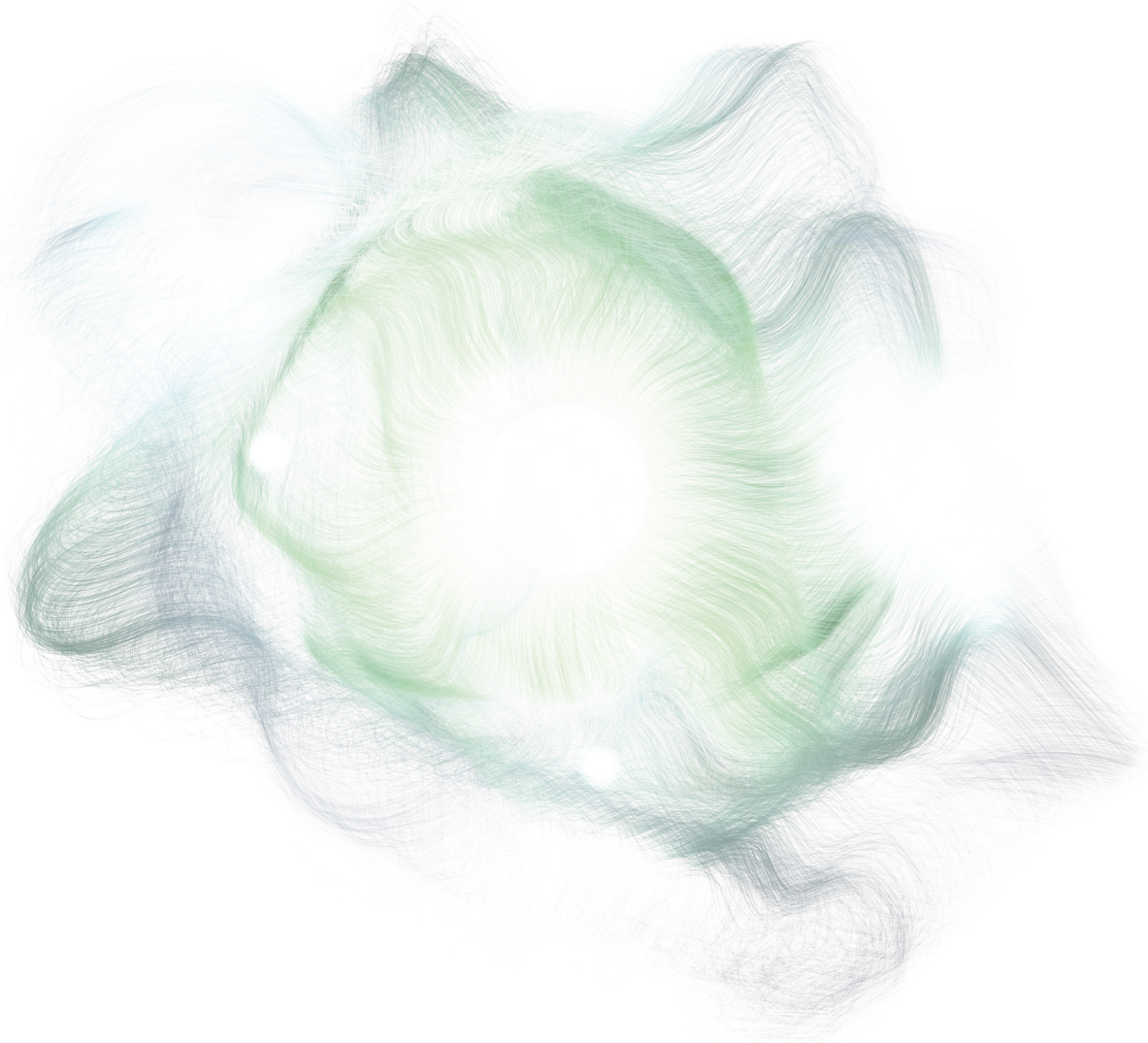


Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



SPIELREGELN

Version 1.10.2a

Autorin: Lil Gleiß

© 2018-2024 Lil Gleiß

Autorin: Lil Gleiß Sämtliche Bilder erstellt durch Lil Gleiß

Kontakt und weitere Informationen: feenlicht.rp@gmail.com feenlicht-rollenspiel.de

Feenlicht - Ein Rollenspiel mit Charakter - Spielregeln 1.10.2a von Lil Gleiß steht unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Dies ist eine alltagssprachliche Zusammenfassung der Lizenz (die diese nicht ersetzt).

Sie dürfen:

Teilen — das Material in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Der Lizenzgeber kann diese Freiheiten nicht widerrufen solange Sie sich an die Lizenzbedingungen halten.

Bearbeiten — das Material remixen, verändern und darauf aufbauen

Unter folgenden Bedingungen:

Namensnennung — Sie müssen angemessene Urheber- und Rechteangaben machen, einen Link zur Lizenz beifügen und angeben, ob Änderungen vorgenommen wurden. Diese Angaben dürfen in jeder angemessenen Art und Weise gemacht werden, allerdings nicht so, dass der Eindruck entsteht, der Lizenzgeber unterstütze gerade Sie oder Ihre Nutzung besonders.

Weitergabe unter gleichen Bedingungen — Wenn Sie das Material remixen, verändern oder anderweitig direkt darauf aufbauen, dürfen Sie Ihre Beiträge nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten.

Nennung der Veränderung — Wird das Werk in einer veränderten Version geteilt, muss angegeben werden, dass es sich um eine geänderte Version handelt. Bereits enthaltene Änderungshinweise müssen (wenn das Werk schon zuvor modifiziert wurde) beibehalten werden.

Keine weiteren Einschränkungen — Sie dürfen keine zusätzlichen Klauseln oder technische Verfahren einsetzen, die anderen rechtlich irgendetwas untersagen, was die Lizenz erlaubt.

Hinweise:

Sie müssen sich nicht an diese Lizenz halten hinsichtlich solcher Teile des Materials, die gemeinfrei sind, oder soweit Ihre Nutzungshandlungen durch Ausnahmen und Schranken des Urheberrechts gedeckt sind.

Es werden keine Garantien gegeben und auch keine Gewähr geleistet. Die Lizenz verschafft Ihnen möglicherweise nicht alle Erlaubnisse, die Sie für die jeweilige Nutzung brauchen. Es können beispielsweise andere Rechte wie Persönlichkeits- und Datenschutzrechte zu beachten sein, die Ihre Nutzung des Materials entsprechend beschränken.

Elisabeth Lil Gleiß
Sonnenweg 15
96120 Bischberg

INHALT

VORBEMERKUNGEN

Einleitung	7
Bedienungsanleitung	10

ELEMENTE

Allgemeines	14
Stoffliche Elemente	
Feuer	15
Wasser	17
Erde	18
Luft	19
Stofflose Elemente	
Gut – Böse	20
Leben – Unleben	21
Licht – Dunkel	22
Geistige Elemente	
Verstand	23
Seele	24
Das Prinzip	25

EIGENSCHAFTEN

Vorbemerkungen	27
Körperkraft	28
Ausdauer	31
Behändigkeit	33
Beweglichkeit	35
Auffassungsgabe	37
Psyche	39
Erscheinung	41

VÖLKER

Erstellung einer Spielfigur	
Grundlegendes	43
Eigenschaften	45
Fähigkeiten	46
Ethische Einstellung	49
Gewicht	52
Startkapital	52
Zu den Völkern	52
Chitoren	53
Feliar	57
Fey	60
Gnome	64
Grauelfen	67
Halbelfen	71
Halblinge	74
Kobolde	77
Kolosse	81
Menschen	84
Riesen	86
Waldelfen	89
Zentauren	93
Zwerge	97
Beispiele für Spielfiguren	101

FÄHIGKEITEN

Vorbemerkungen	109
Lernkosten	111
Begabungen	
Beidhändigkeit	112
Bildhaftes Gedächtnis	112
Empathie	112
Erdbegabungen	113
Feine Wahrnehmung	113
Feuerbegabungen	114
Gespür für Gut und Böse	114
Geteilte Aufmerksamkeit	114
Lichtgestalt	114
Luftbegabungen	115
Nekromantische Begabungen	115
Rechenkünstler	116
Sensibilität für Verstand	116
Schnelle Auffassung	116
Wahrnehmung des Lebens	116
Wasserbegabungen	117
Widerstandsfähigkeit	118
Körperliche Fertigkeiten	
Ausweichen	119
Klettern	119
Mechanismus knacken	120
Reiten	120
Rennen/Sprinten	120
Schleichen	121
Schwimmen/Tauchen	121
Springen	122
Stehlen und Fingerfertigkeit	122
Verstecken	123
Werfen	123
Geistige Fertigkeiten	
Sprachen	124
Trainierte Sinne	124
Wissen	125
Handwerk	
Alchemie	126
Akrobatik & Gaukelei	127
Backen und Kochen	127
Bogenbau	128
Glasbearbeitung	128
Heilkunst	129
Holzbearbeitung	130
Lederbearbeitung	131
Malerei & Zeichnen	131
Metallbearbeitung	132
Musik	133
Schneiderhandwerk	134
Seefahrerei	134
Steinbearbeitung	135
Tanz	135

MAGIE

Vorbemerkungen	137		
Spruchmagie allgemein			
Einführung	139		
Schwierigkeitsgrad	140		
Langsame Magie	143		
Kooperative Magie	143		
Feuersprüche			
Feuerfertigkeiten	144		
Sprucherstellung	145		
Beispiele für Sprüche	145		
Wassersprüche		Hexerei	166
Wasserfertigkeiten	147		
Sprucherstellung	148	Nekromantie	169
Beispiele für Sprüche	148		
Erdsprüche		Magie der Druiden	170
Erdfertigkeiten	149		
Sprucherstellung	150	Elfische Magie	173
Beispiele für Sprüche	151	Elfische Begabungen	174
Luftsprüche		Elfische Fertigkeiten	174
Luftfertigkeiten	152	Ablauf und Beispiele	175
Sprucherstellung	153		
Beispiele für Sprüche	153	Magie der Fey	
Lichtsprüche		Fertigkeiten	177
Lichtfertigkeiten	154	Elemente	178
Sprucherstellung	155		
Beispiele für Sprüche	156	Klerikale Magie	182
Mentalsprüche			
Mentalfertigkeiten	158	Götter	
Sprucherstellung	159	Eslen-Glaube	187
Beispiele für Sprüche	160	Singai-Glaube	189
Gnomische Magie		Pferdemythos	190
Fertigkeiten	161	Weberglaube	191
Gnomensprüche	162	Glaube der Chitoren	191
		Glaube der Feljar	191
		Glaube der Gnome	192
		Halblingglaube	193
		Glaube der Kobolde	193
		Glaube der Kolosse	194
		Glaube der Riesen	194
		Zentaurenglaube	194
		Glaube der Zwerge	195
Koboldsmagie			
Chaosfähigkeiten	163		
Sprucherstellung	164		
Beispiele für Sprüche	165		

KAMPFTECHNIKEN

Grundlegendes	197
Kampfablauf	
Zeitliche Abfolge	200
Angriff	201
Parieren	201
Blocken	201
Ausweichen	202
Mehrfache Abwehr	202
Schaden	202
Wehrlose Ziele	203
Weitere Kampftechniken	
Fernkampf	204
Beidhändiger Kampf	204
Kampf ohne Sicht	205
Kampf zu Pferde	205
Äxte	206
Armbrüste	208
Asiatisch	210
Schule des Drachen	211
Schule des Kranich	212
Schule des Lotus	213
Schule des Schakals	215
Schule der Schlange	216
Bögen	217
Eisenstange	219
Fäuste	221
Fecht Waffen	223
Holzstab	225
Kettenwaffen	227
Messer	229
Parierdolch	231
Peitsche	232
Reiterlanze	233
Ringens	234
Schilder – klein	236
Schilder – groß	237
Schleuder	238
Schwerter	240
Speere	242
Stangenwaffen	244
Stumpfe Waffen	245
Wurfwaffen	247
Zeki-Nun-Chakos	249

RÜSTUNGEN

Vorbemerkungen	252
Körperschutz	
Kleidung	254
Stoffpolster	254
Bandagen	254
Lederwams	255
Lederkleidung	255
Lederrüstung	255
Kettenhemd	256
Hornpanzer	256
Kettenrüstung	257
Schuppenpanzer	257
Teilplattenpanzer	257
Feldrüstung	258
Ritterrüstung	258
Kriegsharnisch	258
Kopfschutz	
Hut	259
Lederhelm	259
Kettenhaube	259
Wächterhelm	259
Topfhelm	260
Ritterhelm	260
Kriegshelm	260
Handschuhe	
Lederhandschuhe	261
Verstärkte Handschuhe	261
Kettenhandschuhe	261
Rüsthandschuhe	261

KURZANLEITUNGEN

Charaktererstellung	263
Kampfablauf	
Ablauf	264
Weitere Hinweise	265
Spruchmagie	
Schwierigkeit	266
Spruchausführung	267

REFERENZ

Glossar	269
---------	-----



Vorbemerkungen

Warnung, Einladung, Bedienungsanleitung

EINLEITUNG

Für wen eignet sich Feenlicht und woher kommt es

Warnung

Sie wollen in blanker Rüstung mit Schwert und Schild dem Drachen entgentreten und die Maid vor der Bestie retten? Oder Ihre Magie soll buchstäblich die Erde erzittern lassen? Die Welt steht vor ihrem Untergang, bedroht von einer abgrundtief bösen Finsternis und nur Sie und Ihre tapferen Gefährten stellen sich der Gefahr entgegen?

Wenn Ihnen solche Beschreibungen das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen, dann sollten Sie dieses Regelbuch wieder beiseite legen. Bitte verstehen Sie dies nicht als Abwertung solcher Spielweisen. Rollenspiel kennt so viele Schattierungen wie Spielleiter und so lange es den Beteiligten Spaß macht, erfüllt es seinen Zweck. Aber Feenlicht tendiert zu leiseren Tönen.

Einladung

In der Welt von Feenlicht wird es unbesiegbare Helden nie geben. Selbst der erfahrenste Magier wird nach einem Sturz vom höchsten Turm der Universität von Tiluna nur eines sein: reichlich tot. Der Ritter in glänzender Rüstung kann sich sicherlich gegen eine Gruppe aufmüpfiger Bauern wehren, aber wenn es ein ganzes Dorf ist, dann sollte er unbedingt seine Wachen dabei haben oder noch besser: schleunigst das Weite suchen.

Handgreifliche Konflikte und deren Lösungen sind nicht der zentrale Punkt bei Feenlicht. Eine Welt mit phantastischen Kreaturen und Begebenheiten dagegen sehr wohl.

Ein Zwerg, Wächter eines Stadtstaates, hat seit Jahren treu seiner Heimat gedient. Sklaven und der Handel mit ihnen gehörten zu seinem Alltag. Doch dann waren da eines Tages diese einfachen Leute in den Pferchen und jener junge Kerl mit spitzen Ohren, der Fragen offen stellte, die den Zwerg unbewusst schon so lange umtrieben.

Der innere Kampf, den er nun mit sich ausfechten muss, bevor er sich entscheiden kann, gegen seine langjährigen Freunde und Vorgesetzte zu handeln, ein Entkommen zu ermöglichen – dieser Kampf ist einer seiner schwierigsten. Auf der Flucht entwickelt sich langsam Vertrauen und schließlich Freundschaft zu dem jungen spirituellen Anführer der einstmaligen Versklavten.

Unter diversen Mühen finden die Flüchtenden eine neue Heimat im Großen Wald. Mehr und mehr wächst der Zwerg in die Gemeinschaft hinein und stellt sich so manchem Problem, zusammen mit den neuen Freunden. Nur ein sehr geringer Anteil dieser Probleme lässt sich durch Gewalt lösen, oft ist es gerade dieser kampferprobte Zwerg, der einen anderen Weg findet.

Wenn Sie an Geschichten wie diesen Freude haben könnten, an einer Dramatik, die sich aus der Situation und nicht nach Regie ergibt, wenn Sie gerne in einer Welt unterwegs sind, in der die Einzelteile stimmig zusammenpassen. Wenn sie es reizvoll finden, dass eben nicht alles möglich ist, dann könnte Feenlicht etwas für Sie sein.

Eine Garantie kann natürlich nicht übernommen werden, aber ich hoffe das Weiterlesen lohnt sich unter den genannten Umständen.

Geschichtliches

Der große Bruder bringt aus Amerika das faszinierende Rollenspiel mit. In seiner Begeisterung dafür beginnt ein gerade zehnjähriges Kind, sein eigenes System zu basteln, bei dem die tapferen Helden immerhin Lebenspunkte besitzen und in manchen Fällen schon (genau) einen magischen Spruch beherrschen.

Die Liste der Monstrositäten ist ausgesprochen kurz, wird aber schnell mit allem skurrilen Getier gefüllt, das den verschiedensten Mythologien und der eigenen Phantasie entrissen werden kann. Die Dramaturgie beschränkt sich auf die Frage, wie die Karte der Höhle aussieht, wo wie viele Monster sitzen und wie viele Schätze diese nach ihrem Ableben einbringen.

So wie das Alter der Spielleiterin zunahm, so wuchs auch das Spielsystem. Charakterklassen tauchten auf und bekamen relativ bald schon Zuwachs in Form von Ideen, die tatsächlich nicht einer der kommerziellen Vorlagen entsprachen. Die Abenteuer enthielten inzwischen auch Problemstellungen, die anders gelöst werden konnten oder gar mussten als durch stupides Zuschlagen.

Aber was entscheidender war: die Orte der Handlung waren nicht mehr „irgendwo“. Da entstanden Länder, Geschichte, politische Beziehungen und soziale Strukturen. In der Zeit des menschlich sehr stark prägenden sozialen Dienstes breiteten sich schließlich Karten aus, entwickelten die vielen Städte eine Form, Regierung und endlich feste geografische Plätze.

Mehr und mehr forderte all dies ein Warum, auch gefördert durch die im Studium neu entstandenen Spielrunden. Die Welt war vorhanden und bevölkert, aber dort, wo sie von Spielern „berührt“ wurde, wo die Stränge dieser erdachten Realität belastet wurden, dort gewann sie wirklich an Leben, entwickelte Eigendynamik und Farbe.

Natürlich waren es nach wie vor Helden, die da von Spielern gelenkt wurden. Aber immer mehr wurden sie zu Figuren, die sich nicht in Abenteuer stürzten, weil die realen Personen dahinter darauf aus waren. Die Geschichten ergaben sich aus der Situation heraus. Das Handeln der Charaktere ver selbstständigte sich manchmal und nach den schönsten Spielabenden konnte keiner, die Spielleiterin eingeschlossen, sicher sagen, warum die Handlung gerade diesen Verlauf genommen hatte.

Die Regeln lagen zum ersten Mal in gebundener Form vor, wurden aber ganz allmählich zu eng für ein Spielen, das sich nicht so recht in feste Charakterklassen einpfirchen ließ. Mehrere Erweiterungen öffneten neue Möglichkeiten, die Spielfiguren individueller zu gestalten. Mit Überarbeitung Vier oder Fünf erhielt das Spielsystem seinen heutigen Namen, da es sich endlich weit genug von seinen Ursprüngen entfernt hatte, um als eigenständig betrachtet werden zu können.

Geschichten und Abenteuer folgten schon lange nicht mehr dem Prinzip, den Handlungsverlauf fest vorzuschreiben. Mehr und mehr waren sie eine Beschreibung der Situation geworden, einen vorgegebenen Lösungsweg gab es oft nicht (was hier und da auch leider in eine frustrierende Sackgasse für die Spieler führte).

Aber eine solche Welt, eine Geschichte, die nicht eindimensional einem einzelnen oder auch mal mehreren Handlungssträngen folgt, braucht ein tragfähiges logisches Gerüst, das spürbar sein muss. Nur wenn eine klare Vorstellung von dem existiert, was hinter dem Erlebbareren steht, ist die Welt glaubhaft. Wenn der Bösewicht offensichtlich nur in der gegebenen Weise agiert, weil es so im Skript steht, oder weil die Spieler ihn jetzt einfach noch nicht erwischen sollen, dann wirkt die Geschichte wie Pappmaché: dünn und ohne Tiefe.

Die geschaffene Welt verlangte nach Konsistenz, einem gewissermaßen „physikalischen“ Zusammenhalt zusätzlich zum geografischen, geschichtlichen und politischen. So wuchsen langsam aber sicher über all die Jahre neue Ideen. Feenlicht-Elemente, so der Arbeitstitel, hatte begonnen zu keimen und am Ende sollte der Umbau zum neuen System fast nichts mehr vom Alten übrig lassen außer der Welt, in der es spielt, denn sie war der Grund für die neue Struktur.

So entstand 2012, nach etwa fünf Jahren Arbeit, Feenlicht so, wie es vermutlich schon lange sein wollte. Die Welt hatte ihre belastbarere „Realität“. Die großen Wunder nur um der Spezialeffekte willen waren verschwunden und eine hoffentlich dennoch oder gerade deshalb faszinierende Phantasiewelt ist geblieben.

Das klingt nach Eigenlob – vermutlich ist es das auch, aber man möge es nach inzwischen fast vierzig Jahren Entwicklungsgeschichte verzeihen, wenn doch ein wenig Stolz beim Blick auf das Erreichte aufkommt.

Kann ein Rollenspiel erwachsen werden? Kann eine Phantasiewelt mehr sein als ein Rückzugsort für kindische Spielereien?

So lange wir immer wieder nach einem Spielabend zufrieden und ohne Realitätsverlust in unsere Welt zurückkehren hoffe ich aus tiefster Seele, dass die Antwort „Ja!“ lautet. Wenn nicht, dann lesen Sie hier die Gedanken eines großen Kindes.

Dank

Alleine ist so etwas wie Feenlicht nicht zu schaffen. Darum möchte ich individuell Dank sagen:

Jürgen, für den immer wieder nicht ganz so ernst-ten Blick durch die Augen eines Elfen;

Udo, für den sichtbaren Genuss, mit dem er all die Legenden ausgräbt, die ich verbuddelt habe;

Michael, für einen unkonventionellen Druiden und für viele Augenblicke, die sich selbst spielen;

Meike, für all die Unterstützung und Bekräftigung, ein Hobby wie dieses nie aufzugeben;

Kilian, für wertvolle Anregungen bezüglich der Verständlichkeit der hier vorliegenden Regeln;

Benedikt, Jakob und Lukas für diverse aufgedeckte Fehler, ob nun durch Suchen oder beim Spielen;

Tobit Rauch, dessen Anmerkungen manches was unklar war bereinigen halfen;

Michael Barth für den entscheidenden Schubs, so dass die Regeln gedruckt erhältlich sind;

und natürlich all jenen, die vorher Teil hatten an dieser Welt, in all ihren Entwicklungsstadien.

Vor allem aber gilt der Dank zwei Personen:

MaC, für mehr als nur ein wenig Mitfühlen, mehr als nur ein wenig Mitdenken – ohne ihn gäbe es keine Elemente, die so nahtlos ineinander greifen.

Florian, für die Erkenntnis, dass die wahren Meister beim Rollenspiel nicht immer die sind, die man so nennt.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Hinweise zum Umgang mit diesem Buch

Rollenspiel

Zu Beginn eine sehr grobe Beschreibung (es gibt andere): Wir versetzen uns in die Rolle von Gestalten in einer Phantasiewelt und leben eine Weile deren Leben. Ob man dabei einem eigenen Ideal nachstrebt oder bewusst eine Rolle ausprobiert, die dem eigenen Charakter widerspricht, bleibt freigestellt. Jeder Spieler ist eine einzelne Person in dieser Welt, während der Spielleiter den Rest verkörpert, mit allem was da an Schönen oder Gefährlichen unterwegs ist.

Damit das funktionieren kann, darf nur der Spielleiter die Details dieser Welt kennen. So er sie nicht selbst erdacht hat, sollte demnach nur er die zugehörigen Informationen gelesen haben. Hintergrundmaterial ist darum auch immer klar als „Nur für Spielleiter“ gekennzeichnet.

Zum Gendern

In diesem Buch steht „Spielleiter“ bzw. „Spieler“ immer für Frauen, Männer und alle dazwischen und außerhalb. Die Autorin bezeichnet teils auch sich selbst als „Spielleiter“. Ich hoffe man kann dies in dem Wissen akzeptieren, dass niemand ausgegrenzt werden soll.

Leseempfehlung

Für einen ersten Eindruck sollte man das Kapitel Elemente im Anschluss lesen. Es ist zu hoffen, dass es vermittelt, was die grundlegende Idee ist oder zumindest, was die Gelehrten dafür halten.

Verfeinern kann man diesen Eindruck, indem man sich locker durch das Kapitel zur Magie schmökert und die Völker überfliegt. Dabei ist ein Studium der vielen Zahlenwerte zunächst überflüssig.

Ist dies geschehen, so ist vielleicht schon eine Vorstellung von der Person entstanden, die man gerne verkörpern würde. Im Sinne von Feenlicht ist es am besten, wenn man sich eine eigene Figur weiter im Kopf ausmalt und nicht gleich die Regeln studiert. Die diversen Tests des Spielsystems haben eines sehr deutlich gezeigt: hat man eine klare Vorstellung, dann kann man diese auch in Feenlicht umsetzen.

Ist die Vorstellung konkreter geworden, lohnt sich ein Studium passender Bereiche im Handbuch und ein generelles interessiertes Herumblättern – vielleicht fördert das Ideen, wie man seinen Charakter weiter verfeinern könnte.

Manche Fachbegriffe sind unvermeidlich. Um die Erinnerung aufzufrischen oder um einen Begriff klarzustellen ist das Glossar am Ende des Buches hoffentlich hilfreich.

Zunächst nun erst mal ein Beispiel dafür, wie es nicht laufen sollte:

Mein Charakter braucht auf jeden Fall einen hohen Wert im Schwertkampf und viel Kraft, damit er austeilen kann. Dann noch Lichtmagie, damit er sich in dunklen Höhlen gut zurecht findet. Und Heilung auf jeden Fall – kann man immer brauchen. Und ein wenig Schmiedehandwerk zum Waffen reparieren ist auch noch wichtig!

Diese Überlegungen sind stark an den Regeln und vor allem an der Effizienz orientiert – so kann man in dunklen Höhlen länger leben, aber andere Details kommen ein wenig zu kurz, vor allem, wenn nur in Dinge investiert wird, die sich in Würfelduellen konkret nutzen lassen.

Eine etwas andere Art, wie ein Spieler seinen Charakter entwickeln könnte sieht wie folgt aus:

Irgendwann wurde Gaerin die strenge Bevormundung durch seinen Vater zu viel. Nach langem Hadern sah er für sich keinen anderen Ausweg und lief vom Bauernhof der Eltern davon. Schnell merkte er, dass die Welt auch dort draußen alles andere als einfach ist. Da er nicht mehr gelernt hatte, als die Äcker zu bestellen, vielleicht mal einen Pflug zu richten oder bei einem Schaf Geburtshilfe zu leisten, kam er zunächst eher schlecht als recht durch.

Mehr durch einen Zufall begleitete er einen Handelszug und machte sich bei einem Hinterhalt durch ein paar Gauner nützlich, als er zum rechten Moment den richtigen Stein an den richtigen Kopf warf. Ein Wachmann des Zuges meinte, er solle lernen sich auch dann zu verteidigen, wenn ihm jemand näher auf die Pelle rücke, und übte mit ihm einfache Schwertkampftechniken.

So wurde Gaerin mit der Zeit ein zuverlässiger Begleiter von Handelszügen. Dabei war es weniger seine Fähigkeit mit dem Schwert, sondern eher seine gute Beobachtungsgabe, die ihm half, manche problematische Situation zu meistern.

Nun setzt man sich Gaerin durch Suchen in den Regeln Stück für Stück zusammen. Vermutlich ist er kräftig, wenn auch kein wandelnder Kleiderschrank. Er ist nicht dumm, wenn auch im Moment nicht all zu gebildet. Vielleicht passt die Begabung „Feine Wahrnehmung“ zu ihm, etwas, das er immer als selbstverständlich ansah. Er ist kein Heiler, aber die Erfahrungen auf dem Bauernhof werden ihn gelehrt haben, mit Verletzungen sinnvoll umzugehen und die Zeit als Wächter von Handelszügen kann das vertieft haben. Vom Umgang mit Metall hat er ein wenig Ahnung, aber das reicht gerade mal für kleinere Reparaturen.

Er hat damit ähnliche Eigenschaften wie die Person im ersten Beispiel, jedoch entstehen sie aus der Überlegung zur Figur und nicht umgekehrt.

Für die Erstellung von Gaerin wird man zunächst dessen Eigenschaften grob festlegen, dann in den Regeln die Fertigkeiten zusammensuchen, die zu ihm passen oder sich ausdenken, was partout nirgends im Regelbuch zu finden ist. Beim Zusammenstellen der Fertigkeiten wird man vermutlich noch hier und da die Charaktereigenschaften zurechtrücken müssen, wenn diese für eine wichtige Eigenschaft, die einfach zu Gaerin gehört, nicht ausreichen.

Dann irgendwann ist Gaerin fertig erstellt und könnte auf die Welt losgelassen werden. Aber dazu muss er dort auch einen Platz haben. Aus den Vorüberlegungen des Spielers könnte der Spielleiter vielleicht das Folgende machen:

Gaerin Lilebran stammt von einem Gehöft in den Hügeln von Gartasa, nicht all zu weit von der Genesen dar Ilkin, jener seltsamen kleinen Sandwüste, die sich mitten im sonst fruchtbaren Land um die Stadt der Gewürze festgesetzt hat. Vor allem duftende Kräuter wie Lavendel oder Yasmin werden von der Familie angebaut und auch verarbeitet, aber auch einige Kühe und eine respektable Schafherde gehören zu dem kleinen Gut.

Gaerins Vater Howath ist ein strenger Mann, immer darauf bedacht, den Hof zu sichern – keine einfache Aufgabe für ein reines Familienunternehmen. Gaerin, schon immer mit einem scharfen Verstand gesegnet oder vielleicht auch damit bestraft, widersetzt sich als ältester Sohn häufig.

Dass sich hinter der Strenge des Vaters doch Liebe versteckt, kann Gaerin noch nicht erkennen. Er läuft davon – gen Norden und schlägt sich zunächst als Feldarbeiter von Farm zu Farm mehr schlecht als recht durch. Irgendwann kommt es zu einem Zwischenfall am Dorfrand zwischen einigen Landstreichern und dem kleinen Handelszug von Dorlan Hswalinn, einem Händler aus Teskeram ...

Der Spielleiter verknüpft die Vorstellung des Spielers mit der Welt und sorgt für einen Hintergrund. Das Zuhause Gaerins hat einen Platz, an den er vielleicht irgendwann zurückkehrt oder den er tunlichst meiden will. Vielleicht ist ein anderer Spielercharakter Teil jenes Handelszuges, so dass hier die gemeinsame Geschichte beginnen kann.

Nochmals zur Klärung: Das zweite Beispiel sollte nicht dazu verleiten, sich doch nach Variante eins etwas zusammenzusuchen um es dann mehr oder weniger gut mit einer Geschichte zu rechtfertigen. Wenn Sie sich dabei ertappen, wie Sie immer wieder in ein solches Schema verfallen, dann ist Feenlicht für Sie vielleicht doch verkehrt (zumindest so wie es gedacht war – wenn Sie es anders auffassen und dabei Spaß am Spiel haben – wunderbar!).

In diesem System gibt es keine „falschen“ Charaktere oder Gruppen von solchen, denen etwas fehlt. Die Geschehnisse bestehen aus Situationen, nicht aus Lösungswegen, die man erraten muss. Da gibt es nicht die Tür, die man nur mit Schlösser öffnen +10 knacken kann, sondern beispielsweise ein Haus, in das man hinein will.

Das erscheint zunächst unmöglich für die Gruppe, in der man spielt. Aber genau da beginnt der Reiz: Findet man vielleicht doch einen Weg: Überfall des Besitzers, Einschlagen eines Fensters ... oder man verschafft sich das, was man will auf einem ganz anderem Weg. Oder man stellt fest, dass man sein Ziel nicht erreichen kann und dass man mit Probleme, die damit zusammenhängen leben muss. Vielleicht sind manche der Optionen oben auch schon grundsätzlich ausgeschlossen, weil die Charaktere in der Gruppe einfach nie so handeln könnten oder wollten.

Wenn Sie nun weiter ihre Gedanken spinnen und sich überlegen, wie Sie es versucht hätten, wie Ihr Charakter mit solch einer Situation umgehen würde und vor allem: Warum? – dann betreiben Sie Rollenspiel, wie es zu Feenlicht passt.

Feenlicht im Internet

Die Internetseite zu Feenlicht finden Sie unter feenlicht-rollenspiel.de.

Direkter Kontakt ist über feenlicht.rp@gmail.com möglich. Für Diskussionen unter Gleichgesinnten verweise ich auf das Tanelorn: tanelorn.de, wo Sie Feenlicht z.B. bei den anderen Spielsystemen finden, oder indem Sie nach mir (Nutzername: Yney) suchen. Ich bitte schon hier um Verzeihung, wenn ich nicht jeden Vorschlag übernehme. Wer mit einem Detail nicht einverstanden ist, dass ich aus Zeitgründen oder reiner Sturheit nicht ändern kann oder will, der darf sich in eigener Runde natürlich darüber hinweg setzen.

Versionsnummern

Der Hauptzweck dieser Nummern ist, dass sich Spieler auf die selbe Version beziehen können. Änderungen der Nummer haben für gewöhnlich diese Bedeutung:

Buchstabe am Ende

Rechtschreibkorrekturen o.ä.

Dritte Nummer

Korrekturen zur besseren Verständlichkeit (z.B. Einfügen von erläuternden Beispielen) oder größere Korrekturen am Layout und Textinhalt

Zweite Nummer

Kleinere Anpassungen im Regelsystem ohne gravierenden Auswirkungen auf bestehende Spielrunden (z.B. fielen beim Wechsel von 1.9 auf 1.10 eine Hand voll Waffenfertigkeiten bei den Schwertern weg und ein paar Zahlenwerte wurden leicht angepasst)

Erste Nummer

Wenn sich ein erneutes Herunterladen durch angesammelte Kleinigkeiten definitiv lohnt. Ich hoffe aber, dass es dazu nie kommen muss.



Elemente

Bausteine der Welt von Feenlicht

ALLGEMEINES

Ein erster Überblick

Die folgende Darstellung spiegelt eher die wissenschaftliche Betrachtung wider, wie sie von Magiern oder auch Visionisten vertreten wird. Wer sich in die Welt von Feenlicht einleben möchte, sollte dieses Kapitel als Pflichtlektüre betrachten.

Die vielfältige Ausgestaltung der Welt entsteht durch eine immer wieder andersartige Mischung der Elemente. Diese können in unterschiedlich hoher Konzentration auftreten und besitzen jedes für sich verschiedene Erscheinungsformen. Mehrere Elemente können denselben Raum einnehmen.

Für die Interaktion der Elemente untereinander ebenso wie für deren Verbindung sorgt in der Theorie der Gelehrten ein „Stoff“, der als Magie bezeichnet wird. Ein Terminus, der auch in der Welt von Feenlicht vom gemeinen Bürger auf der Straße anders gebraucht wird.

Das, was im Volke als Magie bezeichnet wird, ist die Kunst, Dichte und Verteilung eines oder mehrerer Elemente zu beeinflussen. Die, welche sich selbst als Magier bezeichnen, die Gelehrten der Universität von Tiluna, wirken nie wirklich Magie, sondern beeinflussen die so genannten stofflichen Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Es gibt aber weitere Elemente, die sich nicht nur in ihrer Erscheinung, sondern auch in ihrer Charakteristik sehr stark unterscheiden. Selbst bei ein und demselben Element kann die Beeinflussung je nach Lehre oder Talent sehr unterschiedlich erfolgen. Dazu mehr im Kapitel zur Magie (Seite 136).

Ein Element tritt fast nie in reiner Form auf. Geschieht dies dennoch, so sprechen die Magier von einer Essenz. Kommt es zu einer ausreichenden Ansammlung einer elementaren Essenz, so kann diese ein eigenes Bewusstsein entwickeln. Eine solche äußerst seltene Erscheinung bezeichnet

man als Elementar. Ein solches hat je nach Element sehr unterschiedliches Aussehen, wenn es überhaupt eines besitzen. Eine Eigenschaft aber ist ihnen allen gemein: sie versuchen ihr eigenes Element zu stärken und zu sammeln – ein Vorgang, der katastrophale Folgen haben kann.

Abgesehen von den stofflichen Elementen besitzen die meisten Elementare keine reale Gestalt. Trotzdem nehmen „Betrachter“ ein Elementar meist mit allen Sinnen wahr, wobei es ihr eigener Verstand ist, der verzweifelt versucht, eine passende Vorstellung zu erzeugen. So mag ein Anhänger des Singai-Glaubens ein geflügeltes Wesen unvorstellbarer Schönheit umgeben von Licht sehen, wenn er sich einem Elementar des Guten nähert, während ein Angehöriger eines anderen Glaubens etwas ganz anderes sieht.

Diese unterschiedliche Wahrnehmung macht es schwierig zu entscheiden, ob ein Erzähler nur Märchen zum Besten gibt, völlig verrückt ist oder vielleicht wirklich eine Begegnung ganz besonderer Art hatte. Die allgemeine Häufigkeit oder wohl besser Seltenheit solcher Ereignisse spricht aber fast immer für die ersten beiden Erklärungen.

Die Elemente werden von den wissenschaftlich denkenden Magiern in verschiedene Gruppen eingeteilt. Dies ist allerdings nur eine Beschreibung, eine Vorstellung. Wie die Welt wirklich ist, weiß niemand und auch die erfahrensten Gelehrten haben so manche Überraschung erlebt, wenn ein Ereignis nicht so recht zu ihren Modellen passen wollte. Man lese alles Folgende, um den „Geist“ von Feenlicht einzusatmen, nicht um ihn zu verstehen. Dies ist eine Phantasiewelt, sie wird sich nicht erklären oder vermessen lassen. Alles bleibt bei Vorstellungen und – natürlich – Phantasie.

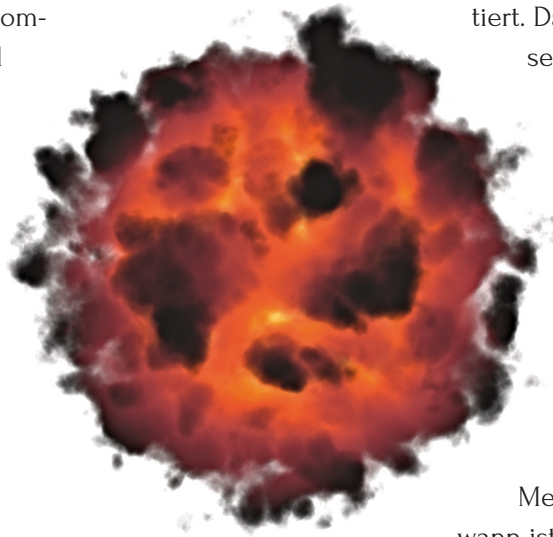
STOFFLICHE ELEMENTE

Feuer, Wasser, Erde und Luft

Elemente

FEUER

Diese Elemente bilden das, was man als Materie bezeichnen könnte. Dabei entsteht so mancher Stoff erst durch ein kompliziertes Wechselspiel. Es sind die vier klassischen Elemente, allerdings sollte man sie sich nicht in der klassischen Weise vorstellen. Eine Kerzenflamme besteht nicht nur aus dem Element Feuer, sondern ist eine Mischung von diesem mit den Elementen Licht und Luft.



Unter Magiern wird immer wieder über eine Umbenennung in „Hitze“ passend heiß debattiert. Da aber die Bezeichnung Feuer seit Jahrhunderten eingebürgert ist, verlaufen die Diskussionen regelmäßig im Sande. Allerdings würde „Hitze“ tatsächlich besser passen, denn es handelt sich eben nicht nur um Flammen.

Allgemein nimmt die Temperatur eines Gegenstands im Verhältnis zur enthaltenen Menge des Elements zu. Irgendwann ist der Anteil an Feuer im Vergleich zu anderen Elementen zu groß und die Formen beginnen sich aufzulösen. Der Gegenstand

schmilzt, brennt oder löst sich in Asche auf. Dabei verflüchtigt sich das Element fast vollständig, indem es sich in der Umgebung verteilt.

Eglimma, eine Gnomin, ist beim Kochen. Anstatt die Hand über die Pfanne zu halten, um die Temperatur zu prüfen, schlägt sie einfach das Ei hinein, denn sie weiß, dass das Metall inzwischen heiß genug ist.

Denkt man ein wenig weiter, so ergeben sich Fragen, die mit dieser Darstellung scheinbar nicht zusammenpassen: Woher kommt das Feuer, wenn Wachs oder Öl verbrennt? Wie gelangt es in solche Substanzen hinein?

Im Dunkel einer Erdhöhle ist nur undeutlich die Gestalt eines Dachses zu erspähen. Harlithoin, ein Grauelef, schließt für einige Momente die Augen und tastet sich mit seinen Sinnen langsam voran in die Dunkelheit. Ohne das Tier ausgraben zu müssen weiß er wenig später, dass es verendet ist, denn sein Körper ist nicht wärmer als dessen Umgebung.

Viele Gnome, Elfen, aber auch mancher Angehörige eines anderen Volkes können bestimmte Elemente in ihrer Umgebung auf besondere Weise wahrnehmen. Daher weiß man, dass sich das Element Feuer tatsächlich in den oben genannten Substanzen befindet.

Alacheiron, ein berühmter Theoretiker, stellte die Vermutung auf, dass das Element nicht nach außen in Erscheinung trete, weil es in einer Struktur aus anderen Elementen gefangen sei.

Das Element Feuer besitzt, weit mehr als andere Elemente, die Tendenz, sich selbst zu vermehren und dabei Strukturen zu zerstören. Es ist somit nicht verwunderlich, dass sich Feuer im Vergleich zu den anderen stofflichen Elementen relativ schnell verändern lässt. Allerdings sind diese Veränderungen nur begrenzt kontrollierbar. So beeindruckt ein Feuermagier seine Kollegen weit mehr, indem er behutsam eine Kerze anzündet, als wenn er sie in Gänze in Flammen aufgehen lässt. Noch viel mehr überzeugt er von seinem Können, wenn er die Flamme wieder ohne Nebeneffekte löscht.

Feuer birgt hohe Zerstörungskraft, weshalb viele, die nach Macht suchen, den Umgang damit üben. Auf der anderen Seite sollten die Risiken nicht unterschätzt werden. Besonders erschreckend zeigt sich dies bei Feuerhexen, die instinktiv und nahezu unkontrolliert auf dieses Element zugreifen.

Aber selbst die Fähigkeiten solcher bedauernswerter Existenzen bleiben hinter den magischen Wirkungen vieler anderer Rollenspielsysteme weit zurück. Feenlicht ist eine Welt der leisen Töne. Ihre Mystik zeigt sich mehr in vielen Kleinigkeiten als in gewaltigen Effekten.

In Lebewesen manifestiert sich das Element Feuer bei passender Struktur und Verteilung als erhöhte Bewegungsfähigkeit, eventuell aber bei einem Zuviel davon als Fieber, nervöses Zucken oder extreme Rastlosigkeit. Ohne feinere Strukturen wirkt es dagegen ganz ähnlich wie bei unbelebten Objekten.

Fendronall ist schon immer ein hektisches Nervenbündel gewesen und dachte nie, dass die bildschöne Elfe Sileilan ihn auch nur wahrnehmen würde. Aber als er beim Fest der kleinen Siedlung von Elfen und Menschen neben ihr sitzt, sich mit ihr unterhält, da stolpert seine Zunge auf einmal kaum noch, und obwohl ihn die junge Frau so freundlich anlächelt, schlägt sein Herz nicht wie sonst ständig Kapriolen in seiner Brust. Dass die Elfe selbst im Gegenzug etwas unruhiger als sonst wirkt, fällt ihm vermutlich gar nicht auf.

Sieben Mal hat der Gaukler auf dem Markt schon gegen den Novizen des Dorfmagiers gewonnen. Der Junge ist frustriert, aber ein letztes Mal will er es versuchen. Plötzlich ist er bei dem Geschicklichkeitsspiel doch dieses kleine Bisschen schneller als der Gaukler und gewinnt wenigstens dies eine Mal. Dass sein Meister dabei unweit hinter ihm stand und etwas in seinen Bart murrelnte, fiel ihm zum Glück genauso wenig auf wie der Schwefel in dessen Hand, der sich dabei in Asche verwandelte.

Sermil hat einen Jungen aus dem Dorfbach vor dem Ertrinken gerettet. Der kleine Kerl ist völlig unterkühlt und so wickelt er ihn in seinen eigenen Fellmantel ein. Dann spricht er immer wieder langsam die selben seltsamen Silben und lässt seine Hände in komplizierten Bahnen über dem Jungen hin und her zucken, ohne ihn zu berühren. Auf dem umliegenden Gras bildet sich etwas Raureif und zugleich nimmt das Zittern des Jungen erkennbar ab.

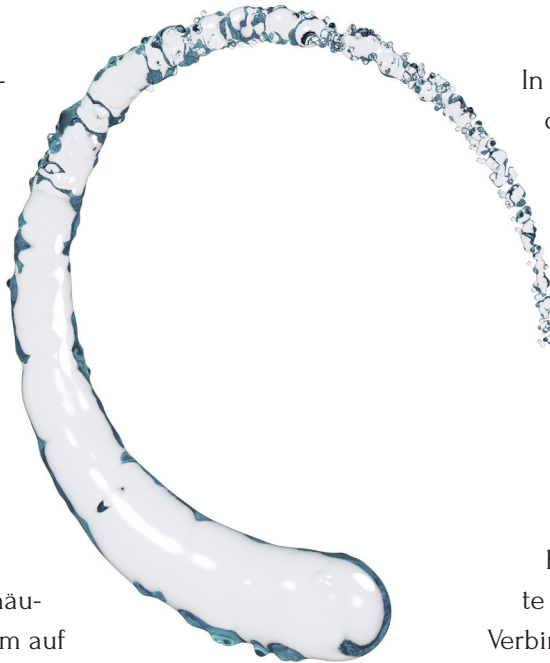
WASSER

Das Element Wasser ist fast immer in Bewegung, wobei diese Bewegungen von einem sehr hohen Maß an Beständigkeit geprägt sind. Jede Welle ist anders, keine zwei Wassertropfen gleich, aber dennoch wiederholen sich ihre Muster immer wieder. Die großen und die kleinen Kreisläufe des Wassers sind auch die Zyklen der Natur.

Kein anderes Element tritt so häufig in sichtbarer, fast reiner Form auf wie Wasser und im Gegensatz zu den anderen Elementen kann man es nicht nur als Eigenschaft eines Gegenstands erkennen, sondern stofflich sehen und spüren.

Den Zustand dieses Elements zu verändern ist eine langwierige Angelegenheit, denn es hat das Bestreben, seine Kreisläufe beizubehalten. Ist eine Veränderung jedoch erst einmal bewerkstelligt, so ist auch diese beständig und nur schwer wieder rückgängig zu machen.

Wer meint, Wasser sei ein „schwaches“ Element, mit dem man nur wenig bewirken kann, der sollte sich vor Augen halten, dass fast alle Flüssigkeiten zu einem großen Teil daraus bestehen. Macht man sich klar, dass Gifte, Öl oder auch Blut eine hohe Dichte des Elements Wasser besitzen, dann bringt man einem verärgerten Wassermagier ein wenig mehr Respekt entgegen.



In Lebewesen manifestiert sich das Element unter anderem in Beständigkeit und Ausdauer, sowohl bei körperlichen sowie bei geistigen Tätigkeiten. Ein Zuviel davon kann sich aber auch negativ auswirken, wenn jemand aus gewohnten Mustern nur schwer ausbrechen kann. Es gibt auch Theoretiker, die meinen eine Sucht nach Alkohol oder anderen Stoffen könnte mit diesem Element in Verbindung gebracht werden.

„Warum, meine Damen und Herren, erfrischt uns das kühle Wasser?“ Eine rhetorische Frage des Dozenten für Wassermagie an seine Studenten des ersten Jahres.

Ein Angler mit einem feinen Gespür für Wasser kann den Hecht als Schemen unter seinem Boot wahrnehmen, denn das Element verläuft in dem Tier in anderen Bahnen als im Wasser des Sees. So kann er seinem Köder genau im rechten Moment den richtigen Ruck geben, um ihn für den Raubfisch interessant zu machen.

Ein Wassermagier hat sich als Hobby dem Präparieren von Tierkörpern gewidmet. Dank eines eigens entwickelten Spruches bekommt er sein Material schnell trocken und nichts beginnt zu schimmeln.

Mit viel Zeitaufwand und Mühe gelingt es dem Hofmagier, einem Glas Wein des Gastgeschenkes sämtliches Wasser zu entziehen. Übrig bleibt ein dunkles Pulver, das nun weit mehr nach Tollkirsche als nach Wein riecht. Der Gesandte aus fernen Landen findet sich darauf im Kerker wieder.

ERDE

Das Element Erde hat mit dem Inhalt eines Blumentopfes nur sehr wenig zu tun. Tatsächlich ist der Anteil des Elements an diesem krümeligen braunen Etwas sehr gering.

Erde ist die Stabilität und Festigkeit der Körper, in denen das Element steckt. Zuviel davon bedeutet andererseits auch spröde Zerbrechlichkeit, wenn es zu wenig mit anderen Elementen gepaart ist.

Im Gegensatz zu anderen Elementen, bei denen das Auftreten eines Elementars beschrieben und dokumentiert wurde, streitet man sich beim Element Erde, ob ein Elementar überhaupt als solches zu erkennen wäre. Denn es würde sich vermutlich nicht als bewegliches Wesen, sondern als sein genaues Gegenteil manifestieren.

Die Beeinflussung des Elementes Erde ist anstrengend und bedarf hoher Konzentration. Bereits in Bildung begriffene Strukturen sind dagegen relativ leicht zu beschleunigen. Ein klares Verständnis dieser Strukturen ist für das Element Erde besonders wichtig.

Auch in Lebewesen ist dieses Element zwingend notwendig. Allerdings ist eine zu hohe Konzentration am falschen Ort schnell ein Problem. Krämpfe, Lähmungserscheinungen und auch generelle Trägheit werden mit einem Überfluss dieses Elements in Verbindung gebracht.

Ein reisender Handwerker hat ein Buch über Erdmagie in die Finger bekommen. Im Eigenstudium hat er sich mühsam in die Techniken eingearbeitet und schließlich einen eigenen Spruch entwickelt, mit dem er Glas eine erstaunliche Festigkeit verleihen kann. Es kommt aber immer wieder vor, dass die Spannungen in einem Fensterteil dabei zu groß werden und das Glas im Rahmen zerspringt.



Nach einer wilden Flucht vor einem aufgebrachten Bären haben sich der Grauelf Malenlehel und sein Menschenfreund Rakt auf einen Felsen in Sicherheit gebracht. Als sich bei Rakt nach dieser Anstrengung beide Waden heftig verkrampfen, legt der Elf seine flachen Hände auf die steifen Muskeln und summt eine Melodie mit etwas seltsamen Rhythmus. Spürbar lässt die Verhärtung in den Gliedern nach.

Immer wieder ist Grogatz aus diversen Gefängnissen entkommen. Obwohl der Gauner gar nicht so kräftig aussieht, hinterlässt er aufgebrochene Kettenglieder und verbogene Gitterstangen, sobald man ihn eine Nacht alleine lässt.

LUFT

Das Element Luft ist der Inbegriff der Anpassungsfähigkeit und Veränderung. Es umfließt, durchdringt oder wird Teil eines Körpers. Sehr schnell kann sich seine Dichte ändern, wie ein Windstoß urplötzlich Blätter durcheinander wirbeln kann.

Dieses Element wirklich zum Stillstand zu bringen ist nahezu unmöglich. Die körperliche Eigenschaft Behändigkeit wird gerne mit ihm in Verbindung gebracht. Ähnlich wie das Element Wasser kann Luft nicht nur als Eigenschaft, sondern auch als Element selbst direkt wahrgenommen, wenn auch meist nicht gesehen werden.

Das buchstäblich flüchtige Element in reiner Form zu erhalten ist nahezu ebenso schwierig wie es vollkommen aus einem Gebiet zu vertreiben, da andere Teile des Elements sofort nachfließen. Luftmagier stellen sich die Luft als ein einziges zusammenhängendes Gewebe vor, bei dem ein Ziehen an einer Stelle immer auch einen Effekt auf die gesamte Umgebung zur Folge hat.

Drei Burschen verfolgen eine jungen Frau auf dem Markt und können sich diverse anzügliche Bemerkungen nicht verkneifen. Irgendwann wird es der Dame zu bunt. Sie schwingt um die eigene Achse, wobei sich ihr weiter Umhang ungewöhnlich lange aufbläht wie dunkle Flügel. Zugleich wirbelt die Luft zu ihren Füßen den Sand wie eine kleine Windhose auf. Als einer der Kerle ihr dennoch dreist entgegen tritt, deutet sie auf ihn und murmelt einige kehlige Laute – für einen kurzen Moment will ihm das Luft holen nicht recht gelingen. Während die drei davonlaufen atmet die Frau erleichtert auf, denn all zu viel weitere Tricks hätte sie nicht aufbieten können.

Luft ist leicht und vor allem schnell und gezielt beeinflussbar, aber sobald die Kontrolle aufgegeben wird, gehorcht dieses Element wieder seinen eigenen Gesetzen.

Ein kleines Mädchen hat sich im Elfenviertel von Tiluna verlaufen und sucht verzweifelt seine Mutter. Während Mathilion diese suchen geht, hält Nitheila, seine Frau, eine kleine Flaumfeder vor das Gesicht der Kleinen und lässt diese dann los. Langsam wandert die Feder hierhin und dorthin durch die ruhige Luft und folgt gemächlich zuerst der Fingerspitze der Elfe und später sehr zur Begeisterung des Kindes auch dem kleinen Finger des Mädchens.

STOFFLOSE ELEMENTE

Gut-Böse, Leben-Unleben und Licht-Dunkel

GUT – BÖSE

Die stofflosen Elemente besitzen nicht nur eine Dichte, sondern je zwei Pole, die sich bei Aufeinandertreffen gegenseitig auflösen können. Das physikalische Bild von Ladungen scheint nahe zu liegen, sollte aber mit Vorsicht verwendet werden. Wegen dieser Ausprägung wird auch von zweiseitigen oder Spiegelementen gesprochen.

In mancher Hinsicht verhalten sich die zwei Seiten der stofflosen Elemente so, als wären sie unabhängig voneinander, ist doch der Charakter der beiden Ausprägungen sehr unterschiedlich. Da sie aber nie zusammen an der selben Stelle auftreten können, ist man in gelehrten Kreisen bei der obigen Betrachtungsweise verblieben.

Ein Redewendung, die bezüglich der drei stofflosen Elemente immer wieder angewandt wird, ist: „Es existiert immer ein Gegengewicht.“ Dahinter verbirgt sich die Überzeugung, dass diese Elemente sich insgesamt in der Welt im Gleichgewicht halten, so dass die eine Ausprägung ohne ihr Gegenstück nicht existieren kann. Es gibt aber auch Erfahrungen, die einen an dieser Ansicht zweifeln lassen.

Das alte Gehöft ist seit Jahren verlassen, niemand wagt es, dort auch nur eine Nacht zu verbringen. Aber dann kommt da dieser alte Mönch auf seiner Pilgerfahrt vorüber. Sechs Tage und vor allem sechs Nächte verbringt er in dem unheimlichen Gemäuer, fastet und spricht viele Gebete zu Dolana und Silana, den Göttinnen von Nacht und Tag. Als er schließlich geht, liegt immer noch etwas Unheimliches über dem Ort, aber nun ist es eher die eigene Vorstellung, die einen Bedrohliches erahnen lässt. Die Mütter im nahen Dorf sagen übereinstimmend, die Kinder hätten nun nur noch selten Alpträume.

Ein verzweifelter Vater brachte seinen jähzornigen, ja teilweise schon sadistischen Sohn zum Kloster von Onwelgi und ließ ihn dort in den Händen der Mönche zurück. Jahre vergingen, bis der junge Mann gelernt hatte, seinen Zorn zu besiegen. Noch viel mehr Zeit musste vergehen, bis er so in sich und in seinem Glauben ruhte, dass er auf seiner Pilgerfahrt dem kleinen Dorf Frieden bringen konnte.

Die Welt von Feenlicht ist eine Phantasiewelt, in der tatsächlich ein absolutes Gutes und ein absolutes Böses existiert und sich manifestieren kann. Man sollte jedoch die alltäglichen Handlungen eines empfindsamen Wesens nicht direkt mit diesem Element in Verbindung bringen. Normale Lebewesen stellen ein Gemenge von unterschiedlichen Absichten dar. So mag ein Anführer einer Diebesgilde grausam einen Verräter foltern lassen, aber dennoch zu warmherzigen Gefühlen gegenüber seiner Tochter fähig sein oder gar Mitleid gegenüber einem Bettler zeigen.

Dieses stofflose Element spiegelt sich nicht in einer Charaktereigenschaft wider, sondern wird mit der ethischen Einstellung grob umrissen, wobei

diese nur eine Richtlinie darstellen kann. Genaueres zu den verschiedenen Einstellungen findet sich im Kapitel zu den Völkern (Seite 49).

Das Element Gut-Böse ist nur sehr schwer direkt zu beeinflussen, aber manche im Glauben starke Persönlichkeiten können seine Bewegung behindern und so zum

Beispiel den Schrecken, der von massivem Bösen ausgeht, in seine Schranken verweisen.

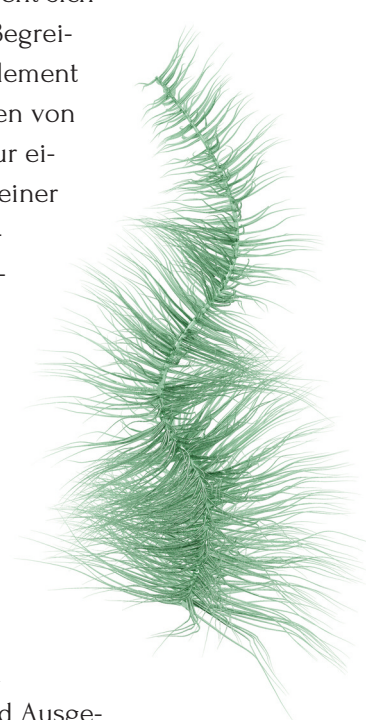
LEBEN – UNLEBEN

Elemente

Kein anderes Element entzieht sich einem wissenschaftlichen Begreifen so beharrlich wie das Element Leben. Auch die Erzählungen von Linbal Dunarstin können nur einen groben Eindruck von seiner schillernden Vielfalt vermitteln. Dennoch gibt es Personen, die dieses Element wahrnehmen können, wie kein anderes wahrgenommen werden kann.

Scheinbar entzieht sich das Element Leben gerade dem, der es zu verstehen sucht und öffnet sich all jenen, die es hinnehmen können, wie es ist. Ruhe und Ausgeglichenheit sind notwendig, wenn man es beeinflussen möchte. Gerade die, die das Leben eben doch ein wenig verstehen, werden es nicht wagen, all zu sehr in seine Ausformungen einzugreifen. Wahre Meister dieses Willens zur Willenlosigkeit bezeichnen manche als Druiden.

Ganz anders ist es mit der anderen Seite dieses Elements, die gekennzeichnet ist durch ihre abrupten Veränderungen und die Gewalt und Brutalität, die diese geradezu erzwingen. Das Unleben, so es in hoher Konzentration auftaucht, besitzt deshalb eine sehr starke Affinität zum Bösen.



Unleben muss allerdings nicht zwingend mit dem Bösen zusammenhängen. Es ist manifestiert sich keineswegs nur in halb vermoderten, aber dennoch wandernden Leichen (wenn denn die Schauermärchen wahr sein sollten). Häufiger zeigt es sich beispielsweise in Form von Krankheiten oder aber auch, wenn in Verbindung mit dem Element Wasser ein Gift entsteht.

Für eine eindeutig nachgewiesenen Essenz des Elements Leben gibt es bisher keine Belege und auch sein Gegenstück konnte noch nie in reiner Form beobachtet werden. Viele Elfen aber, die meist keinen Gott verehren, benutzen das Wort H'the'ilon mit einer Ehrfurcht und Kraft, die dem sehr nahe kommt. Die emsig um Interpretation bemühten Köpfe der Gelehrten übersetzen dieses eine Wort oft mit „Das Element Leben“. Die Elfen können jedoch mit dieser Auslegung wenig anfangen.

Aus weiter Ferne sieht der Magister aus der Stadt immer wieder schillernde Flügel in einem der Lichtstrahlen. Aber jedes Mal, wenn er sich auch noch so leise angenähert hat, sind die Fey, welche er sehen will, längst verschwunden, weil sie ihn schon von Weitem wahrnehmen ohne ihn ihrerseits sehen zu müssen.

Elethri'el führt den verletzten Halbling bis zu einer Stelle, wo ein alter knorriger Baum mit einem langen Ast von der anderen Seite des Flusses herüberreicht. Kleinere Äste links und rechts wirken fast wie Handgriffe, die das Überqueren erleichtern. Sicherlich könnte niemand einen Baum dazu überreden genau so ungemein praktisch zu wachsen, denkt sich der Halbling, als ihn der Elf hinüber geleitet.

Mit fast schon wahnsinnigem Kichern hält der alte Kauz ein fauliges Stück Fleisch über den unbeaufsichtigt gelassenen Topf. Nach einigen Momenten beginnt das vergammelte Stück einige milchige Tropfen auszuschwitzen, die in den Eintopf fallen. Mit hämischem Grinsen eilt er ins Gebüsch zurück, wobei er seine schmerzende Hand hält, die am nächsten Tag hässliche Eiterbläschen entwickeln wird.

Wie das obige Beispiel ahnen lässt, bezahlen die, die mit dem Element Unleben Unheil verbreiten wollen oftmals selbst für ihre Bosheit. Vielleicht mehr noch als alle anderen Elemente unterscheidet das Unleben nicht im Geringsten zwischen denen, die es mehren und denen, die das Opfer seiner Verbreitung werden sollen.

LICHT – DUNKEL

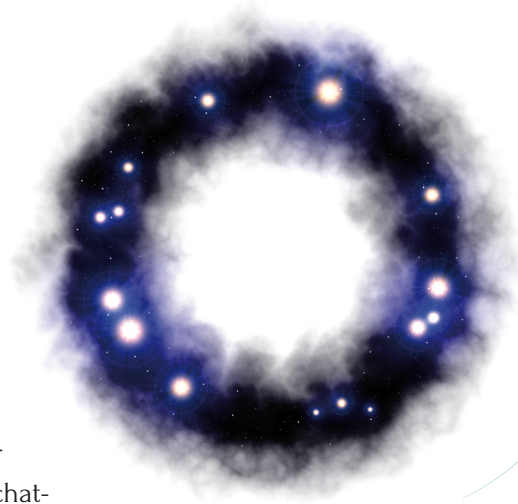
Licht ist ein Element, das ähnlich wie Luft nahezu alles erfüllt oder besser: überzieht. Es ist vermutlich das einzige Element, dessen Essenz regelmäßig zu sehen ist, wenn ein Blitz zur Erde zuckt.

In dieser extremen Form entzieht es sich jeder Beeinflussung von außen, aber in all seinen Schattierungen zwischen Licht und Dunkel ist es filigran formbar, auch wenn das Gespinst ohne dauernde Anstrengung schnell wieder zerfällt.

Ein geübter Visionist kann das Auge in die Irre führen, solange die Illusion nicht einer handfesten Prüfung standhalten muss. Denn sie besteht buchstäblich nur aus Licht. Allerdings kann auch vorhandene Materie geschickt in ihrem Aussehen verändert werden.

Viele Leute schreiben dem Element eine Verbindung zum Element Gut–Böse zu und verbinden dabei Licht mit dem Guten und Dunkel mit dem Bösen. Obwohl gewisse Verbindungen existieren, sind diese nicht so geradlinig wie mancher ungebildete Bürger meint.

Unterschiedliche Wesen haben sich, was ihre Wahrnehmung betrifft, dem Licht ihrer Umgebung angepasst. So können Eulen problemlos im Dunkeln sehen, haben aber mit grellem Tageslicht Probleme. Elfen können etwas mehr der dunklen Anteile des Lichtes wahrnehmen und Zwerge schließlich sehen auch die Dunkelheit in all ihren verschiedenen Schattierungen, wodurch sie problemlos Details erkennen können, wo ein Mensch nur einheitliches Schwarz sieht.



Die Äpfel von Rolinta haben kräftig rote Bäckchen und glänzen in der Sonne, dass einem das Wasser im Munde zusammenläuft. Kauft man davon, so packt sie diese sorgsam in ein Säckchen, wobei ihre Bewegungen träge erscheinen mögen. Zuhause, wenn man das nun stumpf und farblos wirkende Obst auspackt, kann man sich die seltsame Verwandlung erklären, wenn man weiß, dass für Lichtmagie andauernde Konzentration notwendig ist.

Neischarupp hat es bei seinem ersten Einbruch geschafft, bis ins Gemach der Rats-tochter vorzudringen. Er will sich gerade von deren Frisiertisch die goldene Brosche greifen, als die Dame hoch schrickt und schreit wie am Spieß. Nur kurz darauf trampeln die zwei Wächter des Hauses in das Zimmer. Dabei fällt ihnen in der Eile nicht auf, dass die Schatten hinter dem Kleiderständer gleich nach dem Treppenabsatz dunkler sind als sie sein sollten. Bis sie anfangen, diesen Bereich abzusuchen, ist er auch tatsächlich menschenleer.

Ruhig liegt Talep im Gebüsch, kaum zwei Schritte hinter den Wegelagerern, die ihre Pläne besprechen. Neben der Tatsache, dass er sich leise bewegen kann, ist das Rindenmuster auf seinem Gesicht sehr hilfreich, um unentdeckt zu bleiben.

Ein Gaukler auf dem Stadtplatz versetzt die Kinder in Begeisterung, weil er auf Zuruf Haare oder Augen der Kleinen in den buntesten Farben schillern lässt.

GEISTIGE ELEMENTE

Verstand und Seele

Elemente

VERSTAND

Dies sind die am schwersten fassbaren Elemente, über die sich Philosophie und Glauben auch in der Welt von Feenlicht lange Diskussionen liefern können. Wichtig anzumerken ist, dass beide geistigen Elemente zwar immer mit einer gewissen Art von Bewusstsein einhergehen, dass aber umgekehrt ein Bewusstsein nicht zwingend dieser beiden Elemente bedarf, zumindest nicht bei Elementaren.

Existiert eine Seele überhaupt? Sind die Zeichen und das Wirken der Götter in Wirklichkeit nichts weiter

als die Manifestation einer besonderen Begabung ihrer Priester? In der Welt von Feenlicht tendiert man schnell dazu, den Zweifel beiseite zu schieben, denn das Wirken höherer Mächte scheint so offensichtlich. Dennoch gibt es auch in dieser Welt Leute, die die Existenz des Göttlichen offen anzweifeln und trotzdem noch nicht vom Blitz erschlagen wurden.

Fest steht aber auch, dass die Priester egal welchen Glaubens oft ein überraschend feines Gespür besitzen für das, was als Gut, Böse, Ordnung oder Chaos und allem voran für das, was als Seele bezeichnet wird. Und wer einen im Glauben gefestigten Priester erlebt hat, wie er dem Schrecken entgegentritt, eben nur mit diesem Glauben bewaffnet, der gibt meist jeden Zweifel für immer auf.

Irgendetwas juckt ihn im Auge und für einen Moment ist der Wachtposten abgelenkt, als er das vermutete Staubkorn loswerden will. Hinter ihm schiebt sich Breilat leise wieder in die Stadt, aus der ihn der Wächter nur eine Stunde zuvor wegen Ruhestörung hinausgeworfen hatte.

Die Köchin in der Taverne nahe der Akademie der visionären Künste besitzt eine ausgeprägte Angst vor Spinnen. Es ist eine unausgesprochene Abmachung unter den magisch ausgebildeten Lehrern und Schülern, dass man bei Erscheinen eines achtbeinigen Monsters gemeinsam sanft auf die gutmütige Frau einwirkt und ihr so eine Panikattacke erspart.

Verstand wird von den Gelehrten als das beständige aller Elemente betrachtet, sieht man vielleicht vom Element Erde ab. Es verändert sich nur langsam und lässt sich sowohl zum Guten als auch zum Schlechten hin nur träge beeinflussen.

Dennoch ist dies zumindest oberflächlich möglich. Denn vor allem die Visionisten haben Wege gefunden, die Sinne eines Wesens wenigstens kurzzeitig zu umnebeln oder sogar Dinge wahrnehmen zu

lassen, die gar nicht existieren. Geschichten aber, die behaupten, ein Kundiger dieser Art von Magie könne den Verstand eines Opfers komplett umstrukturieren, gehören ins Reich der Märchen – auch in dieser Welt der Phantasie.

Die Sinneswahrnehmungen hängen zum Teil sehr stark mit den anderen Elementen zusammen, aber dem Wahrgenommenen einen Sinn geben kann nur ein Verstand, der die Informationen verknüpft. Ein Visionist, der die komplizierte Kunst der Mentalmagie gemeistert hat, greift demnach nicht wirklich in die Sinneswahrnehmung eines Wesens ein, sondern er verändert die Art und Weise, in der die

Informationen dieser Sinne verarbeitet werden.

Manche Substanzen wie Alkohol oder auch diverse ominöse Kräuter wirken sich deutlich stärker auf dieses Element aus, als es die Magie der Visionisten je tun könnte.

SEELE

Manche Religionen betrachten es als Sakrileg, die Seele als banales Element zu beschreiben. Die Gelehrten der magischen Universität aber meinen viele Hinweise entdeckt zu haben, die eine solche Betrachtungsweise sinnvoll erscheinen lassen. Trotzdem halten auch sie die Seele für einzigartig und über all den anderen Elementen stehend.

Seele ist der Kern eines Wesens, das, was über Körper und Geist weit hinaus geht. Es existieren nicht einmal die kleinsten Hinweise darauf, dass dieses Element, wenn es sich denn tatsächlich um ein solches handelt, vernichtet oder durch die Einwirkung eines Sterblichen überhaupt beeinflusst werden kann. Die einzige Ausnahme ist die Macht eines Priesters, der die Seele auch nur in bestimmten Situationen in ihrer Bewegung einschränken und nicht verändern kann.

Geschichten über körperlose Seelen, die am Ort ihres Todes immer wieder auftauchen, gibt es in unüberschaubarer Zahl. Vielfach handeln diese davon, dass ein unerfüllter Wunsch, eine Lebensaufgabe des Verstorbenen erst zum Ende gebracht werden muss, bevor die herumspukende Seele Ruhe findet. Wie viel Wahres an solchen Geschichten ist, lässt sich kaum entscheiden, denn diejenigen, die es erlebt haben, glauben fest daran und diejenigen, die sie nur erzählt bekommen, können es nicht so recht ernst nehmen.

Nilarim ist blind, aber er sieht manches besser als alle anderen im Dorf. Ohne dass man sich dazu je abgesprochen hat vertraut man in dem kleinen Ort nur den Fremden, denen sich der Junge vertrauensvoll zuwendet.

Onkmar atmet nur noch schwach und rasselnd als die Priesterin heran hastet. Sie kniet nieder, legt die flache Hand auf seine Stirn und spricht leise aber mit ungewöhnlicher Strenge: „Nein, du bleibst hier!“

Alle umherstehenden spüren auf einmal unergründliche Zuversicht, vor allem der Dorfheiler, der hastig weiter versucht die Blutung zu stillen. Es mag Einbildung sein, aber ihm scheint nun endlich zu gelingen, was Momente zuvor nicht gelingen wollte.

Als er endlich erleichtert von getaner Arbeit aufblickt sieht er die Priesterin Bilindas neben Onkmar im Dreck liegen, offensichtlich völlig erschöpft aber ruhig atmend, ebenso wie nun auch Onkmar.

DAS PRINZIP

Ordnung – Chaos

Elemente

Mancher Gelehrte bezeichnet den Gegensatz zwischen Ordnung und Chaos auch als Semi-Element, da es eher eine Anordnung anderer Elemente darstellt. Auf der anderen Seite existieren definitiv Elementare dieses Elements, und damit besitzt es wohl auch seine eigene Dichte, ähnlich wie die stofflosen Elemente. Auch scheint die teilweise unvorhersehbare Beeinflussung der Realität durch einen Kobold recht gut mit einem Einwirken auf dieses Element erklärbar, während sie mit den klassischen Ansätzen über stoffliche Elemente nicht verstanden werden kann.

Wiederum auf der anderen Seite scheint es unmöglich, dieses Element isoliert zu beeinflussen. Es reißt immer die anderen Elemente mit sich.

Die Verwirrung über den wirklichen Charakter des Prinzips sei unumgänglich, meinen manche philosophisch veranlagten Magier. Sich ihm, wenn auch nur metaphysisch zu nähern hieße unweigerlich, es in vollkommene Ordnung drängen zu wollen. Genau das sei aber wegen der chaotischen Seite dieses Elements gänzlich unmöglich.

Wie sehr er auch hobelt, feilt, schmirgelt und poliert, die eine raue Stelle der Seitenwand dieser Kommode will einfach nicht glatt werden, geschweige denn glänzen wie ihre Umgebung. Dass der Tischler dies seinem kleinen grünhäutigen Untermieter verdankt, kann er ja nicht wissen.

Wenn das Element Wasser ganz klare Strukturen mit dem Element Erde formt, in denen das Element Feuer, aus welchen Gründen auch immer keinen Platz mehr findet, dann entsteht Eis – so zumindest die Forschungsmeinung. Ist dagegen die Struktur mehrfach unterbrochen, so bildet sich Schnee oder Reif.





Eigenschaften

Leben, Fähigkeiten und Tod eines Spielercharakters

VORBEMERKUNGEN

Einige Worte zur Funktionsweise von Eigenschaften

Sieben Eigenschaften beschreiben die grundlegenden Fähigkeiten eines Charakters. Dies sind Körperkraft, Ausdauer, Behändigkeit, Beweglichkeit, Auffassungsgabe, Psyche und Erscheinung. Jede davon entspricht mehr oder weniger einem der stofflichen oder geistigen Elemente bzw. dem Element Licht.

Die Werte der Charaktereigenschaften wirken sich vielfach als Bonus auf entsprechende Prüfwürfe aus. So wird z.B. beim Versuch einen Baum zu erklimmen mit einem W20 (einem Würfel mit 20 Seiten) gewürfelt und dann die Behändigkeit und ein eventueller Bonus durch Training addiert. Liegt das Ergebnis oberhalb eines vorgegebenen Wertes, der sogenannten Schwierigkeit, so war die Kletterpartie erfolgreich.

In anderen Fällen werden diese Boni modifiziert. Dies geschieht teils durch Prozentsätze und teils durch feste Aufschläge oder Abzüge. So erhöht beispielsweise die Körperkraft den verursachten Schaden unterschiedlich stark in Abhängigkeit von der verwendeten Waffe. Mit einer leichten Waffe beträgt der Aufschlag vielleicht nur 30% der Körperkraft, während eine schwere Waffe 100% oder sogar mehr an Effektivität besitzen kann.

Alle Eigenschaften können und werden sich im Verlauf des Spielgeschehens verändern. So bedeuten Verletzungen einen zeitweiligen Abzug auf körperliche Werte, während Benommenheit die Auffassungsgabe herabsetzt. Diese Schäden können geheilt werden oder erholen sich durch natürliche Regeneration. Allerdings sollte man nicht mit schlagartiger Wiederherstellung nach schwerer Verletzung rechnen.

Verwundungen werden als Abzüge auf zugehörige Eigenschaften vermerkt. Diese verringern alle Würfe und Werte, die von der betroffenen Eigenschaft

abhängen. Eine Verwundung der Behändigkeit schmälert beispielsweise die Treffsicherheit im Kampf; eine Verwundung der Ausdauer reduziert die Erholungsrate.

Lebenspunkte gibt es in Feenlicht nicht. Der Tod tritt nicht abrupt in dem Moment ein, in dem ein Zähler auf Null fällt. Übersteigen die Verwundungen von Körperkraft, Ausdauer oder in manchen Fällen von Verstand den vollen Wert einer Spielfigur, dann ist ihr Zustand kritisch. Die Seele beginnt den Körper zu verlassen und nur eine rechtzeitige Wundversorgung kann das Ableben vielleicht noch verhindern. Nach einer solchen Rettung erholt sich der Verwundete von seinen schweren Verletzungen nur langsam wieder.

Bei allen Berechnungen, die die Auswirkungen einer Charaktereigenschaft verändern, wird das Ergebnis abgerundet, was nicht immer schlecht sein muss. So ergibt sich durch Verletzungen ein Abzug auf eine oder mehrere Eigenschaften, der als Dezimalzahl notiert, aber zwecks seiner Wirkung abgerundet wird. Ein Schaden von 2,6 der Körperkraft sorgt bei allen Aktionen, die auf Körperkraft beruhen für einen Abzug von -2.

Im Kapitel über die Völker (Seite 42) findet sich bei jedem einzelnen Volk eine Tabelle mit den Kosten für die einzelnen Charaktereigenschaften bei Erstellung der Figur. Die Schwerpunkte kann der Spieler nahezu frei wählen, indem er für insgesamt 300 Punkte entsprechende Werte „einkauft“.

In den nachfolgenden Beschreibungen folgt die Sortierung nicht dem Alphabet, sondern trennt zwischen körperlichen und geistigen Werten.

KÖRPERKRAFT

Stabilität der Erde

Dieser Wert beschreibt die physische Muskelkraft. Sie wirkt sich auch – kombiniert mit Volk und Geschlecht – auf das körperliche Erscheinungsbild aus. Hier gibt es einen breiten Spielraum, aber ein Kämpfer mit Körperkraft 18 ist sicherlich nicht von schwächlicher Statur. Er könnte allerdings schlank und durchtrainiert sein oder aber einen immensen Bierbauch vor sich herschieben.

Natürlich sieht man manchen Personen ihre wahre Kraft nicht wirklich an, sollte aber das Erscheinungsbild sehr stark vom Wert bei Körperkraft abweichen, dann sind hier Kosten für die Eigenschaft Erscheinung aufzuwenden (Seite 41).

Durchschlagskraft

Bei einem erfolgreichen Angriff wird je nach Waffe der bewirkte Schaden per Würfel bestimmt und dann ein bestimmter Prozentsatz der vollen Körperkraft addiert. Dieser Prozentsatz hängt von der verwendeten Waffe und der Erfahrung im Umgang damit ab. Auch verschiedene Spezialtechniken können diesen Prozentsatz verändern.

Der ermittelte Schaden wird durch 10 geteilt und beim Gegner als Abzug bei der betroffenen Eigenschaft vermerkt.

Rugnandar schlägt nach den Beinen eines Gegners und trifft ihn mit seiner Streitaxt. Er ist Spezialist in seiner Waffe. In der Tabelle zur Streitaxt (Seite 206) steht unter Schaden die Zeichenfolge W6 + W8 + 60 %.

Um den Schaden zu bestimmen würfelt der Spieler mit einem sechsseitigen und einem achtseitigen Würfel und addiert 60 % seiner Körperkraft. Bei Rugnandar ist das Dank Körperkraft 13 ein Aufschlag von +7 (60 % von 13 sind 7,8, es wird abgerundet).

Würfelt der Spieler eine 3 und eine 7, so verursacht der Zwerg einen Schaden von 17. An den Beinen ist dieser Gegner durch eine Lederhose geschützt, die 5 Punkte des Schadens abfängt. Das Opfer des Treffers vermerkt einen Abzug von 1,2 für Beweglichkeit. So lange dieser nicht weiter wächst muss er mit einem Abzug von -1 bei allen Aktionen leben, die von der Beweglichkeit abhängen.

Regeltechnisch versucht ein Angreifer gezielt eine Eigenschaft zu schädigen. Rollenspielerisch wird dies als Angriff auf einen geeigneten Körperteil umgesetzt. Genaueres hierzu folgt bei der Beschreibung der Behändigkeit (Seite 33). Dort findet sich auch eine Zuordnung von Körperregionen zu Eigenschaften. Von dieser darf aber situationsbedingt abgewichen werden.

Kapitän Krellhorn verpasst dem Schiffsjungen nach einer frechen Bemerkung einen gehörigen Tritt in den Hintern. Streng nach Regeln wäre das ein Rumpftreffer, der sich als Schaden bei der Eigenschaft Ausdauer bemerkbar macht. Passender dürfte in diesem Fall aber Beweglichkeit sein, denn das Laufen fällt dem Schiffsjungen danach sicherlich eine Portion schwerer.

Bei vielen Tieren und anderen Kreaturen dagegen ist dem Spieler nicht immer klar, welche Eigenschaft er mit seinem Angriff schädigt und es gibt Situationen, die eine Attacke gegen bestimmte Eigenschaften unmöglich machen. Auch die Waffe kann sich darauf auswirken, wo man am effektivsten treffen kann.

Das eitergelbe schleimige Etwas zeigt ein erstaunliches Eigenleben und fährt Auswüchse aus, die zwar an Schneckenaugen erinnern, aber wohl eher den Zweck von Fäusten erfüllen. Angewidert schlägt Mendrilla nach dem erstbesten Teil, das ihr zu nahe kommt.

Slaggig ist ein Halbling, ein kleiner noch dazu. Er würde dem großen Kerl zwar gerne eine Kopfnuss verpassen, aber mangels Reichweite muss er es bei einem Tritt gegen dessen Schienbein belassen.

Mit einem Degen kann man ein Z auf eine Wange schnitzen (Erscheinung), während eine Keule prima geeignet ist, um jemandem die Luft aus dem Brustkorb zu quetschen (Ausdauer).

Betrachten wir nochmals das Beispiel mit Rugnandar: Sein Gegner ist Lengor, der einen Rundschild trägt (Stufe : 2 + 100 %; 2 AP weniger Verlust), in den er die Axt donnern lässt. Dank Körperkraft 10 und Stufe 4 mit diesem Schild darf er 12 zu seinem Wurf beim Blocken addieren.
 Er würfelt leider nur eine 4, was zusammen mit dem Bonus 16 ergibt. Von den 17 Punkten Schaden kommt nur einer durch, den die Rüstung absorbiert.
 Die Basiskosten für ein Blocken liegen für Lengor bei 7 AP. Dazu kommen $16 - 2 = 14$ AP für den abgefangenen Schaden. Das Blocken kostet ihn somit 21 AP.

Blocken

Ein Blocken bedeutet, dass man einen Treffer in Kauf nimmt, diesen aber mit der Waffe, einem Schild oder dem geschützten Arm abfängt.

Der blockende Kämpfer würfelt mit einem W20 und addiert einen gewissen Prozentsatz seiner Körperkraft. Dieser hängt von der benutzten Waffe bzw. dem Schild ab. Pro bereits erfolgte Verteidigung in der gleichen Runde sinkt der Aufschlag um einen Punkt. Der erreichte Wert wird vom Schaden abgezogen.

Das Blocken kostet Ausdauerpunkte. Die Basiskosten dafür sind genauso hoch wie bei einer Parade (so bei der Waffenbeschreibung nicht anders vermerkt). Zusätzlich geht pro abgefangenen Punkt an Schaden ein Ausdauerpunkt verloren.

Blocken ist meist die effektivste Art um Schaden zu vermeiden, aber der hohe Ausdauerverlust sorgt dafür, dass dies nicht lange durchzuhalten ist, so lange man nicht die Konstitution eines Nashorns besitzt.

Tragkraft

Trägt man viel mit sich herum, so wird man langsamer und die Fortbewegung ist anstrengender. Um das darzustellen wird die Tragkraft verwendet, ein Wert, der sich als Summe aus Körperkraft und einem, vom Volk abhängigen Wert ergibt (ein Punkt an Tragkraft entspricht dabei 100 g an Gewicht):

Chitoren	34	Feliar	26
Fey	0	Gnome	28
Grauelfen	29	Halbelfen	30
Halblinge	20	Kobolde	14
Kolosse	42	Menschen	30
Riesen	70	Waldelfen	26
Zentauren	40	Zwerge	35

Für jede volle Portion an Tragkraft, die eine Person trägt ergibt sich ein dauerhafter Abzug von 5 % ihrer vollen Beweglichkeit. Das Ergebnis nach diesem Abzug und einem ähnlichen Abzug durch sperrige Rüstung wird in diesen Regeln auch als effektive Beweglichkeit bezeichnet. Die Regeneration an Ausdauerpunkten (siehe Seite 31) wird pro Portion an Last um einen Punkt reduziert (evtl. auch ins Negative).

100 Gewichtseinheiten bedeuten bei Tragkraft 50 einen Abzug von 10 % der Beweglichkeit und -2 Regeneration an Ausdauerpunkten pro Runde. Bei Tragkraft 30 wären es schon 15 % und -3.

Kraftakte

Um ständige Neuberechnungen zu vermeiden, wird der Abzug auf die Beweglichkeit immer im Bezug auf die volle Beweglichkeit berechnet und mehr oder weniger dauerhaft vermerkt. Bei Verletzungen der Beine kommt der dadurch hervorgerufene Abzug (ebenfalls abgerundet) noch hinzu.

Ein menschlicher Soldat trägt 22 kg mit sich herum, was 220 Gewichtseinheiten entspricht. Dank einer Körperkraft von 12 liegt seine Tragkraft bei 42. Dieser Wert passt fünf Mal in die Anzahl an Gewichtseinheiten. Das entspricht einem Abzug von 25 % und einem Ausdauerverlust von 5 AP pro Runde. Die Eigenschaft Beweglichkeit des jungen Mannes liegt bei 10. Für sämtliche Würfe und die Berechnung der Laufgeschwindigkeit wird diese aber um 2 Punkte (25 % von 10 = 2,5, abgerundet) reduziert.

Sollte sich die Belastung kurzzeitig verändern, weil z.B. schwere Gegenstände geschleppt werden, so genügt eine Abschätzung. Eine ständige Neuberechnung des Abzuges ist nicht sinnvoll, aber wie immer gibt es Ausnahmen.

Der Langfinger sprintet in eine Seitengasse davon. Leonwar wirft seine schwere Umhängetasche dem Freund zu und hetzt dem Dieb hinterher.

Man sollte nicht übersehen, dass zu dem Abzug durch das reine Gewicht bei Rüstungen ein weiterer Malus hinzukommt.

Geben wir unserem Soldaten einen Kriegsharnisch, so behindert ihn allein dieser mit 45 % Abzug. Das Eigengewicht der Rüstung von 420 Einheiten sorgt für einen zusätzlichen Abzug von 50 %. Da bleibt nicht mehr viel Geschwindigkeit übrig.

Manches Hindernis lässt sich mit roher Gewalt aus dem Weg räumen. Dabei wird Dingen wie klemmenden Türen oder fest verschlossenen Marmeladegläsern ein Wert an Stabilität zugeordnet. Um den zugehörigen Kraftakt bewerkstelligen zu können, muss die Körperkraft des Charakters über diesem Wert liegen. Einen Prüfwurf gibt es nicht, denn die Idee, dass ein Muskelprotz an einer Wand aus Pappmaché scheitert, nur weil schlecht gewürfelt wurde, ist ein wenig lächerlich.

Umgekehrt bedeutet das: manche Hindernisse kann man so nicht bewältigen – es sei denn, man packt gemeinsam an (wenn es sich um größere Dinge als das Marmeladeglas handelt).

Die notwendige Zeit kann unterschiedlich ausfallen. Dabei kann der Abstand der Körperkraft vom notwendigen Wert ein Maß sein. Oft, aber nicht immer ist erkennbar, dass noch etwas längere Anstrengung oder ein weiterer Versuch zum Ziel führen könnte. Da der Spieler nicht weiß, ob sich da nichts rührt, weil er noch ein wenig länger daran arbeiten müsste, oder weil er schlicht zu schwach ist, ist für ihn das Ergebnis dennoch „zufällig“.

Solche Anstrengungen kosten Ausdauerpunkte. Dabei kann als grobe Richtlinie ein Verlust in Höhe der doppelten Stabilität veranschlagt werden.

Rugnandar will eine Tür eintreten. Das Schloss ist nicht sehr fest, trotzdem liegt die Stabilität bei 12 (was der Spielleiter für sich behält). Da Rugnandars Körperkraft nur einen Punkt darüber liegt, wird es mit einem Tritt nicht getan sein.

In der ersten Runde hat der Spielleiter den Verlust an Ausdauerpunkten mit 26 angegeben, in der zweiten Runde sind es 24 (ein wenig Willkür gepaart mit Fingerspitzengefühl ist hier sinnvoll). Der Spieler kann an den Werten also nicht sicher ablesen, wie seine Chancen stehen.

AUSDAUER

Beständigkeit des Wassers

Alle Kraft nutzt wenig, wenn man nach einem einzigen Schlag so aus der Puste ist, dass jede weitere Aktion für die nächsten Minuten entfallen muss. Ein fetter Türsteher könnte z.B. viel Kraft, aber nur mäßige Ausdauer besitzen. Umgekehrt kann ein kleiner drahtiger Kerl vielleicht nicht viel Schaden anrichten, dafür aber lang rennen, wenn er vor dem erwähnten Türsteher die Flucht ergreift.

Ausdauerpunkte

Jeder Charakter besitzt Ausdauerpunkte (AP) im Umfang seiner zehnfachen vollen Ausdauer zusätzlich zu einem Basiswert, der vom Volk abhängt:

Chitoren	100	Feliar	80
Fey	60	Gnome	120
Grauelfen	90	Halbelfen	95
Halblinge	120	Kobolde	90
Kolosse	110	Menschen	100
Riesen	150	Waldelfen	90
Zentauren	160	Zwerge	150

Zu Beginn jeder Runde erhält ein Charakter AP in Höhe seiner Ausdauer zurück. Rüstungen und schwere Lasten sorgen aber beim Tragen für einen genau gegenteiligen Effekt (siehe Körperkraft Seite 28), der die Ausdauerpunkte langsam reduziert und mit der Regeneration verrechnet wird. Es kann auch eine zarte Hofdame eine Ritterrüstung anlegen – nur wird sie schon bald damit wegen Erschöpfung umkippen.

Eine spezielle Ausbildung im Umgang mit entsprechenden Rüstungen kann diese Verluste reduzieren, aber gerade bei schwerer Panzerung wird man diesen Nachteil nie vollständig aufheben können.

Nahezu jede etwas anstrengendere Aktion wie z.B. Angriffe, aber auch alle Verteidigungsformen oder viele Arten Magie zu wirken, verbraucht einen Teil der Ausdauerpunkte.

Ein Teil der Taktik im Kampf ist der weise Einsatz von Ausdauerpunkten. Ein erfahrener Ritter besitzt selten viel mehr davon als sein Knappe, hat aber gelernt, diese effizienter zu nutzen. Ein durchtrainierter Kämpfer kann mehrfach nacheinander schwere Schläge einsetzen oder gegnerische Attacken mit einem Schild blocken, ohne stark aus der Puste zu kommen.

Ein Absinken auf 0 AP allein hat keinerlei negative Auswirkungen, außer dass für eine Weile keine Aktionen mehr möglich sind. Das kann seinerseits aber schnell in eine kritische Situation münden, wenn ein Gegner weiter attackiert.

Der erwähnte Soldat im Vollharnisch verliert allein durch die schlechte Beweglichkeit der Rüstung 5 AP pro Runde. Die Belastung durch deren Gewicht sorgt in seinem Fall nochmals für einen Verlust von 10 AP pro Runde. Bei einer Ausdauer von 12 verliert er dadurch zu Beginn jeder Runde 3 Ausdauerpunkte, selbst wenn er nur läuft. Er ist schlicht ungeeignet für solch schwere Rüstung.

Ein erfahrener Ritter mit Körperkraft 15 und einer Ausdauer von 15 kommt wesentlich besser klar, denn seine größere Kraft verringert auch die Verluste durch das Gewicht auf immerhin nur 9 AP. Zusätzlich hat er den Kampf in solch schwerem Eisen trainiert und verliert deshalb durch die Sperrigkeit der Rüstung nur 3 AP. Er regeneriert also immerhin 3 AP pro Runde. (Auch ihm ist der Einsatz eines wackeren Rosses, das einen Großteil der Last trägt, dennoch schwer zu empfehlen).

Heilung

Im Allgemeinen heilen Wunden pro Tag um einen Betrag, der einem Zehntel der aktuellen Ausdauer des Charakters entspricht. Körperliche Anstrengung kann diesen Effekt zumindest bei schweren Verletzungen schnell wieder zunichte machen, da Wunden wieder aufplatzen oder Knochen nicht zusammenwachsen können.

Diese Heilung verteilt sich soweit möglich gleichmäßig auf alle angeschlagenen Eigenschaften bei einer kleinsten Portion von 0,1. Reicht die Gesamtmenge nicht für alle erniedrigten Werte aus, so sind diese über die Tage verteilt reihum dran.

Heiler können den Prozess beschleunigen, Druiden sogar narbenlos Wunden verheilen lassen, aber eine rasante Heilung durch Trank oder Spruch bleibt ein unerreichbares Wunder.

Ebenso sollte man sich vor dem Verlust von Körperteilen hüten, denn dieser kann in den meisten Fällen nicht rückgängig gemacht werden. Der einbeinige Bettler ist nicht ein Produkt wenig hilfsbereiter Priester oder Heiler, sondern eine traurige Tatsache, die in der Welt von Feenlicht ebenso dazugehört wie in der unseren.

Ein kleiner Junge ist vom Dach der Scheune gefallen und hat sich böse verletzt. Seine Ausdauer, Körperkraft, Beweglichkeit und Behändigkeit haben jeweils volle 4 Punkte Schaden genommen. Da der Junge eine volle Ausdauer von 6 besitzt, bleiben für die Regeneration nur noch zwei Punkte übrig, was einer Heilung von 0,2 entspricht. Am ersten Tag regenerieren sich demnach nur zwei der Eigenschaften um gerade einmal je 0,1 Punkte.

Eigenschaften

BEHÄNDIGKEIT

Feingefühl der Luft

Eine ruhige Hand und geschickte Finger, aber auch Gleichgewichtssinn und Körpergefühl sind in dieser Eigenschaft zusammengefasst. Somit wirkt sie sich auf nahezu alle körperlichen Aktionen aus, die nicht Geschwindigkeit als entscheidenden Faktor benötigen. Letztere werden durch die Beweglichkeit beeinflusst.

Trefferwahrscheinlichkeit

Ein Gegner kann durch Gewalt in die Knie gezwungen werden, aber damit diese wirken kann, muss man zunächst treffen. Zu einem W20 werden ein Prozentsatz der Behändigkeit, ein Bonus für das Können mit der verwendeten Waffe und eventuell weitere Aufschläge addiert, um einen Angriffswert zu ermitteln. Je höher dieser Wert liegt, um so schwieriger wird es für den Gegner, einen Treffer zu vermeiden. Wie effektiv der Angriff ist, hängt allerdings von der Körperkraft ab (Seite 28).

Die zusätzlichen Boni können durch Training in der entsprechenden Waffe beträchtlich gesteigert werden. Dies kann so weit gehen, dass ein wahrer Meister des Schwertes einen in der Verteidigung ungeübten Gegner gar nicht verfehlen kann. Umgekehrt kann es vorkommen, dass gegen die Verteidigung eines gut trainierten Feindes mit niedrigen Angriffswerten kein Durchkommen ist.

In solch eindeutigen Situationen wie oben beschrieben mag der Kampfverlauf vorgezeichnet sein. Man sollte sich jedoch auch als geübter Kämpfer nie seiner Sache vollständig sicher sein. Zum einen kosten auch perfekte Paraden Ausdauerpunkte, zum anderen gibt es immer wieder Umstände, mit denen man nicht rechnen konnte.

Die Schläge der beiden betrunkenen Matrosen kann der routinierte Wächter ziemlich problemlos abwehren. Als sie allerdings noch einen ihrer Freunde dazu holen, merkt er deutlich, wie das an seine Grenzen geht und hofft, dass möglichst bald andere Wächter auf die Pflife seiner Alarmpfeife reagieren.

Der Geck aus besseren Kreisen wehrt mühelos die Schläge des großen Bruders jener Bauerntochter ab, die er gerade „besuchte“ und verhöhnt ihn mit Genuss. Die Sachlage ändert sich drastisch, als der andere Bruder den frechen Kerl von hinten an den Armen packt – auf einmal treffen die Fäuste des Größeren unangenehm oft.

Je nachdem, welcher Körperteil Ziel eines Angriffs ist, kann es zusätzlich zu einem Abzug auf den Angriffswert kommen. Dabei ist jeder Charaktereigenschaft eine Körperregion zugeordnet.

Abweichungen von der nachfolgenden Liste sind situationsbedingt möglich. Die Abzüge sollten aber bei menschenähnlichen Gegnern eingehalten werden:

Körperkraft	Arme und Schultern 0
Ausdauer	Rumpf 0
Behändigkeit	Hände -5
Beweglichkeit	Beine -2
Auffassungsgabe	Kopf -10
Erscheinung	Gesicht -5

Bei völlig anderer Anatomie dagegen kann es vorkommen, dass der Angreifer keine Ahnung hat, was er da schädigt, wenn er denn treffen sollte. Auch die Abzüge können anders ausfallen. Aus den Abzügen kann ein Spieler damit nicht sicher auf die getroffene Eigenschaft schließen.

Eigenschaft

Das pflanzenartige Wesen hat mit drei seiner rankenartigen Auswüchse Eleina fest umschlungen. Immer wenn Riglan auf eine dieser Ranken einschlägt, durchtrennt er sie zwar, aber andere packen dafür von Neuem zu – es sind einfach zu viele. Schließlich bohrt er die Waffe in seiner Verzweigung mitten in den Kern des Gewimmels aus dornenbewehrten Fangarmen.

Dass der Retter hier durchaus Schaden angerichtet hat, sagt ihm der Spielleiter nicht. Und an den etwas niedrigeren Angriffswerten wird nicht gleich erkennbar werden, dass mit den Ranken die Behändigkeit dieses Wesens verletzt wurde, ebenso wie der Spieler nicht erfährt, dass man bei dieser Kreatur die Behändigkeit ohne Abzug auf den Angriff attackieren kann. Der Angriff auf die Mitte des Wesens erfolgt mit -5. Bei einem Treffer wird die lebenswichtige Eigenschaft Körperkraft des Wesens gleichzeitig mit der Ausdauer geschädigt.

Parieren

Dies ist die häufigste Art, den Schaden durch einen Angriff zu vermeiden. Dabei versucht der Verteidiger, den Angriffswert seines Gegners zu übertreffen, indem er zu einem W20 einen Prozentsatz der Behändigkeit und einen trainingsabhängigen Bonus addiert. Beide Werte hängen von der Waffe ab.

Ein Erfolg bedeutet, dass die Waffe des Gegners mit der eigenen Waffe abgelenkt wurde und sich kein Schaden ergibt. Bei einem Misserfolg kann nur noch eine Rüstung den Schmerz verringern.

Der Versuch zu Parieren kostet eine feste Menge an Ausdauerpunkten (abhängig von der Waffe) und bleibt dadurch in seinen Kosten kalkulierbar. Bei Verteidigung gegen mehrere Angriffe ist dieser Verlust bei jedem Versuch zu verbuchen. So kann selbst ein erfahrener Kämpfer im Handgemenge mit einem wütenden Mob schnell Probleme bekommen, wenn ihm die Ausdauerpunkte und damit

seine Aktionsmöglichkeiten ausgehen. Außerdem sinkt sein Bonus auf den Paradowurf pro bereits erfolgten Verteidigungsversuch in der gleichen Runde um einen Punkt.

Prinzipiell ist die Anzahl an Paraden pro Runde nicht begrenzt, aber ein gesundes Gefühl für das was real machbar ist sollte eingehalten werden.

Ein Spion gerät in einen Hinterhalt zweier Soldaten. Eine normale Kombination aus Angriff und Parade ohne Sondertechniken würde ihn 19 AP pro Runde kosten. Für die Abwehr des zweiten Gegners kommen aber 10 AP pro Runde dazu. Spätestens bei einem dritten Gegner sollte er sich auf reines Parieren beschränken oder möglichst schnell das Weite suchen.

In der Kanalisation begegnet der Spion einer Horde hungriger wurmähnlicher Biester. Eine Parade eines der Biester ist kein Problem und könnte vom Spielleiter sogar auf halbe Kosten von 5 AP reduziert werden. Aber es sind einfach zu viele, so dass jede Runde ein bis drei davon treffen, selbst wenn sich der Späher gegen fünf andere Angriffe erfolgreich wehrt. Auch hier sollte bald ein Taktikwechsel erfolgen - oder dies war der letzte Späh Auftrag.

Feinmotorik und Körpergefühl

Behändigkeit geht als Bonus bei nahezu allen Fertigkeiten ein, die Körpergeschick benötigen. Dies sind Versuche beim Schleichen und Klettern, beim Griff nach einer fremden Geldbörse und ob das Knacken eines Mechanismus wie einer Falle oder eines Schlosses gelingt. Genauere Details zu solchen Techniken sind im Abschnitt zu den verschiedenen Fähigkeiten zu finden (Seite 119). Dort steht auch, wie die entsprechenden Grundfähigkeiten durch Training verbessert werden können.

In einer unklaren Situation entscheidet der Spielleiter, ob der Bonus durch Behändigkeit zum Tragen kommt oder nicht.

BEWEGLICHKEIT

Geschwindigkeit des Feuers

Sicheres Körpergefühl ist eine Sache, Reaktions-schnelligkeit eine andere. So gibt es Personen, die zwar blitzschnell, jedoch wenig koordiniert, reagieren. Andererseits kann ein Dieb ein sicheres Händchen für das Entschärfen einer Falle haben, ist aber zu träge, wenn es darum geht, sich unter dem dennoch ausgelösten Fallbeil wegzurollen.

In den meisten Fällen kann nicht die volle Beweglichkeit, so wie sie auf dem Charakterblatt steht, genutzt werden. Das Gewicht der Ausrüstung, die man trägt, sorgt für einen konstanten Abzug (siehe Körperkraft, Seite 28). Auch eine Rüstung behindert die Bewegungsfähigkeit teils deutlich.

Der negative Einfluss einer Rüstung auf die Beweglichkeit kann durch Training ein wenig reduziert werden. Eine Flugrolle in schwerer Ritterrüstung bleibt aber unmöglich.

Der Elf Lilthralgir besitzt eine Beweglichkeit von 14. Durch Rüstung und jede Menge Kram, den er trägt, ergeben sich Abzüge in Höhe von 35 %. Dies hat einen festen Abzug von 4,9 auf die Beweglichkeit, zur Folge, der auf 4 abgerundet und vermerkt wird. Wird Lilthralgir später im Kampf getroffen, so ergibt sich dadurch eventuell ein Verletzungsabzug von -3,5, der ebenfalls abgerundet wird auf -3. Werte und Prüfwürfe, die von der Beweglichkeit abhängen, werden damit insgesamt um 7 reduziert.

Die genannten Abzüge werden als Prozentsatz der vollen Beweglichkeit nur einmal berechnet und als dauerhafter Wert auf dem Charakterblatt vermerkt. Eine Neuberechnung ist nicht ständig notwendig, sondern ergibt nur bei längerfristigen Änderungen Sinn. Oft reicht eine Abschätzung für kurzzeitige Veränderungen vollkommen aus.

Sollte unser Elf seine ebenfalls verletzte Freundin, die Halblingdame Rira tragen, dann ist ein zusätzlicher Abzug von 50 % der vollen Beweglichkeit ein vernünftiger Schätzwert, der Elf wird entsprechend langsam, kommt aber nicht zum Stillstand (s.u.). Präzise Rechnungen sollte man erst anstrengen, wenn es z.B. bei einer Flucht auf jeden Schritt Vorsprung ankommt.

Laufgeschwindigkeit

Die Geschwindigkeit wird in Metern pro Runde angegeben. Zu einem Basiswert wird die doppelte, bei kleinwüchsigen Völkern (markiert mit *) die einfache effektive Beweglichkeit addiert. Dies bedeutet, dass eine Beweglichkeit von 0 nicht zwingend völligen Stillstand zur Folge haben muss.

Chitoren	10	Feliar	6
Fey	fliegen 12 laufen 0*	Gnome	2
Grauelfen	5	Halbelfen	5
Halblinge	12*	Kobolde	9*
Kolosse	9	Menschen	5
Riesen	10 + dreifach	Waldelfen	5
Zentauren	15 + dreifach	Zwerge	3

Reaktionsgeschwindigkeit

Im Kampf ist nicht immer entscheidend, wer den stärkeren Waffenarm besitzt, sondern auch, wer schneller reagiert. Zu Beginn jeder Runde wird mit einem W20 die Initiative ermittelt. Zum Ergebnis wird je nach Waffe ein bestimmter Wert addiert, der meist auch von der Beweglichkeit abhängt. Der Charakter mit dem niedrigsten Ergebnis führt den ersten Schlag oder er kann sich durch ein gezieltes Abwarten Vorteile verschaffen.

Figenschaffen

Panathrell ist ein Meister im Umgang mit dem Langbogen. Bei diesem Titel steht in der zugehörigen Tabelle 22 - 40 %. Da der Schütze eine Beweglichkeit von 12 besitzt, ergeben die 40 % bei ihm 4,8 (abgerundet 4). Also hat die Waffe in seinen Händen einen Geschwindigkeitswert von 18.

Sein Gegner ist Uk'plak, ein Koloss, der gerade mit hoch erhobenem Schwert auf ihn zustürmt. Für diese Waffe gilt in dessen Händen der Wert 48 - 15 %. Bei gerade mal Beweglichkeit 10 bedeutet dies einen Geschwindigkeitswert von 47. Wer zuerst an der Reihe ist, muss nicht ausgewürfelt werden, selbst wenn man außer Acht lässt, dass der Koloss erst noch herankommen und damit einen zusätzlichen Aufschlag auf seinen Wert hinnehmen muss.

Ein Stinktier hebt sein Hinterteil und zielt auf die Wanderer. Während der drahtigere der beiden durch eine Hechttrolle ins Gebüsch gerade noch ausweichen kann, helfen seinem wohl gerüsteten Freund die instinktiv hochgerissenen Arme zwar, einen direkten Treffer im Gesicht zu vermeiden, aber stinken wird er die nächsten Tage dennoch widerlich.

Ausweichen

Die dritte Möglichkeit, um Schaden zu vermeiden ist nicht mehr da zu sein, wenn der Gegner zuschlägt. Ein solcher Versuch kostet AP in Höhe von 50 % des gegnerischen Angriffswertes.

Der Angegriffene addiert zu einem W20 seine effektive Beweglichkeit (abzüglich 1 Punkt pro in der gleichen Runde bereits erfolgte Verteidigung) und muss damit den Angriffswurf des Gegners übertreffen. Schafft er dies, so vermeidet er jeglichen Kontakt mit der Waffe und bleibt unverletzt.

Hablokar versucht, den Arm des Kerls zu packen, der ihm gerade seine Geldbörse entriss. Er erreicht einen Angriffswert von 24. Der Dieb verliert durch seinen Ausweichversuch auf jeden Fall 12 Ausdauerpunkte, kann aber durch ein Ergebnis von 25 oder mehr bei seinem Wurf den Schaden bzw. ein Festhalten vermeiden.

Bei manchen Angriffen ist dies die einzige Möglichkeit, unangenehme Effekte zu vermeiden. Wirklich effektiv ist das Ausweichen bei ausgebildeten Gegnern aber nur mit ausreichendem Training.

Überraschung

Viele Situationen können zu einer Schrecksekunde führen, so dass eine passende Reaktion erst verspätet oder gar nicht eintritt. In einem solchen Fall kann der Schreck vermieden werden, wenn mit einem W20 plus die volle (also nicht die durch Belastung und Rüstung reduzierte) Beweglichkeit ein vorgegebener Wert überboten wird.

Der zu erreichende Wert ist stark von der Situation abhängig: Macht jemand eine unvermutete Bewegung, so kann man meist noch reagieren (15), wohingegen die selbe Bewegung eines scheinbar Schlafenden einen doch überrumpeln mag (20). Ein Stein fällt ohne jede Vorwarnung von oben herab, wo man nicht damit gerechnet hätte (30).

Selak biegt um eine Ecke und da steht einer seiner Gläubiger. Wenn er nicht einen Wert von 30 überbietet, dann wird dieser vielleicht die Chance haben, ihn zu packen. Aber vermutlich ist in diesem Fall der Gläubiger ebenso überrascht wie Selak.

Umsaruk schleicht sich langsam an sein Opfer heran und zückt schon sein Messer. Gerade als er nur noch einen Schritt entfernt ist, knirscht ein getrocknetes Blatt ganz leise unter seinem Fuß. Wenn das Opfer nicht sehr schnell reagiert und einen Wert von 35 erreicht, dann wird es trotzdem keine Chance zu einer koordinierten Verteidigung haben. Immerhin vermeidet das Missgeschick des Meuchlers ein sofortiges Ableben, denn völlig unvorbereitet ist das Ziel auch nicht mehr.

AUFFASSUNGSGABE

Komplexität des Verstandes

Wie schnell wird eine neue Situation erfasst? Wird eine Flunkerei durchschaut oder glaubt man blind, was man sieht oder hört? Die Auffassungsgabe bestimmt Lernfähigkeit und Erinnerungsvermögen.

Lernvermögen

Sämtliche Fähigkeiten, die ein Charakter sich im Laufe seines Daseins aneignet, müssen durch das Ansammeln von Erfahrungspunkten erarbeitet werden. Dazu gibt ein Spieler an passender Stelle an, welche neuen Kampftechniken, Magiefertigkeiten oder Handwerksberufe er in nächster Zeit konzentriert trainieren möchte. Dabei kann er beliebig viele verschiedene Ziele angeben.

Gesammelte Erfahrungspunkte werden meist gleichmäßig auf diese Ziele verteilt. Der Spielleiter kann aber je nach Art der Erlebnisse Schwerpunkte setzen. Wurde die nötige Punktezahl für eine Fähigkeit erreicht, so wird diese in vielen Fällen sofort verfügbar (z.B. das Verbessern von Kampftechniken). In anderen Fällen berechtigt es zur Lehre oder zum Studium, um das Wissen zu erlangen (z.B. Einstieg in eine neue Waffengattung oder in ein Handwerk).

Ein Spieler hat sich für seinen Charakter vorgenommen, dessen Fechtkunst mit dem Degen weiter zu verfeinern, um endlich Experte zu werden, wofür 320 EP (Erfahrungspunkte) benötigt werden. Außerdem will er sich ein wenig im Klettern verbessern, was weitere 100 EP notwendig macht.

Ein sehr ereignisreicher Tag in der Stadt, bei dem unter anderem ein Dieb dank seiner Hilfe gefasst werden konnte, führt zu 300 EP. Da eine gleichmäßige Verteilung nicht möglich ist, gehen 100 EP ins Klettern, was zu einer Verbesserung zukünftiger Würfe führt, die restlichen 200 EP werden dem Fechtkampf gutgeschrieben.

Hat der Fechtkünstler aus dem nebenstehenden Beispiel eine Auffassungsgabe von 10, so reduzieren sich die notwendigen Kosten für die beiden Fertigkeiten auf 288 bzw. auf 90 EP. Natürlich würden dann auch die 300 Erfahrungspunkte anders verteilt - es gehen keine EP nutzlos verloren.

Die angestrebten Ziele sollten einigermaßen im Rollenspiel begründbar sein, aber generell herrscht hier weitgehend Freiheit. Allerdings kann nicht kurz vor einer Vergabe von Erfahrungspunkten noch schnell ein Lernziel eingeschoben werden um „möglichst viel heraus zu holen“. Lernen ist eine langfristige Sache.

Angestrebte Ziele kann man aufgeben, allerdings hat der Charakter dann noch kein sicheres Wissen in diesem Bereich erlangt und vergisst sehr bald wieder das Trainierte – die angesparten Erfahrungspunkte gehen verloren.

Hohe Auffassungsgabe beschleunigt jeden Lernprozess, indem die notwendigen Erfahrungspunkte um die Auffassungsgabe in Prozentpunkten reduziert werden (außer bei Grau- und Waldelfen, bei denen es nur die halbe Auffassungsgabe ist). Wer nun meint, dass Magier hier entscheidende Vorteile haben, da sie ja auch Waffenfertigkeiten leichter lernen können, der sei beruhigt, denn viele Techniken sind an Mindestwerte in bestimmten Eigenschaften gebunden, so dass der spindeldünne, schwächliche Magier sicherlich nicht den Umgang mit einem Zweihandschwert erlernen kann.

