Version: Freitag, 28. Februar 2025

Zaon

Regelwerk

Dieses Dokument steht unter folgender Creative-Commons-Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-NC-SA)

Vollständiger Lizenztext hier:
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de

Impressum:
© 1989–2025 Neidhart Bader, neidhart_bader@gmx.de

Für den Satz mit LibreOffice werden die freien Schriftarten
Linux Libertine und *Linux Biolinum* verwendet.
Zaon-Logo und einige Titel in der Schriftart *Fredericka the Great* (Google Fonts).

Landkarten und Abbildungen erstellt mit *Campaign Cartographer 3+* bzw. entsprechenden AddOns.
Stadtpläne erstellt mit *Campaign Cartographer 3+*, z. T. mit *Roleplaying City Map Generater 5.40.*

Druck mich nicht aus – ich ändere mich immer noch!

Inhaltsverzeichnis

Kapitel I: Grundlegendes....8
1 Spiel auf Zaon....8
2 Grundbegriffe....8
3 Erfolgsmessung: Prüfwürfe (PW) und das Prinzip des Beschreibens....10
3.1 Das Prinzip des Beschreibens....10
3.2 Einfacher und kumulierter PW....11
3.3 Vergleichender PW....12
3.4 Offene und geschlossene PW....13
3.5 Schwierigkeit von PW....13
3.5.1 Schwierigkeitsgrade....13
3.5.2 Schwierigkeiten über 10....14
3.6 Gruppen-PW....15
3.7 Unterstützung bei PW....15
3.8 Umgang mit großen Würfelpools....16
3.9 Optional: Regel der drei gleichen Würfel – Dreier-Pasche und ihre Auswirkungen....17
4 Widerstandswürfe (WW)....18
4.1 WW gegen Gift & Krankheit....18
4.2 WW gegen Betäubung & Schock....19
4.3 WW gegen Magie....20
5 Karmapunkte....21
5.1 Gute und böse Aktionen....21
5.2 Karmapunkte einsetzen....22
5.2.1 Heroische Erzählung – glückliche Fügung....22
5.2.2 Heroische Aktionen – bessere Prüfwürfe....23
5.2.3 Heroische Talente & göttliche Gaben....24
5.3 Auswirkung von Auren....24
5.4 Berühmt oder berüchtigt? Ruf und Ruhm....24

Kapitel II: Heldenerschaffung....26
1 Eigenschaften & abgeleitete Eigenschaften....26
1.1 Volkszugehörigkeit & Eigenschaftsmodifikationen einzelner Völker....27
1.2 Eigenschaften festlegen....28
1.3 Bestimmung der abgeleiteten Eigenschaften....29
2 Genese & Werdegang....29
2.1 Angeborene Vorteile....30
2.2 Angeborene Nachteile....35
2.3 Eigenschaften steigern....40
2.4 Professionen....40
2.5 Klischees....46
2.6 Fähigkeiten....47
2.6.1 Natürliche Fähigkeiten....48
2.6.2 Kulturbedingte Fähigkeiten....48
2.6.3 Erlernbare Fähigkeiten....49
2.7 Waffenfertigkeiten....51
2.8 Voraussetzungen für Magieanwender....53
2.9 Sprachen....54
2.9.1 Sprachwerte....54
2.9.2 Sprachen zu Beginn....54
2.9.3 Sprachen erlernen....55
2.10 Aussehen & Alter....55
2.11 Stand....55

2.12 Anfangsausrüstung, Startkapital & besondere Besitztümer....56
2.12.1 Anfangsausrüstung & Startkapital....56
2.12.2 Besondere Besitztümer....57
3 Heldenentwicklung & Lernpunkte (LP)....58
3.1 Umwandlung verbliebener WGP in LP....58
3.2 Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten mit LP verbessern....58
3.3 Sprachen mit LP verbessern....59
4 Größenfaktor & Lebenspunkte (LEP)....59
5 Bewegungspunkte (BP)....61
6 Spiel mit erfahreneren Helden....61

Kapitel III: Manöver, Bewegung & Kampf....63
1 Szene, Kampfrunde und Phase – Aktionen und BP....63
1.1 Reaktionen als spontane Handlungen....64
1.2 Initiative....67
1.3 Dauer von Angriffen oder Paraden....67
1.4 BP-Kosten von Aktivitäten....68
2 Angriff & Verteidigung....69
2.1 Angriffswurf....69
2.2 Verteidigungswurf....70
2.3 Ergebnisfeststellung....70
2.4 Schadensermittlung....70
2.4.1 Ermittlung des Waffenschadens – Schadenswurf....70
2.4.2 Schadensbindung – Bindungswurf....71
2.4.3 Nicht-tödlicher Schaden und Knockout-Schläge....72
2.5 Schadenstypen: Resistenzen, Immunitäten & Vulnerabilitäten....73
2.6 Körperzonen und Trefferplatzierung....74
2.7 Rüstungen und Rüstungsschutz....75
2.8 Verteidigung gegen Geschosse (Pfeile, Bolzen, Schleudersteine usw.)....77
2.9 Wehrlosigkeit....78
2.10 Deckung....78
2.11 Schutz durch natürliche Panzerung: passive Paraden....79
3 Fernkampf....79
3.1 Reichweite von Fernkampfwaffen....79
3.2 Modifikation durch die Größe eines Ziels....80
4 Besondere Manöver & Umstände....81
4.1 Bewegung und Aktionen in Extremsituationen....81
4.2 Kampf aus erhöhter Position....82
4.3 Kampf gegen unsichtbare Gegner....82
4.4 Kampf in Dunkelheit....83
4.5 Kampf mit zwei Waffen – beidhändiger Kampf....83
4.6 Manöver: Akrobatische Aktion....83
4.7 Manöver: Gegner entwaffnen....83
4.8 Manöver: Gegner umwerfen oder zurückstoßen....84
4.9 Manöver: Gegner verstricken mit Netz & Bola....85
4.10 Manöver: Sich vom Gegner lösen & Rückzug....85
4.11 Sprints und Verfolgungsjagden....86
4.12 Überraschungsangriffe....86
5 Kampf zu Pferd....86
5.1 Kampf zu Pferd....87
5.2 Gegner niederreiten....87
5.3 Kampf gegen Reiter....88
5.4 Lanzengänge....88
6 Reisen und Bewegung über längere Distanzen....88

7 Schaden durch Stürze....89
8 Substanzen: Gifte, Kräuter und Destillate....90
8.1 Darreichungsform & Einnahmedauer....90
8.2 Suchtgefährdung (SG)....90
8.3 Kontakt-, Speise- und Waffengift....91
8.4 Schlafgift....91
8.5 Lähmungsgift....92
8.6 Rauschgift....93
8.7 Wund- und Schadensheilung durch Heilgifte....93
8.8 Destillate – Heiltränke....94
8.9 Sonstige Substanzen....95

Kapitel IV: Magie....96
1 Das magische Feld....96
2 Magie beherrschen & anwenden....97
2.1 Zaubersprüche und magische Worte lernen....98
2.2 Magie anwenden....98
2.2.1 Zaubersprüche und Wortkombinationen....98
2.2.2 Magie einfließen lassen....98
2.2.3 Behinderung durch Materie....98
2.3 Zauberkraft (ZK)....99
2.4 Magische Knotenpunkte – Kreuzungen im magischen Feld....99
2.5 Magiepunkte (MP)....100
2.6 Offensiver Einsatz von Magie – Magie gegen andere....100
2.6.1 Widerstandswürfe gegen Illusionen....101
2.6.2 Resistenz, Immunität und Vulnerabilität gegenüber Magietypen....102
2.6.3 Erkennen offensiver Magie gegen sich selbst....102
2.7 Spontane Handlungen während des Wirkens von Magie und Unterbrechung der Magieanwendung....
103
2.8 Magische Effekte aufrechterhalten: Konzentration....103
2.9 Magische Gefechte....104
2.9.1 Magisches Kräftemessen....104
2.9.2 Magisches Duell....105
2.10 Magiepatzer....105
2.11 Spontane magische Entladungen....107
3 Ordentliche oder Gelehrte Zauberei....107
3.1 Zaubersprüche anwenden....108
3.2 Zauberkraft, Spruchgrad und MP-Kosten....108
3.3 Spruchbuch & Spruchrollen,....108
3.3.1 Zauber ins Spruchbuch übertragen....109
3.3.2 Zauber auf ein anderes Medium kopieren....110
3.3.3 Zauber ablesen und wirken....111
4 Wilde Magie....112
4.1 Magische Worte....112
4.2 Wortkombinationen....114
4.2.1 Wörter kombinieren....114
4.2.2 Wortkombinationen einsetzen – Schwierigkeit....115
4.2.3 MP-Kosten....115
4.2.4 Dauer der Magieanwendung – BP-Wert....116
4.2.5 Wirkung und Reichweite....116
4.2.6 Wortkombinationen vorbereiten und memorieren....117
4.3 Geister....118
4.3.1 Herbeirufung von Geistern....118
4.3.2 Längere Bindung von Geistern....120

Kapitel V: Erfahrung & Heldenentwicklung.....123
1 Verfügbare und gesamte Erfahrungspunkte (EP).....123
2 Kontinuierliche Progression.....124
3 Verbesserung durch Übung.....124
4 Erfahrungspunkte einsetzen – normale Entwicklungsmöglichkeiten.....124
4.1 Erlernen von Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten.....124
4.2 Grundwert von Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten verbessern.....125
4.3 Erlernen und Verbessern von Sprachen.....126
4.4 Grundwerte von Eigenschaften steigern.....126
5 Erfahrungspunkte einsetzen – heroische Entwicklungsmöglichkeiten.....126
5.1 LEP-Grundwert anheben.....126
5.2 BP-Grundwert anheben.....127
5.3 MP-Grundwert anheben.....127
5.4 Zauber erlernen.....127
5.5 Magische Worte lernen.....128
5.6 Heroische Eigenschaften.....128
5.7 Zauberkraft.....128
5.8 Heroische Fähigkeiten und Fertigkeiten.....129
5.9 Erlernbare Talente.....129
5.10 Heroische Talente.....139
5.10.1 Bannsänger.....139
5.10.2 Bärenstärke.....141
5.10.3 Chamäleon.....141
5.10.4 Gestaltwandler.....142
5.10.5 Hellsicht.....142
5.10.6 Kampfreflexe.....142
5.10.7 Manipulator.....142
5.10.8 Tiermeister.....143
5.10.9 Unverwüstlich.....143
5.10.10 Verführer.....143
5.11 Göttliche Gaben.....144
5.11.1 Damrods Gaben.....144
5.11.2 Aïduachs Gaben.....145
5.11.3 Auwals Gaben.....145
5.11.4 Iësiadoras Gaben.....146
5.11.5 Liastes Gaben.....146
5.11.6 Losgars Gaben.....146
5.11.7 Nishius Gaben.....147
5.11.8 Udrilons Gaben.....147
5.11.9 Atûls Gaben.....148
6 Soziale Vorteile.....148

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Schwierigkeiten von PW.....14
Tabelle 2: Statistische Ergebnisse bei 10 Würfeln (geschlossene PW).....16
Tabelle 3: WW gegen Gift.....19
Tabelle 4: WW gegen Gift.....19
Tabelle 5: WW gegen Magie.....21
Tabelle 6: Beispiele für Karmagewinn und -verlust.....22
Tabelle 7: Eigenschaftsmodifikationen der Völker Zaons.....28
Tabelle 8: Angeborene Vorteile.....35
Tabelle 9: Angeborene Nachteile.....40

Tabelle 10: Professionen....46
Tabelle 11: Klischees....47
Tabelle 12: Fähigkeiten....50
Tabelle 13: Waffenfertigkeiten und Waffen....53
Tabelle 14: Stand & WGP-Kosten....55
Tabelle 15: Startkapital nach Stand....56
Tabelle 16: Lebensstile und Kosten....57
Tabelle 17: Besondere Besitztümer....57
Tabelle 18: Sprachwerte mit LP verbessern....59
Tabelle 19: Größenfaktoren für die Berechnung der Lebenspunkte....60
Tabelle 20: Punktwerte für die Erschaffung erfahrenerer Helden....62
Tabelle 21: BP-Kosten von Bewegung und Aktionen....69
Tabelle 22: Körperzonen und Trefferplatzierung....75
Tabelle 23: Rüstungen und Rüstungsschutz....76
Tabelle 24: Rüstgegenstände, Schilde und Rüstungsschutz....76
Tabelle 25: Kombinationsmöglichkeiten von Rüstungen und Rüstgegenständen....77
Tabelle 26: Reichweite von Fernkampfwaffen....80
Tabelle 27: Fernkampf-Modifikation durch Entfernung....80
Tabelle 28: Modifikation durch die Höhe eines Ziels....81
Tabelle 29: Modifikation durch die Breite eines Ziels....81
Tabelle 30: Vorschläge für Modifikationen in Extremsituationen....82
Tabelle 31: Abzüge durch Dunkelheit....83
Tabelle 32: Reisegeschwindigkeit und Geländemodifikation....89
Tabelle 33: Schaden durch Stürze....90
Tabelle 34: BP-Kosten für die Einnahme von Kräutern und Giften....90
Tabelle 35: Schadenwirkung von Giften....91
Tabelle 36: Wirkung von Schlafgiften....92
Tabelle 37: Wirkung von Lähmungsgiften....92
Tabelle 38: Rauschgifte....93
Tabelle 39: Wirkung von Heilgiften und Destillaten....94
Tabelle 40: Potentialverlust und Patzer....106
Tabelle 41: Übersicht über die Worte der Wilden Magie....114
Tabelle 42: Übersicht über verbreitete Geister....120
Tabelle 43: Beispielhafte Effekte von gebundenen Geistern....122
Tabelle 44: Erlernen und Verbessern von Sprachen....126
Tabelle 45: Voraussetzungen für die Steigerung der ZK....129
Tabelle 46: Erlernbare Talente....138
Tabelle 47: Soziale Vorteile....149

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Körperzonen....74

Kapitel I: Grundlegendes

1 Spiel auf Zaon

Dieses Regelwerk ist grundsätzlich dafür gedacht, in und auf der Spielwelt Zaon zu spielen. Das ist leicht daran erkennbar, dass bestimmte kulturspezifische Aspekte Zaons immer wieder in diesen Regeln auftauchen, etwa bei der Auswirkung der Volkszugehörigkeit auf die Eigenschaften, bei den kulturbedingten Fähigkeiten, den Erläuterungen zur Magie und den beiden magischen Spielarten, bei den göttlichen Gaben usw. Das bedeutet aber ausdrücklich nicht, dass diese Regeln nur für das Spiel auf Zaon ausgerichtet sind – die Regeln sind so ausgelegt, dass sie mit einigen Modifikationen auf allen denkbaren Spielwelten eingesetzt werden können. Fühlen Sie sich also frei, die Regeln zu übernehmen, anzupassen, wegzulassen etc., wenn Sie nicht auf Zaon spielen wollen.

Und auch dann, wenn Sie Ihre Geschichten auf Zaon ansiedeln, spricht nicht nur nichts dagegen, Regeln zu verändern, wegzulassen usw., sondern ganz im Gegenteil sogar einiges dafür: Schließlich ist es Ihr Spiel, Ihre Geschichte, Ihre Welt – sehen Sie diese Regeln insofern als Anregungen, nicht als Gesetze.

2 Grundbegriffe

Im Folgenden werden diese Begriffe benutzt:

- **Spieler**: jede Person, die am Rollenspiel beteiligt ist und einen Helden führt.
- **Spielleiter** (SL): eine Person, die eine Spielrunde leitet. Der Spielleiter kennt die Geschichte, in die die Helden verwickelt werden, weiß, wie Nichtspielercharaktere agieren, hat einen Überblick über die Regel und entscheidet darüber, welche Auswirkungen Interaktionen der Helden mit ihrer Umwelt haben.
- **Held** (auch: Spielercharakter, Charakter): eine fiktive, in der Spielwelt existierende Figur, die in der Regel von einem Spieler für das Spiel erschaffen wurde. Dabei geht die Heldenerschaffung über rein regeltechnische Dinge insofern hinaus, als der Spieler über kulturel-

len und individuellen Hintergrund des Helden entscheidet. Letztlich jede Figur, die von einer am Rollenspiel beteiligten Person dauerhaft geführt wird.

- **Nichtspielercharakter** (NSC): Figuren, die grundsätzlich vom Spielleiter geführt werden und mit den Helden interagieren. NSC unterscheiden sich in ihrer Bedeutung für die Geschichte: Manche sind Nebenfiguren, die einmal auftauchen; manche sind Begleiter oder Gegner der Helden, die immer wieder auftauchen oder kontinuierlich präsent sind.

- **Würfel** (W bzw. W10): zehnseitiger Würfel, der Zahlen von 0 bis 9 anzeigt. Das Würfelergebnis 0 gilt bei W10 als 10. Andere Würfelformen sind W4, W6, W8, W12 und W20; diese spielen bei Zaon aber keine Rolle.

- **Grundwert** (GrW): Der Grundwert einer Eigenschaft oder Fähigkeit/Fertigkeit. Das Maximum beträgt in der Regel 4. – Ausnahme: Zauberkraft hat als einzige Eigenschaft keine Unterscheidung zwischen Grundwert und heroischem Wert. Die maximale Zauberkraft beträgt 5 für Primärmagier[1] und 4 für Sekundär- und Volksmagier (Tertiärmagier).
- **Heroischer Wert** (HerW): Werte, die über den Grundwert hinaus steigen, werden als heroische Werte bezeichnet; sie können nur von Helden und Schurken erreicht werden, nicht von normalen Bewohnern der Spielwelt. Das Maximum beträgt in der Regel 3 (zusätzlich zum Grundwert). Eine Steigerung in den heroischen Bereich kann erst erfolgen, wenn der Grundwert das Maximum erreicht hat. – Ausnahme: Zauberkraft hat als Eigenschaft keine Unterscheidung zwischen Grundwert und heroischem Wert, vgl. oben.
- **Modifikation** bzw. **Modifikator** (+/-): Modifikation einer Eigenschaft oder Fähigkeit/Fertigkeit durch Volkszugehörigkeit, Vorteile/Nachteile, besondere Gegenstände usw.
- **Wert** bzw. **Gesamtwert** (Wert/GesW): Die Summe aus Grundwert, heroischem Wert und Modifikation; der Wert gibt an, wie viele Würfel bei einem Prüfwurf (vgl. unten) in den Würfelpool einfließen.

- **Würfelpool** (WP): Zahl der Würfel, die in der Regel aus dem Gesamtwert einer (abgeleiteten) Eigenschaft und dem Gesamtwert einer Fähigkeit bzw. Fertigkeit zusammensetzt, gelegentlich auch aus der Kombination der Gesamtwerte zweier (abgeleiteter) Eigenschaften. Die Notation erfolgt in der Regel in Form von ‚a + *b*', also etwa bei Prüfwürfen (PW, vgl. *Erfolgsmessung: Prüfwürfe (PW) und das Prinzip des Beschreibens*, S. 10) als PW: Wahrnehmung (WG) + *Aufmerksamkeit*. Fähigkeiten/Fertigkeiten werden hier kursiv gesetzt.
- **Angriffswürfelpool** (AWP): Würfelpool für einen waffenlosen Angriff oder den Angriff mit einer Nahkampf- oder Fernkampfwaffe; setzt sich üblicherweise aus Kampfgeschick (KG) respektive Fernkampfwert (FW) + Gesamtwert (Angriff): *Waffe* bzw. KG + Gesamtwert: *Waffenloser Kampf* zusammen.
- **Defensivwürfelpool** (DWP): Würfelpool für das Ausweichen oder die Parade mit einer Nahkampfwaffe oder einem Schild; setzt sich üblicherweise aus Paradewert (PAW) + Gesamtwert (Parade): *Waffe* bzw. *Schild* oder PAW + Wert: *Ausweichen* zusammen.

[1] Im Folgenden, auch wenn es völlig zurecht umstritten und grundsätzlich abzulehnen ist, aus Gründen der Verständlichkeit (und aufgrund der langen Genese dieses Textes, den umzustellen ein längeres Unterfangen würde) generisches Maskulinum.

- **Schwierigkeit** (S): Die Schwierigkeit eines Prüfwurfes; die normale Schwierigkeit ist 6. Sind PW schwieriger, steigt die Schwierigkeit, sind sie einfacher, sinkt sie. Vgl. *Erfolgsmessung: Prüfwürfe (PW) und das Prinzip des Beschreibens*, S. 10ff.

- **Bonuserfolge** (BE): Erfolge, die über einen einfachen Erfolg hinausgehen. Zu den Auswirkungen vgl. *Erfolgsmessung: Prüfwürfe (PW) und das Prinzip des Beschreibens*, S. 10, und *Widerstandswürfe (WW)*, S. 18.

- **Szene:** Eine Episode im Spiel, deren Länge je nach Handlungen der Helden sehr unterschiedlich ausfallen kann. So könnte zum Beispiel die – summarisch geschilderte – Reise von einem Dorf ins nächste eine Szene darstellen, aber auch die ausgespielte Interaktion mit einem Händler wäre eine solche Szene. Kämpfe bilden stets als Ganzes eine Szene.
- **Kampfrunde (KR):** Eine Kampfrunde dauert an, bis alle am Kampf Beteiligten ihre Bewegungen und Aktionen durchgeführt haben. Eine Kampfrunde wird in Phasen unterteilt.
- **Phase (P):** Eine Phase ist eine Sequenz innerhalb einer Kampfrunde; die Zahl der Phasen einer Kampfrunde richtet sich stets nach dem Akteur mit den meisten Bewegungspunkten (BP), vgl. *Szene, Kampfrunde und Phase – Aktionen und BP*, S. 63.

3 Erfolgsmessung: Prüfwürfe (PW) und das Prinzip des Beschreibens

3.1 Das Prinzip des Beschreibens

Es gilt das Prinzip des Beschreibens: Je nachdem, wie ausführlich Spieler die Aktion ihrer Helden beschreiben, wird der Schwierigkeitsgrad für einen PW (vgl. *Schwierigkeitsgrade*, S. 13) angepasst: Kündigen sie eine Aktion ihres Helden an, ohne Details zu schildern, sollte die Schwierigkeit steigen; beschreiben sie ausführlich, kann sie sinken – oder aber der SL entscheidet bei sehr ausführlichen Beschreibungen ohne PW über den Erfolg einer Aktion.

> *Äußert der Spieler für seinen Helden Jhêgo etwa: „Ich untersuche die Tür im Hinblick auf Fallen. Was muss ich würfeln?“, sollte die Schwierigkeit mindestens 7 sein.*
> *Beschreibt der Spieler hingegen ausführlich die Aktivitäten Jhêgos – „Ich taste zunächst den Türrahmen nach Unebenheiten ab, danach das Türblatt. Außerdem werfe ich einen kritischen Blick auf den Schließmechanismus. Kann ich dort Dinge entdecken, die mir ungewöhnlich erscheinen?“ –, kann die Schwierigkeit durchaus auf 5 sinken; oder der SL entscheidet schlicht über den Erfolg der Aktion, wenn er zum Beispiel weiß, dass im Türrahmen ein ertastbarer Mechanismus verborgen ist.*

Für einige standardisierte Aktionen (Angriffe mit Waffen, das Wirken von Magie usw.) gibt es festgelegte Schwierigkeiten; auch hier kann und soll der SL situativ abweichen, wenn dies in eine stimmige Erzählung passt.

Grundsätzlich gilt: Im Sinne der Geschichte, des Spiel- und Erzählflusses beurteilt der Spielleiter (SL) Aktionen, deren Schwierigkeiten und Ergebnisse und kann damit selbstverständlich

auch von hier postulierten Regeln abweichen (Entscheidungen anstelle von Regeln – „rulings, not rules“[2]).

3.2 Einfacher und kumulierter PW

Einfache PW erfolgen üblicherweise mit einem Würfelpool (vgl. *Grundbegriffe*, S. 8): Für einen Prüfwurf werden so viele zehnseitige Würfel (W bzw. W10) zur Hand genommen, wie durch die am PW beteiligte Eigenschaft und Fähigkeit vorgegeben werden. Mit diesem Würfelpool wird dann gegen eine bestimmte Schwierigkeit gewürfelt. Grundsätzlich legt dabei der SL die Schwierigkeit (S) von PW auf einer Skala von 1 bis 10 fest, wobei 6 eine durchschnittliche Schwierigkeit darstellt (vgl. *Schwierigkeit von PW*, S. 13).

Kumulierte PW sind mehrere aufeinander folgende einfache PW, mit denen eine bestimmte Anzahl an Erfolgen angesammelt werden muss. Hier müssen also mehrere (in der Regel einfache) PW nacheinander gewürfelt werden, um das Ziel zu erreichen.

Es gilt:

- Jeder Würfel, der eine Zahl gleich oder höher dem Schwierigkeitsgrad zeigt, gilt als Erfolg.
- Jeder Würfel, der eine 1 anzeigt, gilt als Misserfolg.
- Die Zahl der Misserfolge wird von der Zahl der Erfolge abgezogen. Dabei werden grundsätzlich zunächst die höchsten Werte negiert. Bei einem Wurf von 1, 1, 3, 4, 7, 9, 10 negiert die erste 1 demnach die 10, die zweite die 9, sodass als höchster gewürfelter Wert die 7 bestehen bleibt.
  - Ist die Zahl der Erfolge gleich 1, gilt der PW als mit einem einfachen Erfolg **bestanden**.
  - Jeder Erfolg über 1 gilt als **Bonuserfolg** (BE)**.** Die Zahl der Bonuserfolge zeigt das Ausmaß des Gelingens und ggf. zusätzliche positive Effekte an; bei Angriffen erhöhen Bonuserfolge den möglichen Schaden. Bei einem PW: WG + *Verborgenes entdecken* bei der Durchsuchung eines Büros könnte die Zahl der Bonuserfolge etwa die Zahl der enthüllten Geheimnisse anzeigen.
  - Bleiben keine Erfolge übrig (Zahl der Erfolge gleich 0), ist der PW **nicht bestanden**.
  - Bleiben mehr Misserfolge als Erfolge übrig (Zahl der Erfolge kleiner 0), dann gilt der PW als **verpatzt**. Die Zahl der verbliebenen Misserfolge zeigt das Ausmaß des Scheiterns an; ggf. werden sie als (weitere) Bonuserfolge eines Gegners gewertet.
  - Ein verpatzter einfacher PW beendet einen kumulierten PW sofort.
    - Ergibt die Verrechnung der negativen Erfolge des verpatzten einfachen PW mit den bereits gesammelten Erfolgen ein Ergebnis ≥0, dann ist der kumulierte PW nicht bestanden.
    - Ergibt diese Verrechnung ein Ergebnis <0, dann gilt auch der kumulierte PW als verpatzt.
- **Ausnahme: Schadens- und Bindungswürfe** (vgl. *Schadensermittlung*, S. 70)
  - Hier wird nur die Zahl der Erfolge gezählt. **Misserfolge (= gewürfelte 1) werden nicht abgezogen.**

[2] Vgl. auch OSR-Fibel, S. 5ff., online unter https://www.system-matters.de/osr-fibel-herunterladen/ [letzter Abruf: 2020-12-19].

- Patzer sind bei diesen Würfen daher nicht möglich.
- Wichtig: Bindungswürfe sind geschlossene PW; Schadenswürfe sind offene PW (vgl. *Offene und geschlossene PW*, S. 13).

3.3 Vergleichender PW

Einige Situationen machen es erforderlich, dass PW-Ergebnisse zweier Wesen miteinander verglichen werden, um Aufschluss über den Ausgang einer Situation zu erhalten; dies trifft zum Beispiel in der Regel dann zu, wenn ein Zauberer Magie gegen ein Wesen anwendet, dem ein Widerstandswurf zusteht, um dem Effekt der Magie zu entgehen (vgl. *Widerstandswürfe (WW)*, S. 18ff.).

Es gilt:

- Der ‚Angreifer' würfelt seinen PW und zählt die Erfolge unter Berücksichtigung der Misserfolge.
- Der ‚Verteidiger' – also der andere am Geschehen Beteiligte – würfelt ebenfalls einen PW (bzw. einen WW, vgl. *Widerstandswürfe (WW)*, S. 18); eventuelle Erfolge, die er erzielt, gleichen die Erfolge des Angreifers aus.
- Hat der ‚Angreifer' am Ende einen Erfolg oder mehr übrig, gelingt seine Aktion.
- Ist die Zahl der Erfolge des ‚Angreifers' gleich oder kleiner jener der Erfolge des ‚Verteidigers', dann misslingt der PW.
- Zeigt der PW des ‚Angreifers' einen Patzer an (mehr Misserfolge als Erfolge), ist der vergleichende PW unabhängig vom Ergebnis des ‚Verteidigers' verpatzt.

> *Jhêgo will bei einer Leibesvisitation durch einen Stadtgardisten blitzschnell seinen Dolch verbergen. Der SL entscheidet, dass dafür ein vergleichender PW erforderlich ist: Jhêgo würfelt ein schweren (S7) PW: RE +* Gaukelei & Glücksspiel*, während der Stadtgardist einen normalen (S6) PW: WG +* Aufmerksamkeit *würfeln kann. Erzielt Jhêgo einen Erfolg mehr als der Stadtgardist, hat er seinen Dolch erfolgreich versteckt, der Stadtgardist wird ihn bei der Leibesvisitation nicht entdecken.*

- In bestimmten Situationen kann der SL eine bestimmte **Mindestanzahl an Erfolgen** festlegen, die erreicht werden muss, um den vergleichenden PW zu gewinnen. Dann wiederholt sich das o. g. Vorgehen ggf. mehrmals.
  - Hat der Angreifer die erforderliche Zahl an Erfolgen erzielt, ist der vergleichende PW zu seinen Gunsten entschieden.
  - Sobald die Zahl der Erfolge negativ ist, sobald also der Verteidiger mehr Erfolge als der Angreifer gesammelt hat, ist der vergleichende PW zu seinen Gunsten entschieden.

> *Zwei Kneipengänger – Ki'tul, Stärke 2, und Aran, Stärke 3, – versuchen sich im Armdrücken. Der SL legt fest, dass hier reine PW: SK gegen eine Schwierigkeit von 6 notwendig sind und dass ein Kontrahent vier Erfolge mehr als sein Gegner ansammeln muss, um das Armdrücken zu gewinnen.*
>
> *Ki'tul erzielt beim Initiativ-Wurf (vgl.* Initiative*, S. 67) drei Erfolge, Aran nur zwei. Damit beginnt Ki'tul und würfelt seinen ersten PW. Er erreicht einen Erfolg, der aber durch den*

> *folgenden PW von Aran mit ebenfalls einem Erfolg ausgeglichen wird. Die erste Runde ist beendet. Stand: 1 : 1.*
>
> *In der zweiten schafft es Ki'tul nicht, einen Erfolg zu erzielen, während Aran auch diesmal einen erfolgreichen PW würfelt, allerdings mit zwei Erfolgen. Stand: 1 : 3.*
>
> *Die dritte Runde beginnt mit einem Erfolg für Ki'tul und endet mit erneut zwei Erfolgen für Aran, der bereits fünf Erfolge auf seinem Konto verbuchen kann. Stand: 2 : 5.*
>
> *In der vierten Runde erzielt Ki'tul bei seinem PW erneut einen Erfolg, Aran erzielt erneut zwei Erfolge – damit ist das Armdrücken entschieden: Aran gewinnt, denn beim Stand von 3 : 7 hat er die erforderlichen vier Erfolge mehr erzielt als sein Kontrahent.*

Kombinationen sind möglich, etwa mit Kontra-PW (vgl. *Schwierigkeit von PW*, S. 13f.).

> *Im o. g. Beispiel des Armdrückens könnte der SL entscheiden, dass die Schwierigkeit für die jeweiligen PW der SK des Gegners +4 entspricht.*

3.4 Offene und geschlossene PW

Geschlossene PW sind PW, für die einmal gewürfelt wird und dann die Erfolge gezählt werden. Maximal sind damit so viele (Miss-)Erfolge erzielbar, wie Würfel im Würfelpool enthalten sind. Geschlossene PW sind der Normalfall; wird bei einem PW nichts anderes angegeben, gilt der PW als geschlossener PW.

Offene PW sind solche PW, bei denen Erfolge zunächst ganz normal gezählt werden; allerdings darf jede 10 (also jede gewürfelte 0) erneut gewürfelt werden, sodass ggf. ein weiterer Erfolg erzielt werden kann. Ergibt der erneute Wurf wiederum eine 10, zählt diese als Erfolg und darf ebenfalls erneut gewürfelt werden. Damit ist es grundsätzlich möglich, mehr Erfolge zu erzielen, als Würfel im Würfelpool vorhanden sind. Allerdings können solche zusätzlichen Würfel mit einer 1 auch einen zusätzlichen Misserfolg erzielen. – Obwohl grundsätzlich gilt, dass gewürfelte Misserfolge zunächst die höchsten Erfolge negieren, darf dennoch jede gewürfelte 10 erneut gewürfelt werden, selbst wenn ihr Erfolg eigentlich durch eine parallel gewürfelte 1 negiert wurde.

Es gilt:

- Grundsätzlich sind alle PW inklusive Bindungswürfen geschlossene PW.
- Ausnahme: Alle Schadenswürfe sind offene PW.
- Je nach Situation und Aktion kann der SL einem Helden anstelle eines geschlossenen einen offenen PW zugestehen.
- Durch den Einsatz eines Karmapunktes (vgl. *Karmapunkte einsetzen*, S. 22) kann in Absprache mit dem SL ein geschlossener in einen offenen PW umgewandelt werden.

3.5 Schwierigkeit von PW

3.5.1 Schwierigkeitsgrade

Die Schwierigkeit von PW wird üblicherweise mit ‚S*n*' angegeben, wobei *n* die Schwierigkeit ist. ‚Einfacher PW (S6)' bedeutet demnach, dass ein einfacher PW gegen eine Schwierigkeit von 6 ge-

würfelt werden muss. Folgende Schwierigkeiten sind den unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zugeordnet:

Schwierigkeit	*Mindestwurf*
Routine	3
sehr leicht	4
leicht	5
normal	6
schwer	7
sehr schwer	8
äußerst schwer	9
absurd	10
purer Wahnsinn	11 oder höher

Tabelle 1: Schwierigkeiten von PW

Schwierigkeiten von PW ergeben sich gelegentlich aus der Höhe der Würfel im Würfelpool eines Opponenten. So kann ein PW: GW + *Schleichen* etwa gegen eine Schwierigkeit gewürfelt werden, die dem Würfelpool von WG + *Aufmerksamkeit* der diensthabenden Wache entspricht. Solche PW werden gelegentlich auch als **Kontra-PW** bezeichnet.[3]

Es gilt außerdem:

- **Eigenschaft 0:** Falls eine Eigenschaft durch einen Malus auf 0 fallen sollte, bedeutet das nicht, dass ein PW unmöglich ist, für den diese Eigenschaft in Kombination mit einer Fähigkeit oder Fertigkeit gefordert wird. **Vielmehr wird bei solchen PW die Zahl der Würfel im Würfelpool um 1 reduziert.**
  Ausnahmen:
  - Wenn die Stärke 0 ist, wird der fixe Schaden von Waffen nicht reduziert.
  - Wenn die Stärke 0 ist, wird bei Schadenswürfen *Waffenloser Kampf* 1 Würfel gegen eine Schwierigkeit von 8 gewürfelt. Dies ist analog auch für Waffen anzuwenden, deren Schaden nur der SK entspricht.
- **Fähigkeit nicht erlernt:** Falls ein PW den Einsatz einer Fähigkeit erfordert, die der Held nicht beherrscht, kann lediglich gegen die erforderliche Eigenschaft gewürfelt werden; **der Schwierigkeitsgrad erhöht sich dann aber mindestens um 1, je nach Situation auch um 2 oder mehr**. Ausnahmen sind Fähigkeiten, die in Tabelle 12, S. 50, mit ‚nm' – *nicht möglich* – gekennzeichnet sind; diese können nicht von Helden eingesetzt werden, die sie nicht erlernt haben.

3.5.2 Schwierigkeiten über 10

Eine **Schwierigkeit von 11** zeigt an, dass mindestens zwei Erfolge mit 10 erzielt werden müssen, damit der PW als bestanden gilt: Mindestens zwei der W10 des Würfelpools müssen also eine 10 zeigen, damit der PW als bestanden gilt (Misserfolge bereits abgezogen); alternativ kann eine Schwierigkeit von 11 bei einem offenen PW auch erreicht werden, wenn ein weiterer Würfelwurf eine 10 zeigt. – Bei einer Schwierigkeit von 12 müssen drei W10 eine 10 zeigen usw.

[3] Solche Kontra-PW haben in der Regel eine Schwierigkeit von maximal 10, auch wenn der Würfelpool eigentlich höher wäre.

Solche Schwierigkeiten über 10 treten vor allem bei Widerstandswürfen gegen mächtige Magie auf (vgl. *Widerstandswürfe (WW)*, S. 18).

3.6 Gruppen-PW

In vielen Situationen agieren Helden gemeinsam, um ein Ziel zu erreichen. Hier empfiehlt es sich, für entsprechende PW nicht jeden Helden einzeln würfeln zu lassen, sondern einen kollektiven Wurf durchzuführen. Je nach Anlass würfelt dann der Held mit dem niedrigsten oder der Held mit dem höchsten Würfelpool den PW für die gesamte Gruppe.

> *Acât und zwei seiner Freunde, der Söldner Rodrak und der Barde Narkuni Thorga, versuchen, ungesehen und ungehört an einem Bashuk, dem gefürchteten Säbelzahntiger Ranelors, vorbeizuschleichen. Der SL entscheidet, dass nicht jeder Held separat einen PW: GW +* Schleichen *absolvieren muss, sondern dass der Held mit dem kleinsten Würfelpool einen Gruppen-PW würfelt: Schließlich ist er in dieser Situation das schwächste Glied der Kette; die Wahrscheinlichkeit, dass der Held mit dem kleinsten Würfelpool Geräusche verursacht, ist am höchsten. Den kleinsten Würfelpool hat in diesem Fall der Söldner Rodrak (GW 3, Schleichen 1), dessen PW (S7) dennoch einen Erfolg zeigt: Die Gruppe kann sich einigermaßen unbemerkt am Bashuk vorbeibewegen.*
>
> *Einige Zeit später durchsuchen Acât, Rodrak und Narkuni eine Lichtung, auf der sie Hinweise auf einen alten Kult vermuten. Der SL entscheidet wiederum auf einen Gruppen-PW, diesmal als PW: WG +* Verborgenes entdecken. *In diesem Fall würfelt allerdings der Held mit dem höchsten Würfelpool, denn hier sind die schärfsten Augen maßgeblich. Das ist in diesem Fall Narkuni (WG 4, Verborgenes entdecken 3), dessen PW (S8) insgesamt drei Erfolge zeigt: Die Helden entdecken neben einem Baumstumpf am Rande der Lichtung einen alten, moosbedeckten Stein, in den verwitterte, kaum noch zu entziffernde Symbole eingeritzt sind – ein Hinweis auf den Kult?*

3.7 Unterstützung bei PW

In manchen Situationen ist es sinnvoll, dass ein Held einen anderen bei einer Aktion unterstützt. In diesem Fall kann der SL entscheiden, dass zum Würfelpool für einen PW weitere Würfel hinzugenommen werden können; die Zahl der Würfel variiert je nach Aktion, Situation und Umstand und wird vom SL bestimmt.

> *Irtuk und Acât sind gerade in der Stadt Cidurpol angekommen und suchen eine Unterkunft – ein nahezu aussichtsloses Unterfangen, da in Cidurpol gerade die Hauptsaison der Sommerfrische begonnen hat und zahlreiche Familien aus den Nuug-Städten der Hitze der Stadt entflohen sind. Dennoch versuchen die beiden Helden, Meryan, eine Broghan und Wirtin des sehr angesehenen Gasthauses* Silberkrug, *davon zu überzeugen, ihnen für die nächsten drei Nächte das letzte Zimmer zu vermieten, das eigentlich seit gestern für eine noch nicht angereiste Familie reserviert war. Irtuk argumentiert, dass die Familie nach der ersten verpassten Nacht nun sicherlich nicht mehr ankommen wird, aber Meryan ist nicht vollständig überzeugt. Der SL verlangt daher von Irtuk einen PW: AU +* Überzeugen *(S7). Acât entscheidet, Irtuk rhetorisch beizustehen, sodass der SL Irtuk zwei zusätzliche Würfel für seinen Würfelpool zugesteht. Der PW zeigt allerdings ebenso viele Erfolge wie Misserfolge; Meryan ist dementsprechend nicht bereit, Irtuk und Acât Obdach zu*

gewähren. Frustriert ziehen die beiden weiter und versuchen nun ihr Glück im Gasthaus Rotes Kamel.

3.8 Umgang mit großen Würfelpools

Im Laufe der Entwicklung kann es geschehen, dass Helden für bestimmte PW – vor allem für Schadenswürfe (vgl. *Angriff & Verteidigung*, S. 69f.) – große Würfelpools mit zehn oder mehr Würfeln zur Verfügung stehen. Im Umgang mit solchen WP gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten. Entweder können diese WP ganz normal gewürfelt werden; dieses Verfahren bietet sich insbesondere dann an, wenn online über entsprechende Plattformen gespielt und gewürfelt wird (z. B. *Roll20*, *Discord* mit *RollButler*). Oder aber die Zahl der zu erwartenden Erfolge (und ggf. Misserfolge) kann – falls der SL zustimmt – für jeweils zehn Würfel des Würfelpools statistisch bestimmt werden; diese Würfel werden dann nicht mehr gewürfelt, lediglich die restlichen Würfel. Falls hier Misserfolge gewürfelt werden, werden diese ggf. auch mit den statistisch ermittelten Erfolgen verrechnet.

Schwierigkeit	*Erfolge nach Abzug der Misserfolge*[4]	*Erfolge ohne Abzug der Misserfolge*[5]
3	7	8
4	6	7
5	5	6
6	4	5
7	3	4
8	2	3
9	1	2
10	0	1

Tabelle 2: Statistische Ergebnisse bei 10 Würfeln (geschlossene PW)

Karal (SK 7), ein berühmter und bereits zu Lebzeiten viel besungener Krieger des Grogorenstammes der Alanen, kämpft gegen einen Räuber, der nicht ahnt, wen er da überfallen hat. Karal schwingt sein legendäres magisches Grogoren-Schwert Widei *(Schaden SK + SK + SK + 7) und trifft, es bleiben nach dem gescheiterten Ausweich-Versuch des Räubers sogar noch fünf BE übrig. Sein WP zur Ermittlung des variablen Schadens umfasst damit 26 Würfel (SK+SK+SK+BE = 7 + 7 + 7 + 5).*

Statistisch gesehen würden bei zehn Würfeln bei einem Schadenswurf (S6) fünf Würfel sechs oder mehr Augen zeigen. Da bei Schadenswürfen Misserfolge nicht abgezogen werden, würde Karal damit für die ersten 20 Würfel des WP zehn Punkte Schaden verursachen, die sechs restlichen Würfel würden ganz normal ausgewürfelt. Der SL stimmt zu, die Erfolge für 20 Würfel statistisch zu ermitteln, die verbleibenden sechs Würfel würfelt Karals Spieler: 1, 10, 8, 6, 1; die 10 wird erneut gewürfelt und zeigt eine 9 (Schadenswürfe sind offene Würfe; 1 werden nicht abgezogen).

[4] Zum Beispiel bei Prüfwürfen.

[5] Zum Beispiel bei Schadenswürfen.

> *Damit verursacht Karal 5 + 5 + 4 = 14 Punkte variablen und 7 Punkte fixen Schaden, also insgesamt 21 Schadenspunkte. Der Räuber wird wohl trotz Bindungswurf und eventuellem Rüstungsschutz keine Chance auf einen Gegenangriff mehr haben …*

3.9 Optional: Regel der drei gleichen Würfel – Dreier-Pasche und ihre Auswirkungen

Würfelt ein Held bei einem PW oder einem WW einen Dreier-Pasch – also dreimal die gleiche Zahl –, beeinflusst das den Effekt dieses PW/WW. Ausnahme: Schadens- und Bindungswürfe.

Konkret bedeutet das, dass zunächst bestimmt wird, ob der PW/WW erfolgreich war oder nicht (vgl. *Einfacher und kumulierter PW*, S. 11); ein bei diesem PW/WW erzielter Dreier-Pasch modifiziert dann dieses Ergebnis abhängig von der Augenzahl, die drei- oder mehrfach gewürfelt wurde.
Es gilt:

- Bei der Betrachtung eines Dreier-Paschs wird zunächst auf die gesamten Würfel und das gesamte Würfelergebnis geschaut; die Negation der höchsten Ergebnisse (vgl. *Einfacher und kumulierter PW*, S. 11) spielt für die Feststellung eines Dreier-Paschs keine Rolle.
- Ein **Dreier-Pasch mit drei gewürfelten 1** führt stets zu einem Misserfolg. Ist der PW/WW bereits ohne den Dreier-Pasch ein Misserfolg, wird er zum Patzer, ein ohne Dreier-Pasch bereits verpatzter PW wird zum Desaster.

  > *Ein eigentlich gelungener PW: IG +* Kartographie *(S6) enthält dreimal 1: Acât kann sich zwar auf der Karte orientieren und den richtigen Weg bestimmen, übersieht aber, dass auf dem Weg eine Klamm zu durchqueren ist, die (zu Recht!) einen überaus schlechten Ruf genießt.*
- Ein **Dreier-Pasch mit niedrigen Augenzahlen** (d. h. größer als 1, aber kleiner als die Schwierigkeit des PW/WW) verschlechtert das Ergebnis; ein erfolgreicher PW bleibt zwar grundsätzlich ein Erfolg, wird aber für den Helden insgesamt weniger hilfreich sein, während ein Misserfolg im Ergebnis noch schlechter ausfällt.

  > *Ein misslungener PW: GW +* Schwimmen *(S6) enthält dreimal 4: Seri kann zwar erfolgreich zum Flussgrund tauchen, wühlt dabei aber so viel Schlamm am Boden des Nuug auf, dass der gerade verlorenen gegangene, langsam in den Schlamm sinkende Verlobungsring des Fürsten mit normalen Mitteln nicht mehr zu finden sein wird.*
- Ein **Dreier-Pasch mit hohen Augenzahlen** (d. h. gleich der oder größer als die Schwierigkeit des PW/WW) führt zu einer Ergebnisverbesserung: Ein erfolgreicher PW wird zu einem besonderen Erfolg, während das Ergebnis eines Misserfolges weniger schlecht ausfällt. Selbst ein verpatzter PW/WW hat weniger negative Auswirkungen, wenn ein solcher Dreier-Pasch enthalten ist.

  > *Ein gelungener PW: GW +* Rüstungen reparieren *(S7) enthält dreimal 8: Tarak gelingt es nicht nur, sein gerissenes Kettenhemd zu flicken; er macht das sogar so geschickt, dass die Kettenglieder zukünftig weniger aneinander reiben, sodass die Abzüge reduziert werden: HF-1.*
- Ein **Dreier-Pasch mit drei gewürfelten 10** führt stets zu einem Erfolg. Ist der PW/WW bereits ein Erfolg, wird er zu einem wahrlich glorreichen Erfolg, ein Misserfolg wird zu einem Teilerfolg usw.

> *Ein gelungener PW: IT +* Aufmerksamkeit *(S7) enthält dreimal 10: Irtuk erkennt nicht nur, dass die Gruppe geradewegs in einen Hinterhalt laufen wird, wenn sie der Straße folgt, er kann sogar ausmachen, wie viele Wegelagerer am Straßenrand lauern, wo Armbrustschützen postiert sind, wer der Anführer ist usw.*

Der SL ist gehalten, Würfelergebnisse, die einen Dreier-Pasch enthalten, entsprechend zu interpretieren und anzupassen.

Würfelt der Spieler einen Vier-, Fünfer- oder gar einen noch höheren Pasch, kann sich sich der Effekt verstärken (SL-Entscheidung) – solche Pasche könnten zu legendären Erfolgen oder wirklich katastrophalen Patzern führen.

4 Widerstandswürfe (WW)

Bei einigen Angriffsarten wird durch einen sogenannten Widerstandswurf (WW) bestimmt, ob der Angriff – ob bewusst oder unbewusst – erfolgreich abgewehrt werden konnte. WW sind einfache PW gegen den Würfelpool aus einer Eigenschaft und einer weiteren Eigenschaft bzw. einer abgeleiteten Eigenschaft; sie sind gegen die folgenden Angriffsarten möglich:

- gegen Gifte und Krankheiten
- gegen Betäubung und Schock
- gegen illusionäre Magie (Trugbilder)
- gegen psychische Magie (Magie, die den Geist beeinflusst)
- gegen physische Magie (Magie, die auf den Körper bzw. Materie wirkt)

Die Schwierigkeit des Widerstandswurfes wird jeweils durch einen bestimmten Eigenschaftswert in Verbindung mit dem Grad des Giftes respektive mit der Macht des Magiers festgelegt.

Es gilt:

- Wenn nichts anderes angegeben ist, dann wird zur Ermittlung des Erfolgs eines Angriffs mit einem Würfelpool gewürfelt, der dem Grad des Angriffs +3 entspricht.
- Jeder Erfolg beim WW negiert einen Erfolg des Angriffswurfes.
- Werden alle Erfolge des Angriffswurfes negiert, war der Angriff nicht erfolgreich. Werden mehr Erfolge negiert, als der Angriffswurf gezeigt hat, hat dies grundsätzlich keine weiteren Auswirkungen.
- Bleibt vom Angriffswurf mindestens ein Erfolg übrig, ist der Angriffswurf erfolgreich.
- Bleibt mehr als ein Erfolg des Angriffswurfes übrig, sind diese zusätzlichen Erfolge BE.
- Bleiben mehr Misserfolge als Erfolge übrig, dann zählt diese Differenz zu den BE des Angreifers, der Angriff wird also verstärkt.

4.1 WW gegen Gift & Krankheit

Um die Schwierigkeit dieses WW zu bestimmen, benötigen Sie den Gesamtwert der KT. Die Schwierigkeit lesen Sie bitte in der entsprechenden Zeile der folgenden Tabelle ab.

KT	*Gr1*[6]	*Gr2*	*Gr3*	*Gr4*	*Gr5*	*Gr6*	*Gr7*
0	8	9	9	9	9	9	9
1	7	8	9	9	9	9	9
2	6	7	8	9	9	9	9
3	5	6	7	8	9	9	9
4	4	5	6	7	8	9	9
5	3	4	5	6	7	8	9
6	2	3	4	5	6	7	8
7	2	2	3	4	5	6	7

Tabelle 3: WW gegen Gift

Der WW selbst ist ein **PW: KT + SB gegen die ermittelte Schwierigkeit**.

Wenn nichts anderes angegeben ist, dann wird zur Ermittlung des Ausmaßes der Gift- bzw. Krankheitswirkung mit einem Würfelpool gewürfelt, der deren Grad +3 entspricht.

> *Jhêgo trinkt von einem Wein, den sein Gastgeber mit einem Schlafgift Grad 3 versetzt hat. Der Spielleiter würfelt mit 6 Würfeln und erzielt 3 Erfolge. Jhêgos WW gegen Gift wird mit einem Würfelpool von 5 (KT 2, SB 3) gegen eine Schwierigkeit von 8 gewürfelt. Leider erzielt Jhêgo zwei Misserfolge und nur einen Erfolg, verpatzt also seinen WW. Damit wirkt das Gift, seine Wirkung wird außerdem durch 3 BE (2 BE aus dem Angriffswurf, 1 zusätzlicher BE aus Jhêgos Patzer) verstärkt.*

4.2 WW gegen Betäubung & Schock

Um die Schwierigkeit dieses WW zu bestimmen, brauchen Sie den Gesamtwert der AD. Die Schwierigkeit lesen Sie bitte in der entsprechenden Zeile der folgenden Tabelle ab.

AD	*Gr1*[7]	*Gr2*	*Gr3*	*Gr4*	*Gr5*	*Gr6*	*Gr7*
0	8	9	9	9	9	9	9
1	7	8	9	9	9	9	9
2	6	7	8	9	9	9	9
3	5	6	7	8	9	9	9
4	4	5	6	7	8	9	9
5	3	4	5	6	7	8	9
6	2	3	4	5	6	7	8
7	2	2	3	4	5	6	7

Tabelle 4: WW gegen Gift

Der WW selbst ist ein **PW: AD + SB gegen die ermittelte Schwierigkeit**.

Wenn nichts anderes angegeben ist, dann wird zur Ermittlung des Ausmaßes eines Schocks bzw. einer Betäubung mit einem Würfelpool gewürfelt, der dessen/deren Grad +3 entspricht.

[6] ‚Gr' gibt den Grad des Giftes respektive der Krankheit an. Höhere Grade als 7 sind möglich, die maximale Schwierigkeit für einen solchen WW ist 9.

[7] ‚Gr' gibt den Grad des Schocks an. Höhere Grade als 7 sind möglich, die maximale Schwierigkeit für einen solchen WW ist 9.

4.3 WW gegen Magie

WW sind gegen verschiedene Arten von Magie möglich. Als Faustregel gilt:

- Gegen Magie, die körperlich bzw. materiell wirkt, ist ein WW gegen physische Zauber erforderlich. Beispiele sind hier etwa Zauber oder Wortkombinationen, die Schaden durch elementare Kräfte wie Feuer, Wasser, Erde oder Luft hervorrufen.
- Wirkt die Magie hingegen auf die Psyche, ist ein WW gegen psychische Magie erforderlich. Zu dieser Magie zählen etwa Zauber oder Wortkombinationen, die einen psychischen Zustand wie Furcht oder Verwirrung hervorrufen.
- Zuletzt ist noch denkbar, dass Magie die Wahrnehmung beeinflusst; in diesem Fall ist ein WW gegen illusionäre Magier erforderlich. Dazu zählen etwa Zauber oder Wortkombinationen, die den Sinnen Gegenstände vorgaukeln, die tatsächlich gar nicht existieren. Zum Unterschied zwischen sog. aktiven und sog. passiven WW gegen Illusionen vgl. *Widerstandswürfe gegen Illusionen*, S. 101.

Grundsätzlich ist davon auszugehen, dass WW nur gegen feindliche Magie gewürfelt werden, also gegen solche Zauber oder Wortkombinationen, die für ihren Empfänger negative Folgen haben. Allerdings kann ein Held auch WW gegen solche Zauber oder Wortkombinationen würfeln, die eigentlich positive Folgen für ihn hätten.

> *Jhêgo ist nach einem Überfall von einem zufällig vorbeikommenden Jäger der Grogoren in dessen Dorf gebracht worden und soll dort medizinisch behandelt werden. Da Jhêgo als Ur-Ulner allerdings massive Vorurteile gegen Grogoren und vor allem gegen deren Wilde Magie hat (angeborener Nachteil* Rassist*, vgl.* Angeborene Nachteile*, S. 35ff.), lehnt er eine Behandlung durch den Schamanen der Grogoren kategorisch ab. Als dieser dennoch eine heilende Wortkombination wirkt, steht Jhêgo daher ein WW: physische Zauber zu.*

Zum Bestimmen der Schwierigkeit eines WW gegen illusionäre Magie brauchen Sie den Gesamtwert IG, gegen gegen physische Magie den Gesamtwert RE und psychische Magie den Gesamtwert AU. Die Schwierigkeit lesen Sie bitte in der entsprechenden Zeile der folgenden Tabelle ab.

