

Inhaltsverzeichnis

1. Werte und Mechanismen.....	2
1.1 Eigenschaften	2
1.2 Das Glück.....	3
1.3 Aspekte.....	4
1.4 Handlungen	22
1.5 Der Kampf.....	27
1.6 Heilung und Regeneration.....	39
1.7 Magie (Optional)	40
1.8 Priestermacht (Optional)	46
1.9 Schadensursachen.....	47
2. Die Charaktererschaffung	50
2.1 Das Charakterkonzept	50
2.2 Die Generierung der Eigenschaften	50
2.3 Die Generierung der Aspekte	51
2.4 Die Facetten.....	52

1. Werte und Mechanismen

1.1 *Eigenschaften*

Eigenschaften sind die regelnde Grundstruktur hinter den Fähigkeiten jedes Charakters, gleich, ob es sich um einen Spielercharakter (SC) oder einen vom Spielleiter verkörperten Nicht-Spielercharakter (NSC) handelt.

Ihnen unterstehen jeweils bestimmte Aspekte, zu denen mehr unter dem Punkt "Aspekte" kommt.

Eigenschaften bewegen sich auf einem Wert von

10-250.

Sie legen die Punkte fest, die auf die Aspekte verteilt werden dürfen (Alle **Aspekte der Eigenschaft zusammen** dürfen den **Wert der Eigenschaft** nicht überschreiten).

Sie werden aber ansonsten unabhängig voneinander gesteigert. Ein zusätzlicher Eigenschaftspunkt bedeutet nicht, dass auch automatisch ein oder gar alle Aspekte steigen.

Das **Steigern von Eigenschaften** kostet

2 Erfahrungspunkte	bis einschließlich des Wertes	99
4 Erfahrungspunkte	bis	199
8 Erfahrungspunkte	bis	250

Die Eigenschaften sind in zwei Gruppen unterteilt:

<u>Körperlich</u>	<u>Geistig</u>
Stärke	Klugheit
Gewandtheit	Intuition
Geschick	Willenskraft

1.2 Das Glück

Das Glück ist eine Art siebter Eigenschaft ohne eigene Aspekte, die eigenen Regeln folgt und nur die Aufgabe hat, die Wahrscheinlichkeit von Patzern und Glückswürfen zu bestimmen (siehe mehr dazu unter "Handlungen").

Es bewegt sich auf einem Wert von

10-100

Die **Steigerung des Glücks** kostet **einen Erfahrungspunkte pro Stufe**.

Pro Zehn Punkte in dieser Eigenschaft darf der Spieler entscheiden, ob er seine Patzerwahrscheinlichkeit **um 1 senken**, **oder** seine Glückswurfwahrscheinlichkeit **um 1 steigern** will.

Der erste Punkt aus den 10 von Anfang an vergebenen Punkten im Wert Glück ist **immer fest vergeben** als der erste Punkt als **Glückswurf** (die Zahl 1 auf dem W100; mehr dazu unter "Handlungen".)

Am Anfang tritt ein

Glückswurf	nur bei diesem Wurf	1	auf, ein
Patzer	bei den Zahlen	96-100.	

Wenn also ein Glückswert von 20 erreicht wird, darf der Spieler erstmals entscheiden, ob er Glückswürfe fortan schon ab dem Wert 2 schaffen will, oder ob ihm Patzer nur noch zwischen 97-100 unterlaufen und so weiter. Mit einem Glückswert von 100 kann er also entweder Glückswürfe bei 1-5 schaffen und ihm unterlaufen keinerlei Patzer mehr, oder aber er will Glückswürfe bei 1-10 schaffen, hat dafür aber immer noch die volle Patzerwahrscheinlichkeit - oder erwählt eine andere Verteilung dazwischen.

Optional: Erleidet ein Charakter in einem Abenteuer eine dauerhafte Beeinträchtigung wie eine Phobie oder eine Verstümmelung so erhält er zum Ausgleich eine Erhöhung seines Glück-Wertes von 5 (für z.B. für den Verlust eines Fingers, oder eine Phobie auf einem Wert von 1/5), 10 (für eine Hand oder eine Phobie auf einem Wert von 2/10 oder 3/15) oder 15 (für einen Arm oder eine Phobie mit Wert 4/20 oder 5/25).

1.3 Aspekte

Aspekte verkörpern die einzelnen Bestandteile, die zu jeder Handlung gehören. Sie werden einer oder mehreren Eigenschaften zugeordnet und werden, wie unter "Eigenschaften" genannt, von diesen nach oben hin begrenzt.

Aspekte bewegen sich auf einem Wert von

0-25

Dabei bedeutet 0, dass man keine Ahnung von diesem Aspekt hat und auch nicht darauf Proben darf (mehr dazu unter "Handlungen") und 25, dass man ein absoluter Meister dieses Faches ist, der praktisch alles darüber weiß bzw. kann.

Das **Steigern eines Aspektes** um einen Punkt kostet immer **einen Erfahrungspunktpunkt pro Stufe**.

Spezialfall Lehrer: Lehrmeister sind meist entweder teuer oder stehen in einem Meister (also Herrenverhältnis) zu ihrem Schülern und überlegen sich genau, wem sie ihr Wissen weitergeben. Ein Lehrmeister muss einen höheren Wert im gelehrten Aspekt aufweisen, als sein Schüler, sein Wert ist die Obergrenze, bis zu der der Lehrer den Aspekt lehren kann. Der Lehrer muss nun aus [**Didaktik**] + [gelehrter Aspekt] + [zwei aus folgender Liste: **Empathie**, **Geduld** (bei eher talentlosen Schülern), **Einschätzen**, **Stimme**, **Autorität** (bei rebellischen Schülern); sollte nichts passen, dürfen **Didaktik** und/oder der gelehrte Aspekt doppelt erscheinen] so viele Punkte ansammeln, wie der gelehrte Aspekt betragen soll, mehrere Stufen werden addiert. Dafür zahlt der Spieler des Schülers dann nur noch 3 Punkte für 5 Stufen. Jede Probe dauert etwa eine Woche, eine misslungene Probe bedeutet eine Woche (sinnlosen) Verlustes, ein Patzer zieht 15 schon angesammelte Punkte wieder ab.

Beispiel: Pipin nimmt Schwertkampfunterricht. Sein Meister bringt es auf Schlag 20, Pipin auf nur 5. Er würde seinen Wert gern auf 15 anheben. Der Meister bringt dafür die Voraussetzungen mit. Der Meister muss nun $(6+7+8+9+10+11+12+13+14+15=)$ 105 Punkte ansammeln. Der Meister entscheidet, dass die Probe aus [**Didaktik**]+[**Hieb**]+[**Geduld**]+[**Empathie**] bestehen soll, da Pipin keine große Grundeignung oder Begabung als Krieger mitbringt.

Dabei gilt: Pro realer Stunde Spielzeit werden in etwa 2-3 Erfahrungspunkte Belohnung gerechnet. Für besondere Erlebnisse kann auch noch ein Bonus dazukommen. Wird ein Aspekt besonders gefordert (besonders schwere und/oder häufige Handlungen damit gelingen) oder die Charaktere erfahren viel neues darüber, darf er nach dem Abenteuer kostenlos um 1 angehoben werden. Pro realer Spielstunde, die das Abenteuer dauert, sollte nicht mehr als 1 Aspekt betroffen sein, ein Aspekt kann aber öfter betroffen sein (und kann dann um 2 oder 3 angehoben werden, tendenziell sollten aber eher verschiedene Aspekte weniger gesteigert werden als eines mehr).

Körperlich		
Stärke (St)	Gewandtheit (Gw)	Geschick (Gs)
Schlag (St/Gw)	Schlag (St/Gw)	Fingerfertigkeit
Tritt (St/Gw)	Beweglichkeit	Wurf (St/Gs)
Hieb (St/Gw)	Tritt (St/Gw)	Einhänd. (St/Gw/Gs)
Einhänd. (St/Gw/Gs)	Einhänd. (St/Gw/Gs)	Beidhändig (Gw/Gs)
Zweihändig (St/Gw)	Zweihändig (St/Gw)	Stich (St/Gw/Gs)
Wurf (St/Gs)	Hieb (St/Gw)	Schleuder (St/Gs)
Klettern (St/Gw)	Balance	Schuss (Gw/Gs)
Griff (St/Gw)	Griff (St/Gw)	Parade (Gw/Gs)
Winden (St/Gw)	Ausweichen	Mechanik
Kraft	Schleichen	Schnitt (St/Gw/Gs)
Ausdauer	Winden (St/Gw)	Glas
Zähigkeit (St/Wi)	Sprint	Stein
Schleuder (St/Gs)	Sprung	Metall
Gegenhalten (St/Gw)	Klettern (St/Gw)	Holz
Stich (St/Gw/Gs)	Gegenhalten (St/Gw)	Leder/Pelze
Schnitt (St/Gw/Gs)	Anmut/Eleganz	Stoff
	Schwimmen	Ton/Lehm
	Lenken	Bein/Knochen
	Schuss (Gw/Gs)	Fleisch
	Parade (Gw/Gs)	Heilung
	Beidhändig (Gw/Gs)	Instrumente
	Stich (St/Gw/Gs)	Schrift
	Schnitt (St/Gw/Gs)	Fasern
	(Fliegen)	(Feuern)

Geistig		
Klugheit (Kl)	Intuition (In)	Willenskraft (Wi)
Logik	Reaktion	Entschlossenheit
Gedächtnis	Orientierung	Zähigkeit (St/Wi)
Farben	Sehen	Bedrohlichkeit
Gift	Hören	Autorität
Fermentation/Gärung	Fühlen	Charakterfestigkeit
Geschichte	Schmecken/Riechen	Geduld
Strategie/Taktik	Empathie	Stimme
Gesetze	Einschätzen	Nachahmung (In/Wi)
Sprachen	Kräuter/Gewürze	Spiel (Kl/In/Wi)
Anatomie	Harmonie	Dominanz
Okkultismus	Tarnung	Disziplin
Architektur	Verführung	
Etikette	Tiere	
Didaktik	Nachahmung (In/Wi)	
Nautik	Wetter (Kl/In)	
Religion	Spiel (Kl/In/Wi)	
Philosophie		
Mathematik		

Verwaltung/Handel		
Rhetorik		
Krankheit		
Wetter (Kl/In)		
Spiel (Kl/In/Wi)		
Feuer		
Getreide/Gemüse		
Legenden/Mythen		
Geographie		
Sternkunde		

Sprachen und Schriften bilden einen Sonderfall

Jede Sprache kann einen Wert von bis zu 5 (4 bei besonders einfachen, 6 bei besonders komplizierten) annehmen, der sich aus dem Wert im Aspekt **[Sprachen]** speist (verteilt werden kann) bei drei spricht man die Sprache wie ein durchschnittlicher Einheimischer, bei 2 kennt man alle weit verbreiteten Vokabeln und grammatikalischen Phänomene. In der Muttersprache erhält jeder Charakter einen Wert von 3 automatisch, der nicht aus dem Aspekt **[Sprachen]** bezahlt werden muss. Jeder Punkt darüber muss aber gespeist werden. Für Schriften gilt das gleiche, nur gibt es keine „Mutterschrift“.

Beschreibung der Aspekte

Stärke

Schlag

Andere Attribute: Gewandtheit

Beschreibung: Die Fähigkeit, mit Waffen mit geeigneter Fläche oder Kante zuzuschlagen. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Einhändig, Zweihändig, Beidhändig, Parade, Ausweichen, Gegenhalten

Schnitt

Andere Attribute: Gewandtheit, Geschicklichkeit

Beschreibung: Die Fähigkeit, mit Waffen mit geeigneter Klinge zu schneiden. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Einhändig, Zweihändig, Beidhändig, Parade, Ausweichen, Gegenhalten

Stich

Andere Attribute: Gewandtheit, Geschicklichkeit

Beschreibung: Die Fähigkeit mit Waffen mit geeigneter Spitze zuzustechen. Ein Angriffsaspekt.

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Einhändig, Zweihändig, Beidhändig, Parade, Ausweichen, Gegenhalten

Einhändig

Andere Attribute: Gewandtheit, Geschicklichkeit

Beschreibung: Die Fähigkeit des Kampfes mit nur einer Hand (mit freier oder gar fehlender zweiter Hand). Ein Führungsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Schlag, Schnitt, Stich, Ausweichen, Parade, Gegenhalten

Zweihändig

Andere Attribute: Gewandtheit

Beschreibung: Die Fähigkeit des Kampfes mit Waffen, die (jeweils) zwei Hände benötigen. Ein Führungsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Schlag, Schnitt, Stich, Ausweichen, Parade, Gegenhalten

Wurf

Andere Attribute: Geschicklichkeit

Beschreibung: Die Fähigkeit, ein Geschoss ohne Hilfsmittel gegen ein Ziel zu werfen. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Einhändig, Beidhändig, Ausweichen, Parade

Schleuder

Andere Attribute: Geschicklichkeit

Beschreibung: Die Fähigkeit mit einem Hilfsmittel aber direktem Krafteinsatz ein Geschoss gegen ein Ziel zu schleudern. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Einhändig, Beidhändig, Ausweichen, Parade

Gegenhalten

Andere Attribute: Gewandtheit

Beschreibung: Die Fähigkeit, selbst Schaden zu vermeiden und sich einen Vorteil zu verschaffen, indem man den Gegner mit einer längeren Waffe auf Abstand hält. Ein Verteidigungsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Zweihändig, Schlag, Schnitt, Stich

Winden

Andere Attribute: Gewandtheit

Beschreibung: Die Fähigkeit, einer Umklammerung, einem Griff oder aus einer eingeklemmten Situation zu entkommen. Ein Verteidigungsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Griff, Hieb, Tritt, Reaktion, Beweglichkeit

Kraft

Andere Attribute: -

Beschreibung: Der rohe oder auch geschickte Einsatz von Stärke zum Heben, Tragen, Schieben u.ä. schwerer Gegenstände. Ein Füllaspekt

Häufig in Verbindung mit: Ausdauer, Entschlossenheit, Zähigkeit

Ausdauer

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, körperlichen Belastungen, insbesondere durch Anstrengung und Luftmangel, standzuhalten

Häufig in Verbindung mit: Entschlossenheit, Zähigkeit, Sprint, Schwimmen, Klettern, Kraft

Zähigkeit

Andere Attribute: Willenskraft

Beschreibung: Die Fähigkeit, körperliche Schäden durch mechanische, thermische, chemische (Gift, Säure etc) oder biologische (Krankheiten, Parasiten etc) Einflüsse zu ertragen und zu heilen

Häufig in Verbindung mit: Entschlossenheit, Ausdauer

Klettern

Andere Attribute: Gewandtheit

Beschreibung: Die Fähigkeit, durch Zuhilfenahme von Händen und Füßen (und kaum weiteren Hilfsmitteln wie Steigeisen, Seile oder Kletterhaken) steile Hindernisse zu überwinden oder erhöhte Positionen zu erreichen.

Häufig in Verbindung mit: Ausdauer, Entschlossenheit

Griff

Andere Attribute: Gewandtheit

Beschreibung: Die Fähigkeit, im Kampf einen Gegner zu greifen, zu umklammern, zu Boden zu werfen, zu würgen Knochen zu brechen oder Gelenke auszukugeln. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Ausweichen, Winden, Parieren

Hieb

Andere Attribute: Gewandtheit

Beschreibung: Die Fähigkeit, einen Gegner mit Fäusten, Handkanten, Ellenbogen oder Kopfstößen anzugreifen. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Ausweichen, Winden, Parieren

Tritt

Andere Attribute: Gewandtheit

Beschreibung: Die Fähigkeit, mit Tritten, Fußfegern und Kniestößen anzugreifen. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Ausweichen, Winden, Parieren

Gewandtheit

Schlag

Siehe Stärke

Schnitt

Siehe Stärke

Stich

Siehe Stärke

Einhändig

Siehe Stärke

Zweihändig

Siehe Stärke

Beidhändig

Andere Attribute: Geschicklichkeit

Beschreibung: Die Fähigkeit, im Kampf zwei Hände mit unabhängigen Angriffs- und Verteidigungswaffen zu verwenden (nötig für Kampf mit zwei Waffen, Schild oder Parierdolchen). Ein Führungsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Schlag, Schnitt, Stich, Ausweichen, Parade, Gegenhalten

Schuss

Andere Attribute: Geschicklichkeit

Beschreibung: Die Fähigkeit, ein Geschoss mit indirektem Körpereinsatz (Spannkraft eines Bogens, Luftdruck eines Blasrohres etc) auf ein Ziel zu schießen. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Zweihändig, Ausweichen

Parade

Andere Attribute: Geschicklichkeit

Beschreibung: Die Fähigkeit mit der eigenen Waffe, Schild oder Arm einen gegnerischen Angriff abzulenken oder aufzufangen, um Schaden zu entgehen. Ein Verteidigungsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Zweihändig, Schlag, Schnitt, Stich, Hieb, Tritt, Griff

Ausweichen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, sich aus der Linie eines gegnerischen Angriffs zu bewegen und so Schaden zu entgehen. Ein Verteidigungsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Zweihändig, Schlag, Schnitt, Stich, Hieb, Tritt, Griff, Sprung

Gegenhalten

Siehe Stärke

Winden

Siehe Stärke

Sprint

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, sich schnell zu Fuß zu bewegen

Häufig in Verbindung mit: Ausdauer, Sprung, Beweglichkeit

Sprung

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, weit, hoch und/oder gezielt zu springen oder spektakuläre Figuren in der Luft zu vollführen

Häufig in Verbindung mit: Sprint, Entschlossenheit, Einschätzen

Klettern

Siehe Stärke

Schleichen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, sich zu Fuß, krabbelnd oder kriechend lautlos zu bewegen

Häufig in Verbindung mit: Tarnung, Beweglichkeit, Entschlossenheit, Geduld, Disziplin, Hören

Anmut/Eleganz

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, sich anmutig und Elegant zu bewegen

Häufig in Verbindung mit: Beweglichkeit, Verführung, Balance

Schwimmen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, sich im, unter oder durch das Wasser zu bewegen (oder sich einfach darüber zu halten)

Häufig in Verbindung mit: Ausdauer, Beweglichkeit

Lenken

Andere Attribute: -

Beschreibung: Das Steuern von Reittieren und Gefährten.