Sollte Ihnen die Regelung mit den vorher festzulegenden Zielen nicht gefallen oder zu kompliziert erscheinen, dann ist es kein Verbrechen, derart davon abzuweichen, dass sich die Spieler nach Erhalt von Erfahrungspunkten neue Fertigkeiten davon „erkaufen“ und für spätere Ziele notieren, was übrig bleibt.

Fertigkeiten

Logik und Konzentration

Bei diversen Arten von Magie ist die Auffassungsgabe wichtig für ein sicheres Auslösen bestimmter Effekte. Die genaue Umsetzung findet sich im Kapitel zur Magie (Seite 266).

Auch in vielen anderen Situationen kann die Auffassungsgabe eine Rolle spielen. Es sollte aber nie ein Prüfwurf entscheiden, ob eine Spielfigur eine Idee haben darf, die dem zugehörigen Spieler einfiel. Die Vor- und Nachteile niedriger und hoher Auffassungsgabe zeigen sich in den oben beschriebenen Regeln, nicht in einer Zwangsjacke für das Rollenspiel.

Natürlich sollte man einen Charakter mit niedrigem Wert in dieser Eigenschaft nicht wie einen angehenden Lyriker des Jahrhunderts spielen und bei einem hohen Wert darf man etwas Scharfsinn erwarten. Aber Intelligenz hat viele Facetten.

Bei einem Magister der Universität von Tirluna zeigt sich die hohe Auffassungsgabe in einem schnellen Verstand und der Fähigkeit, Zusammenhänge der Elemente zu analysieren. Bei einem Jungen aus der Gasse mit gleichem Wert äußert sich dies eher in extremer Schlagfertigkeit und Einfallsreichtum, wenn er sich mal wieder aus einer unangenehmen Begegnung mit der Wache herausreden muss.

In der Beschreibung eines Szenarios kann entgegen dem oben Dargestellten durchaus auf Details hingewiesen werden, die nur Personen mit einem bestimmten Mindestwert der Auffassungsgabe klar werden. Auch ein heimliches Würfeln des Spielleiters mit der Auffassungsgabe einer, von Spielercharakteren angesprochenen Figur als Bonus kann ihm bei Entscheidungen zu deren Verhalten vielleicht helfen. Insgesamt gilt aber hier wie anderswo: das freie Rollenspiel hat Vorrang.

„Wusstet ihr, dass sie in der Akademie eine neue Methode entdeckt haben, dauerhaft die Farbe von Stoffen zu ändern?“ So könnte der Versuch eines Gauners beginnen, mit dem er den Schneider für ein Weilchen aus dem Haus locken will. An dieser Stelle hört man das Klappern der Würfel des Spielleiters, der sich vorher überlegt hat, dass das einigermäßen überzeugend sein könnte. Er setzt eine Schwierigkeit von 25 an und würfelt eine 18, die mit der Auffassungsgabe 8 des Schneiders so gerade ausreicht. „Warum hing dazu nichts am Anschlagbrett der Akademie? Das ist wohl nur ein Gerücht, mein Herr.“

PSYCHE

Manifestation der Seele

Rollenspielercharaktere

Wie stabil ist das innere Gleichgewicht einer Person – ist sie leicht zu beeinflussen oder besitzt sie ganz im Gegenteil selbst eine hohe Ausstrahlung, die andere beeindruckt?

In den meisten Fällen ist diese Eigenschaft ein rollenspielerischer Aspekt und sollte nicht zum Opfer von Würfelorgien werden. Der gewählte Wert der Psyche sollte aber zum verkörperten Charakters passen. So besitzen viele Priester eine starke Psyche, die sich in ihrem Glauben manifestiert. Für deren Magie ist die emotionale Stabilität entscheidend, denn wankt die Überzeugung, so wird es schwer, dem Bösen entgegenzutreten, um es nur Kraft des Willens zurück zu drängen.

Die Psyche ist die einzige Charaktereigenschaft, die durch körperliche Angriffe nicht direkt geschädigt werden kann. Allerdings können verschiedenste andere Ereignisse den Wert teils stark schwanken lassen.

Beeinflussbarkeit

Dies ist meist eine Frage des Rollenspiels. Aber Magie, welche die Gefühle oder die Loyalität beeinflussen soll, ist bei Opfern mit stabiler Psyche ineffektiver. So mag ein scharfer Verstand klar erkennen, dass die vor Zähnen strotzende Kreatur eine Illusion ist, dennoch wird nur eine Person mit starker Psyche ein Zurückzucken vermeiden können.

Prüfwürfe sind in solchen Fällen selten. Ein angepasstes Rollenspiel, dass die Psyche lediglich als grobe Richtlinie verwendet, ist sinnvoller.

Die flammende Rede eines Fanatikers heizt die Stimmung der verärgerten Menge erst so richtig an. Wütend schreien sie alle bald mit ihm nach einem Tod der „Hexe“, die doch sicherlich für die Brände der letzten Wochen verantwortlich ist. Der Hauptmann der Wache kommt gegen den dermaßen angefachten Zorn mit seinen sachlichen Argumenten einfach nicht an.

Sroggar richtet sich zu voller Größe auf und breitet die Arme aus. Ein Glühen wie von Kohlen geht von seinen Augen aus. Der Wichtigste, der ihm vormachen wollte, er habe schon gegen Dämonen gekämpft, rennt mit einem erschreckten Quietschen davon, während der Wirt auf die Magie nur mit einem Verdrehen der Augen reagiert.

Überzeugungskraft

Wer psychisch stabil ist, der kann eher Andere überzeugen. Auch hier entscheidet meist das Rollenspiel, aber manchmal kann ein Ergebnis erwürfelt werden, indem beide Parteien zu einem W20 ihre Psyche addieren (wobei situationsbedingte Boni oder Abzüge die Regel sein dürften).

Seele und Sterben

Die meisten Spielercharaktere besitzen eine Ansammlung des Elements Seele, die ihr innerstes Ich verkörpert (einzige Ausnahme ist der Zentaur). Die Verbindung zwischen Seele und Körper ist die Grenze zwischen Leben und Tod.

Wird ein Charakter schwer verletzt, so dass der Abzug auf die Körperkraft oder auf die Ausdauer größer als der entsprechende Wert ist, so wird er nur noch ermattet daliegen oder bewusstlos. Ab diesem Moment nimmt der Abzug auf die so stark verletzte Eigenschaft jede Runde weiter zu, was Blutverlust oder dem Zusammenbruch des Organismus entspricht. Gleichzeitig verliert die Seele mehr und mehr den Kontakt zum Körper, was durch Seelenpunkte dargestellt wird, die in den meisten Fällen pro Runde um einen abnehmen.

In gleicher Weise kann die Auffassungsgabe Auslöser eines nahenden Todes sein. Hier muss der Spielleiter aber je nach Situation abwägen.

Schwere Kopfverletzungen sind sicher lebensgefährlich und auch manches Gift, das den Verstand extrem beeinträchtigt mag tödlich wirken, aber andere Einflüsse wie geistige Erschöpfung haben keinen Verlust an Seelenpunkten und weiteres Absinken der Auffassungsgabe zur Folge.

Die genaue Rate mit der der Abzug pro Runde zunimmt hängt von der Art der Verletzung ab. Die folgenden Werte dienen als Orientierung:

Massen von Schrammen o.ä.	0,1
Oberflächliche Schnitte	0,2
Schwerste Prellungen	0,2
Knochenbrüche	0,3
Verletzungen des Brustkorbs	0,6
Verletzte größere Gefäße	0,8
Verletzte Schlagadern	2

Der Schwanz der großen Echse peitscht herum und trifft den ohnehin schon schwer verwundeten Fonk in der Brust – man hört das Knacken mehrere Rippen, der Soldat bleibt regungslos liegen.

Der Schaden für die Ausdauer Fonks beträgt durch den Schlag 4 Punkte, wodurch der Gesamtabzug auf die Ausdauer den Wert -12,8 erreicht, was den Ursprungswert von 11 übersteigt. Der Verlust könnte hier bei -1 liegen, denn es kommen innere Blutungen und Quetschungen zusammen.

Ein Heiler oder geeignete Magie kann den körperlichen Verfall abdämpfen oder sogar aufhalten, so dass die weitere Steigerung des Abzuges endet. Ab diesem Zeitpunkt kehrt die Seele langsam wieder in den Körper zurück. Allerdings ist ohne starke Magie ein Regenerationsprozess notwendig, der vieler Tage bedarf, um der Seele wieder die volle Kraft zu geben.

Mit Hilfe des Glaubens und durch Heilkunst gelingt es Tanliah tatsächlich, Fonk zu stabilisieren, wobei da der Abzug auf seine Ausdauer bereits bei -15,2 angekommen ist. Nur durch die Heilkunst Fanliahs erholt sich die Ausdauer zu Beginn. Pro Tag regeneriert sich auch ein Seelenpunkt.

Pro fehlenden Seelenpunkt werden alle Abzüge auf Eigenschaften um einen weiteren Punkt erhöht. Es ist also eine dumme Idee, sich schwer verletzt wieder ins Getümmel zu werfen. Außerdem kann eine lebensgefährliche Wunde auf diese Weise schnell wieder kritisch werden.

Sinken die Seelenpunkte auf Null, so ist der Charakter gestorben und seine Gefährten werden diesen Zustand als endgültig akzeptieren müssen.

Die Eigenschaften sind im Kampfsystem verschiedenen Körperregionen zugeordnet. Das hat zur Folge, dass bei strenger Anwendung dieser Regeln eine Person mit abgesäbelten Beinen zwar nicht mehr laufen kann (die Beweglichkeit ist dahin) aber weiterlebt. Natürlich ist dies nicht der Fall. Bei schweren Verletzungen, egal wo, schlägt der Schaden auch auf die lebenswichtigen Eigenschaften Ausdauer und Körperkraft durch.

Das Bein eines Bergarbeiters wurde von einem herabfallenden Brocken halb zerquetscht. Seine Beweglichkeit nimmt also massiven Schaden. Aber auch der Abzug auf seine Ausdauer erhöht sich durch die Verletzung der Gefäße um 0,8 pro Runde, was ihn bald bewusstlos werden lässt. Man kann ihm das Leben retten, aber das wird ihn sicherlich sein Bein kosten.

Die Zahl der Seelenpunkte hängt vom Volk ab. Zu dem Wert unten wird noch die Hälfte der Psyche addiert. Dieser Bonus kann wegfallen, wenn der Sterbende vollständig den Mut verliert.

Chitoren	10	Feliar	12
Fey	25	Gnome	20
Grauelfen	30	Halbelfen	16
Halblinge	17	Kobolde	10
Kolosse	12	Menschen	12
Riesen	8	Waldelfen	35
Zentauren	0	Zwerge	18

ERSCHEINUNG

Ausformung des Lichts

Eigenschaft

Schönheit ist ein relativer Begriff. Die Eigenschaft Erscheinung kann also wenn, dann nur sehr grob eine Unterscheidung zwischen schön und hässlich sein. Allerdings entsprechen hohe Werte einem eher angenehmen Äußeren und niedrigere Werte werden eher als abstoßend empfundenen. Hauptsächlich handelt es sich um einen Rollenspielwert mit kaum Auswirkung auf Würfelergebnisse.

Einzig bei der Charaktererstellung spielt der Wert für die Erscheinung eine entscheidende Rolle. Im Gegensatz zu allen anderen Eigenschaften, bei denen „je mehr desto teurer“ gilt, kostet bei der Erscheinung jede Abweichung von einem Mittelwert.

Will man gewisse äußerlichen Besonderheiten für das Bild vom eigenen Charakter, so wird man dies in Absprache mit dem Spielleiter durch einen entsprechenden Wert der Erscheinung unterstützen müssen. Dabei sind die Anforderungen je nach Volk sehr unterschiedlich. Rote Haare sind bei Gnomen völlig normal, bei Menschen eher selten und bei Elfen eigentlich nicht vorhanden.

Es kann bei der Erstellung vorkommen, dass zwar Kosten für hohe Erscheinung investiert werden müssen, aber der letztlich festgeschriebene Wert anders aussieht. Dazu kommt es dann, wenn der Spieler diverse Sonderwünsche für das Aussehen seines Charakters hat, diese aber in einer virtuellen Skala von hässlich nach schön verschieden angesiedelt sind. Zum Beispiel könnte ein Buckliger ja stahlblaue Augen mit einem ins Herz gehenden warmen Ausdruck besitzen oder eine junge Hofdame besitzt einen äußerst ansprechenden Körperbau, jedoch eine üble Narbe im Gesicht. Viele Eigenheiten der äußeren Erscheinung sind auch nur schwer in ein System von abstoßend bis hübsch einzuordnen.

Ein Kobold soll als Hautfarbe ein besonders giftiges Grün erhalten und die Ohren sollen extragroß sein. Da giftgrüne Haut bei Kobolden als „selten“ beschrieben wird, ist ein Aufschlag von 2 Punkten bei Erscheinung zu bezahlen. Die Ohren sind auch sehr ungewöhnlich und führen zu nochmal 2 Punkten. Eine solche Veränderung kostet laut der Tabelle für Kobolde 20 der Punkte, die zum Bestimmen der Eigenschaften verfügbar sind. Aufschreiben wird man einen nur wenig gesteigerten Wert, denn über die Attraktivität von giftgrüner Haut lässt sich auch unter Kobolden streiten.

Die Erscheinung kann Ziel eines Angriffs werden, wobei hier der Schaden oft geringer ausfällt als durch die Regeln vorgegeben. Allerdings bleibt er ohne magische Hilfe öfter dauerhaft als bei Verletzungen anderer Charaktereigenschaften. Als Körperbereich, der der Erscheinung zugeordnet ist, ist zwar das Gesicht angegeben, eine entstellende Narbe kann jedoch auch an anderer Stelle einen makellosen Körper verunzieren.

Eine Schnittwunde im Gesicht vernarbt meist, muss aber nicht zwingend die Erscheinung herabsetzen. Verzerrt sich dadurch die eine Gesichtshälfte, dann wird man den entstellten Recken nicht als hübscher ansehen. Eine Narbe könnte aber auch seine Männlichkeit unterstreichen.

Keine andere Eigenschaft schwankt so stark und schnell. Solche temporären Veränderungen werden nicht zwingend verzeichnet, aber es mag ja die Freude am Spiel erhöhen, wenn man sich kurz in einem anderen Wert sonnen darf.

Der Halbling, der sich für den Zehntag zu recht gemacht hat, verliert trotz der feischen Kleidung an Anziehungskraft, als er über die Fußmatte seines Hauses stolpert und in einer Dreckpfütze landet.



Völker

Phantasiewesen für eine Phantasiewelt

ERSTELLUNG EINER SPIELFIGUR

Wie man sein neues Ich in Feenlicht entwickelt

Völker

GRUNDLEGENDES

Wahl des Volkes

Jedes Volk in Feenlicht hat seine Vor- und Nachteile und es mag sein, dass das eine einem anderen überlegen ist. Eine solche Überlegenheit hängt aber stark von der Situation ab. Was noch wichtiger ist: dies ist ein Rollenspiel und da sollte nicht Optimierung, sondern der Wunsch nach einem bestimmten Charakter im Vordergrund stehen.

In diesem Sinne möge man zunächst die nachfolgende Liste überfliegen und dann vor allem die einleitenden Beschreibungen lesen, die zu jedem Volk gehören, das einen interessiert. So bekommt man ein Gefühl dafür, was den Charakter der entsprechenden Wesen ausmacht.

Chitoren (Seite 53)

Kreaturen mit einem insektoiden Körperbau, die sich nur durch Klicklaute verständigen. Für Einsteiger ins Rollenspiel deshalb knifflig zu spielen.

Feliar (Seite 57)

Zweibeiner mit fellbewachsenen Körper, die gewisse Ähnlichkeiten zu Katzen oder auch Hunden aufweisen. Tendieren zu zwielichtigen Geschäften, was aber keine feste Regel ist.

Fey (Seite 60)

Sehr kleine geflügelte Wesen mit einem feinen Gespür für alle Elemente. Sie sind auf eine enge Bindung an das Element Leben angewiesen und verlassen fast nie die Wälder ihrer Heimat. Deshalb schwer in Gruppen zu integrieren.

Gnome (Seite 64)

Kleine, zu pummligen Formen tendierende Gesellen mit natürlichem Talent zur Beeinflussung der stofflichen Elemente. In vielen Gnomenherzen streiten zwei gegenteilige Sehnsüchte: das Verlangen nach Beständigkeit und die Begeisterung für Neues.

Grauelfen (Seite 67)

Relativ groß gewachsen und in ihrer Art der Welt der Menschen näher als ihre Vettern. Sie besitzen feine Sinne für die stofflichen Elemente und das Element Leben und können diese behutsam beeinflussen.

Halbelfen (Seite 71)

Das Ergebnis der Liebe zwischen Mensch und Elf kann unterschiedlich ausfallen. Vielen von ihnen ist eine innere Zerrissenheit gemein, da sie sich weder der einen noch der anderen Seite zugehörig fühlen.

Halblinge (Seite 74)

Kleine Personen mit einer oft stark ausgeprägten häuslichen Ader. Gemeinschaftssinn und eine gewisse Abneigung gegen Trubel tritt oft, aber nicht immer auf.

Kobolde (Seite 77)

Kaum einen halben Meter groß, grüne Haut, große Ohren und Augen und daran gewöhnt, ein Dasein in den Nischen zwischen den größeren Geschöpfen zu fristen. Viele können auf Ordnung-Chaos Einfluss nehmen, allerdings mit recht geringer Kontrolle.

Kolosse (Seite 81)

Meist über zwei Meter große Gestalten mit ledriger Haut, kaum Haaren aber sonst exzellenter Anpassung an kalte Verhältnisse. Meist leben sie in kleinen Stämmen hoch in Bergen oder Eisregionen. Kennen ein hartes Leben, sind aber nicht immer kriegerisch.

Menschen (Seite 84)

Das Vergleichsvolk, so man Schwächen und Stärken der anderen abschätzen möchte. Aber auch das mit der größten Vielfalt in Sachen Aussehen, Einstellung und Lebensraum.

Riesen (Seite 86)

Jede Menge Kraft in einem mindestens drei Meter hohen Körper, gepaart mit einem einfach strukturierten Verstand, der zwar nicht grundlegend böse ausgerichtet ist aber sehr leicht zu beeinflussen ist. Wegen der verständlichen Vorbehalte anderer Völker nur sehr eingeschränkt spielbar.

Waldelfen (Seite 89)

Der Natur mehr zugeneigte Elfen als ihre Vettern. Sie benötigen nicht zwingend den Wald, ziehen aber die Natur als Heimat vor. Sie haben ein feines Gespür für einige der Elemente und können diese behutsam beeinflussen.

Zentauren (Seite 93)

Mystische Gestalten, halb Pferd halb Mann. Hauptsächlich als Beispiel gedacht, was vielleicht noch an Völkern für Spielfiguren denkbar wäre. Sie treten uneingeschränkt für das Gute ein, bis zur Aufopferung ihrer selbst. Darum auch für erfahrenere Spieler nur in Ausnahmefällen zu empfehlen.

Zwerge (Seite 97)

Klein an Höhe, groß an Breite, Kraft und Masse. Aber keineswegs ein Volk von Axt schwingenden Krieger, sondern mit dem tiefen Bedürfnis ausgestattet, ihrer Umgebung Form zu geben.

Je nachdem welche Besonderheiten man seiner Spielfigur mit auf den Weg geben möchte, kann durchaus auch ein genaueres Studium der entsprechenden Tabellen sinnvoll sein, nicht dass man zu spät feststellt, dass ein Riese leider doch kein Magier werden kann.

Generell sollte man mit der eigenen Phantasie beginnen und nicht mit dem Entwurf eines optimalen Helden, was auch immer das sein mag. Held oder Abenteurer als Berufsbeschreibung zu wählen, sich irgendwo im Nirgendwo zu einer Gruppe solcher Gestalten zusammenzufinden um dann die dunkle Höhle von üblen Kreaturen zu säubern, das ist ohnehin nicht die Spielart von Feenlicht.

Wenn ein Spieler zum ersten Mal in die Rolle einer neuen Figur schlüpft, hat diese schon ein gutes Stück Leben hinter sich und ist nicht ein unbeschriebenes Blatt. Wie sah dieses Leben aus? Wie wurde dadurch das Wesen der Spielfigur geprägt? Auf den ersten Seiten dieses Buches findet sich bereits ein Beispiel, wie der grobe Entwurf eines Charakters aussehen könnte, hier ein weiteres.

Madlenni ist schon immer ein aufgewecktes Halblingmädchen gewesen. Ihr Vater ist Gärtner, ihre Mutter Köchin. Gemeinsam mit ihren Geschwistern betreiben sie eine kleine Wirtschaft, die nicht nur bei Ihrgleichem für ihr Essen bekannt ist. Kochen ist für die junge Frau eine Kunstform.

Irgendwann hat die Familie einen Menschenmann als Gast und es kommt zu einem langen Gespräch am Abend. Der Mann ist Magier und zeigt den Halblingen einen kleinen Feuerspruch, mit dem sie sich das Anschüren des Herdes erleichtern könnten. Während der Rest der Familie die komplizierten Fingerbewegungen und die seltsamen Worte nicht hinbekommt, gelingt es Madlenni schon beim vierten Versuch. Der Magier schlägt ihr vor, ihr Talent in einem Studium zu schärfen, aber die junge Halblingfrau verneint zunächst.

Dennoch, der Gedanke etwas lernen zu können, das für sie immer außer Reichweite schien, setzt sich in ihrem Kopf fest. Schließlich wagt sie den großen Schritt und widmet sich einer Ausbildung zur Magierin. Dass sie dabei die meiste Zeit getrennt von ihrer Familie leben muss, zehrt an ihr, da die neue Umgebung nur mit großen Zweibeinern angefüllt ist. Sicherlich findet sie unter diesen Freunde Dank ihrer aufgeschlossenen Art, aber sie muss auch manche Ungerechtigkeiten ertragen.

Mit Abschluss ihres Grundstudiums verlässt sie wieder die Stätte des Lernens und kehrt zunächst nach Hause zurück.

Hintergrundgeschichte

Der Spielleiter passt die Randdaten zur Spielfigur in die Welt ein und plant, wie er sie mit den Figuren der anderen Spieler zusammenbringen könnte. Dabei sollte er gut überlegen, wie ein solches erstes Zusammentreffen auch dazu führen kann, dass die Figuren der Spieler einen Grund haben, von nun an vieles gemeinsam zu unternehmen. Bis sich echte Kameradschaft entwickelt mag man hierzu das eine oder andere Auge bezüglich der Logik auch mal zudrücken.

EIGENSCHAFTEN

Madlennis Eltern besitzen ein kleines gemütliches Gasthaus im Halblingviertel von Tiluna. Nicht weit weg befindet sich „Halblingpark“, ein kleiner ummauerter Bereich mit knorrigen Bäumen, aber auch Rasenflächen, Blumen- und Kräuterbeeten. Hier ist ihr Vater einer der Gärtner und hier hat er ihr viel über Pflanzen beigebracht.

Der Magier, der im Gasthaus vorbeikam, war ein recht junger Magister der Universität mit einem feinen Gaumen, der von den Kochkünsten der Halblinge gehört hatte.

An der Universität von Tiluna Stadt fühlt sich Madlenni als einzige Halbling unter all den Novizen verloren. Aber die Gelegenheit, einmal länger ihre Eltern zu besuchen ergibt sich nur selten. Sie lernt einen schlaksigen Novizen (der Charakter eines anderen Spielers) der Wasser- und Luftmagie kennen, der die kleine Dame mit dem hellen Kopf schnell ins Herz schließt.

Mit Abschluss ihrer Grundausbildung verlässt Madlenni die Universität und kehrt ins Wirtshaus zurück, der Kontakt zu ihrem Freund aus der Universität reisst aber nicht ab, denn er kommt immer wieder vorbei.

Bei einem solchen Besuch taucht ein Fremder im Wirtshaus auf, ein heruntergekommener und sichtlich verängstigter junger Menschenmann. Dieser war Assistent eines Gelehrten, der die Geschichte des Großmagierreiches eingehend studierte. Der Gelehrte verschwand kürzlich und nur zwei Tage später tauchten Wächter in seinem Heim auf, die dem Gehilfen mit sichtlichem Misstrauen diverse Fragen stellten.

Die Hintergründe dieser Geschichte des Assistenten (dem Charakter des dritten Spielers) werden erst nach und nach herauskommen, wenn die drei sich daran machen sollten, dem nachzugehen.

Alle genannten Personen versieht der Spieler mit Namen und einigen Notizen zu ihrem Charakter, so dass sie in Madlennis Leben auch später noch eine konsistente Rolle spielen können. Die Geschichte beginnt nicht mit einem Weltuntergang oder dem Verlust von allem was vorher war – zumindest nicht zwingend.

Zur Festlegung der Eigenschaften verfügt der Spieler über 300 Punkte, mit denen er die Stärken und Schwächen seiner Figur ausformen kann. Die Kosten für durchschnittliche Werte sind moderat, nehmen aber für höhere Werte immer mehr zu.

Hier zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen den einzelnen Völkern. Dabei sind auch extreme Werte mit aufgenommen, denn der Spieler hat hier vollkommene Freiheit. So kann zum Beispiel ein Halbling eine hohe Körperkraft erhalten, allerdings wird dies schnell so teuer, dass kaum Punkte für eine Steigerung anderer Charaktereigenschaften übrig bleiben.

Auf der Feenlicht Homepage gibt es eine Variante des Charakterblatts (für Apple Pages), die einem einen Großteil der Arbeit abnehmen kann.

Die Spielerin Madlennis legt die Eigenschaften ihrer Halblingdame fest. Dazu schlägt sie nach, welche Werte für das Studium der Feuermagie, die Madlenni lernen soll, notwendig sind. Dies sind Auffassungsgabe 16 und Beweglichkeit 10. Für Auffassungsgabe 16 sind bei Halblingfrauen 130 der verfügbaren Punkte, für die Beweglichkeit von 10 zusätzlich 35 Punkte notwendig. Für die Kochkunst Madlennis ist auch noch Behändigkeit wichtig, womit sich schon Schwerpunkte abzeichnen.

Am Ende nutzt die Spielerin die verfügbaren 300 Punkte wie folgt:

Körperkraft 4	25 Punkte
Ausdauer 6	25 Punkte
Behändigkeit 12	35 Punkte
Beweglichkeit 12	50 Punkte
Auffassungsgabe 17	150 Punkte
Psyche 6	10 Punkte
Erscheinung 13	5 Punkte

Dafür war ein Schmierblatt und mehrfaches Umplanen notwendig, aber jetzt fühlt sich das Ganze richtig an.

FÄHIGKEITEN

Nach Festlegung der Eigenschaften können für eine vorgegebene Menge an Erfahrungspunkten die Fähigkeiten der Spielfigur ausgewählt werden. Die Kosten finden sich in den Kapiteln zu magische Fertigkeiten (Seite 136), zu Waffen (Seite 196) und dem Kapitel zu allgemeinen Fähigkeiten, Wissen und Handwerk (Seite 108) nebst Hinweisen zu deren Umsetzung.

Die aufgeführten Möglichkeiten können und sollen nicht vollständig sein. Eine Ergänzung kann in Absprache mit dem Spielleiter geschehen.

Zu Beginn kann ein Charakter alles lernen, wofür die Starterfahrungspunkte ausreichen, sofern er die vermerkten Voraussetzungen erfüllt. Wichtig ist dabei, dass der Abzug für hohe Auffassungsgabe an dieser Stelle noch nicht zum Einsatz kommt. Es sind immer die vollen Erfahrungspunkte für den Erhalt der gewünschten Möglichkeiten aufzubringen, so wie in diesen Regeln verzeichnet.

Es gibt zwei verschiedene Gruppen von Fähigkeiten, die einer Spielfigur zu Beginn verliehen werden können.

Fertigkeiten

Fertigkeiten sind antrainiert und können auch später im Verlauf des Spieles in gewissen Grenzen weiter verbessert werden. Allerdings sind manche bei Erstellung einer Spielfigur günstiger zu haben.

Begabungen

Dies sind angeborene Eigenschaften. Sie stehen deshalb in fast allen Fällen nur bei Erstellung eines neuen Charakters zur Verfügung. Manche Begabungen sind dabei zwingende Voraussetzung für gewisse Fertigkeiten. So ist beispielsweise unmöglich die Magie der Druiden ohne eine Begabung für das Element Leben zu erlernen.

Die Begabungen sind in einem eigenen Abschnitt zusammengefasst (Seite 112).

In den meisten Fällen wird man Schwerpunkte setzen, um auch eine gewisse Effektivität zu erreichen. Es nützt wenig, eine Ausbildung zum Priester und zum Magier durchlaufen zu haben und sich einige Diebesfähigkeiten anzueignen, wenn die Punkte nicht mehr ausreichen, um auch nur in einem der Gebiete akzeptable Werte zu erreichen. Möglich ist eine solche Wahl natürlich dennoch und die zugehörige Lebensgeschichte dürfte sich interessant lesen.

Später werden Fertigkeiten dadurch verbessert oder erlernt, dass man Erfahrungspunkte anspart. Genaueres hierzu ist bei der Auffassungsgabe (Seite 37) nachzulesen. Hier ist die Kenntnis über diesen weiteren Verlauf allerdings auch wichtig, denn nur selten wird ein Spieler die Starterfahrungspunkte vollständig aufbrauchen. Mit dem Rest kann er bereits seine ersten angestrebten Lernziele ansparen. Allerdings muss die Menge der so verwendeten Erfahrungspunkte noch an anderer Stelle notiert werden, nämlich als negative Charakterpunkte (Seite 47).

Der Spielerin gefällt die Vorstellung, dass Madlenni ein angeborenes Gespür für das Element Feuer besitzt (200 EP). Dann ist da noch das Studium der Magie der stofflichen Elemente und der Einstieg in die Feuermagie (je 500 EP). Außerdem muss noch das Geschick im Umgang mit Feuersprüchen etwas gesteigert werden, die sogenannte Feuerfertigkeit (+30 für 600 EP). Der Umgang mit passenden Stoffen, aus denen das Element Feuer gewonnen wird muss erlernt werden (4x 50 EP = 200 EP). Natürlich hat Madlenni auch einige Feuersprüche erlernt (insgesamt 700 EP), wodurch allein die Feuermagie ca. 2500 EP der verfügbaren 5000 EP kostet.

Dann noch eine Ausbildung zum Koch (Stufe 10 für 1700 EP), grundlegende Kenntnisse von Kräutern (Stufe 15 für 450 EP) und einige Kleinigkeiten wie vielleicht etwas besser Klettern zu können.

Waffenkenntnisse sind ebenso wenig ein Muss wie das Heilerhandwerk oder Schlösser zu knacken. Man kann unmöglich auf alles vorbereitet sein. Allein diese Tatsache macht das spätere Rollenspiel interessanter, weil für manches Problem, das sich den drei Freunden in den Weg stellt, eine kreative Lösung gefunden werden muss.

In Feenlicht gibt es keine Charakterklassen. Die Personen sind so unterschiedlich und vielfarbig wie in der realen Welt auch.

Diese Möglichkeiten entlasten den Spielleiter auch ein wenig, denn bei weitem nicht jede Figur, der die Spieler begegnen muss voll ausgearbeitet werden. Nur Werte, die sich auf die Spieler auswirken könnten, sollten vorher festgelegt werden, damit nicht vollkommene Willkür herrscht.

Es gibt Fertigkeiten, die sich gegenseitig ausschließen, gemeinsam schwer erreichbar oder sinnlos sind. Beispiele hierfür sind Kobolde, die ordentliche Magie mit System erlernen wollen, ein später Einstieg in eine Karriere als Druiden oder das Training für schweren Plattenpanzer für einen Vollblutmagier. Obwohl letzteres durchaus erlaubt wäre macht es nur wenig Sinn, denn besagter Magier wird die komplizierten Bewegungen seiner Kunst in schwerer Rüstung kaum zuwege bringen.

Es ist weise alles, was einem als Spieler für die angestrebte Spielfigur interessant erscheint, auch kurz anzulesen, um nicht später in einer Sackgasse zu enden. Die Chance dafür ist zwar gering, aber die Enttäuschung wäre groß.

Legendäre Fertigkeiten

Trotz aller Einschränkungen sind in diversen Fertigkeiten Werte erreichbar, die fantastisch erscheinen mögen. Solch hohe Werte bleiben aber nur bei andauerndem Training erhalten und es ist auch nicht möglich, in beliebig vielen Disziplinen solche Perfektion zu erreichen.

In Feenlicht wird dies dadurch umgesetzt, dass zwar viele Fertigkeiten nahezu kein Limit kennen, aber ab einem bestimmten Wert dafür ein Teil der erhaltenen Erfahrungspunkte verloren geht. So kostet einen Magier eine Feuerfertigkeit von 500 oder mehr dauerhaft 4 % der Erfahrungspunkte, die er erhält. Dieser Abzug steht ihm dann auch nicht für das Ansparen von Charakterpunkten (s.u.) zur Verfügung. In gewisser Weise wird so dargestellt, dass eine besonders gut beherrschte Technik konstanter Übung bedarf.

Man sollte sich demnach gut überlegen, wo und in wie vielen Disziplinen man wirklich Heldenhaftes leisten möchte. Die Grenzen für die genannten Abzüge sind bei den entsprechenden Fertigkeiten vermerkt, sollten aber nicht zu oft taktisch ausgereizt werden. Ein Spielleiter kann einen Abzug verhängen, wenn mehrere Werte nur knapp vor der Grenze „geparkt“ wurden.

Steigerung der Eigenschaften

Wird im späteren Spielverlauf ein angestrebtes Ziel erreicht, dann werden die dabei angesparten Erfahrungspunkte in so genannte Charakterpunkte (CP) umgewandelt. Für 5000 CP kann eine beliebige Charaktereigenschaft erstmalig um einen Punkt angehoben werden. Eine weitere Anhebung der selben Eigenschaft kostet dann jeweils 1000 CP mehr (also 6000 CP für den zweiten, 7000 CP für den dritten Punkt, usw.).

Um diese Kosten bestimmen zu können, muss auf dem Charakterblatt der Ursprungswert mit vermerkt werden, denn er ist Bezugspunkt für die Berechnung. Sollte durch einen schweren Unfall oder andere Umstände ein Eigenschaftspunkt einmal dauerhaft verloren gehen, so verbilligt dies auch wieder die notwendigen Charakterpunkte für eine erneute Steigerungen, jedoch nie unter 5000 CP.

Charakterpunkte, die für solche Steigerungen verwendet wurden, verschwinden endgültig vom Charakterblatt.

Erfahrungspunkte

Erfahrung bedeutet, Erkenntnisse aus neuen Erlebnissen zu ziehen. Das heißt, dass ein Dieb nichts dazulernt, wenn er zum hundertsten Mal ein einfaches Schloss knackt oder dass ein Kämpfer seine Klinge geschickter führen kann, nur weil er damit schon wieder eine Ratte aufgespießt hat.

Die Menge an Erfahrungspunkten misst sich an der Schwierigkeit oder an dem Neuen in einer Situation und unterliegt in hinterlistiger Weise der Willkür des Spielleiters. Dieser hat nur grobe Richtlinien an der Hand (nämlich die hier vorliegenden Absätze), wie Erfahrungspunkte bestimmt werden. Es gibt keine festen Werte für das Erschlagen eines Gegners und damit auch nicht die Notwendigkeit, als monstertötender Schlächter seine Fertigkeiten zu verbessern.

Dies führt auch dazu, dass die Rate an Erfahrungspunkten, die ein Spieler einheimsen kann, relativ konstant bleibt und nicht astronomisch ansteigt. Damit ist die Menge von 5000 angesammelten Charakterpunkten immer eine reife Leistung. Als Richtwert sei vermerkt, dass diese Menge auch an einem sehr ereignisreichen Spieltag nicht ansatzweise erreicht werden kann.

Bewegende oder einfach nur neue Erlebnisse führen zu Erfahrungspunkten. Das Rollenspiel ist dabei zentraler Faktor. Spezielle Situationen können dazu führen, dass ein Spieler Erfahrungspunkte nur für sich oder sogar nur auf ein bestimmtes angestrebtes Lernziel erhält. Der Spielleiter notiert für jeden Charakter individuell (und hoffentlich gerecht) dessen Erfahrungspunkte, die er dann bei passender Gelegenheit (wenn es sich nicht nur um Kleinbeträge handelt) ausgibt.

Die Größe der Gruppe reduziert kaum die Erfahrung für den Einzelnen. Allerdings ist die erste Begegnung mit einem wilden Löwen für den Einzelnen ein einprägsameres Erlebnis als für einen Mob von zwanzig Leuten. Knapp mit dem Leben davonzukommen ist etwas anderes als auch einen Pfeil auf das Tier abgeschossen zu haben.

Wie gesagt gibt es keine feste Regeln, aber einige Beispiele mögen als Orientierung dienen:

Ein längeres Gespräch mit einem zuvor Unbekannten, bei dem man etwas über dessen Charakter und Herkunft erfährt, könnte 50 oder auch ein wenig mehr Erfahrungspunkte bedeuten. Diese Feststellung sollte nun aber nicht zu fließbandartigem Abarbeiten jedes Unbekannten führen.

Ein Handelsschiff schlägt auf seiner Flussreise leck. Das Loch sieht aus, als wäre es mit vielen Spitzen Gegenständen aufgeraspelt worden. Die Untersuchung dieses Phänomens könnte zwischen 50 und 100 EP einbringen. Eine Begegnung mit dem Verursacher des Schadens, einem unbekanntem, fast mannsgroßen Fisch mit großem Maul voller kleiner Zähne, sorgt für weitere 100 EP, obwohl nur ein paar Schrammen die Folge sind und das Tier vertrieben werden konnte. Ein geschickter Plan und dessen Durchführung, welche dafür sorgt, den ungemütlichen Fisch endgültig vom Schiff fernzuhalten, könnte gut 200 EP, vielleicht auch mehr zur Folge haben.

Ein junger Halbling besucht zum ersten Mal die Hauptstadt und saugt all die Gerüche, Orte und Ereignisse auf dem großen Markt in sich ein. Er sieht Bettler, feine Damen und sogar einen mysteriösen Herren mit weiten Gewändern, den er für einen Magier hält. Am Abend fällt er erschöpft in sein Bett, bereichert um 100 bis 200 EP.

Eine Gruppe von berittenen und vermummten Männern überfällt das kleine Weingut in den Hügeln scheinbar grundlos. Der Sohn des Gutes kann nur sich selbst und eine der Mägde aus dem brennenden Haupthaus retten und muss mit ansehen, wie sein Heim in Flammen aufgeht. Solch ein einschneidendes Erlebnis ist sicher einige hundert Erfahrungspunkte „wert“.

Ein wahrer Held wagt sich in eine breite Höhle vor. Angeblich wurde eine der Dorfschönheiten von einem Monstrum hierher verschleppt. Er findet das, was von dem bedauernswerten Mädchen übrig ist. Im hintersten Teil der Höhle schläft eine gut siebzehn Schritt lange Echse mit Flügeln, der er mutig das Schwert in die Flanke stößt. Dafür und für den folgenden Kampf erhält er bis zu 1000 EP, allerdings endet er als nächste Mahlzeit der Kreatur und hat nicht mehr viel davon.

Sollte einem als Spielleiter all das zu umständlich sein, so ist es keine Schande, einen mehr oder minder festen Betrag an Erfahrungspunkten an jedem Spieltag auszugeben. Das spart Buchführung und macht die Erfahrungspunkte mehr zu einer Nebensache, was sie vielleicht auch sein sollten.

ETHISCHE EINSTELLUNG

Die Unterscheidung zwischen Gut und Böse ist eines der Elemente. In nahezu allem steckt eine gewisse Menge davon in einer seiner Ausprägungen. Ein Spieler sollte beim Erstellen einer Spielfigur gut überlegen, welche Einstellung er dieser verleihen will. Dabei muss klar sein, dass hier nicht jedes Volk völlige Wahlfreiheit hat und dass normalerweise Helden eher im positiven Bereich der Skala zu finden sind. Auch sind manche Begabungen und Fertigkeiten bei bestimmten Veranlagungen undenkbar.

Die Berufung zum Dienst als Priester für einen bestimmten Gott erfordert immer eine geeignete Gesinnung. Subtai sind Kämpfer für das Gute, von denen ein hohes Maß an Moral und Ehrlichkeit erwartet wird, und auch Druiden haben buchstäblich naturgemäß eine eher positive Grundeinstellung. Nicht immer sind die Vorgaben so strikt wie es ein Berufsbild scheinbar erfordert. Ein Mann mit edlem Gemüt könnte auch als Räuber und Bandit auftreten (schließlich gab es da einmal einen recht edlen König der Diebe mit grünen Strumpfhosen).

Ein Spieler sollte die ethische Einstellung seiner Spielfigur als Richtlinie nutzen, nicht als eiserne Regel für alle Situationen.

Auch der sanftmütigste Abt kann mal in einem Wutausbruch einem frechen Novizen eine Ohrfeige verpassen. Allerdings wird er dies sicher zutiefst bereuen.

Ein niederträchtiger Mensch mag einem Bettlermädchen einen Taler hinwerfen, weil er sich an eigene harte Zeiten erinnert.

Bei zu starker Abwendung von der gewählten Einstellung kann sich diese auch ändern. In den meisten Fällen bleibt dies ohne Konsequenzen, außer die Einstellung ist für das Tun des Charakters von entscheidender Bedeutung.

Ein Priester Alpatchons, der dem Bösen verfällt, wird den Kontakt zu seinem Gott verlieren.

Manche Völker, wie z.B. Elfen, sind zu eher positiver ethischer Einstellung verpflichtet, was dem Rollenspiel gewisse Bedingungen auferlegt. Elfen zeichnen sich auch durch eine hohe Resistenz gegenüber Beeinflussungen ihrer Gesinnung aus und genießen allgemein recht großes Vertrauen.

Nachfolgend werden die ethischen Einstellungen kurz erläutert. Die Zahlen dienen als Abkürzung und an manchen Stellen im Spiel auch für die Umsetzung konkreter Regeln.

Diabolisch (-7)

Elementares Böses kann ein eigenes Bewusstsein entwickeln. Es wird durch Verführung Wankelmütiger und Mord von Widersachern suchen, sein eigenes Element zu mehren. Ein wissenschaftlich denkender Magier spricht bei solchen Kreaturen von Elementaren des Bösen, der Volksmund bezeichnet sie schlicht als Teufel.

Mörderisch (-6)

Einzigster Sinn und Zweck der eigenen Existenz ist es, anderen Wesen Leid zuzufügen. Zerstörung und Tod sind ein Genuss für ein Wesen mit dieser Einstellung. Ein Akt der Güte ist undenkbar. In einem Wesen aus Fleisch und Blut ist allerdings nie genug Platz für so viel Bösartigkeit.

Sadistisch (-5)

Ein Wesen, das nicht nur aus Prinzip Böses tut und keine Moral kennt, sondern das auch noch ein perverses Vergnügen bei diesen Taten empfindet, besitzt diese Einstellung. Ein sadistischer Dieb denkt nicht nur an seine Bereicherung, sondern empfindet tiefste Zufriedenheit, wenn er weiß, dass seine Opfer leiden.

Bösartig (-4)

Man verstößt nicht gegen Gesetze und Moral, weil man es muss oder sich einen Vorteil erhofft, sondern aus Prinzip. Die Vertreter von Recht und Ordnung sind verhasste Feinde. Ein Attentäter der nur tötet um Chaos zu stiften hätte diese Einstellung.

Gewissenlos (-3)

Bei einer solchen Einstellung schert man sich einen Dreck um die Konsequenz seines Verhaltens für andere und arbeitet fast immer zum eigenen Vorteil. Versprechen und Freundschaft werden nur so lange aufrecht erhalten, wie sie einem nützen. Solch eine Einstellung findet sich bei Mitgliedern einer wahllos raubenden und mordenden Bande.

Hinterlistig (-2)

Auch einmal Freunde hintergehen und die eigene Familie im Stich lassen gehört durchaus zu den möglichen Optionen eines Charakters mit dieser Einstellung. Die Regeln von Moral und Gesetz werden meist als störend empfunden und zum eigenen Vorteil gebrochen. Es wird aber im Allgemeinen nicht offener Krieg gegen sie geführt. Dies ist der typische Wert bei Dieben und Wegelagerern aber auch bei einem skrupellosen Händler.

Egoistisch (-1)

Man hat tendenziell eher die eigenen Vorteile im Blickfeld. Dies führt aber nicht dazu, dass man eine vertraute Person hintergeht. Man wird allerdings auch nicht unbedingt das eigene Leben für sie riskieren. Opportunisten, Speichellecker und Winkeladvokaten besitzen diese Einstellung.

Neutral (0)

Neutral bedeutet eine einigermaßen vernünftige Einstellung zu Gesetzen, Moral und Freundschaft. Man wird helfen, wo man kann und für einen guten Freund riskiert man auch etwas mehr.

Hilfsbereit (+1)

Ein hilfsbereiter Charakter wird sich auch für Leute, die er nicht kennt einsetzen, und helfen, wenn ihm dies möglich ist. Er riskiert dabei nicht sein Leben ohne Sinn und Verstand, aber wenn er eine Chance sieht, dass sein Tod seine Freunde retten kann, so wird er sich diese Handlungsweise überlegen. Heiler, Missionare und wahre Helden besitzen meist diese Einstellung.

Selbstlos (+2)

Das Wohl Anderer, vor allem das von Vertrauten und Freunden, wiegt mehr als das eigene. Helfen und das Leid in der Welt zu mindern ist ein tiefes Bedürfnis. Man versucht, das Gute in seinem Gegenüber zu erkennen und ist oft auch ein Idealist. Nur wenige Personen leben eine solche Einstellung konsequent ein Leben lang. Ein Heiler, der mitten in einer von der Pest heimgesuchten Stadt ohne Rücksicht auf sein eigenes Leben die Krankheit bekämpft, könnte diese innere Einstellung besitzen.

Aufopfernd (+3)

Sich dem Bösen in den Weg zu stellen und die Schwachen zu schützen ist selbstverständlich, ebenso wie Güte, Geduld und Vertrauen. Diese Einstellung tritt bei sterblichen Wesen meist nicht auf, da sie diese bald mit ihrem Tod bezahlen würden.

Unschuldig (+4)

Ein Wesen mit dieser inneren Einstellung ist schlicht und einfach nicht fähig zu irgendeiner böartigen Handlung. Alleine die Anwesenheit solcher Kreaturen hat schon einen beruhigenden Einfluss auf jene, die dem Guten zugeneigt sind.

Makellos (+5)

Auch das reine Gute kann ein eigenes Bewusstsein entwickeln. Personen, die das Glück hatten, in die Nähe eines solchen Elementars zu kommen, sprechen von einer Aura des Friedens, in der Sie sich geborgen und geschützt fühlten. Aber nur selten können sie deren Aussehen in Worte fassen. Die, die für das Gute einstehen, spüren oft instinktiv die Anwesenheit einer solchen Macht und Ausgeburten des Bösen werden sich von ihr fern halten.

Wie leicht zu bemerken ist, befindet sich der neutrale Punkt dieser Liste nicht in der Mitte. Dies bedeutet nicht eine Übermacht des Bösen, sondern soll klar stellen, dass der ganz normale Mensch mit der Einstellung 0 eher dem Guten denn dem Bösen zugeneigt ist. Dabei sollte nicht vergessen werden, dass Böses in dieser Welt eine Boshaftigkeit bedeutet, die in unserer realen Welt (fast) undenkbar ist. Ein Großteil der Bevölkerung ist zunächst auf das eigene Wohl bedacht, aber nicht im Sinne der obigen Aufzählung böartig.

Glaube

Eng mit der ethischen Einstellung verbunden ist der Glaube einer Person. In der Welt von Feenlicht ist diese Verbindung weit enger als in der realen Welt, denn die Hinweise auf eine Existenz höherer Wesen sind greifbarer, wenn auch nicht absolut. Ein geheuchelter Glaube ist eher selten, wenngleich natürlich religiöse Inbrunst von Person zu Person unterschiedlich stark ausfällt. Aber auch Atheismus kommt vor und führt nicht zu einem vernichtenden Eingreifen der Götter.

Die Glaubensrichtungen sind so vielfältig wie die Völker dieser Welt und können in diesem Regelwerk nicht erschöpfend behandelt werden. Einen kleinen Überblick kann man sich am Ende des Kapitels zur Magie verschaffen (Seite 187).

GEWICHT

Je nach Körperstatur und Knochenbau besitzen selbst gleich große Personen ein sehr unterschiedliches Gewicht. Bei einer groben Orientierung mag die folgende Formel helfen, die das Gewicht eines eher schlanken Vertreters eines Volkes in Abhängigkeit von seiner Größe abschätzen hilft:

$$(\text{Größe in m})^3 \text{ mal } 13$$

Ausnahmen kommen vor. So werden Gnome und Halblinge eher selten wirklich schlank ausfallen und bei Zwergen sorgt die deutlich größere Dichte und der breite Körperbau für ein überraschend hohes Gewicht (bei Zwergen wird die 13 in der Formel durch eine 50 ersetzt).

Spätestens bei extremen Größen wie denen von Fey und Riesen stößt diese Formel an ihre Grenzen, vernünftiges Abschätzen ist dann sinnvoller.

STARTKAPITAL

Wie viel Geld soll eine neue Spielfigur am Beginn erhalten? Auf diese Frage gibt es keine eindeutige Antwort. Von ein paar Eisenmünzen eines abgebrannten Söldners bis hin zu fast unbeschränkten Mitteln einer Adelstochter ist alles denkbar.

In den meisten Fällen ist es nicht nur das Geld, sondern der sonstige Besitz, der den Wohlstand einer Spielerfigur ausmacht. Ist es nur, was er am Leibe trägt oder besitzt er ein eigenes kleines Heim? Der Spielleiter entscheidet hier mit Fingerspitzengefühl in Absprache mit dem Spieler.

Natürlich haben verschiedene Länder verschiedene Währungen, zur Vereinfachung wird in Feenlicht aber meist mit den folgenden Münzen gearbeitet:

Eisenmünze (E)

Oft ist dies auch ein Bruchstück einer Kupfermünze. Für 1 E bekommt man eine Kleinigkeit zu Essen wie z.B. 1-3 Äpfel, nicht mehr.

Kupfermünze (K)

1 K = 10 E; genügt für eine einfache Brotzeit in einem Gasthaus oder einen längeren Botendienst

Silbermünze (S)

1 S = 10 K; das ist schon eine ganz nette kleine Summe, die für eine Unterbringung in einem soliden Gasthaus oder für ein einfaches Werkzeug reicht.

Goldmünze (G)

1 G = 10 S; einfache Arbeiter verdienen kaum 1-3 G pro Monat, ein Handwerker schon mehr

Platinmünze (P)

1 P = 10 G; oft auch eine dicke Golddublonne; für normale Bürger eine stattliche Summe; entspricht dem Monatsverdienst eines sehr guten Handwerkers

ZU DEN VÖLKERN

Bei den magiebegabten Völkern wie beispielsweise Fey und Elfen finden sich weitergehende Informationen auch im Kapitel zur Magie (Seite 136). Ebenso tauchen bei manchen Beschreibungen von Fertigkeiten Hinweise zu gewissen Eigenarten der verschiedenen Völker auf. Dies ist keine Verpflichtung zur vollständigen Lektüre, erhöht aber vielleicht die Bereitschaft zu ein wenig Schmökern.

Sollte ein Referenzwert benötigt werden, so dürfen sich dafür die Menschen am besten eignen. Sie entsprechen, was die Charaktereigenschaften betrifft, am ehesten einem Mittelwert. Generell kann man sagen, dass Charaktereigenschaften im Bereich von 10 bis 12 als „normal“ bezeichnet werden könnten, was immer man in einer Phantasiewelt darunter verstehen mag.

CHITOREN

Insektoiden mit geradliniger Denkweise

Das Spielen eines Chitoren außerhalb seiner eigenen Gesellschaft ist nicht einfach. Es sollte Spielern mit einer gewissen Erfahrung vorbehalten sein eines dieser Wesen zu verkörpern.

Erscheinungsbild

Chitoren sind große, insektenähnliche Wesen mit insgesamt acht, selten auch zehn Gliedmaßen, von denen vier die Aufgabe von Händen übernehmen. Diese besitzen am Ende je drei sternförmig angeordnete, fingerähnliche Klauen. Der Körperbau ist kompakt und weist nur ansatzweise eine Segmentierung auf, wie man sie bei Ameisen sieht.

Der Vorderkörper ist meist aufgerichtet, kann aber auch abgesenkt werden, um die Arme zur Fortbewegung zu nutzen. Um die Körperachse kann ein Chitor den Oberkörper nur sehr schlecht drehen. Die Gesamtkörperlänge liegt bei etwa 1,50 m. Aufgerichtet erreichen Chitoren somit eine Körperhöhe von etwa 0,8 m. Weibchen sind im Schnitt 10 bis 15 Zentimeter länger und besitzen einen rundlicheren Hinterleib sowie eine dunklere Panzerung.

Der Körper ist durch Chitinplatten geschützt, die meist gelblich bis orange gefärbt sind. Es kommen auch andere Farben vor, aber Erdtöne dominieren. In Form und Musterung gibt es große Unterschiede. So ist der Panzer mancher Chitoren von Höckern oder Stacheln überzogen, bei anderen ist er glatt und glänzt in seltenen Fällen metallisch.

Kleidung tragen Chitoren fast nie, aber sie schnitzen oft Verzierungen in den eigenen Panzer oder schmücken diesen mit eingelegtem Metall oder Edelsteinen. In trockenen Gegenden sind auch Be-

malungen üblich, die die schwache Musterung des eigenen Panzers unterstreichen.

Der Kopf ist lang gestreckt und besitzt zwei großflächige Facettenaugen mit silbrigem bis leicht bläulichem Glanz, aber auch andere eher kühle Farben kommen bisweilen vor. Mit ihren Augen nehmen Chitoren ihre nähere Umgebung sehr präzise fast im Rundumblick wahr. Auf große Entfernungen sehen Chitoren aber nur ungenau, was sie zu miserablen Schützen macht.

Trotz ihrer Ähnlichkeit zu Insekten besitzen Chitoren keine Fühler. Der feine Geruchssinn befindet sich in den Ritzen zwischen den harten Platten des

Ein Waldläufer rettet bei einem Sturzregen die Chitorenspäherin Rr'kt'trr aus einem zum reißenden Strom angeschwollenen Bach. Er kennt die insektoiden Wesen grob und schafft es tatsächlich, das Wasser aus ihrem Atmungssystem zu pressen. Zwischen den beiden entwickelt sich eine enge Freundschaft. Aber in vielen der Dörfer, die der Waldläufer besucht, ist man der Chitorendame trotz ihrer recht zierlichen Ausmaße nicht wohlgesonnen. Nach einem kapitalen Fehlschlag, sie als sein Haustier auszugeben, weigert sich die Chitor stur, einen weiteren Versuch in diese Richtung zu unternehmen.

Kopfes, völlig unabhängig von der Atmung. Luft bekommt ein Chitor durch eine ganze Reihe von kleinen Öffnungen an den Seiten des mittleren Körperbereichs. Diese können zwar verschlossen werden, aber zum Schwimmen oder gar Tauchen ist dieser Mechanismus ungeeignet.

Wesen

Chitoren bevorzugen als wechselwarme Lebewesen warme und trockene Landschaften. Sie bilden Staaten und abgesehen von Königin und Drohnen sind männliche und weibliche Chitoren steril. Jeder Chitor kennt die Namen der Königinnen seiner Ahnenreihe über diverse Generationen und verehrt diese religionsgleich.

Die insektenartigen Wesen kämen nie auf den Gedanken einem Angehörigen ihres Schwarms Schaden zuzufügen. Sie besitzen jedoch Individualität und eigene Meinung. Einzig die Königin wird fast nie in Frage gestellt. Sie entscheidet alles, was die Gesamtheit des Schwarms betrifft. Dadurch kann sehr schnell auf Veränderungen reagiert werden, aber auch die meist höhere Intelligenz der Königinnen ist kein absoluter Schutz vor Fehlentscheidungen.

Trotz einer sehr engen Bindung der Individuen eines Schwarms untereinander begegnen Chitoren anderen Schwärmen und Völkern zunächst mit Offenheit und Neugier, oft aber auch Unverständnis für deren Absonderlichkeiten wie beispielsweise die andauernde Partnersuche. Hat ein Chitor sich aber einmal eine feste Meinung gebildet, so kann er ausgesprochen stur sein.

Chitoren besitzen ihre eigene Sprache aus Klick- und Schnarrlauten, die teils durch Gerüche ergänzt wird. Sie können andere Sprachen erlernen und verstehen, sind aber nicht dazu in der Lage, deren Laute zu formen, und müssen sich schriftlich oder in Zeichensprache mitteilen. Ein Chitor, der viel Kontakt zu anderen Völkern hat, wählt meist einen zweiten Namen, den seine Freunde aussprechen können.

Einen Chitor zu spielen, der nicht Teil eines Schwarms ist bedeutet meist, dass dieser einen weit stärkeren Drang zu Individualität besitzt als seine Artgenossen. Schwarmchitoren werden seine Lebensweise befremdlich finden.

Chitoren sind als Schwarm sehr wehrhaft und werden ihr Territorium im Notfall mit allen Mitteln verteidigen. Da sie im Gegensatz zu Ameisen oder

Zwischen einem Chitorenstamm und einem abgelegenen Dorf hat sich eine rege Handelsbeziehung entwickelt. Die Chitoren liefern den Menschen behauene Steine zum Bau und auch Eisenerz. Im Gegenzug erhalten sie Holz und frische Feldfrüchte. Für die nahen Wälder gilt eine stille Abmachung: Pilze und Beeren gehören den Chitoren, das Wild dient den Menschen als Nahrung. Eine Bande von Räufern überfällt die monatliche Eisenlieferung der Menschen zur nächsten Stadt. Die Königin der Chitoren betrachtet das Dorf als vertrauten Schwarm und schickt den Räufern ihre besten Jäger hinterher. Diese folgen mühe-los der Spur und beseitigen das Problem radikal und endgültig.

Bienen mit einem klaren Verstand gesegnet sind, werden sie dies nicht kompromisslos tun, sondern nur wenn man ihnen keine andere Möglichkeit lässt. Ernsthafte Konflikte sind aber auch schon deshalb selten, weil anderer vernunftbegabte Wesen nur selten die eher trockenen Gegenden besiedeln, die Chitoren bevorzugen.

Die Ernährung des Schwarms kann unterschiedlich bewerkstelligt werden. Oft werden in Höhlen Pilze gezüchtet. Es gibt Sammler, die pflanzliche Nahrung herbeischaffen und Jäger, die für Frischfleisch sorgen, wo vegetarische Kost selten ist. Dabei gibt es kaum eine Rollentrennung zwischen den ohnehin zeugungsunfähigen Geschlech-

tern. Die Königin sorgt meist dafür, dass der Schwarm nicht zu stark wächst und damit sich selbst seiner Lebensgrundlage beraubt.

Handwerk und Kunst sind bei diesem Volk zumeist recht einfach ausgeprägt. Chitoren deshalb als primitiv zu bezeichnen ginge aber zu weit. Vor allem Holz und Stein bearbeiten sie mit viel Geschick und in der Nähe ihres Stocks bleibt kaum ein Fels frei von kunstvollen

Reliefen. Echte handwerkliche Fertigkeiten sind bei Chitoren trotzdem nur selten zu finden.

„Tk... das ist doch kein Name!“, der Zwerg brummt in seinen verfilzten Bart und spuckt zur Seite aus. „Ich nenn dich Klickklack, das kann man sich wenigstens merken.“ Tk'klt's Halblingfreund rutscht mit besorgtem Blick etwas zur Seite, als der Chitor auf die Worte des Zwerges mit einem Schnarren wie eine alte Ratsche reagiert und um sich einen leisen Rosenduft verbreitet. Der Zwerg findet das amüsant, aber der Halbling weiß, dass diese Anzeichen bedeuten, dass sein insektoider Freund stinksauer ist und vermutlich dem Zwerg gleich den Bart mit seinen extra scharf geschliffenen unteren Klauen ein gutes Stück kürzen wird.

Besonderheiten

Panzerung und Regeneration

Alle Eigenschaften sind mit einer Rüstungsabsorption von 7 durch die Körperpanzerung geschützt. Nur bei der Auffassungsgabe liegt die Absorption nur bei einem Wert von 5. Zusätzliche Rüstung macht nur Sinn, wenn sie diese Werte überbietet.

Schwere Schläge ab einem Schaden von zwei vollen Punkten verringern den Schutz um einen Punkt und nur die nächste Häutung, die ein erwachsener Chitor einmal pro Jahr durchmacht, kann diesen Zustand wieder beheben.

Beschädigte Gliedmaßen regeneriert ein Chitor im Verlauf von drei bis vier Häutungen. Verletzte Sinnesorgane dagegen heilen nicht in dieser Weise. Da diese aber großflächig über den Körper verteilt sind spielt eine punktuelle Verletzung auch keine entscheidende Rolle. Die medizinische Behandlung bedarf einer speziellen Ausbildung.

Ein Chitor gilt mit etwa zwanzig Jahren als erwachsen. Die Lebenserwartung liegt bei 60 bis 80 Jahren, Königinnen erreichen oft auch über 100 Jahre.

Waffen und Klauen

Auf Grund ihrer Greifwerkzeuge können Chitoren meist nur speziell für ihr Volk angefertigte Waffen verwenden. Wegen ihrer schlechten Weitsicht erhalten sie einen Abzug von -5 auf alle Fernkampfangriffe sowie auf Verteidigungen gegen solche Waffen. Allerdings sind Chitoren sehr schnell zu Fuß und erreichen einen Gegner, der sie unter Beschuss nimmt, unangenehm flott. Zudem können sie zwei kleinere bis mittlere Waffen gleichzeitig führen, mit der Begabung Beidhändigkeit sogar vier.

Viele Chitoren verlassen sich auf ihre natürlichen Waffen in Form der Klauen, die nach den Regeln für Messer trainiert werden können (allerdings als eigenständige Waffe).

Spezielle Sinne

Ein Chitor kann extrem feine Gerüche wahrnehmen. Da der Geruchssinn nicht durch verschließen einer Nase geschützt werden kann macht ihn das sehr anfällig gegen scharf riechende Substanzen. Dieser feine Sinn gibt ihm aber die Möglichkeit, Spuren selbst über Felsen zu folgen und nur anhand des Geruches verschiedene Arten von Lebewesen oder sogar Individuen zu identifizieren, ja sogar bei Freunden manche Gefühle buchstäblich zu riechen.

Ein gutes Gehör und ein feiner Sinn für Bodenschütterungen macht Chitoren weitestgehend sicher gegenüber heranschleichenden Gefahren. Die Schwierigkeit beim Anschleichen an einen aufmerk-

samen Chitor erhöht sich gegenüber anderen Situationen um zehn Punkte.

Ein Vorteil durch einen Angriff von Hinten wird gegenüber einem Chitor halbiert und auch Abzüge wegen Dunkelheit oder Blindheit sind nur halb so hoch, wenn sich ein Chitor zur Wehr setzt.

Klettern

Dank ihrer Klauen können Chitoren sehr gut klettern, soweit es sich um rauhen Untergrund mit genügend Spalten handelt wie Fels oder Baumrinde. Dort erhalten sie einen Bonus von +5. Auf glatten, harten Oberflächen finden sie nur schwerlich Halt und müssen mit einem Abzug von -5 zurecht kommen. Entgegen mancher Gerüchte können Chitoren nicht wie Insekten an der Decke laufen.

Hitze und Kälte

Eine Zufuhr des Elements Feuer können Chitoren erstaunlich gut verkraften und nehmen dadurch nur halben Schaden. Bei Temperaturen unter 20° werden die wechselwarmen Wesen aber träge, wodurch sich ihre Beweglichkeit und Behändigkeit um einen Punkt pro 5° unter 20° verringert. Dies geschieht allerdings nicht sofort, sondern erst, wenn der Körper insgesamt abgekühlt ist.

Nahrung und Flüssigkeitsbedarf

Chitoren essen im Schnitt nur einmal pro Woche, dann aber sehr umfangreich. Sie verzehren zwar auch rohes Fleisch, bevorzugen aber frische Pflanzen fast jeder Art und sind geradezu vernarrt auf Pilze. Flüssigkeit benötigen sie regelmäßiger, kommen aber in einer Woche mit nur wenigen Litern zurecht.

Eine Gruppe von Chitoren findet auf der Jagd einen nahezu verdursteten Mann und dessen bereits gestorbenen Freund. Sie schleifen beide nicht unbedingt sanft in ihren Bau, ein weit verzweigtes Höhlensystem. Dort erholt der Verdurstende sich schnell dank ausreichend Wasser und Nahrung. Die tiefe Bestürzung des Mannes, als man ihm offenbart, dass er unter anderem einen Teil seines Freundes gegessen hat, können die Chitoren nicht nachvollziehen. Ihrer Ansicht nach wäre es Verschwendung gewesen, die Nahrung verrotten zu lassen.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KÖK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Königin	-	+5	+10	+40	-20	-20	-
Frauen	-10	-5	-	+5	+5	+5	-
1	0	0	-5	-5	5	5	70
2	0	0	-2	-5	10	10	50
3	1	2	0	-5	15	15	40
4	2	4	0	-2	20	20	30
5	5	6	0	-1	25	25	20
6	10	10	5	0	30	30	10
7	15	15	10	0	35	35	5
8	20	20	20	0	40	40	0
9	30	30	30	0	45	45	5
10	40	40	40	5	50	50	10
11	50	50	50	10	60	70	20
12	60	60	60	20	80	90	30
13	80	70	70	30	100	120	40
14	100	80	90	40	120	150	60
15	120	90	110	50	150	190	90
16	150	100	140	60	190	240	130
17	180	120	170	70	240	290	180
18	220	140	200	80	300	-	240
19	270	170	250	90	-	-	300
20	-	200	300	100	-	-	-
21	-	250	-	110	-	-	-
22	-	300	-	130	-	-	-
23	-	-	-	150	-	-	-
24	-	-	-	180	-	-	-
25	-	-	-	220	-	-	-
26	-	-	-	260	-	-	-
27	-	-	-	300	-	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	34 + KöK
Ausdauerpunkte	100 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	10 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	10 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Chitoren können eine Einstellung zwischen -3 und +3 besitzen, allerdings sollte für Spielercharaktere eher der Bereich von -2 bis 2 benutzt werden, denn die extremen Veranlagungen sind kaum für ein andauerndes Rollenspiel geeignet.

Ein Chitor kann zu Beginn 5000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

FELIAR

Katzenhafte Anmut, teils gepaart mit Hinterlist

Erscheinungsbild

Feliar besitzen einen aufrechten Körperbau wie Menschen, sind aber schlanker. Die V-Form des männlichen Rückens, noch viel mehr aber die weibliche Taille ist bei Feliar stärker ausgeprägt. Dies führt bisweilen vor allem gegenüber weiblichen Feliar zu Geschmacksverirrungen, wenn diese Körperform für Angehörige anderer Völker als Schlüsselreiz wirkt. Die geschmeidigen schwingenden Bewegungen tun das Übrige.

Die Körpergröße fällt sehr unterschiedlich aus. Sie liegt bei den Männern zwischen 1,5 m und 1,9 m. Frauen sind mit 1,3 m bis 1,7 m deutlich kleiner.

Fast immer bedeckt kurzes Fell den gesamten Körper. Dessen Färbung reicht von einem tiefen Schwarz über diverse Rot- und Brauntöne bis hin zu selteneren streifenförmigen Musterungen bestehend aus diesen Farben. Andere Musterungen und vor allem helle Färbungen sind sehr selten und werden von Feliar meist als abnorm betrachtet. Der Großteil aller Feliar besitzt einen katzenähnlichen Schwanz, manchmal fällt dieser aber auch buschig wie bei einem Fuchs aus.

Sowohl Hände als auch Füße besitzen Finger, deren Proportionen fast kindlich wirken. Die Motorik der Füße ist nicht so fein ausgeprägt wie die der Hände, reicht aber, um sich selbst oder einen Gegenstand sicher zu halten. Dabei helfen auch die Krallen, die wie bei Katzen eingezogen werden können.

Sekarr Setess ist für einen Feliar außergewöhnlich groß und kräftig und auch dank seines getigerten Fells eine beeindruckende Erscheinung. Seinen kleinen Jagdklan führt er mit eiserner Hand und duldet kein unehrenhaftes Verhalten. Sollte ein Fremder einen Angehörigen seines Klans als Dieb bezeichnen, so verziert er diesem eigenhändig das Gesicht mit dem Buchstaben L für Lügner. Sollte er allerdings später feststellen, dass der Vorwurf berechtigt war, so erhält der Fremde einen „freiwilligen“ Arbeiter, der seine Schuld abarbeiten darf.

Die Kopfform fällt recht unterschiedlich aus und variiert von den häufiger auftretenden rundlichen Formen bis hin zu einer prominenten Schnauze, die eher hundeartig wirkt.

Die Augen besitzen eine einheitliche Färbung von gelb bis grün, seltener in hellem Blau oder Violett. Die Pupillen sind rund und nicht geschlitzt. Sie können sich mehr erweitern als bei Menschen, was Feliar eine ausgezeichnete Nachtsicht verleiht.

Feliar besitzen eine Nase, die in ihrer Form der eines Menschen ähnelt, wenn auch die Nasenlöcher katzen- oder hundeartig geformt sind. Um diese und um die Augen ist das Fell sehr fein, Schnurrhaare fehlen vollständig. Die Ohren reichen von klein und spitz bis zu fast handtellergroßen Auswüchsen, liegen aber immer seitlich am Kopf und nehmen kaum mehr wahr als menschliche Ohren.

Wesen

Feliar tragen im Alltag durchaus Kleidung, denn sie besitzen ein Schamgefühl wie andere Völker auch. Aus verständlichen Gründen bevorzugen sie aber knappe Schnitte oder leichtere Stoffe, da ihr Fell in den meisten Situationen genügend Wärme spendet. Fest anliegende Kleidung beschert einem Feliar bald kahle geriebene Hautpartien die als abstoßend angesehen werden. Aus diesem Grund empfinden die meisten Feliar auch all die „Haarlosen“ als wenig anziehend, was ihr Äußeres betrifft.

Neben einem gesund glänzenden und intensiv gefärbten Fell ist es vor allem der Körpergeruch, der für die Attraktivität von Feliar untereinander entscheidend ist. Die Körperformen spielen eine weniger bedeutsame Rolle.

Beim Kontakt mit anderen Völkern ist der schlechte Ruf, den Feliar vielerorts genießen, zum Teil durch ihre körperliche Erscheinung bedingt. Eine Feliar muss sich nicht um einen aufreizenden Hüftschwung oder katzenhafte Grazie bemühen, sie ist ihr angeboren. Wenn dann die Hand eines aufdringlichen Herrn zu tief rutscht beantwortet sie dies eventuell mit ausgefahrenen Krallen, was schnell weiteren Ärger nach sich zieht.

Viel mehr noch liegt der schlechte Ruf der Feliar in ihrem Lebenswandel begründet. Sie leben meist mit nur losem Kontakt untereinander, alleine oder in kleinen Familien, welche nomadisierend ihrer Beute folgen. In eine städtische Gesellschaft integrieren sie sich eher schlecht und bleiben auch dort oft Einzelgänger. Bei weitem nicht alle Feliar sind Diebe und Einbrecher. Auf Grund ihres beeindruckenden Körpergefühls und der flinken Finger sowie relativ geringem Verständnis für die Notwendigkeit fester Regeln sind sie jedoch eher für zwielichtige Beschäftigungen prädestiniert als andere Völker.

Lebenserwartung und Erreichen der körperlichen Reife liegen ähnlich wie bei Menschen. In ihrer eigenen Kultur müssen Feliar aber oft schon früh Eigenverantwortung übernehmen.

Feliar sind reine Fleischesser und benutzen Pflanzen nur als Gewürze. Obwohl sie ihre Nahrung roh verzehren können, ziehen sie einen Braten vor.

Swelawiff wird mit vierzehn Jahren von ihren eigenen Eltern an den Besitzer einer Menagerie verkauft. Das Feliarmädchen muss mit akrobatischen Einlagen das Publikum unterhalten. Es gehört auch zu ihren Aufgaben, genaueres über die betuchteren Gäste zu erfahren, denn nachdem die Menagerie einen Ort verlassen hat, kehrt der Besitzer mit Swelawiff zurück und erleichtert diese um einige „Kleinigkeiten“.

Die junge Feliar riskiert viel, als sie nach zwei Jahren ausreißt, weil sie dieses Leben nicht mehr ertragen kann, und schlägt sich zunächst allein durch die Wildnis. Halb erfroren, abgemagert und krank findet sie schließlich Unterschlupf in einer Scheune. Den gutwilligen Bauern begegnet sie lange Zeit mit Argwohn, nimmt was sie kriegen kann und reagiert aggressiv und patzig. Aber die streng gläubigen Menschen bewahren ihre Geduld mit der Streunerin und schließlich findet Swelawiff nicht nur äußerlich, sondern auch innerlich ein Zuhause, auch wenn sie ihre Kratzbürstigkeit nie vollständig ablegt.

Besonderheiten

Waffen

Feliar bevorzugen aufgrund ihres zierlichen Körperbaus und der kleinen Hände leichte Waffen. Wenn sie waffenlos kämpfen erhöht sich der Schaden bei ausgefahrenen Krallen um 1-2 Punkte. Im Kampf setzen sie ihren Biss zwar nur selten ein, aber die spitzen Zähne können unangenehme Wunden reißen.

Rüstung

Feliar nutzen eher selten eine Rüstung und wenn dann nur die leichteren Varianten. Das dichte Fell verleiht am ganzen Körper eine Schadensreduktion von 1, die aber nicht zu eventuell getragenen Schutz addiert wird.

Körpergefühl

Gelenkigkeit, gepolsterte Hand- und Fußflächen, grob greiffähige Füße und bei Bedarf verfügbare Krallen verleihen Feliar beim Klettern einen Bonus von bis zu +6, je nach Untergrund. Auf Versuche beim Springen erhalten Feliar +2, beim Schleichen +4. Bei jeder Art von Sturz kann ein Feliar den Schaden um 0,5 Punkte reduzieren, wenn er nicht zu sehr behindert wird.

Elementarresistenz

Feliar besitzen eine angeborene Resistenz gegen Veränderung der Elemente in ihrem Körper. Nicht weil sie innerlich so stabil sind, sondern weil auch ihr Innenleben diese Veränderungen durch schnelle Beweglichkeit zügig ausgleichen kann. Sämtliche Wirkungen sind um ein Viertel reduziert. Allerdings trifft dies auch auf Magie zu, die mit einem Erfühlen der Elemente verbunden ist. Zugehörige Begabungen kommen bei Feliar nie vor.

Sinne

Auch bei wenig Licht können sich Feliar noch gut orientieren. Im Gegensatz zu Katzen können sie Farben so wahrnehmen wie Menschen. In vollkommener Dunkelheit sind Feliar aber blind. Der Geruchssinn reicht nicht als Spürnase, aber Körpergerüche nehmen Feliar intensiv wahr. Künstliche Düfte wie Parfüm empfinden sie als unangenehm.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSICHE	ERSCH
Frauen	+5	-	-5	-	-5	+5	Wert +3
1	0	-5	-5	-2	0	10	140
2	1	-5	-3	0	4	15	100
3	2	-2	-2	2	7	20	80
4	5	0	-1	5	10	25	60
5	10	5	0	10	15	30	40
6	15	10	0	15	20	35	20
7	20	15	0	20	25	40	10
8	30	20	0	25	30	50	5
9	40	30	5	30	35	70	2
10	50	50	10	35	40	90	1
11	70	60	20	40	50	120	0
12	90	70	30	45	60	150	1
13	110	80	40	50	80	200	2
14	130	90	50	60	100	250	5
15	160	100	55	70	130	300	10
16	190	110	60	80	160	-	20
17	220	130	70	100	200	-	30
18	260	150	80	120	250	-	50
19	300	180	90	150	300	-	70
20	-	230	100	180	-	-	100
21	-	290	110	240	-	-	150
22	-	-	120	280	-	-	200
23	-	-	140	-	-	-	250
24	-	-	170	-	-	-	300
25	-	-	200	-	-	-	-
26	-	-	250	-	-	-	-
27	-	-	300	-	-	-	-

Ziscea ist fern von anderen Feliar in der Stadt aufgewachsen. Sie kleidet sich wie eine Menschenfrau und schlägt sich als Wäscherin und Näherin durch oder hilft bei der Obsternte. Aber all die Arbeit reicht nur für das Notwendigste. Sie wünscht sich nichts sehnlicher als ein Mensch zu sein, rasierte sich sogar schon einmal am ganzen Körper das Fell und versteckt ihren buschigen Schwanz unter weiten Röcken. Geprägt durch viele unschöne Erfahrungen begegnet sie den meisten anderen Personen mit Misstrauen, oft auch mit Angst.

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	26 + KöK
Ausdauerpunkte	80 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	6 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	12 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Feliar können eine Einstellung zwischen -4 und +2 besitzen, allerdings sollte für Spielercharaktere eher der Bereich von -2 bis +1 benutzt werden, denn die extremen Veranlagungen sind kaum für ein andauerndes Rollenspiel geeignet.

Ein Feliar kann zu Beginn 5000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt

Flesisch schlägt sich seit Jahren als Glücksspieler durch. Sein Leben wechselt in einer schlingenden Fahrt zwischen Höhen und Tiefen. Mal gelingt es ihm, einen Kaufmann mit seinen Rechenricks zu verwirren, so dass er tatsächlich mit mehr Münzen dessen Laden verlässt als er beim Betreten dabei hatte, mal dreschen ihn die Mitspieler einer Karten-Runde aus dem Wirtshaus oder gleich aus dem Dorf, obwohl er ausnahmsweise nicht mit gezinkten Karten spielte. Für eine Frau in Not wirft er sich mit Geschick in den Kampf, wenn er weiß, dass er dem Gegner überlegen ist und dass bei der Aktion zumindest ein warmes Abendessen herauspringt.

FEY

Geflügelte Wesen des Waldes

Fey leben in sehr enger Verbindung mit der Natur um sie herum. Große Reisen liegen ihnen fern. Im Umgang mit anderen Völkern ergeben sich durch ihre natürliche Scheu starke Einschränkungen. Natürlich kann auch ein Einsteiger einen oder eine Fey spielen, aber für einen ersten Kontakt mit dem Rollenspiel sind andere Völker besser geeignet.

Neben den folgenden Beschreibungen sollten unbedingt auch die Ausführungen zur Magie der Fey (Seite 177) studiert werden.

Erscheinungsbild

Der Körperbau eines Fey entspricht dem eines feingliedrigen und meist ausgesprochen attraktiven Menschen. Allerdings erreichen die kleinen Wesen nur eine Größe zwischen 15 cm und 20 cm.

Ihrem Rücken entspringen drei Flügelpaare. Diese sind durchscheinend wie Libellenflügel, erinnern von der Form her aber eher an lang gestreckte Schmetterlingsflügel. Voll entfaltet haben diese eine Spannweite von gut 30 cm. Indem ein Fey die drei Flügelpaare nach hinten klappt und übereinander legt reduziert sich der Platzbedarf zwar, da sie aber nicht am Körper angelegt werden können sind sie auf engem Raum hinderlich. Im Flug bewegen sich die Flügel schwirrend schnell und schier unermüdlich, geben aber kaum Geräusche von sich.

Bei den feinen Haaren treten alle Farben auf, die kräftig gefärbtes Herbstlaub zu bieten hat. Glatte Haare sind ebenso häufig wie welliges Haar. Krause Locken dagegen treten nie auf. Da die Haare bei Fey sehr schnell wachsen tragen Männer wie Frauen diese

„Schnell, sie schlüpfen!“, Elielle schießt mit schwirrenden Flügeln nach oben in Richtung der Baumkrone und blickt nicht zurück, ob ihre Schwester Inalenn ihr folgt, denn sie spürt, wie diese die Luft kurz unter ihr mit ebenso schnellen Flügelschlägen verwirbelt. Nur wenige Momente später sitzen die beiden Fey auf dem Rand des Nestes und warten gebannt auf den Moment, da die jungen Nesselkehlchen die Schalen der Eier durchstoßen.

fast immer lang, flechten sie aber zumeist zu einem dicken Zopf der zwischen ihren Flügeln auf den Rücken fällt oder stecken sie hoch.

Die Augen sind in der Regel intensiv grün gefärbt, in seltenen Fällen sind sie kräftig blau wie ein klarer Bergsee. Sie liegen im Vergleich zu Menschen weiter außen am Kopf und sind im Vergleich zu diesem deutlich größer.

Nase und Ohren sind klein und zierlich. Bei den Ohren zeigt sich starke Formenvielfalt von länglich und spitz bis rund wie bei Menschen. Fey besitzen keine Ohrfläppchen und können ihre Ohren bewusst bewegen, zucken aber auch manchmal mit ihnen wie ein Hund oder eine Katze.

Die Haut ist meist hell und auf Grund der geringen Größe wirken Fey leicht durchscheinend. Dunkel gefärbte Haut bis hin zu einem helleren Haselnussbraun findet sich aber auch dann und wann.

Wesen

So Fey Kleidung tragen, besteht diese aus hauchdünner Seide oder aus der abgelegten dünnen Haut einer Ringelnatter oder einer Raupe, manchmal auch aus speziell bearbeiteten Blättern. So scheu die kleinen Wesen allem Größeren begegnen, so wenig stört es sie, ihren Körper ihresgleichen unbedeckt zu zeigen.

Die Luft ist das ureigene Element der Fey, durch das sie sich mit natürlicher Anmut bewegen, ohne sich sonderlich anstrengen zu müssen. Fast immer schwirren sie umher und oft kommen sie nur zum Schlafen auf festen Untergrund. Dabei suchen sie

geeignete Ästchen aus, die sie mit Armen und Beinen umschlingen, verborgen vom Blattwerk.

Die ureigentliche Heimat der Fey ist der Große Wald, den sie nur ungern verlassen. Dicht besiedelte Gebiete bereiten den von Natur aus scheuen Wesen Angst. Sie schöpfen auch nur sehr langsam Vertrauen zu anderen Völkern.

Hat sich eine solche Freundschaft erst entwickelt, so wird der Fey seinem großen Freund nicht durch

große Heldentaten zur Seite stehen. Aber die Lebensfreude eines Fey wirkt ansteckend und auf fast schon magische Weise Gefühlen wie Trauer oder Furcht entgegen.

Diese Freude am Leben und allem was sie umgibt sollte nicht mit einem Hang zu Unsinn und Schabernack verwechselt werden. Fey nehmen ihre Umgebung mit Ernsthaftigkeit wahr, was nur dem, der sie nicht genügend kennt, als Widerspruch erscheinen mag.

Die winzigen geflügelten Wesen leben in kleinen Gemeinschaften von selten mehr als zwei Dutzend Personen, die aber wiederum zu vielen anderen solchen Gruppen Kontakt pflegen. Oft haben sie ihr gemeinsames Heim in einem alten, hohlen Baumstamm, unter den weit verzweigten Wurzeln eines der Jahrtausendbäume oder hinter einem kleinen Wasserfall. Fast immer handelt es sich um Orte besonderer natürlicher Schönheit.

Eine Elfe vernimmt ein kläglich klingendes Zwitschern und findet schon nach kurzem Suchen eine junge Fey, die mit Händen und Knien am Harz eines geknickten Stamms kleben geblieben ist. Mit Geduld und passenden Pflanzensäften löst sie das verängstigte Geschöpf von der klebrigen Schicht. Die Fey verschwindet sofort, aber in den nächsten Tagen meint die Elfe immer wieder, einen kleinen Kopf über eine Blattkante spitzen zu sehen, oder aus dem Augenwinkel nimmt sie das Schillern großer Insektenflügel wahr. Ganz langsam fassen die beiden Vertrauen zueinander und obwohl es niemals zu einer Berührung kommt, ist das Schwirren der kleinen Flügel von nun an nie weit entfernt.

Eine Gruppe neugieriger Gnome hat sich tiefer in den Wald begeben, um Fey zu finden und genauer zu untersuchen. Eines Tages entdecken sie tatsächlich das Glitzern schillernder Flügel in einer Lanze aus Licht, die den Weg zum Waldboden gefunden hat. Sie stellen feine Netze auf und ziehen sich über Nacht zurück. Doch am nächsten Tag sind nicht nur ihre Netze leer, ihnen geschieht ein Missgeschick nach dem anderen. Riemen von Rucksäcken reißen, kleine Käfer haben sich in ihren Vorräten eingeknistert, der Kopf der kleinen Axt für das Feuerholz will einfach nicht mehr auf dem Schaft halten und diverse Kleinigkeiten sind nicht mehr auffindbar.

Fey bauen fast nie eigene Behausungen sondern nutzen, was ihnen die Natur bietet. Beim Anfertigen von Einrichtung die zu ihrer filigranen Erscheinung passt zeigen sie aber großes Geschick.

Fey sind es gewohnt, die Gefühle anderer Mitglieder ihres Volkes fast schon körperlich wahrzunehmen. Sie agieren untereinander mit beneidenswert paradiesischer Offenheit und einem tiefen Vertrauen zueinander. Ein Fehlen von solchen Eigenschaften bei anderen Völkern verwirrt die kleinen

Wesen zutiefst und trägt mit zu ihrer Scheu bei.

Sie leben nicht im Einklang mit ihrer Umgebung, sie sind mit ihr aufs Engste verbunden, wie es nicht einmal Elfen möglich ist. Darin liegt auch der Hauptgrund, warum das Verlassen ihrer angestammten Umgebung für Fey fast ein Ding der Unmöglichkeit ist. Es gibt aber Gerüchte, dass es in geringem Umfang und unter besonderen Umständen doch vorkommen kann.

Fey ernähren sich von Nektar, Pilzen, manchen jungen Blättern, vor allem aber von Früchten. Auch tierische Nahrung wie Ameiseneier, kleine Käfer und Raupen werden von ihnen nicht verschmäht. Sie werden nie eine Nahrungsquelle ausbeuten sondern tragen dazu bei, dass sich diese erholt. Die hochaktiven kleinen Wesen benötigen überraschend wenig Nahrung und nicht wie andere Wesen ihrer Größenordnung tägliche Mengen ähnlich ihres eigenen Gewichtes.

Fey erreichen ein Alter von nur selten mehr als siebzig Jahren, stören sich selbst aber nicht an dieser Kurzlebigkeit. Ihre Erinnerungen und Gefühle geben sie an ihre Nachfolger weiter.

Im Laufe ihres Alters zeichnen sich hier und da Falten in die kleinen Gesichter, jedoch weit weniger als dies bei Menschen der Fall ist.

In einer großen Asthöhle sitzen kleine und große Fey rund um Zilly, deren flechtenblau verfärbte Haare ihr hohes Alter erkennen lassen. Die inzwischen flugunfähige Fey erzählt vom Beginn des Baums, in dem die kleine Gemeinschaft zuhause ist, ebenso wie es ihr einst erzählt wurde. Die anderen Fey spüren, wie das Leben dabei langsam aus ihr weicht. Dies wird ihr letzter Tag sein, an dem sie zu ihnen in der zwitternden Sprache der kleinen Wesen spricht. Aber die Trauer darüber wird überlagert von der Freude für Zilly, deren Geist bald wieder fliegen kann.

Ein Elfenjäger wurde von einem Eberschwer verletzt und kann sich nur mit Mühe auf einen Felsen hinauf retten. In seinen Fieberträumen glaubt er, ein ständiges Sirren und Schwirren um sich herum zu hören. Als er irgendwann aufwacht, knurrt ihm zwar der Magen, aber die klaffende Wunde an seinem Bein hat sich wie von selbst ein Stück weit geschlossen und der Rest ist mit einem Mosaik aus winzigen Blattstückchen beklebt. Nach zwei Nächten ist die Wunde so weit verheilt, dass er sich wieder zutraut, das Bein zu belasten. Einige Wochen später kehrt er zu dem Fels zurück und legt auf ihm eine große Honigwabe ab, die ihm einige Stiche eingebracht hat. Er verbringt die Nacht in einiger Entfernung und als er am nächsten Morgen nach dem Honig sieht, ist von der Wabe nur das sauber geputzte Wachs übrig. Er sieht hinauf in die Baumkronen, verneigt sich leicht und geht mit zufriedem Lächeln seiner Wege.

Besonderheiten

Verbindung zu den Elementen

Fey fühlen alle Elemente, zu denen sie direkten Kontakt haben, in einer Weise, wie es kaum einem anderen Volk möglich ist. Daneben können sie direkten Einfluss auf das Gefüge der Realität nehmen, indem sie die Elemente körperlich transferieren. Detail hierzu sind im Kapitel zur Magie (Seite 177) erklärt.

Schutz

Auf Grund ihrer Größe macht keinerlei Art von Rüstung für einen Fey Sinn. Gegen ähnlich große Geschöpfe wie sie selbst mag ein Wams aus Spinnenchitin sinnvoll sein, aber im Allgemeinen halten Fey von solchen Vorkehrungen nichts und entziehen sich auf andere Weise der Gefahr. Wegen ihrer Winzigkeit und da sie fast beständig fliegen, können Fey ausgesprochen gut ausweichen. Bei einem entsprechenden Versuch verlieren Fey entgegen der sonstigen Regeln nur Ausdauerpunkte in Höhe von 40 % des gegnerischen Angriffswurfs und sie erhalten auf den entsprechenden Wurf einen Bonus von +6.

Waffen

Fey können den Umgang mit winzigen Waffen erlernen, aber großen Schaden richten sie damit nie an. Das Training läuft nach den üblichen Regeln ab, aber der verursachte Schaden liegt maximal bei W3 plus 20 % der Körperkraft, in den meisten Fällen sogar darunter.

Selbst solche Miniaturwaffen benutzen Fey höchst selten, denn kriegerische Auseinandersetzung liegen überhaupt nicht in ihrem Naturell.

Tragfähigkeit

Bei Fey ist die Grundeinheit für das Tragen nur 10 g und nicht 100 g wie bei allen anderen Völkern. Ein Fey mit Körperkraft 3 verliert also schon 5 % seiner Beweglichkeit, wenn er mehr als 30 g transportiert. Berücksichtigt man, dass die kleinen Wesen selbst kaum mehr als 100 g wiegen, so ist ihre Tragkraft im Vergleich zu ihrer Größe dennoch erstaunlich.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSICHE	ERSCH
Frauen	-	-	-5	+5	-	-	Wert +2
1	20	5	-3	-5	-2	-5	nie
2	40	10	-2	-5	-1	-5	nie
3	50	20	-1	-5	0	-3	nie
4	70	30	0	-5	0	-2	nie
5	100	40	0	-5	0	-1	nie
6	140	50	0	-3	5	0	nie
7	190	60	0	-2	10	0	nie
8	250	80	0	-1	15	0	250
9	-	100	0	0	20	0	190
10	-	130	10	5	30	5	130
11	-	160	20	10	40	10	80
12	-	200	30	20	50	20	40
13	-	250	40	30	60	30	20
14	-	300	50	40	70	40	10
15	-	-	60	50	80	50	5
16	-	-	70	60	90	60	0
17	-	-	80	80	100	80	5
18	-	-	90	110	120	100	10
19	-	-	100	150	150	140	20
20	-	-	110	200	200	180	40
21	-	-	120	250	250	230	60
22	-	-	130	300	300	290	100
23	-	-	150	-	-	-	150
24	-	-	170	-	-	-	200
25	-	-	200	-	-	-	300
26	-	-	240	-	-	-	-
27	-	-	280	-	-	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	KoK (s.o.)
Ausdauerpunkte	60 + 10 x Ausd
Fluggeschwindigkeit	12 + eff. Bew x 2
Geschwindigkeit	0 + eff. Bew
Seelenpunkte	25 + Psyche / 2

Wie bereits erwähnt ist die Fröhlichkeit der kleinen Wesen von gutmütiger, ruhiger Art. Die Einstellung eines Fey liegt immer im Bereich von 0 bis +2.

Ein Fey kann zu Beginn 4000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

GNOME

Denker mit Familiensinn

Erscheinungsbild

Gnome erinnern nur entfernt an Zwerge, denn ihr Körperbau ist weniger massiv. Auf Grund ihrer Liebe für ein gemütliches und bequemes Leben tendieren sie zu leicht rundlichen Formen, die genau deshalb ihrem Schönheitsideal entsprechen. Arme und Beine sind im Vergleich zum Körper etwas kürzer als bei Menschen, die Beine sind aber keineswegs so knapp bemessen wie bei Zwergen. Die meisten Gnome besitzen eine Körpergröße zwischen 0,8 m und 1,2 m, wobei es zwischen Frauen und Männern kaum Unterschiede gibt.

Die Gesichter sind rundlich, ebenso die etwas großen knolligen Nasen. Die Färbung der Haut reicht von hellem Rosa bis hin zu Bronzetönen, zeigt eher größere Poren und stets gute Durchblutung die schnell für gerötete Wangen sorgt. Gnome zeigen schon relativ früh erste Fältchen, die ihren Gesichtern Charakter verleihen.

Die Augen sind im Vergleich zum Gesicht etwas kleiner als bei Menschen. Sie sehen zwar denen von Menschen sehr ähnlich, verändern aber ihre Farbe je nach Stimmung des Gnoms. Diese Veränderung ist nicht bei jedem Gnom gleich, aber im Allgemeinen entsprechen kühlere Farben auch einem ruhigeren Gemütszustand.

Die Haare von Gnomen sind meist drahtig und schwer zu bändigen. Es überwiegen hellere Rottöne von Kupfer über Rotgold bis hin zu blassem Rosa oder Schneeweiß. Im Gegensatz zu Zwergen besitzen nur die Männer Bartwuchs. Die Haarfarbe hält sich sehr lange und wird im Alter eher dunkler als heller. Weißes Haar ist also bei einem Gnom keineswegs ein Hinweis auf fortgeschrittenes Alter.

Wesen

Gnome besitzen häufig einen scharfen Verstand und eine gesunde Portion Neugier. Unter ihnen gibt es viele Schriftsteller, Forscher und Entdecker und das Lehren von Weisheit gilt unter Gnomen als einer der ehrenvollsten Berufe überhaupt. Auf andere Völker mag der Umgangston eines Gnoms bisweilen etwas altklug wirken, aber meist kann er seine Behauptungen präzise belegen.

Da in anderen Spielsystemen Gnomen die Rolle alberner und risikoblinder Bastler zugewiesen wird, sei hier ausdrücklich darauf hingewiesen, dass Gnome in der Welt von Feenlicht ein sehr vernünftiges Volk sind. „Zuhören – Nachdenken – Entscheiden“ ist eine weit verbreitete Einstellung.

Gnome können die stofflichen Elemente in ihrer Umgebung zumindest grob wahrnehmen. Dies

Grymilund ist ein Volksheld der Gnome, der wirklich gelebt haben soll. Er war den Erzählungen nach ein heiterer Zeitgenosse, der es verstand, den Leuten Streiche zu spielen. Diese waren stets so geschickt erdacht, dass dem Geneckten die Möglichkeit blieb, aus dem Erlebten zu lernen und vielleicht sogar selbst über den Streich zu lachen. Unter Gnomen bezeichnet man auch heute noch einen gelungenen Spaß, der das Opfer nicht verletzt, sondern ihm auf heiterer Weise eine Lehre erteilt, als einen „echten Grymilund“.

lässt die Bedeutung anderer Sinne etwas in den Hintergrund treten und macht sie anpassungsfähig für verschiedene Lebensräume. Häufig gibt es einen Zusammenhang zwischen den Sinnen für die stofflichen Elemente und ihrer Lebensumgebung.

Die Behausungen von Gnomen können so unterschiedlich aussehen wie die Landschaften, die sie bevölkern. Ob Höhlen, Häuser oder Zeltlager – vieles lässt sich gemütlich gestalten. Sie bevorzugen abwechslungsreiche Landstriche und kombinieren gerne verschiedene Formen von Wohnungen wie beispielsweise ein Vorzelt vor einem Haus.

Gnome werden bis zu 500 Jahre alt und betrachten deshalb das Vergehen der Zeit mit mehr Gelassenheit als Menschen. Sie nehmen sich viel Zeit für bedachte Entscheidungen.

Dies soll nicht bedeuten, dass Gnome in kritischen Situationen nicht schnell handeln könnten. Wenn einem Gnom ein wilder Keiler entgegen stürmt, dann wird er sich nicht in philosophischen Betrachtungen ergehen. Aber vielleicht flieht er nicht kopflos, sondern nutzt den Abhang hinter sich, indem er trotz der Hektik der Situation plant und so das Wildschwein effektiv abzuhängen weiß.

Gnome halten untereinander engen Kontakt. Die Familie bedeutet ihnen viel. Jeden als ein Individuum zu betrachten, das seine Freiheiten benötigt, ist Gnomen angeboren. Aber diese Individualität vieler bildet wiederum ein größeres Ganzes.

Dieser nur scheinbare Widerspruch in der Seele vieler Gnome spiegelt sich auch in ihrem Glauben an Tir und Lymitep wieder, die für das Bewahren von Altem auf der einen und für das Streben nach Neuem auf der anderen Seite stehen. Siehe auch beim Glaube der Gnome (Seite 192).

Im Umgang mit ihresgleichen sind Gnome sehr offen. Dabei spielen ihre Augen, die sich je nach Stimmung färben, eine nicht unerhebliche Rolle. Weit mehr noch als andere Völker

können Gnome so die Stimmung eines Gesprächspartners erfassen. Obwohl Gnome auch anderen Völkern meist ohne Vorbehalte begegnen tun sie sich zu Beginn schwer, deren Stimmungen sicher zu erfassen.

Jyrdalir blickt an den hohen Steinwällen empor, mit denen die Menschen ihre gewaltige Stadt umgeben haben. Er atmet tief ein und genießt all die noch unbekanntesten Gerüche, die ihm von dort entgegen wehen. Vor ihm liegen Wochen voller neuer Erkenntnisse, voller Leute, die er zuvor noch nie sah. Aber bevor er durch das Tor ins Innere der Stadt tritt, greift er unter sein Hemd und streicht über die Haarlocke von Svilla, seiner Verlobten, die ihm diese als Talisman mitgab und seufzt leise, als ihn die Sehnsucht nach ihr ergreift.

Besonderheiten

Gnomische Magie

Jeder Gnom besitzt ein Gespür für die stofflichen Elemente. Die meisten beherrschen darüber hinaus den einen oder anderen Trick mit dem sie auf diese Elemente Einfluss nehmen können. Genaueres siehe Spruchmagie allgemein (Seite 139) bzw. speziell zur gnomischen Magie (Seite 161).

Gefühl für die Umgebung

Die Wahrnehmung für die stofflichen Elemente kann in einem Umkreis von etwa 10 m die Augen ersetzen. Allerdings ist für solche Tätigkeiten wie Lesen doch eine Lampe notwendig. Ihr besonderes Gespür macht es Gnomen leichter, die Gegebenheiten auszunutzen. Beim Verstecken und Schleichen erhalten Gnome +2 auf den entsprechenden Wurf.

Ausweichen

Auf Grund ihrer relativ geringen Größe erhalten Gnome auf Ausweichwürfe einen Bonus von +2, wenn ihr Gegner größer als 2 m ist.

Gelassenheit

Gnome können sich in kritischen Situationen gut auf das Entscheidende konzentrieren. Sie erhalten +2 auf einen Überraschungswurf.

Waffen und Rüstung

Schwere Rüstung ist für Gnome ungeeignet: zum einen auf Grund der Bewegungsfreiheit, die auch sie für ihre Magie benötigen, zum anderen, weil massive Metallrüstung das Eigengewicht des Gnoms erreichen kann.

Viele Waffen sind für Gnome zu groß und so manches, was ein Mensch einhändig handhabt, benötigt bei einem Gnom beide Hände. Dazu gehören Langschwerter oder schwere Äxte.

Wissen

In ihrer Gemeinschaft aufgewachsene Gnome tun sich leichter mit dem Erlernen neuer Informationen. Sie erhalten bei allen reinen Wissensgebieten und beim Erlernen neuer Sprachen einen Abzug von 5 % auf die Kosten, zusätzlich zum Abzug durch die Auffassungsgabe. Dieser Abzug zählt noch nicht bei Charaktererstellung.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+5	-	-5	-5	+5	-	Wert +2
1	0	0	0	0	-3	0	140
2	5	0	0	2	-2	0	110
3	10	0	0	5	-1	5	80
4	20	5	5	10	0	10	50
5	25	10	10	15	0	15	30
6	30	15	15	20	5	20	15
7	35	20	20	25	10	25	10
8	40	25	25	30	15	30	5
9	50	30	30	35	20	35	0
10	65	40	35	40	25	40	5
11	80	50	40	50	30	50	10
12	95	60	50	65	35	60	15
13	110	70	60	80	40	80	30
14	130	80	70	100	45	100	50
15	150	100	80	120	50	130	75
16	180	120	100	150	55	170	100
17	220	140	130	180	60	220	140
18	270	170	160	220	70	280	190
19	-	200	200	270	80	-	250
20	-	250	250	-	90	-	-
21	-	300	300	-	100	-	-
22	-	-	-	-	120	-	-
23	-	-	-	-	140	-	-
24	-	-	-	-	170	-	-
25	-	-	-	-	200	-	-
26	-	-	-	-	240	-	-
27	-	-	-	-	280	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	28 + KoK
Ausdauerpunkte	120 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	2 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	20 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Gnome können eine Einstellung zwischen -3 und +3 besitzen, allerdings sollte für Spielercharaktere eher der Bereich von -1 bis +2 benutzt werden, denn die extremen Veranlagungen sind kaum für ein andauerndes Rollenspiel geeignet und auf Grund ihrer familiären Art überwiegt bei Gnomen eine eher positive Einstellung.

Ein Gnom kann zu Beginn 5000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

Ein Koloss hat den Weg in ein abgelegenes Gnomendorf gefunden. Obwohl er auch den größten Gnom um das Doppelte übertrifft, begegnen die Einwohner ihm zwar vorsichtig, aber nicht unfreundlich. Jedoch als der riesenhafte Jäger die Ziege des Müllers als Wild betrachtet werden die Gnome ungehalten und fordern ihn auf zu gehen. Der Koloss weigert sich, denn, für ihn gilt das Recht des Stärkeren. Die Augen des Dorfältesten blitzen kurz bernsteinfarben auf, mehr brauchen die versammelten Männer und Frauen nicht als Signal. Sie bilden einen Kreis um den Koloss und beginnen mit seltsamen Bewegungen und Gemurmel. Wenig später fühlt sich der Kolossjäger immer schwerer, bis er nach hinten umkippt. Die Gnome verschnüren ihn mit allem, was das Dorf an Seil zu bieten hat, dann hält ihm der Dorfälteste auf dessen Brust stehend eine Standpauke, bevor die Gnome den völlig verstörten Kerl wieder laufen lassen, damit er über das Erlebte nachdenken und daraus lernen kann.

GRAUELFEN

Edelmütige Bewahrer mit langem Leben

Erscheinungsbild

Im Gegensatz zu Waldelfen besitzen Graue elfen eine körperliche Gestalt, die der von Menschen recht ähnlich ist. Ein all zu kräftiger Körperbau ist aber selten. Frauen unterscheiden sich von den Männern nur wenig in ihrer Größe, die nur knapp unter der von menschlichen Männern liegt.

Graue elfen besitzen markante Gesichtszüge mit hohen Wangenknochen und mandelförmigen, leicht schräg stehenden Augen. Diese haben meist eine kräftige Färbung, von Braun über Grün bis zu Blau.

Die Haut ist meist elfenbeinfarben, aber dunklere Töne kommen durchaus vor. Falten zeigen sich nur langsam und Narben verblassen im Laufe der Jahre. Sommersprossen, Leberflecke oder Muttermale sucht man auf elfischer Haut meist vergebens. Bartwuchs kommt nicht vor.

Die Ohren laufen spitz zu, sind aber dadurch nur unwesentlich größer als die von Menschen. Die Haare haben meist eine helle Tönung von lichtigem Braun über Gold bis hin zu Weiß oder Grau und sind fast immer glatt.

Viele Menschen mögen einen männlichen Graue elfen als schön bezeichnen, die markanten Züge wirken jedoch auch ungewohnt und schwer zu lesen. Auch die Frauen dieses Volkes sind alles andere als hässlich, dem menschlichen Durchschnittsgeschmack mag aber das Gesicht einer Graue elfe zu kantig und streng erscheinen.

Wesen

Graue elfen sind zwar vom Wesen her eher ernsthaft und wirken dadurch bisweilen distanziert, aber dahinter verbirgt sich eine wohlwollende Anteilnahme an allem, was um sie herum geschieht.

Die Angehörigen dieses Volkes besitzen nicht den engen Bezug zur Natur und dem Element Leben wie ihre Vettern, die Waldelfen, aber sie nehmen alles wahr, was atmet, schätzen und beschützen es. Dabei ist Geduld und Umsicht ihre bevorzugte Vorgehensweise, die sich aus ihrer langen Lebensspanne von bis zu 1500 Jahren ergibt. Es gibt aber auch Situationen, in denen ein Graue elf zu drastischeren Mitteln greift.

Graue elfen sind dafür bekannt, dass sie mutig dem Bösen entgegentreten und werden bisweilen in Märchen anderer Völker verklärt dargestellt. Vielleicht auch deshalb flößt so manchem kleineren

Übeltäter allein die Anwesenheit eines selbstbewussten Graue elfen mehr als nur ein wenig Respekt ein – eine Tatsache die die Angehörigen dieses Volkes durchaus zu nutzen wissen.

Elfen betrachten andere Völker nicht als minderwertig, aber sie sind sich ihrer weiter reichenden Lebenserfahrung wohl bewusst. In einer Diskussion werden sie diese auch als Argument klar äußern, wenn sie es als gerechtfertigt ansehen. Dadurch mögen sie arrogant wirken, ohne es zu sein.

Im Nachbardorf vernichtete ein Sturm die Ernte und nun wird im Dorfrat diskutiert, ob man von der eigenen Ernte abgeben soll. „Wenn wir ihnen jetzt ohne Gegenleistung helfen, dann werden auch sie uns beistehen, wenn wir in Not sind“, meint ein junger Bauer. „Seit meine Mutter sich mit meiner Geburt abgequält hat, wurde immer für Hilfe bezahlt“, ereifert sich der alte Smerjo, „Sie werden uns den langen Acker am Weidenbach dafür abtreten!“

Die immer lauter werdenden Argumente fliegen hin und her, bis Denialathia, eine Elfe und zugleich die Dorfheilerin das Wort ergreift: „Unserem Dorf wurde in der Tat schon mehrmals geholfen, ohne dass eine Hand erwartungsvoll geöffnet war.“ Als Smerjo sie schon anblaffen will, lächelt sie den alten Mann sanft an und meint: „Auch wenn viele hier zu jung sind, um sich zu erinnern: es liegt nur 153 Jahre zurück – in ihrer len belihar – Geben ohne zu nehmen.“

Lüge und Hinterlist widerstrebt Grauelven zutiefst. Dies macht ein Zusammenleben mit einem von ihnen nicht immer einfach. Auf der anderen Seite bringen andere Völker den Langlebigen meist großen Respekt und vor allem ein größeres Grundvertrauen entgegen.

Die große Geduld der Elfen bei allem, was sie tun, sorgt auch für eine außerordentliche Kunstfertigkeit bei Handwerk, Musik und Kunst. Selbst einfache Dinge werden mit Hingabe erledigt.

Dies gilt auch für das Bemühen um Verständnis und die Sorge um Nahestehende. Dass Grauelven oft eher unter sich bleiben hat seinen Grund weniger in einer Abneigung zu anderen Völkern als in der Tatsache, dass ein Elf sich schwer tut, den all zu schnell dahinscheidenden Freund

loslassen zu können. In mancher traurigen Ballade wird vom gebrochenen Herzen einer Elfenmaid erzählt, die sich viel zu früh von ihrem geliebten menschlichen Partner, verabschieden musste.

„Was sollte mich davon abhalten, der Kleinen die Kehle aufzuschlitzen, Spitzohr?“ Der grobschlächtige Kerl drückt das Mädchen noch fester an sich, die Klinge drohend an ihren Hals gesetzt.

Thelenoilann antwortet ruhig und gerade laut genug: „Stell dir vor, die Spitzen von fünf Pfeilen wären auf dich gerichtet. Ich könnte sicherlich nicht alle meine Brüder davon abhalten, diese Spitzen in deinem Körper zu versenken.“

Schweißperlen bilden sich auf dem kahlen Schädel des Halunken, während sein Blick unsicher hinaus in die Nacht geht. „Du lügst!“, brüllt der Kerl mit dem Messer, worauf Thelenoilann die Brauen hebt und ihm einen Blick schenkt, als hätte er behauptet, die Sonne wäre grün. Nach noch einem ängstlichen Blick ins Dunkel stößt der Rohling das Mädchen auf den Elfen zu und rennt so schnell er kann in Deckung.

Der Elf nimmt das Mädchen an die Hand und meint nur leise: „Komm!“ Erst als die beiden ruhig um die nächste Ecke sind, beginnt er mit ihr zu rennen. „Warum rennen wir? Deine Freunde beschützen uns doch?“ „Wenn sie hier wären sicherlich“, antwortet ihr Retter und gönnt sich einen Seufzer. „Dein Leben wiegt mehr als die Wahrheit!“

Das Bemühen um Verstehen kennzeichnet auch die elfische Sprache. Wie bei einem so langlebigen Volk zu erwarten ist, ist der Wortschatz um ein gutes Stück größer als in jeder anderen Sprache. Hinzu kommt die Eigenart, dass Elfen vielen Worten allein durch die Betonung eine etwas andere Bedeutung geben oder vorhandene Worte mit einander verwachsen lassen um für eine neue Situation eine passende Beschreibung zu finden. Dies macht das Erlernen des Elfischen für andere Völker extrem schwierig. Selbst wenn sie die Wörter perfekt formen fehlt ihnen meist die Flexibilität nach Bedarf neue Worte zu schaffen.

Ganz besondere Bedeutung besitzen bei den Langlebigen Namen. Kennt ein Elf den Namen seines Gegenübers noch nicht, so wird er ihn nur selten um diesen bitten sondern ihn stattdessen mit einer Umschreibung der Beziehung zu ihm ansprechen wie zum Beispiel: „Gefährtin meines Freundes Elahin.“ Auch sonst wird ein Elf den Namen selbst erst dann verwenden, wenn er meint seinen Gegenüber besser zu kennen und sein Wesen erfasst zu haben.

Spitznamen gelten bei Elfen als unhöflich, denn diese würden das Wesen eines Anderen nicht wirklich erfassen oder geben es sogar verfälscht wieder. Sollte ein Elf tatsächlich jemandem einen eigenen, von ihm gewählten Namen verleihen, so bedeutet dies sehr tief gehendes Vertrauen in beide Richtungen. Einen viel größeren Beweis von Freundschaft kann man von einem Elfen kaum erhalten.

Besonderheiten

Gefühl für die Elemente

Im Gegensatz zu Magiern verändern Elfen die Welt um sich wenn überhaupt nur sehr behutsam. Dafür halten diese Veränderungen meist wesentlich länger an. Sie tun dies, weil sie wahrnehmen, was sie bewirken und weil ihnen immer an einem Gleichgewicht des Erspürten liegt. Der Abschnitt zur elfischen Magie (Seite 173) ist bei diesem Volk Pflichtlektüre.

Feine Sinne

Grauelfen sehen fast mit der Schärfe eines Greifvogels und nehmen auch im Zwielficht Details etwas genauer wahr. In völliger Dunkelheit versagen zwar auch ihre Augen, aber die Sinne für die Elemente machen ihnen eine grobe Orientierung dennoch möglich.

