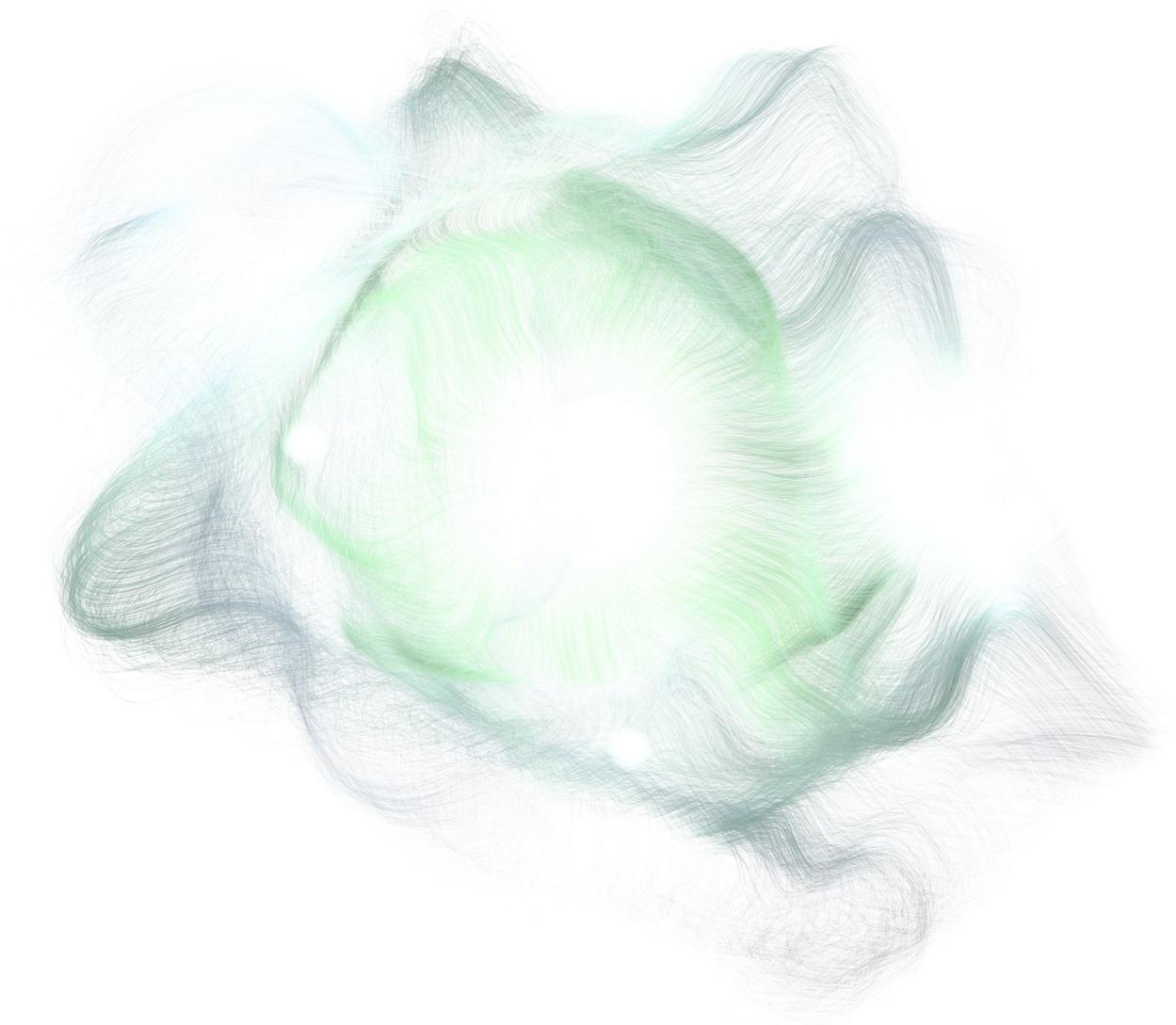


Feenlicht

EIN ROLLENSPIEL MIT CHARAKTER



SPIELREGELN

Version 1.9.1b

Autorin: Lil Gleiß

© 2018-2021 Lil Gleiß
Version 1.9.1b

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 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.

INHALT

VORBEMERKUNGEN

Einführung	5
Bedienungsanleitung	8

ELEMENTE

Allgemeines	
Stoffliche Elemente	
Feuer	13
Wasser	15
Erde	16
Luft	17
Stofflose Elemente	
Gut–Böse	18
Leben–Unleben	19
Licht–Dunkel	20
Geistige Elemente	
Verstand	21
Seele	22
Das Prinzip	23

EIGENSCHAFTEN

Allgemeines	25
Körperkraft	26
Ausdauer	29
Behändigkeit	31
Beweglichkeit	33
Auffassungsgabe	35
Psyche	37
Erscheinung	39

VÖLKER

Erstellung einer Spielfigur	41
Chitoren	51
Feljar	55
Fey	58
Gnome	62
Grauelfen	65
Halbelfen	69
Halblinge	72
Kobolde	75
Kolosse	79
Menschen	82
Riesen	84
Waldelfen	87
Zentauren	91
Zwerge	95
Beispiele für Spielfiguren	99

FÄHIGKEITEN

Vorbemerkungen	107
Lernkosten	109
Begabungen	110
Allgemeine Fertigkeiten	117
Handwerk	
Alchemie	124
Akrobatik & Gaukelei	125
Backen & Kochen	125
Bogenbau	126
Glasbearbeitung	126
Heilkunst	127
Holzbearbeitung	128
Lederbearbeitung	129
Malerei & Zeichnen	129
Metallbearbeitung	130
Musik	131
Schneiderhandwerk	132
Seefahrt	132
Steinbearbeitung	133
Tanz	133

MAGIE

Vorbemerkungen	135
Spruchmagie allgemein	
Einführung	137
Schwierigkeitsgrad	138
Langsame Magie	141
Kooperative Magie	141
Feuersprüche	142
Wassersprüche	145
Erdsprüche	147
Luftsprüche	150
Lichtsprüche	152
Mentalsprüche	156
Gnomische Magie	159
Koboldsmagie	161
Hexerei	164
Nekromantie	167
Magie der Druiden	168
Elfische Magie	171
Magie der Fey	175
Klerikale Magie	180
Priesterfertigkeiten	181
Götter	185

KAMPFTECHNIKEN

Grundlegendes	196
Kampfablauf	199
Weitere Kampftechniken	203
Waffentechniken	
Äxte	205
Armbrüste	207
Asiatisch	208
Schule des Drachen	210
Schule des Kranich	211
Schule des Lotus	212
Schule des Schakals	214
Schule der Schlange	215
Bögen	216
Eisenstange	218
Fäuste	219
Fechtwaffen	221
Holzstab	223
Kettenwaffen	225
Messer	227
Parierdolch	228
Peitsche	229
Reiterlanze	231
Ringen	232
Schilde-klein	233
Schilde-groß	234
Schleuder	236
Schwerter	237
Speere	240
Stangenwaffen	242
Stumpfe Waffen	243
Wurfwaffen	245
Zeki-Nun-Chakos	247

RÜSTUNGEN

Vorbemerkungen	250
Körperschutz	252
Kopfschutz	257
Handschuhe	259

KURZANLEITUNGEN

Charakter-Erstellung	261
Kampfablauf	262
Spruchmagie	264

GLOSSAR



Vorbemerkungen

Warnung, Einladung, Bedienungsanleitung

EINFÜHRUNG

Für wen eignet sich Feenlicht und woher kommt es

Warnung

Sie wollen in blanker Rüstung mit Schwert und Schild dem Drachen entgegentreten und die Maid vor der Bestie retten? Oder Ihre Magie kann buchstäblich die Erde erzittern lassen? Die Welt steht vor ihrem Untergang, bedroht von einem abgrundtief bösen Dunkel 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 schnell 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 eher 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 seine Wachen unbedingt dabei haben oder noch besser: schleunigst das Weite suchen.