IG, AU, RE	*ZK 1*[8]	*ZK 2*	*ZK 3*	*ZK 4*	*ZK 5*	*ZK 6*	*ZK 7*
0	9	10	11	12	13	14	15
1	8	9	10	11	12	13	14
2	7	8	9	10	11	12	13
3	6	7	8	9	10	11	12
4	5	6	7	8	9	10	11
5	4	5	6	7	8	9	10
6	3	4	5	6	7	8	9
7	2	3	4	5	6	7	8

Tabelle 5: WW gegen Magie

Die WW selbst sind

- **gegen illusionäre Magie PW: IG + IT**,
- **gegen physische Magie PW: RE + PAW** und
- **gegen psychische Magie PW: AU + SB**.

und zwar **jeweils gegen die ermittelte Schwierigkeit**.

Wenn nichts anderes angegeben ist, dann wird zur Ermittlung des Ausmaßes eines Zaubers mit einem Würfelpool gewürfelt, der dessen Grad +3 entspricht.

5 Karmapunkte

Zaon verwendet Karmapunkte; diese werden als **Punkte für Gutes Karma** und **Punkte für Böses Karma** (KP bzw. KP^G und KP^B) für gute respektive für böse Taten vergeben.

Das Verhältnis von gutem zu bösem Karma kann von anderen über das heroische Talent *Hellsicht* (Stufe 2) bestimmt werden (vgl. *Hellsicht*, S. 142), außerdem über den Zauber Aura lesen.

Jeder Held beginnt mit sein Abenteurerleben mit 3 KP^G und 1 KP^B.

5.1 Gute und böse Aktionen

Für besonders gute respektive böse Aktionen erhält ein Held Karmapunkte, und zwar KP^G für Taten, die einen guten Zweck verfolgt haben, und KP^B für Taten mit böser Absicht. Eine entsprechende Entscheidung trifft stets der SL

Die Höhe der Karmapunkte richtet sich nach der Tat; als Grenze soll hier vorgeschlagen werden, dass maximal drei Punkte für eine Tat vergeben werden können. Dabei sollten drei Punkte ausschließlich für besonders bemerkenswerte Taten (und zwar sowohl gute als auch böse) verteilt werden. Die folgende, unvollständige Übersicht kann ein SL zur Orientierung nutzen.

[8] ‚ZK' meint die Zauberkraft des Magiers, der die jeweilige Magie gewirkt hat. Für jeden Punkt ZK über 7 steigt die Schwierigkeit um 1, die Höhe der Schwierigkeit ist nicht gedeckelt.

Diebstahl aus niederen Motiven	+1 KP^B
Totschlag im Affekt	+2 KP^B
Totschlag	+2 KP^B
Vergewaltigung	+2 KP^B
Folterung eines Wesens	+2 KP^B
kaltblütiger Mord	+3 KP^B
Beschwören eines Dämons	+ *n* KP^B nach Gefährlichkeit des Dämons
Verrat	+ *n* KP^B nach Schwere des Verrats
Verwendung eines ‚bösen' Zauberspruches, etwa UNFRUCHTBARKEIT oder VERJÜNGEN	+ *n* KP^B nach Spruch
uneigennützige Hilfe bzw. Unterstützung von Hilfebedürftigen, die mit persönlichen Nachteilen verbunden ist	+1 KP^G
Rettung eines wehrlosen Menschen aus größter Gefahr	+2 KP^G
Rettung eines wehrlosen Menschen aus größter Gefahr unter Gefährdung des eigenen Lebens	+3 KP^G
Vernichtung eines Dämons	+ *n* KP^G nach Gefährlichkeit des Dämons

Tabelle 6: Beispiele für Karmagewinn und -verlust

5.2 Karmapunkte einsetzen

Helden können KP^G einsetzen, Schurken KP^B. **Es gilt:**

- Sobald die Zahl der KP^G auf gleicher Höhe wie oder niedriger als die Zahl der KP^B ist, kann ein Held kein Karma mehr einsetzen. Vorher muss er erst so lange wieder Gutes tun, bis er wenigstens einen KP^G mehr hat als KP^B. Für Schurken gilt dies analog für KP^B.
- Ausgegebene KP werden summiert und notiert, ihre Gesamtzahl spiegelt die Bekanntheit eines Helden wider (vgl. *Berühmt oder berüchtigt? Ruf und Ruhm*, S. 24).

5.2.1 Heroische Erzählung – glückliche Fügung

Helden können den Lauf der Dinge zu ihren Gunsten verändern, indem sie Karma ausgeben. Konkret bedeutet dies, dass sie – abgesehen von den beiden u. g. Möglichkeiten – kleinere Veränderungen an der Erzählung und an der erzählten Wirklichkeit vornehmen können, die sich im Regelfall positiv in ihrem Sinne auswirken, wenn sie dafür Karma einsetzen.

Es gilt:

- Je unwahrscheinlicher eine Wendung, je glücklicher ein Fund, je zufälliger eine Begegnung, desto mehr Karma muss investiert werden.
- Das Minimum an eingesetztem Karma ist 1 KP^G, nach oben gibt es keine Grenze.
- Die glückliche Fügung muss vom Spieler eigenständig in die Erzählung eingebaut werden. Es ist ausdrücklich nicht Aufgabe des SL, hier kreativ zu werden.

> *Jhêgos Glück hat ihn verlassen – er ist als einziger seiner Gruppe von einer Schar marodierender Söldner gefangengenommen worden, die nach Ende eines bewaffneten Konfliktes keinen Sold erhalten haben und sich daher an der arglosen Landbevölkerung schadlos halten. Jetzt liegt Jhêgo*

gefesselt in einer Hütte in einem Dorf, das durch den Krieg weitgehend entvölkert wurde. Seine Lage ist aussichtslos, die Marodeure sind Profis: Knebel und Fesseln sitzen fest und stabil; Jhêgo hat eine Schöpfkelle voll Wasser verabreicht bekommen, in das ein Pulver eingerührt wurde (Nal'ad, wie er zu Recht vermutet; vgl. Hinweise zum Ulnischen Imperium in der Weltbeschreibung*); vor der Tür wacht ein Mann. Jhêgos Spieler entschließt sich, Karma für glückliche Fügungen einzusetzen, und beginnt zu erzählen:*

„Ich lausche der Wache und stelle nach einiger Zeit erstaunt fest, dass diese sich entfernt hat – wahrscheinlich muss sie kurz austreten. Diese Gelegenheit nutze ich, um mich noch einmal rasch, trotzdem so gut wie möglich in meinem Gefängnis umzuschauen. Es ist zwar dunkel, aber mithilfe meiner guten Konzentrationsfähigkeit kann ich mich dennoch einigermaßen orientieren. Zu meiner großen Überraschung entdecke ich, dass nicht allzu weit von der Stelle, an der mich die Deserteure zu Boden geworfen haben, wohl vor längerer Zeit einmal ein irdener Krug zerbrochen sein muss. Jedenfalls liegen dort noch ein paar glücklicherweise scharfkantige Scherben – damit könnte ich meine Fesseln durchschneiden. Mit viel Anstrengung schaffe ich es, mich so zu drehen, dass meine rechte Hand eine der Scherben erreicht. Obwohl es schmerzhaft ist, gelingt es mir danach auch, das Seil, das meine Hände bindet, zu zerschneiden. Ich verharre kurz und lausche – die Wache ist wieder da, hat aber offenbar nichts gehört. Ich entferne daher leise meine Knebel, dann löse ich auch die Fesseln an meinen Füßen. Wenn jetzt noch die Wirkung des Nal'ad nachließe, wäre das zwar beinahe ein Wunder, aber wer weiß, wie gut sich die Marodeure mit dessen Dosierung auskennen …"

Der SL entscheidet, dass diese Aneinanderreihung glücklicher Fügungen Jhêgo 5 KP^G kostet:

1. *Die Wache entfernt sich kurz (1 KP^G),*
2. *zufällig liegen scharfkantige Scherben in der Nähe (1 KP^G),*
3. *Jhêgo schafft es, seine Handfesseln zu zerschneiden (1 KP^G),*
4. *und schließlich lässt tatsächlich kurze Zeit später noch die Wirkung des Nal'ad nach (2 KP^G) – die Deserteure haben, auch wegen des hohen Preises, zu sparsam dosiert.*

Danach kann sich Jhêgo relativ problemlos befreien, denn er hat wieder Zugriff auf seine magischen Fähigkeiten und kann damit die Wache und noch einige weitere Deserteure ausschalten, um dem verlassenen Dorf unbemerkt zu entfliehen.

5.2.2 Heroische Aktionen – bessere Prüfwürfe

Für heroische Aktionen kann einmal pro KR bzw. Szene auf drei Arten Karma eingesetzt werden:

1. In besonderen Situationen und ausschließlich in Absprache mit dem SL kann ein Held einen KP^G einsetzen, um **einen automatischen Erfolg** bei einem PW zu erwerben; dieser Erfolg wird wie eine gewürfelte 10 gewertet und zählt zusätzlich zum Ergebnis des beim PW gewürfelten Würfelpools. Dies gilt ausdrücklich auch für Schadens-, Bindungs- und Widerstandswürfe. In Ausnahmefällen, etwa bei kumulierten PW, bei denen eine große Zahl an Erfolgen gesammelt werden muss, dürfen, sofern der SL einverstanden ist, auch zwei KP^G eingesetzt werden. – Dieser Einsatz eines KP^G muss vorher angekündigt und abgesprochen werden.
2. Alternativ kann ein Held in besonderen Situationen (Absprache mit dem SL erforderlich) einen KP^G einsetzen, um **aus einem geschlossenen PW einen offenen PW zu machen** (vgl. *Offene und geschlossene PW*, S. *13*). Dies gilt ausdrücklich auch für Bindungs- und für

Widerstandswürfe. – Dieser Einsatz eines KP^G kann **auch nachträglich**, wenn also das eigentliche PW-Ergebnis bereits vorliegt, abgesprochen werden.

3. In bestimmten Szenen kann ein Held außerdem einen KP^G einsetzen, um für die Dauer der Szene respektive eines Kampfes **(genau) eine Eigenschaft (außer ZK) um (genau) einen Punkt zu erhöhen** (Bonus). PW, die diese Eigenschaft beinhalten, werden mit einem zusätzlichen Würfel für den Würfelpool gewürfelt. Abgeleitete Eigenschaften können nicht direkt durch KP^G gesteigert werden, höchstens indirekt, indem eine Eigenschaft gesteigert wird, die zur Berechnung einer abgeleiteten Eigenschaft verwendet wird.

5.2.3 Heroische Talente & göttliche Gaben

Um heroische Talente (solche Talente können nur für Erfahrungspunkte (EP) erlernt werden, vgl. *Heroische Talente*, S. 139) oder göttliche Gaben einsetzen zu können, muss ein Held KP^G einsetzen. Die Gegner der Helden, die Schurken, setzen hingegen KP^B ein. Je nach eingesetztem Karma unterscheiden sich auch die Effekte – gutes Karma führt für die Umgebung tendenziell zu positiven Effekten und guten Taten, böses Karma zu für die Umgebung potentiell negativen Effekten und bösen Taten.

Die Aktivierung eines heroischen Talents oder einer göttlichen Gabe erfordert stets 1 KP^G, unabhängig von der Stufe des eingesetzten Talents bzw. der eingesetzten Gabe.

5.3 Auswirkung von Auren

Sobald eine Differenz von 7 oder mehr Punkten zwischen KP^G und KP^B auftritt, gilt:

- Andere können die Aura des Helden mittels eines PW: IT + *Empathie & Menschenkenntnis* gegen 7 spüren. Ein erfolgreicher PW lässt andere die Ausrichtung des Helden sehr grob erkennen, genaue Aussagen über das Verhältnis von KP^G zu KP^B (oder deren tatsächliche Höhe) sind nicht möglich.
- Überwiegen die KP^G deutlich, führt dies überdies dazu, dass andere Menschen dem Helden leichter vertrauen, entgegenkommend sind, die Nähe des Helden suchen oder den Helden gar als Vorbild betrachten.
- Überwiegen die KP^B deutlich, macht sich des Schurken Bosheit in seiner Ausstrahlung bemerkbar. Andere Menschen werden ihn scheuen, sich nur ungern mit ihm unterhalten und beim Gespräch immer ein ungutes Gefühl haben, beinahe niemand wird dem Schurken mehr etwas leihen wollen etc.[9]

5.4 Berühmt oder berüchtigt? Ruf und Ruhm

Alle ausgegebenen KP werden notiert, ihre Zahl ist ein Maß für den Ruhm eines Wesens: Je mehr KP ein Wesen ausgegeben hat, desto berühmter bzw. berüchtigter ist es. Die Art des Ruhmes rich-

[9] Sowohl das heroische Talent *Hellsicht* 2 als auch der Zauberspruch Aura lesen enthüllen, welche Seite in einem Wesen im Moment gerade überwiegt; sie geben zudem recht genau Aufschluss über das Verhältnis von KP^G zu KP^B.

tet sich nach den Karmapunkten, also danach, ob ein Wesen gute oder böse Karmapunkte ausgegeben hat: Bei KP^G gilt das Wesen als berühmt, als Held; bei KP^B gilt es als berüchtigt, als Schurke. Ist das Verhältnis ausgewogen, ist der Held in neutralem Sinne bekannt.

Kapitel II: Heldenerschaffung

1 Eigenschaften & abgeleitete Eigenschaften

Jeder Held besitzt zehn Eigenschaften, die sein körperliches und geistiges Leistungsvermögen angeben. Diese Eigenschaften werden im Folgenden beschrieben.

- **Ausdauer (AD)** ist ein Maß für die Kondition eines Helden. PW: AD sollten immer dann gefordert werden, wenn es auf das Durchhaltevermögen eines Wesens ankommt, zum Beispiel, um zu überprüfen, ob ein Held auch nach 24 Stunden ohne Schlaf noch in der Lage ist, stundenlang zu marschieren.
- **Ausstrahlung (AU)** umfasst Charisma, manipulative Kraft und Führungstalent, aber auch Selbstsicherheit und Auffälligkeit eines Helden. Ein Mensch mit hoher Ausstrahlung kann einen anderen eher von etwas überzeugen als ein Mensch mit niedriger Ausstrahlung. PW: AU können zum Beispiel gefordert werden, wenn ein Wesen ein anderes allein durch sein Auftreten von etwas überzeugen will.
- **Gewandtheit (GW)** ist die Geschmeidigkeit des gesamten Körpers und insbesondere der Finger. Gewandtheit ist aber auch ein Maß für Gleichgewichtssinn. PW: GW werden immer dann nötig, wenn ein Held seinen Körper (nicht seine Kraft) einsetzen muss, um etwas zu tun – beispielsweise, wenn er sich durch enge Öffnungen zwängen oder rasch über einen schmalen Grat balancieren will.
- **Intelligenz (IG)** gibt das geistige Potential, die Fähigkeit, logisch zu denken, und die Lernfähigkeit an. Intelligente Helden durchschauen Tricks leichter als andere und fallen nicht so leicht auf Schwindler herein. PW: IG können dann gefordert werden, wenn es darauf ankommt, logisch zu schlussfolgern, aber eventuell auch dann, wenn der Spieler während eines Abenteuers eine wichtige Tatsache übersieht, die sein Held wohl kaum außer Acht ließe.
- **Intuition (IT)** ist die Fähigkeit eines Helden, spontan und ohne Überlegung das Richtige zu tun. Helden mit hoher Intuition wählen zum Beispiel zwischen zwei Wegen intuitiv eher den richtigen aus als Helden mit niedriger Intuition. Ein PW: IT ist immer dann angebracht, wenn es auf intuitive Handlungen ankommt.

- **Konstitution (KT)** spiegelt die Robustheit eines Helden, seine Resistenz gegen Schocks und die Menge seiner Lebenskraft wider. PW: KT werden dann fällig, wenn es weniger auf Durchhaltevermögen als auf Widerstandskraft des Körpers ankommt, etwa wenn es bei einem harten Aufprall nach einem Sturz fraglich ist, ob das gestürzte Wesen bewusstlos wird oder nicht.
- **Reaktion (RE)** ist die Fähigkeit, blitzschnell einen fallenden Gegenstand zu greifen oder einem Geschoss auszuweichen, schließt aber auch die Gabe ein, sich schnell auf eine überraschende Situation einzustellen. PW: RE sollten dann gefordert werden, wenn sich Wesen plötzlich mit einer Situation konfrontiert sehen, die nicht voraussehbar war, und dann noch entsprechend reagieren wollen.
- **Stärke (SK)** ist nicht bloß die reine Muskelkraft eines Helden, sondern auch die Fähigkeit, diese Kraft sinnvoll und zielgerichtet einzusetzen. PW: SK sind immer dann nötig, wenn ein Wesen durch Muskelkraft oder geschickten Einsatz derselben etwas vollbringen möchte.
- **Wahrnehmung (WG)** beschreibt die Aufmerksamkeit des Helden, ist ein Maß für dessen Fähigkeit, Auffälligkeiten wahrzunehmen, aber auch dafür, wie gut er über einen längeren Zeitraum beobachten kann. Eine niedrige Wahrnehmung findet man bei Wesen, die auch offensichtliche Veränderungen ihrer Umwelt nicht wahrnehmen, während hohe Wahrnehmung solche Wesen kennzeichnet, denen (fast) nichts in ihrem Umfeld entgeht. PW: WG sind etwa dann angebracht, wenn geprüft werden muss, ob der verstohlene Austausch einer Nachricht zwischen zwei anderen vom Helden entdeckt wird.
- **Zauberkraft (ZK)** gibt das Talent eines Wesens an, Magie einzusetzen, und ist auch ein Maß für die Macht seiner Magie. Details im Kapitel *Magie*, S. 96ff.

1.1 Volkszugehörigkeit & Eigenschaftsmodifikationen einzelner Völker

Bitte lesen Sie im Heft *Weltbeschreibung* die Informationen zu den Kulturen und entscheiden sich dann für ein Volk für das Spiel auf Zaon. Haben Sie sich für ein Volk entschieden, dann tragen Sie es bitte auf dem Heldenbogen unter „Volk“ ein.

Die Anpassung an spezielle Umwelteinflüsse, zum Teil auch genetische Veranlagungen führen dazu, dass alle Völker – menschliche und menschenähnliche – Boni oder Mali auf Eigenschaften besitzen. Diese werden als Modifikation auf den Wert der Eigenschaft zur Berechnung des Gesamtwertes angewendet (vgl. *Grundbegriffe*, S. 8).

	AD	*GW*	*KT*	*RE*	*SK*	*AU*	*IG*	*IT*	*WG*	*ZK*
Bhut	±0	**+1**	±0	**+1**	**-1**	±0	±0	±0	±0	±0
Blithlu	±0	±0	**-1**	±0	**-1**	±0	±0	**+2**	**+1**	±0
Broghan	**+1**	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Cha'dan	±0	±0	±0	**+1**	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Dorier	±0	±0	±0	±0	±0	±0	**+1**	±0	±0	±0
Dowl	**+1**	**-1**	**+2**	±0	±0	**-1**	±0	±0	±0	±0

	AD	GW	KT	RE	SK	AU	IG	IT	WG	ZK
Grogoren	**+1**	±0	±0	±0	**+1**	**-1**	±0	±0	±0	±0
Halb-Ulner/Rha'ganur	±0	±0	**+1**	±0	±0	**+1**	±0	**-1**	±0	±0
Halb-Ulngas/Rha'garod	**+1**	±0	**+1**	±0	±0	±0	±0	**-1**	±0	±0
Harani	**+1**	±0	±0	±0	**-1**	±0	±0	±0	**+1**	±0
Hunab-Tabai	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	**+1**	±0
Issard[10]	±0	±0	**-1**	±0	±0	±0	±0	±0	**+1**	**+1**
Korlaniten	±0	**+1**	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Ronawara	±0	±0	±0	±0	±0	**+1**	±0	±0	±0	±0
Ulngas (Standard)	±0	±0	±0	±0	±0	**+1**	±0	±0	±0	±0
Ulngas (Broghan)	**+1**	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Ulngas (Grogoren)	±0	±0	±0	±0	**+1**	±0	±0	±0	±0	±0
Ulngas (Vanir)	±0	±0	**+1**	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0
Umnali	±0	±0	±0	±0	±0	±0	±0	**+1**	±0	±0
Ur-Ulner	±0	±0	±0	±0	**-1**	**+2**	**+1**	**-1**	±0	±0
Vanir	±0	±0	**+1**	±0	**+1**	**-1**	±0	±0	±0	±0
Ya-umi	**+1**	**+1**	±0	±0	**-1**	±0	±0	±0	±0	±0

Tabelle 7: Eigenschaftsmodifikationen der Völker Zaons

Der Dowl Tarak hat einen Wert: KT von 2. Da ein Dowl jedoch KT+2 (auf dem Heldenbogen eingetragen als +2 im Feld +/-) erhält, hat er für alle PW, in denen KT eine Rolle spielt, einen Gesamtwert: KT von 4. Das betrifft zum Beispiel auch die Berechnung der Lebenspunkte, vgl. Größenfaktor & Lebenspunkte (LEP)*, S. 59.*

Gleichzeitig haben Dowl aber auch GW -1 (auf dem Heldenbogen ebenfalls im Feld +/- eingetragen). Da Tarak einen Wert: GW von 1 hat, sinkt diese auf 0. Bei einem PW mit GW – etwa einem PW: GW + Klettern – wird die Zahl seiner Würfel im Würfelpool um 1 reduziert; ist der Wert der Fähigkeit daher 1, sind solche PW nicht möglich, da keine Würfel verbleiben. Es erscheint dringend angebracht, die GW mit EP zu steigern (vgl. Grundwerte von Eigenschaften steigern*, S. 126).*

1.2 Eigenschaften festlegen

Der Grundwert (GrW) jeder Eigenschaft ist zu Beginn 1; die einzige Ausnahme bildet die ZK, deren GrW zu Beginn stets 0 ist. **12 freie Punkte können auf die Grundwerte aller Eigenschaften außer ZK verteilt werden.** Der GrW jeder Eigenschaft außer ZK kann durch das Verteilen dieser Punkte auf ein Maximum von 4 steigen; heroische Werte (HerW) können zu Beginn nicht erreicht werden. – Zu den Begriffen vgl. *Grundbegriffe*, S. 8.

Für die Anwendung von Magie (vgl. *Magie*, S.96ff.) gilt:

- Der Gesamtwert IG eines Anwenders der Gelehrten Zauberei (Zauberer) muss mindestens 4 betragen.

[10] Das Volk der Issard steht für Heldenfiguren in der Regel nicht zur Verfügung, vgl. *Weltbeschreibung*.

- Der Gesamtwert IT eines Anwenders der Wilden Magie (Wilder Magier) muss mindestens 4 betragen.

Falls Boni oder Mali für die Volkszugehörigkeit anfallen, werden diese als Modifikation eingetragen (vgl. *Grundbegriffe*, S. 8).

Falls der Gesamtwert einer Eigenschaft so auf 0 fallen sollte, bedeutet das nicht, dass ein PW unmöglich ist, für den diese Eigenschaft in Kombination mit einer Fähigkeit/Fertigkeit gefordert wird. Vielmehr gelten hier spezielle Regeln, vgl. *Schwierigkeitsgrade*, S. 13.

1.3 Bestimmung der abgeleiteten Eigenschaften

Die abgeleiteten Eigenschaften errechnen sich aus dem arithmetischen Mittelwert von jeweils drei Eigenschaften; dabei werden der Berechnung die Gesamtwerte (also durch Boni/Mali modifiziert) zugrunde gelegt. Das (ggf. normal gerundete) Ergebnis der Division entspricht dann der Höhe der abgeleiteten Eigenschaft.

- Der **Fernkampfwert (FW)** (Reaktion; Intelligenz; Wahrnehmung) eines Helden gibt dessen Fähigkeit wieder, Distanzen und Bewegungen im Fernkampf richtig einzuschätzen und mit Fernkampfwaffen umzugehen.
- Das **Kampfgeschick (KG)** (Gewandtheit; Reaktion; Stärke) beschreibt die Möglichkeiten eines Helden im Nahkampf. Helden mit hohem Kampfgeschick treffen im Kampf besser.
- Der **Paradewert (PAW)** (Intuition; Reaktion; Wahrnehmung) ist ein Maß für die Abwehrreflexe eines Helden. Ein Held mit hohem Paradewert verhält sich daher bei einem Angriff besser (oder einfach nur schneller richtig) als ein Wesen mit niedrigem Paradewert.
- Die **Selbstbeherrschung (SB)** (Ausdauer; Ausstrahlung; Intelligenz) schließlich beschreibt die Kontrolle des Helden über seine körperlichen Reaktionen. Ein Held mit niedriger Selbstbeherrschung ist jähzornig und aufbrausend, während einer mit sehr hoher Selbstbeherrschung immer einen kühlen Kopf behält. Ein PW: SB sollte z. B. dann fällig sein, wenn ein Wesen große Schmerzen – physischer oder mentaler Art – auszuhalten hat. Schadensbindung basiert auf dem Gesamtwert: SB.

2 Genese & Werdegang

Für die Wahl einer Profession, die Wahl weiterer Fähigkeiten und Fertigkeiten und die Wahl angeborener Talente investiert ein Held Werdegangspunkte (WGP). Mit WGP können außerdem der Stand verbessert und Sprachen erlernt werden; auch besondere Besitztümer können über WGP erworben werden. **Am Anfang seiner Laufbahn verfügt jeder Held über 65 WGP.**

Wählt ein Held zu Beginn seiner Laufbahn bestimmte angeborene Nachteile, erhält er dafür zusätzliche WGP (und ggf. auch Lernpunkte), vgl. *Angeborene Nachteile*, S. 35.

Falls am Ende des Werdegangs-Prozesses noch 1 oder 2 WGP übrig sein sollten, können diese im Verhältnis eins zu eins in Lernpunkte (LP) umgewandelt werden. Für 3 oder mehr WGP müssen allerdings Fähigkeiten oder Fertigkeiten o. ä. erlernt werden; eine Umwandlung von 3 oder mehr WGP ist nicht gestattet.

2.1 Angeborene Vorteile

Ein Held kann zu Beginn seiner Laufbahn für WGP angeborene Vorteile auswählen. **Es gilt:**

- Bei der Heldenerschaffung (und nur dann!) kann ein Held maximal zwei solcher angeborenen Vorteile erwerben.
- Ein angeborener Vorteil darf grundsätzlich nicht doppelt gewählt werden.
- Werden bestimmte Werte bei Eigenschaften als Voraussetzung genannt, ist damit der Gesamtwert gemeint; Boni aufgrund magischer Gegenstände usw. zählen dabei ausdrücklich nicht, wohl aber Modifikationen durch die Volkszugehörigkeit.

Aktivist (#1)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: RE 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +3 auf seine Bewegungspunkte.

Angeborenes heroisches Talent (#2)
Kosten: 25 WGP
- Der Held kann seit seiner Kindheit ein heroisches Talent (vgl. *Heroische Talente, S.* 139ff.) einsetzen, das er auf Stufe 1 beherrscht.
- Die dort genannten Voraussetzungen müssen erfüllt sein, damit das heroische Talent als angeborenes Talent gewählt werden kann. Anders als bei den heroischen Talenten angegeben, reicht jedoch jeweils ein Wert von 4 aus. Dazu ist es ausnahmsweise möglich, erforderliche Fähigkeiten bei der Heldenerschaffung mithilfe von LP auf das Grundwert-Maximum von 4 zu steigern.
- Für das heroische Talent *Manipulator* sind ein Gesamtwert SB 3 sowie ein Gesamtwert IG 4 erforderlich.
- Steigerungen der Talentstufe sind erst möglich, wenn für die entsprechende Eigenschaft bzw. Fähigkeit ein heroischer Wert erlernt wurde (vgl. *Heroische Eigenschaften*, S. 128).
- Jeder Held kann maximal ein heroisches Talent besitzen, egal ob angeboren oder später erlernt.

Ausgezeichnete Wahrnehmung (#3)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: WG 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Wahrnehmung.

Begabung (#4)
Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: keine
- Für alle PW, in die die gewählte Fähigkeit involviert ist, erhält der Held +2W für den Würfelpool.
- Eine Begabung für Waffenfertigkeiten und *Magie anwenden* ist ausgeschlossen.

Berserker (#5)
Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: KG 3
- Im Berserkerrausch: S_{ANG} (Nahkampf) -2; S_{PAR} +1; S (Ausweichen) +1; +SK Würfel auf den variablen Schaden
- Um herauszufinden, ob ein Held in den Berserkerrausch verfällt, wird zu Beginn jedes Kampfes ein PW: SB gegen 7 fällig, bei dessen Misslingen der Held die Kontrolle über sich verliert; Karma kann bei diesem PW nicht eingesetzt werden.
  Alternativ kann sich ein Held mit diesem Vorteil auch absichtlich in diese Raserei hineinsteigern. Dazu muss er sich vor einem Kampf etwa zwei Minuten selbst in Wut versetzen; dann ist kein PW erforderlich.
- Nachteil: Der Held kann sich nach einem Kampf nur schwer wieder beruhigen. Dies bedeutet, dass auch am Ende eines jeden Kampfes ein PW: SB (S3) fällig wird, der zu bestehen ist, will der Held sich wieder unter Kontrolle haben. Die Schwierigkeit dieses PW erhöht sich für jedes Wesen, das der Held verletzt und/oder getötet hat, um 1. Misslingt der PW, werden ggf. auch die Gefährten und Verbündeten des Helden angegriffen. Der PW kann nach jeder Kampfrunde wiederholt werden.

Beruhigende Ausstrahlung (#6)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: AU 3
- Die Aura des Helden sorgt dafür, dass Wesen um ihn herum ruhiger werden und ihm gegenüber aufgeschlossener agieren. Das bedeutet nicht, dass Feinde plötzlich zu Freunden werden, aber offene Aggression wandelt sich in latente, Neutralität in Anklänge von Sympathie usw.
- Die beruhigende Aura wirkt auf Menschen, Humanoide und normale Tiere; übernatürliche Wesen, etwa Geister oder Dämonen, sind nicht betroffen.
- Wollen Wesen dem Effekt bewusst widerstehen, ist ein PW: SB gegen die AU des Helden +3 erforderlich (Maximum: 8).

Blitzableiter (#7)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: RE 3
- Bei Widerstandswürfen gegen physische Magie erhöht sich die Zahl der Würfel im Würfelpool um RE Würfel.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Empfindlichkeit: Magie* gewählt werden.

Charismatisch (#8)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: AU 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Ausstrahlung.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Graue Maus* gewählt werden.

Dämmerungssicht (#9)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: WG 3
- Der Held kann auch bei sehr schlechten Lichtverhältnissen relativ gut sehen; lediglich vollständige Dunkelheit wirkt sich bei ihm wie bei jedem anderen auch aus.
- Zu den konkreten Auswirkungen vgl. *Kampf in Dunkelheit*, S. 83.

Diplomat (#10)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: AU 3
- Der Held ist besonders diplomatisch: Der Würfelpool von allen Würfen, in denen es auf (soziales) Fingerspitzengefühl ankommt, steigt um 1 Würfel.

Engelszunge (#11)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: AU 3
- Die Schwierigkeit aller PW: *Singen* sinkt um 1; zudem erhält der Held für solche PW +1W.
- Kann zusammen mit dem Vorteil *Begabung* gewählt werden.

Gefahrensinn (#12)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: IT 3
- Dieser Vorteil gibt einem Helden die Möglichkeit, begrenzt Gefahr zu spüren. Dank dieser Fähigkeit kann ein Held zum Beispiel nachts wach werden, wenn sich gerade ein paar Räuber daran machen, die Ausrüstung der Helden zu stehlen; er kann vor einem hinterhältigen Schlag gewarnt werden etc. Dazu wird ein PW: IT + *Aufmerksamkeit* gegen eine vom SL festzusetzende Schwierigkeit gewürfelt.

Gesegnet (#13)
Kosten: 25 WGP
- Der Held muss zu Beginn die Fähigkeit *Götter, Geister & Legenden* auf Wert 4 beherrschen. Dazu ist es ausnahmsweise möglich, diese Fähigkeiten bei der Heldenerschaffung mithilfe von LP auf das Grundwert-Maximum von 4 zu steigern.
- Bereits bei seiner Geburt ist der Held von einer Gottheit gesegnet worden und hat deswegen eine göttliche Gabe (vgl. *Göttliche Gaben*, S. 144ff.) erhalten, die er auf Stufe 1 beherrscht.
- Gleichzeitig ist der Held jedoch gezeichnet und trägt das Mal seiner Gottheit. Dies kann in Absprache mit dem SL durch klassische Zeichen (Muttermale o. ä.) geschehen sein, aber auch auf andere Art und Weise.
- Der Held muss außerdem ein treuer Diener seines Gottes sein: Solange er nach dessen Geboten lebt und agiert, kann er die göttliche Gabe einsetzen. Agiert er gegen die Prinzipien seiner Gottheit, verliert er die Gabe – erst temporär, später ggf. permanent.
- Steigerungen der göttlichen Gabe sind nur dann möglich, wenn der Held sich besonders gottesfürchtig verhält und im Namen seines Gottes gottgefällige Taten vollbringt.
- Es liegt in der Natur der Sache, dass jeder Held die Gaben von nur einem Gott erhalten kann.

Glückskind (#14)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: –
- Gegen Einsatz eines KP^G darf der Held einen misslungenen PW wiederholen, gegen Einsatz von zwei KP^G einen verpatzten. Dieser Vorteil kann dreimal pro Spielrunde (Spielsitzung) eingesetzt werden.

Graue Maus (#15)
Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: AU maximal 3
- Bei allen PW, die in Situationen gefordert sind, in denen sich der Held möglichst schnell und unauffällig verhalten will oder nicht auffallen darf, sinkt die Schwierigkeit des PW um (4 minus reiner AU-Gesamtwert [= ohne Modifikation] des Helden).
- Kann nicht zusammen mit den Vorteilen *Charismatisch* bzw. *Selbstsicher* gewählt werden.

Gutes Gleichgewicht (#16)
Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: GW 3
- Die Schwierigkeit von allen PW, in die der Gleichgewichtssinn des Helden involviert ist, sinkt um 1.

Heimlichtuer (#17)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: GW 3
- Bei allen PW auf Heimlichkeitsfähigkeiten erhöht sich der Würfelpool um 1.

Intellektuell (#18)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: IG 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Intelligenz.

Landschaftsaffinität (#19)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: IT 2, AD 2
- Der Held hat eine besondere Affinität zu einem Landschaftstyp; zur Wahl stehen dabei die Typen, die auch für die Fähigkeit Wildniswissen gewählt werden können: *Urwald (tropisch)*, *Eis und Schnee*, *Felswüste*, *Gebirge*, *Höhlen & Stollen*, *Kulturlandschaft*, *Küste*, *Ödland*, *Offener Ozean*, *Sandwüste*, *Savanne*, *Steppe*, *Sumpf*, *Urwald*, *Wald*.
- Für folgende Fähigkeiten erhält der Held bei PW, die mit diesem Landschaftstyp zu tun haben, einen zusätzlichen Würfel: *Wildniswissen*, *Fährten lesen*, *Jagen*, *Fischen*, *Orientieren & Navigieren*, *Pflanzenkunde*, *Tierkunde*.
- Dieser Vorteil kann für maximal zwei verschiedene Landschaftstypen gewählt werden.

Magisches Gespür (#20)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: IT 3
- Dieser Vorteil ermöglicht einem Helden, in begrenztem Umfang die Aura eines magischen Gegenstandes oder Wesens zu spüren. Gelingt ein PW: IT in Anwesenheit eines solchen Gegenstandes oder Wesens, erkennt der Held die magische Natur desselben. Solche PW sollten vom SL verdeckt durchgeführt werden, der auch die Schwierigkeit des PW festlegt.
- Mithilfe eines PW: IT (S8) kann ein Held zudem feststellen, ob im magischen Feld ein Knotenpunkt in der Nähe ist, vgl. auch *Magische Knotenpunkte – Kreuzungen im magischen Feld*, S. 99.

Pferdeflüsterer (#21)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: IT 3, WG 2
- Bei allen PW im Umgang mit Pferden erhöht sich der Würfelpool um 1.
- Kann in anderen Kulturen analog für andere Reittiere gewählt werden.

Primärmagier (#22)
Kosten: 32 WGP (37 WGP mit Lizenz des Ulnischen Imperiums) • Voraussetzung: IG 4 für Zauberer; IT 4 für Wilde Magier (vgl. Kapitel *Magie*, S. 96ff.)
- Der Held hat grundsätzlich gelernt, die mystischen Ströme der Magie in seinem Sinne zu lenken.
  - Die Zauberkraft des Helden steigt mit dem Erlernen dieses Vorteils auf 1.
  - Die maximale Zauberkraft des Helden beträgt grundsätzlich 5.
  - Der Held erhält zu Beginn seiner Laufbahn 33 Magielernpunkte (vgl. *Magie beherrschen & anwenden*, S. 97).
- Mit der Wahl dieses Vorteils erhält der Held automatisch die Fähigkeit *Magie anwenden* (mit einem Lernpunkt, vgl. *Heldenentwicklung & Lernpunkte (LP)*, S. 58).
- Will der Held im Ulnischen Imperium offiziell Ordentliche Zauberei einsetzen (vgl. *Ordentliche oder Gelehrte Zauberei*, S. 107ff.), kann er für 5 zusätzliche WGP eine entsprechende Lizenz erwerben.
  - Mit der Lizenz erlernt der Zauberer automatisch auch die Basis-Zauber, die jeder Zauberer im Imperium beherrschen muss, ohne dafür Magielernpunkte ausgeben zu müssen: Zauberschrift lesen, Magie entdecken, Aura lesen.
  - Zauberer, die im Imperium ohne Lizenz Magie einsetzen, werden hart bestraft; Wilde Magie (vgl. *Wilde Magie*, S. 112ff.) ist dort gänzlich verboten.

Rasche Auffassungsgabe (#23)
Kosten: 25 WGP • Voraussetzung: –
- Der Held erhält in jeder Spielsitzung 1 EP zusätzlich.

Realist (#24)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: IG 3
- Bei Widerstandswürfen gegen Illusionen erhöht sich die Zahl der Würfel im Würfelpool um IG Würfel.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Empfindlichkeit: Magie* gewählt werden.

Robust (#25)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: KT 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Konstitution.

Schlangenmensch (#26)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: GW 3
- Der Held kann sich biegen und dehnen wie eine Schlange; selbst durch kleinste Öffnungen kann er sich zwängen – passt sein Schädel hindurch, passt auch der Held hindurch.

Schnelle Heilung (#27)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: KT 3, AD 3
- Die Regenerationsrate der LEP des Helden verdoppelt sich: Durch Verletzung verlorene LEP regenerieren sich mit (AD+ KT)×2 LEP pro acht Stunden Schlaf; Wunden schließen sich schneller, Brüche verheilen rascher.

Schnelle Reaktion (#28)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: RE 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Reaktion.

Sehr ausdauernd (#29)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: AD 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Ausdauer.

Sehr gewandt (#30)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: GW 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Gewandtheit.

Sekundärmagier (#31)
Kosten: 22 WGP (27 WGP mit Lizenz des Ulnischen Imperiums) • Voraussetzung: IG 4 für Zauberer; IT 4 für Wilde Magier (vgl. Kapitel *Magie*, S. 96ff.)
- Der Held hat grundsätzlich gelernt, die mystischen Ströme der Magie in seinem Sinne zu lenken.
  - Die Zauberkraft des Helden steigt mit dem Erlernen dieses Vorteils auf 1.
  - Die maximale Zauberkraft des Helden beträgt 4.
  - Der Held erhält zu Beginn seiner Laufbahn 23 Magielernpunkte (vgl. *Magie beherrschen & anwenden*, S. 97).
- Mit der Wahl dieses Vorteils erhält der Held automatisch die Fähigkeit *Magie anwenden* (mit einem Lernpunkt, vgl. *Heldenentwicklung & Lernpunkte (LP)*, S. 58).
- Will der Held im Ulnischen Imperium offiziell Ordentliche Zauberei einsetzen (vgl. *Ordentliche oder Gelehrte Zauberei*, S. 107ff.), kann er für 5 zusätzliche WGP eine entsprechende Lizenz erwerben.
  - Mit der Lizenz erlernt der Zauberer automatisch auch die Basis-Zauber, die jeder Zauberer im Imperium beherrschen muss, ohne dafür Magielernpunkte ausgeben zu müssen: Zauberschrift lesen, Magie entdecken, Aura lesen.
  - Zauberer, die im Imperium ohne Lizenz Magie einsetzen, werden hart bestraft; Wilde Magie (vgl. *Wilde Magie*, S. 112ff.) ist dort gänzlich verboten.

Selbstsicher (#32)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: AU 3
- Die Schwierigkeit von allen PW, in die Auftreten und Selbstsicherheit des Helden involviert sind, sinkt um 1.
- Kann nicht mit dem Vorteil *Graue Maus* kombiniert werden.

Sinnesschärfe (#33)
Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: WG 3
- Die Schwierigkeit von allen PW, in die WG involviert ist, sinkt um 1.

Starke Muskeln (#34)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: SK 3
- Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Stärke.

Steinhaut (#35)
Kosten: 20 WGP • Voraussetzung: KT 3
- Alle Bindungswürfe werden gegen eine Schwierigkeit von 5 gewürfelt.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Verletzlich* gewählt werden.

Sturkopf (#36)
Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: AU 3
- Bei Widerstandswürfen gegen psychische Magie erhöht sich die Zahl der Würfel im Würfelpool um AU Würfel.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Empfindlichkeit: Magie* gewählt werden.

Unempfindlichkeit: Gift (#37)
Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: KT 3
- Bei Widerstandswürfen gegen (auch magisches) Gift erhöht sich die Zahl der Würfel im Würfelpool um KT Würfel.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Empfindlichkeit: Gift* gewählt werden.

Unempfindlichkeit: Hitze (#38)
Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: KT 3
- Bei Widerstandswürfen gegen (auch magische) Hitze erhöht sich die Zahl der Würfel im Würfelpool um KT Würfel.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Empfindlichkeit: Hitze* gewählt werden.

Unempfindlichkeit: Kälte (#39)
Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: KT 3
- Bei Widerstandswürfen gegen (auch magische) Kälte erhöht sich die Zahl der Würfel im Würfelpool um KT Würfel.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Empfindlichkeit: Kälte* gewählt werden.

Unempfindlichkeit: Krankheit (#40) Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: KT 3 • Bei Widerstandswürfen gegen (auch magische) Krankheit erhöht sich die Zahl der Würfel im Würfelpool um KT Würfel. • Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Empfindlichkeit: Krankheit* gewählt werden.
Vorausahnend (#41) Kosten: 15 WGP • Voraussetzung: IT 3 • Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von +1 auf seine Intuition.
Wasserratte (#42) Kosten: 12 WGP • Voraussetzung: AD 2, GW 3 • Die Schwierigkeit von allen PW für Handlungen im bzw. unter Wasser sinkt um 1. Abzüge werden ggf. halbiert. • Handlungen auf Schiffen usw. sind ausdrücklich ausgenommen.
Widerstandsfähig (#43) Kosten: 20 WGP • Voraussetzung: KT 3 • Die Konstitution kann zur Schadensbindung eingesetzt werden: Der Held würfelt einen PW: SB + KT (S6), um Schaden zu binden. • Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Verletzlich* gewählt werden.
Zäher Hund (#44) Kosten: 10 WGP • Voraussetzung: AD 2, Gesamtwert KT 3 • Der Held erhält einen Modifikator (+/-) von 3 auf seine LEP.

Tabelle 8: Angeborene Vorteile

2.2 Angeborene Nachteile

Angeborene Nachteile können nur am Anfang einer Karriere gewählt werden; dann erhält der Held für die Wahl von Nachteilen zusätzliche WGP, die für angeborene Vorteile, Fähigkeiten usw. eingesetzt werden können. Bei manchen Nachteilen werden dem Helden zudem noch zusätzliche Lernpunkte (LP) gutgeschrieben (vgl. *Heldenentwicklung & Lernpunkte (LP)*, S. 58f.).

Jeder Held kann einen Nachteil wählen; hat der Held einen angeborenen Vorteil, darf ein zweiter Nachteil gewählt werden. Die letzte Entscheidung darüber liegt beim SL, der gehalten ist, die Spielbarkeit von Helden im Blick zu behalten: Ein Held, der empfindlich auf Magie reagiert und außerdem als Feind (Gr3) einen wirklich mächtigen Magier wählt, wird vermutlich keine allzu große Lebenserwartung haben.

Abergläubisch (+10 WGP) (#1) • Der Held ist ausgesprochen abergläubisch und verhält sich dementsprechend; er sieht in allem Omen für aufziehendes Glück oder Unglück. • Der SL ist angehalten, diesen Aberglauben regelmäßig einzubauen: Wenn dem Helden kein PW: IG (Schwierigkeit in der Regel mindestens 7) gelingt, wird bestimmte Dinge nicht tun, von denen er glaubt, dass sie unter einem schlechten Vorzeichen stehen; außerdem wird er auch gegen jeden Verstand und jede Logik Dinge tun, von denen er glaubt, dass sie durch Vorzeichen und Omen geboten sind.

Absonderliche Gelüste (+20 WGP) (#2)
- Der Held hat ein abstoßendes, tabuisiertes Laster, dem er mit unstillbarem, zwanghaftem Verlangen frönt. Dabei kann es sich um eine sexuelle Deviation wie Nekrophilie, ein kannibalistisches Verlangen, den Wunsch nach exzessiver Selbstverstümmelung usw. handeln.
- Gibt der Held dem Verlangen nach, hat dies stets sehr ernsthafte Konsequenzen – zumindest dann, wenn es ruchbar wird.
- Von der Wahl dieses Nachteils wird ausdrücklich abgeraten; er sollte SL-Figuren vorbehalten sein.

Abstoßend (+10 WGP, + 5 LP) (#3)
- Der (unmodifizierte) Gesamtwert AU des Helden kann niemals über 3 steigen.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (AU)* gewählt werden.

Anfällig (+10 WGP, + 5 LP) (#4)
- Der (unmodifizierte) Gesamtwert KT des Helden kann niemals über 3 steigen.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (KT)* gewählt werden.

Arrogant (+10 WGP) (#5)
- Der Held ist unangenehm arrogant; andere Wesen werden von ihm in der Regel wie Untergebene behandelt. Diese nahezu krankhafte Arroganz geht sogar so weit, dass auch Höhergestellte nicht als solche wahrgenommen werden. Der SL ist angehalten, diese Arroganz regelmäßig einzubauen: Wenn dem Helden kein PW: IT (mindestens S7) gelingt, muss er seiner Arroganz nachgeben.
- Kann zusammen mit dem Nachteil *Arschloch* gewählt werden.

Arschloch (+15 WGP) (#6)
- Der Held schafft es immer wieder, Kommunikationspartner zu vergrätzen: Die Schwierigkeit alle PW, in denen es um soziales Miteinander geht, steigt um 1. Außerdem wird jeder misslungene PW auf soziale Fähigkeiten wie ein Patzer gewertet; jeder Patzer endet in einer sozialen Katastrophe.
- Kann zusammen mit dem Nachteil *Arrogant* gewählt werden.

Aufbrausend & unkontrolliert (+10 WGP) (#7)
- Der Held rastet leicht aus. Die Schwierigkeit aller PW, in die die SB involviert ist, steigt um 1.
- Dies gilt ausdrücklich **nicht** für Bindungswürfe.
- Darf zusammen mit dem Vorteil *Berserker* gewählt werden.

Außer Puste (+10 WGP, + 5 LP) (#8)
- Der (unmodifizierte) Gesamtwert AD des Helden kann niemals über 3 steigen.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (AD)* gewählt werden.

Beschränkt (+10 WGP, + 5 LP) (#9)
- Der (unmodifizierte) Gesamtwert IG des Helden kann niemals über 3 steigen.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (IG)* gewählt werden.

Dunkles Geheimnis (Grad 1, 2 oder 3) (#10)
Gr1 +10 WGP
Gr2 +10 WGP, + 5 LP
Gr3 +12 WGP, + 8 LP
- Der Held trägt ein dunkles Geheimnis, das in seiner Vergangenheit liegt. Dieses Geheimnis wird am Anfang in Absprache mit dem SL festgelegt: Der Spieler muss zunächst das Geheimnis beschreiben; dann entscheidet der SL, ob es als Nachteil taugt, und legt den Grad fest.
- Je nach Grad wird das Geheimnis bei Aufdeckung sehr unterschiedliche Konsequenzen haben. Ist der Held zum Beispiel ein feindlicher Spion (Gr2), kann seine Enttarnung zum Tode führen; hat er in seiner Vergangenheit ein bislang unaufgeklärtes schweres Verbrechen begangen, kann dessen Aufklärung entsprechende Folgen haben usw. (Grad nach Art des Verbrechens).
- Der SL ist angehalten, das Geheimnis immer wieder ins Spiel einzubauen (und vor einer vorzeitigen Aufdeckung zu schützen).

Empfindlichkeit: Gift (Grad 1, 2 oder 3) (#11)
Gr1 +10 WGP
Gr2 +10 WGP, + 5 LP
Gr3 +12 WGP, + 8 LP
- Der Held reagiert empfindlich auf Gift: Je nach Grad erhöhen sich die Schwierigkeiten von WW gegen (auch magisches) Gift um +1/+2/+3.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Unempfindlichkeit: Gift* gewählt werden.
- Kann nicht zusammen mit anderen Nachteilen *Empfindlichkeit: ...* gewählt werden.

Empfindlichkeit: Hitze (Grad 1, 2 oder 3) (#12)
Gr1 +10 WGP
Gr2 +10 WGP, + 5 LP
Gr3 +12 WGP, + 8 LP
- Der Held reagiert empfindlich auf Hitze: Je nach Grad erhöhen sich die Schwierigkeiten von WW gegen (auch magische) Hitze um +1/+2/+3.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Unempfindlichkeit: Hitze* gewählt werden.
- Kann nicht zusammen mit anderen Nachteilen *Empfindlichkeit: ...* gewählt werden.

Empfindlichkeit: Kälte (Grad 1, 2 oder 3) (#13)
Gr1 +10 WGP
Gr2 +10 WGP, + 5 LP
Gr3 +12 WGP, + 8 LP
- Der Held reagiert empfindlich auf Kälte: Je nach Grad erhöhen sich die Schwierigkeiten von WW gegen (auch magische) Kälte um +1/+2/+3.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Unempfindlichkeit: Kälte* gewählt werden.
- Kann nicht zusammen mit anderen Nachteilen *Empfindlichkeit: ...* gewählt werden.

Empfindlichkeit: Krankheit (Grad 1, 2 oder 3) (#14)
Gr1 +10 WGP
Gr2 +10 WGP, + 5 LP
Gr3 +12 WGP, + 8 LP
- Der Held ist empfänglich für Krankheiten: Je nach Grad erhöhen sich die Schwierigkeiten von WW gegen (auch magische) Krankheiten um +1/+2/+3.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Unempfindlichkeit: Krankheit* gewählt werden.
- Kann nicht zusammen mit anderen Nachteilen *Empfindlichkeit: ...* gewählt werden.

Empfindlichkeit: Lärm (Grad 1, 2 oder 3) (#15)
Gr1 +10 WGP
Gr2 +10 WGP, + 5 LP
Gr3 +12 WGP, + 8 LP
- Der Held reagiert empfindlich auf Lärm: Je nach Grad erhöhen sich die Schwierigkeiten von PW um +1/+2/+3, wenn der Held Lärm ausgesetzt wird.
- Der Grad des Lärms, ab dem die Schwierigkeit steigt, korreliert mit dem Grad des Nachteils: Bei Grad 1 wird der Held bei sehr lautem Lärm, etwa dem donnernden Applaus einer Menschenmenge, gestört, bei Grad 2 bei lautem Lärm, etwa einer zügig vorbeifahrenden Kutsche, bei Grad 3 bereits bei moderatem Lärm, etwa den Hintergrundgesprächen in einer Kneipe.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Sinnesschärfe* gewählt werden.
- Kann nicht zusammen mit anderen Nachteilen *Empfindlichkeit: ...* gewählt werden.

Empfindlichkeit: Licht (Grad 1, 2 oder 3) (#16)
Gr1 +10 WGP
Gr2 +10 WGP, + 5 LP
Gr3 +12 WGP, + 8 LP
- Der Held reagiert empfindlich auf Licht: Je nach Grad erhöhen sich die Schwierigkeiten von PW um +1/+2/+3, wenn der Held durch helles Licht geblendet wird. Schwierigkeiten von WW erhöhen sich analog.
- Der Grad der Helligkeit, ab dem die Schwierigkeit steigt, korreliert mit dem Grad des Nachteils: Bei Grad 1 wird der Held bei sehr hellem Sonnenlicht (oder vergleichbaren Lichtverhältnissen) geblendet, bei Grad 2 bei hellem Tageslicht, bei Grad 3 bereits bei künstlichem Licht.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Sinnesschärfe* gewählt werden.
- Kann nicht zusammen mit anderen Nachteilen *Empfindlichkeit: …* gewählt werden.

Empfindlichkeit: Magie (+10 WGP, + 5 LP) (#17)
- Der Held kann Magie nur schlecht widerstehen: Die Schwierigkeiten von WW gegen alle Arten von Magie erhöht sich generell um +1.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Blitzableiter*, *Realist* oder *Sturkopf* gewählt werden.
- Kann nicht zusammen mit anderen Nachteilen *Empfindlichkeit: …* gewählt werden.

Fehlendes Potential (+12 WGP) (#18)
- Eine Eigenschaft nach Wahl kann bis maximal 4 (unmodifizierter Grundwert) gesteigert werden; heroische Eigenschaftswerte sind in dieser Eigenschaft nicht möglich.
- Kann nicht für Zauberkraft gewählt werden. Dieser Nachteil kann nur einmal, also nur für eine Eigenschaft gewählt werden. Kann für die jeweilige Eigenschaft nicht zusammen mit den Nachteilen *Anfällig*, *Außer Puste*, *Beschränkt*, *Lahm*, *Totes Pferd* oder *Schwächling* gewählt werden.

Feige (+12 WGP) (#19)
- Der Held ist feige und versucht, jedes Risiko zu umgehen, jede Gefahr zu vermeiden.
- In Gefahrensituationen wird ein PW: SB (S variabel) fällig, bei dessen Misslingen der Held die Flucht ergreift; alternativ tritt der Held in Verhandlungen mit einem Gegner ein, um seine eigene Haut zu schützen. Was mit seinen Mitstreitern geschieht, ist ihm in diesem Moment egal.

Feind (Grad 1, 2 oder 3) (#20)
Gr1 +10 WGP
Gr2 +10 WGP, + 5 LP
Gr3 +12 WGP, + 8 LP
- Der Held hat seit seinen Jugendjahren einen Feind, der ihm immer wieder Übles will. Der Spieler muss zunächst den Feind und den Grund für die Feindschaft definieren; dann entscheidet der SL, ob er als Nachteil taugt, und legt den Grad fest.
- Der SL ist angehalten, den Feind immer wieder ins Spiel einzubauen (und vor einem vorzeitigen Ableben zu schützen).

Hänfling (+12 WGP) (#21)
- Der LEP-Grundwert des Helden kann maximal auf 6 steigen, nicht auf 12.
- Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Zäher Hund* gewählt werden.

Lahm (+10 WGP, + 5 LP) (#22)
- Der (unmodifizierte) Gesamtwert GW des Helden kann niemals über 3 steigen.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (GW)* gewählt werden.