Häufig in Verbindung mit: Balance, Mechanik, Tiere, Dominanz, Reaktion, Einschätzen

Balance

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, auf kleinen Flächen oder schwankendem Grund das Gleichgewicht zu halten oder beim Stolpern wiederzugewinnen.

Häufig in Verbindung mit: Beweglichkeit

Griff

Siehe Stärke

Hieb

Siehe Stärke

Tritt

Siehe Stärke

Beweglichkeit

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die allgemeine Gelenkigkeit und Beweglichkeit eines Charakters. Ein Füllaspekt

Häufig in Verbindung mit: Balance, Winden, Anmut/Eleganz

Fliegen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit geflügelter Wesen sich durch die Luft zu bewegen

Häufig in Verbindung mit: Beweglichkeit, Ausdauer

Geschick**Schnitt**

Siehe Stärke

Stich

Siehe Stärke

Einhändig

Siehe Stärke

Beidhändig

Siehe Gewandtheit

Wurf

Siehe Stärke

Schleuder

Siehe Stärke

Schuss

Siehe Gewandtheit

Parade

Siehe Gewandtheit

Mechanik

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse um Maschinen, komplexere Fallen, Schlösser usw.

Häufig in Verbindung mit: Fingerfertigkeit, Metall, Holz, Leder/Pelze, Fasern

Fingerfertigkeit

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die allgemeine Geschicklichkeit der Hände eines Charakters. Ein Füllaspekt

Häufig in Verbindung mit: Mechanik, allen Materialaspekten, Heilung, Instrumente, Schrift

Glas

Andere Attribute: -

Beschreibung: Gewinnung, Verarbeitung und Formung von Glas. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Feuer, Fingerfertigkeit, Harmonie, Farben

Stein

Andere Attribute: -

Beschreibung: Auswahl und Bearbeitung von Stein für Gebäude, Werkzeug, Skulpturen und Schmuck. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Fingerfertigkeit, Harmonie, Architektur, Kraft, Ausdauer, Einschätzen

Metall

Andere Attribute: -

Beschreibung: Gewinnung und Formung durch Schmieden und Gießen von Metall, sowie Mischen von Legierungen. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Feuer, Fingerfertigkeit, Holz, Kraft, Ausdauer, Einschätzen

Holz

Andere Attribute: -

Beschreibung: Auswahl und Bearbeitung verschiedener Hölzer für Gebäude, Werkzeug, Waffen und Skulpturen, auch die Gewinnung und Verwendung von Harzen und Pech sind inbegriffen. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Fingerfertigkeit, Feuer, Harmonie, Metall, Fasern, Architektur, Kraft, Ausdauer, Einschätzen

Leder/Pelze

Andere Attribute: -

Beschreibung: Abziehen von Tierhäuten und deren Weiterverarbeitung zu Pelzen, Leder, Pergament, Kleidung, Riemen usw. Auch Federn werden hiermit abgehandelt. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Fermentation/Gärung, Fleisch, Fingerfertigkeit, Einschätzen

Stoff

Andere Attribute: -

Beschreibung: Herstellung und Weiterverarbeitung von Stoffen aller Art durch Weben, Stricken, Häkeln, Spinnen, Schneiden usw. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Farben, Fingerfertigkeit, Leder/Pelze, Fasern, Einschätzen

Ton/Lehm

Andere Attribute: -

Beschreibung: Gewinnung, Formung und Verarbeitung von Ton und Lehm zu Ziegeln, Skulpturen und Geschirr. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Feuer, Farben, Architektur, Fingerfertigkeit, Harmonie, Einschätzen

Bein/Knochen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Gewinnung und Verarbeitung von Elfenbein, Geweihen, Knochen und Zähnen für Werkzeug, Intarsien, Skulpturen usw. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Fleisch, Anatomie, Harmonie, Fingerfertigkeit, Einschätzen

Fleisch

Andere Attribute: -

Beschreibung: Ausnehmen und Zerlegen von Tieren, Haltbarmachen und Zubereitung von Fleisch und Fett, Behandlung von Verletzungen. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Kraft, Fingerfertigkeit, Anatomie, Feuer, Fermentation/Gärung, Heilung, Leder/Pelze, Kräuter/Gewürze, Getreide/Gemüse, Einschätzen

Heilung

Andere Attribute: -

Beschreibung: Behandlung von mechanischen, chemischen, thermischen und biologischen Beschädigungen von Mensch und Tier, seelische Behandlungen

Häufig in Verbindung mit: Fleisch, Anatomie, Krankheiten, Gifte, Empathie, Kräuter/Gewürze, Tiere, Getreide/Gemüse, Einschätzen, allen vier Sinnesaspekten

Instrumente

Andere Attribute: -

Beschreibung: Herstellung und Spielen von Musikinstrumenten

Häufig in Verbindung mit: Holz, Metall, Fingerfertigkeit, Harmonie

Schrift

Andere Attribute: -

Beschreibung: Lesen und Schreiben einer oder verschiedener Schriften und der Kryptographie ab einem Wert von 7

Häufig in Verbindung mit: Sprachen, Farben, Gedächtnis, Fingerfertigkeit, verschiedenen Materialaspekten auf, in oder aus denen geschrieben wird, Mathematik (für Kryptographie)

Fasern

Andere Attribute: -

Beschreibung: Gewinnung und Verarbeitung verschiedener Fasern und Sehnen v.a. zu Schnüren und Seilen aber auch zu Stoffen, Netzen etc. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Stoffe, Fingerfertigkeit, Holz, Fermentation/Gärung, Einschätzen

Feuern

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, mit Feuerwaffen ohne eigenen Krafteinsatz Projektile auf ein Ziel zu feuern. Ein Angriffsaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Zweihändig, Ausweichen, Einhändig

Klugheit

Feuer

Andere Attribute: -

Beschreibung: Entfachen und anheizen von Feuern, korrekter Aufbau von Öfen und die richtige Dosierung von Hitze

Häufig in Verbindung mit: Holz, Ton, Stein, Metall, Glas

Getreide/Gemüse

Andere Attribute: -

Beschreibung: Anbau oder Finden und Verarbeitung von Getreide, Obst und Gemüse. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Feuer, Kräuter/Gewürze, Fermentation/Gärung, Einschätzen, Gift, Fleisch, Sehen

Farben

Andere Attribute: -

Beschreibung: Gewinnung, Mischen und Auftragen von Farben. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Schriften, Materialaspekte, auf denen die Farbe aufgetragen oder aus denen sie hergestellt wird

Gift

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse von Giften, deren Herstellung, Anwendung sowie Diagnostizieren und heilen von Vergiftungen

Häufig in Verbindung mit: Kräuter/Gewürze, Tiere, Fleisch, Heilung, Anatomie, Sehen, Riechen/Schmecken

Fermentation/Gärung

Andere Attribute: -

Beschreibung: Geschicktes Faulenlassen in bestimmten Bedingungen, um ein Material zu verarbeiten - von Wein und Bier über Brot und Sauerkraut bis zu Leder und Giften

Häufig in Verbindung mit: Getreide/Gemüse, Fleisch, Kräuter/Gewürze, Leder/Pelze, Gift

Geschichte

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnis von historischen Ereignissen und deren Zusammenhänge

Häufig in Verbindung mit: Gedächtnis, Logik, Gesetze (Rechtsgeschichte), Strategie/Taktik (Militärgeschichte), Okkultismus (Magiegeschichte), Architektur (Architekturgeschichte), Didaktik, Religion (Kultgeschichte), Philosophie (Philosophiegeschichte), Verwaltung/Handel (Wirtschaftsgeschichte), Legenden/Mythen, Geographie

Strategie/Taktik

Andere Attribute: -

Beschreibung: Planen von militärischem Vorgehen

Häufig in Verbindung mit: Einschätzen, Gesetze, Okkultismus, Architektur, Nautik, Verwaltung/Handel, Rhetorik, Wetter, Logik, Geographie

Gesetze

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnis von Gesetzen und Rechtsprechung

Häufig in Verbindung mit: Gedächtnis, Logik, Geschichte, Religion, Rhetorik, Geographie

Sprachen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Sprechen einer oder verschiedener Sprachen, Kenntnis geltender Grammatik und Vokabeln, sowie ein für Poesie nötiges Sprachgefühl

Häufig in Verbindung mit: Rhetorik, Gedächtnis, Geographie, Stimme, Hören

Anatomie

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnis vom Inneren von Körpern von Mensch und Tier, Organen, Skelett und deren Zusammenhänge

Häufig in Verbindung mit: Fleisch, Heilung, Tiere, Sehen, Fühlen, Gedächtnis

Okkultismus

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnis von Magie und anderen übersinnlichen Dingen außerhalb der Religion

Häufig in Verbindung mit: Logik, Gedächtnis, Religion, Philosophie, Legenden/Mythen, Sternkunde

Architektur

Andere Attribute: -

Beschreibung: Erkennen typischer Architekturen und Erbauung zweckmäßiger und/oder schöner Gebäude

Häufig in Verbindung mit: Stein, Holz, Metall, Fasern, Glas, Harmonie, Mathematik, Verwaltung/Handel

Etikette

Andere Attribute: -

Beschreibung: Wissen um korrektes und höfliches Verhalten gerade auf höfischem Parkett

Häufig in Verbindung mit: Gedächtnis, Anmut/Eleganz, Gesetze, Sprache, Verführung, Empathie, Nachahmung

Didaktik

Andere Attribute: -

Beschreibung: Lehren und Weitergabe von Wissen auf effektive Weise

Häufig in Verbindung mit: Empathie, Geduld, Einschätzen, Stimme, Autorität, zudem alle Aspekte, die gelehrt werden

Nautik

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse von Schiffen, Mannschaft, Seerecht und dem Meer

Häufig in Verbindung mit: Kraft, Ausdauer, Lenken, Stoff, Holz, Strategie/Taktik, Gesetze, Verwaltung/Handel, Einschätzen, Wetter, Autorität, Sternkunde, Orientierung

Religion

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse über die eigene und fremde Religionen, Götter, Heilige, heilige Orte und Schriften etc.

Häufig in Verbindung mit: Didaktik, Gedächtnis, Philosophie, Gesetze, Legenden/Mythen (je nach Religion kann hier noch viel dazukommen)

Philosophie

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse von Philosophie und Metaphysik

Häufig in Verbindung mit: Logik, Gedächtnis, Geschichte, Rhetorik

Mathematik

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse um Algebra und Geometrie, vom zählen über rechnen bis hin zu kompliziertesten Gleichungen und Figuren

Häufig in Verbindung mit: Logik, Gedächtnis, Verwaltung/Handel

Verwaltung/Handel

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse um die Verwaltung des eigenen Haushaltes, über Schiffe, Heere und Kontore bis hin zu ganzen Reichen, geschicktes Kaufen und Verkaufen von Waren

Häufig in Verbindung mit: Mathematik, Logik, Gedächtnis, Strategie/Taktik, Nautik, Rhetorik, Gesetze, Geographie

Rhetorik

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse um geschicktes Sprechen beim feilschen, Reden halten, Lügen, Diskutieren, vor Gericht und vielen anderen Situationen

Häufig in Verbindung mit: Stimme, Verwaltung/Handel, Autorität, Verführung, Aspekte von Themen, über die man diskutiert (z.B. Religion, Philosophie etc.)

Krankheit

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse von Krankheiten, deren Behandlung, den richtigen Umgang mit ihnen und deren Nutzung z.B. im Krieg

Häufig in Verbindung mit: Gedächtnis, Kräuter/Gewürze, Fleisch und Getreide/Gemüse (für die richtige Diät), Heilung, die Sinnesaspekte, Entschlossenheit

Wetter

Andere Attribute: Intuition

Beschreibung: Kenntnisse um die Vorhersage und Nutzung von Wetterphänomenen zum Antreiben, Trocknen oder Bewässern

Häufig in Verbindung mit: Nautik, Stoff, Fleisch, Kräuter/Gewürze, Getreide/Gemüse, Architektur, Geographie

Spiel

Andere Attribute: Intuition, Willenskraft

Beschreibung: Kenntnisse um Taktiken bei Spielen, richtiges Einschätzen der Spielsituation und Siegeswille

Häufig in Verbindung mit: Einschätzen, bei Ball- und Mannschaftssportarten Wurf, Tritt, Sprint, Ausdauer, Disziplin, Strategie/Taktik, bei Brett-, Karten- und Würfelspielen Mathematik, Gedächtnis, Logik, Empathie, Geduld, bei Kraft-, Mut- und Überwindungsspielen Kraft, Ausdauer, Zähigkeit, Entschlossenheit

Logik

Andere Attribute: -

Beschreibung: Erkennen oder Erschließen kausaler Zusammenhänge. Ein Füllaspekt

Häufig in Verbindung mit: Vielen Klugheits- und einigen Intuitionsaspekten

Gedächtnis

Andere Attribute: -

Beschreibung: Erinnern an Fakten und Einzelheiten. Ein Füllaspekt

Häufig in Verbindung mit: Vielen Klugheits- und einigen Intuitionsaspekten, bisweilen auch gewisse Geschicklichkeitsaspekte (insbesondere Materialaspekte)

Legenden/Mythen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse von Sagen, Legenden, Mythen und Geschichten aus vergangenen oder der heutigen Zeit

Häufig in Verbindung mit: Stimme, Harmonie, Nachahmung, Religion, Gedächtnis

Geographie

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse um politische Grenzen und Gebiete und deren Verhältnisse und die Lage von Geländen, Gewässern, Klimazonen, Gebirgen usw. Kenntnisse der Kartographie sind inbegriffen

Häufig in Verbindung mit: Gedächtnis, Verwaltung/Handel, Strategie/Taktik, Orientierung, Farben

Sternkunde

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse von Astrologie und Astronomie, Lage der Sterne zu bestimmten Zeiten

Häufig in Verbindung mit: Okkultismus, Orientierung, Gedächtnis, Mathematik

Intuition

Tiere

Andere Attribute: -

Beschreibung: Wissen, Einschätzen und Vorhersagen insbesondere von Verhalten von Tieren und um deren korrekte Nutzung, sowie deren Erkennung und Einordnung

Häufig in Verbindung mit: Lenken, Dominanz, Einschätzen, Gedächtnis, Logik, Anatomie, Geduld, Sehen (insbesondere beim Spurenlesen)

Einschätzen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Einschätzen von Qualitäten, Werten/Preisen, Menschen, Tieren, Strecken, Zeiträume, Richtungen und so manchen mehr

Häufig in Verbindung mit: Sinnesaspekten, Aspekten, die den Gegenstand der Einschätzung repräsentieren (Materialaspekte, Empathie, Tiere etc.)