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

Ein Zwerg, ein Wächter eines kleinen Stadtstaates, hat seit Jahren treu seiner Heimat gedient. Sklaven gehörten zu diesem Alltag einfach dazu, ebenso wie

der Handel mit ihnen. Aber dann waren da diese einfachen Leute in den Pferchen und dieser junge Kerl mit spitzen Ohren, der all diese Fragen offen stellte, die den Zwerg unbewusst schon so lange umtrieben.

Der innere Kampf, den er mit sich selbst 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 so etwas wie Vertrauen und schließlich Freundschaft zu dem jungen spirituellen Anführer der einstmals Versklavten.

Unter diversen Mühen finden die Flüchtenden schließlich 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 neu gewonnenen Freunden. Nur ein sehr geringer Anteil dieser Probleme lässt sich durch Gewalt lösen, oft ist es gerade dieser kampfproben 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 zehnjähriger Junge, sein eigenes System zu basteln, bei dem die tapferen Helden immerhin schon Lebenspunkte und vielleicht schon (genau) einen magischen Spruch beherrschen.

Die Liste der Monstrositäten ist ausgesprochen kurz, wird aber schnell mit allem möglichen 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 des Spielleiters 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 viel entscheidender war: die Orte der Handlung waren nicht mehr „irgendwo“, sondern da entstanden Länder, Geschichte, politische Beziehungen und soziale Strukturen. In der Zeit des menschlich sehr stark prägenden Zivildienstes breiteten sich dann schließlich Karten aus, entwickelten die vielen Städte eine Form, Regierung und endlich feste geografische Plätze.

Mehr und mehr forderte all dies nach einem 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 echten Charakteren, 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 verselbstständigte sich manchmal und nach den schönsten Spielabenden konnte oft keiner, der Spielleiter 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 lassen wollte. 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 fest vorgegebenen Lösungsweg gab es oft nicht (was hier und da auch zu einer frustrierenden 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 für die Spieler 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 durchgängiger Konsistenz, einem gewissermaßen „physikalischen“ Zusammenhalt zusätzlich zum geografischen, geschichtlichen und politischen. So wuchsen langsam aber sicher über all die Jahre neue Ideen (zumindest neu im Kopf des Erdenkers von Feenlicht). 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 ist denn jetzt 2012, nach etwa fünf Jahren Arbeit, Feenlicht dort, wo es vermutlich schon lange sein wollte. Die Welt hat ihre eigene Konsistenz, ihre „Realität“ ist belastbarer denn je. Die großen Wunder nur um der Spezialeffekte willen sind 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 dreißig 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 ernsten 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 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;

und natürlich all jenen, die vorher schon 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 sicherlich nicht immer die sind, die man so nennt.

Lil Gleiß, Januar 2012

2015: Dank geht an Tobit Rauch, dessen Anmerkungen manches was unklar war bereinigen halfen.

2018: Dank an Michael Barth für die Anregung und Unterstützung, so dass die Regeln nun als gedrucktes Buch erhältlich sind.

BEDIENUNGSANLEITUNG

Hinweise zum Umgang mit diesem Buch

Rollenspiel

Zu Beginn eine sehr grobe Beschreibung was Rollenspiel ist (es gibt viele 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 ganz bewusst eine Rolle ausprobiert, die dem eigenen Charakter widerspricht, bleibt freigestellt. Jeder Spieler ist eine einzelne Person in der großen weiten Welt, während der Spielleiter den gesamten Rest verkörpert, mit allem was da an Unangenehmen, Schönen oder Gefährlichen darin unterwegs sein mag.

Damit das funktionieren kann, darf auch nur der Spielleiter die Details dieser Welt kennen. So er sie nicht selbst erdacht hat, sollte demnach nur er die zugehörigen Informationen gelesen haben. Einzig dieses Handbuch steht allen Spielern offen.

Leseempfehlung

Aber wie geht man mit diesem doch nicht gar so dünnen Regelwerk denn um?

Für einen ersten Eindruck sollte jeder das Kapitel Elemente gleich im Anschluss genau lesen (keine Panik, es ist kurz). Es ist zu hoffen, dass es vermittelt, was die grundlegende Idee dahinter ist oder zumindest, was die Gelehrten dafür halten. Letztlich Gewissheit hat in dieser Beziehung nur der Spielleiter ... theoretisch zumindest.

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

Ist dies geschehen, dann sind vielleicht schon diverse Ideen aufgetaucht, was man gerne sein möchte. Im Sinne von Feenlicht ist es am besten, wenn man sich eine solche 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 von der eigenen Phantasiefigur, dann kann man diese auch in Feenlicht umsetzen.

Ist die Vorstellung konkreter geworden, dann lohnt sich ein Studium der passenden Bereiche im Handbuch und ein generelles interessiertes Herumblättern - vielleicht bringt einen das eine oder andere ja noch auf eine Idee, wie man seinen Charakter weiter verfeinern kann.

In Feenlicht werden nicht bergeweise Fachbegriffe verwendet, aber einige sind dennoch unvermeidlich. Um die Erinnerung aufzufrischen oder um einen Begriff klarzustellen ist das Glossar am Ende des Buches hoffentlich hilfreich.

Zunächst ein Beispiel, wie es nicht laufen sollte:

Mein Charakter braucht auf jeden Fall einen hohen Wert im Schwertkampf und viel Kraft, damit er richtig austeilen kann. Dann noch eine Portion Lichtmagie, damit er sich in dunklen Höhlen auch 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 die Details daneben kommen vielleicht 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 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 ein solcher Kerl 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 alles andere als dumm, wenn auch im Moment nicht all zu gebildet. Vielleicht passt die Begabung „Feine Wahrnehmung“ ganz gut 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.

Was fällt auf? Er hat sehr ähnliche Eigenschaften wie die Person im ersten Beispiel, jedoch entstehen sie aus der Überlegung zur Figur und nicht umgekehrt. Gaerin ist eine Figur, die sich entwickeln darf.

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 Handbuch zu finden ist.

Beim Zusammensuchen der Fertigkeiten wird man vermutlich noch hier und da die Charaktereigenschaften etwas 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 immer wieder dem Vater und seinen etwas starren Ansichten. Dass sich hinter der Strenge des Vaters doch Liebe versteckt, kann Gaerin noch nicht erkennen. Er läuft davon - weg von Gartasa, da ihn dort diverse Leute kennen, weiter 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 Handelstreck 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 auch 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 völlig 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 aus dem Haus will auf völlig andere Weise ... Oder man stellt fest, dass man eben nicht heran kommt und dass man die Probleme, die damit zusammenhängen, völlig anders angehen oder einfach mit ihnen 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: Sagadur) 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

Die Versionsnummern von Regeltextrn zu Feenlicht sind wie folgt aufgebaut: 1.2.11c

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 oder ähnliche Kleinigkeiten

Dritte Nummer

Korrekturen zur besseren Verständlichkeit (z.B. Einfügen von erläuternden Beispielen)

Zweite Nummer

Kleinere Anpassungen im Regelsystem ohne gravierenden Auswirkungen auf bestehende Spielrunden (z.B. Korrekturen in Tabellen)

Erste Nummer

Wenn sich ein erneutes Herunterladen durch angesammelte Kleinigkeiten definitiv lohnt (selbst die komplette Überarbeitung der Texte für das neue Layout führte nur zu V 1.7.0a nach V 1.6.6a).



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, der 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 in der Wissenschaft als Magie bezeichnet wird. Ein Terminus, der auch in der Welt von Feenlicht vom gemeinen Bürger auf der Straße ganz 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. Und selbst bei ein und dem selben Element kann die Beeinflussung je nach Lehre oder Talent sehr unterschiedlich erfolgen (dazu aber mehr im Kapitel zur Magie).