Neugierig (+10 WGP) (#23)
- Der Held ist neugierig bis zur Penetranz: Er muss alles wissen, auch wenn er es nicht wissen soll oder darf, er muss alles untersuchen, auch wenn der Zugang untersagt ist usw. Der SL ist angehalten, diese Neugier regelmäßig einzubauen: Wenn dem Helden kein PW: SB (Schwierigkeit in der Regel mindestens 7) gelingt, muss er seiner Neugier nachgeben.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Zwanghaft* gewählt werden.

Phobie (+10 WGP) (#24)
- Der Held hat irrationale Angst vor einem (spielrelevanten) Tier (Spinne), Ding (Bücher) oder einer Situation (enge Räume). Der SL ist angehalten, das relevante Element gelegentlich einzubauen: Wenn dem Helden kein PW: IG (Schwierigkeit in der Regel mindestens 7) gelingt, bricht seine Angst aus, er kann dann für einige Zeit nicht mehr rational agieren.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Zwanghaft* gewählt werden.

Raffzahn (+10 WGP) (#25)
- Der Held ist ausgesprochen gierig und versucht, sich in jeder Situation einen materiellen Vorteil zu verschaffen. Dabei kennt er weder Freund noch Feind – er wird seine Freunde ausbooten, um sich selbst einen materiellen Vorteil zu verschaffen; er wird einen Handel mit einem Feind eingehen, wenn dieser ihm einen Gewinn verspricht; usw. Der SL ist angehalten, diese Gier regelmäßig einzubauen: Wenn dem Helden kein PW: IG (Schwierigkeit in der Regel mindestens 7) gelingt, wird er alles tun, um sich zu bereichern. Dabei nimmt der Held auch einen KP^B in Kauf – einen Mord wird der Held aber für ein paar Denari nicht begehen.

Rassist (+12 WGP) (#26)
- Der Held ist gegenüber einem menschlichen bzw. humanoiden Volk (Dowl, Blithlu) mit starken rassistischen Vorurteilen behaftet: Immer, wenn er mit einem Angehörigen dieses Volkes Kontakt hat, muss er einen PW: SB (Schwierigkeit in der Regel mindestens 7) bestehen, um die Vorurteile zu unterdrücken.
- Soziale Fähigkeiten (außer *Einschüchtern*) können zudem, wenn sie im Zusammenhang mit einem Angehörigen dieses Volkes angewendet werden, einen Würfelpool von maximal vier (4) Würfeln enthalten.

Religiöser Fanatiker (+15 WGP) (#27)
- Der Held ist strenggläubig und von großem missionarischen Eifer. Er wird versuchen, jeden Andersgläubigen zu seinem Glauben zu bekehren; und er wird es nicht bei einem freundlichen Gespräch belassen: Versprechen, Drohungen, manchmal sogar Gewalt – alle Mittel sind ihm recht.
- Dieser Nachteil kann nur nach Absprache mit dem SL und mit guter Einbettung in die Vorgeschichte des Helden gewählt werden. – Mitglieder des Ordens der Acht haben diesen Nachteil regelmäßig.

Schlitzohr (+12 WGP) (#28)
- Der Held hat durch eine Körperstrafe nach einem entsprechenden Verbrechen eine offensichtliche körperliche Markierung (Schlitzohr, fehlendes Fingerglied, Brandmal usw.).
- Er beginnt mit sein Abenteurerleben mit 5 KP^G und 3 KP^B; die Schwierigkeit von PW, die sich auf den Umgang mit der ehrenhaften Gesellschaft beziehen, steigt um 1.
- Allerdings sinkt nach Entscheidung des SL gelegentlich auch die Schwierigkeit von PW im Umgang mit den Ausgestoßenen der Gesellschaft um 1.

Schwächling (+10 WGP, + 5 LP) (#29)
- Der (unmodifizierte) Gesamtwert SK des Helden kann niemals über 3 steigen.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (SK)* gewählt werden.

Stumpf (+10 WGP, + 5 LP) (#30)
- Der (unmodifizierte) Gesamtwert IT des Helden kann niemals über 3 steigen.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (IT)* gewählt werden.

Totenangst (+10 WGP) (#31)
- Der Held hat Angst vor Toten und dem Tod und alle, was damit zu tun hat. Das betrifft nicht bloß den Anblick von Leichen (menschlichen wie tierischen), sondern auch den Besuch eines Totenackers, bei einem Totensänger usw.
- Jedes Mal, wenn in seinem Umfeld das Thema Tod auftaucht, wird ein PW: SB (S nach Entscheidung des SL) fällig, bei dessen Misslingen der Held sich die Situation zu fliehen versucht.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Neugierig* gewählt werden.

Totes Pferd (+10 WGP, + 5 LP) (#32)
- Der (unmodifizierte) Gesamtwert RE des Helden kann niemals über 3 steigen.
- Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (RE)* gewählt werden.

Träumer (+10 WGP) (#33) • Der Held übersieht gelegentlich auch Offensichtliches. Die Schwierigkeit aller PW, in die die WG involviert ist, steigt um 1; die Schwierigkeit von Initiative-Würfen steigt um 2. • Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Gefahrensinn* gewählt werden.
Unaufmerksam (+10 WGP, + 5 LP) (#34) • Der (unmodifizierte) Gesamtwert WG des Helden kann niemals über 3 steigen. • Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Fehlendes Potential (WG)* gewählt werden.
Unfähigkeit (+6 WGP) (#35) • Eine (bereits erlernte!) Fähigkeit nach Wahl kann bis maximal 3 (unmodifizierter Grundwert) gesteigert werden; heroische Eigenschaftswerte sind in dieser Fähigkeit nicht möglich. • Kann weder für natürliche Fähigkeiten noch für *Magie anwenden* gewählt werden. • Dieser Nachteil kann nur einmal, also nur für eine Fähigkeit gewählt werden.
Verbohrt (+12 WGP) (#36) • Der Held nimmt Dinge so wahr, wie er sie wahrnehmen will. Die Schwierigkeit aller PW, in die die IT involviert ist, steigt um 1. Kann nicht von Schamanen gewählt werden; ist ein häufiger Nachteil von Zauberern der „Gesellschaft“ (vgl. Hinweise zum Ulnischen Imperium in der *Weltbeschreibung*). • Kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Arrogant* gewählt werden.
Verletzlich (+15 WGP) (#37) • Bei Bindungswürfen werden Misserfolge (= gewürfelte 1) immer von den Erfolgen abgezogen. • Kann nicht zusammen mit dem Vorteil *Steinhaut* gewählt werden.
Zwanghaft (+10 WGP) (#38) • Der Held unterliegt einem irrationalen (spielrelevanten!) Zwang. Das könnte etwa sein, dass er zwanghaft stiehlt, ständig mit seinem Dolch spielen muss usw. Der SL ist angehalten, den Zwang regelmäßig einzubauen: Wenn dem Helden kein PW: SB (Schwierigkeit in der Regel mindestens 7) gelingt, muss er dem Zwang nachgeben. • Kann nicht zusammen mit den Nachteilen *Phobie* und *Neugier* gewählt werden.

Tabelle 9: Angeborene Nachteile

2.3 Eigenschaften steigern

Für 9 WGP kann ein Held den Grundwert einer Eigenschaft (außer ZK) um einen Punkt bis zu einem Maximum von 4 steigern; heroische Werte können so nicht erreicht werden. Bei dieser Art der Steigerung handelt es sich nicht um eine Modifikation, vielmehr steigt schlicht der Grundwert der Eigenschaft an. Dies kann für jede Eigenschaft nur einmal geschehen.

2.4 Professionen

Die Profession eines Helden fasst in Kurzform den bisherigen Werdegang des Helden zusammen; sie entscheidet darüber, mit welchen Fähigkeiten er seine Helden-Laufbahn beginnt. Wählen Sie deshalb aus den folgenden Professionen eine aus, die Ihrem Bild von Ihrem Helden am ehesten entspricht. Weitere Aspekte, die zur Profession gehören – zum Beispiel besondere Ausrüstung – ergänzen Sie bitte danach.

Je nach Volk, aus dem der Held stammt, können Sie Fähigkeiten bzw. Fertigkeiten in Absprache mit dem SL durch andere ersetzen: Ein Söldner der Korlaniten hat wahrscheinlich eher den Umgang mit dem Reitersäbel erlernt als mit dem Langschwert.

Zur Professionalisierungsdauer vgl. *Aussehen & Alter*, S. 55

Profession (m/w)	*WGP*	*Stand*	*Fähigkeiten & Waffenfertigkeiten*
Absolvent einer Zauberer-Akademie (ohne Lizenz des Ulnischen Imperiums)	27	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Akademisches Wissen: Magietheorie, Götter, Geister & Legenden Erlernte Fähigkeiten: Lesen & Schreiben, Überzeugen, Akademisches Wissen (nach Wahl) Sprache: Taklan (Grad 3) Professionalisierungsdauer: 4 Jahre
Advokat	26	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Akademisches Wissen: Juristerei, Rechtskunde Erlernte Fähigkeiten: Lesen & Schreiben, Überzeugen, Einschüchtern, Umgangsformen, Rechnen Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Akrobat	15	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Athletik & Akrobatik, Schauspielern *oder* Singen Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Gaukelei & Glücksspiel, Knoten binden & lösen Erlernte Waffenfertigkeit: Wurfdolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Apotheker	21	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Pflanzenkunde (Heilpflanzen), Lesen & Schreiben Erlernte Fähigkeiten: Alchimie, Umgangsformen, Empathie & Menschenkenntnis, Wundarzt Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Bader	17	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Wundarzt, Pflanzenkunde (Heilpflanzen) Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Verborgenes entdecken, Feilschen & Geschäftssinn Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahr
Bauer	15	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Pflanzenkunde (Nutzpflanzen), Tierkunde (Nutztiere) Erlernte Fähigkeiten: Orientieren & Navigieren, Rechtskunde, Rechnen Erlernte Waffenfertigkeit: Handaxt Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Bettler	15	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Handwerk (Betteln), Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Fähigkeiten: Verborgenes entdecken, Verstecken, Verkleiden Professionalisierungsdauer: 1 Jahr
Brigant (Straßenräuber)	14	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Hinterhalt planen & legen, Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Fähigkeiten: Rüstungen & Waffen reparieren, Orientieren & Navigieren, Reiten Erlernte Waffenfertigkeit: Langschwert *oder* schwerer Säbel Professionalisierungsdauer: 1 Jahr
Einbrecher	16	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Mechanik manipulieren, Schleichen Erlernte Fähigkeiten: Verstecken, Verborgenes entdecken, Aufmerksamkeit Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Faustkämpfer	19	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Athletik & Akrobatik, Einschüchtern Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Gaukelei & Glücksspiel, Kartographie & Länderkunde, Wundarzt Erlernte Waffenfertigkeit: Wurfbeil Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Feldscher	22	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Wundarzt, Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Fähigkeiten: Einschüchtern, Überzeugen, Aufmerksamkeit, Pflanzenkunde (Heilpflanzen), Götter, Geister & Legenden Erlernte Waffenfertigkeit: schwerer Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre

Profession (m/w)	*WGP*	*Stand*	*Fähigkeiten & Waffenfertigkeiten*
Fernhändler	22	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Feilschen & Geschäftssinn, Kartographie & Länderkunde Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Fahrzeug lenken, Reiten Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeiten: Kurzschwert *oder* Säbel, Handarmbrust Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Fischer	15	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Fischen, Schwimmen Erlernte Fähigkeiten: Tierkunde (Fische & Schalentiere), Orientieren & Navigieren, Feilschen & Geschäftssinn Erlernte Waffenfertigkeit: Entermesser Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Forscher	26	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Geschichtskunde & Heraldik, Kartographie & Länderkunde Erlernte Fähigkeiten: Lesen & Schreiben, Orientieren & Navigieren, Akademisches Wissen: Geschichte Sprache: Taklan (Grad 3), weitere Sprache nach Wahl (Grad 3) Professionalisierungsdauer: 4 Jahre
Fuhrmann	17	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Fahrzeuge lenken, Orientieren & Navigieren Erlernte Fähigkeiten: Gaukelei & Glücksspiel, Knoten binden & lösen, Tierkunde (Nutztiere) Erlernte Waffenfertigkeit: Peitsche Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Gastwirt	22	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Feilschen & Geschäftssinn, Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Lesen & Schreiben, Rechnen Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeit: Keule Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Gaukler	17	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Gaukelei & Glücksspiel, Taschendiebstahl & Fingerfertigkeit Erlernte Fähigkeiten: Musizieren, Empathie & Menschenkenntnis, Schauspielern *oder* Singen Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Gutsverwalter (Ministerialer)	24	1. Stand	Berufsfähigkeiten: Lesen & Schreiben, Rechtskunde Erlernte Fähigkeiten: Reiten, Umgangsformen, Empathie & Menschenkenntnis Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3) Erlernte Waffenfertigkeit: Kurzschwert *oder* Säbel Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Handwerker	17	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Handwerk mit entsprechender Ausrichtung, Feilschen & Geschäftssinn Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Umgangsformen Erlernte Waffenfertigkeit: Handaxt *oder* schwerer Dolch Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Hausdiener	13	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Umgangsformen, Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Fähigkeiten: Beschatten, Verborgenes entdecken, Schauspielern *oder* Singen Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Holzfäller	17	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Streitaxt (= Holzfälleraxt), Wildniswissen (Wald) Erlernte Fähigkeiten: Verstecken, Pflanzenkunde, Fährten lesen, Orientieren & Navigieren (Wald) Professionalisierungsdauer: 2 Jahre

Profession (m/w)	*WGP*	*Stand*	*Fähigkeiten & Waffenfertigkeiten*
Jäger	20	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Jagen (Wald), Kurzbogen Erlernte Fähigkeiten: Fallen stellen, Tierkunde (Jagdwild), Fährten lesen, Wildniswissen, Schleichen Erlernte Waffenfertigkeit: schwerer Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Kanzleischreiber	23	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Lesen & Schreiben, Rechtskunde Erlernte Fähigkeiten: Feilschen & Geschäftssinn, Rechnen, Überzeugen Sprache: Taklan (Grad 3) Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Krämer	19	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Feilschen & Geschäftssinn, Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Fähigkeiten: Umgangsformen, Rechnen, Lesen & Schreiben Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Kurier (außerstädtisch)	19	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Reiten, Orientieren & Navigieren Erlernte Fähigkeiten: Umgangsformen, Verborgenes entdecken, Empathie & Menschenkenntnis Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeit: Kurzschwert *oder* Säbel Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Kurier (innerstädtisch)	17	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Orientieren & Navigieren (Stadt), Lesen & Schreiben Erlernte Fähigkeiten: Feilschen & Geschäftssinn, Rechnen, Umgangsformen Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Medicus	23	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Akademisches Wissen: Anatomie, Wundarzt Erlernte Fähigkeiten: Alchimie, Verborgenes entdecken, Empathie & Menschenkenntnis, Pflanzenkunde (Heilpflanzen) Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Minenarbeiter	18	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Orientieren & Navigieren (Höhlen & Stollen), Aufmerksamkeit Erlernte Fähigkeiten: Kartographie & Länderkunde, Mechanik manipulieren, Knoten binden & lösen Erlernte Waffenfertigkeit: Zweihand-Kriegshammer (= Vorschlaghammer) Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Mönch	20	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Götter, Geister & Legenden, Lesen & Schreiben Erlernte Fähigkeiten: Pflanzenkunde (Heilpflanzen oder Nutzpflanzen), Wundarzt, Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Waffenfertigkeit: Kampfstab (= Wanderstab) Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Priester	27	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Götter, Geister & Legenden, Akademisches Wissen: Theologie Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Lesen & Schreiben, Überzeugen, Rechtskunde Sprache: Taklan (Grad 3) Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Privatgelehrter	31	1. Stand	Berufsfähigkeiten: Akademisches Wissen (nach Wahl), Lesen & Schreiben Erlernte Fähigkeiten: Geschichtskunde & Heraldik, Götter, Geister & Legenden, Rechnen, Rechtskunde Sprache: Taklan (Grad 3), weitere Sprache nach Wahl (Grad 3) Professionalisierungsdauer: 4 Jahre

Profession (m/w)	*WGP*	*Stand*	*Fähigkeiten & Waffenfertigkeiten*
Prostituierter	17	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Überzeugen Erlernte Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Feilschen & Geschäftssinn, Schauspielern *oder* Singen, Umgangsformen Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Ritter (= adliger Lehnsmann)	22	1. Stand	Berufsfähigkeiten: Reiten, Jagen Erlernte Fähigkeiten: Umgangsformen, Kartographie & Länderkunde, Rechtskunde Waffenfertigkeiten: Langschwert, schwerer Stoßspeer Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Schamane	19	1. Stand	Berufsfähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Götter, Geister & Legenden Erlernte Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Geschichtskunde & Heraldik, Wundarzt Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Schaukämpfer	16	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Schauspielern, Gaukelei & Glücksspiel Erlernte Fähigkeiten: Überzeugen, Empathie & Menschenkenntnis, Einschüchtern Erlernte Waffenfertigkeit: Degen *oder* Florett Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Schauspieler	18	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Schauspielern, Verkleiden Erlernte Fähigkeiten: Umgangsformen, Lesen & Schreiben, Überzeugen Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Schlosser	17	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Handwerk (Schlosser), Mechanik manipulieren Erlernte Fähigkeiten: Feilschen & Geschäftssinn, Aufmerksamkeit Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Schmied	19	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Handwerk (Schmied), Rüstungen & Waffen reparieren Erlernte Fähigkeiten: Rechnen, Umgangsformen, Feilschen & Geschäftssinn Erlernte Waffenfertigkeit: Streithammer (= Schmiedehammer) Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Schmuggler	21	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Verstecken, Orientieren & Navigieren Erlernte Fähigkeiten: Verborgenes entdecken, Schleichen, Einschüchtern Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeiten: schwerer Dolch, Handarmbrust Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Schreiber	25	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Lesen & Schreiben, Rechnen Erlernte Fähigkeiten: Umgangsformen, Empathie & Menschenkenntnis, Götter, Geister & Legenden, Geschichtskunde & Heraldik Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3) Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Seehändler	25	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Feilschen & Geschäftssinn, Orientieren & Navigieren Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Kartographie & Länderkunde, Schifffahrt Sprache: zwei weitere Sprachen nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeit: Entermesser Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Seemann	17	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Schifffahrt, Orientieren & Navigieren (Ozean) Erlernte Fähigkeiten: Kartographie & Länderkunde, Knoten binden & lösen, Schwimmen Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeit: Entermesser Professionalisierungsdauer: 2 Jahre

Profession (m/w)	*WGP*	*Stand*	*Fähigkeiten & Waffenfertigkeiten*
Soldat: Infanterie	14	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Rüstungen & Waffen reparieren, Kurzschwert Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Gaukelei & Glücksspiel, Feilschen & Geschäftssinn Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Soldat: Kavallerie	16	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Reiten, schwerer Stoßspeer Erlernte Fähigkeiten: Rüstungen & Waffen reparieren, Empathie & Menschenkenntnis, Feilschen & Geschäftssinn Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Söldner	23	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Langschwert, Feilschen & Geschäftssinn Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Orientieren & Navigieren, Rechnen, Einschüchtern Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeit: Handarmbrust Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Spion	19	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Beschatten, Verborgenes entdecken Erlernte Fähigkeiten: Verstecken, Schleichen, Empathie & Menschenkenntnis Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3; kein Taklan) Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Spitzbube	18	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Beschatten, Schleichen Erlernte Fähigkeiten: Hinterhalt planen & legen, Verstecken, Aufmerksamkeit, Verborgenes entdecken Erlernte Waffenfertigkeit: schwerer Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Stadtwächter, Büttel	17	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Einschüchtern, Rechtskunde Erlernte Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Orientieren & Navigieren (Stadt), Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Waffenfertigkeit: Kurzschwert *oder* Säbel Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Stammeskrieger/ Clankrieger	17	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Einschüchtern, Jagen *oder* Fischen Erlernte Fähigkeiten: Orientieren & Navigieren, Götter, Geister & Legenden, Wildniswissen Erlernte Waffenfertigkeit: Handaxt *oder* Kurzschwert *oder Säbel* o. ä. Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Tagelöhner	9	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Feilschen & Geschäftssinn Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Aufmerksamkeit Professionalisierungsdauer: 1 Jahr
Taschendieb	16	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Taschendiebstahl & Fingerfertigkeit, Verstecken Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Verborgenes entdecken, Feilschen & Geschäftssinn Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Totensänger	21	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Götter, Geister & Legenden, Singen Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Umgangsformen, Lesen & Schreiben, Musizieren Professionalisierungsdauer: 3 Jahre
Troubadour	18	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Singen, Geschichtskunde & Heraldik Erlernte Fähigkeiten: Umgangsformen, Musizieren, Empathie & Menschenkenntnis Sprache: weitere Sprache nach Wahl (Grad 3) Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Professionalisierungsdauer: 3 Jahre

Profession (m/w)	*WGP*	*Stand*	*Fähigkeiten & Waffenfertigkeiten*
Viehhirte	17	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Tierkunde (Nutztiere), Orientieren & Navigieren Erlernte Fähigkeiten: Pflanzenkunde (Nahrungspflanzen), Knoten binden & lösen, Aufmerksamkeit, Wildniswissen Erlernte Waffenfertigkeit: Kampfstab (= Hirtenstab) Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Wegelagerer	14	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Hinterhalt planen & legen, Verstecken Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Fährten lesen Erlernte Waffenfertigkeiten: Keule, Schleuder Professionalisierungsdauer: 2 Jahre
Wildhüter	20	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Tierkunde (Jagdwild), Fährten lesen Erlernte Fähigkeiten: Orientieren & Navigieren, Fallen stellen, Schleichen, Wildniswissen Erlernte Waffenfertigkeiten: schwerer Dolch, Kurzbogen Professionalisierungsdauer: 3 Jahre

Tabelle 10: Professionen

2.5 Klischees

Neben den normalen Professionen (vgl. *Professionen*, S. 40ff.) können Helden auch entsprechend einem Klischee erstellt werden. Für jedes Klischee werden Empfehlungen für angeborene Vorteile (vgl. *Angeborene Vorteile*, S. 30) gegeben; entsprechende WGP-Kosten sind in den Kosten der Klischees ausdrücklich nicht enthalten. Besondere Sprachkenntnisse sind hingegen bereits in den WGP berücksichtigt.

Klischee (m/w)	*WGP*	*Stand*	*Fähigkeiten & Waffenfertigkeiten*
Barbar	21	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Streitaxt, Wildniswissen Erlernte Fähigkeiten: Orientieren & Navigieren, Jagen, Aufmerksamkeit, Götter, Geister & Legenden Erlernte Waffenfertigkeit: Wurfbeil Passende angeborene Vorteile: *Ausgezeichnete Wahrnehmung*, *Berserker* (je nach kultureller Ausprägung), *Unempfindlichkeit: Kälte*, *Starke Muskeln*, *Steinhaut*, *Widerstandsfähig*
Barde	26	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Musizieren, Singen Erlernte Fähigkeiten: Empathie & Menschenkenntnis, Umgangsformen, Aufmerksamkeit, Götter, Geister & Legenden, Geschichtskunde & Heraldik Erlernte Waffenfertigkeiten: Kurzschwert *oder* Säbel, Handarmbrust Sonstiges: weitere Sprache 3 (außer Taklan) Passende angeborene Vorteile: *Diplomat*, *Rasche Auffassungsgabe*, *Selbstsicher*
Dieb/Schurke	21	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Taschendiebstahl & Fingerfertigkeit, Mechanik manipulieren Erlernte Fähigkeiten: Schleichen, Verstecken, Aufmerksamkeit, Feilschen & Geschäftssinn Erlernte Waffenfertigkeiten: schwerer Dolch, Handarmbrust Passende angeborene Vorteile: *Aktivist*, *Gutes Gleichgewicht*, *Dämmerungssicht*, *Schlangenmensch*

Klischee (m/w)	*WGP*	*Stand*	*Fähigkeiten & Waffenfertigkeiten*
Hexer	14	4. Stand	Berufsfähigkeiten: Pflanzenkunde, Empathie & Menschenkenntnis Erlernte Fähigkeiten: Wundarzt, Tierkunde, Götter, Geister & Legenden Erlernte Waffenfertigkeit: – Passende angeborene Vorteile: *Sekundärmagier (Wilde Magie)*, *Krankheitsresistenz*, *Dämmerungssicht*, *Magisches Gespür*
Kleriker	19	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Götter, Geister & Legenden, Überzeugen Erlernte Fähigkeiten: Umgangsformen, Empathie & Menschenkenntnis, Lesen & Schreiben Erlernte Waffenfertigkeit: – Passende angeborene Vorteile: *Charismatisch*, *Diplomat*, *Selbstsicher*, *Sekundärmagier (Gelehrte Zauberei* im Ulnischen Imperium, ansonsten *Wilde Magie)*
Krieger	22	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Langschwert, Reiten Erlernte Fähigkeiten: Einschüchtern, Fahrzeug lenken, Rüstungen & Waffen reparieren Erlernte Waffenfertigkeiten: schwere Armbrust, großer Schild Passende angeborene Vorteile: *Aktivist*, *Gefahrensinn*, *Schnelle Heilung*, *Zäher Hund*
Ritter	27	1. Stand	Berufsfähigkeiten: Reiten, Umgangsformen Erlernte Fähigkeiten: Rechtskunde, Geschichtskunde & Heraldik Erlernte Waffenfertigkeiten: Langschwert, großer Schild, Lanze Passende angeborene Vorteile: *Diplomat*, *Pferdeflüsterer*, *Selbstsicher*, *Zäher Hund*
Waldläufer	23	3. Stand	Berufsfähigkeiten: Jagen, Fährten lesen Erlernte Fähigkeiten: Aufmerksamkeit, Verborgenes entdecken, Orientieren & Navigieren, Tierkunde, Wildniswissen Erlernte Waffenfertigkeiten: schwerer Dolch, Kurzbogen Passende angeborene Vorteile: *Gefahrensinn*, *Sinnesschärfe*, *Dämmerungssicht*, *Zäher Hund*
Zauberer	28	2. Stand	Berufsfähigkeiten: Akademisches Wissen: Magietheorie, Lesen & Schreiben Erlernte Fähigkeiten: Überzeugen, Akademisches Wissen (nach Wahl), Alchimie Erlernte Waffenfertigkeit: Dolch Sonstiges: Taklan 3 Passende angeborene Vorteile: *Primärmagier (Gelehrte Zauberei)*, *Gefahrensinn*, *Magisches Gespür*

Tabelle 11: Klischees

2.6 Fähigkeiten

Generell werden alle Fähigkeiten in die folgenden Arten eingeteilt:

- **Bewegungsfähigkeiten** (BF): Fähigkeiten, die in irgendeiner Weise mit der Bewegung und der Koordination von Bewegungsabläufen zu tun haben.
- **Fingerfähigkeiten** (FF): Fähigkeiten, die auf der Geschicklichkeit der Finger beruhen.
- **Heimlichkeitsfähigkeiten** (HF): Fähigkeiten, die der Held ausübt, um nicht entdeckt zu werden.
- **Soziale Fähigkeiten** (SF): Fähigkeiten, die dem Helden helfen, mit seinen Mitmenschen und seiner Umwelt zu interagieren und diese zu beeinflussen.

- **Wahrnehmungsfähigkeiten** (WAF): Solche Fähigkeiten verlangen den Einsatz der Sinne.
- **Wissensfähigkeiten** (WF): Fähigkeiten, die in besonderer Weise den Intellekt eines Helden beanspruchen.
- **Waffenfertigkeiten** (Nah- und Fernkampf): Fähigkeiten, die etwas über die Begabung eines Helden im Umgang mit diversen Waffen aussagen (vgl. *Waffenfertigkeiten*, S. 51.)

Außerhalb dieser Arten steht die Fähigkeit ***Magie anwenden***; sie wird automatisch erlernt, sobald zu Beginn das angeborene Talent *Primär-* oder *Sekundärmagier* oder aber im späteren Leben das erlernbare Talent *Volksmagier (Tertiärmagier)* gewählt wird. Ohne entsprechendes Talent ist die Fähigkeit nicht separat erlernbar.

2.6.1 Natürliche Fähigkeiten

Jeder Held besitzt ein kleines Repertoire an natürlichen Fähigkeiten, die er nicht erlernen muss, sondern die vielmehr angeboren sind. Zu den natürlichen Fähigkeiten zählen *Ausweichen* (BF), *Balancieren* (BF), *Klettern* (BF), *Laufen* (BF), *Schätzen* (WF) und *Springen* (BF) sowie *Waffenloser Kampf* (Waffenfertigkeit). Diese sechs Fähigkeiten/Waffenfertigkeiten beherrscht ein Held von Anfang an, allerdings ohne Lernpunkte (vgl. *Heldenentwicklung & Lernpunkte (LP)*, S. 58).

2.6.2 Kulturbedingte Fähigkeiten

Neben den natürlichen Fähigkeiten haben Helden eine (Dowl: zwei) je nach Kultur unterschiedliche Fähigkeit automatisch erlernt, und zwar folgende:

- Bhut: *Schwimmen*
- Blithlu: *Feilschen & Geschäftssinn*
- Broghan: *Fischen* oder *Jagen*
- Cha'dan: *Gaukelei & Glücksspiel*
- Dorier: *Empathie & Menschenkenntnis*
- Dowl: *Orientieren & Navigieren* und *Wildniswissen (Höhlen & Stollen)*
- Grogoren: *Wildniswissen (Gebirge)* oder *Wildniswissen (Wald)*
- Halb-Ulner/Rha'ganur: *Einschüchtern*
- Halb-Ulngas/Rha'garod: *Einschüchtern*
- Harani: *Reiten*
- Hunab-Tabai: *Wildniswissen (Sumpf)*
- Issard: *Götter, Geister & Legenden*
- Korlaniten: *Reiten*
- Ronawara: *Umgangsformen*
- Ulngas: *Götter, Geister & Legenden*
- Umnali: *Wildniswissen (Felswüste)*
- Ur-Ulner: *Einschüchtern*

- Vanir: *Schifffahrt*
- Ya-umi: *Wildniswissen (Dschungel, tropisch)*

Falls diese Fähigkeit zugleich mit einer Profession erlernt wurde, erhält ein Held zwei zusätzliche LP für diese Fähigkeit (Grundwert 3). Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.

2.6.3 Erlernbare Fähigkeiten

Für WGP kann ein Held zusätzlich zur Profession Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten erlernen. Jede erlernte Fähigkeit bzw. Waffenfertigkeit wird auf dem Heldenbogen eingetragen. In Tabelle 12 werden Fähigkeiten mit allen spielrelevanten Angaben aufgelistet. Tabelle 13 enthält Informationen zu den einzelnen Waffenfertigkeiten. Beide Auflistungen sind nicht abschließend und können in Absprache mit dem SL erweitert werden.[11]

Fähigkeit	*WGP*
Bewegungsfähigkeit	
Athletik & Akrobatik	5
Ausweichen	(natürlich)
Balancieren	(natürlich)
Fahrzeug lenken	5
Fischen*	3
Jagen*	3
Klettern	(natürlich)
Laufen	(natürlich)
Reiten	3
Schifffahrt	5
Schwimmen	3
Springen	(natürlich)
Fingerfähigkeit	
Fallen stellen	3
Gaukelei & Glücksspiel	5
Handwerk (vgl. unten)	6
Knoten binden & lösen	3
Mechanik manipulieren	7
Rüstungen & Waffen reparieren*	4
Taschendiebstahl & Fingerfertigkeit	4
Heimlichkeitsfähigkeit	
Beschatten	4
Hinterhalt planen & legen	5
Schleichen	5
Verstecken	4
Soziale Fähigkeit	

[11] Fähigkeiten, die in dieser Tabelle mit ‚nm' – *nicht möglich* – gekennzeichnet sind, können nicht von Helden eingesetzt werden, die sie nicht erlernt haben. Ein PW nur auf eine Eigenschaft, dafür mit erhöhter Schwierigkeit (vgl. *Schwierigkeitsgrade*, S. 13), ist bei diesen Fähigkeiten nicht möglich.

Fähigkeit		*WGP*
Einschüchtern		5
Empathie & Menschenkenntnis		5
Feilschen & Geschäftssinn		6
Schauspielern		4
Singen		4
Überzeugen		5
Umgangsformen*		4
Verkleiden		4
Wahrnehmungsfähigkeit		
Aufmerksamkeit		4
Fährten lesen		4
Verborgenes entdecken		6
Wissensfähigkeit		
Akademisches Wissen (vgl. unten)[12]	*nm*	9
Alchimie	*nm*	6
Geschichtskunde & Heraldik*		4
Götter, Geister & Legenden*		6
Kartographie & Länderkunde		4
Lesen & Schreiben	*nm*	8
Musizieren	*nm*	4
Orientieren & Navigieren*		4
Pflanzenkunde*		4
Rechnen	*nm*	6
Rechtskunde*		5
Schätzen		(natürlich)
Tierkunde*		4
Wildniswissen (vgl. unten)		6
Wundarzt		5
Magie anwenden	*nm*	n/a

Tabelle 12: Fähigkeiten

Bei den mit einem Asterisk (*) versehenen Fähigkeiten kann der Held in Absprache mit dem SL ein Spezialgebiet wählen, sobald er den Grundwert der Fähigkeit auf das Maximum von 4 gesteigert hat, vgl. *Grundwert von Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten verbessern*, S. 125. In der Übersicht der Professionen wird ggf. angemerkt, welche Spezialisierung je nach Profession erfolgt.

Beim Erlernen der Fähigkeit **Handwerk** wählt der Held eines der folgenden Handwerke:[13] *Bäcker*, *Barbier*, *Bergmann*, *Besenbinder*, *Bettler*, *Bogner*, *Böttcher*, *Brauer*, *Drechsler*, *Färber*, *Fleischer*, *Gerber*, *Gerüstbauer*, *Glasbläser*, *Imker*, *Koch*, *Köhler*, *Korbmacher*, *Kürschner*, *Leineweber*, *Maler*, *Maurer*, *Müller*, *Sattler*, *Schleifer*, *Schlosser*, *Schmied*, *Schneider*, *Schnitzer*, *Schreiner*, *Schumacher/Schuster*, *Schuster*, *Seifensieder*, *Seiler*, *Steinmetz*, *Tischler*, *Töpfer*, *Wagner*, *Weber*, *Zimmermann* usw. Dementsprechend kann diese Fähigkeit mehrfach gelernt werden, wenn unterschiedliche Handwerke gewählt werden.

[12] Zwingende Voraussetzung für das Erlernen der Fähigkeit *Akademisches Wissen* ist die Beherrschung der Fähigkeit *Lesen & Schreiben*.

[13] Werden Handwerke von Frauen ausgeübt, wird selbstverständlich die weibliche Form gewählt.

Beim Erlernen der Fähigkeit **Akademisches Wissen** wählt der Held eine der folgenden Disziplinen:[14] *Anatomie*, *Astronomie*, *Botanik*, *Bücherkunde & Bibliothekswesen*, *Geologie (Gesteinskunde)*, *Geometrie (Landvermessung)*, *Geschichte*, *Juristerei*, *Kosmogonie (Weltentstehungslehre)*, *Kreaturenkunde (Monster & Bestien)*, *Kunstgeschichte*, *Magietheorie*, *Mathematik*, *Medizin*, *Metallurgie*, *Metaphysik (Philosophie des Übernatürlichen)*, *Naturwissenschaften*, *Philosophie*, *Sprachen*, *Stadtwesen*, *Theologie*, *Zoologie*. Dementsprechend kann diese Fähigkeit mehrfach gelernt werden, wenn unterschiedliche Disziplinen gewählt werden.

Beim Erlernen der Fähigkeit **Wildniswissen** wählt der Held einen der folgenden Landschaftstypen: *Eis und Schnee*, *Felswüste*, *Gebirge*, *Höhlen & Stollen*, *Kulturlandschaft*, *Küste*, *Ödland*, *Offener Ozean*, *Sandwüste*, *Savanne*, *Steppe*, *Sumpf*, *Urwald (gemäßigt)*, *Urwald (tropisch)*, *Wald*. Dementsprechend kann diese Fähigkeit mehrfach gelernt werden, wenn unterschiedliche Landschaftstypen gewählt werden.

Die Fähigkeiten ***Rechtskunde*** und ***Akademisches Wissen: Juristerei*** unterscheiden sich insofern, als *Rechtskunde* eher praktische, praxisbezogene und praxisrelevante Aspekte des Rechts abdeckt, während *Akademisches Wissen: Juristerei* genau das ist: akademisches Wissen, das wesentlich tiefer geht und eher theoretische Aspekte und Prinzipien des Rechts abdeckt. Ein guter Advokat beherrscht dabei sinnvollerweise beides.

Dies gilt analog auch für ***Geschichtskunde***, die in der Regel lokale und volkstümliche Züge hat, und ***Akademisches Wissen: Geschichte***, ***Götter, Geister und Legenden*** mit einem Fokus auf Gebräuche, Sagen, Legenden usw. und ***Akademisches Wissen: Theologie*** als theoretischer Befassung mit Religion und Glaube bzw. ***Akademisches Wissen: Kreaturenkunde (Monster & Bestien)*** usw.

2.7 Waffenfertigkeiten

Will ein Held spezielle Kenntnisse im Umgang mit einer Waffe erlernen, so kostet ihn das zusätzliche WGP nach der Tabelle der Waffenfertigkeiten.[15] Waffen, die spezifisch für die einzelnen Kulturen auf Zaon sind, werden darin kursiv gesetzt. Diese Waffen können bei der Erschaffung üblicherweise nur von Helden erlernt werden, die aus der entsprechenden Kultur stammen.

Fertigkeit	*WGP*	*Schaden*	*ST*[16]	*S (Angriff)* = S_{ANG}	*S (Parade)* = S_{PAR}	*BP-Wert*
Waffenloser Kampf (z)	(n)	SK[17]	Wucht	6	n/a	3
Ausweichen	(n)	n/a	n/a	n/a	7	3
Nahkampfwaffen, einhändig						
Bauernsichel; *Druidensichel*	2	SK+3	Hieb	6	8	4

[14] Dabei handelt es sich um Disziplinen, die an den Universitäten im Ulnischen Imperium gelehrt werden; in anderen Nationen sind u. U. andere Disziplinen akademisch vertreten.

[15] Falls dies nicht durch die Kategorie eindeutig ist, markiert ein *(z)*, dass die Waffe nur mit beiden Händen benutzt werden kann.

[16] Die Spalte *ST* gibt den Schadenstyp an.

[17] Bei Stärke 0 wird ein Schadenswurf mit einem Würfel gegen eine Schwierigkeit von 8 gewürfelt. – Steigert ein Held die Fähigkeit *Waffenloser Kampf* auf heroische Werte, dann erhöht sich der Schaden folgendermaßen:
- herW 1: Schaden = SK+SK,
- herW 2: Schaden = SK+SK+2,
- herW 3: Schaden = SK+SK+4.

Fertigkeit	*WGP*	*Schaden*	*ST*	*S (Angriff)* = S_{ANG}	*S (Parade)* = S_{PAR}	*BP-Wert*
Dolch, Messer	2	SK+1	Stich	5	8	3
Keule, Knüppel	2	SK+2	Wucht	5	8	3
Degen, Florett	3	SK+2	Stich	6	6	3
Entermesser, Machete	3	SK+3	Hieb	6	7	3
Handaxt, Kriegsbeil; *Steinbeil*	3	SK+3	Hieb	6	7	4
Kurzschwert, Säbel	3	SK+3	Hieb	6	6	3
schwerer Dolch, *Rulmo (Krummdolch)*	3	SK+2	Stich	5	7	3
Krummsäbel, Reitersäbel, *Einhand-Schwinge, Haken-/Sichelschwert*	4	SK+4	Hieb	6	6	4
Langschwert, Breitschwert, schwerer Säbel	4	SK+4	Hieb	6	6	4
Morgenstern	4	SK+5	Wucht	6	8	5
Stoßspeer	4	SK+4	Stich	6	8	5
Streitkolben	4	SK+4	Wucht	6	7	4
Kriegssichel; *Sturmsichel*	5	SK+5	Hieb	6	8	4
Streithammer	5	SK+4	Wucht	5	7	4
Lanze	9	SK+SK+7	Stich	6	n/a	8
Nahkampfwaffen, zweihändig						
Dreizack	4	SK+SK+4	Stich	7	8	6
Kampfstab	5	SK+SK+3	Wucht	6	7	5
Bastardschwert[18] zweihändig geführt	6	SK+SK+4	Hieb	6	7	6
Bastardschwert[18] einhändig geführt		SK+5	Hieb		8	5
Echsenklaue (i. d. R. nicht für Helden verfügbar)	6	SK+SK+5	Hieb	5	8	6
Kriegsflegel, *Skagrim-Keule* (i. d. R. nicht für Helden verfügbar)	6	SK+SK+7	Wucht	6	8	7
Tonai (Schwertbeil)	6	SK+SK+6	Hieb	5	9	6
Bihänder, Grogorenschwert, *Zweihand-Schwinge*	7	SK+SK+5	Hieb	6	8	6
schwerer Stoßspeer, Pike, Hellebarde	7	SK+SK+5	Stich	6	8	6
Streitaxt	7	SK+SK+5	Hieb	5	8	6
Zweihand-Kriegshammer	7	SK+SK+5	Wucht	5	8	6
Sonderwaffen						
Totschläger	4	SK (+2 bei Betäubung)	Wucht	6	n/a	3
Netz (z)	6	spez.	n/a	7	n/a	6
Peitsche	6	SK & spez.	Hieb	7	n/a	3
Wurfwaffen						
Diskus	3	SK+2	Hieb	6	n/a	3
Wurfdolch	3	SK+2	Stich	6	n/a	3
Wurfstern	3	SK+2	Stich	7	n/a	3
Wurfbeil	5	SK+3	Hieb	6	n/a	4
Wurfhammer	5	SK+3	Wucht	6	n/a	4
Bola	6	SK & spez.	Wucht	7	n/a	6

[18] Die Waffenfertigkeit Bastardschwert wird nur einmal erlernt; die Waffe kann dann je nach Entscheidung und Situation ein- oder zweihändig geführt werden.

Fertigkeit	*WGP*	*Schaden*	*ST*	*S (Angriff) = S_{ANG}*	*S (Parade) = S_{PAR}*	*BP-Wert*
Wurfspeer	6	SK+4	Stich	6	n/a	4
Schusswaffen[19]						
Blasrohr (z zum Nachladen)	4	1 + ggf. Gift	Stich	6	n/a	3/4
Schleuder (z zum Nachladen)	4	SK+2	Wucht	5	n/a	4/6
Handarmbrust (z zum Nachladen)	5	7	Stich	6	n/a	3/ 14-SK (4)
Kurzbogen (z)	5	SK+3	Stich	6	n/a	5/ 12-SK (4)
Armbrust (z)/leichte Armbrust (z)	6	10	Stich	6	n/a	6/ 18-SK (6)
Komposit-Reiterbogen (z), *Knochenbogen (z)*	6	SK+5	Stich	7	n/a	6/ 12-SK (4)
Langbogen (z)	6	SK+SK+5	Stich	6	n/a	6/ 14-SK (4)
schwere Armbrust (z)	7	15	Stich	6	n/a	6/ 22-SK (8)
Schilde						
kleiner Schild	8	(SK+2)	(Wucht)	6	6	3
großer Schild	10	(SK+4)	(Wucht)	7	5	4

Tabelle 13: Waffenfertigkeiten und Waffen

2.8 Voraussetzungen für Magieanwender

Voraussetzung für alle Magieanwender ist der angeborene Vorteil *Primär-* bzw. *Sekundärmagier* (vgl. *Angeborene Vorteile*, S. 30) bzw. das erlernte Talent *Volksmagier (Tertiärmagier)* (vgl. *Erlernbare Talente*, S. 129). Weiterhin gelten folgende Voraussetzungen für das Anwenden von Magie (vgl. Kapitel *Magie*, S. 96ff.):

- Voraussetzung: Gesamtwert IG 4 für Zauberer; Gesamtwert IT 4 für Wilde Magier
- Gelehrte Zauberer (vgl. *Ordentliche oder Gelehrte Zauberei*, S. 107ff.) müssen sowohl die Fähigkeit *Lesen & Schreiben*, die Fähigkeit *Akademisches Wissen: Magietheorie* als auch die Gelehrtensprache Taklan (mindestens Wert 3) beherrschen, in der ausnahmslos alle Zaubersprüche verfasst sind.
- Wilde Magier (vgl. Kapitel *Wilde Magie*, S. 112ff.) müssen die Fähigkeit *Götter, Geister & Legenden* beherrschen.

[19] Bei Schusswaffen gibt der zweite Wert in der Spalte *BP-Wert* die BP an, die insgesamt zum Ziehen eines neuen Geschosses und Nachladen erforderlich sind, ggf. der Wert in Klammern die minimale BP-Zahl. – Das Nachladen erfordert immer die Nutzung beider Hände.

2.9 Sprachen

2.9.1 Sprachwerte

Der Grad, mit dem eine Sprache beherrscht wird, reicht von 1 bis 5. Dabei bedeuten die einzelnen Grade Folgendes:

- Grad 1: Die Sprache wird bloß rudimentär beherrscht. Die Verständigung mit anderen ist möglich, aber schwierig, deshalb treten häufig Missverständnisse auf.
- Grad 2: Die Sprache wird teilweise beherrscht, der Held kann sich mit einfachen Sätzen verständigen.
- Grad 3: Die Sprache wird mit einem Akzent beherrscht. Texte, die nicht zu komplex sind, können gelesen und geschrieben werden, sofern der Held *Lesen & Schreiben* beherrscht.
- Grad 4: Die Sprache wird einigermaßen akzentfrei beherrscht, Texte können wie von einem durchschnittlichen Einheimischen geschrieben und gelesen werden, sofern der Held *Lesen & Schreiben* erlernt hat.
- Grad 5: Die Sprache wird perfekt beherrscht – auch in geschriebener Form, sofern der Held *Lesen & Schreiben* erlernt hat.

2.9.2 Sprachen zu Beginn

Jeder Held beherrscht normalerweise mehrere Sprachen, und zwar

- seine **Heimatsprache(n)** gemäß unten stehender Auflistung,
- eine **Handels- bzw. Verkehrssprache** (auf Zaon heißt diese H'nube) mit Wert 3 sowie
- die **Sprache des Gebietes**, in dem er sich zu Beginn seiner Heldenkarriere aufhält, mit Wert 2. (Falls diese seine Heimatsprache sein sollte, erhöht sich stattdessen sein Wert in H'nube auf 4.)

Die folgenden Sprachen werden von den spielbaren Völkern auf Zaon gesprochen:

- Bhut: Torani (4)
- Blithlu: H'nube (4)
- Broghan: Thalisch (4)
- Cha'dan: Ghal (4), Cortain (3)
- Dorier: I'kal (4)
- Dowl: Bode (4)
- Grogoren: Stammessprache (4), Tarim (3)
- Halb-Ulngas/Rha'garod: Cortain (4)
- Halb-Ulner/Rha'ganur: Cortain (4), Ulan'tî (1)
- Harani: Shemsch (4)
- Hunab-Tabai: Yantho (4)
- Korlaniten: Shemsch (4)
- Ronawara: K'tia (4)
- Ulngas: Cortain (4)
- Umnali: Ardali (4)
- Ur-Ulner: Cortain (4), Ulan'tî (3)
- Vanir: Lorhaid (4)
- Ya-umi: Zulunga (4)

2.9.3 Sprachen erlernen

Mithilfe von WGP können Sprachen neu erlernt werden; pro Sprache müssen 3 WGP investiert werden, um die Sprache auf Grad 1 zu beherrschen. Weitere Grade können mit Lernpunkten erlernt werden, vgl. *Sprachen mit LP verbessern*, S. 59.

In die Werdegänge sind Sprachkenntnisse ggf. bereits integriert. Falls der Held durch seine Profession weitere Sprachen erlernt hat, entscheidet der Spieler, welche Sprachen das sind.

2.10 Aussehen & Alter

Spieler legen das körperliche Aussehen ihres Helden selbst fest, ggf. in Absprache mit dem SL. Im Hinblick auf das Aussehen, Körpergröße usw. sollten die Informationen zu den spielbaren Völkern auf Zaon berücksichtigt werden, vgl. *Weltbeschreibung*.

Das Alter des Helden wird ebenfalls vom Spieler frei festgelegt, wobei davon auszugehen ist, dass unerfahrene Helden ihren Weg in einem Alter zwischen 16 und 20 Jahren starten. Bestimmte Vorteile (vgl. *Angeborene Vorteile*, S. 30ff.) implizieren, dass Helden sich über längere Zeit mit einem Themenfeld befasst bzw. entsprechende Lebenserfahrung gesammelt haben, auch wenn die Vorteile als angeboren gelten: Helden mit dem Vorteil *Primärmagier* starten in einem Alter zwischen 25 und 30 Jahren, Helden mit dem Vorteil *Sekundärmagier* in einem Alter zwischen 20 und 25 Jahren.

Für jede Profession ist außerdem angegeben, wie lange eine entsprechende Professionalisierung etwa dauert; dieser Wert sollte bei der Altersfestlegung berücksichtigt werden.

2.11 Stand

Der Stand eines Helden ist zunächst immer der eines Unfreien. Allerdings kann dieser Stand durch das Ausgeben von WGP verbessert werden.[20]

WGP	*Stand*
–	Unfreie, Rechtlose und Sklaven (4. Stand)
1	Volk (3. Stand)
5	Bürger (2. Stand)
10	niedriger Adel (1. Stand)

Tabelle 14: Stand & WGP-Kosten

Wählt ein Held eine Profession (vgl. *Professionen*, S. 40), sind die Kosten für den entsprechenden Stand bereits enthalten; falls ein höherer Stand gewählt wird, muss die Differenz an WGP investiert werden.

Bitte beachten Sie, dass Helden aus dem Volk der Ur-Ulner immer adlig sind (ohne WGP-Kosten), dafür aber stets den angeborenen Nachteil *Arrogant* haben, vgl. *Angeborene Nachteile*, S. 35ff. Aufgrund der Gesellschaftsstruktur im Ulnischen Imperium gilt außerdem: Helden, die aus dem

[20] Diese Einteilung erhebt keinerlei Anspruch auf historische Akkuratesse, sondern hat rein regeltechnischen Charakter.

Ulnischen Imperium stammen und adlig sind, sind stets auch Ur-Ulner (mit den gleichen Auswirkungen wie oben beschrieben).

2.12 Anfangsausrüstung, Startkapital & besondere Besitztümer

2.12.1 Anfangsausrüstung & Startkapital

Jeder Held besitzt seiner Kultur und seinem Stand angemessene Kleidung und passendes Schuhwerk; dazu gehören je nach Gebiet und Kultur, in der der Held sein Abenteuer startet, ein regendichter Umhang, Stiefel sowie eine Gürteltasche für Münzen. Ausführung und Qualität variieren allerdings deutlich je nach Stand.

Darüber hinaus erhält der Held für jede Waffenfertigkeit, die er erlernt hat, eine passende Waffe (bzw. den passenden Schild); bei Schusswaffen sind ein Dutzend Geschosse dabei.

Je nach Stand startet der Held außerdem mit frei verfügbarem Startkapital in Höhe von **(WGP-Kosten des Standes) × 5 Denari**. Damit sind Unfreie mittellos, während Adlige bereits über eine ordentliche Summe verfügen können:

WGP	*Stand der Eltern*	*Startkapital*
–	Unfreie, Rechtlose und Sklaven (4. Stand)	–
1	Volk (3. Stand)	5 D
5	Bürger (2. Stand)	25 D
10	niedriger Adel (1. Stand)	50 D

Tabelle 15: Startkapital nach Stand

Zur Währung im Ulnischen Imperium vgl. entsprechenden Abschnitt in der *Weltbeschreibung*. In aller Kürze:

- 1 Gold-Antaraner (A) = 50 (Silber-)Denari
- 1 (Silber-)Denarius (D) = 10 Bronzesesterzen
- 1 Bronzesesterz (B) = 10 Kupfersesterzen
- 1 Kupfersesterz (K) = 10 Messingsesterzen (M)

Zur Einordnung folgt ein kurzer Überblick typische Kosten für unterschiedliche Lebensstile. Der ärmliche, der bäuerliche und der einfache bürgerliche Lebensstil decken dabei die Kosten für eine Familie mit fünf Personen inkl. dem Lebensstil entsprechendem Wohnraum ab, während der großbürgerliche und der luxuriöse Lebensstil sich auf eine Person beziehen.

Lebensstil	*Kosten pro Tag*	*Kosten pro Woche*
ärmlich (4. Stand; pro Familie)	2 B	14 B
bäuerlich (3. Stand, Land mit Selbstversorgung; pro Familie)	4 B	28 B
bürgerlich (3. Stand, Stadt; pro Familie)	1 D	7 D
großbürgerlich (2. Stand; pro Person)	3 D	21 D
luxuriös (1. Stand; pro Person)	10 D	70 D

Tabelle 16: Lebensstile und Kosten

2.12.2 Besondere Besitztümer

Zusätzlich zur normalen Ausrüstung können Helden noch besondere Besitztümer erlangen, indem sie WGP investieren. Dabei handelt es sich oft um Erbstücke oder Familienbesitz.

WGP	*Besonderer Besitz*
0	einfaches Haustier als Begleiter (Hund, Katze usw.)
1	besonderer (nicht-magischer, dennoch materiell oder immateriell wertvoller) Gegenstand, z. B. alte Münze; besonderes Kleidungsstück; alter Satz Spielwürfel aus Ebenholz; hochwertiges, vererbtes Schnitzset; alte, verzierte (und einsatzfähige) Waffe; kleineres Schmuckstück; seltenes religiöses, philosophisches Buch oder Geschichtsbuch usw.
1	komplette Jagdausrüstung (Bogen, Pfeile, Waidwerkzeug etc.)
1	vollständige Handwerksausrüstung (ggf. passend zum vom Helden erlernten Handwerk)
2	Armschienen, Beinschienen, Rüstgurt, Handlinge, Helm
2	ausgebildetes Haustier als Begleiter (Jagdhund usw.)
3	schlecht ausgebildetes Reittier (Pferd oder kulturspezifisches Äquivalent)
3	leichte Legionärsrüstung (oder kulturspezifisches Äquivalent)
3	Reiseapotheke: fünf Destillate von Heilgiften, Grad 5 (‚Heiltränke' – heilen jeweils 1W10+2 LEP Schaden); diverse Heilkräuter nach Bedarf und Wahl in Absprache mit dem SL
4	hervorragend gearbeitete Waffe nach Wahl (AWP +1W, doppelter Wert)
4	hervorragend gearbeiteter Gegenstand (+1W auf Würfelpools oder S-1 für die Anwendung einer Fähigkeit o. ä., doppelter Wert)
5	Verdopplung des standesabhängigen Startkapitals (kann nur einmal gewählt werden)
5	schwere Legionärsrüstung (oder kulturspezifisches Äquivalent)
6	gut ausgebildetes Reittier (Reitpferd oder kulturspezifisches Äquivalent, etwa Korlaniten-Pferd)
9	Karren, Planwagen usw. (ggf. kulturspezifisch) mit einem oder zwei passenden Zugtieren und passender Ausstattung
10	leicht magische Waffe nach Wahl (AWP +1W und fixer Schaden +1)
10	leicht magischer Gegenstand (+2W auf Würfelpools o. ä.)
15	magische Waffe nach Wahl (AWP +2W und fixer Schaden +2 oder andere Kombination)
15	magischer Gegenstand (+4W auf Würfelpools o. ä.)