Das Ohr eines Grauelfen nimmt deutlich feinere Geräusche wahr, vor allem aber sind für ihn noch Töne hörbar, die sonst nur Hunde registrieren können. Zusammen mit einem feinen Gespür für Ton und Klang gibt dies Elfen die Fähigkeit andere Personen leichter allein an der Stimme zu erkennen oder deren Stimmung einzuschätzen. Kombiniert mit der immensen Lebenserfahrung sorgt dies auch dafür, dass Elfen nur schwer zu belügen sind, wenn sie Erfahrungen auf diesem Gebiet gemacht haben.

Auch der Geruchssinn ist feiner ausgeprägt.

All die feineren Sinne sorgen dafür, dass Elfen von allem Lauten und Grellen eher Abstand halten, und erschweren anderen deutlich, sich an sie anzuschleichen oder etwas vor ihnen zu verbergen. Dies wird durch eine Erhöhung der entsprechenden Schwierigkeit um bis zu fünf Punkte dargestellt, so ein Prüfwurf notwendig wird.

Rüstungen

Schwere Rüstung zu tragen läge zwar im Bereich des Möglichen für einen Grauelfen, aber meist wird er davon Abstand nehmen. Die starke Einschränkung der Bewegungsfähigkeit ist vielen Elfen unangenehm. Schwerer wiegt aber ein tiefes Unbehagen vor der Ansammlung des Elementes Erde direkt auf

dem Körper. Grauelfen, die ohne Probleme Rüstung tragen, besitzen meist nur ein schwaches Gespür für dieses Element.

Handwerk

Außer in Zeiten besonderer Not wird ein Elf nie etwas herstellen, ohne dass er seinem Werk Individualität verleiht. Selbst einen Pfeil, einen Löffel oder einen Kamm versehen die geschickten Hände mit Verzierungen, die einen direkten Bezug zu der Person haben, für die das Ergebnis der Arbeit gedacht ist. Werke aus Elfenhand werden oftmals als Kostbarkeit gehandelt, denn ein Handwerk zu betreiben,

nur um den eigenen Besitz zu mehren – eine solche Haltung ist den meisten Elfen fremd. Hat sich ein Elf doch einmal diese Denkweise angeeignet, so wird er unweigerlich auch nicht mehr die für sein Volk typische Sorgfalt walten lassen.

Bis ein Elf einen Bogen fertiggestellt hat, kann gut und gerne ein Jahr vergehen. Eine kleine Schnitzerei mag mehrere Wochen benötigen, nicht weil die Arbeit selbst sich so lange hinzieht, sondern weil ihr Schöpfer sich immer wieder Zeit nimmt, um sie zu betrachten, über den Empfänger und seinen Bezug zu ihm nachzudenken.

Als Faustregel sollte bei Elfen eine drei- bis fünffache Fertigungszeit angesetzt werden, selbst bei den einfachsten Alltagsgegenständen. Auch manche ganz banale Handlung wie das Zubereiten von Nahrung geschieht bei Elfen mit großer Sorgfalt und Geduld.

Der bärtige Mann verneigt sich vor dem Elfen. „Meister Alatherail, ich bitte euch, mir einen Bogen zu bauen, damit ich mit ihm die Feinde der Rechtschaffenheit niederstrecken kann.“ Der Elf betrachtet den Menschen vor sich eine ganze Weile bevor er antwortet: „Ich bin kein Meister meines Handwerks und ich“ er zögert einen Moment, bevor er spürbar unzufrieden mit dessen Bedeutung das nächste Wort in den Mund nimmt: „kenne‘ euch doch nicht.“

„Ich lade euch auf ein Essen im Waldhaus ein, so können wir einander kennenlernen. Doch sagt: Ihr wart es doch, der Nanraielans wunderbare Waffe herstellte - ein wahres Meisterwerk!“

Der Elf schüttelt mit einem leisen Seufzer den Kopf: „Nanraielan ‚kenne‘ ich.“ und diesmal hat das eine Wort einen völlig anderen Klang. „Aber es ist keine Waffe, die ich für ihn herstellte und meine Erfahrung mit dem Formen von Holz ist kaum älter als ihr. Ich werde euch sicherlich nicht zufrieden stellen können.“ Der Bärtige wird noch etwas brauchen bis er versteht, dass dies aus Sicht des Elfen eine klare Absage war.

Lernen

Elfen haben weit mehr Zeit zum Lernen als jedes andere Volk. Viele von ihnen genießen es geradezu, sich immer wieder Neuem zu öffnen. Da sie aber auch hier sehr große Sorgfalt an den Tag legen, lernen sie zwar gründlicher, benötigen aber auch länger dafür.

Elfencharaktere erniedrigen beim Lernen neuer Fertigkeiten die notwendigen Erfahrungspunkte nur um ihre halbe Auffassungsgabe in Prozentpunkten. Wegen ihrer besonderen Sprachbegabung sparen Elfen dagegen beim Erlernen neuer Sprachen ein Viertel der Kosten ein.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+5	-	-5	-	-	-5	Wert +1
1	-5	0	-4	0	0	-3	nie
2	0	0	-3	2	0	-2	nie
3	5	5	-2	5	0	-2	nie
4	10	10	-1	10	0	-1	250
5	15	15	0	15	2	-1	180
6	20	20	2	20	5	0	120
7	25	25	4	25	10	0	80
8	30	30	7	30	15	5	50
9	35	40	10	35	20	10	30
10	40	50	15	40	25	20	20
11	50	55	20	50	30	30	10
12	60	60	30	60	35	40	5
13	80	70	40	70	40	50	0
14	100	80	50	80	50	60	5
15	130	100	60	100	60	70	10
16	160	120	70	120	70	80	20
17	200	140	80	150	80	90	40
18	250	180	90	190	90	100	60
19	300	230	100	240	100	120	80
20	-	280	120	290	130	140	100
21	-	-	150	-	160	160	130
22	-	-	200	-	200	180	160
23	-	-	250	-	250	200	200
24	-	-	300	-	300	230	250
25	-	-	-	-	-	260	300
26	-	-	-	-	-	300	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	29 + KöK
Ausdauerpunkte	90 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	5 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	30 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Eine ethische Einstellung von -1 ist bei Grauelven extrem selten und -2 oder geringer schlicht unmöglich. Von einem hohen Wert ab 3 oder mehr sollte man bei Spielercharakteren aber auch Abstand nehmen, da dies beim kontinuierlichen Spielen einer solchen Figur kaum durchzuhalten ist:

Ein Graueff kann zu Beginn 6000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

HALBELFEN

Synthese oder Widerspruch

Wälder

Erscheinungsbild

Die Kinder, die einer Verbindung von Elf und Mensch entspringen, können so unterschiedlich sein wie ihre Eltern. So kann man dem einen Halbelfen weder in Aussehen noch im Verhalten irgendetwas Elfisches anmerken, während ein anderer auf den ersten Blick kaum von einem Elfen zu unterscheiden ist. Meist setzt sich aber das Aussehen des mütterlichen Volkes stärker durch.

Ein reinblütiger Elf wird einen Halbelfen immer als solchen erkennen und auch der dafür geübte Blick eines Menschen kann nicht lange genarrt werden. Ein Bart, der ein wenig zu weich wirkt, langsam verblassende Narben oder eine ungewöhnliche Augenfarbe mag ein erster Hinweis sein.

Wesen

Auch das Leben eines Halbelfen kann unterschiedlich verlaufen. Vielleicht wurde er von der elfischen Gemeinde aufgenommen und in ihrem Sinne erzogen, vielleicht wurde er ein geschätztes Mitglied eines Mendendorfes. Es kann aber auch sein, dass er innerlich wie äußerlich kein Zuhause findet, von einer oder beiden Seiten nicht angenommen wird und ständig auf der Suche nach der eigenen Identität ist.

Halbelfen sind in ihrem Aussehen ähnlich flexibel wählbar wie dies bei Menschen der Fall ist, einzig bei Augen- und Haarfarbe überwiegen meist elfische Einflüsse und die Ohren weisen zumindest eine kleine Spitze auf.

Halbelfen altern sehr unterschiedlich. Manche werden kaum mehr als 200 Jahre alt, andere erreichen 500 Jahre und mehr. Allerdings sieht man ihnen ihr Alter durchaus an, Falten graben sich

schneller ein als bei Elfen und Narben verblassen nur langsam. Die Tatsache, dass ihre eigene Lebenserwartung auch für sie selbst lange ein Geheimnis bleibt führt bei manchen Halbelfen zu einer ständigen Belastung für ihre Seele, anderen verhilft sie zu einer besonders ruhigen Einstellung gegenüber ihrem eigenen Tod und dem Vergehen der Zeit im Allgemeinen.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern kommt es bei Halbelfen überdurchschnittlich häufig vor, dass sie ihre Heimat früher oder später verlassen, immer auf der Suche, ohne wirklich zu wissen, nach was. Ihr elfisches Erbe und eine zumindest sanfte Verbindung zu den Elementen um sie herum sorgen dafür, dass sie selten bösartige Neigungen entwickeln. Aber die Tendenz sich gegen bestehende Regeln zu wehren ist bei ihnen vergleichsweise häufig.

Myronthal hat das Aussehen eines Waldelfen, aber er ist selbst für einen Menschen relativ groß und überragt so sämtliche Mitglieder der kleinen Elfengemeinschaft um über einen Kopf. Er war das Ergebnis eines Überfalls, bei dem sich die Angreifer einfach nahmen, was sie wollten. Obwohl ihm nie einer der Elfen seine Herkunft zum Vorwurf machte, geht doch so mancher eindeutige Blick in seine Richtung, wenn das Gespräch auf den inzwischen 17 Jahre zurückliegenden tragischen Tag kommt.

Der junge Erwachsene erträgt den Schmerz in den Augen der anderen nicht mehr und macht sich eines Nachts leise auf in die weite Welt außerhalb des Großen Waldes.

Besonderheiten

Gefühl für die Elemente

Nicht jedem Halbelfen ist eine spezielle Gabe für eines der Elemente angeboren, aber sie ist relativ häufig. Selbst wenn ein Halbelf keine solche Begabung besitzt, hat er doch ein etwas höheres Empfinden für die Elemente als Menschen. Genauere Details sind im Kapitel zur Magie unter dem Punkt zur elfischen Magie (Seite 173) nachzulesen.

Feine Sinne

Die Sinne eines Halbelfen sind bei weitem nicht so scharf wie die seines elfischen Elternteils, aber ein etwas feineres Gehör, ein schärferer Blick und meist auch eine feine Nase sind typisch für dieses Volk zwischen zwei Völkern.

Auch bei Halbelfen sorgen die feineren Sinne dafür, dass ein Anschleichen oder Täuschen etwas schwerer fällt. Die Schwierigkeit wird für andere um bis zu zwei Punkte erhöht.

Rüstungen

Halbelfen, die eher nach der elfischen Seite geraten sind, werden sich in besonders schweren Rüstungen unwohl fühlen. Besonders bei einer Sensibilität für das Element Erde sind ihnen große Ansammlungen von reinem Metall unangenehm.

Tojan brauchte lange, bis er seinen Platz fand. Weder in dem kleinen Städtchen, in dem er aufwuchs, noch im Wald bei den Verwandten seiner Mutter fühlte er sich richtig daheim. Stets fehlte ihm der Ort, an dem er gerade nicht verweilte. Das rastlose Hin und Her bedingte, dass er immer wieder Nachrichten für die eine oder die andere Seite überbrachte und schließlich wurde daraus eine Berufung. Heute ist Tojan auch über die Heimatorte seiner beiden Eltern hinaus unterwegs und überbringt Botschaften in Gegenden, die andere Kuriere nur selten ansteuern, weil der Weg zu lang oder zu beschwerlich ist.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

Halbelfen können eine oder mehrere Spalten in dieser Tabelle durch die entsprechende Spalte bei Grau- oder Waldelfen ersetzen. Dafür müssen für eine erste Spalte 15, für eine zweite 20 und für eine maximal mögliche dritte Spalte nochmals 30 der 300 Punkte geopfert werden.

Es ist auch gestattet, in gleicher Weise eine Spalte aus der Tabelle für Menschen zu wählen. Ein solcher Tausch bringt keinen Vorteil. Aber hier geht es um ein Rollenspiel, da ist die Tatsache, dass sich ein Charakter „richtig“ anfühlt manchmal wichtiger.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+10	-	-5	-	-	-10	Wert +2
1	-10	-2	0	0	0	0	250
2	-5	-1	0	0	0	2	200
3	0	0	0	2	2	5	160
4	5	0	2	5	4	10	120
5	10	5	5	10	6	15	80
6	15	10	10	15	8	20	60
7	20	15	15	20	10	25	40
8	25	20	20	25	15	30	25
9	30	30	25	30	20	35	10
10	40	40	30	35	30	40	5
11	50	50	35	40	40	50	2
12	60	60	40	50	50	65	0
13	70	75	50	65	60	80	1
14	80	90	60	80	70	100	2
15	100	110	70	100	80	120	5
16	120	140	90	130	95	150	10
17	150	170	110	160	110	190	20
18	200	200	140	200	150	240	30
19	250	250	180	250	190	300	50
20	300	300	220	300	240	-	80
21	-	-	260	-	290	-	120
22	-	-	-	-	-	-	170
23	-	-	-	-	-	-	230
24	-	-	-	-	-	-	290

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	30 + KöK
Ausdauerpunkte	95 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	5 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	16 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Halbelfen können eine Einstellung zwischen -2 und +3 besitzen, wobei die positiven Werte klar überwiegen. Für Spielercharaktere ist der hohe Wert von +3 nicht zu empfehlen.

Ein Halbelf kann zu Beginn 5000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

Vinia ist ein wahrer Sonnenschein, ein Wirbelwind an guter Laune.

Eines Morgens hatte sie einfach auf den Stufen des kleinen Tempels gelegen. Zunächst versuchten der Älteste und der Priester des Dorfes, in der Umgebung etwas über die Herkunft des kleinen Mädchens herauszufinden, jedoch ohne Erfolg. Nach und nach adoptierte das gesamte Dorf das neugierige Mädchen mit den tief dunkelblauen Augen und den leicht elfischen Zügen. In der kleinen Gemeinde hatte sich bald der Spruch eingebürgert: „Wir müssen unser Seelenheil nicht suchen, wir haben Vinia doch schon gefunden.“ Aber es sind nicht nur die Seelen, denen die junge Dame gut tut: Wunden heilen ein klein wenig schneller und Krankheiten nehmen einen etwas sanfteren Verlauf in ihrer Nähe. Diese Details fallen allerdings nur der alten Dorfheilerin Srillet auf.

HALBLINGE

Sinn für Gemeinschaft

Erscheinungsbild

Selbst Halblingmänner erreichen nur selten eine Größe von über einem Meter. Im Schnitt werden sie etwa 90 cm, die Frauen etwa 80 cm groß. Der Körperbau ist etwas stämmiger als bei Menschen und auch die Tendenz zu etwas rundlicheren Gestalten ist höher. Insgesamt aber zeigen Halblinge fast ein so breites Spektrum an verschiedenen körperlichen Erscheinungen wie Menschen.

Die Haare tendieren eher zu dunklen und die Haut eher zu rosigen Tönen, aber es gibt ebenso helle Haare und sehr dunkel getönte Haut bis hin zu dunkler Bronze. Arme und Beine neigen zu stärkerer Behaarung als bei Menschen, aber nicht jeder Halbling besitzt fellartigen Bewuchs auf den Füßen. Der Bartwuchs bei den Männern fällt unterschiedlich aus, fehlt in selteneren Fällen sogar gänzlich.

In klimatisch milderen Gegenden sind Halblinge sehr viel auf bloßen Füßen unterwegs, denn gegen spitze Felsen oder gar Dornen schützt eine ledrige Fußsohle. Im Winter tragen auch Halblinge Schuhe.

Wesen

Die meisten Halblinge bevorzugen ein beschauliches Leben ohne Aufregung. Sie leben in eher ländlichen Gemeinschaften, der Zusammenhalt in den Familien und Gemeinden ist eng. Nachbarschaftliche Hilfe ist selbstverständlich, ebenso wie gutmütiger Klatsch und Tratsch.

Das kleinwüchsige Volk für einfältig zu halten ist ein weit verbreiteter Irrtum, der in dieser ruhigen Lebensführung seine Ursache findet. Die Tatsache, dass Halb-

linge Gefahren aus dem Weg gehen und ernsthafte Streitigkeiten eher vermeiden kann man mit etwas Verstand nur als weise betrachten. Kaum ein anderes Volk, abgesehen vielleicht von den Elfen, bewerkstelligt ein so friedliches Zusammenleben.

Auch sind Halblinge alles andere als ungebildet. Es gehört zum guten Ton, Lesen und Schreiben zu können und man erwartet von einem gestandenen Halbling, dass er ein Handwerk erlernt. Viele der ruhigen Abende vor dem Kamin nutzt ein Halbling, um zu lesen. Abenteuergeschichten sind durchaus beliebt, denn von großen Taten zu lesen ist ein ausreichender Ersatz für das Erleben.

Fremden begegnen Halblinge mit gesunder Vorsicht, aber nur bei gutem Grund misstrauisch oder gar feindlich. Sollte man jedoch wagen, ihre Gemeinschaft zu bedrohen, dann dürfte die Heftigkeit

einer Gegenreaktion auch größer gewachsene Gegner überraschen.

Halblinge erreichen im Schnitt ein nur geringfügig höheres Alter als Menschen, was sicherlich auch an ihrem eher friedlichen Lebenswandel liegen könnte. Gerüchte über einzelne Vertreter dieses Volkes, die trotz langer Reisen weit über hundert Jahre alt wurden, gehören ins Reich der Sagen und Märchen, auch in dieser Phantasiewelt.

Hamselblan Grasenhamster ist völlig aus dem Häuschen. Kommt da doch tatsächlich einer von diesen Großen aus der nahen Stadt und pflückt sich die Kirschen von den obersten Ästen seines besten Baumes. Ja man könnte sich nun eingestehen, dass Hamselblan in seinem Alter – das Rheuma zieht in seinen Knochen und die Gelenke wollen schon lange nicht mehr so recht – dass er also in diesem Alter schon lange nicht mehr an die oberen Zweige heran kommt. Aber hier geht es ums Prinzip und deshalb schimpft der alte Halbling wie ein Rohrspatz über diesen unverfrorenen Kerl. Der „Langbeiner“, ein Handelsreisender, hört das Gezeter und will sich angemessen entschuldigen, was auch ganz gut gelingt. Warum er an diesem Abend auch schon schwupp dich beim alten Grasenhamster am Esstisch sitzt und der ihm seine Lebensgeschichte erzählt, das versteht er dann nicht so ganz.

Besonderheiten

Feine Sinne

Halblinge haben keine Elfenohren – weder was die Form, noch was deren Empfindlichkeit betrifft – aber sie nehmen mehr wahr als Menschen. So ist ihr Gehör etwas empfindlicher und sie sehen auch bei Dämmerung Details noch recht gut. Vor allem aber besitzen Halblinge eine empfindlichere Nase und auch einen feineren Gaumen als Menschen.

Geringe Größe

Halblinge sind natürlich nicht so schnell wie die „Langbeiner“, aber dafür dank ihrer geringen Größe deutlich wendiger. Auf einen Versuch, im Kampf auszuweichen, erhalten sie einen Aufschlag von +2, wenn ihr Gegner deutlich größer ist als sie. Halblinge sind nicht nur wegen ihrer geringen Größe eher unauffällig, sondern beherrschen es auch in besonderem Maße, sich leise zu bewegen. Oft tun sie dies eher aus dem Bedürfnis heraus, die Natur um sich ungestört wahrnehmen zu können, aber natürlich kommt ihnen dies auch zugute, wenn sie sich vor feindlichen Augen verbergen wollen. Auf ihre Prüfwürfe beim Schleichen oder Verstecken erhalten Halblinge einen Bonus von +3, so ein solcher notwendig ist. Ein Ausspielen im Rollenspiel ist natürlich vorzuziehen.

Rüstung und Waffen

Massive Metallrüstung macht für einen Halbling meist keinen Sinn, da diese schnell sein Eigengewicht erreichen kann. Ebenso sind viele Waffen für Halblinge einfach zu groß. Ein Kurzsword ist für sie wie ein respektables Langsword und ein normales Langsword kann auch ein kräftiger Halbling nur zueihändig einsetzen.

Handwerksberufe

Halblinge, die in einer typischen Gemeinschaft aufgewachsen sind, haben viele handwerkliche Tätigkeiten tagtäglich beobachtet und besitzen daher meist schon grundlegende Kenntnisse. Beim Erlernen eines Handwerks wird die Auffassungsgabe eines Halblings als um fünf Punkte höher betrachtet – die Kosten werden dem entsprechend um weitere fünf Prozentpunkte reduziert.

Resistenzen

Halblinge sind zwar körperlich schwächer als Angehörige anderer Völker, dafür aber ausgesprochen zäh, was die Veränderung mancher Elemente betrifft. Auswirkungen durch eines der Elemente Unleben (und damit Gift und Krankheiten), Chaos und Böse werden bei einem Halbling noch vor allen anderen Berechnungen um ein Viertel reduziert. Im Fall einer zwar äußerst seltenen, dafür aber um so gefährlicheren Schädigung des Elements Seele wird die Wirkung sogar auf die Hälfte reduziert.

Mit Schwung klappt Salsia das Buch zu, über dem sie den Abend lang gebrütet hat. Das mit dem Knorpelkraut ist eine interessante Geschichte. Wenn man nur an Samen heran käme ...

Am nächsten Tag schon stellt die junge Halblingdame die kleine Bücherei im Gemeindehaus auf den Kopf, was ihr der Bürgermeister und Florren, der Verwalter, nicht im Geringsten übel nehmen. Im Gegenteil: schon bald suchen auch die beiden ein Buch nach dem anderen nach weiteren Hinweisen auf Knorpelkraut ab. Was als kleine Recherche begann, mutiert einige Tage später zur groß angelegten Forschungsarbeit von noch mindestens vier weiteren Halblingen. Am Ende werden sie fündig werden, drei Monate später und auch erst in der Großen Bibliothek von Tiluna Stadt. Aber es hat sich gelohnt: schon bald wächst an jedem zweiten Haus das emsige Pflänzchen mit dem angenehmen Duft in den Kräuterbeeten.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+5	+5	-5	-	-	-5	Wert +1
1	5	-5	-3	0	0	0	100
2	10	-2	-2	0	3	0	70
3	15	0	0	2	6	2	50
4	20	5	0	5	10	5	30
5	30	10	0	10	15	10	20
6	40	20	2	15	20	15	10
7	50	30	5	20	25	20	5
8	65	40	10	25	30	25	2
9	80	50	15	30	35	30	1
10	100	60	20	35	40	40	0
11	130	70	30	40	50	50	1
12	160	80	40	50	60	65	2
13	200	95	50	65	75	80	5
14	250	110	60	80	90	100	10
15	300	130	70	100	110	120	20
16	-	150	80	130	130	150	30
17	-	170	100	160	150	190	50
18	-	190	120	200	180	230	80
19	-	210	140	250	220	270	120
20	-	240	170	300	270	-	170
21	-	280	200	-	-	-	230
22	-	-	230	-	-	-	300
23	-	-	260	-	-	-	-
24	-	-	300	-	-	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	20 + KoK
Ausdauerpunkte	120 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	12 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	17 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Halblinge können eine Einstellung zwischen -3 und +2 besitzen, allerdings überwiegen eher gutwillige Einstellungen im Bereich 0 bis +1.

Ein Halbling kann zu Beginn 5000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

Der kleine Junge der Braunwühler ist vorige Woche in den Mühlbach gefallen und ertrunken. Vor allem Mutter Braunwühler versinkt immer wieder in tiefer Trauer und ihr Mann Stellup weiß sich nicht zu helfen, zerrissen vom eigenen Kummer und der Sorge um seine Frau.

Ohne dass er jemals fragen muss ist immer jemand da, der im Haushalt nach dem Rechten sieht, während er auf dem Feld ist. Ein warmes Essen steht jeden Tag fertig auf dem Tisch und nicht einen Moment in dieser schweren Zeit ist seine gute Frau Nelli völlig allein. Alle miteinander holen sie die tief in der Seele Verwundete ins Leben zurück: Nachbarn, Verwandte, Kinder, Alte.

KOBOLDE

Kleine grüne Geschöpfe mit Nischendasein

Völkern

Erscheinungsbild

Kobolde überragen nur selten eine Höhe von einem halben Meter. Ein eher zierlicher Körper trägt einen runden, im Vergleich zum Rumpf recht großen Kopf, an dem seitlich die schlackernden Ohren sitzen. Diese sind meist so hoch wie der Kopf und variieren in ihrer Form von eher menschenähnlich über leicht nach hinten spitz zulaufend bis hin zu seltenen, besonders großen Ohren, die fast wie bei einem Hund umklappen.

Die großen, einheitlich dunklen Hundeaugen unterstreichen das Kindchenschema der kleinen Kerle nur noch weiter, ebenso wie die meist kaum merklich ausgeprägte Stupsnase. Einzig der doch etwas breite Mund will nicht so ganz in ein Gesamtbild passen, das bei passendem Hundeblick so manchen Unbedarften zu einem „Süüüüß!“ bewegen könnte. Wenn ein Kobold lächelt oder grinst zeigen sich nämlich zahlreiche nadelspitze Zähnnchen.

Auch die Hautfarbe von Kobolden könnte den Knuddelreflex bei Kindern etwas bremsen, denn die natürliche Färbung eines Kobolds ist Grün. Dieses variiert von einem blassen Olivgrün über helles Grasgrün bis hin zu seltenen giftigen Farbtönen, die wirklich zu keiner Wohnzimmerausstattung passen wollen.

Die Haut ist glatt aber nicht glitschig. Manchmal ziehen sich dunkle oder gelbliche Musterungen über Rücken, Bauch und Hinterkopf, ähnlich der Zeichnung eines Feuersalamanders, nur blasser. Das Blut von Kobolden ist dunkler als das von Menschen, wodurch ein Kobold nie errötet, sondern eher „erbräunt“.

Auf einem Kobold wächst bis auf an den Ohren kein einziges Haar und auch Falten zeigen sich nur marginal, denn die kleinen Kerlchen wechseln zweimal im Jahr ihre Haut. Dabei schälen sie sich nicht komplett aus der alten Hülle, sondern diese löst sich nach und nach, ähnlich wie bei Menschen nach einem heftigen Sonnenbrand.

Wesen

Kobolde verstehen es ausgesprochen kreativ, mit den Einschränkungen zurecht zu kommen, die ihnen ihre geringe Körpergröße auferlegt. Sie leben in all den Nischen, die von anderen mit Verstand gesegneten Völkern nicht genutzt werden. So gibt es Koboldfamilien, die sich in engen Dachstühlen niedergelassen haben, oder unter den Dielen eines

Bauernhauses. Manche leben in verlassenen Dachshöhlen und andere wiederum haben sich mühsam einen alten Baum ausgehöhlt.

Auch bei der Einrichtung ihrer Heime sind Kobolde nicht wählerisch, bevorzugen aber eher grelle Farben. Wenn sie auf Grund ihrer Unbeliebtheit verjagt werden, ihnen ihr Heim abbrennt oder der erwählte Baum morsch um sie herum zusammenbricht, so nehmen sie das gelassen, denn es wird sich schon eine neue Bleibe finden – Chaos gehört zum Leben eines Kobolds.

Im alten Hühnerhaus hinten auf dem Hof hausen diverse kleine grüne Gestalten. Bisher hat das niemanden gestört, aber in der letzten Zeit nahmen Fälle von verschwundenem Geld und gerauberten Speisekammern immer mehr zu. Der Dorfältestenrat überlegt nicht lange und lässt das alte Hühnerhaus abbrennen.

Ab dem Tag geht im gesamten Dorf nichts mehr: Ein Zaumzeug lässt sich nur mit Gewalt vom Haken reißen, als wäre es festgewachsen. Der schöne neue Rock zerbröselte unter der Berührung, als hätte er über Jahrzehnte im feuchten Keller gemodert. Man findet nichts mehr, vor allem keine kleinen grünen Übeltäter. Die Dorfbewohner wiederum beginnen Jagd auf die Quälgeister zu machen und schließlich, als ein Koboldjunge schwer verletzt wird, sucht seine Sippe endlich das Weite und lässt sich weit entfernt in einem Waldchen nieder.

Allgemein gehen Kobolde ihren unfreiwilligen größeren Vermietern aus dem Weg, aber ihren Hang zu Fröhlichkeit und bisweilen Schabernack können sie dann doch nicht immer unterdrücken. Daraus leiten sich Sprüche ab wie: „Die ganze Sache kommt mir grün!“ oder „Braune Augen machen keinen Jagdhund.“ Kobolde erhalten auch je nach Kultur andere Namen wie Grünling, Gremlin, Gismo oder vermaledeiter Quälgeist.

Bei aller Kritik sollte klargestellt werden, dass Kobolde nicht nur aus kindlichem Hang zu Blödsinn bestehen, sondern dass sie vielfach auch als hilfreiche Geister in Erscheinung treten, dabei aber meist versuchen, ungesehen zu bleiben. Nur weil die Übeltaten der kleinen grünen Kerle besser im Gedächtnis bleiben bzw. weil die Vertreter dieses Völkchens, die buchstäblich das Chaos umarmen, eher auffallen, sollte man hier nicht verallgemeinern.

Wer genau beobachtet, der wird bemerken, dass selbst hinter dem Schabernack eines besonders ausgelassenen grünen Kerlchens ein messerscharfer Verstand arbeitet. Kobolde sind sich ihrer Wirkung auf größere Personen wohl bewusst und verstehen es, diese zu nutzen. Dass die Klugheit mit einer gewissen Unbekümmertheit einhergeht, ist dann wieder eine andere Sache – besonders weise Kobolde sind eher selten.

Mit ihresgleichen gehen Kobolde weitestgehend vernünftig um, ist hier doch eine Täuschung mittels Kindchenschema wenig Erfolg versprechend. Außerdem ist trotz alles angeborenen Humors das Leben vieler Koboldfamilien alles andere als einfach. Nur weil man Nischen findet, in denen man existieren kann, fällt einem die benötigte Nahrung nicht von selbst in die Hände. Oft führen Kobolde notgedrungen ein sehr anstrengendes Leben.

Sich zu nehmen was man braucht, das betrachten Kobolde zumeist nicht als frevelhaft, zumindest wenn ihr Anteil vergleichsweise gering ausfällt. Im Allgemeinen versuchen die kleinen Kerlchen zu großen Schaden zu vermeiden, wohl wissend, dass dies nur auf sie selbst zurückfällt, weil man sie dann verfolgt.

Aber wie bei anderen Völkern gibt es auch bei Kobolden Vertreter mit einer bössartigen Einstellung. Zugehörige Geschichten, in denen eine ganze Familie durch nur einen perfide operierenden grünen Quälgeist in den Wahnsinn oder zumindest in die Verzweiflung getrieben wurden existieren

zu oft, um vollständig ins Land der Sagen und Märchen verbannt werden zu können.

Wiederum auf der anderen Seite sollte man auch erwähnen, dass es zahlreiche Geschichten gibt, in denen ein kleiner, beherrzt eingreifender Untermieter eine Katastrophe verhindert.

Die Lebenserwartung der grünen Kerlchen schwankt je nach Lebensumständen beträchtlich. Nicht einmal jeder zweite Kobold stirbt an Altersschwäche.

Grixlill ist eine passionierte Anglerin. Daran wäre rein gar nichts auszusetzen, wenn ihre Beute nicht immer die Würstchen und Käsestückchen vom Esstisch der Bürgerfamilie wären und wenn ihr Stammplatz dabei nicht der Leuchter über dem Esstisch wäre. Aber die Herrin des Hauses hat jeden Vertreibungsversuch aufgeben müssen, denn Grixlill hat sich mit ihren großen schwarzen Augen tief in das Herz ihrer Tochter eingebrannt.

Dann war da der Tag, an dem das Haus brannte und die Eltern fort waren. Hätte an diesem Tag nicht die kleine Kobolddame das völlig verschreckte Mädchen durch den beißenden Qualm nach draußen geführt, dann wäre nun alle Freude aus der Welt verschwunden. Seitdem hat Grixlill ein gemütliches Lager in einer weich gepolsterten Kiste auf dem Schrank im Zimmer der Kleinen und angeln tut sie nur noch, um nicht aus der Übung zu kommen, denn das Hausmädchen hat ihr immer eine Portion dort oben hin zu stellen.

Selbst bei einem Leben ohne die Mühen einer Randexistenz werden Kobolde bestenfalls siebzig bis achtzig Jahre alt.

Besonderheiten

Chaosmagie

Kobolde können, was nach allgemeiner Lehrmeinung unmöglich ist: sie nehmen Einfluss auf das Prinzip Ordnung – Chaos. Nicht jeder Kobold besitzt die Begabung, um dies in spruchähnlicher Magie einzusetzen. Genauer ist im Abschnitt zur Magie nachzulesen (Seite 163).

Feine Sinne

Kobolde können mit ihren großen Augen im Dunkeln mindestens so gut sehen wie eine Katze, oftmals sogar noch besser. Zusätzlich helfen ihnen ein feines Gehör und die Härchen an ihren Ohren dabei, sich notfalls auch im Stockdunklen so weit zu orientieren, dass sie nirgends anecken. Diese feinen Sinne warnen einen Kobold auch rechtzeitig vor nahender Gefahr, auf die er schon fast instinktiv reagiert. Kobolde erhalten auf den notwendigen Wurf bezüglich einer möglichen Überraschung einen Bonus von +2. Ähnlich wird auch die Schwierigkeit beim Anschleichen an einen Kobold um zwei Punkte erhöht, wenn ein Prüfwurf sinnvoll ist.

Ausweichen

Wegen ihrer geringen Größe und ihrer flinken, fast schon hektischen Bewegungsweise sind Kobolde für große Gegner kein so leichtes Ziel. Auf einen Wurf beim Ausweichen erhalten sie einen Aufschlag von +3 gegenüber Gegnern ab Zwergengröße.

Verstecken

Ihre geringe Größe macht es Kobolden leichter, sich zu verstecken. Sollte einmal das Rollenspiel nicht klären können, ob ein Kobold entdeckt wird, so erhält er einen Bonus von +5 auf den zugehörigen Prüfwurf. Mit dem Schleichen haben es Kobolde dagegen nicht all zu sehr, wobei sich hier geringe Größe und die Tendenz zu Unvorsichtigkeiten ausgleichen.

Klettern

Mit ihren langgliedrigen Fingern können Kobolde so ziemlich jedes Möbelstück erklimmen, ohne dabei größere Probleme zu bekommen. Auf einen Prüfwurf beim Klettern erhalten sie einen Bonus von +3.

Waffen und Schutz

Schwere Rüstung aus Metall ist bei einem Kobold kontraproduktiv, da sie schnell das Eigengewicht des kleinen Kerls und mehr erreicht. Auch größere Waffen sind unsinnig. Ein Dolch als Schwertersatz oder eine Handaxt sind das höchste der Gefühle.

Gift und Unleben

Kobolde essen so ziemlich alles an pflanzlichen und tierischen Substanzen, was sie mit ihren kleinen spitzen Zähnen kauen können und sind auch durch schwer verdorbene Ware nicht abzuschrecken. Natürliche Gifte von Pflanzen oder wie sie durch Fäulnis entstehen stören sie nicht im Geringsten. Es ist eine dumme Idee, einen Kobold als Vorkoster anzustellen. Auch hochintensive Gifte von den giftigsten Schlangen, Insekten oder Giftmischern zeigen bei einem Kobold nur ein Fünftel ihrer Wirkung, die noch dazu innerhalb von einigen Minuten wieder abklingt. Krankheiten entwickeln nur halbe Wirkung

und sind deutlich schneller überwunden. Entgegen ihrem Ruf sind Kobolde eigentlich nie die Überträger von Seuchen, obwohl sie teils wie die Ratten im Schmutz hausen. In manchen Gegenden, in denen Kobolde häufig vorkommen, wird ein Raubtier lieber auf andere Beute warten, wenn es einen Kobold erspät. Denn entweder hat es schon einmal buchstäblich bittere Bekanntschaft mit einem der kleinen grünen Kerle gemacht, oder es lebt schlicht nicht mehr, weil es so dumm war, sein Opfer nicht nur zu kauen, sondern auch zu schlucken.

Am Anfang nahm Reoland den zitternden dünnen Kerl nur aus purem Mitleid mit. Er konnte ihn ja schlecht am Wegesrand in der Kälte sitzen lassen.

Als sich Dernzwaggl ohne Umschweife im Werkzeugkasten unter dem Kutschbock häuslich einrichtete (und dazu den Inhalt ausräumte), war das ja noch zu ertragen, aber das ständige Geplapper zehrt selbst an der größten Geduld. Und dann schmutzelte sich der Kerl in Reolands Rucksack ein, als dieser loszog, um seine Waren zu verkaufen und Werkzeug zu besorgen.

Trotzdem möchte er heute das kleine Plappermaul nicht mehr missen, das ihn vor zu langen Fingern an seinem Münzbeutel warnt, ihm zuflüstert, wenn ihn mal wieder jemand über's Ohr hauen will und der auch mal heimlich beim Kartenspiel fremde Blätter ausspäht. Nicht zu vergessen ist die Eigenart des kleinen Kerls, mit Vorliebe verfaultes oder angeschimmelter Obst zu verputzen, was für ein tadelloses Angebot Reolands auf dem Markt sorgt.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+5	+5	-5	-5	+5	-5	-
1	10	0	-2	-2	-5	10	110
2	20	5	-1	-1	-2	15	80
3	30	10	0	0	0	20	60
4	40	15	0	0	2	25	45
5	50	20	0	0	5	30	30
6	60	25	2	5	10	35	20
7	80	30	5	10	15	40	10
8	100	35	10	15	20	50	5
9	130	40	15	20	25	70	2
10	160	50	20	25	30	90	0
11	200	65	30	30	35	120	2
12	250	80	40	40	40	150	5
13	300	100	50	50	45	190	10
14	-	130	60	60	50	240	20
15	-	170	70	80	60	300	40
16	-	220	80	100	80	-	60
17	-	280	95	120	100	-	90
18	-	-	115	150	130	-	130
19	-	-	140	180	160	-	180
20	-	-	170	220	200	-	240
21	-	-	210	260	250	-	-
22	-	-	260	300	300	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	14 + KoK
Ausdauerpunkte	90 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	9 + eff. Bew
Seelenpunkte	10 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Kobolde können eine Einstellung zwischen -4 und +2 besitzen, allerdings sollte für Spielercharaktere eher der Bereich von -2 bis +1 benutzt werden, denn die extremen Veranlagungen sind kaum für ein andauerndes Rollenspiel geeignet.

Ein Kobold kann zu Beginn 5000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

KOLOSSE

Kälteanpassung imposanten Formats

Völker

Erscheinungsbild

Die Körpergröße von Kolossen liegt zwischen knapp zwei und zweieinhalb Metern, wobei die Frauen nur geringfügig kleiner sind. Trotz ihrer Größe sind Kolosse alles andere als schwerfällig.

Der Kopf ist kantig, oft nur von einem spärlichen Flaum bedeckt. Körperbehaarung fehlt meist vollständig, Kolossmänner haben also auch keinen Bart. Die Haut ist ledrig und dick. Sie besitzt eine meist hellgraue bis graubraune, selten fast eisblau schimmernde oder schneeweiße Färbung. Besonders dick, oft sogar schon schuppig fällt die Haut auf den Hand- und Fingerrücken aus.

Die Augenfarbe rangiert von sehr hellen Eisblau oder Grau bis hin zu dunklen Blautönen oder manchmal sogar fast Schwarz. Die Augen sind den extremen Lichtverhältnissen von Eislandschaften hervorragend angepasst, denn sie können schnell von hell auf dunkel umstellen.

Die Füße von fallen selbst für Leute dieser Größe lang aus und besitzen miteinander teils verwachsene Zehen. Sie geben ihnen auf unsicherem Untergrund festeren Tritt und lassen sie nicht gar so tief im hohen Schnee einsinken.

Kolosse sind in spezieller Weise wechselwarm. Ihre Körpertemperatur kann ohne Nachteile bis auf etwa 20°C absinken oder bis auf 40°C ansteigen. Dadurch erleben sie Kälte als um 16° wärmer als ein Mensch. Ein Bad in gefrierendem Wasser ist gut frisch, aber weit entfernt von lebensbedrohlich. Ebenso wird Hitze

etwas besser vertragen. Allerdings meiden Kolosse heiße Gebiete, da ihr größerer Körper die Wärme bei Anstrengung nur schwer wieder los wird.

Wesen

In ihrer kehligen, abgehackten Sprache nennen sie sich Grok'tar, was so viel wie „von einem Stamm“ bedeutet. Damit ist meist wirklich nur ihr eigener Stamm gemeint, in dem der Zusammenhalt sehr eng ist. Verbindungen zwischen den Stämmen sind lose, wenn auch selten kriegerischer.

Die Heimat der Kolosse sind Gletscher und ausgedehnten Eisflächen arktischer Gebiete, wo die Stämme nomadisierend umherwandern. Dabei leben sie meist von der Jagd, sind aber auch des öf-

teren Hirten von skurrilen Tieren wie den Mu'ktapi, einer Art Sehkuh oder Ru'wlor, bis zu zwanzig Schritt langen Eiswürmern.

Kolosse sind nicht auf solch ein Dasein beschränkt. Man findet sie gelegentlich in den so genannten zivilisierteren Gegenden, wo sie sich auch als Handwerker oder in Garde und Heer verdingen.

Andere Völker begegnen Kolossen mit einer Portion Respekt bis hin zu versteckter Abneigung. Offen zeigt sich diese Antipathie eher selten,

denn wer pöbelt schon einen Kerl an, der einem schon bei einem eigentlich freundlich gemeinten Händeschütteln die Hand brechen kann?

Kur'ktar geht auf ein Knie nieder und tastet mit der anderen Hand über den Klauenabdruck im verharschten Schnee. Dann geht sein Blick in die Ferne über den grell im Sonnenlicht glitzernden Gletscher. Er reckt den Speer gen Himmel, bevor er in einen geduckten Trab verfällt. Er sieht nicht zur Seite, denn er weiß, wo die anderen Jäger seines Stammes laufen. Sie alle bewegen sich wie die Finger zweier Hände, kreisen den Eispanther ein, jenes Raubtier, das auch die Grok'tar Furcht lehren kann. Aber das Tier hat viele der Herdentiere des Stammes gerissen, es geht um die Nahrung aller. Zehn Speere fliegen zugleich durch die Luft, vier treffen ihr Ziel. Und trotzdem nimmt die Bestie Lenak'tik'ik mit ins ewige Eis. An diesem Abend herrscht keine Hochstimmung in den Eishäusern des Stammes, sondern nur wortlose Trauer.

Umgekehrt sorgt bei einem Koloss in der Fremde sein Gemeinschaftssinn oft für einen Beschützerinstinkt gegenüber seinen zerbrechlich wirkenden Freunden. Dies zeigt sich auch sprachlich, wenn der Koloss von „den Kleinen“ oder abwertend von „den Schwachen“ spricht.

Die Anführer der Stämme sind in den meisten Fällen zugleich Schamane und Jäger von großer Stärke in einem. Streitigkeiten versuchen sie zunächst mit Worten beizulegen, aber ein Messen von körperlichen Kräften ist nicht selten. Dabei gilt es als Schande, den Gegner schwer zu verletzen, denn dies bedeutet immer auch eine Gefährdung der Überlebensfähigkeit des Stammes.

Traditionell aufgewachsene Kolosse werden sich nicht den Argumenten anderer verschließen, könnten aber dazu tendieren, im Falle eines Streits den Gegner nicht ernst zu nehmen. Ihnen ist klar, dass dieser eine Beilegung im Wettkampf verlieren würde. Dennoch werden sie den Zweikampf meiden, denn unweigerlich wären schwere Verletzungen des „Kleinen“ die Folge.

Nicht immer wird ein Angehöriger eines anderen Volkes diese Sichtweise verstehen können. Er mag die Haltung des Kolosses als Überheblichkeit, Sturheit oder sogar Arroganz fehlinterpretieren.

Kolosse werden rund doppelt so alt wie Menschen, gelten aber mit einem ähnlichen Alter als erwachsen, auch wenn sie meist erst mit 20 bis 25 Jahren ihre endgültige Größe erreicht haben.

„Ihr werdet jetzt die Steuer zahlen, oder ihr bleibt eben draußen.“ Der Hüne von einem Wächter hat den Kopf in den Nacken gelegt, um mit dem noch zwei Kopf größeren Koloss reden zu können. Der seinerseits mustert den Wächter eine ganze Weile abschätzend, dann holt er plötzlich zum schnellen Schlag mit dem Handrücken aus. Der Wächter kann gerade noch unter dem Angriff wegtauchen und reagiert reflexartig, indem er dem Koloss den Schaft seines Speers mit Wucht in den Bauch rammt. Nach einem schnellen Satz zurück macht er sich darauf gefasst, von dem riesigen Kerl überrollt zu werden.

Aber der steht nur ruhig da und nickt: „Dein Argument hat Gewicht“, grollt er leise und befördert einen Beutel aus seiner Gürteltasche zu Tage, aus dem er die geforderten Münzen fischt. Zum Glück kommt nun endlich der menschliche Begleiter des Kolosses zu Wort und kann die Sache zumindest zum Teil erklären, was aber an der Strafzahlung für den Angriff und den drei Tagen im Kerker nichts ändern kann. Die akzeptiert der Koloss und hält seinen Freund sogar davon ab, darüber zu diskutieren.

Besonderheiten

Waffen

Ein Koloss kann zweihändigen Waffen auch einhändig einsetzen, wenn seine Körperkraft mindestens zwei Punkte über der entsprechenden Maximalanforderung für einen Großmeister liegt.

Sehr kleine oder filigrane Waffen wie Degen oder Messer sind für Kolosse oft ungeeignet. Beim Umgang kann es zu einem Abzug von bis zu -6 auf den Angriff und -2 auf den Schaden kommen.

Schutz

Ihre ledrige und dicke Haut verleiht Kolossen überall eine Schadensreduktion von einem Punkt, erhöht aber nicht den Schutz durch Rüstung. In wärmeren Gegenden bevorzugen die hünenhaften Wesen eher leichten Schutz, auch wenn sie bei ausreichendem Training mit jeder Art von Rüstung zurechtkommen.

Resistenzen

Die variable Körpertemperatur verleiht einem Koloss eine erhöhte Widerstandsfähigkeit gegen Einflüsse auf das Element Feuer in ihm selbst. Schaden, der auf Entzug dieses Elementes basiert, wird auf die

Hälfte reduziert. Beim umgekehrten Vorgang wird ein Viertel der Wirkung abgezogen.

Da die Augen eines Koloss sehr gut an schnelle Helligkeitswechsel angepasst sind, ist es kaum möglich, ihn durch grelles Licht zu blenden. Die Wirkungen werden auf ein Zehntel reduziert.

Nahrung

Ein Verzicht auf Wasser lässt einen Koloss bis zu zwei Tage buchstäblich kalt, bevor erste negative Wirkungen eintreten. Allerdings kann er danach auch irrsinnige Mengen trinken, um den Verlust wieder auszugleichen. Auf Nahrung kann ein Koloss zur Not bis zu fünf Tage verzichten, bevor sich dies negativ bemerkbar macht.

Unauffälligkeit

Wegen ihrer Größe sind Kolosse keine Weltmeister im Leisetreten und Verstecken. Auf entsprechende Versuche erhalten sie einen Abzug von -5.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+10	-10	-	-	-	-	-
1	-10	-3	0	0	0	5	120
2	-10	-1	0	0	5	15	90
3	-10	0	5	2	10	20	60
4	-5	0	10	2	15	25	40
5	-2	0	15	5	20	30	20
6	0	5	20	10	25	35	10
7	2	10	25	15	30	40	5
8	5	15	30	20	35	45	0
9	10	20	35	25	40	50	5
10	15	25	40	30	45	70	10
11	20	30	50	40	50	100	20
12	30	35	60	50	65	130	40
13	40	40	75	65	80	160	80
14	50	50	90	80	100	200	120
15	60	60	110	100	130	250	160
16	70	75	140	130	170	300	200
17	80	90	180	160	220	-	250
18	90	110	220	200	280	-	300
19	100	130	260	250	-	-	-
20	120	160	300	300	-	-	-
21	140	200	-	-	-	-	-
22	160	250	-	-	-	-	-
23	180	300	-	-	-	-	-
24	210	-	-	-	-	-	-
25	250	-	-	-	-	-	-
26	300	-	-	-	-	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	42 + KöK
Ausdauerpunkte	110 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	9 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	12 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Kolosse können eine Einstellung zwischen -4 und +3 besitzen, allerdings sollte für Spielercharaktere eher der Bereich von -2 bis +2 benutzt werden, denn die extremen Veranlagungen sind kaum für ein andauerndes Rollenspiel geeignet.

Ein Koloss kann zu Beginn 4500 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

„Sebarru, du bist vom Stamm, warum schützt du ihn?“ Xa'rok'aton betrachtet die Kolossfrau vor sich entgeistert. Sebarru ihrerseits mustert den Neuankömmling aus den Bergen mit geringschätzigen Lächeln und schiebt sich noch etwas mehr vor ihren Geldgeber, einen schmierigen Händler, der dem Schamanen die Gegenleistung für dessen Felle wegen „geringer Qualität“ verweigert.

„Ich bin doch nicht eine schneefressende Wilde wie deine Frauen da oben!“, schnauzt die Kolossin den Schamanen an. „Bleib mir weg mit deiner ‚Ehre‘.“ Mit dieser direkten Art hat die Kämpferin schon manchen Gegner verscheucht. Aber da sie unter Menschen aufwuchs, hat sie keine Ahnung, was es bedeutet, einen Schamanen so zu behandeln. Noch nie in ihrem Leben hat sie erlebt, dass ihr jemand so schnell zu einem innigen Kontakt mit dem kalten Boden verhalf, und vermutlich wird der Händler seine Taktik noch mal reiflich überdenken und danach nie wieder in das kleine Dorf am Fuß der Berge kommen, um „leichtes Geld“ zu verdienen.

MENSCHEN

Vielfältigkeit und Anpassungsfähigkeit

Erscheinungsbild

Wer der Meinung ist, an Menschen sei nichts Besonderes, der hat nicht wirklich nachgedacht. Kein anderes Volk besitzt eine so große Bandbreite an verschiedenen Erscheinungsformen. In der Welt von Feenlicht gibt es ebenso große Unterschiede bei Körpergröße, Haut-, Augen- und Haarfarbe wie in der realen Welt auch.

Bei anderen Völkern kann schon eine seltenere Haarfarbe zu deutlichen Kosten für die Eigenschaft Erscheinung führen, bei Menschen ist das Meiste relativ problemlos zu haben. Allerdings sind bei Menschen sehr helle Haarfarben nicht so oft zu finden wie dunkle und Rothaarige sind auch in Feenlicht eher selten. Ähnlich verhält es sich mit intensiven Augenfarben wie kräftigem Grün oder tiefem Blau, wie sie bei Elfen völlig normal sind.

Bei der Wahl des Aussehens sollte die regionale Herkunft eines Charakters bzw. die seiner Eltern beachtet werden. Zu starke Abweichungen sind dann doch mit Aufschlägen zu versehen oder man muss den Spielleiter bitten, einen passenden Ahnen zu erlauben. Zur Orientierung hier einige Anmerkungen bezüglich der regionalen Unterschiede in der Welt von Feenlicht.

Die Bewohner des Großmagierreiches und des Matriarchats von Elonel besitzen ein Aussehen, das wir in unserer Welt einem Mitteleuropäer zuordnen würden. Dunkle Haare und helle Haut überwiegen. Nach Süden zum Großen Wald hin trifft man öfter auf Menschen mit helleren Haaren und blasserem Teint, sowie kräftiger gefärbten Augen und auch der Körperbau ist eher zierlicher. Man sagt solchen Leuten nach, dass da der eine oder andere Tropfen Elfenblut durch ihre Adern fließt.

Auch im Norden, Richtung Slondnärk, überwiegen Menschen mit eher kleinerem Körperbau, der hier aber kräftiger ausfällt. Die Haare der Bewohner dieses Königreiches sind fast immer sehr dunkel.

Ebenso ist das Reitervolk der Teskeram im Südosten des Großmagierreiches eher kleiner gewachsen. Die Hautfarben rangieren hier zwischen hellem Bernstein und der Tönung von angelaufenem Messing. Die Haarfarbe der Reiter ist fast immer irgendeine Variation von Rot, angefangen bei hellem Rotblond bis zu dunklem Kupfer.

Groß gewachsene Menschen findet man eher nach Westen, im Matriarchat und den Grafschaften in dessen Norden, oder auch in Nondola am Fuß der Greisen Berge. An Haar- und Hautfarben überwiegen hier die helleren bis mittleren Töne.

Menschen mit dunkler Hautfarbe bis hin zu der Tönung von altem Eichenholz oder dunklem Tee, manchmal auch mit einem Schimmer von Moosfarben oder Ocker, trifft man im fernen Inselkönigreich Eskaladin oder in den südlichen Gefilden. Die Wege zu Land in solche Gegenden sind gefährlich und lang. Dies trifft noch mehr auf die Routen zu, die in Länder führen, deren Einwohner ein eher asiatisches Aussehen besitzen.

Somit sind diese oder Menschen mit sehr dunkler Hautfarbe in den Bereichen um das Großmagierreich eine Seltenheit und umgekehrt trifft man hellhäutige Menschen in den angesprochenen Ländern sehr selten an. In beiden Fällen würde ein entsprechendes Aussehen einen Kostenaufschlag bei der Eigenschaft Erscheinung bedingen, wenn man sich als Spieler eine, für die Umgebung exotische Erscheinung, wünscht.

Wesen

Auch in ihrer Kultur ist kein Volk so vielfältig wie die Menschen. Und auch in dieser Welt gibt es zahlreiche Vorurteile, was die Bewohner verschiedener Landstriche betrifft.

Reisende aus Eskaladin sind gerissene Händler und verstehen es, einen Handel bis auf die letzte Eisenmünze auszureizen. Die Reiter aus Teskeram sind unnahbar und wirkliches Vertrauen entwickeln sie angeblich erst, wenn man gemeinsam sturzbetrunken mit ihnen unter dem Tisch lag. Einwohner des Matriarchats beten mindestens fünf Mal jeden Tag und begründen sogar ihre Steuern mit ihrem Glauben. Und die Bürger der Hauptstadt des Großmagierreiches, Tiluna Stadt, sind dafür bekannt, dass sie wissen wie wichtig „ihr“ Dreh- und Angelpunkt der „zivilisierten Welt“ ist.

Solche Klischees kommen nicht von ungefähr, aber genauso wie in unserer realen Welt liegt man mit ihnen weit öfter falsch als richtig. Denn es bleibt dabei: Menschen sind unterschiedlich, mehr noch als jedes andere Volk.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	30 + KöK
Ausdauerpunkte	100 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	5 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	12 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Menschen können eine Einstellung zwischen -4 und +3 besitzen, allerdings sollte für Spielercharaktere eher der Bereich von -2 bis +2 benutzt werden, denn die extremen Veranlagungen sind kaum für ein andauerndes Rollenspiel geeignet.

Ein Mensch kann zu Beginn 5000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

	KÖK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+15	+5	-5	+5	-	-15	Wert +2
1	-15	-5	-2	-2	0	0	100
2	-10	-5	0	0	2	5	70
3	-5	-2	0	2	4	10	50
4	0	0	5	5	6	15	30
5	5	5	10	10	8	20	20
6	10	10	15	15	10	25	10
7	15	15	20	20	12	30	5
8	20	20	25	25	15	35	2
9	25	30	30	30	20	40	1
10	30	40	35	35	30	50	0
11	40	50	40	40	40	70	1
12	50	60	50	50	50	90	2
13	60	70	60	65	60	110	5
14	70	80	70	80	70	130	10
15	80	100	90	100	80	150	20
16	100	120	110	130	100	190	30
17	120	140	140	160	120	230	50
18	150	180	180	200	150	280	80
19	200	230	220	250	200	-	120
20	250	280	270	300	250	-	170
21	300	-	-	-	300	-	230
22	-	-	-	-	-	-	300

RIESEN

Wahre Größe ohne viel Verstand

Wie der Name schon ahnen lässt spielen sich Riesen als Spielfigur etwas sperrig. Als Einstigscharakter für ein erstes Hineinschnuppern in eine Rollenspielwelt sind sie denkbar ungeeignet.

Erscheinung

Riesen besitzen einen gedrungenen Körper mit relativ kurzen Beinen und etwas überlangen Armen. Sauberkeit ist für gewöhnlich ein Fremdwort für sie und so zieren diverse Flecken sowohl Haut als auch eventuell vorhandene Fetzen, die sie am Leibe tragen. Auch die etwas vorstehenden Eckzähne mit ihrer gelblichen Patina sorgen nicht unbedingt für einen Gesamteindruck, der beruhigend wirkt.

Die Form der Nasen ist sehr unterschiedlich, angefangen bei eher knolligen Exemplaren bis hin zu schon fast grotesken Hakennasen und plattgetretenen Fladen im Gesicht. Kopf und Gesicht weisen eher rundliche Formen auf.

Es gibt auch Riesen, die fast schon menschenähnliche Züge besitzen und deren Zähne weniger groß ausfallen. Diese sind selten und ein Zusammentreffen mit einer für Menschen durchschnittlichen Intelligenz sollte man nicht auch noch erwarten (aber auch das kommt vor).

Der gesamte Körper ist leicht behaart, das Haupthaar meist dunkel und struppig. Die Augen verraten den eher kleinen Intellekt dahinter und sind meist gelblich bis beige, in seltenen Fällen auch bernsteinfarben.

Als Richtwert für die Größe gelten 3,5 m bei Männern und 3 m bei Frauen. Die Bandbreite ist relativ hoch.

Wesen

Was bei Kolossen meist ein klischeehafter Irrtum ist, trifft auf Riesen im vollen Umfang zu: ein mit Muskelbergen bepackter, mehrere Meter aufragender Körper reicht als Überlebensgarantie vollkommen aus und macht ein komplex strukturiertes Gehirn weitestgehend überflüssig. Weitestgehend bedeutet aber nicht „nie“ und vor allem muss ein kleiner Verstand nicht zwingend auch ein kleines Herz oder einen Mangel an Gefühlen bedeuten.

Auf der anderen Seite kann sich ein Riese einfach nehmen, was er haben möchte und wird sich deshalb eher selten zum rücksichtsvollen Zeitgenossen entwickeln, zumal das Wechselspiel aus Ablehnung anderer Völker und dem eigenen Benehmen für eine gesunde Portion Misstrauen

sorgt. Im Zweifelsfall ist bei Sichtung eines Riesen die Flucht eine weise Wahl.

Riesen leben als Einzelgänger, zurückgezogen von Siedlungen anderer Völker. Auch der Kontakt untereinander ist spärlich, oft nur auf die Zeugung von Nachkommen beschränkt. Die Herren der Schöpfung verlassen, nachdem sie hierzu ihren Teil beigetragen haben die Frau wieder und überlassen ihr großzügig die Freude der Erziehung.

Schon wieder fehlt eine Ziege! Aber heute Nacht wird er diesem Viehdieb gehörig den Pelz gerben. Es wäre nicht das erste Mal, dass man den Hirten Gamrig gewaltig unterschätzt hat.

Als der wettergegerbte Mann dann aber auf das ängstliche Meckern seiner Tiere hin über die Hügelkuppe kommt, erstarrt er. Der Riese dort am Rande der Felsen hat unter jedem Arm eines der Tiere und schiebt den Unterkiefer mit den imposanten Haaren herausfordernd nach vorne, als ihn der Hirte halb fassungslos, halb zornig anstarrt. Nach dem anfänglichen Schrecken bricht aus Gamrig wütend hervor: „Was fällt dir Missgeburt ein?“

Zum Glück scheint der Riese das nicht persönlich zu nehmen. Er legt den massigen Schädel ein wenig zur Seite und man kann beobachten, wie es hinter den dottergelben Augen arbeitet. „Nehmen Määäh.“ Ein Schulterzucken, dann wendet sich der Riese ab und tritt einfach davon, ohne sich weiter um den kleinen wütenden Mann da auf der Wiese zu kümmern.

Nur extrem selten sorgen besondere Umstände dafür, dass ein Riese Freundschaft zu einem Angehörigen eines anderen Volkes aufbaut. Diese entwickelt sich in geistiger Hinsicht für den Riesen oft zu einer regelrechten Abhängigkeit. Der Riese übernimmt dabei einen Großteil der Meinungen seines geistig höchstwahrscheinlich besser ausgestatteten Freundes nahezu bedingungslos.

Eine solche Abhängigkeit kann der Freund zum Guten nutzen, indem er die Kraft seines überdimensionierten Freundes in die richtigen Bahnen lenkt. Er sollte sich aber der großen Verantwortung bewusst sein, die dies bedeutet. Selbst ein gutmütiger Riese kann schon mit einer unbedachten Bewegung großen Schaden anrichten.

Man sollte nie vergessen, dass die Fähigkeit eines Riesen, komplexe Sachverhalte zu erfassen, begrenzt ist. Kombiniert mit der Sturheit nach einmal gefassten Entscheidungen kann auch für den Freund eines Riesen schnell ein unaufhaltsames Problem entstehen.

Riesen mit einer Auffassungsgabe, die diesen Namen verdient leben dennoch meist zurückgezogen und erfahren nicht viel an Bildung. Sie können aber im Falle einer entsprechend böartigen Einstellung eine gewisse Hinterlist und Tücke entwickeln und sind dann in der Lage, einen ganzen Landstrich in Angst und Schrecken zu versetzen.

„Verflixt noch mal, Unk, ich hab dir schon hundert Mal gesagt, du sollst die Wagen ziehen und nicht schieben. Sieh dir an, was du wieder gemacht hast!“ Hochroten Gesichts deutet Helimarr auf den Wagen im Graben neben seiner Stellmacherei. Beide Räder auf der rechten Seite sind durch das beherzte Zupacken der Riesin von den Achsen gehebelt worden, die eine Achse ist dabei zum Teil gesplittert.

Die Riesin, gerade mal siebzehn, steht da und blickt betreten zu Boden. Nervös scharrt sie mit dem einen Fuß eine Rille in den aufgeweichten Boden der Landstraße. „Habich nich gewollt“, grummelt es von dort oben.

Bei dem Anblick kann ihr Ziehvater wie so oft einfach nicht weiter böse sein. Dennoch entwischt ihm ein tiefer Seufzer: „Hach, nun ist es mal passiert. Aber wir werden dem freundlichen Händler das da reparieren müssen, nicht nur eine neue Deichsel einsetzen. Na nun geh schon in den Schuppen und hol mir eine von den langen dicken Stangen, so dick wie mein Unterarm, siehst du?“ Dabei hält er die abmessenden Finger der einen Hand neben seinem Arm um die Worte zu unterstreichen. Als Unk schon zum Schuppen tritt, ruft er ihr noch schnell nach: „Eine runde Stange, keine eckige!“

Besonderheiten

Waffen und Ausrüstung

Fast alle Gegenstände müssen für Riesen in extra-großer Ausführung angefertigt werden, was deren Kosten verfünffacht. Der ausgewürfelte Anteil des Schadens von Waffen wird verdoppelt. Technisch komplizierte Apparate wie Armbrüste oder auch Bögen meiden Riesen zumeist. Zerbrechliche Gegenstände in ihr Gepäck zu laden bedeutet häufig deren baldige Zerstörung, selbst wenn man den Riesen ausdrücklich zur Vorsicht mahnt.

Schleichen und Verstecken

Ein Muskelberg von über drei Metern Größe mag ja mal beim Schlafen für einen Erdhügel gehalten werden, aber im Allgemeinen sind Schleichen und Verstecken keine Optionen. Auf Prüfwürfe in beiden Fertigkeiten erhalten Riesen einen Abzug von -15, in manchen Fällen auch mehr.

Ausweichen und Schutz

Beim Ausweichen vor Angriffen kleinerer Kreaturen als ihm selbst erhält ein Riese einen Abzug von -10. Aber warum auch ausweichen, wenn ein einziger Gegenschlag dem lästigen Gegner vermeintlich alle Knochen bricht?

Eine Rüstung trägt ein Riese fast nie, aber seine dicke Haut verleiht ihm eine Rüstungsabsorption von zwei Punkten in allen Bereichen.

Resistenz

Jeder Riese entwickelt seine eigene Resistenz gegen Veränderungen eines der stofflichen Elemente Feuer, Wasser, Erde oder Luft oder gegen Gifte jeder Art. Sämtliche Effekte durch Veränderung dieses Elementes, gute wie schlechte, werden um ein Viertel reduziert. Diese Resistenz kann durch weitere Abhärtung gesteigert werden, wobei zusätzliche 5 % an Absorption je 1000 EP kosten. Dies ist auch noch im späteren Verlauf eines Riesenlebens möglich. Ab einer Resistenz von 50 % gilt diese Fertigkeit als legendär und kostet 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte. Dieser Verlust steigt pro weitere 15 % um einen weiteren Prozentpunkt. Ein Hinzulernen anderer Resistenzen als der einen gewählten ist nicht möglich.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KöK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+10	-10	-10	+10	-	-	-
1	nie	-5	0	0	10	0	50
2	nie	-2	5	5	20	5	30
3	nie	0	10	10	30	10	20
4	nie	0	15	15	50	20	10
5	nie	0	20	20	75	30	5
6	nie	0	30	25	100	40	0
7	-10	5	40	30	130	50	10
8	-5	10	50	35	170	70	20
9	-2	15	60	40	220	100	40
10	0	20	80	50	280	140	60
11	0	25	100	70	-	190	90
12	5	30	130	90	-	250	140
13	10	35	160	120	-	300	200
14	15	40	190	150	-	-	270
15	20	50	220	180	-	-	-
16	30	65	260	220	-	-	-
17	40	90	300	260	-	-	-
18	50	120	-	300	-	-	-
19	60	150	-	-	-	-	-
20	70	180	-	-	-	-	-
21	80	220	-	-	-	-	-
22	100	260	-	-	-	-	-
23	120	300	-	-	-	-	-
24	140	-	-	-	-	-	-
25	170	-	-	-	-	-	-
26	200	-	-	-	-	-	-
27	240	-	-	-	-	-	-
28	290	-	-	-	-	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	$70 + \text{KöK}$
Ausdauerpunkte	$150 + 10 \times \text{Ausd}$
Geschwindigkeit	$10 + \text{eff. Bew} \times 3$
Seelenpunkte	$8 + \text{Psyche} / 2$

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Riesen können eine Einstellung zwischen -4 und +1 besitzen, allerdings sollte für Spielercharaktere eher der Bereich von -2 bis +1 benutzt werden. Ist es zu einer Freundschaft wie oben beschrieben gekommen, dann driftet dieser Wert schnell in Richtung der ethischen Einstellung des Freundes oder dessen, was jener vortäuscht.

Ein Riese kann zu Beginn 3500 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

„Na, hier haben wir was hübsches.“ Der Anführer der Banditen zieht an dem goldenen Amulett des alten Händlers. Da erklingt leise grollend eine Stimme aus einem der nahen Bäume: „Du lässt sofort Finger!“

Mit einer Hand packt der Kerl den etwas gebrechlichen Mann am Oberarm und nagelt ihn so am Wagen fest, während er mit der anderen seinen Säbel zieht und in die Nacht starrt. „Und warum sollte ich das tun?“, ruft er herausfordernd.

Da schwingt ein dicker Ast aus der Dunkelheit und fegt zwei der Räuber in einem Streich von den Füßen. Die Augen des Anführers werden groß, als sich eine Wand aus Muskeln aus dem Schatten schiebt. Ehe sein letzter noch stehender Kamerad reagieren kann, wird dieser von einem Faustschlag getroffen, der hörbar Rippen knacken lässt. „Weil ‚bitte bitte‘ sage?“

Als das Schreien und Stöhnen der Räuber in der Nacht verklungen ist, wendet sich der Riese dem geschundenen Händler zu, aber auch dieser schrickt zurück und verkriecht sich zitternd unter dem Wagen. Smorkot seufzt tief, zieht sich aber rückwärts zurück, die Straße entlang, wo der Verängstigte noch bevor er in Ohnmacht fällt sehen kann, wie er sich weiter entfernt. Als der Mann erwacht, hat jemand die Leiche seines Helfers auf den Wagen gelegt. Von den Räubern sieht er nichts mehr auf dem Weg in die Stadt, aber ab und an meint er, im Wald unweit der Straße den Schemen einer großen Gestalt zu erahnen.

WALDELFFEN

Verbundenheit mit der Natur

Erscheinung

Waldelfen sind merklich kleiner als Menschen. Männer mit einer Größe von 1,7 m gelten als groß und die Frauen sind oft besonders zierlich mit einer Körpergröße, die selten 1,5 m erreicht. Der Körperbau ist schlank und wirkt bisweilen fast schon dürr und zerbrechlich. Die fehlende Körperkraft und Ausdauer gleichen Waldelfen durch eine sprichwörtliche Leichtigkeit und Anmut aus.

Neben der ansprechenden körperlichen Erscheinung sorgen weiche Gesichtszüge mit den mandelförmigen, großen Augen, kleinen Nasen und der meist makellosen Haut dafür, dass vor allem Waldelfenfrauen von anderen Völkern als besonders schön angesehen werden. Verstärkt wird dieser Eindruck noch durch eine im Verhältnis zum Auge größere Iris, deren Färbung alle Varianten von Grün haben kann, von einem fast schon gelblichen Olivgrün bis hin zu einem eher seltenen, dunklen Türkis. Andere Augenfarben wie Blau oder Braun kommen fast nie vor.

Die Haare sind glatt oder leicht gewellt, nur extrem selten leicht lockig und werden von beiden Geschlechtern meist lang getragen. Ein helles Blond kommt vor, aber es überwiegen kräftige Brauntöne, teils mit einem rötlichen Stich, aber nie reines Rot.

Grinal macht sich auf Entdeckungstour zwischen den riesigen Bäumen. Im Schatten einer großen Wurzel erblickt er ein zierliches Mädchen. Die spitz zulaufenden Ohren lassen keinen Zweifel daran, welchem Volk sie angehört. Anscheinend ist sie mit etwas auf ihrem Schoß beschäftigt und hat den vierzehnjährigen Jungen noch nicht bemerkt, der sie vorsichtig in einem großen Halbkreis umrundet.

Doch noch bevor er halb um sie herum ist, spricht sie leise aber bestimmt: „Tritt leise auf, du verschreckst ihn sonst.“ Grinal erstarrt mitten im Schritt. Die Elfe haucht sanft auf etwas in ihren hohlen Händen und hebt diese dann empor. Ein kleiner Vogel hüpfte auf ihre Fingerspitzen und pfeift einmal kurz um dann nach oben ins Zwielicht davon zu flattern.

Die Elfe erhebt sich und zieht damit die Aufmerksamkeit Grinals wieder auf sich. Nichts an ihren Bewegungen ist überflüssig. Ein sanfter Blick aus dunkelgrünen Augen begegnet dem des Burschen und die Elfe schenkt ihm ein Lächeln, das dessen Knie weich wie Butter werden lässt. Er wird später von Vollkommenheit sprechen, aber man wird ihm anhören, dass er dieses Wort als abwertend betrachtet. In diesem Moment aber sind es hauptsächlich diese dunklen Augen, die ihn gefangen nehmen ohne ihn festzuhalten, von denen er sich einfach nicht lösen möchte. Und doch, einen Moment später ist er herumgewirbelt und rennt schnell zurück zu seiner Familie, wobei ihm ein glockenhelles, freundliches Lachen folgt.

Die Haut von Waldelfen besitzt einen etwas helleren, eher rosigen Farbton als die von Menschen und Narben verblassen binnen weniger Jahre. Im Gegensatz zu Grauelven erscheinen Waldelfen durchgängig jung, ganz unabhängig davon, ob sie

erst erwachsen geworden sind oder aber sich bereits dem Ende ihrer gewaltigen Lebensspanne von bis zu 2000 Jahren annähern. Unkundige könnten sie oft für Heranwachsende halten.

Die Ohren von Waldelfen laufen spitz zu und sind wie die Augen ein Stück größer als bei Menschen, manchmal auch noch länger, aber immer schlank geformt. In sehr seltenen Fällen sind die Spitzen so lang, dass sie fast schon über den Kopf hinaus ragen. Unter Elfen wird dies aber nicht unbedingt als Schönheitsmerkmal angesehen.

Wesen

Ihre tiefe Verbundenheit zum Element Leben sorgt dafür, dass Waldelfen Gegenden mit üppiger Vegetation bevorzugen. Aggressivität und körperliche Gewalt ist für sie fast immer das allerletzte Mittel, um einen Konflikt zu lösen. So ziehen sich viele weit in die Wälder zurück, wenn andere Völker das Land in ihrem eigenen Sinne erobern.

Völker

Waldelfen sind alles andere als primitiv. Wer sich das langlebigste Volk als baumumarmende naive Idealisten vorstellt, die halb nackt durch den Wald springen, liegt vollkommen falsch. Dieses Volk besitzt Orte der Lehre und der Zusammenkunft. Man erzählt von Siedlungen in den gewaltigen Bäumen des Großen Waldes, von filigraner Kunst und außerordentlichem Wissen, dessen Umfang atemberaubend ist, da es Generationen – und zwar elfische Generationen – überspannt.

Kaum ein Volk dürfte besser gelernt haben, niemals mehr zu nehmen, als die Natur in der Lage ist zu geben. Mehr noch als Grauelven beherrschen Waldelfen das geduldige Abwarten bis zum rechten Zeitpunkt.

Diese Verbundenheit sorgt für eine durchgängig positive Einstellung. Dieser Ruf bringt ihnen bei den meisten anderen Völkern ein erhöhtes Vertrauen ein, da die Ehrlichkeit und Hilfsbereitschaft der Elfen fast schon sprichwörtlich ist.

Die große Geduld der Elfen bei allem, was sie tun, sorgt für eine außerordentliche Kunstfertigkeit bei Handwerk, Musik und Kunst.

Dies gilt ebenso für das Verstehen und die Sorge um nahestehende Personen. Das mag erklären, warum Elfen trotz ihrer Offenheit für andere Völker vielfach eher unter sich bleiben. Der Abschied von einem so viel schneller dahinscheidenden Menschenfreund kann einen Elfen tief belasten.

Das Bemühen um Verstehen kennzeichnet auch die elfische Sprache. Wie bei einem so langlebigen Volk zu erwarten ist, ist der Wortschatz um ein gutes Stück größer als in jeder anderen Sprache. Hinzu kommt die Eigenart, dass Elfen vielen Worten allein durch die Betonung eine andere Bedeutung

geben oder vorhandene Worte miteinander verwachsen lassen um für eine neue Situation eine passende Beschreibung zu finden. Dies macht das Erlernen des Elfischen für Fremde schwierig. Selbst wenn sie die Wörter perfekt formen fehlt ihnen die Flexibilität nach Bedarf neue Worte zu schaffen.

Ganz besondere Bedeutung besitzen bei den Langlebigen Namen. Kennt ein Elf den Namen seines Gegenübers noch nicht, so wird er ihn nur selten um diesen bitten sondern ihn stattdessen mit einer Umschreibung der Beziehung zu ihm ansprechen wie beispielsweise: „Vater der Gefährtin meines Freundes Elahin.“ Auch sonst wird ein Elf den Namen erst dann verwenden, wenn er meint seinen Gegenüber besser zu kennen und sein Wesen erfasst zu haben. Spitznamen gelten bei Elfen als unhöflich, denn sie erfassen das

Wesen eines Anderen nicht oder geben es verfälscht wieder. Sollte ein Elf jemandem einen eigenen, von ihm gewählten Namen verleihen, so bedeutet dies tief gehendes Vertrauen in beide Richtungen. Einen größeren Beweis von Freundschaft kann man von einem Elfen kaum erhalten.

Liljahial und Meailothan Nelethia haben sich tief hinter eine breitblättrige Pflanze auf einem gewaltigen Ast gekauert und spähen hinüber zu dem kleinen See, der sich an der tiefsten Stelle zwischen den Ästen des Baumes gebildet hat. Der fiebrige Blick einer Dämmerkatze geht unstet hierhin und dorthin. Schließlich schiebt sie sich geduckt auf die lange Hängebrücke, die hinüber zum nächsten Baum führt.

Langsam folgen die beiden Elfen in respektvollem Abstand dem Räuber, beobachten aber nur so lange, bis klar wird, dass die von der Krankheit mit Zorn erfüllte Großkatze nicht wieder umkehren wird. Kein Wort, kein geheimes Signal tauschen die beiden aus, als sie sich gemeinsam erheben und fast synchron Pfeile auf die Sehnen legen. Mehrere hundert Jahre des gemeinsamen Lebens und Jagens machen solche Absprachen überflüssig. Liljathals Pfeil ist bereits in der Luft, als ihm einige Schritte danach Meailothan Nelethias Geschoss folgt. Der voran fliegende Pfeil durchtrennt das linke Halteseil der Brücke, so dass diese leicht zur Seite kippt, der zweite gräbt sich in den Hinterlauf der imposanten Katze und raubt ihr so das Gleichgewicht. Sie stürzt in die Tiefe. Stumm und traurig sehen die beiden Elfen geraume Zeit hinunter, bevor sie sich auf den Rückweg machen.

Besonderheiten

Gefühl für die Elemente

Im Gegensatz zu Magiern verändern Elfen die Welt um sich wenn, dann nur sehr behutsam, dafür aber dauerhafter. Sie tun dies, weil sie wahrnehmen, was sie bewirken und weil ihnen immer an einem Gleichgewicht dessen liegt, was sie spüren. Der Abschnitt zur elfischen Magie (Seite 173) ist bei diesem Volk Pflichtlektüre.

Feine Sinne

Waldelfen sehen mit der Schärfe eines Adlers und nehmen auch bei sehr ungünstigen Lichtverhältnissen bis hin zu fast stockfinsterner Nacht noch viele Details wahr.

Das Gehör eines Waldelfen nimmt deutlich feinere Geräusche wahr, vor allem aber sind noch Töne hörbar, die sonst nur Fledermäuse registrieren. Zusammen mit einem feinen Gespür für Ton und Klang sorgt dies dafür, dass Elfen andere Personen leichter allein an der Stimme wieder erkennen oder deren Gefühle einschätzen können. Kombiniert mit ihrer Lebenserfahrung führt das dazu, dass Elfen nur schwer zu belügen sind, wenn sie Erfahrungen auf diesem Gebiet gemacht haben.

Waldelfen besitzen eine sehr feine Nase und können so Gerüche wesentlich differenzierter wahrnehmen. Vor intensiven und vor allem künstlich verstärkten Düften schrecken sie oft instinktiv zurück. Allgemein sorgen die feineren Sinne dafür, dass Elfen von allem Lauten und Grellen Abstand halten. Ihre scharfen Sinne erschweren es anderen aber auch deutlich, sich anzuschleichen oder etwas vor ihnen zu verbergen. Dies wird durch eine Erhöhung der entsprechenden Schwierigkeit um bis zu fünf Punkte dargestellt, so unbedingt ein Prüfwurf notwendig ist – eine Umsetzung im Rollenspiel ist vorzuziehen.

Rüstungen

Schwere Rüstung, vor allem wenn sie viel Metall enthält, wird ein Waldelf meiden, denn die Reinheit des Materials ist für seine Sinne unangenehm. Hinzu kommt noch die Einschränkung der Beweglichkeit, die Waldelfen stört.

Handwerk

Immense Geduld, eine tief verwurzelte Liebe zum Detail und nicht zuletzt die feine Wahrnehmung der Elfen sorgt dafür, dass alles, was sie schaffen, von außerordentlicher Qualität ist.

Außer in Zeiten extremer Not wird ein Elf nie etwas herstellen, ohne dass er seinem Werk Individualität verleiht. Selbst einen Pfeil, einen Löffel oder einen Kamm versehen die geschickten Hände mit Verzierungen, die einen direkten Bezug zu der Person haben, für die das Ergebnis gedacht ist. Arbeiten aus Elfenhand werden als Kostbarkeit gehandelt, denn ein Handwerk zu betreiben, nur um den eigenen Besitz zu mehren, ist den meisten Elfen fremd. Hat sich ein Elf doch einmal dieser Denkweise angepasst, so wird er unweigerlich auch nicht mehr die für sein Volk so typische Sorgfalt in seine Arbeit stecken. Bis ein Elf einen Bogen fertiggestellt hat, kann gut und gerne ein Jahr vergehen. Eine kleine Schnitzerei mag mehrere Wochen benötigen, nicht weil die Arbeit selbst sich so lange hinzieht, sondern weil ihr Schöpfer sich immer wieder Zeit nimmt, um über den Empfänger und seinen Bezug zu ihm nachzudenken. Als Faustregel sollte bei Elfen eine drei- bis fünffache Fertigungszeit angesetzt werden, selbst bei den einfachsten Alltagsgegenständen. Den Umgang mit Stein erlernen Waldelfen nur äußerst selten, wie man Metall bearbeitet praktisch nie. Auf der Gegenseite vermögen Waldelfenhandwerker Holz erstaunliche Eigenschaften zu verleihen, die es in manchen Fällen Metall vergleichbar macht, was Härte oder Schärfe betrifft.

Lernen

Elfen haben weit mehr Zeit zum Lernen als jedes andere Volk und viele von ihnen genießen es, sich immer wieder Neuem zu öffnen. Da sie aber auch hier große Sorgfalt an den Tag legen, lernen sie zwar gründlicher und dauerhafter, benötigen aber auch mehr Zeit. Elfencharaktere erniedrigen beim Lernen neuer Fertigkeiten die benötigten Erfahrungspunkte nur um ihre halbe Auffassungsgabe in Prozentpunkten. Wegen ihrer besonderen Sprachbegabung sparen Elfen dagegen beim Erlernen neuer Sprachen ein Viertel der Kosten ein.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+15	+10	-5	-	-5	-10	Wert +3
1	5	0	-4	0	-3	-5	nie
2	10	0	-2	0	-2	-3	nie
3	15	5	-1	2	-1	-1	nie
4	20	10	0	5	0	0	nie
5	25	15	0	10	0	0	300
6	30	20	2	15	0	0	250
7	35	30	4	20	2	0	200
8	40	40	7	25	5	0	150
9	45	50	10	30	10	2	120
10	50	60	15	35	15	5	90
11	60	70	20	40	20	10	60
12	80	80	30	50	25	15	40
13	100	90	40	60	30	20	20
14	130	100	50	70	40	30	10
15	160	120	60	80	50	40	5
16	200	140	70	100	60	50	0
17	250	180	80	120	70	60	2
18	300	220	90	150	80	70	5
19	-	260	100	190	90	80	10
20	-	300	120	240	100	90	20
21	-	-	150	290	120	100	30
22	-	-	200	-	140	120	40
23	-	-	250	-	170	140	50
24	-	-	300	-	200	160	60
25	-	-	-	-	250	180	80
26	-	-	-	-	300	200	100
27	-	-	-	-	-	250	130
28	-	-	-	-	-	300	160
29	-	-	-	-	-	-	200
30	-	-	-	-	-	-	250
31	-	-	-	-	-	-	300

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	26 + KöK
Ausdauerpunkte	90 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	5 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	35 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Eine ethische Einstellung unter 0 kommt bei Waldelfen nie vor und auch 0 selbst ist eher selten. Der Wert 3 eignet sich für eine Rollenspielfigur aber eher weniger und ein Wert von 4 kommt auch bei Waldelfen praktisch nie vor.

Ein Waldelf kann zu Beginn 6000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

„Eine Waffe, die eines wahren Meisters würdig ist.“ Ehrfurcht liegt in den Worten des weit gereisten Mannes, als er den Bogen einstweilen an Semialathan zurück reicht.

Der Elf betrachtet den bald sechzig Jahre alten Mann vor sich verwundert und nachdenklich für diverse Atemzüge, ehe er antwortet. „Keine Waffe ist es, die ihr in Händen gehalten habt, Freund von Eliath. Es ist ein Verhinderer von Hunger, weit draußen im Großen Wald, eine Stütze auf unebenem Gelände und vielleicht ein Schutz vor den Teufeln des Lebens, die das eure zu früh beenden wollen.“

Noch bevor der Veteran erneut nach dem Bogen greifen kann, hat der Elf diesen fest umfasst und sich mit ihm erhoben. Traurig blickt er auf den Menschen herunter, dessen Züge erste Anzeichen von Zorn zeigen: „Ihr seid noch zu jung, Ihr versteht noch nicht.“ Er hebt den Bogen etwas an: „Ich werde ihn verwahren, bis die Zeit da ist.“

ZENTAUREN

Ich bin!

Zentauren

Zentauren dienen als Beispiel dafür, wie seltsam Wesen sein können, die in Feenlicht von Spielern verkörpert werden könnten. Andere fantastische Gestalten sind denkbar, sollten aber immer nur sehr behutsam und nach reiflicher Überlegung für Spieler in Frage kommen.

Erscheinung

Zentauren besitzen den Körper eines kräftigen Schlachtrosses, dessen Kopf durch den Oberkörper eines muskulösen und meist wohlgestalteten Mannes ersetzt ist. Trotz dieses männlichen Erscheinungsbildes sind Zentauren geschlechtslos.

Das Fell des Pferdekörpers ist meist sehr dunkel und glänzt fast immer wohlgepflegt. Nur sehr selten ist die Färbung von hellem Braun, Beige oder gar Weiß. Das Haupthaar des menschlichen Teils entspricht der Färbung des Fells, der meist dichte Bart ebenso. Weitere Körperbehaarung fehlt gänzlich.

Die Augen besitzen eine Färbung von hellem Braun, Grün oder Blau. Die Ohren sind spitz geformt wie die eines Fuchses, aber weder behaart, noch größer als die Ohren von Menschen.

Die Kombination aus Pferde- und Menschenkörper verleiht einem Zentauren leicht eine Kopfhöhe im Bereich von zweieinhalb Metern, so dass er den meisten Kolossen problemlos in die Augen oder sogar auf sie hinunter blicken kann. Allein schon diese Größe sorgt für einen reflexartigen Respekt bei allen kleineren Völkern, vom Ruf des Fabelwesens einmal ganz abgesehen.

Die Hufe eines Zentauren sind steinhart und benötigen keinerlei Beschlagung. Allerdings machen Sie ihm das Laufen auf felsigem Untergrund etwas unangenehm.

Über das Lebensalter von Zentauren haben Gelehrte heftig gestritten. Am ehrlichsten wäre wohl zuzugeben, dass man keine Ahnung hat, in welchen Bereichen die Lebenserwartung liegt.

Wesen

Selbst in einer Phantasiewelt wie der von Feenlicht gibt es Geschichten, die von Wesen erzählen, deren Eigenschaften die Zuhörer in Staunen versetzen. Einhörner gehören hierzu, Feen und eben auch Zentauren, die extrem selten auftauchen und deren Mysterien gerade deshalb in den Geschichten noch überhört werden.

Klirrend krachen die Schwerter der beiden Angreifer auf die beiden Klingen des Zentauren mit dem rostbraunen Fell. Während den beiden Rekruten schon der Schweiß vom Gesicht in den Kragen läuft, scheint der vierbeinige Ausbilder bisher nur etwas tiefer zu atmen.

„Na, immer noch große Töne spucken?“ kommt die hämische Bemerkung eines Knappen von der Seite des Trainingsfeldes. Die Schlagfolge des Zentauren beschleunigt sich keinen Lidschlag später und mit einigen schnellen Kombinationen hat er beide Rekruten entwaffnet, was der Knappe mit schrillum Pfiff kommentiert. Dann rutschen ihm die Finger aus dem Mund, als der Ausbilder im Galopp auf ihn zu prescht und dicht vor ihm zum Stillstand kommt.

Ein zorniger Blick aus hellblauen Augen bohrt sich in den nun um einiges kleiner werdenden Knappen. „Du wirst dich entschuldigen, jetzt!“ Der vorlaute Beobachter schrumpft in sich zusammen unter diesem Blick. Kleinlaut und geduckt beeilt er sich, dem Befehl Folge zu leisten.

Zentauren durchlaufen keine Jugend, sondern existieren einfach. Niemand weiß, wo und wie sie auftauchen. Sie besitzen kein tieferes Gefühl der Verbundenheit zu anderen Individuen ihres Volkes. Diesen und dem Ziel, sich dem Bösen in den Weg zu stellen wird aber immer mit Respekt begegnet. Herkunft und Vergangenheit haben für Zentauren nur geringfügige Bedeutung, sie leben sehr stark im Hier und Jetzt.

Das Fehlen einer eigenen Jugend macht es Zentauren sehr schwer, einen Zugang zu jenen zu finden, die noch nicht volle Reife erreicht haben, oder die in einer kindlichen Phase ihrer Entwicklung stecken geblieben sind. Aus diesem Grund und wegen ihrem Hang zur Perfektion wirken sie streng und wenig geduldig.

Zentauren gehen das Übel in der Welt direkt an und zeigen auch in extremen Situationen keine Furcht. Allerdings stürzen sie sich auch nicht Hals über Kopf in Gefahr, sondern planen mit Weisheit und Überblick.

Die seltsamen Wesen sind immer ehrlich und werden nicht zögern, ihr eigenes Leben zum Schutz von Schwachen und Freunden einzusetzen. Sie stellen keine einfachen Reisebegleiter dar, denn auch im Kleinen streben sie nach Perfektion und weisen somit auch einen guten Freund auf dessen Fehler hin. Dabei wird ein Zentaur aber niemals kritisieren, was er bei sich selbst nicht kontrollieren kann.

Sollte ein Freund eines Zentauren das unverschämte Glück haben, tatsächlich bei diesem einen Schwachpunkt zu entdecken, dann wird dieser unermüdlich daran arbeiten, den Makel auszumerzen. „Der größte Feind des Selbst ist die eigene Unvollkommenheit.“

Die Freundschaft eines Zentauren geht tief, aber man muss sich damit abfinden, sie mit allem was schützenswert ist zu teilen. Zusätzlich sollte man selbst die Konfrontation mit Boshaftigkeit und Unterdrückung nicht scheuen, denn für ein Hinnehmen solcher Verhältnisse hat ein Zentaur wenig Verständnis.

Auf Grund ihrer Seltenheit sind Zentauren immer ein einprägsames Ereignis. Sie selbst schätzen den Trubel, der dabei um sie gemacht wird wenig. Zum Glück ist ihnen auch jede Art von Heimlichkeit zu-

wider, denn für einen unauffälligen Einsatz gegen die Horden des Bösen gibt es kaum etwas Ungeeigneteres als einen Zentauren.

Korian und Nelheine gehen links und rechts neben ihrem großen, vierbeinigen Freund durch das Tor in der Palisade. Jubel und Hochrufe begleiten das Trio auf ihrem Weg zum Tempel, wo der Priester bereits auf sie wartet. „Warum dieses Aufheben?“ brummt Sagiloss in seinen Bart, so dass es nur die beiden Freunde hören können.

Korian grinst von einem Ohr zum anderen, hebt aber nicht den Blick zu dem Zentauren, als er leise antwortet: „Naja, so recht einen Reim kann ich mir auch nicht darauf machen, die Kleinigkeit mit der Wildhundplage kann's nicht gewesen sein und dass du der kleinen Melinna das Leben gerettet hast, obwohl das Haus schon lichterloh brannte ... hmmm.“

Der drahtige Mann blickt gespielt grübelnd zu Boden, während der Zentaur zusammensuckt, als ein kleiner Junge in Ermangelung genügender Reichweite dessen Vorderlauf umarmt und dabei fast umgestossen wird.

Während Sagiloss den Jungen vorsichtig von sich löst und der sanft lächelnden Nelheine etwas unbeholfen in den Arm drückt, schnippt Korian mit dem Finger: „Jetzt hab ich's! Die drei Eimer Hafergrütze mit alten Äpfeln, die du verdrückt hast – das hat dem halben Dorf Bauchweh erspart, ein wahrhaft großer Grund zum Feiern.“

Die Elfe auf der anderen Seite beugt sich vor und wirft dem Schelm einen ermahnenen Blick zu, aber der Zentaur lächelt und winkt ab: „Gut, ich habe verstanden, Korian, wenn sie es feiern wollen, dann sollen sie es feiern, allerdings ...“ und hier fallen seine beiden Freunde lachend mit ihm ein: „... ich habe nur meine Pflicht getan!“ Nelheine lehnt sich einen Moment an den mächtigen Pferdeleib und Korian drückt die Hand des Zentauren in einer stillen Geste der Verbundenheit.

Besonderheiten

Lügen und Beeinflussung des Verstandes

Ein Zentaur ist schlicht und einfach nicht in der Lage, bewusst die Unwahrheit zu sagen. In einer Notsituation kann er vielleicht schweigen, aber selbst diese Möglichkeit verbietet ihm meist sein Ehrgefühl. Gegen jede Art von Beeinflussung von Verstand oder Seele ist ein Zentaur vollkommen immun. Angst ist ihm nahezu unbekannt.

Krankheiten und Gift

Zentauren werden nicht krank und Gifte zeigen nur halbe Wirkung, sowohl was die Beeinträchtigung als auch was die Wirkungsdauer betrifft. Auch andere negative Auswirkungen des Elements Unleben werden auf die Hälfte reduziert.

Waffen

Warum versteht niemand wirklich, aber ein Zentaur kann mit jeder Waffe grundlegend umgehen. Er gilt in ihr automatisch als trainiert mit einem Angriffsbonus von +1. Weitere Ausbildung muss er mit Erfahrungspunkten bezahlen wie jeder andere Charakter auch. Seine Hufe kann er für ein kräftiges Ausschlagen nach hinten nutzen. Bei einem solchen Angriff ergibt sich ein Abzug von -5 auf den Wurf. Sollte ein solches Austreten in der gleichen Runde stattfinden wie ein normaler Angriff, so ergibt sich für beides ein zusätzlicher Abzug von -5. Die Hufe können als eigene Waffe nach den Regeln für Keulen trainiert werden, Spezialtechniken kommen aber nur in begrenztem Umfang in Frage.

Rüstung

Zentauren können beliebige Rüstung tragen, allerdings ist diese fünf mal so teuer, da doch einiges mehr als nur ein menschlicher Körper zu schützen ist. Auch das Anlegen einer solchen Rüstung dauert fünf mal so lang und bedarf der Hilfe zusätzlicher Hände, da der Zentaur nicht jeden Teil seines Körpers problemlos mit den Händen erreicht.

Schleichen und Verstecken

Wenn man den Leib eines Schlachtrosses mit harten Hufen besitzt, dann ist Schleichen nicht unbedingt eine Königsdisziplin und auch beim Verstecken ist der Körper etwas sperrig. So ein Würfeln notwendig ist sollte man bei einem Zentauren einen Abzug von -6 bis -12 auf den Wurf veranschlagen.

Klettern

Klettern ist mit einem Zentaurenkörper in den meisten Fällen unmöglich.

Seele und Tod

Zentauren besitzen keine Seele. Die wenigen Seelenpunkte, die sie durch ihre Psyche erhalten, sind auch die einzigen und entsprechen eher ihrem Willen zur Existenz. Sinken diese Seelenpunkte auf Null, so verschwindet der Zentaur vollständig, indem er in seiner Umgebung aufgeht.

Wissen und Lernen

Woher Zentauren ihr Wissen haben, mit dem sie grundlegend ausgestattet sind, weiß niemand genau und eine Erklärung entzieht sich auch den schlauesten Köpfen. Fest steht, dass es vorhanden ist. So wie ein Zentaur mit allen Waffen zumindest grundlegend umgehen kann, so scheint er ein fast schon instinktives Grundwissen in allen Bereichen zu besitzen, dass aber nicht wie bei Gelehrten immer abrufbar ist, sondern situationsbedingt zutage tritt. Beim Hinzulernen von Neuem benötigen Zentauren hingegen deutlich mehr Zeit als andere Völker. Sie erhalten durch ihre Auffassungsgabe keinerlei Abzug auf die notwendigen Erfahrungspunkte. Zusätzlich fallen Abzüge durch legendäre Fertigkeiten bei ihnen immer doppelt so hoch aus wie in den Regeln vermerkt. Zentauren können niemals priesterliche Überzeugung erlangen und das Erlernen jeder Art von Magie kostet sie doppelt so viel Erfahrungspunkte wie nach den normalen Regeln üblich.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSICHE	ERSCH
1	0	0	0	0	0	0	nie
2	0	0	0	0	0	0	nie
3	0	0	0	0	0	0	nie
4	0	0	0	0	0	0	nie
5	0	0	5	0	0	0	260
6	0	0	10	5	0	5	200
7	0	0	15	10	-	10	150
8	0	0	20	15	10	20	100
9	5	0	25	20	20	30	50
10	10	5	35	25	30	50	25
11	15	10	50	35	50	70	10
12	20	15	70	50	75	100	0
13	25	20	100	65	110	140	10
14	35	25	140	80	160	190	20
15	50	35	190	100	220	250	40
16	70	50	250	125	300	-	80
17	100	70	-	150	-	-	160
18	140	100	-	200	-	-	300
19	190	150	-	250	-	-	-
20	250	200	-	300	-	-	-
21	-	250	-	-	-	-	-
22	-	300	-	-	-	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	40 + KoK
Ausdauerpunkte	160 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	15 + eff. Bew x 3
Seelenpunkte	Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Ein Zentaur besitzt immer eine ethische Einstellung von mindestens +2, oft sogar +3.

Ein Zentaur kann zu Beginn 3000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

Völker

ZWERGE

Raubeinigkeit mit dem gewissen Charme

Völker

Erscheinung

Zwerge erreichen eine Körpergröße zwischen knapp über einem und 1,4 Metern. Ihre Schultern sind bis zu einem Meter breit, was ihnen eine sehr kompakte Figur verleiht. Die Hände sind breit und kräftig, die Beine im Vergleich zum Torso etwas kürzer, können aber den massigen Körper schnell und vor allem lange vorantreiben.

Die Formel zum Abschätzen des Gewichtes sieht für Zwerge wie folgt aus: (Größe in m)³ mal 50

Die Augen sind einfarbig, es gibt weder Iris noch Pupille. Allein diese Tatsache macht es schwer, die Stimmung eines Zwerges zu erkennen oder festzustellen, wohin er sieht. Außerdem wirken Zwergenaugen, wenn sie im Dunkeln das Licht einer Fackel widerspiegeln, alles andere als beruhigend.

Meist sind die Augen kräftig gefärbt, wobei alle Tönungen des Spektrums vorkommen. Zwerge unterscheiden sich selbst oft anhand dieser Farbe mit Namen von Edelsteinen. So gibt es Smaragdzwerge, Rubinzwerge und Amethystzwerge, ja sogar Diamantzwerge mit fast weißen Augen, die auf andere Völker wie erblindet wirken.

Die Tönung von Haut und Haaren folgt der Augenfarbe, bleibt aber im Spektrum der Farben, die auch bei Menschen auftreten. So besitzt ein Diamantzweig oft von Geburt an graues oder weißes Haar und helle Haut, während Rubinzwerge eher rosige Haut und rötliche Haare besitzen und die Haut eines Obsidianzwerge immer dunkel ausfällt. Man sagt zwar den verschiedenen „Arten“ von Zwergen eigene Charakterzüge nach, aber das sind meist Vorurteile.

Bis auf deutlich schwächeren Bartwuchs und eine Stimmlage, die mehr zum hohen Tenor oder tiefen Alt tendiert, sind Zwergfrauen nur schwer von Männern zu unterscheiden.

Die Gesichtsform variiert bei Zwergen ähnlich wie bei Menschen. Die Augen liegen etwas tiefer, die Wangenknochen treten weiter hervor und sind massiver. Falten graben sich früh und breit in die Gesichter, die Nasen sind etwas größer.

Zwerge besitzen doppelt so viele, dafür schmalere und dickere Zähne als Menschen. Dank kräftiger Kiefer können sie damit eigentlich alles zermahlen, tun sich aber beim Abbeißen von zähen Speisen

etwas schwer, was in Kombination mit einem Bart als Serviettensatz zum Ruf der schlechten Tischmanieren beigetragen hat.

Wesen

Nicht jeder Zwerg ist ein grummeliges, meist bärtiges Kraftpaket, das nur Prügeleien, Gold und Bier im Sinn hat. Zugegeben, der Anteil solcher Zeitgenossen liegt wohl bei keinem anderen Volk höher, aber auch bei Zwergen sind die unfreundlichen und penetrant kriegerischen Typen klar in der Minderzahl.

Grünlich glimmen die Augen des Zwergenschmiedes im Widerschein der Esse, aber eine Reaktion ist dem Kerl mit dem zottigen Bart nicht anzusehen. „Ich fragte, ob du das hier wieder auf Vordermann bringen kannst?“ Der waffenstarrende Soldner klopfte mit dem schartigen Schwert auf den niedrigen Tresen: „Kannst du oder kannst du nicht?“

Der Zwerg schiebt die Lippen vor, zuckt mit den Schultern und brummt nur etwas unverständliches. Dabei senkt und hebt sich sein Kopf in einer Bewegung, die an ein Nicken erinnert.

„Gut, wann kann ich es abholen?“ Wieder brummt der Zwerg, diesmal dem Klang nach eher verärgert. Dann kämpft sich doch noch ein Wort über seine Lippen ins Freie: „Nie!“ „Was soll das denn heißen, du sagtest doch gerade ...“ „Hrmfff.“ Mit einer quer durch die Luft gezogenen Hand unterbricht ihn der Zwerg und brummt kaum verständlich: „Können: ja; Wollen: nein!“ Dann widmet er sich wieder dem Schleifen einer neuen Klinge und ignoriert den schimpfenden Menschen vollständig.

Es stimmt zwar, dass Zwerge mit viel Ausdauer Stollen in den Fels treiben und aus dem, was sie dort finden, Herausragendes schaffen, aber Gier ist dabei nur selten der entscheidende Antrieb. Vielmehr ist für viele Zwerge die Motivation hinter ihrem Tun überraschender Weise eine ähnliche wie bei den Elfen (das sollte man aber keiner der beiden Seiten so sagen).

Zwergen wohnt ein tief verwurzelter Drang inne, den Dingen um sich Gestalt zu geben, meist im physischen, teils aber auch im metaphysischen Sinn, wenn es darum geht Familienbande zu stärken oder für einen Freund eine Stütze zu sein.

Ein Zwerg kann mit Genuss die Gestalt einer Erzader betrachten, lange einen perfekt geschliffenen Stein bewundern oder mit Ehrfurcht die silbrig glänzende Klinge einer Axt aus Mithril berühren. Für viele Zwerge hat dieser Bezug zu Stein und Metall etwas Spirituelles.

Tief gehende Gefühle zeigen Zwerge selten offen, sondern verbergen sie hinter einer Maske aus Gleichgültigkeit oder hinter brummeligen Auftreten. Während Zwerge untereinander sehr wohl verstehen, die Gefühle ihres Gegenüber zu deuten, wird ihre sprichwörtliche Einsilbigkeit bei Angehörigen anderer Völker oft missverstanden.

Zwerge sind obendrein oft Bewohner gefährlicher und rauer Gegenden, was sie zu einem wehrhaften Volk macht. Sie halten zusammen und sind lieber unter sich.

Der Frauenanteil an der Bevölkerung ist bei Zwergen seltsam gering. Auf eine Frau kommen im Schnitt drei bis vier Männer. Dieses ungleiche Verhältnis sorgt kaum für Probleme. Zum einen sind Zwergenfrauen weit entfernt davon, ein „schwaches Geschlecht“ zu sein, zum anderen fällt der Sexualtrieb bei Zwergen schwach aus.

„Noch einen Schritt näher und die Kleine lebt nicht mehr!“ Der grobschlächtige Kerl funkelt die verschreckte Menge böse an. „Ihr werdet uns ziehen lassen, genau so, wie ich es gesagt habe!“ Hier und da hört man ein leises Wimmern aus der Menge und auch der junge Druide, der die kleine Gemeinde anführt, ist bleich geworden.

Nur sein Freund Bibrog verzieht keine Miene, sondern tritt sogar noch einen Schritt vor. Er schlägt mit der flachen Hand auf den Kopf seiner beeindruckenden Zwergenaxt und erwidert völlig ruhig: „Wenn du sie umbringst, dann fehlt dir der Schutzschild und ich hacke dir hiermit persönlich die Beine ab.“

Die zitternde Hand seines Freundes wischt er unwirsch beiseite. In den nächsten beiden Atemzügen scheint die Zeit nur könnchenweise durch das Stundenglas zu rinnen, dann stößt der Räuber die Kleine von sich und in die Arme des Zwerges. Einen Moment später ist er in der Nacht verschwunden.

Bibrog hat die Axt fallen lassen, um das Mädchen aufzufangen, und hält sie nun in seinen dicken Zwergenarmen. Erst nach einigen Momenten wird den Umstehenden bewusst, dass nicht nur das Mädchen weint: „Ich hätt' es mir nie verzeihen, wenn dir etwas passiert wäre, Thea. Bitte verzeih mir, er hätte dich verschleppt, er hätte ...“, hier versagt dem Zwerg die Stimme und erst hier wird seinem Halbfelfenfreund wirklich bewusst, dass Bibrog tief in seinem Inneren mindestens so viel Angst hatte wie er selbst und das Mädchen.

Zwerge leben fast immer strikt monogam, aber eine Frau wechselt im Verlauf ihres Lebens durchaus auch mal den Partner. Dabei kann es dazugehören, dass sich der neue Partner zunächst als würdig erweisen muss, indem er seine Stärke oder Weisheit unter Beweis stellt. Im Mangel weiblicher Vertreter findet man einen Grund dafür, warum männliche Zwerge öfter hinaus in die Welt ziehen als das bei anderen Völkern der Fall ist.

Der naturgegeben kaum vorhandene Sexualtrieb unverheirateter Männer und das hohe Ansehen ihrer Frauen sorgen auch dafür, dass Zwerge für Belästigung und Vergewaltigung nicht das geringste Verständnis haben.

Zwerge gelten mit 50 Jahren als erwachsen im gesellschaftlichen Sinne und können ein Alter von 300 Jahren oder ein wenig mehr erreichen.

Besonderheiten

Dunkelsicht

Das obige Wort ist buchstäblich zu verstehen: Zwerge können jede Ausformung des Elementes Licht wahrnehmen und sich somit völlig problemlos in Dunkelheit bewegen, arbeiten und sogar lesen. Diese Wahrnehmung ist in ihrer Reichweite ebenso unbegrenzt wie das Sehen anderer Völker. Auch vor Zwergen mag man sich im Schatten verstecken, aber wenn da nicht ausreichende Helligkeit die Augen anderweitig ablenkt ist das eine dumme Idee. Die Schwierigkeit beim Verstecken vor einem Zwerg steigt um bis zu fünf Punkte an. Hinzu kommt, dass Zwerge das Element Erde um sich herum grob und bei Berührung auch feiner wahrnehmen, was ihnen zum einen die Orientierung weiter erleichtert und es zum anderen unmöglich macht, einen Zwerg bezüglich des Zustandes eines Werkzeugs oder einer Waffe zu betrügen.

Geringe Größe

Zwerge haben gelernt, ihre geringe Größe gegenüber sehr großen Gegnern ab 3 m effektiv zu nutzen. Auf Würfe beim Parieren oder Ausweichen erhalten sie gegen solche Gegner einen Bonus von zwei Punkten.

Überraschung

Einen Zwerg kann man natürlich auch überraschen, aber dass dies so gelingt, dass er völlig regungslos und dumm herum steht, ist schwierig. Auf den entsprechenden Wurf erhalten Zwerge +3.

Hohes Gewicht

Auf Grund ihrer extremen Dichte sind Zwerge für einen Aufenthalt im Wasser denkbar schlecht geeignet. Sie verlieren beim Schwimmen doppelt so viele Ausdauerpunkte wie sonst angegeben und werden sich bei Wellen oder anderen widrigen Umständen nur mit Mühe über Wasser halten können. Auf der anderen Seite verleiht das hohe, erdnahe Gewicht einem Zwerg Standfestigkeit, so dass alle Arten von Angriffen oder Umständen, die einen buchstäblich umwerfen können, weniger effektiv sind. Genaue Regeln sind hier schwer zu fassen, im Zweifelsfall rechne man mit halbiertes Effektivität.

Elementare Stabilität

Nicht nur körperlich sind Zwerge ausgesprochen stabile Persönlichkeiten, auch der Fluss der Elemente in ihnen ist nur schwer in andere Bahnen zu lenken. Sämtliche Veränderungen der stofflichen und stofflosen Elemente sowie des Elements Verstand sind nur schwer auf künstlichem Weg beeinflussbar. Dies zeigt sich bei natürlichen Effekten wie Gift oder Verbrennungen dadurch, dass die Wirkung erst mit leichter Verzögerung eintritt. Wendet man Magie gleich welcher Form auf einen Zwerg an, dann steigt die Schwierigkeit des zugehörigen Spruches um zehn Punkte an und kostet den Anwender einen Ausdauerpunkt zusätzlich.

Waffen

Zwerge besitzen genügend Kraft, um auch mit schweren Waffen umzugehen, aber eine Hellebarde oder ein Zweihänder macht für sie wegen ihrer Größe und dem begrenzten Platz in ihrer angestammten Heimat keinen Sinn. Auch Lanzen oder Langbögen werden Zwerge nie verwenden.

Im Inneren des Tempels ist es kühl und die Geräusche draußen vom Markt treten in den Hintergrund. Aus dem Halbdunkel tritt ein Novize, verbeugt sich vor den beiden Zwergen und fragt leise: „Sucht ihr den Rat-schlag Elkons, wertere Herren?“

Der kleinere der beiden Bärtigen antwortet ruhig: „Wenn es nicht stört, dann würden mein Mann und ich nur den Bau selbst bewundern. Das ist ordentliche Arbeit, die ihr hier geleistet habt.“ Unterdessen streicht der größere Zwerg zärtlich mit den Fingerspitzen über die Reliefe, die den gesamten Torbogen überziehen.

„Euer ... dann seid ihr und er ... ich meine, ihr seid eine ...?“ Die Brauen des kleineren Zwerges heben sich ein klein wenig bevor die Antwort erfolgt: „Eine Frau? Na, nachdem ich inzwischen elf gesunde Balger aus meinem Schoß gequetscht habe, nehme ich mal an, ja.“ Die Zwerge wechseln nur einen verständnislosen Blick, als der Novize unter genuschelten Entschuldigungen zu „seinen Studien“ zurückkehrt.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei 50 Punkten in allen Eigenschaften außer der Erscheinung. Bleiben am Ende Punkte übrig, die nicht mehr eingesetzt werden konnten, so werden diese mit 50 multipliziert und als Charakterpunkte notiert.

	KoK	AUSD	BEH	BEW	AUFF	PSYCHE	ERSCH
Frauen	+10	-	-	-	-5	-5	-
1	-10	-5	0	0	0	0	160
2	-10	-2	5	5	2	5	120
3	-5	-1	10	10	4	10	90
4	0	0	15	15	6	15	65
5	5	0	20	20	8	20	40
6	10	0	25	25	10	25	20
7	15	2	30	30	15	30	10
8	20	5	35	35	20	35	5
9	25	10	40	40	30	40	0
10	30	15	45	50	40	50	5
11	40	20	50	60	50	70	10
12	50	25	60	75	60	90	20
13	60	30	75	90	75	110	40
14	70	40	90	110	90	130	70
15	80	50	110	140	110	150	100
16	95	60	140	180	140	190	140
17	110	75	180	230	170	230	190
18	130	90	230	290	210	280	240
19	160	110	280	-	260	-	300
20	200	140	-	-	-	-	-
21	250	180	-	-	-	-	-
22	300	220	-	-	-	-	-
23	-	260	-	-	-	-	-
24	-	300	-	-	-	-	-

Weitere, vom Volk abhängige Werte

Tragkraft	35 + KöK
Ausdauerpunkte	150 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	3 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	18 + Psyche / 2

Mehr Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften (ab Seite 28) zu finden.

Zwerge können eine Einstellung zwischen -4 und +3 besitzen, allerdings sollte für Spielercharaktere eher der Bereich von -2 bis 2 benutzt werden, denn die extremen Veranlagungen sind kaum für ein andauerndes Rollenspiel geeignet.

Ein Zwerg kann zu Beginn 5000 Erfahrungspunkte für das Erlernen von Fertigkeiten und Begabungen einsetzen. Unverbrauchte Punkte werden auf die ersten anzusparenden Fertigkeiten verteilt, aber auch als negative Charakterpunkte vermerkt.