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. Diese Elementare sind je nach Element sehr unterschiedlich in ihrem Aussehen, wenn sie 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 aber 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 einen gänzlich anderen Eindruck erhält.

Die oben beschriebene Tatsache der völlig unterschiedlichen 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 unterteilen sich in die nachfolgend beschriebenen Gruppen, wobei hier nochmals daran erinnert sei, dass es sich dabei um die wissenschaftliche Betrachtung von Magiern handelt. Wie die Welt wirklich ist, weiß niemand und auch die erfahrensten Gelehrten haben schon so manche Überraschung erlebt. Man lese alles Folgende, um den „Geist“ von Feenlicht einzuatmen, nicht um ihn zu verstehen. Dies ist eine Phantasiewelt, sie wird sich nicht erklären oder vermessen lassen. Alles bleibt bei Vorstellungen und - natürlich - Phantasie.

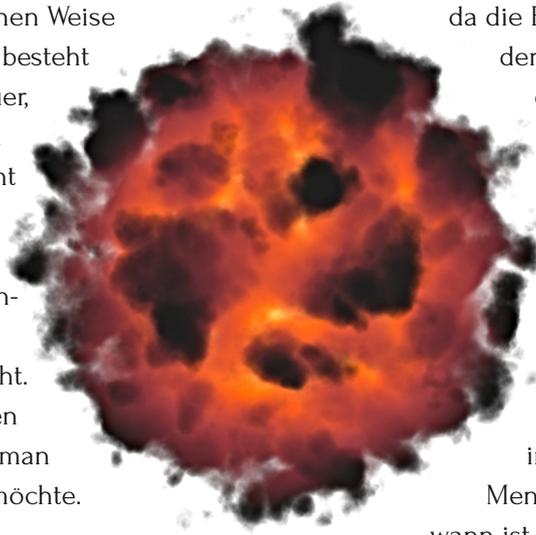
STOFFLICHE ELEMENTE

Feuer, Wasser, Erde und Luft

Elemente

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 sich diese 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.

Die nachfolgenden Beschreibungen vermitteln hoffentlich ein Gefühl für die Welt von Feenlicht. Detailliertere Erklärungen wären eher schädlich als hilfreich, so man Feenlicht seine Mystik lassen möchte.



FEUER

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

Im Allgemeinen nimmt die Temperatur eines Gegenstands im Verhältnis zur enthaltenen Menge des Elementes zu. Irgendwann ist der Anteil an Feuer im Vergleich zu den anderen Elementen zu groß und die Formen beginnen sich aufzulösen, der Gegenstand schmilzt,

Eglimma, eine Gnomin, ist gerade 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.

beginnt zu brennen oder löst sich in Asche auf. Dabei verflüchtigt sich das Element fast vollständig, indem es sich in der Umgebung verteilt.

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

Im Dunkel einer Erdhöhle ist nur undeutlich die Gestalt eines Dachses zu erspähen. Harlithoin, ein Graueelf, schließt einen Moment die Augen und tastet sich mit seinen Sinnen voran in die Dunkelheit. Ohne das Tier ausgraben zu müssen weiß er wenig später, dass es verendet ist, denn es ist nicht wärmer als seine Umgebung.

Viele Gnome, Elfen, aber auch mancher Angehörige eines anderen Volkes können bestimmte Elemente in ihrer Umgebung in besonderer 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 also 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, Personen, die instinktiv und nahezu unkontrolliert auf dieses Element zugreifen.

Aber selbst die Fähigkeiten solcher bedauernswerter Existenzen bleiben hinter den immensen magischen Wirkungen der meisten anderen 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 aber 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 dann 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 murmelte, 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.

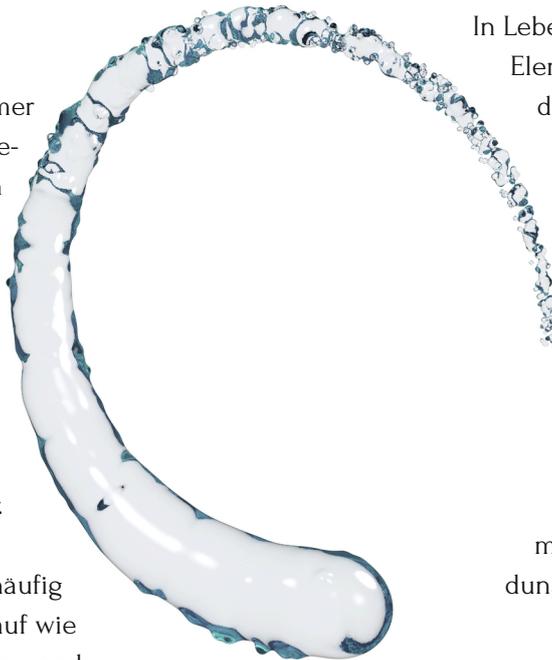
WASSER

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 momentanen Zustand dieses Elements zu verändern ist eine langwierige Angelegenheit, denn es hat immer das Bestreben, seinen Kreislauf beizubehalten. Ist eine Veränderung erst 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 gutes Stück mehr Respekt entgegen.



In Lebewesen manifestiert sich dieses Element unter anderem in Beständigkeit und Ausdauer, sowohl bei körperlichen sowie bei geistigen Tätigkeiten. Ein Zuviel dieses Elements 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 auch 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

Wer sich dieses Element wie den Inhalt eines Blumentopfes vorstellt, der liegt falsch. Hierbei handelt es sich vielmehr um eine äußerst komplexe Überlagerung verschiedenster Elemente, unter denen das Element Erde nur eine geringe Rolle spielt.

Erde ist die Stabilität und Festigkeit der Körper, in denen es steckt. Auf der anderen Seite ist ein zu hohes Maß dieses Elements oft Grund für spröde Zerbrechlichkeit, wenn es kaum 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 manifestiert sich vermutlich nicht als bewegliches Wesen, sondern als sein genaues Gegenteil.

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 irgendwo 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 leider 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 aufgebrachtten Bären haben sich der Grauelef 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, wenn 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 oft als ein einziges zusammenhängendes Gewebe vor, bei dem ein Ziehen an einer Stelle immer auch einen Effekt auf die gesamte Umgebung zur Folge hat.

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.

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 wirbelt 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 Luftholen nicht recht gelingen. Während die drei davonlaufen atmet die Frau erleichtert auf, denn viel mehr hätte sie nicht aufbieten können.

STOFFLOSE ELEMENTE

Gut-Böse, Leben-Unleben und Licht-Dunkel

Die stofflosen Elemente besitzen im Gegensatz zu den meisten anderen Elementen nicht eine Dichte, die größer oder kleiner sein kann, sondern es gibt bei ihnen 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 besonderen Ausprägung wird oft von zweiseitigen oder Spiegelementen gesprochen.

In mancher Hinsicht verhalten sich die unterschiedlichen Pole 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 bisher bei der obigen Betrachtungsweise verblieben.

Ein Spruch, der auf alle drei stofflosen Elemente immer wieder angewandt wird, ist: „Es existiert immer ein Gegengewicht.“ Hinter diesem 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 Überzeugung zweifeln lassen.

GUT - BÖSE

Die Welt von Feenlicht ist eine Phantasiewelt, in der tatsächlich ein absolutes Gutes und ein absolutes Böses existiert und sich auch manifestieren kann. Man sollte jedoch nicht die alltäglichen Handlungen eines empfindsamen Wesens mit diesem Element direkt in Verbindung bringen. Normale lebende Wesen stellen immer 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 ungefähre Richtlinie darstellen kann. Genauer zu den verschiedenen Einstellungen findet sich im Kapitel zu den Völkern.

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.

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 kaum noch Alpträume.

Ein verzweifelter Vater brachte seinen jahzornigen, 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 eigenen 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.