Tabelle 17: Besondere Besitztümer

3 Heldenentwicklung & Lernpunkte (LP)

Jedem Helden stehen **15 LP** zur Verfügung, um Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten zu steigern oder Sprachen zu verbessern. Die Wahl bestimmter angeborener Nachteile kann die Zahl der verfügbaren LP erhöhen, vgl. *Angeborene Nachteile*, S. 35ff.

3.1 Umwandlung verbliebener WGP in LP

Falls am Ende des Werdegangs-Prozesses noch 1 oder 2 WGP übrig sein sollten, müssen dafür keine besonderen Besitztümer o. ä. gewählt werden; vielmehr können diese WGP dann im Verhältnis eins zu eins in LP umgewandelt werden. Für 3 oder mehr WGP müssen allerdings Fähigkeiten, Fertigkeiten o. ä. erlernt bzw. besondere Besitztümer gewählt werden usw.; eine Umwandlung von 3 oder mehr WGP ist nicht gestattet.

3.2 Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten mit LP verbessern

Diese LP können auf erlernte Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten verteilt werden. Die Lernpunkte werden markiert, indem das jeweilige Kästchen ausgefüllt oder angekreuzt wird.

Es gilt:

1. **Natürliche Fähigkeiten** gelten als automatisch erlernt, haben aber als Grundwert 0.
2. Jede andere **erlernte Fähigkeit** hat einen Grundwert von 1.
3. Jede **Berufsfähigkeit** hat einen Grundwert von 2.
4. **Kulturbedingte Fähigkeiten** gelten als erlernt und haben damit einen Grundwert von 1.
   - Falls der Held eine kulturbedingte Fähigkeit auch über seine Profession erlernt, steigt der Grundwert der Fähigkeit auf 3.
   - Handelt es sich bei der kulturbedingten Fähigkeit um eine Berufsfähigkeit, ist der Grundwert 4.
5. Auf eine nicht erlernte Fähigkeit können keine Lernpunkte verteilt werden. Natürliche Fähigkeiten gelten immer als erlernt, auf sie können dementsprechend Lernpunkte verteilt werden.
6. Jeder Lernpunkt, den ein Held auf eine Fähigkeit oder Fertigkeit verteilt, erhöht den Grundwert um 1 (**Anfangsmaximum 3**). Am Anfang einer Laufbahn kann ein Held den Grundwert einer Fähigkeit oder Fertigkeit mithilfe von LP **maximal auf 3** steigern (also nicht auf den eigentlich maximalen Grundwert von 4; Ausnahme: Fähigkeiten, die sowohl kulturbedingte als auch Berufsfähigkeit eines Helden sind).
7. Für jede erlernte **Waffenfertigkeit** entscheidet der Spieler, ob er den Grundwert im Offensiv- oder im Defensivwert (falls zutreffend) auf 1 setzen will. Beide Werte können durch Lernpunkte jeweils maximal bis auf 3 gesteigert werden. Ist die Waffenfertigkeit eine Berufsfertigkeit, kann entweder der Offensiv- oder der Defensivwert auf 2 gesetzt werden; alternativ kann der Held auch mit Offensiv- und Defensivwert 1 starten.

8. Für die natürliche Fähigkeit *Waffenloser Kampf* kann lediglich der Offensivwert gesteigert werden. Das defensive Äquivalent hierzu ist *Ausweichen*; hier kann nur der Defensivwert gesteigert werden. Beide Fähigkeiten/Fertigkeiten müssen separat gesteigert werden.
9. Weitere Steigerungen des Grundwerts und ggf. auch darüber hinaus sind nur über Erfahrungspunkte möglich, vgl. *Erfahrung & Heldenentwicklung*, S. 123ff.

Der Gesamtwert einer Fähigkeit oder Fertigkeit entspricht der Summe aus Grundwert und heroischem Wert. Eventuelle Modifikatoren (+/-) werden zur Ermittlung des Gesamtwertes berücksichtigt.

3.3 Sprachen mit LP verbessern

Für die Verbesserung von Sprachen müssen je nach gewünschtem Grad der Beherrschung (vgl. *Sprachwerte*, S. 54) (alter Wert × 1) LP aufgebracht werden:

alter Sprachwert	*neuer Sprachwert*	*LP-Kosten*
1	2	1
2	3	2
3	4	3
4	5	4

Tabelle 18: Sprachwerte mit LP verbessern

LP-Kosten sind kumulativ, d. h. um eine Sprache mit Grad 4 zu beherrschen, muss ein Held nach dem Erlernen 1 + 2 + 3 = 6 LP aufbringen.

Gelehrte Zauberer (nicht Schamanen!) benötigen unbedingt das Taklan, eine Gelehrtensprache ähnlich unserem Latein, mit Grad 3, um überhaupt zaubern zu können. In Professionen, die für Zauberer grundsätzlich geeignet sind, ist eine entsprechende Sprachbeherrschung bereits eingeplant; andernfalls muss die Sprache mit WGP erlernt und mit LP gesteigert werden.

4 Größenfaktor & Lebenspunkte (LEP)

Jedes Wesen (und damit auch jeder Held) besitzt **Grundwert + (KT ×Größenfaktor) + (AD ×Größenfaktor) LEP** (zugrunde liegen jeweils die Gesamtwerte); Boni/Mali durch angeborene Vorteile usw. werden ggf. berücksichtigt. **Der Grundwert ist zu Beginn 1**. Helden und Schurken können ihn aber – im Gegensatz zu normalen Menschen und Wesen – durch Erfahrungspunkte bis auf ein Maximum von 12 steigern, vgl. *LEP-Grundwert anheben*, S. 126.

Der Größenfaktor richtet sich nach Größe und Masse eines Wesens:

Größe	*Größenfaktor*[21]	*Beispiele*
winzig	½ (0,5)	Insekt, Spinne, kleine Amphibie, kleines Reptil, Maus, Singvogel
sehr klein	1	Kaninchen, Hase, Huhn, Bussard, Habicht, Hauskatze, Schoßhund, Ratte, Taube, Krähe, Rabe, gelbe Wolfsspinne
klein	1½ (1,5)	Hütehund, Wolf, Schaf, Gnom, Adler, Nuug-Kaiman, Or-Hatdan (Nuug-Jaguar), Orbul (Grasland-Leopard), Puma, Luchs
normal	2	Mensch, Dowl, Blithlu, Ya-umi, Keal; sehr großer Hund, Pony, Kuh, Onera-Bär, junger Nuug-Alligator, Lalikara (räuberischer Laufvogel), Tiger, Graulöwe
groß	3	Stier, Pferd, großer Bär, Elch, Bashuk (Säbelzahntiger), Hügellöwe, Kev-Echse, ausgewachsener Nuug-Alligator, Nilpferd, Skagrim, Troll, Ulag (Riesenameise)
sehr groß	4	Steppenelefant, Rogeu (sagenhafter Riesengreifvogel), Riese, Waldlindwurm, Wüstendrache
gigantisch	5	Blauwal, Steindrache, Feuerdrache

Tabelle 19: Größenfaktoren für die Berechnung der Lebenspunkte

Es gilt:

- **Schock**: Verliert ein Held auf einmal – also durch einen Angriff, einen Sturz, eine Vergiftung usw. – 50 % seiner LEP oder mehr, wird sofort ein WW: *Betäubung & Schock* fällig (Grad 2; mindestens 2 auszugleichende Erfolge).
  - Je nachdem, wie hoch der LEP-Verlust ist, kann der SL entweder die Zahl der auszugleichende Erfolge oder aber den Grad des Schocks erhöhen.
  - Gelingt der WW, kann der Held mit den unten beschriebenen Beeinträchtigungen, ggf. Behinderungen weiter agieren.
  - Misslingt der WW, gilt der Held für 15 - KT - AD KR, mindestens aber für 1 KR als wehrlos.
- **Beeinträchtigung**: Sinken die LEP auf 50 % oder weniger (immer abrunden!), wird von allen Würfelpools ein (1) Würfel abgezogen.
- **Behinderung**: Sinken die LEP auf 25 % oder weniger (immer abrunden!), werden von allen Würfelpools nicht mehr einer (1), sondern drei (3) Würfel abgezogen (nicht kumulativ).
- **Wehrlosigkeit**: Erleidet der Held einen Schock (s. o.) oder sinken seine LEP auf 0, gilt er als wehrlos und kann nicht mehr agieren.
- **Lebensgefahr**: Sinken die LEP noch weiter, also unter 0, so schwebt der Held zudem in akuter Lebensgefahr: Ein Wesen, dessen LEP unter 0 sinken, verliert in der Regel durch innere oder äußere Blutungen jede Kampfrunde einen weiteren LEP – bis zum Tode oder bis jemand mithilfe der Fähigkeit *Wundarzt* die Blutung stillt.
- **Todesschwelle**: Um herauszufinden, wann der Held tatsächlich stirbt, dienen KT und AD: Addieren Sie die Gesamtwerte beider Eigenschaften; das Ergebnis gibt den Bereich der negativen LEP des Helden an, in dem er nur wehrlos ist, aber noch nicht tot. Wird dieser Bereich unterschritten, stirbt der Held.

[21] LEP werden gegebenenfalls nach normalen Regeln gerundet.

- **Regeneration**: Durch Verletzung verlorene LEP regenerieren sich mit AD + KT LEP pro acht Stunden Schlaf.
- **Heilung**: Ein erfolgreicher PW: IG + *Wundarzt* (Schwierigkeit 7) stillt Blutungen und gibt einem Verletzten LEP in Höhe der Bonuserfolge zurück, mindestens aber ein LEP. Pro Verletzung kann ein solcher PW einmal durchgeführt werden.

> *Seri, ein Grogore, hat KT 3 und AD 4 und damit 15 LEP. Sinken seine LEP auf 7, wird sein Würfelpool bei jedem Wurf um 1 reduziert; sinken sie auf 3 LEP, dann um drei Würfel. Seris Körperwerte zeigen außerdem, dass der Held im Bereich von 0 bis -7 LEP noch lebt, aber wehrlos ist. Sinken seine LEP jedoch auf -8 oder tiefer, stirbt er.*
> *Nach einem Kampf will Jhêgo widerwillig (er mag Grogoren nicht!) Seris Wunden behandeln, er würfelt einen PW: IG +* Wundarzt *und erzielt vier Erfolge, also drei Bonuserfolge. Seine Blutungen sind damit gestillt (erfolgreicher PW); Seri erhält durch die Behandlung außerdem 3 LEP zurück (3 BE).*

5 Bewegungspunkte (BP)

Die BP sind ein Maß für die Aktionsmöglichkeiten eines Helden; mit ihrer Hilfe wird bestimmt, welche Aktionen ein Held in einer Kampfrunde durchführen kann. Außerdem sind die BP etwa für Verfolgungsjagden wichtig. Die BP eines Helden werden folgendermaßen errechnet: **Grundwert + RE + GW + IT** (zugrunde liegen jeweils die Gesamtwerte); Boni/Mali durch angeborene Vorteile werden ggf. berücksichtigt. **Der Grundwert ist zu Beginn 1**. Helden und Schurken können ihn aber – im Gegensatz zu normalen Menschen und Wesen – durch Erfahrungspunkte bis auf ein Maximum von 6 steigern, vgl. *BP-Grundwert anheben*, S. 127.

6 Spiel mit erfahreneren Helden

Sollten Sie Ihre Spielrunde nicht mit jungen, unerfahrenen Helden beginnen wollen, können Sie stattdessen folgende Punktwerte verwenden; diese können selbstverständlich nach Augenmaß angepasst werden.

	erfahrene Helden	*Veteranen*	*Legenden*
Eigenschaften	18 Punkte	21 Punkte	27 Punkte
Obergrenze	4	5 – maximal eine Eigenschaft darf einen herW von 1 haben	6 – maximal drei Eigenschaften dürfen einen herW von 1 oder 2 haben
Werdegangspunkte	75 WGP	85 WGP	100 WGP
Lernpunkte	25 LP	35 LP	50 LP
Obergrenze	4	5 – maximal zwei Fähigkeiten dürfen einen herW von 1 haben	6 – maximal vier Fähigkeiten dürfen einen herW von 1 oder 2 haben
Erfahrungspunkte	75 – ausschließlich für erlernbare Talente, LEP- und BP-Grundwert; ggf. auch für Zauberkraft und MLP	100 – ausschließlich für erlernbare Talente, LEP- und BP-Grundwert; ggf. auch für Zauberkraft und MLP	150 – ausschließlich für erlernbare und heroische Talente, LEP- und BP-Grundwert; ggf. auch für Zauberkraft und MLP

Tabelle 20: Punktwerte für die Erschaffung erfahrenerer Helden

Kapitel III: Manöver, Bewegung & Kampf

1 Szene, Kampfrunde und Phase – Aktionen und BP

Während normale Aktivitäten in **Szenen** unterteilt werden (vgl. *Grundbegriffe*, S. 8), gliedert sich ein Kampf in **Kampfrunden** (KR). Eine KR wiederum unterteilt sich in **Phasen** (P); die Zahl der Phasen bemisst sich nach der Höhe der Bewegungspunkte (BP) des Wesens mit dem höchsten BP-Wert.

> *Seri wird unfreiwillig in einen Kampf mit zwei Kriegern einer feindlichen Grogoren-Sippe verwickelt. Seri hat 13 BP, einer der Krieger 11 BP, der zweite 9 BP. Damit hat jede Kampfrunde dieses Kampfes analog zu Seris 13 BP 13 Phasen.*

Sind alle Phasen beendet, haben also alle am Kampf Beteiligten ihre Bewegungen und Aktionen durchgeführt und alle ihnen zur Verfügung stehenden Bewegungspunkte (BP) verbraucht, endet eine Kampfrunde.

Jede Aktion verbraucht einen Teil des Handlungspotentials eines Helden; die Dauer der Aktionen, die Aktionsmöglichkeiten der Beteiligten und damit der zeitliche Ablauf werden durch BP simuliert, die jeweils ‚verbraucht' werden. Jeder Held verfügt dazu über ein bestimmtes Kontingent an BP, die er pro Runde für Handlungen – geplante und spontane – einsetzen kann. Ein Held, der viele BP hat, kann folglich in einer KR mehr tun bzw. öfter agieren als ein Held mit weniger BP – weil er schneller reagiert, sein Handlungspotential besser ausschöpfen kann usw.

Es gilt: Aktionen werden der Reihe nach durchgeführt.

- Jede Aktion kostet den Helden BP nach Maßgabe der Tabelle 13: Waffenfertigkeiten und Waffen, S. 53, bzw. der Tabelle 21: BP-Kosten von Bewegung und Aktionen, S. 69.
- Der SL sagt die Phasen aufsteigend an (Phase 1, Phase 2, Phase 3 usw.), jeder Held sagt die von ihm geplante Handlung an und agiert in der entsprechenden Phase.[22] Wenn ein Held in einer Phase keine Handlung ansagt oder durchführt, wird dies als Warten interpretiert; ein Aufsparen von BP oder Verzögern ist ausdrücklich nicht möglich.
- Geplante Handlungen, die längere Zeit dauern, ggf. auch länger als eine Kampfrunde, müssen rechtzeitig angesagt werden.

[22] Es empfiehlt sich, die BP in Form einer Tabelle zu notieren, vgl. Beispiel unter *Reaktionen als spontane Handlungen*, S. 64.

- Wenn zwei Helden bzw. Wesen in der gleichen Phase geplant handeln, entscheidet ggf. ein Initiative-Wurf darüber, wessen Aktion zuerst stattfindet (vgl. *Initiative*, S. 67.).
- Hat der Held all seine BP verbraucht, kann er in dieser KR nicht mehr agieren, selbst wenn noch weitere Phasen innerhalb dieser KR anstehen, weil andere Wesen mehr BP zur Verfügung haben.
- Erfordert eine geplante Handlung mehr BP, als der Held in dieser KR noch zur Verfügung hat, dann wird die Aktion in die folgende KR übertragen; sie findet dann in der entsprechenden Phase der folgenden KR statt.

  > *Seri (13 BP) greift in Phase 11 der dritten KR mit seiner zweihändigen Streitaxt (BP-Wert 6) an, kann diese geplante Handlung aber in dieser KR nicht mehr beenden. Sie findet daher in Phase 4 der folgenden vierten KR statt: Phase 12 und 13 der dritten KR werden ebenso wie die Phasen 1 bis 4 der vierten KR für den Angriff benötigt.*
- Erfordert eine Reaktion als spontane Handlung mehr BP, als der Held in dieser KR noch zur Verfügung hat, dann kann sie nicht durchgeführt werden. Ein Übertrag in die nächste KR ist ausdrücklich nicht möglich. Vgl. Abschnitt *Reaktionen als spontane Handlungen*, S. 64.
- Konzentration:
  - Das Aufrechterhalten von magischen Effekten kostet bei einigen Zaubern bzw. Wortkombinationen eine gewisse Zahl von BP pro KR (vgl. *Magische Effekte aufrechterhalten: Konzentration*, S. 103). Diese BP werden vom BP-Wert des Magiers abgezogen und stehen in den KR schlicht nicht zur Verfügung, er kann also nur in entsprechend weniger Phasen agieren – das Handlungspotential des Magiers ist durch die Konzentration reduziert. Gestrichen werden die jeweils letzten Phasen des Magiers; alle anderen Aktionen werden ganz regulär ausgeführt.
  - Analog wird auch das ggf. erforderliche Aufrechterhalten von Konzentration für andere Aktionen außer Magie behandelt.

    > *Jhêgo (12 BP) wirkt den Zauber Schutz vor Hitze, für dessen Aufrechterhaltung er sich pro KR 2 BP konzentrieren muss. Damit kann Jhêgo während der Konzentration nur noch in den Phasen 1 bis 10 agieren – sein Handlungspotential ist durch die Konzentration eingeschränkt.*

1.1 Reaktionen als spontane Handlungen

Neben geplante Handlungen treten sog. spontane Handlungen als Reaktionen auf Aktivitäten anderer. Dazu gehören üblicherweise Verteidigungshandlungen wie das Ausweichen oder die Parade von gegnerischen Angriffen.

Es gilt:

- Spontane Handlungen unterbrechen und verhindern eine geplante Handlung nicht, sie verzögern sie nur:
  - Eine spontane Handlung kann nur ausgeführt werden, wenn der Held in dieser KR noch ausreichend BP dafür zur Verfügung hat. Sind alle BP verbraucht oder stehen weniger BP zur Verfügung, als für die spontane Handlung benötigt werden, kann diese nicht ausgeführt werden – der Held kann dann ggf. nicht mehr ausweichen usw.

  - Die spontane Handlung findet zur notwendigen Phase der KR statt, ihre BP-Kosten werden an dieser Stelle eingefügt. BP-Kosten werden daher ganz normal addiert.
  - Die geplante Handlung, die durch die spontane Handlung verzögert wird, findet in einer entsprechend späterer Phase der KR statt; ggf. wird sie in die nächste KR übertragen.
- Das Wirken von Magie wird durch defensive Manöver als spontane Handlungen ebenfalls lediglich verzögert. **Allerdings unterbricht ein erlittener Treffer, durch den der Magier Schaden erleidet, das Anwenden von Magie**; die Anwendung scheitert, eingesetzte bzw. einzusetzende MP sind verloren.
- Zum Aufrechterhalten von Konzentration bei gegnerischen Angriffen vgl. *Magische Effekte aufrechterhalten: Konzentration*, S. 103.

Der Dowl Tarak befindet sich im Kampf gegen einen Kopfgeldjäger, der auf ihn angesetzt wurde. Tarak hat 11 BP und greift mit einem Streithammer an (BP-Wert 4). Der Kopfgeldjäger hat 9 BP und geht mit seinem Kurzschwert (BP-Wert 3) zum Angriff über.

Der Angriff von Taraks Gegner findet in der ersten KR in Phase 3 statt und ist erfolgreich. Tarak entscheidet sich, dem Angriff auszuweichen (spontane Handlung, BP-Wert 3); das Ausweichmanöver hat seinen Angriff verzögert, Taraks Angriff findet damit in Phase 7 statt.

Der Kopfgeldjäger kann allerdings in Phase 6 erneut erfolgreich angreifen, Tarak muss erneut ausweichen (insgesamt 6 verbrauchte BP), sein Angriff verzögert sich erneut auf Phase 10. Dummerweise ist der Kopfgeldjäger bei BP 9 wieder angriffsbereit und attackiert Tarak erneut erfolgreich. Das Ausweich-Manöver kostet erneut 3 BP, sodass Tarak nun 9 BP verbraucht hat, sein Angriff verzögerte sich auf Phase 13. Da Tarak allerdings nur 11 BP hat, reicht dies nicht mehr für einen Angriff in dieser ersten KR; der Angriff findet vielmehr in Phase 2 der zweiten KR statt (11 - 13 = -2 ⟶ 2 BP werden in die nächste KR übertragen). An dieser Stelle wird Tarak allerdings definitiv angreifen können, da des Kopfgeldjägers Angriff erst wieder in Phase 3 in der zweiten KR stattfindet.

Da Taraks Angriff erfolgreich ist und sich der Kopfgeldjäger entscheidet zu parieren (3 BP ⟶ Verzögerung des geplanten Angriffs auf Phase 6), finden die beiden weiteren geplanten Aktionen der Kontrahenten jeweils in Phase 6 statt. Hier entscheidet daher ein PW: Initiative darüber, wer zuerst agieren kann. Da Tarak diesen PW für sich entscheidet, findet sein Angriff zuerst statt und ist erfolgreich. Die erneute Parade des Kopfgeldjägers verzögert dessen Angriff auf Phase 9, er kann hier vor Tarak agieren, dessen geplanter Angriff in Phase 10 stattfinden würde. Da der Angriff des Kopfgeldjägers nicht erfolgreich ist und Tarak deshalb nicht ausweichen muss, kann er in der Tat in Phase 10 der zweiten KR angreifen. Der Kopfgeldjäger hat keine BP mehr für die zweite KR übrigen und kann daher nicht zum dritten Male parieren.

In der dritten KR finden beide geplanten Angriffe wiederum in Phase 3 statt: der des Kopfgeldjägers regulär, Tarak beendet seinen in der letzten Phase der KR 2 begonnenen Angriff in Phase 3 der dritten KR (14 - 11 = -3). Hier entscheidet wiederum ein PW: Initiative darüber, wer zuerst agiert, und das ist erneut Tarak.

KR	P	Tarak (11 BP)	Kopfgeldjäger (9 BP)
1	*1*	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 1, Phase 4*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 1, Phase 3*
	2	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 1, Phase 4*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 1, Phase 3*

KR	P	Tarak (11 BP)	Kopfgeldjäger (9 BP)
	3	*spontane Handlung: Ausweichen (3 BP) → Verzögerung: Angriff (4 BP) in KR 1, Phase 7*	*erfolgreicher Angriff*
	4	*verzögerte Planung: Angriff (4 BP) in KR 1, Phase 7*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 1, Phase 6*
	5	*verzögerte Planung: Angriff (4 BP) in KR 1, Phase 7*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 1, Phase 6*
	6	*spontane Handlung: Ausweichen (3 BP) → Verzögerung: Angriff (4 BP) in KR 1, Phase 10*	*erfolgreicher Angriff*
	7	*verzögerte Planung: Angriff (4 BP) in KR 1, Phase 10*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 1, Phase 9*
	8	*verzögerte Planung: Angriff (4 BP) in KR 1, Phase 10*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 1, Phase 9*
	9	*spontane Handlung: Ausweichen (3 BP) → Verzögerung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 3*	*erfolgreicher Angriff*
	10	*verzögerte Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 2*	*keine Handlung mehr möglich – BP aufgebraucht*
	11	*verzögerte Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 2*	*keine Handlung mehr möglich – BP aufgebraucht*
2	*1*	*verzögerte Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 2*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 2, Phase 3*
	2	*erfolgreicher Angriff*	*spontane Handlung: Ausweichen (3 BP) → Verzögerung: Angriff (3 BP) in KR 2, Phase 6*
	3	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 6*	*verzögerte Planung: Angriff (3 BP) in KR 2, Phase 6*
	4	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 6*	*verzögerte Planung: Angriff (3 BP) in KR 2, Phase 6*
	5	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 6*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 2, Phase 6*
	6	*Initiative-Wurf gewonnen: erfolgreicher Angriff*	*Initiative-Wurf verloren: spontane Handlung: Ausweichen (3 BP) → Planung: Angriff (3 BP) in KR 2, Phase 9*
	7	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 10*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 2, Phase 9*
	8	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 10*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 2, Phase 9*
	9	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 2, Phase 10*	*erfolgloser Angriff*
	10	*erfolgreicher Angriff*	*keine Handlung mehr möglich – BP aufgebraucht*
	11	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 3, Phase 3*	*keine Handlung mehr möglich – BP aufgebraucht*
3	*1*	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 3, Phase 3*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 3, Phase 3*
	2	*Planung: Angriff (4 BP) in KR 3, Phase 3*	*Planung: Angriff (3 BP) in KR 3, Phase 3*
	3	*Initiative-Wurf gewonnen: erfolgreicher Angriff*	*Initiative-Wurf verloren: spontane Handlung: Ausweichen (3 BP) → Planung: Angriff (3 BP) in KR 3, Phase 6*

KR	P	Tarak (11 BP)	Kopfgeldjäger (9 BP)
	4	*…*	*…*
	5	*…*	*…*
	6	*…*	*…*
	7	*…*	*…*
	8	*…*	*…*
	9	*…*	*…*
	10	*…*	*keine Handlung mehr möglich – BP aufgebraucht*
	11	*…*	*keine Handlung mehr möglich – BP aufgebraucht*
4	*1*		*usw.*

1.2 Initiative

PW: Initiative sind PW: RE + *Aufmerksamkeit* eines Helden; die Standard-Schwierigkeit ist 6. Solche PW entscheiden außerhalb von KR darüber, wer als erster (re-)agieren kann, wenn es auf die Reihenfolge ankommt.

Innerhalb der KR gilt:

- Wenn Helden bzw. Wesen planen, in der gleichen Phase der KR zu handeln, wird ein PW: Initiative gewürfelt. Die Aktion des Wesens mit den meisten Erfolgen wird zuerst ausgeführt. Eine gleiche Anzahl von Erfolgen bedeutet die Gleichzeitigkeit der Aktionen. Danach folgen in Reihenfolge der Zahl der Erfolge die anderen Beteiligten.
- Initiative wird im Kampf für jede parallele Handlung erneut bestimmt.
- Helden, die das Talent *Klapperschlange* erlernt haben (vgl. *Erlernbare Talente*, S. 129ff.), können in der KR bei Parallelität von Handlungen entscheiden, ob sie zuerst oder als zweiter agieren wollen. In Situationen außerhalb der KR sinkt die Schwierigkeit für PW: Initiative um 2.

1.3 Dauer von Angriffen oder Paraden

BP-Werte der einzelnen Waffen finden sich in *Tabelle 13: Waffenfertigkeiten und Waffen*, S. 53.

Es gilt:

- Der BP-Wert erhöht sich um 1, falls ein Held mit einer Waffe kämpft bzw. einem Schild pariert, die er nicht erlernt hat.
- Der BP-Wert sinkt um 1, falls sich ein Held auf den Umgang mit einer Waffe oder einem Schild spezialisiert hat (Minimum: 2 BP), vgl. *Erlernbare Talente*, S. 129ff.

1.4 BP-Kosten von Aktivitäten

Die folgende Liste der Aktionen gibt einen Überblick über die Möglichkeiten, die einem Helden während eines Kampfes zur Auswahl stehen, und deren BP-Kosten. Die Liste ist nicht vollständig, sie kann (und muss) vom SL und den Spielern ergänzt werden.

Aktivität	*BP-Kosten*
Bewegung: 1,5 Meter weit	
… klettern	6 BP
… gehen	2 BP
… laufen (zum Sprinten vgl. *Sprints und Verfolgungsjagden*, S. 86)	1 BP
… rückwärts gehen	3 BP
… schleichen	6 BP
… über den Boden robben	6 BP
… auf einem Pferd reiten	1 BP
… auf einem Pferd einen Sturmangriff reiten	0,5 BP (3 m = 1 BP)

Manöver	
… auf ein Pferd steigen	6 BP
… von einem Pferd steigen	3 BP
… springen	2 BP
… sich hinlegen, -setzen, -knien	2 BP
… aus liegender, sitzender, kniender Position aufstehen	4 BP
… sich vom Gegner lösen	6 BP
… eine Waffe fallen lassen	0 BP
… eine griffbereite Waffe einsatzbereit machen (z. B. ein Schwert aus der Scheide ziehen)	2 BP
… eine Waffe nicht griffbereite Waffe einsatzbereit machen (z. B. einen auf dem Rücken getragenen Bogen)	4 BP
… ein Destillat einnehmen (z. B. Heiltrank, vgl. *Destillate – Heiltränke*, S. 94)	2 BP

Angriff und Verteidigung	
Ausweichen	3 BP
Angriff durch waffenlosen Kampf	3 BP
Angriff mit einer Nahkampfwaffe	
… wenn die Waffenfertigkeit erlernt wurde	BP-Wert (Waffe)
… wenn die Waffenfertigkeit nicht erlernt wurde	BP-Wert (Waffe) +1
… wenn sich der Held auf diese Waffenfertigkeit spezialisiert hat	BP-Wert (Waffe) -1
Parade mit einer Waffe	
… wenn die Waffenfertigkeit erlernt wurde	BP-Wert (Waffe)
… wenn die Waffenfertigkeit nicht erlernt wurde	BP-Wert (Waffe) +1
… wenn sich der Held auf diese Waffenfertigkeit spezialisiert hat	BP-Wert (Waffe) -1
Parade mit einem Schild	
… wenn die Schildfertigkeit erlernt wurde	BP-Wert (Schild)
… wenn die Schildfertigkeit nicht erlernt wurde	BP-Wert (Schild) +1
… wenn sich der Held auf diese Schildfertigkeit spezialisiert hat	BP-Wert (Schild) -1

Aktivität	*BP-Kosten*
Besondere Kampfmanöver	
Entwaffnungsangriff	BP-Wert (Waffe) + 2
Finte	3 BP
Gegner niederreiten	min. 6 m Anlauf (3 BP – Sturmangriff) + 6 BP pro Gegner
Gegner umwerfen	6 BP
genaues Zielen	2 BP (Nahkampf)/ 3 BP (Fernkampf)

Geschosswaffen spannen und nachladen (jeweils inkl. Ziehen des Geschosses)[23]	
Blasrohr	4 BP
Schleuder	6 BP
Kurzbogen/Komposit-Reiterbogen	12 - SK BP[24]; Minimum 4 BP
Langbogen	14 - SK BP; Minimum 4 BP
Handarmbrust	14 - SK BP; Minimum 4 BP
Armbrust	18 - SK BP; Minimum 6 BP
schwere Armbrust	22 - SK BP; Minimum 8 BP

Magie anwenden & einsetzen	
einen Zauberspruch wirken	nach Spruch
eine Wortkombination wirken	nach Wert der Kombination
eine Spruchrolle ablesen	pro Pergamentrolle (= pro Spruchgrad) 6 BP

Tabelle 21: BP-Kosten von Bewegung und Aktionen

2 Angriff & Verteidigung

Ein Angriff besteht aus einem vergleichender PW zur Ermittlung des Erfolgs und ggf. einem weiteren vergleichenden PW zur Ermittlung des Schadens; er besteht daher aus maximal vier Würfen:

1. vergleichender PW: Angriffs- gegen Verteidigungswurf;
2. bei erfolgreichem Angriff: vergleichender PW: Schadens- gegen Bindungswurf.

2.1 Angriffswurf

Es gilt:

- Falls die **Waffe erlernt** wurde, ist der AWP = Gesamtwert (Angriff) der verwendeten Waffe plus Gesamtwert KG, bei Fernkampfangriffen ist der AWP = Gesamtwert der verwendeten Waffe plus Gesamtwert FW. Die Schwierigkeit entspricht der **S_{ANG} der Waffe**.

[23] Wurfwaffen wie Wurfdolche müssen vor dem Einsatz gezogen werden (2 BP), wenn dies nicht vorbereitet wurde.

[24] Je stärker ein Held ist, desto schneller kann er einen Bogen bzw. eine Armbrust spannen.

- Falls die **Waffen nicht erlernt wurde** oder es sich um eine **improvisierte Waffe** handelt, ist der AWP = Gesamtwert KG respektive FW. Die Schwierigkeit entspricht der **S_{ANG} der Waffe +1**.

2.2 Verteidigungswurf

Es gilt:

- **Ausweichen**: Beim Ausweichen wird ein PW: PAW+*Ausweichen* gegen eine Schwierigkeit von 7 gewürfelt.
- **Parade**:
  - Falls die **Waffe bzw. der Schild erlernt** wurde, ist der DWP = Gesamtwert (Parade) der jeweils verwendeten Waffe plus Gesamtwert PAW. Die Schwierigkeit entspricht der **S_{PAR} der Waffe bzw. Schildes**.
  - Falls die **Waffe nicht erlernt** wurde oder es sich um eine **improvisierte Waffe** handelt, ist der DWP = Gesamtwert PAW. Die Schwierigkeit entspricht der **S_{PAR} der Waffe bzw. des Schildes +1**.

2.3 Ergebnisfeststellung

Die Erfolge von Angriffs- und Verteidigungswurf werden wie bei anderen vergleichenden PW miteinander verrechnet. **Es gilt:**

- Bleibt beim Angriffswurf mindestens ein Erfolg übrig, hat der Angreifer getroffen, es erfolgt die Schadensermittlung.
- Sofern kein gezielter Angriff geführt wurde (vgl. *Körperzonen und Trefferplatzierung*, S. 74), wird mit 1W10 ermittelt, welche Körperzone getroffen wurde (vgl. *Körperzonen und Trefferplatzierung*, S. 74).
- Bonuserfolge beim Verteidigen ergeben keine besonderen Effekte.
- Ergeben Angriffs- oder Verteidigungswurf einen **Patzer**, legt der SL das Ergebnis unter Berücksichtigung der Situation fest. Bei einem Verteidigungs-Patzer zählen die Misserfolge unter 0 als BE für die Schadensermittlung des Gegners.

2.4 Schadensermittlung

2.4.1 Ermittlung des Waffenschadens – Schadenswurf

Der Schaden einer Waffe wird üblicherweise in der Form SK + *n* (Einhandwaffen) bzw. SK + SK + *n* (Zweihandwaffen) angegeben und enthält einen fixen und einen variablen Bestandteil; Schadens-Werte der einzelnen Waffen enthält Tabelle 13: *Waffenfertigkeiten und Waffen*, S. 53.

- Bei allen Waffen gilt, dass *n* den fixen Schaden einer Waffe angibt (SC_{FIX}); durch einen erfolgreichen Treffer werden also stets *n* Punkte Schaden angerichtet.

- Die Stärke des Angreifers macht den variablen Schaden einer Waffe aus (SC_{VAR}); zusammen mit eventuellen zusätzlichen Würfeln aufgrund von Bonuserfolgen wird dieser variable Schaden ausgewürfelt (**Schadenswurf**).[25] Die einzige Ausnahme bilden Armbrüste; hier gibt es lediglich fixen Schaden.
- Zeigt die Ergebnisfeststellung des Angriffswurfes (vgl. *Ergebnisfeststellung*, S. 70) einen oder mehrere **Bonuserfolge** (bleibt also mehr als ein Erfolg des Angriffswurfes übrig), dann erhöht jeder Bonuserfolg die Zahl der Würfel, die der Angreifer beim variablen Schaden werfen darf, um 1 (sog. **Bonusschaden**). Patzt der Verteidiger beim Verteidigungswurf, zählen die Misserfolge unter 0 ebenfalls als BE für die Schadensermittlung.
- Die Summe aus SK und Bonuserfolgen gibt den variablen Schaden an, den der Angriff verursacht.
- **Misserfolge werden beim Auswürfeln des variablen Schadens ignoriert; zudem gilt, dass Schadenswürfe offene PW sind, sodass gewürfelte 10 erneut gewürfelt werden dürfen.**
- Die Summe aus fixem und variablem Schaden ergibt schließlich die Zahl an Schadenspunkten, die der Angriff verursacht.

> *Acât, ein Forscher aus dem Volk der Hunab-Tabai, setzt sich gegen den Angriff durch eine gedungene Schlägerin zur Wehr und greift diese erfolgreich mit seiner Machete an (Schaden: SK+3). Der fixe Schaden durch den Angriff beträgt damit 3 Punkte. Beim Angriff bleiben zudem 3 Bonuserfolge übrig, Acât hat eine SK von 3. Damit darf Acât 6 Würfel variablen Schaden würfeln; die Würfel zeigen 3, 7, 8, 1, 4, 10. Da Schadenswürfe offene PW sind, darf Acât die 10 erneut würfeln und erzielt eine weitere 7, sodass er insgesamt 4 Punkte variablen Schaden anrichtet (bei Schadenswürfen werden 1 nicht abgezogen). Zusammen mit dem fixen Schaden von 3 verursacht der Angriff damit 7 Punkte Schaden.*

2.4.2 Schadensbindung – Bindungswurf

Der Verteidiger darf als **Bindungswurf** einen PW: SB gegen eine Schwierigkeit von 6 ausführen.

- Bindungswürfe sind geschlossene PW, gewürfelte 10 werden also nicht erneut gewürfelt, Misserfolge werden allerdings **nicht** abgezogen.
- Jeder Erfolg bindet (= negiert) einen Schadenspunkt.
- Jedes RS-Symbol im getroffenen Körperteil bindet **automatisch** einen Punkt Schaden (vgl. *Rüstungen und Rüstungsschutz*, S. *75*).
- Bleiben Erfolge des Schadenswurfes übrig, entspricht deren Zahl den LEP, die der Verteidiger verliert.

> *Die gedungene Schlägerin, die Acât angegriffen hat, trägt keine Rüstung und hat SB 2, würfelt also einen Bindungswurf mit 2 Würfeln gegen S6. Die Würfel zeigen 2, 10; damit kann die Schlägerin 1 Punkt Schaden binden. Von Acâts Angriff gehen also 6 Schadenspunkte durch und werden von den LEP der Schlägerin abgezogen.*

[25] Falls ein Held mit Stärke 0 waffenlos oder mit einer Waffe ohne fixen Schaden angreift (Schaden = SK), dann wird beim Schadenswurf ein Würfel gegen eine Schwierigkeit von 8 gewürfelt.

2.4.3 Nicht-tödlicher Schaden und Knockout-Schläge

Fäuste, eine stumpfe Waffe, die flache Seite einer Klinge oder Axt, ein improvisierter, stumpfer Gegenstand oder natürlich ein Totschläger können dazu benutzt werden, einem Gegner nicht-tödlichen Schaden zuzufügen oder ihn auszuknocken. **Es gilt:**

- Nicht-tödlicher Schaden wird ganz normal von den LEP abgezogen. Sinken die LEP durch solchen Schaden allerdings auf oder unter 0, stirbt der Gegner nicht, sondern ist kampfunfähig.
- Nicht-tödlicher Schaden wird folgendermaßen ermittelt:
  - Bei geeigneten regulären Waffen, die zum Betäuben eingesetzt werden, entspricht der Schaden der SK des Angreifers (bzw. SK+SK bei zweihändig geführten Waffen)
  - Ein Totschläger verursacht beim Betäuben SK+2 Punkte Schaden.
  - Ein improvisierter Gegenstand verursacht im Regelfall ebenfalls SK Punkte Schaden, ggf. nach Art mit einem Malus versehen.
  - Nicht-tödlicher Schaden für waffenlosen Kampf wird regulär ermittelt.
- Um einen Gegner auszuknocken, ist eine gezielte Attacke auf den Kopf des Gegners erforderlich (vgl. *Körperzonen und Trefferplatzierung*, S. 74); je nach Situation kann das Opfer versuchen auszuweichen.
  - Nach einem erfolgreichen Angriff auf den Kopf, bei dem nicht-tödlicher Schaden verursacht wurde, wird zunächst der Schaden ermittelt.
  - Dem Opfer steht an dieser Stelle noch kein Bindungswurf zu; stattdessen würfelt es zunächst einen WW: *Schock & Betäubung*, für den gilt:
    - Der Grad des WW entspricht 1 + ggf. verbliebene BE des Angriffswurfes.
    - Jedes RS-Symbol am Kopf bedeutet einen zusätzlichen, automatischen Erfolg für den WW.
    - Wird durch den WW eine Zahl an Erfolgen erreicht, die gleich oder höher als der verursachte Schaden ist, wird das Opfer nicht betäubt, nimmt aber ggf. nicht-tödlichen Schaden (vgl. unten).
    - Wird durch den WW eine Zahl an Erfolgen erreicht, die geringer als der verursachte Schaden ist, wird das Opfer für ausgeknockt und nimmt ggf. nicht-tödlichen Schaden (vgl. unten). Die Zeit der Betäubung entspricht 1 KR plus 1 KR für jeden verursachten Schadenspunkt (vor Bindungswurf) im Kampf bzw. 1 Minute plus 1 Minute für jeden verursachten Schadenspunkt (vor Bindungswurf) außerhalb von Kämpfen.
  - Erst nach dem WW wird durch einen Bindungswurf geprüft, ob Schaden gebunden werden kann. Ausgangsschaden ist der durch den Angriff verursachte nicht-tödliche Schaden; der WW dient nur der Prüfung, ob das Opfer betäubt wird, verringert aber diesen Schaden nicht.
  - Selbst wenn der Bindungswurf dazu führt, dass kein Schaden verursacht wird, der WW: *Schock & Betäubung* allerdings nicht erfolgreich war, wird das Opfer betäubt.

> *Der eigentlich friedliche Mönch Peik wird von einem Straßenräuber angegriffen. Da Peik ein Geweihter Aïduachs ist, des Gottes der Fruchtbarkeit und Heilung, hat er geschworen, kein Lebewe-*

sen zu töten. Daher greift er den Straßenräuber mit seinen Fäusten an und will ihn ausknocken. Peik ist ein bestens trainierter Faustkämpfer: Sein AWP umfasst 10 Würfel, sein Wert Waffenloser Kampf *beträgt 5.*

Mit seinem gezielten Schlag gegen den Kopf des Straßenräubers (S = S_{ANG} +3) erzielt Peik 5 Erfolge, der Straßenräuber versucht auszuweichen, erreicht dabei aber nur 1 Erfolg. Da Peik bereits einen heroischen Wert in der Fähigkeit Waffenloser Kampf *besitzt, wird sein Schaden mit SK+SK ermittelt; Peik (SK 4) verursacht beim Straßenräuber tatsächlich 6 Punkte Schaden.*

Damit muss der Straßenräuber einen WW gegen Schock & Betäubung Gr4 absolvieren (Gr1 plus 3 verbliebene BE des Angriffswurfs) und damit 6 Erfolge erreichen (entspricht dem erzielten Schaden vor dem Bindungswurf), um nicht betäubt zu werden. Der WW zeigt jedoch nur 1 Erfolg – der Straßenräuber ist damit für mindestens 7 KR ausgeknockt (1 KR plus 6 weitere KR für 6 Punkte Schaden).

Erst im Anschluss wird durch einen Bindungswurf geprüft, ob der Straßenräuber Schaden binden kann; dieser Bindungswurf ergibt 1 Erfolg, sodass er zusätzlich zur Betäubung noch 5 Punkte nicht-tödlichen Schaden nimmt.

2.5 Schadenstypen: Resistenzen, Immunitäten & Vulnerabilitäten

Neben dem Rüstungsschutz spielt gelegentlich auch der Schadenstyp bei der Ermittlung von Schäden eine Rolle: Manche Wesen sind gegen bestimmte Typen von Schaden resistent oder sogar immun, manche durch bestimmte Schadenstypen besonders vulnerabel und damit besonders gut verletzbar. **Es gilt:**

- Ist ein Wesen gegen einen bestimmten Schadenstyp **resistent**, erleidet es stets nur den halben Schaden. Die Reduktion des Schadens aufgrund einer Resistenz erfolgt dabei immer erst, nachdem Rüstungsschutz, Bindungswurf usw. berücksichtigt wurden. Im Zweifelsfall wird verbliebener Schaden zuungunsten des resistenten Wesens aufgerundet.
- Ist ein Wesen gegen einen bestimmten Schaden **immun**, wird jeder Schaden dieses Typs auf 0 reduziert – das Wesen kann durch diese Art von Schaden schlicht nicht verletzt werden.
- Ist ein Wesen gegen einen bestimmten Schadenstyp **vulnerabel**, erleidet es stets den doppelten Schaden. Die Verdopplung des Schadens aufgrund einer Vulnerabilität erfolgt dabei immer erst, nachdem Rüstungsschutz, Bindungswurf usw. berücksichtigt wurden. Im Zweifelsfall wird verbliebener Schaden zuungunsten des resistenten Wesens aufgerundet.

Folgende Schadenstypen werden unterschieden:

- Elektrizität
- Gift
- Hieb
- Hitze
- Kälte
- Mental
- Säure
- Schall/Druck

- Stich
- Wucht
- anderer Schaden

Auch wenn es sich nicht um Schadenstypen im o. g. Sinn handelt, können Wesen dennoch gegenüber den folgenden **Magiearten** resistent, immun oder vulnerabel sein (mit den o. g. Folgen):

- psychische Magie
- physische Magie
- Illusion

Schadenstypen können auch kombiniert werden; sofern ein Wesen nur gegen einen der beiden Schadenstypen resistent oder immun ist, richtet der Angriff normalen Schaden an. Ist ein Wesen für beide Schadenstypen vulnerabel, wird der Schaden dennoch nur verdoppelt.

> *Irtuk hat bei der Erforschung eines uralten Tempels mit Kräften gespielt, die man besser ruhen lässt: Zwei Skelette, magisch belebte untote Konstrukte, greifen ihn mit ihren Kurzschwertern an. Irtuk ist magisch ausgelaugt und kann sich nur noch mit seinem Dolch wehren. Er landet einen erfolgreichen Angriff und verursacht 5 Punkte Schaden. Da diese Skelette jedoch gegen den Schadenstyp Stich resistent sind, wird der Schaden halbiert – sein Dolch gleitet an einem Rippenknochen ab und beschädigt das Skelett kaum, sein Angriff verursacht lediglich 3 Punkte Schaden.*

2.6 Körperzonen und Trefferplatzierung

Für die Ermittlung eines getroffenen Körperteils wird der Körper in neun verschiedene Körperzonen unterteilt, vgl. Abbildung 1. Durch einen erfolgreichen Treffer wird der Gegner in einer Körperzone getroffen; welche Körperzone dies ist, ergibt sich aus dem Wurf mit 1W10.

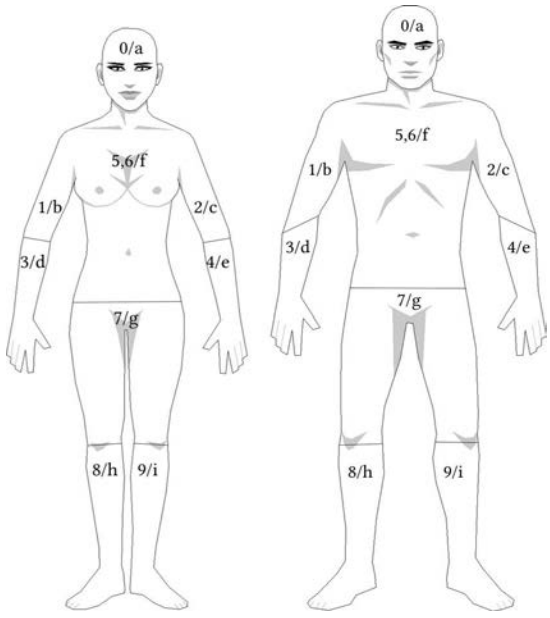

Abbildung 1: Körperzonen

Will ein Held ganz gezielt eine bestimmte Körperzone treffen, gilt:

- Die Schwierigkeit des Angriffswurfes erhöht sich um den in Tabelle 22 in der Spalte *Platzierung* genannten Wert.
- Gelingt der Angriffswurf gegen diese Schwierigkeit, wird die gewünschte Körperzone getroffen.
- Genaues Zielen dauert im Nahkampf 2 BP zusätzlich zum BP-Wert der Waffe, im Fernkampf 3 BP zusätzlich.
- Wenn der Held ausreichend Zeit zur Verfügung hat, etwa außerhalb des Kampfes, kann der SL den Zuschlag auf die Schwierigkeit angemessen reduzieren. Grundsätzlich sollte ein gezielter Schuss auf Körperzonen außer Ober- und Unterkörper aber stets etwas schwieriger als ein ungezielter sein (S+1).

Zahl		*Körperzone*	*Platzierung*
0	a	Kopf	+3
1	b	rechter Oberarm	+2
2	c	linker Oberarm	+2
3	d	rechter Unterarm	+2
4	e	linker Unterarm	+2
5, 6	f	Oberkörper	+1
7	g	Unterkörper	+1
8	h	rechtes Bein	+2
9	i	linkes Bein	+2

Tabelle 22: Körperzonen und Trefferplatzierung

2.7 Rüstungen und Rüstungsschutz

Eine Rüstung schützt den Körper vor Verletzungen: Jede Rüstung und jeder Rüstgegenstand schützen die von ihr bedeckten Körperzonen mit einer Anzahl sogenannter Rüstungsschutzsymbole (RS-Symbole, kurz RS): **Bei einem Treffer entspricht die Zahl der RS-Symbole im getroffenen Körperteil der Zahl der automatisch gebundenen Schadenspunkte.**

Die folgenden Tabellen 23 und 24 listen die auf Zaon gebräuchlichsten Rüstungen und Rüstgegenstände mit den spielrelevanten Daten auf; zur Kombinierbarkeit von Rüstungen mit Rüstgegenständen vgl. Tabelle 25.

Es gilt:

- Die Zahl in der Spalte *RS* gibt die Nummer der RS-Symbole in der jeweiligen Körperzone an; diese Zahl entspricht der Zahl der automatisch gebundenen Schadenspunkte bei einem Treffer in dieser Körperzone.
- Abzüge von BP werden von den Gesamt-BP abgezogen und in das Kästchen „Momentane BP“ eingetragen.
- Abzüge auf Bewegungs- (BF), Heimlichkeits- (HF), Finger- (FF), Wahrnehmungsfähigkeiten (WAF), KG/FW oder *Magie anwenden* (MA) werden als Modifikation (+/-) bei den jeweiligen Fähigkeiten bzw. der abgeleiteten Eigenschaft notiert und reduzieren damit den Gesamtwert/Würfelpool.
- Die Abzüge bei Armschienen richten sich nach der Seite der Waffenhand: Wird eine Armschiene am Arm der Waffenhand getragen, gilt der Abzug KG/FW-1. Wird der Rüstgegenstand am anderen Arm benutzt, gilt PAW-1. Trägt ein Wesen Armschienen an beiden Extremitäten, gelten beide Abzüge.
- Das Tragen von Beinschienen senkt die BP immer um einen Punkt, ob nun ein Paar Beinschienen oder ein Einzelstück getragen werden. Die Abzüge BF-5, HF-5 gelten ebenso pauschal.
- Die Spalte SK gibt den minimalen Würfelpool SK an, den der Held haben muss, um diese Rüstung tragen zu können.

Optionale Regel: Pro Treffer, der Schaden verursacht, wird ein RS-Symbol in der getroffenen Körperzone zerstört (unabhängig davon, ob der Schaden gebunden werden kann oder nicht). Die entsprechende Körperzone wird zukünftig mit einem RS-Symbol weniger geschützt; sind alle RS-Symbole einer Rüstung zerstört, kann diese zudem nicht mehr repariert werden.

Rüstung (typisches Volk)	*RS*	*Abzüge*	*Art*	*SK*
Fellpanzer (Vanir, Grogoren, Broghan, Umnali)	2: b/c/d/e/f/g	HF-1, BF-1, BP-1, MA-3	nicht-metallisch	2
Kettenhemd (Dowl, Broghan, Dorier)	3: b/c/f/g, 1: h/i	BF-1, HF-3, BP-1, MA-6	metallisch	3
Kettenpanzer (Dowl, Broghan, Dorier)	3: f/g, 1: b/c	BF-1, HF-2, BP-1, MA-5	metallisch	2
Lamellenrüstung (Ronawara, Umnali, Dorier)	3: f, 2/g	BF-1, HF-2, MA-3	nicht-metallisch	2
Lederpanzer (Broghan, Umnali, Korlaniten, Hunab-Tabai)	2: f/g	HF-1, MA-3	nicht-metallisch	1
Lederrüstung (Grogoren, Broghan)	1: b/c/d/e/f/g	HF-2, MA-4	nicht-metallisch	2
Legionärsrüstung, leicht (Ulngas, Dorier, Ronawara)	3: f	HF-1, MA-3	nicht-metallisch	2
Legionärsrüstung, schwer (Ulngas, Dorier, Ronawara)	4: f, 3: g	BF-1, HF-3, BP-1, MA-6	metallisch	3
Plattenrüstung (Dorier)	4: f/g, 3: b/c/h/i	BF-3, HF-5, BP-3, FW-2, MA-9	metallisch	4
Reiterpanzer (Korlaniten, Umnali, Ronawara)	2: f/g/b/c	HF-2, MA-3	nicht-metallisch	2
Schlachtenrobe (Ulngas, Dorier, Ronawara, Issard)	1: f/g/b/c/h/i	BF-1, HF-1, MA-2	nicht-metallisch	1
Schuppenpanzer (Dorier, Blithlu, Broghan)	3: f/g, 2: b/c	BF-2, HF-3, BP-1, MA-5	metallisch	3
Stoffpanzer (Ulngas, Dorier, Cha'dan, Issard, Ronawara, Blithlu, Hunab-Tabai)	2: f	BF-1, MA-1	nicht-metallisch	1

Tabelle 23: Rüstungen und Rüstungsschutz

Rüstgegenstand	*RS*	*Abzüge*
Armschienen, Holz oder Leder	1: b/c	FF-1, MA-1
Armschienen, Metall	2: b/c	FF-2, MA-2, KG/FW-1 (Führungshand) bzw. PAW-1 (Verteidigungshand)
Beinschienen, Holz oder Leder	1: h/i	BF-1, HF-1
Beinschienen, Metall	2: h/i	BF-1, HF-2, MA-1, BP-1
Handlinge, Leder	1: d/e	FF-2, MA-3
Handlinge, Metall	2: d/e	FF-4, MA-5
Helm, Eisen	2: a	WAF-2, MA-3
Helm, Leder	1: a	WAF-1, MA-1
Rüstgurt, Leder	1: g	HF-1, MA-1
Rüstgurt, Metall	2: g	HF-2, MA-3
Schild, groß	1: c/e/f/g	BF-1, HF-2
Schild, klein	1: c/e	HF-1

Tabelle 24: Rüstgegenstände, Schilde und Rüstungsschutz

> *Die gedungene Schlägerin greift nun Acât an, trifft diesen mit seiner Keule am Oberkörper und richtet insgesamt 5 Schadenspunkte an. Acât trägt allerdings einen Stoffpanzer, der den Oberkörper mit RS 2 schützt, und hat SB 3; sein Bindungswurf ergibt 3, 6, 6, sodass Acât von den 5 Schadenspunkten 4 binden kann: 2 automatisch durch seine Rüstung, 2 weitere durch seinen Bindungswurf. Acât verliert damit lediglich 1 LEP.*

	Armschienen, Holz oder Leder	Armschienen, Metall	Beinschienen, Holz oder Leder	Beinschienen, Metall	Handlinge, Leder	Handlinge, Metall	Helm, Eisen	Helm, Leder	Rüstgurt, Leder	Rüstgurt, Metall
Fellpanzer (Vanir)	n	n	j	j	j	j	j	j	j	j
Kettenhemd (Broghan)	n	n	j	j	j	j	j	j	n	n
Kettenpanzer (Broghan)	j	j	j	j	j	j	j	j	n	n
Lamellenrüstung (Ronawara)	j	j	j	j	j	j	j	j	j	n
Lederpanzer (Grogoren)	j	j	j	j	j	j	j	j	j	j
Lederrüstung (Grogoren, Broghan)	j	j	j	j	j	j	j	j	n	n
Legionärsrüstung, leicht (Ulngas)	j	j	j	j	j	j	j	j	j	j
Legionärsrüstung, schwer (Ulngas)	j	j	j	j	j	j	j	j	n	n
Plattenrüstung (Dorier)	n	n	n	n	j	j	j	j	n	n
Reiterpanzer (Korlaniten)	n	n	j	j	j	j	j	j	j	n
Schlachtenrobe (Ulngas)	j	j	j	j	j	j	j	j	j	j
Schuppenpanzer (Dorier, Blithlu, Broghan)	n	n	j	j	j	j	j	j	n	n
Stoffpanzer (Dorier, Ronawara)	j	j	j	j	j	j	j	j	j	j

Tabelle 25: Kombinationsmöglichkeiten von Rüstungen und Rüstgegenständen

2.8 Verteidigung gegen Geschosse (Pfeile, Bolzen, Schleudersteine usw.)

Es gilt:

- Ein Held kann feindlichen Geschossen grundsätzlich **ausweichen**. Dieses Ausweichen wird hier so interpretiert, dass der Held den gegnerischen Schützen beobachtet und daraus schließen kann, wohin geschossen werden wird. **Voraussetzung für das Ausweichen ist daher, dass der Held den Gegner tatsächlich sehen kann und sieht.**
- Mit einem **Schild** kann ein Held gegnerische Geschosse abwehren; daher sind ganz normale Paraden mit einem Schild möglich. Voraussetzung hier ist, dass der Angriff nicht völ-

lig überraschend kommt – bei solchen Überraschungsangriffen ist das Parieren der gegnerischen Geschosse in der Regel nicht möglich, in jedem Fall aber erschwert.