Harmonie

Andere Attribute: -

Beschreibung: Ein Sinn für Schönheit und guten Geschmack, der Unterschied zwischen Künstler und Handwerker

Häufig in Verbindung mit: Sinnesaspekten, Materialaspekten, Instrumente, Architektur, Einschätzen, Legenden/Mythen, Stimme

Tarnung

Andere Attribute:

Beschreibung: Die Fähigkeit sich, andere oder Gegenstände vor den Blicken anderer zu verbergen

Häufig in Verbindung mit: Schleichen, Einschätzen, Empathie, Tiere, Farben, Geduld, Entschlossenheit, Sehen

Verführung

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, anderen den Kopf zu verdrehen, um diese zu manipulieren oder zu sexuellen Handlungen zu bewegen – oder einfach zum Spaß, auch Fähigkeiten „im Bett“ sind davon betroffen

Häufig in Verbindung mit: Empathie, Einschätzen, Harmonie (diverse Künste können als Hilfsmittel dienen), Nachahmung, Entschlossenheit, Geduld, Stimme, Autorität, Eleganz/Anmut, Beweglichkeit (je nach persönlichem Geschmack von Verführer und Verführtem kann hier fast alles auftauchen)

Reaktion

Andere Attribute: -

Beschreibung: Schnelle und effektive Reaktion auf plötzliche Ereignisse

Häufig in Verbindung mit: Angriffs-, Verteidigungs- und Führungsaspekten, Sinnesaspekten, Entschlossenheit

Empathie

Andere Attribute: -

Beschreibung: Das Hineinversetzen in andere, das Vorhersehen ihrer Gedanken und Handlungen in bestimmten Situationen, das Wahrnehmen selbst feinsten Gestik und Mimik und Veränderungen der Stimme, analysieren der Wortwahl... Auch wichtig für das kurieren seelischer Krankheiten

Häufig in Verbindung mit: Einschätzen, Sehen, Hören, Stimme, Rhetorik, Geduld, Heilung

Orientierung

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, sich an bekannten und unbekannten Orten zu Recht zu finden

Häufig in Verbindung mit: Sternkunde, Geographie, Sehen, Hören, Einschätzen, Architektur (in Städten und Gebäuden), Tiere (in der Wildnis), Gedächtnis

Kräuter und Gewürze

Andere Attribute: -

Beschreibung: Kenntnisse um Gewürze und Kräuter, um Essen zu würzen, aber auch Gift-, Heil- und Rauschkräuter und andere Nutzpflanzen, deren Anbau, Auffinden, Weiterverarbeitung und Dosierung. Ein Materialaspekt

Häufig in Verbindung mit: Fleisch, Getreide/Gemüse, Gift, Fermentation/Gärung, Heilung, Farbe, Fasern, Gedächtnis, Wetter, Feuer

Sehen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Schärfe der Augen des Charakters, Sehen, Blicken, Spähen, Schauen, Suchen und das Auffallen von Kleinigkeiten werden damit abgehandelt. Ein Sinnesaspekt

Häufig in Verbindung mit: Einschätzen, Reaktion, Materialaspekte, die für etwas Gesuchtes stehen

Hören

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Schärfe der Ohren des Charakters, Hören, Horchen, Lauschen und das Auffallen von leisen Geräuschen werden damit abgehandelt. Ein Sinnesaspekt

Häufig in Verbindung mit: Reaktion, Stimme, Instrumente, Einschätzen, Tiere

Fühlen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Schärfe der Tastorgane des Charakters, Tasten, Fühlen und das Spüren selbst kleinster Unebenheiten, Temperaturunterschiede und ähnlichem werden damit abgehandelt. Ein Sinnesaspekt

Häufig in Verbindung mit: Materialaspekten die für abgetastete Materialien stehen, Krankheiten, Fingerfertigkeit

Schmecken/Riechen

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Schärfe der Nase und Zunge des Charakters, diese beiden Sinne sind kaum zu trennen, ohne den Geruch- ist der Geschmacksinn nahezu nutzlos. Schnuppern, Riechen, Schnüffeln und Wittern sowie Schmecken feinsten Gerüche und Geschmäcker werden damit abgehandelt. Ein Sinnesaspekt

Häufig in Verbindung mit: Gift, Fermentation/Gärung, Kräuter/Gewürze, Getreide/Obst, Fleisch, Krankheiten (aus dem Geschmack des Urins des Patienten lässt sich viel erschließen...)

Nachahmung

Andere Attribute: Willenskraft

Beschreibung: Die Fähigkeit, Mensch und Tier, Stimme und Bewegungen nachzuahmen, wichtig für Imitation, Schauspielerei, Verkleidungen und Fälschungen

Häufig in Verbindung mit: Empathie, Entschlossenheit, Autorität, Bedrohlichkeit, Stimme, Tiere, Gedächtnis, Sprachen (für Akzente und Wortwahl), Schrift und Farben (bei Fälschungen), Rhetorik

Wetter

Siehe Klugheit

Spiel

Siehe Klugheit

Willenskraft

Entschlossenheit

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, v.a. Furcht und Angst zu überwinden, aber auch Durchsetzungsvermögen und Ertragen und Unbilden aller Art. Ein Füllaspekt

Häufig in Verbindung mit: Zähigkeit, Ausdauer, Autorität, Disziplin

Autorität

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Ausstrahlung und das Wissen darum, andere dazu zu bringen, (mehr oder weniger freiwillig) zu tun, was man möchte

Häufig in Verbindung mit: Rhetorik, Sprache, Entschlossenheit, Charakterfestigkeit, Stimme, Geduld, Bedrohlichkeit

Bedrohlichkeit

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Ausstrahlung und das Wissen darum, andere einzuschüchtern, erfolgreich zu bedrohen und zu terrorisieren und dazu zu zwingen, zu tun, was man möchte

Häufig in Verbindung mit: Kraft, Griff, Schnitt, Stich, Autorität, Stimme, Entschlossenheit

Zähigkeit

Siehe Stärke

Charakterfestigkeit

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, Versuchungen (wie Verführungen oder Bestechungen) zu widerstehen und manipulative Absichten dahinter zu erkennen und auch Drohungen und Provokationen nicht nachzugeben

Häufig in Verbindung mit: Rhetorik, Verführung, Bedrohlichkeit, Autorität, Entschlossenheit, Zähigkeit, Geduld, Disziplin

Geduld

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, lange auf etwas zu warten und etwas lange zu ertragen (gerade Bewegungslosigkeit im Versteck, unbegabte Schüler etc)

Häufig in Verbindung mit: Entschlossenheit, Charakterfestigkeit, Disziplin, Tarnung

Stimme

Andere Attribute: -

Beschreibung: Schönheit, Lautstärke, Klanpalette, Sauberkeit, Festigkeit und sonstige Bildung der Stimme des Charakters, sowie dessen Möglichkeit, die Stimme anderer einzuschätzen, wichtig für Offiziere, Sänger, Poeten, Schauspieler, Politiker und viele mehr

Häufig in Verbindung mit: Rhetorik, Verführung, Hören, Einschätzen, Autorität, Bedrohlichkeit, Harmonie, Dominanz, Nachahmung

Nachahmung
Siehe Intuition

Spiel
Siehe Klugheit

Dominanz

Andere Attribute: -

Beschreibung: Gewissermaßen Autorität und eingeschränkt auch Bedrohlichkeit und Didaktik Tieren gegenüber, wichtig für Reiter, Abrichter, Hundeführer, Hirten und alle, die viel mit Tieren zu tun haben, ohne sie gleich zu töten

Häufig in Verbindung mit: Tiere, Stimme, Lenken, Entschlossenheit

Disziplin

Andere Attribute: -

Beschreibung: Die Fähigkeit, sich mit anderen v.a. in der Formation zu koordinieren und Befehlen rasch und genau nachzukommen, sowie seine eigenen Bedürfnisse und Ängste vor dem großen ganzen zurückzustellen

Häufig in Verbindung mit: Entschlossenheit, Charakterfestigkeit, Geduld, Zähigkeit, Ausdauer, Kraft

1.4 Handlungen

Jeweils **vier Aspekte zusammen** ergeben einen **Handlungswert** (addiert).

Dieser verkörpert eine bestimmte Handlung, wobei **der Handlungswert** einen Wert von **mindestes 4** erreichen muss, um die Handlung durchzuführen (dies symbolisiert, dass eine bestimmte Grundkenntnis mindestens gegeben sein muss).

Damit liegt ein Handlungswert immer zwischen **4 und 100**.

Handlungsproben werden immer gewürfelt, wenn ein Charakter diese Handlung durchführen muss. Die zugehörigen Aspekte werden **vom Spielleiter** (ggf. in Absprache mit den Spielern) ausgewählt.

Die Handlungsproben werden nach der **Schwierigkeit der Handlung modifiziert**; also sowohl nach der Komplexität der Handlung an sich, als auch nach den äußeren Umständen. Diese **Modifikation wird vom Spielleiter** festgelegt.

Einige **Beispiele** für die **Modifikation der Handlungsprobe** nach Schwierigkeit wären:

- Einfachste Arbeitsabläufe unter Idealbedingungen	[+75]
- Normale, alltägliche Aufgaben unter normalen Bedingungen	[+50]
- Komplexere Arbeitsabläufe oder erschwerte Bedingungen	[+25]
- Schwierige Aufgaben oder starke Beeinträchtigungen	[+/-0]
- Extrem komplexe Arbeiten oder sehr schlimme Umstände	[-25]
- Meisterliche, härteste Aufgaben oder widrigste Umstände	[-50]
- Ebensolche Aufgaben unter widrigsten Bedingungen	[-75]

Die Handlungsproben werden **mit einem W100 geprüft** (Also zwei zehnsseitigen Würfeln, wobei einer die Zehner- und einer die Hunderterstelle darstellt. Der Zehner des "hunderter-Würfels gilt dabei immer als 0, außer, es fallen bei beiden Würfeln Zehner, was eine 100 bedeutet. Damit ist die Spanne genau 1-100).

Eine Handlungsprobe gilt als "erfolgreich", wenn die Zahl auf dem W100 **unter oder genau auf** dem modifizierten Handlungswert liegt.

Beispiel: Aspekt=A, Modifikation=Mod.

$(A1+A2+A3+A4)+/-\text{Mod.}$		=	Modifizierter Handlungswert	W100 (gewürfelte Zahl)
$(10+12+5+20)$	+50	=	97	32 -> Erfolgreich.
$(7+11+6+8)$	+50	=	82	89 -> Gescheitert.

Darüber hinaus gibt es **Sonderformen von Handlungsproben**:

Vergleichend: Zwei Kontrahenten wollen eine einzelne Handlung gegeneinander schaffen; ein Beispiel hierfür wäre ein Versuch beider, einen einzelnen Ball zu fangen.

Beide ermitteln aus den entsprechenden Aspekten (die je nach Aufgabe nicht die selben sein müssen!) für ihre Probe, modifiziert wie die normalen Handlungen, ihren Handlungswert und würfeln beide darauf.

Anschließend Vergleichen sie die Differenz zwischen ihrem Handlungswert und ihrem erwürfelten Ergebnis, also im obigen Beispiel die Werte $(97-32=65)$ und $(82-89=-7)$. Es gewinnt derjenige, dessen Wert höher ist (im Beispiel also der Charakter mit dem Wert 65). Gegebenenfalls bestimmt die Differenz der verglichenen Werte das Ausmaß des Sieges (hier wäre das $65-(-7)=72$). Unter Umständen kann das scheitern bei der Probe auch bedeuten, dass der entsprechende Spieler erst gar nicht zum Vergleich antreten darf.

Sammelnd: Eine Aufgabe geht über einen längeren Zeitraum hinweg und umfasst einen oder mehrere sich ggf. wiederholende Handlungen; ein Beispiel hierfür wäre das Herstellen eines Werkstücks.

Der Spielleiter gibt vor, wie viele Punkte erreicht werden müssen, um die Aufgabe fertig zu stellen. Dann wird der modifizierte Handlungswert ermittelt und geprobt.

Die Differenz zwischen dem Würfelergebnis und dem modifizierten Handlungswert wird aufgeschrieben und es folgen weitere Proben, bis die Summe der übrigen Punkte den Sollwert erreicht (bzw. überschreitet).

Wenn eine Probe scheitert, werden keine Punkte gesammelt, der Wert gilt hier immer als 0 (Nur ein Patzer hat negative Konsequenzen auf die Summe; die nötige Zeit für die Handlung vergeht aber sehr wohl auch bei einer gescheiterten Probe).

Am Beispiel würde das Bedeuten: In der ersten Probe wurden 65 Punkte übrig behalten und werden notiert, in der zweiten 0. Es werden also noch weitere Proben vonnöten sein.

Gemischt sammelnd-vergleichend: Zwei Kontrahenten wollen eine Aufgabe gegeneinander Durchführen, die länger dauert oder mehrere Schritte umfasst; Beispiel hierfür wäre das Armdrücken.

Der Spielleiter gibt einen Wert vor, bei dem der Wettkampf beendet ist, ähnlich wie beim sammeln. Nun Würfeln beide Spieler vergleichende Proben, wobei der Sieger des jeweiligen Probenpaares die Differenz auf sein "Konto" addieren darf. Er kann Punkte sammeln, bis er den Sollwert erreicht hat.

Wenn der andere dann aber einen Vergleich gewinnt, darf er die Differenz vom Konto des Gegners abziehen, bis dieses wieder bei Null ist, bzw., wenn er es geschafft hat, mehr Punkte übrig zu behalten, als das Konto des Gegners umfasst hat, den Rest auf seines gutschreiben und anschließend seinerseits versuchen, den Sollwert zu erreichen.

Der Wettstreit geht so lange, bis einer der beiden ihn durch Erreichen des Sollwerts beendet und gewinnt. Gegebenenfalls kann der Spielleiter die Schwierigkeit der Proben mit der Zeit zunehmen lassen (etwa durch Erschöpfung).

Zusammenarbeit an einer Handlung: Bei längeren Handlungen (die mindestens einige Minuten in Anspruch nehmen) können bis zu drei Charaktere zusammenarbeiten und jeder kann die Aspekte beitragen, die höher sind als bei den anderen. Dafür wird die Probe um 10 erschwert. Wer die meisten Aspekte beiträgt, wirft die Probe. Die Charaktere müssen sich dafür koordinieren können und sich auf oft auf einen Anführer einigen.

Patzer und Glückswürfe

Eine letzte Besonderheit bei Proben aller Art (auch und gerade im Kampf, s.u.) sind Patzer und Glückswürfe.

Ein Patzer ist ein fast immer bleibender Unsicherheitsfaktor durch Pech, der auch Meistern ihres Faches passieren kann, ein Glückswurf das besonders Herausragende Gelingen einer Aktion durch Glück.

Beide haben Einfluss darauf, was genau mit einer Probe passiert, bis hin zu einem katastrophalen Fehlschlag trotz eigentlicher "100%" -Chance bei Handlungswert 100.

Ein **Patzer** besagt immer, dass eine Probe fehlschlägt, meist mit besonders negativen Konsequenzen nach Spielleiterentscheid je nach Situation.

Er tritt im Normalfall immer auf, wenn das mit dem W100 erwürfelte Ergebnis im Bereich **96-100** ist, und zwar **egal, ob der Handlungswert eigentlich höher wäre** oder nicht.

Glückswürfe treten dann auf, wenn man entsprechend Glück hat, was eine Art "siebte Eigenschaft" ohne eigene Aspekte ist (siehe unter "Glück").

Die Wahrscheinlichkeit ist von dessen Höhe abhängig; ihr Bereich beginnt **immer bei 1 aufwärts**. Wenn ein Glückswurf fällt und die Probe gelingt, besagt dies, dass sie **nach Spielleiterentscheid** möglichst **gute Auswirkungen** für den Geprobten hat, was jeweils wiederum von der Situation abhängig ist.

Tipps

Hilfe! Wie kriege ich die vier Aspekte für eine Handlung voll?

Schritt 1: Wähle den ersten Aspekt für eine Handlung aus (der sollte sich schnell finden)

Schritt 2: Schau dir an, in Verbindung mit welchen Aspekten dieser häufig auftritt. Wenn einer oder zwei davon zur jetzigen Handlung passen, schau bei diesen nach häufigen „Koaspekten“, ob nicht da auch einer passt

Schritt 3: Schau dir die Füllaspekte (Kraft, Beweglichkeit, Fingerfertigkeit, Logik, Gedächtnis und Entschlossenheit) an, ob da nicht einer passt. Achtung: Im Zweifelsfall wähle den Nicht-Füllaspekt!

Schritt 4: Bedenke, dass Aspekte auch zweimal in einer Handlungsprobe vorkommen dürfen. Im Extremfall reichen also zwei, die je zweimal darin eingehen. Das ist aber die ultima Ratio. Im Zweifelsfall geht der Aspekt zweimal ein, der am wichtigsten für die Handlung erscheint. Oft sind das Materialaspekte.

Es gilt: Nicht-Füllaspekte sind besser als Füllaspekte sind besser als doppelte Aspekte (wobei doppelten Aspekten der Vorzug gegeben werden kann, wenn es keinen passenden Füllaspekt gibt).

Beispiele: Simon möchte abends am Lagerfeuer eine Skulptur aus einem Ast schnitzen. Der Spielleiter schaut in die Aspektliste und findet Holz – das passt! Holz trifft häufig mit Harmonie zusammen. Die Skulptur soll ja ein kleines, bescheidenes Kunstwerk werden, also wird das mitgenommen. Fingerfertigkeit als Füllaspekt kann auch noch gut eingehen. Fehlt noch einer – leider findet sich nichts mehr Passendes. Der Spielleiter entscheidet darum Holz zweimal eingehen zu lassen. Die Probe setzt sich also aus Holz + Holz + Harmonie + Fingerfertigkeit zusammen.

Hector will einen Felsen stemmen, um seine Kraft zu zeigen. Kraft ist als erster Aspekt schnell gefunden, Ausdauer passt gerade noch so in diese kraftaufwendige, aber kurze Aufgabe. Kraft ist schon ein Füllaspekt und so entscheidend, dass sie zweimal vorkommen soll. Der Spielleiter entscheidet sich schließlich, noch Entschlossenheit aufzunehmen, um die vier Plätze zu füllen und das Besiegen des „inneren Schweinehundes“ darzustellen. Kraft + Kraft + Ausdauer + Entschlossenheit bilden die Probe.

Hilfe! Ich habe zu viele Aspekte für eine Probe!

Schritt 1: Entferne die Füllaspekte

Schritt 2: Reicht das nicht aus, so teile die Aspekte für zwei Proben auf. Übriggebliebene Punkte der einen Probe dürfen zum Ausgleich fehlender Punkte verwendet werden, wenn bei der anderen Probe der Wurf misslingt. Um bei beiden Proben auf vier Aspekte zu kommen, dürfen auch Füllaspekte wieder aufgenommen werden. Sollte es sich um Proben zum Ansammeln von Punkten handeln, so werden sie abwechselnd geworfen und können keine Punkte zum Ausgleich misslungener anderer Proben verwenden.