Elemente

LEBEN - UNLEBEN

Kein anderes Element entzieht sich einem wissenschaftlichen Begreifen so effektiv 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 aber keineswegs direkt mit dem Bösen zusammenhängen und es ist auch nicht so, dass es sich nur in halb vermoderten, aber dennoch wandernden Leichen manifestiert (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“, aber die Elfen scheinen mit dieser Auslegung wenig anfangen zu können.

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 über Jahrhunderte 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 kurz unbeaufsichtigt gelassenen Topf. Nach einigen Momenten beginnt das vergammelte Stück einige milchige Tropfen auszuschwitzen, die in den Eintopf tropfen. Mit hämischem Grinsen eilt der boshafte Kerl ins Gebüsch zurück, wobei er seine schmerzende Hand hält, die am nächsten Tag hässliche Eiterbläschen entwickeln wird.

Wie das letzte 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 mehr und denen, die das Opfer seiner Verbreitung werden sollen.

Elemente

LICHT - DUNKEL

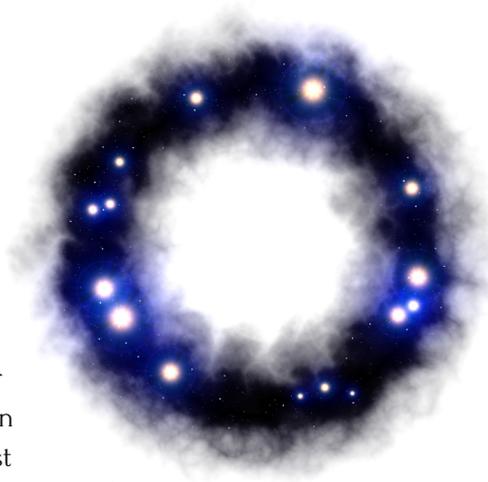
Licht ist ein Element, das ähnlich wie Luft nahezu alles erfüllt. Es ist vermutlich das einzige Element, dessen Essenz regelmäßig zu sehen ist, wenn ein Blitz zur Erde zuckt.

In dieser extremen Form entzieht es sich jeder Beeinflussung von außen, aber in allen seinen Schattierungen zwischen Licht und Dunkel ist dieses Element filigran formbar, auch wenn das Gespinnst 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 und nichts sonst. Allerdings kann auch vorhandene Materie geschickt in ihrem Aussehen verändert werden.

Viele Leute schreiben dem Element eine Verbindung zum Element Gut-Böse zu und ordnen dabei Licht dem Guten und das Dunkel dem Bösen zu. Obwohl gewisse Verbindungen tatsächlich existieren, ebenso wie zum Element Leben-Unleben, 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 recht 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 nur 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 Frisiertischchen 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 aber 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 Rindennmuster 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

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 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 deren Existenz 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 für das, was als Gut, Böse, Ordnung oder Chaos und allem voran für das, was als Seele bezeichnet wird, besitzen. Und wer einen im Glauben gefestigten Priester erlebt hat, wie er dem Schrecken entgegentritt, eben nur mit diesem Glauben als seinem Schild, 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 Brelat leise wieder in die Stadt, aus der ihn der Wächter nur eine Stunde zuvor wegen Ruhestörung hinausgeworfen hatte.

Die alte Köchin in der kleinen Taverne nahe der Akademie der visionären Künste besitzt eigentlich eine ausgeprägte Angst vor Spinnen. Es ist aber 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 einen von Kreischen begleiteten Anfall erspart.

VERSTAND

In den Beschreibungen der Gelehrten wird das Element Verstand als das beständigste aller Elemente, außer natürlich der Erde, betrachtet. Es verändert sich nur sehr 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 Glaubensrichtungen 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, sieht man einmal von der Macht eines Priesters ab, die aber nur deren Bewegung einschränkt, nicht sie zu verändern mag.

Geschichten über körperlose Seelen, die am Ort ihres Todes immer wieder auftauchen, gibt es in unüberschaubarer Zahl. Vielfach enden diese damit, 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.

DAS PRINZIP

Ordnung – Chaos

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 dieses 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 völlig 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 grnhäutigen 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 Gelehrtenmeinung. Ist dagegen die Struktur mehrfach unterbrochen und völlig durcheinander, so bildet sich Schnee oder Reif.



Elemente



Eigenschaften

Leben, Fähigkeiten und Tod eines Spielercharakters

ALLGEMEINES

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 dieser Eigenschaften entspricht mehr oder weniger direkt einem der stofflichen oder geistigen Elemente bzw. dem Element Licht.

Die Werte in den Charaktereigenschaften wirken sich oft direkt 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 zusätzlicher Bonus durch Training addiert. Liegt das Ergebnis oberhalb eines vorgegebenen Wertes, 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 ist 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.

Lebenspunkte gibt es in Feenlicht nicht und der Tod tritt nicht so abrupt ein wie ein Zähler auf Null fällt.

Im Verlauf eines Kampfes nehmen die Abzüge auf verschiedene Eigenschaften durch Verwundungen immer weiter zu. Diese führen zunächst zu Abzügen in Höhe eben dieser Verwundungen auf alle Würfe, die von der entsprechenden Eigenschaft auch erhöht werden.

Übersteigen die Verwundungen von Körperkraft, Ausdauer oder in manchen Fällen von Verstand den vollen Wert einer Spielfigur, dann ist ihr Gesundheitszustand kritisch. Die Seele beginnt den Körper zu verlassen und nur eine rechtzeitige Heilung kann das Ableben vielleicht noch verhindern. Nach einer Rettung muss sich der Verwundete von seinen schweren Verletzungen langsam erholen.

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 Kommazahl vermerkt, aber eben 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 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“.

Die einzelnen Eigenschaften werden nachfolgend erläutert. Die Sortierung folgt nicht dem Alphabet, sondern trennt zwischen den körperlichen und den geistigen Werten.

KÖRPERKRAFT

Stabilität der Erde

Dieser Wert beschreibt die rein 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. Eine etwas genauere Erklärung hierzu finden Sie bei der Beschreibung dieser Eigenschaft.

Durchschlagskraft

Bei einem erfolgreichen Angriff wird je nach Waffe der bewirkte Schaden erwürfelt und zu diesem ein bestimmter Prozentsatz der 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 ein Spezialist in seiner Waffe (genauerer hierzu im Kapitel zu den Waffen); in der Tabelle zur Streitaxt steht unter Schaden die Zeichenfolge W6 + W8 + 60 %.

Um den Schaden zu bestimmen würfelt der Spieler mit einem sechsseitigen und einem achtseitigen Würfel und zählte zu der

Summe der beiden 60 % seiner Körperkraft dazu. Im Fall von 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 verpasst der Zwerg seinem Gegner einen Schaden von 17. An den Beinen ist dieser Gegner durch eine Lederhose geschützt, die immerhin 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 und rollenspielerisch wird dies als Angriff auf einen geeigneten Körperteil umgesetzt (genauerer hierzu folgt bei der Beschreibung der Behändigkeit).

Bis auf die Psyche kann jede Eigenschaft geschädigt werden. Eine Liste bei der Eigenschaft Behändigkeit geht genauer auf die Zuordnung von Körperregionen ein, von ihr darf aber situationsbedingt abgewichen werden. Bei vielen Monstern dagegen

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 sicherlich eine Portion schwerer.

Ist dem Spieler nicht 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 geeignet ist, um die Luft aus einem Brustkorb zu quetschen (Ausdauer).

Blocken

Ein Blocken bedeutet, dass man einen Treffer in Kauf nimmt, diesen aber mit einer passenden Waffe, einem Schild oder einem (hoffentlich gepanzerten) Arm abfängt.

Der Schlag des Gegners trifft dann auf jeden Fall. Der blockende Kämpfer würfelt mit einem W20 und addiert einen gewissen Prozentsatz seiner vollen Körperkraft dazu. 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 ausdrücklich 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, es sei denn, man besitzt die Konstitution eines Nashorns.