- Mit einer **Nahkampfwaffe** kann ein Held gegnerische Geschosse nur abwehren, wenn er den Umgang mit dieser Waffe gemeistert hat (Talent *Waffenmeisterschaft* für diese Waffe), vgl. *Erlernbare Talente*, S. 129ff.

2.9 Wehrlosigkeit

Der Begriff ‚Wehrlosigkeit' beschreibt jeden Zustand, der einem Wesen aus logischen Gründen verbietet, anzugreifen, zu parieren, Magie anzuwenden oder eine sonstige Tätigkeit auszuüben.

Als wehrlose Gegner zählen

- bewusstlose, stark benommene oder stark verwirrte Wesen,
- gestürzte Wesen,
- stark verwundete (0 LEP oder weniger) oder schwerkranke Wesen,
- überraschte Wesen (nur zeitlich begrenzt wehrlos),
- gefesselte oder gelähmte Wesen und
- Wesen bei Angriffen aus dem Hinterhalt.

Es gilt:

- Gegen einen wehrlosen Gegner erhält jedes Wesen drei weitere Würfel für jeden offensiven Würfelpool (AWP +3W).
- Außerdem verliert der wehrlose Gegner drei Würfel von jedem defensiven Würfelpool, sofern er überhaupt noch in der Lage ist, defensiv zu agieren (DWP -3W).
- Ein wehrloses Wesen kann sich – sofern überhaupt noch möglich – nur noch mit einem Zehntel seiner ursprünglichen Geschwindigkeit bewegen.
- Je nach Art der Wehrlosigkeit reduziert sich der Würfelpool für Bindungswürfe.

2.10 Deckung

Deckung kann ein Wesen sowohl vor Nah- als auch vor Fernkampfangriffen schützen. Der Grad der Deckung entscheidet auch über den Grad des Schutzes. So kann ein Held, der vollständig von einem Tisch gegen den feindlichen Armbrustschützen abgeschirmt wird, kaum getroffen werden, während der Krieger, der die Leiche eines gefallenen Feindes nutzt, um Deckung vor den herabprasselnden Geschossen der Gegner zu suchen, den feindlichen Pfeilen oder Bolzen immer noch ein Ziel bietet, wenn auch ein kleineres. Der SL entscheidet entsprechend, ob bzw. wie sich die Schwierigkeit des Angriffs erhöht.

Faustregel:

- Deckung bis 25 Prozent: S+1,
- Deckung bis 50 Prozent: S+2,
- Deckung bis 75 Prozent: S+4,
- volle Deckung: kein Angriff möglich.

Je nachdem, welche Körperteile gedeckt sind, sind stattdessen auch gezielte Angriff möglich, vgl. *Körperzonen und Trefferplatzierung*, S. 74.

Das Verharren in Deckung schließt in der Regel das aktive Eingreifen ins Geschehen aus. Dies bedeutet, dass ein Held, der in Deckung bleibt, weder defensiv noch offensiv agieren kann. Ausgenommen sind nur solche Handlungen, die ohne körperliche Handlungen bzw. ohne das Verlassen der Deckung vollzogen werden können (sprechen, geistige oder sprachliche Zauber wirken, einen Gegenstand aus dem Rucksack nehmen etc.).

2.11 Schutz durch natürliche Panzerung: passive Paraden

Wesen, die eine extrem dicke, natürliche Panzerung (drei oder mehr natürliche RS-Symbole, vgl. *Rüstungen und Rüstungsschutz*, S. 75) in mindestens drei Viertel aller Körperzonen besitzen, können Schläge allein durch ihre dicke Panzerung abfangen und damit passiv parieren.

Es gilt:

- Für passive Paraden wird ein ganz normaler Verteidigungswurf gewürfelt; der DWP entspricht hierbei der Zahl der RS-Symbole in der getroffenen Körperzone, die Schwierigkeit ist 6.
- Passives Parieren kostet keine BP; die Anzahl passiver Paraden pro KR ist damit nicht beschränkt.
- Falls solche Wesen aktiv parieren wollen, wird ein ganz normaler Verteidigungswurf (PW auf DWP der Waffe oder *Ausweichen*) gewürfelt; die Panzerung spielt dann keine Rolle.

> *Der Dämon Thu'rumo ist ein tumbes, großes Ungeheuer, das zwar gigantische Lasten schleppen kann, aber selbst dann keinem Schlag ausweichen könnte, wenn es wollte. Allerdings hat Thu'rumo eine dicke Schuppenhaut, die ihn überall mit sechs RS-Symbolen schützt. Er könnte also alle Schläge passiv mit einem Würfelpool von 6 parieren (und bindet bei einem Treffer zusätzlich zu seinem Bindungswurf automatisch 6 Punkte Schaden).*

3 Fernkampf

Grundsätzlich gilt für den Fernkampf dasselbe wie für den Nahkampf. BP- und Schadens-Werte der einzelnen Fernkampfwaffen finden sich ebenfalls in *Tabelle 13: Waffenfertigkeiten und Waffen*, S. 53.

3.1 Reichweite von Fernkampfwaffen

Die folgende Tabelle gibt Auskunft über die Reichweite der verschiedenen Fernkampfwaffen.

Waffe	*Reichweite in Metern:* *20 – 40 – 60 – 80 – 100 %*
Armbrust/leichte Armbrust	20 – 40 – 60 – 80 – 100
Armbrust, schwer	30 – 60 – 90 – 120 – 150

Waffe	*Reichweite in Metern: 20 – 40 – 60 – 80 – 100 %*
Blasrohr	4 – 8 – 12 – 16 – 20
Bola	5 – 10 – 15 – 20 – 25
Diskus	7 – 14 – 21 – 28 – 35
Hand-Armbrust	2 – 4 – 6 – 8 – 10
Komposit-Reiterbogen	15 – 30 – 45 – 60 – 75
Kurzbogen	15 – 30 – 45 – 60 – 75
Langbogen	20 – 40 – 60 – 80 – 100
Schleuder	10 – 20 – 30 – 40 – 50
Wurfbeil	5 – 10 – 15 – 20 – 25
Wurfdolch	4 – 8 – 12 – 16 – 20
Wurfhammer	5 – 10 – 15 – 20 – 25
Wurfspeer	8 – 16 – 24 – 32 – 40
Wurfstern	2 – 4 – 6 – 8 – 10

Tabelle 26: Reichweite von Fernkampfwaffen

Um eine Fernkampfwaffe richtig einsetzen zu können, gilt:

- Grundsätzlich müssen mindestens anderthalb Meter zwischen den Gegnern liegen;
- Handarmbrüste können auch in Nahkampfreichweite genutzt werden.

Die maximale Reichweite liegt bei etwa 180 Prozent des angegebenen Wertes. Allerdings nehmen Treffsicherheit und Schaden bei großer Reichweite sehr deutlich ab, sodass ein Schuss, der weit über die übliche Reichweite zielt, erheblich weniger Wirkung zeigt als ein Schuss auf eine geringere Distanz. Diese Abnahme der Treffsicherheit und Durchschlagskraft der Fernkampfwaffen können Sie der folgenden Tabelle entnehmen, die Angaben sind nicht kumulativ.

	Modifikation von	
Entfernung	*Schwierigkeit*	*Schaden*[26]
-20 Prozent bzw. Mindestreichweite	S±0	+1(W)
-40 Prozent	S±0	±0(W)
-60 Prozent	S±0	±0(W)
-80 Prozent	S±0	±0(W)
-100 Prozent	S±0	±0(W)
-120 Prozent	S+1	-1(W)
-140 Prozent	S+2	-2(W)
-160 Prozent	S+3	-3(W)
-180 Prozent	S+4	-4(W)

Tabelle 27: Fernkampf-Modifikation durch Entfernung

3.2 Modifikation durch die Größe eines Ziels

Bei gezielten Angriffen wird zwischen Lebewesen, für die die üblichen Regeln zur Trefferplatzierung (vgl. *Körperzonen und Trefferplatzierung*, S. 74) gelten, und anderen Zielen unterschieden. Bei

[26] Modifikation des variablen Schadens. Bei Armbrüsten wird der fixe Schaden um den angegebenen Wert erhöht bzw. reduziert.

anderen Zielen werden für die Höhe und Breite eines Ziels Modifikationen für die Schwierigkeit angewendet.

Für die Höhe eines Zieles gelten folgende Modifikationen für die Schwierigkeit:

Höhe	*Bezeichnung*	*Schwierigkeit*
-30 Zentimeter	winzig	S+2
31-100 Zentimeter	klein	S+1
100-225 Zentimeter	mittel	S±0
226-300 Zentimeter	groß	S-1
pro Meter über 300 Zentimeter	riesig	S-1

Tabelle 28: Modifikation durch die Höhe eines Ziels

Für die Breite eines Zieles gelten folgende Modifikationen für die Schwierigkeit:

Breite	*Bezeichnung*	*Schwierigkeit*
-30 Zentimeter	sehr schmal	S+1
31-100 Zentimeter	schmal	S±0
100-225 Zentimeter	mittel	S±0
226-300 Zentimeter	breit	S-1
pro Meter über 300 Zentimeter	sehr breit	S-1

Tabelle 29: Modifikation durch die Breite eines Ziels

Wenn sich das Ziel in der KR, in der es aus der Distanz angegriffen wird, mit mehr als 75 Prozent seiner BP bewegt, steigt die Schwierigkeit um 2. Angriffe und Paraden zählen nicht als Bewegung, Ausweichmanöver hingegen gelten als Bewegung.

4 Besondere Manöver & Umstände

Grundsätzlich gilt, dass besondere Kampfmanöver – wenn sie sich nicht zwingend aus einer Situation ergeben, etwa bei Aktionen in Extremsituationen oder bei Kampf in Dunkelheit – vorher angesagt werden müssen.

4.1 Bewegung und Aktionen in Extremsituationen

Eine Extremsituation kann zum Beispiel dann bestehen, wenn sich ein Wesen im oder unter Wasser befindet und dort kämpfen will; oder aber ein Held kämpft auf einem sehr wackeligen Steg etc. Die Möglichkeiten sind nicht vollumfänglich aufzählbar, sodass der SL je nach Situation entscheiden muss, ob bzw. wie er die Handlungen eines Helden modifiziert – unter Berücksichtigung des Prinzips des Beschreibens. Hier einige Vorschläge, die als Anhaltspunkte dienen können:

Situation/Position	*Schwierigkeit*
unter Wasser	Würfelpool halbiert, S+1
sehr unsichere Position	S+3

Situation/Position	*Schwierigkeit*
im Liegen	S+3
im Sitzen	S+1
im Knien	S+2
bis zu den Knien im Wasser	S+1
bis zu den Hüften im Wasser	S+2
bis zu Brust im Wasser	S+3
in sehr großer Hitze/Kälte	S+1

Tabelle 30: Vorschläge für Modifikationen in Extremsituationen

Für den Kampf unter besonderen Sichtvoraussetzungen vgl. *Kampf gegen unsichtbare Gegner*, S. 82, bzw. *Kampf in Dunkelheit*, S. 83.

4.2 Kampf aus erhöhter Position

Jemand, der auf einer erhöhten Position steht, hat in der Regel eine größere Übersicht und erkennt Möglichkeiten zum Treffen eher als ein Wesen, welches permanent zu seinem Gegner aufschauen muss. **Es gilt:**

- Die Schwierigkeit von Nahkampfangriffen eines Helden, der von einer Position aus kämpft, die mindestens einen halben Meter über der seines Gegners liegt, ist um 1 reduziert.
- Der tiefer stehende Gegner kann mit einem Schild erheblich besser parieren, da die Angriffe im Prinzip nur von oben erfolgen können. Er erhält deshalb einen Bonus von +1 Würfel auf seinen DWP, wenn er mit einem Schild pariert. Dies gilt nicht für Paraden mit Nahkampfwaffen oder das Ausweichen.

4.3 Kampf gegen unsichtbare Gegner

Es gilt:

- Ein Wesen, das gegen einen unsichtbaren Gegner kämpft, erhält Modifikationen wie für Aktionen in extremer Dunkelheit (S+6, vgl. *Kampf in Dunkelheit*, S. 83).
- Beherrscht der Held das Talent *Blindkämpfer*, beträgt die Modifikation S+4.
- Der Vorteil *Dämmerungssicht* bzw. das Talent *Dunkelsicht* erleichtern den Kampf ausdrücklich nicht; nur in Kombination mit dem Talent *Blindkämpfer* ergeben sich hier weitere Vorteile.
- Für das unsichtbare Wesen ist die Schwierigkeit aller gegen andere gerichteten Angriffswürfe um 1 reduziert.
- Fernkampfangriffe gegen unsichtbare Gegner sind nicht gänzlich unmöglich, doch beschränken sich Treffer im Fernkampf in der Regel auf wirklich Glückstreffer.

4.4 Kampf in Dunkelheit

Prinzipiell erhöht sich die Schwierigkeit von allen Aktionen in Dunkelheit wie folgt:

Grad der Dunkelheit	*normal*	*mit Vorteil* Dämmerungssicht	*mit Talent* Dunkelsicht
extrem dunkel (magische Dunkelheit)	S+6	S+6	S+3
sehr dunkel (geschlossenes Zimmer ohne Licht)	S+4	S+2	S±0
dunkel (mondlose Nacht)	S+2	S±0	S±0
gering dunkel (Mondschein)	S+1	S±0	S±0

Tabelle 31: Abzüge durch Dunkelheit

4.5 Kampf mit zwei Waffen – beidhändiger Kampf

Es gilt:

- Beide Waffen müssen einhändig zu führen sein.
- Die Waffe in der Nicht-Waffenhand (im Folgenden: 2. Waffe) muss kleiner sein als die Waffe in der Waffenhand (1. Waffe).
- S_{ANG} der 2. Waffe erhöht sich um 1, S_{PAR} um 2.
- Die BP-Kosten für den Angriff (nicht die Parade!) mit 2. Waffe werden um 1 reduziert, sofern ein geplanter Angriff mit dieser Waffe auf einen Angriff mit der 1. Waffe folgt (Minimum 2 BP). Spontane Handlungen unterbrechen diese Angriffsreihenfolge nicht.
- Beidhändiger Kampf kann innerhalb einer KR nur auf einen Gegner angewandt werden.

4.6 Manöver: Akrobatische Aktion

Will ein Held im Kampf akrobatische Aktionen ausführen (durchaus in einem weiteren Sinn gemeint), entscheidet der SL über ggf. fällige PW (unter Berücksichtigung des Prinzips des Beschreibens) und BP-Kosten. Denkbar wären etwa ein PW: SK + *Springen* sowie ein PW: GW + *Athletik & Akrobatik*, falls der Held aus dem Stand über einen Gegner springen will (Dauer: 2 BP); oder aber ein kumulierter PW: GW + *Athletik & Akrobatik*, bei dem pro Meter ein Erfolg erzielt werden muss, falls der Held eine bestimmte Distanz im Flickflack überwinden will (Dauer pro Meter: 1 BP); gegnerische Angriffe gegen den Helden würden dabei aufgrund der ungewöhnlichen Bewegung schwieriger (S+2).

4.7 Manöver: Gegner entwaffnen

Es gilt:

- Für eine Entwaffnung sind grundsätzlich alle Nahkampfwaffen geeignet, die Hieb- oder Wuchtschaden verursachen, außerdem Degen, Florett, schwerer Dolch, Rulmo.

- Ein waffenloser Angriff gegen einen bewaffneten Gegner kann nur dann für eine Entwaffnung genutzt werden, wenn der Angreifer das Talent *Spezialisierung: Waffenloser Kampf* erlernt hat.
- Dieses Manöver muss angesagt werden und dauert 2 BP zusätzlich zu den BP des normalen Angriffs.
- Der Angreifer würfelt einen regulären Angriffswurf. Falls hierbei BE erzielt werden, erhöhen diese die Schwierigkeit des Gegners, die Entwaffnung zu unterbinden (s. u.).
- Ist dieser 1. Angriffswurf erfolgreich, dann muss der Angreifer einen PW: GW + *Gesamtwert (Angriff) der eingesetzten Waffe* gegen eine Schwierigkeit von S_{PAR} seiner Waffe +2 würfeln.
- Gelingt dieser PW, würfelt der Gegner einen PW: PAW + *Aufmerksamkeit* (Schwierigkeit 4; für jeden BE des 1. Angriffswurfs erhöht sich S um 1). Kann er nicht alle Erfolge des Angreifers negieren, so ist der Gegner entwaffnet. Der Angriff verursacht allerdings keinen Schaden.
- Wird eine Peitsche eingesetzt, sind Entwaffnungsangriff auf eine Distanz von bis zu drei Metern möglich.

Der Dowl Tarak will seinen Gegner Ûlius, einen berüchtigten Meuchelmörder, entwaffnen, um ihn im Anschluss gefangen zu setzen und zu verhören. Dazu will Tarak mit seinem Streithammer Ûlius dessen schweren Dolch aus der Hand schlagen. Sein Angriffswurf hat einen Würfelpool von 8 Würfeln (KG 4, Gesamtwert Streithammer *4), er würfelt zunächst einen regulären Angriff (S5) und erzielt in diesem 1. Angriffswurf 8, 6, 6, 10, 1, 4, 6, 2, also insgesamt 4 Erfolge (inklusive 3 BE). Im Anschluss würfelt er für die eigentliche Entwaffnung einen PW: GW +* Gesamtwert Streithammer *(2. Angriffswurf); seine GW beträgt 5, sodass er insgesamt einen Würfelpool von 9 Würfeln hat. Die Schwierigkeit beträgt 7 (S_{ANG} Streithammer = 5 + 2), er erzielt 2, 9, 5, 6, 6, 5, 4, 8, 8, also 3 Erfolge.*

Ûlius muss nun einen PW: PAW + Aufmerksamkeit *gegen S7 würfeln (4 zuzüglich der 3 BE aus Taraks 1. Angriffswurf) und erzielt 5, 7, 1, 9, 7, 1, 4, 9, 2, sodass aufgrund der gewürfelten Misserfolge nur 2 Erfolge übrig bleiben – einer zu wenig, um die Entwaffnung zu verhindern.*

Damit ist Taraks Entwaffnungsangriff erfolgreich: Mit einer geschickten Drehbewegung seines Streithammers kann Tarak dem Meuchelmörder den schweren Dolch aus der Hand schlagen, der durch die Luft segelt und nach Entscheidung des SL unerreichbar auf dem Boden landet.

4.8 Manöver: Gegner umwerfen oder zurückstoßen

Es gilt:

- Dieses Manöver muss angesagt werden und dauert 4 BP.
- Der Angreifer würfelt seinen AWP *Waffenloser Kampf* gegen eine Schwierigkeit von 7 als Angriffswurf.
- Wird ein Schild zum Rammen des Gegners eingesetzt, würfelt der Angreifer stattdessen gegen die S_{ANG} des Schildes. Hat der Angreifer das Talent *Schildangriff* erlernt (vgl. *Erlernbare Talente*, S. 129), würfelt er den Angriffswurf mit KG + Gesamtwert: *Schild* gegen die S_{ANG} des Schildes.

- Ist der Angriffswurf erfolgreich, muss der Gegner einen PW: PAW + *Balancieren* absolvieren; die Schwierigkeit ist 6 und erhöht sich pro BE des Angriffswurfs um 1.
- Resultat:
  - Gegner umwerfen: Kann der Gegner nicht alle Erfolge des Angriffswurfes negieren, stürzt er zu Boden, ist für den Rest der KR wehrlos und benötigt 1 + ggf. verbliebene BE weitere KR, um wieder aufzustehen.
  - Gegner zurückstoßen: Kann der Gegner nicht alle Erfolge des Angriffswurfes negieren, wird er von der Wucht des Angriffs für 1,5 Meter zurückgestoßen. Verbleiben BE, erhöht sich diese Distanz um 1,5 Meter pro BE bis zu einem Maximum von insgesamt 6 Metern. Der Angreifer legt diese Distanz selbst nicht zurück, sondern bleibt an der Stelle, an der er seinen Angriff begonnen hat.

> *Der Dowl Tarak will seine Gegnerin, eine Grogorin, mit seinem kleinen Schild zurückdrängen. Er würfelt seinen AWP* Waffenloser Kampf *gegen eine 6 (S_{ANG} eines kleinen Schildes) und erzielt drei Erfolge. Die Grogorin erzielt beim PW: PAW +* Balancieren *gegen eine 8 (6 + 2 BE des erfolgreichen Angriffswurfes) nur einen Erfolg; damit verbleiben 2 Erfolge (inklusive 1 BE): Tarak kann sie mit einem wuchtigen Schildangriff insgesamt 3 Meter zurückdrängen (1,5 Meter + weitere 1,5 Meter für den verbliebenen BE).*

4.9 Manöver: Gegner verstricken mit Netz & Bola

Es gilt:

- Nutzt ein Angreifer für seinen Angriff ein Netz bzw. eine Bola, würfelt er einen ganz normalen Angriffswurf.
- Sein Gegner kann einem erfolgreichen Angriff auszuweichen versuchen; eine Parade ist gegen solche Angriffe ausdrücklich nicht möglich, auch nicht mit einem Schild.
- Gelingt es dem Opfer nicht, dem Netz bzw. der Bola auszuweichen, erleidet es keinen (Netz) bzw. regulären Schaden (Bola), ist allerdings in Netz bzw. Bola verstrickt und kann in dieser KR nicht mehr agieren (verbleibende BP verfallen).
- Ab der folgenden KR kann es versuchen, sich aus dem Netz bzw. der Bola zu befreien.
  - Dazu müssen über einen kumulativen PW: GW + *Knoten binden & lösen* (S6) Erfolge gesammelt werden: 8 (Netz), wenn das Opfer in ein Netz verstrickt wurde, bzw. 4 (Bola), wenn das Opfer mithilfe einer Bola verstrickt wurde.
  - Eventuell erzielte BE des Angreifers beim Angriffswurf erhöhen die Zahl der anzusammelnden Erfolge entsprechend.
  - Jeder PW dauert 12 BP.

4.10 Manöver: Sich vom Gegner lösen & Rückzug

Für jeden Rückzug muss sich ein Held zunächst von seinem Gegner lösen; das entsprechende Manöver dauert 6 BP. Während der entsprechenden Phasen in der KR gilt der Held als wehrlos und kann ausdrücklich auch keine spontanen Handlungen vollziehen.

Wenn das Lösen vom Gegner vollzogen wurde, entscheidet die Geschwindigkeit der Kontrahenten über den Erfolg der Flucht.

4.11 Sprints und Verfolgungsjagden

Grundsätzlich könnten Verfolgungsjagden über die BP abgewickelt werden. Diese sind aber nicht das Maß für die reine Geschwindigkeit eines Helden; vielmehr geben sie Auskunft darüber, wie gut ein Held innerhalb einer KR seine Handlungen, Aktionen und Aktivitäten koordinieren kann. Allein von den BP auf die Bewegungsgeschwindigkeit zu schließen, würde daher das Gesamtbild verfälschen und Vergleiche zwischen Wesen verzerren. **Daher gilt bei allen Sprints und Verfolgungsjagden, die länger als eine KR dauern:**

- Grundgeschwindigkeit ist 10 Meter pro KR.
- In jeder KR wird ein PW: GW + *Laufen* gewürfelt, dessen Schwierigkeit von den Umständen abhängt:
  - freie, gerade Strecke: S6
  - Strecke mit wenigen Hindernissen oder leicht unebene Strecke: S7
  - Strecke mit einigen Hindernissen oder deutlich unebene Strecke: S8
  - Strecke mit vielen Hindernissen oder extrem unebene Strecke: S9
- Für deutliche Steigungen bzw. Gefälle kann die Schwierigkeit steigen oder sinken, ebenso für Glätte.
- Eventuell werden PW: GW + *Springen* oder PW: GW + *Athletik & Akrobatik* erforderlich, um größere Hindernisse zu überwinden.
- Sprinten ist für eine Anzahl an KR möglich, die der AD des Helden entspricht. Dauert das Sprinten länger an, steigt die Schwierigkeit für jede Runde danach um 1.
- Jeder Erfolg erhöht die zurückgelegte Strecke um 1 Meter.
- Ein Patzer führt zum sofortigen Ende des Sprints, zum Beispiel durch einen Sturz.

4.12 Überraschungsangriffe

Es gilt:

- Überraschte Gegner sind für die erste KR wehrlos.
- Eine Ausnahme bildet der Fall, dass das Wesen, welches eigentlich überrascht sein sollte, den Vorteil *Gefahrensinn* hat. Dann kann das Wesen den Angriff möglicherweise spüren, wenn ein PW: IT + *Aufmerksamkeit* gegen 8 erfolgreich ist.

5 Kampf zu Pferd

Für alle Formen des Kampfes zu Pferd gilt:

- Die Zahl der Würfel im Würfelpool beim Anwenden einer (Kampf-)Fähigkeit im berittenen Kampf kann den zusammengesetzten Würfelpool aus der entsprechenden Eigenschaft und dem Gesamtwert *Reiten* nicht überschreiten.

- Wäre der Würfelpool eigentlich höher, wird der Würfelpool für diese Aktion auf das genannte Maximum gekappt (z. B. KG + *Reitersäbel* = 7, aber KG + *Reiten* = 6 = für alle Aktionen vom Pferderücken aus steht ein Würfelpool von maximal 6 Würfeln zur Verfügung, auch für den Angriff mit dem Reitersäbel).

5.1 Kampf zu Pferd

Es gilt:

- Vor einem Kampf zu Pferd muss der Held bei einem PW: GW + *Reiten* gegen 6 bestehen, um das Pferd zu kontrollieren.
- **Nahkampf**:
  - Ein Kampf zu Pferd kann nur mit den folgenden Waffen ausgetragen werden: Bastardschwert (nur einhändig), Breitschwert, Einhand-Schwinge, Handaxt, Keule, Langschwert, Lanze (nur vom Pferd aus einzusetzen), Reitersäbel, schwerer Stoßspeer (vom Pferd aus einhändig zu führen), Stoßspeer, Streithammer, Streitkolben.
  - Die Schwierigkeit von Nahkampfangriffen mit den genannten Waffen wird um 1 reduziert.
  - Ausweichen ist auf dem Pferderücken nicht möglich; gegnerische Angriffe können allerdings pariert werden. Der Einsatz von Schilden ist ausdrücklich möglich.
  - Beidhändiger Kampf ist vom Pferderücken aus nicht möglich.
- **Fernkampf**:
  - Fernkampfangriffe können zu Pferd nur mit den folgenden Waffen ausgeführt werden: Diskus, Wurfbeil, Wurfdolch, Wurfhammer, Wurfspeer, Wurfstern, Armbrust, Blasrohr, Komposit-Reiterbogen, Kurzbogen, Schleuder.
  - Die Schwierigkeit von Fernkampfangriffen mit geeigneten Waffen wird um 1 erhöht.
- Der fixe Schaden erhöht sich bei erfolgreichen Waffenangriffen gegen unberittene Gegner um 4 Punkte, gegen berittene Gegner um 2 Punkte.
- Wird **Magie** vom Pferderücken aus angewendet, erhöht sich die Schwierigkeit um 1.

5.2 Gegner niederreiten

Es gilt:

- Zunächst ist ein PW: GW + *Reiten* gegen 6 erforderlich, um das Pferd zu kontrollieren.
- Für den ersten Gegner, der niedergeritten werden soll, ist als Angriffswurf ein PW: KG + *Reiten* gegen 7 erforderlich, für den zweiten gegen 8, für den dritten gegen 9 usw.
- Gegner können als Verteidigungswurf einen PW: RE + *Ausweichen* gegen eine 8 würfeln.
- Ist der Angriff erfolgreich, stürzt der Gegner zu Boden, ist für den Rest der KR und die nächste KR wehrlos und kann erst in der darauf folgenden dritten KR aufstehen. Außerdem wird ein Schadenswurf mit 10 + (BE des PW: KG + *Reiten*) Würfeln gewürfelt (Bindungswurf ganz normal möglich; Ermittlung der getroffenen Körperzone ebenfalls normal).

- Ein solcher Angriff dauert den Anlauf, den das Pferd benötigt (mindestens sechs Meter = 2 BP, Sturmangriff), sowie pro Gegner zusätzlich 2 BP, also mindestens 4 BP.

5.3 Kampf gegen Reiter

Es gilt:

- Kämpft ein Held vom Boden aus gegen einen Reiter, erhöht sich die Schwierigkeit von Angriffswürfen um 1.
- Trifft der auf ebenem Boden stehende Angreifer den Reiter und verursacht Schaden, muss dem Reiter ein PW: GW + *Reiten* gegen 7 gelingen. Misslingt dieser, kann der Reiter das Reittier nicht kontrollieren, stürzt aus dem Sattel, ist für diese sowie die nächste KR wehrlos und muss in der darauf folgenden KR aufstehen.

5.4 Lanzengänge

Es gilt:

- Kämpfen zwei Reiter mit Lanzen gegeneinander, müssen die Pferde immer einen Anlauf von mindestens fünfzehn Metern (= 5 BP) haben, damit die Reiter ihre Waffen effektiv einsetzen können.
- Beide Reiter müssen einen PW: KG + *Reiten* gegen 7 bestehen, um das Pferd zu kontrollieren.
- Es gelten grundsätzlich die Regeln zum *Kampf zu Pferd*, vgl. S. 87.
- Wird ein Reiter getroffen und erleidet Schaden, muss ihm ein PW: SB + *Reiten* gegen 7 gelingen. Misslingt dieser, stürzt der Reiter aus dem Sattel, ist für diese und die nächste KR wehrlos und muss in der darauf folgenden KR aufstehen.

6 Reisen und Bewegung über längere Distanzen

Reisen Helden über längere Strecken, können sie grundsätzlich Entfernungen gemäß Tabelle 32 zurücklegen. **Es gilt:**

- Die Grundgeschwindigkeit gilt für Straßen oder offenes, ebenes Gelände ohne größere Hindernisse wie Moore, Flussläufe usw.
- Durchqueren Helden andere Geländetypen, reduziert sich die Geschwindigkeit pro Stunde um den Modifikator, wobei die Modifikationen ggf. kumulativ sind: Normales Gehen (Grundgeschwindigkeit 5 km/h) im Wald (Geländemodifikator 1) gelingt mit 4 km/h, ist der Wald außerdem sumpfig (Geländemodifikator 1), sinkt die Geschwindigkeit auf 3 km/h usw.
- Die Minimalgeschwindigkeit beträgt 0,5 km/h, und zwar immer dann, wenn ein Modifikator zu 0 km/h oder weniger führte.

Soll eine Reise regeltechnisch ausgespielt werden, wird nach jeweils zwei Stunden Bewegung grundsätzlich ein PW: AD + *Laufen* erforderlich.

- Werden **Reittiere** oder **Fahrzeuge** genutzt, ist stattdessen ein PW gegen die Ausdauer des Reittieres und den Fertigkeitswert *Reiten* bzw. *Fahrzeug lenken* des Helden erforderlich.
- Die Schwierigkeit wird in der Tabelle genannt. Diese Schwierigkeit erhöht sich für jeden weiteren PW eines Tages um 1.
- Erfolgt die Bewegung in einem anderen Gelände, erhöht sich die Schwierigkeit um den Geländemodifikator. Modifikationen sind kumulativ: Nach den ersten zwei Stunden normalem Gehen im sumpfigen Wald beträgt die Schwierigkeit für den PW: AD + *Laufen* 6 (4 + 1 + 1), nach weiteren zwei Stunden 7 usw.
- Ergibt der PW einen Erfolg, kann die Bewegung für weitere zwei Stunden fortgesetzt werden. Falls Bonuserfolge gewürfelt werden, kann der SL entscheiden, dass die Geschwindigkeit steigt oder der nächste PW später abgelegt werden muss.
- Ergibt der PW einen Misserfolg (keine Erfolge), fällt die Bewegungsart auf die nächstniedrigere Stufe zurück.
- Ergibt der PW einen Patzer (mehr gewürfelte Misserfolge als Erfolge), ist eine sofortige Rast von mindestens einer Stunde Dauer erforderlich. Die Schwierigkeit des nächsten PW erhöht sich trotz Rast um 1.
- Eine Rast von mindestens einer Stunde führt dazu, dass die Schwierigkeit des nächsten PW nicht steigt.

Bewegungsart	*Grundgeschwindigkeit Straße/offenes Gelände*	*S*	*Geländemodifikator*			
			Wald	*Sumpf*	*Hügel*	*Gebirge*
vorsichtiges Gehen/Schleichen	2 km/h	3	1	1	1	1
langsames Gehen	4 km/h	3	1	1	1	2
normales Gehen	5 km/h	4	1	1	1	2
schnelles Gehen	6 km/h	5	1	1	2	3
(Dauer-) Laufen	12 km/h	7	2	2	3	4
langsamer Ritt	6 km/h	4	1	3	1	2
normaler Ritt	12 km/h	5	3	5	3	5
schneller Ritt	18 km/h	6	3	n/a	3	n/a
Karren	5 km/h	4	1	n/a	1	3
Reisekutsche	10 km/h	4	2	n/a	2	5

Tabelle 32: Reisegeschwindigkeit und Geländemodifikation

7 Schaden durch Stürze

Stürze sind bis zu einer Höhe von zwei Metern noch relativ leicht zu überstehen. Dann allerdings fängt die Sache schon an, kritisch zu werden. Die folgende Tabelle gibt Aufschluss über die Verletzungen durch Stürze.

Sturzhöhe	*Schadenswürfel (Wuchtschaden)*
geringer als 2 Meter	3
2-3 Meter	6
3-4 Meter	9
4-5 Meter	12
5-6 Meter	15
pro Meter über 6 Meter	+3W

Tabelle 33: Schaden durch Stürze

Bindungswürfe sind gegen Sturzschaden nicht möglich. Ausnahme: Helden, die die Fähigkeit *Athletik & Akrobatik* beherrschen, dürfen versuchen, sich beim Aufprall abzurollen und so Schaden zu vermeiden. Dazu würfeln sie als Bindungswurf einen PW: GW + *Athletik & Akrobatik* (Schwierigkeit 6).

8 Substanzen: Gifte, Kräuter und Destillate

Gifte, Heilkräuter und daraus gewonnene Destillate – zusammengefasst als Substanzen bezeichnet – lassen sich in acht verschiedene Grade einteilen. Immer, wenn die Voraussetzungen für das Wirken einer Substanz gegeben sind, ist ein WW gegen Gift des entsprechenden Grades fällig, bei dessen Gelingen die Substanz ihre Wirkung nicht vollständig entfalten kann.

8.1 Darreichungsform & Einnahmedauer

Die Einnahmedauer richtet sich nach der Form, in der eine Substanz vorliegt:

Art des Giftes	*Dauer der Einnahme in BP (+ Dauer, bis Wirkung eintritt)*
Destillat	6 (+0)
Salbe	24 (+6)
Wurzel	12 (+12)
Pulver	8 (+2)
Frucht	8 (+12)

Tabelle 34: BP-Kosten für die Einnahme von Kräutern und Giften

8.2 Suchtgefährdung (SG)

Bei jeder Einnahme einer Substanz, für die eine SG angegeben ist, wird ein weiterer WW gegen Gift gegen den in der entsprechenden Spalte angegebenen Grad fällig. Misslingt dieser WW, dann ist der Konsument auf dem besten Weg, von der entsprechenden Substanz abhängig zu werden: Für eine vollständige Abhängigkeit von dieser Substanz muss dieser zweite WW dreimal misslingen, aber bereits ein erster Konsum bedeutet, dass der Held ein besonderes Verlangen nach diesem Gift entwickelt – **es gilt:**

- Für jeden misslungenen WW wird die SG beim nächsten Konsum um 2 erhöht

- Jeder gelungene WW erhöht die SG beim nächsten Konsum um 1.
- Verpatzte WW führen zur sofortigen Abhängigkeit.

Die Folgen einer Sucht sind körperlicher und geistiger Verfall bis hin zum plötzlichen Tod; die Folgen eines Entzuges sind ebenfalls körperlicher und geistiger Verfall, übertreffen aber die Suchtfolgen in der Stärke für die Zeit des Entzuges deutlich. Details obliegen dem SL.

8.3 Kontakt-, Speise- und Waffengift

Kontakt- und Speisegifte sind vielleicht die am häufigsten gebrauchten Gifte in den Reichen Zaons. Ihre Wirkung ist oft bemerkenswert: Neben dem reinen körperlichen Schaden treten in der Regel noch Nebenwirkungen wie Muskelzuckungen, Muskelkrämpfe oder sogar Lachanfälle auf.

Waffengift stellt eine äußerst nützliche Errungenschaft besonders für Meuchelmörder und Halsabschneider dar, kann man es doch unauffällig auf Waffen auftragen, die blutende Wunden verursachen. Das Gift wirkt, wenn mit diesen Waffen dann eine (mindesten einen Punkt Schaden verursachende) Wunde geschlagen wird, und zwar zusätzlich zum verursachten Waffenschaden. – Wirkungen all dieser Gifttypen entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle.

Grad	*variabler Schaden*
1	2+BE
2	4+BE
3	7+BE
4	10+BE
5	14+BE
6	18+BE
7	25+BE
8	35+(BE × 5)

Tabelle 35: Schadenwirkung von Giften

Es gilt:

- Der Nutzer des Giftes würfelt einen Angriffswurf für das Gift; der Würfelpool umfasst dabei – sofern nichts anderes angegeben wird – den Grad des Giftes +3 Würfel.
- Das Opfer des Giftes würfelt einen WW gegen Gift gegen den Grad des Giftes.
- Bleiben keine Erfolge aus dem Angriffswurf übrig, wirkt das Gift nicht.
- Verbleibt mindestens ein Erfolg, werden die Schadenswürfel des Giftes gewürfelt. Es handelt sich ausdrücklich um variablen, nicht um fixen Schaden. Die Wirkung tritt sofort ein.
- Jeder Erfolg zählt als Schadenspunkt, gegen den **kein** Bindungswurf erlaubt ist.

8.4 Schlafgift

Gerade Abenteurer haben häufig das unstillbare Verlangen, an anderen vorbeizugelangen, ohne diese gleich töten zu wollen. Für diese Zwecke stellt Schlafgift eine hervorragende Möglichkeit

zur Verfügung, werden doch Wesen, die unter seiner Wirkung leiden, sehr schnell schläfrig und fallen alsbald in einen tiefen Schlummer.

Die Dauer des Schlummers hängt vom Grad des Giftes und dem Gelingen des WW ab. Wirkungen dieses Gifttyps entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle.

	Schlafdauer	
Grad	*bei gelungenem WW*	*bei misslungenem WW*
1	–	1W10+BE Minuten
2	1 Minute	2W10+3+BE Minuten
3	2 Minuten	(2W10+BE) x 10 Minuten
4	1W10-2 Minuten (min. 3)	(3W10+BE) x 15 Minuten
5	1W10+3 Minuten	1W10+5+BE Stunden
6	2W10+3 Minuten	2W10+8+BE Stunden
7	(2W10) x 10 Minuten	4W10+15+BE Stunden
8	2W10+2 Stunden	permanent bzw. bis zum Tode

Tabelle 36: Wirkung von Schlafgiften

Es gilt:

- Der Nutzer des Giftes würfelt einen Angriffswurf für das Gift; der Würfelpool umfasst dabei – sofern nichts anderes angegeben wird – den Grad des Giftes +3 Würfel.
- Das Opfer des Giftes würfelt einen WW gegen Gift gegen den Grad des Giftes.
- Bleiben keine Erfolge aus dem Angriffswurf übrig, wirkt das Gift deutlich vermindert.
- Verbleibt mindestens ein Erfolg, tritt sofort die Giftwirkung ein.

8.5 Lähmungsgift

Lähmungsgifte sind eine perfide Möglichkeit, Gegner außer Gefecht zu setzen, ohne sie mit Waffenhilfe wehrlos zu machen. Wie auch bei Schlafgiften hängt bei dieser Giftart die Lähmungsdauer vom Giftgrad und dem Gelingen des WW ab. Wirkungen dieses Gifttyps entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle.

	Lähmungsdauer	
Grad	*bei gelungenem WW*	*bei misslungenem WW*
1	–	1W10+BE KR
2	1 KR	2W10+BE KR
3	2 KR	1W10+BE Minuten
4	3 KR	2W10+5+BE Minuten
5	1W10+3 KR	(3W10+BE) x 10 Minuten
6	2W10+3 KR	1W10+BE Stunden
7	1W10 Minuten	1W10+2+BE Tage
8	2W10+5 Minuten	permanent

Tabelle 37: Wirkung von Lähmungsgiften

Es gilt:

- Der Nutzer des Giftes würfelt einen Angriffswurf für das Gift; der Würfelpool umfasst dabei – sofern nichts anderes angegeben wird – den Grad des Giftes +3 Würfel.
- Das Opfer des Giftes würfelt einen WW gegen Gift gegen den Grad des Giftes.
- Bleiben keine Erfolge aus dem Angriffswurf übrig, wirkt das Gift deutlich vermindert.
- Verbleibt mindestens ein Erfolg, tritt sofort die Giftwirkung ein.

8.6 Rauschgift

Die Einnahme von Rauschgift hat in der Regel schwere psychische und physische Folgen für den Konsumenten. Für jeden Grad des Rauschgiftes wird daher der Würfelpool für alle Handlungen um einen Würfel reduziert, solange das Rauschgift wirkt.

Bei der Nutzung entscheiden ein WW gegen Gift darüber, ob das Rauschgift seine volle Wirkung entfalten kann. Gelingt der WW, dann wirkt das Mittel wie ein Rauschgift einen Grad unter dem eigentlichen; misslingt dieser WW, dann wirkt das Rauschgift normal. – Wirkungen dieses Gifttyps entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle; diese Wirkungen treten in der Regel eine bis fünf Minuten nach Einnahme ein.

Grad	*Suchtgefährdung*	*Rauschdauer*	*mögliche Folgen*
1	5	2W10+BE Minuten	leichter Rausch, Emotionsverstärkung
2	5	1W10+BE Stunden	leichter Rausch, minimale Halluzinationen
3	6	1W10+BE Stunden	leichter Rausch, Wohlgefühl, leichte Halluzinationen
4	6	1W10+BE Stunden	schwerer Rausch, Halluzinationen, Aggressionsschübe
5	7	1W10+2+BE Stunden	schwerer Rausch, schwere Halluzinationen, Apathie, Glücksgefühl
6	7	1W10+3+BE Stunden	schwerer Rausch, Emotionsverstärkung, Emotionsschübe, Agonie
7	8	1W10+3+BE Stunden	schwerer Rausch, extreme Aggressionsausbrüche, starkes Glücksgefühl, Apathie
8	9	2W10+1+BE Stunden	extremer Rausch, Wohlbehagen, Glücksgefühle, starke Emotionsverstärkung, Depressionen, Apathie

Tabelle 38: Rauschgifte

8.7 Wund- und Schadensheilung durch Heilgifte

Sogenannte Heilgifte (von manchen auch trotz ihrer Konsistenz fälschlicherweise Heilkräuter genannt) helfen dem Körper dabei, Wunden und Schaden schneller zu regenerieren. Dabei hängt die Menge des regenerierten Schadens erstens vom Grad des Heilgiftes und zweitens vom Gelingen des WW gegen das Heilgift ab. Denn auch bei der Einnahme eines solchen Hilfsmittels wird ein WW gegen Gift fällig. Nur, wenn dieser misslingt, kann das Gift vollständig und ungehindert seine heilsame Wirkung im Körper des Konsumenten tun. Gelingt der WW hingegen, dann kann der Körper gegen diesen ungewohnten Stoff eigene Abwehrmethoden aktivieren, die das Ergebnis beeinträchtigen.

Ebenso wie bei Rauschgiften resultiert auch die übermäßige Einnahme von Heilgiften in Abhängigkeit. Deshalb wird bei jeder erfolgreichen Benutzung von Heilgiften wie oben beschrieben verfahren.

Wirkungen dieses Gifttyps entnehmen Sie bitte der folgenden Tabelle.

Grad	*Sucht-gefährdung*	*Heilung LEP*	
		bei gelungenem WW[27] *& für Destillate*	*bei misslungenem WW*[28]
1	1	–	1W10-2
2	1	–	1W10
3	2	1W10-2	1W10+2
4	2	1W10	1W10+5
5	3	1W10+2	2W10+4
6	3	1W10+5	2W10+8
7	4	2W10+4	2W10+12
8	4	2W10+8	3W10+15

Tabelle 39: Wirkung von Heilgiften und Destillaten

Es gilt:

- Der SL würfelt einen Angriffswurf für das Heilgift; der Würfelpool umfasst dabei – sofern nichts anderes angegeben wird – den Grad des Heilgiftes +3 Würfel.
- Der Nutzer des Heilgiftes würfelt einen WW gegen Gift gegen den Grad des Heilgiftes.
- Bleiben keine Erfolge aus dem Angriffswurf übrig, wirkt das Heilgift schwächer (linke Spalte).
- Verbleibt mindestens ein Erfolg, tritt die volle Wirkung ein (rechte Spalte).
- Die Wirkung tritt unabhängig vom Ergebnis des WW erst nach Gr KR vollständig ein; bis dahin entwickelt sich die Heilung linear. Ein Heilgift Gr6 wirkt also erst nach 6 KR vollständig, bis dahin tritt in jeder vorangehenden KR ⅙ der Wirkung ein.

8.8 Destillate – Heiltränke

Wegen der möglichen Nebenwirkungen sind Heilgifte bei Abenteurern nicht besonders beliebt; diese greifen lieber zu Destillaten der Heilgifte, im Volksmund üblicherweise **Heiltränke** geheißen. Diese Destillate bergen weder die Gefahr einer Abwehrreaktion durch den Körper noch einer Suchtgefährdung in sich; außerdem tritt ihre Wirkung immer innerhalb von einer KR ein. Allerdings entspricht ihre Wirkung auch immer nur der eines Heilgiftes, für das der WW gelungen ist – die stärkeren Heilgifte können also in manchen Situationen eventuell doch sinnvoll sein …

Destillate werden üblicherweise erst aus Heilgiften mindestens 4. Grades gewonnen – Heilgifte niedrigerer Grade sind keine sinnvolle Grundlage für die Destillation.

[27] Minimum jeweils 0.

[28] Minimum jeweils 1.

8.9 Sonstige Substanzen

Substanzen können vielerlei verschiedene Wirkung zeigen. Normalerweise wird eine Essenz mit einem speziellen Namen bezeichnet, so wie ihr ein gewisser Grad zugeordnet ist. Auch gegen diese Substanz muss ein WW abgelegt werden, bei dessen Gelingen die Wirkung entweder ganz ausbleibt oder aber stark geschwächt wird. Nur, wenn der WW misslingt, entfaltet der Stoff seine volle Wirkung.

Einige Substanzen haben ebenso wie Rauschgifte einen Suchtgefährdungswert, der einen WW gegen Gift modifiziert, der immer dann fällig wird, wenn die Essenz ihre volle Wirkung zeigt.

Solche Giftessenzen sind von Welt zu Welt unterschiedlich. Deshalb sollten solche Stoffe vom SL seiner Welt angepasst werden. Für eine Auswahl besonderer Giftessenzen in Uln vgl. Hinweise zum Ulnischen Imperium in der *Weltbeschreibung*.

Kapitel IV: Magie

1 Das magische Feld

Ganz Zaon wird von einem Netz magischer Linien umspannt, die mal stärker, mal weniger stark, mal gebündelt, mal weniger dicht auftreten. Diese Kraftlinien bilden das magische Feld, das Magier mithilfe ihrer Zauberkraft (ZK) spüren, manipulieren und nutzen können. Auf Zaon existieren zwei grundsätzlich unterschiedliche Wege, auf dieses magische Feld zuzugreifen.

Die **Ordentliche Zauberei**, im ulnischen Imperium auch **Gelehrte Zauberei** genannt, beruht auf dem Prinzip der Ordnung. Sogenannte Zaubersprüche erzeugen im Feld Muster und Strukturen, mit deren Hilfe sie immer wieder den gleichen Effekt hervorrufen, der sich nur in der Effektstärke unterscheidet. Um einen Zauberspruch wirken zu können, sind bestimmte, festgelegte Rituale zu befolgen, mit deren Hilfe ein **Zauberer** auf das magische Feld zugreifen, mit seiner ZK die notwendige magische Energie abzweigen und normalerweise auch lenken kann. Der kleinste Fehler, die kleinste Abweichung von dieser Ordnung führt schon zu einem anderen (manchmal gefährlichen) Effekt. Allerdings sind die Effekte auch im Großen und Ganzen unabhängig vom Ort, an dem das magische Feld genutzt wird – die Ergebnisse der Ordentlichen Zauberei sind daher gut vorhersehbar. Diese Zauberei beruht in erster Linie auf der Intelligenz und dem Lernvermögen eines Helden.

Die andere Magieart, die **Wilde Magie**, deutet schon durch ihren Namen darauf hin, dass sie eher dem Prinzip des Chaos folgt. Die Anwendung Wilder Magie besteht aus dem intuitiven Nutzen der magischen Linien mithilfe magischer Worte. Durch die Kombination solcher magischer Worte kann der **Wilde Magier** dann, unterstützt von seiner ZK, auf das magische Feld zuzugreifen, im Feld eine magische Welle erzeugen; er ruft so einen Effekt hervor. Allerdings kann sich ein Magier sich nie ganz sicher sein, in welche Richtungen sein Geist die Welle im Feld, die magischen Energien lenken wird: Auch wenn eine ungefähre Richtung durch den Magier vorgegeben wird, kann die Welle, die ein und derselben Wortkombination hervorruft, von Mal zu Mal unterschiedliche Effekte hervorbringen, was u. a. auch daran liegt, dass die magischen Linien nicht an jedem Ort gleich sind und das magische Feld dementsprechend variiert. Auch gibt es bei der Wilden Magie keine weiteren Vorgaben für den Magier – er muss lediglich die notwendigen Worte aussprechen, und schon hat er den Effekt hervorgerufen. Dementsprechend wird weder das Be-

herrschen von Schrift noch die vollständige Kenntnis einer bestimmten Sprache vorausgesetzt, um Wilde Magie einsetzen zu können. Das Lernen der magischen Worte hingegen ist allerdings schwer und anstrengend, weil sie einer Sprache entstammen, die nicht für Menschen gedacht ist. Wilde Magie beruht in erster Linie auf der intuitiven Kraft eines Magiers, mit der er auf das magische Feld zugreifen kann.

Als Ursprung der Ordentlichen oder Gelehrten Zauberei (kurz: Zauberei), wie sie im Moment auf Zaon bekannt ist, gilt das Ulnische Imperium. In anderen Nationen wird die Zauberei zwar praktiziert, doch gelten ulnische Zauberer als die mächtigsten und versiertesten. Insbesondere unter den Ronawara und den Doriern gibt es Zauberer; sie sind aber in der Regel ihren ulnischen Kollegen in Bezug auf Wissen und Macht unterlegen, da letzteren die weitaus besseren Lern- und Forschungsmöglichkeiten zur Verfügung stehen.

Die Anwendung Wilder Magie ist im Ulnischen Imperium bei Todesstrafe verboten; die meisten anderen Völker haben jedoch häufig Wilde Magier, die ihre Magie in unterschiedlicher Form anwenden. Die Vanir kennen ebenso wie die Korlaniten, die Harani-Korlaniten und die Ya-umi Animisten und Schamanen; bei den Broghan gibt es zum Beispiel neben den Druiden (den Schamanen) auch viele Barden, die magische Worte in ihre Lieder einweben und so Wilde Magie nutzen. Und selbst die wilden Keal und Gnome kennen Wilde Magier, die schamanische Rituale pflegen und so Wilde Magie anwenden.

2 Magie beherrschen & anwenden

Jedes Wesen, das das Anwenden der Magie erlernen will, muss sich für eine der beiden Magieformen entscheiden; diese Entscheidung für eine der beiden Magieformen ist endgültig und kann nicht revidiert werden. Um im Folgenden zwischen den Beherrschern der Wilden Magie und der Ordentlichen Zauberei unterscheiden zu können, werden erstere **Wilde Magier**, je nach Kultur und Rolle auch Schamanen genannt, letztere schlicht und einfach **Zauberer**. Magier ist der Oberbegriff für beide, so wie Magie auch der Oberbegriff für Wilde Magie und Ordentliche Zauberei ist. Die Voraussetzungen für beide Magieformen unterscheiden sich im Detail:

1. Der Würfelpool IG eines Anwenders der Gelehrten Zauberei (Zauberer) muss mindestens 4 betragen.
2. Der Würfelpool IT eines Anwenders der Wilden Magie (Wilder Magier) muss mindestens 4 betragen.
3. Sowohl Zauberer als auch Wilde Magier müssen entweder den angeborenen Vorteil *Primär- bzw. Sekundärmagier* (vgl. *Angeborene Vorteile*, S. 30) besitzen oder mithilfe von Erfahrung das Talent *Volksmagier (Tertiärmagier)* erlernen (vgl. *Erlernbare Talente*, S. 129).
4. Zu weiteren Voraussetzungen vgl. *Erlernbare Fähigkeiten*, S. 49, bzw. *Erlernbare Talente*, S. 129.

2.1 Zaubersprüche und magische Worte lernen

Mit dem Erlernen der Fähigkeit *Magie anwenden* ist stets auch das Erlernen gewisser Zauber bzw. magischer Worte verbunden. Ein Schamane, der die Wilde Magie beherrscht, erhält eine gewisse Anzahl von Lernpunkten für magische Worte, während ein Student der Gelehrten Zauberei Lernpunkte für Zaubersprüche erhält. Beide werden als Magielernpunkte (MLP) bezeichnet.