BEISPIELE FÜR SPIELFIGUREN

Kleine Anregungen zu dem was möglich ist

Wäcker

Ein Sänger auf Reisen

Tanaquim hat es faustdick hinter den Ohren und er hat schon viel erlebt. Er liebt seine Freiheit, die Härten der Straße dagegen liebt er nicht. Um sich für anstrengenden Wanderungen zu belohnen, widmet er sich in jedem Dorf eingehend den kulinarischen Spezialitäten und hat auch schon so manches junge Ding mit seinen Liedern zu mehr als einem Platz auf seinem Schoß überredet. Seine Stimme wäre auch für edles Publikum geeignet, aber das würde nicht auf seine Possen hereinfliegen.

Tanaquim

Mensch (Großmagierreich) Alter: 43
Ethische Einstellung: neutral (0)

Gutaussehend mit leichtem Bauch, begnadete Stimme. Rostbraunes Haar und gepflegter Schnurrbart, bunte Kleidung.

Eigenschaften

Körperkraft	8 (Kosten: 20 Punkte)
Ausdauer	8 (20)
Behändigkeit	14 (70)
Beweglichkeit	12 (50)
Auffassungsgabe	12 (50)
Psyche	11 (70)
Erscheinung	15 (20)

Fähigkeiten

Harfenspiel Stufe 11	1850 EP
Gesang Stufe 12	1400 EP
Gauklertricks Stufe 4	700 EP
Einfacher Funkenspruch	30 EP
Messer Stufe 2	600 EP
Wissen über Land und Bräuche	420 EP

Hier wurde tüchtig in musikalische Fähigkeiten investiert. Da Tanaquims Wesen und auch sein Auskommen an diese Fähigkeiten geknüpft ist, ist das sinnvoll. Die Gauklertricks beschränken sich eng auf Kartentricks und liegen damit vom Können her etwas höher als die offizielle Stufe von 4 (vielleicht 6 oder 7). Den einfachen Funkenspruch hat sich Tanaquim von einem Visionisten beibringen lassen. Er erzeugt nur einen blassen Lichtpunkt an einer festen Stelle, aber in wählbarer Farbe.

Wissen über die Gegenden, die er bereits bereist hat, muss der Spieler des Sängers nicht bezahlen. Aber Tanaquim soll auch darüber hinaus schon so manches gehört haben, deshalb wurde in passende, eher allgemeine Wissensgebiete investiert.

Ein Wächter

Sarin Delmek war Sohn eines Wächters und hatte sich eigentlich geschworen, nie einen solch schlecht bezahlten Posten anzunehmen. Dann fehlte es aber an Alternativen. Über diverse Jahre hinweg sparte Sarin, bis er sich endlich eine eigene Waffe und einen gebrauchten Lederwams leisten konnte. Nun will er sich als Wächter und Personenschützer für Handelsreisende verdienen. Ob sein Traum von Ruhm und vor allem mehr Verdienst wahr wird oder zerplatzt wie eine Seifenblase muss die Zeit zeigen.

Sarin Delmek

Mensch (Königreich Nondola) Alter: 27
Ethische Einstellung: neutral (0)

Kräftig gebaut, aber nicht all zu groß wirkt der junge Mann zunächst nicht sehr imposant. Er verbindet einen gut trainierten Waffenarm mit einem wachen Verstand.

Eigenschaften

Körperkraft	14 (70)
Ausdauer	14 (80)
Behändigkeit	12 (50)
Beweglichkeit	9 (30)
Auffassungsgabe	11 (40)
Psyche	7 (30)
Erscheinung	10 (0)

Fähigkeiten

Umgang mit Lederwams	100 EP
Umgang mit Lederkleidung	150 EP
Umgang mit verst. Lederkleidung	300 EP
Umgang mit Lederhelm	50 EP
Schwert Stufe 9	1700 EP
Reines Parieren	100 EP
Taktieren	200 EP
Rundumschlag I	250 EP
Messer Stufe 3	700 EP

Rennen +3	300 EP
2 Sprachen auf Stufe 2	500EP
Geografie des Landes 15	450EP
Bräuche und Sitten 10	200 EP

Hier war dem Spieler eine glaubhafte Umsetzung der Hintergrundgeschichte besonders wichtig. Man könnte sich darüber streiten, ob es zu Beginn sinnvoll ist, in diverse verschiedene Rüstungstechniken zu investieren, aber ein angeheuerter Wächter weiß nicht, was er sich als nächstes leisten kann, wenn die alte Rüstung verschlissen ist. Eventuell könnte der Spielleiter an dieser Stelle ein klein wenig „Wiederholungsrabatt“ gewähren.

Sarin soll nicht nur Kampfmaschine sein, sondern sich auch mit Land und Leuten ein wenig auskennen, darum die Wissensgebiete.

Ein Absolvent der Universität

Jeder vernünftige Student konzentriert sich auf ein bis zwei, in seltenen Fällen auch auf drei der stofflichen Elemente. Aber alle paar Semester kommt es vor, dass jemand sich allen vier Studienrichtungen widmet. Auch Flarin hat es versucht und tatsächlich geschafft. Als er seine Abschlussdokumente in Händen hält, will aber keine Euphorie aufkommen. Der junge Mann fühlt sich ausgemergelt und weiß nicht recht wohin. Er kennt sich zwar mit allen vier Elementen aus, aber in keinem hat er sich in die Feinheiten einarbeiten können, wie es ein Magister für eine Gesellenstelle fordert. Traurig blickt er auf die letzten paar Kupferstücke, dann ratlos auf den großen Platz.

Flarin Beckpfeiffer

Mensch (Tiluna) Alter: 23
 Ethische Einstellung: hilfsbereit (1)

Bleiche Haut, leichte Ringe unter den Augen, die Mundwinkel meist nach unten hängend. Es wird Geduld brauchen, um wieder Selbstvertrauen und Lebensmut zu finden.

Eigenschaften

Körperkraft	12 (50)
Ausdauer	11 (50)
Behändigkeit	11 (40)
Beweglichkeit	10 (35)
Auffassungsgabe	16 (100)
Psyche	6 (25)
Erscheinung	10 (0)

Fähigkeiten

Magie der stofflichen Elemente	500 EP
Feuermagie	500 EP
Feuerfertigkeit +10	200 EP
Entschlüsselung von 3 Quellen	150 EP
Wassermagie	500 EP
Wasserfertigkeit +10	200 EP
Entschlüsselung von 3 Quellen	120 EP
Erdmagie	500 EP
Erdfertigkeit +10	200 EP
Entschlüsselung von 3 Quellen	180 EP
Luftmagie	500 EP
Luftfertigkeit +10	200 EP
Entschlüsselung von 2 Quellen	100 EP
Sprüche	1050 EP

Flarin ist der Beweis, dass ein Magier „aller Klassen“ regeltechnisch möglich ist. Bei einem Menschen wird das aber zwangsweise zu den obigen Werten führen. Nur bei Psyche bestünde noch Spielraum (nach unten). Wäre Flarin eine Frau, dann würden für die Psyche bei sonst gleichen Werten nur noch fünf Punkte übrig bleiben, was Psyche 5 zur Folge hätte.

Der Absolvent kann alles, aber nichts wirklich vertieft. Sämtliche Sprüche sind kleine Anwendungen für die einzelnen Elemente, selten mit einer Schwierigkeit über 50. Da viele dieser Sprüche eher akademisch ausgerichtet sind, dürfte das normale Leben außerhalb der Universität einige Schwierigkeiten für Flarin bereithalten. Aber genau das bietet Möglichkeiten für den Beginn einer interessanten Geschichte.

Eine Magisterin der Luftmagie

Tilintia Delinna Vanischort, Magistra des 12. Ranges, Dozentin für Luftmagie an der Universität von Tiluna, dritte Weise im Rat der Weisen des Großmagierreiches. Der kleinen alten Frau mit dem wachen Blick würde man diese Flut von Titeln nicht zutrauen. Träfe man sie auf der Straße würde man sie in ihren Alltagskleidern und mit dem hochgesteckten schneeweißen Haar eher für die nette Großmutter von nebenan halten.

Noch immer ist ihren Zügen anzusehen, dass sie einmal sehr schön war und auch jetzt noch machen die vielen Lachfalten um Augen und Mund die Dame auf den ersten Blick sympathisch.

Tilintia ist selbst in ihrem hohen Alter nach wie vor ein geachtetes Mitglied in einem der höchsten Gremien des Reiches und ihre Fähigkeiten als Dozentin für die höheren Semester genießen einen legendären Ruf.

Tilintia Delinna Vanischort

Mensch (Tiluna) Alter: 75
Ethische Einstellung: hilfsbereit (1)

Die Magistra dient als Beispiel dafür, wie eine der entscheidenden Personen in der Welt von Feenlicht aussehen könnte, was Eigenschaften und Fertigkeiten betrifft. Für einen Spieler ist eine solche Größenordnung nur nach erheblicher Spielzeit zu erreichen. Trotzdem ist die Dozentin für Luftmagie nicht allmächtig.

Eigenschaften

Körperkraft	5 (20) +1 durch CP, -2 durch Alter
Ausdauer	11 (55) + 5 durch CP, -4 durch Alter
Behändigkeit	13 (55) +5 durch CP, -3 durch Alter
Beweglichkeit	7 (25) -2 durch Alter
Auffassungsgabe	16 (100) +4 durch CP
Psyche	10 (35) +5 durch CP
Erscheinung	16 (10) -3 durch Alter

Eine Reduktion mancher Eigenschaften auf Grund des Alters ist regeltechnisch nicht vorgeschrieben, aber realistisch. Bei fortschreitendem Alter wird dies dazu führen, dass Tilintias Fähigkeiten im Umgang mit dem Element Luft zurückgehen. In welcher Form, das ist Frage des Fingerspitzengefühls des Spielleiters. Fest steht aber: ein alter und mächtiger Charakter hat nicht nur Vorteile.

Fähigkeiten

Magie der stofflichen Elemente	500 EP
Luftmagie	500 EP
Luftfertigkeit +800	44000 EP
Entschlüsselung von 12 Quellen	1200 EP
Wassermagie	500 EP
Wasserfertigkeit +300	9000 EP
Entschlüsselung von 8 Quellen	320 EP
Sprüche	50000 EP

Wissensgebiete:

Diplomatie, Politik, Finanzwesen, Recht,
Geografie des Großmagierreiches ...

Die genannten Kosten für Hinzugelertes würden streng betrachtet durch die Auffassungsgabe reduziert. Zwecks Übersicht wurde darauf verzichtet.

Dewaron Pengraia stammt aus einer wohlhabenden Familie, aber schon früh war ihm die Leichtigkeit eines Daseins im Luxus zuwider. Immer wieder zwang er sich, körperlich an seine Grenzen zu gehen. Mehr und mehr widmete er sich neben dem Training des Körpers auch seiner Spiritualität, bis er schließlich seine Bestimmung darin fand, den Segen Olimons hinauszutragen in die Welt.

Dass er sich weder seine elitäre Ausbildung noch seine Ausrüstung ohne den Wohlstand seiner Familie hätte leisten können, ignoriert er vollständig und empfindet eine gewisse Art von Verachtung für seine verweichelichten Geschwister. Zweifellos tut er viel Gutes, aber sein Fanatismus ist auch für die „Schwachen“, denen er hilft, nicht immer leicht zu ertragen.

Ein Glaubensritter

Dewaron Pengraia

Volk: Mensch Alter: 29
Ethische Einstellung: egoistisch (-1)

Kurzes blondes Haar, breite Schultern, gepflegte Rüstung und Waffen, Dewaron ist eine beeindruckende Erscheinung. Nüchtern betrachtet ist er jedoch keine Schönheit.

Eigenschaften

Körperkraft	13 (60)
Ausdauer	12 (60)
Behändigkeit	8 (25)
Beweglichkeit	7 (20)
Auffassungsgabe	9 (20)
Psyche	13 (110)
Erscheinung	10 (5)

Bei 5 Punkten wäre eigentlich eine andere Erscheinung einzutragen, aber in diesem Fall gehen die Punkte auf Kosten sehr dunkler Augen, kombiniert mit hellen Haaren, die dem Spieler wichtig waren.

Fähigkeiten

Berufung	1000 EP
Überzeugung 6	1050 EP
Schwert Stufe 10	1900 EP
Großes Schild Stufe 4	800 EP
Umgang mit Kettenrüstung	200 EP

Die Überzeugung kann Dewaron vorläufig nur zum Bannen von Bösem nutzen, wegen dieser Spezialisierung zählt sie aber als um 3 Punkte höher.

Dewaron ist eindeutig aggressiv ausgelegt, aber das muss nicht sein Schwerpunkt bleiben. Der Spieler von Dewaron hat mit voller Absicht die leichte Verblendung in seinen Charakter integriert und mit dem Spielleiter besprochen, dass er damit rechnet, dass diese früher oder später zum Konflikt in irgendeiner Form führt. Aber wann, wo und wie, ob durch ein Ereignis, dass der Spielleiter erdacht hat, eine zufällige Begebenheit oder in der Auseinandersetzung mit anderen Spielfiguren, das bleibt die spannende Frage.

Eine Möglichkeit wäre, dass sich Dewaron vom offensiven Verfechter seines Glaubens nach einer langen und nicht einfachen Zeit der Selbstfindung zu einem Priester Olimons wandelt, der die Stärke in all den kleinen Dingen sieht und der den Segen seines Gottes für die erbittet, welche ihn am meisten benötigen. Vielleicht wird er später wieder einmal zur Waffe greifen und einem böartigen Kerl eine Überraschung bereiten, wenn sich der ruhige Priester plötzlich als formidabler Gegner entpuppt.

Eine geduldige Tüftlerin

Findla hatte man sie genannt, als sie da so plötzlich in Windeln gewickelt auf den Stufen des Gasthauses lag. Viele im Dorf sind der festen Überzeugung, die Kleine sei das Ergebnis einer Liaison zwischen Ednar, dem Hufschmied, und einer Elfe aus dem Wald, die das Kind nicht behalten wollte. Aber Ednar stritt immer alles ab.

Was auch immer die Wahrheit ist, Findla wuchs zunächst auf einem Bauernhof auf, dann im Wagen des Händlers Learin, der jede Woche vorbeikam. Denn das nur langsam alternde Mädchen mit den spitzen Ohren wollte nicht so recht seinen Platz finden in der kleinen Gemeinde.

Schon immer die personifizierte Neugierde ist Findla inzwischen in ihren Heimatort zurückgekehrt, den Kopf voller „verrückter Ideen“. Neben vielen Fehlversuchen kommt von der jungen Frau aber so manche sinnvolle Neuerung, die das Leben ein wenig leichter gestaltet.

Findla

Halbwaldelfe	Alter: 36 (erscheint wie 20)
Ethische Einstellung:	hilfsbereit (1)

Findla hat eine gesunde Portion Anmut von ihrer mütterlichen Seite abbekommen, kümmert sich aber nicht viel um ihr Äußeres. Röcke trägt sie nur an Feiertagen, Gesicht und Haare sind selten perfekt sauber und die Haut der schlanken Hände ist rau von der vielen handwerklichen Arbeit. Im Kontrast zu ihren sehr elfischen Zügen stehen die hellblauen Augen, die alles mit einem wachen Blick verfolgen.

Eigenschaften

Körperkraft	10 (50)
Ausdauer	9 (30)
Behändigkeit	16 (65)
Beweglichkeit	9 (30)
Auffassungsgabe	14 (70)
Psyche	10 (30)
Erscheinung	18 (10)

15 Punkte waren notwendig für die Möglichkeit, Behändigkeit nach den Regeln für Waldelfen festzusetzen. Die 10 Punkte für Erscheinung sind zur Hälfte der Augenfarbe geschuldet.

Fähigkeiten

Umgang mit Stoffpolstern	100 EP
Handaxt Stufe 2	600 EP
Klettern +5	500 EP
Mechanismus knacken +3	300 EP
Bildhaftes Gedächtnis	600 EP
Wissen über Handel 10	200 EP

Wissen über das Reich 10	200 EP
Wissen über Technik 20	700 EP
Holzbearbeitung Stufe 5	900 EP
Lederbearbeitung Stufe 5	900 EP

Auf ihren Handelsreisen lernte Findla diverses über das Reich, in dem sie lebt und über den Handel allgemein. Ihr Wissen über Technik hat sie sich selbst erarbeitet bzw. angelesen, wo immer sie etwas Lesbares zwischen die Finger bekam. Die Axt ist für sie mehr Werkzeug als Waffe, aber auf Reisen sollte auch ein zartes hübsches Ding sich gegen aufdringliche Gesellen zu wehren wissen oder zumindest solche Wehrhaftigkeit glaubhaft vortäuschen können.

Weder mit Holz noch mit Leder stellt Findla etwas Konventionelles her, sondern verbindet simple Räder über Lederriemen, versieht eine Schöpfkelle mit einem wasserdichten Belag oder baut mit Holzstücken und Lederstreifen ein rudimentäres Gelenk. Zugegeben, oft lassen ihre Arbeiten noch ein wenig die notwendige Qualität vermissen, aber die Ideen sind kreativ – findet zumindest die junge Frau selbst.

Eine empfindsame Elfe

Selbst für eine Waldelfe ist Hilinielia ausgesprochen empfindsam. Sie nimmt die Stimmungen anderer um sich herum buchstäblich körperlich wahr. Das hat schon früh dazu geführt, dass sie sich oft zurückzieht, um eine Weile nicht von den fremden Gefühlen überschwemmt zu werden. In der so zur Verfügung stehenden Zeit hat sie immer tiefer das Band zwischen sich und ihrer Umgebung gefestigt. Obwohl nie von einem Druiden ausgebildet, hat sie doch Zugang zu vielen Geheimnissen des Elements Leben gefunden. Dennoch ist sie für eine Elfe noch sehr jung und unerfahren.

Hilinielia

Waldelfe Alter: 31
 Ethische Einstellung: selbstlos (2)

Bildschön mit anmutigen Bewegungen. Hochgewachsen. Dunkelblondes Haar und tiefgrüne dunkle Augen. Die Stimme wirkt schüchtern, obwohl sie ihren eigenen Kopf hat.

Eigenschaften

Körperkraft	4 (35)
Ausdauer	6 (30)
Behändigkeit	15 (55)
Beweglichkeit	11 (40)
Auffassungsgabe	12 (20)
Psyche	20 (80)
Erscheinung	25 (40)

Fähigkeiten

Empathie	700 EP
Verbindung zum Leben	2300 EP
Druidentum	360 EP
Reichweite für Leben +25 %	450 EP
Feinste Einfühlung Leben	900 EP
Pflanzen beeinflussen	360 EP
Tiere beeinflussen	720 EP

Hilinielias Wahrnehmung soll nach Wunsch der Spielerin auf das Elements Leben beschränkt bleiben. Laut Regeln müsste sie für die Beeinflussung von Pflanzen und Tieren eigentlich Elementarpunkte ansammeln und damit ihrer Umgebung entziehen. Viele Möglichkeiten, die offiziell so in den Regeln stehen, ließen sich aber auch durch ein weiteres Einfühlen erklären. Der Spielleiter gestattet deshalb der Spielerin, so zu spielen, dass Hilinielia wirklich nie etwas am Element Leben verändert, dafür aber die Einfühlung in Tier und Pflanze doppelt so schnell möglich ist.

Durch die extrem hohe Verbindung zum Element Leben verbilligen sich sämtliche erlernten Druidenfähigkeiten um 10 %. Im Gegensatz zum Abzug durch Auffassungsgabe zählt dies auch schon bei Erstellung der Spielfigur (schließlich handelt es sich um eine Begabung).

Die übrigen 210 Erfahrungspunkte benutzt die Spielerin zum Ansparen des nächsten Ziels: einer weiteren Vergrößerung des Wahrnehmungsradius für das Element Leben.

Ein elfischer Kundschafter

Lene'ekalio ist selten lange an einem Ort. Auf sich allein gestellt durchstreift er die Randbereiche des Großen Waldes und greift ein, wo er auf Missbrauch der Natur trifft. Dabei versteht es der groß gewachsene Elf, ungesehen zu bleiben. Er schreckt zwar vor drastischeren Mitteln nicht zurück, bevorzugt aber, Eindringlinge zunächst sanft, dann deutlicher zu warnen oder zu erschrecken und so von ihrem Handeln abzubringen.

Lene'ekalio

Graue Elf Alter: 371
Ethische Einstellung: hilfsbereit (1)

Dunkelblondes Haar, ungewöhnlich kurz. Er kleidet sich in den Farben des Waldes, teils mit passenden Mustern, teils mit Blättern und Gräsern getarnt.

Es handelt sich hier um ein Beispiel für einen erfahrenen Charakter, dessen Fähigkeiten schon weiter entwickelt sind.

Eigenschaften

Körperkraft	10 (40) +1 durch CP
Ausdauer	9 (40) +1 durch CP
Behändigkeit	18 (90)
Beweglichkeit	12 (60) +1 durch CP
Auffassungsgabe	11 (30)
Psyche	12 (40)
Erscheinung	13 (0)

Fähigkeiten

Klettern +10	1500 EP
Schleichen +15	3500 EP
Verstecken +10	1500 EP
Heilkunst Stufe 10	2200 EP
Waldläufer Stufe 5	900 EP
Licht Einfluss +3	750 EP
Reichweite Licht + 6 m	2000 EP
Einstimmung Licht nur 2 min	4500 EP
Bogen Stufe 16	3900 EP
Effektschuss	300 EP
Zielen	100 EP
Expertenzielen	300 EP
Todesschuss	500 EP

Bei den Kosten wurde der Abzug durch Auffassungsgabe (da Elf ohnehin nur 5 %) nicht eingerechnet.

Waldläufer wurde als Beruf neu geschaffen und beinhaltet nach Absprache zwischen Spielleiter und Spieler Spurensuche, Auffinden von Nahrung und das Imitieren von Tierlauten. Sein Gespür für das Element Licht nutzt Lene'ekalio, um Schatten hinter einem Busch bedrohlicher erscheinen zu lassen oder um etwas vor fremden Augen ein klein wenig besser zu verbergen.

Ein Gnomenhistoriker

Twilligs Zenderendell ist ein anerkannter Experte für die Frühgeschichte der zivilisierten Welt. Der erstaunlich schlanke Gnom ist nicht nur belesen, sondern auch ein Mann der Tat. Unermüdlich buddelt er in Ruinen herum und fördert so manch alten Kram zurück ans Tageslicht. Seine kleine Wohnung steht voll mit Dingen, die noch untersucht werden müssen, und dennoch zieht es ihn immer wieder hinaus, um weitere Schätze auszugraben.

Twilligs Zenderendell

Gnom Alter: 143
Ethische Einstellung: neutral (0)

Der Gnom ist kein Krieger, aber er kommt mit Gefahren ganz gut zurecht. Dabei setzt er trotz aller Begeisterung für Altertümer eher auf Vermeidung und lässt auch mal einen Fundort zurück, wenn die Gegend sich als zu wild entpuppt oder er heuert Verstärkung an.

Eigenschaften

Körperkraft	6 (30)
Ausdauer	7 (20)
Behändigkeit	14 (70)
Beweglichkeit	8 (30)
Auffassungsgabe	19 (80)
Psyche	12 (60)
Erscheinung	11 (10)

Fähigkeiten

Erdverbundenheit (Gnom)	0 EP
Gespür für Luft (Gnom)	0 EP
Luftmagie	500 EP
Luftfertigkeit +25	900 EP
Entschlüsselung von 2 Quellen	100 EP
Luftsprüche	300 EP
Steinbearbeitung Stufe 6	1000 EP
Messer Stufe 1	500 EP
Geschichte Tolowans 30	1700 EP

Gnome brauchen keine Grundausbildung in Magie allgemein, aber Luftfertigkeit ist für sie doppelt so teuer. Zum Ausgleich erhalten sie die Entschlüsselung von möglichen Quellen zum halben Preis. Twilligs Sprüche sind auf seine Arbeit ausgerichtet, um z.B. feinen Staub gezielt wegzublasen. Auch die Steinbearbeitung zielt auf das Freilegen von vergrabenen Relikten und ist wegen dieser Spezialisierung effektiv vielleicht etwas höher als mit der offiziellen Stufe zu verwenden. Gleiches gilt für die geschichtlichen Kenntnisse, Tolowan und Umgebung sind kein all zu großes Gebiet.

Ein Mords Zwerg

Rork ist in der Diebesgilde definitiv der Mann für brutale Einschüchterung und stolz auf seinen Ruf. Er erfüllt das Klischee vom ungehobelten Zwerg nur zu gut und ist kein gutes Beispiel für Völkerverständigung – zumindest bisher.

Rork holt aus, um dem zahlungsunwilligen Wirt so richtig zu zeigen, was passiert, wenn man die Gilde ignoriert. Der schwere Eichenholzstab rauscht schon durch die Luft, aber die Tochter des Wirtes hat es irgendwie geschafft, sich von der Mutter loszureißen und die volle Wucht trifft die Kleine ins Kreuz. Als das Mädchen mit erschlaffenden Beinen an ihrem Vater herunter rutscht, krampfhaft bemüht, sich mit den Händen an ihm festzuhalten, um sich weiter als Schutz vor ihm zu halten, in diesem Moment macht irgendetwas im Schädel des Schlägers leise Klick und er kann nur auf das starren, was er angerichtet hat.

Schon am nächsten Morgen weiß niemand mehr in der Gilde, wo Rork geblieben ist.

Rork

Saphirzwerg Alter: 67
 Ethische Einstellung: egoistisch(-1), war zuvor -3

Zahlreiche Narben und Schrammen verzieren das faltige Gesicht und der graue Bart ist alles andere als gepflegt. Blickt man in die blauen Augen, kann man lange auf ein Blinzeln warten. Rork ist ein Kraftpaket und lässt gerne die Gelenke knacken, bevor er sich an seine „Arbeit“ macht.

Eigenschaften

Körperkraft	19 (160)
Ausdauer	11 (20)
Behändigkeit	11 (50)
Beweglichkeit	7 (30)
Auffassungsgabe	6 (10)
Psyche	5 (20)
Erscheinung	5 (10)

Rorks Wert von 5 Erscheinung soll sein zunächst erschreckendes Aussehen unterstreichen. Zahlen musste der Spieler nur den Preis für Erscheinung 7, denn er hatte kaum Sonderwünsche. Eventuell wird man später den offiziellen Wert 7 wieder verwenden, wenn Rork gelernt hat, zu lächeln.

Fähigkeiten

Holzstab Stufe 12	2500 EP
Klettern +5	500 EP
Springen +5	500 EP
Verstecken +5	500 EP
Mechanismus knacken +5	500 EP
Seilkunst +5	500 EP

Rorks Holzstab fällt natürlich kürzer aus als in den Regeln beschrieben, ist dafür aber dicker. Der Spielleiter verbietet für das Sonderrecht auf diese Waffe alle Spezialtechniken, die die große Reichweite nutzen. Das ist dem Spieler recht, denn er wollte Rork ohnehin als Schläger ohne Taktik auslegen, völlig ohne Sondertechniken.

Die Fähigkeit Seilkunst sucht man in den Regeln vergeblich. Dem Spieler war wichtig, dass Rork besonders gut Lassoschlingen werfen oder ein Opfer verschnüren kann. Nach Beratung mit dem Spielleiter wurde die notwendige Fähigkeit als körperliche Fertigkeit festgelegt, bei der der Bonus z.B. ein Abzug auf Kraftakte eines Opfers wird oder als Bonus bei einem „Angriffswurf“ mit dem Lasso auf ein ruhendes Ziel Verwendung findet. Alternativ hätte man auch die Regeln für Peitschen nutzen können – es gibt selten einen einzigen Weg, ein Problem zu lösen.



Fähigkeiten

Was man so alles können könnte

VORBEMERKUNGEN

Allgemeine Regeln zur Handhabung von Fähigkeiten

Fähigkeiten

In diesem Kapitel wird auf Fähigkeiten eingegangen, die weder magischer Natur sind, noch etwas mit dem Kampf zu tun haben. Die Beschreibungen sind dabei oft nur skizzenhaft, da ein Regelwerk niemals alle Möglichkeiten abbilden kann. Hier ist Raum für Erweiterungen, je nach Bedürfnis des Spiels und der Spieler.

Handwerk

Ein Anhäufen handwerklicher Fertigkeiten ist selten realistisch. Wenn sich eine Spielfigur nicht auf eine oder maximal zwei Bereiche beschränkt und diese auch regelmäßig ausübt, können die Ergebnisse nie mit denen eines Handwerkers konkurrieren, der diese Tätigkeit ausschließlich ausübt. Können allein ist nicht entscheidend für die Qualität von Handwerkskunst, ein großer Teil ist Erfahrung und regelmäßiges Training.

Ein Handwerker braucht meist auch eine passend ausgestattete Werkstatt. Eine Ausbildung zum Schmied wird dem Ritter, der sich allein durch die Wildnis schlägt, wenig helfen, um die Löcher in seinem Schild zu flicken. Um es auszubeuken genügt dagegen ein Hammer und ein flacher Felsen.

Handwerksberufe besitzen eine Unterteilung in Stufen. Hauptsächlich um den Stufen ein wenig Charakter zu verleihen kann man die folgenden Titel verwenden (das mit Erreichen eines höheren Titels auch das Selbstwertgefühl eines Spielers steigt wird dabei wohlwollend in Kauf genommen):

ahnungslos	0
Gehilfe	1-5
Lehrling	6-10
Geselle	11-15
Meister	ab 16

Die Titel müssen nicht zwingend zur Realität der Spielwelt passen. Eine Fertigkeit von 16 oder mehr bedeutet noch lange nicht den bürgerlichen Titel eines Meisters und das damit verbundene Ansehen in einer Stadt.

Umgekehrt besitzt nicht jeder, der sich Meister nennt, auch die in diesen Regeln dargestellten Fertigkeiten. Da mag es in einer Stadt einen „Meister Nalbrecht“ geben, der diesen Titel sogar mittels Urkunde nachweisen kann. Trotzdem kann er vielleicht nur einfache Möbel herstellen und ist laut den Regeln nur Stufe 10, also Lehrling.

Ab dem Meistertitel zählt ein Handwerk als legendär und wird für seinen Erhalt mit einem Abzug von 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte bezahlt. Pro weitere fünf Stufen steigt dies um 1 %.

Bei den meisten Handwerksberufen folgt eine Liste mit Gegenständen oder Möglichkeiten, die sie eröffnen. In manchen Fällen ist die Stufe aber auch ein rein qualitativer Wert.

Diese Liste enthält die notwendige Stufe (in Klammern angegeben), um einen entsprechenden Gegenstand oder Dienst bereitstellen zu können, die Fertigungszeit und den Marktpreis. Dabei dürfte klar sein, dass Letzterer nur Orientierung sein kann. Auch die dahinter stehenden Kosten für den Handwerker können sehr unterschiedlich ausfallen, so dass bewusst auf eine derartige Angabe verzichtet wurde. Im Notfall kann mit einem Kostenabzug von 20 % gerechnet werden.

Die Listen sind weder vollständig noch sollte man sie als Berechtigung auffassen, alles was sie enthalten, auch herstellen zu können. Fast immer bringt ein Beruf eine Spezialisierung mit sich, die Einschränkungen zur Folge hat.

Kein Schmied ist in der Lage jede Waffe und Rüstung zu schmieden. Ein Schuster mag die schönsten Schuhe herstellen können, hat aber keine Ahnung, wie man einen Lederwams ausbessert.

Aus diesen Gründen sind die handwerklichen Fertigkeiten nicht nach Berufen, sondern nach verschiedenen Tätigkeitsfeldern gruppiert, die meist mehrere berufliche Möglichkeiten enthalten. Dies kann bedeuten, dass ein Charakter ein und dieselben Tätigkeiten zweimal erlernen muss oder einen Aufschlag investieren sollte, wenn er seine Möglichkeiten besonders breit anlegen möchte.

Fertigkeiten, die irgendwo in diesen Listen stehen, können nicht einzig auf diesem Wege erlangt werden. Ein quirliger Kerl mit ausreichend Behändigkeit und Beweglichkeit kann auch ohne Akrobatik-Ausbildung ein Rad schlagen oder zielgenau werfen. Auch ein Heiler mag eine einfache Heilsalbe herstellen können, ohne Alchemie studiert zu haben. Es lebe das Rollenspiel!

Bei der Herstellung eines Gegenstandes wird fast nie gewürfelt, sondern die Qualität hängt direkt von der Stufe ab. Dabei kann auch etwas hergestellt werden, das eigentlich erst bei höherer Stufe möglich ist. Hierbei ergibt sich aber eine eher schlechte Qualität. Bei Waffen und Rüstung wird dies durch einen Punkt Verschlechterung pro fehlende Stufe auf alle Werte umgesetzt (Rüstungsabsorption, Schaden, Geschwindigkeit etc.). Pro zwei Stufen über der notwendigen Stufe kann einem Objekt ein Bonuspunkt in einer einzelnen Eigenschaft verliehen werden, wenn zusätzlich deutlich mehr Zeit investiert wird. Mehr als ein Punkt in jeder Eigenschaft ist aber nur hauptberuflichen Handwerkern möglich.

Bei Objekten ohne solche regeltechnischen Werte bedeutet eine entsprechend höhere Stufe eine bessere Haltbarkeit und oft auch einen künstlerisch höheren Wert.

Körperliche Fertigkeiten

Fertigkeiten wie Klettern oder Schleichen folgen meist dem gleichen Schema: Zu einem W20 wird der aktuelle Wert einer passenden Eigenschaft und ein eventuell antrainierter Bonus hinzugezählt. Mit dem Ergebnis muss eine vorgegebene Schwierigkeit überboten werden, um Erfolg zu haben.

Geistige Fertigkeiten

Solche Fertigkeiten wie beispielsweise Wissen in verschiedenen Gebieten erfordern oftmals keine Prüfwürfe, sondern dienen als grobe Richtlinie für das Rollenspiel. Der Spielleiter oder der Schreiber einer Geschichte mag an bestimmten Stellen vermerken, welche Werte notwendig wären, um bestimmte Details erklären oder erkennen zu können, aber oft entscheidet hier einfach nur das gesunde Rollenspielgefühl.

Man könnte als effizienzhungriger Spieler bei solchen Werten natürlich sparen, aber wenn man seinen Charakter mit all seinen Details ausmalen möchte, dann verleihen gerade solche Kleinigkeiten der Spielfigur noch ein wenig mehr Farbe.

„Versteckte“ Spielregeln

Vor allem in den Beschreibungen der körperlichen Fertigkeiten sind auch die zugehörigen Spielregeln integriert: Wie stellt man durch Würfeln einen Erfolg beim Klettern fest? Wie viele Ausdauerpunkte kostet es, eine längere Strecke zu schwimmen? Ein Überfliegen dieser Bereiche ist daher für jeden Spieler sinnvoll.

LERNKOSTEN

Nachfolgend finden Sie die groben Anforderungen und Kosten von Begabungen, sowie körperlichen und geistigen Fertigkeiten. Diese sind zusätzlich auch bei den zugehörigen Beschreibungen vermerkt. Die Kosten für Handwerks-, Magie- und Kampffertigkeiten finden Sie weiter unten bzw. in den entsprechenden Abschnitten.

Begabungen (Seite 112)

Beidhändigkeit, leicht (Beh. 12)	500 EP
Beidhändigkeit, voll (Beh. 15)	1000 EP
Empathie (Psy 15)	700 EP
Gespür für Erde (KöK 10)	300 EP / 200 EP
Erdwahrnehmung (KöK 13)	600 EP / 500 EP
Erdverbundenheit (KöK 16)	1200 EP / 1000 EP
Feine Wahrnehmung	200 EP pro Sinn
Gespür für Feuer (Bew 10)	200 EP
Sensibilität für Feuer (Bew 12)	500 EP
Feingefühl für Feuer (Bew 15)	1000 EP
Gespür für Gut und Böse (Psy 16)	500 EP
Geteilte Aufmerksamkeit (Auff 18)	500 EP
Lichtgestalt (Ersch ≤ 5 oder ≥ 16)	500 EP
Gespür für Luft (Beh 9)	200 EP
Sensibilität für Luft (Beh 12)	500 EP
Feingefühl für Luft (Beh 16)	1000 EP
Gespür für Unleben	500 EP
Feingefühl für Unleben	700 EP
Rechenkünstler (Auff 11)	300 EP
Sensibilität für Verstand (Auff 16)	500 EP
Schnelle Auffassung (Auff 13)	300 EP
Gespür für Leben (Einstellung 0)	300 EP
Sensibilität für Leben (Einst 1; Psy 10)	600 EP / 800 EP
Feingefühl für Leben (Psy 12)	1500 EP / 1200 EP / 1300 EP
Verbindung zum Element (Psy 14)	2300 EP
Gespür für Wasser (Ausd 9)	200 EP
Sensibilität für Wasser (Ausd 11)	500 EP
Feingefühl für Wasser (Ausd 14)	1000 EP
Widerstandskraft 10 %	400 EP
Widerstandskraft 20 %	900 EP
Widerstandskraft 33 %	1500 EP

Körperliche Fertigkeiten (Seite 119)

Die Kosten für eine Steigerung des Bonus sind:

+1 bis +5	je 100 EP
+6 bis +10	je 200 EP
+11 bis +15	je 400 EP
+16 bis +20	je 700 EP
ab +21	je 1000 EP

So nicht anders vermerkt gilt ein Bonus ab 21 in einer solchen Fertigkeit als legendär und verursacht einen Abzug von 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte, der sich pro fünf weitere Bonuspunkte um 1 % erhöht.

Geistige Fertigkeiten (Seite 124)

Sprachen

Einige Begriffe	50 EP
Rudimentär (Auff 5)	+150 EP
Lesen und Schreiben	+150 EP
Fließend (Auff 8)	+150 EP
Perfekt (Auff 11)	+250 EP
Elfisch oder Sa Chen	x 2
Hochelfisch	x 3

Trainierte Sinne

+1 (Auff 9)	500 EP
+2 (Auff 10)	700 EP
+3 (Auff 11)	1000 EP
+4 (Auff 12)	2000 EP
+5 (Auff 13)	3000 EP

Wissen pro Stufe

1-10	je 20 EP	
11-20	je 50 EP	
21-30	je 100 EP	
31-40	je 200 EP	
41-50	je 500 EP	
51-60	je 800 EP	(legendär -1 %)
61-70	je 1000 EP	(legendär -2 %)
71-80	je 1200 EP	(legendär -3 %)
81-90	je 1500 EP	(legendär -4 %)
91-100	je 2000 EP	(legendär -5 %)

BEGABUNGEN

Dinge, die man von Geburt aus mitbringt

Begabungen sind Fähigkeiten, die einer Spielfigur nur zu Beginn verliehen werden können, weil sie angeboren sind. Bevor man sich um die Ausgestaltung von Angelernten kümmert sollte man diesen Abschnitt überfliegen, damit man nicht später verpasste Chancen bereut.

Eine Spielfigur kann problemlos ohne Begabungen dieser regeltechnischen Form auskommen. Man sollte sich nicht zu irgendetwas verpflichtet fühlen, nur weil diese Möglichkeiten vorhanden sind. Manche Fertigkeiten setzen allerdings bestimmte Begabungen voraus. Dort wo dies notwendig ist wird in den Regeln klar darauf hingewiesen.

BEIDHÄNDIGKEIT

Leicht ab Behändigkeit 12 500 EP
Vollständig ab Behändigkeit 15 1000 EP

Manche können mit beiden Händen gleichermaßen geschickt hantieren. Im Kampf bedeutet dies, dass der zusätzliche Abzug von -5 auf die Nebenhand teilweise oder vollkommen entfällt.

Beidhändigkeit hat auch sonst entscheidende Vorteile. Bei einer Verletzung einer Hand ergeben sich bei vielen einhändigen Tätigkeiten keinerlei Einschränkungen. Andere Aufgaben sind schneller erledigt, wenn man beidseitig agieren kann.

Eine leichte Beidhändigkeit bedeutet größeres Geschick mit der Nebenhand und dadurch nur einen Abzug von -3 auf Aktionen mit dieser.

Bei vollständiger Beidhändigkeit entfällt der Abzug für die Nebenhand ganz.

BILDHAFTES GEDÄCHTNIS

Ab Auffassungsgabe 12 600 EP

Manche Leute müssen eine Zeichnung oder einen Satz nur einmal kurz sehen und können sich auch deutlich später noch genau daran erinnern.

Schon beim Betreten der Werkstatt wird Sarangil klar, dass jemand da war. Das Muster der kleinen Nägel für die neue Schuhsohle sieht anders aus als vorhin. Möglichst unauffällig schlendert der Gnomenschuster an seiner Werkbank vorbei und versucht, den Hammer zu schnappen, bevor er sich dem Vorhang vor seinem Materiallager nähert, dessen Falten ihr Muster auch klar erkennbar verändert haben.

Sprüche, die Illusionen erzeugen, haben für eine Person mit bildhaftem Gedächtnis eine um 5 % verringerte Schwierigkeit.

EMPATHIE

Ab Psyche 15 700 EP

Hier ist nicht die Rede von erfahrungsbasiertem Einfühlungsvermögen. Diese Begabung kann unterschiedlich ausfallen: von der leisen Ahnung bis zur Erfassung komplexer Gefühle; andauernd aber unbewusst oder nur bei Konzentration; empfänglich für dezente Gefühle in größerem Umkreis oder nur für Gefühlsausbrüche in nächster Nähe.

Je nach Ausprägung ist es schwer, eine betroffene Person zu belügen. Andererseits kann Empathie ein Zusammenleben erschweren, denn nicht jeder gibt gerne seine Gefühle preis. Mit großen Ansammlungen von Personen kommen Betroffene nicht zurecht und auf Zorn oder Wut reagieren sie oft sehr empfindlich.

In ihrer stärksten Ausprägung kann eine empathische Begabung dazu führen, dass starke Gefühle Betroffener nach Außen abstrahlen und sogar von nicht Begabten körperlich zu spüren sind.

Die Schwierigkeit von Sprüchen, die sich auf Gefühle auswirken, wird um 10 % verringert. Allerdings kommt es nur selten dazu, da der Eingriff in fremde Gefühle als gewaltsam empfunden wird.

ERDBEGABUNGEN

Gespür ab Körperkraft 10	300 EP / 200 EP
Erdwahrnehmung ab KöK 13	600 EP / 500 EP
Erdverbundenheit ab KöK 16	1200 EP / 1000 EP

Außer bei Gnomen und Zwergen sind diese Begabungen selten. Sie erhalten sie günstiger (zweiter Wert). Elfen erhalten sie nie, ersetzen sie aber evtl. durch das elfische Gespür für Elemente (Seite 173). Halbelfen können sie nur erhalten, wenn sie auf jede elfische Wahrnehmung der Elemente verzichten, bekommen sie dann aber für 100 EP weniger.

Gespür für Erde

Bei Berührung ist die Stabilität und damit die Qualität eines Materials wahrnehmbar. Dies reicht nicht sehr tief, so dass Schwachstellen im Inneren unerkant bleiben. Beim Sammeln des Elements Erde für einen Spruch können 20 % mehr Punkte extrahiert werden als im Abschnitt zu Erdsprüchen (Seite 149) angegeben.

Erdwahrnehmung

Die Struktur eines berührten Materials ist bis in einige Zentimeter Tiefe hinein wahrnehmbar, wodurch aus einer Quelle 50 % mehr Punkte extrahiert werden können. Die Schwierigkeit von Erdsprüchen ist um 5 % verringert.

Personen mit dieser Begabung sind sensibel gegenüber beweglichen Materialien wie Sand oder Kies. Sie bevorzugen feste Strukturen.

Erdverbundenheit

Beispielsweise die Fehler in einem Edelstein können besser erfüllt als gesehen werden, wenn man ihn in der Hand hält. Das Gespür für das Element reicht deutlich weiter in festes Material hinein, allerdings ist die Wahrnehmung mit steigender Tiefe eher diffus. Zum Auffinden von Erzadern ist sie jedoch ausreichend. Aus den Materialien für Erdsprüche kann die doppelte Punktmenge gewonnen werden und um deren Verwendung zu erlernen, sind nur 30 EP pro Material notwendig. Erdsprüche haben eine um 10 % verringerte Schwierigkeit.

Unter freiem Himmel, oder schlimmer noch, in luftiger Höhe fühlen sich Personen mit dieser Art von Wahrnehmung extrem unsicher. Sie ziehen Höhlen in massivem Stein oder solide Steinhäuser vor.

FEINE WAHRNEHMUNG

Pro verfeinerten Sinn 200 EP

Hiermit kann z.B. ein Mensch seine Wahrnehmung auf das Niveau eines Halbelfen anheben. Aber natürlich können auch Mitglieder anderer Völker auf diese Weise ihre Wahrnehmung weiter verbessern.

Die Umsetzung in harten Werten ist schwierig, aber zumindest beim Erkennen mancher Bedrohung ist ein gutes Gehör oder ein scharfes Auge von Vorteil und führt zu einer Erhöhung der Schwierigkeit beim Schleichen oder Verstecken um bis zu zwei Punkte für einen sich anpirschenden Übeltäter.

„Du hast schon wieder getrunken!“ Empört deutet die Gattin des Hafenmeisters mit ausgestrecktem Arm in dessen Richtung. „Öhm, es war nur etwas Kirschschaft, mein Schatz.“ „Belüg mich nicht schon wieder, Hrenegalt! Ich rieche doch bis hier her, dass das in Wirklichkeit Kirschnaps ist.“

Feine Sinne machen aber immer auch ein wenig anfälliger gegenüber extremen Sinnesindrücken.

FEUERBEGABUNGEN

Gespür ab Beweglichkeit 10	200 EP
Sensibilität ab Beweglichkeit 12	500 EP
Feingefühl ab Beweglichkeit 15	1000 EP

Elfen erhalten diese Begabungen nie, sie werden bei ihnen evtl. durch das elfische Gespür ersetzt (Seite 173). Halbelfen können sie nur (für 100 EP weniger) erhalten, wenn sie auf jede elfische Wahrnehmung der Elemente verzichten.

Gespür für Feuer

In der direkten Umgebung wird die Verteilung des Elementes durch Konzentration diffus wahrgenommen. Das Sammeln aus der Umgebung ist doppelt so schnell möglich; die Schwierigkeit von Feuersprüchen wird um 5 % niedriger angesetzt.

Sensibilität für Feuer

In einigen Metern Umkreis kann das Element Feuer bei Konzentration recht genau erfasst werden. Eine diffuse Wahrnehmung wie beim Gespür für Feuer ist immer vorhanden, was auch stören kann.

Das Ansammeln aus der Umgebung geschieht dreimal so schnell; die Schwierigkeit von Sprüchen ist um 10 % und ihre Geschwindigkeit um 20 % verringert. Die Wirkung von Feuermagie, egal ob gut oder schlecht, wird um 20 % verstärkt.

Feingefühl für Feuer

Die Wirkungen der Sensibilität werden nochmals verdoppelt. Betroffene frieren leicht und wirken fiebrig erhitzt. Ihre Magie ist schneller, tendiert aber zur Hexerei. In 10 % der Fälle verdoppelt oder halbiert sich die Wirkung oder landet an der falschen Stelle. In seltenen Fällen können Emotionen auch einmal etwas in Flammen aufgehen lassen. Um das Aufschlüsseln des Elementes in einem Material zu erlernen sind nur 25 EP notwendig.

GESPÜR FÜR GUT UND BÖSE

Ab Psyche 16 500 EP

Diese Eigenschaft ist sehr selten und zeigt sich meist nur bei Personen, die tief in ihrem Glauben verwurzelt sind. In der direkten Umgebung kann das Element Gut-Böse diffus wahrgenommen werden und die grundlegende Einstellung einer Person, auf die man sich konzentriert, kann erahnt werden. Jemanden mit dieser Begabung über die eigenen Absichten zu täuschen ist schwierig und die Anwesenheit von elementarem Bösen oder Guten nehmen Betroffene sofort wahr.

GETEILTE AUFMERKSAMKEIT

Ab Auffassungsgabe 18 500 EP

Nur wenige Personen besitzen die Fähigkeit, zwei Vorgänge, die Konzentration benötigen, zur gleichen Zeit zu kontrollieren. Eine solche Begabung hat vielfältige Auswirkungen, aber in Verbindung mit Lichtmagie eröffnet es die Möglichkeit, eine geschaffene Illusion aufrecht zu erhalten und zugleich eine weitere zu erschaffen. Die Schwierigkeiten der beiden Vorgänge wird dabei „nur“ verdoppelt.

LICHTGESTALT

Ab Erscheinung 16 oder unter 6 500 EP

Der Begriff Persönliche Ausstrahlung hat in Feenlicht eine etwas andere Bedeutung. Das Aussehen eines Lebewesens hängt mit dem Element Licht zusammen, denn Färbung von Haut, Augen und Haaren ist eine direkte Manifestation dieses Elementes. Bei manchen Personen ist diese so weit von ihrem Besitzer unabhängig, dass er mit Lichtmagie direkt darauf zurückgreifen kann.

Fähigkeiten

Das Element Licht kann als Quelle den eigenen Körper nutzen. Licht bzw. Dunkelheit kann in Form von 10 Elementarpunkten pro Verringerung bzw. Erhöhung der Erscheinung in Richtung des Standardwertes (der Wert, der laut Tabelle nichts kostet) beeinflusst werden. Die Veränderung bildet sich meist binnen einer Stunde wieder zurück. Sprüche, die ein anderes Aussehen des Visionisten vorkaukeln, haben um 20 % verringerte Schwierigkeit.

LUFTBEGABUNGEN

Gespür ab Behändigkeit 9	200 EP
Sensibilität ab Behändigkeit 12	500 EP
Feingefühl ab Behändigkeit 16	1000 EP

Elfen erhalten diese Begabungen nie, sie werden bei ihnen evtl. durch das elfische Gespür ersetzt (Seite 173). Halbelfen können sie nur (für 100 EP weniger) erhalten, wenn sie auf jede elfische Wahrnehmung der Elemente verzichten.

Gespür für Luft

Ein leichter Luftzug hat mehr Aussagekraft als für einen normalen Menschen, Richtung und Geruch wird sehr fein wahrgenommen. Luftsprüche, die das Element in reiner Form beeinflussen, haben eine um 5 % verringerte Schwierigkeit.

Sensibilität für Luft

Bewegungen jeder Art können in einem Umkreis von etwa zwei Metern erspürt werden, so dass auch bei Dunkelheit eine vorsichtige Orientierung möglich ist. Lebewesen bleiben nur Schemen. Das Gehör ist geschärft und nimmt besonders hohe oder tiefe Töne wahr.

Eine gewisse Flatterhaftigkeit und hohe Empfindlichkeit gegenüber Lärm ist häufig. Der Körperbau tendiert eher zu grazileren Formen. Die Schwierigkeit von Luftsprüchen ist um 10 % erniedrigt.

Feingefühl für Luft

Laute Geräusche werden als schmerzhaft empfunden und beengende Kleidung oder enge Räume lösen Beklemmung aus. Ein Fesseln Betroffener wird schnell zu Panik führen. Auf der anderen Seite stehen Ohren, die fast schon buchstäblich das Gras wachsen hören. Die Wahrnehmung der direkten Umgebung ist recht genau und im Dunkeln ist ein Zurechtfinden unproblematisch, auch wenn dieser Sinn nur einige Meter weit reicht.

Oft sind solche Personen ein wenig zu dürr. Luftsprüche besitzen eine um 15 % verminderte Schwierigkeit und ihre Geschwindigkeit ist um 3 Punkte herabgesetzt (minimal 1).

NEKROMANTISCHE BEGABUNGEN

Gespür für Unleben	500 EP
Feingefühl für Unleben	700 EP

Gespür für Unleben

In der näheren Umgebung kann man sowohl Ort als auch Intensität des Unlebens erkennen. Gifte und Krankheiten können diffus wahrgenommen und bei längerer Konzentration auch verdorbene Speisen als solche erkannt werden. Diese Begabung ist Voraussetzung für eine Möglichkeit zur Beeinflussung des Elementes Unleben.

Feingefühl für Unleben

Die Ströme des Unlebens sind wesentlich feiner erkennbar. Quelle und Wirkung können meist klar erfasst werden. Jegliche nekromantische Beeinflussung geschieht doppelt so schnell und entfaltet dadurch auch doppelte Wirkung wie bei Personen mit schwächerer Begabung.

Eine solche Begabung führt zwangsläufig zu einer ethischen Einstellung von maximal 0, normalerweise aber darunter. Sie hat auch ein meist kränkliches, bleiches Aussehen zur Folge und die Nähe zum Unleben ist immer mit einer deutlichen Anfälligkeit für Krankheiten verbunden.

RECHENKÜNSTLER

Ab Auffassungsgabe von 11 300 EP

Auch kompliziertere Rechnungen können schnell und ohne Hilfsmittel im Kopf ausgeführt werden. Das macht auch schnelles Abschätzen leichter.

SENSIBILITÄT FÜR VERSTAND

Ab Auffassungsgabe 16 500 EP

Bei intensiver Konzentration kann ein anderer Verstand als verschwommene Präsenz wahrgenommen werden. Ort und Absicht werden nur ungenau erkannt und teils auch falsch interpretiert. Sprüche der Mentalmagie haben eine um 5 % verringerte Schwierigkeit.

SCHNELLE AUFFASSUNG

Ab Auffassungsgabe 13 300 EP

Das Anlernen von neuem Wissen wird erheblich verkürzt. Was dabei unter „erheblich“ zu verstehen ist, hängt von der Situation und dem angestrebten Zielen ab. So reicht die Zeitersparnis beim reinen Lernen von Fakten bis hin zur doppelten Geschwindigkeit, während körperbetonte Fertigkeiten nur wenig schneller erfasst werden.

Diese Begabung reduziert nicht den Bedarf an Erfahrungspunkten, aber den Aufwand an wertvoller Lebenszeit der Spielfigur.

WAHRNEHMUNG DES LEBENS

Gespür ab Einstellung 0	300 EP
Sensibilität ab Einst. 1, Psy 10	600 EP
	800 EP (Zwerg, Koloss)
Feingefühl ab Psyche 12	1500 EP
	1200 EP (Elf, Fey)
	1300EP (Halbelf)
	nie (Koloss, Zwerg, Gnom)
Verbindung ab Psyche 14	2300 EP (nur Waldelf, Fey)

Gespür für Leben

Das Element Leben wird eher unbewusst als Ganzes wahrgenommen, Details bleiben verschlossen. Dies ist auf 3 m Reichweite beschränkt. Solchermaßen Begabte besitzen das, was man einen grünen Daumen nennt, die Pflege von Pflanzen gelingt ihnen besser als anderen. Auch für Tiere haben sie ein besonderes Händchen und finden deren Vertrauen viel schneller.

Für den Weg des Druiden ist dieses leichte Gefühl meist nicht ausreichend. Alle Fertigkeiten von Druiden kosten 50 % mehr Erfahrungspunkte.

Sensibilität für Leben

Auch hier ist die Wahrnehmung eher ungenau und diffus, aber die grobe Verteilung in einem Umkreis von einem dutzend Metern ist jederzeit spürbar. Dadurch werden hungrige Tiere oder auch Zweibeiner recht früh bemerkt. Ein Anschleichen an Begabte ist um bis zu 5 Punkte erschwert und auf Überraschungswürfe erhalten Sie bis zu +4.

Eine Umgebung ohne pflanzliches Leben ist für Betroffene unangenehm, ein Leben im dichten Wald ist aber nicht obligatorisch. Auch eine bäuerliche Landschaft mit üppigen Feldern genügt.

Die Begabung für sich allein ermöglicht ein Ansammeln von einem Elementarpunkt innerhalb von zehn Minuten.

Feingefühl für Leben

Die Wahrnehmung für alles Lebende erstreckt sich gut fünfzig Meter weit. Bis etwa 12 m werden Lebewesen einzeln wahrgenommen. Gefahren durch Tiere oder Pflanzen werden instinktiv vermieden. Außerhalb dichter Vegetation fühlen sich Betroffene sehr unwohl. Wüsten, Eislandschaften oder Städte wirken beklemmend, so dass ein Aufenthalt dort nur für kurze Zeit zu ertragen ist. Ein Einsperren in einem steinernen Gefängnis überleben solche Begabten selten länger als einige Tage.

Pro zehn Minuten ist ein Ansammeln von zwei Elementarpunkten möglich und alle Druidenfertigkeiten kosten 5 % weniger Erfahrungspunkte.

Verbindung zum Element Leben

Die bewusste Wahrnehmung des Lebens in all seinen Details reicht viele Schritte weit (ca. 50 m). Das unterbewusste Gespür geht noch deutlich weiter in den Wald hinaus (etwa 150 m). Ohne eben diesen Wald um sich herum fühlt sich ein solches Wesen wie erblindet.

Tiere zeigen nahezu keine Furcht oder Aggressivität, Nahrung zu finden ist nie ein Problem, so es sie in der Umgebung überhaupt gibt. Ein Spürhund hätte keine Chance, eine solche Person zu finden, denn ihr Geruch ist der des Waldes selbst.

Pro zehn Minuten können vier Elementarpunkte angesammelt werden, aber meistens scheut ein solches Wesen vor jeder Beeinflussung des Lebens zurück, abgesehen von der Nahrungssuche. In einem Notfall kann der eigene Körper als Quelle für das Element Leben genutzt werden, was pro Elementarpunkt sofort einen Schaden von 0,1 bei einer körperlichen Eigenschaft zur Folge hat.

Druidenfertigkeiten kosten für solchermaßen Begabte 10 % weniger Erfahrung.

WASSERBEGABUNGEN

Gespür ab Ausdauer 9	200 EP
Sensibilität ab Ausdauer 11	500 EP
Feingefühl ab Ausdauer 14	1000 EP

Elfen erhalten diese Begabungen nie, sie werden bei ihnen evtl. durch das elfische Gespür ersetzt (Seite 173). Halbelfen können sie nur (für 100 EP weniger) erhalten, wenn sie auf jede elfische Wahrnehmung der Elemente verzichten.

Gespür für Wasser

In einem Umkreis von einigen Metern kann die Verteilung des Elements Wasser nicht nur gesehen, sondern auch erfühlt werden, wenn man sich darauf konzentriert. Vor allem Veränderungen und unnatürliche Abläufe in seinen Strömungen sind wahrnehmbar. So können sogar Lebewesen erahnt werden, wenn auch nur sehr ungenau.

Sensibilität für Wasser

Durch Konzentration sind feine Strömungen erkennbar. So sind Lebewesen auch direkt hinter einer Wand in ihrer Größe und ihrer groben Bewegung zu erfühlen.

Der eigene Körper kann als Quelle für Wasser-magie genutzt werden (15 Elementarpunkte pro Runde), was aber den Bedarf an Ausdauerpunkten für einen entsprechenden Spruch verdoppelt. Das Aufschlüsseln anderer Quellen kostet nur 20 EP pro Art und die Schwierigkeit von Sprüchen ist um 5 % verringert.

Für Wasser sensible Personen besitzen ein ruhiges ausgeglichenes Wesen und haben einen ausgeprägten Schlafbedarf.

Fähigkeiten

Feingefühl für Wasser

Eine extreme Begabung für das Element Wasser verändert die Wahrnehmung deutlich. Das Sehen verliert an Bedeutung und wird im näheren Bereich durch das Gefühl für Wasser nahezu vollkommen ersetzt. Auch ohne Konzentration werden Lebewesen oder besser das Element Wasser in diesen rundum wahrgenommen. Ein unbemerktes Anschleichen oder ein Angriff von hinten ist nur sehr schwer möglich (entsprechende Aufschläge auf Angriffe oder Überraschung werden halbiert). Das Erkennen von Details fällt solchmaßen begabten Personen allerdings schwer; zum Lesen müssen sie sich konzentrieren. Ihre Augen wirken oft glasig, der Blick etwas leer.

Die Schwierigkeit von Wassersprüchen ist um 10 % verringert und die Kosten in Ausdauerpunkten liegen um einen Punkt niedriger (aber nie unter 1).

Die enge Verbindung zum Element Wasser erhöht den Bonus beim Schwimmen und Tauchen um +4 mit allen zusätzlichen Effekten, abgesehen von erhöhten Lernkosten.

Die kleinwüchsige Ginsa Schnabellaufrinnt über das ganze rotbackige Gesicht, während der Krieger vor ihr nur zittrig einen weiteren Becher mit Brantwein hinterkippt. Obwohl die Halblingdame auch schon sechs Becher intus hat, wirkt sie noch recht vergnügt und klar im Kopfe. Das dürfte mit ihrer Gesamtresistenz von 45 % (Halbling und die hier erwähnte Begabung im Bezug auf das Element Unleben) nicht unerheblich zusammenhängen, aber natürlich helfen auch die fettigen Kartoffelpuffer, die sie vor dem Termin in der Kneipe in sich hinein gefuttert hat.

WIDERSTANDSFÄHIGKEIT

Leichte Widerstandskraft 10 %	400 EP
Deutliche Widerstandskraft 20 %	900 EP
Starke Widerstandskraft 33 %	1500 EP

Manche Personen besitzen eine unverschämte Gesundheit oder können auch schon etwas gammelige Nahrungsmittel ohne üble Folgen zu sich nehmen. Manche Leute frieren einfach nicht und wiederum andere besitzen eine gewisse Gefühlskälte, was ihnen aber auch ein frühes Ableben durch einen Herzschlag erspart.

Widerstandsfähigkeit wird im Spiel meist durch Reduktion entsprechender Effekte um einen bestimmten Anteil umgesetzt. Dieser bezieht sich immer auf eines der Elemente bzw. bei den stofflosen Elementen auf eine der jeweiligen Ausprägungen (also nie auf beide Seiten).

Solch eine Resistenz wird zu entsprechenden Eigenschaften der verschiedenen Völker addiert. Mit einem entsprechenden Feingefühl für eines der Elemente ist sie aber nicht in Einklang zu bringen,

bedeutet sie doch eine gewisse Abstumpfung der Sinne für das entsprechende Element.

KÖRPERLICHE FERTIGKEITEN

Schwimmen, Rennen, Klettern, Klauen und noch viel mehr

Kosten

Die Kosten für eine Erhöhung des Bonus in einer dieser Fertigkeiten steigt meist wie folgt an:

+1 bis +5	je 100 EP
+6 bis +10	je 200 EP
+11 bis +15	je 400 EP
+16 bis +20	je 700 EP
ab +21	je 1000 EP

Ein Bonus ab 21 gilt als legendär und verursacht einen Abzug von 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte, der sich pro fünf weitere Bonuspunkte um 1 % erhöht. Abweichungen sind bei den betroffenen Fertigkeiten beschrieben.

AUSWEICHEN

Kosten sind gegenüber obiger Tabelle verdoppelt
Maximaler Bonus Beweglichkeit x2

Durch Training der Reflexe kann ein effektives Ausweichen deutlich verbessert werden. Dieser Bonus kommt im Kampf nur dann voll zum Einsatz, wenn auf eigene Angriffe verzichtet wird, sonst wird er halbiert. Das Tragen von steifer oder schwerer Rüstung (ab gehärtetem Leder) halbiert ihn ein zweites Mal und schwere Metallrüstung (ab Teilplattenpanzer) annulliert ihn vollständig.

KLETTERN

Prüfwurf alle 3 m	W20 + Behändigkeit + Bonus
Kosten alle 3 m	20 AP - 1 AP pro 5 Bonuspunkte
Maximaler Bonus	Behändigkeit + Körperkraft

Mit diesem Wurf muss die Schwierigkeit des Hindernisses alle 3 m überboten werden. Die folgende Liste dient dabei als Orientierung:

große Vorsprünge	15	nass	+5
Baumkrone	18	glitschig	+10
grob gemauert	25	geneigt	-1 bis -10
wenige Ritzen	30	Überhang	bis +15
nahezu glatt	35 bis 40		

Ein Sicherungsseil erniedrigt nur die Folgen eines Fehlschlags. Bei einem Sturz wird für alle körperlichen Eigenschaften jeweils Schaden wie folgt ausgewürfelt: 1W6 bei bis zu 3 m, 3W6 (1+2) bis 6 m, 6W6 (1+2+3) bis 9 m usw.

Zoll zu zahlen, das sieht die geschmeidige Feljar Diss nicht wirklich ein. Also will sie sich nachts über die Stadtmauer Zugang verschaffen. Die ist 9 m hoch und besitzt nicht all zu viele Ritzen, was der Spielleiter mit einer Schwierigkeit von 32 gleichsetzt. Diss hat eine Behändigkeit von 16, erhält in diesem Fall dank ihrer Krallen einen Bonus von +4 und durch Training noch mal +8, die Sache scheint also relativ sicher, denn beim Würfeln reicht eine 5.

Die ersten beiden Würfe klappen tadellos, aber ganz oben würfelt die Spielerin nur 2. Der Spielleiter entscheidet, dass sie wegen ihrer hohen Beweglichkeit und Behändigkeit unter diesen Umständen nachwürfeln darf, aber das Herunterrutschen an der Wand kostet sie 3 m Höhe und verursacht W6 Schaden bei Behändigkeit, Körperkraft und Beweglichkeit, weil sie sich tüchtig aufschrammt. Der durch den Absturz fällige zusätzliche Wurf gelingt trotz leicht verminderter Behändigkeit und Diss erreicht das Dach des Wehrgangs.

MECHANISMUS KNACKEN

Prüfwurf W20 + Behändigkeit + Bonus
Maximaler Bonus Behändigkeit x 3
Erst ab +26 legendär

Die Schwierigkeit reicht vom Öffnen eines groben Türschlosses mit einer Schwierigkeit von 15 bis hinauf zu mehrfach gesicherten Mechanismen mit 70 und mehr, gegen die mit solchen Methoden kaum anzukommen ist. Zur Beruhigung potenzieller Einbrecher: so komplizierte Vorrichtungen sind teuer und selten.

Wie auch an vielen anderen Stellen kann man das Ergebnis eines Wurfes detaillierter nutzen und nicht einfach als reine ja-nein-Entscheidung.

Grig hat sich bäuchlings an das verdächtige kleine Loch am unteren Rand der Kiste heran geschoben und versucht nun, mit zwei dünnen Nägeln den Draht zu lösen, der dort den Stöpsel aus einer Flasche mit unangenehmen Inhalt ziehen soll. Die Spielerin erwürfelt ein Gesamtergebnis von 38. Sie weiß nichts von der Schwierigkeit 40 der Falle. Der Spielleiter entscheidet: Grig rutscht mit den Nagelspitzen an dem feinen Draht ab und löst beinahe den Korken aus der Flasche.

Ein Ergebnis von 41 könnte bedeuten, dass Grig den Draht zwar vom Korken schieben kann, dass der Stöpsel danach aber gefährlich locker sitzt.

REITEN

Prüfwurf W20 + Körperkraft + Bonus
Maximaler Bonus Behändigkeit + Psyche

Der erworbene Bonus ist eher von beschreibendem Charakter und kommt selten zum Einsatz.

Bis +5 wird man kaum von „Reiten können“ sprechen und ein feuriges Ross oder auch nur eine etwas plötzliche Reaktion des Tieres mag unfreiwilliges Absteigen zur Folge haben.

Mit einem Wert ab +11 kann man sich mit Recht als guten Reiter bezeichnen, aber für Extremsituationen, wie sie auch der Kampf zu Pferde darstellt, sollte man +15 vorweisen können. Auch in anderen Situationen kann einem Erfahrung im Umgang mit Reittieren nützlich sein.

Der Umgang mit weiteren Reittieren muss gesondert erlernt werden, verursacht aber nur die halben Kosten. Zwischen Pferd, Pony und Esel wird in dieser Hinsicht nicht unterschieden.

Dieser Bauertölpel ist im Weg, also lenkt die Tochter aus gutem Haus ihre Stute direkt auf ihn zu. Dieser kennt sich aber mit Tieren aus und weiß, wie man ein feines Pferd dazu bringt, erschreckt auf die Hinterläufe zu gehen. Ob das Pferd wirklich steigt oder ob die Dame es unter Kontrolle hält, kann entschieden werden, indem beide einen Prüfwurf ausführen.

Je nach Ergebnis können die Folgen mehr oder weniger günstig für eine der beiden Seiten ausfallen. Gewinnt die Dame mit Abstand, dann wird der Bauer ausweichen müssen. Gewinnt er nur knapp, dann beginnt das Pferd vielleicht nur zu scheuen, die Dame bringt es aber unter Kontrolle.

RENNEN/SPRINTEN

Rennen Geschwindigkeit x 2 + Bonus pro Runde
20 AP pro Runde - Bonus (s.u.)

Sprinten Geschwindigkeit x 3 + Bonus pro Runde
1. Runde 50 AP 2. Runde 60 AP
3. Runde 70 AP usw. - Bonus (s.u.)

Maximaler Bonus Körperkraft
Schon ab +11 legendär

Der durch Training erhaltene Bonus wird nicht mit dem angegebenen Faktor multipliziert. Ein Mensch mit effektiver Beweglichkeit 11 hätte Geschwindigkeit 27 (Basiswert 5 + Bew x 2). Beim Sprinten ergäbe das 81 m pro Runde. Mit einem Bonus von +5 erhöht sich die Strecke „nur“ auf 86 m.

Entscheidender ist, dass der Bonus auch vom Ausdauerverlust abgezogen wird, wobei ein geringerer Wert als 15 AP beim Rennen und 30 AP beim Sprinten dadurch unmöglich ist.

SCHLEICHEN

Prüfwurf	W20 + Behändigkeit + Bonus Riesen -10; Kolosse -5 Zentauren -6 bis -12
Maximaler Bonus	Behändigkeit + Auffassungsgabe

Für die zu überbietende Schwierigkeit hier einige Orientierungswerte:

lauter Krach	10-12
belebter Marktplatz	15
belebtes Wirtshaus	20
tags im Freien	25
nachts im Freien	30
Stille	35
weit entfernt	-10
weicher Boden	-5
knirschender Boden	+10
nah dran	+10
Tuchföhlung	+15
nah bei Chitoren	+10
bei Elfen	bis +5
bei Halbelf, Kobold	bis +2

Auch sollte buchstäblich nicht übersehen werden, dass es in vielen Situationen nicht genögt, lediglich ungehört zu bleiben.

Damit Wadislav sich hinter dem Wächter vorbei auf das Anwesen schieben kann muss er extrem leise sein und rein regeltechnisch eine Schwierigkeit von 40 überwinden, denn der Boden ist zwar Kopfsteinpflaster, aber es ist Nacht. Vielleicht gönnt ihm der Spielleiter für seine neuen extraweichen Lederschuhe auf diesem Untergrund einen zusätzlichen Bonus von +3, viel mehr aber wohl kaum. Außerdem ist noch pures Glück notwendig, denn der Wächter darf sich natürlich nicht im falschen Moment in die falsche Richtung drehen oder gar am Hintern kratzen.

SCHWIMMEN/TAUCHEN

Schwimmen	pro Runde 10 AP mit Kleidung 15 AP Verlust durch Belastung und Rüstung x 3 Gesamtverlust bei Zwergen x 2
Tauchen	1. Runde +10 AP 2. Runde +20 AP 3. Runde +30 AP usw. Verlust wird um Bonus in AP verringert (Schwimmen mind. 8 AP, Tauchen 16 AP)
Maximaler Bonus	Körperkraft + Ausdauer

Durch das Training kann der Verlust an Ausdauerpunkten reduziert werden. Dadurch kann aber der Gesamtverlust nie unter 8 AP beim Schwimmen bzw. unter 16 AP beim Tauchen gedrückt werden.

Der Bonus beschreibt auch die Schwimmerfahrung und damit, wie gut man mit widrigen Umständen wie Regen oder Seegang zurecht kommt. Wenn eine intuitive Entscheidung nicht möglich ist, kann er auch als Bonus für einen Prüfwurf dienen.

Wegen ihrer Flügel werden Fey nur selten mehr als ein vorsichtiges Bad im Wasser nehmen und sicherlich nur in einer Notsituation tauchen.

Fonrak ist ein Zwerg, der seine Abneigung zum Wasser überwunden hat. Schwimmen ist aber, trotz Trainings bis auf Stufe 8, nach wie vor nicht seine Sache. Als er beim Anlanden mit dem Beiboot den rechten Moment verpasst, geht er unter wie ein Stein. Dank Kettenhemd und Waffen ist zumindest die Bodenhaftung gut und er läuft mit angehaltenem Atem das verbliebene Stück ans Ufer, was zwei Runden dauert.

Dies zählt als Tauchen in Kleidung (15 AP). Dazu kommt der Verlust durch Rüstung und Belastung (7 AP x 3 = 21 AP). Das ergibt zusammen 36 AP, die bei dem Zwerg auf 72 AP verdoppelt werden. Da er taucht würde das in der ersten Runde 82 AP und in der zweiten 92 AP kosten, was durch das Training immerhin auf 74 AP und 84 AP reduziert wird. Nach dieser Aktion ist damit auch ein Zwerg mit viel Ausdauer ganz schön aus der Puste.

SPRINGEN

Prüfwurf W10 + Körperkraft + Bonus
Maximaler Bonus Beweglichkeit
Kosten pro Versuch Schwierigkeit (s.u.) in AP

Schon ab +16 legendär

Ohne Anlauf wird der Aufschlag durch Körperkraft und Bonus halbiert. Die zu überbietende Schwierigkeit ist das Produkt aus Weite in Metern mal einen vom Volk abhängigen Faktor:

Koloss, Riese, Zentaur	4
Gnome, Halblinge	10
Chitoren, Zwerge	15
Kobolde	20
Fey	100
Alle anderen	5

Beim Hochsprung wird dieser Wert vervierfacht, wobei die Strecke dem Höhengewinn entspricht.

Die Gnomin Oilinna ist gerade mal 1,2 m groß und reicht mit gestreckten Armen so gerade auf eine Höhe von 1,6 m. Da fehlen noch 0,4 m bis zur Kante der Gartenmauer und die Hunde des Eigentümers hört man schon bellend näher kommen, Für mehr als zwei Versuche wird die Zeit nicht reichen.

Die Schwierigkeit für diese Aktion ist 16 (0,4 für den Höhengewinn mal 10 da Gnom und mal vier, da es um Höhe statt Weite geht). Selbst mit einem antrainierten Bonus von 2, einer Körperkraft von 6 und genügend Anlauf sieht die Sache nicht gut aus für die Gnomin. Es muss mindestens eine 9 gewürfelt werden.

STEHLEN UND FINGERFERTIGKEIT

Prüfwurf W20 + Behändigkeit + Bonus
Beidhändige Charaktere oft zusätzlich +2

Maximaler Bonus Beweglichkeit + Behändigkeit

Die folgenden Werte dienen als Orientierung für zu überbietende Werte beim Stehlen, es gibt aber andere Einsatzbereiche dieser Fertigkeit.

Loser Gegenstand	20
Lose am Körper	25
eng am Körper	35
wachsames Opfer	+10
Elfen, Chitoren	+10

Murquim hat seine Hand bereits in der Umhängetasche der Dame, die sich gerade angeregt mit der Marktfrau unterhält, da packt diese blitzartig sein Handgelenk und zischt ihm zu: „Nächstes Mal bestehle jemand von außerhalb der Gilde.“ Auch der Spieler guckt hier vermutlich etwas verdutzt, aber bei einer Meisterin im Stehlen einen Aufschlag auf die Schwierigkeit zu verleihen ist angemessen.

Während der Lehrmeister seinem Bruder gerade eine tüchtige Standpauke hält, hat sich Prendl auf dem Boden hinter den strengen Mann geschoben und beginnt nun, dessen Schnürsenkel aufzuziehen, um sie dann miteinander zu verknoten. Neben erfolgreichem Schleichen sollte ihm dazu ein Überwinden einer Schwierigkeit von 30 gelingen, denn die Schnürsenkel sind eng am Körper, aber durch das Leder der Schuhe ist die Empfindlichkeit dort geringer.

Fähigkeiten

Feindspäher

VERSTECKEN

Prüfwurf	W20 + Behändigkeit + Bonus Für Riesen meist unmöglich Kolosse -5; Zentauren -6 bis -12
Maximaler Bonus	Behändigkeit + Auffassungsgabe

Schwierigkeiten liegen etwa wie folgt:

viel Deckung	20
mittlere Deckung	25
geringe Deckung	35
in Bewegung	+10
bei Zwergen	bis +5

Oft ist eine rollenspielerische Lösung geschickter, da die obigen Beschreibungen recht grob sind und viele andere Faktoren eine Rolle spielen. So bringt einem jede Menge Deckung gar nichts, wenn das, vor dem man sich versteckt, die Flöhe auf drei Meilen Entfernung husten hört.

Mit einem lauten Ruf springt Thelonath vor zu dem scheinbar verlassenem Feuer, greift sich einen brennenden Scheit und schwenkt die Flammen mit scharfem Zischen vor den Wölfen hin und her. Die Tiere haben mit einem so großen Gegner nicht gerechnet und beschließen, ihren Hunger anderswo zu stillen. Gut verborgen vom Blattwerk liegt der kleine Junge oben auf einem Ast, aber der Elf schließt nur kurz die Augen, bevor er genau zu ihm hinauf schaut: „Du kannst herunter kommen, junger vorsichtiger Mensch, sie werden so schnell nicht wieder kommen.“

WERFEN

Wurfweite	(W20 + KöK + Bonus) : (Gewicht in kg)
Maximaler Bonus	Beweglichkeit + Behändigkeit

Der kleinste gewichtsabhängige Teiler ist 0,5. Ein erwürfeltes Ergebnis von 33 bedeutet nicht, dass man einen kleinen Stein mit 100 g immense 330 m weit wirft. In der anderen Richtung ist der maximale Teiler meist 20 (was nicht bedeutet, dass man auch ganze Kriegsgaleeren einige Meter weit werfen kann). Wie so oft gilt das Prinzip, gewürfelte Zahlen eher als Richtlinie zu betrachten.

Soll der Wurf zielgenau sein, so ist die Weite maximal halb so groß und eventuell ist dann noch ein zweiter Prüfwurf mit der Behändigkeit anstatt der Körperkraft notwendig. In den meisten solchen

Der Kobold Grixblix wiegt nur 4 kg. Sein Freund Tark'tak dagegen ist ein Koloss mit einer Körperkraft von 18 und jeder Menge Übung im Weitwurf (+7). Das reicht für einige Meter, sollte es notwendig werden.

Fällen sind die Regeln für Wurfaffen vorzuziehen.

GEISTIGE FERTIGKEITEN

Reine Kopfsache

SPRACHEN

Einige Begriffe	50 EP
Rudimentär ab Auffassungsg. 5	+150 EP
Fließend ab Auffassungsg. 8	+150 EP
Perfekt ab Auffassungsgabe 11	+250 EP
Lesen und Schreiben	+150 EP / + 50 EP
Elfisch oder Sa Chen	x 2
Hochelfisch	x 3
Elfen	-25 %

Für das sinnvolle Erlernen von gesprochenen Sprachen ist ein Lehrer in den meisten Fällen unabdingbar. Einige Begriffe oder rudimentäre Kenntnisse kann man aber auch im Alltag aufschnappen.

Einige Begriffe

Man kennt einige Floskeln und Wörter, um sich zu bedanken, ein Brot zu kaufen oder um zu ahnen, warum der Wächter wütend ist, mehr aber nicht.

Rudimentär

Man kommt im Alltag einigermaßen zurecht. Die Feinheiten einer tiefer gehenden Konversation wird man jedoch nicht erfassen.

Lesen und Schreiben

Erst ab rudimentären Kenntnissen ist es möglich, Lesen und Schreiben zu erlernen. Benutzt eine neue Sprache das gleiche System an Symbolen wie eine bekannte Sprache, so sinken die Kosten auf 50 EP.

Fließend

Verständigungsprobleme kommen nur selten vor. Man kennt vielleicht nicht jede Nuance einer Sprache, kommt aber sonst problemlos zurecht.

Perfekt

Perfekte Aussprache und ein Gespür für Feinheiten bedeutet eine Sicherheit, die sehr nah an einen Muttersprachler heran kommt.

Ein tiefes Erfassen des Elfischen ab fließendem Umgang ist für andere Völker ohne eine Psyche von 10 unmöglich; perfekter Gebrauch nur ab einem Wert in Psyche von mindestens 14.

Sprachen zu Beginn

Pro angefangene fünf Punkte an Auffassungsgabe kann eine Spielfigur bei ihrer Erstellung mit einer Fremdsprache für die halben Kosten ausgestattet werden. Dabei ist unbedeutend, auf welchem Niveau man diese beherrschen möchte. Später zählt dieser Rabatt nicht mehr.

TRAINIERTE SINNE

+1 ab Auffassungsgabe 9	500 EP
+2 ab Auffassungsgabe 10	700 EP
+3 ab Auffassungsgabe 11	1000 EP
+4 ab Auffassungsgabe 12	2000 EP
+5 ab Auffassungsgabe 13	3000 EP

Durch intensives Training können die Sinne so weit geschärft werden, dass eine bessere Wahrnehmung der Umgebung möglich ist. Auf diese Weise wird unter anderem der Abzug von -15 reduziert, den man beim Kampf ohne Sicht in Kauf nehmen muss. Aber auch das Anschleichen an eine solchermaßen trainierte Person kann sich in ruhigen Situationen als schwieriger erweisen.

Natürlich gibt es auch Alltagssituationen, in denen gut trainierte Sinne von Vorteil sein können. Wo dabei auch ein Prüfwurf Sinn macht kann ebenfalls dieser Bonus verwendet werden. Meist wird der Spielleiter die Effekte aber abschätzen.

Es ist nur ein kurzer Moment, in dem Shialakka der leise Geruch von Moder in die Nase steigt. Sie sieht sich um und bemerkt einen Mann mit auffällig feuchten Stiefeln. Leise nimmt sie die Verfolgung auf.

WISSEN

Eventueller Prüfwurf		W100 muss < Stufe sein	
1-10	je 20EP	51-60	je 800 EP
11-20	je 50 EP	61-70	je 1000 EP
21-30	je 100 EP	71-80	je 1200 EP
31-40	je 200 EP	81-90	je 1500 EP
41-50	je 500 EP	91-100	je 2000 EP

Maximale Stufe Auffassungsgabe x 4
Legendär ab 51 (1 % Abzug + 1 % pro weiter 10 Stufen)

Einige Beispiele für „echte“ Wissensgebiete sind:

- Geografie eines Landes
- Sitten und Gebräuche eines Volkes
- Politik oder Rechtssystem eines Landes
- Architektur eines Landes
- Allgemeine oder spezifische Geschichte
- Sagen und Legenden einer bestimmten Art
- Wissen über bestimmte Kreaturen
- Wissenschaftliche Ansichten zu den Elementen

Wissen mit eher praktischer Ausrichtung:

- Überleben und Wasser-Finden in der Wüste
- Bergsteigen
- Navigation
- Fahrtensuche

Es gibt Wissensgebiete, die man als Beruf einstufen würde und alternativ auch als solche gestalten könnte. Die Handwerksfähigkeiten (Seite 126) beschränken sich meist auf Tätigkeiten, für die vor allem körperliches Geschick und das Einüben von Techniken unerlässlich ist. Beispiele für Berufe, die eher auf Kenntnissen beruhen sind:

- | | |
|------------------|----------------|
| Baumeisterkunst | Braukunst |
| Schnapsbrennerei | Tierabrichtung |

Der Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt, allerdings sollte der Spielercharakter einen erklärbaren Zugang zu entsprechendem Wissen haben oder gehabt haben. Im Spielverlauf selbst sind meist entsprechende Bücher oder Lehrer notwendig. Zusätzlich sollte klar sein, dass mit steigendem Wissensstand das Auffinden neuer Informationen zunehmend schwieriger wird.

Wissen mag auch ohne Erfahrungspunkte direkt erlangt werden, wenn der Spielleiter dies für sinnvoll hält, oder wenn er und die Spieler gerne Erlebnisse direkt in Werte umsetzen möchten.

Wissen, das selbstverständlich ist, muss nicht vermerkt werden. Wenn es wie aus oben genannten Gründen dem Spielspaß dient, spricht aber nichts dagegen. So wird ein Fischer wohl die Fische seiner Heimat kennen und ein Feuermagier besitzt vertieftes Fachwissen über sein Element.

Ein Wissensgebiet kann je nach Wunsch des Spielers unterschiedlich spezifisch sein, was dann das Detailwissen einschränkt. So wird ein Magier mit einem Wissen von 30 zum Thema „Drachen und Echsen“ sicherlich nicht so viel über eine ganz bestimmte Art wissen wie sein Freund mit einem Wissen von 15 zum Thema „Frostechsen der nördlichen Greisen Berge“.

Die folgenden Begriffe beschreiben grob den erlangten Einblick in ein Wissensgebiet in Abhängigkeit von der Stufe:

1-10	rudimentär
11-20	grundlegend
21-30	vertieft
31-40	umfassend
41-50	präzise
51-100	legendär

An manchen Stellen mag ein bestimmter Wert notwendig sein, um bestimmte Informationen vom Spielleiter zu erhalten, in anderen kann ein W100 mit der Stufe verglichen werden. Liegt das Ergebnis unterhalb der Stufe, sollte der Spielleiter freigiebiger mit Informationen zum Thema sein. Zumeist ist aber die obige Bezeichnung und Fingerspitzengefühl des Spielleiters der einfachste und beste Weg, um zu entscheiden, welche Informationen er einer gebildeten Spielfigur je nach Situation zubilligt.

HANDWERK

Das herstellende Gewerbe im weitesten Sinne

ALCHEMIE

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Auff 10 Beh 8	1000 EP
2-5	Auff 11	je 200 EP
6-10	Auff 12 Beh 9	je 400 EP
11-15	Auff 13	je 600 EP
ab 16	Auff 15 Beh 10	je 1000 EP

Die Alchemie ist kein Mittel, um Wunder zu wirken, sondern bleibt bodenständig. Tränke, die Liebe verursachen oder in eine grauselige Erscheinung verwandeln, sind ebenso wenig möglich wie Mixturen, die das Leben verlängern.

Das Alchemistenhandwerk kann in sehr unterschiedlicher Weise ausgeübt werden. So ist das Kräuterweiblein, das ein Mittel gegen Sodbrennen zusammenrührt und dazu ihren alten Suppentopf verwendet, ebenso nach den Regeln Alchemisten wie Kelwimm, der amtierende Magister für Alchemie an der Universität von Tiluna.

Alchemisten sitzen auf ihren selbst erforschten Rezepten wie die Henne auf dem Ei und so ist der Weg zu eigenen Anleitungen oft ein mühsamer aus Versuch und Fehlschlag. Ein Alchemist kennt sicherlich nie Rezepte für alle Probleme. Manche aber wie Magister Kelwimm können notfalls auf eine immense Bibliothek zurückgreifen.

Die Stufe mag auch für Prüfwürfe genutzt werden, wenn ein Alchemist versucht, die Inhaltsstoffe einer unbekanntem Mixturen zu ergründen.

Naggarari will wissen, ob der seltsamen Paste wirklich Blei beigemischt wurde. Da er damit nur nach einer einzigen, noch dazu relativ leicht zu identifizierenden Substanz sucht, setzt der Spielleiter die Schwierigkeit dafür nur auf 10. Der Spieler von Naggarari würfelt mit einem W20 eine 9, was zusammen mit seiner Stufe 8 in Alchemie 17 ergibt und damit reicht.

Die folgende Liste kann niemals vollständig sein, gibt aber einen Eindruck von den Möglichkeiten.

Creme, duftend 0,1 l (11)	1 Tag	3 G
Creme, fett 0,1 l (6)	1 Tag	2 S
Destilliertes Wasser 1 l (1)	2 Std	3 K
Farbpigmente, Malerei 10 g (13)	3 Tage	8 S
Farbpigmente, kosmetisch 10 g (16)	3 Tage	4 G
Feueressenz (22)	1 Tag	15 G
Gift, schwach (z.B. Übelkeit) (10)	1 Std	5 S
Gift, mittel (z.B. Krämpfe) (14)	2 Std	2 G
Gift, stark (Lähmung oder Tod)	4 Std	5 G
Öl, duftend 0,1 l (8)	1 Tag	5 S
Öl, heiß und schnell brennend 1 l (7)	2 Std	3 S
Öl, stark qualmend 1 l (7)	1 Std	2 S
Paste, klebrig 0,1 l (10)	10 Std	1 S
Reiner Alkohol 0,1 l (5)	2 Std	1 S
Salz, gereinigt 100g (3)	2 Tage	1 G
Säure oder Lauge, schwach 0,1 l (9)	2 Std	5 S
Säure oder Lauge, stark 0,1 l (12)	2 Std	2 G
Seife (11)	3 Tage	5 K
Tinte, braun 50 ml (5)	4 Std	1 S
Wasseressenz (20)	1 Tag	10 G
Wundsalbe 50 ml (10)	6 Std	2 S

Bei vielen der aufgelisteten Substanzen ist die Herstellungszeit die Dauer zwischen Beginn und Fertigstellung, bedeutet aber nicht ununterbrochen notwendige Aufmerksamkeit.

Wenn ein Alchemist etwas herzustellen versucht, das eigentlich ein wenig zu hoch für ihn ist, dann besteht pro fehlende Stufe eine um 10 % erhöhte Chance, dass ihm dies völlig misslingt oder sogar um die Ohren fliegt. Eine Grundchance von 10 % ist diesbezüglich immer gegeben, wenn die Stufe des Alchemisten nicht mindestens um 5 über dem notwendigen Wert liegt.

AKROBATIK & GAUKELEI

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 8 Bew 8	400 EP
2-5	Beh 9	je 100 EP
6-10	Beh 10 Bew 9	je 200 EP
11-15	Beh 11 Bew 10	je 400 EP
ab 16	Beh 13 Bew 11	je 600 EP

Natürlich ist dies kein Handwerk im eigentlichen Sinne, aber es lässt sich durchaus sinnvoll Geld damit verdienen.

Auch hier ist die Liste der Fertigkeiten nicht vollständig, sondern gibt nur einen groben Einblick. Und auch hier sollte klar sein, dass nicht jeder Akrobat alles kann, sondern dass er sich auf einige Bereiche spezialisiert hat.

- Abrollen nach Sprüngen (1)
- Radschlagen, Purzelbaum etc. (2)
- sicheres Fangen, zielgenaues Werfen (3)
- sicheres Laufen im Handstand (5)
- Jonglieren mit drei Objekten (6)
- Elegantes Kartenmischen (6)
- sehr beweglicher Körper (7)
- kleines Objekt her- oder wegzaubern (8)
- Salto (9)
- Jonglieren mit vier Objekten (10)
- sicheres Balancieren auf schmalen Graten (11)
- gewitzte Kartentricks (12)
- Seillaufen (13)
- Blumen herbeizaubern (13)
- Jonglieren mit Fackeln oder Messern (14)
- Hase aus dem Hut (14)
- Jonglieren mit fünf Objekten (15)
- Jonglieren mit sechs Objekten (17)

Ironal und Iligretti ziehen mit ihrer kleinen Show von Dorf zu Dorf. Während Ironal mit allerlei Kartentricks und Jonglage begeistert, zeigt seine Frau beeindruckende Sprünge und Turneinlagen. Beide haben dabei die gleiche Stufe, einmal mit Schwerpunkt auf Gaukelei und einmal mit Konzentration auf Akrobatik.

Ein Koch eines noblen Gasthauses kann bei einem Wert von 14 sicherlich Erlesenes auf den Tisch zaubern, während Oma Trudel beim gleichen Wert nicht einmal ansatzweise mit ihm mithalten kann. Aber dafür kann Oma Trudel eben auch wunderbaren Apfelkuchen backen.

BACKEN UND KOCHEN

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 5	200 EP
1-5	Beh 6	je 100 EP
6-10	Beh 7 Auff 5	je 200 EP
11-15	Beh 9	je 300 EP
ab 16	Beh 11 Auff 6	je 350 EP

Ein paar Eier kochen, einen Eintopf zusammenrühren oder ein Stück Fleisch über dem Feuer drehen, das bringt jeder irgendwie hin. Diese Fertigkeit steht für weitergehende Kenntnisse bis hin zur wahren Kunst der Gaumenfreuden.

Es kann sinnvoll sein, dass für die beiden Disziplinen Kochen und Backen zweimal Erfahrung investiert wird, wenn es um wahre Berufung geht. An

anderen Stellen wiederum ist ein eher breit, aber dafür nicht so in die Feinheiten gehendes Können mit einem einmaligen Einsatz von Erfahrungspunkten möglich.

Eine detaillierte Liste macht wenig Sinn, die nachfolgenden Beispiele können aber als grobe Orientierung dienen.

Bonbon (11)	3 Std	1 E
Braten (11)	2 Std	1 K
Brot (6)	1 Std	2 E
Brötchen (5)	30 Min	1 E
Eintopf (4)	1 Std	2 E
Hörnchen (10)	30 Min	2 E
Kuchen (8)	2 Std	1 K
Torte (12)	3 Std	5 K

Ein auf Süßwaren spezialisierter Zuckerbäcker hat ein schmaleres Angebot, dafür liegt dessen Qualität etwas höher als beim Bäcker an der Ecke, der so ziemlich alles herstellt, was man aus Teig machen kann, obwohl die beiden gleiche Stufe besitzen.

BOGENBAU

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 7	500 EP
2-5	Beh 8 KöK 6	je 100 EP
6-10	Beh 9	je 200 EP
11-15	Beh 10 KöK 7	je 300 EP
ab 16	Beh 12	je 500 EP

Eine Spezialisierung auf entweder Armbrüste oder Bögen ist der Normalfall. Will man beides herstellen können, so muss man den Beruf zweimal erlernen. Simple Geschosse herzustellen ist auch manchem Schützen möglich (siehe bei den Regeln zu den Waffen), aber gute Qualität ist nur mit Werkstatt und Ausbildung zu erreichen.

Bei den Herstellungszeiten für Pfeile werden verfügbare Spitzen vorausgesetzt.

Armbrust (13)	5 Tage	15 G
Armbrust, Hand (14)	4 Tage	11 G
Armbrust, schwer (14)	6 Tage	20 G
Bogen, Elfen (16)	Wochen	ab 50 G
Bogen, kurz (11)	2 Tage	4 G
Bogen, lang (12)	3 Tage	6 G
Bolzen, Holz (1)	10 Min	1 K
Bolzen, Metall, Reichw. / 2, Schd +2	15 Min	1 S
Pfeil (6)	10 Min	2 K
Pfeil, Holzspitze, -2 Schaden (2)	10 Min	8 E
Pfeil, Nachrichten (7)	15 Min	3 K
Pfeil, pfeifend (8)	15 Min	3 K
Pfeil, Schnur, Reichw. / 2 (9)	20 Min	5 K
Pfeil, Segel-, Reichw. +20, Schd -3 (8)	10 Min	2 K
Pfeil, stumpf -4 Schaden (2)	5 Min	5 E
Pfeil, Widerhaken (6)	15 Min	3 K
Schleuder (5)	1 Std	5 K
Schleuderstein (6)	15 Min	1 K
Wurfpfeil (3)	10 Min	2 K
Wurfpfeil, leicht (4)	10 Min	1 K

Das verwendete Material ist ein entscheidender Faktor und kann die notwendige Stufe beeinflussen. Manche Materialien entziehen sich manchen Bogenbauern ihr ganzes Leben lang. So sagt man, dass nur Elfen Schnellholz bearbeiten können, wenn es dieses Material denn geben sollte.

GLASBEARBEITUNG

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 7	500 EP
2-5	Beh 8 Ausd 7	je 100 EP
6-10	Beh 9	je 200 EP
11-15	Beh 10 Ausd 8	je 300 EP
ab 16	Beh 12 Ausd 9	je 500 EP

Der häufigste hier repräsentierte Beruf ist der des Glasers. Aber auch die künstlerischen Techniken beim Schleifen oder Ätzen von Glas sowie beim Schleifen von einfachen Linsen gehören dazu.

Das Fehlen höherer Stufe in der Produktabelle unten ist dadurch erklärbar, dass sich die Stufe hauptsächlich in der Kunstfertigkeit der hergestellten Produkte widerspiegelt. Der Kelch aus den Händen eines Lehrlings (6-10) erfüllt seinen Zweck, der Kelch eines wahren Meisters (ab 16) ist ein Kunstwerk und übertrifft die einfachere Arbeit in Wert und Aufwand um ein Vielfaches.

Die Preise und Zeiten in der Liste beziehen sich auf einfache Gebrauchsgegenstände, nicht auf verzierte Varianten der genannten Objekte.

Flasche (4)	30 Min	2 S
Glas ätzen (11)		
Glasfiguren (10)	1 Std	1 G
Glaskugel (3)	15 Min	5 K
Glasröhrchen (4)	15 Min	5 K
Glasscheibe, klein (7)	1 Std	1 G
Glasscheibe, mittel (9)	3 Std	4 G
Glasscheibe, groß (12)	8 Std	10 G
Glasschliff und -gravur (11)		
Glasschmelze, simpel (1)	2 Std	
Glasschmelze, fein (2)	2 Std	
Glasschmelze, gefärbt (6)	3 Std	
Karaffe (7)	1 Std	5 S
Kelch (6)	40 Min	3 S
Linse, klein (11)	1 Tag	2 G
Linse, groß (13)	2 Tage	5 G
Trinkglas (5)	30 Min	1 S

HEILKUNST

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 6 Auff 4	200 EP
2-5	Auff 6	je 100 EP
6-10	Psyche 7 Auff 8	je 300 EP
11-15	Psyche 9 Auff 10	je 450 EP
ab 16	Psyche 11 Auff 12	je 600 EP

Prüfwurf in kritischen Situationen W20 + Stufe

Zu überwindende Schwierigkeiten

Kritische Wunden 20 + Summe neg. Werte
Erfolg: 0,1 weniger Verlust
+ 0,1 pro 5 über Schwierigkeit

Gifte je nach Gift
Erfolg: 10 % Wirkreduktion
max. 50 % (20 % ohne Gegenmittel)

Krankheiten je nach Krankheit
Erfolg (1x tägl.) 5 % Wirkreduktion
+ 5 % pro 5 über Schwierigkeit

Wundversorgung 0,1 Heilung pro Stufe und Tag
verteilbar auf mehrere Personen
max. so stark wie natürliche Heilung

Die Grundlagen der Wundversorgung sind leicht zu erlernen. Für Operationen sowie die Bekämpfung von Krankheiten bedarf es weitreichenderer Kenntnisse und eines Gespürs für den Patienten. Darum steigen die Kosten und Anforderungen so stark an.

Bei lebensgefährlichen Verletzungen beträgt die Schwierigkeit 20 plus einen Punkt pro bereits verlorenem (also negativen) ganzen Punkt in einer der Eigenschaften Körperkraft und Ausdauer oder manchmal auch der Auffassungsgabe. Sind mehrere dieser Werte negativ, so werden sie addiert. Bei Erfolg wird der Verlust in einer Eigenschaft um 0,1 verringert. Pro 5 Punkte über dem notwendigen Wert wird dies um 0,1 gesteigert.

Treina ist schwer verletzt, ihre Ausdauer liegt bei -1,5 und ihre Körperkraft bei -2,7. Sie verliert in beiden Eigenschaften pro Runde 0,3 weitere Punkte. Die Schwierigkeit ist 24 (20 + 1,5 + 2,7 = 24,2 abgerundet). Der Dorfheiler hat Erfahrung und weiß, was er tut. Er würfelt eine 16, was mit seiner Stufe von 13 eine 29 ergibt. Er überbietet also um 5 Punkte und senkt die Verluste damit um insgesamt 0,2, was vermutlich gleichmäßig auf beide Eigenschaften verteilt wird. Treina verliert ab jetzt „nur noch“ 0,2 in beiden Eigenschaften pro Runde.

Treina wurde beim Stand von -2,1 und -3,4 stabilisiert und wird nun vom Dorfheiler gepflegt. Damit sie pro Tag 0,2 Punkte regeneriert, muss er 7 seiner 13 Stufen „einsetzen“ (2,1 + 3,4 = 5,5 also 5 plus die zwei Stufen für die Regeneration selbst). Er könnte somit nur noch 0,6 Punkte Regeneration bei weiteren Patienten bewirken. In akuten Situationen arbeitet er aber mit voller Stufe.

Wurde der Verlust pro Runde auf insgesamt Null reduziert, so endet der parallel stattfindende Verlust an Seelenpunkten und der Zustand des Verletzten gilt als kritisch, aber stabil.

Das Würfelergebnis kann abgeändert werden. So könnte die Schwierigkeit bei vielen sehr kleinen Verletzungen reduziert sein, bei einer inneren Verletzung dafür höher liegen. Drastische Maßnahmen wie Abbinden können die Schwierigkeit deutlich verringern. Die Konsequenz könnte aber der Verlust der betroffenen Gliedmaße sein.

Gifte besitzen Schwierigkeiten, die nicht zwingend mit ihrer Wirkungsstärke zusammenhängen müssen. Ein erfolgreicher Prüfwurf reduziert die Wirkung um 10 % bis zu einem Maximum von 50 %. Oft sind dazu aber passende Substanzen notwendig, ohne die maximal nur 20 % Reduktion zu erreichen ist. Der Rest der Wirkung muss auskuriert werden, wobei der Heiler dies durch geeignete Betreuung unterstützen kann.

Bei der längerfristigen Wundbehandlung kann ein Heiler den Heilungsprozess beschleunigen, wenn er seinen Patienten Zeit widmet. Als grobe Faustregel gelte, dass pro Stufe und Tag eine zusätzliche Heilung von 0,1 in einer gewählten Eigenschaft erreicht werden kann. Die natürliche Heilung kann so maximal verdoppelt werden.

Bei schwer Verwundeten, die sich wegen negativer Ausdauer nicht selbst regenerieren, ist pro vollem negativen Punkt die Investition einer Stufe notwendig und erst zusätzlich verwendete Stufen können die Heilung auf maximal 0,2 pro Tag anheben.

HOLZBEARBEITUNG

Krankheiten bedeuten einen täglichen Kampf, der nach den gleichen Regeln gespielt wird wie bei Verletzungen. Allerdings ist hier nicht pro Runde, sondern pro Tag ein Prüfwurf notwendig. Bei Erfolg wird der Zustand der Krankheit um 5 % (bzw. bei hohen Ergebnissen pro 5 Punkte über dem notwendigen Wert um weitere 5 %) reduziert. Durch einen solchen Erfolg sinkt auch meist die Schwierigkeit der weiteren Bekämpfung. Ein Fehlschlag kann je nach Krankheit eine Verschlimmerung bedeuten.

Neben den obigen Empfehlungen sollte flexibel entschieden werden, wie viele Patienten behandelt werden können. Bei weitem nicht immer bedeuten schwerer zu behandelnde Krankheiten auch einen höheren Zeitaufwand.

In manchen Fällen können mehrere Heiler sinnvoll zusammenarbeiten, vor allem wenn es um akute, lebensgefährliche Situationen geht. An anderer Stelle macht dies wenig Sinn. Wenn sich beispielsweise zwanzig bestens ausgebildete Heiler auf einen Erkrankten stürzen, erholt sich dieser wohl kaum schneller.

Als weitere Orientierung mag die folgende Tabelle dienen, in der vor allem notiert ist, ab welchem Ausbildungsstand bestimmte Krankheiten und Verletzungen überhaupt behandelt werden können.

Amputationen (6)		
Bandagen (0)	15 Min	1 K
Brandwunden (5)		
Brüche, ausgekugelte Gelenke (6)		
Giftbekämpfung (5)		
Innere Verletzungen (11)		
Krankheitsbekämpfung (7)		
Offene Wunden (1)		
Prellungen und Zerrungen (3)		
Schwangerschaftsbetreuung und Entbindung (7)		
Verletzungen an Sinnesorganen (13)		

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 6 KöK 6	500 EP
2-5	Beh 7	je 100 EP
6-10	Beh 8 KöK 7	je 200 EP
11-15	Beh 9	je 300 EP
ab 16	Beh 10 KöK 8	je 400 EP

Schreiner, Schnitzer und Zimmermann, sind in diesem Abschnitt vereint. Böttcher und Drechsler könnten auch noch als eigenständige Berufe betrachtet werden ebenso wie ein Werkzeugmacher. Auch Wagner und Schiffsbauer gehören in die Liste. In den meisten Fällen muss jede dieser Beschäftigungen einzeln und erneut erlernt werden.

Alternativ könnte man die Liste der herstellbaren Gegenstände stark beschränken und doch nur einmal in einen Beruf aus dieser Sparte investieren.

In der Liste stehen die benötigten Zeiten und Preise für solide Ware ohne Verzierungen.

Badezuber (7)	2 Tage	1 G
Bett (4)	2 Tage	2 G
Bottich (4)	1 Tag	5 S
Dachgauben (9)		
Dachstuhl (6)		
Einlegearbeiten (12)		
Erkerdach (8)		
Fass, klein (6)	1 Tag	5 S
Fass, mittel (6)	1 Tag	7 S
Fass, groß (8)	3 Tage	2 G
Figuren schnitzen (11)		
Galgen (5)	1 Tag	6 S
Hocker (5)	3 Std	2 S
Kamm (6)	8 Std	2 S
Rechen (4)	1 Tag	4 S
Schatulle (8)	2 Tage	1 G
Schemel (5)	3 Std	2 S
Schrank (7)	1 Wo	3 G
Stuhl (7)	1 Tag	8 S
Tisch (6)	1 Tag	1 G
Truhe (8)	3 Tage	1 G
Tür (5)	1 Tag	5 S
Zierleisten o.ä. (8)		

LEDERBEARBEITUNG

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 7 KöK 5	500 EP
2-5	Beh 8	je 100 EP
6-10	Beh 9	je 200 EP
11-15	Beh 10	je 300 EP
ab 16	Beh 11	je 400 EP

Leder zu gerben und zu färben, das Herstellen von Schuhen und andere Lederarbeiten bis hin zur Anfertigung von Rüstungen haben nur wenig miteinander zu tun. Aber auch in diesem Berufsfeld mag es vorkommen, dass eine Person mehrere Bereiche abdeckt. Ein Trapper weit ab von Dörfern und Städten wird die erbeuteten Felle und Häute selbst gerben und auch seine Kleidung daraus herstellen, nur eben nicht so gut wie ein reiner Handwerker.

Die Zeiten für die Herstellung geben an, wie lange der Prozess insgesamt dauert. Vor allem beim Gerben ist dabei nicht kontinuierliche Aufmerksamkeit notwendig.

Reparaturen sind meist fünf Stufen vor der Herstellung möglich. Die Qualität der Gegenstände in der nachfolgenden Liste entspricht solider Handwerkskunst. Mehr Zeit und höhere Stufen verändern Zeit und Preis teils deutlich.

Fell aufbereiten 1m ² (10)	3 Wo	4 S
Leder färben 1m ² (9)	1 Tag	2 S
Leder, fein 1m ² (7)	5 Wo	1 S
Leder, grob 1m ² (5)	4 Wo	5 K
Leder härten 1m ² (8)	1 Wo	1 S
Leder, zart 1m ² (10)	5 Wo	5 S
Lederkleidung (13)	2 Wo	4 G
Lederrüstung, verstärkt (16)	2 Wo	5 G
Lederwams (11)	1 Wo	3 G
Rucksack (6)	4 Tage	5 S
Sandalen (8)	2 Tage	1 S
Schleuder (3)	1 Std	5 K
Schuhe (9)	2 Tage	2 S
Stiefel (11)	2 Tage	3 S
Tasche (4)	1 Tag	1 S
Tier präparieren (13)	ab 3 Wo	ab 1 G

MALEREI & ZEICHNEN

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 7	500 EP
2-5	Beh 9	je 100 EP
6-10	Beh 11	je 200 EP
11-15	Beh 13	je 300 EP
ab 16	Beh 15	je 400 EP

Zeichnen bzw. Malerei inklusive der Herstellung und Handhabung der Farben sind immer getrennt zu erlernen. Vor allem beim Zeichnen dient die Stufe auch als Maß für die Geschwindigkeit, in der eine akkurate Darstellung fertig ist.

Um Notizen auf ein Blatt zu kritzeln muss man keine solche Ausbildung genossen haben, aber beispielsweise für präzise Karten sind einige Stufen in dieser Fertigkeit sicherlich kein Fehler. Auch Beschäftigungen wie das Herstellen von Spielkarten,

Buchmalerei und das Anlegen von Fresken sind Möglichkeiten, die sich ergeben.

Es wird sicher nie eine Person alle diese verschiedenen Varianten zeichnerischer oder malerischer Möglichkeiten ausschöpfen können. Auch hier kommt es ab einem gewissen Grad an Kunstfertigkeit immer zu einer Spezialisierung.

Es sollte klar sein, dass mit der Stufe in diesem Fall nur die rein technische Befähigung beschrieben werden kann, nicht aber das Gefühl für Farben, die Neigung, Dinge mit anderen Augen zu betrachten und wahrlich Neues zu schaffen.

Eine Beschreibung der genauen Möglichkeiten macht hier keinen Sinn, aber ein Lehrling (6-10) wird keine fein ausgearbeiteten Ölgemälde zustande bringen und auch ein Geselle (11-15) wird bei deren Anfertigung sicher noch ein klein wenig Präzision vermissen lassen.

Ashakans Hand huscht über das Papier und skizziert in Windeseile eine Zeichnung vom Gesicht der Hauptfrau. Später wird sein Komplize diese nutzen, um sie im Gasthaus sicher erkennen zu können.

Fähigkeiten

METALLBEARBEITUNG

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	KöK 7 Beh 5	500 EP
2-5	KöK 8 Beh 6	je 100 EP
6-10	KöK 9 Beh 7	je 200 EP
11-15	KöK 10 Beh 8	je 300 EP
ab 16	KöK 12 Beh 9	je 500 EP

Bei Gold- und Silberschmieden sind die Werte für Körperkraft und Behändigkeit vertauscht.

Die Arbeit eines Waffenschmieds hat kaum etwas mit der eines Goldschmieds zu tun. Die Tätigkeit eines Goldschmieds wiederum hat mit den Techniken eines Messingschmieds kaum etwas gemein. Und selbst in einem dieser Berufe kann eine Person alles vorstellbare herstellen.

Trotz der obigen Bemerkung kann ein Kupferschmied zur Not durchaus auch mit Eisen hantieren und ein normaler Huf- und Werkzeugschmied kann auch mal einen Brustpanzer ausbeulen.

Beschränkt sich der Spieler, so wäre eine Spezialisierung denkbar, die sich nicht auf ein Metall, sondern auf einen kleinen Bereich an Produkten bezieht. Beispielsweise könnte ein Schmied wunderbare Dolche und kleine Schwerter mit Goldverzierungen und Edelsteinen im Griff herstellen, so lange er von der Herstellung von Werkzeug oder anderen Waffen fast keine Ahnung hat.

Kupfer-, Messing und Eisenschmiede können beispielsweise folgende Gegenstände herstellen:

Gürtelschnalle (7)	30 Min	3 K
Hammer (3)	30 Min	2 K
Hufeisen (3)	15 Min	2 K
Kette - 1 m (4)	2 h	2 S
Küchenmesser (6)	2 h	1 S
Nagel (1)	10 Min	2 E
Pflugschar (8)	4 h	5 S
Schüssel (6)	3 h	2 S
Topf (7)	5 h	5 S

Kein Waffenschmied kann alles herstellen, was in der folgenden Liste zu finden ist. Reparaturen sind dagegen in vielen Fällen auch dann kein Problem, wenn eine entsprechende Waffe nicht hergestellt werden kann. Reparaturen sind deutlich unter der für die Herstellung angegebenen Stufe möglich.

Axt, Hand (9)	2 Tage	2 G
Axt, Streit (11)	6 Tage	4 G
Axt, Wurf (9)	2 Tage	1 G
Axt, Zwergen (13)	12 Tage	10 G
Degen (12)	4 Tage	6 G
Dolch (7)	1 Tag	1 G
Eisenstange	2 Tage	3 G
Flegel (9)	4 Tage	3 G
Florett (12)	4 Tage	6 G
Hellebarde	6 Tage	5 G
Kampfhammer (7)	1 Tag	2 G
Katana (14)	14 Tage	22 G
Krummsäbel (11)	5 Tage	5 G
Lanze (6)	3 Tage	4 G
Messer (7)	1 Tag	5 S
Morgenstern (7)	2 Tage	3 G
Morgenstern, Schwer (9)	5 Tage	5 G
Parierdolch (9)	3 Tage	2 G
Pfeilspitze (5)	10 Min	1 K
Pike (7)	2 Tage	2 G
Rapier (12)	4 Tage	6 G
Schwert, Bastard (9)	4 Tage	5 G
Schwert, Kurz (8)	3 Tage	3 G
Schwert, Lang (10)	4 Tage	6 G
Schwert, Zweihand (10)	6 Tage	7 G
Speer (6)	1 Tag	1 G
Speer, Wurf (6)	1 Tag	1 G
Wurfpfeil (7)	30 Min	2 K
Wurfstern (8)	2 Std	5 S
Zeki-Nun-Chakos (7)	1 Tag	1 G

„Ich habe dir gesagt, dass ich das nicht hinkomme. Aber nein, der Herr Koloss weiß es ja besser.“ Nuranur hüpfte bei seiner Tirade beeindruckend hoch für einen Zwerg.