Betrachten wir nochmals das Beispiel mit Rugnandar: Sein Gegner ist Lengor, mit einem Rundschild (Stufe : 2 + 100 %; 2 AP weniger Verlust), in das dieser die Axt donnern lässt. Dank Körperkraft 10 und Stufe 4 mit diesem Schild darf er immerhin 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, also insgesamt 21 AP.

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 Tragkraftportion an Gewicht, 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 mancherorts auch als effektive Beweglichkeit bezeichnet.

In gleicher Weise wird die Regeneration an Ausdauerpunkten (siehe Ausdauer) pro Portion an Last um einen Punkt reduziert (evtl. auch ins Negative).

Kräftigere Personen müssen dadurch bei gleicher Belastung geringere Abzüge erleiden. 100 Ge-

wichtseinheiten 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.

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 insgesamt 22 kg, was 220 Gewichtseinheiten entspricht. Dank einer Körperkraft von 12 liegt seine Tragkraft bei 42. Dieser Wert passt fünf Mal in die herumgeschleppte Belastung, 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, dann abgerundet) reduziert.

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

Der Langfinger sprintet in eine Seitengasse davon. Leonwar wirft die schwere Umhängetasche seinem 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 zusätzliche 50 % Abzug. Da bleibt nicht mehr viel Geschwindigkeit übrig.

Kraftakte

Manches Hindernis lässt sich nur mit roher Gewalt aus dem Weg räumen. Dabei wird solchen Dingen wie klemmenden Türen oder fest verschlossenen Marmeladengläsern ein gewisser Wert an Stabilität zugeordnet. Um den entsprechenden 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 dies: manche Hindernisse kann man so nicht bewältigen - es sei denn, man packt gemeinsam an (wenn es sich um größere Dinge als das Marmeladenglas handelt).

Die notwendige Zeit kann unterschiedlich ausfallen. Dabei kann der Abstand der Körperkraft vom notwendigen Wert ein sinnvolles 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 durchaus 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

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 entsprechenden Aktionen mehr möglich sind. Das kann aber schnell in eine kritische Situation münden, wenn ein Gegner weiter attackiert.

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, 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.

Der erwähnte Soldat im Vollharnisch verliert allein durch die schlechte Beweglichkeit der Rüstung 5 AP pro Runde. Die Belastung durch das Gewicht der Rüstung 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 mit einer Geschwindigkeit, die einem Zehntel der aktuellen Ausdauer des Charakters pro Tag entspricht. Körperliche Anstrengung kann diesen Effekt zumindest bei schweren Verletzungen schnell wieder zunichtemachen, 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 leider dazugehört.

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 0,1 Punkte.

BEHÄNDIGKEIT

Feingefühl der Luft

Eine ruhige Hand und geschickte Finger, aber auch Gleichgewichtssinn und allgemeines 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 Gesamtangriffswert 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.

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 mehr verfehlen kann. Umgekehrt kann es vorkommen, dass gegen die Verteidigung eines gut trainierten Feindes mit niedrigen Angriffswerten kaum ein 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 Piffe aus seiner Alarmpfeife reagieren.

Der Geck aus besseren Kreisen wehrt mühelos die Schläge des großen Bruders jener Bauerstochter 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 zum oben beschriebenen Verfahren zu einem Abzug auf den genannten Wurf kommen. Dabei ist der Vereinfachung halber jeder Charaktereigenschaft auch eine bestimmte 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 und auch die Abzüge können anders ausfallen. Aus den Abzügen kann ein Spieler damit nicht sicher auf die getroffene Eigenschaft schließen.

Stiefenschaftern

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 Verzweiflung 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 (siehe im entsprechenden Kapitel).

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

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

und damit seine Aktionsmöglichkeiten schnell ausgehen. Außerdem sinkt sein Bonus auf den Paradedwurf 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 von den Viechern, 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 Spähauftrag.

Feinmotorik und Körpergefühl

Behändigkeit geht als Bonus auf nahezu alle 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. Dort steht auch, wie die entsprechenden Grundfähigkeiten zusätzlich 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

Ein sicheres Körpergefühl ist eine Sache, Reaktions-schnelligkeit ist 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 mit sich herum trägt, sorgt für einen konstanten Abzug (siehe hierzu bei der Eigenschaft Körperkraft). Auch eine Rüstung behindert die Bewegungsfähigkeit teils deutlich. Entsprechende Abzüge sind im Kapitel zu Rüstungen zu finden.

Der Elf Lilthralgir besitzt eine Beweglichkeit von 14, aber durch Rüstung und jede Menge Kram, den er umherträgt, 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 dann 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.

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

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 erwürfelt. 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.

Feienschaftern

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.

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 % vom Ergebnis des gegnerischen Angriffswurfes.

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 damit unverletzt.

Onkar 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 auch die einzige Möglichkeit, unangenehme Effekte zu vermeiden. Wirklich effektiv ist das Ausweichen bei ausgebildeten Gegnern aber nur mit ausreichendem Training.

Ein Stinktief hebt sein Hinterteil und zielt auf die Wanderer. Während der drahtigere der beiden durch eine Hechtrolle 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.

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 bestimmter, 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 zahlreichen 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 aber 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.

Die angestrebten Ziele sollten einigermaßen im Rollenspiel begründbar sein, aber generell herrscht hier weitestgehend Freiheit. Allerdings kann nicht kurz vor einer Vergabe von Erfahrungspunkten noch schnell ein Lernziel eingeschoben werden mit der Absicht, aus den Punkten „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 spindeldürre, schwächliche Magier sicherlich nicht den Umgang mit einem Zweihandschwert erlernen kann.

Hat der Fechtkünstler aus dem vorangegangenen 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.

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.

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 Tiluna zeigt sich die hohe Auffassungsgabe in einem schnellen Verstand und der Fähigkeit, Zusammenhänge der Elemente zu analysieren. Bei einem Jungen aus der Gosse 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 für deren Verhalten vielleicht helfen. Insgesamt gilt aber hier wie anderswo: das freie Rollenspiel hat Vorrang.

„Wusstet ihr schon, dass sie in der Akademie eine neue Methode entdeckt haben, dauerhaft die Farbe von Stoffen zu ändern?“ So könnte der Versuch eines Gauners aussehen, 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 einigermaßen 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

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

In den meisten Fällen ist diese Eigenschaft ein klar 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 der eigene Glauben, 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 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 einer stabilen 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.

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

Sroggar richtet sich zu voller Größe auf und breitet die Arme aus. Ein Glühen wie von Kohlen geht von seinen Augen aus. Der Wichtigtuer, 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.

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.

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

Zumindest 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 schwer 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 Punkt abnehmen.

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

Spielerscharaktere

sicher lebensgefährlich und auch manches Gift, dass 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
Brustkorbverletzungen	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 diesen Schlag 4 Punkte, wodurch der Gesamtabzug auf die Ausdauer den Wert -12,8 erreicht, was seinen gesunden Wert von 11 Ausdauer übersteigt. Der Verlust könnte hier durchaus bei -1 liegen, denn hier 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 Einsatz starker 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 zu Beginn die Ausdauer. 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 und sich sogar verschlimmern.

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

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

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

ERSCHEINUNG

Ausformung des Lichts

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 knackigen Körperbau, jedoch ein Gesicht, das vor der Heirat mit dem Märchenprinzen besser unter einem Schleier verborgen liegen sollte. 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 mit Schnörkel an den Spitzen sein. Da giftgrüne Haut bei Kobolden als „selten“ beschrieben wird, ist hierfür 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, wie die Erscheinung. 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 zurecht gemacht hat, verliert trotz der feschen Kleidung einiges an Anziehungskraft, als er über die Fußmatte seines Hauses stolpert und in einer Dreckpfütze landet.