Beispiel: Sam möchte einen kräftigen Eintopf kochen. Fleisch, Getreide/Gemüse und Kräuter/Gewürze sind schon mal ein muss als Zutaten, dann kommt noch Feuer dazu (es wird ja erst scharf angebraten und dann lange sanft geköchelt), Harmonie ist entscheidend, um das Mahl nicht nur sättigend, sondern auch zur Gaumenfreude zu machen und Schmecken/Riechen um auch den feinsten Gaumen zu erfreuen. Fingerfertigkeit scheint angemessen, um die Zwiebeln klein genug zu schneiden. Also sieben Aspekte. Fingerfertigkeit als Füllaspekt fällt raus – aber es sind immer noch sechs. Der Spielleiter

entscheidet, dass es zwei Proben geben soll: Kochen und Würzen. Die erste setzt sich aus Fleisch + Getreide/Gemüse + Feuer + Fingerfertigkeit, die zweite aus Kräuter/Gewürze + Kräuter/Gewürze + Harmonie + Schmecken/Riechen zusammen (der Spielleiter entscheidet, dass Fingerfertigkeit und andere Füllaspekte bei der zweiten Probe wenig Sinn machen und verdoppelt einfach den wichtigsten Aspekt). Sams Spieler verhaut aber die erste Probe um 5 Punkte. Bleibt zu hoffen, dass er in der zweiten mindestens 5 übrig behält, um das Mahl noch zu retten...

Hilfe! Ich finde keinen passenden Aspekt!

Suche einen passenden Ersatz. Vor allem Füllaspekte können fruchtbar sein. Eventuell kannst du einen eigentlich entscheidenden Aspekt nur ein- statt zweimal erscheinen lassen und einen anderen, wichtigen aber nebensächlichen Aspekt zweimal erscheinen lassen, um das Fehlen des passenden Aspektes etwas zu kaschieren.

Beispiel: Sieglinde möchte Käse zubereiten. Grundstoff sind Milch und Laab. Milch gibt es nicht als Aspekt. Sonst wäre Fermentation/Gärung noch wichtig und Harmonie, um ein köstliches Essen zu erzeugen. Milch ist ein fettiges Tierprodukt – ähnlich wie Fleisch, dessen Aspekt ausdrücklich auch die Verarbeitung von Tierfett beinhaltet. Der Spielleiter entscheidet darum, dass die Probe auf Fleisch + Fermentation/Gärung + Fermentation/Gärung + Harmonie abgelegt werden soll.

1.5 Der Kampf

Der komparative Nahkampf (direkter Kampf zweier Nahkämpfer)

Der einfache, direkte Nahkampf ist letztlich eine Art der vergleichenden Handlungsprobe mit einigen Besonderheiten.

Beide Kontrahenten ermitteln ihren eigenen **Kampfwert** durch eine Auswahl bestimmter Aspekte - Je einen aus den Listen:

[**Stich, Schnitt oder Schlag**] bzw. [**Hieb, Griff oder Tritt**] wenn unbewaffnet, die die Art der Waffe zeigen (sie sind in mehreren Eigenschaften vertreten!)

[**Einhändig, Zweihändig oder Beidhändig**] bzw. [**Hieb, Griff oder Tritt**] sh.o., die die Führung der Waffe ermitteln (Zweihändig gilt dabei für eine Waffe, die in beiden Händen geführt wird, Beidhändig für beispielsweise Schwert und Schild)

[**Ausweichen, Parade oder Gegenhalten**] bzw. [**Ausweichen, Parade oder Winden**], die die Art und Weise der Verteidigung bestimmen (Parade heißt das geschickte Blocken eines Angriffs mit der Waffe oder dem Schild, Gegenhalten ist der Versuch, die eigene Waffe so zwischen sich und den Gegner zu bringen bzw. zu halten, dass er nicht an einen herankommt, ohne sich selbst aufzuspießen, was natürlich nur dann möglich ist, wenn die eigene Waffe länger ist als die des Gegners)

Sowie den Aspekt
[**Reaktion**].

Anschließend würfeln beide **vergleichende Proben im Rundenprinzip**.

Wenn einer einen **Vergleich für sich gewinnt**, kommt es darauf an, wie gut dies gelungen ist: Wenn die Differenz nach dem Vergleich

größer oder gleich dem Wert **10** ist, gilt es als **Treffer**

der Sieger richtet also Schaden beim Verlierer an. Wenn die

Differenz aber nur **1-9** beträgt,

bedeutet dies, dass der Wert **dem Verlierer in der nächsten Probe** als **Malus** (negative Modifikation auf seinen Kampfwert) aufgerechnet wird.

Wenn einer der Kontrahenten bei seiner Probe scheitert und der andere sie schafft, gilt das **automatisch als Treffer**, unabhängig von der Differenz, wenn beide scheitern, so passiert gar nichts (es kommt auch kein Malus auf den "Verlierer").

Der komparative Fernkampf (Kampf Schütze gegen Schütze)

Der Fernkampf Schütze gegen Schütze läuft, mit einigen Ausnahmen, genauso ab, wie der direkte Nahkampf. Es wird **aus folgender Aspekten gewählt**:

[Schleuder, Wurf oder Schuss]
je nach Waffenart

[Einhändig, Zweihändig oder Beidhändig]
für die Führung, wobei Beidhändig nur dann benötigt wird, wenn man zwei Geschosse zugleich werfen oder in einer Hand einen Schild führen will

[Ausweichen oder Parieren],
wobei man Parieren nur dann wählen darf, wenn man einen mindestens mittelgroßen Schild führt!

Sowie wiederum den Aspekt
[Reaktion].

Als direkter Fernkampf gilt es selbstverständlich nur dann, wenn beide Gegner **sich in der Reichweite des jeweils** anderen befinden!

Wenn einer der beiden (oder beide) eine Gewisse **Deckung** hat, wird diese als ein vom **Spielleiter festgelegter Malus auf den Kampfwert** des Gegners aufgerechnet.

Dieser bewegt sich normalerweise in folgendem Rahmen:

Keine Deckung	[+/-0]
Hüfthoher Erdwall	[-25]
Über brusthohe Mauer	[-50]
Keine Sicht auf den Gegner	[-75]

Der Malus kann vom Spielleiter darüber hinaus noch nach Ermessen um Umweltfaktoren wie **Wind, Sicht, Wetter** oder dergleichen mehr erhöht werden (Bis hin zur Unmöglichkeit).

Der inäquale Fernkampf (oder: Nur einer schießt auf den anderen)

Der inäquale Fernkampf verläuft von den Regeln her so, dass der Schütze, der auf seinen Gegner schießt (statt eines Verteidigungsaspektes nutzt der Schütze aber **[Sehen]** oder **[Einschätzen]**, bei stehenden Zielen wird auch **[Reaktion]** durch das andere der beiden ersetzt), wie im komparativen seinen Fernkampfwert ermittelt und ggf. modifiziert.

Der andere Beteiligte versucht nun, **nur aktiv nicht getroffen zu werden** und ggf. näher an den Schützen heran zu kommen. Er ermittelt seinen **Verteidigungswert** folgendermaßen:

2x[Ausweichen oder Parade]
(zweites wiederum nur mit einem mittelgroßen oder größeren Schild); das 2x bedeutet, dieser Wert zählt doppelt!

[Sprint, Ausdauer, Sprung, Schwimmen oder Klettern]

je nach Situation (Sprint für Kurzstrecken auf dem Boden, Ausdauer für lange oder schwierige Strecken, Sprung für Abgründe etc., Schwimmen, wenn er sich im Wasser befindet oder Klettern, wenn er dies gerade tut und

[Reaktion]

Nun wird, wie im direkten Fernkampf, **vergleichend gewürfelt**, wobei ein Sieg des Ausweichenden immer bedeutet, dass er zwar **nicht getroffen** wird, aber **keine Mali und keine Treffer** vergeben werden, während ein Sieg des Schützen die selben Auswirkungen hat wie sonst.

Der letzte Faktor beim indirekten Fernkampf ist die **Nachladezeit des Schützen**:

Sie ist bei der Waffe angegeben und legt fest, wie oft der Schütze Schießen kann. Jede Runde, in der er "nachladen" muss, kann vom Verteidiger genutzt werden, um Distanz zurückzulegen, ohne sich verteidigen zu müssen. Jede Aktion aber, in der er schießen kann, muss der Verteidiger aufwenden, um nicht getroffen zu werden, womit er auch **keine Strecke** zurücklegt (Der Bewegungsaspekt verkörpert also in dieser Probe nur das "Gleichgewicht halten" etc. in der jeweiligen Bewegungssituation).

Wenn der Schütze aber daneben schießt, kann diese Aktion vom Verteidiger wie eine Nachladeaktion genutzt werden, auch, wenn er schon eine Verteidigungsprobe gewürfelt hatte!

Die zurückgelegte Distanz ist abhängig von einer Bewegungsprobe, die auf dem gleichen Bewegungsaspekt und weiteren beruht.

Das Meucheln (oder auch: der Angriff aus dem Hinterhalt)

Das Meucheln läuft ähnlich ab wie der inaequale Fernkampf, d.h. einer der Kontrahenten handelt als Angreifer, während der andere sich verteidigt. Der Unterschied liegt nun darin, dass die "Verteidigung" bei einem Meuchelangriff eine passive ist, der Verteidiger also zunächst einmal den Angriff nicht kommen sieht.

Das Meucheln funktioniert bei Nah- und Fernkampf fast gleich.

Zunächst ermittelt der **Angreifer wie in den normalen Kampffarten** seinen Kampfwert, wobei jedoch die Aspekte der **Verteidigung** und **[Reaktion]** durch einen Aspekt aus folgender Liste (je nach Situation!) **ersetzt** werden:

2x[Schleichen, Tarnung, Schwimmen, Klettern oder Sprint]

(Sprint ist nur dann anzuwenden, wenn es sich um einen Angriff aus dem "toten Winkel" in einer Schlacht oder einem sehr lauten Umfeld handelt, Schleichen und Klettern nur in entsprechenden seltenen Sonderfällen; die Norm stellen Schleichen und Tarnung dar)

Dann muss der Angreifer **mit einer oder mehreren Proben** unbemerkt in Reichweite zum Gegner gelangen, ohne dass dieser etwas vom Angriff ahnt (also entweder von hinten, oder mit gesenkter/versteckter Waffe bzw. im Schlaf oder dergleichen).

Normalerweise handelt es sich hierbei um eine Bewegungsprobe basierend auf dem gleichen Aspekt, der in der Meucheln-Probe neu dazukommt. Oft werden diese schon **vergleichend mit Wahrnehmungsproben** des anzugreifenden abgelegt.

Die Differenz aus dieser erfolgreichen Probe zur Annäherung wird dem Verteidiger im folgenden Vergleich **als Malus** aufgerechnet.

Der Verteidiger würfelt nun **vergleichend mit dem Kampfwert** des Angreifers seine **Verteidigungsprobe** aus passenden Aspekten der folgenden Liste:

2x[Sehen, Hören, Riechen/Schmecken oder Fühlen]

nach Präferenz, wobei aber auf Logik in der jeweiligen Situation zu achten ist

[Ausweichen, Parade oder Gegenhalten]

wobei Gegenhalten nur in Ausnahmefällen noch Sinn machen sollte und im Fernkampf gänzlich unmöglich ist

Und dem Aspekt

[Reaktion]

Wenn der Verteidiger erfolgreich ist, kann er den Angriff abwenden und es kommt im Normalfall zu einem komparativen Nah- bzw. Fernkampf oder einem inäqualen Fernkampf. Wenn aber der Angreifer erfolgreich meuchelt, so bedeutet dies im Nahkampf normalerweise den sofortigen Tod des Gegners bzw. in jedem Fall eine massive Erhöhung des Schadens (gleich, ob Nah- oder Fernkampf): Es wird automatisch der **höchste mögliche Schaden** angenommen; mehr dazu unter "Der Schaden im Kampf".

Wenn der Angreifer seine Meucheln-Probe nicht schafft, würfelt der Verteidiger **nicht auf seinen Verteidigungswert** von oben, sondern ersetzt in diesem den **Aspekt der Verteidigung** durch **[Schleichen oder Tarnung]**, um das Attentat zu erkennen und den Angreifer zu entdecken (vergleichend mit dem Tarnungswert des Angreifers, wenn sich dieser zuvor versteckt hatte).

Der Schaden im Kampf

Schaden im Kampf entsteht immer dann, wenn ein Kontrahent den anderen im Vergleich schlägt und dabei eine Differenz von 10 oder mehr Punkten erreicht oder einen erfolgreichen Meuchelangriff durchführt.

In ersterem Fall treffen die vollen

10 Punkte

den Gegner als

Malus auf seine nächste Aktion

(siehe "Der komparative Nahkampf") und die Differenz

ab dem 10. Punkt wird

als **Trefferschaden** betrachtet (sh. u.)

Beim **erfolgreichen Meucheln** wird entweder ein sofortiges Töten, oder die größtmögliche Wunde (siehe unten) zugefügt.

Diese Entscheidung liegt im Ermessen des Spielleiters und sollte von der Situation bzw. den Auswirkungen auf das Szenario abhängig gemacht werden (sofort tödlicher Schaden ist meist nur im Nahkampf üblich).

Der **Schaden** wird in unterschiedlich schweren **Wunden** angegeben und errechnet aus:

$$\begin{array}{c} \text{Der Höhe der Differenz über dieser 10-Punkte-Schwelle} \\ + \\ \text{Grundschadenswert der Waffe (der bei dieser angegeben ist).} \end{array}$$

Diese Summe wird nun nach einem **10-Punkte-Schwellensystem** bewertet:

Je zehn Punkte, die dieser Wert erreicht, fällt die entsprechende Wunde um eine Kategorie, **die Grade** genannt werden, schlimmer aus.

Diese Kategorien lauten wie folgt:

Schwelle (Schaden)	Wundgrad	Auswirkungen
10-19	I	Resistenzprobe +80, Verwundung +5
20-29	II	Resistenzprobe +60, Verwundung +5
30-39	III	Resistenzprobe +40, Verwundung +5
40-49	IV	Resistenzprobe +20, Verwundung +5
50-59	V	Resistenzprobe +/-0, Verwundung +5
60-69	VI	Resistenzprobe -20, Verwundung +5
70-79	VII	Resistenzprobe -40, Verwundung +5
80-89	VIII	Resistenzprobe -60, Verwundung +5
90-99	IX	Resistenzprobe -80, Verwundung +5
100	X	Sofortige Kampfunfähigkeit

Der Getroffene legt nun immer, **wenn er eine Wunde erleidet**, eine Probe auf seine Resistenz gegen Verletzungen ab. Diese berechnet sich aus:

$$2x[\text{Zähigkeit}] + [\text{Ausdauer}] + [\text{Entschlossenheit}]$$

Sie jeweils **modifiziert, um den beim Wundgrad** angegebenen Faktor (den Wert "Resistenzprobe +/-X").

Wenn er sie nicht besteht, gilt er als **Kampfunfähig**, wenn doch, kann er normal weiterkämpfen, notiert sich aber die "Verwundung +5".

Wenn er die nächste Wunde erhält, ist seine **Erschwerung immer die der schlimmsten unbehandelten Wunde**, die er aktuell hat **plus** seinem Gesamtwert in Verwundung (die gesamte Summe als **Malus**).

Wenn ein Kämpfer also schon eine Grad I und eine Grad V Wunde hat und ihm dann noch eine Grad II Wunde zugefügt wird, so prüft er seine Wundresistenz erschwert um 0 für die ältere Grad V Wunde minus 10 für zwei ältere Wunden, also Verwundung 10 - die Gesamterschwerung wäre also -10.

Bei **Fernkampfwaffen** gilt darüber hinaus:

Wenn ein Projektil eine Wunde der Kategorie VI oder höher anrichtet, bleibt es stecken (IV oder Höher, wenn das Projektil Widerhaken hat). Wenn es nicht entfernt wird und man nicht still hält (also Kämpft oder läuft etc.), steigert sich dann **alle 10 Runden** die entsprechende Wunde um eine Kategorie (siehe unten), bis entweder Kategorie X erreicht ist, oder die Wunde entsprechend behandelt wurde.

Bei besonders **kleinen oder großen Tieren** wird die Tabelle der Wundkategorien modifiziert; dieser Wert wird aber auch immer zusätzlich bei der Angabe der Werte des Tieres angegeben. Der Wert in der Tabelle unter „Wunden“ gibt an, um welchen Faktor die Wundkategorien modifiziert werden, wenn das Tier das entsprechende Gewicht hat.

Gewicht	<250g	- 1kg	-10kg	-20kg	-30kg	-500kg	-1t	-3t	-5t	-7t	>7t
Wunden	-	/20	/10	/5	/2	+/-0	x1,5	x2	x3	x4	x5

Patzer und Glückswürfe im Kampf

Ein **Glückswurf im Kampf** bedeutet bei einem Sieg im Vergleich, dass der Angriff immer als Treffer gilt (unabhängig von der Differenz zum Gegner!) und der Schaden automatisch um eine Wundkategorie ansteigt (und **mindestens eine Schramme** ist). Die 10 Punkte Malus für den Gegner gelten, wenn die normale Trefferschwelle zusätzlich überschritten wird, darüber hinaus auch noch.