„Du kannst einen Hammer schmieden, dann kannst du auch mein Schwert reparieren, sagt der große Herr. „Na offensichtlich wohl nicht.“ Bei den letzten Worten knallt der Zwerg dem Koloss die Einzelteile dessen Schwertes auf den Tisch, die nicht mehr wirklich zusammenpassen wollen.“

Rüstungsschmiede benötigen viel Zeit und auch diverse Anproben für ihr Schaffen. Teilweise können allerdings auch mehrere Schmiede zugleich an derselben Aufgabe arbeiten und so die real notwendige Zeit verkürzen.

Buckler (3)	2 Tage	1 G
Drachenschild (5)	3 Tage	3 G
Feldrüstung (13)	25 Tage	120 G
Kettenhandschuhe (9)	4 Tage	2 G
Kettenhaube (8)	2 Tage	2 G
Kettenhemd (8)	10 Tage	15 G
Kettenrüstung (9)	20 Tage	30 G
Kriegsharnisch (14)	33 Tage	200 G
Kriegshelm, schwer (7)	4 Tage	12 G
Ritterhelm (7)	4 Tage	10 G
Ritterrüstung (14)	30 Tage	180 G
Rüstungshandschuhe (11)	6 Tage	5 G
Rundschild, verstärkt (4)	2 Tage	2 G
Schuppenpanzer (11)	8 Tage	30 G
Teilplattenpanzer (13)	25 Tage	100 G
Topfhelm (6)	3 Tage	4 G
Turmschild (5)	4 Tage	5 G
Wächterhelm (6)	2 Tage	3 G

Bei Gold- und Silberschmieden ist die Preisangabe in der nachfolgenden Liste eine Untergrenze für simple und eher grobe Schmuckstücke ohne Verzierungen und Edelsteine. Die Preise beziehen sich dabei auf Schmuckstücke aus Silber, wird Gold oder Platin verwendet, so steigt der Preis grob auf das Fünffache bzw. auf das Achtfache an. Natürlich steigert höheres Können unter Aufwendung von entsprechend mehr Zeit den Wert je nach Verzierung erheblich.

Armreif (4)	1 Tag	4 G
Brosche (6)	2 Tage	6 G
Diadem (10)	10 Tage	25 G
Kette, grob (6)	3 Tage	5 G
Kette, fein (8)	5 Tage	8 G
Ohring (7)	2 Tage	4 G
Ring (3)	1 Tag	2 G

MUSIK

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 5	100 EP
2-5	Beh 7	je 100 EP / 10 EP
6-10	Beh 9 Psy 6	je 200 EP / 150 EP
11-15	Beh 12 Psy 7	je 350 EP / 300 EP
ab 16	Beh 15 Psy 9	je 500 EP / 600 EP

Pro bereits auf Stufe 11 erlerntem Instrument Abzug von 5 % bei den Kosten (maximal 50 %)

Nur das am weitesten trainierte Instrument zählt als legendär

Den Umgang mit einem Instrument zu erlernen ist eine langwierige, aber lohnende Aufgabe. Klare Aussagen zu den künstlerischen Fähigkeiten sind natürlich schwierig. Die Anmerkung, dass die „Kunst“ bei einem Gehilfen (1-5) nur einfache Melodien umfasst, sei aber erlaubt.

Jedes einzelne Instrument muss getrennt erlernt werden. Allerdings verringert jedes bereits bis zur Stufe 11 erlernte Instrument die Kosten wie oben angegeben.

Gesang zählt als ein eigenes Instrument, nimmt aber bei den Kosten eine Sonderrolle ein (der zweite Wert in der Tabelle). Der Einstieg in eine professionelle Ausbildung ist leicht, wahre Virtuosität dagegen erfordert viel Zeit und Übung. Ein Fehlen jeglicher Ausbildung verbietet ausdrücklich nicht das alltägliche Singen von Jedermann.

„Geht die Sonne langsam unter, legt sich Bienchen auch zum Schlaf“, singt die Mutter, während sie ihrem kleinen Sohn über das Haar streicht.

Als Lengnikass das Lied vom Grünen Gräber anstimmt dauert es nur wenige Momente, bis die gesamte Bergwerksgaststube laut einstimmt.

SCHNEIDERHANDWERK

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	Beh 6	200 EP
1-5	Beh 7	je 100 EP
6-10	Beh 8	je 200 EP
11-15	Beh 9	je 300 EP
ab 16	Beh 11	je 400 EP

Hier wurde die Herstellung von Hüten integriert, die allerdings getrennt erlernt werden sollte. Für das Stopfen von Löchern ist dagegen keine Ausbildung notwendig. Die niedrigeren Stufen betreffen das Nähen einfacher Alltagskleidung. Nach oben zu wird daraus schnell eine Kunst, wobei die Stufen weniger unterscheiden, was hergestellt werden kann, sondern in welcher Qualität. Auch bezüglich der Handhabung von empfindlicheren Stoffen und Materialien ist ein Lehrling eingeschränkt.

Zeitangaben und Preise beziehen sich auf einfache, aber solide Alltagskleidung.

Handschuhe (6)	5 Tage	5 S
Haube (5)	2 Tage	3 S
Hose (6)	3 Tage	4 S
Hut (7)	2 Tage	4 S
Jacke (5)	3 Tage	3 S
Kappe (4)	1 Tag	1 S
Kleid (5)	5 Tage	5 S
Leibchen (5)	3 Tage	3 S
Mantel (4)	3 Tage	5 S
Mieder (7)	5 Tage	1 G
Mütze (2)	1 Tag	1 S
Rock (2)	3 Tage	3 S
Rüschen (6)		
Socken (4)	2 Tage	2 S
Stickereien (7)		
Stoffpolster (Schutz) (1)	3 Tage	5 S
Strümpfe (4)	4 Tage	3 S
Unterhose (6)	2 Tage	2 S
Unterrock (2)	3 Tage	2 S
Verarbeitung von Gaze o.ä. (9)		
Verarbeitung von Seide (8)		
Verarbeitung von Spitze (7)		
Weste (5)	2 Tage	2 S
Wintermantel (5)	4 Tage	8 S

SEEFÄHREREI

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	KöK 6 Ausd 5 Beh 5	300 EP
2-5	KöK 7	je 100 EP
6-10	Ausd 7 Auff 6	je 200 EP
11-15	KöK 8 Ausd 8	je 300 EP
ab 16	Auff 7	je 400 EP

Prüfwurf W20 + Stufe (+ evtl. passende Eigenschaft)

Hier werden Fertigkeiten vereinigt, die für die Fortbewegung auf Gewässern notwendig sind. Dieser Beruf muss nur einmal erlernt werden, aber wenn man sämtliche Möglichkeiten aus der Tabelle am Ende nutzen möchte, sollte man die Kosten mindestens verdoppeln. Es ist nicht selbstverständlich, dass man mit einem Kanu auf einem wilden Fluss umgehen kann, nur weil man schon fünf Jahre sein Fischerboot hinaus auf die Wellen lenkt.

Ein Prüfwurf kann sinnvoll sein: sei es zur Navigation oder um sicher durch einen Sturm oder über Stromschnellen hinweg zu kommen. Ob und wenn ja, welche Eigenschaft dabei eine Rolle spielt kann unterschiedlich sein. Beim Navigieren durch ein Riff ist es die Auffassungsgabe, beim Kurshalten im Sturm mit Sicherheit die Körperkraft. Die zu überbietende Schwierigkeit hängt von der Situation ab.

Die folgende Liste gibt nur einen groben Eindruck, welche Bedeutung die entsprechende Stufe hat:

Ruderboot oder Kanu (1)
Fischerboot (7)
Floßbau (3)
Flößen in ruhigem Wasser (3)
Floß zur See (5)
Flussfähre (2)
Kriegsschiff (13)
Navigation, küstennah (6)
Navigation, Hochsee (11)
Navigation, Gefecht (13)
Schiff, Mehrmaster (11)
Segeljolle (6)

STEINBEARBEITUNG

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1	KöK 6 Beh 5	400 EP
2-5	KöK 7 Beh 6	je 100 EP
6-10	KöK 8 Beh 7	je 200 EP
11-15	KöK 9 Beh 8 Ausd 8	je 300 EP
ab 16	Beh 9 Ausd 9	je 500 EP
Gnome mit Erdwahrnehmung und Zwerge		-10 %

Die Berufe Steinmetz, Minenarbeiter und Edelsteinschleifer haben nur marginal etwas miteinander zutun, aber bei einem Schürfer mit eigener kleiner Mine könnten Fertigkeiten aus allen drei Bereichen zusammenkommen. Normalerweise sind die drei Berufe aber getrennt zu erlernen.

Bezogen auf Steinmetzarbeiten kann die Stufe nur als grobes Maß für die mögliche Detailliertheit benutzt werden. So wird ein Gehilfe (1-5) sicherlich nur grob zuhauen können, während ein Meister (ab 16) aus dem Stein Formen hervorzaubert, die man sonst nur bei Holz für möglich hielt.

Bei einem Minenarbeiter bedeutet eine höhere Stufe eine bessere Chance eine Edelstein- oder Erzader zu finden und sie wirkt sich darauf aus, wie weit diese ausgebeutet werden kann. Als grobe Faustregel könnte man einen Prozentsatz ansetzen, der der vierfachen Stufe entspricht. Und auf die Mine eines Lehrlings (6-10) sollte man in Sachen Sicherheit nicht zu sehr bauen.

Erst ein Lehrling (ab 6) im Edelsteinschleifen kann den Wert eines unbearbeiteten Steins sicher schätzen. Für die Bearbeitung eines Steins ist eine Stufe erforderlich, die mindestens der Härte des Steins (nach Mohs-Skala) entspricht. Ansonsten gibt die Stufe hauptsächlich die Qualität der Arbeit und damit die Wertsteigerung durch den Schliff an. Dieser beträgt grob die doppelte Stufe in Prozent.

TANZ

STUFE	ANFORDERUNGEN	KOSTEN
1-5	Beh 5 Bew 4	je 20 EP
6-10	Beh 9 Psy 6	je 100 EP
11-15	Beh 12 Psy 7	je 250 EP
ab 16	Beh 15 Psy 9	je 600 EP

Nein, nicht jeder kann tanzen, aber die Grundzüge sind doch recht leicht zu erlernen. Ob das Ganze dann ansehnlich ist oder für einen eventuellen Partner schmerzfrei abläuft, ist sicherlich auch von Behändigkeit und Beweglichkeit abhängig.

Ab dem Titel eines Lehrlings (6-10) beginnt die Einweisung in kompliziertere höfische Tänze und ab dem Titel des Gesellen (11-15) all das, was Tanz zur bühnenreifen Kunst macht. Natürlich darf man einer Spielfigur auch ohne solche Karriere höhere

Werte verleihen, um ihr ausgesprochene Eleganz in den ganz normalen Gesellschaftstänzen zu verleihen, was durchaus auch diplomatisch relevant werden könnte.

„Gute Dame, ihr bewegt euch wie eine Feder im lauen Frühlingswind.“ Lord Andicur setzt zu einer weiteren schwungvollen Drehung an.

Und im Gegensatz zu ihrer gleichlautenden Bemerkung zu anderen Partnern zuvor antwortet die Tochter von Graf Sereliar diesmal vollkommen ehrlich: „Nur weil eure flinken Füße der Wind sind, der mich schweben macht, mein Herr.“

Fähigkeiten



Magie

Beeinflussung der Elemente

VORBEMERKUNGEN

Anmerkungen zu etwas, das es vielleicht nicht gibt

Magie

Was ist Magie?

Es sei noch einmal klargestellt: ein Nachweis für die Existenz von Magie wurde bisher nicht erbracht. Die Gelehrten stellen sich Magie als verbindendes Gewebe zwischen den Elementen vor, aber mehr als eine Hypothese ist dies nicht.

Wir wollen nicht Erbsen zählen, wie es mancher Kleingeist der Universität von Tiluna gerne tut. In diesem Kapitel wird Magie als Sammelbegriff für jegliche Art von Einflussnahme auf die Elemente und damit das Gefüge der Welt verwendet.

In der Welt von Feenlicht ist Magie nicht eine Möglichkeit zur Erlangung grenzenloser Macht. Ein flammendes Inferno allein durch Geisteskraft? Das Herbeirufen weltzerstörender Gewalten dämonischer Stärke oder das Zurückrufen eines Freundes aus dem Tod? Wer sich nach imposanten Spezialeffekten sehnt, der wird von dieser Welt und ihrem Spielsystem hoffnungslos enttäuscht werden.

Aber stellen wir uns einige andere Situationen vor:

Ein alter Mann berührt das Weinglas vor sich einen kurzen Moment lang und rau-reif überzieht mit kaum hörbarem Knistern langsam die Oberfläche.

Eine Elfe mitten im Großen Wald blickt in eine bestimmte Richtung und erst geraume Zeit später erscheint genau von dort ein Fremder, den ihr menschlicher Begleiter trotz guter Ohren nicht hören konnte.

Nach einigen scheinbar sinnlosen Silben und einem schnellen Wischen mit der flachen Hand ändert sich die Farbe der Knöpfe am Wams eines schmunzelnden Gauklers vor den Augen seines Publikums.

Natürlich kann Magie noch mehr bewerkstelligen. Die Mystik liegt aber in all den Kleinigkeiten, in der Alltäglichkeit von bescheidenen Wunderdingen, die in dieser Welt eben keine Wunder darstellen. Für die Magie in Feenlicht gilt in besonderer Weise, was für das gesamte Spielsystem gilt: Trotz der fantastischen Aspekte ergibt diese Welt ein Ganzes – ist konsistent und glaubhaft.

Obwohl es paradox erscheinen mag, sind gerade für die Wahrung der Freiheiten, die eine solche Welt atmen lassen, klare Regeln unumgänglich. Von solchen abzuweichen, wo das Rollenspiel (nicht die Effekthascherei) danach verlangt, ist kein Problem.

Grundlegendes

Bei den verschiedenen Arten von Magie ergeben sich Unterschiede, je nach Element und auch abhängig von Volk oder der Art der Einflussnahme.

So unterschiedlich diese Möglichkeiten sind laufen sie doch alle auf das selbe Prinzip heraus: Ein Teil eines Elements wird in seiner Position, Konzentration oder Ausformung verändert. Das ist meist unmöglich, wenn man die Verteilung eines Elements vor einer Einflussnahme nicht kennt.

Magier erschließen sich diese Strukturen durch genaue Beobachtung in Kombination mit jahrelang angelegtem Wissen über die stofflichen Elemente. Druiden spüren das Element Leben um sich herum und können auch die Veränderungen, die sie bewirken genau wahrnehmen. Hexen zerran im bildlichen Sinne impulsiv und ohne große Kontrolle an der Struktur der Welt und verändern sie so umfassend wie kaum sonst jemand, aber auch ohne die Veränderungen genau steuern zu können.

Damit eine Einflussnahme stattfinden kann muss das entsprechende Element erst einmal vorhanden sein. Auch bezüglich der Quellen für ein Element gibt es Unterschiede.

Magier benutzen in den meisten Fällen Materialien, in denen eine klar definierte Menge eines Elements gebunden vorliegt, wie sie sagen. Sie lösen durch seltsame Bewegungen und Laute das Element und verschieben es dann wiederum durch Bewegungen und Geräusche, kombiniert mit einer ordentlichen Portion an Konzentration. Die Kenntnis all der passenden Gesten und Laute folgt dabei gewissen konsistenten Regeln, die die Magier über die Jahrhunderte hinweg erforscht haben. Ihr Zugang zur Magie ist demnach eher wissenschaftlich.

„Glas“, verkündet Meister Laruhm und hält dabei eine kleine Murmel hoch, in der sich das Sonnenlicht bricht, „Glas enthält das Element Wasser.“

Der junge Dozent vollführt mit der freien Hand eine schwingende Bewegung und summt eine kurze leise Melodie. Die Murmel ist verschwunden und in der hohlen Hand des Meisters erscheint einen Moment später eine kleine Menge Wasser wie aus dem Nichts.

Elfen fühlen sich mit viel Geduld behutsam in das Gefüge der Elemente um sich herum ein und lenken diese dann mit ihrer Wahrnehmung langsam in leicht veränderte Bahnen. Die Magie der Elfen ist dadurch wesentlich langsamer als die Spruchmagie der Magier, aber beständiger und flexibler.

Als Messgröße wird in den Regeln von sogenannten Elementarpunkten gesprochen. Auf diese Weise können Effekte miteinander verglichen und der Zeitbedarf für bestimmte Wirkungen, bzw. deren Schwierigkeit bestimmt werden.

Enathralas berührt den moosbewachsenen Stein vor sich nur ganz sanft und schließt die Augen. Langsam tastet er seine Empfindung für die Stabilität unter dem Moos weiter vor in das harte Material.

Geraume Zeit später hat er das innere des faustgroßen Brockens erfasst, folgt im Geiste den Unregelmäßigkeiten außen und der klaren Struktur der Kristalldruse im Inneren. Er muss den Stein nicht aufbrechen, um sich an seiner Schönheit zu erfreuen.

Für einen Magier bedeutet eine größere Menge an Elementarpunkten, dass mehr Übung notwendig ist, um den Effekt sicher hervorrufen zu können. Bei der Beeinflussung des Elements Leben durch einen Druiden benötigt ein stärkerer Effekt mehr Zeit und wenn ein Kobold auf das Prinzip Chaos Einfluss nimmt, dann bedeutet ein höherer Aufwand neben Anderem auch ein erhöhtes Risiko dafür, dass alles mögliche schief gehen kann.

Axlich hat sich erfolgreich an Nireenna angeschlossen. Seine Freunde feixen schon auf der anderen Seite des Dorfplatzes. „Baaaah!“ schreit Axlich und zieht das Mädchen an ihrem langen Zopf. Erwartungsgemäß kreischt Nireenna ängstlich.

Aber auch der Lausbub schreit laut auf. Allerdings nicht aus Schreck, sondern vor Schmerz, denn sein Gesicht und sein Hals fühlen sich schlagartig so an als hätte man ein glühendes Eisen darüber gezogen.

Magie

SPRUCHMAGIE ALLGEMEIN

Schnelle Wirkungen, wenig Flexibilität

EINFÜHRUNG

„Gelehrter der stofflichen Elemente“, so nennen sich die Mitglieder dieser Zunft meist untereinander. Aber seltsamer Weise hält sich die kürzere Bezeichnung „Magier“ hartnäckig.

Manch ein Magier besitzt ein spezielles Gespür für eines oder mehrere der stofflichen Elemente, aber notwendig ist es für die Ausübung dieser Kunst nicht. Ein wacher Verstand, sprachliches Talent und eine gewisse Fingerfertigkeit sind entscheidender.

Magier gehen die Beeinflussung von Feuer, Wasser, Erde und Luft rein wissenschaftlich an. In vielen Jahrhunderten des Experimentierens wurde ein beeindruckendes Wissen angesammelt, wie welche Effekte bewerkstelligt werden können. Dabei sorgen passende Bewegungen, verschiedene, meist sinnlos klingende Silben oder Geräusche und vor allem ein erhebliches Maß an Konzentration dafür, dass sich die Realität dem Willen beugt.

Eine Wissenschaft im Sinne unserer Physik oder Chemie der realen Welt ist die Magie demnach kaum, eher eine Ansammlung von lange erforschten Prinzipien aus Ursache und Wirkung, die aber immer wieder Überraschungen bereit halten. So kann der selbe Effekt durch teils sehr unterschiedliche Beschwörungsformeln erreicht werden, von denen manche effektiver sind als andere.

Die Beeinflussung der stofflichen Elemente kann im Prinzip von Jedermann erlernt werden, wenn er die notwendigen Voraussetzungen besitzt. Dies geht sogar so weit, dass mit entsprechender Mühe auch ein Laie die eine oder andere magische Beschwörungsformel – wir wollen im Folgenden von einem Spruch reden – erlernen kann. Allerdings ist die Chance, dabei einen Fehler zu machen

deutlich höher als bei einem ordnungsgemäß ausgebildeten Magier. Ein Laie kann auch nie selbst einen neuen Spruch entwickeln oder verbessern.

Als Quelle nutzen Magier für gewöhnlich geeignete Materialien. Ein bestimmter Spruch ist dabei nie an ein bestimmtes Material als Quelle gebunden, sehr wohl aber an eine genau passende Menge des betroffenen Elements. Deshalb sind die Portionen an Schwefel, Glas oder was auch immer für Stoffen peinlichst genau abgewogen.

All diese Vorbereitung hat auch einen entscheidenden Vorteil: Spruchmagie ist im Vergleich zu anderen Möglichkeiten der Beeinflussung sehr schnell. Ein Wassermagier kann die Menge seines Elements, die in einer Glasperle gebunden ist fast augenblicklich nutzen.

Viel später, als die Beeinflussung der stofflichen Elemente schon eine weit entwickelte Kunst war, kam es zu der großen Entdeckung, dass sich auch das Element Licht in Form von Spruchmagie nach klaren Rezepten beeinflussen lässt. Einige Zeit danach wiederum wurden sogar Möglichkeiten für die Beeinflussung des Verstandes gefunden. Die Techniken weichen von denen der Magier aber so stark ab, dass diese als eigene Disziplin der Visionären Künste erlernt werden müssen. Deren Anhänger werden, je nach Schwerpunkt, als Visionisten oder Mentalisten bezeichnet.

Das Erlernen von Spruchmagie entspricht nicht dem Naturell der Elfen. Sämtliche Fertigkeiten aus diesem Bereich kosten für Waldelfen das Doppelte, für Grauelven 50 % und für Halbelfen 20 % mehr Erfahrungspunkte.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Dieser Wert wirkt sich auf die Erfolgchancen beim Einsatz, auf die Kosten für das Erlernen, den Bedarf an Ausdauerpunkten und auf die Geschwindigkeit eines Spruches aus. Seine Berechnung ist aufwändig aber pro Spruch nur einmal notwendig. Auf der Homepage gibt es eine Tabellenkalkulation, die einem die Rechnerei weitestgehend abnimmt.

Wichtig ist beim Entwurf, die Wirkung jedes Spruches in ihrer Flexibilität zu beschränken. Ein Spruch, der ein Glas Wasser zum Kochen bringt kann nicht auf ein lebendes Wesen angewandt werden, denn in diesem haben die Elemente eine völlig andere Struktur. Die letzte Entscheidung darüber was möglich ist, liegt beim Spielleiter.

Für die Berechnung der Schwierigkeit werden die unten folgenden Werte benötigt. Wenn da beim ersten Durchlesen Schwindelgefühle aufkommen: ein Beispiel folgt im Anschluss. Ein erneutes Durchlesen dieser Liste nach Studium des Beispiels macht das Vorgehen dann hoffentlich klarer.

Wirkung

$$\text{Grundwert: } G = E_{\text{Max}} + (E_{\text{Max}} - E_{\text{Min}})$$

Die Wirkung wird in Elementarpunkten angegeben. Einen Spruch mit Flexibilität auszustatten macht ihn komplizierter, deshalb spielt nicht nur die Maximalwirkung, E_{max} sondern auch deren Variabilität $E_{\text{Max}} - E_{\text{Min}}$ eine Rolle.

Der Grundwert G wird nacheinander mit mehreren Faktoren multipliziert, zu finden in Listen bei jedem Element. Eine Gesamtübersicht dieser Listen finden Sie bei den Kurzanleitungen (Seite 266).

Reichweite

$$\text{Faktor: } R = R_{\text{Max}} + (R_{\text{Max}} - R_{\text{Min}})$$

R_{Max} steht für den Wert aus der Tabelle, der der maximalen Reichweite entspricht und R_{Min} dem Tabellenwert, der der minimalen Reichweite entspricht. Ähnlich wie bei der Wirkung spielt nicht nur der Maximalwert, sondern auch Varianz eine Rolle.

Wirkungsgebiet & Details

$$\begin{aligned} \text{Faktor: } W = 1 &+ (\text{Abstand von WMax zum Wert } 0) \\ &+ (\text{Abstand von WMax bis WMin}) \\ &+ (\text{Abstand von WMax bis } D) \end{aligned}$$

Die Tabelle enthält in diesem Fall den Wert Null nahe der Mitte. Sowohl das weiträumige Verteilen eines Elements als auch die Konzentration auf einen kleinen Bereich ist schwieriger.

W_{Max} und W_{Min} stehen für die Tabellenwerte zu maximaler und minimaler Reichweite. D steht für die Größe der kleinsten Details des Wirkungsgebietes. So ist es einfacher, etwas in einer diffusen Wolke zu verteilen, als dieser Verteilung Form zu geben.

Bewegte Ziele

Spruchmagie so zu lenken, dass sie auch ein bewegtes Ziel sicher erreicht, ist kniffliger. Soll ein Spruch diese Möglichkeit beinhalten, so kommt ein weiterer Faktor hinzu.

Lebende Ziele

Lebendige Ziele bilden eine komplexe Struktur aus verschiedensten Elementen, die auch noch ständig im Wandel ist. Sprüche, die auf lebende Wesen wirken sollen, werden durch noch einen Faktor weiter erschwert. Ohne den obigen zusätzlichen Faktor für bewegte Ziele müsste ein Ziel solcher Magie allerdings als Ganzes nahezu still verharren.

Komponenten

Spruchmagie erfordert eine Kombination aus Lauten (vokale Komponente) und darauf abgestimmten Körperbewegungen (Bewegungskomponente). Dies bedeutet auch, dass ein Magier seine Bewegungsfähigkeit nicht durch sperrige Rüstung oder schweres Gepäck allzu sehr einschränken sollte.

Durch Erhöhung der Schwierigkeit mittels weiterer Faktoren kann auf reine Handbewegung oder auf kleine Bewegungen der Finger reduziert werden. Ähnliches gilt für einen Verzicht auf die vokale Komponente.

Im Gegensatz zu allen anderen Eigenschaften eines Spruches können die Komponenten auch noch später optimiert werden. Die für eine solche Verbesserung notwendigen Erfahrungspunkte entsprechen dann nur der Differenz zwischen neuem und altem Spruch. Nachdem diese Forschung abgeschlossen wurde, kann der Magier in jeder Situation entscheiden, welche Variante des Spruches er verwendet. Bei fehlender Ausbildung in Magie ist diese nachträgliche Verbesserung nicht möglich. Der veränderte Spruch muss für die vollen Kosten neu erlernt werden.

Es muss immer eine passende Quelle für das entsprechende Element zur Verfügung stehen (materielle Komponente). Diese muss die notwendige Menge an Elementarpunkten möglichst genau zur Verfügung stellen.

Kombination von Elementen

2 Elemente x 1,5 3 Elemente x 2
4 Elemente x 3

Sollen in einem Spruch mehrere Elemente beeinflusst werden, so wird die Schwierigkeit für jedes Element einzeln ermittelt. Deren Summe wird dann noch je nach Anzahl der verwendeten Elemente mit einem zusätzlichen Faktor multipliziert.

Ein Beispiel samt Rechnung

Ein Feuerspruch soll ein kleines Metallobjekt wie beispielsweise eine Münze zum Glühen bringen.

Wirkung

Aufheizen um 1° kostet für 1 kg einen Elementarpunkt. Bei einer Münze (ca. 10 g), sind es 100° pro Elementarpunkt. Für ein Glühen bei 1000° ergibt das 10 (E_{Max}). Für Spielraum soll die Wirkung zwischen 2 (E_{Min}) und 10 liegen. Der Abstand zwischen E_{Max} und E_{Min} ist also 8. Damit sind die Grundkosten:
 $G = 10 + 8 = 18$

Reichweite

Die Wirkung soll in direkter Nähe ebenso wie in bis zu 3 m Entfernung möglich sein. In der Tabelle zur Feuermagie steht bei 0 m die 1 (R_{Min}) und bei 3 m die 1,2 (R_{Max}). Der Faktor für Reichweite ist damit:
 $R = 1,2 + (1,2 - 1) = 1,4$

Wirkungsgebiet und Details

Das Zielgebiet hat eine Größe im Bereich von Zentimetern und muss nicht variiert werden. Die Werte W_{Min} und W_{Max} sind damit beide -0,2. Die Münze hat Details in Millimetergröße. Damit ist der Wert für D gleich -0,5. Der Abstand von W_{Max} zur 0 ist 0,2, der zwischen W_{Max} und W_{Min} ist 0 und der zwischen W_{Max} und D ist 0,3. Damit ist der Faktor:
 $W = 1 + 0,2 + 0 + 0,3 = 1,5$

Besondere Ziele und Komponenten

Der Spruch soll auf ein ruhendes Ziel wirken und Münzen sind wenig lebendig, zusätzliche Faktoren aus diesen Gründen entfallen damit. Der Spruch soll aber unbemerktes Zündeln möglich machen, deshalb soll er mit minimalen Gesten funktionieren, was für einen weiteren Faktor von 1,5 sorgt. Das Weglassen der vokalen Komponente sorgt nochmals für einen Faktor von 1,1.

Gesamtkosten

Der Spruch hat insgesamt diese Schwierigkeit:
 $18 \cdot 1,4 \cdot 1,5 \cdot 1,5 \cdot 1,1 = 62,37$ also 62

Der Spruch ist flexibel genug, um eine Münze nur sehr heiß zu machen, so dass sich jemand daran die Finger verbrennt, oder man könnte ein Hemd zum Qualmen bringen, weil einer der Metallknöpfe heiß läuft. Dazu darf sich dieser aber nicht bewegen.

Notwendige Erfahrung

Um den Spruch zu erlernen, ist der Wert S an Erfahrungspunkten anzusammeln. Eine Verbesserung der Komponenten ist für ausgebildete Magier auch nachträglich für den Differenzbetrag möglich.

Geschwindigkeit

Wie Waffen wird auch Sprüchen im Kampf ein Geschwindigkeitswert zugeordnet (physikalisch unsinnig gilt hier: je mehr, desto langsamer). Die Geschwindigkeit ist ein bestimmter Bruchteil der Schwierigkeit (stets aufzurunden) der je nach Element unterschiedlich ausfällt.

Ausdauerpunkte

Unabhängig von den Komponenten bedeutet ein Spruch pro angefangene 20 Punkte an Schwierigkeit einen Verlust von einem Ausdauerpunkt (1 AP).

Spruchausführung

Prüfwurf $W100 + \text{Auff} + \text{Eigenschaft des Elements}$
+ Elementarfertigkeit des Elements
- Verletzungsabzüge $\times 10$

Zu überbieten: Schwierigkeit + Erschöpfung
+ 20 bei Kampf, Lärm, Ablenkung
+ 50 (gesamt) falls angegriffen

Erschöpfung = Vorrundenschwierigkeit : 2

Ein erlernter Spruch kann beliebig oft eingesetzt werden, allerdings ist nicht immer sicher, dass die angestrebte Wirkung auch erreicht wird.

Der ununterbrochene Einsatz von Magie zehrt an der Konzentrationsfähigkeit. Die Erschöpfung ist die Hälfte der Gesamtschwierigkeit aus der vorangegangenen Runde inklusive aller Aufschläge (z.B. durch Ablenkung). Dies gilt auch dann, wenn der letzte Spruch länger zurückliegt (der verbliebene Erschöpfungswert halbiert sich jede Runde, bis er unter 1 sinkt und damit verschwindet).

Zu einem W100 wird die Auffassungsgabe des Magiers und die Eigenschaft des entsprechenden Elements (z.B. Körperkraft bei Erdmagie) hinzugezählt, womit die Schwierigkeit des Spruches übertroffen werden muss. Ausgebildete Magier erhalten auf den Wurf einen Bonus, der ihrer Elementarfertigkeit des entsprechenden Elementes entspricht.

Bei Sprüchen, die mehrere Elemente kombinieren, wird die schwächste Elementarfertigkeit verwendet. Verletzungen der Eigenschaften führen wie bereits erklärt zu einem Abzug auf alle Prüfwürfe, die von dieser Eigenschaft abhängen. Bezüglich Spruchmagie werden diese Abzüge verzehnfacht. Ist zum Beispiel die Auffassungsgabe eines Feuermagiers mit 1,3 Punkten und die Beweglichkeit mit 1,1 Punkten geschädigt, dann muss er beim Zaubern einen Abzug von insgesamt -24 hinnehmen.

Xerwglenn hat vor zwei Runden Magie mit einer Schwierigkeit von 120 Punkten eingesetzt. In der Folgerunde lag die Erschöpfung also bei 60, wurde aber nicht erhöht, da Xerwglenn keinen neuen Spruch ausführte. In der nächsten Runde sinkt die Erschöpfung wieder auf die Hälfte und liegt jetzt bei 30.

Der Magier möchte jetzt einen Feuerspruch einsetzen, der die Beweglichkeit seines Freundes Rungar kurzzeitig steigert, welcher gerade zwei wütende Räuber davon abhält, an Xerwglenn heran zu kommen. Die Schwierigkeit des neuen Spruches beträgt 150. Da die Situation hektisch ist, kommt der entsprechende Aufschlag von 20 auch noch dazu. Insgesamt muss Xerwglenn also den Wert 200 überbieten.

Xerwglenn besitzt eine Auffassungsgabe von 18, eine Beweglichkeit von 15 und eine Feuerfertigkeit von 150. Sein Spieler würfelt mit einem W100 eine 37, was mit den Aufschlägen insgesamt 220 ergibt. Der Spruch gelingt also.

Wäre der Magier wie weiter oben verletzt, dann würde der Abzug von -24 dafür sorgen, dass der Spruch knapp misslingt.

LANGSAME MAGIE

Schwierigkeit x 1,5 geteilt durch Anzahl an Runden
Prüfwurf jede Runde
Pro bereits absolvierte Runde zus. 2 AP Verlust

Ist ein Magier in einem Element ausgebildet, so kann er manche Wirkung auch allmählich erzielen. Die Gesamtschwierigkeit wird dafür zwar um 50 % erhöht, dann aber gleichmäßig auf mehrere Runden verteilt. Dieser Bruchteil ist auch der Wert, der für das Erlernen dieser Magie notwendig ist und die Erfolgchancen bestimmt. So könnte beispielsweise nach und nach immer mehr des Elementes Feuer in ein großes Stück Metall transferiert werden, bis dieses schließlich glüht.

Ein Spruch muss von vornherein als langsame Magie entworfen sein. Es ist nicht möglich, einen bereits ausgearbeiteten Spruch je nach Situation in die Länge zu ziehen. Außerdem ist bei der Ausführung in jeder Runde ein Prüfwurf wie oben beschrieben notwendig, wobei sich die Schwierigkeit von Runde zu Runde durch die angesammelte Erschöpfung erhöht.

Die Aufrechterhaltung einer bisher hervorgerufenen Wirkung ist anstrengend und sorgt pro bereits vergangene Runde für einen zusätzlichen Verlust von 2 AP. Allein diese Tatsache setzt der beliebigen Ausdehnung langsamer Magie Grenzen.

Es sollte auch die Logik nicht zu kurz kommen: Ein solches Ausdehnen bei der Spruchdurchführung ist nicht immer sinnvoll. So könnte man natürlich versuchen, ein ganzes Haus in Brand zu setzen, indem man darin über 100 Runden hinweg genügend Feuer ansammelt. Da ein so großes Objekt aber andauernd angestaute Wärme wieder verliert, dürfte dieser Versuch nur den Magier erschöpfen und das Haus nicht mal leise anwärmen.

Auch beim Angriff auf lebende Ziele ist diese Möglichkeit meist völlig sinnlos.

KOOPERATIVE MAGIE

Bei Charaktererstellung 500 EP
Später im Verlauf 1000 EP
Nur einmal für alle Elemente notwendig

Schwierigkeit (Prüfwurf und Lernkosten) wird für Beteiligte wie folgt reduziert

2 Magier	x 0,55	3 Magier	x 0,40
4 Magier	x 0,32	5 Magier	x 0,28
6 Magier	x 0,25	7 Magier	x 0,22
8 Magier	x 0,21	9 Magier	x 0,20
10 Magier	x 0,19	11 Magier	x 0,18
12 Magier	x 0,17		

Schwierigkeitsaufschlag bei Lärm etc. +40 statt +20
Aufschlag im Kampf +100 statt +50

Die Geschwindigkeit und der Ausdauerverlust wird anhand der Gesamtwirkung berechnet. Kooperative Magie ist langsam und anstrengend.

Kooperative Magie muss eigens erlernt werden, denn das Abstimmen auf die Bewegungen und Gesten anderer Magier benötigt einiges an Übung. Mehrere Magier können ihre Kräfte verbinden, um mehr zu erreichen als alleine. Ein solcher Spruch muss von Beginn an als kooperative Magie erforscht werden. Die Anzahl der Teilnehmer wird dabei eindeutig festgelegt.

Die Schwierigkeit für Lernen und Durchführung für jeden einzelnen Magier wird mit dem Wert aus der obigen Tabelle multipliziert. Auf diese Weise kann durchaus beachtliches geleistet werden, aber mit steigender Zahl an Beteiligten wird die Sache immer weniger effizient.

Kooperative Magie ist im Allgemeinen keine Option für hitzige Situationen, denn ein Fehler bei nur einem der Magier lässt alles scheitern. Da bei solcher Zusammenarbeit auch die Position der Personen zueinander von entscheidender Bedeutung ist, verdoppelt sich der Aufschlag auf die Schwierigkeit wegen hektischer Situationen.

FEUERSPRÜCHE

Wenn es wirklich heiß oder kalt werden soll

Feuermagie kann die Temperatur verändern, Materialien entzünden oder bei lebenden Wesen Einfluss auf die Beweglichkeit nehmen. Das Element besitzt eine größere Tendenz, sich zu vermehren als andere. Deshalb kann es schnell und in großen Mengen transferiert werden. In seinen Feinheiten ist es dagegen schwer zu meistern.

Die vokale Komponente eines Feuerspruchs klingt wie Brabbeln oder Murmeln mit teils abrupten Wechseln der Tonhöhe und Lautstärke. Kombiniert mit den rasant hin und her wedelnden Armen und den meist hektischen Hüpfen wirkt das für einen Außenstehenden durchaus amüsant, zumindest so lange, bis ihn die Wirkung der Feuermagie trifft.

Magier kommen völlig ohne echtes Gespür für die stofflichen Elemente aus, aber eine gewisse Begabung ist natürlich hilfreich. Ein kurzes Überfliegen der Feuerbegabungen (Seite 114) ist anzuraten.

FEUERFERTIGKEITEN

Magie der stofflichen Elemente

Ab Auffassungsgabe 16 500 EP / 2000 EP

Die Grundausbildung für alle Magier; erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Sie muss nur einmal erlernt werden. Späteres Lernen ist teurer und benötigt ein Jahr.

Feuermagie

Erst nach Magie der stofflichen Elemente erlaubt

Ab Beweglichkeit 10 500 EP / 2000 EP

Dies ist Grundlage für den Entwurf eigener Sprüche, sowie langsame und kooperative Magie. Auch diese Fertigkeit ist bei späterem Erlernen teurer und bedarf eines Jahres Studium.

Feuerfertigkeit

Erst nach Feuermagie erlaubt

+1 bis +100 je 20 EP +101 bis +200 je 30 EP
+201 bis +300 je 40 EP +301 bis +400 je 50 EP usw.

Legendär ab +400 2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere +50 + 1 %

Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Feuerfertigkeit entspricht. Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Feuer noch Auffassungsgabe und Beweglichkeit addiert.

Entschlüsselung von Feuerquellen

Pro Quelle 50 EP

Das Extrahieren des Elementes Feuer aus einem geeigneten Material gestaltet sich je nach Stoff unterschiedlich und muss eigens erlernt werden.

Umgebung pro Runde	5
1 g Kohle	2
1 g Wachs	2
1 Tropfen Öl	5
1 g Schwefel	10
Kerzenflamme	20
1 g Phosphor	20
Fackelflamme	100
1 l siedendes Wasser	100
glühendes Metall	200
1 g Feueropal	500
Lagerfeuer	500
Feueressenz	über 1000

Das Ansammeln aus der Umgebung kann nur maximal fünf Runden am Stück erfolgen, da sich das Element nur schwer vor einer Verwendung in Schwebe halten lässt. Von einem Material bleibt meist nur weiße Asche zurück, ohne dass dort eine Flamme oder Hitze entsteht. Wird das Feuer aus heißen Objekten gewonnen, so kühlen diese deutlich ab.

SPRUCHERSTELLUNG

Wirkungen

Beispiele mit Aufwand an Elementarpunkten

pro °C und kg	1
Docht entzünden	5
1 AP Verlust	5
Beweglichkeit +1 für 2 Runden	10
Beweglichkeit -1 für 2 Runden	25
Schaden 0,1	10

Da beim Entzug von Beweglichkeit das Ziel selbst die Quelle ist, ist die zugehörige Magie kniffliger. Der höhere Wert entspricht also nicht wirklich mehr verschobenen Elementarpunkten. Ein dauerhafter Schaden wird zumeist durch Überhitzen eines bestimmten Körperteils erreicht.

Reichweite

0 m	1	1 m	1,05
2 m	1,1	3 m	1,2
4 m	1,3	5 m	1,5
6 m	1,6	7 m	1,7
8 m	1,8	9 m	1,9
10 m	2	pro + 1 m	+0,2

Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	- 1	1 mm	- 0,5
1 cm	- 0,2	1 dm	0
1 m	0,1	2 m	0,2
3 m	0,5	6 m	1
pro + 1 m	+ 0,5		

Ziele und Komponenten

Bewegt	1,2	Lebend	1,6
Nur Handbewegungen	1,2		
Minimale Gestik	1,5 (statt 1,2)		
Ohne Stimme	1,1		

Geschwindigkeit

Körperbewegungen	Schwierigkeit : 15
Nur Handbewegungen	Schwierigkeit : 25
Minimale Gestik	Schwierigkeit : 50

Das Ergebnis wird immer aufgerundet.

BEISPIELE FÜR SPRÜCHE

Entzünden

Wirkung: 5

Reichweite: Berührung (Faktor 1)

Gebiet: 1 mm bis 1 mm (Faktor $1 + 0,5 + 0 + 0 = 1,5$)

Minimale Gestik und keine Stimme (Faktor 1,65)

Schwierigkeit: 12 Geschwindigkeit: 1 1 AP

Der Docht einer Kerze oder ein anderes kleines und leicht brennbares Objekt wird entzündet, ähnlich wie beim Gebrauch von Zunder (Wind oder Feuchtigkeit verhindern ein Entflammen). Das Wachs der Kerze kann dabei als Quelle dienen.

Kerze löschen

Wirkung: 20 (die Flamme ist Quelle)

Reichweite: 1 m (Faktor 1,05)

Gebiet: 1 m (Faktor $1 + 0,1 + 0 + 0 = 1,1$)

Minimale Gestik und keine Stimme (Faktor 1,65)

Schwierigkeit: 38 Geschwindigkeit: 1 2 AP

Das große Gebiet erscheint nur zunächst widersinnig, denn in diesem Fall ist die Flamme die Quelle des Feuers, das großräumig verteilt werden muss, um ein erneutes Aufflammen sicher zu vermeiden.

Brandblasen

Wirkung: 90

Reichweite: 0 bis 3 m (Faktor $1,2 + 0,2 = 1,4$)

Gebiet: 1 bis 2 m, Details ca. 1 dm ($1 + 0,2 + 0,1 + 0,2 = 1,5$)

Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,92)

Schwierigkeit: 363 Geschwindigkeit: 25 19 AP

Der gesamte Körper eines Gegners erleidet Verbrennungen. Ausdauer, Behändigkeit und Beweglichkeit werden mit je 0,3 Punkten geschädigt. Wer nun enttäuscht ist, der lese bei den Regeln zum Kampf nach und überlege, wie viel notwendig ist, um 9 Punkte Schaden bei einem verteidigungsfähigen Gegner zu verursachen. Im Gegensatz zu harten Waffen kann Magie, wenn der Spruch klappt, nicht aufgehalten werden.

Magie

Mücke verbrennen

Wirkung: 10 (0,1 Schaden)

Reichweite: 0 bis 5 m (Faktor 2)

Gebiet: 1 cm, 1 mm Details (Faktor $1 + 0,2 + 0 + 0,3 = 1,5$)

Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,92)

Nur Handbewegungen (Faktor 1,2 - warum aufstehen?)

Schwierigkeit: 69 Geschwindigkeit: 3 4 AP

Man stelle sich vor, man könne eine dieser kleinen Insekten, die einem eine ganze Nacht Schlaf rauben, mit einer kurzen Handbewegung abschaffen. Da soll noch einer sagen, dass Magie nicht auch im Kleinen ungemein nützlich sein könne.

Tee kochen

Wirkung: 70-90 (1 l von 10° bis 30° auf 100°)

Reichweite: 1 m (Faktor 1,05)

Gebiet: Teekanne (Faktor 1)

Nur Handbewegungen (Faktor 1,2)

Schwierigkeit: 139 Geschwindigkeit: 6 7 AP

Feuermagier haben's leichter, auch in ihrer Freizeit. Die Grundschwierigkeit ist erhöht (90 + 20), damit man sich an die Anfangstemperatur des Wassers anpassen kann.

Schutz vor Kälte

Wirkung: 400 über 20 Runden (80 kg Körper, max. 5° wärmer)

Reichweite: Berührung (Faktor 1)

Gebiet: 1 m bis 2 m, Details unerheblich (Faktor 1,3)

Minimale Gestik (Faktor 1,5)

Lebendes Ziel (Faktor 1,6)

Schwierigkeit: 94

5 AP + 2 AP pro bereits vergangene Runde

Durch längere Konzentration wird einem unterkühlten Körper Wärme zugeführt. Das kann genutzt werden, um einen halb erfrorenen Wanderer behutsam aufzuwärmen. Eingewickelt in warme Felle könnte man mit diesem Spruch auch in Eis und Schnee dafür sorgen, dass man hin und wieder einigermaßen warm wird.

Man sollte nicht übersehen, dass für die gesamte Ausführung 290 AP notwendig sind. Da der Magier in jeder der 20 Runden auch Ausdauerpunkte entsprechend seiner Ausdauer zurück bekommt, dürfte das machbar sein, aber hinterher ist er schlapp. Alternativ wäre ein Spruch mit Wirkung 20 denkbar, den man immer wieder anwendet. Dies entspräche aber einer wiederholten ruckartigen Temperaturerhöhung. Die Entscheidung für langsame Magie ist in diesem Fall also nicht darin begründet, dass die Effektivität gesteigert werden soll, sondern im Rollenspiel, weil es so angenehmer ist.

Die Grundkosten sind 400. Das ergäbe Schwierigkeit 1248, zusätzlich wegen langsamer Magie um 50 % erhöht auf 1872. Die Verteilung auf 20 Runden macht einen Erfolg wieder möglich. Bei der Durchführung sammelt sich wegen Erschöpfung eine maximale Schwierigkeit von 185 an.

Fluch der Hektik

Wirkung: 100 (Beweglichkeit in den Armen +10)

Reichweite: 2 m (Faktor 1,1)

Gebiet: Arme (ca. 1 m, Details 1 mm, Faktor 1,7)

Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,92)

Schwierigkeit: 115 Geschwindigkeit: 24 18 AP

Dieser Spruch ist als Demonstrations- und Übungsmöglichkeit für kooperative Magie beliebt, auch wegen seiner recht amüsanten Wirkung. Eine Gruppe von vier Magiern steht um eine Person, die eine Tätigkeit durchführen soll, zu der Fingerspitzengefühl oder eine ruhige Hand notwendig ist.

Nun transferieren die umstehenden Magier eine große Portion des Elements Feuer in bestimmte Muskelbereiche des Ziels und steigern dadurch dessen Beweglichkeit so stark, dass sich hektische Zuckungen ergeben.

Als Einzelspruch wäre die Schwierigkeit 359, dadurch kommt es zu der langsamen Durchführung und dem hohen Verlust an Ausdauerpunkten.

WASSERSPRÜCHE

Ruhige Veränderung beständiger Kreisläufe

Magie

Wasser ist das Element der Beständigkeit, obwohl es selbst in andauernder Bewegung ist. Es folgt festen Kreisläufen, die nur mit viel Geduld verändert werden können. Wassermagie ist deshalb langwierig. Die verursachten Veränderungen sind dafür aber mehr oder minder dauerhaft.

Die gesprochenen Anteile von Wassermagie sind meistens nicht all zu laut und bestehen fast ausschließlich aus langgezogenen Vokalen, die träge ineinander übergehen. Nur ab und zu mischt sich ein langes „Sssss“ oder „Fffff“ in die Abfolge. Die Bewegungen sind langsam und fließend, aber gerade darum anstrengend. Die Handflächen streichen ebenso oft aneinander, wie die Füße bei den Körperbewegungen über den Boden schleifen.

Ein besonderer Sinn für das Element ist für einen Magier nicht notwendig, schadet aber auch nicht. Passende Begabungen findet man auf Seite 117.

WASSERFERTIGKEITEN

Magie der stofflichen Elemente

Ab Auffassungsgabe 16 500 EP / 2000 EP

Die Grundausbildung für alle Magier; erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Sie muss nur einmal erlernt werden. Späteres Lernen ist teurer und benötigt ein Jahr.

Wassermagie

Erst nach Magie der stofflichen Elemente erlaubt

Ab Ausdauer 11 500 EP / 2000 EP

Dies ist Grundlage für den Entwurf eigener Sprüche, sowie langsame und kooperative Magie. Auch diese Fertigkeit ist bei späterem Erlernen teurer und bedarf eines Jahres Studium.

Wasserfertigkeit

Erst nach Wassermagie erlaubt

+1 bis +100	je 20 EP	+101 bis +200	je 30 EP
+201 bis +300	je 40 EP	+301 bis +400	je 50 EP usw.

Legendar ab +400	2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere +50	+ 1 %

Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Wasserfertigkeit entspricht. Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Wasser noch Auffassungsgabe und Ausdauer addiert.

Entschlüsselung von Wasserquellen

Pro Quelle 40 EP

Das langsame Ansammeln des Elementes Wasser ist der Hauptgrund, warum Wassermagie einer Portion Geduld bedarf. Die nachfolgenden Angaben beziehen sich auf die Punkte, die pro Runde aus der entsprechenden Quelle gewonnen werden können. Dabei ist ein Ansammeln über mehrere Runden im Falle dieses Elements problemlos möglich. Die Geschwindigkeit eines Spruches gilt dann für die letzte Runde dieses Sammelns.

Dampf	2
Schlamm o.ä.	5
Dreckwasser	10
Blut	10
Salzwasser	15
trübes Wasser	20
klares Wasser	25
destilliertes Wasser	50
Alchemistenglas	100
Aquamarin	ab 250
Wasseressenz	200

100 Punkte entsprechen etwa einem Liter Flüssigkeit, die bei diesem Sammeln verschwindet oder in manchen Fällen auch auftaucht.

SPRUCHERSTELLUNG

Wirkungen

Allein schon durch das Transferieren von Wasser in seiner sichtbaren Form ist vieles möglich – Nebel, das Trocknen nasser Kleidung oder die Reinigung von Schmutzwasser. Hier noch zwei andere Möglichkeiten (weiteres ist denkbar):

Ausdauer +1 für 6 Runden	20
Ausdauer -1 für 6 Runden	50
1 AP regenerieren	2
1 AP entziehen	5

Reichweite

0 m	1	0,5 m	1,1
1 m	1,2	2 m	1,5
3 m	2	pro + 1 m	+1

Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	-1,5	1 mm	-1
1 cm	-0,5	1 dm	-0,2
1 m	0	2 m	0,2
3 m	0,5	pro + 1 m	+0,5

Ziele und Komponenten

Bewegt	1,3	Lebend	1,2
Nur Handbewegungen	1,2		
Minimale Gestik	1,4 (statt 1,2)		
Ohne Stimme	1,1		

Geschwindigkeit

Körperbewegungen	Schwierigkeit : 5
Nur Handbewegungen	Schwierigkeit : 10
Minimale Gestik	Schwierigkeit : 20

Das Ergebnis wird immer aufgerundet.

BEISPIELE FÜR SPRÜCHE

Erfrischen

Wirkung: 20 (10 AP regenerieren)
Reichweite: 0 bis 0,5 m (Faktor 1,2)
Gebiet: 1 bis 2 m, Details ca. 1 dm (Faktor 1,8)
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,3 x 1,2 = 1,56)

Schwierigkeit: 67 Geschwindigkeit: 14 4 AP

Ein wenig Unterstützung für den kämpfenden oder anderweitig körperlich stark belasteten Freund.

Regenschutz

Wirkung: 1 bis 8 (also Grundschwierigkeit 15)
Reichweite: 0,5 m (Faktor 1,1)
Gebiet: 2 m, Details ca. 1 mm (Faktor 2,4)
Bewegte Ziele (Faktor 1,3) Nur Handbewegungen (Faktor 1,2)

Schwierigkeit: 62 Geschwindigkeit: 7 4 AP

Der Regen kann nicht in der Luft abgefangen werden, aber ein Zerstäuben der Tropfen ist möglich. Der hohe Geschwindigkeitswert erklärt sich durch das langsame Sammeln; Quelle ist der Regen.

Durst

Wirkung: 10
Reichweite: 1 bis 3 m (Faktor 2,8)
Gebiet: 1 dm, Details ca. 1 cm genügt (Faktor 1,5)
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,56)
Minimale Gestik und keine Stimme (Faktor 1,54)

Schwierigkeit: 101 Geschwindigkeit: 6 6 AP

Der Traum jedes Gastwirtes, so lange er nicht beim Zaubern erwischt wird. Ganz gezielt wird Mund und Kehle des Opfers ausgetrocknet. Für echten Durst wird man diese Magie aber mehrfach anwenden müssen.

Magie

ERDSPRÜCHE

Alles eine Frage der Stabilität

Magie

Erdmagie kann genutzt werden, um die Stabilität von Materialien oder die Standfestigkeit von Personen zu erhöhen. Der Effekt ist meist nicht von Dauer, denn das Element kehrt allmählich zu seiner alten Ordnung zurück. Ausnahmen sind dort möglich, wo sich Strukturen gerade erst bilden.

Erdmagie bedarf nur weniger Bewegungen und nutzt eher gezieltes Anspannen von Muskeln gepaart mit hoher Konzentration. Die gesprochenen Komponenten sind kurz, abgehackt und kehlig. Dadurch klingt ein Erdmagier bisweilen so als würde er röcheln oder nach Luft schnappen.

Ein spezielles Gespür für das Element Erde ist ausgesprochen selten, abgesehen bei Gnomen und Zwergen. Für ein Erlernen von Erdmagie ist es allerdings auch keine zwingende Voraussetzung. Details zu Erdbegabungen findet man im Abschnitt zu den Begabungen (Seite 113).

ERDFERTIGKEITEN

Magie der stofflichen Elemente

Ab Auffassungsgabe 16 500 EP / 2000 EP

Die Grundausbildung für alle Magier; erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Sie muss nur einmal erlernt werden. Späteres Lernen ist teurer und benötigt ein Jahr.

Erdmagie

Erst nach Magie der stofflichen Elemente erlaubt

Ab Körperkraft 11 500 EP / 2000 EP

Dies ist Grundlage für den Entwurf eigener Sprüche, sowie langsame und kooperative Magie. Auch diese Fertigkeit ist bei späterem Erlernen teurer und bedarf eines Jahres Studium.

Erdfertigkeit

Erst nach Erdmagie erlaubt

+1 bis +100	je 20 EP	+101 bis +200	je 30 EP
+201 bis +300	je 40 EP	+301 bis +400	je 50 EP usw.

Legendar ab +400	2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere +50	+ 1 %

Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Erdfertigkeit entspricht. Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Erde noch Auffassungsgabe und Körperkraft addiert.

Entschlüsselung von Erdquellen

Pro Quelle 60 EP

Das Ansammeln über mehrere Runden ist nicht möglich, da dies schnell zu ungesunden Verhärtungen in Muskeln oder Haut des Magiers führen würde. Die Quelle muss aus einem reinen Material bestehen. Die Liste ist wie immer exemplarisch:

1 g Glas	1
1 g Kalkstein	2
1 g Vulkanglas	5
1 g Flussspat	10
1 g Quarz	20
1 g Eisen	25
1 g Stahl	40
Smaragdsplitter	50
Rubinsplitter	75
Diamantsplitter	100
1 g Mithril	500

Das verwendete Material wird nach Entzug des Elementes brüchig und zerfällt schnell zu Staub oder zerfließt wie heißes Wachs. Mit dem ursprünglichen Material hat es kaum noch etwas gemein. Kleine, abgewogene Portionen werden bevorzugt, aber das Element kann auch größeren Objekten entzogen werden, sofern das Material rein genug ist.

SPRUCHERSTELLUNG

Wirkungen

Die Quelle des Elements muss berührt werden und jeder Erdspruch ist an eine der folgenden Materialgruppen gebunden.

Glas – Stein – Metall – Edelstein – Mithril

Die häufigste Wirkung ist eine Steigerung der Stabilität was aber auch spröder macht.

Härtung pro Kilogramm und eine der folgenden Stufen für ca. eine Stunde: 20 Elementarpunkte

Dauerhafter Entzug einer Stufe pro Kilogramm: 20 Punkte

- 0 flüssig
- 1 weich (Schlamm)
- 2 flexibel (Stoff, Fleisch) oder brüchig (Kohle)
- 3 fest (Holz)
- 4 starr (Glas)

- 5 hart (Metall)
- 6 stahlhart
- 7 steinhart
- 8 kristallin (Edelsteine)
- 9 hart wie Diamant

- 10 hart wie Mithril

Wirkung bei Waffen und Rüstungen:

Stabilisierung von Waffen
Harte Schläge senken zunächst die zusätzliche Stabilität

Stabilisierung von Rüstungen
Pro Stufe Stabilitätssteigerung +1 Absorption
Zusätzliche Behinderung von 5 % bis 15 %

Mit Hilfe von Erdmagie kann ein Gegenstand bei seiner Herstellung dauerhaft gehärtet werden. Im Allgemeinen trifft dies nur auf Glas oder Metall beim Erkalten zu.

Dauerhafte Steigerung der Stabilität pro Stufe und Kilogramm: 100 Punkte

Quelle muss mindestens kristallin und sehr rein sein

Wirkung: Die Widerstandsfähigkeit des Materials wird um 100 % pro Stufe gesteigert.

Die Magie ist zwar erst beim Abkühlen notwendig, wenn die endgültige Form feststeht, dennoch ist eine Zauberdauer von etwa 20 Runden zu erwarten, was schnell zu Erschöpfung führen kann.

Es ist nur ein Prüfwurf notwendig, der über Erfolg oder Fehlschlag entscheidet und der Faktor von 1,5 für langsame Magie entfällt. Allerdings wird die Gesamtschwierigkeit auch nicht durch die Anzahl der Runden geteilt. Im Fall eines Fehlschlags ist mit umherfliegenden heißen Splittern zu rechnen.

Ein Anheben der Körperkraft ist direkt möglich, während ein Entzug nur über Umwege wie z.B. Krämpfe zu erreichen ist:

Körperkraft ± 1 für 3 Runden 20

Reichweite

0 m	1	0,5 m	1,2
1 m	1,4	2 m	1,7
3 m	2	4 m	2,5
5 m	3	pro + 1 m	+1

Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	- 1	1 mm	- 0,8
1 cm	- 0,5	1 dm	0
0,5 m	0,5	1 m	1
pro + 1 m	+1		

Ziele und Komponenten

Bewegt	1,4	Lebend	1,8
Nur Handbewegungen	1,05		
Minimale Gestik	1,1 (statt 1,05)		
Ohne Stimme	1,5		

Geschwindigkeit

Körperbewegungen	Schwierigkeit : 15
Nur Handbewegungen	Schwierigkeit : 25
Minimale Gestik	Schwierigkeit : 50

Das Ergebnis wird immer aufgerundet.

BEISPIELE FÜR SPRÜCHE

Mantelschild

Wirkung: 30 bis 60 (0,5 bis 1 kg, 3 Stufen)
Quelle: Metall Reichweite: Berührung
Gebiet: 1 m, Details eher unerheblich (Faktor 2)
Schwierigkeit: 180 Geschwindigkeit: 12 9 AP

Ein Mantel oder ein ähnlich großes Stück Stoff wird so stabilisiert, dass es kurzzeitig als Deckung gegen anfliegende Geschosse oder als Abwehr gegen Hagel dienen mag. Dadurch wird der Stoff auch steif und spröde – der Mantel ist nach Beschuss sicher reif für den Müll.

Kettenbrecher

Wirkung: 500 (ca. 25 g Eisen) über 15 Runden
Quelle: Metall Reichweite: Berührung
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm (Faktor 1,5)
Minimale Gestik und ohne Stimme (Faktor 1,65)
Schwierigkeit: 124 7 AP + 2 AP pro Vorrunde

Ein Glied einer Kette soll so weit geschwächt werden, dass ein Zerschneiden bei respektabler Kraft möglich sein sollte. Als Quelle dient das Glied selbst, was bei 25 g 625 Elementarpunkten entspricht. Da keine vollständige Zerstörung des Ziels notwendig ist genügt auch etwas weniger.

Sollte das Kettenglied deutlich schwerer sein, dann wird es nicht instabil genug und eine erneute Anwendung ist nicht mehr möglich, denn die Quelle ist dann nicht mehr wirklich Eisen.

Dolch von Adamant

Wirkung: 150 (0,5 kg, 3 Stufen) über 20 Runden
Quelle: Edelstein Reichweite: 0,5 m (Faktor 1,2)
Gebiet: 1 dm, Details unter 1 mm (Faktor 2)
Schwierigkeit: 360 18 AP + 2 AP pro Vorrunde

Die Klinge der so hergestellten Waffe ist fast unbegrenzt lange scharf und bricht nur bei extremer Belastung. Gegenüber Stoff- und Lederrüstung ist

der Schaden um einen Punkt erhöht. Der Spruch verbraucht insgesamt 550 AP bis er beendet ist. Ohne Unterstützung, die den Erdmagier beispielsweise durch Wassermagie aufputscht, ist das nur mit sehr hoher Ausdauer machbar.

Fester Schlamm

Wirkung: 400 (10 kg, 2 Stufen) über 5 Runden
Quelle: Stein Reichweite: 2 m (Faktor 1,7)
Gebiet: 1 dm, Details unerheblich (Faktor 1)
Schwierigkeit: 204 11 AP + 2 AP pro Vorrunde

Ein kleiner Bereich in sumpfigem Gelände wird mit genügend Stabilität versehen, so dass er eine Person trägt ohne stark nachzugeben. Auf diese Weise kann in nicht all zu tiefem Schlamm ein Trittsstein geschaffen werden. Die Stabilität bleibt lange genug bestehen, um vom neuen festen Standpunkt die nächste temporär feste Stelle zu erschaffen.

Muskelkrämpfe

Wirkung: 80 (-4 s.u. für 3 Runden)
Quelle: Glas Reichweite: 1 bis 2 m (Faktor 2)
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm (Faktor 1,5)
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 2,52)
Schwierigkeit: 605 Geschwindigkeit: 41 31 AP

Bestimmte Muskelpartien des Opfers verhärten schlagartig, was sowohl die Kraft in den entsprechenden Gliedmaßen als auch deren Beweglichkeit reduziert. Je nach anvisiertem Körperteil wirkt sich das auf ein bis zwei körperliche Eigenschaften aus. Im Fall der Arme sind es -2 Abzug bei Körperkraft und Behändigkeit, bei den Beinen -4 Beweglichkeit und beim Rumpf -4 Ausdauer.

Dies ist einer der wenigen Sprüche, der klar macht, dass sehr erfahrene Magier ihre Kunst durchaus auch zur Verteidigung einsetzen können.

LUFTSPRÜCHE

Magie für die kleinste Lücke

Luftmagie bewegt meist das Element selbst in seiner reinen Form, kann es aber auch dort zur Verfügung stellen, wo nicht genug vorhanden ist – passende Materialien vorausgesetzt. Luft transportiert auch Geräusche und kann in dieser Hinsicht geschickt manipuliert werden. In gewissem Umfang kann ein Luftmagier die Flexibilität des Elements auch kurz auf sich selbst übertragen und so sein Gewicht scheinbar verändern.

Langsame Magie dient bei Luft dazu, eine kleinere Wirkung aufrecht zu erhalten und nicht um eine besonders starke Wirkung zu erzielen, denn ein Anhäufen eines Effektes ist unmöglich.

Die vokalen Komponenten bestehen aus zischen- den Lauten, vom Pusten bis zum Luft holen durch die Zähne. In manchen Fällen kommt ein Pfeifen oder Summen hinzu. Die Bewegungen sind nicht weitschweifig, erfordern aber teils fast schmerz- hafte Verrenkungen. Luftmagier haben mit einem Spagat selten Probleme. In keiner der anderen drei Disziplinen kommt es so früh zu Problemen wegen der abnehmenden Gelenkigkeit im Alter. Magistra Vanischort (s.o.) ist hier eine Ausnahme.

Ein spezielles Gespür für das Element Luft ist keine Notwendigkeit für einen Magier, kommt aber vor. Siehe hierzu auf Seite 115.

LUFTFERTIGKEITEN

Magie der stofflichen Elemente

Ab Auffassungsgabe 16 500 EP / 2000 EP

Die Grundausbildung für alle Magier; erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Sie muss nur einmal erlernt werden. Späteres Lernen ist teurer und benötigt ein Jahr.

Luftmagie

Erst nach Magie der stofflichen Elemente erlaubt

Ab Behändigkeit 11 500 EP / 2000 EP

Dies ist Grundlage für den Entwurf eigener Sprüche, sowie langsame und kooperative Magie. Auch diese Fertigkeit ist bei späterem Erlernen teurer und bedarf eines Jahres Studium.

Luftfertigkeit

Erst nach Luftmagie erlaubt

+1 bis +100 je 20 EP +101 bis +200 je 30 EP
+201 bis +300 je 40 EP +301 bis +400 je 50 EP usw.

Legendar ab +400 2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere +50 + 1 %

Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Luftfertigkeit entspricht. Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Luft noch Auffassungsgabe und Behändigkeit addiert.

Entschlüsselung von Luftquellen

Pro Quelle 100 EP

Luft steht fast immer in ausreichender Menge zur Verfügung. Die Angabe unten dient hauptsächlich zur Abschätzung von Wirkungen. Das Aufschlüsseln von Luft selbst muss nicht erlernt werden. Materialien sollten trocken aufbewahrt werden.

1 m ³ Luft	20
Einzelnes langes Haar	1
Frisches Pflanzenblatt	2
1 g weiches Leder	2
Hand voll Flaumfedern	5
1 g weicher Stoff	5
1 g Seide	10
Spinnweben	10

Nach Entzug des Elements werden solche Materialien spröde und zerfallen oft zu feinem Puder.

SPRUCHERSTELLUNG

Wirkungen

Behändigkeit +1 pro Runde	10
Behändigkeit -1 pro Runde	30
Luftbewegung pro m ³	20
Schall verschieben*	50
Schall verstärken pro 100 %	40
Schall dämpfen pro 10 %	30
Gewicht verringern pro 5 %**	20

* Geräusche können kurzzeitig so beeinflusst werden, als kämen sie von einer anderen Stelle.

** Bei Zielen außer dem Magier sind die Kosten verdoppelt. Die Wirkung ist eine Verringerung um 5 % oder um 5 kg, was auch immer kleiner ist.

Reichweite

0 m	1	1 m	1,05
2 m	1,1	3 m	1,2
4 m	1,3	6 m	1,5
8 m	2	pro + 1 m	+0,5

Bei direkter Beeinflussung von Luft selbst geht der Effekt vom Magier aus und die Reichweite beschreibt den Endpunkt der Bewegung nach 1 s.

Wirkungsgebiet und Details

< 1 mm	-0,4	1 mm	- 0,3
1 cm	- 0,2	1 dm	- 0,1
1 m	0	2 m	0,1
3 m	0,2	pro + 1 m	+0,4

Ziele, Umstände und Komponenten

Bewegt	1,1	Lebend	1,5
Unter Wasser 3, sowie zusätzlich doppelte Geschw. und AP			
Nur Handbewegungen	1,4		
Minimale Gestik	1,8 (statt 1,4)		
Ohne Stimme	1,05		

Geschwindigkeit

Körperbewegungen	Schwierigkeit : 15
Nur Handbewegungen	Schwierigkeit : 25
Minimale Gestik	Schwierigkeit : 50

Das Ergebnis wird immer aufgerundet.

BEISPIELE FÜR SPRÜCHE

Windstoß

Wirkung: 40
 Reichweite: 8 m (Faktor 2)
 Gebiet: 2 m, Details sind egal (Faktor 1,1)
 Minimale Gestik und ohne Stimme (Faktor 1,89)
 Schwierigkeit: 166 Geschwindigkeit: 4 9 AP

Ein kurzer Windstoß, der im Stande ist, eine Kerze auszupusten oder die Blätter auf dem Schreibtisch eines Vorgesetzten aufzuwirbeln.

Erschrecken

Wirkung: 50
 Reichweite: 12 m (Faktor 4)
 Gebiet: 1 dm, Details 1 cm (Faktor 1,2)
 Ohne Stimme (Faktor 1,05)
 Schwierigkeit: 252 Geschwindigkeit: 17 13 AP

Hiermit kann man jemandem aus der Distanz direkt ins Ohr brüllen. Da der Spruch sinnvolle Worte statt das Zischeln von Luftmagie transportieren soll, muss er ohne Stimme wirken.

Atemzug

Wirkung: 5
 Reichweite: 0 bis 6 m (Faktor 2)
 Gebiet: 1 m, Details 1 mm (Faktor 1,3)
 Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,65)
 Unter Wasser (Faktor 3)
 Schwierigkeit: 64 Geschwindigkeit: 10 8 AP

Die Wirkung ist hoch angesetzt, denn der Spruch erzeugt eine Vielzahl von Luftbläschen, die sich vergrößern und alle dem Mund des Ziels zustreben, um sich dort zu vereinigen. Da der Betroffene dann aktiv Luft holen muss sollte mehr Luft in Bewegung versetzt werden, als für einen Atemzug notwendig ist. Dieser Atemzug setzt den Ausdaueverlust pro Runde wieder auf den Startwert zurück. Siehe hierzu bei den Regeln zum Schwimmen und Tauchen (Seite 121).

Magie

LICHTSPRÜCHE

Illusionen, so dass man den Augen nicht mehr traut

Die Spruchmagie bezüglich der Elemente Licht und Verstand unterscheidet sich deutlich von der Beeinflussung der stofflichen Elemente. Die Wissenschaft der visionären Künste ist jünger als die der stofflichen Elemente, gleichwohl hat auch sie schon mehrere Jahrhunderte hinter sich gebracht.

An ihrem Beginn steht der Mut dreier Magier, die gegen die Lehrmeinungen aufbegehrten, was schließlich zu ihrer Verbannung führte. Ihre späteren Forschungen führten über einen steinigen Weg zur Gründung der ersten Schule für visionäre Künste noch vor der Zeitenwende. Heute ist daraus die Silbertor-Akademie von Tolowan geworden. Bis auf kleine Unfreundlichkeiten und Sticheleien herrscht längst ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen den alten und den neuen Disziplinen.

Das Element Licht–Dunkelheit – hier meist verkürzt als Licht bezeichnet – ist nicht nur eine Aufteilung von dunkel nach hell. Zwischen den Extremen existieren alle Erscheinungen, die man als Farben wahrnimmt. Ein Novize der visionären Künste nimmt nur auf die Farben von vorhandener Materie Einfluss und ändert diese kurzzeitig. Ein voll ausgebildeter Visionist kann das Licht selbst formen und dadurch Dinge erscheinen lassen, die nicht wirklich da sind: Illusionen, die niemand anzweifeln würde – bis er versucht sie zu berühren.

Je nachdem, wie aufwändig eine Illusion gestaltet ist, desto langwieriger ist Lichtmagie. So lange die Erscheinungen nicht eng an Materie gebunden sind, lösen sie sich schnell wieder auf, indem sie verschwimmen und verblassen. Auf der anderen Seite kann eine einmal geschaffene Illusion mit wenig Konzentration aufrecht erhalten werden. Langsame Magie ist bei einem so filigranen und flüchtigen Element wie dem Licht unmöglich.

Die vokale Komponente von Lichtsprüchen ist ein Flüstern, das einer seltsamen Sprache gleicht, die sich aber dem Verstehen entzieht, so wie man dem Flüstern in einer Bibliothek auch noch drei Regale entfernt anhören kann, dass es eigentlich einen Sinn hat, den man aber nicht erfassen kann.

Die Bewegungen bei solchen Sprüchen folgen den Linien und Umrissen dessen, was erschaffen wird, entsprechen ihm aber nicht exakt. Da folgt vielleicht einmal ein erster Umriss einem geschwungenen Finger (der nur in einem Fünftel der Fälle der Zeigefinger ist), dann aber zittert die Hand nur kurz neben der entstehenden Erscheinung oder sie wird mit gewölbten Händen kurz umfasst. Das Hervorrufen von Illusionen ohne Benutzung solcher Bewegungen ist schwierig.

Auch Visionisten finden den Zugang zu ihren Elementen auf wissenschaftliche Weise und nicht, weil sie die Elemente Licht und Verstand spüren. Es gibt aber Begabungen, die hilfreich sein können. Dies sind z.B. ein bildhaftes Gedächtnis (Seite 112), sowie die Begabungen Lichtgestalt (Seite 114).

LICHTFERTIGKEITEN

Visionäre Künste

Ab Auffassungsgabe 17 500 EP / 2000 EP
Magie der stoffl. Elemente bekannt 400 EP / 1600 EP

Ohne diese Grundlagen ist ein vertieftes Studium der beiden Elemente Verstand und Licht nicht möglich. Ist bereits ein Studium der stofflichen Elemente vorhanden, so ist der Einstieg in diese Materie leichter. Die Umkehrung gilt in gleicher Weise. Späteres Lernen ist teurer und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

Lichtmagie

Ab Auffassungsgabe 17

650 EP / 2000 EP

Erst nach dieser Einführung können eigene Sprüche zu diesem Element erforscht oder verbessert werden. Auch kooperative Lichtmagie ist erst dann erlernbar. Nur hiermit ist die Formung des Elements Licht zu Illusionen möglich, ohne dass ein reales Objekt als „Untergrund“ dient. Auch diese Fertigkeit ist bei späterem Erlernen teurer und bedarf eines Jahres Studium.

Lichtfertigkeit

Erst nach Lichtmagie möglich

+1 bis +100 je 20 EP +101 bis +200 je 30 EP
+201 bis +300 je 40 EP +301 bis +400 je 50 EP usw.

Legendar ab +400 2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere +50 + 1 %

Geübte Visionisten erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Lichtfertigkeit entspricht. Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Licht noch Auffassungsgabe und Behändigkeit addiert.

Lichtquellen

Bislang ist die Überzeugung der Gelehrten, dass Licht in gebundener Form nicht existiert. Visionisten arbeiten immer mit dem, was vorhanden ist und müssen nicht wie die Magier erst lernen, geeignete Quellen ihres Elementes zu entschlüsseln.

Es sollte dabei nicht übersehen werden, dass Dunkelheit nicht Abwesenheit von Licht, sondern nur eine andere Form ein und desselben Elementes ist. Eine Verschiebung von dunkel nach hell ist zwar deutlich schwieriger, als eine Änderung von Verteilung und Farbe, aber Visionisten können buchstäblich Licht ins Dunkel bringen.

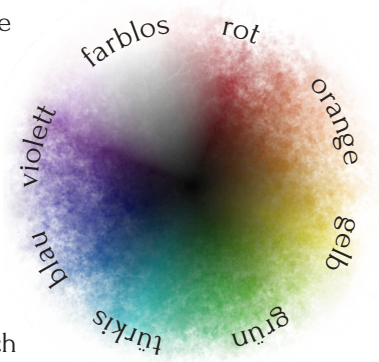
SPRUCHERSTELLUNG

Wirkungen

Die folgenden Wirkungen sind kombinierbar. Dabei werden die Grundkosten addiert. Mit Formung ist das genaue Abgrenzen und Anpassen der Farbpalette gemeint. Ein mehr oder weniger einheitliches Umfärben ist ohne diesen Effekt möglich.

Farbänderungsbereich pro Sektor *	2
Formung	15
Helligkeit pro Stufe **	1
Aufrechterhaltung vorhandener Illusion	: 5
Bei Farbveränderung vorhandener Objekte	: 10
Dauerhafte Farbveränderung	x 3

* Farbe gliedert sich in die nebenstehenden Sektoren. Farbänderungen sind immer flexibel innerhalb eines Bereichs möglich. Ein Wert von 2 für Farbänderungen macht nur Anpassungen im selben Farbton möglich (z.B. von lindgrün zu moosgrün). Ein Wert von 16 bedeutet volle Farbfreiheit.



** Die Zahlen in der Liste entsprechen den Stufen. Auch hier bedeutet die gewählte Anzahl an Stufen einen Bewegungsspielraum und nicht eine absolute und damit zwingende Veränderung.

-100	Essenz der Dunkelheit (unmöglich)
-30	bodenlose Finsternis
-20	tiefe Dunkelheit
-12	nachtdunkel
-8	wie unter Sternenlicht
-4	wie unter Mondlicht
0	zweiichtig
8	taghell
16	sonnenbeschienen
24	sonnenhell
30	gleißend
100	Lichtessenz (unmöglich)

Für eine Illusion ohne extreme Lichteffekte reicht eine Bandbreite von 20 aus. Die Grundkosten sind dann 51 (20 Helligkeit, 16 Farbe, 15 Formgebung).

Illusionen sind instabil, können aber mit geringem Aufwand aufrecht erhalten werden (s.o.). Diese Schwierigkeit muss mit einem Prüfwurf erreicht werden und zählt wie ein voller Spruch zur Erschöpfung dazu. Ist die Schwierigkeit zur Erzeugung beispielsweise 200, so liegt sie bei der Aufrechterhaltung nur noch bei 40 bzw. 20.

Soll sich eine Illusion im Laufe ihres Bestehens verändern, so ist dazu in jeder Runde die gleiche Magie notwendig wie bei ihrer Erschaffung, es sei denn, die Änderungen sind so marginal, dass sie mit einem einfacheren Spruch nachbearbeitet werden können.

Reichweite

selbst	0,9	0 m	1
1 m	1,1	2 m	1,2
3 m	1,3	4 m	1,4
5 m	1,6	7 m	2
pro + 2 m	+0,5		

Wirkungsgebiet und Details

Die nachgestellten Zahlen in der Liste sind Aufschläge auf Geschwindigkeit und Ausdauerbedarf eines Spruchs. Nur die Werte, die den feinsten Details entsprechen (so diese kleiner als 1 dm sind) und die größte Ausdehnung (so größer als 1 m) führen zu dem verzeichneten Aufschlag.

< 1 mm	-0,8	Geschw. +30	+5 AP
1 mm	- 0,4	Geschw. +20	+3 AP
1 cm	- 0,1	Geschw. +10	+1 AP
1 dm	0		
1 m	0,2		
2 m	0,4	Geschw. +5	+1 AP
3 m	0,7	Geschw. +10	+1 AP
4 m	1	Geschw. +15	+3 AP
pro + 1 m	+0,5	Geschw. +5	+2 AP

Bei besonders großen Werten für die Geschwindigkeit kann dies so interpretiert werden, dass die Fertigstellung länger als eine Runde dauert. Dies zählt nicht als langsame Magie und erfordert keine zusätzlichen Prüfwürfe.

Ziele und Komponenten

Bewegt 1,2	Lebend 2
Nur Handbewegungen	1,3
Minimale Gestik	1,6 (statt 1,3)
Ohne Stimme	1,2

Von einem bewegten Ziel geht man hier nur aus, wenn der Effekt als Ganzes wandern soll. Bewegungen innerhalb des Wirkungsgebietes werden ohne diesen zusätzlichen Faktor durch immer wieder erneuten Einsatz der Magie bewerkstelligt.

Geschwindigkeit

Körperbewegungen	Schwierigkeit : 30
Nur Handbewegungen	Schwierigkeit : 40
Minimale Gestik	Schwierigkeit : 60

Das Ergebnis wird immer aufgerundet.

Zu beachten ist auch die zusätzliche Verlängerung durch großes Gebiet oder Details (siehe links).

BEISPIELE FÜR SPRÜCHE

Rotwein - Weißwein

Wirkung: 12 (2 Sektoren, 8 Stufen)
 Reichweite: 0 bis 1 m (Faktor 1,2)
 Gebiet: 1 cm bis 1 dm, Details 1 cm (1,2; Geschw. +10; +1 AP)
 Nur Handbewegungen (Faktor 1,3)
 Dauerhafte Färbung (Faktor 3)
 Schwierigkeit: 67 Geschwindigkeit: 12 5 AP

Dies ist ein Beispiel für einen stark spezialisierten Spruch. Der Wein in einem Glas wird dauerhaft umgefärbt, irgendwo zwischen blutrot und fast so hell wie Wasser. Grob geschätzt also 2 Sektoren (farblos und rot) und 8 Helligkeitsstufen.

Dunkler Schleier

Wirkung: 30 (30 Stufen, Farbe ist unwichtig)
Reichweite: 1 bis 3 m (Faktor 1,5)
Gebiet: 1 m bis 4 m, Details 1 m (3,6; Geschw. +15; +3 AP)
Schwierigkeit: 162 / 32 Geschwindigkeit: 21 12 AP / 3 AP

Eine breite Fläche mitten in der Luft verdunkelt sich extrem und wird so zu einem Sichtschutz. Beispielsweise einem Steine werfenden Mob behindert dies das Zielen, kann aber die Steine natürlich nicht aufhalten. Auch als Vorhang für einen diskreten Kuss ist so ein Spruch beliebt. Zur Tarnung für einen Einbrecher ist er weniger geeignet, da der Helligkeitsübergang zu abrupt ausfällt.

Schatten

Wirkung: 24
Reichweite: 0
Gebiet: 1 bis 3 m, Details 1 dm (2,9; Geschw. +10; +1 AP)
Minimale Gestik ohne Stimme (Faktor 1,92)
Schwierigkeit: 134 / 27 Geschwindigkeit: 13 8 AP / 2 AP

Eine diffuse Wolke um den Visionisten wird abgedunkelt (bis zu 20 Stufen) und auch in ihrer Farbe ein wenig angepasst (2 Sektoren). So ergibt sich in einer ohnehin dunkleren Umgebung eine verbesserte Tarnung. Ein eventueller Bonus beim Verstecken ist dabei situationsabhängig.

Glutaugen

Wirkung: 26
Reichweite: selbst (Faktor 0,9)
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm (1,4; Geschw. +20; +3 AP)
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor $1,2 \times 2 = 2,4$)
Minimale Gestik ohne Stimme (Faktor 1,92)
Schwierigkeit: 151 / 15 Geschwindigkeit: 23 11 AP / 2 AP

Bestens geeignet, um vorlaute Kinder oder aufdringliche Kerle abzuschrecken. Die Farbe ist frei wählbar (8 Sektoren) und ein wenig glühen soll das schon (10 Stufen). Da man ja selbst bei diesem Spruch noch etwas sehen möchte, muss die Verteilung des Glühens präzise geformt sein.

Blendung

Wirkung: 30
Reichweite: 1 bis 9 m (Faktor 3,9)
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm (1,1; Geschw. +10; +1 AP)
Bewegtes lebendes Ziel (Faktor 2,4)
Schwierigkeit: 309 Geschwindigkeit: 21 17 AP

Grelles Licht sorgt dafür, dass das Ziel für einen Moment nichts mehr sieht. Danach kehrt das Sehvermögen nach und nach wieder zurück (z.B. Abzüge von -5, -4, -3 usw. auf Angriff und Verteidigung in den nachfolgenden Runden). Eine verbilligte Aufrechterhaltung ist nicht möglich, auch um diesen Spruch nicht zu mächtig werden zu lassen.

Zahmer Käfer

Wirkung: 31 (Formung notwendig)
Reichweite: 0 bis 1 m (Faktor 1,2)
Gebiet: 1 mm bis 1 cm, Details 0,1 mm (2,1; Ges. +30; +5 AP)
Bewegtes Ziel (Faktor 1,2)
Minimale Gestik ohne Stimme (Faktor 2,08)
Schwierigkeit: 180 / 36 Geschwindigkeit: 34 14 AP / 3 AP

Ein kleiner Käfer krabbelt in der Nähe umher. Er ist erdfarben (3 Sektoren) und dunkel (4 Stufen). Da er sich bewegt, muss der Spruch jede Runde neu erfolgreich sein. Allerdings könnte der kleine Krabbler ab und zu für einen Augenblick verweilen und damit eine Atempause verschaffen.

Tür, welche Tür?

Wirkung: 51
Reichweite: 1 bis 3 m (Faktor 1,5)
Gebiet: 2 m, Details 1 mm (2,2; Geschw. +25; +4 AP) Ohne Stimme (Faktor 1,2)
Schwierigkeit: 202 / 40 Geschwindigkeit: 32 15 AP / 3 AP

Eine Tür oder ein Loch in der Wand wird mit einer Illusion überdeckt, die in die umgebende Mauer übergeht. Da sie nicht direkt auf die Tür gelegt werden kann fehlt der feste Untergrund. Ohne Berührung oder genaue Betrachtung ist der Durchgang so perfekt getarnt.

MENTALSPRÜCHE

Wie man sich in die Wahrnehmung anderer einschleicht

Bei der bisher behandelten Spruchmagie hat der Magier oder Visionist die hervorgerufene Veränderungen mehr oder weniger vor Augen. So kann er die Magie anpassen, wenn sich Abweichungen zu erkennen geben.

Eine ganz andere Herausforderung erwartet einen Visionisten, wenn er einen fremden Verstand beeinflussen will. Er muss etwas formen, ohne erfassen zu können, was er verursacht. Ein wahres Eindringen in einen fremden Verstand ist utopisch, aber die äußeren Kontaktpunkte dieses Verstandes, die Sinne, können teils in die Irre geleitet werden.

Sinnestäuschungen herbeizuführen ist langwierig. Allerdings klingen die Effekte auch nur langsam wieder ab. Langsame Magie ist ebenso wenig möglich wie eine Kooperation mehrere Visionisten für den selben Effekt. Eine Absprache, nach der verschiedene Sinne von verschiedenen Visionisten getrennt beeinflusst werden, ist aber denkbar.

Als Gipfel der Beeinflussungsmöglichkeit kann ein erfahrener Visionist sogar die Gefühle eines anderen Wesens ein klein wenig lenken. Eine echte Veränderung der Persönlichkeit ist dagegen auch nach viel Training nie möglich.

Mentalsprüche besitzen meist eine leise vokale Komponente, bestehend aus gemurmelten normalen Wörtern, aber ohne Sinn. Diese Pseudosätze sind auch beim selben Spruch niemals gleich.

Die Bewegungen bestehen zu einem Großteil aus Berührungen am eigenen Körper, meist am Kopf. Streicheln, klopfen oder Ausübung von Druck auf bestimmte Hautpartien gehören hierzu. Ergänzt wird dies durch eine sehr veränderliche Mimik, die mit den angestrebten Effekten in keinem direkten Zusammenhang zu stehen scheint.

Es gibt Begabungen, die sich beim Anwenden von Mentalmagie günstig auswirken können. Dies sind vor allem Empathie (Seite 112) und Sensibilität für Verstand (Seite 116).

MENTALFERTIGKEITEN

Visionäre Künste

Ab Auffassungsgabe 17 500 EP / 2000 EP
Magie der stoffl. Elemente bekannt 400 EP / 1600 EP

Ohne diese Grundlagen ist ein vertieftes Studium der beiden Elemente Verstand und Licht nicht möglich. Ist bereits ein Studium der stofflichen Elemente vorhanden, so ist der Einstieg leichter. Die Umkehrung gilt ebenso. Späteres Lernen ist teurer und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

Mentalmagie

Ab Auffassungsgabe 18 700 EP / 2000 EP

Erst nach dieser Einführung können eigene Sprüche zu diesem Element erforscht oder verbessert werden. Auch diese Fertigkeit ist bei späterem Erlernen teurer und bedarf eines Jahres Studium.

Mentalfertigkeit

Erst nach Mentalmagie möglich

+1 bis +100 je 20 EP +101 bis +200 je 30 EP
+201 bis +300 je 40 EP +301 bis +400 je 50 EP usw.

Legendär ab +400 2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere +50 + 1 %

Geübte Visionisten erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Mentalfertigkeit entspricht. Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Mentalmagie noch Auffassungsgabe und Psyche addiert.

Quelle von Mentalmagie

Verlust an AP = Schwierigkeit : 30 (statt : 20)

Es gibt nur eine Quelle von Mentalmagie, den eigenen Verstand. Dabei wird das Element nicht aufgelöst oder transferiert, sondern nur eine sanfte Verbindung zu einem anderen Geist geschaffen. Die unten angegebenen Punktwerte für Wirkungen sind Rechengrundlage und nicht Verbrauch.

Körperlich beansprucht Mentalmagie weniger, aber geistig führt sie zu Desorientierung. Pro angefangene hundert Punkte an Schwierigkeit ist die Auffassungsgabe nach Ausübung eines Spruches um einen Punkt gesenkt, ähnlich wie bei einer Verletzung. Allerdings reduziert sich dies pro Runde wieder um einen Punkt.

SPRUCHERSTELLUNG

Wirkungen

Auch bei Sprüchen, die in der Ausführung länger dauern ist nur ein Prüfwurf notwendig.

Leichte Beeinflussung

Benötigt 1 Runde
Klingt ab in 3 Runden
Schwierigkeit für einen Sinn: 30

Deutliche Beeinflussung

Benötigt 3 Runden
Klingt ab in 6 Runden
Schwierigkeit für einen Sinn: 70

Massive Wahrnehmungsveränderung

Benötigt 5 Runden
Klingt ab in 10 Runden
Schwierigkeit für einen Sinn: 150

Leichte Beeinflussung von Gefühlen

Benötigt mind. 10 Runden
Je nach Situation dauerhaft
Schwierigkeit: Psyche des Ziels x 15

Eine mehrfache Beeinflussung der Gefühle kann kontraproduktiv werden, denn sie wird schnell als unnatürlich wahrgenommen. Ist ein Spruch auf zu geringe Psyche ausgelegt, so scheitert er.

Reichweite

Reichweite bei Sichtkontakt

0 m	1	3 m	1,1
6 m	1,2	9 m	1,4
12 m	1,7	15 m	2
pro + 1 m	+0,1		

Ohne Sichtkontakt Reichweite : 10 und Schwierigkeit x 2

Wirkungsgebiet

Das Wirkungsgebiet ist immer ein fremder Verstand, zusätzliche Kosten gibt es hierfür nicht.

Ziele

Je nach Beziehung und Kenntnis des Ziels kommen folgende Faktoren zum Einsatz:

sehr enger Freund	0,5
sehr gut bekannt	0,8
grob bekannt	1
unbekannt	1,2
anderes Geschlecht	1,1
anderes Volk	1,5
nicht humanoid	2

Maximale Auffassungsgabe des Ziels : 10 (nie unter 0,5)

Wird ein zu schweres Ziel ausgewählt, so scheitert die Magie automatisch, ohne dass der Visionist dies direkt merkt. Es ist möglich, die Bandbreite an Zielen zu erweitern. Die Kosten an Erfahrung sind die verdoppelte Differenz zwischen altem und dem neuem Spruch.

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,1
Minimale Gestik	1,2 (statt 1,1)
Ohne Stimme	1,2

Geschwindigkeit

Körperbewegungen Schwierigkeit : 5
Nur Handbewegungen Schwierigkeit : 10
Minimale Gestik Schwierigkeit : 20

Das Ergebnis wird immer aufgerundet.

Die Geschwindigkeit gilt für die Runde, in der die Wirkung einsetzt.

BEISPIELE FÜR SPRÜCHE

Schlieren

Wirkung: 30 (leichte Beeinflussung des Sehens)
Reichweite: 0 bis 9 m (Faktor 1,8)
Unbekannt, anderes Geschlecht und Volk, Auff. bis 15 (2,97)

Schwierigkeit: 160 Geschwindigkeit: 32
6 AP Auffassungsgabe -2

Das Opfer wird in seiner Sehfähigkeit beeinträchtigt. Schlieren wandern durch das Gesichtsfeld und stören vor allem beim Greifen von kleinen Objekten und bei der Treffsicherheit (-1 auf Angriff und Abwehr). Vor allem aber irritiert das doch sehr.

Narkose

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Fühlens)
Reichweite: Berührung
Unbekannt, anderes Geschlecht und Volk, Auff. bis 12 (2,38)

Schwierigkeit: 356 Geschw.: 5 Runden / 72
12 AP Auffassungsgabe -4

Eine punktgenaue Betäubung ohne die geringsten Nebenwirkungen für den Patienten ist etwas, von dem Ärzte in unserer realen Welt nur träumen können. Allerdings sollte der zuständige Visionist über ausreichend Mentalfertigkeit verfügen, damit der Spruch vor allem beim Auffrischen sicher gelingt, denn ein Scheitern mitten während einer Operation wäre fatal.

Himmlischer Frieden

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Gehörs)
Reichweite: selbst
Sehr enger Freund, Auffassung bis 20 (Faktor 1)

Schwierigkeit: 150 Geschwindigkeit: 5 Runden / 30
5 AP Auffassungsgabe -2

Selbst in extrem lauter Umgebung buchstäblich zur Ruhe kommen ist für einen trainierten Visionisten nicht all zu schwer, wenn er sich selbst als Ziel wählt. Mit diesem Spruch schaltet er sein Hörvermögen für eine gewisse Zeit fast vollständig ab. So kann sich ein Lehrmeister vor seiner Vorlesung selbst in einem dröhnenden Saal sammeln.

Beruhigung

Wirkung: 225 (Ausgelegt auf Psyche 15)
Reichweite: 0 bis 3 m (Faktor 1,2)
Unbekannt, anderes Geschlecht (Faktor 1,32)

Schwierigkeit: 356 Geschwindigkeit: 10 Runden / 72
12 AP Auffassung -4

Jemand befindet sich in äußerster Not, ist aber so verängstigt, dass er sich nicht vom Fleck rühren will oder kann. Die Angst kann nicht vollkommen behoben werden, aber zumindest lässt sie sich so weit abschwächen, dass gutes Zureden deutlich leichter Wirkung zeigen kann.

Widerlicher Geschmack

Wirkung: 70 (mittlere Geschmacksbeeinflussung)
Reichweite: 0 bis 3 m (Faktor 1,2)
Grob bekannt, anderes Geschlecht, Auff. bis 16 (Faktor 1,76)
Minimale Gestik, ohne Stimme (Faktor 1,44)

Schwierigkeit: 213 Geschwindigkeit: 3 Runden / 11
8 AP Auffassungsgabe -3

Das Ziel dieser Magie schmeckt völlig anders als gewohnt, wobei der Visionist die Geschmacksrichtung nur sehr grob steuern kann. Ob der angestrebte Geschmack für den Betreffenden wirklich widerlich ist, kann also nicht sicher gesagt werden

GNOMISCHE MAGIE

Gefühl für die stofflichen Elemente

Gnome besitzen ein angeborenes Gespür für die stofflichen Elemente, welches ihnen unter anderem eine andere Wahrnehmung verleiht als Mitgliedern anderer Völker. So besitzt jeder Gnom stets eine schwache Sensibilität für alle vier stofflichen Elemente. Dadurch ist er auch bei Dunkelheit weniger orientierungslos. Ein Gnom sieht nicht im Dunkeln, sondern er nimmt seine direkte stoffliche Umgebung wahr und findet sich so zurecht.

Die Ausprägung der Sinne für die Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft ist von Gnom zu Gnom unterschiedlich: Zusätzlich zu der grundlegenden Wahrnehmung erhält jeder Gnomencharakter aus den weiter oben beschriebenen Begabungen zu den stofflichen Elementen Feuer (Seite 114), Wasser (Seite 117), Erde (Seite 113) und Luft (Seite 115) insgesamt vier Stufen. Diese kann er verteilen, wie er es möchte und muss dabei die dort erwähnten Voraussetzungen nicht erfüllen. So könnte ein Gnom in allen vier Elementen über das grundlegende Gespür verfügen, während ein anderer Gnom in zwei Elementen die zweite Stufe (Sensibilität bzw. Erdwahrnehmung) besitzt und für die anderen beiden nur die einfache Wahrnehmung seines Volkes.

Weitere Begabungen aus diesem Bereich können dem Gnom zu Beginn wie jedem anderen Charakter mittels Erfahrungspunkten verliehen werden. Steigert man auf diese Weise eine der umsonst erhaltenen gnomischen Begabungen weiter, dann ist nur die Differenz an Erfahrungspunkten notwendig. Die entsprechenden Anforderungen an die Eigenschaften müssen dann aber erfüllt sein.

Begabungen dieser Art wirken sich bei Gnomen meist nur sehr schwach auf Charakter und äußere Erscheinung aus. Sie müssen weit weniger stark mit den Nachteilen extremer Sensibilität leben.

Gnome setzen wie Magier Spruchmagie ein, aber es sollte klar sein, dass diese anders abläuft, da Gnome nicht blind einen Effekt hervorrufen, sondern selbst spüren, was sie tun. Gnomensprüche sind im Allgemeinen flexibler einzusetzen als die universitäre Spruchmagie von Magiern.

FERTIGKEITEN

Magie der stofflichen Elemente ist nicht nötig

Feuermagie ab Beweglichkeit 10	500 EP / 2000 EP
Wassermagie ab Ausdauer 11	500 EP / 2000 EP
Erdmagie ab Körperkraft 11	500 EP / 2000 EP
Luftmagie ab Behändigkeit 11	500 EP / 2000 EP

Elementarfertigkeit kostet doppelt so viel, also wie folgt:

+1 bis +100	je 40 EP	+101 bis +200	je 60 EP
+201 bis +300	je 80 EP	+301 bis +400	je 100 EP usw.

Die stärkste erlaubte Elementarfertigkeit darf nur maximal doppelt so hoch liegen wie die schwächste.

Entschlüsselung von Quellen lernen (pro Quelle)

Feuer	25 EP	Wasser	20 EP
Erde	30 EP	Luft	50 EP

Gnome müssen keine Grundausbildung absolvieren, eine Einweisung in die Magiefertigkeiten allerdings schon. Dabei handelt es sich um die gnomische, gefühlsmäßige Herangehensweise. Gnome können nur zu den Elementen einen Zugang in dieser Weise finden, für die sie eine verstärkte Begabung besitzen (die grundlegende, Wahrnehmung reicht nicht aus). Ein Studium nach den Regeln für Magier ist ebenfalls möglich, eröffnet aber nur den Weg zur rein technischen Magie.

Elementarfertigkeit (den Bonus für Prüfwürfe, ob ein Spruch gelingt) lernen Gnome immer langsamer. Sie müssen dafür doppelt so viel Erfahrungspunkte investieren wie Magier.

GNOMENSPRÜCHE

Geschwindigkeitswert im Vergleich zu Magiern x 2
Flexibilität von Wirkung, Reichweite und Gebiet spielen keine Rolle; nur Details sind zu berücksichtigen

Gnome beeinflussen die vier stofflichen Elemente wie Magier auch in Form von Sprüchen. Da bei ihrer eigenen Art der Magie die Beeinflussung immer mit dem Erspüren des Elements beginnt, dauert die Ausführung eines Spruches doppelt so lange wie nach üblicher Rechnung für Magier.

Auf der anderen Seite müssen Gnome weniger in die Flexibilität ihrer Sprüche investieren. So entfällt eine Erhöhung der Grundschwierigkeit wegen Flexibilität der Wirkung und auch veränderliche Reichweite oder Wirkungsgebiet sorgen nicht für eine Erhöhung der Faktoren. Nur die minimalen Details fließen in die Berechnung ein.

Als Maximum bzw. Minimum wird beim Gebiet bei Bedarf der Wert eingetragen, dem in den Listen für die Spruchentwicklung der Wert 0 zugeordnet ist.

Als Beispiel soll ein Feuerspruch nochmals vorgestellt werden, diesmal aber berechnet für Gnome:

Brandblasen

Wirkung: 90 (also bei Gnomen 1 bis 90)
Reichweite: 0 bis 3 m (Faktor 1,2 statt 1,4)
Gebiet: 1 dm bis 2 m, Details von grob 1 dm
Dem Wert 0 entspricht bei Feuer das Gebiet 1 dm.
Da in diesem Fall die Obergrenze 2m beträgt, wird 1 dm zur Untergrenze.
(Faktor $1 + 0,2 + 0,2 = 1,4$ statt 1,5)
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 1,92)
Schwierigkeit: 291 statt 363
Geschwindigkeit: 40 statt 25 15 AP statt 19 AP

Der gesamte Körper eines Gegners erleidet Verbrennungen. Ausdauer, Behändigkeit und Beweglichkeit werden mit je 0,3 Punkten geschädigt.

Kombination von Elementen

2 Elemente x 1,25 3 Elemente x 1,5
4 Elemente x 2

Gnome tun sich auf Grund ihres Gespürs für die stofflichen Elemente leichter, Wirkungen mehrerer Elemente in einem Spruch zu kombinieren. Auch sie addieren die einzelnen Schwierigkeiten und multiplizieren das Ergebnis noch mit einem zusätzlichen Faktor, der aber niedriger liegt.

Beispiele zu Sprüchen finden Sie in den Abschnitten zu den einzelnen Elementarmagien. Allerdings müssten diese noch bezüglich ihrer Schwierigkeiten für Gnome angepasst werden. Im Band „Das Buch der Magie“ sind bei allen Sprüchen neben den Werten für Magier auch die für Gnome verzeichnet. Sie finden es auf der Homepage.

Langsame und kooperative Magie

Pro bereits absolvierte Runde zus. 3 AP Verlust (statt 2 AP)

Langsame Magie ist Gnomen ebenso möglich wie Magiern, allerdings ist sie für sie auf Dauer deutlich anstrengender.

Kooperative Magie ist für Gnome untereinander ein Naturtalent und muss nicht erlernt werden. Andere Form von Kooperation (z.B. mit Magiern) ist Gnomen nicht zugänglich.

KOBOLDSMAGIE

Das Spiel mit dem Chaos

Chaos ist ein Prinzip und kein Element. Man sollte meinen, dass eine Beeinflussung unmöglich ist. Entgegen aller wissenschaftlichen Überzeugung bewerkstelligen jedoch kleine grüne Kerlchen Dinge, die sich nur als Einfluss auf Ordnung–Chaos erklären lassen. Im Rahmen dieser Regeln wollen wir so tun, als würden Kobolde das Prinzip ähnlich beeinflussen wie ein Magier die stofflichen Elemente. In Wahrheit wissen Kobolde vermutlich selbst am allerwenigsten, was sie da machen.

Kobolde verfügen alle über eine unbewusste Begabung für dieses Element, wobei die chaotische Seite klar überwiegt. Vielleicht lässt sich so z.B. ihre Resistenz gegen Gift erklären, das ja eine klare innere Struktur benötigen um wirksam zu werden.

Eine Begabung für das Wirken von spruchartiger Magie ist nicht bei allen Kobolden vorhanden. Aber wenn sie auftritt, so ist sie angeboren. Dabei sind Kobolde so schlampig bei der Ausführung ihrer „Sprüche“, dass jedem Magier schleierhaft ist, wie überhaupt eine Wirkung entsteht. Koboldsmagie ist selten frei von Nebenwirkungen. Nach der Theorie liegt dies daran, dass der Einfluss auf Chaos und Ordnung andere Elemente frei setzt, die sich dann unkontrolliert ihren Weg bahnen.

Kobolde, die keine natürliche Spruchbegabung für dieses Element besitzen, können die Magie der stofflichen Elemente oder die visionären Künste erlernen, aber nur wenige Lehrmeister sind so wahnsinnig und weihen sie darin ein. Denn der schlampige Umgang bleibt, und mit ihm das Risiko von Nebenwirkungen.

Langsame oder kooperative Magie ist für Kobolde niemals möglich, egal ob mit der eigenen oder mit erlernten Formen von Magie.

CHAOSFÄHIGKEITEN

Veranlagung zum Chaos

Nur bei Charaktererstellung erlaubt 500 EP

Kobolde mit dieser Begabung können ähnlich Sprüche entwickeln wie Magier. Ein Gespür für das Element Chaos ist hiermit nicht verbunden.

Chaosfertigkeit

Erst nach Veranlagung zum Chaos möglich

+1 bis +100	je 30 EP	+101 bis +200	je 40 EP
+201 bis +300	je 50 EP	+301 bis +400	je 60 EP usw.

Legendar ab +300	2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere +50	+ 1 %

Kobolde erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches ihre Chaosfertigkeit als Bonus. Zu dieser Fertigkeit (so vorhanden) wird noch die Auffassungsgabe addiert.

Quellen des Elements Chaos

Materielle Quellen für dieses Element sind nicht bekannt, das Prinzip wird wohl direkt beeinflusst.

Risikovermeidung

+1	10 EP	+2	20 EP
+3	30 EP	+4	40 EP usw.

Bei jedem Spruch, den ein Kobold einsetzt, unabhängig ob es sich nun um Koboldsmagie oder um die Spruchmagie anderer Elemente handelt, ist ein zusätzlicher Wurf für Nebenwirkungen notwendig.

Auf diesen kann ein Kobold einen Bonus erhalten, wenn er sich Disziplin antrainiert hat. So ist er in der Lage potenziell unangenehme Nebeneffekte kleiner zu halten.

Spruchanzahl

Ein Spruchplatz kostet die vorhandene Anzahl x 20 EP

6. Platz	100 EP	7. Platz	120 EP
8. Platz	140 EP	9. Platz	160 EP usw.

Mit dem Merken von Sprüchen nehmen es Kobolde nicht all zu genau. Sie können ihre anfänglich erlaubte Spruchanzahl von fünf aber steigern.

Als Alternative kann ein Kobold einen alten Spruch verlernen und dafür einen neuen entwickeln. Dabei bekommt er die Hälfte der Erfahrungspunkte des alten Spruches auf den neuen angerechnet, was die Kosten des neuen Spruches maximal halbiert. Der alte Spruch ist futsch und kann nur nach den gleichen Regeln erneut erlernt werden.

SPRUCHERSTELLUNG

Wirkungen

Ein paar Beispiele für das, was denkbar ist:

Ordnung	
Kristallisieren pro g	20
Säubern von Flächen pro dm ²	10
Sinngebung*	80
Chaos	
Eigenschaft -1 für eine Runde	20
Fehlhandlung für eine Runde**	50
Vermischen pro 100 g	10
Neutralisieren pro 100 g ***	100
Verwachsen pro cm ² ****	50
Unverständlichkeit*	60
Einzelteile trennen pro 100 g	30

* Kobolde können sprachliche Ordnung bei sich selbst erreichen und eine fremde Sprache verstehen, wenn auch nur sehr kurz und rudimentär. Umgekehrt kann ein Satz phonetisch und grammatikalisch durcheinander gebracht werden.

** Hiermit sind Fehlgriffe gemeint, die nur bei unbewussten Handlungen möglich sind. So wischt eine Wirtin vielleicht ohne Lappen über den Teller.

*** Zu viel Chaos in einer Substanz wie Gift o.ä. nimmt ihr die Kraft, da sie deren innere Ordnung zerstört. Bereits im Körper befindliche Stoffe können nicht verändert werden.

**** Zwei nahe beieinander liegende Oberflächen gezielt in Unordnung zu bringen sorgt für eine gewisse Haftung wie mit Allzweckkleber – sie wird also einem kräftigen Ruck nicht standhalten.

Reichweite

selbst	0,9	0 m	1
1 m	1,2	2 m	1,5
3 m	2	pro +0,5 m	+0,5

Wirkungsgebiet und Details

Das Wirkungsgebiet ist in die Wirkung integriert und spielt keine weitere Rolle. Eine genaue Steuerung der Details ist einem Kobold nicht möglich.

Ziele

bewegt	1,5	lebend	1,8
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Jeder Koboldsspruch benötigt Körperbewegungen und den Einsatz der Stimme. Klare Charakteristika haben diese nicht. Ein Kobold kann die Komponenten nach Belieben weglassen. Das ändert nicht die Schwierigkeit, aber es erhöht die Chance auf Nebenwirkungen durch einen Abzug auf den entsprechenden Wurf (siehe nächste Seite):

Nur Handbewegungen	-10
Minimale Gestik	-30 (statt -10)
Ohne Stimme	-20

Geschwindigkeit

Körperbewegungen	Schwierigkeit : 20
Nur Handbewegungen	Schwierigkeit : 30
Minimale Gestik	Schwierigkeit : 40

Das Ergebnis wird immer aufgerundet.

Nebenwirkungen

W100 + Risikovermeidung - Abzüge (siehe Komponenten)

Egal ob ein Spruch klappt oder nicht, es ist ein Prüfwurf für Nebenwirkungen notwendig. Dessen Ergebnis entscheidet über die Nebenwirkungen:

-49 bis -40	500	-39 bis -30	300
-29 bis -20	200	-19 bis -10	100
-9 bis 0	80	1 bis 10	60
11 bis 25	50	26 bis 40	40
41 bis 60	30	61 bis 80	20
81 bis 100	10	ab 100	0

Welche Elemente betroffen sind, hängt eng mit der geplanten Wirkung des Spruches zusammen und wird bei diesem vermerkt. Schlug der Spruch fehl, dann betreffen die Nebenwirkungen den Kobold selbst. Allerdings wird dann zum Prüfwurf addiert, was zur erfolgreichen Durchführung des Spruches gefehlt hat. Je heftiger der Fehlschlag, um so geringer also die Nebenwirkungen.

Nehmen wir an, Krigblim möchte den Bierkrug des Zwerges am Nebentisch auf dem Holz festwachsen lassen. Dabei lässt er Bewegungen und Stimme des Spruches weg. Er verfehlt die Schwierigkeit seines Spruches um 67 Punkte und würfelt dann zwecks Nebenwirkungen. Der Aufschlag auf den Wurf ist $67 - 50 + 23 = 40$ (bei einer Risikovermeidung von +23). Er muss also im schlimmsten Fall mit 30 Elementarpunkten unangenehmen Konsequenzen rechnen, vermutlich vom Element Erde, da er an der Stabilität herumspielen wollte. So könnte es sein, dass sein eigenes Brot sich beim Kauen auf einmal wie Sand anfühlt.

Der Spieler entwirft in Absprache mit dem Spielleiter die Spruchwirkung, über Nebenwirkungen entscheidet der Spielleiter alleine, eventuell auch in kreativer Abwandlung im Verlauf des Spiels.

Ein erfolgloses Herumspielen am Element Feuer könnte zu unangenehm intensiven Hitzewallungen führen. Beim Element Luft könnte Atemnot oder Husten auftreten.

BEISPIELE FÜR SPRÜCHE

Kandis

Wirkung: 30 bis 60 Reichweite: Berührung
Schwierigkeit: 90 5 AP
Geschw.: 5/3/3 (normal / nur Handbewegung / min. Gestik)

Aus eingedickter Zuckerlösung, Sirup oder Honig zieht der Kobold langsam an seiner Fingerspitze einen Zuckerkristall.

Nebenwirkung: Erde – steife Gliedmaßen des Kobolds für einige Minuten (Finger, Arm oder doch halber Körper), evtl. auch Zerspringen des Kristalls.

Griff ins Leere

Wirkung: 50
Reichweite: 0 bis 2 m (Faktor 2)
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 2,7)
Schwierigkeit: 270 Geschw.: 14/9/7 14 AP

Oft führt man einen vertrauten Handgriff aus, ohne genau hinzusehen. Hier greift der Kobold ein und schickt die Hand ins Leere.

Nebenwirkung: Verstand – die Verwirrung schlägt auf den Kobold zurück. Die Schwierigkeit der nächsten Runde wird um die erwürfelten Elementarpunkte erhöht oder der kleine Kerl brabbelt Blödsinn (eine Minute pro 20 Punkte).