Eigenschaften



Völker

Phantasiewesen für eine Phantasiewelt

ERSTELLUNG EINER SPIELFIGUR

Wie man sein neues Ich in Feenlicht entwickelt

Walden

GRUNDLEGENDES

Wahl des Volkes

Jedes Volk in Feenlicht hat seine eigenen Vor- und Nachteile und es mag sogar sein, dass das eine einem anderen überlegen ist. Eine solche Überlegenheit hängt aber sehr stark von der Situation ab und ist schwer messbar. Was noch wichtiger ist: dies ist ein Rollenspiel und da sollte kein Optimierungrechnen, sondern der Wunsch nach einem ganz 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

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

Feliar

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

Fey

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

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

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

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

Halblinge

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

Kobolde

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

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

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

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

Der Natur mehr zugeneigte Elfen als ihre Vettern. Sie benötigen nicht zwingend die namengebende Landschaft, ziehen aber die Natur im weitesten Sinne als Heimat vor. Sie haben ein feines Gespür für einige der Elemente und können sie behutsam beeinflussen.

Zentauren

Mystische Gestalten, halb Pferd halb Mensch. Hauptsächlich als Beispiel gedacht, was vielleicht noch an Völkern für Spielerfiguren denkbar wäre. Sie treten uneingeschränkt für das Gute ein, bis zu Aufopferung ihrer selbst, wonach sie ohne Spuren verschwinden. Aus diesen Gründen auch für erfahrenere Spieler nur in Ausnahmefällen zu empfehlen.

Zwerge

Klein an Höhe, groß an Breite, Kraft und Masse. Aber keineswegs ein Volk von lauter axtschwingenden Kriegerern, 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 fünf Geschwistern betreiben sie eine kleine Wirtschaft, die nicht nur bei Ihresgleichen für ihr gutes 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, breitet sich in ihrem Kopf mehr und mehr aus. Schließlich wagt sie den großen Schritt und widmet sich einer Ausbildung zur Magierin. Dass sie dabei die meiste Zeit getrennt von ihrer geliebten 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 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 möchte. Dabei sollte der Spielleiter 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.



Madlennis Eltern besitzen ein kleines gemütliches Gasthaus im Halblingviertel von Tiluna. Nicht weit weg befindet sich „Halblingpark“, ein kleiner ummauerter Bereich mit vielen 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 einziger 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, mehr herauszufinden.

Alle genannten Personen versieht der Spieler natürlich 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.

EIGENSCHAFTEN

Zur Festlegung der Eigenschaften verfügt der Spieler über eine gewisse Menge an Punkten, mit denen er die Stärken und Schwächen seiner Figur ausformen kann. Die Kosten für durchschnittliche Werte sind moderat, nehmen aber für höhere Werte immer schneller zu.

Hier zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen den einzelnen Völkern, was die Minimal- und Maximalwerte der Charaktereigenschaften und auch deren Steigerung betrifft. Zu diesem Zweck gibt es jeweils eine Tabelle, die die Kosten enthält. 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.

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 für magische Fertigkeiten, den Umgang mit Waffen und auch für diverse handwerkliche Techniken und tieferes Wissen in bestimmten Gebieten finden sich in den entsprechenden Kapiteln nebst Hinweisen zu deren Umsetzung in den Regeln.

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 also immer die vollen Erfahrungspunkte für den Erhalt der gewünschten Möglichkeiten aufzubringen, so wie sie in diesen Regeln verzeichnet sind.

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 Fertigkeiten 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 die Magie der Druiden ohne eine Begabung für das Element Leben unmöglich.

Die Begabungen sind weiter unten in einem eigenen Abschnitt zusammengefasst.

In den meisten Fällen wird man einige Schwerpunkte setzen, um auch eine gewisse Effektivität zu erreichen. So nutzt es wenig, eine Ausbildung zum Priester absolviert, das Studium 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 den Charaktereigenschaften unter Auffassungsgabe 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 nach den entsprechenden Regeln ansparen. Allerdings muss die Menge der so verwendeten Erfahrungspunkte noch an anderer Stelle notiert werden, nämlich als negative Charakterpunkte (s.u.).

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). Dann hat Madlenni sicherlich einige Feuersprüche gelernt (insgesamt 700 EP), wodurch allein die Feuermagie ca. 2500 der verfügbaren 5000 EP kostet.

Dann noch eine Ausbildung zum Koch (Stufe 10 für 1700 EP) und grundlegende Kenntnisse von Küchenkräutern (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 andere Lösung gefunden werden muss.

In Feenlicht gibt es keine Charakterklassen. Die Personen denen man begegnet 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 hier nicht vollkommene Willkür entsteht.

Um den Besitzer des bescheidenen Handelspostens in einem kleinen Dorf überzeugend darstellen zu können, reichen vermutlich einige kurze Zeilen zu seinem Aussehen und seinem Charakter.

Sollte die Spielergruppe eine Person enthalten, die gerne mit schnellen Worten einen unbedarften Mann austrickst, dann könnte es sinnvoll sein, Auffassungsgabe und Psyche des Händlers vor einer Begegnung grob festzulegen.

Wenn dann sogar ein Einbruch geplant wird, muss der Spielleiter sich überlegen, ob der Händler mit einem Knüppel umgehen kann und ob sein kräftiger Sohn im Haus ist.

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 solch atemberaubende 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.

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 immer 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 ausgesprochen 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 einheimen 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 erreicht werden kann.

Spannende, bewegende oder einfach neue Erlebnisse führen zu Erfahrungspunkten. Das Rollenspiel ist dabei der zentrale Faktor. Spezielle Situationen können dazu führen, dass ein Spieler Erfahrungspunkte nur für sich oder sogar nur auf ein ganz 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 sicherlich 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 manngroßen 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 ohne Grund. 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.

ETHISCHE EINSTELLUNG

Die Unterscheidung zwischen Gut und Böse ist in der Welt von Feenlicht eines der Elemente. In nahezu allem steckt eine gewisse Menge dieses Elements 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 auch 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 wahrhaft niederträchtiger Mensch mag einem kleinen 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 Alpat-chons, 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 edlen Gesinnung aus und genießen allgemein recht großes Vertrauen.

Nachfolgend werden die verschiedenen ethischen Einstellungen kurz erläutert, auch die, welche für Spielerfiguren nicht möglich sind. 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)

Einziger Sinn und Zweck der eigenen Existenz ist es, anderen Wesen Leid zuzufügen, ihre Seele und ihren Verstand zu pervertieren. Zerstörung und Tod sind ein Genuss für ein Wesen mit dieser Einstellung. Ein Akt der Güte ist völlig undenkbar. In einem Wesen aus Fleisch und Blut ist allerdings wohl 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 pervernes 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 davon 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)

Ein Wesen mit dieser Einstellung schert sich einen Dreck um die Konsequenz seines Verhaltens für andere und arbeitet fast immer für die eigenen persönlichen Vorteile. Versprechen und Freundschaft werden nur so lange aufrecht erhalten, wie sie einem nützen. Solch eine Einstellung findet sich bei Mitgliedern einer wahllos raubenden Bande, die auch vor Mord und Vergewaltigung nicht Halt macht.

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 aber auch nicht unbedingt das eigene Leben für sie riskieren. Opportunisten, Speichellecker, Winkeladvokaten und angeblich diverse Politiker 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 für einen Charakter mit dieser Einstellung. Er 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 eine Selbstverständlichkeit, 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 beschützt fühlten. Aber nur selten können sie die Erscheinung wirklich in Worte fassen.

Die, die für das Gute eintreten, spüren oft instinktiv die Anwesenheit einer solchen Macht und Ausgeburten des Bösen werden sich meist 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 böse.

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 deutlich 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 mindestens so vielfältig wie die Völker dieser Welt und können in diesem Regelwerk nicht erschöpfend behandelt werden. Aber einen gewissen Überblick kann man sich im Kapitel zur Magie verschaffen. Bei der klerikalen Magie werden dort die häufigsten Glaubensrichtungen kurz vorgestellt.