Ein **Patzer im Kampf** bedeutet immer, dass die Kampfprobe gescheitert ist, auch, wenn der erwürfelte Wert unter dem Kampfwert liegt (Also standardmäßig im Bereich 96-100). Zusätzlich tritt nach Spielleiterentscheid ein negativer Effekt für den patzenden Charakter auf, was das Fallenlassen der Waffe, ein Eigentreffer (dann mit Basisschaden der Waffe ohne Aufschlag), ein Stolpern oder Stürzen (was einen Malus auf die nächste(n) Aktion(en) bedeuten würde) oder dergleichen mehr sein kann.

Kampf mit einem Schild in der Linken

Wenn ein Kämpfer einen Schild in der Hand führt, modifiziert dies zum einen seinen Kampfwert und zum anderen die Schwelle, die überschritten werden muss, um ihn zu treffen und eine Wunde anzurichten, wenn man den Widerstreit gegen ihn gewinnt. Es gibt drei Größen von Schilden, die unterschiedliche Auswirkungen haben:

Schildgröße	Kampfwertmalus	Neue Trefferschwelle (statt 10)
Klein	-5	17
Mittel	-10	25
Groß	-15	33

Um ein Schild zu führen, muss natürlich der Aspekt [**Beidhändig**] im Kampf verwendet werden. Wenn die Trefferschwelle überschritten wird, gilt natürlich weiterhin der Grad der Wunde, der dieser Zahl entspricht, wenn also trotz eines großen Schildes ein Treffer Schaden anrichtet, beispielsweise also 34 Punkte, so richtet er eine Wunde des Grades III an (mit einer entsprechenden Wundprobe +40) und nicht erst eine Grad I oder II-Wunde.

Kampf mit Parierwaffe

In jeder Runde kann entschieden werden, dass er entweder wie ein Schild mit Kampfwertmalus 0 und neuer Schwelle 14 oder als zweite Waffe nach den Regeln Kampf mit zwei Waffen verwendet wird. Wie der Schild verlangen sie nach dem Aspekt **[Beidhändig]**.

Kampf mit zwei Waffen (Beidhändig)

Wenn ein Kämpfer mit zwei Waffen gleichzeitig kämpft, muss er dafür den Aspekt **[Beidhändig]** zur Ermittlung seines Kampfwertes verwenden. Während er mit zwei Waffen kämpft, ist sein Kampfwert um 25 Punkte gesenkt, er bekommt also einen **Malus von -25**.

Nun kann er vor jeder vergleichenden Kampfprobe entscheiden, ob er eine Waffe als Täuschungsangriff schwingen will, um so den Kampfwert des Gegners um 30 zu senken, oder ob er mit beiden Waffen zu treffen versucht.

In zweitem Falle würfelt der Gegner nach wie vor eine Probe auf seinen Kampfwert, der Kämpfer mit den zwei Waffen aber würfelt zweimal auf seinen (um 25 gesenkten) Wert und vergleicht beide Differenzen mit der einen des Gegners (unabhängig). Im Anschluss wird normal ermittelt, ob und welche Wunden beide Waffen einzeln angerichtet haben. Es fällt bei einem Doppeltreffer aber trotzdem nur eine Zähigkeitsprobe an – allerdings wird die Verwundung durch die zweite Wunde dabei sehr wohl schon gewertet.

Wenn zwei Kämpfer mit jeweils zwei Waffen gegeneinander antreten und beide mit beiden Waffen treffen wollen, werden jeweils bei beiden Kontrahenten die beiden Differenzen mit der jeweils ersten des Gegners verglichen und nicht jeweils die erste mit der ersten usw.

Eventuelle Erschwerungen auf den Angriffswert, z.B. aus Finten des Gegners, gelten natürlich auch auf beide Angriffswürfe einzeln, da die beiden Proben ja eigentlich auch eine einzige Kampffaktion verkörpern.

Reichweitenvorteil

Wird **[Gegenhalten]** eingesetzt, erhält der mit der längeren Waffe einen Bonus von Differenz der Waffenlängen x 5 als Bonus. Dieser Bonus entfällt, wenn der Kämpfer mit kürzerer Waffe zum ersten Mal einen Vergleich gewinnt. Zu Beginn des Kampfes hätte eine Pike gegen einen Dolch also einen Vorteil von 20. (Dolche haben einen Wert von 1, Streitkolben und Schwerter von 2, Zweihandschwerter von 3, Speere von 4, Piken von 5)

Rüstungen

Rüstungen schützen einen Kämpfer vor Schaden, wenn er den Vergleich der Kampfwerte verliert und der Gegner die Trefferschwelle überschreitet, also eine Wund anrichten würde.

Auch sie senken, wie die Schilde, erst einmal den eigenen Kampfwert, weil sie die Beweglichkeit einschränken. Aber im Unterschied zu diesen steigern sie nicht die für einen Treffer nötige Schwelle, sondern senken den Gesamtwert aus Grundschaten der Waffe plus Differenz aus den Proben, der festlegt, wie stark die Wunde ist (Also welcher Kategorie sie

entspricht). Dadurch senken sie im Idealfall die Wundkategorie (oder absorbieren den Schaden bei geringfügigen Treffern sogar ganz).

Es gibt zwei Arten von Rüstungen:

- Flexible Rüstungen, die nur gegen einzelne oder zwei bewaffnete Kampfaspekte (unbewaffnete gelten als Schlag) schützen, aber im Verhältnis weniger einschränken (nämlich mit zwei Punkten Rüstungsschutz für diese Aspekte je einen Punkt Malus auf den Kampfwert)
- Massive Rüstungen, die gegen alle Aspekte gleichermaßen schützen, aber dafür auch im Verhältnis hinderlicher sind (3 Punkte Schutz gegen alle Trefferarten für 2 Punkte Malus).

Bestimmte Schadensarten ignorieren jedoch den Rüstungsschutz; dazu gehört beispielsweise Schaden aus Stürzen oder extremen Temperaturen über einen längeren Zeitraum.

Kampf gegen mehrere Gegner

Wenn ein Kämpfer mehrere Gegner hat, darf er seinen entsprechenden Kampfwert (egal, um welche Art des Kampfes von oben es sich handelt), **halbieren oder maximal dritteln**, um zwei bzw. drei gegnerischen Attacken zu begegnen.

Diese Proben werden **einzelnen, aber abhängig** gewürfelt, was bedeutet, dass ein eventueller Malus aus der ersten Probe schon auf die zweite aufgeschlagen wird usw. und nicht erst in der nächsten Kampfrunde zum tragen kommt.

Wenn es dazu kommt, dass ein Kämpfer sich gegen **mehrere verschiedene Angriffe** verteidigen muss (zum Beispiel komparativer Nahkampf und inäqualer Fernkampf), so muss er zunächst beide Verteidigungswerte ermitteln und dann den **niedrigeren** aufteilen - sein Verteidigungswert gegen zwei bzw. drei verschiedene Angriffe hat also immer den Wert des halben bzw. gedrittelten niedrigeren Kampf- bzw. Verteidigungswertes.

Kampf zu Fuß gegen Reiter und Fahrzeuge

Dem Sturmangriff eines beliebigen Reittiers oder Fahrzeugs kann nur durch Ausweichen oder, bei sehr abgebrühten Kämpfern, Gegenhalten begegnet werden. Ein direkter Komparativer Nahkampf ist nur dann möglich, wenn sich das Reittier bzw. das Fahrzeug im relativen Stillstand auf der gleichen Position hält.

Um einen **Sturmangriff abzuwenden**, wählt man aus folgender Liste:

2x[Ausweichen oder Gegenhalten],

wobei Gegenhalten nur bei kleineren Reittieren bis maximal der Größe eines Pferdes möglich ist und eine **[Zweihändige]** Waffe benötigt wird! (nicht bei Fahrzeugen oder Mammuts etc.)

[Tiere oder Lenken],

je nachdem, ob man einem Reittier oder einem Fahrzeug begegnet

Und dem Aspekt

[Reaktion]

Auf **Ausweichen** basierende Verteidigung wird nun immer normal vergleichend gewürfelt (geregelt wie beim inäqualen Fernkampf). Das **Gegenhalten** dagegen hat andere Konsequenzen:

Es wird vergleichend gewürfelt und ein Sieger ermittelt. Wenn der Reiter gewinnt, richtet er ganz normal Schaden beim Verteidiger an (siehe unter "Kampf als Reiter oder Fahrzeuglenker").

Wenn aber der **Fußkämpfer mit der Zweihandwaffe gewinnt**, so kommt es auf die Differenz an: Wenn er die Schwelle von **25 Punkten** nicht erreicht, so erleiden beide Kontrahenten **vollen Schaden** (bzw. das Reittier, wenn das Gegenhalten auf dieses gerichtet war), wenn er aber **25 oder mehr Punkte** Differenz erreicht, fügt er dem Reiter oder Reittier vollen Schaden zu und schafft es zugleich, sich vor dem Angriff seines Gegners zu retten. Als "voller Schaden" gilt hierbei der Schaden, den er auch als Reiter selbst angerichtet hätte, also 100+Grundschaden der Waffe.

Kampf als Reiter oder Fahrzeuglenker

Als Reiter oder Fahrzeuglenker profitiert man nur von seinem Reittier bzw. Fahrzeug, wenn es sehr groß und man selbst damit für Nahkampfangriffe komplett außer Reichweite ist, oder wenn man seine Schnelligkeit als Sturmangriff nutzen kann, man also aus "voller Fahrt" heraus angreift. Im Falle des Kampfes vom Rücken eines annähernd stehenden Tieres der Größe eines Pferdes oder kleiner werden Vor- und Nachteile gegeneinander aufgewogen und es folgt ein **ganz gewöhnlicher Komparativer Nahkampf**, wie wenn beide Kontrahenten am Boden wären.

Eine Ausnahme bilden selbstverständlich auf den Kampf abgerichtete Tiere, die ihrerseits angreifen; in diesem Fall muss der am Boden kämpfende wie beim Kampf gegen mehrere Gegner seinen Kampfwert aufteilen.

Sehr große Reittiere wie Mammuts machen den Reiter für alle Nahkampfangriffe immun, d.h. er kann **nur noch durch Fernkampfwaffen** verletzt werden. Das Reittier kann selbstverständlich normal angegriffen werden. Natürlich kann auch der Reiter vom Rücken eines solchen Tieres nur noch durch Fernkampfangriffe selbst kämpfen.

Ein **Sturmangriff** mit Reittier oder Fahrzeug läuft folgendermaßen ab:
Zunächst muss der Reiter den Angriff einleiten, wofür er eine normale Probe zum lenken des Tieres ablegen muss, die Standardgemäß besteht aus den Aspekten:

[Lenken]+[Tierkunde oder Mechanik]

(wobei zweites hier nur bei Fahrzeugen ohne Zugtiere Verwendung findet)

+ [Balance]+[Dominanz oder Kraft]

(wobei Kraft wieder nur bei zugtierlosen Fahrzeugen angewendet wird)

Die Differenz aus dieser Probe (wobei ihr Erfolg Voraussetzung für den Sturmangriff ist) wird nun von der

Grundschwierigkeit von 25 auf die Kampfprobe (ein Malus)

abgezogen, die den nun folgenden Reiterangriff modifiziert. Ein eventueller Rest wird dem Gegner als **Malus auf seinen Verteidigungswurf** angerechnet.
Der Reiterangriffswurf berechnet sich aus den Aspekten:

[Stich, Schlag oder Schnitt]
nach Waffenart

[Einhändig oder selten Zweihändig bzw. Beidhändig],
je nach Führung der Waffe, wobei Einhändig die gängigste Option darstellt

Und den Aspekten
[Lenken] und [Reaktion]

Wenn der Reiter mit seiner Angriffsprobe den Vergleich **gewinnt und die 10 Punkte-Schwelle** (wie beim komparativen Nahkampf) erreicht, richtet er bei dem entsprechenden Treffer automatisch Schaden mit einer Wundkategorie mehr an (also mindestens eine Schramme).

Wenn er die **Schwelle nicht erreicht**, so wird der Malus, den der Verteidiger auf seine Nächste Aktion erhält, **verdoppelt**.

Beim Kampf **Reiter gegen Reiter** oder ähnlichem kommt es darauf an, ob die Reiter aufeinander zureiten oder auf relativ ruhig stehenden Tieren kämpfen.

In zweitem Fall wird der Kampf wiederum wie ein normaler komparativer Nahkampf gehandhabt.

In ersterem Fall aber Würfeln beide Reiter ihre Reiten/Lenken-Probe nach obigem Muster und nehmen dann ihren Reiterkampfwert genau wie beim Kampf gegen Fußkämpfer als Angriffsprobe.

Nun würfeln sie **vergleichend ihre Proben** aus wie beim komparativen Nahkampf, wobei aber der Malus aus der 10 Punkte-Schwelle verdoppelt wird und der Schaden beim Erreichen der Schwelle wie normal den Maximalwert annimmt.

Selbstverständlich ist auch hier ihr Angriff um die 25 Punkte erschwert wie oben und auch hier können sie diesen Malus wie oben durch die Reitenprobe abbauen bzw. sogar einen weiteren Malus für den Gegner aufbauen.

Fernkampfangriffe vom Rücken eines Reittiers oder Fahrzeugs sind immer um 25 erschwert, wobei dieser Malus auch nicht abgebaut werden kann.

Besondere Kampsituationen

Je nach Bedingungen können die Kampfproben erschwert werden. Dies geschieht zum Beispiel bei schlechten **Sichtverhältnissen, beengtem Raum, schlechtem Gelände** oder ähnlichem vorkommen.

Der Faktor **beengter Raum**, der beispielsweise in Höhlen oder Gebäuden vorkommt, ist umso stärker, je größer die Waffe ist - eine möglichst große Waffe bringt also auch Nachteile

mit sich. Diese Einschränkung reicht von 0 für Dolche und Messer bis hin zu 75 bei zweihändigen Kriegshämmern in nur durch Kriechen zu durchquerende Höhlen und ist bei der jeweiligen Waffe vermerkt.

Dies geschieht in Form eines Wertes auf einer Skala von 1-4 von kurz nach lang:

Längenkategorie	1:	Malus +/-0
	2:	Malus -25
	3:	Malus -50
	4:	Malus -75

Anmerkung: reine Stichwaffen wie Speere fallen in dieser Tabelle eine Länge kürzer aus, d.h. z.B. ein Speer mit Kategorie 4 bekommt trotzdem nur einen Malus von -50. Da Piken als einzige Längenkategorie 5 haben und reine Stichwaffen sind, gelten sie entsprechend als 4.

Kampf in und gegen Formationen

Der Kampf in Formationen ist dem Kampf von Mann zu Mann, wie er die verbreitetste Variante ist, selbstverständlich weit überlegen.

Ein Kämpfer, der alleine gegen eine Formation antritt, muss bis zu sechs unabhängige Angriffen begegnen, von denen er im Idealfall nur drei abwehren kann, wenn überhaupt.

Um in Formation kämpfen zu dürfen, muss jeder beteiligte einen Mindestwert von 10 im Aspekt **[Disziplin]** besitzen.

Alle Kämpfer in Formation, die vor oder Schräg vor einem Gegner stehen und in der **zweiten Reihe Langwaffen** wie Speere führen (also 3x2=6 Mann), dürfen alle einen eigenen Kampfwert würfeln; ihre Angriffe erfolgen zeitgleich.

Auch dürfen alle Kämpfer in der ersten Reihe der Formation statt selbst anzugreifen, auch **vor** dem Angriffswurf des Gegners ansagen, dass sie ihre Aktion defensiv verwenden wollen.

Das bedeutet, dass sie bei Gelingen ihres Kampfwurfes zwar **keinen Angriff** auf einen Gegner auswürfeln, aber dafür jeweils für die Männer links und rechts neben ihnen parieren können, falls diese in ihrem Vergleich scheitern sollten.

Es wird dann nochmals ein Vergleich mit der **gleichen Differenz** aus dem Angriffswurf des Gegners ermittelt, da es sich da de facto um den selben Schlag handelt, der nur von einer anderen Person geblockt wird.

Dabei wird natürlich kein Schaden angerichtet, **wohl aber ein Malus** für die nächste Aktion des Gegners erwirkt, der der vollen Höhe der (gelungenen) Paradedifferenz entspricht. Hierbei gibt es logischerweise auch keine 10-Punkte-Schwelle.

Für **Fernkämpfer**, die von den hinteren Reihen der Formation aus angreifen, ergibt sich durch die beengten Verhältnisse und die eingeschränkte Sicht ein pauschaler **Malus von 50** für den Angriff auf ein **einzelnes, bestimmtes Ziel**. Wenn sie aber **gegen Feindgruppen** agieren und in einer Schlacht beispielsweise eine Salve gemeinsam mit anderen Schützen abgeben, so sinkt der **Malus auf 25**. Dabei können sie aber **kein bestimmtes Ziel** mehr bestimmen, sondern treffen einen zufälligen Gegner!

Ein **Patzer im Fernkampf** aus der Formation heraus bedeutet immer, dass man einen zufälligen Kämpfer aus der eignen Formation getroffen hat und an diesem den Grundschaden der Waffe anrichtet.

Ein **Nahkampfpatzer in der Formation** bedeutet auf jeden Fall, dass man sich aus dieser gelöst hat und mindestens eine Aktion aufwenden muss, um seinen Platz wieder einzunehmen.