Die Anzahl der Punkte ist je nach angeborenem Vorteil bzw. erlerntem Talent unterschiedlich:

- **Primärmagier** verfügen am Anfang ihrer Laufbahn **33 MLP**.
- **Sekundärmagier** beginnen mit **23 MLP**.
- **Tertiärmagier** können am Anfang **18 MLP** in Zauber oder magische Worte investieren.

Es gilt:

- Die MLP-Kosten für das Erlernen eines Zauberspruches werden im Grimoire bei den Zaubern aufgeführt.
- Die MLP-Kosten für das Erlernen eines magischen Wortes sind in *Tabelle 41: Übersicht über die Worte der Wilden Magie*, S. 114, ausgewiesen.

2.2 Magie anwenden

2.2.1 Zaubersprüche und Wortkombinationen

Um einen Zauberspruch oder eine Wortkombination wirken zu können, muss grundsätzlich ein PW: ZK + *Magie anwenden* abgelegt werden. Details finden sich in den Abschnitten *Ordentliche oder Gelehrte Zauberei*, S. 107ff., und *Wilde Magie*, S. 112ff.

2.2.2 Magie einfließen lassen

Neben dem regulären Einsatz von Magie in Form von Zaubersprüchen und Wortkombinationen können Magier ihre Magie (in Form von Magiepunkten) auch in Gegenstände oder Dinge einfließen lassen. Dies ist zum Beispiel erforderlich zur Aktivierung bestimmter magischer Artefakte, zur Nutzung von magischen Siegeln usw.

Um Magie dauerhaft in Gegenstände zu binden, etwa zur Erstellung magischer Gegenstände oder Artefakte, sind darüber hinaus noch entsprechende Zaubersprüche oder Wortkombinationen erforderlich.

2.2.3 Behinderung durch Materie

Materie behindert den Fluss magischer Energie. Das gilt grundsätzlich für alle Materialien, allerdings in unterschiedlichem Ausmaß: Textilien beeinflussen magische Energie weitaus weniger als etwa Metall. Ein Magier, der komplett von Metall umschlossen ist, wird feststellen, dass es ihm nahezu unmöglich ist, magische Energie zu lenken. Aus diesem Grunde behindern metallische Rüstungen und Rüstgegenstände das Anwenden von Magie deutlich stärker als nicht-metallische; doch auch diese können das Lenken magischer Energie deutlich erschweren. Das gilt im Übrigen

auch dann, wenn der Körper eines Magiers dicht von nicht-metallischer Materie umschlossen ist – das mehrfache Umwickeln von Körper und Kopf eines Magiers mit Stoffbahnen erschwert das Anwenden von Magie sehr deutlich, macht es sogar unmöglich.

2.3 Zauberkraft (ZK)

Die ZK eines Zauberers gibt seine Macht, seine Befähigung, auf das magische Feld zuzugreifen, im Grunde genommen die dem Helden innewohnende Magie an. Je höher die ZK ist, desto mächtiger ist die Magie des Helden, desto größer seine Fähigkeit, das magische Feld zu manipulieren und magische Energie zu lenken. Deshalb beeinflusst die ZK auch ganz entscheidend, wie schwer der Magie eines Zauberers zu entgehen ist, d. h. je höher die ZK, desto schwieriger der WW.

Im Laufe der Zeit kann die ZK eines Primärmagiers zu einem Maximum von 5 steigen, bis auf 4 für Sekundär- und Volksmagier (Tertiärmagier). Lediglich durch magische Gegenstände oder Interventionen lässt sich die ZK noch weiter erhöhen; Angehörige von Völkern mit einer Eigenschaftsmodifikation der Zauberkraft sind in der Regel nicht als Helden spielbar.

In den Regeln – besonders in den Spruchbeschreibungen – wird die ZK oft als Variable benutzt. Wenn Sie also lesen: „Der Spruch wirkt ZK × 3 Minuten“, dann heißt das nichts anders, als dass die ZK des Magiers mit drei multipliziert wird, um auf die Wirkungszeit in Minuten zu kommen.

Bonuserfolge (BE) erhöhen gelegentlich die ZK für einen Spruch, nicht aber für die Bestimmung des Schwierigkeitsgrades von WW.

2.4 Magische Knotenpunkte – Kreuzungen im magischen Feld

Die magischen Linien, die zusammen das magische Feld bilden, umfassen ganz Zaon. An vielen Stellen kreuzen sich magische Linien; treffen mehrere solcher Linien aufeinander, entstehen gelegentlich sogenannte magische Knotenpunkte. An solchen Knotenpunkten ist die Magie besonders mächtig: Magier können leichter darauf zugreifen (Schwierigkeit für PW sinkt) oder sie effektiver nutzen (ZK steigt an dieser Stelle).

Voraussetzung für diese Erleichterungen ist, dass sich der Magier des Knotens bewusst ist. Um einen solchen Knoten zu finden, können Zauberer einen PW: IG + *Magie anwenden* (S7) würfeln, Wilde Magier einen PW: IT + *Magie anwenden* (S7). Ist ein Knotenpunkt in der Nähe (Entscheidung des SL!), kann dies festgestellt werden (einfacher Erfolg); BE ermöglichen es dem Helden, den Knoten genauer zu lokalisieren. Ist kein Knoten in der Nähe, zeigt ein erfolgreicher PW das ebenfalls an.

Auch Nicht-Magier können solche Knotenpunkte spüren, sofern sie den angeborenen Vorteil *Magisches Gespür* besitzen. Dann zeigt ein PW: IT (S8), ob der Held in der Lage ist, die Linien und den Knotenpunkt zu lokalisieren.

2.5 Magiepunkte (MP)

Um Magie zu verwenden, muss ein Magier Energie aus dem magischen Feld abzweigen – über Zauberformeln oder Wortkombinationen – und dann über sein eigenes magisches Potential, das wie ein Katalysator wirkt, in der Realität binden. Dieses Potential wird spieltechnisch durch die sogenannten Magiepunkte (MP) ausgedrückt; die MP simulieren damit die magische Leit- und Leistungsfähigkeit eines Magiers.

Jeder Magier besitzt am Anfang seiner Laufbahn eine gewisse Anzahl an MP, die sich folgendermaßen errechnet: **MP = Grundwert + (ZK ×2) + Gesamtwert *Magie anwenden***. Zu Beginn ist der Grundwert immer 1; er kann aber mit EP gesteigert werden, vgl. *MP-Grundwert anheben*, S. 127.

MP regenerieren sich während einer normalen Schlafphase (acht Stunden Schlaf) vollständig.

2.6 Offensiver Einsatz von Magie – Magie gegen andere

Der Einsatz von Magie wird grundsätzlich wie ein normaler Angriff gehandhabt: Es gibt einen Angriffswurf, in der Regel eine Möglichkeit zur Abwehr und, falls die Magie physischen Schaden verursacht, einen Schadenswurf.

- Als **Angriffswurf** gilt der PW: ZK + *Magie anwenden*, der dem Magier bereits zum Wirken des Spruches bzw. der Kombination gelingen muss. Will ein Magier mit geeigneter Magie bestimmte Körperzonen gezielt treffen, erhöht sich die Schwierigkeit des Angriffswurfs analog zu den Regeln für gezielte Angriffe mit Waffen, vgl. *Körperzonen und Trefferplatzierung*, S. 74.
- Als **Verteidigungswurf** wird ggf. jedem Opfer ein individueller WW gestattet. Ob ein WW zulässig ist, richtet sich nach der eingesetzten Magie; bei Zaubersprüchen wird dies in der Spruchbeschreibung angegeben, bei Kombinationen der Wilden Magie entscheidet der SL.
  - Die Schwierigkeit des WW bemisst sich nach der regulären ZK des Magiers; **BE werden dabei nicht berücksichtigt.**
  - Je nach Situation kann der SL entscheiden, dass die Schwierigkeit des WW individuell angepasst oder die Würfelzahl im Würfelpool individuell erhöht wird. Wirkt etwa ein Zauberer den Zauber Nadelstoß gegen einen Gegner, der gut gedeckt hinter einem Felsen hockt, kann der SL entscheiden, dass der Gegner 3 zusätzliche Würfel für seinen WW erhält.
  - Das Ergebnis wird für jedes Opfer separat ermittelt: Erzielte Erfolge reduzieren die Erfolge des Angriffswurfes wie bei einer Parade oder einem Ausweichmanöver. Je nach Magie wird ein erfolgreicher WW als Ausweichen, Abwehr usw. interpretiert.
- Werden durch den Verteidigungswurf alle Erfolge des Angriffswurfes negiert, ist der Zauber bzw. die Kombination für das entsprechende Wesen wirkungslos.
- Bleibt nach dem Verteidigungswurf ein Erfolg des Angriffswurfes übrigen, gilt der Zauber bzw. die Kombination als gelungen und betrifft das Opfer in der geplanten Art und Weise.
- Verbleiben nach dem Verteidigungswurf darüber hinaus Bonuserfolge des Angriffswurfs, beeinflussen diese in der Regel erzielte Effekte, ggf. auch erzielten Schaden. Sind mehrere

Wesen betroffen, kann sich die Zahl der verbliebenen BE je nach Erfolg des individuellen WW unterscheiden.

- Falls Schaden verursacht wird:
  - Der **Schaden** wird als Zahl angegeben, zu der in der Regel die ZK des Magiers und ggf. erzielte Bonuserfolge addiert werden; diese Zahl entspricht der Anzahl an Würfeln für den Schadenswurf. **Dabei handelt sich ausdrücklich stets um variablen Schaden**, nicht um fixen.
  - Werden mehrere Opfer von der Magie betroffen, wird der variable Schaden in der Regel für jedes Opfer je nach WW festgelegt und individuell gewürfelt.
  - Bindungswürfe zur Reduktion des Schadens sind grundsätzlich möglich.
  - Getroffene Körperzonen werden ganz normal ermittelt (Wurf mit W10), falls nicht der Körper eines Wesens insgesamt von der Magie betroffen ist oder auf eine bestimmte Körperzone gezielt wurde, vgl. oben zum Angriffswurf.
  - Rüstungen schützen nur dann gegen die Auswirkungen von Magie, wenn das nach dem gesunden Menschenverstand angezeigt ist. Gegen die Zauber Nadelstoß, Flammenstrahl oder Fliegende Steine würde eine Rüstung zum Beispiel wirken, wenn der getroffene Körperteil geschützt ist (Ermittlung des getroffenen Körperteils erforderlich), gegen einen Feuerball nicht: Der Feuerball trifft das Opfer zudem insgesamt, sodass die Ermittlung getroffener Körperzonen weder möglich noch erforderlich ist.

Achtung: Die Zahl der BE kann beim Einsatz von Magie je nach Wesen und dem Erfolg derer individueller WW variieren, vgl. folgendes Beispiel:

> *Für den Zauber Kurzzeitige Lähmung würfelt Jhêgo (ZK 2) 4 Erfolge; damit kann er 5 Wesen lähmen (ZK 2, 3 BE). Die Lähmungsdauer richtet sich nach dem individuellen WW der Wesen, dessen Schwierigkeit durch Jhêgos ZK (2; BE werden hierbei nicht berücksichtigt!) ermittelt wird: Wesen 1 würfelt gegen eine Schwierigkeit von 7 und erzielt 4 Erfolge, kann also die Lähmung insgesamt vermeiden, weil Jhêgos 4 Erfolge negiert werden; Wesen 2 (WW gegen S8) erzielt 1 Erfolg, ist also für 8 KR gelähmt (ZK 2, 2 verbleibende BE nach WW; Summe wird verdoppelt); Wesen 3 (WW gegen S6) erzielt 2 Erfolge und ist damit für 6 KR gelähmt (ZK 2, 1 verbleibender BE nach WW; Summe wird verdoppelt); usw.*
>
> *Einige Zeit später wirkt Jhêgo den Zauber Nadelstoß auf einen Gegner. Er würfelt wiederum 4 Erfolge; der Zauber gelingt also. Jhêgo kann insgesamt drei Nadeln gegen seinen Gegner richten (ZK+1; BE werden hier nicht berücksichtigt, vgl. Spruchbeschreibung). Durch seinen WW kann Jhêgos Gegner davon allerdings 1 BE negieren, sodass Jhêgo für die Schadensermittlung 2 BE verbleibt. Für jede der drei Nadeln wird der Schaden daher jeweils mit 7 Würfeln bestimmt (3 +ZK +BE = 3 +2 +2); für jede Nadel wird separat bestimmt, welches Körperteil sie trifft. Dem Opfer steht zudem ein Bindungswurf pro Nadel zu.*

2.6.1 Widerstandswürfe gegen Illusionen

Bei WW gegen illusionäre Zauber wird zwischen zwei Arten unterschieden.

- Bei **aktiven WW** muss das Opfer selbst äußern, dass es nicht an das Vorgetäuschte glaubt, bevor ein WW gewürfelt werden kann.
- Bei **passiven WW** wird beim ersten Kontakt automatisch ein WW mit der Illusion gewürfelt.

Aktive WW werden in den Spruchbeschreibungen mit einem „[a]“ in der Kategorie WW gekennzeichnet. Im Bereich der Wilden Magie muss der SL entscheiden, welche Art von WW angemessen ist.

2.6.2 Resistenz, Immunität und Vulnerabilität gegenüber Magietypen

Wesen können gegenüber bestimmten Magietypen resistent, immun oder vulnerabel sein. **Es gilt:**

- Im Fall von **Resistenz** sinkt die Schwierigkeit aller WW gegen diesen Magietyp um 2.
- Im Fall von **Immunität** sind Wesen von Magie entsprechenden Typs nicht betroffen, WW sind nicht erforderlich.
- Im Fall von **Vulnerabilität** steigt die Schwierigkeit aller WW gegen diesen Magietyp um 2.

Wirkt Magie, indem sie Schaden eines bestimmten Typs erzeugt, gelten ggf. die Regeln für die Schadenstypen (vgl. *Schadenstypen: Resistenzen, Immunitäten & Vulnerabilitäten*, S. 73). Das gilt auch dann, wenn als WW bei Zaubersprüchen *Gift & Krankheit* oder *Betäubung & Schock* angegeben ist und entsprechender Schaden verursacht wird.

Kombinationen sind möglich.

> *Durch einen magischen Schutzring ist der Cha'dan Kiarn resistent gegen physische Magie. Vor einem Kampf versieht ihn sein Freund, der Zauberer Ayon, durch den Zauber Schutz vor Schall/Druck mit einer weiteren Resistenz. In der folgenden Auseinandersetzung mit einem feindlichen Zauberer wirkt dieser seinen Spezialzauber Donnerhall gegen Kiarn.*
>
> - *Die Schwierigkeit von Kiarns WW ist aufgrund der Resistenz gegen physische Magie um 2 erleichtert.*
> - *Sollte der Zauber dennoch erfolgreich sein und Schaden verursachen, wird dieser aufgrund der Resistenz gegen Schall/Druck halbiert.*
> - *Der WW gegen Betäubung & Schock, der ggf. erforderlich wird, wenn der Donnerhall Schaden verursacht, wird hingegen nicht modifiziert.*

2.6.3 Erkennen offensiver Magie gegen sich selbst

Jedem Wesen, das von (nicht offensichtlicher) Magie betroffen wurde, aber seinen WW geschafft hat, steht ein PW: IT (S7) zu, um zu bemerken, dass diese Magie gegen es gewirkt wurde. Beherrscht das Wesen die Fähigkeit *Akademisches Wissen: Magietheorie*, wird stattdessen ein PW: IT + *Akademisches Wissen: Magietheorie* (S6) gewürfelt. Wesen, die bemerken, dass Magie gegen sie gewirkt wurde, können nicht sagen, wer diese Magie gewirkt hat, es sei denn, es ist entweder wegen auffälliger Zeremonien beim Wirken des Spruches oder durch die Anwesenheit nur eines einzigen Magiers offensichtlich.

2.7 Spontane Handlungen während des Wirkens von Magie und Unterbrechung der Magieanwendung

Wenn ein Magier während des Wirkens eines Zauberspruches oder einer Wortkombination angegriffen wird, steht ihm eine spontane defensive Handlung als Reaktion auf den Angriff zu. Das bedeutet: Auch während des Wirkens von Magie kann der Magier zum Beispiel ausweichen. Die Dauer der Reaktion wird ganz regulär zu den in dieser KR verbrauchten BP addiert, das Wirken der Magie wird insofern verzögert.

Falls der Magier allerdings durch einen Angriff verletzt wird (also mindestens einen LEP verliert), während er Magie wirkt, dann wird die Magie gestört und entfaltet keine Wirkung mehr. Der Magier verliert dennoch MP und ggf. einzusetzende Materialien; bereits für das Wirken eingesetzte BP sind verloren.

> *Jhêgo wird in einen Kampf verwickelt und beginnt direkt zu Beginn damit, den Zauber Säurestrahl zu wirken. Für das Wirken werden 12 BP verbraucht. Sein Gegner attackiert mit Jhêgo mit einem Morgenstern (BP-Wert 5) und trifft auch mit 4 Erfolgen. Jhêgo versucht, dem Schlag auszuweichen und erzielt dabei 3 Erfolge: Treffer! Der Gegner verursacht 4 Würfel variablen plus 5 Punkte fixen Schaden, insgesamt 7 Punkte. Jhêgo trägt keine Rüstung, mit seinem Bindungswurf kann er lediglich einen Punkt Schaden binden.*
>
> *Damit ist Jhêgo nicht nur verletzt, er verliert auch seinen Zauber und die damit verbundenen 2 MP. Außerdem sind insgesamt 8 BP von Jhêgos Gesamt-BP in dieser KR verbraucht: Der Gegner hat ihn bei BP 5 getroffen (= BP-Wert Morgenstern), das Ausweichen als spontane Handlung kostet Jhêgo 3 BP.*

2.8 Magische Effekte aufrechterhalten: Konzentration

Für die Aufrechterhaltung bestimmter magischer Effekte – Zaubersprüche oder Wortkombinationen – ist es erforderlich, dass sich ein Magier konzentriert. Im Rahmen eines Kampfgeschehens wird dies dadurch ausgedrückt, dass der Magier einen Teil seiner BP dafür verwenden muss, seine Konzentration und damit den magischen Effekt aufrechtzuerhalten. **Es gilt:**

- Die Konzentration reduziert das Bewegungspotential des Magiers, er kann mit den restlichen BP ganz normal agieren. Regeltechnisch wird die Zahl der in einer KR verfügbaren BP um die BP reduziert, die der Magier für seine Konzentration benötigt.
- Mit den anderen BP kann der Magier ausdrücklich auch weitere Magie wirken.
- Weitere Zauber oder Wortkombinationen, auf deren Aufrechterhaltung sich der Magier konzentrieren muss, können ebenfalls gewirkt werden.
  - Voraussetzung ist, dass der Magier noch BP für die Konzentration übrig hat.
  - Kein Magier kann sich auf die Aufrechterhaltung von mehr als (ZK-1) Zaubern bzw. Wortkombinationen konzentrieren, d. h. dass erst ab ZK 3 mehr als ein magischer Effekt aufrechterhalten werden kann.
- Wird der Zauberer verletzt, während er sich auf die Aufrechterhaltung von Magie konzentriert, wird ein PW: SB erforderlich, wobei die Schwierigkeit dem tatsächlich verursachten Schaden entspricht (nach Abzug von Rüstungsschutz und Bindungswurf).
  - Gelingt der PW, wird die Konzentration nicht gestört.

- Misslingt der PW, wird die Konzentration gestört, der magische Effekt endet in der nächsten KR
- Wird der PW verpatzt, endet der magische Effekt sofort; zudem verliert der Zauberer alle restlichen BP für diese KR.

2.9 Magische Gefechte

Magische Gefechte finden normalerweise immer dann statt, wenn zwei Magier ihre magische Stärke vergleichen wollen oder müssen. Meistens hat dies den Zweck herauszufinden, wessen Zauber sich als stärker erweist.

Ein magisches Gefecht dauert insgesamt – unabhängig von der Zahl der benötigten Runden – 1 BP. Wer der Angreifer und wer der Verteidiger ist, ergibt sich in der Regel aus der Situation; im Zweifelsfall entscheidet ein PW: Initiative darüber, wer als Angreifer beginnt.

Es werden zwei Arten magischer Gefechte unterschieden: Kräftemessen und Duelle.

2.9.1 Magisches Kräftemessen

Ein magisches Kräftemessen wird üblicherweise verwendet, um zu prüfen, ob mithilfe von Magie andere Magie zerstört oder aufgehoben werden kann.

> *Jhêgo trifft auf eine Tür, die mit dem Spruch Tür verschließen magisch gesichert worden ist. Will er mithilfe des Zaubers Tür öffnen diese magisch verschlossene Tür öffnen, wird ein Kräftemessen erforderlich.*

Bei der Durchführung sind zwei Formen zu unterscheiden:

1. **Aktives Kräftemessen:** Ist der verteidigende Magier noch zugegen und versucht, seine Magie aktiv aufrechtzuerhalten, dann besteht das magische Kräftemessen jeweils aus Kontra-PW: ZK + *Magie anwenden*; die Schwierigkeit entspricht jeweils der ZK des Gegners +4. Um ein solches Gefecht zu gewinnen, müssen standardmäßig drei Erfolge erzielt werden; nach Entscheidung des SL kann diese Zahl variieren.
2. **Passives Kräftemessen:** Ist der verteidigende Magier nicht mehr zugegen, besteht also nur noch seine Magie, wird das magische Kräftemessen in Form eines kumulierten Kontra-PW: ZK + *Magie anwenden* durchgeführt.
   Für passive Kräftemessen gilt:
   - Das Gewinnen eines solchen Kräftemessens, in dem der verteidigende Magier nicht aktiv dagegenhält, erfordert das Ansammeln von (Grad des zu brechenden Zaubers + 5) Erfolgen; im obigen Beispiel müsste Jhêgo also 6 Erfolge erzielen (Tür verschließen = Grad 1).
   - Die Schwierigkeit entspricht der ZK des Magiers, der die Magie ursprünglich gewirkt hat, +5. Sollte die ZK nicht bekannt sein, gilt als Faustregel: S = (Grad des zu brechenden Zaubers) +6. Sollte im o. g. Beispiel die ZK nicht bekannt sein, wäre die Schwierigkeit demnach 7 (Tür verschließen = Grad 1).

Für beide Arten des magischen Kräftemessens gilt:

- Jede KR des Kräftemessens kostet einen beteiligten Magier 1 MP; bei passiven Kräftemessen betrifft dies selbstverständlich nur den angreifenden Magier.
- Wird der PW nicht bestanden (d. h. ein PW ergibt einen Patzer, die Verrechnung der Misserfolge dieses verpatzen PW mit den bisher kumulierten Erfolgen ergibt ein Ergebnis ≥ 0), ist das Kräftemessen verloren. Ein erneuter Versuch kann frühestens nach einem Tag gestartet werden.
- Wird der PW verpatzt (d. h. ein PW ergibt einen Patzer und die Verrechnung der Misserfolge dieses verpatzen PW mit den bisher kumulierten Erfolgen ergibt ein Ergebnis < 0), ist das Kräftemessen ebenfalls verloren, es kann aber kein neuer Versuch gestartet werden: Der Magier wird diese Magie auch zukünftig nicht aufheben bzw. zerstören können.

2.9.2 Magisches Duell

Bekämpfen sich zwei Magier in einem magischen Duell, werden ebenfalls Kontra-PW gewürfelt. Hier zählt nicht die Zahl der Erfolge, die insgesamt angesammelt werden muss; vielmehr wird jede Runde neu gewürfelt, für jeden gewürfelten Erfolg verliert der Gegner 1 MP und 1 LEP.

Würfelt einer der Duellanten einen Patzer, werden die verbleibenden Misserfolge als (Bonus-)Erfolge des Gegners gewertet.

Ein Duell wird so lange fortgesetzt, bis entweder einer der Beteiligten aufgibt oder so erschöpft ist, dass er das Duell nicht weiterführen kann (MP = 0 oder LEP = 0).

Voraussetzung für ein solches Duell ist, dass beide Magier freiwillig daran teilnehmen. Gegen seinen Willen kann ein Magier nicht in ein magisches Duell verwickelt werden.

Üblicherweise beginnt das Duell der Angreifer, also der Magier, der das Duell initiiert; im Zweifelsfall entscheidet ein PW: Initiative darüber, wer beginnen darf.

> *Zwei Magier (ZK 2 bzw. 3) treten in einem magischen Duell gegeneinander an. Magier 1 würfelt seinen PW: ZK +* Magie anwenden *gegen eine Schwierigkeit von 7 (ZK des Gegners +4), Magier 2 gegen eine 6.*
>
> *Ein PW: Initiative (= PW: RE +* Aufmerksamkeit*) entscheidet hier darüber, wer das Duell eröffnen darf: Magier 1. Dieser würfelt bei seinem PW in der ersten Runde einen Erfolg, Magier 2 ebenfalls. Beide Kontrahenten verlieren jeweils 1 MP und 1 LEP.*
>
> *In der nächsten Runde erzielt Magier 1 einen Erfolg, Magier 2 allerdings 2. Magier 1 verliert damit 2 MP und 2 LEP, Magier 2 hingegen 1 MP und 1 LEP.*
>
> *In der nächsten Runde verpatzt Magier 1 seinen Wurf, es bleiben 2 Misserfolge. Magier 2 erzielt wiederum 2 Erfolge, sodass Magier 1 nun 4 MP und 4 LEP verliert. Das reicht ihm – er gibt auf.*

2.10 Magiepatzer

Begeht ein Magier einen Patzer, bedeutet dies, dass er das magische Feld zwar anzapfen konnte, aber nicht in der Lage war, den Fluss magischer Energie kontrolliert zu lenken. Die Resultate eines solchen Patzers sind höchst unterschiedlich und lassen sich nicht in feste Regeln fassen. Man kann aber davon ausgehen, dass ein solcher Magiepatzer negative Folgen hat.

Egal, was auch passiert – in jedem Fall verliert der betroffene Magier auf der Stelle alle verfügbaren Magiepunkte (die MP für den verpatzten Zauberspruch bzw. die verpatzte Wortkombination werden ausdrücklich vorher nicht abgezogen). Anderen Magiern im Umkreis von dreißig Metern um den patzenden Magier herum werden durch den Patzer ebenfalls sofort alle MP entzogen und für den Patzereffekt verbraucht. Alle so verlorenen MP werden summiert, um die Stärke des Patzers zu bestimmen:[29]

Zur Verfügung stehende MP	*Effektstärke*
unter 5	schwach
5–30	mäßig
31–60	stark
über 61	mächtig

Tabelle 40: Potentialverlust und Patzer

- Ein **Patzer mit schwachen Ausmaßen** könnte beispielsweise bewirken, dass eine Pflanze in der näheren Umgebung plötzlich rapide altert – oder unglaublich schnell wächst. Ein Feuer könnte zufällig irgendwo in der Nähe entzündet werden (eventuell auf einem Wesen), es könnte Funken regnen, oder ein Gegenstand könnte auf Nimmerwiedersehen verschwinden.
- Bei einem **Patzer mit mäßiger Wirkung** könnte ein Lebewesen an einen zufällig gewählten Ort in der näheren Umgebung transportiert werden oder ein (möglicherweise feindlich gesonnenes) Wesen plötzlich auftauchen. Ein Schlund in der Erde könnte sich auftun und einige Lebewesen bedrohen, oder ein Sturm könnte plötzlich in einem Wald für gefährlich herunterstürzende Äste sorgen. Möglicherweise verletzt sich der Zauberer selbst durch den Patzer, zerstört sein Augenlicht für einige Tage oder lähmt sich kurzzeitig.
- Ein **Patzer mit starker Wirkung** sorgt in der Regel für schwere Verwüstungen im näheren Umkreis: Ein verheerendes Feuer bricht aus und rast mit unglaublicher Geschwindigkeit über die Erde; sintflutartiger Regen setzt ein und bedroht ein ganzes Dorf; ein plötzlicher Kälteeinbruch mit arktischen Temperaturen droht, alles Leben in der Umgebung erfrieren zu lassen; wilde, unvorhersehbare Blitzschläge töten viele Lebewesen in der Nähe; ein kleineres Erdbeben sorgt für schwere Beschädigungen an Häusern und Straßen usw.
- Bei einem **Patzer mit mächtigen Ausmaßen** löscht der Effekt möglicherweise Dutzende von Leben auf einen Streich aus. So könnte zum Beispiel ein riesiges Loch im Boden dafür sorgen, dass alle Wesen im Umkreis von hundert Metern plötzlich eine tödliche Reise in Richtung des Erdinneren antreten. Oder in einer gewaltigen Explosion werden alle Bewohner eines Dorfes (mitsamt dem Dorf selbst) auf einmal ausgelöscht, und an dieser Stelle entsteht ein Ort, an dem nie wieder Magie gewirkt werden kann.

[29] Viele Gelehrte und Erforscher der Magie haben sich schon Gedanken gemacht, wie es zu diesem Phänomen, in Fachkreisen ‚Potentialverlust' genannt, kommt. Die wahrscheinlichste Interpretation scheint dabei die zu sein, dass der unvorhersehbare Effekt, den ein Patzer hervorruft, seine Energie aus nahen Quellen raubt. Diese Meinung unterstützt die Tatsache, dass die Effekte eines Patzers um so wirkungsvoller sind, je mehr Magiepunkte dem Patzer zur Verfügung stehen, und zwar ausgehend von den MP aller Magier in der Umgebung.

2.11 Spontane magische Entladungen

Gelegentlich sind Wesen zwar magisch begabt, aber nicht in der Anwendung und Kanalisierung ihrer magischen Kräfte geschult (regeltechnisch: ZK > 0, keine Fähigkeit *Magie anwenden*). Gelehrte Zauberer sprechen von solchen Wesen oft als *Fackeln*, da das magische Potential noch nicht entfacht ist, sich aber jederzeit entzünden und dabei alles um sich herum verbrennen kann: Geraten solche Wesen in Extremsituationen und fürchten um Leib und Leben, kann es dazu kommen, dass sich das magische Potential der Fackel spontan seinen Weg bricht und damit eine plötzliche magische Entladung hervorruft.

Solche spontanen magischen Entladungen speisen sich ähnlich wie Patzer von den MP anderer Magier, die sich in der Nähe der Entladung aufhalten. Regeltechnisch bedeutet das, dass ausgehend vom Zentrum der Entladung (also dem magisch begabten, aber nicht ausgebildeten Wesen) ein Umkreis von üblicherweise 30 Metern betroffen ist: Alle Wesen in diesem Gebiet verlieren sofort alle MP. Als Maßstab für die Stärke des Effekts gelten zwei Faktoren: die ZK der *Fackel* sowie die verfügbaren MP um sie herum (wobei die *Fackel* selbst keine MP besitzt). Die Effektstärke bemisst sich nach der Multiplikation der Faktoren.

ZK (Fackel) × MP	*Effektstärke*
unter 20	schwach
21–40	mäßig
41–80	stark
über 81	mächtig

Die Auswirkungen entsprechen denen von Magiepatzern, vgl. Abschnitt *Magiepatzer*, S. 105.

Im Gegensatz zu Patzern wird der Auslöser, also die *Fackel* selbst, vom Effekt nicht betroffen.

3 Ordentliche oder Gelehrte Zauberei

Das Prinzip der Ordentlichen (im Imperium auch: Gelehrten) Zauberei beruht auf dem Vermischen verschiedener magischer Komponenten zur Formung und Lenkung der magischen Energie. So gehören zu vielen Sprüchen der Zauberei rituelle Gesten, magische Formeln und spezielle Materialien. Zwar gibt es Sprüche, die sich auf eine einzige Komponente beschränken, doch diese sind eher die Ausnahme. Deshalb ist das Erlernen der Zauberei und neuer Sprüche stets mit einem hohen Zeitaufwand versehen.

Im Gegensatz zur Wilden Magie ist Zauberei eher statisch, die einzelnen Sprüche beschränken sich auf einen festgelegten Effekt. Diese Effekte sind jedoch in der Regel wirkungsvoller als die der Wilden Magie – und voraussehbarer.

3.1 Zaubersprüche anwenden

Um einen Zauberspruch wirken zu können, muss grundsätzlich ein PW: ZK + *Magie anwenden* gegen die Schwierigkeit des Spruches abgelegt werden. **Die Schwierigkeit eines Zauberspruches entspricht dessen Grad plus dessen Schwierigkeit minus der ZK des Zauberers (Minimum 2).**

Für **Zauberer** fallen zusätzlich folgende Modifikationen an:

- für hundert Prozent der Zauberdauer (ZD, vgl. Grimore), die sich der Zauberer zusätzlich konzentriert oder vorbereitet: S-1 (nur einmal anwendbar);
- für einen Spruch, der durch lautes Ablesen gewirkt wird: S-1 (vgl. *Zauber ablesen und wirken*, S. 111;
- für getragene Rüstungen, die den Zugang zu den magischen Kraftlinien erschweren: siehe Tabellen 23 und 24, S. 76f.;
- wenn die Magie aus einer unsicheren Lage (zum Beispiel Pferderücken) gezaubert wird: S+1 oder mehr.

3.2 Zauberkraft, Spruchgrad und MP-Kosten

Die ZK eines Zauberers gibt an, Sprüche welchen Grades ein Zauberer wirken kann. **Es gilt: ZK des Zauberers = maximaler Spruchgrad.**

Pro Spruch werden grundsätzlich MP in Höhe des Spruchgrades verbraucht; soll die Wirkung länger andauern, können eventuell noch weitere MP anfallen, vgl. Spruchbeschreibungen.

3.3 Spruchbuch & Spruchrollen,

Jeder Zauberer erhält am Anfang seiner Laufbahn ein Spruchbuch, in das er die Sprüche übertragen muss, die er erfolgreich erlernt hat. Sein Spruchbuch ist für ihn sehr wichtig, denn nur hier kann ein Zauberer so viele Zauber ansammeln, wie er möchte – in seinem Kopf kann er nur eine begrenzte Anzahl für längere Zeit behalten. Die Sprüche werden dabei zwar grundsätzlich in ähnlichem Schema eingetragen, wie es andere Zauberer auch für ihre Zaubersprüche anwenden; allerdings sind die Ausführungen individuell, mit Kommentaren und Anmerkungen gespickt usw.

Das Material, aus dem ein Spruchbuch gefertigt wird, muss von hoher Qualität sein: Bestes Papier, teurer Einband, eventuell goldenes Lesezeichen – für sein Spruchbuch kann einem Zauberer eigentlich nichts gut genug sein. Denn schließlich beeinflusst die Qualität des Papiers auch die Chance, einen neuen Zauber erfolgreich einzutragen, und zwar insofern, als qualitativ minderwertiges Papier zu einer vom SL festzulegenden Chance führt, dass der Spruch fehlerhaft übertragen wird, was wiederum dazu führt, dass bei jedem Wirken dieses Zaubers (wenn er vorher aus dem Buch memoriert wurde) eine ebenfalls vom SL zu bestimmende Chance besteht, dass automatisch ein Patzer (mit mindestens mäßigem Effekt) herbeigeführt wird.

Spruchbücher haben kein einheitliches Aussehen – so viele Zauberer es gibt, so viele verschiedene Spruchbücher gibt es auch. Der eine bevorzugt ein edles Design in Leder, während dem anderen das Aussehen völlig egal ist. Eines haben jedoch alle Spruchbücher gemeinsam: Sie sind sta-

bil, dick, schwer – und sehr wertvoll (sowohl in materieller als auch in magischer Hinsicht). Normalerweise haben solche Folianten Ausmaße, die beeindrucken: eine Höhe von über einem halben Meter, beinahe eine ebensolche Breite und nicht selten eine Dicke von dreißig Zentimetern. Solche Schmöker wiegen nicht selten über zwanzig Kilogramm – wohl kein Zauberer möchte gern ein solches Buch mit sich herumtragen. Dies bedingt, dass jeder Zauberer einen Platz benötigt, an dem er sein Spruchbuch aufbewahren kann.

Hat ein Zauberer seine magische Ausbildung an einer Akademie genossen, dann stellt diese normalerweise ein Fach (heute würde man sagen: ein Schließfach) für das Spruchbuch bereit – gegen einen kleinen Obolus von ein bis zwei Denari pro Monat. Allerdings kann sich der Zauber dann auch ziemlich sicher sein, dass seinem kostbaren Buch nichts passiert.

Es gilt:

- Das Fassungsvermögen eines durchschnittlichen Zauberbuches beträgt in der Regel zwischen 80 und 120 Zaubergrade (beispielsweise 16 Zauber Grad 5 oder 120 Grad 1 etc.); dies kann beim Erwerb festgelegt werden.
- Jeder Zauberer muss die Sprüche in seinem Spruchbuch regelmäßig studieren und sein Wissen um diese Zauber so auffrischen; dazu sind zwischen Abenteuern und Reisen entsprechende Pausen einzuplanen. Das Studium des Spruchbuches dauert zwischen einem halben und einem ganzen Tag, bei sehr umfangreichen Spruchbüchern auch länger.
- Hat ein Zauberer für längere Zeit (SL-Entscheidung) keine Möglichkeit, seine Zaubersprüche zu studieren, verliert er nach und nach das Wissen um Zaubersprüche. Dabei gilt, dass zunächst die komplexeren Zauber vergessen werden – im Zweifelsfall kann der SL die Rangfolge bilden, indem er den Grad des Zaubers mit den MLP multipliziert; Zauber mit dem höchsten Produkt aus Gr × MLP werden als erste vergessen. Die Geschwindigkeit, mit der der Zauberer das Wissen verliert, legt der SL fest.

3.3.1 Zauber ins Spruchbuch übertragen

Niedergeschriebene Sprüche, die ein Zauberer findet, können ins Spruchbuch übertragen werden, was aber nicht bedeutet, dass der Zauberer den Spruch auch automatisch erlernt. **Es gilt:**

- Ein Zauberer kann alle Sprüche transkribieren, die auf Taklan geschrieben sind, also auch solche, deren Grad seine ZK überschreitet.
- Um einen auf Taklan vorliegenden Zauber zu übertragen, ist ein kumulierter PW: IG + *Akademisches Wissen: Magietheorie* (Schwierigkeit: Grad des Zaubers + 3) erforderlich. Die Zahl er zu erreichenden Erfolge entspricht MLP ÷ Grad (ggf. normal runden). Jeder PW bedeutet eine Schreibzeit von einer Stunde pro Grad des Zaubers.
- Liegen Zauber in anderer Sprache vor, erhöht sich die Schwierigkeit für den PW um 1; dass er Zauberer die entsprechende Sprache verstehen können muss, ist selbstverständlich.
- Das Übertragen eines Zaubers von einem anderen Medium ins Spruchbuch lässt das Medium intakt, der Zauber kann also erneut abgeschrieben bzw. abgelesen werden.
- Will der Zauberer den neu eingetragenen Zauber erlernen, verringert sich die Zahl der aufzuwendenden MLP um den Grad des Zaubers, die Zeit für das Studium sinkt analog:

Der Zauberer hat sich beim Übertragen bereits intensiv mit dem Zauber beschäftigt, sodass ihm das Lernen leichter fällt. Zudem verringern sich die Kosten um 75 %Prozent. Studieren und Lernen zahlt sich also durchaus aus.

Jhêgo findet in einem alten Folianten den Zauberspruch Bedingungszauber *(Gr3, 18 MLP), der ihm bis dahin unbekannt war. Der Foliant wurde in Taklan geschrieben, sodass Jhêgo für das Übertragen mit einem kumulierten PW: IG +* Akademisches Wissen: Magietheorie *gegen eine Schwierigkeit von 6 (Gr3 +3) insgesamt 6 Erfolge sammeln muss (18 MLP, Gr3 – 18 ÷ 3 = 6). Er benötigt tatsächlich drei PW, um diese Zahl zu erreichen, sodass der Vorgang insgesamt 9 Stunden dauert (3 PW, Gr3 – 3 × 3 = 9 Stunden).*

Falls Jhêgo den Bedingungszauber *erlernen will, muss er dafür nicht 18 EP investieren (18 MLP; 1 EP pro MLP, vgl.* Zauber erlernen*, S. 127), sondern nur noch 15 MLP (Gr3). Zudem verringern sich die monetären Kosten für das Erlernen auf 45 D anstelle von regulär 180 D. Das Erlernen des Zaubers dauert zudem nur 15, nicht 18 Tage.*

3.3.2 Zauber auf ein anderes Medium kopieren

Ein Zauberer mit einer ZK von 2 oder mehr kann Zauber aus seinem Spruchbuch auf ein anderes Medium (üblicherweise eine Spruchrolle) kopieren. Notwendig dazu sind

- eine Pergamentseite pro Spruchgrad bzw. analoger Platz im entsprechenden Medium,
- qualitative hochwertige Tinte und Feder bzw. anderes angemessenes Schreibwerkzeug und
- das Beherrschen des Spruches Zauber niederschreiben.

Es gilt:

- Kopiert werden kann jeder erlernte (!), im Spruchbuch vorhandene Spruch; das Spruchbuch muss zum Kopieren selbstverständlich vorliegen, ein Zauberer kann Zauber nicht aus dem Gedächtnis niederschreiben.
- Damit der Spruch korrekt auf die Spruchrolle kopiert wird, sind in dieser Reihenfolge erforderlich:
  1. die erfolgreiche Anwendung des Zaubers Zauber niederschreiben,
  2. ein einfacher PW: IG + *Akademisches Wissen: Magietheorie* (S: Gr +5) sowie
  3. ein kumulierter PW: IG + *Lesen & Schreiben* (S: Gr +3; notwendige Erfolge: MLP ÷ Grad, ggf. normal runden). Jeder Wurf, der für diesen letzten PW erforderlich ist, bedeutet eine Kopierzeit von 1 Stunde.
- Ein auf diese Art und Weise auf Spruchrollen kopierter Zauber bleibt im Spruchbuch des Zauberers erhalten.

Jhêgo will für eine Reise den Zauber Wasser erschaffen *(Gr2, 12 MLP) auf eine Pergamentrolle kopieren. Dazu benötigt er neben dem Spruch* Zauber niederschreiben *ein Pergament, das in seiner Länge zwei Seiten umfasst sowie Tinte und Feder. Nachdem er* Zauber niederschreiben *erfolgreich gewirkt hat, würfelt er einen PW: IG +* Akademisches Wissen: Magietheorie *(S 7 – Gr2 +5), der ebenfalls erfolgreich ist. Beim nun anstehenden kumulierten PW: IG +* Lesen & Schreiben *muss Jhêgo gegen eine Schwierigkeit von 5 (Gr3 +2) insgesamt 6 Erfolge erzielen (12 MLP, Gr2 – 12 ÷ 2 =6). Gelingt auch dies, ist der Spruch erfolgreich kopiert.*

3.3.3 Zauber ablesen und wirken

Von einer Schriftrolle oder einem anderen Medium kann ein Zauberer Sprüche laut ablesen und so den entsprechenden Zauber wirken. **Es gilt:**

- Abgelesen werden können nur Zaubersprüche, deren Grad maximal der ZK +1 des Zauberers entspricht.
- Für das erfolgreiche Ablesen und Wirken eines dem Zauberer bekannten Spruches ist lediglich ein PW: ZK + *Magie anwenden* gegen die normal ermittelte Schwierigkeit -1 erforderlich.
- Ein Zauberer kann auch solche Sprüche ablesen und wirken, die er nicht erlernt hat. Dann gilt allerdings:
  - Zunächst ist ein PW: IG + *Akademisches Wissen: Magietheorie* gegen die normal ermittelte Schwierigkeit des Spruches erforderlich, um zu ermitteln, ob der Zauberer den Zauber versteht und richtig ablesen kann.
  - Der folgende PW: ZK + *Magie anwende*n wird ebenfalls gegen die normal ermittelte Schwierigkeit des Spruches -1 gewürfelt.
- Die Zahl der einzusetzenden MP halbiert sich in jedem Fall (ggf. normal runden).
- Es werden grundsätzlich keine Materialien benötigt, es sei denn, sie sind zwingende Voraussetzung für das Gelingen des Zaubers. Zum Beispiel ist für den Zauber Seil verzaubern selbstverständlich auch dann ein Seil Voraussetzung, wenn der Zauber abgelesen wird.
- Ggf. erforderliche Gesten müssen entsprechend ausgeführt werden.
- Eigentlich geistige Zaubersprüche müssen laut gelesen werden.
- Um einen ihm bekannten Zauber abzulesen und zu wirken, benötigt ein Zauberer pro Spruchgrad 2 BP zusätzlich zur Zauberdauer. Ist der Zauber dem Zauberer unbekannt, hat er ihn also nicht erlernt, sind pro Spruchgrad nicht 2, sondern 4 BP zusätzlich erforderlich.
- Ist ein Zauber erst einmal abgelesen und gewirkt, verblasst er im entsprechenden Medium und kann weder ein zweites Mal gelesen noch abgeschrieben werden. Das gilt auch für Zauber, die aus einem Spruchbuch abgelesen werden.

> *Jhêgo (nach mehreren Reisen und Abenteuern inzwischen mit ZK 3) hat bei einem Krämer eine Spruchrolle mit dem Zauber Teleportieren (Gr4; äußerst schwer, S9) entdeckt, die er eigentlich zuhause in Ruhe studieren wollte, um den Zauber in sein Spruchbuch zu übertragen. Allerdings kommt es auf seiner Reise zu einer Notsituation, in der er rasch in seine Heimat zurückkehren muss (Entfernung: 120 km). Er entscheidet sich schweren Herzens, die Spruchrolle abzulesen, um so Teleportieren zu wirken.*
>
> *Vor dem Wirken ist zunächst ein PW: IG +* Akademisches Wissen: Magietheorie *fällig (S10 – Gr4 +S9 -ZK3), den Jhêgo unter Einsatz eines KP[G] knapp erfolgreich schafft. Im Anschluss würfelt er einen PW: ZK +* Magie anwenden *(S9 = Gr4 + S9 -ZK3 -1 für das Ablesen). Das Wirken dauert 40 BP (24 BP für die reguläre Zauberdauer + Gr4 × 4 = 16 BP zusätzliche BP für das Wirken des ihm unbekannten Zaubers), kostet ihn allerdings nur 8 MP, nicht 16 (4 + 1 MP pro 10 Kilometer – Jhêgos Heimat liegt ca. 120 km entfernt). Den PW schafft Jhêgo ebenfalls knapp, die Teleportation geht außerdem nicht fehl (10 - ZK = 7 Prozent Fehlerwahrscheinlichkeit; Jhêgo würfelt hier eine 65). Der Zauber verblasst zwar auf der Spruchrolle, dafür ist Jhêgo aber innerhalb weniger Augenblick zurück in seiner Heimat.*

4 Wilde Magie

Neben der Gelehrten Zauberei existiert auf Zaon eine weitere Möglichkeit, das magische Feld zu nutzen. Diese Möglichkeit wird als Wilde Magie bezeichnet. Mit ihrer Hilfe können ähnliche Effekte wie durch die Gelehrte Zauberei hervorgerufen werden, der Einsatz ist aber deutlich flexibler.

Im Gegensatz zur Zauberei hängt die Qualität eines Ergebnisses bei der Wilden Magie nicht nur von der ZK ab. Vielmehr wird die Auswirkung einer Kombination bei jeder Anwendung neu interpretiert. Dies stellt zwar hohe Anforderungen an den SL und auch an die Kreativität der Spieler eines Schamanen, fördert aber die Improvisation während des Spieles. Außerdem macht diese Eigenschaft die Wilde Magie zu einem interessanten Faktor sowohl für SL als auch für Spieler, da die Ergebnisse derselben Wortkombination jedes Mal unterschiedlich ausfallen können.

Zwar gibt es auch für die Wilde Magie Grundlagen für Entscheidungen, aber wie fast alles in diesem Spiel sind diese Grundlagen vielmehr Vorschläge denn uneingeschränkt gültige Gesetze.

4.1 Magische Worte

Die Worte, die für die Zusammenstellung einer Wortkombination benötigt werden, sind uralte Begriffe einer fremden, inzwischen wohl ausgestorbenen Sprache. Legenden besagen, dass diese Sprache alle Dinge bei ihrem wahren Namen nannte und deshalb Macht über sie verleihen konnte. Ob dies stimmt oder nicht, Tatsache ist, dass Wortkombinationen nur dann funktionieren, wenn die richtigen Worte – korrekt betont – ausgesprochen werden.

Neben den unten vorgestellten Worten existieren noch weitere – der SL erhält hier freie Hand. Begehrt bei mächtigen Schamanen sind vor allen Dingen Worte höherer Kraftstufen als 5.

Die den Spielern von Anfang an zugänglichen Worte (sofern der SL zustimmt) finden Sie in der folgenden Übersicht. **Es gilt:**

- Kraftstufen müssen nacheinander erlernt werden.
- ZK des Schamanen = maximal einsetzbare Kraftstufe.
- Worte der Modifikation müssen nacheinander erlernt werden.

Worte der Magie	**Name**	**S | Macht | MLP**
Abwehr, Abwehren	Tiu	6 | 6 | 6
Angst, Ängstigen	Fawa	6 | 6 | 6
Beschwörung, Rufen	Fahj	8 | 8 | 8
Bewegung, Bewegen	Ksal	5 | 5 | 5
Chaos, Verändern	Tur	9 | 9 | 9
Dunkelheit, Verdunkeln	Ka	6 | 6 | 6
Erde, Graben	Li	5 | 5 | 5
Feuer, Verbrennen	Sho	5 | 5 | 5
Freude, Freuen	Garl	5 | 5 | 5

Worte der Magie	Name	S | Macht | MLP
Gefühl, Fühlen	Ferü	5 | 5 | 5
Geist, Denken	Mihj	5 | 5 | 5
Geräusch, Hören	Dolu	5 | 5 | 5
Geruch, Riechen	Moq	5 | 5 | 5
Geschmack, Schmecken	Ki	5 | 5 | 5
Gesundheit, Heilen	Lyah	8 | 8 | 8
Hass, Hassen	Z'te	7 | 7 | 7
Herrschaft, Beherrschen	Maze	8 | 8 | 8
Hilfe, Helfen	Tox	6 | 6 | 6
Kampf, Kämpfen	Wrah	7 | 7 | 7
Kraft, Kräftigen	Sujo	5 | 5 | 5
Krankheit, Kränken	Hafg	6 | 6 | 6
Lebewesen (Insekt), Leben (geringer)	Myrn	6 | 6 | 6
Lebewesen (Mensch), Leben (hoch)	Ki'ai	8 | 8 | 8
Lebewesen (Pflanze), Leben (gering)	Nor	5 | 5 | 5
Lebewesen (Tier, groß), Leben (höher)	Kiaz	8 | 8 | 8
Lebewesen (Tier, klein), Leben (höher)	Kiat	7 | 7 | 7
Licht, Leuchten	Cal	5 | 5 | 5
Liebe, Lieben	Ame	5 | 5 | 5
Luft, Fliegen	Ra	5 | 5 | 5
Lüge/Täuschung, Täuschen	Valv	5 | 5 | 5
Magie, Verzaubern	Arc	6 | 6 | 6
Manipulation, Verändern	Mern	5 | 5 | 5
Materie, Erschaffen	Enk	5 | 5 | 5
Mut, Ermutigen	Finp	5 | 5 | 5
Ordnung, Lähmen	Bo	9 | 9 | 9
Schutz, Schützen	Url	7 | 7 | 7
Schwäche, Schwächen	Weta	5 | 5 | 5
Sicht, Sehen	Chiha	5 | 5 | 5
Stille, Schweigen	Sil	5 | 5 | 5
Tod, Vernichten	Ghik	10 | 10 | 10
Trauer, Trauern	Mazs	5 | 5 | 5
Verborgenes, Verbergen	Uun	6 | 6 | 6
Wahrheit, Entdecken	Qwet	7 | 7 | 7
Wasser, Schwimmen	Ta	5 | 5 | 5
Wunde, Verletzen	Xau	6 | 6 | 6
Worte der Modifikation	**Name**	**S | Macht | MLP**
Beschleunigung, Grad 1 (BP-Wert × 0,75)	Kin	4 | 4 | 12

Worte der Magie	Name	S | Macht | MLP
Beschleunigung, Grad 2 (BP-Wert × 0,5)	Kor	7 | 7 | 15
Beschleunigung, Grad 3 (BP-Wert × 0,25)	Psa	10 | 10 | 20
Verstärkung, Grad 1 (Wirkung verstärkt)	Jit	4 | 4 | 12
Verstärkung, Grad 2 (Wirkung deutlich verstärkt)	Zal	7 | 7 | 15
Verstärkung, Grad 3 (Wirkung stark verstärkt)	Oas	10 | 10 | 20
Verzögerung, Grad 1 (kurze Verzögerung)	Oris	4 | 4 | 12
Verzögerung, Grad 2 (mittlere Verzögerung)	Nin	7 | 7 | 15
Verzögerung, Grad 3 (lange Verzögerung)	Wea	10 | 10 | 20
Worte der Kraft (Kraftstufe)	**Name**	**S | Macht | MLP**
Kraftstufe 1	Rri	1 | 5 | 6
Kraftstufe 2	Hhe	2 | 6 | 9
Kraftstufe 3	Wwe	3 | 7 | 12
Kraftstufe 4	Lla	4 | 8 | 15
Kraftstufe 5	Ffo	5 | 9 | 18

Tabelle 41: Übersicht über die Worte der Wilden Magie

4.2 Wortkombinationen

4.2.1 Wörter kombinieren

Es gilt:

1. Jede Wortkombination besteht aus drei Teilen: Ziel/Absicht – Wirkung – Kraft:
   a) **Ziel/Absicht:** Das erste Wort einer Kombination – das öffnende Wort – beschreibt das Ziel, das Objekt der Magie bzw. die Handlung, die der Wilde Magier mit der Kombination zu bewirken beabsichtigt.
   b) **Wirkung:** Die Worte zwischen Ziel und Kraft (s. u.) beschreiben möglichst genau an der Magie beteiligte bzw. zum Zweck benötigte Elemente und Prozesse – je genauer die Beschreibung, desto genauer kann der Effekt kontrolliert werden. Für die Beschreibung der Wirkung darf ein Schamane nur so viele Worte kombinieren (einschließlich Worten der Modifikation), wie sein Würfelpool IT beträgt.
   c) **Kraft:** Das letzte Wort einer Kombination ist ein Wort der Kraft, gibt also die Macht des Zaubers an. **Es gilt:**
      - **ZK des Schamanen = maximal einsetzbare Kraftstufe.**
      - In jeder Kombination kann nur ein Wort der Kraft eingesetzt werden.
      - Falls gewünscht, kann vor die Kraftstufe noch ein Wort der Modifikation gesetzt werden, das Effekt, Dauer usw. verändert.
        - Unterschiedliche Worte der Modifikation können kombiniert werden, also *Beschleunigung* und *Verstärkung*.

- Gleiche Worte der Modifikation können nicht miteinander kombiniert werden, zweimal *Beschleunigung* kann also nicht in einer Kombination eingesetzt werden. Das gilt auch für gleiche Modifikatoren unterschiedlichen Grades.

d) **Die maximale Wortzahl beträgt 1 + WP IT +1** (1 Wort für das Ziel – max. WP IT Worte für die Wirkung – 1 Wort für die Kraft).