Gebrochene Messer

Wirkung: 30 bis 40
Reichweite: 1 bis 3,5 m (Faktor 3,8)
Bewegtes Ziel (Faktor 1,5)
Schwierigkeit: 285 Geschw.: 15/10/8 15 AP

Ein Messer oder eine ähnlich leichte Waffe, bestehend aus Griff und Klinge oder Waffenkopf, verliert Zusammenhalt, so dass sie in Einzelteile zerfällt.

Nebenwirkung: Erde – die Stabilität der Klinge oder des Griffs könnte sich erniedrigen oder erhöhen, was entweder die Waffe nach erneutem Zusammenbau verbessert, oder die Klinge beim nächsten harten Schlag zerspringen lässt.

HEXEREI

Magie ohne echte Kontrolle

Die Gabe der Hexerei ist einem in die Wiege gelegt, auch wenn sie sich oft erst mit der Pubertät oder bei einem einschneidenden Erlebnis offenbart. Kaum eine Betroffene wird sie als Geschenk ansehen. Denn fast immer führt sie zu Furcht und Verfolgung. Ausgegrenzt von der Gesellschaft leben Hexen meist weit zurückgezogen. Nicht selten entwickeln sie aus ihrer tragischen Situation heraus tiefen Hass auf das, was ihnen versagt bleibt.

Hexen (oder die selteneren Hexer) verändern eines, manchmal auch mehrere der Elemente in ihrer Umgebung explosionsartig und weitgehend unkontrolliert. Dies macht sie nicht nur zu einer Gefahr für ihre Umgebung, sondern auch für sich selbst. Durch unvermeidliche Unfälle mit der eigenen Magie ist oft auch ihre Erscheinung in Mitleidenschaft gezogen.

In manchen Fällen schaffen es Hexen, ihre Magie etwas unter Kontrolle zu halten. Aber starke Gefühle oder auch ein Erschrecken können selbst bei erfahrenen Hexen fatale Folgen haben, denn dann verlieren sie jede Kontrolle über ihre Magie.

Die Beziehung von Hexen zu ihrem Element macht es ihnen nahezu unmöglich, Magie in organisierter Form zu begreifen. Neben den gesellschaftlichen Hindernissen ist das Erlernen solcher Fertigkeiten für Hexen doppelt so teuer und bei den Elementen, auf die sie hexerischen Einfluss nehmen, gänzlich unmöglich.

Wenn sie ein vermehrtes Feingefühl für ihr Element besitzen, so macht dies ihr Leid nur schlimmer. Sie nehmen dann detailliert wahr, was sie anrichten. Eine kontrollierte Einflussnahme eröffnet Ihnen solche Talente nie und auch die Wahrnehmung selbst ist unstet und wechselhaft – mal kaum vorhanden, zu anderer Zeit schon fast schmerzhaft weitreichend und präzise.

HEXENFÄHIGKEITEN

Hexenbegabung

Nur bei Menschen und Halblingen

Für das Element Leben auch bei Halbelfen

Begabung für ein Element	500 EP
Für zwei Elemente	1500 EP
Für drei Elemente	3500 EP

Eine solche Begabung bezieht sich auf Feuer, Erde, Licht oder Leben. Eine Begabung für das Element Leben oder Unleben tritt immer einseitig auf.

Gegen jede Beeinflussung des entsprechenden Elements, außer durch sie selbst, zeigen sich Hexen extrem widerstandsfähig. Jede Wirkung, ob positiv oder negativ, wird auf die Hälfte reduziert.

Wirkung

bis 5	100 EP	bis 10	200 EP
bis 20	300 EP	bis 30	500 EP
		pro + 10	1000 EP

Legendär ab 50	2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere +20	+ 1 %

Eine Hexe kann eine spontane Entladung ihres Elements selbst auslösen. Die maximale Menge an Elementarpunkten ist trainierbar. Die Erfahrungspunkte summieren sich; für maximal 20 Elementarpunkte sind insgesamt 600 EP notwendig.

Die Magie wirkt sich unkontrolliert und damit tendenziell destruktiv aus. Dies bedeutet, dass die Details der Verteilung des Elementes sich jeder Kontrolle entziehen. Es wirkt sich immer in einer diffusen Wolke aus.

Vor allem die Magie von Feuerhexen ist gefürchtet. Sie setzen etwas in Brand, lassen die Luft vor Hitze aufflammen oder einen Gegenstand schmelzen. Erdhexen lähmen das Ziel für mehrere Runden

oder lassen einen Gegenstand zu Staub zerfallen. Lichthexen tauchen ihre Umgebung schlagartig in Finsternis oder blenden mit einem gleißenden Lichtblitz. Allen ist gemeinsam, dass die Effekte meist von massivem körperlichen Schaden für Nahstehende begleitet werden (ca. 0,1 pro eingesetzte 10 Elementarpunkte).

Hexen, die Einfluss auf Leben oder Unleben nehmen können dies immer nur in eine Richtung tun. Todeshexen verbreiten um sich Verwesung, sie vergiften, was sie berühren oder verursachen Krankheiten. Ihr Gegenstück, die oft auch als Waldhexen bezeichnet werden, lassen eine Pflanze explosionsartig anwachsen, schrecken ein Tier ab oder beruhigen es und verändern bisweilen ihr eigenes Aussehen, wenn auch nur geringfügig. Von allen Hexen sind Waldhexen die, welche am ehesten noch so etwas wie Anerkennung erfahren. Berechenbarer ist ihre Magie allerdings keineswegs.

Ein Vagabund lauert der jungen Bauerntochter auf und presst sie mit seinem nach Schweiß stinkendem Körper an die Wand. Als das Mädchen keine Luft mehr bekommt, erstarrt der Kerl schlagartig und fällt stocksteif wie ein Brett um. Zugleich sinkt das Mädchen ohnmächtig in sich zusammen.

Das Rollenspiel mit einer Hexe verlangt vom Spieler viel Flexibilität, denn oft ist er es, der die genaue Wirkung der Magie abschätzen muss. Die Listen der entsprechenden Spruchmagie sind dabei hilfreich, aber keine Allgemeinlösung.

Wirkungsveränderung

Prüfwurf W20 und Münze (für positiv/negativ)
Bei jedem Einsatz von Magie durchzuführen

-20 bis -15	0 %
-14 bis -11	10 %
-10 bis -8	25 %
-7 bis -5	50 %
-4 bis -2	75 %
-1 bis 1	100 %
2 bis 4	150 %
5 bis 7	200 %
8 bis 10	300 %
11 bis 13	400 %
14 bis 16	500 %
17 bis 20	600 %

Eine Todeshexe schleicht sich über die Felder des Dorfes, aus dem sie vertrieben wurde. Sie berührt die Pflanzen im Garten der Dorfheilerin, die darauf verdorren. Auch die Äpfel am Baum will sie vergiften, aber ein ganzer Ast gibt nach und zerbricht beim dumpfen Aufschlag. Die Hexe flieht völlig außer Atem und erreicht nur mit Not den nahen Wald, bevor jemand sie sieht.

Erschöpfung

Pro tatsächlich umgesetzten Elementarpunkt verliert die Hexe 1 AP. Eine extreme Wirkung kann sie also vollkommen erschöpft zurücklassen.

Spontaner Ausbruch

Basiswirkung 100 (in Extremfällen mehr) wird mit W20 (ohne Münze, also nur positiv) wie bei Wirkungsveränderung angepasst

Pro -1 auf den Wurf (Ergebnis evtl. negativ) 400 EP
Maximaler Abzug entspricht der Psyche

Intensive Gefühle jeder Art, Erschrecken, Todesangst, aber auch tiefe Zuneigung, all dies kann zu einem unkontrolliertem Ausbruch führen. Dessen Folgen können durch Training teils reduziert werden. Allerdings kann die Hexe sich auch gehen lassen und auf den Abzug verzichten.

Reichweite

Maximal 9 m entfernt planbar

Prüfwurf W20 ergibt eine Verschiebung wie folgt:

1 - 5	0	6 - 10	1 m
11 - 13	2 m	14 - 15	4 m
16 - 17	6 m	18 - 19	9 m
		20	die Hexe selbst

Pro -1 auf den Wurf: 200 EP

Bei spontanen Ausbrüchen unmöglich

Maximaler Abzug entspricht der Beweglichkeit

Hexerei besitzt entgegen dem Aberglauben nur geringe Reichweite. Dabei ist es alles andere als sicher, dass sich die Wirkung wirklich am geplanten Ort entfaltet. Spontane Ausbrüche sind immer zufällig platziert, wobei der obige Wurf über den Abstand von der Hexe entscheidet.

Wirkungsgebiet

Prüfwurf W20

1 - 2	1cm	3 - 5	1dm
6 - 9	5dm	10 - 13	1m
14 - 16	2m	17 - 18	3m
19	4m	20	5m

Pro ± 1 auf den Wurf: 400 EP

Anpassung bei spontanen Ausbrüchen unmöglich

Die Richtung muss vor dem Wurf festgelegt werden.

Die maximale Anpassung entspricht der Ausdauer : 2.

Die Ausdehnung der Wirkung entspricht einer diffusen Wolke und hat Einfluss auf die Wirkung. So verdampfen 100 Punkte des Elements Feuer das Wasser in einer Tasse, verteilt auf eine Wolke von 3 m Durchmesser wird dagegen nur die Luft unangenehm heiß.

Moment der Wirkung

Geheimer Prüfwurf des Spielleiters W20

1 - 8	sofort	9 - 10	Ende der Runde
11 - 13	in 1 Runde	14 - 15	in 2 Runden
16 - 17	in 3 Runden	18 - 19	in 4 Runden
20	in W6+4 Runden		

Pro -1 auf den Wurf: 300 EP

Spontane Ausbrüche wirken immer sofort.

Der maximaler Abzug entspricht der Beweglichkeit.

Legendäre Fertigkeiten

Über die Gesamtzahl der oben möglichen Punkte zur Veränderung der verschiedenen Aspekte sollte Buch geführt werden. Ab insgesamt 30 solchen Punkten gilt die Befähigung einer Hexe als legendär und kostet für ihre Aufrechterhaltung 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte. Pro 10 weitere Punkte steigt dieser Verlust um 1 %.

Erinnerung

Es sei noch einmal unterstrichen, dass dies ein Rollenspiel ist und dass all die Regeln als Stütze, nie aber als Korsett zu verstehen sind. Im Falle der Hexerei kann gerne auf eine Würfelorgie verzichtet werden und anstatt dessen eine sinnvolle Abschätzung des Spielleiters an deren Stelle treten.

Die großen Jungs stürzen sich auf Talenn. Der Kleine weint unter den Tritten und Schlägen, während seine Schwester Ronwea sich verzweifelt nach Hilfe umsieht. Aber in den engen Gassen des Elendsviertels hilft niemand den Unterdrückten. Sie sieht nur noch ihren Bruder und die Fäuste. Schrill kreischend bricht es aus ihr hervor: „Hört endlich auf!“

Ein gewaltiger Lichtblitz lässt die Gasse vielfarbig grell aufflammen. Alle Jungs, auch ihr Bruder, fliehen panisch vor dem starr blickenden Mädchen, noch bevor es bewusstlos auf die Pflastersteine niedergesunken ist.

„Buh!“, endlich ist es Arlin einmal gelungen, sich unbemerkt an seine Verlobte anzuschleichen. Sinija reagiert auch mit dem erhofften Quietschen, aber zugleich zerfällt die Schleife in ihrem Haar zu Staub und wo Arlin ihr Kleid berührt hat, zerbricht dieses wie altes Pergament. Unter Tränen versucht sie schluchzend zu erklären, warum er so etwas nie tun sollte.

Ein Junge hat sich im Wald verirrt und ist eine steile Böschung hinabgestürzt. Als er wieder zu sich kommt, liegt eine Frau neben ihm, eine Hand an seiner Schulter, und rührt sich nicht. Sie wirkt alt, aber bei genauerem Hinsehen erkennt der Junge, dass ihre Haut wie raue rissige Rinde aussieht. Sie schlägt die Augen auf, die so jugendlich wirken wie die seinen, aber tiefe Trauer liegt darin. Ohne ein Wort rappelt sie sich auf und eilt in den Wald davon. Der Junge dagegen stellt verwundert fest, dass er den Sturz unverletzt überlebt hat.

NEKROMANTIE

Das gefährliche Spiel mit dem Unleben

Immer wieder einmal kommt es vor, dass der Glaube an große Macht eine böse Seele dazu treibt, sich mit dem Unleben auseinanderzusetzen. Dabei zeichnen sich solche Personen durch ein hohes Maß an Ignoranz gegenüber den Gefahren aus, die dabei lauern. Das Unleben verhält sich nach eigenen Gesetzmäßigkeiten und unterscheidet nicht zwischen den Feinden eines selbsternannten Nekromanten und ihm selbst.

Ein Nekromant wird nicht Heerscharen von wandelnden Toten beschwören. Er kann sich als glücklich betrachten, wenn er dies an einem einzelnen Geschöpf zuwege bringt und überlebt. Das Element Unleben bedarf immer des direkten Kontaktes, um beeinflusst zu werden. Das allein macht den Umgang bereits gefährlich.

Nekromantie gilt als legendäre Fertigkeit, die einen Verlust von 2 % der erhaltenen Erfahrung bedingt. Sie folgt keinem einheitlichen Konzept und ist darum in ihren Möglichkeiten auch nur angedeutet. Eine Begabungen für das Unleben ist zwingend erforderlich, um die nachfolgenden Fertigkeiten erlernen zu können (Seite 115). Die Beschreibungen sind Beispiele, andere Ideen sind denkbar.

Vergiften

Vergiften von Boden oder Wasser 500 EP
Vergiften von Personen +500 EP

Das Unleben aus einem verfaulten Stück Fleisch oder aus einem an einer Krankheit verendeten Tier kann gesteigert und verbreitet werden, indem der Nekromant es in ein Wasserreservoir taucht oder an einer geeigneten Stelle vergräbt. Dadurch wird das Wasser ungenießbar, eventuell sogar krankheitserregend. Pflanzen in der Nähe einer Stelle, wo ein solcher Ritus stattfand, verdorren in einem Umkreis von mehreren Metern.

Der Nekromant wird sich dabei selbst leicht vergiften oder ein unangenehmes Fieber einfangen. In jedem fünften Fall wird ihn binnen eines Tages eine bösartige Krankheit erfassen, die seine körperlichen Eigenschaften um drei Punkte pro Tag senkt. Pro Tag besteht eine Chance von 50 %, dass sich der Effekt um drei Punkte steigert oder dass die Genesung mit einem Punkt pro Tag beginnt.

Bewegtes Unleben

Lernkosten 800 EP

Prüfwurf W20 + 1 pro bereits investiertem Tag
muss 21 erreichen um das Unleben in
Bewegung zu setzen

Immer mehr dieses Elements wird von einem Nekromanten in eine selbst schon von Verwesung erfasste Gestalt transferiert, bis diese tatsächlich beginnt sich zu bewegen und nach weiterem Leben zu suchen, dass sie verderben kann.

Pro Tag, den ein Nekromant in seine Schöpfung investiert, verliert er durch den Kontakt mit dem lebensfeindlichen Element einen Punkt bei allen körperlichen Eigenschaften. Macht er eine Pause, dann kann sich sein eigener Körper nach den üblichen Regeln für Heilung etwas erholen, aber der oben genannte Bonus sinkt um einen Punkt ab.

Nur wenn der Nekromant mit einem W20 seine eigene Psyche unterbietet, kann er sich von dem Sog, den ein solches Handeln verursacht, lösen und sein Tun beenden. Pro bereits vergangenem Tag wird das Ergebnis dieses Wurfes um einen Punkt erhöht. Zusätzlich zu diesen Gefahren hat der Nekromant keinen Einfluss darauf, wie sich das Unleben verhält, wenn es erst in Bewegung ist.

MAGIE DER DRUIDEN

Behutsamer Umgang mit dem Element Leben

Diejenigen, die auf das Element Leben Einfluss nehmen können, würden diesen Vorgang nie Magie und sich selbst kaum Druiden nennen. Beides sind Bezeichnungen aus einer Welt, die in Kategorien denkt. In diesen Regeln werden wir nicht umhin kommen, uns letzteren anzuschließen, um Formulierungen elfischer Länge zu vermeiden.

Ohne ein Gespür für das Element Leben ist es unmöglich, die Wege der druidischen Magie zu erlernen. Vor einem weiteren Studium ist ein Blick in die Begabungen (Seite 116) anzuraten. Hier die zugehörigen Werte in Kurzform:

Waldelfen	Ungenau Wahrnehmung bis 9 m; Sammeln von 3 Elementarpunkten in 10 min
Grauelven	Diffuse Wahrnehmung bis 3 m; 2 in 10 min
Halbelfen	evtl. diffuse Wahrn. bis 1 m; 1 in 10 min
Gespür	Diffuse Wahrnehmung bis 3 m; +50 % EP-Kosten (Druide)
Sensibilität	Grob bis 12m, 1 Punkt in 10 min
Feingefühl	Wahrnehmung von Einzelheiten bis 12 m; Diffuse Wahrn. Bis 50 m; 2 in 10 min, -5 % EP für Druidenfertigkeiten
Verbindung	Wahrnehmung von Details bis 50 m; Ungenau Wahrn. bis 150 m, 4 in 10 min; -10 %

Werte für das Sammeln des Elements durch Volk und Begabung addieren sich.

Für den vertieften Umgang mit dem Element Leben sind Jahre an Training notwendig. Nur ein kleiner Teil der begabten Personen nimmt diese Mühen auf sich.

Die Tatsache, dass das Element Leben wahrgenommen werden muss, wirkt sich entscheidend auf den Umgang mit ihm aus. Nur wer sich von dem Wunsch nach Kontrolle und Verstehen befreien kann, dem erschließt sich das Element Leben. Dies führt zu einem Paradoxon, welches auf natürliche Weise dafür sorgt, dass niemand dieses Element missbrauchen kann. Denn sobald er es als Mittel zum Zweck ansieht, wird es sich ihm entziehen.

Dies erklärt auch, warum ein Druide seine Macht nicht nutzt, wenn er dazu keinen Anlass sieht. Selbst dann, wenn er sich zu einer Beeinflussung entschließt, geschieht dies im Vergleich zu Spruchmagie ausgesprochen langsam und behutsam.

DRUIDENFERTIGKEITEN

Druidentum

Lernkosten	400 EP / 2000 EP
Für Waldelfen	300 EP / 1500 EP

Notwendig für alle nachfolgenden Fertigkeiten

Waldelfen und Grauelven benötigen keine der angesprochenen Begabungen. Für Grauelven mit einer Wahrnehmung, die nicht mindestens 9 m Reichweite besitzt, kosten alle Druidenfertigkeiten allerdings 50 % mehr.

Ein Erlernen im späteren Verlauf ist deutlich teurer und benötigt bis zu drei Jahre Zeit.

Sammeln von Leben

Zusätzlich sammelbare Punkte pro 10 Minuten

1	200 EP	2	300 / 250 / 300 EP
3	500 / 300 / 375 EP	4	750 / 400 / 500 EP
5	1000 / 500 / 625 EP	6	1200 / 600 / 750 EP
7	1500 / 800 / 1000 EP	pro +1	1500 / 1000 / 1250 EP

Der zweite Wert gilt für Elfen, der dritte für Halbelfen.

Die Kosten summieren sich.

Dieser Wert darf die Psyche nicht übersteigen.

Legendär ab 6 / 10 / 6	2 % Erfahrungsabzug
Pro weitere + 3	+ 2 %

Druiden arbeiten nicht mit Sprüchen, sondern besitzen Fähigkeiten, die eng mit dem Element Leben verflochten sind. Nicht für alle ist der Einsatz von Elementarpunkten notwendig, aber wenn doch, so sammelt der Druide das Element geduldig, um keinen bleibenden Schaden anzurichten.

Der Druiden verharret ruhig und nimmt langsam einen Teil des Lebens um sich herum auf, den er sofort für seine Magie nutzt. Dabei sammelt er eine bestimmte Menge an Elementarpunkten innerhalb von zehn Minuten (niemals kürzer, aber problemlos länger). Eine Einstimmung auf das Element Leben wie bei Elfen ist vor diesem Ansammeln nicht notwendig. Druidische Magie läuft also etwas schneller ab als elfische Einflussnahme.

Die Umgebung des Druiden spielt eine entscheidende Rolle bei diesem Vorgang. Je weniger Leben ihn umgibt, um so schwieriger wird das Ansammeln des Elementes:

Wüste	-6 pro 10 min
Steppe	-4 pro 10 min
Felder, Grasland	-2 pro 10 min
Wald oder üppige Vegetation	0
Der große Wald	+1 pro 10 min
Tiefer großer Wald	+3 pro 10 min

Erfühlen von Leben

Vergrößerung der Reichweite

+ 10 %	200 EP	+ 25 %	300 EP
+ 50 %	400 EP	+ 100 %	800 EP
+ 200 %	1000 EP	+ 300 %	1200 EP
+ 400 %	1500 EP	+ 500 %	2000 EP

Kombinierbar mit den Boni der Elfenfertigkeiten (Seite 173)

Legendär ab +400 % 2 % Erfahrungsabzug

Verfeinerung der Wahrnehmung

1 Stufe	1000 EP / 0 EP	2 Stufen	1000 EP / 250 EP
3 Stufen	nie / 500 EP	4 Stufen	nie / 1000 EP

Der zweite Wert gilt für Elfen.

Legendär (außer bei Verbindung zum Leben) ab der Möglichkeit Stufe 4 zu erreichen 2 % Erfahrungsabzug

Alle Kosten summieren sich.

Indem er sich in einen meditativen Zustand versetzt, kann ein Druiden seine Wahrnehmung des Elements Leben in ihrer Reichweite erweitern. Das dauert zehn Minuten. Für das Verfeinern der Wahr-

nehmung sind weitere zehn Minuten pro Stufe in der folgenden Liste notwendig.

- 1 Diffuse Gesamtwahrnehmung
wie Gespür für Leben bzw. Grau- und Halbelfen
- 2 Sehr grobe Details
wie bei Sensibilität für Leben bzw. Waldelfen
- 3 Einzelheiten
wie beim Feingefühl für Leben
- 4 Details
wie bei der Verbindung zum Leben
- 5 Feinste Einzelheiten
bis hinunter zu kleinsten Lebewesen

Elfen erweitern bei vorhandenem druidischem Training ihre verfeinerte Wahrnehmung auch über den sonst bei Elfen üblichen Nahbereich hinaus.

Pflanzenwachstum

Kleine Veränderungen an Pflanzen	300 EP
Kurzzeitige größere Veränderungen	+ 400 EP
Sehr langsame, langfristige Veränderungen	+ 600 EP

Kleine Veränderungen wie ein Verbiegen von Stängeln oder ein Aufrichten niedergetretenen Grases kann Spuren verwischen oder einen Regenschutz aus Blättern erzeugen. Für einen Bereich von etwa einem Kubikmeter sind 4 Elementarpunkte nötig.

Darauf aufbauend sind starke Verformungen möglich, die aber selten lange anhalten. So ist dichtes Gestrüpp oder ein Brennesselfeld mit Leichtigkeit zu durchqueren. Umgekehrt kann die Passierbarkeit eines solchen Bereiches erschwert werden. Kosten pro Kubikmeter: 5 bis 15 Elementarpunkte

Noch weiteres Training macht eine langfristige Beeinflussung möglich, wobei hier über Tage hinweg immer wieder mit gut 100 Punkten auf die Pflanzen eingewirkt werden muss. So könnte ein Baum einen Ast dem anderen Ufer entgegenstrecken oder in einem Stamm könnte sich eine vorhandene Höhlung ausweiten, so dass sie irgendwann als kleines Zuhause dienen mag.

Früchte erzeugen

Pilze	300 EP
Wurzeln oder Knollen	300 EP
Beeren	400 EP
Nüsse	500 EP
Kleine Früchte (z.B. Erbsen)	400 EP
Größere Früchte (z.B. Äpfel)	400 EP

Indem er Leben in eine einzelne Pflanze überträgt, kann der Druiden diese dazu veranlassen, Früchte hervorzubringen. Für eine Mahlzeit, die einen Erwachsenen sättigt, sind hierzu etwa 50 Punkte notwendig. Für jede Art von Früchten verläuft dieser Prozess anders und muss getrennt erlernt werden.

Diese Technik unterliegt starken Einschränkungen: Die Pflanze muss sich in einem Zustand befinden, der die Erzeugung prinzipiell möglich macht. Eine bereits vertrocknete Bohnenranke wird keine Früchte liefern und ein Apfelbaum im Winter ist keine Hilfe.

Beeinflussung von Tieren

Einfühlen in ein Tier	400 EP
Tier beruhigen	+ 400 EP
Tier zum Helfen bewegen	+ 900 EP
Tierspuren erspüren	400 EP

Ein Druiden kann mit wenig Konzentration die Motivation und den Zustand eines Tieres erfühlen. Dafür sind 10 Elementarpunkte notwendig. Als Weiterführung kann ein Tier beruhigt werden, zumindest soweit dies den Druiden oder seine Freunde betrifft. Hierfür sind ebenfalls 10 Elementarpunkte notwendig.

Mit noch mehr Training kann ein Tier dazu bewegt werden, dem Druiden zu helfen. Die Aufgabe muss sehr einfach bleiben und für die Natur des Tieres naheliegend sein. So könnte eine Maus zum Durchnagen eines Stricks veranlasst werden, aber ein Hirsch wird niemals ein Ziel angreifen, das ihm gefährlich werden könnte. Je nach Größe sind hierfür 10 bis 40 Elementarpunkte notwendig.

Mit genügend langer Konzentration kann ein Druiden Spuren von Tieren in seiner Umgebung erspüren, selbst wenn diese für das Auge unauffindbar sind. Pro Stunde, die er dabei gewissermaßen in die Vergangenheit zurück lauscht, sind 20 Elementarpunkte notwendig.

Bei allen beschriebenen Möglichkeiten beziehen sich die Elementarpunkte nicht wirklich auf einen Transfer sondern umschreiben eher eine spezielle Verfeinerung der Wahrnehmung. Und nur zur Klarstellung: Ein Einfluss auf intelligente Lebewesen ist mit diesen Fertigkeiten nicht möglich.

Heilung

Äußere Wunden	400 EP
Innere Wunden	800 EP
Eiternde Wunden	500 EP
Sinnesorgane	800 EP
Abtrennung	1500 EP
Krankheiten	1200 EP
Gifte	1500 EP

Wer das Element Leben beeinflussen kann, der kann Wunden dazu bringen, sich zu schließen, Krankheiten heilen, ja sogar Giften entgegenwirken. Pro 0,1 Punkten an Schaden sind dafür 10 Elementarpunkte des Lebens notwendig, im Fall von Auffassungsgabe und Erscheinung sogar 20.

Die maximale Beschleunigung der Heilung ist prinzipiell unbegrenzt, aber kein Druiden wird der Natur um sich herum zu viel abverlangen.

Ein Druiden kann keine Wunder wirken, sondern nur die Selbstheilung des Körpers unterstützen. Ein abgetrennter Finger kann nur sofort nach Verlust wieder mit dem Stumpf verbunden werden (200 bis 500 Elementarpunkte). Ein Blinder kann nicht geheilt werden, es sei denn, die Blindheit beruht auf einer akuten Verletzung. Krankheiten und Gifte können nicht vollständig aufgehoben werden, aber ihre Wirkung wird beim Einsatz von 100 bis 200 Punkten, im Extremfall auch mehr, halbiert.

ELFISCHE MAGIE

Geduldige Veränderungen mit Bestand

Die Sinne der Elfen sind schärfer als die anderer Wesen. Aber nicht nur ihre Augen und Ohren verraten Elfen mehr über ihre Umwelt, sie besitzen auch ein feines Gespür für verschiedene Elemente, zumindest wenn sie sich in einen Zustand der inneren Ruhe versetzen und ihre Wahrnehmung „ausstrecken“, wie sie es selbst oft nennen.

Jeder Elf kann, wenn er sich Zeit nimmt, behutsam Veränderungen herbeiführen. Spektakuläre Effekte sind dabei nie möglich, aber die Veränderungen sind langlebiger als die Werke von Magiern, selbst bei so flüchtigen Elementen wie Luft oder Licht.

Spruchmagie

Lernkosten für Waldelfen	x 2
für Grauelfen	x 1,5
für Halbelfen	x 1,2

Das Erlernen von Spruchmagie entspricht nicht dem Naturell der Elfen. Sie können sie aber mit mehr Aufwand dennoch erlernen.

Kooperative Magie

Der Natur ihrer Magie entsprechend stellt Zusammenarbeit bei der Beeinflussung der Elemente für Elfen keinerlei Problem dar. Nachdem sich mehrere von ihnen geistig aufeinander eingestimmt haben, können sie ihre schöpferische Kraft verbinden und so mehr erreichen als im Alleingang. Für die Einstimmung sind nur zusätzlich zehn Minuten an Zeit notwendig. Bei kooperativer Spruchmagie hilft ihnen dies jedoch nicht.

Waldelfen

Leben	Ungenau Wahrnehmung bis 9 m Sammeln von 3 Elementarpunkten in 10 min
Luft / Wasser	Ungenau Wahrnehmung bis 6 m Sammeln von 3 Punkten pro 10 min

Waldelfen besitzen eine sehr enge Beziehung zum Element Leben und nehmen es in einem Umkreis um sich herum immer undeutlich wahr. Sollte ein Waldelf zusätzlich eine der Begabungen für das Element Leben besitzen (Seite 116), dann werden die dadurch sammelbaren Punkte zu denen drei oben angegebenen Punkten addiert.

Auch eine gewisse Begabung für die mit dem Leben verknüpften Elemente Luft und Wasser ist allen Waldelfen zueigen.

Grauelfen

Leben, Feuer, Wasser, Erde, Luft und Licht	Diffuse Wahrnehmung bis 3 m Sammeln von 2 Elementarpunkten in 10 min
--	---

Grauelfen haben sich von ihrem ursprünglichen Erbe am meisten entfernt, jedoch ihren Ursprüngen nicht völlig entfremdet. Nach wie vor besitzen sie ein zumindest schwaches und damit diffuses Gespür für Leben. Sie verfügen aber auch über eine etwa gleich starke Wahrnehmung für alle stofflichen Elemente (Feuer, Wasser, Erde und Luft) und das Element Licht.

Halbelfen

1-2 Elemente	Diffuse Wahrnehmung bis 1 m Sammeln von 1 Elementarpunkten in 10 min
--------------	---

Bei Halbelfen findet sich meist noch ein leichtes Gefühl für ein bis zwei der Elemente, für die auch ihr elfischer Elternteil empfänglich war. Ein Halbgraueelf könnte also eine schwache Begabung für die Elemente Feuer und Licht besitzen.

ELFISCHE BEGABUNGEN

Gespür für Elemente

Pro zus. Element (Feuer, Wasser, Erde, Luft, Licht Verstand)
 Diffuser Wahrnehmung bis 3 m / 1 m
 2 / 1 Punkt pro 10 min 400 EP / 500 EP

Die jeweils zweiten Werte gelten für Halbelfen.

Nur bei Elementen, für die ein angeborenes Gespür vorhanden ist, ist auch eine Steigerung in Form der unten aufgeführten Fertigkeiten möglich.

Zaubersänger

Nur für Wald- und Grauelfen 1000 EP

Selten kommt es vor, dass Elfen eine besondere Begabung besitzen, die elfische Magie zu beschleunigen. Dies bewerkstelligen sie durch Musik. Ihre Magie ist nicht so ruhig wie die anderer Elfen. Trotz ihrer Natürlichkeit läuft sie doppelt so schnell ab. Alle Angaben bzgl. der Elementarpunkte beziehen sich auf je fünf Minuten und auch die Einstimmungszeiten sind auf die Hälfte verkürzt.

Eine meisterliche Beherrschung eines Instrumentes oder der eigenen Stimme (Seite 133) ist Voraussetzung, um diese Gabe einsetzen zu können.

Oft ist der Weg zu dieser Form elfischer Magie ein schmerzhafter, wenn die innere Melodie eines Zaubersängers ihren Weg noch nicht nach außen finden kann, weil es an den notwendigen Fertigkeiten fehlt. Denn eine Ausübung elfischer Magie wie bei anderen Elfen ist Zaubersängern nicht möglich. Zaubersänger besitzen zusätzlich ein Gespür für das Element Ordnung-Chaos, das ihnen aber keine Beeinflussung, sondern nur Wahrnehmung erlaubt (3 m und diffus). Sie sind auch anfälliger für Veränderungen dieses Elements. Wirkungen, die sie selbst betreffen sind um 50 % gesteigert, egal ob positiv oder negativ. Vor allem vor zu großem Durcheinander scheuen Zaubersänger instinktiv zurück.

ELFISCHE FERTIGKEITEN

Verstärkter Einfluss

Zusätzlich sammelbare Punkte pro 10 Minuten

1 200 EP	2 250 EP / 300 EP
3 300 EP / 375 EP	4 400 EP / 500 EP
5 500 EP / 625 EP	6 600 EP / 750 EP
7 800 EP / 1000 EP	pro +1 1000 EP / 1250 EP

Für jedes Element gesondert zu erlernen
 Zweiter Wert für Halbelfen; Kosten summieren sich

Der maximale Bonus entspricht der Charaktereigenschaft zum jeweiligen Element; bei Leben, Licht und Verstand ist die Psyche Obergrenze.

Legendar ab zus. 10 2 % Erfahrungsabzug
 Pro weitere + 3 + 2 %

Eine Beeinflussung ist immer erst nach einer Einstimmung auf das entsprechende Element möglich, die zehn Minuten dauert. Sollen mehrere Elemente betroffen sein, so vervielfacht sich der Zeitaufwand. Einzig für das Element Leben kann die Einstimmung entfallen, wenn eine Einweisung in das Druidentum (Seite 170) stattgefunden hat.

Erfühlen von Leben

Vergrößerung der Reichweite

+ 1 m 200 EP / 250 EP	+ 2 m 300 EP / 375 EP
+ 3 m 400 EP / 500 EP	+ 4 m 500 EP / 625 EP
+ 5 m 600 EP / 750 EP	pro zus. 1 m 800 EP / 1000 EP

Der zweite Wert gilt für Halbelfen.
 Kombinierbar mit dem Faktor für Druiden (Seite 170)

Legendar ab + 8 m 2 % Erfahrungsabzug
 Pro weiter + 4 m +1 %

Verfeinerung der Wahrnehmung

2 Stufen 250 EP / 360 EP	3 Stufen 500 EP / 625 EP
4 Stufen 1000 EP / 1250 EP	

Der zweite Wert gilt für Elfen.

Legendar (außer bei Verb. zum Leben bzw. Waldelfen) ab der Möglichkeit Stufe 4 zu erreichen 2 % Erfahrungsabzug

Alle Kosten summieren sich.

ABLAUF UND BEISPIELE

Die Wahrnehmung der Elemente ist ungenau, allerdings immer unbewusst vorhanden. So nimmt ein Grauelf eine Geheimtür, an der er vorübergeht als verschwommene Schwäche des Elements Erde wahr. Wo die Tür liegt weiß er so noch nicht. Indem er sich einem Element mehr widmet kann ein Elf sein Gefühl dafür pro zehn Minuten Konzentration um einen Schritt in der folgenden Tabelle verfeinern. Eine erste solche Verfeinerung findet bereits mit der oben beschriebenen Einstimmung statt. Sie ist also jedem Elfen möglich.

- 1 Diffuse Gesamtwahrnehmung
analog zu Gespür für Leben bzw. Grau- evtl. bei Halbelfen
- 2 Sehr grobe Details
analog zur Sensibilität für Leben bzw. Waldelfen
- 3 Einzelheiten
analog zum Feingefühl für Leben
- 4 Details
analog zur Verbindung zum Leben
- 5 Feinste Einzelheiten
bis hinunter zu kleinsten Details

In den meisten Fällen bezieht sich dieses Feingefühl auf die nahe Umgebung des Elfen und nicht auf den gesamten Bereich seiner Wahrnehmung.

Schnellere Einstimmung

6 Minuten	1000 EP
4 Minuten	1500 EP
2 Minuten	2000 EP

Mit der Zeit fällt es einem Elfen leichter, sich auf die verschiedenen Elemente einzustimmen. Für jedes Element einzeln kann die Zeit, die hierfür benötigt wird durch Training verringert werden.

Dies bezieht sich sowohl auf die notwendige Zeit, um sich auf das Element grundlegend einzustimmen, als auch auf die Verfeinerung dieser Wahrnehmung. Die Zeiten für das Ansammeln von Elementarpunkten sind nicht betroffen.

Elfische Magie zwingt sich der Welt nicht auf, sondern verschiebt nur im natürlichen Rahmen ein wenig die Verteilung der Elemente, ohne das Gewebe der Realität zu zerreißen. Oft zeigt sich die Auswirkung elfischen Einflusses erst nach längerer Zeit. Der wichtigste mystische Aspekt dieser Magie ist die gesteigerte Wahrnehmung.

Im Gegensatz zu Druiden ist die notwendige Konzentration nicht allumfassend. Ein Elf kann seine Umgebung erspüren und sogar langsam verändern, während er gemächlich spazieren geht, oder ein ruhiges Gespräch führt. In einem solchen Fall nimmt seine Regeneration von Ausdauerpunkten um 7 ab, aber sonst verspürt er keine negativen Auswirkungen. So mancher Elf begleitet seine Magie gerne durch Musik, notwendig ist dies aber nur für Zaubersänger.

Elfen meiden hohe Konzentrationen eines einzelnen Elements, da sonst ihre Wahrnehmung wie von einer massiven Mauer eingeschränkt wird. Metallrüstungen empfinden sie als unangenehm und schwere Waffen liegen ihnen meistens nicht. Große offene Feuer empfinden sie als bedrohlich und tiefe Höhlen lösen bei ihnen Beklemmung aus. Schnell ist ihre magische Befähigung in solcher Umgebung sowohl in Reichweite als auch Wirkung auf die Hälfte reduziert oder ganz unterbunden. Besonders unangenehm wirken Ansammlungen des Gegenstücks zum Leben, dem Unleben.

Feuer

Ein Elf kann niemanden mit Feuermagie verletzen, aber er kann eine oder mehrere Personen evtl. vor dem Erfrieren bewahren. Er könnte in der Eisdicke eines Sees ein Loch bilden, um zu fischen, oder Brandwunden kühlen und so ein klein wenig zu deren Heilung beitragen, speziell wenn er zugleich das Element Leben mit einbringt.

Wasser

Wassermagie eines Elfen kann Bewusstlose zu sich bringen oder dem Elfen bei einem meditativen Zustand mit offenen Augen Erholung bringen wie einen Menschen nur tiefer Schlaf erfrischt. Dieser Vorgang erfrischt pro 60 Elementarpunkte zusätzlich zur dafür notwendigen Sammlungszeit so wie eine Stunde Schlaf.

Ruhiges Schwimmen (Seite 121) kann ein Elf erleichtern, weil das Wasser ihn besser trägt. Pro fünf Elementarpunkte pro zehn Minuten verringert er den Verlust an Ausdauer um einen Punkt.

Erde

Für fünf Elementarpunkte des Elements Erde pro zehn Minuten kann ein Elf die eigene passive Kraft oder die eines Freundes um einen Punkt steigern. So kann dieser festhalten, was ihm sonst entgleiten würde. Oder ein in weiser Voraussicht platziertes Hindernis gibt nicht ganz so schnell nach.

Luft

Das Element Luft ermöglicht einem Elfen einen leichten Tritt, so dass er auf unsicherem Grund weniger schnell einsinkt oder auf weichem Waldboden kaum Spuren hinterlässt.

Pro Elementarpunkt innerhalb von zehn Minuten kann ein Elf sein Gewicht diesbezüglich um 5 %, das eines anderen um 2,5 % erniedrigen (nie unter 50 %). Es ist zu beachten, dass er dadurch nicht wirklich leichter wird, sondern nur die Last durch sein Gewicht auf die Umgebung verringert.

Licht

Elfen können mit dem Element Licht keine Illusionen erzeugen, aber sie können sich selbst oder Freunden zu einer verbesserten Tarnung verhelfen. Dies führt zu einem Aufschlag von einem Punkt pro fünf eingesetzten Elementarpunkten in

zehn Minuten, verteilbar auf mehrere Personen. Bei undeutlichen Sichtverhältnissen mag man auch das ungeübte Auge mit Schemen narren.

Verstand

In ähnlicher Weise kann ein Elf Einfluss auf den Verstand nehmen und so fremde Ohren täuschen, wenn ihm das Schleichen nicht perfekt gelingt (pro 5 Elementarpunkte +1 auf Schleichversuche in der Nähe des Ziels). Der Schmerz eines verletzten Freundes kann ein wenig betäubt oder ein Tier ein Stück weit beruhigt werden.

Leben

Auch der Einfluss auf das Element Leben geschieht behutsam und bleibt hinter den Möglichkeiten eines Druiden deutlich zurück. Pro Punkt an Sammelbarkeit, auf die ein Elf für einen vollen Tag verzichtet kann er bei einem Wesen für eine zusätzliche Heilung von 0,1 Punkten sorgen. Dazu muss er den ganzen Tag in der Nähe des Verletzten bleiben.

Generell fließt ihre besondere Wahrnehmung in alles ein, was Elfen schaffen. Werkzeuge sind stabiler, gewebte Stoffe leichter und dennoch reißfest. Oft besitzen elfische Waffen eine etwas verbesserte Treffsicherheit und verursachen ein klein wenig mehr Schaden. In den begehrtlichen Händen von anderen Völkern verlieren sie diese Eigenschaften aber meist schnell.

Elfen können nicht im Dunkeln sehen. Aber ihre feinen Sinne für die Elemente können bei genügender Konzentration das Sehvermögen ersetzen. Auch in hektischen Situationen wie beispielsweise einem Kampf kann sich ein Elf so besser im Dunkeln orientieren als ein Mensch, aber in einem solchen Fall ist selbst seine Wahrnehmung stark eingeschränkt und vor allem nicht schnell genug.

MAGIE DER FEY

Wenn kleine Wesen die Realität weben

Magie

Wahrnehmung

Kein anderes Volk nimmt das Gefüge der Elemente so direkt wahr wie die zierlichen Wesen. Vermutlich könnte am ehesten eine Fey erklären, wie die Welt funktioniert. Nur leider halten die kleinen Geschöpfe nichts von Vermessung und Wissenschaft. Warum etwas erklären, das man spürt?

Fey nehmen die Elemente durch direkten Kontakt wahr, sie können ihr Gespür nicht in ihre Umgebung ausdehnen. Allerdings können sie größere Strukturen erfühlen, von denen sie nur eine Stelle berühren. Dies erklärt, warum Fey eine besonders intensive Beziehung zu Luft, Wasser, Licht und vor allem Leben besitzen. In diesen Elementen sind die Verbindungen oft weitreichend. Alle Fey besitzen die später beschriebenen Wahrnehmungen, können diese aber nur wenig weiter entwickeln.

Beeinflussung

Fey können weder Spruchmagie erlernen noch eine der anderen Elementarbegabungen für stoffliche Elemente erhalten. Aber viele Fey können Einfluss auf einige Elemente nehmen, indem sie diese körperlich aufnehmen und direkt formen. Dabei sind keine spektakulären Effekte möglich und der Vorgang benötigt Zeit. Auf der anderen Seite sind diese Veränderungen im Rahmen natürlicher Abläufe beständig, denn Fey spüren, wo ein Element sich sinnvoll einfügt.

Weiter als er in einer Runde fliegen kann, kann ein Fey ein Element nicht transferieren. Es entgleitet ihm dann und verteilt sich gleichmäßig ohne Wirkung in der Umgebung. Auch die Menge, die er verschieben kann, ist begrenzt, da sein eigener Körper als Transportmittel dienen muss.

FERTIGKEITEN

Tragfähigkeit

Anzahl an Elementarpunkten, die „getragen“ werden können

1	100 EP	2	150 EP
3	200 EP	4	250 EP
		pro +1	300 EP

Für jedes Element einzeln zu erlernen; Kosten addieren sich

Maximale Menge zugehörige Eigenschaft : 2

Für Leben, ist dies die Psyche, für Licht die Erscheinung

Ein Fey mit Beweglichkeit 12 kann diese Fertigkeit für Feuer also auf maximal 6 Elementarpunkte anheben. Ein gleichzeitiger Transport mehrerer Elemente ist nicht möglich.

Erschöpfung

Verlust an AP pro transportierten Elementarpunkt

9 AP	500 EP	8 AP	700 EP
7 AP	1000 EP	6 AP	1200 EP
5 AP	1400 EP	4 AP	1500 EP

Für jedes Element einzeln zu erlernen; Kosten addieren sich

Der Transport eines Elements ist für Fey anstrengend. Ohne zusätzliches Training verlieren sie pro Elementarpunkt und Runde 10 AP.

Was ein Fey mit seiner Art von Magie erreichen kann, ist auf recht bescheidene Wirkungen beschränkt. Auf der anderen Seite ist die Magie der kleinen Wesen sehr flexibel.

Wann immer Fey auf ihre Weise Magie wirken, erscheint es einem Zuschauer so, als würden sie ein feines Gespinnst weben, das sich langsam mit der Umgebung verbindet und auf diese Weise dort Wirkung zeigt. Dieser Vorgang benötigt nach dem Transport etwa eine Runde an Zeit.

ELEMENTE

Feuer

Gefühlte Temperatur um $\pm 5^\circ$ anpassen	300 EP
Pro zusätzliche $\pm 5^\circ$ (maximal 25°)	500 EP
Kosten für Wirkbeispiele in Elementarpunkten	
Erwärmen / Abkühlen pro $^\circ\text{C}$ und kg	1
Docht entzünden	5

Da auch bei diesem Element eine Berührung notwendig ist, kann der Sinn für Feuer einen Fey nicht besser vor einer Verbrennung bewahren als einen Menschen. Die Wahrnehmung ist eher für Temperaturen von Lebewesen geeignet. So kann ein Fey die Ausdehnung einer Entzündung erspüren oder nur durch Berührung eines Felsens erkennen, ob dort kurz zuvor noch jemand saß.

Sowohl große Hitze als auch eisige Kälte setzen Fey zu. Sie erhalten durch diese 50 % mehr Schaden. Nur wenig kühlere oder heißere Temperaturen kann ein Fey dagegen lernen zu ertragen, indem er das Element Feuer in sich selbst steuert.

Ein Fey kann durch das Verschieben des Elements für leichte Kühlung sorgen oder ein wenig Wärme überbringen. Er könnte beispielsweise die Hände eines großen Freundes vor Erfrierungen bewahren. Das Erzeugen einer Flamme vermeiden Fey meist.

Wasser

Ausbreitung mit doppelter Geschwindigkeit	700 EP
Flusskommunikation (s.u.)	500 EP
Kosten für Wirkbeispiele in Elementarpunkten	
1 AP regenerieren	2
1 AP entziehen	10
1 m ³ Nebelschwaden	5

Ein Fey steckt seine Hände in einen Fluss und kann in relativ kurzer Zeit sagen, ob ein Stück flussaufwärts gerade jemand durchs Wasser wadet. Diese Wahrnehmung breitet sich entgegen der

Strömung mit der Fließgeschwindigkeit aus, strom-ab oder in einem stehenden Gewässer breitet sie sich mit nicht mehr als einem Meter pro Runde aus. Ein Fey kann lernen, seine Wahrnehmung doppelt so schnell auszubreiten. Dies kostet ihn dann aber einen Großteil seiner Aufmerksamkeit. Obwohl sie prinzipiell unbegrenzt ist wird diese Wahrnehmung mit zunehmender Entfernung immer verschwommener.

Befindet sich flussabwärts ein anderer Fey, so kann diesem eine simple Botschaft aus einem Gefühl übermittelt werden, nur weil beide Wesen Kontakt zum Wasser haben. Beide Fey müssen dazu gelernt haben, mit dem Wasser zu reden.

Bezogen auf andere Lebewesen können Fey Erschöpfung lindern. Viel mehr noch lieben sie es, mit diesem Element zu spielen, indem sie es aus einem Bach oder Teich aufnehmen, um es hinter sich in dünne Nebelschwaden zu verwandeln. Wenn Fey zusammenarbeiten, kann so der Waldboden mit einem zarten aber beständigen Nebel überzogen werden.

Erde

Kosten für Wirkbeispiele in Elementarpunkten	
Pro Verschlechterung (siehe Liste) und kg	20
stabil – haltbar – nutzt sich schnell ab – brüchig – zerfällt	

Fey spüren die Details eines einzelnen Objekts, seine Stabilität und auch Schwachstellen, sobald sie es berühren. Jede Art von Bruch unterbricht aber diese Wahrnehmung. Berührt ein Fey einen Felsen, so kann es sein, dass er nur die Form eines einzelnen Kristalls im Gemisch des Granit wahrnimmt und bei weitem nicht den gesamten Block.

Jede Art von extrem reinen Material wie Metallen in Waffen oder Schmuck berühren Fey äußerst ungerne, da dessen innere Gestalt ohne Abwechslung und „Farbe“ ist. Diese Wahrnehmung ist nicht

schmerzhaft, sondern eher einem Menschen vergleichbar, der auf eine völlig einheitlich graue Wand starren soll.

Fey hantieren nur ungerne mit dem Element Erde. Wenn sie es verändern, dann zumeist, um künstlichen Strukturen Stabilität zu entziehen und nur höchst selten, um diese zu steigern. Das Element ist aber zugleich eines der wenigen, mit dem sich die kleinen Wesen zur Wehr setzen können. Da hält die Brücke über den Fluss kaum ein paar Tage. Äxte werden deutlich schneller stumpf als gewohnt oder Pfeile brechen schon beim Anlegen.

Fey transferieren das Element Erde nicht von einem Objekt auf ein anderes, sondern ordnen es um. Dadurch wird z.B. ein Seil in seinem Gefüge zu locker und in den Fasern zu spröde. Holz verändert sich als wäre es morsch, Metall wird weicher und dadurch schneller stumpf und splittert an anderen Stellen wie Steinwerkzeug.

Ein einzelner Fey mag so nicht all zu viel ausrichten. Aber eine entschlossene Gruppe kann für Eindringlinge mehr als nur lästig werden kann.

Luft

Beweglichkeit und Behändigkeit im Flug +1	500 EP
Pro +1 5 AP pro Runde; mehrfach lernbar	
Flügel Schlag dämpfen (Schleichen +4)	500 EP

Kosten für Wirkbeispiele in Elementarpunkten	
Bewegung von Luft selbst pro 0,1m ³	2
Geräusch dämpfen (z.B. Schleichen +1)	2
Geräusch verschieben	5

Fey nehmen den luftgefüllten Raum so genau wahr, dass sie problemlos mit geschlossenen Augen fliegen können, ohne anzustoßen. Diese Wahrnehmung nimmt mit mit steigender Entfernung ab:

bis 20 cm	1 mm Details	bis 1 m	1 cm
bis 3 m	1 dm	bis 15 m	5 dm
bis 30 m	1 m	bis 90 m	3 m
bis 300 m	9 m		

Dabei sollte klar sein, dass Fey nur einen Sinn für den luftgefüllten Raum besitzen. Sie können wahrnehmen, dass da eine Person steht, ob es sich aber um einen Menschen handelt oder um eine Statue, dies ist ohne andere Sinne nicht erkennbar. Allerdings nimmt ein Fey auch den Wolf hinter der Person wahr, selbst wenn er diesen nicht sehen kann.

Mit Übung können Fey die Luft direkt um sich herum benutzen, um ihren Flug noch geschickter zu steuern. Auf diese Weise werden sie sichtlich schneller und wendiger. Ein geübter Fey kann auch seinen ohnehin leisen Flügelschlag weiter dämpfen, wodurch er auf einen Versuch, fliegend zu schleichen, einen Bonus von +4 erhält.

Ein Fey kann die Wirkung seines Flügelschlags vervielfachen, indem er das Element mit sich reißt und so einen leisen Windstoß hinter sich herzieht. So kann er z.B. ein Gebüsch weit mehr zum Rascheln bringen als es seine kleine Gestalt rechtfertigen würde. Auch könnte er kurzzeitig ein leichtes Objekt hinter sich durch die Luft ziehen oder eine kleinere Flamme ausblasen.

Noch viel mehr nutzen Fey aber in der Not die Fähigkeit, Geräusche aus der Luft selbst einzufangen, zu verstärken oder abzuschwächen. So kann ein Fey einem befreundeten Wesen das Schleichen erleichtern, indem er die Geräusche seiner Schritte auffängt und verstreut.

Umgekehrt kann ein Fey auch noch geringe Spuren von Geräuschen einfangen und verstärken, wodurch diese vielleicht verwirren oder erschrecken können. In ähnlicher Weise kann ein Fey Gerüche mit sich reißen und an einen anderen Ort transferieren. Dadurch kann ein bestimmter Duft auch in geringem Umfang verstärkt oder abgeschwächt werden. Eine Veränderung eines vorhandenen Geruchs ist auf diese Weise nicht möglich.

Licht - Dunkel

Tarnungsmöglichkeit +1	500 EP
Basiswert +4; Maximalwert +12; 1 AP pro +1 und Runde	
Unsichtbarkeit für 20 AP pro Runde	2500 EP
Erst nach Bonus +12 (s.o.) möglich	
Kosten für Wirkbeispiele in Elementarpunkten	
Selbsttarnung pro +4 Verstecken	1
Illusion pro Stufe der folgenden Liste	4
Nichts – Linien – verschwommen – klar – nahezu real	

Fey nehmen mehr Farben wahr als Menschen und empfinden diese intensiver, was ihre Abneigung gegen künstlich grelle Farben erklärt. Die verschiedenen Schattierungen von Dunkelheit können sie problemlos unterscheiden, so dass sie sich mühelos auch in stockfinsterer Nacht zurecht finden.

Fey sind sehr klein und dadurch schwer zu entdecken. Sie können zusätzlich das Licht, welches von ihnen selbst ausgeht, so weit dämpfen, dass sie fast schon unsichtbar werden. Grundlegend verschafft ihnen das einen Bonus von maximal +4 beim Verstecken, der durch Übung weiter gesteigert werden kann. Nach Erreichen eines Bonus von +12 kann ein Fey sogar lernen, tatsächlich für kurze Zeit unsichtbar zu werden.

Einzelne Fey können keine komplexen und vor allem maximal 10 cm große Illusionen hervorrufen. Sie sind aber in der Lage Bilder in die Luft zu weben, die zunächst nur aus dünnen, leicht glühenden Linien bestehen und sich bei längerer Arbeit daran immer weiter verdichten, bis sie fast schon real wirken. In Kombination mit der natürlichen Umgebung kann dies dazu dienen, etwas zu verbergen oder auch umgekehrt, um auf ein sonst schwer erkennbares Objekt hinzuweisen.

So lange ein oder mehrere Fey an einer Illusion arbeiten, behält diese ihre erreichte Form bei. Wenn die Fey von ihr ablassen, zerfasert sie in einigen Runden wieder und löst sich schließlich ganz auf.

Leben - Unleben

Selbstheilung pro Tag			
0,2	angeboren	0,3	600 EP
0,4	800 EP	0,5	1000 EP
0,6	1200 EP	0,7	1400 EP
Die Kosten addieren sich.			
Verschmelzung mit einer Pflanze		2500 EP	
Kosten für Wirkbeispiele in Elementarpunkten			
Pro 0,1 Wundheilung		10	

Fey nehmen das Leben selbst in allem, was sie berühren, wahr. Dabei erfassen sie stets das gesamte Lebewesen, was im Fall von Pflanzen beeindruckende Ausdehnung erreichen kann. Sie spüren Art und Größe von Verletzungen fast schon als eigenen Schmerz. Auch Gift und Krankheiten nehmen Fey genau wahr, sowohl was Menge als auch ihre Art betrifft. Allerdings können sie einem Heiler oft nur schwer vermitteln, was sie da spüren.

Von normalen Wunden erholen sich Fey sehr schnell wieder, wobei niemals Narben zurückbleiben. Die tägliche Heilung nach Verletzungen ist erhöht. Mit einiger Übung und bei genügend Ruhe und Zeit kann ein Fey dies noch beschleunigen.

So lange Fey von ausreichender Vegetation und damit vom Element Leben umgeben sind, sind sie fast vollkommen resistent gegen Krankheiten. Auch Gifte wirken verlangsamt. Außerhalb einer solchen Umgebung sind Fey dagegen anfällig für Krankheiten und Gifte wirken normal.

Unleben in unnatürlich hohen Konzentrationen ist für Fey extrem gefährlich. Bei Berührung verlieren sie pro Runde einen Seelenpunkt und verwelken wie ein grünes Blatt im Ofen.

Manche Fey haben gelernt, sich mit dem Element Leben selbst zu verbinden. So ist es ihnen möglich, Teil einer größeren Pflanze wie einem Baum zu werden. Das kleine Wesen schmiegt sich eng an die Rinde und nach einigen Minuten erscheint es

einem Beobachter, als würde es im Stamm versinken, bis von ihm nichts mehr zu erkennen ist. In diesem Zustand nimmt ein Fey nur noch den Baum wahr, diesen aber sehr intensiv. Die Umkehrung dieses Vorgangs dauert ähnlich lange.

Fey können Wunden aktiv heilen, indem sie das Element Leben von Pflanzen in der Nähe aufnehmen und dann mit der Wunde, die sie behandeln wollen, verweben. Insgesamt sind dazu pro 0,1 an geheilten Wunden 10 Elementarpunkte notwendig. Solche Heilung bringt einen kleinen Fey also schnell an den Rand der Erschöpfung.

Während die Art und auch die Lage einer Verletzung für einen Fey völlig unerheblich ist, ist er gegenüber Giften und Krankheiten machtlos und muss hier auf klassische Methoden zurückgreifen.

Gut - Böse

Einen Fey bezüglich der eigenen inneren Einstellung zu täuschen ist nahezu unmöglich, zumindest wenn es zu einer direkten Berührung kommt. Diesen Kontakt scheuen Fey aber von Natur aus, so dass man durchaus auch diese feinfühligsten Wesen täuschen kann. Fey können eine Aura des Bösen oder Guten auch in Gegenständen wahrnehmen und schrecken vor Orten, die vom Bösen durchdrungen sind, zurück.

Verstand

Schnelleres Aufnehmen eines mentalen Kontaktes
5 Minuten 900EP 3 Minuten 800EP
2 Minuten 700EP

Einfache Gedanken übermitteln pro Nichtfey 200 EP

Die Kosten addieren sich.

Vielleicht sind Fey die einzigen Wesen, die tatsächlich von Verstand zu Verstand kommunizieren können. Wie bei all ihren Wahrnehmungen sind sie aber auch dabei auf eine Berührung angewiesen, die Fey bei Fremden so gut es geht vermeiden, bei engen Freunden jedoch suchen.

Um einen anderen Verstand zu begreifen bedarf es einer Weile. Selbst bei guten Freunden sind etwa zehn Minuten notwendig, bis ein Fey dessen Gedanken erahnen kann und mehr als solche Ahnungen sind auch nie möglich. Bei einem fremden Verstand oder einem sehr einfachen wie bei einem Tier kann sich diese Zeit verdoppeln oder verdreifachen. Mit ausreichend Übung findet ein Fey allerdings auch den Kontakt ein wenig schneller:

Fey können untereinander bei Berührung in sehr einfachen Formen kommunizieren. Bei anderen Wesen beschränkt sich der Kontakt auf ein einseitiges Erahnen seitens des Fey. Ein Fey kann auch lernen, engen Freunden, die keine Fey sind, einfache Gedanken zu vermitteln. Die Fähigkeit dazu muss für jedes Individuum gesondert erlernt werden.

Seele

Fey können lediglich spüren, ob etwas, das sie berühren, eine Seele besitzt oder nicht. Aber allein dies geht schon weit über die Wahrnehmung anderer hinaus. Angeblich sind die kleinen geflügelten Wesen auch in der Lage, körperlose Seelen wahrzunehmen.

Ordnung - Chaos

Auch das Prinzip können Fey erfühlen, wenn auch nur sehr oberflächlich. Vor allem, wenn sich eine Änderung in diesem Element anbahnt, ist dies einem Fey schon vorher bewusst. Fehlgeleitete Koboldsmagie und ähnliche Effekte spüren sie meist rechtzeitig und können ihnen zumindest zum Teil ausweichen, so dass sie im entsprechenden Fall nur die halbe Nebenwirkung aushalten müssen.

KLERIKALE MAGIE

Den Elementen Einhalt gebieten

Priester unterscheiden sich naturgemäß sehr stark nach Glaubensrichtungen, auch wenn das Regelsystem von Feenlicht sie notgedrungen alle in ein gemeinsames Schema presst. Die Art und Weise, wie sich ihre Magie äußert, ist mindestens so variantenreich wie der Charakter der unterschiedlichen Götter.

In dem, was ihre Priester bewirken können, scheinen sich tatsächlich höhere Mächte zu manifestieren, zumal das Ausmaß ihrer Möglichkeiten offensichtlich mit der Hingabe zur entsprechenden Gottheit zunimmt. Dennoch gibt es andere Erklärungsansätze für die Wunder, welche Priestern bisweilen gelingen.

Das Wirken des Klerus ist keineswegs ein endgültiger Beweis für die Existenz der Götter in der Welt von Feenlicht. Diese werden auch niemals persönlich in Erscheinung treten oder gar direkt in die Geschehnisse dieser Welt eingreifen. So mag selbst einen erfahrenen Vertreter einer bestimmten Glaubensrichtung bisweilen der Zweifel plagen angesichts des Leids, das seine Gottheit geschehen lässt.

Priester verändern nicht das Gefüge der Elemente. Vielmehr ermöglicht ihnen die Kraft ihres Glaubens, Veränderungen zu verhindern. In den meisten Fällen handeln sie dabei im Voraus und bitten ihren Gott oder ihre Göttin um Schutz vor den Gefahren dieser Welt.

Bevor auf die einzelnen Regeln eingegangen wird, sei auch noch darauf hingewiesen, dass hier zwar meist von Priestern die Rede ist, dass aber solch tiefer Glaube nicht zwingend mit einem entsprechenden Amt innerhalb einer Kirche verbunden sein muss.

FÄHIGKEITEN

Aufschläge oder Abzüge auf alle Lernkosten

Grauelfen	+ 20 %	Waldelfen	+ 50 %
Fey	nie	Zentauren	- 10 %

Elfen können ihrer naturverbundenen Art entsprechend nur schwer einen Zugang zu einer Gottheit finden. Fey können sie nie erhalten. Zentauren dagegen sind tief in ihrem Glauben verwurzelt.

Berufung

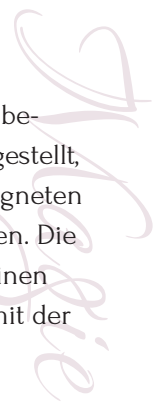
Ab Psyche 13	1000 EP / 5000 EP
Gilt als legendär	2 % Erfahrungsabzug

Ohne diese Begabung ist ein Zugang zu Priestertätigkeiten unmöglich. Dass diese je nach Religion sehr unterschiedlich geprägt sein kann, versteht sich von selbst.

Diese Begabung stellt in begrenzten Rahmen eine Ausnahme dar, denn es ist prinzipiell möglich, sie auch noch im Verlauf der Entwicklung einer Spielfigur zu erlangen, wenn entsprechend einschneidende Erlebnisse dies plausibel erscheinen lassen. Allerdings liegen die Kosten dann deutlich höher.

Umgekehrt kann es im Extremfall dazu kommen, dass die Berufung verloren geht, wenn ein solch Gesegneter völlig konträr zu den Regeln seiner Religion handelt. In einem solchen Fall entfällt aber auch der Abzug auf die Erfahrungspunkte.

Ein Weg zurück zu diesem Glauben ist vermutlich lang und steinig, dürfte aber eine spannende Geschichte abgeben. In solch einem Fall der Rückkehr kann der Spielleiter die Kosten für ein erneutes „Lernen“ der Begabung stark verringern oder auch ganz entfallen lassen.



Im Folgenden ist mehrfach vom Gebet die Rede. Je nach Religion können an dessen Stelle natürlich andere Arten der religiösen Hingabe treten. So wird ein Mönch in Sa Chen in tiefe Meditation verfallen und kann vielleicht mehr erreichen als ein Priester Silanas nach seinem Gebet, jedoch beschränkt sich die Wirkung auf ihn selbst.

Auch das Gebet selbst kann unterschiedliche Formen besitzen. Im Eslan-Glauben ist es eine stille Zwiesprache mit der entsprechenden Gottheit, im Falle des Pferdgottes der Reiter von Teskeram ist die Anrufung eine laute Mischung aus Sprechen und Singen. Mal sind kleine Opfergaben üblich, an anderer Stelle streng geregelte Bewegungsabläufe.

In fast jedem Fall sind jedoch zwei Komponenten zwingend notwendig, damit das Gebet seine Wirkung entfalten kann: Zeit und innere Ruhe. Den wahrhaft im Glauben Gefestigten mag es jedoch sogar in hektischen Situationen möglich sein, dem Wirken zerstörerischer Kräfte Einhalt zu gebieten.

Einschränkend gilt noch: Nicht jede Situation rechtfertigt ein Schutzgebet und nicht für jede Gefahr mag sich in jedem Glauben eine passende Gottheit finden.

Segen

Maximale Stärke eines Segens in Elementarpunkten

10	300 EP	20	400 EP
30	500 EP	40	600 EP
50	750 EP	60	1000 EP
		pro + 10	1200 EP

Die Kosten werden addiert.

Mögliche Maximalwirkung Psyche x 10

Vor einer Situation, in der Gefahr drohen könnte, richtet der Priester ein Gebet an seine Gottheit und bittet um Schutz. Als grobe Faustregel sollte man von etwa einer Viertelstunde an Zeit ausgehen, die das segnende Gebet benötigt.

Regeltechnisch wird der Segen durch einer bestimmten Menge an Elementarpunkten dargestellt, die entsprechende Wirkungen von der gesegneten Person oder dem gesegneten Objekt abhalten. Die Maximalmenge an Elementarpunkten, die einen solchen Schutz ausmachen können, steigt mit der Kraft des Priesters, der das Gebet spricht.

Das Gebet kann in den meisten Religionen auch eine Gruppe von Personen einschließen, was die Gesamtwirkung um 20 % erniedrigt. Dieser Schutz wird dort zum Einsatz kommen, wo er zuerst benötigt wird. Sind mehrere Personen zugleich betroffen, so verteilt sich die Wirkung gleichmäßig.

Bei Personen eines anderen Glaubens, der aber einer ähnlich guten oder bösen Gesinnung entspricht, geht nur die halbe Schutzwirkung verloren, bei allen anderen Personen wirkt der Segen nicht.

Konkretisiert der Priester bei seinem Gebet die Quelle der Gefahr, so verdoppelt sich die Wirkung, beschränkt sich aber auf das angesprochene Element. So könnte ein Priester um Schutz vor den Flammen bitten, bevor er sich in ein brennendes Gebäude wagt, um dort ein Kind zu retten.

Ein erneutes segnendes Gebet ist jederzeit möglich, ein wahrhaft Gläubiger wird aber solche Handlungen nicht zur Fließbandarbeit verkommen lassen. Außerdem kann ein Priester immer nur einen Segen aufrecht erhalten. Abgesehen von dieser Einschränkung ist die Dauer eines Segens allerdings unbegrenzt.

Das Segnen eines Gegenstandes mag auf den ersten Blick unsinnig erscheinen, aber auch hier kann eine Stabilisierung der Elemente von entscheidender Bedeutung sein.

„Alpatchon, schenke diesem Seil die Kraft, der Last zu widerstehen, bis dein Diener den sicheren Boden erreicht hat!“

Überzeugung

Bonus auf Prüfwürfe zur Bannung u.ä.

+1	50 EP	+2	100 EP
+3	150 EP	+4	200 EP usw.

Maximalwert Psyche x 2

Versucht ein Priester den Fluss der Elemente zu unterbrechen, so steht und fällt dieser Versuch mit der Festigkeit seines Glaubens. Regeltechnisch wird dies in der Überzeugung, einem Bonus auf verschiedene Prüfwürfe, ausgedrückt.

Bannung von Gutem oder Bösem

Prüfwurf W20 + Überzeugung - Stärke des Bösen

Grundkosten: 20 AP

Negatives Ergebnis – Wirkungen auf den Priester

Pro -1	zusätzlich -1 AP pro -1
Pro -5	-1 Überzeugung
Pro -20	-1 Seelenpunkt

Klingt nach frühestens 10 Runden wieder ab.

Positives Ergebnis – Wirkungen auf das Böse

Die Kreaturen greifen eher nicht den Priester an.	
Pro +2	-1 auf alle Würfe; -1 Beweglichkeit (1 Runde lang) zusätzlich -1 AP beim Priester
Pro +10	+1 für weitere Bannwürfe gegen das Ziel
Ab 50	Vernichtung des Bösen

Ein Priester ruft seine Gottheit direkt an und tritt der Quelle des Bösen mit all seiner Überzeugung entgegen (wir gehen hier von Spielercharakteren aus, die sich dem Guten verpflichtet fühlen, obwohl das Umgekehrte natürlich möglich ist).

Ob sich ein Erfolg zeigt, oder ob sich ein solches Verhalten für den Priester selbst fatal auswirkt, hängt von der Macht ab, der er sich entgegenstellt. In jedem Fall bedeutet ein solcher Einsatz mit voller Kraft des eigenen Glaubens einen Verlust von 20 AP, der aber je nach Ergebnis des Versuchs noch ansteigen kann.

Eine Bannung wirkt nur gegen das elementare Böse, allerdings muss dies nicht in Form einer Kreatur vorhanden sein. Die Stärke des Bösen wird durch einen bestimmten Wert dargestellt, der zunächst nur dem Spielleiter bekannt ist.

Das Ergebnis muss für einen Erfolg positiv ausfallen. Schlägt der Versuch fehl, so hat dies unangenehme Folgen. Ein Ergebnis von -22 bedeutet beispielsweise einen Verlust von insgesamt 42 AP (20 + 22), eine Verringerung der Überzeugung um 4 Punkte und den Verlust eines Seelenpunktes (-1 auf alle Eigenschaften und Würfe).

Ist der Versuch erfolgreich, so kommt es zu verschiedenen positiven Effekten, aber auch in diesem Fall verliert der Priester zusätzliche Ausdauerpunkte.

Laut der Theorie der Magier an der Universität von Tiluna ist eine Bannung durch einen Priester nichts anderes als eine extreme Bewegungseinschränkung des entsprechenden Elements. Damit unterscheidet sich diese Handlungsweise nicht so sehr von einem Segen, wie es auf den ersten Blick vielleicht wirken mag.

Bei einer Bannung können auch mehrere Priester gemeinsam gegen ein Übel vorgehen, was im Falle von elementarem Bösen in vielen Fällen anzuraten ist, da die Stärke eines böartigen Bewusstseins im Bereich von 100 oder darüber liegen kann.

Magie

Bannung von Unleben

Prüfwurf W20 + Überzeugung - Stärke des Unlebens

Grundkosten: 20 AP

Negatives Ergebnis – Wirkungen auf den Priester

Pro -1 zusätzlich -1 AP (nur bei wandelnden Toten o.ä.)

Pro -5 -1 Überzeugung

Pro -20 -1 Seelenpunkt

Klingt nach frühestens 10 Runden wieder ab.

Positives Ergebnis – Wirkungen auf das Unleben

Pro +1 Wirkverzögerung von Gift um 1 Runde

Schaden von 0,1 bei wandelnden Toten

Pro +10 +1 für weitere Bannwürfe gegen das Ziel

Die negative Form des Elements Leben, das Unleben, kann ein Priester nach ähnlichen Regeln einschränken wie bei der Bannung von Bösem. Da die Stärke von wandelnden Toten oft deutlich unter der des elementaren Bösen liegt, kann hier auch ein einzelner Priester Erfolg haben.

Im einfachsten Fall ist das Unleben Bestandteil eines Giftes. Bei einem Erfolg bedeutet jeder positive Punkt eine Verzögerung der Wirkung um eine Runde. Diese Zeit zählt immer ab dem Moment der Bannung. Ein nachfolgender Bannversuch addiert seine Wirkung nicht, sondern frischt sie evtl. auf.

Ein Erfolg beim Bannen eines wandelnden Toten kann diesen schwer schädigen und weitere Bannversuche gegen das gleiche Ziel erleichtern.

Es gibt bössartige Kulte und Gottheiten, deren Priester nur sehr selten Macht über das Unleben haben. Es wird aber erzählt, dass solche Personen das Leben selbst aufhalten können, was dazu führt, dass Wunden, die sie schlagen, ungewöhnlich lange nachbluten oder dass druidische Magie von diesen Abgesandten des Bösen aufgehalten werden kann. Da wir hier von halbwegs anständigen Spielercharakteren ausgehen, werden die genaueren Details an dieser Stelle mit gutem Grund verschwiegen.

Bannung des Chaos

Prüfwurf 2W20 + Überzeugung : 2 - Stärke des Chaos

Negatives Ergebnis – Wirkungen auf den Priester

Pro -1 zusätzlich -1 AP

0,1 Schaden der Auffassungsgabe

Pro -2 -1 für weitere Bannwürfe gegen das Ziel

Positiv – Wirkungen auf das Chaos

Pro +1 +1 cm Abstand des Chaos zum Priester

Pro +10 +1 für weitere Bannwürfe gegen das Ziel

Ab 100 meist Auflösung des Chaos

Ein Scheitern kostet auch hier zusätzliche Ausdauerpunkte und sorgt für Verwirrung. Bei einem positiven Ergebnis hält der Priester das Chaos buchstäblich von sich fern. Der dabei erzielte Effekt summiert sich, so lange der Priester seine Bannversuche nicht abbricht.

Das schrittweise Erweitern des Bannradius kann schließlich dazu führen, dass das elementare Chaos sich verflüchtigt und beispielsweise einen besessenen Körper verlässt. Gegen ein Elementar des Chaos wirkt es als perfekter, allerdings zeitlich begrenzter Schutz.

Auch beim Bannen von Chaos ist es in den meisten Fällen anzuraten, dass mehrere Priester zugleich gegen die Quelle des Chaos vorgehen.

Bannung anderer Elemente

Je nach Gottheit, der sich ein Priester verschrieben hat, kann es sein, dass auch eine Bannung anderer Elemente möglich ist. Dies bezieht sich meist ausschließlich auf die reine elementare Form dieses Elements und folgt den gleichen Regeln wie die Bannung von Gutem oder Bösem.

Bei manchen Gottheiten ist offensichtlich, in welchen Fällen eine solche Bannung möglich sein dürfte. So sind beispielsweise Priester von Dolana, der Göttin der Nacht im Eslenglauben in der Lage, gegen Elementare des Lichtes vorzugehen.

Erhalt der Seele

Prüfwurf W20 + Überzeugung - verlorene Seelenpunkte

Kosten 20 AP pro Runde

Zu überbietende Schwierigkeit abh. vom Glauben des Ziels

Glaube des Priesters	25
Glaube mit ähnlicher Ethik	30
Alle anderen Fälle	40
Priester kennt das Opfer gut	-2

Sinken Körperkraft, Ausdauer bzw. in manchen Situationen auch die Auffassungsgabe eines Charakters durch Verletzungen unter Null, so verringert sich der entsprechende Wert ab da mit einer bestimmten Rate weiter. Zusätzlich geht pro Runde ein Seelenpunkt verloren, bis schließlich bei null Seelenpunkten unwiderruflich der Tod eintritt.

Um diesen Prozess aufzuhalten, müssen die Wunden versorgt werden, aber oft ist die Zeit dafür zu knapp. Manche Priester können durch ein andauerndes Bittgebet die Bewegungsfähigkeit des Elements Seele einschränken und sie so ein wenig länger im Körper des Verletzten halten.

Bei manchen Gottheiten mag sich ein zusätzlicher Bonus oder auch ein Abzug auf diesen Wurf ergeben. Ein Erfolg beim obigen Wurf bedeutet, dass in der entsprechenden Runde kein Seelenpunkt verloren geht und auch der körperliche Verfall wird für diese Runde um 0,1 reduziert.

Ein solches andauerndes Gebet ist anstrengend und kostet den Priester in jeder Runde 20 AP. Er ist aber zugleich noch handlungsfähig und könnte damit beispielsweise Verbände anlegen oder auch auf andere Weise die Wunden versorgen, abgesehen von Magie.

Bei der Ausgestaltung einer Spielfigur mit starkem Glauben soll natürlich das Rollenspiel im Vordergrund stehen. Selbst wenn zwei Personen denselben Gott um Hilfe bitten, mag die Auswirkung ihres Gebets unterschiedlich ausfallen.

Ausgehend von der Charaktergeschichte können Spielleiter und Spieler individuelle Stärken und Schwächen vereinbaren.

Ein Kämpfer im Namen des Lichtes Silanas könnte einen zusätzlichen Bonus bei der Bannung von üblen Kreaturen erhalten. Aber vielleicht gehört das ruhige Gebet und ein damit verursachter Segen nicht zu den Möglichkeiten, die ihm seine Art des Glaubens eröffnet.

Ein friedlicher Mönch widmet sich eher den sanften Aspekte des Lichtes von Silana und verehrt damit dieselbe Gottheit wie der Glaubensritter. Vielleicht ist ihm der eher offensive Einsatz seines Glaubens gänzlich fremd, dafür findet sein Gebet für die Rettung eines Sterbenden viel eher Gehör und auch sein Segen verleiht einen stärkeren Schutz.

Die obigen Beispiele sind eher die Enden eines breiten Spektrums an Möglichkeiten, wie sich ein tief verwurzelter Glaube spieltechnisch in der Welt von Feenlicht äußern kann, aber sie illustrieren hoffentlich die Bandbreite dessen, was in den obigen Beschreibungen so kurz und knapp als Priester bezeichnet wurde.

Magie

GÖTTER

Eine Auswahl der höheren Wesen, die angebetet werden

ESLEN-GLAUBE

Im Eslen herrscht die Überzeugung vor, dass jeder selbst für sein Sein und seine Taten verantwortlich ist. Das Gebet entspricht eher einer Meditation und Gottesdienste, bei denen eine gemeinschaftliche Liturgie vorgeschrieben ist, gibt es nur zu besonderen Anlässen. In den meisten Gotteshäusern sind die Bänke nicht nach vorne, sondern in Paaren zueinander oder in Richtung abstrakter Gemälde, natürlicher Strukturen oder Muster ausgerichtet, die helfen sollen, den Verstand wandern zu lassen.

Trotz dieser fehlenden Liturgie zählen die Eslen-Tempel zu den imposantesten kirchlichen Bauwerken, allen voran die Kathedrale von Melwen in Elnel, dem Staat, in dem Eslen Staatsreligion ist.

Priester fungieren im Eslen als Ratgeber, manchmal aber auch als Leiter und Anführer, machen aber nur sehr selten Vorschriften zum genauen Ausleben des Glaubens, zumindest seit die Inquisition der Vergangenheit angehört. Oft bezeichnen Eslen-Gläubige ein langes Gespräch mit einem Priester deshalb als Gebet.

Alpatchon, Träger der Welt

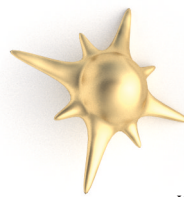


Alpatchon gibt dem Gefüge der Welt Halt und Struktur. Ihn bittet man um Ruhe und Ausgeglichenheit sowie um einen klaren Verstand.

Letzterer wird auch von seinen Priestern erwartet, die mehr noch als bei den anderen Gottheiten als Ratgeber geschätzt werden. Sie tragen schwarze Kleidung, deren Schnitt nicht vorgeschrieben ist und darüber einen schwarzen Umhang mit Kapuze.

Das Symbol Alpatchons ist ein einfacher Ring, meist aus poliertem dunklem Stein als Symbol für den Zusammenhalt von Allem.

Silana, Göttin des Lichts



Silana ist die Göttin des Tages und der Sonne. Ihr Symbol ist eine Kugel aus Gold oder Messing, von der acht Strahlen ausgehen.

Ihre Priester tragen meist weiße, weite Gewänder, darüber einen weißen Umhang, der in Gelb oder Gold das Symbol der Göttin trägt.

Silana ist die am meisten angebetete Göttin des Eslen, sie steht für Güte, Freundlichkeit, Hilfsbereitschaft und Rücksicht – Eigenschaften, die natürlich auch von ihren Priestern erwartet werden.

Dolana, Göttin der Nacht



Dolana und Silana werden als Zeitschwestern bezeichnet. Es mag sein, dass ein Dieb ein Stoßgebet zur Nachtgöttin schickt, bevor er seinem Geschäft nachgeht, aber Dolana ist keine Göttin des Bösen. Sie steht für Ruhe und den Blick nach Innen. Sie wird häufig angerufen, wenn jemand mit sich selbst ringt.

Von Priestern Dolanas wird Geduld und die Fähigkeit zum Zuhören und Beobachten erwartet. Ihre Kleidung ist mitternachtsblau. Darüber fällt ein schmuckloser schwarzer Umhang mit Kapuze. Die Augen sind mit einer schwarzen Maske bedeckt.

Das Symbol ist eine dunkle Kreisscheibe mit darin eingelassener Mondsichel und drei Sternen in Silber oder Weiß.

Paskarin, Gott des Wachstums

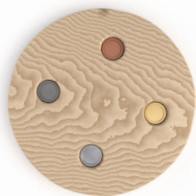


Paskarin ist der Schutzpatron aller Bauern, aber auch der Heiler. Er steht für Fruchtbarkeit und Leben sowie für notwendige Veränderung. Zu ihm wird vor schweren Entscheidungen gebetet, nie aber eine solche von ihm erbeten.

Die Priester tragen je nach Jahreszeit unterschiedlich gefärbte Roben, meist bestickt mit Mustern von Pflanzen und Tieren. Zierrat aus Metall ist verpönt. Sie sind fast immer auch Heiler, Gärtner oder manchmal Winzer und leben häufig in klosterähnlichen Gemeinschaften.

Das Symbol ist ein stilisiertes Bündel aus vier gebogenen Stielen mit kugelförmigen Knospen an den Enden, geschnitzt aus vier unterschiedlichen Holzarten.

Elkon, Gott des Handel

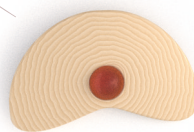


Elkon steht für den Austausch, vor allem für den Austausch von Ideen, aber auch für Handel in jeder Form. Ihn bittet man um einen Weg aus einem Streit, ein gerechtes Urteil oder um eine wohl verdiente Strafe für einen Übeltäter.

In Elkon sind die Richter oft Priester Elkons. Von ihnen wird allgemein Unparteilichkeit erwartet. Sie tragen meist Alltagskleidung in hellem Beige, darüber aber immer einen Umhang mit Kapuze in ähnlicher Farbe.

Das Symbol Elkons ist eine polierte Scheibe aus hellem Holz mit intensiver Maserung. Darin eingelassen sind vier kleine Ringe oder Scheiben aus verschieden gefärbten Metall.

Di'eskent, der wandernde Gott



Di'eskent ist Schutzpatron aller Reisenden und wird meist nur in kleinen Schreinen am Wegesrand verehrt. Ihn bittet man um Mut für das Neue und um Ideen

für die Lösung eines Problems.

Seine Priester sind immer geistig, meist aber auch körperlich unterwegs. Sie tragen praktische Kleidung, die der jeweiligen Situation angepasst ist, und nur ein kürzerer Umhang mit Kapuze aus grauem Stoff mag sie auf den ersten Blick als Personen des Glaubens ausweisen.

Das Symbol des Gottes ist ein heller Halbkreis mit einer kleinen roten oder orangen Kugel im Kreismittelpunkt, eine Darstellung für Himmel und Sonnenaufgang.

Utnahar sitzt geraume Zeit still auf seinen Fersen vor dem kleinen Schrein Di'eskents. Schließlich beugt er den Oberkörper zu einer Verneigung, die Hände dabei seitlich auf dem Boden abgestützt.

Beim Aufstehen greift er eine Hand voll trockener Erde auf und wirft diese in die Luft, wobei er leise murmelt: „Wohin von hier, großer Wanderer?“

Er beobachtet, wohin eine sanfte Böe den Staub treibt, schultert seinen Rucksack und schreitet entschlossen in die angezeigte Richtung davon.

SINGAI-GLAUBE

Dies ist der vorherrschende Glaube im Großmagiereich. Er ist sehr stark geprägt von der Betrachtung der Welt als Zusammenspiel der Elemente. Singai und Eslen tolerieren einander. Priester des Singai tendieren eher dazu, sich aktiv dem Kampf gegen Unglaube und Bösartigkeit zu verschreiben. In diesem Glauben sind Gottesdienste in der Gemeinschaft ein entscheidender Bestandteil.

Mantulan, Gott der Magie



Mantulan ist Schutzpatron all derer, die das Gefüge der Welt zu verstehen und zu verändern suchen. Er wird auch „Der Denker“ oder „Der Problemlöser“ genannt und in entsprechenden Situationen angerufen.

Man dankt ihm aber auch für all die Geheimnisse der Welt.

Sein Symbol, meist aus Silber oder Weißgold, ist das einzige, in dem der verbindende Kreis des Singai in der Mitte liegt und von einem vierzackigen Stern umgeben ist, ein Zeichen dafür, dass erst die Magie der Welt wahres Gefüge verleiht.

Mantulans Priester müssen einen scharfen Verstand besitzen. Man erwartet von ihnen die Fähigkeit zum schnellen Umdenken. Sie tragen eine weit schwingende Kutte in Schwarz mit einer Vielzahl verschlungener heller Linien oder auch einem Muster ähnlich dem Sternenhimmel.

Bilinda, Göttin des wärmenden Feuers



Bilinda steht für Familie, Heimat und Geborgenheit. Aber auch Leidenschaft, Liebe und Schönheit zählt zu dem, was man von ihr erbittet.

Ihr kreisförmiges Symbol ist im Inneren durch eine stilisierte Flamme ergänzt und besteht meist aus Kupfer, Messing oder Gold.

Die Kleidung der Priester ist keine Kutte, sondern unterstreicht die meist ansprechende körperliche Erscheinung und ist in vielfältiger Weise mit dem Symbol Bilindas bestickt. Außer dem Aussehen wird von Vertretern Bilindas Kenntnis in angemessenen Umgangsformen verlangt, sowie Geschick bei Verhandlungen.

Feregen, Gott des Wassers

Feregen ist nicht nur Gott all derer, die auf oder am Wasser arbeiten und leben, er ist auch der Gott des Wetters. Man bittet ihn um Geduld mit dem, was man nicht ändern kann oder um innere Ruhe im Umgang mit Problemen.



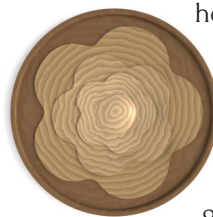
Ausdauer und Beharrlichkeit zeichnen für gewöhnlich die Priester

Feregens aus. Sie tragen dunkelblaue Kutten aus meist mehrlagigen, dünneren Stoff, der mit jeder Bewegung mitfließt. Auf dem Rücken ist das Symbol Feregens, eine vom Kreis eingefasste Wellenlinie, meist in hellerem Blau eingestickt.

Als Schmuckstück ist das Symbol meist aus blauem Glas oder einem blauen Halbedelstein gefertigt.

Aiwa, Göttin der Erde

Aiwa ist Beschützerin von allem, was aus der Erde hervorgeht, weshalb Magier sie auch als Göttin des Lebens bezeichnen.



Ihr aus Holz geschnitztes Symbol ist eine stilisierte Blume aus geschwungenen Linien, eingefasst von einem Kreis, der noch mehr als bei den anderen Symbolen des Singai für die umfassende Welt steht.

Die Priester Aiwas tragen eine moosgrüne Kutte mit dem Symbol in Braun auf dem Rücken. Von ihnen wird Geduld und Ausgeglichenheit erwartet.

Lisci'el, Gott der Winde

Lisci'el steht für Bewegung, Veränderung und Geschwindigkeit, aber auch für das Lernen. Manche Glaubenslehren behaupten, dass er mit seiner Schwester Aiwa beständig um das richtige Maß zwischen Veränderung und Stabilität ringt.



Von seinen Priestern wird schnelle Auffassungsgabe, Anpassungsfähigkeit und durchaus auch körperliche Beweglichkeit erwartet. Ihre Kutte ist Beige mit hellblauem Saum.

Das Symbol ist meist aus hellem Metall gefertigt und beinhaltet im Weltenkreis filigrane stilisierte Flügel. Es findet sich auch auf dem Rücken der Kutte in Weiß oder Silber.

Olimon, Gott der Kraft



Kraft bezieht sich hier sowohl auf die geistige als auch die körperliche Stärke. Man bittet Olimon um Beistand bei einer Auseinandersetzung. Somit ist er Schutzpatron von Soldaten, aber auch Bergarbeitern und anderen schwer arbeitenden Personen.

Sein Symbol ist meist aus Stein gefertigt und beinhaltet im Inneren zwei Kreise, die für zupackende Hände stehen sollen.

Die Priester Olimons tragen dunkelrote Kuten mit silbern verzierten Säumen, aber meist nur kurzen Ärmeln, so dass ihre kräftigen Arme zu sehen sind. Man erwartet von ihnen Fleiß, Einsatzbereitschaft und Mut.

PFERDEMYTHOS

Das stolze Reitervolk von Teskeram betet fast ausnahmslos Puron Tak an, den Himmelsreiter. Seine Anhänger erbauen weder Schreine noch Tempel, sondern heben die Arme der Stelle am Himmel entgegen, an der sie den gewaltigen Himmelsreiter in Form eines Zentauren wännen und erbitten sich von diesem Glück bei der Jagd, den Regen im Frühling und Gesundheit ihrer Familie und Herden.

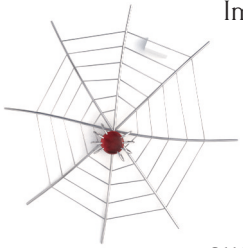
Die Schamanen der Stämme haben wenig mit den Priestern „zivilisierter“ Glaubensrichtungen zu tun und besitzen auch nie die Fähigkeit, einen Segen zu erteilen. Dagegen sagt man ihnen besondere Kraft nach, wenn es um die Bannung von bösen Mächten und Geistern geht, oder darum, den stofflichen Elementen Einhalt zu gebieten. Von ihnen wird Weisheit und auch Kenntnis des Landes, des Wetters und der Pflanzenheilkunde erwartet.

Der Pferdemythos verwendet keinerlei Symbole für seinen Gott, denn der Himmel, die Sphäre Puron Taks ist immer in Reichweite.

„Lakarandar, welcher von denen dort oben ist Puron Tak?“ Silan Ährenbinder deutet hinauf zum prächtigen Sternenhimmel, während die beiden eng in ihre Decken gerollt neben der ersterbenden Glut des Lagerfeuers liegen.

Der Angesprochene antwortet verwundert: „Keiner – glaubst du denn der Himmelsreiter stünde die ganze Nacht still, wie jene dort oben? Er gleitet zwischen ihnen ungesehen und schlau durch das Dunkel.“

WEBERGLAUBE



Im Königreich Nondola gibt es nur einen monotheistischen Glauben. Laut diesem wurde alles, was ist, von Lasan dem Weber geschaffen. Seine Anbeter sind der Überzeugung, dass ihr Gott auch heute noch in das Geschehen der Welt eingreift, diese formt und erweitert. Das Gewebe ist ein einziges zusammenhängendes System, so dass ein Einfluss an einer Stelle immer auch Auswirkungen auf den Rest hat.

Diese Sichtweise lässt Rücksichtnahme und Vorsicht seitens des Weberglaubens vermuten. Das ist aber nur im eingeschränkten Umfang der Fall. Priester wie Anhänger tendieren dazu, eher die eigenen Interessen im Blick zu haben. Denn nur, wer das Gewebe fest in Händen hält, hat auch das Recht, dieses zu kontrollieren.

So unsympathisch dies manchen Anhänger von Lasan machen mag, ist der Weberglaube auch nicht der Bösartigkeit verschrieben, sondern einfach nur ein wenig dem Recht des Stärkeren.

Priester Lasans tragen leuchtend rote Kutten, die von einem Gespinnst silberner Fäden überzogen sind, oft in Form eines Spinnennetzes.

Auch das Symbol Lasans ist ein Spinnennetz, meist aus Silberdraht, mit einem roten Stein in dessen Mitte. Spinnen im Allgemeinen, aber vor allem die Seidenspinnen, die dem Königreich zu Reichtum verholfen haben, gelten als heilig.

Von den Priestern wird Weitblick und Überblick über die Konsequenzen ihres Handelns erwartet. Impulsive und voreilige Entscheidungen gelten als Frevel gegen das Werk Lasans.

GLAUBE DER CHITOREN

Chitoren besitzen einen tief verwurzelten Glauben an ihre Ahnen, der sich auch einmal in priesterähnlicher Kraft äußern kann. Allerdings gibt es keine Priester oder spirituelle Ratgeber wie bei anderen Völkern.

Feste Sitten und Gebräuche zu Ehren der Ahnen gehören zum Leben eines jeden Chitoren, aber diese Bräuche variieren sehr stark mit der Region, aus der der Chitor stammt. Geht eine Bitte im einen Fall immer an die Gemeinschaft aller Ahnen, so kann an anderer Stelle nur die lange Kette der weiblichen Vorfahren namentlich angerufen werden. Mal sind kleine Opfergaben zwingender Bestandteil eines Gebets, mal reicht die Überzeugung des Glaubens allein.

GLAUBE DER FELIAR

Viele Feliar besitzen die fatalistische Überzeugung, dass sie aus dem Dunkel kamen und mit ihrem Tod auch wieder in Dunkel und Vergessen eintreten werden. Eine atheistische Grundhaltung ist häufig anzutreffen und reicht teils bis zu Mitleid oder sogar Verachtung für tief Gläubige.

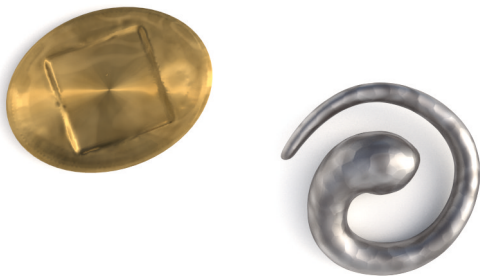
Es gibt aber auch einen nicht unerheblichen Anteil des Katzensvolkes, der das Dunkel und das Vergessen selbst ehrt und anbetet. Unter diesen zeigt sich selten solch starke Überzeugung, dass diese für klerikale Magie ausreicht. Dabei ergibt sich nie die Befähigung, einen Segen zu erwirken, sehr wohl aber die Möglichkeit, durch bannende Kraft auf die stofflichen Elemente, auf das Böse oder auf das Chaos einzuwirken.

Wiederum andere Feliar übernehmen die religiösen Sichtweisen anderer Völker nach längerem Kontakt, erreichen aber nur äußerst selten den regeltechnischen Status eines Priesters.

GLAUBE DER GNOME

Gnome nehmen sehr oft den Glauben anderer Völker an, wenn sie mit diesen zusammen leben. So sind die wenigen Gnome im Großmagierreich meist Singai-Gläubige, während Gnome, die viel Kontakt zu Zwergen haben, auch deren Götter verehren. Dabei sehen viele Gnome auch einen Wechsel des Glaubens nicht all zu dramatisch und sind offen für andere Weltanschauungen.

Dennoch gibt es auch eigene Götter der Gnome, die vor allem dort, wo sie unter sich leben, eine entscheidende Rolle spielen. Oft beten Gnome diese aber auch parallel zu den anderen Göttern an. Die beiden Gottheiten stehen dabei für die widerstrebenden Seiten, die sich in der Seele fast jeden Gnoms wiederfinden.



Agilipal steht auf der Türschwelle, den Rucksack gepackt auf dem Rücken, den Wanderstab in der Hand. Die junge Gnomin zögert. Ihr Herz ist hin und her gerissen. Sie will die Welt sehen und will doch auch bleiben.

„Dreh dich wie Lymitep“, raunt ihr ihr Vater leise zu. Dann fast er sie sanft an den Schultern und dreht Agilipal langsam einmal um ihre Achse, bevor er sie sanft hinaus schiebt. „Geh, denn sonst kannst du ja nicht wiederkehren!“

Sanft nimmt er seine Frau in den Arm, während die beiden mit Erinnerungen an ihre eigene erste Reise wehmütig und doch auch glücklich der Tochter nachblicken, deren zunächst gesenkter Kopf sich mehr und mehr hebt, je weiter sie die Schritte von ihrem Zuhause tragen.

Tirs, Bewahrer der Heimat

Nach Meinung der Gnome manifestiert sich Tirs Geist überall dort, wo ein Gnom sein Zuhause erwähnt hat. Dabei nimmt diese Kraft um so mehr zu, je länger dieser Ort von Gnomen bewohnt wird und um so mehr Angehörige dieses Volkes dort eine Gemeinschaft bilden.

So sind die Tempel Tirs für gewöhnlich die ältesten Strukturen einer Gnomenhöhle oder -siedlung und werden sorgsam gepflegt. Priester dieses Gottes sind die Sesshaftigkeit in Person und an ihrer ledernen Kappe erkennbar, welche ein Trinkbecher, ein Herdfeuer oder ein ähnliches Symbol für den heiligen Ort ihrer Heimat ziert.

Das Symbol Tirs ist eine dicke ovale Münze mit einbeschriebenem Quadrat, meist als Relief aus Kupfer oder Bronze gefertigt. Es steht für das Heim und den festen Platz darin. Da man es beim Gedanken an Zuhause und Familie zwischen den Fingern reibt ist es glatt und abgegriffen.

Lymitep, Sucher in der Ferne

Lymitep ist der Geist, der sich in der Entdeckerlust und in der Suche nach Neuen eines jeden Gnoms zeigt. Priester dieses Gottes sind oft eifrige Forscher. Man kann sie an ihrer metallenen Kappe erkennen, die ihrem Kopf aufs feinste angepasst ist, so dass man meinen könnte, sie sei Teil desselben. Dünne, verworrene Linien überziehen diese Kappe.

Das Symbol Lymiteps ist eine Spirale aus Metall, die nach außen hin immer dünner wird – ein Symbol für den Weg in die Ferne.

Magie

HALBLINGGLAUBE

Obwohl Halblinge auch anderen Glaubensrichtungen anhängen können, bleiben sie meist auch in der Fremde ihren Göttern treu. Der Gottesdienst am Beginn jeden Zehntages ist ein großes Ereignis. Man putzt sich heraus und bringt Speisen oder Getränke mit. Erscheint ein Halbling hierzu nicht, so ist dies Grund zur Besorgnis oder auch Misstrauen, in jedem Fall aber Anlass für die allseits beliebten, aber gutmütigen Gerüchte.

Priester der Halblinge sind immer vom gleichen Geschlecht wie ihre Gottheit.

Delweppe



Delweppe, der Gott von Wein und Brandy, erscheint einem Fremden als kurios. Oft hält er seine Tempel für Gasthäuser, hängt über der Tür doch das heilige Symbol des Gottes, ein von Weintrauben umringtes Whiskeyglas.

Auch die Farbe der zugehörigen Priesterroben, weinrot mit bernsteinfarbenen Säumen, deuten auf die Verbindung zu den flüssigen Genüssen hin. Delweppe steht aber nicht für maßlosen Genuss, sondern für die Freude am Leben. Seine Priester zeichnet ein gutmütiger Humor aus.

Midlinip



Midlinip ist die Göttin des Ackerbaus, der Pflege von allem Zarten. Ihre Priesterinnen tragen verschiedenfarbige Roben mit Motiven der Jahreszeiten, die farbenfroh darauf eingestickt sind. Ihr Symbol ist eine goldene Ähre.

Priesterinnen Midlinips müssen Mitgefühl und Hilfsbereitschaft zeigen, vor allem aber Geduld.

GLAUBE DER KOBOLDE

Die religiöse Überzeugung der meisten Kobolde ist für Außenstehende mindestens so gewöhnungsbedürftig, wie ihre Art von Magie. Die kleinen grünen Kerlchen glauben an eine dermaßen unüberschaubare Flut von Geistern und Beschützern, dass sogar sie selbst für manche davon keinen Namen haben. Dabei integrieren sie die Götter anderer Religionen, ohne mit der Wimper zu zucken in dieses Heer an höheren Wesen, was sie bei deren Glaubensfanatikern nicht unbedingt beliebt macht.

Jeder Baum, jeder Strauch, ja teilweise solche Dinge wie Straßenkreuzungen oder Kleiderschränke mögen ihren eigenen Geist besitzen, der um Hilfe angefleht werden kann. Dass kein Koboldspriester einem einzelnen Gott huldigt, dürfte dabei offensichtlich sein.

Bei all diesem scheinbaren Durcheinander sollte man auf keinen Fall meinen, dass Kobolde ihren Glauben nicht ernst nehmen, oder all die Geister nach Bedarf erfinden, nur um sich über andere Überzeugungen lustig zu machen. Kobolde leben ihren Glauben einfach nur sehr vielgestaltig aus.

Obwohl es keine festen Riten, Gottesdienste und natürlich auch keine heiligen Symbole gibt, nehmen Kobolde den Rat ihrer Priester oder wie sie sie nennen, ihrer Geisterschamanen, sehr ernst. Deren Fähigkeiten sind so vielgestaltig und wechselhaft wie die Wesen, welche sie anrufen.

„Woher willst du wissen, dass wir hier sicher sind?“ fragt das Bettlermädchen die kleine grüne Gestalt, während die beiden sich hinter dem Berg aus vergammelten Fischresten ein notdürftiges Lager bereiten. Iglättpliplipl antwortet im Brustton tiefster Überzeugung: „Na, hat er mir gesagt“, und deutet dabei mit dem Daumen über die Schulter auf eben jenen Haufen aus Abfall.

GLAUBE DER KOLOSSE

Je nach Grad der Anpassung an andere Zivilisation folgen Kolosse oft den Göttern anderer Völker. Diejenigen, welche in ursprünglicher Weise leben, verehren meist den Gott ihres Stammes, der einem mächtigen Tier oder einer Naturgewalt entspricht.

Die Priester dieser Gottheiten sind nicht nur geistige, sondern auch weltliche Führer ihres Stammes. Dabei entspricht der Charakter seiner Überzeugung dem der verehrten Gewalt oder Gottheit, ist jedoch überraschend oft auf die Vermeidung und nicht auf die Suche nach Konflikt ausgerichtet. Die Priester sind die Einzigen, die ein Mok'tun'kat fordern können, einen rituellen Zweikampf, um über Zwistigkeiten zu entscheiden. Auch ein solcher Kampf hat nicht zwingend den Tod eines Kontrahenten zur Folge.

Die Segnungen der Kollossschamanen sind oft sehr stark, während ihre Fähigkeiten zur Bannung negativer Einflüsse vergleichsweise gering sind.

Beispiele für die Naturgeister der verschiedenen Stämme kann der interessierte Spielleiter im Band *Blutige Küste* finden.

„Du wirst schwimmen wie der Albatros und tauchen wie der Wal.“ Nulak'ta drückt dem jungen Koloss ein Medaillon fest gegen die Stirn und schlägt dann drei mal kurz und kräftig dagegen. „U'uk trägt dich auf dem Wasser, U'uk nimmt dich in die Tiefe, U'uk wird dir die Kraft geben, der Kälte zu widerstehen, Junge der Rolor U'uk.“

Und tatsächlich fühlt der angehende Jäger die beißende Kälte der Wintersee weniger als er erwartet hatte, als er sich in die Wellen stürzt, um zu zeigen, dass er bereit ist.

GLAUBE DER RIESEN

Das Leben von Riesen findet sehr stark im Hier und Jetzt statt und lässt deshalb nur sehr begrenzt Zeit für Überlegungen zu Leben und Tod oder für Fragen nach einem höheren Wesen.

Die seltenen Rotten der Riesen besitzen zwar ihre eigenen Gebräuche, aber von einem festen Glauben sind sie weit entfernt, ganz zu schweigen von einer klerikalen Berufung. Einen Riesen mit einem Glauben an einen der bereits genannten Götter wäre regeltechnisch möglich, sollte aber nur nach reiflicher Überlegung zugelassen werden.

ZENTAURENGLAUBE

So selten wie diese Kreaturen sind, so wenig ist über ihren Glauben bekannt. In einem der wenigen Berichte über Zentauren fragt der Schreiber einen Zentauren nach dessen Religion und erhält darauf einzig die Antwort: „Ich bin!“

Basierend auf recht dürftigen Informationen wie der obigen äußerte einst ein Mönch des Klosters von Onwelgi in seinen Schriften die Theorie, dass Zentauren selbst Wesen des Glaubens seien – Glaubens an sich selbst. Er sah hierin auch eine Erklärung für den schnellen Tod eines Zentauren, wenn seine körperliche und geistige Kraft erschöpft ist, sowie für den raschen Zerfall seines Körpers nach dem Tod.

Es existieren noch weitere weit hergeholte Überlegungen zu diesem Thema. Fest steht jedoch nur, dass unter den wenigen verbürgten Kenntnissen über dieses Volk immer wieder eine enorme spirituelle Kraft erwähnt wird.

Magie

GLAUBE DER ZWERGE

Nicht alle, doch aber die meisten Zwerge glauben an ihre eigenen drei Götter, die ihrer Meinung nach die Welt aus dem Urgestein geschlagen haben. An Stelle eines regelmäßigen Gottesdienstes tritt für viele Zwerge der Umgang mit Stein oder Metall, um in Nachahmung ihrer Götter die Welt zu formen. Obwohl nicht jede handwerkliche Tätigkeit eines gläubigen Zwerges einzig seinem Glauben gewidmet ist, durchzieht diese Vorstellung doch sein Tun – eine Vorstellung, der Angehörige anderer Völker meist nur schwer folgen können.

Zwergengriester sind in die Gemeinschaft integriert, üben einen normalen Beruf aus, und stehen nicht über dem Rest. Meist handelt es sich bei ihnen um Meister ihrer Kunst, die mehr Zeit als andere in die Perfektion ihrer Werke stecken. Oft schlagen Zwerge erst spät in ihrem Leben diesen Weg ein. Ihre Fähigkeiten beschränken sich meist auf ihre ureigenen Elemente: Erde und Feuer.

Eigene Symbole der Götter gibt es nicht. An ihre Stelle treten Werke besonderer Kunstfertigkeit. Wenn ein Zwerg also einen perfekten Dolch anbietet, dann ist das in seinen Augen nicht nur eine Verehrung lebloser Materie.

Borgoth vom Fels

Borgoth hat nach Meinung der Zwerge Erde und Stein erschaffen, um die Schätze der Erde zu verbergen. Denn laut der Legende langweilte sich der erste Zwerg in einer Schöpfung des Überflusses. So verbarg Borgoth die Metalle und Edelsteine tief im Fels. Seitdem ist es die höchste Aufgabe eines Priesters von Borgoth, diese aufzuspüren, wobei er die Mühen mit Freude auf sich nimmt und die Herausforderung nicht nur bei dieser Arbeit sucht. Borgoth ist der Schutzpatron der Minenarbeiter, Steinmetze und Baumeister unter den Zwerge.

Orlonkar legt ehrfürchtig die raue Hand auf den glatten Obsidian, aus dem der Turm fast fugenlos erbaut ist. Ein Schauer der Begeisterung überläuft seinen Körper, während er am imposanten Wahrzeichen des Großmagierreiches hinauf sieht. „Obwohl sie es verneinen huldigen Sie dir doch, Mrendroth“, murmelt er leise in seinen Bart.

Sigordoth der Schmied

Sigordoth ist der Erschaffer aller Arten von Metall. Höchstes Anliegen seiner Anhänger ist es, dieses Metall zu veredeln und ihm Form zu verleihen. Priester Sigordoths sind Meister ihres Fachs und finden ihre Berufung häufig in dem Moment, in dem ihnen zum ersten Mal eine perfekte Arbeit gelingt. Dieses Streben nach Perfektion durchzieht auch ihren Charakter.

Ihre Spezialität ist eine Bewegungseinengung des Elements Feuer, wodurch die Hitze in einer Esse beachtlich gesteigert werden kann.

Mrendroth der klare Glanz

Er schuf die Edelsteine als Krönung all dessen, was Zwerge im Sinn steht. So sehr es überraschen mag, so beten Zwerge doch einen Gott der Ästhetik an. Dabei enthält Mrendroths Lehre auch die Weisheit, dass Schönheit viele Facetten besitzt und dass Ruhe und Geduld notwendig sind, um diese zu entdecken.

Priester Mrendroths finden den Weg zum Glauben, wenn sie zum ersten Mal einem perfekten Stein genau die Form geben konnten, die in ihm darauf gewartet hat hervorgebracht zu werden.



Kampftechniken

Handfeste Methoden für handfeste Helden

GRUNDLEGENDES

Damit man dieses Kapitel besser versteht

Natürlich kann man auch in der Welt von Feenlicht ein wahrer Held sein, aber man muss sich mit gewissen Einschränkungen abfinden. Es gibt zwar die Situation, in der ein kampferprobter Recke zwei Hafenschläger in Schach hält. Kommen zu diesen Schlägern jedoch noch drei Freunde hinzu, so wird es auch für einen alten Haudegen schnell eng. Nur mit Taktik mag er weiterkommen, wenn er beispielsweise einen der Gegner beeindruckend schnell besiegt. Mit etwas Glück nimmt das dessen Freunden den Mut und es kommt nie heraus, dass der Held fast am Ende seiner Kräfte war.

Schon die Folgen kleinerer Verletzungen können lästig sein. Gewalt ist selten der geschickteste Weg, ein Problem zu lösen.

Eine andere Einschränkung, die hoffentlich nicht als solche gesehen wird, ist die Tatsache, dass ein Kampf nach diesen Regeln einiges an Spielzeit benötigt, da die Möglichkeiten vielfältig sind. Auch ist der Tod bei einer solchen Konfrontation in vielen Fällen eben nicht das einzig mögliche Ende.

Stufen und Titel

Ab Stufe 21 legendär 2 % Erfahrungsabzug
Pro Stufe über 25 + 1 %

Waffenfertigkeiten sind in Stufen und Titel unterteilt. Die Stufe entspricht dem Angriffsbonus, der allein durch Training erreicht wurde. Mit einem neuen Titel ändern sich zusätzlich entscheidende Aspekte der Waffenhandhabung.

Stufe	Titel
0	untrainiert (0)
1-5	trainiert (1)
6-10	Spezialist (2)
11-15	Experte (3)
16-20	Meister (4)
ab 21	Großmeister (5)

Die Zahlen in Klammern geben die Wertigkeit des Titels an, denn bei manchen Eigenschaften einer Waffe steigen die Werte nicht pro Stufe, sondern nur pro Titel.

Waffengattungen

Die Waffen sind in Gruppen eingeteilt. So lernt man z.B. den Umgang mit Schwertern und kann dann mit Langschwert, Breitschwert und Katana gleichermaßen umgehen. Diese verschiedenen Waffen unterscheiden sich jeweils nur in ihren grundlegenden Werten.

Hier ergibt sich mit einer Fertigkeit also Zugriff auf ein relativ breites Waffenspektrum. Im Rollenspiel sollte man aber einfließen lassen, dass ein Held nicht wirklich alle Waffen gleich gut beherrscht, nur weil sie in der selben Liste stehen.

Spezialtechniken

Neben normalen Angriff und der Verteidigung durch Parade oder Blocken können zusätzliche Spezialtechniken erlernt werden, mit denen der eigene Kampfstil verfeinert werden kann. Die möglichen Techniken hängen vom Titel ab und sind für jede Waffengattung unterschiedlich. So eignet sich eine schwere Streitaxt besser für eine besondere Technik zum Blocken von Schlägen und ein Degen eröffnet punktgenaue Treffer.

Die Spezialtechniken besitzen nur knappe Beschreibungen und einen hoffentlich sprechenden Namen, der der Phantasie genügend Nahrung gibt.

Manche Spezialtechniken sind nicht auf den Kampf ausgerichtet. Beispiele hierfür sind das Herstellen einfacher Pfeile oder die Schule des Lotus bei den asiatischen Kampftechniken. Darüber hinaus kann man die Stufe in einer Waffe auch einmal

für Prüfwürfe außerhalb eines Kampfes verwenden. Ein Beispiel hierzu könnte die Verwendung einer Holzstange als Sprunghilfe sein.