Damit können während dieser Zeit **weder von diesem Kämpfer selbst**, noch von denen in seiner **direkten Nähe** (was wieder die selben sechs Mann betrifft), die Vorteile der Formation genutzt werden.

Zusätzlich kann auch im Sonderfall ein Treffer auf einen eigenen Mann erfolgen wie im Fernkampf, gerade, wenn es sich bei dem patzenden um einen Mann aus der zweiten Reihe handelt.

Der **Fernkampfangriff auf eine bestimmte Person**, die sich in einer Formation befindet, ist um mindestens **25** erschwert.

Dafür ist aber auch in der Formation das **Ausweichen** (nicht aber das Parieren!) eines gezielten Schusses um **50** erschwert. Wenn ein Kämpfer mit einem **zur Abwehr von Fernkampfangriffen geeigneten Schild** (siehe unter "Der komparative Fernkampf") direkt neben dem angegriffenen steht, so gelten die gleichen Paradevorteile wie bei Nahkampfangriffen.

Besondere Kampfactionen

Jeder Spieler darf im Kampf, wenn er eine bestimmte Idee hat oder ein **bestimmtes Manöver** durchführen will (zum Beispiel den Schuss auf ein Bein, um einen Gegner am Weglaufen zu hindern, ohne ihn zu töten, ein Sprungangriff aus dem ersten Stock eines Gebäudes oder dergleichen mehr), dieses beschreiben.

Der Spielleiter legt dann eine Erschwerung für diese bestimmte Aktion unter den gegebenen Umständen fest oder gibt dem Spieler ggf. eine gänzlich neue Handlungsprobe vor, auf die dieser dann Proben kann. Der Erfolg dieser Probe bedeutet dann, dass die Aktion glückt, woraufhin der Spielleiter die genaueren Auswirkungen dessen definiert.

Beispiele bzw. häufige Fälle für solche Aktionen und Manöver wären:

- Ein besonders kraftvoller, weit ausgeholter Schlag, um **mehr Schaden** anzurichten.

Der Spieler kann sich seinen Angriff selbst um je einen Punkt erschweren, um zwei Punkte mehr Schaden für die Wundkategorien anzurichten. Dieser Bonus wird im Falle eines Treffers (10 oder mehr Punkte Differenz) auf seinen Schadensbonus, also den Wert ab dem 10. Punkt, addiert, um einen höheren Schwellenwert für Wunden zu erzielen.

- Ein **Alles-oder-Nichts Angriffsmanöver**, bei dem zu Gunsten eines guten Treffers die Verteidigung komplett vernachlässigt wird.

Der Kämpfer ersetzt für diesen Angriff seinen Aspekt der Verteidigung durch ein zweites Mal seinen Offensivaspekt, also beispielsweise Parade durch Schnitt. Egal, wer im folgenden Widerstreit gewinnt, der Schadenswert wird verdoppelt.

- Eine **Finte**, um den Gegner zu täuschen und ihn dann zu treffen.

Einige Waffen bieten die Möglichkeit, mit mehreren Offensivaspekten geführt zu werden (was bei der jeweiligen Waffe unter den Aspekten aufgeführt ist). Wenn ein Kämpfer zum ersten Mal im Kampf gegen einen bestimmten Gegner auf einen neuen Aspekt wechselt, also beispielsweise Schlag durch Schnitt ersetzt, so ist die folgende

Vergleichsprobe für den Gegner um 10 Erschwert. Zusätzlich kann sich der Kämpfer diese Attacke noch frei weiter erschweren - dieser Malus wird dem Gegner ebenfalls im Verhältnis 1:1 angerechnet.

Anmerkung: Auch unbewaffnete Angriffe im bewaffneten Kampf zählen als Wechsel des Offensivaspekts (für einen Angriff; danach gilt wieder der ursprüngliche Aspekt, ohne dass dies als weitere Finte gilt, da er ja vorher schon verwendet wurde).

Der Schaden eines solchen Treffers entspricht dabei dem des unbewaffneten Angriffs. Beachtet werden muss dabei aber noch die Länge der Waffe: Mit Waffen der Länge 1 können alle unbewaffneten Aspekte eingesetzt werden, mit Länge 2 nur noch der Aspekt **[Tritt]**, ab Länge 3 ist dieses Manöver gänzlich unmöglich.

- Ein Angriff, der den Feind zwar **verletzen, aber nicht töten** soll.

Der Spieler kann nach dieser Ansage seinen Gesamtschaden halbieren, also die Summe aus der Trefferdifferenz und dem Grundschaden der Waffe. Damit wird er automatisch weniger schlimme Wunden anrichten und den Gegner langsam, aber wesentlich weniger wahrscheinlich tödlich, ausschalten.

- Der Fernkampfangriff auf ein bestimmtes Körperteil.

Durch diese Modifikation kann der Spieler durch eine selbst auferlegte zusätzliche **Erschwerung von 25-50** je nach Distanz und Größe des Körperteils einen bestimmten Effekt erzielen, beispielsweise das Entwaffnen des Gegners oder das Verhindern einer Flucht.

Diese Variante lässt sich darüber hinaus auch noch mit dem **Meucheln mit einer Fernkampfwaffe** verbinden, um auch im Fernkampf einen nach Spielleiterentscheid potentiell sofort tödlichen Angriff durchzuführen (der sogenannte "Blattschuss" aufs Herz, Erschwerung 50).

1.6 Heilung und Regeneration

Wenn man im Kampf oder durch andere Umstände Wunden erhält, so heilen diese langsam aber sicher mit der Zeit von selbst aus. Es muss wie bei der Zähigkeitsprobe nur die schlimmste Wunde und der Faktor Verwundung (+5 pro Wunde) im Gedächtnis gehalten werden.

Die Heilung einer Wunde findet wegen der Organisierbarkeit immer im Schlaf statt. Jede Nacht, die der verwundete Charakter schläft, sinkt seine behandelte **schlimmste Wunde** (gestillte Blutung, geschiente Brüche etc. durch Proben zur Wundbehandlung vor dem Schlafen) exemplarisch für alle Verletzungen **um eine Wundkategorie**, bis sie bei 0 angekommen ist. Der Wert **Verwundung** bleibt über diesen gesamten Ausheilungsprozess stehen. Wenn die Wunde bei "Kategorie 0" angekommen ist, sinkt fortan jede Nacht die

Verwundung um 5 Punkte pro Nacht, bis sie ebenfalls wieder bei Null ist; dieser Prozess wird "Regeneration" genannt.

Damit besteht das Ausheilen von Verletzungen immer aus zwei Phasen: der Heilungs- und der Regenerationsphase. In der Heilungsphase kann der Meister bei widrigen Hygieneumständen jede Nacht eine verdeckte Probe würfeln, ob es zu Krankheiten oder Infektionen kommt, in der Regenerationsphase ist der Spieler zumindest in dieser Hinsicht schon sicher.

Jede Nacht in der Heilungsphase hat der Spieler zudem das Recht auf eine unter Umständen modifizierte Probe auf

2x[Zähigkeit]+2x[Entschlossenheit],

um bei Erfolg die Wunde in dieser Nacht sogar um zwei Kategorien zu senken

Wenn der Charakter wieder kämpfen muss, während ältere Wunden noch nicht ausgeheilt sind, wird beim nächsten Treffer wie gehabt auf seine schlimmste Wunde geprobt - falls dies die ältere Wunde mit ihrer neuen Wundkategorie ist, eben auf diese. Auch der Faktor der Verwundung bleibt weiterhin bestehen bzw. steigt sogar um eventuelle neue Wunden an.

Zusätzlich gilt, dass, wenn sich der Charakter den ganzen Tag über in der Behandlung eines angemessen ausgebildeten Pflegers (Je nach Verletzung Spielleiterentscheid) befindet und sich still liegend verhält, also keinerlei Anstrengungen unternimmt bzw. keinen solchen ausgesetzt wird (wozu auch die Reise auf einem Krankenwagen zählt), er die Wunde sogar ohne Probe um zwei Kategorien pro Tag (bzw. Nacht) senken darf. Außerdem wird ihm dann (aber auch nur dann!) das Recht eingeräumt, in der Regenerationsphase die oben genannte Probe aus der Heilungsphase abzulegen, um die Verwundung bei Erfolg an diesem Tag um 10 Punkte zu senken.

1.7 Magie (Optional)

Das Magiesystem beruht auf dem gleichen Ansatz, eine Handlung aus Aspekten zu erschaffen, wie auch bei den normalen Proben oder dem Kampf. Neu ist allerdings, dass ein Charakter, um Magie wirken zu können, mehr Aspekte braucht:

Magisch begabte Charaktere müssen bei der Charaktergenerierung eine eigene, siebte Eigenschaft erlernen, die Magie. Diese beginnt, im Gegensatz zu den anderen Eigenschaften, beim Wert 0 und muss komplett von den Generierungspunkten angehoben werden (kann aber später noch normal gesteigert werden).

Ihr untergeordnet sind 13 „Mago-Elementare“ Aspekte, die den Umgang mit jeweils einem bestimmten Feld der Magie darstellen und fünf Aspekte, die eine bestimmte Manipulation dieser „Elemente“ darstellen. So wie beim Kampf je die Führung und die Waffenart zusammengehören, um den Kampfwert zu ermitteln, gehören auch hier je ein Elementaraspekt und ein Manipulationsaspekt zusammen und zeigen so die Grundrichtung eines Zaubers oder Rituals etc. an.

Die Aspekte der Magie sind:

Aspekt	Erläuterung
Magoelementar-Aspekte	
Pyro	Die magische Manipulation von Feuer
Hydro	Die magische Manipulation von Wasser
Lito	Die magische Manipulation von Erde, Stein und Metall
Aero	Die magische Manipulation von Luft und Gasen
Asteropo	Die magische Manipulation von Blitzen und Energie/Spannung
Sarko	Die magische Manipulation von Lebendem Gewebe, z.B. Fleisch oder Knochen bzw. Pflanzen
Kryso	Die magische Manipulation von Eis, Kälte und dergleichen
Psycho	Die magische Manipulation des Geistes
Paizo	Die magische Erschaffung und der Umgang mit Illusionen
Kosmo	Die magische Manipulation des Raumes
Chrono	Die magische Manipulation der Zeit
Thanato	Die magische Manipulation des Todes und des Absterbens
Daimo	Der magische Umgang mit Geistern und Dämonen
Magomanipulations-Aspekte	
Genese	Erschaffen des zugehörigen (Mago-)Elements
Kinese	Bewegen eines vorhandenen (Mago-)Elements (i.d.R. räumlich)
Morphose	Verändern eines vorhandenen (Mago-)Elements, auch Verwandlungen in andere
Blepese	Magische Betrachtung eines vorhandenen (Mago-)Elements
Apolymese	Vernichtung eines vorhandenen (Mago-)Elements

Zu diesen beiden Aspekten der Magie kommen im Normalfall nun noch zwei weitere profane Aspekte: Der erste stellt dar, auf welche Weise der Zauber gewirkt wird. Am häufigsten sind hierfür wohl die Aspekte **[Stimme]** bei Zaubersprüchen und Gesängen, **[Fingerfertigkeit]** für magische Gesten, **[Anmut/Eleganz]** bei Zaubertänzen oder **[Kräuter]**, **[Fermentation]** etc. bei Zaubertränken und **[Entschlossenheit]** beim Wirken eines Zaubers nur im Geiste ohne zusätzliche Worte, Gesten oder Hilfsmittel (Was aber eine Erschwerung von 10 zusätzlich mitbringt). Beim Umgang mit Artefakten, Zauberschriften oder ähnlichen magischen Objekten können des Weiteren noch die Aspekte **[Schrift]**, **[Farben]** und praktisch alle Materialaspekte verwendet werden.

Der vierte und letzte Aspekt ist meist ein solcher, der mit der Wirkung des Zaubers zu tun hat. Die Spanne dieser Aspekte umfasst nahezu alle profanen Handlungen; Beispiele hierfür sind **[Heilung]** oder **[Anatomie]** bei Heilzaubern, **[Schuss]** oder **[Wurf]** bei Fernkampfzaubern, die einen Gegenstand auf den Gegner schleudern, oder Materialaspekte bei Zaubern, die zum Ziel haben, ein bestimmtes Material umzuformen.

Dieser Vierte Aspekt fällt aber auch ggf. zu Gunsten eines weiteren magischen Aspektes weg, wenn dieses nötig ist. Das einfachste Beispiel hierfür wäre der klassische Feuerball-Kampfzauber: Das Feuer wird mit **[Pyro]** repräsentiert, mit **[Genese]** in der Handfläche beschworen und mit **[Kinese]** auf den Gegner geschleudert; und das alles beispielsweise durch einen Zaubergeste mittels **[Fingerfertigkeit]**.

Zauber erschaffen

Das Erschaffen von Zaubern läuft nach 3 Schritten ab:

1. Die Wirkung.

Zu Beginn muss natürlich feststehen, was mit dem Zauber erreicht werden soll. Ist es ein Kampfzauber? Eine Heilung? Eine Beeinflussung eines anderen Wesens?

2. Die Aspekte.

Auf Basis dessen, was der Zauber bewirken soll, muss nur ermittelt werden, welchem/welchen Magoelement(en) der Zauber zugeordnet ist. Im Normalfall wird dies ein bestimmtes sein, in manchen Fällen können aber auch mehrere vonnöten sein (zum Beispiel, bei einer Verwandlung eines Menschen zu Stein, [**Lito**] und [**Sarko**]). Dazu kommen ein bis zwei Aspekte der Magomanipulation: Was soll der Zauber mit dem entsprechenden Magoelement tun? Es bewegen, erschaffen, löschen?

Als nächstes muss die Art festgelegt werden, auf die der Zauber gewirkt wird und ein entsprechender Aspekt ausgewählt werden – Beispiele hierfür finden sich unter den Aspekten der Magie.

Zu guter Letzt, falls noch nicht vier Aspekte zusammen gekommen sind oder eine nichtmagische Handlung notwendig ist, kommt noch ein weiterer Aspekt hinzu, der ebenfalls oben bereits näher erläutert wurde.

3. Die Probenmodifikation des Zaubers.

Es wird Ausgegangen von einer Probenerleichterung von +50 (für einen hypothetischen Zauber ohne Wirkung). Von diesem „Bonuskonto“ werden nun Punkte abgezogen, bis am Ende, nachdem folgende Liste bis zum Ende durchgearbeitet ist, der Schwierigkeits-Modifikator des Zaubers feststeht (der aber noch nach äußeren Einflüssen weiter modifiziert werden kann).

Zauberdauer.

Diese legt fest, wie lang es dauert, den Zauber zu wirken, also die Zeit, die verstreicht zwischen dem Beginn des Zauberns und dem Beginn der Zauberwirkung.

Sofort (ein Augenblick)	-20
Einige Sekunden	-15
Minuten	-10
Stunden	-5
Tage	+/-0
Eine Woche	+5
Bis ein Monat	+10
Bis ein Jahr	+15
Mehr als ein Jahr	+20

Dauer vom Beginn der Zauberwirkung bis zur völligen Entfaltung.

Augenblicklich	-10
Wenige Minuten	-5
Bis zu eine Stunde	+/-0
Bis zu ein Tag	+5
Bis zu ein Monat	+10
Bis zu ein Jahr	+15

Mehr als ein Jahr	+20
-------------------	-----

Wirkdauer.

Diese legt fest, wie lange eine Zauberwirkung anhält. Sie beginnt, wenn der Zauber seine Wirkung entfaltet (also die oberen beiden Faktoren abgelaufen sind) und gibt an, wie lange eine Zauberwirkung anhält – natürlich nur, wenn der Effekt nicht irreparabel ist, eventuelle Folgeschäden aus einem Feuerball zum Beispiel verschwinden nicht mit dem Ende der Zauberwirkung, ebenso wenig wie das Schließen einer Wunde durch einen Heilzauber (in diesem Fall würde das Ende des Zaubers nur bedeuten, dass sich die Wunde nicht mehr weiter schließt, wenn sie noch nicht völlig geschlossen sein sollte). Muss das Ritual auch während der Wirkdauer fortgesetzt werden und beträgt mindestens Minuten, wird die Probe zusätzlich um 5 Erleichtert.

Unbegrenzt	-25
Mehr als ein Jahr	-15
Monate	-10
Wochen	-5
Tage	0
Stunden	+5
Minuten	+10
Sekunden	+15

Zielvolumen.

Dieses legt fest, wie viele Kubikmeter des Elementes beeinflusst werden können.

Bis 1	+5
Bis 2	0
Bis 4	-5
Bis 8	-10
Bis 16	-15
Bis 32	-20
Bis 64	-25
Bis 128	-30
Usw.	

Reichweite.

Diese legt die maximale Distanz der Wirkung des Zaubers und Zauberer beim Wirken fest.

Berührung	+15
Bis 4m	+10
Bis 8m	+5
Bis 16m	0
Bis 32m	-5
Bis 64m	-10
Bis 128m	-15
Bis 256m	-20
Mehr als 256m	-25

Zaubereffektivität (ggf.).

Vor allem bei Kampf- und Heilzaubern relevant, Zauber also, die gegen eine vorhandene Kraft wirken, wie z.B. Wunden, geistige Abwehr oder körperlicher Widerstand. Wann immer also die Wirkung etwas abmildern oder mit etwas verglichen werden soll. Viele Zauber haben hier einen Wert von 0.