2. Die Worte der Kraft müssen nacheinander erlernt werden, da sie aufeinander aufbauen.
3. Die Worte der Modifikation müssen ebenfalls nacheinander erlernt werden, da sie aufeinander aufbauen.
4. Worte dürfen innerhalb einer Kombination mehrfach eingesetzt werden (Ausnahme: Worte der Modifikation und Worte der Kraft); dies führt wie ein Wort der Modifikation ebenfalls zu einer Verstärkung von Effekten.
5. Worte der Modifikation führen je nach Grad zu deutlich stärkeren Effekten als die Wiederholung von Worten; sie können ausdrücklich mit mehrfach eingesetzten Worten kombiniert werden.

4.2.2 Wortkombinationen einsetzen – Schwierigkeit

Das eigentliche Anwenden einzelner Wortkombinationen läuft nach dem folgenden, sehr einfachen Muster ab:

1. Dann stellt der Held die Worte zusammen, die für die Kombination seiner Meinung nach notwendig sind; diese Wörter muss der Held deutlich aussprechen können.
2. Der Held beschreibt den Effekt, den er hervorrufen, oder ein Ergebnis, das er erreichen will.
3. Der Spieler würfelt nun für seinen Helden einen PW: ZK + *Magie anwenden*, um festzustellen, ob die Kombination erfolgreich angewandt wurde; zur Schwierigkeit vgl. unten.
4. Schließlich teilt der SL dem Spieler mit, ob die Wortkombination wirkungsvoll war, und wenn ja, wie sie letztlich gewirkt hat.

Der PW: ZK + *Magie anwenden* wird gegen die Schwierigkeit der Wortkombination gewürfelt. **Die Schwierigkeit der Wortkombination errechnet sich aus (Schwierigkeit des öffnenden Wortes) + (Schwierigkeit der Kraftstufe) - (ZK des Schamanen) (ggf. + Grad des Wortes der Modifikation) (Minimum 2).**

Ein Schamane erhält außerdem folgende Modifikationen:

- für getragene Rüstungen, die den Zugang zu den magischen Kraftlinien erschweren: siehe Tabellen 23 und 24, S. 76f.;
- wenn die Magie aus einer unsicheren Lage (zum Beispiel Pferderücken) gewirkt wird: S +1 oder mehr.

4.2.3 MP-Kosten

Das Aussprechen der Wortkombination kostet den Schamanen MP. **Es gilt:**

- Grundsätzlich werden MP-Kosten in Höhe der Kraftstufe fällig.

- Wird ein Wort der Modifikation eingesetzt, fallen zusätzliche MP-Kosten in der Höhe des Grades an. Werden mehrere unterschiedliche Worte der Modifikation eingesetzt, gilt dies pro Modifikator.
- Wenn die Anzahl aller Worte in der Kombination (inklusive öffnendem Wort und Kraftstufe) den Würfelpool IT des Magiers überschreitet, erhöhen sich die MP-Kosten um 1 MP.

4.2.4 Dauer der Magieanwendung – BP-Wert

Es gilt:

- **BP-Wert einer Kombination = Zahl aller Wort × 3**
- Wilde Magier können den Wirkungseintritt von Kombinationen beliebig lang verzögern, müssen sich aber während der Verzögerungszeit auf die Kombination konzentrieren. Aktionen wie Angriffe, Paraden usw., aber auch Treffer gegen den Schamanen, die Schaden verursachen, unterbrechen die Verzögerung und führen entweder zum sofortigen Wirken der Kombination oder aber zu deren Abbruch. Allerdings können sich Wilde Magier während der Verzögerung mit halber Geschwindigkeit bewegen und auch gegnerischen Angriffen ausweichen (allerdings mit S+1; Paraden sind allerdings nicht möglich).

4.2.5 Wirkung und Reichweite

Es gilt:

- Die **Reichweite** von Kombinationen sollte die addierte Macht aller Worte in Metern nicht überschreiten, kann aber vom SL je nach Stärke des magischen Feldes angepasst werden. Bei einigen Kombinationen verbietet die Logik eine Wirkung auf Distanz; so muss ein Schamane, der jemanden mittels einer Kombination schützen will, diesen wohl in der Regel beim Wirken berühren.
- Als Faustregel für die **Wirkung** einer Kombination mit offensivem Charakter sollte gelten: Der Schaden, der maximal ausgewürfelt werden kann, sollte die Zahl der eingesetzten Worte multipliziert mit der Kraftstufe nicht überschreiten. Hier ist der SL aufgefordert, seinen Verstand vernünftig einzusetzen.

Letztlich muss der SL entscheiden. Dabei ist die Kraftstufe ein Maß für die Macht einer Wortkombination und – zusammen mit ggf. eingesetzten Worten der Modifikation – der wichtigste Hinweis, den der SL hat.

> *Irtuk, ein Schamane der Vanir mit ZK 2 und IT 4, wirkt die Kombination* Myrn + Lyah + Lyah + Lyah + Hhe *(Lebewesen Leben (höher); 3× Gesundheit, Heilen; Kraftstufe 2), um seinen Freund Seri, den Grogoren-Krieger zu heilen, der nach einem Kampf bei -5 LEP ist und zu verbluten droht.*
>
> - *Die Anwendung dauert 5 × 3 = 15 BP (Zahl der Worte × 3); Irtuk benötigt also 15 BP, bis er das magische Feld berührt, Magie abgezweigt und in die richtige Richtung gelenkt hat.*
> - *Die Schwierigkeit der Kombination beträgt 6: S6 für das öffnende Wort, S+2 für die Kraftstufe, S-2 für Irtuks ZK, S+1.*

- *Der Zauber kostet 2 MP für die Kraftstufe plus 1 MP, weil die Zahl der Wörter (5) größer als seine IT (4) ist, also insgesamt 3 MP.*

Der PW gelingt mit 1 BE. Der SL entscheidet, dass die Magie Seri sehr gut tut: Die Blutungen schließen sich in kurzer Zeit, außerdem regeneriert er zügig 10 LP (5 Worte in der Kombination, Kraftstufe 2).

*Einige Zeit später steht Irtuk vor einer ähnlichen Aufgabe, hat aber inzwischen ein Wort der Modifikation erlernt (*Jit *– Verstärkung, Grad 1). Er wirkt daher die Kombination* Myrn + Lyah + Jit + Hhe *(Lebewesen Leben (höher); Gesundheit, Heilen; Verstärkung 1, Kraftstufe 2).*

- *Die Anwendung dauert 4 × 3 = 12 BP (Zahl der Worte × 3); Irtuk benötigt also 12 BP, bis er das magische Feld berührt, Magie abgezweigt und in die richtige Richtung gelenkt hat.*
- *Die Schwierigkeit der Kombination beträgt 8: S6 für das öffnende Wort, S+2 für die Kraftstufe, S-2 für Irtuks ZK, S+1 für den Grad der Modifikation.*
- *Der Zauber kostet ihn 2 MP für die Kraftstufe plus 1 MP für den Grad der Modifikation, also insgesamt ebenfalls 3 MP.*

Der SL entscheidet, dass der von Irtuk so Behandelte diesmal 16 LP regeneriert (4 Worte in der Kombination, Kraftstufe 2; außerdem Verstärkung Grad 1).

4.2.6 Wortkombinationen vorbereiten und memorieren

Helden dürfen an jedem Tag maximal ZK Wortkombinationen vorbereiten und memorieren.

Es gilt:

- Die Vorbereitung und das Einprägen dauern pro Kombination etwa eine Viertelstunde und müssen grundsätzlich **jeden Tag neu** erfolgen.
- Hat sich ein Schamane eine Wortkombination eingeprägt, kann er diese schneller einsetzen: Für die Berechnung des BP-Wertes der Kombination (und nur dafür!) wird die Zahl der Worte um 1 reduziert.
- Das Wirken solcher vorbereiteter Wortkombinationen kostet den Schamanen 1 MP zusätzlich.
- Die Schwierigkeit des PW sinkt dafür um 1.
- Die Effekte von Worten der Modifikation werden grundsätzlich erst im letzten Schritt berücksichtigt.

Am Morgen eines Tages, an dem aller Voraussicht nach ein Kampf gegen eine Rotte Baumgnome bevorsteht, entscheidet Irtuk (IT 4), die Kombination Myrn + Lyah + Jit + Hhe *(Lebewesen Leben (höher); Gesundheit, Heilen; Verstärkung 1, Kraftstufe 2) vorzubereiten und sich einzuprägen.*

- *Die Anwendung dauert eigentlich 4 × 3 = 12 BP (Zahl der Worte × 3); da er sich die Kombination eingeprägt, wird für die Berechnung des BP-Wertes an diesem Tag die Zahl der Worte um 1 reduziert (4 ⟶ 3). Damit dauert das Wirken der Wortkombination an diesem Tag lediglich 3 × 3 = 9 BP.*
- *Die Schwierigkeit der Kombination beträgt 8: S8 für das öffnende Wort, S+2 für die Kraftstufe, S-2 für Irtuks ZK, S+1 für den Grad der Modifikation, S-1 für eine vorbereitete Kombination.*

- *Allerdings kostet das Wirken der vorbereiteten Kombination 1 MP mehr; die Kombination kostet ihn daher 2 MP für die Kraftstufe plus 1 MP für den Grad der Modifikation plus 1 MP für das Wirken einer vorbereiteten Kombination, also insgesamt 4 MP.*

Wird eine Kombination vorbereitet, die ein Wort der Modifikation: *Beschleunigung* enthält, wird zunächst der BP-Wert wie oben beschrieben ermittelt und erst dann der Effekt des Modifikators berücksichtigt.

Will sich Irtuk (IT 4) die Kombination Sho + Xau + Kin + Jit + Hhe *(Feuer, Verbrennen; Wunde, Verletzen; Beschleunigung, Grad 1, Verstärkung, Grad 1, Kraftstufe 2) einprägen, die er gern im Kampf einsetzt, gilt:*

- *Die Anwendung dauert eigentlich 5 × 3 = 15 BP (Zahl der Worte × 3); Irtuk benötigt also normalerweise 15 BP, bis er das magische Feld berührt, Magie abgezweigt und in die richtige Richtung gelenkt hat.*
- *Da er sich die Kombination eingeprägt, wird für die Berechnung des BP-Wertes an diesem Tag die Zahl der Worte um 1 reduziert (5 ⟶ 4). Damit dauert das Wirken der Wortkombination an diesem Tag lediglich 4 × 3 = 12 BP.*
- *Durch den Modifikator* Beschleunigen*, Grad 1, wird dieser BP-Wert mit 0,75 multipliziert, sodass das Wirken der Kombination 9 BP dauert (12 ×0,75).*
- *Die Schwierigkeit der Kombination beträgt 6: S5 für das öffnende Wort, S+2 für die Kraftstufe, S-2 für Irtuks ZK, S+1 für* Beschleunigen*, Grad 1, S+1 für* Verstärken*, Grad 1, S-1 für eine vorbereitete Kombination.*
- *Die Kombination kostet Irtuk 2 MP für die Kraftstufe plus 1 MP für den Grad der Modifikation* Beschleunigen *plus 1 MP für den Grad der Modifikation* Verstärken *plus 1 MP, weil die Zahl der Wörter (5) größer als seine IT (4) ist, plus 1 MP für das Wirken einer vorbereiteten Kombination, also insgesamt 6 MP – ein teurer Spaß, wenn auch ein effektiver: Der SL entscheidet, dass jeder Treffer mit einem so erzeugten* Flammenschlag *einen Schaden von 20 Würfeln verursacht (5 Wörter in der Kombination, Kraftstufe 2; außerdem Verstärkung Grad 1).*

4.3 Geister

4.3.1 Herbeirufung von Geistern

Wilde Magier, insbesondere Schamanen, haben die Möglichkeit, Geister herbeizurufen. Diese Geister sind nach Ansicht Wilder Magier omnipräsenter Teil ihrer Umwelt und beseelen alle materiellen Aspekte – vom Stein über die kleinste Pflanze über Tiere bis hin zu den Elementen. Die Macht eines Geistes hängt von verschiedenen Faktoren ab und wird vom SL festgelegt; sie wird in Graden von 1 bis 7 gemessen, wobei Geister 6. und 7. Grades außergewöhnlich machtvolle Entitäten sind. Manche Wilden Magier bezeichnen Geister 6. und 7. Grades gar als Geister-Fürsten bzw. Geister-Könige, wobei den Geistern selbst solch feudal-hierarchisches Denken eher fremd ist.

Die Vorbereitung der Herbeirufung wird meist von ekstatischen Tänzen, der Einnahme von Rauschdrogen etc. begleitet, die den Wilden Magier auf seine Umgebung einstimmen und ihm dabei helfen, Geister zu identifizieren. Dazu ist ein dann PW: WG + *Götter, Geister & Legenden* erfor-

derlich; außerdem muss der Wilde Magier 1 MP ausgeben. Die Schwierigkeit des PW ist variabel und hängt vom Umfeld ab; je nach Vorbereitungszeit und -ritual sinkt sie außerdem (SL-Entscheidung).

Es gilt:

- Misslingt der PW, dann kann der Wilde Magier keinen Geist ausmachen.
- Bei einem Patzer kann es außerdem geschehen, dass andere, ggf. feindlich gesinnte Geister-Wesen auf den Magier aufmerksam werden.
- Ist der PW erfolgreich, kann der Wilde Magier einen entsprechenden Geist ausmachen (so denn einer in der Umgebung existiert); danach muss er (nach üblichen Regeln) die folgende Wortkombination wirken, um den Geist zu rufen:

Fahj + Mihj + [Art des Geistes] + Maze + Kraftstufe

{Beschwörung/Rufen + Geist + [Art des Geistes] + Herrschaft/Beherrschen + Kraftstufe}

Es gilt:

- Das Wort für die Art des Geistes beschreibt dessen Natur so gut wie möglich, zum Beispiel *Lebewesen (Pflanze)*, *Lebewesen (Insekt)*, *Lebewesen (Tier)*, *Erde*, *Feuer* usw.; bei spezifischen Geistern können hier mehrere Wörter erforderlich sein.
- Die Kraftstufe entspricht der vom Schamanen geschätzten Macht des Geistes +1. Demnach können erst Wilde Magier mit ZK 2 überhaupt versuchen, Geister zu rufen.

Nach einiger Zeit, die, abhängig davon, wie präsent Geister in der entsprechenden Gegend sind, vom SL bestimmt wird, tritt der vom Wilden Magier gerufene Geist mit seinem Beschwörer in Kontakt, sofern es einen solchen Geist in der Umgebung gibt. Dies kann auf unterschiedliche Art und Weise geschehen: Vielleicht erscheint eine schemenhafte Gestalt; möglicherweise hört der Schamane (und nur er) eine geisterhafte Stimme; eventuell muss der Schamane aber auch einige Zeichen wie das verstärkte Rascheln von Blättern, das plötzliche Aufkommen eines Sturmes usw. richtig interpretieren.

Die **Einstellung des Geistes zum Schamanen** ist grundsätzlich neutral, wird aber von der in der Kombination benutzten Kraftstufe beeinflusst. Ist die Kraftstufe richtig angesetzt (wobei eine Differenz von ±1 zwischen Kraftstufe und Einstufung des Geistes +1 noch tolerierbar ist), ist der Geist neutral und friedlich; ist die Kraftstufe zu hoch angesetzt gewesen (+2 oder mehr über der Einstufung des Geistes), so ist der Beschworene nicht nur friedlich, sondern dem Schamanen wohlgesinnt. Hat der Schamane allerdings die Macht des Geistes unterschätzt (entspricht die Kraftstufe also der Einstufung des Geistes oder liegt gar darunter), so muss der SL über das Verhalten des Geistes entscheiden (und dabei nach Möglichkeit die Intention und den Zweck des Geistes beachten).

Schutzvorrichtungen sind daher meist überflüssig. Selbst bei einem nicht erfolgreichen PW: *Magie anwenden* geschieht nichts Besonderes – der Geist erscheint einfach nicht.

Allerdings spielen die Natur des Geistes und dessen Umgebung bei der Einstellung gegenüber dem Wilden Magier ebenfalls eine Rolle. So ist zum Beispiel ein Fall bekannt, in dem ein Wilder Magier auf einem Schlachtfeld versucht hat, einen Tiergeist zu beschwören, der allerdings aufgrund der Grausamkeit und Brutalität seines Umfeldes selbst aggressiv und feindlich, geradezu tollwütig, war.

Ist der Kontakt erst einmal zustande gekommen, kann der Wilde Magier dem Geist **einen kurzfristigen Auftrag** erteilen, wird dem Geist aber in der Regel aus freien Stücken eine Beloh-

nung zusichern. Es ist selbstverständlich, dass kein Geist einen Auftrag tolerieren oder gar akzeptieren wird, der seinem Daseinszweck widerspricht. Einen Baumgeist zu rufen, weil man nicht durch den undurchdringlichen Forst wandern kann, und ihn dann zu bitten, die Bäume einfach auszureißen, wäre demnach ein sehr dummer Auftrag; so etwas zieht normalerweise eine wütende Reaktion nach sich. Bittet der Schamane den Geist hingegen, die Bäume etwas zur ‚verschieben' oder das Unterholz kurzzeitig zu lichten, erscheint dies wohl als durchaus akzeptabel und wird vermutlich ausgeführt.

Zur längerfristigen Bindung von Geistern vgl. *Längere Bindung von Geistern*, S. 120.

Zur besseren Orientierung folgt eine kurze, unvollständige Liste von verbreiteten Geistern (gegebenenfalls mitsamt ihren potentiellen Kräften).

Bezeichnung[30]	*potentielle Kraft*
Baumgeist	entsprechenden Baum finden, Dickicht vorübergehend lichten, Baum animieren
Erdgeist (*Oron*, Pl. *Oroni*)	Erde bewegen, Erdbeben erzeugen oder mindern
Feuergeist (*Rikin*, Pl. *Rikini*)	Flammen erzeugen, verstärken oder mindern
Luftgeist (*Inyaki*, Pl. *Inyaki*)	Wind erzeugen oder mindern, Dinge/Personen durch die Luft tragen
Felsgeist	Felsen verschieben, manipulieren, untersuchen
Tiergeist	entsprechende Tiere herbeirufen, beruhigen oder anders beeinflussen; besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten der Tiergattung auf den Schamanen übertragen
Wassergeist (*Slogar*, Pl. *Slogari*)	Wellen erzeugen oder beruhigen, Wasseratmung gewähren, Wasser umlenken

Tabelle 42: Übersicht über verbreitete Geister

4.3.2 Längere Bindung von Geistern

Geister können längerfristig in sog. Gefäße gebunden werden; dazu ist allerdings auch die längerfristige Investition von MP erforderlich, deren Höhe der Macht des Geistes +1 entspricht.[31] Solche Bindungen erfordern vom Wilden Magier zudem einen erfolgreichen **PW: AU + *Magie anwenden***, dessen Schwierigkeit der Macht des Geistes +4 entspricht.

Es gilt:

- Misslingt dieser PW, kann der Geist nicht gebunden werden, wird aber einen Auftrag ausführen (vgl. *Herbeirufung von Geistern*, S. 118).
- Wird der PW verpatzt, kann es durchaus sein, dass der Geist die Absichten des Wilden Magiers durchschaut und sich sogar gegen diesen wendet. Die MP werden in diesen beiden Fällen zwar ausgegeben, regenerieren aber ganz normal.
- Ist der PW erfolgreich und sind die MP investiert, kann der Geist in ein entsprechendes Gefäß gebunden werden.

[30] Der Name in Klammern entspricht der Bezeichnung der Art des Geistes auf H'nube.

[31] Längerfristige Investition bedeutet hier, dass der Wilde Magier diese MP solange nicht regenerieren kann, wie der Geist gebunden bleiben soll. Endet die Bindung, können die MP wieder ganz normal regeneriert werden, stehen also im Regelfall am nächsten Tag wieder zur Verfügung.

Diese Bindung erfolgt üblicherweise in einen Gegenstand, der als Gefäß taugt, und mit einem bestimmten Zweck.

Die **Bindungsdauer** ist begrenzt. **Es gilt**:

- Die Bindungsdauer entspricht der ZK des Schamanen in Tagen, wobei Bonuserfolge die ZK für die Berechnungsdauer der Bindung erhöhen.
- Wird die maximale Bindungsdauer überschritten, ist ein erneuter PW: *AU + Magie anwenden* erforderlich; zudem müssen für die Aufrechterhaltung der Bindung dann zusätzlich zu den längerfristig investierten MP pro Tag weitere MP in Höhe der Macht des Geistes ausgegeben werden, wobei diese MP normal regenerieren.
- Die Bindung endet automatisch, wenn der Wilde Magier sie aufhebt oder verstirbt.

Geister sind im Regelfall nicht sonderlich erfreut, für längere Zeit gebunden zu werden; werden sie nach einer Bindung entlassen, die die ursprüngliche Maximaldauer überschritten hat, sind sie dem Schamanen gegenüber sogar tendenziell feindlich gesinnt.

Die folgende Tabelle zeigt beispielhaft auf, welche Effekte die Bindung von Geistern in Gegenstände haben kann.

Gebundener Geist	*Gefäß*	*Effekt*
Eisenhutgeist, Gr2	Dolch	bei einem Treffer wird das Opfer vergiftet (Lähmungsgift, Gr2); wirkt bei zwei Treffern pro Tag
Falkengeist, Gr4	Federbesatz an der Kleidung	Träger kann viermal pro Tag ein Gebiet aus der Vogelperspektive sehen; seine Sehfähigkeiten sind dabei überdurchschnittlich, der WP WG ist für alle entsprechenden PW um 4 erhöht
Inyaki (Luftgeist), Gr2	Pfeil	Pfeil kehrt nach einem Fehlschuss automatisch zum Schützen zurück
Inyaki (Luftgeist), Gr5	Signalhorn	durch das Blasen des Horns kann fünfmal täglich ein sehr starker Wind erzeugt werden, der maximal eine Stunde anhält
Inyaki (Luftgeist), Gr5	Teppich	Teppich kann sich für ZK×25 Minuten pro Tag in die Luft erheben und bis zu ZK×25 Kilogramm mit sich tragen
Kreuzspinnengeist, Gr2	Tunika	Fliegen, Mücken, Moskitos usw. meiden den Träger der Tunika
Oron (Erdgeist) Gr2	Schaufel	deutlich schnelleres Graben, Schaufel kann nicht durch Erde, Steine usw. beschädigt werden
Oron (Erdgeist), Gr7	Vorschlaghammer	bei einem Schlag mit dem Hammer wird ein leichtes bis mittleres Erdbeben in einem Umkreis von siebenhundert Metern ausgelöst; bei einem Angriff verursacht der Hammer 35 Punkte variablen Schaden zusätzlich
Pferdegeist, Gr1	Paar Steigbügel	plus 2 Würfel bei allen PW: *Reiten*
Rikin (Feuergeist), Gr1	Zunderkästchen	Nutzer kann bei jeder Witterungsbedingung Feuer entzünden
Rikin (Feuergeist), Gr3	Lederhandschuh	Träger kann dreimal am Tag normale Feuer bis zu einer mittleren Größe im Hinblick auf Größe und Intensität manipulieren
Rikin (Feuergeist), Gr4	Langschwert	8 Punkte (variabel) Flammenschaden zusätzlich; wirkt bei acht Treffern pro Tag
Rikin (Feuergeist), Gr6	Stab aus Ebenholz	Träger kann sechsmal pro Tag einen Feuerstrahl auf seine Gegner schleudern (ZK 6, AWP 12, 24 Punkte variabler Schaden)

Gebundener Geist	*Gefäß*	*Effekt*
Slogar (Wassergeist), Gr2	Wasserschlauch	Wasserschlauch kann viermal pro Tag mit frischem Trinkwasser aufgefüllt werden
Slogar (Wassergeist), Gr4	Halstuch	wird das Tuch über Mund und Nase gebunden, kann der Träger für ZK×4 Minuten unter Wasser atmen
Waldgeist, Gr3	Paar Stiefel	Träger kann sich ungehindert durch das Unterholz bewegen

Tabelle 43: Beispielhafte Effekte von gebundenen Geistern

Kapitel V: Erfahrung & Heldenentwicklung

Neben dem sozialen und gesellschaftlichen Aufstieg sowie dem Ansammeln von weltlichen Gütern steht für Helden in der Regel im Vordergrund, Erfahrungen zu sammeln, neue Situationen zu erleben und Wissen zu erwerben. Dies wird durch Erfahrungspunkte (EP) ausgedrückt. Diese Erfahrungspunkte sind ein Maß für die Macht eines Helden, geben aber auch die Reife und Weisheit wieder – ein Held mit vielen Erfahrungspunkten hat so viel erlebt, dass er viele Situationen ganz locker meistern kann, in denen ein Anfänger noch eklatante Fehler beginge. Kurz gesagt: Mittels der Erfahrungspunkte kann ein Held Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten verbessern oder neu erlernen, seine Sprachkenntnisse erweitern, Eigenschaften steigern usw.

EP werden – wie auch Karmapunkte – am Ende eines Abenteuers vom SL vergeben. **Die Menge der EP richtet sich dabei vor allen Dingen danach, wie die Helden gespielt wurden und was sie erlebt haben, wird aber 10 (pro Held und Sitzung) kaum übersteigen.** Honoriert werden soll nicht in erster Linie das Anwenden von Fähigkeiten oder das Besiegen von Gegnern, sondern vielmehr Rollenspiel, d. h. das rollengerechte Spielen der Helden. Komponenten wie Gruppenarbeit, kreative Lösungen für anstehende Probleme, Vermeiden von Konflikten etc. werden in die EP-Vergabe ausdrücklich mit einbezogen; besonders interessante Zwischenfälle und gute Ideen sollten vom SL ebenfalls honoriert werden, ggf. auch in besonderen Situationen durch die Vergabe von EP für einzelne Helden.

1 Verfügbare und gesamte Erfahrungspunkte (EP)

Beim Notieren der EP eines Helden muss zwischen verfügbaren und gesamten EP unterschieden werden. **Verfügbare EP** sind alle EP, die im Laufe eines Abenteuers angesammelt werden und die noch nicht investiert wurden, um Fähigkeiten erlernen, LEP zu steigern usw. EP, die verwendet wurden, um etwas zu erlernen oder zu steigern, werden zu von den verfügbaren EP abgezogen und zu den **gesamten EP** addiert. Die gesamten EP können logischerweise nicht mehr zum Erlernen, Verbessern oder Anheben benutzt werden; sie sind jedoch ein Maß für die Macht eines Helden.

2 Kontinuierliche Progression

Beim Verbessern von Fertigkeiten, Eigenschaften usw. gilt das Prinzip der kontinuierlichen Progression. Das bedeutet, dass Verbesserungen sich über die Zeit entwickeln und nacheinander erlernt werden müssen; **Verbesserungssprünge sind ausgeschlossen.**

Regeltechnisch führt dies dazu, dass Helden Fertigkeiten, Fähigkeiten, Eigenschaften, LEP usw. immer nur einmal bzw. um einen Punkt verbessern können; danach muss eine gewisse zeitliche Pause folgen, bis eine weitere Verbesserung eintreten kann, es sei denn, der SL gestattet anderes.

Bei Waffenfertigkeiten werden Angriff und Parade mit einer Nahkampfwaffe im Sinne dieser Regelung als unterschiedliche Fertigkeiten behandelt.

3 Verbesserung durch Übung

Das Prinzip der kontinuierlichen Progression kann auch bedeuten, dass Helden kurzfristig Steigerungen vornehmen können, also die Regeln für Kosten und Zeit durch den SL außer Kraft gesetzt werden können, wenn dies spielangemessen erscheint. Zum Beispiel ist es möglich, Helden zu gestatten, im Laufe eines Abenteuers eine Fähigkeit oder Fertigkeit zu steigern, sofern diese im bisherigen Verlauf eine wichtige Rolle gespielt hat und oft eingesetzt wurde.

> *Jhêgo ist mit seinen Freunden dabei, eine alte Festung zu erkunden. Das erstreckt sich über mehrere Spielsitzungen, für die die Helden jeweils Erfahrungspunkte erhalten. Da Jhêgo in den ersten beiden Sitzungen sehr häufig die Fähigkeit Mechanik manipulieren einsetzen musste, um diverse Schlösser zu knacken, darf er diese Fähigkeit nach der zweiten Sitzung in Absprache mit dem SL steigern, ohne für einen Lehrmeister Geld ausgeben zu müssen; die Verbesserung durch Übung tritt außerdem sofort in Kraft.*

Solche Verbesserungen durch Übung sind auf die normalen Grundwerte von Eigenschaften, Fähigkeiten und Fertigkeiten beschränkt; heroische Werte erfordern immer einen Lehrmeister und Zeit.

4 Erfahrungspunkte einsetzen – normale Entwicklungsmöglichkeiten

Selbstverständlich lernen Menschen im Laufe der Zeit hinzu und machen unterschiedliche Erfahrungen. Ein Handwerksmeister kann mehr als ein Geselle, und der kann mehr als ein Lehrling. Die folgenden Entwicklungsmöglichkeiten stehen daher grundsätzlich allen Personen offen, nicht nur Helden.

4.1 Erlernen von Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten

Die EP-Kosten unterscheiden sich:

- Um eine neue **Fähigkeit** zu erlernen, muss der Held pro WGP 1 EP und 1 Woche intensive Lernzeit aufbringen (2 Wochen pro WGP bei Wissensfähigkeiten).

- Um eine neue **Waffenfertigkeit** zu erlernen, muss der Held pro WGP 2 EP und 1 Woche Lernzeit aufbringen.

Außerdem ist es notwendig, dass das jeweils Zehnfache der WGP in Silberstücken bezahlt wird (bzw. das Fünffache in Denari).

Die neue Fähigkeit wird mit einem LP beherrscht. Bei Nahkampfwaffen entscheidet der Held, ob er den LP in Angriff oder Parade investiert; außerdem darf bei einer Nahkampfwaffe die Parade bzw. der Angriff mithilfe von EP ebenfalls sofort auf 1 gesteigert werden.

4.2 Grundwert von Fähigkeiten und Waffenfertigkeiten verbessern

Um den Grundwert einer Fähigkeit oder Waffenfertigkeit zu verbessern, benötigt der Held für jeden LP (alter Grundwert ×2) EP sowie ebenso viele Tage Lern- bzw. Trainingszeit; bei Wissensfähigkeiten sind (alter Grundwert) Wochen Studienzeit erforderlich. Zudem muss der Held zehn Silberstücke bzw. fünf Denari für die Ausbildung bezahlen.

Falls die Fähigkeit bereits erlernt war, aber einen Grundwert von 0 hat (bei natürlichen Fähigkeiten oder in Angriff respektive Parade mit Nahkampfwaffen, wenn der erste LP im anderen Bereich investiert wurde), kostet der erste LP 2 EP.

Eine Steigerung ist nur bis zum Grundwert-Maximum von 4 möglich; danach wird die Fähigkeit/Fertigkeit zu einer heroischen und muss auch als solche gesteigert werden, vgl. S. 129.

Für Fähigkeiten, die in Tabelle 12: *Fähigkeiten*, S. 50, mit einem Asterisk (*) gekennzeichnet sind, kann ein **Spezialgebiet** gewählt werden, sobald der Grundwert auf das Maximum von 4 gesteigert wurde. **Die Schwierigkeit für PW im Bereich des Spezialgebietes sinkt jeweils um 1;** Spezialgebiet variieren je nach Fähigkeit und richten sich vor allem nach dem bisher hauptsächlichen Anwendungsfeld der Fähigkeit:

- Jagen: *Wald*, *Gebirge*, *Tundra*, *Steppe* usw.
- Fischen: *Fluss*, *Binnengewässer*, *Küste*, *Mangroven*, *offene See* usw.
- Geschichtskunde & Heraldik: Spezialgebiet je nach Kultur, ggf. auch nach Region
- Götter, Geister & Legenden: Spezialgebiet je nach Kultur, ggf. auch nach Region
- Orientieren & Navigieren: *Stadt*, *offenes Meer*, *Küste*, *Gebirge*, *Wüste*, *Sumpf*, *Tundra*, *Höhlen & Stollen* usw.
- Pflanzenkunde: *Heilpflanzen*, *Nutzpflanzen*, *Zierpflanzen*, *Giftpflanzen* usw.
- Rechtskunde: Spezialgebiet je nach Kultur bzw. Rechtssystem
- Rüstungen reparieren: *Bronzerüstungen*, *Kettenrüstungen*, *Lederrüstungen*, *Rüstgegenstände* usw.; Waffen reparieren: *Klingenwaffen*, *Hiebwaffen*, *Stangenwaffen*, *Schusswaffen*, *Sonderwaffen*, *Schilde*, *Wurfwaffen*
- Tierkunde: *Nutztiere*, *Raubtiere*; *Vögel*, *Säugetiere*, *Echsen*, *Insekten, Fische & Schalentiere* usw.
- Umgangsformen: Spezialgebiet je nach Kultur

4.3 Erlernen und Verbessern von Sprachen

Um eine Sprache neu zu erlernen bzw. eine bereits erlernte Sprache zu verbessern, muss der Held eine bestimmte Anzahl EP und Silberstücke aufbringen. Die Höhe der EP und die Anzahl der Münzen richtet sich nach dem Wert, auf den man die Sprache verbessern will. – Die EP sind kumulativ; das Steigern von Grad 1 auf Grad 3 kostet daher 4 + 8 = 12 EP und ebenso viele Wochen Studienzeit.

Wert	EP	SS (ulnisch)	Dauer
von 0 auf 1	10	30 (15 D)	10 Wochen
von 1 auf 2	4	15 (7‘5 B)	4 Wochen
von 2 auf 3	8	25 (12‘5 B)	8 Wochen
von 3 auf 4	12	35 (17‘5 B)	12 Wochen
von 4 auf 5	16	45 (22‘5 B)	16 Wochen

Tabelle 44: Erlernen und Verbessern von Sprachen

Das Geld wird für Lehrmittel wie Bücher oder auch für einen Lehrmeister gebraucht. Ein längerer Aufenthalt in einem Land mit fremder Sprache kann ebenfalls dazu führen, dass ein Held die Sprache mit Wert 1 beherrscht – diese Entscheidung obliegt dem SL.

4.4 Grundwerte von Eigenschaften steigern

Grundwerte von Eigenschaften können mithilfe von Erfahrungspunkten bis auf ein Maximum von 4 gesteigert werden. Die Kosten betragen (alter Grundwert × 4) EP, das Training dauert in der Regel ebenso viele Tage.

Steigerungen über 4 hinaus sind nur über heroische Eigenschaften möglich, vgl. S. 128.

Die Steigerung der Zauberkraft erfolgt nach eigenen Regeln, vgl. S. 128.

5 Erfahrungspunkte einsetzen – heroische Entwicklungsmöglichkeiten

Helden (und Schurken) können mehr als normale Menschen – dort, wo andern scheitern, bringen sie das notwendige Quentchen an Erfahrung mit, um die scheinbar unmögliche Herausforderung doch zu meistern. Die folgenden Entwicklungsmöglichkeiten stehen daher nur Helden (und leider auch Schurken) offen, nicht aber normalen Menschen.

5.1 LEP-Grundwert anheben

Jeder Held kann für EP den Grundwert für die Berechnung seiner LEP anheben, und zwar bis zu einem Maximum von 12.

Das Anheben des LEP-Grundwertes kostet pro Punkt (alter Grundwert ×2) EP. Erforderlich ist zudem entsprechendes körperliches Training unter Aufsicht eines Lehrmeisters. Das Training

dauert drei Wochen pro LEP, der Lehrmeister fordert für gewöhnlich 60 Silberstücke (30 D) für seine Arbeit (dafür wird er jedoch auch entsprechende Trainingsmöglichkeiten zur Verfügung stellen).

Darüber hinaus steigen die LEP auch dann, wenn KT oder AD angehoben werden.

5.2 BP-Grundwert anheben

Jeder Held kann für EP den Grundwert für die Berechnung seiner BP anheben, und zwar bis zu einem Maximum von 6.

Das Anheben des BP-Grundwertes kostet pro Punkt (alter Grundwert ×5) EP; falls der Grundwert 0 betragen sollte, kostet der erste Punkt 5 EP. Erforderlich ist zudem entsprechendes körperliches Training unter Aufsicht eines Lehrmeisters. Das Training dauert drei Wochen pro BP, der Lehrmeister fordert für gewöhnlich 60 Silberstücke (30 D) für seine Arbeit (pro BP; dafür wird er jedoch auch entsprechende Trainingsmöglichkeiten zur Verfügung stellen).

Darüber hinaus steigen die BP auch dann, wenn RE, GW oder IT angehoben werden.

5.3 MP-Grundwert anheben

Jeder Held kann für EP den Grundwert zur Berechnung der MP anheben, und zwar bis zu einem Maximum von 18. Um den MP-Grundwert direkt zu steigern, sind pro Punkt (alter Grundwert × 2) EP erforderlich. Erforderlich ist zudem entsprechendes Training unter Aufsicht eines Lehrmeisters. Das Training dauert drei Wochen pro MP, der Lehrmeister fordert für gewöhnlich 60 Silberstücke (30 D) für seine Arbeit (pro MP; dafür wird er jedoch auch entsprechende Trainingsmöglichkeiten zur Verfügung stellen).

Darüber hinaus steigen die MP auch, wenn ZK oder der Gesamtwert *Magie anwenden* erhöht werden.

5.4 Zauber erlernen

Voraussetzung für das Lernen eines Zaubers ist das Vorhandensein eines Lehrmeisters, der den Zauber beherrscht, oder des Spruches auf einer Spruchrolle. Für jeden MLP, den der gewünschte Zauber kostet, muss der Zauberer 1 EP und 20 Silberstücke (bzw. 10 D) investieren. Außerdem muss der Held den neuen Zauber pro MLP einen Tag lang studieren und lernen.

Erlernte Zauber werden während der Lernprozedur automatisch ins Spruchbuch transkribiert.

Für Zauber, die bereits ins Spruchbuch übertragen wurden, ohne dass der Zauberer sie auch erlernt hat, vgl. *Zauber ins Spruchbuch übertragen*, S. 109.

5.5 Magische Worte lernen

Schamanen können von einem Lehrmeister neue Worte der Magie erlernen. Pro MLP des gewünschten Wortes muss der Schamane 2 EP und 20 Silberstücke (10 D) aufbringen und einen Tag lernen und meditieren.

5.6 Heroische Eigenschaften

Eigenschaften können als heroische Eigenschaften über den Wert von 4 hinaus gesteigert werden, und zwar bis zu einem Gesamtwert von 7: GrW 4, herW 3. Entsprechende Felder sind auf dem Heldenbogen abgegrenzt.

Heroische Eigenschaften sind – wenig überraschend – heroische Ausdauer, heroische Gewandtheit, heroische Konstitution, heroische Reaktion, heroische Stärke, heroische Ausstrahlung, heroische Intelligenz, heroische Intuition und heroische Wahrnehmung. Die Steigerung der Zauberkraft erfolgt nach eigenen Regeln, vgl. S. 128.

Voraussetzung für das Erlernen einer heroischen Eigenschaft ist, dass der GrW der Eigenschaft bereits auf 4 gesteigert wurde. Die Kosten für die Steigerung betragen (alter Wert mal alter Wert) EP, also 16 EP für die Steigerung auf Wert 5, 25 EP für Wert 6 und schließlich 36 EP für Wert 7. Das Training dauert in der Regel ebenso viele Tage.

Eine Eigenschaft kann maximal um einen Punkt auf einmal gesteigert werden.

5.7 Zauberkraft

Zauberkraft kann von Helden ebenfalls gesteigert werden, und zwar für Primärmagier bis zu einem Gesamtwert von 5, für Sekundärmagier und Volksmagier (Tertiärmagier) bis zu einem Maximum von 4. ZK kostet dabei:

- für **Primärmagier**: (neuer [!] Wert × 10) EP;
- für **Sekundärmagier**: (neuer [!] Wert × 15) EP;
- für **Volksmagier (Tertiärmagier)**: (neuer [!] Wert × 20) EP.

Das Training dauert in der Regel ebenso viele Tage.

Die Zauberkraft kann maximal um einen Punkt auf einmal gesteigert werden. **Es gilt außerdem** (vgl. auch Tabelle 45, S. 129):

1. Zwischen jeder Steigerung muss ein substantieller Zeitraum liegen. Substantiell meint hier nicht unbedingt die Länge, sondern bezieht sich auf den Umfang der Erfahrungen, die der Held in einem bestimmten, ggf. auch kurzen Zeitraum gesammelt hat.
2. Für Zauberer muss der Gesamtwert IG mindestens die Höhe der neuen ZK+2 haben, für Wilde Magier analog der Gesamtwert IT.
3. Die Gesamtwerte von IT und IG müssen in Summe einen bestimmten Wert erreichen (d. h. jeweils Grundwert plus heroischer Grundwert plus [dauerhafte] Modifikationen), damit die ZK gesteigert werden kann.

4. Boni aufgrund magischer Gegenstände usw. zählen zum Erreichen des jeweiligen Minimums nicht, lediglich dauerhafte Modifikatoren, etwa durch Volkszugehörigkeit oder angeborene Talente.

ZK	*min. Σ IG+IT*	*min. IG/IT*	*EP*
2	7	4	20/30/40
3	8	5	30/45/60
4	10	6	40/60/80
5	12	7	50/75/–

Tabelle 45: Voraussetzungen für die Steigerung der ZK

5.8 Heroische Fähigkeiten und Fertigkeiten

Fähigkeiten und Fertigkeiten können als heroische Fähigkeiten bzw. Fertigkeiten über das Grundwert-Maximum von 3 hinaus gesteigert werden, und zwar bis zu einem Wert von 7: GrW 4, herW 3. Entsprechende Felder sind auf dem Heldenbogen abgegrenzt.

Voraussetzung für das Erlernen einer heroischen Fähigkeit/Fertigkeit ist, dass der Grundwert der Fähigkeit/Fertigkeit bereits auf 4 gesteigert wurde. Die Kosten für die Steigerung betragen (alter Wert × 4) EP, das Training dauert in der Regel ebenso viele Tage.

Eine Fähigkeit/Fertigkeit kann maximal um einen Punkt auf einmal gesteigert werden, wobei Offensiv- und Defensivwert einer Nahkampfwaffe parallel gesteigert werden dürfen.

Auch die Fähigkeit ***Magie anwenden*** kann so bis zu einem Maximum von 7 gesteigert werden; die Kosten für die Steigerung betragen allerdings (alter Wert × 5) EP.

5.9 Erlernbare Talente

Im Laufe einer Heldenkarriere können Helden besondere Talente erlernen; im Unterschied zu den angeborenen Vorteilen können erlernbare Talente nur gegen Erfahrungspunkte (EP) im Laufe einer Heldenkarriere erworben werden, nicht für WGP.

Um ein erlernbares besonderes Talent zu erwerben, muss der Spieler zunächst mit dem SL klären, ob der Held neben den regeltechnischen auch die spielerischen Voraussetzungen für das Talent erfüllt. Will zum Beispiel ein Held das Talent *Rüstungsgewöhnung (Metallrüstungen)* erwerben, dann ist eine Voraussetzung, dass der Held tatsächlich schon längere Zeit in Metallrüstungen kämpft – wie sonst soll auch eine solche Gewöhnung einsetzen?

Ist dies geklärt, muss der Held einen Lehrmeister finden. Das dauert je nach Talent relativ lange; außerdem muss der Lehrmeister eventuell noch davon überzeugt werden, sein besonderes Talent überhaupt weiterzugeben. Wenn das der Fall ist, sind die angegebenen EP und das Zehnfache dieser EP-Zahl in Silberstücken (bzw. das Fünffache in Denari) fällig. Pro EP sind außerdem zwei Tage Training bzw. Lernen bzw. Vorbereitung bzw. Gewöhnung (etwa beim Talent *Vertrauter*) notwendig. Erst danach kann das Talent eingesetzt werden.

Voraussetzungen beziehen sich grundsätzlich auf Gesamtwerte; Boni aufgrund magischer Gegenstände usw. zählen dabei nicht, wohl aber solche aufgrund von Volkszugehörigkeit oder angeborenen Vorteilen.

Akademiker (#1)
Kosten: 50 EP • Voraussetzung: IG 4, *Lesen & Schreiben* 4, *Akademisches Wissen* in drei Bereichen 4, Talent *Bücherwurm*
- Der Held erhält einen Bonus an Würfeln in Höhe der IG für alle PW: *Akademisches Wissen*.

Akrobat (#2)
Kosten: 25 EP • Voraussetzung: GW 4, IT 4, *Athletik & Akrobatik*: 4
- Die Schwierigkeit aller PW, die die Fähigkeit *Athletik & Akrobatik* und *Klettern* beinhalten, sinkt um 1.

Athlet (#3)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: GW 4, SK 4, AD 4
- Die Schwierigkeit aller PW, die die natürlichen Fähigkeiten *Laufen*, *Schwimmen* und *Springen* beinhalten, sinkt um 1.

Autoritär (#4)
Kosten: 25 EP • Voraussetzung: AU 4, *Empathie & Menschenkenntnis* 4
- Die Schwierigkeit aller PW, die die Fähigkeiten *Einschüchtern* und *Überzeugen* beinhalten, sinkt um 1.

Beidhänder (#5)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: KG 5, Talent *Klapperschlange*
- S_{PAR} mit der 2. Waffe erhöht sich um 1, S_{ANG} wird nicht modifiziert.
- Die BP-Kosten für den Angriff (nicht die Parade!) mit der 2. Waffe werden um 2 reduziert (Minimum 2), sofern ein Angriff mit dieser Waffe auf einen Angriff mit der 1. Waffe folgt.
- Beidhändiger Kampf kann auch gegen mehr als einen Gegner eingesetzt werden.

Blindkämpfer (#6)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: IT 4, KG 4
- Wenn der Held das Talent *Blindkämpfer* beherrscht, wird die Schwierigkeit von allen Aktionen bei Blendung und auch in Dunkelheit wie folgt modifiziert:
  - gegen unsichtbare Gegner: +4
  - extrem dunkel (magische Dunkelheit): +4
  - sehr dunkel (geschlossenes Zimmer ohne Licht): +2
  - normal dunkel (mondlose Nacht): ±1
  - gering dunkel (Mondschein): ±0
- In Kombination mit dem Vorteil *Dämmerungssicht* bzw. dem Talent *Dunkelsicht* sinken Schwierigkeiten jeweils um 1 bzw. 2 (vgl. *Kampf in Dunkelheit*, S. 83; Ausgangspunkt ist der jeweils niedrigere Wert, Minimum: ±0), gegen unsichtbare Gegner reduziert sich Schwierigkeit nicht weiter.

Bücherwurm (#7)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: IG 4, *Lesen & Schreiben* 4
- Die Schwierigkeit aller PW für die Fähigkeit(en) *Akademisches Wissen* beinhalten, sinkt um 1.

Charmeur (#8)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: AU 4, *Empathie & Menschenkenntnis* 4
- Die Schwierigkeit aller PW, die die Fähigkeiten *Empathie & Menschenkenntnis*, *Feilschen & Geschäftssinn* und *Umgangsformen* beinhalten, sinkt um 1.

Conans kleiner Bruder (#9)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: SK 5
- Der Held erhält einen Bonus von SK Würfeln auf alle Würfelpools, mit denen der variable Schaden von Nahkampfangriffen (auch waffenlosen) ermittelt wird.
- Für die Ermittlung des zusätzlichen Schadens wird der Würfelpool SK (also inkl. Modifikationen) zugrunde gelegt; auch etwaige Bonus-SK durch das heroische Talent *Bärenstärke* wird dabei berücksichtigt.

Dunkelsicht (#10)
Kosten: 40 EP • Voraussetzung: WG 4, angeborener Vorteil *Dämmerungssicht*
- Der Held kann auch bei vollständiger Dunkelheit nahezu normal sehen; lediglich magische Dunkelheit wirkt sich bei ihm wie bei jedem anderen auch aus (vgl. *Kampf in Dunkelheit*, S. *83*).

Eisenfaust (#11)
Kosten: 40 EP • Voraussetzung: KG 4, *Waffenloser Kampf* 5; Talent *Spezialisierung: Waffenloser Kampf*
- Dieses Talent hat zwei Effekte:
  - Der Held würfelt Schadenswürfe für die Fähigkeit *Waffenloser Kampf* gegen eine 5, nicht mehr gegen eine 6.
  - Gewürfelte 10 beim Schadenswurf werden als zwei Schadenspunkte gezählt und dürfen wie alle 10 erneut gewürfelt werden (offener Wurf).
- kann mit dem Talent *Conans kleiner Bruder*, *Verheerender Faustschlag* kombiniert werden

Eleganter Kampfstil (#12)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: GW 4
- Mit folgenden Waffen kann ein Held elegant kämpfen:
  - einhändige Nahkampfwaffen, die Stichschaden verursachen (außer Lanze)
  - Wurfwaffen, die Stichschaden verursachen
  - Peitsche
- Der Held würfelt für den variablen Schaden dieser Waffen GW anstelle von SK.
- Der fixe Schaden dieser Waffen erhöht sich durch den eleganten Kampfstil zudem um 1.

Fokus (#13)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: IT 5 (Wilde Magier) oder IG 5 (Gelehrte Zauberer), ZK 2, *Magie anwenden* 4
- Der Held stimmt sich dauerhaft auf einen Gegenstand ein und macht diesen so zu seinem magischen Fokus.
- Wenn er seinen Fokus beim Anwenden von Magie nutzt, erhält er bei jedem PW: ZK + *Magie anwenden* zwei zusätzliche Würfel für seinen Würfelpool. (Das gilt für das Anwenden von Magie, nicht aber für die Berechnung der Magiepunkte und das Erlernen von Zaubern und Worten.)
- Trägt der Magier seinen Fokus länger als 24 Stunden nicht bei sich, besteht danach pro Tag eine (kumulative) Chance von drei Prozent, dass die Fokussierung gelöst wird; das Talent muss danach ggf. neu erlernt werden.
- Wird der Fokus gewaltsam vernichtet, reduziert sich der Würfelpool beim Anwenden von Magie für die nächsten (8-ZK) Wochen um 1; das Talent kann danach ggf. neu erlernt werden.

Gestenloses Zaubern (#14)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: IG 5, ZK 2, *Magie anwenden* 4; nicht für Wilde Magie nutzbar
- Der Zauberer kann Sprüche, deren Wirken eigentlich eine manuelle Komponente erfordert, ohne Gesten wirken. Bei materiellen Sprüchen entfällt diese manuelle Komponente allerdings nur dann, wenn der Zauberer mit dem erforderlichen Material keine besonderen Handlungen vollführen muss, dieses Material also nur vorhanden sein muss.

Gewöhnung: Metallrüstungen (#15)
Kosten: 40 EP • Voraussetzung: SK 5, GW 4; eine Metallrüstung muss über einen längeren Zeitraum getragen worden sein
- Der Held ist daran gewöhnt, Metallrüstungen zu tragen, sodass sie ihn nicht wie üblich behindern. Daher werden Abzüge auf durch Rüstungen aus Metall um einen Punkt reduziert; das gilt auch für Abzüge auf BP, nicht aber für Abzüge auf PW: *Magie anwenden.*

Gewöhnung: Nichtmetall-Rüstungen (#16)
Kosten: 36 EP • Voraussetzung: SK 4, GW 4; eine Nichtmetall-Rüstung muss über einen längeren Zeitraum getragen worden sein
- Der Held ist daran gewöhnt, Rüstungen aus anderen Materialien als Metall zu tragen, sodass sie ihn nicht wie üblich behindern. Daher werden Abzüge durch solche Rüstungen um einen Punkt reduziert; das gilt auch für Abzüge auf BP sowie für Abzüge auf PW: *Magie anwenden.*

Gewöhnung: Rüstgegenstände (#17)
Kosten: 32 EP • Voraussetzung: SK 3, GW 3; Rüstgegenstände müssen über einen längeren Zeitraum getragen worden sein
- Der Held ist daran gewöhnt, Rüstgegenstände zu tragen, sodass sie ihn nicht wie üblich behindern. Daher werden Abzüge durch Rüstgegenstände um einen Punkt reduziert; das gilt auch für Abzüge auf BP, für Abzüge auf PW: *Magie anwenden* nur bei nicht-metallischen Rüstgegenständen.

Gezielter Schlag/Gezielter Hieb/Gezielter Stich (#18)
Kosten: (23 + WGP-Kosten der Waffe + normale S_{ANG} der Waffe) EP bzw. 30 EP für *Waffenloser Kampf* • Voraussetzung: KG 4, RE 4, WG 4
- muss für jede Waffenfertigkeit separat erlernt werden; auch wählbar für *Waffenloser Kampf*
- Der Held entscheidet sich für eine Nahkampfwaffe. Für das genaue Zielen mit dieser Waffe gelten ab sofort folgende Modifikationen:
  - a – Kopf: +1
  - b – rechter Oberarm: +1
  - c – linker Oberarm: +1
  - d – rechter Unterarm: +1
  - e – linker Unterarm: +1
  - f – Oberkörper: ±0
  - g – Unterkörper: ±0
  - h – rechtes Bein: ±0
  - i – linkes Bein: ±0

Gezielter Schuss/Gezielter Wurf (#19)
Kosten: (23 + WGP-Kosten der Waffe + normale S_{ANG} der Waffe) EP • Voraussetzung: FW 4, RE 3, WG 5
- muss für jede Waffenfertigkeit separat erlernt werden
- Der Held entscheidet sich für eine Wurf- oder Schusswaffe. Für das genaue Zielen mit dieser Waffe gelten ab sofort folgende Modifikationen:
  - a – Kopf: +1
  - b – rechter Oberarm: +1
  - c – linker Oberarm: +1
  - d – rechter Unterarm: +1
  - e – linker Unterarm: +1
  - f – Oberkörper: ±0
  - g – Unterkörper: ±0
  - h – rechtes Bein: ±0
  - i – linkes Bein: ±0

Harter Schlag/Stich/Hieb/Schuss/Wurf (#20)
Kosten: (30 + WGP-Kosten der Waffe + normale S_{ANG} der Waffe) EP • Voraussetzung: KG 4 bzw. FW 4, *Waffenfertigkeit* (Angriff) 5; Talent *Spezialisierung* für diese Waffe
- muss für jede Waffenfertigkeit separat erlernt werden
- Dieses Talent hat zwei Effekte:
  - Der Held würfelt Schadenswürfe für die entsprechende Waffenfertigkeit gegen eine 5, nicht mehr gegen eine 6.
  - Gewürfelte 10 beim Schadenswurf werden als zwei Schadenspunkte gezählt und dürfen wie alle 10 erneut gewürfelt werden (offener Wurf).
- kann mit den Talenten *Conans/Robins kleiner Bruder*, *Verheerender Waffenangriff* kombiniert werden

Kampfmagier (#21)
Kosten: 40 EP • Voraussetzung: ZK 3, *Magie anwenden* 5
- Dieses Talent hat zwei Effekte:
  - Der Held würfelt Schadenswürfe für magische Angriffe (= Zaubersprüche oder Wortkombinationen) gegen eine 5, nicht mehr gegen eine 6.
  - Gewürfelte 10 beim Schadenswurf werden als zwei Schadenspunkte gezählt und dürfen wie alle 10 erneut gewürfelt werden (offener Wurf).