GEWICHT

Je nach Körperstatur und Knochenbau besitzen selbst gleich große Personen ein sehr unterschiedliches Gewicht. Für eine grobe Orientierung mag die folgende kleine 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 so 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 das 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 Montasverdienst eines sehr guten Handwerkers

Zu den Völkern

Es folgen die Detailbeschreibungen der einzelnen Völker in alphabetischer Reihenfolge. Wie an vielen anderen Stellen auch handelt es sich nicht um absolute Gesetze, sondern um Leitlinien.

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

Sollte aus irgendwelchen Gründen ein Referenzwert benötigt werden, so dürften 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

Insektoide mit geradliniger Denkweise

Waldläufer

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 Aufgaben von Händen übernehmen. Diese besitzen am Ende jeweils 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 feste 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 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 langgestreckt 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 sehr ungenau, was sie zu miserablen Schützen macht.

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

Ein Waldläufer rettet bei einem Sturzregen die Chitorenspäherin Rrkt'rr 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.

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 des eigenen Schwarms Schaden zuzufügen. Sie besitzen jedoch Individualität und eigene Meinung. Einzig die Ansicht der Königin wird praktisch 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 überraschender Offenheit und Neugier, oft aber auch Unverständnis für deren Besonderlichkeiten wie beispielsweise die andauernde Partnersuche. Hat ein Chitor sich aber erst einmal eine feste Meinung gebildet, so kann er ausgesprochen stur sein. Es gibt einen Spruch, der lautet: „Eher ändert ein Drache seine erotische Ausstrahlung als ein Chitor seine Meinung.“

Chitoren besitzen ihre ganz eigene Sprache aus Klick- und Schnarrlauten, die teils durch Gerüche ergänzt wird. Sie können zwar 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 als befremdlich empfinden.

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 Räubern überfällt die monatliche Eisenlieferung der Menschen zur nächsten Stadt. Die Königin des Chitorenschwarms betrachtet das Dorf als vertrauten Schwarm und schickt den Räubern ihre besten Jäger hinterher, die mühelos der Spur folgen können und das Problem radikal und endgültig beseitigen.

Chitoren sind als Schwarm sehr wehrhaft und werden ihr Territorium im Notfall mit allen Mitteln verteidigen. Da sie im Gegensatz zu Ameisen oder 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 Geschlechtern. 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 ohne ihre kunstvollen Reliefe. Echte handwerkliche

Fertigkeiten sind bei Chitoren trotzdem nur selten zu finden.

Besonderheiten

Panzerung und Regeneration

Alle Eigenschaften sind mit einer Rüstungsabsorption von 7 durch die Körperpanzerung geschützt außer der Auffassungsgabe, bei der dieser Schutz nur 5 beträgt. 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 und wegen ihrer schlechten Sehkraft auf große Entfernungen erhalten sie einen Abzug von -5 auf alle Fernkampfangriffe sowie auf Verteidigungen gegen solche Waffen.

Allerdings sind Chitoren sehr schnell 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 der 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 Bodener-

schütterungen macht Chitoren weitestgehend sicher gegenüber heranschleichenden Gefahren. Die Schwierigkeit beim Anschleichen an einen aufmerksamen 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, dafür sind sie viel zu schwer.

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 schnell träge, wodurch sich ihre Beweglichkeit und Behändigkeit um einen Punkt pro 5° unter diesem Wert 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 Einsatz von 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

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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. Dadurch wird die eigentlich sehr moderate Oberweite akzentuiert. 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. Die meisten Feliar besitzen 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 Tatze 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 vielfach 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 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, auch 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 schnell mit ausgefahrenen Krallen, was leicht 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 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 die Wohlhabenden 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 endlich 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 ohne Waffen 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 alle Arten von Magie zu, die mit einem Erfühlen der Elemente verbunden sind. 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 genauso 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 Einsatz von 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	+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 großen 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

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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

Flesch schlägt sich seit Jahren als Glücksspieler durch und 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 und 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 für ihn herausspringt.

FEY

Geflügelte Wesen des Waldes

Fey leben in sehr enger Verbindung mit der Natur um sie herum. Große Reisen liegen ihnen fern und auch 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 nachfolgenden Beschreibungen sollten unbedingt auch die Ausführungen zur Magie der Fey im entsprechenden Kapitel 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 laggestreckte 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 zu finden wie welliges Haar.

„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.

Krause Locken dagegen treten nie auf. Da die Haare bei Fey fast ebenso schnell wachsen wie bei Menschen tragen Männer wie Frauen diese fast immer lang, flechten sie aber sehr oft in 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 Ohrläppchen 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 kleinen, von Natur aus scheuen Wesen Angst und sie schöpfen 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. 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.

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 Stammes kleben geblieben ist. Mit viel Geduld und passenden Pflanzensäften löst sie das verängstigte Geschöpf schließlich doch 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 farbige 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 von der Elfe 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 feinst gesponnene 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 eingenistet, der Kopf der kleinen Axt für das Feuerholz will einfach nicht mehr auf dem Schaft halten und diverse Kleinigkeiten sind nicht mehr auffindbar.

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 denen sie zu ihnen in der zwitschernden Sprache der kleinen Wesen spricht. Aber die Trauer darüber wird überlagert von der Freude für Zilly, deren Geist bald frei von ihrem Körper wieder fliegen kann.

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. Danaben können sie auch direkten Einfluss auf das Gefüge der Realität nehmen, indem sie die Elemente körperlich transferieren. Die Details dieser Wahrnehmung und auch die Einflussmöglichkeiten sind im Kapitel zur Magie 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 nicht viel und entziehen sich auf andere Weise einer 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 einem W3 plus 20 % der Körperkraft, in den meisten Fällen sogar darunter.

Selbst solche Miniaturwaffen benutzen Fey höchst selten, denn kriegerische Auseinandersetzungen 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.

Ein Elfenjäger wurde von einem Eber schwer 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 zufriedenen Lächeln seiner Wege.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei Einsatz von 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	-	-	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	KöK (s.o.)
Ausdauerpunkte	60 + 10 x Ausd
Fluggeschwindigkeit	12 + eff. Bew x 2
Geschwindigkeit	0 + eff. Bew
Seelenpunkte	25 + Psyche / 2



Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften zu finden.

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 weit verbreiteten 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 über großen knolligen Nasen darin. Die Färbung der Haut reicht von einem hellen Rosa bis hin zu helleren 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 Gnomes. Diese Veränderung ist keinesfalls 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 und der Bart ist auch kein Symbol von Ehre. Die Haarfarbe hält sich sehr lange und wird im Alter eher dunkler als heller. Weißes Haar ist also kein 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.

Alle Gnome können die stofflichen Elemente in ihrer Umgebung zumindest grob wahrnehmen. Dies lässt für sie die Bedeutung anderer Sinne etwas in

den Hintergrund treten und macht sie anpassungsfähig für verschiedenste Lebensräume. Häufig gibt es einen direkten Zusammenhang zwischen den Sinnen für die stofflichen Elemente und der Umgebung, in der Gnome leben.

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 in heiterer Weise eine Lehre erteilt, als einen „echten Grymilund“.

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 wirklich Zeit für bedachte Entscheidungen, was auch einmal einen menschlichen Kameraden ungeduldig werden lässt.

All dies soll nicht bedeuten, das 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, ohne dass sie ein Einstehen für die Gemeinschaft als Pflicht ansehen würden. Jeden als ein Individuum zu betrachten, das seine eigenen 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. Genaueres ist am Ende des Kapitels zur Magie bei den Glaubensrichtungen zu finden.

Im Umgang mit ihresgleichen sind Gnome sehr offen. Dabei spielen ihre Augen, die

Ein nicht ganz von Vorurteilen freier Gnomewitz geht wie folgt: Ein Mann wacht auf und sieht, dass sein Heim brennt. Ist's ein Mensch, so rettet er seine Haut. Ist's ein Halbling, so bringt er seinen Bauch in Sicherheit. Ist's ein Zwerg, so rettet er seinen Bart nach draußen. Ein Gnom nutzt seinen Verstand und rettet sich mit Haut und Haar.