Absinken unter Mindestanforderungen

Wird eine Mindestanforderung einer Waffe durch den erhaltenen Schaden unterschritten, dann ist es kaum noch möglich, diese effektiv einzusetzen. Ab diesem Moment gelten für Schaden und Ausdauerverlust die Werte aus der ersten Zeile der Tabelle (untrainiert). Ist die Minimalanforderung noch nicht unterschritten gelten durchgängig die Werte, die man sich durch Training angeeignet hat. Die Zahlen werden nicht titelweise reduziert. Das ist weniger realistisch, aber die Alternative wäre insgesamt zu aufwändig (wem es gefällt, der darf es gerne tun).

Viele Spezialfertigkeiten entfallen ebenfalls nach Unterschreiten der Mindestanforderung, wobei hier je nach Situation zu entscheiden ist: Ein Kraftschlag bei zu geringer Körperkraft ist nicht mehr möglich, ein reines Parieren dürfte noch klappen.

Die schlechten Werte auf dem Niveau einer untrainierten Person werden durch die Abzüge wegen Verletzungen zusätzlich verringert. Die Veränderung des Schadens wegen Körperkraft wird dadurch aber nie negativ (siehe unten bei Schaden).

Wer in einer Waffe nicht trainiert ist, der kann sie bei nicht erfüllten Mindestanforderungen überhaupt nicht verwenden.

Ein Zwerg mit Körperkraft 14 und Beweglichkeit 10 verwendet als seine bevorzugte Waffe eine Streitaxt. Bei seiner Stufe von 11 sorgt das für eine Geschwindigkeit von 29 (32 - 30 % Bew) und einen Schaden von $2W8 + 9$ ($2W8 + 70\%$ der vollen Körperkraft). Angriff und Abwehr kosten 10 bzw. 11 Ausdauerpunkte.

Sobald seine aktuelle Körperkraft durch Abzüge von 8,0 oder mehr auf effektiv 6 sinkt, erfüllt er nicht mehr die Mindestanforderungen der Waffe. Ab da gelten die Werte der ersten Zeile, also Geschwindigkeit 45, Schaden $W4 + W6 + 5$ ($W4 + W6 + 40\%$ der vollen Körperkraft). Der Ausdauerverlust für Angriff und Abwehr liegt bei 12 bzw. 14 AP. Der Abzug von - 8 bei Körperkraft sorgt dafür, dass er nur noch den erwürfelten Schaden von $W4 + W6$ verursacht (aber auch nicht weniger).

Einträge im Charakterblatt

Die Grundwerte für Schaden, Angriff und andere Eigenschaften einer Waffe verändern sich nur, wenn die Fertigkeiten in dieser Waffe verbessert wurden. Diese sollte man deshalb einmal berechnen und fest notieren. Dabei ist es sinnvoll alle Prozentwerte auch gleich in Aufschläge umzurechnen. Ein eventueller Aufschlag durch die Waffe selbst ist vom Bonus durch Körperkraft beim Schaden getrennt zu notieren, denn nur Letzterer kann durch eine verletzte Körperkraft auf Null fallen.

Ebenfalls zu vermerken ist die Mindestanforderung der Waffe und die Werte, die dann zum Tragen kommen. Auf der folgenden Seite finden Sie ein konkretes Beispiel, um das besser zu veranschaulichen.

Nehmen wir einen Meister der Stufe 17 im Umgang mit dem Degen mit Körperkraft 9, Behändigkeit 15 und Beweglichkeit 12.

In den Regeln zum Degen steht:

Angriff	Stufe + 70 %
Parade	Stufe + 70 %
Blocken	30 %

Geschw.	17 - 70 %
---------	-----------

Schaden	W8 +1 +60 %
AP-Kosten	Angriff und Abwehr 6 AP

Für Stufe 0 gilt:

Anforderungen KöK 3, Beh 6, Bew 6

Geschw. 25

Schaden W4 + 20 %

Angriff und Verteidigung 9 AP

Bei dieser Spielfigur stünde im Charakterblatt (ohne die zusätzlichen Anmerkungen in Klammern):

Angriff	+27 (Stufe 17 + 10,5) 6 AP
Parade	+27 6 AP
Blocken	+2 (+2,7) 6 AP + Abs.

Geschw.	9 (17 - 8,4)
---------	--------------

Schaden	W8+1 +5 (+5,4)
---------	----------------

Mindestanf. KöK 3, Beh 6, Bew 6

Geschw.	25
---------	----

Schaden	W4 + 1
---------	--------

Angr./Vert.	9 AP
-------------	------

Ob man sich zusätzlich zu den Werten auch gleich noch deren Berechnungsformel notiert (z.B. Stufe + 70 %) ist Geschmacksache.

Ab einem Abzug von 7,0 bei Körperkraft, 10,0 bei Behändigkeit oder 7,0 bei Beweglichkeit werden die verringerten Werte verwendet. Der Aufschlag von +1 beim Schaden sollte notiert werden. Sorgt beispielsweise nur eine verletzte Behändigkeit für den Absturz auf Basiswerte, so wäre die +1 Dank gesunder Körperkraft ja gültig.

Zu den Beschreibungen

Den Waffenbeschreibungen sind einige allgemeine Techniken und Beschreibungen von Sondersituationen vorangestellt, die nicht an eine bestimmte Waffe gebunden sind, wie beispielsweise der Kampf zu Pferde oder mit zwei Waffen.

Die Gesamtliste der Waffentypen soll trotz ihrer Länge nicht als vollständig gelten. Erweiterungen sind jederzeit möglich. Vor allem zu den Spezialtechniken mag dem einen oder anderen Spieler noch eine gute Idee kommen, die in Absprache mit dem Spielleiter umgesetzt werden kann.

Oder man korrigiert fröhlich, was einem völlig falsch erscheint. Man möge mir verzeihen, wenn hier wirklich vieles der Phantasie entsprang. Ein eingehendes Studium von wahren Möglichkeiten verschiedenster Waffentechniken war etwas, das zu leisten ich nicht im Stande war.

KAMPFABLAUF

Wie man sich durch Konflikte wüffelt

Hier und im Folgeabschnitt finden Sie alle Regeln für Handgreiflichkeiten in Feenlicht. Eine wesentlich kürzere Darstellung zum schnellen Nachschlagen ist bei den Kurzanleitungen im letzten Kapitel untergebracht (Seite 264).

ZEITLICHE ABFOLGE

Ein Kampf wird in Runden unterteilt, die man sich als Zeitabschnitte von ungefähr zehn Sekunden vorstellen kann, aber nicht muss. Jede solche Runde läuft wie folgt ab:

Ankündigung

Jeder Spieler teilt mit, welche Art von Angriff er in der kommenden Runde plant. Damit legt er auch die Geschwindigkeit seiner Aktion fest. Spezialtechniken müssen in der Regel mit angekündigt werden und modifizieren diesen Wert eventuell. Über Ausnahmen und Details zu Gunsten eines interessanten Verlaufs entscheidet der Spielleiter.

Initiative

Jeder Beteiligte wüffelt wie folgt:

$W20 + \text{Geschwindigkeit der Waffe} - \% \text{ der Beweglichkeit}$

Wechsel der Verteidigungsart bei Initiativegewinn für 5 AP

Bei den Waffen ist die notwendige Angabe in der Tabelle z.B. als 25 -30 % vermerkt. 25 ist die Grundgeschwindigkeit der Waffe, von der 30 % der Beweglichkeit des Charakters abgezogen werden. Ein Charakter mit Beweglichkeit 12 würde zu seinem W20 insgesamt 22 addieren (der Abzug dank Beweglichkeit von rechnerisch 3,6 wird abgerundet).

Die Aktionen in dieser Runde erfolgen in aufsteigender Reihenfolge (je kleiner der Initiativewert, desto früher ist man dran).

Normalerweise muss die Art der Verteidigung gewählt werden, bevor der Gegner seinen Angriff auswüffelt. Eventuell kann man aber schon an den Initiativewerten erahnen, was kommen könnte. Ist beispielsweise ein Gegner auf einmal mit seinem Gesamtergebnis verdächtig langsam, dann könnte ein besonders wuchtiger Schlag folgen.

Hat man die Initiative gewonnen und verzichtet auf das Vorrecht des früheren Angriffs, dann darf man bei der Verteidigung seine Taktik noch ändern, was aber meist 5 AP zusätzlich kostet. Diverses Spezialtechniken können hier noch bessere oder günstigere Alternativen eröffnen.

Der kleine flinke Seranik verzichtet auf seine Initiative und wartet lieber jenen kurzen Augenblick ab, um zu ahnen, was der Kerl mit dem schweren Morgenstern plant. Als dieser Schwung holt, entschließt sich Seranik lieber auszuweichen, statt es, wie zunächst angekündigt, mit einer Parade zu versuchen.

Da der Spezialangriff des Gegners gegen Ausweichen automatisch fehlschlägt, kann sich Seranik viel Schmerzen ersparen und zahlt dafür nur 5 AP zusätzlich zu den üblichen Kosten für ein Ausweichen, die trotz garantiertem Fehlschlag anfallen.

Vielleicht hat Seranik aber den mörderischen Schlag schon vor dem Auswürfeln der Initiative vermutet und darum eine Technik mit Verzicht auf gewonnene Initiative angekündigt, die ihm einen Bonus auf die Parade einbringt. Dank seiner deutlich besseren Geschwindigkeit wäre ihm dieser Bonus dann praktisch sicher und er könnte sich mit dem erhöhten Wert auch mit einer Parade gut verteidigen.

ANGRIFF

Angriffswurf: $W20 + \text{Waffenbonus} + \% \text{ der Behändigkeit}$

Der Angreifer entscheidet, welchen Körperteil er attackiert. Regeltechnisch ist dies ein Angriff, um eine Charaktereigenschaft zu schädigen. Bei menschlicher Anatomie gelten die folgenden Zuordnungen und Abzüge auf den Angriffswurf:

Körperkraft	Arme und Schultern	0
Ausdauer	Rumpf	0
Behändigkeit	Hände	-5
Beweglichkeit	Beine	-2
Auffassungsgabe	Kopf	-10
Erscheinung	Gesicht	-5

Es kann auch die Waffe des Gegners ins Visier genommen werden. Ein so genannter Waffenangriff macht zumeist nur bei Spezialtechniken Sinn:

kleine Waffen wie Dolch, Messer, Knüppel	-12
mittlere Waffen wie Schwert oder Axt	-10
große Waffen wie Lanze, Zweihandschwert	-8

Auch hier steht bei den Waffen eine Kurzform wie Stufe + 50 %. So würde ein Angreifer mit Stufe 9 und einer Behändigkeit von 8 mit dieser Waffe einen Angriffsbonus von 13 erhalten. Zu diesem Wert kommen Abzüge oder Aufschläge für das Zielgebiet, durch Verletzungen der eigenen Behändigkeit oder durch Spezialtechniken hinzu.

Ebenfalls bei der Waffe angegeben ist, wie viele Ausdauerpunkte der Angriff verbraucht.

Im Handgemenge muss der Angriff mindestens einen Wert von 20 erreichen, sonst geht er auf jeden Fall daneben (siehe auch unten bei Ziel ohne Verteidigung). Da der Verteidiger seine Art der Abwehr schon vorher ankündigen muss und normalerweise nicht ahnen kann, dass der Schlag ins Leere geht, wird er in den meisten Fällen trotzdem Ausdauerpunkte verbrauchen.

Der Angegriffene hat drei verschiedene Möglichkeiten, sich einem Treffer zu entziehen.

PARIEREN

Paradewurf: $W20 + \text{Parierbonus} + \% \text{ der Behändigkeit}$
muss Angriffswurf des Gegners überbieten

Dies ist die häufigste Variante einer Verteidigung. Dabei wird versucht, die Waffe des Angreifers genügend abzulenken, um so Schaden zu vermeiden.

Der Bonus hängt erneut von der Waffe ab und ist ähnlich wie die anderen Werte beispielsweise mit Stufe +40 % kurz dargestellt.

Kann mit dem obigen Wurf der Angriffswert überboten werden, so nimmt der Verteidiger keinerlei Schaden. In allen anderen Fällen muss er den vollen Schaden verkraften.

Die Kosten für eine Parade sind in den Tabellen unter Abwehr zu finden.

BLOCKEN

Blockwurf: $W20 + \text{Blockbonus} + \% \text{ der Körperkraft}$
Ergebnis wird vom Schaden abgezogen,
erhöht zugleich aber den Verlust an AP

Beim Blocken wird ein Treffer bewusst in Kauf genommen, aber gezielt mit gepanzertem Arm, Waffe oder am besten einem Schild abgefangen. Der Angriff trifft sicher, aber das Ergebnis des obigen Wurfs wird vom Schaden abgezogen.

Auch hier wird der Bonus in Kurzschreibweise, wie beispielsweise Titel + 100 % angegeben. Ein Meister (Titel 4) mit Körperkraft 10 erhielte in diesem Fall einen Aufschlag von +14.

Ein Blocken verursacht Basiskosten an AP wie bei der Parade plus einen Ausdauerpunkt pro vermiedenen Punkt an Schaden. Damit kann Blocken zwar große Mengen an Schaden verhindern, sorgt aber für rapide Ermüdung.

AUSWEICHEN

Ausweichwurf: W20 + Beweglichkeit - Behinderung
Bei Verzicht auf eigenen Angriff +10 oder mehr
muss Angriffswurf des Gegners überbieten

Hierbei versucht der Angegriffene seinen gesamten Körper aus dem Schlagbereich zu manövrieren. Die Behinderung ist ein Wert, der sich aus getragenen Gewicht und angelegter Rüstung ergibt. Genaueres dazu findet sich bei der Beweglichkeit (Seite 35).

Das Ausweichen kann mit bestimmten Techniken des Faust- (Seite 221) oder Ringkampfes (Seite 234) sowie einigen asiatischen Kampftechniken (Seite 210) verbessert werden, oder als ganz eigene Technik optimiert werden (Seite 119). Wunder sind aber nur selten möglich, denn im Vergleich zum gezielten Angriff mit Waffen ist ein ganzer Körper oft einfach zu langsam. Auch die äußeren Umstände können ein Ausweichen erschweren.

Verlegt sich ein Angegriffener darauf ausschließlich auszuweichen und auf seinen eigenen Angriff zu verzichten, so erhält er auf den Wurf einen Bonus von +10. Das Ausnutzen von Hindernissen und eventuell geringerer Beweglichkeit des Angreifers kann einen solchen Bonus weiter steigern.

Ausweichen kostet unabhängig vom Erfolg Ausdauerpunkte in halber Höhe des gegnerischen Angriffswurfs. Einem unerfahrenen Messerstecher kann man vielleicht noch mit einigen Verrenkungen ganz gut entkommen, beim Ausweichen vor dem präzise geführten Schwert eines Wächters ist deutlich mehr Aufwand notwendig.

Der kleine Kobold Szalzik schafft es den ersten beiden Fausthieben der verärgerten Gäste auszuweichen, aber als auch noch ein abgebrochenes Stuhlbein in seine Richtung schwingt kann er nur noch einen Holzteller dazwischen halten, um damit notdürftig zu blocken.

Rizz hat sich vorhin böse die Finger eingeklemmt und muss deshalb einstweilen mit einem Schaden von -2,3 auf seine Behändigkeit zurecht kommen. Bei einem Prüfwurf für das Erklettern eines Baumes wird somit vom Ergebnis 2 abgezogen.

MEHRFACHE ABWEHR

-1 pro vorangegangene Verteidigung in gleicher Runde

Gegen jeden Angriff ist, von Sondertechniken abgesehen, nur ein Versuch einer Abwehr erlaubt. Wird man mehrfach in einer Runde angegriffen, kann man sich prinzipiell gegen jeden Angriff einmal verteidigen, muss aber pro vorangegangene Verteidigung in der gleichen Runde einen Abzug

von -1 hinnehmen. Zusätzlich kann der Spielleiter natürlich eine weitere Verteidigung ganz verbieten, wenn dies nicht mehr vernünftig zu begründen ist.

Schwerer als der wachsende Abzug dürfte aber der vielfache Verlust an Ausdauerpunkten wiegen.

SCHADEN

Schaden wird abhängig von der Waffe in der folgenden Form ermittelt:

Würfel + % der Körperkraft des Angreifers

Bei einem Wert von $2W6 + 30\%$ wird zu zwei sechsseitigen Würfeln 30 % der Körperkraft addiert. Dieser Aufschlag durch Körperkraft kann nie unter Null sinken. Selbst bei schweren Verletzungen bleibt mindestens das gewürfelte Ergebnis als Schaden übrig.

Eine Rüstung absorbiert einen Teil des Schadens, der Rest wird durch Zehn geteilt und als Abzug auf die getroffene Eigenschaft vermerkt. Alle Werte

oder Prüfwürfe, die von ihr abhängen, werden um den abgerundeten Wert dieses Abzugs verringert.

WEHRLOSE ZIELE

20 - im Kampf

Entfällt jegliche Abwehr, so bedeutet dies einen nahezu sicheren Treffer und meist erhöhten Schaden. Dabei ist weniger die Gewalt als die Präzision des Schlages für den Schaden verantwortlich.

Wird in der Hektik eines Kampfes auf jede Verteidigung verzichtet (zwangsweise oder freiwillig), dann muss vom Angreifer immer noch dieser Wert erreicht werden.

Um ein wehrloses Ziel zu treffen, ist je nach Situation ein Mindestwert notwendig. Wird dieser nicht erreicht, so geht der Angriff vollkommen vorbei. Es gibt aber auch Situationen, in denen ein Fehlschlag ausgeschlossen ist. Wenn der Schlachter dem Huhn die Gurgel umdreht, muss nicht gewürfelt werden, ob der Schaden ausreicht um Körperkraft oder Ausdauer ins Negative zu verschieben.

Ein ungeübter Bauer wird mit seiner Mistgabel häufig daneben stechen. Aber selbst geringere Behändigkeit wird bei etwa in einem Viertel der Fälle zum Treffer führen, was man nicht lange ignorieren kann.

Fernkampf +5 / +10 / +15

5 - regungslos

Schlafende, gefesselte oder auch festgehaltene Opfer fallen in diese Kategorie. Dieser Wert muss nur überboten werden, wenn es sich um einen schnellen Schlag, z.B. in einer Kampfsituation handelt. Bei genügend Zeit ist ein Treffer sicher.

Inthalah schießt auf den anstürmenden Bruwor. Er würfelt eine 15, zu der er noch durch Behändigkeit und Training +22 addiert. Von der insgesamt erreichten 37 sind 3 wegen mittlerer Reichweite abzuziehen, das Gesamtergebnis von 34 reicht zum Treffen und sorgt für zusätzlichen Schaden von 4 Punkten (abzüglich 3 wegen mittlerer Reichweite). Eventuell hat Bruwor darauf spekuliert, dass der Schütze daneben schießt und deshalb (was er vor dem Angriff angeben muss) auf eine Verteidigung verzichtet – das bereut er nun.

Mit einem Pfeil einfach daneben zu schießen ist deutlich wahrscheinlicher, als im Nahkampf das Ziel zu verfehlen. Die obigen Aufschläge beziehen sich auf die drei Reichweiten bei Fernkampfwaffen.

10 - unbemerkt

Das Ziel ist bewegungsfähig, weiß aber nichts von dem Angriff. Dazu kann es kommen, wenn ein Schütze aus der Ferne zielt oder ein Attentäter sich erfolgreich angeschlichen hat.

Die beim Fernkampf üblichen Abzüge (s.u.) auf Angriff und Schaden von -3 bzw. -6 für mittlere und große Reichweiten erschweren den Erfolg zusätzlich und verringern den Schaden auch bei Zielen ohne Verteidigung.

15 - von hinten / blind

Das Opfer weiß zwar von einem Angriff, kann sich aber nicht dagegen zur Wehr setzen. So ist eine Parade oder ein Blocken nach hinten in den meisten Fällen unmöglich. Wenn auch ein Ausweichen entfällt, muss nur der Wert von 15 überboten werden.

Anzarik sticht aus dem Schatten heraus auf sein Opfer ein und erreicht mit seinem Angriff einen Wert von 25. Da dies unbemerkt geschah, erhöht sich der Schaden zusätzlich um 15 Punkte.

Auch hier soll an ein gesundes Gefühl für Realismus erinnert werden: Selbst wenn Anzarik sein Messer einem schlafenden Drachen in die Flanke stößt und dabei 40 erwürfelt, wird dabei nur die Klinge abbrechen. Und wenn er Glück hat, dann wacht der Besitzer des Schuppenpanzers bei dieser Aktion nicht mal auf.

Zusätzlicher Schaden

Würfelergebnis - obiger Mindestwert

Pro Punkt, um den der Angreifer den geforderten Mindestwert übertrifft, wird der verursachte Schaden zusätzlich zu den üblichen Regeln um einen Punkt erhöht.

WEITERE KAMPFTECHNIKEN

Allgemeine Regeln außerhalb der Waffenspezialisierungen

FERNKAMPF

mittlere Reichweite -3 Angriff und Schaden
große Reichweite -6 Angriff und Schaden

Prinzipiell stehen auch hier alle drei Abwehrarten zur Verfügung, aber ein Blocken von Geschossen ist mit den meisten Waffen unmöglich, hierzu benötigt man einen Schild.

Je nach Situation können auch andere Methoden entfallen; so kann ein anstürmender Schwertkämpfer einem Pfeil nur schwer ausweichen und ihn auch nur schlecht parieren. Auf der anderen Seite kann man vor Beschuss effektiv Deckung nehmen, wodurch zumindest manche Körperteile bestens geschützt sind, wenn nicht sogar die gesamte Person vor den Geschossen sicher ist.

Ein weiterer großer Vorteil ist, dass ein Gegner mit einer Fernkampf-Waffe viel leichter unbemerkt angegriffen werden kann, was zu deutlich erhöhtem Schaden führen kann (Seite 203).

Im Handgemenge dagegen sind fast alle Fernkampf-Waffen nutzlos oder hinderlich. Auch ein Schuss in das Handgemenge zwischen Freunden und Feinden gleicht eher einem Lotteriespiel, bei dem ein Freund unvorbereitet und damit ohne Verteidigungsmöglichkeit getroffen werden kann.

Für jede Fernkampf-Waffe sind drei Reichweiten angegeben. Nur bis zur kürzesten Reichweite besitzt ein Schütze volle Effektivität. Für die anderen Reichweiten ergeben sich die oben angegebenen Abzüge. Bei großen Reichweiten ist es also mit dem effektiven Schaden ziemlich vorbei, sieht man einmal von Treffern bei Zielen ohne Verteidigung ab. Allerdings ist Schaden ja nicht immer alles.

BEIDHÄNDIGER KAMPF

Abzug auf Angriffswurf der Haupthand

-15	0 EP	-14 bis -10 (Beh 10)	je 100 EP
-9 (Beh 11)	200 EP	-8 (Beh 12)	250 EP
-7 (Beh 13)	300 EP	-6 (Beh 14)	500 EP
-5 (Beh 15)	1000 EP	-4 (Beh 16)	2000 EP
-3 (Beh 17)	3000 EP	-2 (Beh 18)	5000 EP
-1 (Beh 20)	5000 EP		

Legendar ab -4 2 % Erfahrungsabzug

Nebenhand zusätzlich -5

Mit zwei Waffen zugleich zu kämpfen erfordert eine gehörige Portion an Training und muss für nahezu jede Kombination getrennt erlernt werden. Es ergibt sich ein Abzug auf Angriff und Abwehr, der nur entfällt wenn man auf Aktionen einer Hand verzichtet. Unabhängig davon muss man ohne die Begabung Beidhändigkeit immer mit einem Abzug von -5 bei allen Aktionen der Nebenhand leben.

Ein zusätzliches Training entfällt beim Kampf mit offenen Händen, dem Parierdolch als reiner Verteidigungswaffe und bei der Eisenstange der Subtai. In diesen Fällen sind die Kosten in das Erlernen der entsprechenden Zweitwaffen integriert.

KAMPF OHNE SICHT

Ein Kampf ohne etwas zu sehen ist ein mörderischer Gedanke, aber manchmal bleibt einem keine andere Möglichkeit. So wird dem menschlichen Soldaten tief in der Zwergenhöhle keine Wahl bleiben, wenn ihn einer der Bewohner angreift.

Natürlich besteht nur dann eine Chance zu treffen, wenn ein Ziel in Reichweite ist. Dabei wird der angegriffene Körperbereich rein zufällig gewählt und auf den Angriff ergibt sich ein Abzug von -10. Jede Art von Verteidigung muss, so überhaupt möglich, mit einem Abzug von -15 ausgeführt werden.

Besitzt der Betroffene andere Sinne, die dank Training geschärft wurden, so kann der Spielleiter diesen Abzug situationsbezogen verringern. Dabei sind vor allem die speziellen Sinne von Chitoren, Elfen und anderen Völkern hilfreich, können aber genaue Sicht nur selten vollkommen ersetzen. Auch wird ein Kämpfer in Vollrüstung aus einem noch so gut trainierten Gehör keinen Vorteil schöpfen können, da sein Eigenlärm sein Gehör viel zu sehr behindert.

Manche Spezialtechniken sind von den obigen Abzügen weniger oder gar nicht betroffen. So ist für das Herumwirbeln der Kugeln eines schweren Morgensterns die genaue Kenntnis über die Position des Gegners nicht so entscheidend, er wird vermutlich dennoch mit seinem Gegenangriff Probleme haben.

KAMPF ZU PFERDE

Ohne zusätzliches Training -5 Angriff und Abwehr und 10 % Chance, das Reittier zu verletzen

Training pro Waffe Ab Reiten +11 200 EP

Beidhändiger Kampf zu Pferd
Ab Beh 10, KöK 10, Reiten +15 500 EP

Eine Waffe vom Rücken eines Pferdes effektiv nutzen zu können, ist eine andere Sache als sie mit den eigenen Beinen auf festem Boden zu schwingen. Es macht oft keine Sinn, Waffen mit kurzer Reichweite wie Messer oder Dolch vom Pferd aus zu benutzen.

Der Kampf mit zwei Waffen erfordert, dass man ein Pferd sicher allein mit den Beinen unter Kontrolle halten und gleichzeitig die eigenen Arme koordinieren kann.

Bei Nutzung eines geeigneten Reittiers entfällt der Ausdauerverlust durch die Gewichtsbelastung, der durch die Sperrigkeit einer Rüstung bleibt.

Ein Reiter ist deutlich schneller unterwegs und kann seinem Angriff mehr Schwung verleihen, wodurch beim verursachten Schaden die Körperkraft um zehn Punkte erhöht wird. Er ist für Fußvolk auch schlechter zu erreichen und Verletzungen seiner Beweglichkeit spielen eine geringere Rolle, denn diesen Teil übernimmt das Pferd.

Angriffe vom Boden aus gegen alle Eigenschaften außer Beweglichkeit erhalten gegen einen Reiter einen zusätzlichen Abzug von -3, der Reiter selbst kann in den meisten Fällen die Beweglichkeit eines Fußsoldaten nur schwer anvisieren. All dies relativiert sich natürlich beim fröhlichen Ringen gegen einen Riesen oder andere große Kreaturen.

Da ein Schlachtross einen dreistelligen Betrag in Goldmünzen kostet, eröffnet sich die Möglichkeit zum berittenen Kampf sicher nicht jedem.

ÄXTE

Robuste Multifunktionswerkzeuge zum Fällen von Bäumen und Riesen

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 7	-	12 AP	14 AP	45	W4 + W6 + 40 %
1	1 / 2 - 5	KöK 10	500 / 100	11 AP	12 AP	35 - 10 %	2W6 + 50 %
2	6 - 10	KöK 12	200	10 AP	12 AP	33 - 20 %	W6 + W8 + 60 %
3	10 - 15	KöK 14	300	10 AP	11 AP	32 - 30 %	2W8 + 70 %
4	16 - 20	KöK 15	400	9 AP	11 AP	31 - 40 %	2W8 + 80 %
5	Ab 21	KöK 16	500	9 AP	10 AP	30 - 50 %	W8 + W10 + 90 %
Handaxt		KöK -2		-1 AP	-1 AP	-10 - 10 %	W4 statt W6, W6 statt W8, W8 statt W10
Wurfaxt		KöK -2, +Beh 6		-3 AP Wurf +2 AP	-3 AP	-15	Nur der jeweils kleinerer Würfel und - 20 %
Zwergenaxt		KöK +2, +Ausd 8		+2 AP	+2 AP	+5 + 10 %	W8 statt W6, W10 statt W8, + 10 %

Varianten

Streitaxt

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe - 1 + 30 %
Blocken	Stufe : 3 + 100 % mit halbiertem Bonus auch gegen Fernkampf
Gewicht 25	Preis 4 G

Handaxt

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe + 40 %
Blocken	Stufe : 3 + 60 %
Gewicht 6	Preis 2 G

Wurfaxt

Trotz Name auch im Nahkampf verwendbar

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe - 1 + 30 %
Blocken	70 %
Wurfweiten	10 / 20 / 30
Gewicht 4	Preis 1 G

Zwergenaxt

Zweihandwaffe; wegen ungewöhnlich verteilten Gewichts für Nichtzwerge unhandlich (bis -5 auf Angriff und Abwehr)

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe - 1 + 20 %
Blocken	Stufe : 2 + 100 %, 1 AP weniger Verlust
Gewicht 45	Preis 10 G

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Blocken (250 EP)

Nur Streit- und Zwergenaxt; Verzicht auf Angriff, dafür +2 auf den Blockwurf und 1 AP weniger Verlust

Taktieren (200 EP)

Pro Kampfrunde in Folge mit Verzicht auf eigenen Angriff ergibt sich für den ersten Angriff danach +1 (bis max. +8)

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Doppelblock (300 EP)

Verzicht auf einen Angriff; Blockboni von Schild und Axt addieren sich, aber nur ein W20 wird gewürfelt

Schlag mit der flachen Seite (350 EP)

Nicht mit Wurfaxt; Angriff gegen Ausdauer; -4 auf den Wurf; Schaden +4; Kosten +2 AP

Rundumschlag I (250 EP)

Angriff gegen bis zu drei Gegner mit -10 (ein Wurf); Schaden -12; nächste eigene Parade -20 bzw. nächster eigener Block -8; Kosten +20 AP

Schneller Wurf (300 EP)

Nur mit Wurfaxt; Wurf direkt vom Gürtel weg; Geschwindigkeit -10; Angriff -3; Kosten +2 AP

Zwergenschlag (300 EP)

Nur mit Zwergenaxt; Angriff gegen Beweglichkeit mit +4; Schaden +1; Kosten +6 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Aggressivblock (400 EP)

Nicht mit Wurfaxt; bei voll abgefangenem Schaden mit einem Block verliert der Gegner 8 AP; nächste Initiative des Gegners +8; Kosten +4 AP

Feste Hand (400 EP)

Dauerhafter Bonus von +3 (zweihändig +5) bei Kraftwürfen gegen ein Entwaffnen

Kraftschlag (300 EP)

Verminderter Angriffswurf mit bis zu -5; Schaden in gleicher Höhe bis +5; Kosten +2 AP pro Punkt

Kreuzschwung (400 EP)

Angriff ohne Trefferchance, der aber bei parierenden Gegnern zwei Paraden provozieren kann (bei verfehltem Überraschungswurf; Schwierigkeit entspricht dem Angriffswurf); eigene nächste Verteidigung -5; Kosten +4 AP

Wegreißen (600 EP)

Waffenangriff gegen Waffe oder Schild durch dahinter haken; bei Erfolg kein Schaden; 5 AP Verlust beim Gegner, -8 auf die nächste Aktion mit dessen betroffener Waffe bzw. Schild; Kosten +5 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Beidhandwurf (600 EP)

Nur mit Wurfäxten; Angriffe -8; Schaden -2; Kosten an AP für beide Angriffe addiert

Blockadebruch (600 EP)

Nicht Hand- oder Wurfaxt; gegen Blocken +6 AP Verlust beim Gegner und -5 auf dessen Blocken in der nächsten Runde; Kosten +6 AP

Eiserne Hand (500 EP)

Nur nach fester Hand erlernbar; Bonus gegen Entwaffnen +6 bzw. +10

Rundumschlag II (500 EP)

Nur nach Rundumschlag I erlernbar; Angriff gegen bis zu 5 Gegner mit -10; Schaden -10; nächste eigene Parade -18 bzw. nächster eigener Block -7; Kosten +20 AP

Berserkerschlag (600 EP)

Nach einer Runde Verzicht auf Angriff und Verteidigung Angriff mit Schaden +10; Kosten +15 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Doppeltreffer (600 EP)

Nach Parade des Gegners, Durchziehen des Schwungs und Angriff mit -8 gegen ein zweites, sinnvolles Attribut ohne Blockmöglichkeit und mit Schaden -6; Kosten +4 AP

Finte (500 EP)

Bei Erfolg gegen Blocken oder Parieren keinerlei Schaden, aber sofort neuer Angriff mit +5 und Schaden +5

Rüstungspalter (700 EP)

Angriff -5 gegen Rüstung; bei Erfolg muss Gegner den Schaden mit W20 + Beweglichkeit erreichen, sonst -1 Absorption im angegriffenen Gebiet; Kosten +8 AP

Schwungwurf (500 EP)

Nur mit Wurfaxt; Geschwindigkeit +20; Angriff -2; Schaden +2; Weiten +5 / +10 / +15; Kosten +5 AP

Selbstmörderschlag (450 EP)

Angriff +20; Schaden +20; Kosten +30 AP; der Gegner landet einen sicheren Gegentreffer

ARMBRÜSTE

Reichweite und Durchschlagskraft, aber lange Ladezeiten

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 9	-	14 AP	8 AP	80	W8
1	1 / 2 - 5	KöK 10	500 / 100	12 AP	8 AP	60	W8 + 2
2	6 - 10	KöK 10	200	11 AP	7 AP	55	W8 + 3
3	10 - 15	KöK 10	300	10 AP	7 AP	50	W8 + 4
4	16 - 20	KöK 10	400	10 AP	6 AP	47	W8 + 5
5	Ab 21	KöK 10	500	9 AP	6 AP	45	W8 + 6
Handarmbrust		KöK -2		-2 AP		-30	W6 statt W8 und -2
Schwere Armbrust		KöK +2		+5 AP	+2 AP	-40	W10 statt W8 und +3 nur jede 2. Runde

Varianten

Normale Armbrust

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff	Stufe + 100 %
Parade	Stufe : 3 + 20 %
Blocken	Titel + 10 % 30 % Chance, das Armbrust zerstört wird
Reichweiten	20 / 50 / 100
Gewicht	25
Preis	15 G

Handarmbrust

Diese Waffe wird meist einhändig abgefeuert. Zum Laden bedarf es aber beider Hände.

Angriff	Stufe + 110 %
Parade	Stufe : 3 + 30 % 20 % Chance, das Armbrust zerstört wird
Blocken	Titel 50 % Chance, das Armbrust zerstört wird
Reichweiten	15 / 30 / 60
Gewicht	12
Preis	11 G

Schwere Armbrust

Angriff	Stufe + 80 %
Parade	Stufe : 3 + 10 %
Blocken	Titel + 10 % 10 % Chance, das Armbrust zerstört wird
Reichweiten	30 / 65 / 130
Gewicht	40
Preis	20 G

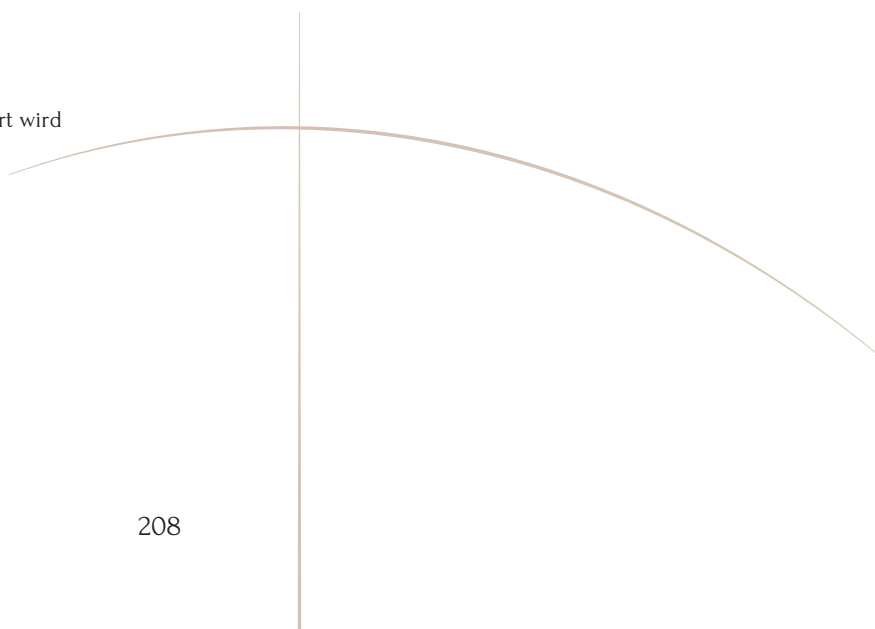
Bolzen

Holz	1 K
Metall	1 S, Angriff -2, Schaden +2, Reichweiten -5 / -10 / -20 Erfordert eine Spezialistentchnik

Hohe Reichweite, Treffsicherheit und Durchschlagskraft machen die Armbrust zur perfekten Wahl im Fernkampf, wie es scheint. Die Mechanik macht eine Armbrust aber anfällig gegen direkte Schläge und ein achtloses beiseite Werfen ist keine gute Idee. Das Spannen einer Armbrust benötigt Kraft und Zeit. Die Ausdauerkosten dafür sind im Angriff enthalten.

Sinkt die Körperkraft durch Verletzungen mehr als zwei Punkte unter die Mindestanforderung, so kann die Waffe nicht mehr gespannt werden.

Die Waffe andauernd geladen mit sich herum zu tragen ist nicht nur der Qualität der Mechanik wenig zuträglich, sondern teils auch gefährlich. Spätestens, wenn ein Freund röchelnd etwas von sich gibt wie: „Du sagtest, du hättest das Ding gesichert“, sollte ein Armbrustschütze über seine übliche Vorgehensweise noch einmal nachdenken.



Grundtechniken (ab Stufe 1)

Zielen (100 EP)

Pro Kampfrunde +2 auf den folgenden Angriff (maximal +6);
pro Kampfrunde 1 AP (schwere Armbrust 3 AP)

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Ballistischer Schuss (300 EP)

Schussweiten +10 / +20 / +30; Angriff -4; Schaden -2

Einhändiger Schuss (300 EP)

Nicht für Handarmbrust; Abschuss einer größeren Armbrust mit einer Hand; Angriff -8; +2 AP; theoretisch auch mit beiden Händen denkbar, siehe beidhändiger Kampf (Seite 204)

Hastiges Laden (150 EP)

Nicht bei schwerer Armbrust erlaubt; Geschwindigkeit halbiert; Angriff -5; Kosten +6 AP

Leises Nachladen (200 EP)

Durch sehr vorsichtiges Bedienen sehr geräuscharmes Laden; dauert eine Runde zusätzlich

Schwere Bolzen (200 EP)

Umgang mit Metallbolzen; Angriff -2; Schaden +2; Reichweiten -5 / -10 / -20

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Bolzen Schnitzen (500 EP)

Herstellung eines einfachen Bolzens in 10 Minuten; Schaden und Angriff mit solchen Bolzen -2

Effektschuss (350 EP)

Schuss auf stehendes Ziel; dabei ist gut kontrollierbar, ob der Bolzen abprallt oder nur seitlich eine Schramme zieht.

Expertenzielen (300 EP)

Nur nach Zielen erlernbar; maximaler Bonus +12

Liegender Anschlag (250 EP)

Waffe muss vorher im Knien oder stehen geladen werden; Angriff +5; mit Zielen o.ä. kombinierbar

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Präzisionsschuss (500 EP)

Angriff mit -15; Treffer ignoriert Rüstungsabsorption, soweit Lücken vorhanden sind; mit Zielen o.ä. kombinierbar

Schaftstoß (400 EP)

Kurzer Nahkampfschlag; Angriff -10; Schaden W6 + 30 %

Scharfschütze (500 EP)

Nur nach Expertenzielen erlernbar; Angriff gegen nichts ahnendes Ziel; gewürfelter Schaden wird verdoppelt

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Aus der Hüfte (400 EP)

Nur mit Handarmbrust möglich; Schuss aus tiefer Position; Angriff -10; kann potenziell Gegner überraschen

Schreckschuss (450 EP)

Waffenangriff; ein relativ ruhig gehaltenes Objekt kann einer Person aus der Hand geschossen werden, wenn diese einen Überraschungswurf gegen den Angriffswert verfehlt.

Todesschütze (400 EP)

Nur nach Scharfschütze erlernbar; Schaden zus. +5.

ASIATISCH

Bloße Hände als Waffe und Kraft der Meditation

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	Beh 5, Bew 5	-	7 AP	7 AP	15 - 40 %	W2
1	1 / 2 - 5	Beh 10, Bew 10	1500 / 200	6 AP	6 AP	10 - 60 %	W4 + 10 %
2	6 - 10	Beh 11, Bew 11	300	5 AP	5 AP	8 - 80 %	W6 + 10 %
3	10 - 15	Beh 13, Bew 12	400	5 AP	5 AP	6 - 100 %	W6 + 20 %
4	16 - 20	Beh 15, Bew 13	500	5 AP	5 AP	4 - 100 %	W6 + 30 %
5	Ab 21	Beh 17, Bew 14	650	5 AP	5 AP	2 - 100 %	W6 + 40 %
		Zugriff auf 2. bzw. 3. Schule	500 / 1000				
		für jede weitere Schule	1500				
		Lotus	Psyche 11 +1 pro Titel	+ 500			

Grundwerte

Angriff Stufe + 100 %
Parade Stufe + 80 %
Blocken Stufe + 100 %

Die 1500 EP Einstiegskosten erlauben nur Zugriff auf Techniken einer ersten Schule.

Ab Stufe 21 pro zusätzliche Schule +1 % Erfahrungsabzug

Es gibt kein Asien in der Welt von Feenlicht, aber fern im Osten das Land Sa Chen, das Ähnlichkeiten dazu besitzt. Der Name dieses Abschnitts wäre damit korrekt: Techniken der Zenkido und waffenloser Kampf in Sa Chen. Dies wäre zu lang und für einen Einsteiger, der danach sucht, nur schwer zu finden, darum der nur bedingt passende Titel.

Generell sind in der bisher beschriebenen westlichen Welt diese Techniken fast nirgends anzutreffen. Ein Spielercharakter, der sie in diesen

Gegenden beherrscht muss gezwungenermaßen an einem speziellen Ort nahe Elonel darin ausgebildet worden sein. Dessen Meister ist streng in der Auswahl seiner Schüler (Spielleiter finden im Band zum Matriarchat Elonel mehr dazu).

Die Regeln geben größtenteils nur die Kampftechniken wieder. Es sollte klar sein, dass hinter diesen eine eigene Philosophie steht. Zügellosigkeit und Laster wie Alkohol oder Völlerei passen nicht zu der asketischen Grundeinstellung, die für die meisten solchen Techniken Voraussetzung ist.

All diese Fertigkeiten benötigen möglichst hohe Beweglichkeit. Pro Punkt an maximaler Absorption durch Rüstung (ausgenommen Kleidung) ergibt sich in den asiatischen Kampftechniken ein Abzug von -2 auf Angriff und Parade sowie -1 auf den verursachten Schaden.

Trotz der Durchschlagskraft, die der menschliche Körper entwickeln kann, sollte man nicht übersehen, dass der waffenlose Kampf gegen einen schwer gerüsteten und bewaffneten Gegner eine gefährliche Angelegenheit ist. Bei seinen Angriffen kann sich ein Karateka selbst verletzen. Einer schweren scharfen Klinge kann er nicht viel entgegensetzen, außer natürlich möglichst schnell aus deren Schwungbereich herauszukommen.

Es gibt zwar verschiedene Techniken, die solche Unzulänglichkeiten teilweise umgehen können, Wunder sollte man jedoch nicht erwarten. Der waffenlose Kampf ist gegen einen schwer gerüsteten und bewaffneten Gegner meist keine gute Idee.

Die asiatischen Kampftechniken sind in verschiedene Schulen unterteilt. Das Erlernen des Titels „trainiert“ bedeutet den Zugriff auf eine erste davon. Der Einstieg in weitere Schulen kostet zusätzlich, die Stufe gilt aber für alle Schulen.

SCHULE DES DRACHEN

Kampf gegen Waffen und Rüstung

Blockt ein Gegner mehr als vier Punkte Schaden, die ein Meister des waffenlosen Kampfes verursachen würde, oder absorbiert eine Rüstung mehr als vier Punkte Schaden, so verletzt sich der Angreifer selbst. Pro Punkt über den genannten vier Punkten erhält er einen Punkt Schaden an Händen oder Füßen.

Wu Ki Me trifft seinen Gegner mit der Hand und würde dadurch einen Schaden von acht Punkten verursachen. Leider fängt der Widersacher den Schaden vollständig mit seinem Rundschild ab, was ihn die üblichen Ausdauerpunkte nach den oben beschriebenen Regeln kostet (Seite 201). Gleichzeitig muss der berühmte Zenkido einen Schaden von 0,4 bei seiner Behändigkeit einstecken.

Wird ein Angriff im asiatischen Stil mit einer Waffe pariert, so resultiert dies in W4 Punkten Schaden bei Körperkraft, Behändigkeit oder Beweglichkeit für den Angreifer. Welcher Wert betroffen ist, ergibt sich aus der Art des Angriffs oder rein zufällig.

Wird umgekehrt im asiatischen Stil ein Schlag einer gegnerischen Waffe pariert, so wird der verursachte Schaden nur halbiert und auf Behändigkeit, Beweglichkeit oder Körperkraft umgelenkt, wobei der Verteidiger meist wählen kann, mit welchem Körperteil und damit mit welcher Eigenschaft er für die Parade bezahlt.

Das Blocken einer gegnerischen Waffe erfolgt mit einem Abzug von -20, da sich ein solcher Block immer auf den Waffenarm und nicht die Waffe selbst beziehen muss. Durch einen solchen Block kann maximal der halbe Schaden in einen Verlust an Ausdauerpunkten umgewandelt werden, der Rest wirkt normal wie bei einem Treffer.

Diese Schule der asiatischen Kampfkunst lehrt die Kraft des Angriffs zu bündeln, um einen Gegner gezielt auszuschalten. Vor allem gut kontrollierte Tritte und Sprünge gehören zu den Drachentechniken. Die Schule des Drachen ist die aggressivste aller Schulen, die unter anderem auch lehrt, die Wucht eines Angriffs gekonnt gegen gerüstete Gegner einzusetzen.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Drachenklaue (150 EP)

Nur gegen ungerüstete Körperteile einsetzbar; kurzes Festkrallen; Schaden +2; Kosten +4 AP

Gegenschlag (200 EP)

Angriff gegen Körperkraft, nach Verzicht auf eine gewonnene Initiative; findet gleichzeitig mit dem Gegnerangriff statt und muss 20 überbieten; -5 auf den Angriff; der verursachte Schaden wird vom Gegnerangriff abgezogen statt in normaler Form zu schaden; Kosten +3 AP

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Doppeltritt (200 EP)

Sprung und zwei Tritte gegen zwei gegenüberliegende Gegner; Angriffe mit -5; Kosten +6 AP

Drachenstoß (300 EP)

Tritt gegen Ausdauer ohne Schaden durch Rüstung für den Tretenden; Angriff -4; Schaden +W3 +10%, gegen steife Körperrüstung zus. +2; Kosten +5 AP

Drachenschwanzschlag (250 EP)

Angriff mit herum schwingendem Fuß gegen bis zu drei Gegner; Angriffe -6; Schaden -2; Kosten +6 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Betäubender Schlag (350 EP)

kein Schaden beim Anwender durch Schlag gegen Rüstung; nur halber Schaden; Gegner erhält +15 auf Folgeinitiative; unterbricht einen zaubernden Gegner sicher; Kosten +3 AP

Drachenschwingen (300 EP)

zwischen zwei eng stehenden Wänden kann im Zickzack-sprung eine Höhe von 3m erreicht werden; Kosten 20 AP

Geduckter Drache (300 EP)

umgeht einen möglichen Block des Gegners; Angriff -6; Schaden -1; Kosten +2 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Biss des Drachen (400 EP)

Doppelschlag mit z.B. beiden Händen von zwei Seiten gegen einen Gegner; dabei maximal 2 Punkte Schaden durch Angriff gegen Rüstung pro Hand beim Anwender der Technik; Angriffe -4; nicht als Angriff gegen Ausdauer möglich

Schwebender Drache (300 EP)

Sprung nach oben und mit gegrätschten Beinen zwischen zwei festen Punkten den Körper in Schwebelage halten; mit Drachenschwingen kombinierbar; 8 AP pro Runde halten

Splitterschlag (400 EP)

Waffenangriff gegen Waffe oder Waffenteil aus Holz; bei Erfolg verliert die Waffe 2 Punkte Effektivität (entweder Angriff oder Schaden); pro Waffe nur einmal möglich; Kosten +4 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Drachenflug (600 EP)

Sprung aus dem Stand mit Weite oder Höhe wie ein Sprung mit genügend Anlauf 14 AP

Dracheninferno (600 EP)

Verzicht auf Verteidigung; Angriff aus dem Sprung mit 3W6 +100% Schaden; dabei maximal 5 Punkte Schaden wegen Angriff gegen Rüstung beim Anwender der Technik; Angriff -8; Kosten +12 AP

Drachenfänge (500 EP)

Block als Schlagkombination gegen die Arme des Gegners; abgefangener Schaden trifft Körperkraft des Gegners und ignoriert Rüstung

SCHULE DES KRANICH

Der tanzende Kranich verkörpert Anmut und Geschmeidigkeit. Kranichtechniken nutzen diese, um sich dem Gegner zu entziehen und so Schaden von sich selbst abzuwenden.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Tänzelnder Schritt (200 EP)

Eigener Angriff -2; Ausweichen +4; Kosten -2 AP

Ablenken (200 EP)

Beim erfolgreichen Parieren einer Waffe wird der Schaden bei Behändigkeit um 3 Punkte reduziert; Kosten +1 AP

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Aufflattern (300 EP)

Ausweichen durch einen kurzen, schnellen Sprung mit +4; gegen Rundumschläge und schlecht gezielte Gewaltangriffe sogar mit +15; Kosten +4 AP

Gespreizte Flügel (300 EP)

Waffenangriff nach Initiativegewinn, der die Arme des Gegners auseinander treibt; bei Erfolg -5 auf die Folgeaktion des Gegners (Angriff oder Verteidigung); Kosten +4 AP

Hände des Windes (500 EP)

Parade von Geschossen bis Pfeilgröße ist immer ohne Schaden für Behändigkeit möglich

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Hände des Sturms (500 EP)

nur nach Hände des Windes erlernbar; alle Geschosse können ohne Schaden pariert werden

Schlingender Kranich (400 EP)

Parade ohne Schaden für Behändigkeit; bei Erfolg muss der Gegner den eigenen, um 10 verringerten Angriff parieren oder seine nächste Aktion entfällt; Kosten +5 AP

Zupackender Schnabel (400 EP)

Waffenangriff bei Initiative; bei Erfolg wird der verursachte Schaden zum Bonus für die eigene Parade, die ohne Schaden möglich ist; Kosten +2 AP

SCHULE DES LOTUS

Die Schule des Lotus sieht im waffenlosen Kampf eine Möglichkeit für tieferen Einklang mit dem eigenen Körper und der Umgebung. Viele Techniken haben keinerlei Sinn im Kampf.

Diese Schule eröffnet sich nicht jedem, denn für das Erlernen der Techniken ist bis zum Grad des Experten ein Lehrmeister zuständig (Meister und Großmeister können alle Techniken selbstständig erlernen). Die Meister des Zenkido unterrichten nur Schüler, die sich als würdig erwiesen haben.

Wie auch bei Kampftechniken ist ein gleichzeitiger Einsatz mehrerer Meditationstechniken meist nicht möglich, sofern nicht anders vermerkt oder vom Spielleiter zugelassen.

*Zenkido
Fechtwaffen*

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Flügelwirbel (500 EP)

Parade ohne Schaden für den Anwender der Technik; bei Erfolg umleiten des Angriffs mit halbem Angriffswert und Schaden auf einen anderen Gegner möglich; Kosten +6 AP

Klammerschnabel (500 EP)

Die Technik zupackender Schnabel bedingt nun ein Kraftgefecht (W20 + Körperkraft, wer mehr hat gewinnt); bei Erfolg wird die Waffe in dieser Runde festgehalten

Tanzender Kranich (450 EP)

Nur im Kampf gegen einen einzelnen Gegner anwendbar; Verzicht auf Angriffe; Ausweichen mit +12; erhaltener Schaden -2; Kosten +3 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Auge des Sturms (600 EP)

Reines Ausweichen mit +8; jeder Gegnerangriff resultiert in einem Verlust von 5 AP bei einem anderen Gegner; Kosten +3 AP pro so umgelenkten Angriff

Kralle des Gegners (600 EP)

Erfolgreiche Parade mit -5 lenkt den halben Schaden auf den Gegner selbst; Kosten +5 AP

Tauchender Kranich (600 EP)

Verzicht auf Angriff; blitzschnell zu Boden gehen und wieder aufspringen; dadurch Ausweichen gegen alle Angriffe der Runde zugleich mit +30; Kosten +15 AP

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Atem der Gezeiten (400 EP)

Durch eine Stunde tiefer Meditation wird eine Erholung des Körpers erreicht, die sonst nur der Schlaf bringen kann; pro Titel entspricht die Erholung einer Stunde zusätzlich zur Meditationszeit; nur einmal täglich möglich

Entspannender Griff (200 EP)

Löst Verspannungen; kann Unwohlsein durch lange Anstrengung lindern und Erholung erleichtern

Ruhe des Körpers (100 EP)

Völlig regungsloses Stehen oder Sitzen über mehrere Stunden hinweg

Selbstbeherrschung (200 EP)

Andauernde, leichte Meditation sorgt für Ausgeglichenheit; aufwogende Gefühle können weit besser kontrolliert werden; Kosten 1 AP pro Runde

Spezialistentekniken (ab Stufe 6)

Askese (400 EP)

Einen Tag pro Titel kein Nahrungsbedarf und halber Wasserbedarf; danach gleich lange Erholung notw.; 2 AP pro Runde

Durchschlagen I (300 EP)

Nach einigen Runden Konzentration kann ein einfaches Brett durchschlagen werden

Heilende Kraft (400 EP)

Etwa eine Stunde tiefe Meditation; innerhalb des nächsten Tages beschleunigt sich die Heilung einer gewählten Eigenschaft um zusätzlich 0,1; pro Eigenschaft nur 1x täglich

Konzentriertes Gleichgewicht (250 EP)

Nur nach Ruhe des Körpers erlaubt; in Meditation ist Verweilen auf kleinsten Standflächen ohne Prüfwurf möglich

Rückzug ins Innere (400 EP)

Bis zu ein Sinn kann pro Titel nach einigen Minuten Meditation unterdrückt werden; Kosten 1 AP pro Runde und Sinn

Schranken des Geistes (500 EP)

Dauerhafte leichte Konzentration; alle mentalen Einflüsse haben nur halben Effekt; Kosten 1 AP pro Runde

Stählerne Muskeln (350 EP)

Versteifung der Muskeln; passive Körperkraft dadurch +5 +1 pro Titel; wird die Versteifung gebrochen 2 volle Punkte Verlust Körperkraft; Kosten 10 AP pro Runde

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Durchschlagen II (400 EP)

Nur nach Durchschlagen I erlernbar; mehrere einfache Bretter oder ein dickes Brett sind durchschlagbar

Gesprengte Fessel (400 EP)

Nur nach stählernen Muskeln; wiederholtes Anspannen und Lockern kann Fesseln mit Körperkraftbonus +10 sprengen; Kosten 50 AP pro Versuch; nur bei vollen AP möglich

Himmlischer Sprung (500 EP)

Tiefe Meditation vor einem Sprung; dadurch 0,2 m mehr Weite bzw. 0,1 m mehr Höhe pro Titel

Heilender Lotus (700 EP)

Andauernde tiefe Meditation erniedrigt die Wirkungen einer Krankheit pro Tag um ein Fünftel ihrer Anfangswirkung.

Lähmung überwinden (600 EP)

Pro Runde an Meditation wird eine zeitweise Reduktion der Beweglichkeit um einen Punkt verbessert; kein Effekt gegen Verletzung der Beweglichkeit; Kosten 15 AP pro Runde

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Beflügelter Schritt (500 EP)

Nach kurzer Meditation ist ein schneller Lauf über unsicheres Gebiet (maximal 5 m pro Titel) möglich; zur Abschätzung der Wirkung gilt das Körpergewicht als um ein Viertel reduziert; Kosten 20 AP pro Runde

Durchschlagen III (500 EP)

Nur nach Durchschlagen II erlaubt; ein lockerer Holzstapel oder Ziegel können durchschlagen werden

Gewandtheit des Windes (600 EP)

Reduktion der Initiative um einen Punkt für jeden pro Runde eingesetzten AP; maximaler Effekt: -10

Reinigung (700 EP)

Durch Konzentration kann ein Gift aus einer Verletzung ausgetrieben werden; Reduktion der Wirkung um 10 % pro Runde und maximal 10 % pro Titel; Kosten 50 AP pro Runde

Sicherer Schuss (500 EP)

Nach längerer Meditation Schuss auf ein ruhendes Ziel mit Angriff +20

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Durchschlagen IV (600 EP)

Nur nach Durchschlagen III erlaubt; auch Steine und dicke Ziegelstapel können durchschlagen werden

Leichtigkeit der Lüfte (700 EP)

Nur nach beflügelter Schritt erlernbar; Laufstrecke 10 m pro Titel; effektives Gewicht wird auf die Hälfte reduziert

Schärfung der Sinne (600 EP)

Konstante Meditation reduziert Abzüge durch z.B. Blind- oder Taubheit auf die Hälfte; Kosten 5 AP pro Runde

Scheintod (800 EP)

Nur nach Askese erlernbar; tiefste Meditation führt zur Reduktion aller Körperfunktionen auf etwa ein Zwanzigstel; bei oberflächliche Betrachtung vom Tod nicht zu unterscheiden

Stahlhaut (700 EP)

Intensive Meditation verleiht einem kleinen Hautareal unglaublichen Widerstand; Kosten 40 AP

SCHULE DES SCHAKALS

Körperliche Kampftechniken und die damit verbundene Disziplin bedeuten nicht zwingend eine ehrenhafte Einstellung. Der Weg des Schakals ist eher unter den streng organisierten Verbrechern im fernen Sa Chen verbreitet. Manche ihrer Techniken sind allein für sich schon Grund für Verfolgung und Strafe. Aber wie nahezu alle Dinge haben auch diese Techniken zwei Seiten. Obwohl es kein Beamter des Staates jemals zugeben würde, gilt es doch als offenes Geheimnis, dass der Kaiser selbst über Agenten verfügt, die Meister des Schakals sind.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Überraschungsschlag (200 EP)

Als erster Angriff gegen einen unvorbereiteten Gegner; Angriff +10; Schaden +2

Winkelnder Schakal (200 EP)

Bei Treffern wird schwere Erschöpfung glaubhaft vorgegaukelt, die Wehrlosigkeit vermuten lassen könnte.

Spezialistentechiken (ab Stufe 6)

Dreck werfen (300 EP)

Initiative +15; Angriff gegen Erscheinung mit +10 aber ohne Schaden; bei Erfolg für die nächsten drei Runden -3 auf Angriff und Verteidigung des Gegners; Kosten +2 AP

Schakalbiss (200 EP)

Eine Waffe wird hochgeworfen und ein Schlag mit der Hand geführt; Angriff +5; zum Fangen der Waffe muss mit einem Behändigkeitswurf (W20 + Behändigkeit) insgesamt 20 erreicht werden; Kosten +4 AP

Täuschungsschlag (200 EP)

Bei Initiative Angriff mit bis zu -10 und dafür auf Folgeverteidigung gleich hoher Bonus; Schaden -3; Kosten +1 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Biss in die Wunde (400 EP)

Schlag gegen offene Wunde; Angriff -10; doppelter ausgewürfelter Schaden; Kosten +3 AP

Dunkle Klinge (400 EP)

Dolch oder Messer rutscht im Schlag in die Hand; Angriff -5; Schaden +3; kein Schaden beim Angreifer; Kosten +2 AP

Rudelangriff (400 EP)

Mehrere Angreifer agieren vollkommen gleichzeitig gegen einen Gegner; dadurch nur eine Parade möglich; Angriff -8; Schaden -2; Kosten +2 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Schakalsprung (400 EP)

Ausweichen mit +5; bei Erfolg Möglichkeit zum Angriff mit einer Wurfwaffe; Kosten +2 AP

Schattensprung (400 EP)

Sprungangriff mit einer Chance ohne Abzüge dabei zu schleichen; Kosten +6 AP

Schrei des Schakals (500 EP)

Der Gegner muss mit einem Beweglichkeitswurf (W20 + Beweglichkeit) 30 erreichen, sonst entfällt seine nächste Aktion; Kosten 2 AP; nur einmal pro Kampf effektiv

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Deckung des Schakals (600 EP)

Blocken mit beliebigem Gegenstand; keine Nachteile wie sonst mit offenen Händen üblich; Kosten -4 AP bis +4 AP je nach Gegenstand

List des Schakals (600 EP)

Angriff mit einem Gegenstand mit -10; kein Schaden beim Angreifer durch Rüstungsabsorption oder Blocken; Schaden +1 bis +3; Kosten +2 AP bis +6 AP

Todesbiss (600 EP)

Gezielter Angriff gegen einen regungslosen Gegner mit +20 und damit höherem Schaden; eigene Verteidigung entfällt; Kosten 12 AP

Kampfspezialtechniken

SCHULE DER SCHLANGE

Die Schlange besitzt blitzartige Schnelligkeit und ihr Biss verursacht nur geringen Schaden, überträgt aber Gift, das den Gegner schwächt.

Die Schule der Schlange arbeitet mit schnellen Schlägen und beinhaltet ein genaues Studium verletzlicher Stellen des menschlichen Körpers. Spezielle Angriffe zielen auf Nervenpunkte und können so einen Gegner zeitweise schwer beeinträchtigen. Diese Angriffe können aber Rüstungen oft nicht durchdringen, weswegen viele Meister im waffenlosen Kampf die Verbindung aus Schlange und Drache bevorzugen.

Viele dieser Techniken sind wirkungslos gegen Kreaturen ohne Nerven oder auch gegen Wesen, deren Anatomie dem Angreifer nicht hinreichend gut bekannt ist.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Schlangenwinden (250 EP)

Gegen Umklammerungen o.ä. immer ein Bonus von +4

Ausweichschlag (200 EP)

Schaden -2; gegen Paraden Angriff +4; Kosten +2 AP

Spezialistentechiken (ab Stufe 6)

Bisse der Mamba (350 EP)

Schnelle Schläge mit -2 Initiative pro zusätzlich eingesetztem AP (maximal 3 AP)

Brennende Hand (200 EP)

Übungsschlag ohne Schaden, der nur unangenehm brennt; Kosten -1 AP

Schlangenfänge (300 EP)

Eine ungerüstete, festgehaltene Person kann durch Druck auf Nerven am Losreißen gehindert werden; +8 auf Körperkraftgefechte (beide W20 + Körperkraft); Kosten 2 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Ausstrahlendes Gift (400 EP)

Ab Rüstungsabsorption 5 wirkungslos; Angriff gegen Ausdauer mit -3; kein Schaden; bei Erfolg entfällt die nächste AP-Regeneration des Opfers; Kosten +2 AP

Natternbiss (450 EP)

Ab Rüstungsabsorption 3 wirkungslos; kein Schaden; eine Runde Abzug von -1 auf die getroffene Eigenschaft; bei gleichem Treffer in Folgerunden Anstieg bis -5; Kosten +3 AP

Schlangennest (400 EP)

Drei Angriffe mit -5; Schaden -3; Kosten pro Angriff -1 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Schmerzgriff (600 EP)

Waffenangriff nach erfolgreicher Verteidigung; bei Erfolg Behändigkeitsgefecht (beide Seiten W20 + Behändigkeit); Gewinn bedeutet die Öffnung der angegriffene Waffenhand; Kosten +3 AP

Sprung der Mamba (500 EP)

Sprung nach vorne bei Initiative; kein Schaden, sondern der Schaden wird zu Abzug für Angriff und Schaden des Gegners in dieser Runde; Kosten +5 AP

Tanz der Cobra (500 EP)

Statt üblicher Verteidigung Ausweichen mit -8 gegen sämtliche Angriffe; Gesamtkosten 8 AP; unabhängig von der Anzahl der Angriffe

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Gespür der Erdviper (700 EP)

Abzüge durch Blendung oder Dunkelheit im Kampf halbiert; Initiative +10; Angriff und Verteidigung jeweils +1 AP

Lähmender Biss (700 EP)

Nur erfolgreich bei fehlender Verteidigung; Angriff mit mind. 45 gegen Erscheinung oder Auffassungsgabe lähmt das Opfer für 2 Runden; Kosten +2 AP

Lautloser Schlag (600 EP)

Angriff -5; Schaden -3; Kosten +2 AP

BÖGEN

Leichte Waffen mit respektabler Reichweite

Kampftechniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 6, Beh 6	-	11 AP	12 AP	35	W6 + 20 %
1	1 / 2 - 5	KöK 9, Beh 10	500 / 100	9 AP	11 AP	28 - 10 %	W6 + 30 %
2	6 - 10	Beh 11	200	9 AP	10 AP	26 - 20 %	W6 + 40 %
3	10 - 15	KöK 10, Beh 12	300	8 AP	10 AP	24 - 30 %	W8 + 50 %
4	16 - 20	Beh 13	400	8 AP	9 AP	22 - 40 %	W8 + 60 %
5	Ab 21	KöK 11, Beh 15	500	8 AP	9 AP	20 - 50 %	W10 + 70 %
Elfenbogen		KöK -1, Beh +4				-5	- 10 %
Kurzbogen		KöK -1		-1 AP	-1 AP	-4	- 20 %, W8 statt W10

Varianten

Langbogen

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff	Stufe + 80 %		
Parade	Stufe : 2 + 30 %		
Blocken	Titel + 30 %		
Reichweiten	20 / 45 / 90	proTitel	+2 / +3 / +5
Gewicht	20	Preis	6 G

Elfenbogen

Elfenbögen sagt man nach, dass sie bei angemessener Pflege schier unverwüstlich sind.

Angriff	Stufe + 90 %		
Parade	Stufe : 2 + 20 %		
Blocken	Titel + 20 %		
Reichweiten	25 / 50 / 100	proTitel	+2 / +3 / +5
Gewicht	16	Preis	50 G und mehr

Kurzbogen

Angriff	Stufe + 70 %		
Parade	Stufe : 2 + 20 %		
Blocken	Titel + 10 %		
Reichweiten	15 / 35 / 70	proTitel	+1 / +2 / +3
Gewicht	12	Preis	4 G

Pfeile

Normale Pfeile	1 S
Spezialanfertigungen	bis zu 1 S (siehe Bogner, Seite 128)

Langbögen sind etwa anderthalb Meter hoch und damit ein wenig sperrig. Wird außer dem Bogen nur leichtes Gepäck getragen, so ist auch ein Langbogen kaum hinderlich.

Ein Elfenbogen ist mit ein wenig mehr als einem Meter Höhe handlicher, ohne dem Langbogen an Effektivität viel nachzustehen. Allerdings kommt es nur selten vor, dass Elfen einem Angehörigen eines anderen Volkes einen Elfenbogen überlassen. Der angegebene Preis entspricht dem, was man zahlen muss, wenn man ihn über andere, meist eher dunkle Kanäle organisiert.

Der Kurzbogen ist mit gerade 70 cm Höhe sehr klein, robust und problemlos zu transportieren.

Für alle Bögen gilt, dass man sie nicht mit dauerhaft eingespannter Sehne herumträgt. Das Einspannen benötigt zwei Runden Zeit.

Man sollte nicht übersehen, dass ein Bogen auf den Schützen abgestimmt ist, was Körperkraft und Größe betrifft. Ein bulliger Mann wird den eleganten Bogen einer eher zierlichen Elfe bei vollem Durchziehen schnell ruinieren. Umgekehrt wird die Elfe den Langbogen des Mannes kaum spannen können.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Schussbereit (50 EP)

Pfeil bereits aufgelegt, dadurch erster Schuss mit Geschwindigkeit -15

Zielen (100 EP)

Pro Runde +2 auf den folgenden Angriff (maximal +6); Kosten pro Runde 4 AP

Spezialistentekniken (ab Stufe 6)

Ballistischer Schuss (300 EP)

Weiten +10 / +20 / +30; Angriff -4; Schaden -3

Pfeilstoß (200 EP)

Nahkampfangriff mit einem Pfeil mit nur +1 pro Stufe (insgesamt); Schaden W4 + 10%; Kosten 6 AP

Schnelles Einspannen (150 EP)

Einspannen der Sehne in einer Runde; Kosten 8 AP

Spezialpfeile (300 EP)

Pfeil mit Nachricht, Brandsatz o.ä. ist nutzbar; Schussweiten -10 / -20 / -30; mit ballistischem Schuss kombinierbar

Durchziehen bis zum Anschlag (200 EP)

Nicht mit Zielen kombinierbar; Schaden +10%; Kosten +3 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Effektschuss (300 EP)

Schuss auf ruhendes Ziel; es ist sehr gut kontrollierbar, ob der Pfeil abprallt, stecken bleibt oder nur seitlich eine Schramme zieht etc.; Kosten +1 AP

Expertenzielen (300 EP)

Nur nach Zielen erlernbar; maximaler Bonus +12

Nahkampfschuss (400 EP)

Kurz vor Nahkampf; Angriff +4; Schaden +2; Kosten +2 AP

Pfeilschnitzen (500 EP)

Herstellung eines einfachen Pfeils in 10 Minuten, wenn Spitze und Federn vorhanden; damit Angriff und Schaden -1

Trudelnder Pfeil (300 EP)

Schuss mit bewusst beeinträchtigtem Pfeil; Geschwindigkeit +5; Angriff -5; Schaden -3; Ausweichen oder Parade kostet +5 AP; Kosten +2 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Präzisionsschuss (500 EP)

Angriff mit -15; Treffer ignoriert Rüstungsabsorption, soweit Lücken vorhanden; mit Zielen kombinierbar

Todesschuss (500 EP)

Nur nach Expertenzielen erlernbar; Angriff gegen nichts ahnendes Ziel; Anzahl der Schadenswürfel wird verdoppelt

Zweiter Schuss (600 EP)

Nur nach einem Standardangriff möglich; Geschwindigkeit +30; Angriff -8; Schaden -6

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Abprallschuss (600 EP)

Schuss auf ein hartes Hindernis und dadurch um die Ecke; Angriff -10; Schaden ohne Körperkraftbonus; Kosten +2 AP

Doppelschuss (600 EP)

Zwei Pfeile gleichzeitig auf zwei relativ nah beisammen stehende Ziele; Geschwindigkeit +8; Angriffe -5; Körperkraftbonus halbiert; Kosten +8 AP

Dritter Schuss (700 EP)

Nur nach Zweitem Schuss erlernbar; Geschwindigkeit +60; Angriff -12; Schaden -8

EISENSTANGE

Die zweite Waffe eines jeden Subtai

Kampf-Techniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 5, Beh 6	-	10 AP	9 AP	30	W6 + 10 %
1	1 / 2 - 5	KöK 9, Beh 9	600 / 100	8 AP	8 AP	20 - 10 %	W6 + 30 %
2	6 - 10	KöK 10, Beh 10	200	8 AP	7 AP	19 - 20 %	W8 + 30 %
3	10 - 15	KöK 11, Beh 11	300	7 AP	7 AP	18 - 30 %	W8 + 40 %
4	16 - 20	KöK 12, Beh 12	400	7 AP	6 AP	17 - 40 %	W8 + 50 %
5	Ab 21	KöK 14, Beh 14	500	6 AP	6 AP	16 - 50 %	W10 + 50 %

Grundwerte

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe + 50 %
Blocken	Titel + 100 %
Gewicht 15	Preis 3 G

Hierbei handelt es sich um die spezielle Waffe der Subtai, einer Gruppe von Kämpfern, die sich dem Schutz der Hilflosen verschrieben haben. Nur Meister dieses Ordens geben ihr Wissen an Mitglieder weiter. So kommt es praktisch niemals vor, dass ein Außenstehender den Umgang mit dieser Waffe erlernt.

Die etwa einen Meter lange Stange wirkt eher unscheinbar: glatter Stahl mit nur einem Griff in der Mitte versehen, vor dem sich eine verbreitete Platte befindet, die die Hand schützt.

Subtai müssen beidhändig veranlagt sein (siehe Beidhändigkeit Seite 112) und erhalten zusätzlich durch ihr sehr langes Training die Fähigkeit, mit der Waffenkombination aus Stange und Schwert ohne Abzüge zu kämpfen. Bei jeder anderen Waffenkombination aber müssen sie mit den gleichen Abzügen leben wie alle anderen auch.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Abgleiten lassen (350 EP)

Blocken verursacht 1 AP weniger Verlust

Reines Parieren (200 EP)

Kein Angriff; bei gewonnener Initiative wird der halbe Initiativevorsprung zum Bonus bei der Parade

Taktieren (250 EP)

Pro Kampfrunde in Folge ohne Angriff für ersten Angriff danach +1 (bis max. +6)

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Koordinationsblock (400 EP)

Nur beim Kampf gegen einen Einzelgegner; Blockbonus von Schwert und Stange werden addiert (aber nur ein W20); Kosten +2 AP

Lockere Verteidigung (300 EP)

Kein Angriff; Parade mit halbem Bonus; pro Parade -2 AP an Kosten

Öffnungsschlag (500 EP)

Waffenangriff; bei Erfolg nachfolgender Schwertangriff gegen Paraden mit +6; Kosten +2 AP

Schlag abschwächen (400 EP)

Block mit halbem Bonus; Ausdauerverlust halbiert

Seitenwechsel (300 EP)

Blitzschnelles Tauschen beider Waffen in die andere Hand; Initiative +15; alle Würfe -10

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Abwenden (500 EP)

Nur nach Abgleiten lassen erlernbar; Blocken verursacht insgesamt 2 AP weniger Verlust

Doppelschlag (400 EP)

Zwei Angriffe mit beiden Stangenenden nacheinander; Angriffe mit -5; Schaden -5; Kosten +5 AP zum Normalangriff

Fester Griff (300 EP)

Gegen Entwaffnen +3

Schützen (500 EP)

Schutz eines Freundes auf Stangenseite durch Parade einmal pro Runde möglich; Kosten +2 AP

Stangenwirbel (400 EP)

Parade +10; bei Misserfolg Verlust der Stange; Kosten +3 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Aufbrechen (400 EP)

Schneller gezielter Brecheiseneffekt in einer Runde; keine Angriffe und Verteidigungen; Kosten +15 AP

Block aushebeln (600 EP)

Nur gegen Block sinnvoll; Block des Gegners klappt sicher mit nur 5 AP Verlust; der nachfolgende Schwertangriff ist nicht mehr blockbar; Kosten +4 AP

Schlaghagel (600 EP)

Zwei zusätzliche Scheinangriffe, die Paraden herausfordern können; Kosten +7 AP

Verkanten (450 EP)

Nur nach Koordinationsblock erlernbar; Block mit beiden Waffen; Boni werden addiert; bei komplett vermiedenem Schaden folgt ein Kraftgefecht mit dem Gegner (Körperkraft + W20), sonst wird die gegnerische Waffe mit Schwert und Stange festgehalten

Vermeiden (600 EP)

Nur nach Abwenden erlernbar; Blocken verursacht insgesamt 3 AP weniger Verlust

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Annullieren (700 EP)

Nur nach Vermeiden lernbar; Blocken mit +1 und insgesamt 4 AP weniger Verlust

Paradebrecher (800 EP)

Nur wirksam gegen Paraden; Angriffsbonus der Stange wird zum Schwertangriff addiert; eigene Folgeverteidigung -6; Kosten +5 AP

Schutzschild (600 EP)

Nur nach Schützen lernbar; nun sind bis zu drei schützende Paraden pro Runde für den Freund möglich (aber nur eine pro Angriff)

Zurücktreiben (700 EP)

Alle Angriffe (auch mit dem Schwert) kein Schaden; pro Angriff +3 AP Verlust bei Gegner, der nicht zurückweicht

FÄUSTE

Für angemessene Wirtshausschlägereien

Kampftechniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 3, Beh 3	-	7 AP	7 AP	20 - 50 %	W2
1	1 / 2 - 5	KöK 6, Beh 6	300 / 80	6 AP	6 AP	10 - 60 %	W3 + 10 %
2	6 - 10	KöK 7	150	6 AP	6 AP	9 - 70 %	W4 + 10 %
3	10 - 15	KöK 8, Beh 7	200	5 AP	5 AP	8 - 80 %	W4 + 20 %
4	16 - 20	KöK 9	300	5 AP	5 AP	7 - 90 %	W6 + 20 %
5	Ab 21	KöK 10, Beh 8	400	4 AP	4 AP	5 - 100 %	W6 + 30 %

Grundwerte

Angriff	Stufe + 80 %
Parade	Stufe + 50 %
Blocken	Stufe + 100 %

Es ist nicht sehr schlau, mit bloßen Fäusten einen gut gerüsteten Schwertkämpfer anzugreifen. Ein Faustkampf eignet sich eher für die „Beilegung“ kleiner Meinungsverschiedenheiten oder zur allgemeinen Körperertüchtigung. Es mag aber auch Situationen geben, in denen diese stets verfügbaren Waffen mit kurzer Reichweite im Vorteil sind.

Bei mehr als 4 Punkten Schadensreduktion durch Schild oder Rüstung des Gegners werden alle zusätzlich absorbierten Punkte darüber zusätzlich zu Schaden für die Behändigkeit des Faustkämpfers

Wird ein Faustangriff mit einer Waffe pariert, so resultiert dies in W4 Punkten Schaden bei Körperkraft oder Behändigkeit. Umgekehrt resultiert eine Parade von Waffen mit bloßen Händen in halbem Schaden, umgelenkt auf Behändigkeit. Blocks gegen Waffen sind nur gegen den Waffenarm möglich, darum ergibt sich dabei ein Abzug von -20. Dabei kommt mindestens der halbe Schaden durch, obwohl der Ausdauerverlust nach den üblichen Regeln berechnet wird.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Abschirmen (100 EP)

Schaden gegen Verstand oder Aussehen wird auf Körperkraft umgelenkt

Tiefschlag (100 EP)

Nur gegen ungerüstete Gegner; bei Erfolg -3 auf Angriff und Schaden des nächsten Gegnerangriffs; Kosten +1 AP

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Doppelfaustschlag (100 EP)

Verzichtet auf eigene Verteidigung; Schlag mit verschränkten Fingern; +10 AP Verlust bei einem Gegner, der im Zielbereich nicht mindestens Absorption 4 besitzt; Kosten +3 AP

Haken (100 EP)

Angriff +3; Schaden -2; Kosten +1 AP

Kombination (100 EP)

zweiter Schlag mit zweiter Faust; Geschwindigkeit +10; Angriff -2; Schaden -2

Schwinger (100 EP)

Angriff -3; Schaden +2; Kosten +2 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Antäuschen (200 EP)

Angriff mit -5; bei Erfolg kein Schaden, sondern Folgeschlag gegen andere Körperregion mit Angriff +4 und Schaden +4

Fieser Tritt (200 EP)

Angriff gegen Beweglichkeit ungerüsteter Männer mit -9; bei Erfolg 1 Runde wehrloser Gegner; Kosten +2 AP

Kinnhaken (200 EP)

Angriff mit -5 gegen Verstand; bei Erfolg wird der doppelte Schaden zu AP-Verlust des Gegners; wirkungslos gegen Block; Kosten +1 AP

Tänzeln (150 EP)

Verzicht auf Angriff, dadurch Ausweichen mit +6

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Ellbogenstoß (200 EP)

Angriff nach hinten mit -5

Blockieren (300 EP)

Beidhändiger Block der gegnerischen Faust mit +2; Erfolgreiches Kraftgefecht danach (beide W20 + Körperkraft) bedeutet erfolgreiches Festhalten der Faust; in Folgerunden erneutes Kraftgefecht; +4 AP

Kopfstoß (200 EP)

Angriffserfolg resultiert in Verlust von 20 AP bei ungerüstetem Gegner und 15 AP beim Angreifer; beidseitiger Einsatz verdoppelt diesen Verlust (also insgesamt 70 AP wenn beide treffen)

Kombination II (250 EP)

Nur nach Kombination erlernbar; auf den zweiten Schlag folgt noch ein dritter mit Geschwindigkeit +20; Angriff -4; Schaden -4

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Abtauchen (300 EP)

Verzicht auf Initiative, dadurch Ausweichen mit +5 und Angriff gegen Ausdauer mit +4; +5 AP

Armbrecher (300 EP)

Konzentrierter Schlag gegen ungerüsteten Block; dadurch +4 Schaden gegen Behändigkeit des Gegners; +3 AP

Punkttreffer (400 EP)

Angriff mit -10 gegen eine bereits bestehende Verletzung; bei Erfolg -4 auf alle Würfe des Gegners in der nächsten Runde

Kampfschulbücher

FECHTWAFFEN

Sticht nicht nur beim letzten Fers

Kampf Fechtwaffen

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 3, Beh 6, Bew 6	-	9 AP	9 AP	25	W4 + 20 %
1	1 / 2 - 5	KöK 5, Beh 9, Bew 8	700 / 110	8 AP	8 AP	20 - 20 %	W6 + 30 %
2	6 - 10	Beh 10	220	7 AP	7 AP	19 - 40 %	W6 + 40 %
3	10 - 15	Beh 11, Bew 9	320	7 AP	9 AP	18 - 60 %	W8 + 50 %
4	16 - 20	Beh 12	420	6 AP	9 AP	17 - 70 %	W8+1 + 60 %
5	Ab 21	Beh 14	550	6 AP	5 AP	16 - 80 %	W8+1 + 70 %
	Florett	KöK -1, Bew +1		-1 AP		-2 - 10 %	-10 %
	Rapier	KöK +1, Bew +1		+1 AP		+2	W6 statt W4, W8 statt W6 W10 statt W8

Varianten

Degen

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff	Stufe + 70 % Gegen Verstand -2 und -2 Schaden Gegen Erscheinung +2
Parade	Stufe + 70 %
Blocken	30 %
Gewicht 8	Preis 6 G

Mit dem Degen gegen einen Gegner mit schwerer Axt? Das ist weder sinnvoll noch historisch korrekt. Aber wir befinden uns in einer Phantasiewelt und wollen gewisse Freiheiten lassen. Spielleiter die das nicht wollen streichen diese Waffen einfach aus der Liste.

Florett

Angriff	Stufe +1 + 70 % Gegen Verstand -2 und -2 Schaden Gegen Erscheinung +3
Parade	Stufe + 70 %
Blocken	20 %
Gewicht 6	Preis 6 G

Degen, Florett und Rapier sind schnell und leicht, worin auch ihr entscheidender Vorteil liegt. Zu ihnen gehört aber auch eine entsprechend leichte Rüstung, denn ohne ausreichende Beweglichkeit sind diese Waffen nicht sinnvoll einsetzbar. Im Kampf gegen schwere Rüstungen oder Waffen sind Fechtwaffen ineffektiv und können stark in Mitleidschaft gezogen werden.

Rapier

Angriff	Stufe + 60 % Gegen Verstand -1 und -1 Schaden Gegen Erscheinung +1
Parade	Stufe + 60 %
Blocken	Titel + 40 %
Gewicht 12	Preis 6 G

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Parieren (100 EP)

Kein Angriff, dafür wird bei gewonnener Initiative der Initiativevorsprung zur Parade addiert (maximal +12)

Taktieren (200 EP)

Pro Runde in Folge ohne Angriff für ersten Angriff danach +1 (bis max. +10)

Spezialistentekniken (ab Stufe 6)

Haut ritzen (200 EP)

Angriff kann für Übungen weitgehend abgefangen werden: Schaden -10, Angriffskosten -1 AP

Leichte Parade (300 EP)

Parade -5; Kosten -2 AP

Rückzug (250 EP)

Schrittweises Zurückweichen mit reiner Verteidigung, dadurch Parade +5; Kosten +2 AP

Schnelle Parade (200 EP)

Parade direkt aus dem Ziehen heraus mit -5

Vorstoß (400 EP)

Nach geglückter Parade; Schaden +4; Kosten +5 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Doppelangriff (600 EP)

Schnell aufeinander folgende Angriffe mit -8; Schaden -5; Kosten +15 AP

Entwaffnen (600 EP)

Waffenangriff gegen Waffen bis Gewicht 15; der Schaden +5 muss mit Behändigkeitswurf (bei beidhändigen Waffen und Schilden mit +5) überboten werden

Finte (500 EP)

Bei Erfolg kein Schaden; zweiter Angriff mit +7; Schaden +4

Peitschenschlag (450 EP)

Angriff auf Waffenhand, nur als eröffnender Schlag; Angriff gegen Behändigkeit mit +5 und Schaden +5; Kosten +6 AP

Taktieren II (400 EP)

Erst nach Taktieren erlernbar; pro Runde ohne Angriff +2 auf Folgeangriff (maximal +12)

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Perfekte Parade (400 EP)

Verzicht auf gewonnene Initiative, dafür Parade mit +10 und bei Erfolg Gegenangriff mit +5

Touché (300 EP)

Erst nach Haut ritzen erlernbar; Treffer können im allerletzten Moment abgestoppt werden, dadurch Schaden -15; Kosten +4 AP

Waffenblockade (500 EP)

Waffenangriff; Kosten +7 AP; bei Erfolg Festhalten des gegnerischen Waffenarms bei verkeilten Waffen; dadurch keine Angriffe und Paraden bis zum Losreißen (Kraftgefecht); Halten: 10 AP pro Runde bei beiden

Waffenpendel (600 EP)

Im richtigen Moment kann die Waffe am Finger nach unten fallen und auspendeln; dadurch auf jegliche Würfe gegen Waffenangriffe +15, nächste eigene Initiative +40

Wurf (500 EP)

Wurf der Waffe bis maximal 12 m Entfernung; Schaden W6 + 20 %; Kosten 12 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Kleidungsschnitt (500 EP)

Treffer wird oberflächlich gehalten und schadet nur Kleidung; mit anderen Angriffen wie Präzisionsstoß kombiniert wird z.B. ein Gürtel oder ein Rüstungsriemen durchtrennt: Angriff mit -5; Kosten +2 AP

Präzisionsstoß (600 EP)

Angriff mit -15; Schaden -5; Rüstung wirkungslos (so weit Lücken nutzbar); Kosten +6 AP

Rückwärtshieb (400 EP)

Normalangriff oder Parade nach hinten mit -10; Schaden -6; Kosten +3 AP

Schmiss (500 EP)

Angriff gegen Erscheinung mit +5; Kosten +2 AP

Täuschungsangriff (600 EP)

Erst nach Finte erlernbar; ein Spezialangriff kann nahezu beliebig als anderer Spezialangriff getarnt werden, um eine bestimmte Reaktion zu provozieren; Geschwindigkeit +5; Kosten +2 AP

HOLZSTAB

Das Langschwert des einfachen Mannes

Kampf Techniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 4, Beh 5	-	9 AP	9 AP	45	W6 + 10 %
1	1 / 2 - 5	KöK 7, Beh 9	400 / 100	9 AP	8 AP	38 - 20 %	W8 + 30 %
2	6 - 10	KöK 8, Beh 10	200	8 AP	8 AP	36 - 30 %	W8 + 40 %
3	10 - 15	KöK 9, Beh 11	300	7 AP	7 AP	34 - 40 %	W8 + 50 %
4	16 - 20	KöK 10, Beh 12	400	6 AP	7 AP	32 - 50 %	W10 + 60 %
5	Ab 21	Beh 13	500	6 AP	6 AP	30 - 60 %	W10 + 70 %

Grundwerte

Angriff	Stufe + 40 %
Parade	Stufe + 40 %
Blocken	Stufe : 3 + 100 %
Gewicht 20	Preis 1 S

„Wenn du über meine Brücke willst musst du dafür bezahlen oder einfach nur an meinem Stab hier vorbei.“ Spätestens nach Weigerung und nachfolgendem unangenehm engen Körperkontakt mit dem genannten Stab des Hünen wird einem klar, dass Zahlen die bessere Alternative gewesen wäre.

Während Keule und Kampfhammer auf brutale Gewalt setzen, besitzt der geschickte Umgang mit einem fast mannshohen Holzstab schon eine gewisse Eleganz. Er ist schnell hergestellt, robust und vielseitig und vor allem in den richtigen Händen gefährlich. Und man kann ihn als Wanderstab, Stange beim Flößen, Zeltstange und wer weiß noch was benutzen.

Einer der Nachteile besteht darin, dass ein Holzstab relativ oft erneuert werden muss, da er gerade im Kampf gegen Metallwaffen stark in Mitleidenschaft gezogen wird.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Blocken (250 EP)

kein Angriff; +2 auf den Blockwurf und 2 AP weniger Verlust

Reines Parieren (200 EP)

kein Angriff; +3 auf alle eigenen Paraden

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Doppelangriff (350 EP)

Angriff mit beiden Stabenden; Angriffe mit -3; Schaden -2; Kosten +5 AP

Doppelparade (300 EP)

Zwei Paradowürfe gegen denselben Angriff; keine weiteren Paraden in der gleichen Runde

Rotierende Stange (300 EP)

kein Angriff und keine Parade, aber Angriffe des Gegners mit -4 Schaden und bei sehr kurzen Waffen W3 Schaden Körperkraft für den Gegner; Kosten 9 AP

Stab schnitzen (200 EP)

Innerhalb einer Stunde ist eine recht solider Holzstab selbst hergestellt mit -1 auf Angriff und Schaden

Zurückwerfen (300 EP)

Nach vollständig geblocktem Angriff; Angriff gegen Körperkraft ohne Schaden, bei Erfolg +8 auf Initiative und -5 auf folgende Aktion mit der Waffe für den Gegner; Kosten +4 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Abwehren (450 EP)

Stab speerartig am Ende zur Abwehr genutzt; nur normale Angriffe mit -5 und Schaden -2 sind möglich; Ausweichen gegen Waffen kürzerer Reichweite +5; Parade -5; Kosten pro Runde +2 AP

Blitzangriff (400 EP)

Aus der Technik Rotierende Stange heraus schwer vorhersehbarer Angriff in der Folgerunde; Initiative -10; Angriff +6; Kosten +3 AP

Ermüdungsparade (400 EP)

Nur nach Doppelparade erlernbar; kein Angriff; parierte Angriffe kosten Gegner +2 AP; Kosten +1 AP

Rundumschlag (400 EP)

Gegen bis zu drei Gegner vorne mit -5 und halbem Schaden; endet an einem Block; Kosten +12 AP

Schlag nach hinten (300 EP)

Angriff nach hinten mit -8 und Schaden -4

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Kinnschlag (500 EP)

Angriff gegen Verstand ohne Abzug; bei mehrfachem Gebrauch wirkungslos; Kosten +3 AP

Reflexschlag (600 EP)

Nur nach Doppelangriff erlernbar; zusätzlicher Angriff mit -3 und Schaden -3 direkt nach einer geglückten Parade

Schlag auf die Finger (600 EP)

Waffenangriff nur gegen frei liegende Finger (d.h. keine Parierstange, Glocke o.ä.); bei Erfolg kein Schaden; Gegner muss Schadenswurf mit Ausdauerwurf (W20 + Ausdauer) überbieten, sonst verliert er die Waffe, andernfalls nur -5 auf nächste Parade oder Angriff

Stabbruch (500 EP)

Forciertes Brechen eines stark beschädigten Holzstabes; zwei Angriffe mit Hälften; nicht beide block- bzw. parierbar; Angriffe +2; Schaden -2; Kosten +8 AP; danach weitere Nutzung der Hälften als Knüppel

Windmühle (500 EP)

Nur nach Rundumschlag erlernbar; Angriff gegen alle Umstehenden mit -7; halber Schaden; endet an erfolgreicher Parade bzw. an einem Block; Kosten +20 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Ausharren (500 EP)

Nur nach reinem Parieren erlernbar; nur gegen Waffen kürzerer Reichweite; keine Angriffe; kein Blocken; Parade und Ausweichen +2; Kosten -2 AP

Beinhebel (700 EP)

Angriff gegen Beweglichkeit ohne Schaden, der ein Ausweichen erzwingt; bei Erfolg Kraftgefecht, das verlierenden Gegner zu Fall bringt; bei Fehlschlag völlig freier Gegenangriff gegen den Stabkämpfer; Kosten +10 AP

Finte (500 EP)

Bei Erfolg gegen Blocken oder Parade keinerlei Schaden, aber sofort neuer Angriff mit +5 und Schaden +3

Helmschlag (450 EP)

Metallrüstung absorbiert Angriffe gegen Verstand nur mit halber Effektivität; Kosten +2 AP

Kampf im Rücken (600 EP)

Nur nach Schlag nach hinten erlernbar; Angriffe und Paraden auch nach hinten; Angriff -5; Parade -5 Schaden -4

KETTENWAFFEN

Viel Gewicht, viel Schwung und hohe Zerstörungskraft

Kampftechniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 8	-	16 AP	12 AP	50	2W4 + 30 %
1	1 / 2 - 5	KöK 12, Ausd 8	500 / 100	14 AP	12 AP	40	3W4 + 50 %
2	6 - 10	KöK 13	200	13 AP	11 AP	40 - 10 %	2W4 + W6 + 70 %
3	10 - 15	KöK 14	300	13 AP	11 AP	39 - 10 %	W4 + 2W6 + 80 %
4	16 - 20	KöK 16	400	12 AP	10 AP	38 - 20 %	3W6 + 90 %
5	Ab 21	KöK 17	550	12 AP	9 AP	38 - 30 %	2W6 + W8 + 100 %
Flegel						+5	
Gegen Metallrüstung							+3
Gegen weiche Rüstung							-4

Beim Flegel ist der Schaft lang, um auch gegen Reiter vorgehen zu können. Der Waffenkopf ist länglich und mit mehreren Stahlbändern verstärkt. Die Kettenverbindung umfasst nur einige wenige Glieder. Beim schweren Morgenstern dagegen sind die Ketten zu den ein bis drei stacheligen Kugeln deutlich länger.

Bei beiden Waffen kommt die Zerstörungskraft aus dem Schwung heraus, weshalb sie sehr langsam sind, bei einem Treffer aber durchschlagend wirken. Diese Waffen werden hauptsächlich gegen langsamere, gut gepanzerte Gegner eingesetzt, da sie einen Brustharnisch verbeulen und dadurch den Träger schwer schädigen können.

Varianten

Schwerer Morgenstern

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe - 2 + 30 %
Blocken	Titel + 80 % nach Block Initiative +10 und Angriff -3

5 % Chance, dass Schläge, denen ausgewichen wurde dem Träger des Morgensterns selbst mit halbem Schaden treffen

Ausweichen gegen solche Waffe mit +5
Blocken gegen diese Waffe mit -4

Gegen Entwaffnen immer +8

Gewicht 35 Preis 5 G

Flegel

Zweihandwaffe

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe - 2 + 20 %
Blocken	Titel + 90 % nach Block Initiative +10 und Angriff -3

5 % Chance, dass Schläge, denen ausgewichen wurde den Träger des Flegels mit einem Viertel des Schadens treffen

Ausweichen gegen solche Waffe mit +5
Blocken gegen diese Waffe mit -4

Gegen Entwaffnen immer +8

Gewicht 40 Preis 3 G



Grundtechniken (ab Stufe 1)

Ausschwingen (200 EP)

Verhindert die Chance, dass der Träger der Waffe sich selbst verletzt (s.o.)

Schwung holen (300 EP)

Kein Angriff; in Folgerunde Schaden +3; Kosten 4 AP

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Demolierschlag (200 EP)

Schaden an stehenden Objekten +5; Kosten +2 AP

Lockerer Schwung (200 EP)

Angriff -2; halber Schaden; Kosten -3 AP

Reines Blocken (300 EP)

Kein Angriff, Schaft beidseitig gehalten; Blocken +20% +1

Rundumschlag I (300 EP)

Angriff gegen bis zu drei Gegner mit -12; Schaden -10; nächste eigene Parade -15; Kosten +20 AP

Vernichterschlag (400 EP)

Keine eigene Verteidigung; Angriff -4; Schaden +8; +8 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Beinangel (400 EP)

Nur mit Flegel; gegen Ausweichen wirkungslos; Angriff gegen Beweglichkeit mit -4; Gegner muss Schaden mit Körperkraftwurf überbieten oder stürzt; Kosten +4 AP

Rückschwung (400 EP)

Ausholender Angriff nach hinten mit -8; Schaden -6; +2 AP

Rundumschlag II (500 EP)

Nur nach Rundumschlag I erlernbar; gegen bis zu 6 Gegner mit -10; Schaden -8; Kosten +18 AP

Scheinschwünge (400 EP)

Nur nach Lockerer Schwung erlernbar; Angriff -5; halber Würfelschaden, kein Bonus durch Körperkraft; Kosten -5 AP

Schildreißer (600 EP)

Nur mit Morgenstern gegen Block; Angriff -4; Schaden -10; zwei Körperkraftgefechte; bei Sieg: Schild nicht gegen nächsten Angriff nutzbar; bei zwei Siegen: Schildverlust; eigene nächste Parade oder Block entfällt; Kosten +6 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Eiserne Hand (400 EP)

Gegen Entwaffnen insgesamt +13 statt +8

Kreuzschwünge (500 EP)

Kein Angriff; Parade +12; angreifender Gegner erhält W8 Schaden bei Behändigkeit oder Körperkraft; Kosten +10 AP

Lähmungsschlag (500 EP)

Angriff gegen Körperkraft; statt Schaden Abzug gleicher Höhe auf folgenden Angriff oder folgende Parade des Gegners; folgende Initiative des Gegners +10; Kosten +4 AP

Mitreißen (500 EP)

Angriff -5; Schaden -5; bei Erfolg wird Gegner zu einem Schritt in gewünschte Richtung gezwungen

Würgetreffer (600 EP)

Nur Morgenstern; wie Angriff gegen Erscheinung (gegen den Hals); halber Schaden, Ketten umwickeln Hals, dadurch Verlust des Morgensterns; Gegner verliert jede Runde zus. 10 AP + 1 AP pro bereits vergangene Runde in diesem Zustand; Lösen benötigt eine Runde ohne andere Aktionen; Kosten +4 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Rundumschlag III (500 EP)

Nur nach Rundumschlag II erlernbar; gegen bis zu 9 Gegner mit Angriff -10; Schaden -8; Kosten +16 AP

Steinbrecher (500 EP)

Nur nach Demolierschlag erlernbar; effektiv gegen massiven Stein; Schaden +6; Kosten +1 AP; mit Demolierschlag gegen stehende Objekte kombinierbar

Verbeulen (600 EP)

Nur nach Demolierschlag erlernbar; Angriff gegen Metallrüstung aus Platten; körperlicher Schaden -15; bei gewürfeltem Schaden ab 20 verliert Rüstung 1 Punkt Absorption im anvisierten Bereich (steigerbar auf -3); Kosten +6 AP

Waffenbrecher (650 EP)

Waffenangriff gegen Klingenwaffen; Gegner muss bei Erfolg Schaden mit Behändigkeitswurf überbieten, sonst verliert seine Waffe Effektivität (-1 Schaden); mehrfach einsetzbar bis die Waffe bei -10 bricht; Kosten +4 AP

Zurückdrängen (500 EP)

Wilde Schwünge und Vorrücken; keine eigene Abwehr; Angriffskosten des Gegners +6 AP; weicht dieser nicht zurück: automatischer Treffer mit halbem Schaden; Kosten +7 AP

MESSER

Klein, aber blitzschnell

Kampftechniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	Beh 3, Bew 3	-	7 AP	8 AP	20 - 20 %	W3
1	1 / 2 - 5	Beh 7, Bew 6	500 / 100	6 AP	7 AP	15 - 50 %	W4 + 10 %
2	6 - 10	Beh 8, Bew 8	150	6 AP	6 AP	13 - 70 %	W4 + 20 %
3	10 - 15	Beh 9, Bew 10	250	5 AP	6 AP	12 - 80 %	W6 + 20 %
4	16 - 20	Beh 10, Bew 11	350	5 AP	5 AP	11 - 90 %	W6 + 30 %
5	Ab 21	Beh 11, Bew 12	400	4 AP	5 AP	10 - 100 %	W6 + 40 %
	Dolch	Beh +1, Bew -1				+5	W6 statt W4

Varianten

Messer

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff	Stufe + 60 %
Parade	Stufe + 50 %
Blocken	10 %
Wurfweiten	10 / 20 / 30
Gewicht 1	Preis 5 S

Angriffe gegen Ausdauer, Verstand und Erscheinung mit zusätzlich -2

Dolch

Angriff	Stufe + 60 %
Parade	Stufe + 50 %
Blocken	30 %
Wurfweiten	6 / 12 / 18
Gewicht 6	Preis 1 G

Angriffe gegen Ausdauer, Verstand und Erscheinung mit zusätzlich -2

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Parieren (100 EP)

Kein Angriff, dafür wird bei gewonnener Initiative der halbe Initiativevorsprung zur eigenen Parade addiert

Taktieren (200 EP)

Pro Runde in der auf einen Angriff verzichtet wird ergibt sich für ersten Angriff danach +1 (bis max. +8)

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Bauchschlitzer (300 EP)

Angriff gegen Ausdauer mit -4; Schaden +2; Kosten +4 AP

Doppelschwung (500 EP)

Zwei Angriffe, beide mit halbem Angriffsbonus gegen Paraden oder Blocken, gegen Ausweichen chancenlos; nächste eigene Parade -5; Kosten +5 AP

Schneller Angriff (200 EP)

Geschwindigkeit -10, dafür Angriff -10; Kosten +2 AP; nicht kombinierbar

Stumpfer Wurf (250 EP)

Beim Wurf trifft der Knauf statt der Klinge; Angriff -2; Schaden -2; eher gegen Gegenstände als im Kampf

Täuschungsstich (200 EP)

Angriff ohne Schaden, fordert aber meist eine Parade heraus; Kosten -3 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Doppelwurf (400 EP)

Nur mit Messern möglich; zweiter Wurf mit Geschwindigkeit +20; beide Angriffe mit -5

Finte (500 EP)

Bei Erfolg keinerlei Schaden, aber zweiter Angriff mit +8 und Schaden +1

Handwechsel (400 EP)

Geschwindigkeit +8; den Angriff -15 muss der Gegner durch Beweglichkeitswurf (W20 + Beweglichkeit) überbieten, sonst sind Parade oder Blocken wirkungslos; Ausweichen klappt sicher; Kosten +5 AP

Zweihandwurf (500 EP)

Mit beiden Händen zugleich; Angriffe -8; Schaden -1; mit Doppelwurf kombinierbar; eigene Abwehr entfällt

Rückwärtshieb (400 EP)

Angriff nach hinten mit -10; Schaden -3; Kosten +2 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Blitzangriff (400 EP)

Nur nach Schneller Angriff erlernbar; Geschwindigkeit -12; Angriff -10; Kosten +3 AP; kombinierbar mit anderen Spezialangriffen

Doppelparade (500 EP)

Nur bei Kampf gegen einen einzelnen Gegner möglich; zwei Paradeversuche gegen einen Angriff; kostet immer Ausdauer für beide Paraden

Folterstich (400 EP)

Erfordert grundlegendes Wissen in Anatomie; Stich gegen sensible Regionen; Angriff -10; Schaden x3; Schaden geht nach zwei Runden auf einfachen Wert zurück; Kosten +5 AP

Hochwerfen (350 EP)

... und sicheres Fangen; +15 gegen Entwaffnungsversuche; nächster eigener Angriff entfällt

Zielwurf (450 EP)

Nach einer Runde ungestörten Zielens Angriff +6

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Schlangenschlag (500 EP)

Umgeht einen Schild und damit auch ein Blocken mit diesem; Kosten +4 AP

Kleidungsschnitt (500 EP)

Ein Treffer wird oberflächlich gehalten und schadet nur der Kleidung; mit anderen Angriffen wie Präzisionsstoß kombinierbar, um Gürtel oder Riemen zu durchtrennen; Angriff mit -7; Kosten +3 AP

Messerwirbel (450 EP)

Scheinangriffe; Gegner verliert bei Parade +8 AP, bei Ausweichen +5 AP; Kosten +5 AP

Präzisionsstoß (600 EP)

Angriff mit -16; Schaden -5; Rüstung wirkungslos (so weit Lücken nutzbar); Kosten +5 AP

Kampftechniken

PARIERDOLCH

Verteidigung der eleganten Art

Kampf Fechtwaffen

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	Beh 5, Bew 4	-	8 AP	8 AP	Haupthand +10	W3
1	1 / 2 - 5	Beh 7, Bew 7	500 / 100	7 AP	7 AP		W4 + 10 %
2	6 - 10	Beh 8, Bew 9	150	7 AP	6 AP		W4 + 10 %
3	10 - 15	Beh 9, Bew 11	250	6 AP	6 AP		W4 + 20 %
4	16 - 20	Beh 10, Bew 12	350	6 AP	5 AP		W6 + 20 %
5	Ab 21	Beh 11, Bew 13	400	5 AP	5 AP		W6 + 30 %

Grundwerte

- Angriff Stufe : 2 + 10 %
- Parade Stufe + 50 %
- Blocken 30 %
- Wurfweiten 6 / 12 / 18
- Gewicht 6 Preis 2 G
- Spezialdolch mit Dornen zum Waffenbrechen 4 G
- Angriffe gegen Ausdauer, Verstand und Erscheinung mit zusätzlich -4

Ein Parierdolch macht nur in Kombination mit Fechtwaffen, einem Kurzsword oder mit einer Handaxt Sinn. Spezialangriffe sind nur nach Training in der Waffenkategorie Messer möglich.

Der Parierdolch wird immer in der Zweithand verwendet. Da er als Verteidigungswaffe zählt, muss dafür nicht der Kampf mit zwei Waffen trainiert werden. Er verleiht im Gegensatz zu Schilden genau einen zusätzlichen Paradowurf, nach Ankündigung sogar als Zweitversuch gegen den Angriff der auch mit der Haupthand pariert wird.

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Ablenken (500 EP)

Erfolgreiche Parade bedeutet dennoch Treffer, aber Schaden -2; Parieren +4; Kosten -1 AP

Zweifachparade (500 EP)

Verzicht auf alle Angriffe, auch mit der Haupthand; nur eine Parade, die als Bonus den der Haupthand plus ein Viertel des Parierdolchwertes erhält; Kosten beider Paraden

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Umlenken (700 EP)

Nur bei mehreren Gegnern; parierter Schlag mit 1/3 Angriff und Schaden auf anderes Ziel gelenkt; Kosten +8 AP

Verkanten (700 EP)

Parade -3; Erfolg blockiert kurz die Gegnerwaffe; dadurch für diesen bei nächster Parade oder Angriff -4 und Initiative +10; Kosten +4 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Meisterparade (600 EP)

Nur bei reinem Parieren; keine zusätzliche Parade; Bonus auf Haupthandparaden +4; +1 AP pro Parade

Vollablenkung (700 EP)

Parade eines bereits abgewehrten Angriffs; der Angreifer verliert 5 AP und für seine eigene Parade in gleicher Runde Abzug -6; Kosten sind die Kosten beider Paraden

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Doppelblock (500 EP)

Blockwert des Parierdolches wird zu dem der Haupthand addiert; Blocken zusätzlich +2

Waffenbruch (800 EP)

Nach erfolgreichem Verkanten kann die Gegnerwaffe nach einem erfolgreichen Körperkraftgefecht (beide Gegner W20 + Körperkraft) mit einem Körperkraftwurf (W20 + Körperkraft) gegen 30 gebrochen werden; nur bei dünnen bzw. leichten Waffen; nur mit Spezialdolch; bei Fehlschlag brechen die Dornfortsätze des Parierdolches

PEITSCHEN

Seilersatz und Waffe in einem

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	Beh 5, Bew 3	-	8 AP	8 AP	40 - 10 %	W2
1	1 / 2 - 5	Beh 8, Bew 5	500 / 100	7 AP	7 AP	35 - 20 %	W3
2	6 - 10	Beh 9, Bew 6	200	7 AP	6 AP	33 - 30 %	W4 + 10 %
3	10 - 15	Beh 11, Bew 7	250	6 AP	6 AP	31 - 30 %	W4 + 20 %
4	16 - 20	Beh 12, Bew 8	350	6 AP	5 AP	30 - 40 %	W6 + 20 %
5	Ab 21	Beh 14, Bew 9	450	5 AP	5 AP	28 - 40 %	W6 + 30 %

Grundwerte

Angriff	Stufe + 40 %
Parade	Stufe - 1 + 10 % nur halber Schaden wird abgelenkt
Blocken	0 %
Reichweiten	3 / 5 / 7 (Mindestabstand 1,5 m)
Gewicht 3	Preis 5 S

Angriffe gegen Ausdauer und Körperkraft mit Schaden -2

Gezeichnetes Gesicht (300 EP)

Angriff gegen Erscheinung eines dort Ungerüsteten; pro Punkt Schaden +5 auf die Schwierigkeit beim Einsatz von Magie o.ä. zusätzlich zu den üblichen Regeln; Kosten +1 AP

Heranreißen (200 EP)

Erst nach Umschlingen erlernbar; bewegliches Objekt kann sicher erfasst und herangezogen werden; Kosten + 2 AP

Grundtechnik (ab Stufe 1)

Peitschenknall (50 EP)

Kein Schaden, macht aber bei manchem Gegner mit blanker Haut und auch bei Tieren vielleicht ein wenig Eindruck.

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Entwaffnen (600 EP)

Waffenangriff gegen Waffen bis Gewicht 5; Schaden +8 muss mit einem Behändigkeitswurf (bei beidh. Waffen und Schilden +5) überboten werden, um die Waffe nicht zu verlieren

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Lösen (150 EP)

Durch einen geschickten Ruck kann das festgeschlungene Ende der Peitsche wieder gelöst werden

Waffe umschlingen (600 EP)

Nur nach Heranreißen erlernbar; Waffenangriff; bei Erfolg +50 auf Initiative des Gegners; bei zusätzlich gewonnenem Kraftgefecht entfällt eine Aktion des Gegners; Kosten +8 AP

Umschlingen (150 EP)

Das Peitschenende schlingt sich gekonnt um einen ruhenden festen Gegenstand und hält dort sicher; die Peitsche kann dann als Seil genutzt werden.

Zielschlag (400 EP)

Angriff auf sehr kleines, ruhendes Ziel (z.B. Kerzendocht)

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Brennender Schlag (300 EP)

Angriff gegen Behändigkeit bei gewonnener Initiative; kein Schaden, Abzug in Schadenshöhe auf die nächste Kampfaction des Gegners; Kosten +1 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Fesselschlag (500 EP)

Nur nach Umschlingen erlernbar; Hand- oder Fußgelenk fest umschlungen und so für eine Runde nicht einsetzbar

Stoff durchtrennen (500 EP)

Nur nach Zielschlag erlernbar; gezielte Hiebe durchtrennen dünnes Gewebe, schaden aber nichts darunter

REITERLANZE

Beängstigende Durchschlagskraft im Sturmangriff

Kampf Techniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 9	-	25 AP	s.u.	3W6
1	1 / 2 - 5	KöK 11	800 / 100	20 AP		4W8 +2
2	6 - 10	KöK 12	200	19 AP		4W10 +4 + 10 %
3	10 - 15	KöK 14	300	18 AP		2W10 + 2W12 +6 + 10 %
4	16 - 20	KöK 16	400	17 AP		4W12 +8 + 20 %
5	Ab 21	KöK 18	500	16 AP		4W12 +10 + 20 %

Grundwerte

Angriff Stufe + 20 %
Keinerlei effektive Verteidigung außer Schildblock
Gewicht 35 Preis 4 G

Die Reiterlanze erfordert andere Technik als die Lanze des Fußvolkes. Der Umgang mit Letzterer kann nach den Regeln für Piken bei den Stangenwaffen erlernt werden.

Lanzen sind für den Sturmangriff gedacht und richten dabei verheerenden Schaden an. Gegen einen Lanzenangriff ist nur Ausweichen, Flucht oder eine längere Stangenwaffe eine geeignete Abwehr. Das Parieren ist unmöglich, ein Blocken kaum effektiv. Umgekehrt kann ein Ritter zu Pferde den Angriff durch eine Pike seinerseits kaum abwehren. Es kommt meistens zum Doppeltreffer.