Kampfstil analysieren (#22)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: KG 4, IG 3
- Der Held ist aufgrund seiner Kampferfahrung in der Lage, den Nahkampf-Stil eines Gegners zu analysieren und sich defensiv darauf einzustellen. Dazu ist ein PW: KG + *Aufmerksamkeit* (S = AWP des Gegners, maximal 10) erforderlich.
- Ist der PW erfolgreich, sinkt die Schwierigkeit von Ausweich-Manövern und Paraden gegen Nahkampfangriffe dieses Gegners für diesen Kampf um 1.
- Der Held kann sich immer nur auf den Nahkampf-Kampfstil eines Gegners einstellen, nicht auf mehrere gleichzeitig.
- Die Analyse dauert für einen Gegner 2 BP und gilt jeweils nur für einen Kampf: Trifft der Held den gleichen Gegner in einem späteren Kampf erneut, ist eine erneute Analyse fällig. Allerdings gilt die Analyse auch dann weiter, wenn der Gegner innerhalb eines Kampfes die Nahkampfwaffe bzw. Art des Nahkampfangriffs wechselt.

Klapperschlange (#23)
Kosten: 15 EP • Voraussetzung: KG 3, RE 4
- Der Held hat im Laufe der Zeit besonders gute Kampfreflexe ausgebaut: Bei Parallelität von Handlungen in der Chronologie darf der Held entscheiden, ob er zuerst oder als zweiter agieren will.
- In Situationen, in denen normalerweise ein PW: Initiative darüber entscheidet, wer zuerst agieren kann, sinkt die Schwierigkeit für den PW um 2.

Klingenschlag (#24)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: KG 4
- wird nur einmal erlernt, kann aber nur mit Waffen verwendet werden, deren *Waffenfertigkeit* (Angriff) mindestens 4 ist
- Der Held schlägt mit seiner Waffe die Waffe des Gegners (alternativ: Klaue, Tatze usw.) beiseite; Parade bzw. Ausweichen des Gegners werden dadurch erschwert. Es gilt:
  1. Der Held führt den Klingenschlag aus und würfelt dazu einen ersten Angriffswurf. Zur Abwehr würfelt der Gegner einen PW: RE + *Aufmerksamkeit* gegen eine Schwierigkeit in Höhe des Angriffswürfelpools des Helden -2 (maximal 10). Jeder Erfolg negiert einen Erfolg des Angriffswurfes; die Zahl der verbleibenden Erfolge des ersten Angriffswurfes (also der BE) ist der Modifikator für den Verteidigungswurf der folgenden Verteidigung:
  2. Der Held würfelt einen zweiten regulären Angriffswurf. Sein Gegner würfelt einen Verteidigungswurf, dessen Schwierigkeit durch den oben ermittelten Modifikator verändert wird:
     1. Bei einem Modifikator ≥ 1 steigt die Schwierigkeit des Verteidigungswurfes entsprechend.
     2. Bei einem Modifikator ≤ -1 sinkt die Schwierigkeit des Verteidigungswurfes entsprechend.
     3. Bei einem Modifikator = 0 bleibt die Schwierigkeit des Verteidigungswurfes unverändert.
  3. Der Klingenschlag dauert unabhängig vom BP-Wert der Waffe 2 BP, und zwar sowohl für den Angreifer als auch den Verteidiger.

Lautloses Zaubern (#25)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: IG 4, ZK 2, Gesamtwert *Magie anwenden* 4; nicht für Wilde Magie nutzbar
- Der Zauberer kann Sprüche, deren Wirken eigentlich eine verbale Komponente erfordert, lautlos wirken.

Leisetreter (#26)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: GW 4, *Schleichen* 4
- Die Schwierigkeit aller PW, die die Fähigkeiten *Schleichen*, V*erstecken* und *Beschatten* beinhalten, sinkt um 1.

Magiespezialist (#27)
Kosten: 45 EP • Voraussetzung: IG 5, ZK 3, *Magie anwenden* 5; nicht für Wilde Magie nutzbar
- Der Held entscheidet sich für einen Hauptzweig oder einen Nebenzweig der Magie. Schwierigkeiten für alle Sprüche dieses Haupt- oder Nebenzweiges sinken künftig um 1.
- Dieses Talent kann für maximal zwei Zweige der Magie erlernt werden, die nicht gegensätzlich sein dürfen.

Magische Macht (#28)
Kosten: 45 EP • Voraussetzung: ZK 3, *Magie anwenden* 4
- Der Zauberer kann zusätzliche Magiepunkte in BE umwandeln, die die magische Wirkung eines Zaubers entsprechend verstärken können:
  - Für jede Verstärkung der magischen Macht eines Zauberspruchs bzw. einer Wortkombination muss der Magier MP in Höhe des Grades des Zauberspruches respektive der Kraftstufe der Kombination zusätzlich einsetzen. Die dreifache (und damit maximale, s. u.) Verstärkung eines Zauberspruches Grad 3 kostet also z. B. zusätzlich 9 MP.
  - Pro Verstärkung erhält der Magier für diese Magieanwendung 2 zusätzliche BE.
  - Maximal sind drei Verstärkungen pro Zauberspruch respektive Wortkombination möglich; maximal können also 6 BE erkauft werden.
  - Bei Zaubern wie Nadelstoß gelten die BE nicht pro Effekt, sondern müssen über die Effekte verteilt werden, d. h. beim Wirken des Zaubers Nadelstoß würde richtet eine der Nadeln deutlich mehr Schaden an, oder aber mehr Nadeln verursachen normalen Schaden.
- Werden so eingesetzte BE für die Erhöhung von Schaden genutzt, gelten die BE als variabler Schaden, d. h. der Zauberer erhält weitere Würfel für den Schadenswürfelpool.
- Zusätzliche BE, die die ZK für die Ermittlung der Spruchwirkung erhöhen, beeinflussen die Schwierigkeit von WW ausdrücklich nicht.

Magischer Sensor (#29)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: IT 4, angeborener Vorteil *Magisches Gespür*
- Der Held kann magische Gegenstände und deren Funktionsweise grob identifizieren. Dazu ist ein PW: IT + *Schätzen* (S6) oder eine PW: IT + *Akademisches Wissen: Magietheorie* (S5) erforderlich.

Meisterdieb (#30)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: GW 4, RE 3, *Taschendiebstahl & Fingerfertigkeit* 4
- Die Schwierigkeit aller PW, die die Fertigkeiten *Gaukelei & Glücksspiel*, *Mechanik manipulieren* und *Taschendiebstahl & Fingerfertigkeit* beinhalten, sinkt um 1.

Naturkind (#31)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: WG 4, IT 4
- Die Schwierigkeit aller PW, die die Fertigkeiten *Fischen*, *Jagen*, *Orientieren & Navigieren*, *Pflanzenkunde* und *Tierkunde* beinhalten, sinkt um 1.

Riposte (#32)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: KG 4, Talent *Klapperschlange*
- wird nur einmal erlernt, kann aber nur mit Waffen verwendet werden, deren *Waffenfertigkeit* (Parade) mindestens 4 ist
- Nach einem erfolgreich mit einer Nahkampfwaffe parierten Angriff kann der Held sofort zum Gegenangriff übergehen. Es gilt:
  - Die S_{ANG} des Angriffs sinkt um so viele Punkte, wie der Held beim vorhergehenden Verteidigungswurf an BE übrig behalten hat.
  - Ein Riposte-Angriff dauert 1 BP weniger an Zeit, als eigentlich für den Angriff mit der Waffe erforderlich wäre (Minimum: 1).
  - Beispiel:
    Der Held hat einen Nahkampfangriff gegen sich mit seinem Kurzschwert pariert; sein Verteidigungswurf hat zwei Erfolge mehr angezeigt als der Angriffswurf des Gegners. Sein Riposte-Angriff wird daher gegen eine 4 (S_{ANG} Kurzschwert = 6, abzgl. 2 übrig gebliebene Erfolge) gewürfelt und dauert nur 2 BP.

Robins kleiner Bruder (#33)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: FW 4
- Der Held erhält einen Bonus von Würfeln in Höhe des FW für alle Würfelpools, mit denen der der variable Schaden von Fernkampfangriffen ermittelt wird.

Scharfschütze (#34)
Kosten: (35 + WGP-Kosten der Waffe) EP • Voraussetzung: FW 6, WG 5, Talent *Gezielter Schuss/Gezielter Wurf* mit dieser Waffenfertigkeit, Talent *Spezialisierung* mit dieser Waffenfertigkeit

- muss für jede Waffenfertigkeit separat erlernt werden
- Der Held entscheidet sich für eine Wurf- oder Schusswaffe; das Talent hat zwei Effekte:
  1. Der BP-Wert der Waffe sinkt um 1 (Minimum 2).
  2. Für das genaue Zielen mit dieser Waffe gelten ab sofort folgende Modifikationen für die Schwierigkeit:
     - a – Kopf: ±0
     - b – rechter Oberarm: ±0
     - c – linker Oberarm: ±0
     - d – rechter Unterarm: ±0
     - e – linker Unterarm: ±0
     - f – Oberkörper: -1
     - g – Unterkörper: -1
     - h – rechtes Bein: -1
     - i – linkes Bein: -1

Schildangriff (#35)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: KG 4, Talent *Spezialisierung: Schildtyp*

- wird nur einmal erlernt, kann aber nur mit Schilden verwendet werden, deren *Waffenfertigkeit* (Parade) mindestens 4 ist
- Nach einem erfolgreich mit einem Schild parierten Angriff kann der Held sofort zum Gegenangriff mit dem Schild übergehen, sofern er noch über 2 BP verfügt. Es gilt:
  - Der AWP für diesen Angriff setzt sich aus der KG und dem Gesamtwert: *Schild* zusammen.
  - Die Schwierigkeit des Angriffs erfolgt gegen S_{ANG} des Schildes; sie sinkt um so viele Punkte, wie der Held beim vorhergehenden Verteidigungswurf an Erfolgen übrig behalten hat (also mehr hatte als der Angreifer Erfolge beim Angriffswurf) (Minimum 2).
  - Ein Schildangriff dauert 2 BP; der Schaden ist der in der Waffentabelle angegebene Schaden.
  - Beispiel:
    Der Held hat einen Nahkampfangriff gegen sich mit seinem kleinen Schild pariert; sein Verteidigungswurf hat zwei Erfolge mehr angezeigt als der Angriffswurf des Gegners. Sein Schildangriff wird daher gegen eine 4 (S_{ANG} = 6, abzgl. zwei übrig gebliebene Erfolge) gewürfelt.

Schnellladen (#36)
Kosten: (17 + WGP-Kosten der Waffe) EP • Voraussetzung: GW 4, FW 3

- muss für jede Waffenfertigkeit (Schusswaffen) separat erlernt werden
- Das Nachladen von Blasrohr und Schleuder dauert nur noch die Hälfte der üblichen BP.
- Bei Bögen und Armbrüsten halbiert sich der Wert, von dem die SK des Helden abgezogen wird, um die Dauer des Nachladens zu ermitteln.
- Die jeweilige Minimaldauer kann nicht unterschritten werden.

Schwer zu töten (KT/AD) (#37)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: KT 5, AD 5

- Für die Berechnung der LEP des Helden wird – nach Wahl des Helden – entweder die dreifache KT oder die dreifache AD verwendet (der Größenfaktor steigt damit für KT oder AD auf 3); die Berechnung der LEP folgt ansonsten der normalen Formel.
- Außerdem verschiebt sich die Todesschwelle entsprechend – wählt der Held AD, dann stirbt er erst, wenn die negativen LEP AD +AD + KT überschreiten; für KT gilt dies analog.
- Dieses Talent darf zweimal erlernt werden – einmal für KT, einmal für AD.

Spezialisierung: Ausweichen (#38)
Kosten: 25 EP • Voraussetzung: *Ausweichen* 4, PAW 4

- Der BP-Wert von Ausweich-Manövern sinkt um 1 (Minimum 2).
- S_{PAR} von Ausweichmanövern sinkt um 1.

Spezialisierung: Fernkampfwaffe (#39)
Kosten: (25 + normaler BP-Wert der Waffe + normale S_{ANG} der Waffe) EP • Voraussetzung: *Waffenfertigkeit* 4, FW 4
- muss für jede Waffenfertigkeit separat erlernt werden
- Für die Spezialisierung auf eine Waffe gilt:
  - Der BP-Wert (Angriff) mit dieser Waffe sinkt um 1 (Minimum 2).
  - S_{ANG} sinkt um 1.

Spezialisierung: Nahkampfwaffe (#40)
Kosten: (20 + normaler BP-Wert der Waffe + normale S_{ANG} der Waffe + normale S_{PAR} der Waffe) EP • Voraussetzung: *Waffenfertigkeit* (Angriff und Parade) jeweils 4, KG 4
- muss für jede Waffenfertigkeit separat erlernt werden; nicht wählbar für *Waffenloser Kampf*
- Für die Spezialisierung auf eine Waffe gilt:
  - Der BP-Wert (Angriff und Parade) mit dieser Waffe sinkt um 1 (Minimum 2).
  - S_{ANG} und S_{PAR} sinken jeweils um 1.

Spezialisierung: Schild (#41)
Kosten: 35/40 EP (kleiner/großer Schild) • Voraussetzung: PAW 4, *entsprechende Schildfertigkeit* 4
- muss für jeden Schildtyp separat erlernt werden
- Für die Spezialisierung auf einen Schildtyp gilt:
  - Der BP-Wert (Parade) mit Schilden dieses Typs sinkt um 1 (Minimum 2).
  - S_{PAR} sinkt um 1.

Spezialisierung: Waffenloser Kampf (#42)
Kosten: 25 EP • Voraussetzung: *Waffenloser Kampf* 4, KG 4
- Der BP-Wert von waffenlosen Angriffen sinkt um 1 (Minimum 2).
- S_{ANG} von waffenlosen Angriffen sinkt um 1.
- Bewaffnete Gegner können durch einen waffenlosen Angriff entwaffnet werden, vgl. *Manöver: Gegner entwaffnen*, S. 83.

Spezialisierung: Zauberspruch (#43)
Kosten: (15 + MLP des Spruches) EP • Voraussetzung: ZK 3, *Magie anwenden* 5
- Maximal kann sich ein Zauberer auf ZK Zaubersprüche spezialisieren. Für jeden Zauberspruch muss dieses Talent separat erlernt werden.
- Der Zauberer spezialisiert sich auf einen Zauberspruch.
  - Die MP-Kosten des Spruches sinken um 1; ein Zauber Gr1 kann so ggf. ohne MP-Kosten gewirkt werden.
  - Die Zauberdauer halbiert sich.
- Eine einmal vorgenommene Spezialisierung kann nicht rückgängig gemacht werden.

Steppenreiter (#44)
Kosten: 40 EP • Voraussetzung: GW 4, *Reiten*: 4
- Die Schwierigkeit aller Aktionen vom Pferderücken aus (je nach Volk ggf. anzupassen) sinkt um 1. Das beinhaltet auch alle Kampfmanöver.

Sturmangriff (#45)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: GW 4, KG 4
- wird nur einmal erlernt, kann aber mit all den unten genannten Waffen verwendet werden, sofern *Waffenfertigkeit* (Angriff) mindestens 4 ist
- geeignet für einen Sturmangriff sind nur Langschwert/Breitschwert/Einhand-Schwinge; Reitersäbel; Keule; Morgenstern; Streithammer; Streitkolben; Bastardschwert; Bihänder/Grogorenschwert/Zweihand-Schwinge; Tonai (Schwertbeil); Echsenklaue; Kampfstab; Kriegsflegel; Streitaxt; Zweihand-Kriegshammer; schwerer Stoßspeer/Pike/Hellebarde; Stoßspeer
- Ein Sturmangriff erfordert einen Anlauf von mindestens 6 Metern (= 4 BP) und einen erfolgreichen PW: KG + *Laufen* gegen 7.
- Für den folgenden Nahkampfangriff erhält der Held KG ×2 zusätzliche Würfel für den Würfelpool, die Schwierigkeit für den Angriff sinkt um 2.
- Ist der Sturmangriff erfolgreich, muss der Gegner einen PW: GW + *Athletik & Akrobatik* (S7) absolvieren. Misslingt dieser, stürzt der Gegner zu Boden, ist für den Rest der KR wehrlos und muss in der nächsten KR aufstehen.

Sucher & Finder (#46)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: WG 4, *Aufmerksamkeit* 4, *Verborgenes entdecken* 4
- Die Zahl der Würfel in allen Würfelpools von PW, die die Fähigkeiten *Aufmerksamkeit*, *Fährten lesen* oder *Verborgenes entdecken* beinhalten, steigt um 1.

Trickser/Finte (#47)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: WG 5, RE 4, Talent *Klapperschlange*
- wird nur einmal erlernt, kann aber nur mit Waffen verwendet werden, deren *Waffenfertigkeit* (Parade) mindestens 4 ist
- Der Held täuscht einen Schlag an, um den Gegner aus seiner Deckung zu locken und ihn so besser treffen zu können. Es gilt:
  1. Um erfolgreich zu finten, ist ein PW: KG + *Nahkampfwaffe* gegen PAW + *Aufmerksamkeit* des Gegners erforderlich.
  2. Ist der PW erfolgreich, sinkt die Schwierigkeit des folgenden Nahkampfangriffes um 2; die Schwierigkeit des Verteidigungswurfes steigt um 1.
  3. Eine Finte dauert 2 BP.

Verheerender Faustschlag (#48)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: KG 4, *Waffenloser Kampf* 5; Talent *Spezialisierung: Waffenloser Kampf*
- Der Held kann bei waffenlosen Angriffen Würfel aus dem Angriffswürfelpool in den Schadenswürfelpool transferieren; die Anzahl muss vor dem Angriffswurf angesagt werden. Für jeden Würfel, auf den der Held beim Angriff verzichtet, erhält er bei einem erfolgreichen Treffer drei (3) zusätzliche Schadenswürfel.
- kann in Verbindung mit dem Talent *Conans kleiner Bruder*, *Eisenfaust* genutzt werden

Verheerender Waffenangriff (#49)
- Kosten: (20 + WGP-Kosten der Waffe + normale S_{ANG} der Waffe) EP • Voraussetzung: Talent *Spezialisierung* auf diese Waffe; außerdem Nahkampfwaffe: KG 4, *Waffenfertigkeit* (Angriff) 5, bzw. Fernkampfwaffe: FW 4, *Waffenfertigkeit* 5
- muss für jede Waffenfertigkeit separat erlernt werden
- Der Held kann Würfel aus dem Angriffswürfelpool in den Schadenswürfelpool transferieren; die Anzahl muss vor dem Angriffswurf angesagt werden. Für jeden Würfel, auf den der Held beim Angriff verzichtet, erhält er bei einem erfolgreichen Treffer drei (3) zusätzliche Schadenswürfel.
- kann in Verbindung mit dem Talent *Conans/Robins kleiner Bruder*, *Harter Schlag/Stich/Hieb/Schuss/Wurf* genutzt werden

Vertrauter (#50)
Kosten: 40 EP • Voraussetzung: IT 4 oder IG 4, ZK 2, *Magie anwenden* 4, *Tierkunde* 3
- Der Held findet einen Vertrauten; in der Regel handelt es sich dabei um ein Tier bis etwa Katzengröße.
  - Der Held kann sich ZK Mal am Tag für maximal ZK × 5 Minuten in den Vertrauten hinein versetzen und so dessen tierische Sinne und Fähigkeiten nutzen; der Körper des Helden bleibt in dieser Zeit als unbeseelte Hülle zurück.
  - Außerdem kann der Held mit seinem Vertrauten kommunizieren – der Held spricht ganz normal, der Vertraute antwortet auf tierische Weise, und dennoch verstehen sich beide, als sprächen sie dieselbe Sprache.
- Die Lebensspanne des Vertrauten ist unnatürlich lang; gelegentlich begleiten Vertraute Helden ein Leben lang.
- Wird der Vertraute allerdings getötet, hat das für den Magier gravierende Folgen: Mit dem Augenblick des Todes erleidet für jedes angefangene Jahr, das der Vertraute ihm gedient hat, 3 Würfel Schaden (bis zu einem Maximum von 27 Würfeln; gestattet ist ein Bindungswurf = ZK + SB). Außerdem verliert der Magier all seine MP, die sich anschließend mit nur 1 MP pro Tag regenerieren. Und erst wenn mindestens ZK Monate vergangen sind, kann der Magier einen neuen Vertrauten suchen.

Volksmagier (Tertiärmagier) (#51)
Kosten: 50 EP; zusätzlich 100 Denari und sechs Monate Studium für eine Lizenz des Ulnischen Imperiums[32] • Voraussetzung: IG 4 für Zauberer; IT 4 für Wilde Magier (vgl. Kapitel *Magie*, S. 96ff.)
- Der Held hat im Laufe seiner Karriere Zugang zur Magie gefunden. Es gilt:
  - Die Zauberkraft des Helden steigt mit dem Erlernen dieses Vorteils auf 1.
  - Die maximale Zauberkraft des Helden beträgt 4, wobei die Steigerung der ZK im Hinblick auf die zu investierenden EP teurer ist als für Primär- oder Sekundärmagier.
  - Der Held erhält 18 MLP (vgl. *Magie beherrschen & anwenden*, S. 97).
  - Der Held erlernt die Fähigkeit *Magie anwenden* (mit einem Lernpunkt, vgl. *Heldenentwicklung & Lernpunkte (LP)*, S. 58).
- Will der Held im Ulnischen Imperium offiziell Ordentliche Zauberei einsetzen (vgl. *Ordentliche oder Gelehrte Zauberei*, S. 107ff.), kann er für 100 zusätzliche Denari nach sechs zusätzlichen Monaten des Studiums eine entsprechende Lizenz erwerben.
  - Die Basis-Zauber, die jeder Zauberer im Imperium beherrschen muss, müssen innerhalb dieses Zeitraumes durch Einsatz von MLP oder EP separat erlernt werden: Zauberschrift lesen, Magie entdecken, Aura lesen.
  - Zauberer, die im Imperium ohne Lizenz Magie einsetzen, werden hart bestraft; Wilde Magie (vgl. *Wilde Magie*, S. 112ff.) ist dort gänzlich verboten.

Waffenmeisterschaft (#52)
Kosten: (35 + WGP-Kosten der Waffe bei Fernkampfwaffen; 35 + doppelte WGP-Kosten der Waffe bei Nahkampfwaffen) EP • Voraussetzung: KG/FW 6, WG 5, Talent *Gezielter Hieb/Gezielter Stich* mit dieser Waffenfertigkeit, Talent *Spezialisierung* mit dieser Waffenfertigkeit
- muss für jede Waffenfertigkeit separat erlernt werden; nicht wählbar für *Waffenloser Kampf*
  1. Der BP-Wert der Waffe sinkt um 1 (Minimum 2).
  2. Der Held kann mit der Waffe, die er gemeistert hat, Geschossangriffe parieren; es gelten analog die Regeln für die Parade von Geschossangriffen mithilfe eines Schildes, vgl. *Verteidigung gegen Geschosse (Pfeile, Bolzen, Schleudersteine usw.)*, S. 77.
  3. Für das genaue Zielen mit dieser Waffe gelten ab sofort folgende Modifikationen für die Schwierigkeit:
     - a – Kopf: ±0
     - b – rechter Oberarm: ±0
     - c – linker Oberarm: ±0
     - d – rechter Unterarm: ±0
     - e – linker Unterarm: ±0
     - f – Oberkörper: -1
     - g – Unterkörper: -1
     - h – rechtes Bein: -1
     - i – linkes Bein: -1

Wirklich zäher Hund (#53)
Kosten: 25 EP • Voraussetzung: KT 5, angeborener Vorteil *Zäher Hund*
- Der Held erhält einen weiteren Bonus (+/-) von 5 auf seine LEP.

Wortakrobat (#54)
Kosten: 30 EP • Voraussetzung: IT 5, ZK 2, *Magie anwenden* 4
- Für die Berechnung des BP-Wertes einer Wortkombination gilt: BP-Wert = Zahl der Worte × 2.

Wundheiler (#55)
Kosten: 35 EP • Voraussetzung: IG 4, IT 4, *Wundarzt* 5
- Die Zahl der Würfel in allen Würfelpools von PW, die die Fähigkeit *Wundarzt* beinhalten, steigt um 1.
- Ein erfolgreicher PW: IG + *Wundarzt* (Schwierigkeit 6) gibt einem Verletzten LEP in Höhe der Bonuserfolge ×3 zurück, mindestens aber 3 LEP.

Tabelle 46: Erlernbare Talente

[32] Priester der Acht Götter erwerben qua Amt eine Lizenz; wenn daher ein geweihter Priester der Acht dieses Talent erlernt, fallen keine weiteren Kosten an,

5.10 Heroische Talente

Neben heroischen Eigenschaften, Fertigkeiten usw. kann jeder Held maximal ein heroisches Talent erlernen, eine übernatürliche Begabung, die ihn von normalen Menschen unterscheidet: Er ist vielleicht besonders schnell, besonders robust oder nimmt besonders gut wahr. Ein heroisches Talent kann nur gegen EP erworben werden, es steht also zu Beginn einer Karriere nicht zur Verfügung (Ausnahme: angeborener Vorteil *Angeborenes heroisches Talent*, vgl. S. 30; wählt ein Held diesen angeborenen Vorteil, kann er später kein weiteres heroisches Talent erlernen)**. Es gilt:**

- Für jedes heroische Talent können nacheinander drei Stufen erlernt werden; Stufe 1 kostet 25 EP, Stufe 2 kostet 30 EP und Stufe 3 schließlich kostet 35 EP.
- Die Aktivierung eines heroischen Talents erfordert stets 1 KP[G], unabhängig von der Stufe des eingesetzten Talents.

5.10.1 Bannsänger

Voraussetzung: AU 6, Gesamtwert: *Singen* 5; darf nicht mit den Vorteilen *Primärmagier* oder *Sekundärmagier* bzw. dem Vorteil *Volksmagier (Tertiärmagier)* kombiniert werden

Stufe 1: Der Held wählt aus der Liste der Bannlieder, Grad 1, vier Zauber aus, die er zukünftig in Liedform wirken kann. Die ZK wird für diese Lieder dauerhaft auf 1 festgelegt.

Stufe 2: Der Held wählt aus der Liste der Bannlieder, Grad 2, drei Zauber aus, die er zukünftig in Liedform wirken kann. Die ZK wird für diese Lieder dauerhaft auf 2 festgelegt.

Stufe 3: Der Held wählt aus der Liste der Bannlieder, Grad 3, zwei Zauber aus, die er zukünftig in Liedform wirken kann. Die ZK wird für diese Lieder dauerhaft auf 3 festgelegt.

Der SL ist grundsätzlich gehalten, Wirkungen, Effekte usw. situationsangemessen anzupassen. Für alle Bannlieder gilt:

- Die Wirkung tritt analog zur Beschreibung des gleichnamigen Zaubers ein.
- Die Zauberdauer ist stets 24 BP.
- Die Art des Zaubers stets sprachlich.
- Anstelle des PW: ZK + *Magie anwenden* würfelt der Bannsänger einen PW: AU + *Singen* gegen die Schwierigkeit des Zaubers/Bannliedes, Bonuserfolge wirken ggf. zur Erhöhung der ZK.
- Falls ein WW gegen das Bannlied möglich ist, wird der PW: AU + *Singen* ebenfalls wie ein PW: ZK + *Magie anwenden* gewertet.
- Soll die Wirkung eines Bannliedes über einen längeren Zeitraum andauern, muss sich der Bannsänger dafür pro KR mindestens 4 BP konzentrieren; ist beim Zauber eine höhere BP-Zahl für die Konzentration angegeben, gilt diese. Der Bannsänger muss in dieser Zeit ausdrücklich nicht weiter singen, es reicht die Konzentration auf den Effekt.
- Grundsätzlich gilt: Wenn ein Bannlied auf andere wirkt, können alle Wesen betroffen sein, die das Bannlied gut hören können.

- Wirkt ein Bannlied/Zauber nur auf ein einzelnes Wesen, kann der Bannsänger dieses bestimmen.
- Der Bannsänger kann die Wirkung auf bestimmte Wesen beschränken, sodass positive Effekte nur auf Verbündete oder negative Effekte nur auf Feinde wirken.

Bannlieder, Grad 1

- Emotion erzeugen (Hauptzweig Geist, Grad 1)
- Freundschaft (Hauptzweig Geist, Grad 1)
- Geisterhafte Geschichte (Hauptzweig Hervorrufung, Nebenzweig Illusion, Grad 1)
- Komfortzone (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 1)
- Magie entdecken (Hauptzweig Geist, Nebenzweig Information, Grad 1)
- Schutz vor Angst (Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz, Grad 1)
- Schutz vor Elektrizität (Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz, Grad 1)
- Schutz vor Hitze (Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz, Grad 1)
- Schutz vor Kälte (Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz, Grad 1)
- Schutz vor Säure (Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz, Grad 1)
- Schutz vor Schall & Druck (Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz, Grad 1)
- Sicherer Tritt (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 1)
- Springen (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 1)
- Suggestion (Hauptzweig Geist, Grad 1)
- Zweifel (Hauptzweig Geist, Grad 1)

Bannlieder, Grad 2

- Gier (Hauptzweig Geist, Grad 2)
- Hass (Hauptzweig Geist, Grad 2)
- Illusionen entdecken und zerstören (Hauptzweig Geist, Nebenzweig Information, Grad 2)
- Nebel binden (Hauptzweig Hervorrufung, Nebenzweig Illusion, Grad 2)
- Reinigen (Hauptzweig Materie, Grad 2)
- Schlaf (Hauptzweig Geist, Grad 2)
- Schutz vor Gift (Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz, Grad 2)
- Schweben (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 2)
- Schwimmen (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 2)
- Sehen in der Dunkelheit (Hauptzweig Geist, Nebenzweig Information, Grad 2)
- Spinnenklettern (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 2)
- Tapferkeit (Hauptzweig Geist, Grad 2)
- Tiere bezaubern (Hauptzweig Geist, Grad 2)
- Trugbild (Hauptzweig Hervorrufung, Nebenzweig Illusion, Grad 2)
- Versuchung (Hauptzweig Geist, Grad 2)

Bannlieder, Grad 3

- Beeinflussung von Lebewesen (Hauptzweig Geist, Grad 3)
- Geschosse abwehren (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 3)
- Luftschild (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 3)

- Rost (Hauptzweig Materie, Grad 3)
- Schutzkreis (Hauptzweig Heilung, Nebenzweig Schutz, Grad 3)
- Steinhaut (Hauptzweig Materie, Grad 3)
- Träume (Hauptzweig Hervorrufung, Nebenzweig Illusion, Grad 3)
- Winde lenken (Hauptzweig Materie, Nebenzweig Bewegung, Grad 3)

5.10.2 Bärenstärke

Voraussetzung: Gesamtwert SK 5

Stufe 1: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf 3 Punkte zusätzliche Stärke. Kein PW erforderlich.

Stufe 2: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf 5 Punkte zusätzliche Stärke. Kein PW erforderlich.

Stufe 3: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf 8 Punkte zusätzliche Stärke. Kein PW erforderlich.

5.10.3 Chamäleon

Voraussetzung: Gesamtwert GW 5

Stufe 1: Der Held verschwimmt für eine Szene mit seiner Umgebung; solange er sich nicht bewegt oder mit anderen interagiert, kann er nicht entdeckt werden. Kein PW erforderlich.
Andere Helden mit aktiviertem heroischen Talent *Hellsicht* 1 können einen PW: WG + *Aufmerksamkeit* (S8) würfeln (Schwierigkeit wird für diesen PW nicht halbiert!), um den Helden zu entdecken.

Stufe 2: Der Held verschwimmt für eine Szene mit seiner Umgebung und kann nur dann entdeckt werden, wenn er sich schnell bewegt oder mit anderen interagiert. Kein PW erforderlich, solange der Held sich nicht bewegt. Langsame Bewegungen erfordern einen PW: GW + *Schleichen* (S6; ggf. Kontra-PW gegen WG + *Aufmerksamkeit*).
Andere Helden mit aktiviertem heroischen Talent *Hellsicht* 1 können immer einen PW: WG + *Aufmerksamkeit* (S8) würfeln (Schwierigkeit wird für diesen PW nicht halbiert!), um den Helden zu entdecken.

Stufe 3: Der Held passt sich so perfekt an seine Umgebung an, dass er sich ganz normal bewegen und agieren kann, ohne von anderen entdeckt zu werden. Der Effekt hält eine Szene an – oder bis der Held mit anderen interagiert. Kein PW erforderlich, solange der Held sich nur langsam bewegt. Normale bzw. schnelle Bewegungen erfordern einen PW: GW + *Schleichen* (S6; ggf. Kontra-PW gegen WG + *Aufmerksamkeit*).
Andere Helden mit aktiviertem heroischen Talent *Hellsicht* 1 können immer einen PW: WG + *Aufmerksamkeit* (S8) würfeln (Schwierigkeit wird für diesen PW nicht halbiert!), um den Helden zu entdecken.

5.10.4 Gestaltwandler

Voraussetzung: Gesamtwert AD 5

Stufe 1: Der Held kann für eine Szene in Dunkelheit sehen wie mit dem Talent *Dunkelsicht*. Kein PW erforderlich.

Stufe 2: Aus den Fingern des Helden wachsen lange Krallen, die den Schaden waffenloser Angriffe um SK Punkte erhöhen. Außerdem tritt auf Wunsch zusätzlich der Effekt von Stufe 1 ein (kein weiterer KP^G erforderlich); PW: SB + AD (S6).

Stufe 3: Der Held kann sich in ein Tier verwandeln; dabei legt sich der Held einmal auf ein Landsäugetier und einen Vogel fest, in die er sich künftig wandeln kann; PW: SB + AD (S8).

5.10.5 Hellsicht

Voraussetzung: Gesamtwert WG 5

Stufe 1: Sicht und Gehör verdoppeln sich in Bezug auf Reichweite und Präzision; Geschmack, Fühlen und Riechen werden schärfer; die Schwierigkeit von entsprechenden PW reduziert sich um 2. In Verbindung mit dem angeborenen Vorteil *Sinnesschärfe* sinkt die Schwierigkeit des PW um 3. Für die Aktivierung des Talents ist kein PW erforderlich.

Stufe 2: Der Held für eine Szene die Aura der Wesen um ihn herum präzise erkennen und interpretieren; darüber hinaus erhält er auch grobe Informationen zum aktuellen Gemütszustand der Wesen. PW: WG + *Empathie & Menschenkenntnis* (S7).

Stufe 3: Der Held kann die Gedanken eines Humanoiden lesen und dessen Gefühle wahrnehmen. Kontra-PW: WG + *Empathie & Menschenkenntnis*; S = SB des Opfers + 4.

5.10.6 Kampfreflexe

Voraussetzung: Gesamtwert RE 5

Stufe 1: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf zusätzliche BP in Höhe von RE ÷ 2 pro Runde; es wird stets abgerundet. Kein PW erforderlich.

Stufe 2: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf zusätzliche BP in Höhe von (RE + IT) ÷ 2 pro Runde; es wird stets abgerundet. Kein PW erforderlich.

Stufe 3: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf zusätzliche BP in Höhe von (RE + IT + GW) ÷ 2 pro Runde; es wird stets abgerundet. Kein PW erforderlich.

5.10.7 Manipulator

Voraussetzung: Gesamtwert SB 4, Gesamtwert IG 5

Stufe 1: Der Held kann einem Humanoiden einen klaren, eindeutigen Ein-Wort-Befehl geben, der ausgeführt werden muss (sofern er verstanden wird); Kontra-PW: SB + *Einschüchtern*; S = AU + SB des Opfers. Voraussetzung: Blickkontakt.

Stufe 2: Der Held redet im Laufe einer Szene einem Humanoiden eine Idee, einen Gedanken ein (beides darf durchaus komplex sein); das Opfer tut nichts, was seiner Natur widerstrebt oder es in direkte Gefahr bringt; Kontra-PW: SB + *Empathie & Menschenkenntnis*; S = AU + SB des Opfers. Voraussetzung: Blickkontakt und genug Zeit.

Stufe 3: Der Held kann im Laufe einer Szene die Erinnerungen seines Opfers manipulieren; vergleichender PW: SB + *Überzeugen* gegen PW: AU + SB des Opfers; insgesamt müssen so viele Erfolge mehr erzielt werden, wie das Opfer SB hat. Voraussetzung: Blickkontakt und ausreichend Zeit.

5.10.8 Tiermeister

Voraussetzung: Gesamtwert IT 5

Stufe 1: Der Held kann mit Tieren kommunizieren und sie um Gefallen bitten bzw. ihnen Befehle erteilen; PW: IT + *Tierkunde* (S6).

Stufe 2: Der Held kann Tiere einer Gattung in Hörweite (kann u. U. noch eingeschränkt werden) herbeirufen (und zwar in der Sprache der Gattung); ob die Tiere dem Ruf folgen oder nicht, hängt von einem PW: IT + *Einschüchtern* (S7) ab (vorausgesetzt, die Tiere sind überhaupt da …). Danach kann der Held wie in Stufe 1 mit den Tieren kommunizieren und ihnen ggf. Befehle erteilen (kein weiterer PW erforderlich).

Stufe 3: Der Held kann den Körper eines Tieres übernehmen. Dazu ist Augenkontakt nötig; der Körper des Helden bleibt leblos und komatös zurück; PW: IT + *Empathie & Menschenkenntnis* (S8).

5.10.9 Unverwüstlich

Voraussetzung: Gesamtwert KT 5

Stufe 1: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf 3 Punkte zusätzliche Konstitution. Kein PW erforderlich.

Stufe 2: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf 5 Punkte zusätzliche Konstitution. Kein PW erforderlich.

Stufe 3: Der Held erhält für eine Szene bzw. einen Kampf 8 Punkte zusätzliche Konstitution. Kein PW erforderlich.

5.10.10 Verführer

Voraussetzung: Gesamtwert AU 5

Stufe 1: Humanoide in Sicht- und Hörweite werden durch das Auftreten des Helden eingenommen und stehen ihm tendenziell freundlich und offen gegenüber; PW: AU + *Schauspielern* oder *Singen* (S7).

Stufe 2: Der Held kann alle Humanoiden in Sicht- und Hörweite über ein natürliches Maß hinaus einschüchtern; diese werden alles tun, um zu verschwinden, bzw. fühlen sich vor Angst wie gelähmt; PW: AU + *Einschüchtern* (S7).

Stufe 3: Der Held bezaubert eine Person so vollkommen, dass sie ihm für eine Szene aus freien Stücken Wünsche erfüllt und seinen Befehlen gehorcht (sofern er verstanden wird); das Opfer bringt sich selbst nicht in Gefahr, ist aber stets nett, freundlich und hilfsbereit; PW: AU + *Überzeugen* (S8).

5.11 Göttliche Gaben

Voraussetzung: Gesamtwert *Götter, Geister & Legenden* 5, Aufmerksamkeit einer Gottheit

Für Aktivierung usw. gelten die Regelungen zu den heroischen Talenten analog (vgl. *Heroische Talente*, S. 139). Das Erlernen kann nach Maßgabe des SL entweder über Erfahrungspunkte laufen, wenn der Held gottgefällig genug agiert hat; alternativ kann der SL auch entscheiden, dass göttliche Gaben tatsächlich verliehen werden. Dann erhält ein Held die göttliche Gabe einer Gottheit auf Stufe 1 als Geschenk. – Aus der Natur der Sache ergibt sich, dass ein Held die Gaben maximal einer Gottheit erhalten kann: Götter sind eifersüchtig und achten darauf, dass ihre Gläubigen nur sie allein verehren.

Ein gläubiger Held bzw. ein Schurke, der die Aufmerksamkeit seiner Gottheit geweckt hat, kann durch seinen Glauben göttliche Wunder wirken. Er ist gehalten, seine Gabe im Sinne seiner Gottheit einzusetzen. Fällt ein Held bzw. Schurke bei seiner Gottheit in Ungnade, kann die Gabe wieder entzogen werden. Die Helden aus alten Legenden und Mythen hatten eventuell sogar Zugang zu Gaben der Stufe 4 oder darüber – vielleicht waren das aber auch Wunder, die die Götter den Helden individuell gewährten …

Die folgenden göttlichen Gaben fokussieren insbesondere auf das Pantheon des Ulnischen Imperiums. Beim Spiel in anderen Kulturen auf Zaon müssten entsprechende göttliche Gaben vom SL bestimmt werden.

5.11.1 Damrods Gaben

Stufe 1: **Damrods Glanz:** Der Held richtet ein kurzes Stoßgebet an Damrod und kann danach einen Gegenstand, den er selbst am Körper trägt, in gleißendes Sonnenlicht tauchen. Alle Lebewesen im Umkreis von 15 Metern außer dem Helden selbst werden geblendet, die Schwierigkeiten aller PW steigt um 2. Der Effekt hält eine Szene lang an; wird er im Kampf eingesetzt, dauert der Effekt so viele KR an, wie des Helden doppelter Wert in *Götter, Geister & Legenden* beträgt.

Stufe 2: **Damrods Wille:** Der Held betet eine halbe Stunde lang zu Damrod. Im Anschluss können ihn Wesen, mit denen er spricht, nicht anlügen – sie können zwar entscheiden, nicht zu sprechen, wenn sie aber sprechen, müssen sie dies wahrheitsgemäß tun. Zu beachten ist, dass Wahrheit hier das meint, was die Wesen für wahr halten. Der Effekt hält eine Stunde lang an.

Stufe 3: **Damrods Autorität:** Der Held richtet ein kurzes Stoßgebet an seinen Gott. Im Anschluss wird er für eine Szene von göttlicher Autorität umhüllt; alle Würfelpools für PW, mit denen andere überzeugt, eingeschüchtert usw. werden sollen, werden verdoppelt.

5.11.2 Aïduachs Gaben

Stufe 1: **Aïduachs Hilfe:** Der Held betet für eine Stunde zu seinem Gott. Im Anschluss kann er durch Handauflegen eine physische oder psychische Krankheit aus einem Lebewesen vertreiben.

Stufe 2: **Aïduachs Segen:** Der Held betet für eine halbe Stunde zu Aïduach. Im Anschluss kann er durch Handauflegen die Fruchtbarkeit eines Lebewesens erhöhen. Über genaue Regelungen und Folgen entscheidet der SL.

Stufe 3: **Aïduachs Wunder**: Der Held richtet ein Stoßgebet an seinen Gott und kann unmittelbar danach ein verwundetes oder verletztes Lebewesen heilen. Das gilt auch dann, wenn das Lebewesen kurz vor dem Tode durch eine Verwundung oder Verletzung steht, nicht aber für Vergiftungen, Krankheiten usw. Spieltechnisch stabilisiert sich das Lebewesen so, verliert keine weiteren LEP und erhält so viele LEP zurück, dass es wieder ein Viertel seiner maximalen LEP besitzt.

5.11.3 Auwals Gaben

Stufe 1: **Auwals Reinigung:** Der Held betet eine halbe Stunde lang zu seinem Gott. Im Anschluss kann er in einer kurzen Zeremonie Lebensmittel und Flüssigkeit rituell reinigen: Verdorbenes Essen wird wieder genießbar, fauliges Wasser wieder trinkbar usw. Die Menge beschränkt sich auf alles, das auf einem Tisch von 4 × 1,5 Meter angerichtet werden könnte; es ist allerdings ausdrücklich nicht erforderlich, dass auch ein Tisch vorhanden ist.

Stufe 2: **Auwals sichere Hand:** Der Held richtet ein Stoßgebet an Auwal und bittet um Unterstützung. Im Anschluss erhält er für eine Szene zwei Bonuswürfel für jede Aktion, die mit einem grundsätzlich landwirtschaftlich ausgerichteten Gegenstand ausgeführt wird. In einem Kampf erhält er den Bonus für genau eine Aktion pro KR. Kämpft der Held zum Beispiel mit einer Sichel oder einem Flegel, erhält er den Bonus einmal pro KR für seinen AWP.

Stufe 3: **Auwals reiche Gaben:** Der Held zieht sich für einen Tag zurück und betet ungestört zu seinem Gott. Im Anschluss segnet er ein bestimmtes Gebiet und erhöht so den Ertrag bei der nächsten Ernte deutlich. Über genaue Regelungen und Folgen entscheidet der SL.

5.11.4 Iësiadoras Gaben

Stufe 1: **Iësiadoras Einfluss:** Der Held betet für etwa eine halbe Stunde zu seiner Göttin. Im Anschluss macht sich für drei Stunden der Einfluss Iësiadoras auf zufällige Entscheidungen bemerkbar: Zufälle ereignen sich vermehrt zugunsten des Helden, Würfelwürfe weichen von der Statistik ab, Karten werden für den Helden positiv verteilt usw. Konkret erhält der Held für alle entsprechenden PW, also insbesondere für *Gaukelei & Glücksspiel*, einen Bonuswürfel, außerdem kann er pro Würfelwurf einen Misserfolg ignorieren.

Stufe 2: **Iësiadoras Segen:** Der Held segnet eine Person rituell (Dauer: ca. 5 Minuten). Im Anschluss verbessert sich der Geschäftssinn der gesegneten Person für drei Stunden deutlich, sodass sie für alle entsprechenden PW, also insbesondere für *Feilschen & Geschäftssinn*, drei Bonuswürfel erhält.

Stufe 3: **Iësiadoras Attraktion:** Der Held betet eine Stunde lang zu Iësiadora. Im Anschluss wirkt er für sechs Stunden besonders anziehend auf andere Personen, und zwar unabhängig vom Geschlecht. Die Schwierigkeit aller entsprechenden PW für die soziale Interaktion sinkt um 2. Über soziale Nebenwirkungen, wenn sich etwa andere in den Helden verlieben, entscheidet der SL.

5.11.5 Liastes Gaben

Stufe 1: **Liastes Gespür:** Der Held richtet ein kurzes Stoßgebet an Liaste und kann danach jede Wasserquelle und jeden Wasservorrat im Umkreis von einem Kilometer erspüren. Größere Wassermengen überlagern dabei kleinere sensorisch.

Stufe 2: **Liastes Kraft:** Der Held richtet ein kurzes Stoßgebet an Liaste und kann im Anschluss für zwei Stunden mit der Kraft, Ausdauer und Geschmeidigkeit eines Delphins schwimmen und tauchen. Die Schwierigkeit aller entsprechenden PW sinkt um 2; das betrifft auch ggf. fällige PW, um zu überprüfen, ob der Held ausdauernd genug ist. Die Geschwindigkeit verdoppelt sich.

Stufe 3: **Liastes Atem:** Der Held richtet ein kurzes Stoßgebet an seine Göttin und kann im Anschluss für längere Zeit unter Wasser atmen. Die Dauer richtet sich nach dem Wert *Götter, Geister & Legenden* – pro Punkt hält der Effekt eine Stunde an.

5.11.6 Losgars Gaben

Stufe 1: **Losgars Flamme:** Der Held kann nach kurzer Konzentration (2 KR) seine Waffe in eine flackernde (kühle) Flamme hüllen, die alle Mitstreiter inspiriert: Sie erhalten eine Szene lang in jeder KR für genau eine kampfbezogene Aktion zwei Bonuswürfel für genau einen Würfelpool nach Wahl. Zaubersprüche, magische Wortkombinationen usw. zählen nicht als kampfbezogene Aktion – Losgar ist ein Gott des Krieges, nicht der Magie. Der Held selbst ist von der Inspiration nicht betroffen, der Waffenschaden verändert sich nicht.

Stufe 2: **Losgars Lied:** Der Held beginnt während eines Kampfes laut zu singen und ehrt so seinen Gott. Er selbst und alle seine Mitstreiter (nicht aber seine Gegner), die das Lied hören können, erhalten einen Bonus von zwei Würfeln für alle AWP und einen Malus von zwei Würfeln für alle DWP. Der Effekt tritt automatisch ein (kein WW o. ä. möglich). Das Singen selbst erfolgt parallel zu anderen Aktionen und kostet keine BP. Pro KR wird ein PW: AD + *Singen* (S6) fällig; bei einem Patzer oder wenn der Helden zu singen aufhört oder verstummt, endet der Effekt.

Stufe 3: **Losgars Panzer:** Der Held betet vor einem Kampf für etwa eine Stunde zu seinem Gott; im Anschluss erscheint um den Körper des Helden eine Aura aus hell-weißem Licht, die alle Angriffe auf den Helden erschwert: Der Held erhält zwei RS-Symbole in jeder Körperzone, die andere Rüstungen ergänzen und insofern kumulativ sind. Zudem gelten ausnahmsweise auch die Regeln für die passive Parade: Der Held kann alle gegen ihn gerichteten Angriff ohne BP-Kosten mit einem DWP von 2 (S6) passiv parieren.

5.11.7 Nishius Gaben

Stufe 1: **Nishius Fokus:** Der Held kann nach einem etwa fünfzehnminütigen Gebet für einen längeren Zeitraum hoch konzentriert arbeiten. In den nächsten Stunden sinkt die Schwierigkeit aller PW, die sich auf Wissen(schaft), Kunst oder Kultur beziehen, um 1. Die Dauer richtet sich nach dem Wert *Götter, Geister & Legenden* – pro Punkt hält der Effekt eine Stunde an.

Stufe 2: **Nishius Wissen:** Der Held kann nach einem ca. einstündigen Gebet eine Information wiedergeben, die ein Thema aus Wissenschaft, Kunst oder Kultur betrifft. Dabei handelt es sich nicht um eine neue Erkenntnis, sondern um eine grundsätzlich bekannte Information, die der Held jedoch noch nicht wusste.

Stufe 3: **Nishius Hilfe:** Der Held kann nach einer ca. einstündigen Untersuchung, die mit immer wieder von Gebeten zu Nishiu unterbrochen wird, alle relevanten Informationen zu einem (magischen) Gegenstand erläutern. Das umfasst neben dessen Funktionsweise auch Hinweise zur Herstellung, aber nicht notwendigerweise zum Hersteller.

5.11.8 Udrilons Gaben

Stufe 1: **Udrilons Weissagung:** Der Held legt einem verletzten, erkrankten oder vergifteten Wesen die Hand auf und kann danach mit Sicherheit sagen, ob das Wesen aufgrund seiner Verletzung, Erkrankung oder Vergiftung sterben wird.

Stufe 2: **Udrilons Begleitung:** Der Held legt einem sterbenden Wesen für einige Minuten die Hand auf den Körper und nimmt ihm so jeglichen Schmerz und jegliche Furcht, bis der Tod eintritt.

Stufe 3: **Udrilons Bote:** Der Held kann nach einem ca. einstündigem Gebet Kontakt zu einem Boten Udrilons aufnehmen, der maximal so viele Fragen aus dem Reich Udrilons beantworten wird, wie der Wert *Götter, Geister & Legenden* des Helden beträgt.

5.11.9 Atûls Gaben

Die Aktivierung erfolgt abweichend vom üblichen Verfahren mithilfe von KP^B.

Stufe 1: **Atûls Chaos:** In einem Umfeld von 7,5 Metern um den Schurken herum reduziert sich der Würfelpool aller Wesen, die nicht ausdrücklich Atûl huldigen, um 2 Würfel.

Stufe 2: **Atûls Alterung:** Ein Gegenstand bzw. ein Lebewesen, den bzw. das der Schurke für mindestens eine Kampfrunde berührt, altert rapide. Der Zeitraum entspricht maximal dem Wert *Götter, Geister & Legenden* des Schurken multipliziert mit 10; der Alterungsprozess kann vom Schurken jederzeit unterbrochen, aber nicht rückgängig gemacht werden.

Stufe 3: **Atûls Zerfall:** Ein Gegenstand bzw. ein Lebewesen, den bzw. das der Schurke für mindestens eine Kampfrunde berührt, zerfällt in rasender Geschwindigkeit. Gegenstände bis zur Größe von 1 × 1 × 1 Metern zerfallen vollständig, größere anteilig. Lebewesen erleiden durch den Zerfall einen LEP-Schaden, der dem Wert *Götter, Geister & Legenden* des Schurken multipliziert mit sich selbst entspricht. Bindungswürfe sind allerdings gestattet. Der SL ist gehalten, die Auswirkungen zerfallener Extremitäten usw. entsprechend festzulegen.

6 Soziale Vorteile

Über die Steigerung von Eigenschaften, Fähigkeiten usw. mit Erfahrung hinaus können Helden, aber auch normale Menschen sich in weiteren Bereichen entwickeln. Das betrifft vor allem Bereiche des sozialen Miteinanders; hier können sie sogenannte **soziale Vorteile** erhalten. Grundsätzlich gilt hier, dass soziale Vorteile vom SL vergeben werden; das kann an bestimmte Bedingungen geknüpft sein, etwa beim sozialen Vorteil *Ruhm*.

Soziale Vorteile werden wie Eigenschaften oder Fähigkeiten mit einem Grundwert versehen; dieser Grundwert bewegt sich im Bereich von 1 bis 4. Je nach Situation kann ein SL verlangen, dass der Grundwert eines Vorteils Teil eines Würfelpools für einen PW wird, etwa bei einem PW: AU + *Kontakte*.

Folgende Vorteile sind grundsätzlich denkbar:

Einfluss (lokaler Bereich) Der Held hat sich in einem begrenzten lokalen Bereich – das könnte eine Stadt oder eine Region sein – über die Zeit eine Position gesichert, die ihm die Möglichkeit gibt, Einfluss auf Entwicklungen und Entscheidungen zu nehmen. *Einfluss* ist als Vorteil nicht an *Ruhm* oder *Status* gekoppelt; Einfluss kann auch im Stillen genommen werden.
Kontakte Der Held hat über die Zeit sein Kontaktnetz gut ausgebaut. Die damit verknüpften Erfahrungen kann er in Zukunft ggf. auch für PW nutzen, um im fremden Umfeld neue Kontakte zu knüpfen.

Ruhm (Infamia) Der Held hat im Laufe der Zeit so viele Heldentaten vollbracht, dass er auch in Gegenden, die er noch nie bereist hat, einen gewissen Ruf genießt. Die damit geknüpfte Erfahrung kann er in Zukunft ggf. auch für PW nutzen, um im fremden Umfeld bei sozialer Interaktion Vorteile zu erhalten. – *Ruhm* mit einem Grundwert von 1 ist an mindestens 20 ausgegebene KP^G geknüpft, *Ruhm* 2 an 35 ausgegebene KP^G, *Ruhm* 3 an 50 ausgegebene KP^G usw. Das negative Äquivalent zu Ruhm ist *Infamia*.
Status (sozialer Bereich) Der Held hat über die Zeit in einem begrenzten sozialen Bereich – das könnte eine soziale Schicht, eine Statusgruppe oder auch eine Ansiedlung/Stadt sein – einen bestimmten Status erreicht, der es ihm in Zukunft ggf. erleichtert, mit Personen aus diesem sozialen Bereich zu interagieren. Im Gegensatz zu Ruhm ist dieser Status lokal bzw. sozial begrenzt, hat aber ggf. stärkere Auswirkungen, da dem Helden in der Regel automatisch Respekt entgegengebracht wird.
Verbündete Der Held hat im Laufe der Zeit eine Reihe von Verbündeten gefunden, die ihn immer wieder unterstützen (und die über die Heldengruppe hinausgehen). Die damit geknüpfte Erfahrung kann er in Zukunft ggf. auch für PW nutzen, um im fremden Umfeld neue Verbündete zu finden.
Vermögen Der Held hat über die Zeit ein Vermögen angehäuft, das – außer durch grobe Fahrlässigkeit – dafür sorgt, dass er auch in Zukunft ein gutes, sehr gutes oder gar luxuriöses Auskommen hat, ohne dafür arbeiten zu müssen. Helden müssen verfügbares Vermögen im Umfang von mindestens 5.000 Denari (bzw. 10.000 Silberstücke) investieren, um den Vorteil *Vermögen* mit Grundwert 1 zu erhalten.

Tabelle 47: Soziale Vorteile