Der halbe Bonus, der später erhalten werden soll, ist die Erschwerung.
 Soll eine freiwillige Erschwerung spontan am fertigen Zauber möglich sein, kostet das zusätzlich -10
 Soll ein Gegenstand durch Kinese in zwei Richtungen zugleich bewegt werden, um ihn zu zerbrechen, zerreißen, dehnen usw. so kommt eine Erschwerung von 10 hinzu.

Ritualkomponenten.

Wenn der Zauber sich auf bestimmte Gegenstände stützt, die für ihn unablässig sind, bringt dies eine Erleichterung mit sich, die mit den Kosten und dem Wert dieser Gegenstände steigt. Diese Gegenstände werden nach einmaligem Einsatz unbrauchbar. Die Zauberdauer muss dafür mindestens mehr als eine Minute betragen.

Keine	0
Allgegenwärtig	+5
Billig	+10
Mäßig teuer	+15
Teuer	+20
Unbezahlbar	+25

Opfer.

Für manche Zauber muss ein Opfer erbracht werden, seien es Kopfschmerzen, „Fleisch des Dieners freiwillig gegeben“ oder ein Menschenopfer. Dieses erleichtert die Probe ähnlich wie die Ritualkomponenten. Es gibt drei „Qualitäten“ von Opfern: Opfer am eigenen Leib, freiwilliges Opfer und unfreiwilliges Opfer. Es kann jederzeit eine höhere, aber keine niedrigere Qualität verwendet werden, als für den Zauber festgelegt ist. Ist ein Opfer am eigenen Leib nötig, wird die Erleichterung um 5 erhöht, bedarf es nur eines unfreiwilligen Opfers ist sie um 5 gesenkt. Will ein Magier selbst einen Opfer für einen Zauber bringen, so ist für einen vorübergehenden Schmerz eine einfache Probe auf 2x [Entschlossenheit] + 2x [Zähigkeit] nötig, für ein kleines Körperteil ist diese Probe um 25 erschwert, für ein Gliedmaß um 50 und für den Tod um 75. Ein freiwilliges Opfer müsste die gleichen Proben ablegen.

Keines	0
Vorübergehender Schmerz	+5
Verlust eines Fingers o.ä.	+10
Verlust eines Gliedmaßes	+15
Tod	+20

Zaubern durch Haare etc.

Um die Reichweite statt direkt auf das Ziel durch ein Ersatzobjekt wirken zu können ist bei Lebewesen möglich und kostet 15 Punkte, wenn es ein wesentliches Körperteil (mindestens ein Finger) sein muss, 20 wenn ein paar Haare, ein paar Tropfen Blut oder ein Fingernagel reichen und 25 wenn es ein beliebiger Gegenstand aus dem Besitz des Ziels sein kann. Das eigentliche Ziel darf dann beliebig entfernt sein, nur der Gegenstand muss in Reichweite des Zaubers und für den Anwender wahrnehmbar sein. Wie bei Opfern gilt, dass man immer bessere, aber nie schlechtere Qualitäten verwenden, als für den Zauber festgelegt.

Vernunftzuschlag.

Bei Wirkungen, die das Spielgleichgewicht/das Gleichgewicht der Welt zu stark beeinflussen, kann der Spielleiter noch einen Vernunftzuschlag verhängen

(Herstellung von oder Verwandlung in Gold sollte schwerer sein als selbiges in billigen Granit). Das kann IT dadurch erklärt werden, dass es das Gleichgewicht der Elemente stärker beeinflusst – Gold ist eben seltener.

Mehrere Magoelemente.

Soll das Magoelement austauschbar sein, sodass sich der Zauber auf mehrere Elemente beziehen kann, so kostet das 5 Punkte pro zusätzlichem Element. Für -25 kann es auf alle Elemente beziehen, die der Spielleiter und die Gruppe für angemessen halten.

Maximale Zauber bis zu magischen Erschöpfung

Nach jedem Zauber muss eine um die Summe aller Erschwerungen der Zauber eines Tages (jeder einzelne Zauber fügt mindestens 5 hinzu) erschwerte Probe auf die Aspekte **[Zähigkeit]** + **[Ausdauer]** + 2x **[Entschlossenheit]** geworfen werden, um zu sehen, ob der Zauberer heute noch zaubern kann. Diese Probe wird um 50 erleichtert.

Hat man also 5 Zauber mit der Erschwerung von 10 und einen mit einer Erleichterung von 5 gewirkt, muss man nach dem letzten eine Probe ($10+10+10+10+10+5=55$; $50-55=-5$) die um 5 erschwert ist werfen.

Antimagie

Will ein Magier einen Zauber eines anderen verhindern oder aufheben, so wirft er eine Probe, die entweder das Magoelement oder ein entgegen gesetztes Magoelement (wie **[Pyro]** für **[Kryo]**) und den Manipulationsaspekt oder dessen Gegenteil (**[Apolymerese]** für **[Genese]**) enthält. Es muss genau ein gegensätzlicher Aspekt vorliegen, wobei **[Morphose]** und **[Kinese]** durch eine Gegenbewegung oder –Veränderung als ihr eigener gegensätzlicher Aspekt gelten. Die anderen beiden Aspekte der Probe sind **[Entschlossenheit]** und ein Aspekt der die Art des Wirkens wiedergibt (z.B. **[Stimme]**). Diese Probe ist um die Erschwerung des anzugreifenden Zaubers + die übrigen Punkte von dessen Zauberer erschwert. Dafür muss im Normalfall kein eigener Zauber erlernt werden. Nur die Erschwerung des aufzuhebenden Zaubers, nicht aber die übrigbehaltenen Punkte von dessen Zauberer gehen in die Probe zur magischen Erschöpfung ein.

Alchemie

Zaubertränke und Artefakte sind Zauber, die stets mindestens Ritualkomponente allgegenwärtig und Ritualdauer Stunten haben. Die Wirkung des Zaubers setzt aber erst bei Einnahme oder Benutzung ein (ggf mit sich erst langsam aufbauender Wirkung). Auch hier setzt sich die Probe zur Erschaffung aus einem Element (oder zweien), einer Manipulation (oder zweien), ggf. einer Wirkungsweise und ggf. einer Widerspiegelung der Wirkung zusammen. Einen etwaigen Preis muss der Benutzer bezahlen, nicht der Erschaffer (er kann auch kein anderes Opfer, ob freiwillig oder nicht, auswählen, den Preis zu bezahlen). Für jeweils 25 weitere Erschwerungen kann in ein Artefakt der gleiche Zauber mehrere Male geladen werden. Zauberproben zur Erschaffung eines solchen Artefakts sind um 25 erschwert, was aber durch die lange Zeit für das Ritual und Verwendung teurer Komponenten ausgeglichen werden kann. Die Erschwerung geht voll in die Probe zur magischen Erschöpfung ein.

Schadens- und Heilzauber

Bei Schadenszaubern erhält das Ziel Zaubereffektivität + übrige Punkte Schaden. Bei Thanatogenese wird dieser noch verdoppelt, dafür verschwindet er nach Ablauf der Wirkungsdauer wieder. Ein Körper oder Körperteil, der oder das eine Stunde oder länger tot war, wird vom Zauber unabhängig aber tot bleiben. Er ist schon im Verfall begriffen.

Bei Heilzaubern (Sarkogenese, seltener Sarkokinese mit zwei Richtungen) wird Schaden im Wert von Zaubereffektivität + übrige Punkte geheilt. Die Wirkdauer sollte bei Sarkogenese aber unbegrenzt sein, damit die Wunde nicht wieder aufbricht. Bei Sarkokinese wird die Wunde zugeedrückt oder gebrochene Knochen zusammenbewegt. So kann aber maximal der halbe Schaden geheilt werden. Hier sollte die Wirkdauer mehr als eine Woche betragen, nach Ablauf der Wirkdauer sollte die Verletzung dann auf natürlichem Wege verheilt sein und bricht nicht mehr auf (Abhängig von den nächtlichen Regenerationswürfen des Patienten).

1.8 Priestermacht (Optional)

Um mit einem Gebet eine Wirkung zu erzielen, muss ein Priester eine Probe werfen, die sich zusammensetzt aus:

1. Aspekt: [**Verfluchen**] (Personen), [**Segnen**] (Personen), [**Weihen**] (Gegenstände), [**Flehen**] (ein unmittelbares Wunder), [**Heiligen**] (v.a. Schwüre)
2. Aspekt: Jedem Gott werden bis zu sieben Zuständigkeiten zugeordnet, die dann Aspekte einer Handlung sein können.
3. Aspekt: Hier kann ein zweiter Aspekt aus den ersten beiden Punkten Platz finden, wenn er gebraucht wird. Enthält z.B. ein Gebet nicht nur den Wunsch der Heiligung eines Eides sondern auch eine bedingte Verfluchung bei dessen Bruch, kann [**Heiligung**] und [**Verfluchung**] in der Handlung vorkommen. Ansonsten wird hier [**Stimme**] für den Vortrag eingesetzt.
4. Aspekt: Wenn noch nicht im 3. Aspekt, kommt [**Stimme**] hier zum Einsatz, ansonsten ein anderer passender Aspekt wie [**Gedächtnis**] bei komplizierten, detailreichen Ritualen

Die Aspekte der ersten beiden Punkte werden einem neuen Attribut „Gottesnähe“ zugeordnet, wie die magischen Aspekte dem neuen Attribut „Magie“ zugeordnet werden. Auch dieses Attribut startet bei 0.

Zeus z.B. könnte man die Aspekte Gastrecht, Freundschaft, Blitz, Herrschaft und Erhalt zuordnen, Re Erhalt, Herrschaft und Sonne, für Thor Wetter, Vegetation, Schutz

Alles in allem ist die Wirkung wesentlich freier als bei der Magie und auch davon abhängig, ob es dem Gott gerade in dem Kram passt, zu helfen. Der Spielleiter muss also die Erschwernis sehr spontan nach dem geäußerten Wunsch festlegen. (Je größer der Eingriff in das Spielgleichgewicht/die göttliche Ordnung der Welt ist desto schwerer; der Wunsch darf den Prinzipien des Gottes nie zuwider sein)

Der Priester selbst und der oder die zu segnenden sollten kultisch rein und nicht versündigt gegen den Gott sein oder diesen Zustand zunächst durch ein angemessenes Sühneopfer (je unreiner, desto größer muss das Opfer sein. Wann der Gott zufrieden ist, ist Spielleiterentscheid, aber der Priester kann die Größe oder Menge des oder der nötigen Opfer normalerweise einschätzen. Dazu würfelt er gegen [**Religion**] + [**Empathie**] +

2x[**Einschätzen**] erleichtert wird diese um die übrigen Punkte eines vorangehenden Beichtgespräch gegen [**Religion**] + 2x[**Empathie**] +[**Geduld**]) herstellen.

Häufig ist ein größerer Wunsch an einen Gott mit einem Bitt- und/oder nach Erfüllung mit einem Dankopfer (hier liegt es wieder am Gott bzw. dem Spielleiter, was angemessen ist und der Priester kann dies einschätzen und würfelt gegen [**Religion**] + [**Handel**] + 2x[**Einschätzen**]) verknüpft.

Diese Opfer können jeweils ein Blutopfer von Mensch oder Tier, ein Sachopfer wertvoller Gegenstände (auch als Spende) oder schlicht die Opferung von Zeit im Gebet oder Dienst für den Gott sein (wobei nicht jedem Gott alles gleich viel Wert ist. Der eine mag blutige Menschenopfer, der andere verschmäht diese und legt nur wert auf Zeit im Gebet).

Das Ausbleiben eines angemessenen Dankopfers kann eine Gottheit sehr zornig stimmen, ob und welches nötig ist kann ein Priester normalerweise wie beim Bittopfer einschätzen. Schamanen animistischer Kulturen können entweder hiermit oder mit den Magieregeln abgehandelt werden. Bei der Benutzung des Magiesystems sollten für sie lange Rituale mit Komponenten und Opfern verwendet werden.

Einen geheiligten Eid kann man nur brechen, wenn eine Probe auf 2x[**Entschlossenheit**] + 2x[**Charakterfestigkeit**] erschwert um die übrigen Punkte beim Gebet des Priesters gelingt. Einen Schwur zu dehnen, zu beugen oder unbeabsichtigte Lücken auszunutzen immer noch um die halben übrigen Punkte. Dazu kommt ggf. noch ein Fluch.

Regelmäßige (z.B. jährlich dargebrachte Opfer und Gebete für gute Ernten) können als „Dauervertrag“ um bis zu 25, zusätzlich zu anderen Modifikationen, erleichtert sein.

1.9 Schadensursachen

Sturz

Pro 1 Meter über 1 Meter Sturz (1m verursacht normalerweise also keinen Schaden) wird eine Wunde verursacht, die mit jedem Meter um eine Kategorie steigt (5m Fall verursachen also eine Verletzung der Kategorie IV). Dieser Schaden kann durch eine Probe auf [**Beweglichkeit**]+[**Beweglichkeit**]+[**Balance**]+[**Entschlossenheit**] oder, wenn man beabsichtigt in die Tiefe springt, mit der Probe Beweglichkeit + Sprung + Balance + Entschlossenheit reduziert werden: Je 10 übrige Punkte reduzieren die Wunde um eine Kategorie.

Bei einem Fall in ausreichend tiefes Wasser beginnt die Zählung der Meter zur Schadensermittlung erst bei 7.

Beim Fall auf Speere o.ä. wird der entstehende Schaden (auch schon bei 1m!) um 3 Kategorien angehoben und dem Spieler steht die obige Probe nicht zu.

Würgen, Ersticken und Ertrinken

Ein unbewaffneter Charakter kann im Kampf mit dem Angriffsaspekt Griff seinen Gegner in den Würgegriff nehmen, wenn er im Vergleich besser abschneidet. Er verursacht damit zunächst keine Wunde, aber der Gegner muss nun jede Runde eine Probe auf [**Ausdauer**]+[**Ausdauer**]+[**Zähigkeit**]+[**Entschlossenheit**] ablegen, die anfangs noch um 20 erleichtert ist, jede Runde aber um 10 erschwert wird. Jede Runde im Würgegriff sinkt auch sein Kampfwert um 10. Durch den Verteidigungsaspekt Winden kann er sich besonders effektiv befreien, nutzt er diesen bei zukünftigen Kampfwürfen nicht, so sinken diese nochmals einmalig um 10. Der Würgegriff bleibt bestehen, bis der Verteidiger einen Vergleich gewonnen oder der

Angreifer ihn gelöst hat. Misslingt die Ausdauer-Probe, so fällt der Verteidiger in Ohnmacht und wird hilflos. Ab jetzt erhält er eine Wunde, die jede Kampfunde um eine Kategorie höher wird.

Verwendet der Angreifer (meist im Zuge eines Meuchelangriffes) eine Würgeschlinge, so ist die obige Ausdauer-Probe am Anfang nur um 15 erleichtert und wird jede Runde um 15 erschwert, da auch die Blutzufuhr zum Gehirn abgeschnitten wird.

Ein Charakter kann halb so viele Minuten die Luft anhalten, wie sein Ausdauer-Wert beträgt. Kann er danach noch immer nicht atmen, so kommen die Regeln des Würgegriffs (siehe oben) zum Tragen. Im Gas oder unter Wasser kommt noch jede dritte Probe eine weitere hinzu: **[Entschlossenheit]+[Entschlossenheit]+[Ausdauer]+[Zähigkeit]** ob er den Reflex unterdrücken kann, einfach einzuatmen, was ihn unter Wasser automatisch in den Zustand der Ohnmacht (siehe oben) versetzen würde, im Gas Schaden nach Situation nach sich ziehen würde.

Feuer

Feuer verursacht je nach Größe und Länge des Kontaktes mit dessen Hitze, sowie deren Größe sofort eine Wunde einer angemessenen Kategorie. Bei langem Kontakt kann diese Kategorie auch jede Runde steigen.

Kälte

Abgesehen von Erschwerungen je nach Temperatúraffinität kann Kälte bei fehlen angemessener Kleidung in gewissen Zeiträumen eine Wunde der Kategorie I verursachen, die sich innerhalb dieser Zeiträume immer weiter um I steigert.

Bei 5 bis 10 Grad handelt es sich um fünf Stunden, bei -5 bis 5 Grad um drei Stunden, bei -15 bis -5 Grad um eine Stunde, bei -25 bis -15 Grad um eine halbe Stunde, bei -35 bis -25 Grad um eine viertel Stunde. Wird es noch kälter können sich die Zeiträume noch verkürzen.

Eine Verletzung der Kategorie X die hierdurch entsteht bedeutet, dass der Charakter erfroren ist, ab Kategorie VII ist eine professionelle Behandlung nötig, um nicht einigen Finger und Zehen, bei VIII Hände oder Füße, bei IX ganze Gliedmaße zu verlieren.

Verhungern und Verdursten

Nach 20 + **[Zähigkeit]** Tagen ohne Nahrung ist ein Charakter verhungert. Bis dahin werden seine Proben am letzten Tag seines Lebens um 100, am Tag davor um 95, am Tag davor zusätzlich um 90 etc. erschwert. Ein Charakter mit Zähigkeit 0 würde also schon nach einem Tag ohne Nahrung Erschwerungen erhalten, einer mit Zähigkeit 25 erst am 25.