Initiative hat die längere Waffe. Diese muss dann nur einen Mindestwurf von 20 erreichen um zu treffen. Der Schaden kann sich nur gegen Körperkraft, Ausdauer oder Beweglichkeit richten. Wird beim Angriff ein Wert von 30 oder mehr erreicht, so wird die Wucht des Aufpralls genutzt und der Schaden um 4W6 erhöht. Der Gegenangriff kann dann diesen Effekt nicht mehr nutzen.

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Stange quer (650 EP)

Kurz vor Aufprall wird die Stange quer zur Reitrichtung gehalten; Angriff +8; Schaden nur die ersten zwei Würfel und nur halber Zusatz (z.B. +4 und + 20 % statt +8 und +20 %); Auch der Ansturmschaden wird halbiert; Kosten +12 AP

Zentraler Schildtreffer (800 EP)

Waffenangriff mit zusätzlich -5 gegen einen zum Blocken genutzten gegnerischen Schild; kein körperlicher Schaden; pro 10 Punkte Schaden verliert der Schild einen Punkt an Absorptionsfähigkeit

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Ablenken (700 EP)

Waffenangriff gegen gegnerische Lanze oder Pike und dadurch statt Schaden Reduktion des gegnerischen Schadens um halben eigenen Schaden (samt evtl. genutzten Schwungschadens); Kosten +8 AP

Gemeinsames Ziel (800 EP)

Mit weiteren Reitern fast synchroner Angriff auf ein Ziel ab Riesengröße mit -5 pro weiteren Reiter; Abwehr meist nur gegen einen der Angriffe möglich; Kosten +5 AP

RINGEN

Von Schwitzkasten bis Würgen ist alles erlaubt

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT
0	0	KöK 2	-	8 AP	7 AP	20 - 50 %
1	1 / 2 - 5	KöK 5, Beh 5	500 / 100	6 AP	6 AP	10 - 60 %
2	6 - 10	KöK 6, Beh 6	150	5 AP	6 AP	9 - 70 %
3	10 - 15	KöK 7, Beh 7	200	5 AP	5 AP	8 - 80 %
4	16 - 20	KöK 8, Beh 8	300	4 AP	5 AP	7 - 90 %
5	Ab 21	KöK 9, Beh 9	400	4 AP	4 AP	5 - 100 %

Grundwerte

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe + 50 % gegen Waffen -10
Blocken	Titel + 50 %

Erfolgreiche Angriffe verursachen keinen Schaden, sondern führen zu einem Kraftgefecht (beide Seiten W20 + Körperkraft); bei Erfolg wird ein Körperteil festgehalten und ist kaum noch einsetzbar. In jeder Runde folgt ein weiteres Kraftgefecht. Bei den Kraftgefechten verlieren beide Kontrahenten ein Viertel des Gegnerwurfes an AP. Der Festhaltende verliert auch noch in jeder Runde AP wie bei einem erneuten Angriff, um den Griff zu halten.

Wird ein Ringerangriff mit einer Waffe pariert, so resultiert dies in W4 Punkten Schaden bei Körperkraft, Behändigkeit oder Ausdauer des Ringers. Paraden mit Spezialtechniken sind nur gegen waffenlose Angriffe wirksam, soweit nicht ausdrücklich anders vermerkt.

Blocks gegen Waffen sind nur gegen den Waffenarm möglich, darum mit Abzug -20; mindestens der halbe Schaden kommt durch; der Ausdauerverlust beläuft sich nur in Höhe des tatsächlich vermiedenen Schadens.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Entziehen (100 EP)

Kein eigener Angriff; Ausweichen +4, auch, um Waffen auszuweichen; Kosten -1 AP

Niederwerfen (100 EP)

Gegen am Körper gehaltenen Gegner; Kraftgefecht mit -10; bei Erfolg Gegner am Boden; Kosten +10 AP

Rettungsgriff (100 EP)

Sicheres Packen eines verteidigungslosen Ziels (z.B. ein abstürzender Freund); Kosten +5 AP

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Armdrucker (100 EP)

+1 auf Kraftgefechte beim Kräftenessen (mehrfach erlernbar bis max. +5); wirkt nicht beim Festhalten

Ruck (150 EP)

Einsatz von bis zu 3 zus. AP beim Kraftgefecht; dadurch +2 pro AP zum Befreien von einem Griff

Wächtergriff (250 EP)

Gegen bereits festgehaltenen Arm; bei Erfolg und erfolgreichem Kraftgefecht Arm auf den Rücken; ab da Kraftgefecht +8 beim Festhalten des Arms; Kosten +5 AP

Würgen (200 EP)

Erfolgreiches Festhalten des Halses führt zu steigendem AP-Verlust des Gegners: -2 in erster Runde, -4 in zweiter usw. bis maximal -30 AP pro Runde

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Auskugeln (300 EP)

Gegen gehaltenen Arm oder Bein; Erfolg: W3 +20 % Schaden bei KöK bzw. Bew ohne Rüstungsabsorption; nächstes Kraftgefecht -3 für den Gegner; Kosten +3 AP

Entwinden (350 EP)

Angriff gegen Körperkraft des Gegners; bei Erfolg Losreißen aus einem Griff; Kosten +6 AP

Fußangel (300 EP)

Nur nach Niederwerfen erlernbar; Angriff gegen Beweglichkeit eines am Körper festgehaltenen Gegners; Erfolg wirft zu Boden; Kosten +4 AP

Kraftgriff (250 EP)

Einsatz von bis zu 3 zus. AP beim Kraftgefecht; dadurch +2 pro AP um fest zu halten

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Genickblock (400 EP)

Angriff von hinten gegen Ziel ohne Verteidigung; Griff unter Armen mit Händen hinter dem Hals des Gegners; bei erfolgreichem Kraftgefecht gegen den Kopf ist dieser blockiert und Arme nur mit -10 bei allen Aktionen einsetzbar; +3 AP

Knochenbrecher (450 EP)

Angriff von hinten gegen Ziel ohne Verteidigung; bei gewonnenem Kraftgefecht beim Festhalten des Kopfes W3 Schaden bei Körperkraft, Beweglichkeit, Behändigkeit, Ausdauer und Auffassungsgabe; keine Rüstungsabsorption

Sicherheitsgriff (400 EP)

Kraftgriff bis maximal 5 zus. AP einsetzbar

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Gezielter Ruck (500 EP)

Nur nach Ruck erlernbar; bis zu 6 AP sind einsetzbar; Gegner verliert gleich viele AP

Herumreißen (500 EP)

Kraftgefecht mit -5 gegen am Körper gehaltenen Gegner, um ihn zum Blocken zu benutzen; absorbierter Schaden des Blockens betrifft den gehaltenen Gegner; Kosten +8 AP

SCHILDE – KLEIN

Die Balance zwischen Mobilität und der Option effektiv zu blocken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	Beh 4	-	9 AP	8 AP	Haupthand +12	W2
1	1 / 2 - 5	Beh 7	500 / 100	8 AP	7 AP	+11	W3
2	6 - 10	Beh 8	200	8 AP	6 AP	+11	W3 + 10 %
3	10 - 15	Beh 9	250	7 AP	6 AP	+10	W4 + 10 %
4	16 - 20	Beh 10	300	7 AP	5 AP	+10	W4 + 20 %
5	Ab 21	Beh 11	400	6 AP	5 AP	+9	W4 + 30 %
	Rundschild	+KöK 6		+3 AP	+3 AP	+12	+10 %

Varianten

Buckler

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diesen Schild.

Angriff	Titel + 10 %
Parade	Stufe + 50 % +2 bei Verteidigung der eigenen Körperkraft oder Behändigkeit
Blocken	Titel + 80 %; 1 AP weniger Verlust
Gewicht: 5 bzw. 8	Preis: 1 G (aus Metall 5 G)

Rundschild

Angriff	Titel
Parade	Stufe : 2 + 20 % gegen Geschosse +2
Blocken	Stufe : 2 + 100 %; 2 AP weniger Verlust
Parade mit der Waffe mit +3 bei Angriffen gegen Behändigkeit oder Körperkraft und Verzicht auf Schildverteidigung	
Gewicht 16	Preis 2 G

Zur Not kann mit einem Schild auch ein Angriff versucht werden, aber dieser ist weder sonderlich treffsicher noch effektiv. Es zählen hierbei zwar nicht die üblichen Abzüge wie beim beidhändigen Kampf, aber eine Verteidigung mit dem Schild in der gleichen Runde ist dann nicht möglich.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Blocken (200 EP)

Nur mit Rundschild; kein Angriff; Blocken +4; -2 AP Verlust

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Aggressivblock (400 EP)

Blocken -5; Gegner verliert 6 AP; Kosten +3 AP

Paradeunterstützung (300 EP)

Nur mit Buckler; bei Verwendung von Fechtwaffen +3 auf die Parade; +3 AP (nur zusätzlich zur Waffenparade)

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Effektivblock I (500 EP)

Zusätzlich 1 AP weniger Verlust beim Blocken

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Effektivblock II (600 EP)

Zusätzlich 1 AP weniger Verlust beim Blocken

Meisterliche Paradeunterstützung (400 EP)

Nur nach Paradeunterstützung erlernbar; Bonus auf die Parade kann von +1 bis +6 dosiert werden; +1 AP pro Punkt

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Effektivblock III (800 EP)

Nur mit Rundschild; zusätzlich 1 AP weniger Verlust beim Blocken

SCHILDE – GROSS

Mehr Deckung, mehr Sicherheit

Kampftechniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 5	-	15 AP	12 AP	Haupthand +18	W4
1	1 / 2 - 5	KöK 8	500 / 100	14 AP	10 AP	+17	W4 + 10 %
2	6 - 10	KöK 9	200	14 AP	9 AP	+16	W4 + 20 %
3	10 - 15	KöK 10	250	13 AP	9 AP	+16	W6 + 20 %
4	16 - 20	KöK 11	300	13 AP	8 AP	+15	W6 + 30 %
5	Ab 21	KöK 12	400	12 AP	8 AP	+15	W6 + 40 %
Turmschild				+3 AP	+3 AP	+8	

Varianten

Drachenschild

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diesen Schild.

Angriff	Titel
Parade	Stufe : 2 + 20 % gegen Geschosse +4
Blocken	Stufe + 2 +100 %

Parade mit der Waffe mit +2 bei Angriffen gegen Körperkraft, Behändigkeit oder Ausdauer und Verzicht auf Schildverteidigung

Gewicht 25 Preis 3 G

Turmschild

Angriff	Titel
Parade	Stufe : 2 gegen Geschosse +8
Blocken	Stufe + 2 + 110 %; 1 AP weniger Verlust

Parade mit der Waffe immer mit +3 bei Verzicht auf Schildverteidigung

Gewicht 35 Preis 5 G

Zur Not kann mit einem Schild auch ein Angriff versucht werden, aber dieser ist weder sonderlich treffsicher noch effektiv. Es zählen hierbei zwar nicht die üblichen Abzüge wie beim beidhändigen Kampf, aber eine Verteidigung mit dem Schild in der gleichen Runde ist dann nicht möglich.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Blocken (200 EP)
kein Angriff; Blocken +5; 2 AP weniger Verlust

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Aggressivblock (400 EP)
Blocken -4; Gegner verliert 8 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Effektivblock I (500 EP)
Zusätzlich 1 AP weniger Verlust beim Blocken

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Effektivblock II (600 EP)
Zusätzlich 1 AP weniger Verlust beim Blocken

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Effektivblock III (800 EP)
Zusätzlich 1 AP weniger Verlust beim Blocken

SCHLEUDER

Einfach herzustellen, schmerzhaft in der Anwendung

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	Beh 5, Bew 6	-	8 AP	6 AP	40	W4 + 10 %
1	1 / 2 - 5	Beh 7, Bew 9	500 / 100	8 AP	6 AP	35 - 10 %	W4 + 30 %
2	6 - 10	Bew 10	200	7 AP	6 AP	30 - 20 %	W4 + 40 %
3	10 - 15	Beh 8, Bew 11	300	7 AP	5 AP	28 - 20 %	W6 + 40 %
4	16 - 20	Bew 13	400	6 AP	5 AP	26 - 30 %	W6 + 50 %
5	Ab 21	Beh 9, Bew 15	450	6 AP	4 AP	25 - 30 %	W6 + 60 %
		Eisenkugel oder behauener Stein					+ 10 %

Varianten

Schleuder mit einfachem Stein

Angriff	Stufe + 20 %
Parade	Titel + 30 % Schleuder wird unbrauchbar
Blocken	Titel Schleuder wird unbrauchbar
Reichweiten	12 / 24 / 36 pro Titel +1 / +2 / +3
Gewicht 1	Preis 5 K
Stein 1	Preis 1 E oder weniger

Eisenkugel oder behauener Stein

Angriff	Stufe + 50 %
Reichweiten	14 / 28 / 42 pro Titel +1 / +2 / +3
Gewicht 1	Preis 1 K

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Schwungschuss (100 EP)

Geschw. +10; Schaden +10 %; Angriff -2; Kosten +2 AP

Schnellschuss (100 EP)

Geschwindigkeit -10; Schaden -10 %; Angriff -3; Kosten -1 AP

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Antäuschen (200 EP)

Wurf geschieht nur scheinbar und fordert eventuell durch Überraschung eine Abwehr heraus; wenn ja, dann nachfolgender Angriff gegen gleiches Ziel mit +4; Kosten -1 AP

Direkter Schuss (200 EP)

Nur nach Schnellschuss erlernbar; blitzschneller Angriff; Geschw. -20; Schaden -20 %; Angriff -5; Kosten -1 AP

Lockerer Wurf (100 EP)

Reichweiten -3 / -6 / -9; Schaden ohne Körperkraftbonus; Stein landet von oben auf dem Ziel

Zerbrechliche Munition (200 EP)

Auch fragile Objekte wie kleine Glasflaschen können als Geschoss benutzt werden; Angriff -20 %; Schaden -30 %

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Anschneiden (300 EP)

Geschoss durch Eigendrehung schwerer abzuwehren; Angriff mit +3 gegen Paraden und Ausweichen; Kosten +1 AP

Dosierter Schuss (350 EP)

Schaden kann präzise zwischen Null und tatsächlich gewürfeltem Schaden festgelegt werden; Geschwindigkeit +5

Krümelige Munition (300 EP)

Sand o.ä. ist als Munition verwendbar; kein körperlicher Schaden; Steinreichweite halbiert

Schuss nach hinten (400 EP)

Angriff -10; Schaden - 10 %

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Abpraller (500 EP)

Geschoss prallt gezielt ab und gelangt dadurch an sonst unerreichtes Ziel bis 1 m vom Abprallpunkt entfernt; Schaden ohne Körperkraftbonus; Angriff -12; Geschwindigkeit +5

Schwere Munition (400 EP)

Steine mit doppeltem Gewicht; Angriff -5; Schaden +4; Geschwindigkeit +12; halbe Reichweite; Kosten +3 AP; mit Schwungschuss kombinierbar

Wirbelnde Schleuder (500 EP)

Schnell wirbelnde und geladene Schleuder wird zum Schutz vor dem Körper; kein eigener Angriff, dafür +12 auf die erste Parade; bei Erfolg bleibt die Schleuder heil

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Behinderungsschuss (500 EP)

Waffenangriff gegen schwere große Waffe bei gewonnener Initiative; Schaden wird zum Abzug auf den gegnerischen Angriff; Kosten +2 AP

Geschosshagel (500 EP)

Drei Angriffe in einer Runde mit Initiativeaufschlag 0, 20 und 40 Angriff -8; Schaden ohne Körperkraftbonus

Schlag (400 EP)

Nahkampfangriff mit geladener Schleuder; eigene Abwehr in dieser Runde mit -4

SCHWERTER

Die Waffen wahrer Helden

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 6	-	12 AP	13 AP	40	W6 + 40 %
1	1 / 2 - 5	KöK 10	500 / 100	10 AP	12 AP	30 - 10 %	2W6 + 60 %
2	6 - 10	KöK 12	200	9 AP	11 AP	29 - 20 %	2W6 + 70 %
3	10 - 15	KöK 13	300	9 AP	10 AP	28 - 30 %	W6 + W8 + 80 %
4	16 - 20	KöK 14	400	8 AP	10 AP	27 - 40 %	2W8 + 90 %
5	Ab 21	KöK 15	500	8 AP	9 AP	25 - 50 %	2W8 + 100 %
Bastardschwert beidhändig		KöK +1		+1 AP +1 AP	+1 AP +1 AP	+5 +10	+1 +4
Katana		+Beh 12				-10	+1
Krallenklinge						+8	
Krummsäbel				-1 AP		-8	-10 %
Kurzschwert		KöK -2		-2 AP	-2 AP	-15 -20 %	W4 statt W6; W6 statt W8; -20 %
Zweihandschwert		KöK +2		+3 AP	+2 AP	+20 Abzug : 2	W8 statt W6; W10 statt W8; +20 %

Varianten

Langschwert

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe + 50 %
Blocken	Titel + 100 %
Gewicht 30	Preis 6 G

Bastardschwert

Einhändig geführt:

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe -1 + 50 %
Blocken	Titel + 100 %

Beidhändig geführt:

Angriff	Stufe - 1 + 50 %
Parade	Stufe -2 + 50 %

Gewicht 35 Preis 5 G

Katana

Angriff	Stufe +1 + 50 %
Parade	Stufe +1 + 60 %
Blocken	Titel - 2 + 90 %

Gewicht 20 Preis 22 G

nicht mit Schild oder Zweitwaffe kombinierbar

Krallenklinge

Schwert mit Sägezahnschliff oder Widerhaken; mit freundlicher ethischer Einstellung unvereinbar

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe + 40 %
Blocken	Titel + 100 %
Gewicht 35	Preis 14 G

Schaden gegen Stoff, Leder und Hornrüstungen: +5
gegen Plattenrüstung: -5

Schaden bei geblocktem Angriff: -5

Erhält nach einem voll geblockten Angriff -1 auf den Schadenswurf (kumulativ)

Krummsäbel

Angriff	Stufe + 60 %
Parade	Stufe + 50 %
Blocken	Titel -1 + 90 %
Gewicht 25	Preis 5 G

Kurzschwert

Angriff	Stufe + 60 %
Parade	Stufe + 60 %
Blocken	Titel -4 + 80 %
Gewicht 15	Preis 3 G

Zweihandschwert

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe -3 + 40 %
Blocken	Titel + 100 %
Gewicht 45	Preis 7 G

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Parieren (100 EP)

Kein Angriff, dafür wird bei gewonnener Initiative der Initiativevorsprung zur Parade addiert

Taktieren (200 EP)

Pro Runde ohne Angriff für Angriff danach +1 (bis max. +10)

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Angriff mit der flachen Seite (400 EP)

Angriff gegen Ausdauer mit -2; Schaden +4; Kosten +1 AP

Leichte Parade (300 EP)

Parade -6; Kosten -3 AP

Schnelles Ziehen (200 EP)

Nicht mit Zweihandschwert; Angriff direkt beim Ziehen aus der Scheide mit Geschwindigkeit -10; Angriff -5; Schaden -5

Rundumschlag I (250 EP)

Angriff gegen bis zu drei Gegner mit -12; Schaden -15; nächste eigene Abwehr mit -20; Kosten +30 AP

Vorhechten (350 EP)

Angriff gegen Ausweichen mit +5; Schaden +2 aber nächste eigene Parade mit -5; Kosten +5 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Beiseite schlagen (400 EP)

Waffenangriff bei Initiative; bei Treffer Abzug des Schadens vom Angriff des Gegners; dieser verliert 4 AP; Kosten +3 AP

Entwaffnen (600 EP)

Waffenangriff; Schaden -5; nicht mit Zweihänder; bei Erfolg muss Gegner den Schaden mit Kraftwurf (beidh. und Schilde mit +5) überbieten, sonst Waffenverlust; Kosten +6 AP

Feste Hand (400 EP)

Bonus von +2 (zweihändig +4) gegen Entwaffnen

Kraftschlag (300 EP)

Verminderter Angriff bis -5 und dafür in gleicher Höhe Schaden bis +5; Kosten +2 AP pro Punkt

Taktieren II (400 EP)

Nur nach Taktieren I erlernbar; pro Kampfunde ohne Angriff +2 auf Folgeangriff (maximal +12)

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Antäuschen (400 EP)

Angriffe ohne Kraft mit -10; Schaden -12; Kosten -4 AP (mindestens 1 AP)

Eiserne Hand (500 EP)

Nur nach fester Hand erlernbar; Bonus gegen Entwaffnen nun +4 bzw. +8

Rundumschlag II (500 EP)

Nur nach Rundumschlag I erlernbar; Angriff gegen bis zu 5 Gegner mit -12; Schaden -10; nächste eigene Abwehr mit -20; Kosten +20 AP

Schwungschlag (450 EP)

Nur nach Kraftschlag erlernbar; Angriff -4; Schaden +10; Kosten +20 AP; nicht mit Kurzschwert möglich

Waffenblockade (400 EP)

Waffenangriff; Kosten +5 AP; bei Erfolg Festhalten des gegnerischen Waffenarms bei verkeilten Waffen, dadurch keine Angriffe und Paraden bis zum Losreißen möglich (Kraftgefecht); Halten kostet beide 10 AP pro Runde

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Handwechselschlag (700 EP)

Nur wenn zweite Hand frei; Angriff gegen zwei Umstehende mit -5; Schaden kostet diese nur Ausdauerpunkte, aber verfehlte Abwehr bedeutet -5 beim nächsten Angriff des Gegners; Kosten +25 AP

Klingenwirbel (500 EP)

Bei Initiative im Kampf mit nur einem Gegner Parade mit +15 aber kein Angriff; Kosten +7 AP

Schildbrecher (300 EP)

Block des Gegners mit Schild kostet diesen +5 AP Verlust und -5 auf dessen nächsten Blockversuch; nicht mit Kurzschwert oder Katana möglich; Kosten +8 AP

Täuschungsangriff (600 EP)

Der Gegner kann auch bei gewonnener Initiative nicht die Taktik wechseln; Geschwindigkeit +5; Kosten +2 AP

Verzweiflungsschlag (450 EP)

Angriff +20; Schaden +20; Kosten +30 AP, der Gegner landet einen sicheren Gegentreffer

SPEERE

Eine vielseitige Fern- und Nahkampfwaffe

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 4	-	10 AP	10 AP	35	W6
1	1 / 2 - 5	KöK 7, Beh 6	500 / 100	9 AP	9 AP	28 - 10 %	W6 + 50 %
2	6 - 10	KöK 8	200	8 AP	9 AP	26 - 20 %	W8 + 60 %
3	10 - 15	KöK 9, Beh 7	300	8 AP	8 AP	24 - 30 %	W8 + 70 %
4	16 - 20	KöK 10	400	7 AP	8 AP	23 - 40 %	W10 + 80 %
5	Ab 21	KöK 12, Beh 8	450	7 AP	7 AP	22 - 50 %	W10 + 90 %
Holzspeer				-1 AP	-1 AP	-4	W4 statt W6; W6 statt W8 W8 statt W8; -10 %
Wurfspeer		Beh +1		-1 AP		-4	-20 %

Varianten

Kriegsspeer

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe + 30 %
Blocken	Titel + 50 %
Wurfweiten	15 / 25 / 35; Kosten beim Wurf +3 AP
Gewicht 15	Preis 1 G

Holzspeer

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe + 30 %
Blocken	Titel + 40 %
Wurfweiten	15 / 25 / 35; Kosten beim Wurf +3 AP
Gewicht 8	Preis 2 S

Spitze zersplittert, wenn ein Angriff voll geblockt wird

Wurfspeer

Angriff	Stufe + 50 %
Parade	Stufe + 40 %
Blocken	Titel + 40 %
Wurfweiten	15 / 25 / 40 pro Titel +1 / +2 / +2 Kosten beim Wurf +2 AP
Gewicht 10	Preis 1 G

Pilum

Wie Wurfspeer aber mit weicherer Spitze, die sich beim Aufschlag verbiegt; dadurch wird ein durchschlagener Schild unbrauchbar (siehe Sondertechniken).

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Parieren (200 EP)

Kein Angriff; bei gewonnener Initiative wird der halbe Initiativevorsprung zur Parade addiert

Taktieren (250 EP)

Pro Runde in Folge ohne Angriff ergibt sich für den ersten Angriff danach +1 (bis max. +10)

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Beidhändig (300 EP)

Bei beidhändigem Einsatz Angriff und Parade -2; Schaden +2

Schaftschlag (200 EP)

Stoß nach hinten mit -6 und halbem Schaden; Kosten +2 AP

Speerfischen (400 EP)

Alle Kenntnisse zum erfolgreichen Einsatz bei der Jagd auf Fische

Speerschnitzer (300 EP)

In ca. 30 min ist ein simpler Holzspeer selbst hergestellt; Angriff -3; Schaden -2

Wurfstoß (400 EP)

Abgefangener Wurf auf einen Nahkampfgegner mit -2; kein Waffenverlust; Schaden -2; gegen einen ausweichenden Gegner Angriff +5 statt Wurfabzug; nächste eigene Initiative +10; Kosten +3 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Abhalten (400 EP)

Nur gegen Waffen kleinerer Reichweite eines einzelnen Gegners; Gegnerangriff wird mit eigenem Angriff abgewehrt; bei Erfolg 2 Punkte Schaden bei Behändigkeit des Gegners; eigener Normalangriff entfällt

Durchbohren (500 EP)

Waffenangriff gegen Schild; Erfolg mit mehr Schaden als Absorption des Schildes durchbohrt den Schild, der dann kaum noch nutzbar ist; Entfernen dauert 2 Runden (Pilum 12 Runden); Kosten +8 AP

Geduldswurf (400 EP)

Wurf auf ein anstürmendes Ziel im letzten Moment mit +4; Schaden +4; Kosten +2 AP

Harpunenwurf (300 EP)

Auch ein Speer mit Seil kann zielgenau eingesetzt werden; Angriff -2; Kosten +1 AP

Weitwurf (200 EP)

Erhöhung der Reichweiten +3 / +6 / +12; Kosten +5 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Beidhandblock (400 EP)

Blocken +5 mit dem quer gehaltenem Speer; 2 AP weniger Verlust

Luftlöcher (500 EP)

Wildes Herumstochern mit schwer abzuschätzendem Angriff; Geschwindigkeit +8; gegen Block oder Parade +5; Schaden -2; Gegner bei Block oder Parade -2 AP; Kosten +10 AP

Todeswurf (600 EP)

3 Runden zielen auf ein (fast) unbewegtes Ziel; Angriff +3; Schaden +3; Rüstung wird ignoriert (siehe Siegfried), so ausreichende Lücken vorhanden sind

Vorstoß (500 EP)

Weites Vorstechen bei gewonnener Initiative; bei Erfolg kein Schaden, aber ein nachfolgender Spezialangriff des Gegners wird vereitelt; Kosten +5 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Entwaffnen (600 EP)

Waffenangriff; Schaden -4; Gegner muss Schaden mit Körperkraftwurf (bei beidhändigen Waffen und Schilden mit +5) abwehren, sonst Waffenverlust; Kosten +7 AP

Herumschleudern (600 EP)

Kein eigener Angriff; keine eigene Parade; Gegner mit zu kurzer Reichweite können nicht angreifen, Block mit mind. 30 bedeutet Speerverlust; Kosten +30 AP

Speerwirbel (600 EP)

Beidhändig; kein eigener Angriff; Parade gegen einzelnen Gegner mit +10; Kosten +8 AP

STANGENWAFFEN

Das Mittel der Wahl gegen Reiter im Sturmangriff

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 7	-	21 AP	20 AP	70	W8 + 10 %
1	1 / 2 - 5	KöK 11	500 / 100	18 AP	14 AP	55	2W8 + 40 %
2	6 - 10	KöK 12	250	17 AP	13 AP	52 - 10 %	W8 + W10 + 50 %
3	10 - 15	KöK 13	350	16 AP	13 AP	50 - 10 %	2W10 + 70 %
4	16 - 20	KöK 15	500	15 AP	12 AP	48 - 20 %	W10 + W12 + 80 %
5	Ab 21	KöK 17	600	14 AP	12 AP	46 - 20 %	2W12 + 90 %

Varianten

Hellebarde

Angriff	Stufe + 30 %
Parade	Stufe - 2 + 20 %
Blocken	Titel + 50 %
Gewicht 50	Preis 5G

Parade und Blocken ist nur gegen langsame, gerüstete Gegner möglich. Nur Angriffe gegen Körperkraft, Ausdauer oder Beweglichkeit ohne Abzug, gegen Behändigkeit mit -2 möglich, gegen Erscheinung oder Auffassungsgabe mit -4

Pike

Werte wie Hellebarde, jedoch fast ohne Spezialangriffe und mit deutlich größerer Länge und damit effektiver gegen Sturmangriffe
Gewicht 60 Preis 2 G

Gegen Sturmangriffe entfällt der Bonus durch Körperkraft beim Schaden. Dafür wird der gewürfelte Schaden verdoppelt. Genaueres zu Sturmangriffen ist bei der Reiter-Lanze (Seite 233) zu finden.

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Abstützen (200 EP)

Nur gegen schnelle Sturmangriffe; auch mit Pike; Schaden ohne Körperkraft, gewürfelter Schaden x2; Kosten -6 AP

Schlachtreihe (100 EP)

Dieses grundlegende Training ist notwendig, damit koordiniert und effektiv gegen einen Sturmangriff der Kavallerie Stellung gehalten werden kann; eher gedacht für Piken

Stumpfer Stoß (100 EP)

Angriff mit dem Holzstil mit halbem oder nach Wunsch auch weniger Schaden; Kosten -1 AP bis -3 AP

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Herunterreißen (500 EP)

Angriff -6; bei gewonnenem Körperkraftgefecht stürzt ein Reiter vom Pferd; keinerlei eigene Abwehr gegen nächsten Angriff, sowohl bei Hellebardier als auch beim Reiter

Stoßen & Reißen (400 EP)

Sofortiger zweiter Angriff nach einem vom Gegner parierten Stoß; kein Blocken möglich; Ausweichen nur mit leichter Rüstung

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Rundumschlag (400 EP)

gegen bis zu 8 Gegner in mind. 2 m Abstand mit -10 und halbem Schaden; Kosten +40 AP

Aufreißen (600 EP)

Angriff -5; bei Erfolg kein Schaden; Rüstung verliert im Zielbereich 1 Punkt Absorption; Kosten +10 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Gewaltiger Hieb (300 EP)

Weites Ausholen gegen ruhendes Ziel und dadurch hoher Schaden; Schaden +12; Geschwindigkeit +20; Kosten +10 AP; danach Schaden mit dieser Hellebarde -1 (kumulativ)

STUMPFE WAFFEN

Taugt für große und vor allem für sehr große Beulen

Kampftechniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 5	-	11 AP	10 AP	40	W6 + 20 %
1	1 / 2 - 5	KöK 10	500 / 100	11 AP	10 AP	30 - 10 %	W8 + 60 %
2	6 - 10	KöK 11	200	11 AP	10 AP	29 - 20 %	W10 + 70 %
3	10 - 15	KöK 12	250	10 AP	10 AP	28 - 20 %	W10 + 80 %
4	16 - 20	KöK 13	400	10 AP	9 AP	27 - 30 %	W12 + 90 %
5	Ab 21	KöK 15	550	9 AP	9 AP	26 - 30 %	W12 +1 + 100 %
Keule				+1 AP	+1 AP	+10	
Knüppel				-2 AP	-2 AP	-10 - 10 %	W4 statt W6, W6 statt W8, W8 statt W10 und W12, -50 % (mind 0 %)
Morgenstern						-5	-10 %

Varianten

Kampfhammer

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff Stufe + 50 %
Parade Stufe -1 + 40 %
Blocken Titel + 100 %
Gewicht 30 Preis 2 G

Ausweichen gegen diese Waffe +2; Blocken -2
Schaden bei Metallrüstungen: +2; gegen Leder- und Stoff: -2

Gegen Entwaffnungsversuche immer +5

Keule

Angriff Stufe + 40 %
Parade Stufe - 2 + 30 %
Blocken Titel + 110 %
Gewicht 20-30 Preis 6 K

Ausweichen gegen diese Waffe +2; Blocken -2
Schaden bei Metallrüstungen: +2; gegen Leder- und Stoff: -2

Gegen Entwaffnungsversuche immer +5

Knüppel

Angriff Stufe + 60 %
Parade Stufe -1 + 50 %
Blocken 50 %
Gewicht 8 Preis 1 K

Morgenstern

Angriff Stufe + 50 %
Parade Stufe -1 + 40 %
Blocken Titel + 100 %
Gewicht 20 Preis 3 G

Ausweichen gegen diese Waffe +2; Blocken -2
Schaden bei Metallrüstungen: +2; gegen Leder- und Stoff: -2

Gegen Entwaffnungsversuche immer +5

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Blocken (250 EP)

Nicht mit Knüppel; kein Angriff; +3 auf den eigenen Blockwurf und 1 AP weniger Verlust

Reines Parieren (200 EP)

Nicht mit Keule; kein Angriff; bei gewonnener Initiative halber Initiativevorsprung als Bonus zur Parade

Taktieren (250 EP)

Pro Runde Verzicht auf eigenen Angriff Bonus von +1 für den ersten Angriff danach (bis max. +5).

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Brachialschwung (300 EP)

Nicht mit Knüppel; trifft nie; bei Parade -4 AP für Gegner und +15 für dessen nächste Initiative, bei Ausweichen +10 für eigene Initiative; Kosten +5 AP

Demolierschlag (200 EP)

Schaden an stehenden Objekten +4; Kosten +2 AP

Knüppelschnitzer (100 EP)

In 10 Minuten aus geeignetem Holz selbst hergestellter Knüppel mit Angriff -2 und Schaden -1

Keulenschnitzer (150 EP)

Nur nach Knüppelschnitzer erlernbar; in 2 Stunden selbst hergestellte Keule mit Angriff und Schaden -2

Stoß (200 EP)

Beweglichkeitsgefecht mit dem Gegner (beide W20 + Beweglichkeit); bei Erfolg +4 Angriff, aber -6 Schaden; bei Misserfolg keine Trefferchance; Kosten -2 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Aggressivblock (400 EP)

Nicht mit Knüppel möglich; durch Block verliert der Gegner 4 AP zusätzlich zu seinen Angriffskosten, nächste eigene Initiative +4; Kosten +4 AP

Eiserne Hand (400 EP)

Gegen Entwaffnen zusätzlich +3

Lungenquetscher (500 EP)

Nicht mit Knüppel möglich; Schlag gegen Ausdauer; bei Erfolg kein Schaden, aber keine Ausdauerregeneration des Getroffenen in der nächsten Runde; Kosten +3 AP

Rundumschlag II (500 EP)

Nicht mit Knüppel; nur nach Rundumschlag I erlernbar; Angriff gegen bis 5 Gegner mit -10; Schaden -8; Kosten +17 AP

Schwungschlag (450 EP)

Nicht mit Knüppel möglich; nur nach Kraftschlag erlernbar; Angriff -4; Schaden +10; Kosten +20 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Betäubungsschlag (400 EP)

Unbemerkter Schlag gegen den Kopf; Gegner muss den Schaden mit einem Ausdauerwurf überbieten oder erhält auf alle Würfe für 5 Runden -5

Blockbrecher (400 EP)

Nur gegen Blocken; Schaden +5; Kosten +5 AP

Helmtreffer (400 EP)

Gezielter Schlag gegen Verstand mit +5 und Schaden +2; Kosten +4 AP

Kraftschlag (300 EP)

Verminderter Angriff bis -5 und dafür Schaden bis +5; Kosten +2 AP pro Punkt

Rundumschlag I (300 EP)

Nicht mit Knüppel möglich; gegen bis zu drei Gegner mit Angriff -12; Schaden -12; nächste eigene Parade -15 und Kosten +20 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Lähmender Schlag (700 EP)

Waffenangriff gegen Waffen- oder Schildarm; bei Erfolg kein Schaden, aber 5 AP Verlust für den Gegner und die nächsten zwei Runden -3 bei Angriff bzw. Parade und Block; Kosten +3 AP

Ungespitzt in den Boden (500 EP)

Nicht mit Knüppel möglich; nur gegen kleinere Gegner; gegen Parieren oder Block Schaden +10; Kosten +10 AP

Zurückdrängen (500 EP)

Wilde Schwünge und Vorrücken; keine eigene Abwehr; Angriffskosten des Gegners +5 AP; weicht Gegner nicht zurück erfolgt ein automatischer Treffer mit halbem Schaden; Kosten +8 AP

WURFWAFFEN

Scharfe schnelle Luftpost

Kampftechniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	Beh 4, Bew 4	-	8 AP	22	W3
1	1 / 2 - 5	Beh 6	500 / 100	7 AP	18 - 40 %	W4
2	6 - 10	Beh 7, Bew 6	200	6 AP	16 - 60 %	W4 + 10 %
3	10 - 15	Beh 8	300	6 AP	14 - 70 %	W6 + 10 %
4	16 - 20	Beh 9, Bew 7	400	5 AP	12 - 80 %	W6 + 20 %
5	Ab 21	Beh 10, Bew 8	450	5 AP	10 - 90 %	W6 + 30 %
Leichter Wurfpeil						kein Körperkraftbonus, -1
Stein						-1 bis +1
Wurfstern						+1

Hier sind eine Reihe recht unterschiedlicher Waffen zusammengefasst. Es ist sinnvoll, diese Waffen zumeist als jeweils eigene Kategorien erlernen zu lassen, denn sie haben von der Technik her nur wenig gemeinsam, sieht man mal von Wurfpeilen und leichten Wurfpeilen ab.

Varianten

Wurfpeile

Die unveränderten Werte im Hauptteil der Tabelle beziehen sich auf diese Waffe.

Angriff Stufe + 70 %
Parade und Blocken mit Wurfpeilen ist unmöglich
Wurfweiten 5 / 10 / 20 pro Titel +1 / +2 / +2
Gewicht 0,5 Preis 2 K

Leichter Wurfpeil (Darts für's Spiel)

Angriff Stufe + 90 %
Parade und Blocken mit Wurfpeilen ist unmöglich
Wurfweiten 3 / 6 / 15 pro Titel +1 / +1 / +1
Gewicht 0,2 Preis 1 K

Stein

Angriff Stufe + 40 %
Parade/Block Titel -10
Wurfweiten 5 / 10 / 20 pro Titel +1 / +2 / +2
Gewicht 0,5 bis 1

Wurfstern

Angriff Stufe + 70 %
Parade und Blocken ist mit Wurfsternen unmöglich
Wurfweiten 8 / 16 / 30 pro Titel +1 / +2 / +2
Gewicht 0,3 Preis 5 S

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Direkter Wurf (100 EP)

Wurf direkt aus der Scheide, dem Ärmel o.ä.; Geschwindigkeit -8; Angriff -3

Zweiter Wurf (200 EP)

Geschwindigkeit +30; Angriff bei beiden Würfen -5

Spezialistentechiken (ab Stufe 6)

Gewaltwurf (200 EP)

Wurf mit aller Kraft; Schaden +2; Angriff -4; eigene Verteidigung entfällt; Kosten +4 AP

Nahkampfstoß (100 EP)

Nur mit Wurfpeil; effektiver Nahkampfangriff mit Schaden +10 %; Kosten +1 AP

Zielen (200 EP)

Angriff +1 pro vorher ruhig zielend investierter Runde (maximaler Bonus +3)

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Dritter Wurf (450 EP)

Nur nach zweitem Wurf erlernbar; Geschwindigkeiten für die zusätzlichen Würfe +30 und +60; alle drei Angriffe mit -8

Expertenzielen (300 EP)

Nur nach Zielen erlernbar; maximaler Bonus nun +6

Nahkampfwurf (400 EP)

Wurf im Handgemenge mit -5; Gegner kann nicht Blocken oder Parieren; nächste eigene Verteidigung -5

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Blinder Wurf (400 EP)

Wurf mit geschlossenen Augen auf ein vorher gesehenes Ziel, nur mit Angriff -5

Hochwerfen (400 EP)

und sicheres Fangen, dadurch ist in der Zwischenzeit z.B. ein Schlag mit der Faust mit -6 möglich; Kosten 2 AP

Meisterzielen (500 EP)

Nur nach Expertenzielen erlernbar; Bonus pro Runde +2 bis insgesamt +8

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Präzisionswurf (500 EP)

Waffenangriff gegen die Waffenhand; durchdringender Schaden wird zusätzlich zu Abzug für restliche Angriffe und Paraden des Gegners in dieser Runde; Kosten +3 AP

Vierter Wurf (550 EP)

Nur nach drittem Wurf erlernbar; Geschwindigkeit für zusätzlichen Würfe +30, +60 und +90; alle vier Angriffe mit -10

ZEKI-NUN-CHAKOS

Eine Waffe, speziell für einen langjährigen Mitspieler und Freund

Kampfstechniken

TITEL	STUFE	ANFORDERUNGEN	EP	ANGRIFF	ABWEHR	GESCHWINDIGKEIT	SCHADEN
0	0	KöK 4, Beh 5	-	14 AP	13 AP	25 - 10 %	W4
1	1 / 2 - 5	KöK 6, Beh 9	600 / 150	10 AP	10 AP	20 - 30 %	W6 + 20 %
2	6 - 10	KöK 7, Beh 10	200	10 AP	9 AP	18 - 40 %	W6 + 30 %
3	10 - 15	Beh 12	300	9 AP	9 AP	17 - 50 %	W6 + 40 %
4	16 - 20	KöK 8, Beh 13	400	9 AP	8 AP	16 - 60 %	W8 + 50 %
5	Ab 21	Beh 15	550	8 AP	7 AP	15 - 70 %	W8 + 60 %

Grundwerte

Angriff Stufe + 60 %
Parade Stufe + 60 %
Blocken Titel + 70 %
Gewicht 10 Preis 1 G

Blocken gegen stumpfe und schwere Waffen -5

Selbst ein Meister der waffenlosen Kampftechniken wird manchmal in Situationen kommen, in denen er lieber zur Waffe greift. So attackiert man ätzende, Gift absondernde oder gar glühende Gegner eher ungern mit den bloßen Händen.

Diese spezielle Waffe geht auf Re Zei Tan, einen Meister des waffenlosen Kampfes, zurück, der allerdings spurlos verschwunden ist. Nun lehrt den Umgang mit dieser Waffe nur noch der Abt eines Klosters, gut versteckt in den Greisen Bergen. Die Waffe besteht aus drei etwa 30 cm langen Rundhölzern, die mit kurzen Kettenstücken verbunden sind. Zur Handhabung müssen beide Hände frei sein (einige Spezialtechniken sind Ausnahmen von dieser Regel).

Grundtechniken (ab Stufe 1)

Reines Parieren (200 EP)

Kein Angriff; bei gewonnener Initiative wird der Initiativevorsprung zur eigenen Parade addiert

Taktieren (250 EP)

Pro Runde, die auf einen eigenen Angriff verzichtet wird ergibt sich für den nachfolgenden Angriff +1 (bis max. +8)

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Einhandkampf (350 EP)

Eine Hand reicht aus; keine Spezialtechniken; Angriff, Parade und Block -5; Schaden -2

Rückenblock (300 EP)

Blocken am Rücken mit -10 möglich

Reaktionsschlag (300 EP)

Verzicht auf gewonnene Initiative; eigene Parade -5; Blocken unmöglich, Angriff folgt blitzartig auf Gegnerangriff mit +5

Schwung holen (200 EP)

Kein Angriff; keine Verteidigung; nächste Runde Schaden +3; Kosten 4 AP

Wurfschlag (300 EP)

Die volle Länge der Waffe wird genutzt; Angriff gegen Ausdauer oder Beweglichkeit mit +3; nächste eigene Parade -3; Kosten +2 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Behindern (400 EP)

Waffenangriff; Erfolg bedeutet -4 auf Angriffe und Paraden des Gegners mit der betroffenen Waffe in dieser Runde; Kosten +1 AP

Rückangriff (500 EP)

Angriffe nach hinten mit -8; Schaden -4; Kosten +1 AP

Rückparade (500 EP)

Paraden nach hinten mit -8 möglich; Kosten +1 AP

Rundumschwung (300 EP)

Gegen bis zu 4 Gegner mit -8; Schaden -8; endet an erster erfolgreichen Parade oder Block; Kosten +10 AP

Umschwingen (400 EP)

Nun-Chako schwingt um Schild o.ä. und umgeht so z.B. Blocken; Angriff mit mind. 30 schadet Behändigkeit; Schaden ohne Körperkraftbonus; Kosten an AP für das Blocken werden halbiert; Kosten +2 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Abfangen (400 EP)

Ablenken der gegnerischen Waffe durch erfolgreichen Angriff; kein Schaden aber der gegnerische Angriff wird um 6 Punkte reduziert; Kosten +2 AP

Einhandmeister (500 EP)

Nur nach Einhandkampf erlernbar; Abzüge -3; Schaden -1

Heranreißen (550 EP)

Waffenangriff; bei Erfolg wird Gegner nach vorne gerissen; dadurch für diesen 4 AP Verlust, bei größeren Waffen nächster Angriff -10; Schaden ohne Körperkraftbonus; +10 AP

Meisterblock (500 EP)

Abzug beim Block stumpfer Waffen nur noch -3; Block von Klingenwaffen und Stäben kostet 1 AP weniger

Wirbelschläge (450 EP)

Viele schnelle Schläge gegen einen einzelnen Gegner; dieser muss +6 AP aufwenden oder wird mit halbem Schaden an zufälliger Stelle getroffen; eigene Verteidigung nur gegen diesen Gegner; Kosten +10 AP

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Umgreifen (600 EP)

Gegen Waffenangriffe +9 durch Wechseln der Hand

Schmerztreffer (600 EP)

Nach Treffer mit Schaden kann exakt die gleiche Stelle anvisiert werden; Angriff -4; Schaden +4; Kosten +2 AP

Schreckangriff (600 EP)

Abgefangener Angriff auf Erscheinung; kein Schaden; Gegner muss doppelten Schadenswurf mit Überraschungswurf überbieten (W20 + volle aktuelle Beweglichkeit); sonst entfällt sein Gegenangriff; bei zweitem Versuch im gleichen Kampf +3 für Gegner (kumulativ); Kosten +2 AP

Zweiter Angriff (700 EP)

Nur nach normalem Angriff möglich; Geschwindigkeit +30; Angriff -5; Schaden -5



Rüstungen

Mit heiler Haut davonkommen

VORBEMERKUNGEN

Allgemeine Regeln zu Rüstungen

In diesem Kapitel sind weitgehend komplette Rüstungen beschrieben, die aus mehreren Einzelteilen bestehen. Diese können je nach Wunsch auch kombiniert werden (beispielsweise ein Kettenhemd für den Körper, aber nur Lederhosen für die Beine). Bezüglich Belastung und Behinderung wird mit dem Spielleiter verhandelt.

Handschuhe und Helme folgen am Ende. Deren jeweilige Absorption wird nicht zu der einer Rüstung addiert, sondern es gilt der jeweils höhere Wert.

Eventuell unterschiedliche Effektivität mancher Waffen gegen bestimmte Rüstungen wurde bei den Waffen umgesetzt und taucht hier nicht mehr auf.

Als Referenz hier noch einmal die Zuordnung der verschiedenen Charaktereigenschaften zu den verschiedenen Körperregionen.

Rumpf	Ausdauer
Arme	Körperkraft
Hände	Behändigkeit
Beine	Beweglichkeit
Kopf	Auffassungsgabe
Gesicht	Erscheinung

Rüstungsfertigkeiten

Vor allem mit schwerer Panzerung sollte man genügend Training besitzen, da man sonst schnell trotz oder gerade wegen viel Blech zur perfekten Zielscheibe wird. Während der Umgang mit simplen Rüstungen leicht zu erlernen ist, ist für das korrekte Anlegen, vor allem aber für die Bewegung in schwerer Rüstung mehr Übung notwendig.

Ein zusätzliches Training, um Spezialist im Umgang mit einer Rüstung zu werden, ist möglich, um ihre Einschränkungen ein wenig zu kompensieren.

Verfall und Instandhaltung

Rüstungen halten nicht ewig und müssen von Zeit zu Zeit repariert werden. Das ist bei simplen Stoffpolstern für Jedermann mit Flickzeug machbar, einen Plattenpanzer dagegen kann nur ein gelernter Schmied professionell ausbeulen.

Um den Verfall einer ungepflegten Rüstung zu dokumentieren, verliert diese langsam an Effektivität (je härter die Rüstung, desto langsamer). Hierbei gelten keine festen Regeln, sofern nicht Sonderanriffe mancher Waffen im Spiel sind. Eine grobe Faustregel ist die, dass die Schadensabsorption nach einem heftigen Kampf um einen Punkt verringert wird. Es wird sich also kein noch so strahlender Held nach zwölf Schlachten in bestens erhaltenem Schutz aus den Leichen seiner Widersacher erheben (die weniger strahlenden Helden mit Schuppen und Flügeln sind da etwas anderes).

Um eine Orientierung für den Preis einer Reparatur zu haben, können pro zu ersetzenden Punkt an Absorption ein Zehntel der Neukosten angesetzt werden. Ist die Rüstung nur leicht beschädigt, so ist der Preis meist ein gutes Stück niedriger, ist sie schwer demoliert, so erreichen die Kosten schnell die Höhe einer Neuanschaffung.

Man möge nicht vergessen, dass eine Rüstung gut sitzen muss. In vielen Fällen ist eine Anpassung nicht nur möglich, sondern auch notwendig. Denn selbst dann, wenn die Größe ungefähr stimmt, verursacht ein schlechter Sitz schnell ein Verrutschen und mindert dadurch den Schutz oder schränkt die Bewegungsfähigkeit weiter ein.

Behinderung

Fast jede Rüstung schränkt die Bewegungsfähigkeit ihres Trägers zusätzlich zu ihrem Gewicht ein. Dies wird durch einen prozentualen Wert der Beweglichkeit ausgedrückt. Die entsprechenden Werte einer Ritterrüstung sollten klar machen, warum kein Held so viel Metall als Wanderkleidung tragen kann. Das Gewicht der Rüstung sorgt meist noch für eine zusätzliche Einschränkung (siehe bei der Eigenschaft Körperkraft, Seite 28).

Das angegebene Gewicht gilt für alle Völker in gleicher Weise, wodurch es für Riesen und Kolosse deutlich leichter wird, schwere Rüstung zu tragen. So wird die Tatsache umgesetzt, dass eine gleich dicke Rüstung im Verhältnis zur Körpergröße immer weniger ins Gewicht fällt. Während ein Fey durch das Tragen eines 5 mm dicken Schutzes aus Stahl bewegungsunfähig würde, stellen ein paar Metallplatten für einen Riesen keine all zu starke Belastung dar. Wenn im Rollenspiel doch einmal das reale Gewicht einer Rüstung entscheidend ist (z.B. weil man jemandem den Plattenpanzer klaut), dann kann diese grob abgeschätzt werden. Die Rüstung eines Fey ist etwas für die Handtasche, während man für den Schutz eines Riesen einen Ochsenkarren besorgen sollte.

Fast jede Art von Rüstung bedingt einen Verlust an Ausdauerpunkten pro Runde, der mit der Regeneration verrechnet wird. Sehr schwere Rüstung kann jeder anlegen, allerdings wird ein schwächerer Halbbling den schweren Plattenpanzer sehr bald nur liegend „tragen“. Zu diesem Verlust kommt der Verlust durch die reine Gewichtsbelastung hinzu.

Bei vielen Sprüchen von Magiern, Gnomen, Visionisten und Kobolden spielen genau aufeinander abgestimmte Körperbewegungen eine entscheidende Rolle. Dabei stört starrer Schutz empfindlich. Bei den Rüstungen ist vermerkt, mit welchem Abzug auf den Prüfwurf für Spruchmagie ein Magier beim Einsatz eines entsprechenden Spruches leben muss. Die drei Werte stehen für Sprüche mit Körperbewegungen, solche mit Handbewegungen und mit minimaler Gestik.

Preis

Der Preis der Rüstungen sollte je nach Volk angepasst werden. Als grobe Richtlinie kann man das Verhältnis der Körpergrößen verwenden. Ein Halbbling zahlt also knapp die Hälfte, ein Koloss ungefähr das Anderthalbfache. Weniger als die Halbierung des Preises sollte so aber nicht ermöglicht werden, denn ein großer Anteil der Kosten steckt in der Herstellung, nicht im Material.

KÖRPERSCHUTZ

Schutz für Leib und Leben

KLEIDUNG

Preis	verschieden					
Gewicht	meist irrelevant					
Behinderung	irrelevant					
Spruchmagie	bis -6 (s.u.)					
Ausdauerverlust	0					
Anlegen in 3 Runden oder mehr						
Im Schlaf tragbar						
Erlernen des Umgangs	0 EP					
Spezialisierung	800 EP					
	+1 auf Paradowürfe im Nahkampf					
Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	1	1	0	1	0	0

Die Werte beziehen sich auf Alltagskleidung (Hemd und Hose). Andere Kleidung ist effektiver, so schützt ein langer Rock die Beweglichkeit mit 2 und ein weiter Reifrock ist ein noch effektiver Schutz für die Beine. Ein Korsett ähnelt eher einem gehärteten Lederpanzer. Aber man sollte nicht auf falsche Ideen kommen: solche Kleidung behindert die Trägerin mehr als den Angreifer. Einfache Röcke und Kleider lassen wir aus Gründen völlig verklärter Rollenspielromantik zu.

Die Abzüge für das Ausführen von Magie gelten nur bei sehr umfangreicher oder unpraktischer Kleidung. Dazu gehört sehr weite oder sehr enge festliche Kleidung.

Die Absorption durch Kleidung wird nicht zu einer eventuell darüber oder darunter getragenen Rüstung addiert.

Ein Spezialist kann wallende Gewänder zum An-tauschen verwenden und erhält dadurch +1 auf alle Paradowürfe im Nahkampf. Außerdem behindert dann eine weite Robe oder auch mal ein langer Rock nicht mehr im Kampf, da man gelernt hat, sich mit dem Fluss des Stoffs zu bewegen.

STOFFPOLSTER

Preis	5 S	Spezialisierung				
Gewicht	10					
Behinderung	10 %	5 %				
Spruchmagie	-10 / -5 / 0					
Ausdauerverlust	1 AP	0 AP				
Anlegen in 10 Runden						
Im Schlaf tragbar						
Erlernen des Umgangs	100 EP					
Spezialisierung	900 EP					
Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	2	2	0	2	0	0

Stoffpolster werden an passenden Stellen über oder unter der Kleidung getragen. Sie sind simpel herzustellen und auszubessern.

BANDAGEN

Preis	3 S	Spezialisierung				
Gewicht	8					
Behinderung	5%					
Spruchmagie	-10 / -10 / 0	0 / 0 / 0				
Ausdauerverlust	0					
Anlegen in 30 Runden						
Im Schlaf tragbar						
Erlernen des Umgangs	200 EP					
Spezialisierung	300 EP					
Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	2	2	1	2	1	0

Die festen Leinenbinden werden nach einem geschickten System gewickelt, so dass sie unter der Kleidung getragen werden können, effektiv vor allem gegen Aufschürfungen schützen, Blutungen etwas abschwächen und auch nicht nach wenigen Treffern in Fetzen vom Körper hängen. Auch der Hals (und damit die Auffassungsgabe) wird durch leichtere Bandagen etwas geschützt. Im Gegensatz zu Stoffpolstern überstehen Bandagen auch einmal einen ernsthaften Kampf und können zugleich ähnlich leicht repariert werden.

LEDERWAMS

Preis	3 G
Gewicht	40
Behinderung	5 %
Spruchmagie	-30 / -20 / 0
Ausdauerverlust	1 AP

Anlegen in 5 Runden
Im Schlaf tragbar

Schleichen -2

Erlernen des Umgangs 100 EP

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	4	5	0	0	0	0

Ein Wams besteht aus dickem Leder, das Rumpf samt Oberarmen und damit die vitalen Bereiche schützt, aber dennoch sehr gute Bewegungsfreiheit lässt und nicht durch all zu starke Geräuschkulisse bei heimlichen Aktivitäten stört.

LEDERKLEIDUNG

Preis	4 G	Spezialisierung
Gewicht	60	
Behinderung	10 %	
Spruchmagie	-40 / -20 / 0	-20 / -10 / 0
Ausdauerverlust	2 AP	

Anlegen in 8 Runden
Im Schlaf tragbar

Schleichen -4 / Klettern -2 -2 / -1

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	5	5	0	5	2	0

Erlernen des Umgangs 150 EP
Spezialisierung 800 EP

Der gesamte Körper ist durch eng anliegendes Leder geschützt. Ein hoher Kragen sorgt auch für einen geringen Schutz des Kopfbereichs. Lederkleidung produziert eine merkliche Geräuschkulisse durch das Knarzen des Materials. Regelmäßig gefettet reduziert sich dieser Effekt zwar, ist aber nie ganz zu beseitigen. Lederkleidung für einen neuen Besitzer anzupassen ist aufwändig.

Rüstungen

LEDERRÜSTUNG

Preis	5 G	Spezialisierung
Gewicht	70	
Behinderung	20 %	
Spruchmagie	-80 / -60 / -5	
Ausdauerverlust	3 AP	

Anlegen in 10 Runden 8 Runden
Im Schlaf sehr unbequem

Schleichen -6 / Klettern -10 -3 / -5

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	6	6	0	5	2	0

Erlernen des Umgangs 300 EP
Spezialtechniken 800 EP

Diese Art von Rüstung gibt es in verschiedensten Varianten. Mal ist das Leder gehärtet, mal durch Metallringe oder zusätzliche Schichten verstärkt. In den meisten Fällen sind die Arme und Beine ebenfalls mit Lederschienen geschützt.

Ein solcher Schutz ist robust und übersteht auch einen heftigeren Kampf mit nur leichten Schäden. Er ist damit relativ preiswert und dennoch effektiv, was ihn zur geeigneten Rüstung für das Fußvolk werden lässt.

KETTENHEMD

Preis	25 G	Spezialisierung
Gewicht	140	
Behinderung	20 %	
Spruchmagie	-60 / -50 / -5	
Ausdauerverlust	3 AP	2 AP

Anlegen in 3 Runden
Im Schlaf unbequem

Schleichen -12 / Klettern -12 -10 / -10

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	7	8	0	3	3	0

Erlernen des Umgangs 100 EP
Spezialisierung 800 EP

Kettenhemden sind kompliziert herzustellen, dafür aber schnell angelegt und der Umgang ist einfach und schnell erlernt. Robuste Kettenglieder bedecken Oberkörper und Arme. Durch die größere Länge sind auch Unterkörper und ein wenig die Schenkel geschützt. Die komplexen Bewegungen eines Magiers sind nur sehr bedingt in einer solchen Rüstung möglich und Schleichen ist praktisch ausgeschlossen.

Zumindest ausdauernde und kräftige Zeitgenossen können ein Kettenhemd auch länger tragen, aber lange Wanderungen durch unwegsames Gelände sind darin anstrengend. Schwimmen funktioniert nach dem Steinprinzip: tief aber kaum weit.

Kettenhemden sind in Sachen Anpassung an einen neuen Besitzer unproblematisch. Dies macht sie zu einer bevorzugten Wahl für Wächter und Fußsoldaten, denn das spart Kosten. Sollte eine Änderung doch notwendig werden, so ist diese allerdings recht aufwändig, da eine Menge Kleinarbeit notwendig ist.

HORNPANZER

Preis	ab 200 G	Spezialisierung
Gewicht	80	
Behinderung	20 %	15 %
Spruchmagie	-150 / -120 / -10	
Ausdauerverlust	3 AP	

Anlegen in 30 Runden 25 Runden
Im Schlaf sehr unbequem

Schleichen -10 / Klettern -14 / Verstecken -4 -10 / -10 / -4

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	6	7	4	6	2	0

Erlernen des Umgangs 500 EP
Spezialisierung 1000 EP

Hornpanzer sind aus mehreren Gründen schwer zu bekommen: nur wenige Handwerker kennen sich mit dem Material gut genug aus, um eine vernünftige Rüstung daraus herzustellen, und das Material selbst trennt sich nur ungern von seinem früheren Besitzer. Bei letzterem handelt es sich in den meisten Fällen um große Echsen und im schlimmsten Fall um solche mit Flügeln (dann liegen die Absorptionswerte deutlich höher). Reparaturen sind knifflig und teuer, weswegen viele stolze Besitzer solche Rüstungen nur für Prunk und Protz benutzen und keinesfalls in einem Gefecht.

Aber Hornpanzer sind sehr leicht und dennoch effektiv und robust. In den meisten Fällen bestehen sie aus Leder, das durch die Hornschuppen verstärkt wurde. Diese sind ähnlich angeordnet wie bei einer Rüstung mit Metallplatten, behindern aber auf Grund ihres geringen Gewichts weit weniger. Zu einer so teuren Rüstung gehört auch ein Satz passend verstärkter Handschuhe und ein Helm, der in den meisten Fällen vorne offen ist.

KETTENRÜSTUNG

Preis	50 G	Spezialisierung
Gewicht	200	
Behinderung	20 %	
Spruchmagie	-120 / -90 / -20	
Ausdauerverlust	3 AP	2 AP

Anlegen in 7 Runden
Im Schlaf unbequem

Schleichen -15 / Klettern -15 -13 / -13

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	8	8	6	8	6	2

Erlernen des Umgangs 200 EP
Spezialisierung 1000 EP

Gegenüber dem Kettenhemd ist das Oberteil kürzer und wird durch eine Hose aus Kettengliedern ergänzt. Die Rüstung schützt den Kopf durch eine Kettenhaube und die Hände durch Handschuhe mit ledernen Handflächen und einem dünneren Kettengeflecht auf den Handrücken.

SCHUPPENPANZER

Preis	30 G	Spezialisierung
Gewicht	220	
Behinderung	25 %	20 %
Spruchmagie	-220 / -150 / -30	
Ausdauerverlust	4 AP	3 AP

Anlegen in 10 Runden
Im Schlaf untragbar

Schleichen -15 / Klettern -15 / Verstecken -5

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	7	10	0	3	2	0

Erlernen des Umgangs 200 EP
Spezialisierung 800 EP

Diese Rüstung schützt Rumpf, Oberarme und Hals mit jeder Menge Metallschuppen. Dabei ist eher Masse statt Klasse angesagt, was zum unangenehm hohen Gewicht führt. Allerdings ist ein Schuppenpanzer resistent gegenüber Beschädigungen. Eine einzelne fehlende Schuppe sorgt noch nicht für einen verwundbaren Punkt.

TEILPLATTENPANZER

Preis	100 G	Spezialisierung
Gewicht	250	
Behinderung	25 %	
Spruchmagie	-300 / -250 / -50	
Ausdauerverlust	4 AP	3 AP

Anlegen in 40 Runden 30 Runden
Im Schlaf untragbar

Schleichen -30 / Klettern -30 / Verstecken -8

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	9	10	7	9	7	3

Erlernen des Umgangs 500 EP
Spezialisierung 1000 EP

Grundlage dieses Schutzes ist ein Kettenpanzer, der durch Metallplatten an den wichtigsten Stellen verstärkt wurde. Dadurch ist noch ein relativ hohes Maß an Bewegungsfreiheit bei gleichzeitig sehr guter Panzerung gegeben. Die Hände sind durch Kettenhandschuhe geschützt; der Helm ist üblicherweise bis auf einen Nasenschutz nach vorne offen.

Mancher Abenteurer hat eine solche Rüstung gewissermaßen im Gepäck, um sich dann adäquat auf Heldentaten vorzubereiten. Begleiter oder Gegenspieler der Helden sollten aber Geduld mitbringen, denn das Anlegen dauert lange.

FELDRÜSTUNG

Preis	120 G	Spezialisierung
Gewicht	300	
Behinderung	35 %	30 %
Spruchmagie	-400 / -300 / -60	
Ausdauerverlust	4 AP	3 AP

Anlegen in 120 Runden
Im Schlaf untragbar

Schleichen -40 / Klettern -40 / Verstecken -10

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	11	12	8	11	8	6

Erlernen des Umgangs 500 EP
Spezialisierung 1000 EP

Kaum ein Körperteil ist nicht von Metallplatten bedeckt und auch ein passender Helm mit relativ kleinem Sichtbereich gehört zu diesem Rundumschutz. Ohne Körperkraft von mindestens 12 bleibt man nach einem Sturz dauerhaft liegen.

RITTERRÜSTUNG

Preis	180 G	Spezialisierung
Gewicht	360	
Behinderung	40 %	
Spruchmagie	-500 / -350 / -80	
Ausdauerverlust	4 AP	3 AP

Anlegen in 140 Runden
Im Schlaf untragbar

Schleichen -45 / Klettern -45 / Verstecken -20

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	13	14	10	13	10	8

Erlernen des Umgangs 600 EP
Spezialisierung 1200 EP

Die Metallteile sind großflächiger und etwas schwerer als bei der Felldrüstung. Auch der Helm ist massiver und das Gesicht wird durch ein Visier geschützt. Dadurch ergibt sich neben der deutlichen Einschränkung der Bewegungsfreiheit auch noch ein enges Gesichtsfeld.

KRIEGSHARNISCH

Preis	200 G	Spezialisierung
Gewicht	420	
Behinderung	45 %	
Spruchmagie	-600 / -400 / -100	
Ausdauerverlust	5 AP	3 AP

Anlegen in 160 Runden
Im Schlaf untragbar

Schleichen -50 / Klettern -50 / Verstecken -25

Absorption	KöK	Ausd	Beh	Bew	Auff	Ersch
	14	16	10	14	12	10

Erlernen des Umgangs 600 EP
Spezialisierung 1200 EP

Kaum jemand kann mit einer dermaßen schweren Rüstung im Kampf zu Fuß etwas anfangen, auch wenn man dann einer wandelnden Festung gleicht. Aber ein Ritter hoch zu Ross kann allein schon durch seine Erscheinung so manchen gewöhnlichen Fußsoldaten in die Flucht schlagen.

Ein solcher Harnisch ähnelt der Ritterrüstung, allerdings sind die Metallplatten dicker und überlappen zum Teil auch noch.

KOPFSCHUTZ

Wenn Ducken nicht genügt

Rüstungen

HUT

Preis	verschieden
Gewicht	irrelevant
Behinderung	irrelevant
Ausdauerverlust	0

Anlegen in 1 Runde
Im Schlaf – wem's gefällt

Absorption Auff 2 Ersch 0

Erlernen des Umgangs 0 EP

Ähnlich wie Kleidung bietet auch ein Hut einen geringen Schutz, wenn auch meist nur beim ersten Treffer. Die Zeit zum Anlegen ist nur notwendig, wenn der Hut auch richtig sitzen soll. Ein schnelles Überstülpen erhöht höchstens die Initiative in der zugehörigen Runde.

LEDERHELM

Preis	4 S
Gewicht	5
Behinderung	keine
Ausdauerverlust	0

Anlegen in 1 Runde
Im Schlaf unbequem

Absorption Auff 4 Ersch 1

Erlernen des Umgangs 50 EP

Solche Helme sind meist einfache Hauben aus gehärtetem Leder, die Kopf und auch ein wenig das Gesicht schützen. Da sie eng anliegen, sind sie ein wenig hinderlich für das Hören leiser Geräusche, allerdings gibt es auch diverse Varianten mit passend geschnittenen Löchern.

KETTENHAUBE

Preis	2 G
Gewicht	15
Behinderung	keine
Ausdauerverlust	1 AP

Anlegen in 2 Runden
Im Schlaf unbequem

Absorption Auff 6 Ersch 2

Erlernen des Umgangs 50 EP (s.u.)

Dies entspricht der Kettenhaube, die zu einer Kettenrüstung gehört. Der Ausdauerverlust spielt nur eine Rolle, wenn sonst keine Rüstung getragen wird. Die Lernkosten fallen nur an, wenn noch keinerlei Kenntnisse in Kettenrüstung oder Kettenhemd vorhanden sind.

WÄCHTERHELM

Preis	3 G
Gewicht	25
Behinderung	5 %
Ausdauerverlust	1 AP

Anlegen in 1 Runde
Im Schlaf untragbar

Absorption Auff 7 Ersch 3

Erlernen des Umgangs 50 EP (s.u.)

Ein einfacher Helm mit Nasenschutz, wie er zu einem Teilplattenpanzer gehört. Behinderung und Ausdauerverlust spielen nur eine Rolle, wenn keine Rüstung mit höheren Abzügen getragen wird. Die Lernkosten entfallen, wenn der Umgang mit Teilplattenrüstung oder schwererem Schutz geübt wurde

TOPFHELM

Preis	4 G
Gewicht	30
Behinderung	5 %
Ausdauerverlust	1 AP

Anlegen in 2 Runden
Im Schlaf untragbar

Absorption Auff 8 Ersch 6

Erlernen des Umgangs 50 EP (s.u.)

Dies ist ein rundum geschlossener Helm, der nur einen Schlitz für die Augen frei lässt. Behinderung und Ausdauerverlust entfallen beim Tragen einer entsprechenden Rüstung und werden nicht hinzuaddiert. Die Lernkosten entfallen, wenn Kenntnisse im Umgang mit Teilplattenpanzern oder schweren Rüstungen vorhanden sind.

Mancher Magier mag einen solchen Helm als Schutz für seinen kostbaren Verstand erwägen, aber das Gewicht und der kleine Sichtbereich behindern doch sehr stark.

RITTERHELM

Preis	10 G
Gewicht	36
Behinderung	10 %
Ausdauerverlust	1 AP

Anlegen in 2 Runden
Im Schlaf untragbar

Absorption Auff 10 Ersch 8

Erlernen des Umgangs 50 EP (s.u.)

Ein schwerer Helm mit Visier. Behinderung und Ausdauerverlust entfallen beim Tragen einer entsprechenden Rüstung. Die Lernkosten entfallen, falls Kenntnisse im Umgang mit Teilplattenpanzern oder schwereren Rüstungen vorhanden sind.

Die eingeschränkte Sicht bei einem solchen Helm ist bei der Anwendung von zielgenauer Magie eine unangenehme Einschränkung

KRIEGSHELM

Preis	12 G
Gewicht	42
Behinderung	10 %
Ausdauerverlust	1 AP

Anlegen in 3 Runden
Im Schlaf untragbar

Absorption Auff 12 Ersch 10

Erlernen des Umgangs 50 EP (s.u.)

Ein sehr schwerer Helm mit Visier. Behinderung und Ausdauerverlust entfallen beim Tragen einer entsprechenden Rüstung. Die Lernkosten entfallen, wenn Kenntnisse im Umgang mit Teilplattenpanzern oder schwereren Rüstungen vorhanden sind.

Bei der Anwendung von Spruchmagie schränkt ein solcher Helm die Sicht gefährlich ein

HANDSCHUHE

Wer will sich schon die Finger verbrennen

LEDERHANDSCHUHE

Preis 5 S
Gewicht 1

Anlegen in 1 Runde
Im Schlaf tragbar

Absorption Beh 2

Erlernen des Umgangs 0 EP

Dies sind robuste, aber dennoch weiche Lederhandschuhe die zumindest leichten Schutz bieten sollte man doch einmal etwas auf die Finger bekommen.

VERSTÄRKTE HANDSCHUHE

Preis 8 S
Gewicht 1,5

Anlegen in 1 Runde
Im Schlaf tragbar

Absorption Beh 3

Erlernen des Umgangs 0 EP

Die Handrücken dieser Handschuhe sind zusätzlich mit Platten aus gehärtetem Leder verstärkt und bieten so im Kampf einen verbesserten Schutz, ohne die Beweglichkeit all zu sehr einzuschränken.

KETTENHANDSCHUHE

Preis 2 G
Gewicht 3

Anlegen in 1 Runde
Im Schlaf tragbar

Absorption Beh 6

Erlernen des Umgangs 0 EP

In diesem Fall sind die Handrücken durch Ketten- gewebe deutlich besser geschützt.

RÜSTHANDSCHUHE

Preis 5 G
Gewicht 3

Anlegen in 1 Runde
Im Schlaf zur Not tragbar

Absorption Beh 7

Erlernen des Umgangs 50 EP (s.u.)

Dies sind metallverstärkte Handschuhe, wie sie auch zu einem Teilplattenpanzer gehören. Die Lernkosten entfallen, wenn der Umgang mit solcher Rüstung bereits bekannt ist.

Rüstungen





Kurzanleitungen

Damit die Suche nicht zu lange dauert

CHARAKTERERSTELLUNG

Wo fängt man an? Was sollte man gelesen haben?

Pflichtlektüre

Das Kapitel zu den Elementen (Seite 13) muss man gelesen haben. Man sollte außerdem wissen, welche Eigenschaften es gibt (Seite 26). Mehr ist hilfreich aber keine Pflicht.

Volksentscheid

Am Beginn des Kapitels zu den Völkern werden diese knapp dargestellt (Seite 42). Danach genügt es, die Völker zu studieren, die einen interessieren. Bei allen Völkern mit magischen Begabungen sollte man auch die zugehörigen Abschnitte im Magiekapitel ansehen. Davon betroffen sind Elfen und Halbelfen (Seite 173), Fey (Seite 177), Gnome (Seite 161) und Kobolde (Seite 163).

Fähigkeiten überfliegen

Es genügt ein Blick auf die Liste im Inhaltsverzeichnis um dann dort nachzulesen, wo Interesse besteht. Nicht vergessen: Begabungen stehen nur bei Charakter-Erstellung offen (außer der Berufung bei Priestern). Unbedingt notieren: Mindestanforderungen und Kosten in Erfahrungspunkten

Eigenschaften festlegen

Für 300 Punkte (keine Erfahrungspunkte) „kauft“ man sich die Eigenschaften wie gewünscht. Dabei ist eine Prioritätenliste der geplanten Fähigkeiten hilfreich. Nicht vergessen: Erscheinung wird für Besonderheiten mit Kosten belegt. Steht in der Beschreibung „selten“ o.ä., Müssen hier ein paar Punkte investiert werden.

Fähigkeiten festlegen

Für die angegebenen Erfahrungspunkte (EP) „kauft“ man Fertigkeiten und Begabungen (ab Seite 108). Bleiben EP übrig, werden diese für demnächst zu Lernendes notiert, aber auch bei den Charakterpunkten als negativer Wert vermerkt.

Ethik und Glaube

So nicht schon geschehen sollte man die möglichen ethischen Einstellungen des Volkes nachschlagen und sich einen Glauben aussuchen. Außer bei Priestern muss es nicht zwingend ein einzelner Gott sein. Diverse Götter sind am Ende des Magiekapitels zu finden (Seite 187).

Charakterblatt füllen

Es bleibt immer noch eine Lücke. Am besten arbeitet man sich von oben nach unten durch und ergänzt, was fehlt.

Weitere Hinweise

Ich persönlich empfehle nach einer ersten grobflächigen Lektüre, sich einen Charakter auszumalen und danach in den Regeln zusammen zu sammeln, was zu ihm passt. So ergibt sich eine stimmige Figur meist besser, als wenn man ein „Skelett“ aus reinen Werten zusammensetzt, das man erst danach mit einer Lebensgeschichte, Motivationen und Charakter versieht.

Ein Spieler möchte einen Waldläufer spielen, aber in den Regeln ist dieser nicht vorhanden. Man könnte diesen als Beruf ansetzen oder durch Wissensgebiete wie Überleben im Wald, sowie Tier- und Pflanzenkunde verwirklichen, garniert mit einer Fertigkeit Spurenlesen, die sich an den Kosten von „Mechanismus knacken“ orientiert.

Wenn etwas fehlt, was plausibel ist, dann wird man nach Anleitung des Spielleiters eine Lösung finden, das Gewünschte umzusetzen.

KAMPFABLAUF

Die reinen Regeln – das Spielgeschehen darf auch mal abweichen

ABLAUF

Ankündigung

Jeder Spieler erklärt, was er plant, denn das entscheidet über die Geschwindigkeit.

Initiative (Reihenfolge)

W20

- + Geschwindigkeit der Waffe (steht fertig im Charakterblatt)
- + evtl. Boni / Abzüge (Spezialtechniken etc.)
- + Aufschlag durch verletzte Beweglichkeit

Der niedrigste Wert beginnt mit seinem Angriff. Ein Verzicht auf gewonnene Initiative erlaubt bei der Verteidigung ein Umplanen (s.u.). Wurde eine Spezialtechnik mit Verzicht auf die Initiative angekündigt ergeben sich weitere Möglichkeiten. Verliert man die Initiative bei einer solchen Spezialtechnik, so verfällt ihre Wirkung.

Angriff

W20

- + Angriffswert der Waffe (fertig im Charakterblatt)
- + evtl. Boni / Abzüge (Spezialtechniken etc.)
- evtl. Abzug für anvisierte Körperteile (s.u.)
- Abzug durch verletzte Behändigkeit

Der Angreifer sagt an, welche Eigenschaft bzw. welchen Körperteil er angreift und würfelt, nachdem die Wahl der Verteidigungsart erfolgt ist.

Körperkraft	Arme und Schultern	0
Ausdauer	Rumpf	0
Behändigkeit	Hände	-5
Beweglichkeit	Beine	-2
Auffassungsgabe	Kopf	-10
Erscheinung	Gesicht	-5

Im normalen Handgemenge muss ein Wert von 20 erreicht werden, sonst geht der Angriff fehl (was dem Verteidiger evtl. nur Schaden erspart, weil er die Abwehr ankündigen musste).

Wahl der Verteidigungsart

Der Gegner muss seine Verteidigung ankündigen, bevor das Ergebnis des Angriffs feststeht. Er kann sie nur dann nachträglich für 5 AP ändern, wenn er zuvor auf eine gewonnene Initiative verzichtet hat.

Entfällt jede Verteidigung muss der Angriffswurf mindestens diese Werte erreichen:

regungslos	5
unbemerkt	10
von hinten / blind	15
im Kampf	20
Fernkampf	+5 / +10 / +15

Wird dieser Wert übertroffen wird jeder Punkt darüber zu zusätzlichem Schaden.

Möglichkeit I: Parieren

W20

- + Paradowert der Waffe (fertig im Charakterblatt)
- + evtl. Boni / Abzüge (Spezialtechniken etc.)
- evtl. Abzug durch verletzte Behändigkeit
- 1 pro bereits erfolgte Verteidigung in dieser Runde

Kosten in AP: fester Wert in Abh. von Waffe / Ausbildung

Übertrifft dieser Wert den Angriffswurf, geht der Angriff fehl, ansonsten trifft er mit vollem Schaden.

Möglichkeit II: Blocken

W20

- + Blockbonus von Waffe o.ä. (fertig im Charakterblatt)
- evtl. Abzug durch verletzte Körperkraft
- 1 pro bereits erfolgte Verteidigung in dieser Runde

Kosten in AP: fester Wert in Abh. von Waffe / Ausbildung
+ 1 AP pro abgefangenen Punkt an Schaden

Das Ergebnis wird vom Schaden abgezogen und kann ihn im Extremfall auf Null reduzieren. Das Ergebnis des Angriffswurfs spielt dabei keine Rolle.

Möglichkeit III: Ausweichen

W20

- + Beweglichkeit
- + 10 (bzw. mehr) bei Ausweichen ohne eigenen Angriff
- Behinderung durch Rüstung und Belastung
- evtl. Abzug durch verletzte Beweglichkeit
- 1 pro bereits erfolgte Verteidigung in dieser Runde

Kosten in AP: Die Hälfte des gegnerischen Angriffswurfs

Übertrifft das Ergebnis den Angriffswurf, geht der Angriff fehl, ansonsten trifft er mit vollem Schaden.

Schaden

- Würfel je nach Waffe und Ausbildung
- + prozentualen Kraftaufschlag der Waffe (Charakterblatt)
- + Schaden bei fehlender Verteidigung (s.o.)
- evtl. Abzug durch verletzte Körperkraft
(tilgt nie mehr als den %-Schadensaufschlag der Waffe)

Vom Ergebnis wird die Rüstungsabsorption des angegriffenen Bereichs abgezogen. Der verbliebene Wert (so über Null) wird durch 10 geteilt und als zusätzlicher Verletzungsabzug der betroffenen Eigenschaft vermerkt.

Der Nächste bitte

Es folgt der Kampfteilnehmer mit der nächsthöheren Initiative mit seinem Angriff, bis jeder angegriffen hat.

Ausdauerpunkte

- AP vor der Runde
- AP für Angriff
- AP für Verteidigung(en)
- AP wegen Rüstung und Belastung (Charakterblatt)
- + 1 AP pro vollen Punkt verbliebener Ausdauer
(Ausdauer abzüglich evtl. Abzüge durch Verletzungen)

Sind die Ausdauerpunkte knapp, so sollte evtl. noch vor einer Aktion kurz gerechnet werden, ob genügend Punkte für diese übrig sind. Ohne Ausdauerpunkte sind entsprechende Aktionen nicht mehr möglich.

WEITERE HINWEISE

Kombinierte Spezialtechniken

Im Allgemeinen ist vorgesehen, dass man Spezialtechniken einzeln anwendet und nicht stapelt. Der Spielleiter kann im passenden Fall abweichen.

Fernkampf

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| mittlere Reichweite | -3 auf Angriff und Schaden |
| große Reichweite | -6 auf Angriff und Schaden |

Ein Blocken ist meist nur mit Schilden sinnvoll möglich. Ausreichende Deckung kann Treffer erschweren oder verhindern.

Beidhändiger Kampf

- 15 auf Angriff und Verteidigung (außer Ausweichen)
- 5 zusätzlich für die Nebenhand (ohne Beidhändigkeit)

Ausnahmen hierzu sind typische Zweithandwaffen wie z.B. Parierdolch, Schild oder Eisenstange. Der Hauptabzug von -15 kann durch Training verringert werden (Seite 204). Der Abzug von -5 zählt auch beim alleinigen Einsatz der Nebenhand.

Kampf ohne Sicht

- Angriff -10
- Abwehr (so logisch überhaupt möglich) -15

Der angegriffene Bereich wird zufällig gewählt. Spezielle Sinne können die Abzüge ausgleichen.

Kampf zu Pferde

- Ausdauerverlust durch Belastung entfällt
- Verlust wegen Behinderung durch die Rüstung bleibt
- Angriffe gegen den Reiter außer gegen Beweglichkeit mit -3
- Körperkraft für Angriffe je nach Situation +10

Der Kampf vom Pferd aus erfordert zusätzliches Training. Genaueres siehe Seite 205.

SPRUCHMAGIE

Ein Kurzüberblick - Verständnis findet man im Kapitel zur Magie (Seite 139)

SCHWIERIGKEIT

Diese ergibt sich als Produkt dieser Faktoren:

Basiswirkung

Maximale Wirkung in Elementarpunkten
 Variabilität (entfällt bei Gnomen) $+ E_{Max} - E_{Min}$

Faktor für Reichweite

Wert für maximale Weite
 Variabilität (entfällt bei Gnomen) $+ R_{Max} - R_{Min}$

R_{Max} und R_{Min} sind die Werte aus der folgenden Tabelle, die zu den entsprechenden Weiten gehören.

Ab	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT	MENTAL	CHAOS
selbst					0,9		0,9
0	1	1	1	1	1	1	1
0,5 m		1,1	1,2				
1 m	1,05	1,2	1,4	1,05	1,1		1,2
2 m	1,1	1,5	1,7	1,1	1,2		1,5
3 m	1,2	2	2	1,2	1,3	1,1	2
4 m	1,3		2,5	1,3	1,4		
5 m	1,5		3	1,4	1,6		
6 m	1,6			1,5	1,8	1,2	
7 m	1,7			1,7	2		
8 m	1,8			2			
9 m	1,9					1,4	
10 m	3						
12 m						1,7	
+1 m	+0,2	+1	+1	+0,5	+0,25	+0,1	+1

Faktor für Gebiet und Details

Basis 1
 Für maximale Reichweite + Abstand W_{Max} zu 0
 Variabilität (entfällt bei Gnomen) + Abstand W_{Max} zu W_{Min}
 Detailliertheit + Abstand W_{Max} zu D

Die Werte für W_{Max} , W_{Min} und D sind die Zahlen aus der Tabelle rechts oben, die den entsprechenden Größen bzw. den minimalen Details entsprechen.

Die größte Ausdehnung hat beim Element Licht oberhalb 1 m und die feinsten Details unter 1 dm einen Geschwindigkeitsaufschlag (vorletzte Spalte) bzw. einen zusätzlichen Verlust an Ausdauerpunkten (letzte Spalte) zur Folge.

	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT		
< 1 mm	-1	-1,5	-1	-0,4	-0,8	30	5 AP
1 mm	-0,5	-1	-0,8	-0,3	-0,4	20	3 AP
1 cm	-0,2	-0,5	-0,5	-0,2	-0,1	10	1 AP
1 dm	0	-0,2	0	-0,1	0		
0,5 m			0,5				
1 m	0,1	0	1	0	0,2		
2 m	0,2	0,2		0,1	0,4	5	1 AP
3 m	0,5	0,5		0,2	0,7	10	1 AP
4 m						1	15
6 m	1						3 AP
+ 1 m	+0,5	+0,5	+1	+0,4	+0,5	+5	+2 AP

Faktoren für besondere Ziele

Bewegte oder lebende Ziele sorgen für diese Faktoren.

	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT	MENTAL	CHAOS
bewegt	1,2	1,3	1,4	1,1	1,2	-	1,5
lebend	1,6	1,2	1,8	1,5	2		1,8

Bei Luft gilt für Untersprünge ein weiterer Faktor von 3 und die Spruchgeschwindigkeit sowie der AP-Verlust werden verdoppelt.

Bei Mentalsprüchen kommt ein Faktor hinzu, der davon abhängt, wie gut der Visionist das Ziel der Magie kennt.

sehr enger Freund	0,5	sehr gut bekannt	0,8
grob bekannt	1	unbekannt	1,2
anderes Geschlecht	1,1	anderes Volk	1,5
nicht humanoid	2		

Maximale Auffassungsgabe des Ziels : 10 (nie unter 0,5)

Faktoren für fehlende Komponenten

Dies betrifft Beschränkung auf Handbewegungen (Hand), minimale Gestik (minimal) oder Weglassen der vokalen Komponenten (stumm). Kobolde erhalten stattdessen einen Abzug auf den Wurf für Nebenwirkungen (Seite 163).

	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT	MENTAL	CHAOS
Hand	1,2	1,2	1,05	1,4	1,3	1,1	-10
minimal	1,5	1,4	1,1	1,8	1,6	1,2	-30
stumm	1,1	1,1	1,5	1,05	1,2	1,2	-20

Faktor bei mehreren Elementen

Bei zwei Elementen	1,5	Gnome 1,25
Drei Elemente	2	Gnome 1,5
Vier Elemente	3	Gnome 2

Langsame Magie

Dies muss bereits bei Entwicklung des Spruchs fest vorgesehen werden. Die Gesamtschwierigkeit wird um 50 % erhöht und auf die Runden verteilt. Das Resultat ist der Wert für die Durchführung und die Erschöpfung (siehe rechts).

Pro bereits vergangene Runde erhöht sich der Verlust durch den Spruch um 2 AP (bei Gnomen um 3 AP).

Kooperative Magie

Dies muss für den Spruch bei der Entwicklung fest vorgesehen werden. Die Schwierigkeit für Lernen und Durchführung für jeden einzelnen Magier wird wie folgt reduziert.

2 Magier	0,55	3 Magier	0,40
4 Magier	0,32	5 Magier	0,28
6 Magier	0,25	7 Magier	0,22
8 Magier	0,21	9 Magier	0,20
10 Magier	0,19	11 Magier	0,18
12 Magier	0,17		

Geschwindigkeit und der Verlust an Ausdauerpunkten werden an Hand der Gesamtwirkung bestimmt.

Lernkosten

Dies sind ist der Schwierigkeitswert in Erfahrungspunkten.

Geschwindigkeit

Die Schwierigkeit wird je nach Bewegungsanteil durch den folgenden Wert geteilt und aufgerundet (bei Gnomen x2).

	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT	MENTAL	CHAOS
Körper	: 15	: 5	: 15	: 15	: 30	: 5	: 20
Hand	: 25	: 10	: 25	: 25	: 40	: 10	: 30
minimal	: 50	: 20	: 50	: 50	: 60	: 20	: 40

Ausdauerkosten

Pro 20 angefangene Punkte an Schwierigkeit (Mentalmagie pro 30; aber zusätzliche Einschränkungen Seite 158) 1 AP

SPRUCHAUSFÜHRUNG

W100
 + Auffassungsgabe
 + evtl. eine weitere Eigenschaft aus nachfolgender Liste
 + niedrigste Elementarfertigkeit aller beteiligten Elemente
 - 10-facher Abzug evtl. verletzter beteiligter Eigenschaften

Feuer	Beweglichkeit
Wasser	Ausdauer
Erde	Körperkraft
Luft	Behändigkeit
Licht	Behändigkeit
Verstand	Psyche
Chaos	keine

Das Ergebnis muss die Schwierigkeit übertreffen:

Schwierigkeit des Spruches
 + Erschöpfung („Restschwierigkeit“ der Vorrunde : 2)*
 + 20 bei starker Ablenkung (bei kooperativer Magie +40)
 + 30 bei direkter Kampfbeteiligung (kooperativ +60)

* Erschöpfung verbleibt auch (halbierter Wert der Vorrunde), wenn kein Spruch eingesetzt wurde.

Kobolde müssen zusätzlich evtl. prüfen ob sich negative Effekte ergeben (Seite 163).



Referenz

Glossar und Index

GLOSSAR

Die Fachbegriffe von Feenlicht

A

Abwehr

In Tabellen für Waffen ein Überbegriff für Parade und Blocken (Seite 201)

Aiwa

Göttin der Erde im Singai-Glauben (Seite 189)

Alpatchon

Gott; Träger der Welt im Eslen-Glauben (Seite 187)

Angriff

W20 plus Stufe und waffenabhängigen Prozentsatz der Behändigkeit minus evtl. Abzug durch Verletzung der Behändigkeit bzw. schwer zu treffende Körperpartien (Seite 201)

AP

Ausdauerpunkte; eine Resource, die durch jede Art von Anstrengung vermindert wird und sich pro Runde um die aktuelle Ausdauer erhöht (Seite 31)

Auffassungsgabe (Auff)

Mit dem Element Verstand verbundene Charaktereigenschaft; reduziert die notwendige Erfahrung beim Lernen neuer Fertigkeiten; (Seite 37)

Ausdauer (Ausd)

Mit Wasser verbundene Charaktereigenschaft, die das Durchhaltevermögen, die Erholungsgeschwindigkeit und Wundheilung beeinflusst; (Seite 31)

Ausdauerpunkte

Maß für den Erschöpfungszustand; werden bei fast allen körperlichen, vielen geistigen Tätigkeiten sowie durch schwereres Tragen reduziert; (Seite 31)

Ausweichen

Verteidigungsart, bei der man sich komplett einem Schlag zu entziehen versucht, abhängig von der Beweglichkeit (Seite 202)

B

Begabung

Angeborene Eigenschaft einer Spielfigur, die nur zu Beginn gewählt werden kann, im Gegensatz zu Fertigkeiten (Seite 112)

Behändigkeit (Beh)

Mit Luft verbundene Charaktereigenschaft; entscheidend für Trefferchancen, Parieren und allgemeine Fingerfertigkeit (Seite 33)

Berufung

Kraft des Glaubens; bestimmt die Einflussmöglichkeiten eines tief Gläubigen auf die Elemente; einzige später „erlernbare“ Begabung (Seite 182)

Beweglichkeit (Bew)

Mit Feuer verbundene Charaktereigenschaft; entscheidend für Lauf- und Reaktionsgeschwindigkeit, Anfälligkeit für Überraschungen und Ausweichen im Kampf (Seite 35)

Beweglichkeit, effektive

Die verbleibende Beweglichkeit nach Abzügen durch Traglast und Rüstung; (Seite 35)

Bilinda

Göttin von Feuer und Liebe im Singai-Glauben (Seite 189)

Blocken

Verteidigungstechnik, bei der ein Teil des Schaden in einen Verlust an Ausdauerpunkten umgewandelt wird; abhängig von der Körperkraft (Seite 201)

Böse

Negative Seite des stofflosen Elements Gut – Böse (Seite 20)

Borgoth vom Fels

Zwergengott der Felsen und Steine, der alle Schätze im Fels versteckt hat (Seite 195)

C

Chaos

Negative Seite des „Prinzips“ Ordnung – Chaos (Seite 25)

Charaktereigenschaften

Siehe Eigenschaften

Charakterpunkte (CP)

Nach dem Erlernen von neuen Fertigkeiten werden verwendete Erfahrungspunkte in CP umgewandelt; für bestimmte Mengen an CP kann eine Eigenschaft um einen Punkt angehoben werden (Seite 47)

Chitoren

Volk insektenähnlicher Wesen mit relativ starren Denkmustern (Seite 53)

Chitorglaube

Verehrung der eigenen Ahnenreihe, vor allem der weiblichen Seite (Seite 191)

D

Delweppe

Halbling-Gott von Genuss und Fröhlichkeit (Seite 193)

Di'eskent

Gott der Wanderer im Eslen-Glauben (Seite 187)

Dolana

Eslen-Göttin von Dunkelheit und Nacht (Seite 187)

Druiden

Dem Leben tief verbundene Personen, die das Element behutsam beeinflussen können (Seite 170)

Dunkel

„Negative“ Seite des stofflosen Elements
Licht – Dunkel (Seite 22)

E

Eigenschaften

Auch Charaktereigenschaften; Werte, die grob die grundlegenden Stärken und Schwächen einer Spielfigur umschreiben: Körperkraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Behändigkeit, Auffassungsgabe, Psyche und Erscheinung (Seite 26)

Eigenschaftsgefecht

Direkter spielerischer Vergleich zwischen zwei Charakteren, manchmal auch verwendet beim Vorgehen gegen unbelebte „Gegner“; alle Seiten würfeln mit W20 + Eigenschaftswert, das höhere Ergebnis siegt

Eisenmünze (E)

Verallgemeinerte Währungseinheit zum Vergleich von Werten; Kleinmünze für Restbeträge oder Kleinkram wie einen Apfel; ca. 3 cm groß und etwas dicker; oft auch als symbolisches Bruchstück einer Kupfermünze geformt

Elementar

Große Menge Essenz eines Elements, die ein eigenes Bewusstsein entwickelt - besitzt immer die Tendenz, sich selbst zu vermehren (Seite 14)

Elemente

Alles ist ein Gemisch aus Elementen in verschiedenen Dichten und Ausprägungen. So ergibt sich die Vielfaltigkeit der Welt von Feenlicht. Ob die Welt wirklich so funktioniert, ist nicht geklärt, die Aufteilung in Elemente ist die Betrachtungsweise der Magier und dieses Regelwerks (Seite 13)

Elemente – Geistige

Verstand und Seele; Elemente, die Persönlichkeit und Kern des Seins formen (Seite 23)

Elemente – Stoffliche

Feuer, Wasser, Erde und Luft bilden die physisch erfassbare Welt (Seite 15)

Elemente – Stofflose

Gut – Böse, Licht – Dunkel und Leben – Unleben, auch zweiseitige Elemente oder Spiegelemente genannt (Seite 20)

Elfen

Volk langlebiger Wesen mit starker Bindung an Natur und Elemente; Grauelfen (Seite 67), Waldelfen (Seite 89) und Hochelfen; Verbindungen mit Menschen bringen Halbelfen hervor (Seite 71). Ausdrücklich: dies sind keine Elben!

F

Elkon

Gott des Handels im Eslen-Glauben (Seite 187)

Erde

Stoffliches Element; äußert sich als Stabilität bzw. bei Lebewesen als Körperkraft (Seite 18)

Erfahrungspunkte (EP)

Maß für neu Erlebtes und Lernfortschritt; verteilbar auf neu zu erlernende Fertigkeiten, bis deren Kosten angesammelt sind und damit beherrscht werden; Auffassungsgabe senkt diese Kosten (Seite 48)

Erscheinung (Ersch)

Mit dem Element Licht verbundene Charaktereigenschaft, bestimmt das Aussehen (Seite 41)

Erschöpfung

Erhöhung der Schwierigkeit von Spruchmagie durch zuvor ausgeführte Sprüche; Spruchschwierigkeit und verbliebene Erschöpfung der Vorrunde werden addiert und dann halbiert (Seite 142)

EP

Siehe Erfahrungspunkte

Eslen

Glaube an Alpatchon, Dolana, Silana, Paskarin, Elkon und Di'eskent (Seite 187)

Essenz

Ein Element in absolut reiner Form (Seite 14)

Ethische Einstellung

Grundlegende Ausrichtung bezüglich Gut – Böse von Spielerfiguren und anderen Wesen; gemessen in Werten von -7 bis +5 (Seite 49)

Experte

Dritter Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 11 in einer Waffe); berechtigt zum Erlernen von Expertentechniken (Seite 197)

Fähigkeiten

Oberbegriff für alle erlernten (Fertigkeiten) oder angeborenen (Begabungen) Aktionsmöglichkeiten einer Spielfigur (Seite 108)

Feenlichter

Lichterscheinungen im Großen Wald, die nur zu bestimmten Zeiten des Jahres langsam immer häufiger auftauchen und schließlich wieder alle nahezu zugleich verschwinden

Feliar

Volk zweibeiniger Wesen mit Fell und teils katzenhaften bis hundeartigen Zügen (Seite 57)

Feliarglaube

Fatalistische Weltanschauung, dass man aus dem Nichts kommt und ins Nichts geht (Seite 191)

Fertigkeit

Eine angelernte Fähigkeit, die im Lauf eines Charakterlebens im Gegensatz zu Begabungen verbessert werden kann (Seite 119)

Feuer

Äußert sich als Hitze, vor allem bei Lebewesen aber auch als Geschwindigkeit und damit als Eigenschaft Beweglichkeit (Seite 15)

Fey

Volk kleiner geflügelter Feenwesen mit starker Verbindung zur Natur und den Elementen (Seite 60)

G

Geschwindigkeit

Wert einer Waffe oder Handlung, der bei Ermittlung der Initiative zu einem W20 addiert wird; je kleiner die Summe, um so eher wirkt die entsprechende Aktion (Seite 35, 200)

Gnome

Volk kleiner rundlicher Gestalten mit scharfem Verstand und tiefem Gemeinschaftssinn (Seite 64)

Gnomenglaube

Verehrung der Gegensätze Tir und Lymitep (Seite 192)

Goldmünze (G)

Verallgemeinerte Währungseinheit zum Vergleich von Werten; für einen Normalbürger eine große Menge Geld (1-2 G entsprechen grob dem Monatslohn eines einfachen Arbeiters); entspricht 10 S; meist eher kleine Münze (1 - 2 cm und dünn)

Götter

Treten nicht persönlich in Erscheinung; spirituelle Erklärung für die Kraft des Glaubens von Priestern u.ä.; nicht beweisbar (Seite 187)

Großmeister

Fünfter und höchster Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 21 in einer Waffe); zählt als legendäre Fertigkeit und berechtigt zum Erlernen von Großmeistertechniken (Seite 197)

Gut – Böse

Stoffloses Element, das für die moralische Ausrichtung steht (Seite 20)

H

Halblinge

Volk von Kleinwüchsigen mit Hang zu Gemütlichkeit und einem tief verwurzelten Gemeinschaftssinn; ahneln vielleicht Hobbits; sind aber keine Figuren im Tolkienischen Sinne (Seite 74)

Halblingglaube

Verehrung von Delweppe und Midlinip (Seite 193)

Heilung

Natürliche Heilung: 0,1 pro aktuell vorhandenen Punkt an Ausdauer und Tag, verteilt auf verwundete Eigenschaften (Seite 32)

Hexerei

Angeborene Begabung zur Beeinflussung einiger stofflicher Elemente, Leben – Unleben oder Licht; nur in Grenzen kontrollierbar und dadurch gefährlich, aber oft auch viel intensiver als andere Magie (Seite 166)

I

Initiative

Würfelgefecht zur Ermittlung der Aktionsreihenfolge innerhalb einer Runde; W20 plus oder minus einen Wert, der durch Waffe und Technik vorgegeben wird; Aktionen mit niedrigerer Summe sind zuerst dran; Vorsprung bei gewonnener Initiative kann manche Techniken im Kampf begünstigen (Seite 200)

K

Kobolde

Volk kleiner grünhäutiger Wesen mit dunklen Hundaugen und großen Ohren; starke Affinität zum Element Chaos (Seite 77)

Koboldsglaube

Verehrung verschiedenster Geister von Orten, Pflanzen oder Objekten (Seite 193)

Körperkraft (KöK)

Mit dem Element Erde verbundene Charaktereigenschaft; Auswirkung auf Durchschlagskraft, Blocken, Tragkraft und Kraftakte (Seite 28)

Kolosse

Volk großer kräftiger Zweibeiner mit starker Anpassung an das Leben in Eis und Kälte (Seite 81)

Kolossglaube

Verehrung eines Stammesgeistes, meist ein Tiergeist oder eine Naturgewalt (Seite 194)

Kraftakt

Spezieller Einsatz der Körperkraft; für einen Erfolg entscheidet nur, ob die Körperkraft des Charakters hoch genug ist (Seite 30)

Kritische Verletzung

Verletzung, die Körperkraft, Ausdauer und evtl. Auffassungsgabe unter Null senkt (Seite 27); danach sinkt die verletzte Eigenschaft pro Runde weiter, Seelenpunkte gehen verloren (Seite 39)

Kupfermünze (K)

Verallgemeinerte Währungseinheit zum Vergleich von Werten; Preis für eine Mahlzeit oder ein einfaches alkoholisches Getränk; entspricht 10 E; ca. 3 cm groß und etwas dicker

L

Lasan

Weber der Welt; einzige Gottheit des Weberglaubens; Staatsreligion in Nondola (Seite 191)

Leben – Unleben

Schwer wissenschaftlich zu fassendes, stoffloses Element; findet sich in nahezu allem, was lebt und in seiner negativen Form in wandelnden Toten, Gift oder Krankheiten (Seite 21)

Legendäre Fertigkeiten

Bei sehr hohen Fertigkeitwerten wird ein kleiner Teil Erfahrung für deren Erhalt notwendig, dieser wird von den erhaltenen EP abgezogen und geht so vollständig verloren (Seite 47)

Licht – Dunkel

Stoffloses Element, das die Erscheinung all dessen widerspiegelt, was sichtbar ist; Farbe ist eine Ausformung dieses Elements (Seite 22)

Lisci'el

Gott von Luft und Wind im Singai-Glauben (Seite 189)

Luft

Anpassungsfähigkeit und Feingefühl, entspricht bei Lebewesen der Behändigkeit (Seite 19)

Lymitep

Gnomengott der Veränderung und der Suche nach Neuem (Seite 192)

M

Magie

Oft verwendeter Oberbegriff für alle Beeinflussungen der Elemente; auch ein postulierter Stoff, der das Gefüge der Elemente angeblich verbindet und zusammenhält (Seite 136)

Magie – Kooperative

Zusammenwirken mehrere Spruchanwender zur Erreichung stärkerer Effekte (Seite 143)

Magie – Langsame

Ansammeln eines Elements über mehrere Runden zur Verringerung der Schwierigkeit von Spruchmagie (Seite 143)

Magier

Hauptsächlich vom Volk verwendeter Begriff für Gelehrte, die die Einflussmöglichkeiten auf die stofflichen Elemente erforschen (Seite 139)

Mantulan

Gott der Magie im Singai-Glauben (Seite 189)

Meister

I) Vierter Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 16 in einer Waffe); gestattet das Erlernen von Meistertechniken (Seite 197)

II) Höchster Titel bei Handwerksfähigkeiten, muss nicht die Rolle eines formalen Meisters im Rollenspiel bedeuten (Seite 109)

Menschen

So unterschiedlich wie in der realen Welt (Seite 84)

Mentalsprüche

Sprüche, die die Beeinflussung des Verstandes zum Ziel haben (Seite 158)

Midlinip

Halblinggöttin von Ackerbau, Heim, Herd und Familie (Seite 193)

Mindestanforderung

Minimalwert zum Führen einer Waffe; entscheidend, wenn Eigenschaften im Kampf unter diesen sinken, da dann die Waffe nur noch mit Werten des Titels „untrainiert“ geführt werden kann (Seite 198)

Mrendroth, der klare Glanz

Zwergengott der Edelsteine (Seite 195)

O

Olimon

Gott der Kraft im Singai-Glauben (Seite 189)

Ordnung – Chaos

Element, das die Strukturiertheit bestimmt, verhält sich in mancher Hinsicht aber nicht wie die anderen Elemente; auch „Das Prinzip“ genannt (Seite 25)

P

Paskarin

Gott des Wachstums im Eslen-Glauben (Seite 187)

Parieren

Verteidigungsart, bei der mit der eigenen die fremde Waffe abgelenkt wird, um den Angriff unschädlich zu machen (Seite 201)

Pferdemythos

Monotheistische Verehrung von Puron Tak, dem Himmelsreiter (Seite 190)

Platinmünze (P)

Verallgemeinerte Währungseinheit zum Vergleich von Werten; meist nicht wirklich Platin, sondern dickere Golddublonne o.ä. (2 cm und etwas dicker als Goldmünzen); entspricht dem Monatslohn eines guten Handwerkers bzw. 10 G

Prinzip

Das Prinzip oder Pseudoelement Ordnung – Chaos (Seite 25)

Prüfwurf

Allgemein ein Würfeln mit eventuellen Abzügen oder Aufschlägen, um über Erfolg oder Misserfolg zu entscheiden; bei Eigenschaften ein W20 plus die entsprechende Eigenschaft, womit ein situationsbedingter Wert, die sogenannte Schwierigkeit überboten werden muss

Psyche

Mit dem Element Seele verbundene Eigenschaft; steht für geistige Stabilität und Überzeugungskraft; beeinflusst die Menge an Seelenpunkten (Seite 39)

Puron Tak

Der Himmelsreiter, einzige Gottheit im Glauben an den Pferdemythos (Seite 190)

R

Reichweite

Drei Entfernungsangaben bei Fernkampfaffen; bis zur ersten kein Abzug, bis zur zweiten -3 auf Angriff und Schaden, bis zur dritten -6 (Seite 204)

Riesen

Ein Volk extrem großer und eher einfältiger Wesen mit starkem Aggressionspotenzial (Seite 86)

Runde

Kleinster Zeitabschnitt, in dem für gewöhnlich eine Aktion möglich ist; entspricht diversen Sekunden, ist aber nicht auf einen exakten Wert festgelegt

S

Schaden

Zeitweiliger Abzug bei einer Charaktereigenschaft; meist in ganzen Punkten erwürfelt, aber als Zehntel notiert (siehe Verletzung); reduziert die Effektivität des Getroffenen; (Seite 27, 202)

Schwierigkeit

Bei einem Prüfwurf zu überbietender Wert

Schwierigkeitsgrad

Siehe Spruch-Schwierigkeitsgrad (Seite 140)

Seele

Bei den meisten Kreaturen der eigentliche Kern der Persönlichkeit, angeblich manchmal auch körperlos auftretend; Kern moralischen Empfindens (Seite 24)

Seelenpunkte

Nehmen nach schwerer Verletzung (Körperkraft, Ausdauer bzw. manchmal auch Verstand unter Null) langsam ab; Null Seelenpunkte bedeuten den unwiderruflichen Tod der Spielfigur (Seite 39)

Sigordoth, der Schmied

Zwergengott des Metalls (Seite 195)

Silana

Göttin von Licht und Tag im Eslen-Glauben (Seite 187)

Silbermünze (S)

Verallgemeinerte Währungseinheit zum Vergleich von Werten; Preis für ein Zimmer in einem soliden Gasthaus oder für einen Handwerksgegenstand; entspricht 10 K; eher kleine, schlanke Münze (2 - 3 cm)

Singai

Verehrung des Pantheons aus Aiwa, Lisci'el, Bilinda, Mantulan und Olimon (Seite 189)

Spezialist

Zweiter Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 6 in einer Waffe); berechtigt zum Lernen von Spezialistentechniken (Seite 197)

Spruch

Erforschtes Rezept bestehend aus Gesten, Lauten und Zutaten, das eine bestimmte Veränderung eines Elements verursacht; Sprüche werden von Magiern, Visionisten, Gnomen und Kobolden eingesetzt (Seite 266)

Spruch – Schwierigkeitsgrad

Wirkt sich auf die Ausdauerkosten und Erfolgschancen eines Spruches aus; errechnet sich aus entsprechenden Tabellen im Abschnitt Magie (Seite 139, 266)

Stufe

Bei Waffen der insgesamt durch Training erreichte Bonus für den Angriffswurf (Seite 197)

Subtai

Ritter mit einem strengen Kodex, die sich dem Kampf gegen Unterdrückung verschrieben haben; kämpfen mit Eisenstange und Schwert zugleich (Seite 219)

T

Tir

Gnomengott der Beständigkeit und der Beschützer der Heimat (Seite 192)

Titel

I) Bei Waffen eine Kategorie, mit der sich bestimmte Werte wie Schaden und Ausdauerkosten verändern: 0-untrainiert, 1-trainiert, 2-Spezialist, 3-Experte, 4-Meister, 5-Großmeister (Seite 197)

II) Bei Handwerksberufen eine symbolische Einteilung der Fertigkeiten: Ahnungslos, Gehilfe, Lehrling, Meister (Seite 109)

Tod

Tritt ein bei null Seelenpunkten (Seite 39)

Tragkraft

Gewichtsmenge, bei der die Laufgeschwindigkeit um 5% reduziert wird und der Verlust an AP pro Runde um einen Punkt steigt; abhängig von Volk und Körperkraft (Seite 29)

Trainiert

Erster Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 1 in einer Waffe); berechtigt zum Erlernen von Grundtechniken (Seite 197)

U

Überraschung

In einer unvorhergesehenen Situation muss mit $W20 +$ tatsächlicher Beweglichkeit (eingeschränkt durch getragenes Gewicht und Rüstung) ein vorgegebener Wert übertroffen werden oder die nächste Aktion entfällt (Seite 36)

Unleben

Negative Seite des stofflosen Elements Leben – Unleben (Seite 21)

Untrainiert

„Nullter“ Titel bei Waffenfertigkeiten; beschreibt die Möglichkeiten im Umgang mit einer Waffe ohne jede Ausbildung (Seite 197)

V

Verletzung

Eine negative Dezimalzahl, die abgerundet von allen Würfeln und Werten abgezogen wird, die mit der betroffenen Eigenschaft zusammenhängen (Seite 27)

Verstand (Vers)

Element, verkörpert Rationalität und geistige Anpassungsfähigkeit; zeigt sich bei Personen in Form der Eigenschaft Auffassungsgabe (Seite 23)

Verteidigung

Überbegriff für die drei Möglichkeiten, einem Treffer im Kampf zu entgehen oder ihn abzuschwächen: Parade, Blocken oder Ausweichen; pro bereits absolvierte Verteidigung in einer Runde -1 auf den zugehörigen Prüfwurf (Seite 201)

Visionist

Gelehrter, der sich der Beeinflussung der Elemente Licht – Dunkel bzw. manchmal auch des Elements Verstand verschrieben hat (Seite 154)

Volk

In Feenlicht der Überbegriff für die verschiedenen von Spielern verkörperbaren Kreaturen (Seite 42)

W

Waffenangriff

Angriff gegen Waffenhand oder die Waffe selbst mit recht hohen Abzügen (klein -12, mittel -10, groß -8); auch gegen ähnlich schwer zu treffende Ziele (Seite 201)

Wasser

Element; tritt in fast reiner Form als Wasser selbst auf, aber in Vermengung als Beständigkeit und damit auch als Eigenschaft Ausdauer (Seite 17)

Weberglaube

Die monotheistische Verehrung von Lasan dem Weber in Nondola (Seite 191)

Z

Zentauren

Volk von mystischen Wesen, halb Mensch, halb Pferd; ohne Seele, Kämpfer für das Gute (Seite 93)

Zentaurenglaube

Vermutlich ein extrem starker Glaube an das eigene Selbst (Seite 194)

Zwerge

Volk handwerklich sehr aktiver Zeitgenossen; oft, aber bei weitem nicht immer bärtig; entsprechen nicht einer Kopie von Gimli aus dem Herrn der Ringe (Seite 97)

Zwergenglaube

Verehrung von Borgoth, Sigordoth und Mrendroth (Seite 195)

Referenzen