Ein Charakter kann zwei Tage + 2x**[Zähigkeit]** Stunden ohne Wasser überleben. Große Hitze kann diesen Wert um bis zu die Hälfte reduzieren, Kälte kann ihn leicht erhöhen. In der letzten Stunde seines Lebens sind alle Proben zusätzlich um 100 erschwert, in der Stunde davor um 95, in der davor um 90 etc. In den letzten 20 Stunden vor dem Verdursten erhält er also zunehmend Erschwernisse.

Tod

Wenn ein Charakter durch Wunden eine Erschwerung erleidet, die seinen Wert in der Handlung übertrifft, ist er in Lebensgefahr. Ein anderer Charakter kann nun mit **[Heilung]+[Heilung]+[Anatomie]+[Anatomie]** versuchen, ihn wiederzubeleben. Dafür bleiben allerdings nur etwa 3 Minuten. (Magie und Wunder kommen auch in Frage), bei Tod durch Ertrinken kommt diese Rettung auch in Frage, bei Vergiftungen, Verdursten und Verhungern aber nicht.

Verstümmelung

Wann immer ein Charakter eine Verletzung der Kategorie VIII, IX oder X erleidet, muss er gegen seinen Glückswert würfeln. Misslingt das, verliert er bei VIII einen Finger, Zeh, ein Ohr etc, bei IX eine Hand, einen Fuß, ein Auge etc. bei X ein Arm oder ein Bein. Auf jeden Fall gibt es eine ordentliche Narbe. Erfolgt der Schaden durch etwas Stumpfes, kann das Glied durch **[Heilung]+[Fleisch]+[Anatomie]+[Fingerfertigkeit]** (erschwert um 25, 50 bzw. 75) noch gerettet werden.

Traumata

Gerät ein Charakter in ein traumatisches Erlebnis, muss er eine Probe auf Entschlossenheit+Entschlossenheit+Charakterfestigkeit+Charakterfestigkeit erschwert oder erleichtert um +20, +10, 0, -10, -20 ablegen. Misslingt das, erhält er eine Phobie auf einem Wert von 1-5 (wie eine Facette kommt sie 5-fach zum tragen). Diese kann mit **[Empathie]+[Empathie]+[Heilung]+[Heilung]** -Proben erschwert um ihren 5-fachen Wert, der Phobie, mit denen zudem der 5-fache Wert der Phobie angesammelt werden muss, um sie um 1 zu senken, behandelt werden. Dafür sind pro Probe etwa 2 Wochen intensiver Therapie nötig. Mit der Probe zur Abwendung des Traumas kann die Phobie auch kurz überwunden werden.

2. Die Charaktererschaffung

2.1 Das Charakterkonzept

Wie bei jedem Rollenspiel sollte am Anfang der Charaktergenerierung eine Idee stehen. Eine Idee, wer der Charakter ist, was er ist und was ihn antreibt. Diese Idee wird "Charakterkonzept" oder einfach nur Konzept genannt.

Auf Basis dieses Konzepts sollten die Werte des Charakters festgelegt werden, nicht nach dem Prinzip "was bringt mir mehr?", da dies das spätere spielen der Rolle eventuell schwieriger gestaltet bzw. unrealistisch macht. Nichtsdestotrotz kann und wird ein Charakter, der nach einem Konzept erstellt wurde aber natürlich auf einem bestimmten oder sogar mehreren Gebieten herausragend gut sein - es sollte eben nur auf realistische Begabungen geachtet werden.

Folgende Fragen sollten vor der Generierung geklärt sein:

- Wo kommt der Charakter her? Aus der Stadt? Aus der Wildnis? Wie ist das Leben dort?
- Wie ist die Kultur, aus der er stammt? Welchen Stand hatte er in der Gesellschaft inne?
- Ist er eher ein Einzelgänger oder ein "Herdentier"?
- Worin ist er gut, was sind seine Schwächen?
- Ist er gläubig? Wenn ja, wie sehr? Wird dieser Glaube von seiner Kultur anerkannt oder wird er gar verfolgt?
- Welchen Beruf/Welcher Aufgabe ging er nach? Was ist sein Antrieb, was seine Berufung?
- Wie alt ist er? Wie erfahren? Was hat er schon erlebt?
- Wie sieht er aus? Wie kommt dieses Aussehen in seinem üblichen Umfeld an?

Wenn diese Fragen größtenteils beantwortet sind, kann es an die Zahlenwerte gehen, wobei sich natürlich bei der Generierung immer noch etwas an diesen Punkt weiterentwickeln oder ändern kann, wenn man auf eine andere Idee kommt.

2.2 Die Generierung der Eigenschaften

Wie unter dem Punkt "Eigenschaften" schon erwähnt, bewegen sich diese in einem Bereich von 10-250. Da sie die Minima und Maxima der Aspekte bestimmen, die später einmal das tatsächliche Können eines Charakters definieren, ist es wichtig, sie zuerst festzulegen. Dadurch geben sie zudem automatisch schon einmal einen gewissen Rahmen für die weitere Generierung vor.

Jede Eigenschaft startet auf jeden Fall auf einem Wert von 10, was bedeutet, dass erstens schon bis zu zehn Aspektpunkte in jedem Feld vergeben werden können.

Wie hoch die Eigenschaften bei der Generierung werden können, hängt nun ganz davon ab, wie erfahren die Gruppe sein soll - sind es hochdekorierte Kriegsveteranen? Normale

Berufstätige? Oder junge Männer, die ihr Leben noch vor sich haben? Selbst Gruppen von Kindern oder alten Damen haben ihren Reiz - zur richtigen Zeit und am richtigen Ort. Wichtig ist meist nur, dass alle Charaktere einer Spielergruppe auf dem gleichen Fähigkeitsniveau sind, das deshalb vom Spielleiter vorher festgelegt wird - wobei er sich natürlich in den meisten Fällen vorher mit den Spielern absprechen sollte, um eine für alle interessante Gruppe zu ermöglichen. Der Standard sind dabei Gruppen von Personen zwischen 16 und 25, da diese schon ausgewachsen sind, zugleich aber noch nicht zu alt sind, Abenteuerlustig zu sein.

In der folgenden Tabelle finden sich einige Richtwerte für zu vergebende Eigenschaftspunkte

	Kinder und frühe Jugend	"Norm"	Erwachsene	Veteranen	Greise
Normalerweise zu vergebende Punkte	100-300	300	300-550	550-1050	300-850

Je nachdem, wofür sich der Spielleiter entscheidet, dürfen nun insgesamt Eigenschaftspunkte in dieser Höhe vergeben werden, was bedeutet, dass die Spieler diese Punkte frei auf ihre sechs Eigenschaften verteilen dürfen (wobei diese alle schon zu Beginn auf einem Wert von 10 stehen, was bedeutet, dass die Summe dieser Eigenschaften am Ende bei der Generierung einer "Normgruppe" bei 360 liegt).

2.3 Die Generierung der Aspekte

Die Aspekte beginnen alle auf einem Wert von 0. Je nach Konzept sollten für den Charakter Aspekte ausgewählt werden, die zu seiner Geschichte passen (Also zu seinem Beruf, seiner Herkunft, seiner Erziehung...) und entsprechend gesteigert werden.

Auch hierzu werden am Ende der Generierung in Form von Paketen einige Vorschläge vorgestellt.

Wie viele Aspektpunkte insgesamt vergeben werden dürfen, hängt, wie bei den Eigenschaften, von der Erfahrung und dem Alter des Charakters ab.

In der folgenden Tabelle stehen Richtlinien von zu vergebenden Aspektpunkten. Dabei gilt das Verhältnis, dass man immer die Menge der **Eigenschaftspunkte minus 50**. Dieses sollte bei der Generierung immer gewahrt bleiben, da sonst keine freien Kapazitäten mehr zum steigern von Aspekten bis zur Erhöhung der Eigenschaft mehr vorhanden sind.

Falls der Spielleiter bei der Generierung also stärkere Charaktere wollen sollte, sollte er also im gleichen Maße die Eigenschaften erhöhen.

	Kinder	"Norm"	Erwachsene	Veteranen	Greise
Zu vergebende Aspektpunkte	50-250	250	250-500	500-1000	250-800
Aspekt Obergrenze	10	15	20	25	25

Die "Aspekt-Obergrenze" sagt aus, wie hoch ein Aspekt bei der Generierung maximal gesteigert werden kann (in der jeweiligen Kategorie). Dies ist natürlich, wie alle diese Werte, nur eine Richtlinie bzw. ein Vorschlag. Eine solche Grenze sollte allerdings aus Logik- und Balancinggründen immer festgelegt werden (außer, wie in der Liste, bei potentiell sehr erfahrenen Charakteren).

In den rot markierten Basisaspekten erhält jeder (körperlich bzw. geistig gesunde) Charakter einen kostenlosen Punkt, der sich nicht aus der Eigenschaft speist. Dieser wird auf die zuvor verteilten Aspekte schlicht aufgeschlagen, ohne Kosten zu haben. So kann ein Aspekt auch die Obergrenze um einen Punkt überschreiten. Dieser Punkt wird auch bei Aspekten mit mehr als einer Eigenschaft nur genau einmal angerechnet und speist sich aus einer von diesen.

2.4 Die Facetten

Die Facetten stellen eine Art "Schieberegler" dar, die die Charakterzüge eines Charakters ausmachen. Diese stehen auf einem Wert zwischen -5 und 5, wobei die Mitte (der Wert 0) jeweils eine neutrale Einstellung, die Werte -5 und 5 jeweils ein Extrem darstellen. Für jeden Punkt Abweichung von der Mitte erhält man bestimmte Vor-, aber auch Nachteile, die sich in Zahlenwerten niederschlagen:

Jeweils der **fünffache Betrag der Facette** wird als Bonus bzw. Malus auf bestimmte Proben aufgeschlagen.

Die Facetten sind:

Harmoniesüchtig -/0/+ Cholerisch

Beeinflusste Handlungsproben: verbale Konflikte

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben zur Besänftigung vereinfacht, aber alle Proben im Zuge eines Streits erschwert.

Bei (+) werden alle Proben im Streit vereinfacht, aber in Provokationsfällen werden entsprechend erschwerte Proben auf **2x[Charakterfestigkeit]+[Geduld]+[Entschlossenheit]** fällig, um einer (angemessenen) Reaktion aus Jähzorn vorzubeugen.

Altruistisch -/0/+ Egoistisch

Beeinflusste Handlungsproben: Proben mit einseitigem Vorteil und einseitigem Nachteil

Auswirkungen:

Es fallen bei einem Wert außer Null in entsprechenden Situationen Proben an.

Bei (-) werden Proben vereinfacht, die anderen nutzen, aber einem selbst schaden,

aber Proben, die einem selbst nutzen, aber anderen Schaden, entsprechend erschwert.

Bei (+) gilt der umgekehrte Fall.

Anspruchslos -/0/+ Verwöhnt

Beeinflusste Proben: Proben auf widrige Umstände; sowie Mittel und Einfluss des Charakters zu Spielbeginn

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben erleichtert, um widrige Umstände zu ertragen, aber der Charakter ist mit zunehmender Stufe zu Spielbeginn mittel- und einflussloser.
Bei (+) werden Proben erschwert, um widrige Umstände zu ertragen und fallen eher an, als beim Durchschnittscharakter, aber der Charakter hat zu Spielbeginn mehr Mittel und Einfluss in seinem normalen Umfeld.

Impulsiv -/0/+ Vorsichtig

Beeinflusste Handlungsproben: Proben auf spontane Zurückhaltung

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben auf den Mut etc. in gefährlichen Situationen erleichtert, aber alles erschwert, was damit zu tun hat, zu planen oder die Lage zu sondieren.
Bei (+) werden Proben auf die Vorbereitung auf gefährliche Situationen erleichtert, aber alle Proben zur Überwindung, sich in Gefahr zu begeben, erschwert.

Dominant -/0/+ Devot

Beeinflusste Handlungsproben: Befehle und Ratschläge geben und erhalten

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben, andere zu überzeugen oder zu bestimmen, erleichtert, aber es wird eine erschwerte Probe fällig, um Ratschläge und Befehle anzunehmen, die berechnet wird aus $2x[\text{Disziplin}] + [\text{Charakterfestigkeit}] + [\text{Entschlossenheit}]$.
Bei (+) werden Proben, um sich zu überwinden, Befehle auszuführen, die negative Konsequenzen auf einen selbst haben könnten, erleichtert, aber es wird eine erschwerte Probe fällig, wenn man anderen Befehle erteilen oder sie überzeugen will, die berechnet wird aus:

$2x[\text{Autorität}] + [\text{Charakterfestigkeit}] + [\text{Entschlossenheit}]$

Ungepflegt -/0/+ Eitel

Beeinflusste Handlungsproben: Umgang mit Menschen

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben im Umgang mit Menschen im Regelfall erschwert, aber Proben zum Ertragen von Kritik und Beleidigungen werden erleichtert.
Bei (+) werden Proben im Umgang mit Menschen im Regelfall erleichtert, aber Proben zum Ertragen von Kritik und Beleidigungen werden erschwert und es fällt eine Probe an, um sich in potentiell optischschädigenden Situationen zu begeben, die berechnet wird aus: $2x[\text{Entschlossenheit}] + [\text{Disziplin}] + [\text{Charakterfestigkeit}]$

Geizig -/0/+ Verschwendungssüchtig

Beeinflusste Handlungsproben: -

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben zum Aushandeln eines Preises, Lohnes etc. erleichtert, aber es wird eine Probe fällig, um etwas herzugeben oder zurückzulassen, ohne etwas zumindest gleichwertiges dafür zu erhalten.

Bei (+) werden Proben im Umgang mit Menschen erleichtert, wenn er sich großzügig zeigen kann, aber es wird eine Probe fällig, um käuflichen Verlockungen zu widerstehen. Beide werden geprobt auf:

2x[Charakterfestigkeit]+[Disziplin]+[Entschlossenheit]

Dogmatisch -/0/+ Gesetzlos

Beeinflusste Handlungsproben: Proben im Umgang mit Gesetzen und Traditionen

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben die dazu dienen, Gesetze und Traditionen zu folgen, erleichtert, aber dafür wird eine Probe fällig, um bewusst Traditionen oder Gesetze zu brechen.

Bei (+) werden Proben, die einen Traditions- oder Gesetzesbruch darstellen erleichtert, aber dafür wird eine Probe fällig, um sich Traditionen oder Regeln zu beugen.

Beide werden geprobt auf: **2x[Charakterfestigkeit]+[Disziplin]+[Entschlossenheit]**

Leichter Schläfer -/0/+ Tiefer Schläfer

Beeinflusste Handlungsproben: Proben zur Wundausheilung und zum Aufwachen

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben, um etwas im Schlaf wahrzunehmen oder um ihn zu wecken erleichtert, aber die Probe zur schnelleren Wundausheilung wird erschwert.

Bei (+) wird die Probe zur schnelleren Wundausheilung erleichtert, aber Proben zur Wahrnehmung im Schlaf und solche, um ihn zu wecken, erschwert.

Naiv -/0/+ Misstrauisch

Beeinflusste Handlungsproben: Umgang mit Menschen anderer Herkunft oder
anderen Standes

Auswirkungen:

Bei (-) werden Proben, um sich anzupassen oder die dem Gewinnen von Vertrauen dienen, werden erleichtert, aber die Proben anderer, um den Charakter zu manipulieren werden ebenfalls erleichtert.

Bei (+) gilt umgekehrter Fall.

Eine Obergrenze ist dabei nicht gesetzt, es darf also so viel verschoben werden, wie man will, im Extremfall also auch alle Regler auf 5 bzw. -5 gesetzt werden (wobei darauf geachtet werden sollte, dass ein Charakter mit einer Facette von -5 oder 5 schon sehr extreme Ansichten in dieser Sache hat).

Eine spezielle Facette kann noch hinzukommen, wenn ein häufiger Wechsel von Klimazonen zu erwarten sind:

Kälteaffin -/0/+ Hitzeaffin

35	25	15	5	5	10-20	25	35	45	55	65
-25	-20	-15	-10	-5	+/-0	-5	-10	-15	-20	-25

Jeder Punkt Abweichung von 0 in dieser Facette verringert die Erschwerung auf einer Seite um 5 und erhöht sie auf der anderen um den gleichen Wert. Wer also Kälteaffin 5 hat, muss auch bei -35 Grad keine Erschwernisse hinnehmen, bei 25 Grad kommt er aber schon gewaltig ins Schwitzen und erhält Erschwernisse von 30. Dies reduziert aber nicht den Schaden durch Erfrierungen, Sonnenbrand etc. Diese Facette hängt meist mit der Herkunft des Charakters zusammen, seltener von seinem Beruf (Berufe, die viel mit Feuer zu tun haben rechtfertigen eine Neigung zur Hitzeaffinität) und ist darum weniger frei wählbar. Hohe Luftfeuchtigkeit kann die (gefühlte) Temperatur um eine Abweichung von der 0-Erschwernis wegtreiben. Zeigt das Thermometer im Dschungel also 45 Grad, können für Erschwernisse 55 angenommen werden. Wind kann je nach Stärke die gefühlte Temperatur um 1-2 in Richtung Kälte verschieben, warme Kleidung um 1-2 in Richtung Wärme.