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 unbekannt 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.

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.

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 hierzu ist im Kapitel zur Magie zu finden.

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 besser 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. In Schreckmomenten erhält ein Gnom einen Bonus von +2 auf einen eventuell notwendigen Prüfwurf der entscheidet, ob er überrascht ist.

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 Gnomes 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

Die Bildung hat einen hohen Stellenwert, so dass in der Gemeinschaft aufgewachsene Gnome sich mit dem Erlernen neuer Informationen leicht tun. Gnome 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 Einsatz von 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	+5	-	-5	-5	+5	-	-
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 + KöK
Ausdauerpunkte	120 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	2 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	20 + Psyche / 2

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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 seinen Weg in das Gnomendorf nahe des Wasserfalls gefunden. Obwohl er auch den größten Gnom um mindestens dessen Körpergröße überragt, begegnen die Einwohner dem Hünen zwar vorsichtig, aber nicht unfreundlich. Als der riesenhafte Jäger aber 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, als würde sein Körper schwer wie Blei, 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

Waldelfen

Erscheinungsbild

Im Gegensatz zu ihren Verwandten, den Waldelfen, besitzen Grauelfen eine körperliche Gestalt, die der von Menschen recht ähnlich ist. Ein all zu kräftiger Körperbau ist aber auch bei ihnen eher selten. Die Frauen unterscheiden sich von den Männer nur wenig in ihrer Größe, die im Schnitt nur knapp unter der von menschlichen Männern liegt.

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

Die Haut ist hell, meist elfenbeinfarben. Falten zeigen sich nur langsam und Narben verblassen im Laufe der Jahre vollständig. 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 lichtem Braun über Gold bis hin zu Weiß oder Grau und sind fast immer glatt.

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

Wesen

Grauelfen sind zwar vom Wesen her meist ernsthaft und wirken dadurch bisweilen fast arrogant, aber dahinter verbirgt sich eine wohlwollende Anteilnahme an allem, was um sie herum geschieht.

Die Angehörigen dieses Volkes besitzen zwar 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 meist ihre bevorzugte Vorgehensweise, die sich aus ihrer wesentlich

längeren Lebensspanne von bis zu 1500 Jahren ergibt. Es gibt aber auch Situationen, in denen ein Grauelelf zu drastischeren Mitteln greift.

Grauelfen sind dafür bekannt, dass sie mutig dem Bösen entgentreten und werden bisweilen in Märchen anderer Völker recht verklärt dargestellt. Vielleicht auch deshalb flößt so manchem kleineren Übeltäter allein die Anwesenheit eines selbstbewussten Grauelfen 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 daran zu erinnern, aber es liegt nur 153 Jahre zurück, als uns in gleicher Weise geholfen wurde wie nun unsere Nachbarn Hilfe benötigen - inihar len belihar - Geben ohne zu nehmen.“

Alle Elfen sind eher dem Guten zugetan - Lüge und Hinterlist widerstrebt ihnen zutiefst. Dies macht ein Zusammenleben mit einem durchsetzungsstarken Grauelfen nicht immer einfach. Aber 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 Verstehen und die Sorge um nahestehende Personen. Dass auch Grauelfen 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 Mann, einem Menschen, verabschieden musste.

Dieses 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

„Was sollte mich davon abhalten, der Kleinen die Kehle aufzuschlitzen, Spitzohr?“ Der Fettwanst 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, als 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 er ruhig um die nächste Ecke gebogen ist, 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 bedauernden Seufzer. „Dein Leben wiegt mehr als die Wahrheit!“

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 in Klang und Betonung 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 sie erfassen das Wesen eines Anderen nicht 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 im entsprechenden Kapitel ist bei diesem Volk Pflichtlektüre, denn alle Elfen besitzen diese Fähigkeit.

Feine Sinne

Grauelfen sehen fast mit der Schärfe eines Greifvogels und nehmen auch im Zwielflicht 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 etwas feiner ausgeprägt. All die feineren Sinne sorgen dafür, dass Elfen von allem Lauten und Grellem 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 erwünscht ist.

Rüstungen

Schwere Rüstung zu tragen läge zwar durchaus 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 starken Ansammlung des Elementes Erde direkt auf dem Körper. Grauelfen, die ohne Probleme Rüstung tragen, besitzen meist nur ein sehr 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 andererseits 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 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 deutlich mehr Sorgfalt.

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.

Der bärtige Mann verneigt sich vor dem Elfen. „Meister Alatherail, ich bitte euch, mir einen Bogen zu bauen, damit ich mit ihm die Feinde all dessen, was rechtschaffen ist, niederstrecken kann.“ Der Elf betrachtet den kräftigen 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 eine Weile brauchen bis er versteht, dass dies eine aus Sicht des Elfen sehr deutliche Absage war.

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei Einsatz von 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	+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	50	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

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften zu finden.

Eine ethische Einstellung von -1 ist bei Grauelven extrem selten und -2 oder geringer schlicht unmöglich.

Ein Grauelv 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

Ein Mensch mag der Schönheit und der Sanftheit einer Waldelfe erliegen und sie seine Gefühle erwidern, wenn sie diese fast schon körperlich wahrnimmt. Ebenso kommt es vor, dass die ruhige seelische Kraft eines Grauelfen für eine Menschenfrau anziehend wirkt und er sich berufen fühlt, ihr Schutz und Geborgenheit zu bieten. Dies sind zwar die häufigsten Verbindungen zwischen Elfen und Menschen, aber auch andere kommen vor.

Erscheinungsbild

Die Kinder, die einer solchen Verbindung 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 Menschendorfes. Es kann aber auch sein, dass er innerlich wie äußerlich kein Zuhause findet, von einer oder beiden

Seiten nicht angenommen wird und nie seine eigene Identität finden kann.

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 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

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 eindeutiger 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.

sanfte Verbindung zu den Elementen um sie herum sorgen dafür, dass sie selten böartige Neigungen entwickeln. Aber die Tendenz sich gegen bestehende Regeln zu wehren ist bei ihnen vergleichsweise häufig.

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 nachzulesen.

Feine Sinne

Die Sinne eines Halbelfen sind bei weitem nicht so scharf wie die eines Elfen, 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 auch 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 Einsatz von 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 angegebenen 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 rechnerischen 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

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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 auf den Stufen des kleinen Tempels gelegen und 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 so ein 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 und Gefahren. 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 Halblinge 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 aber wagen, ihre Gemeinschaft zu bedrohen, dann dürfte die Heftigkeit einer Gegenreaktion auch deutlich 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 Langbeinern 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, die ohnehin viel zu dünn sind. 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 schwuppdich 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 ihn wie ein respektables Langsword und ein normales Langsword kann auch ein kräftiger Halbling nur zweihändig einsetzen.

Handwerksberufe

Halblinge, die in einer typischen Gemeinschaft aufgewachsen sind, haben vielerlei handwerkliche Tätigkeiten tagtäglich beobachtet und besitzen daher meist schon grundlegende Kenntnisse. Beim Erlernen solcher Fähigkeiten 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 andere 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 und 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 Einsatz von 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	+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 + KöK
Ausdauerpunkte	120 + 10 * Ausd
Geschwindigkeit	12 + eff. Bew · 2
Seelenpunkte	17 + Psyche / 2

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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 Braunwühlers 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. Aber ohne dass er 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 auf dem Tisch und nicht einen Moment in dieser schweren Zeit ist seine gute Nelli völlig allein. Alle miteinander holen sie die tief in der Seele verwundete Frau ins Leben zurück: Nachbarn, Verwandte, Kinder und Alte.

KOBOLDE

Kleine grüne Geschöpfe mit Nischendasein



Erscheinungsbild

Kobolde überragen nur selten eine Höhe von einem halben Meter. Ein eher zierlicher Körper trägt einen runden, im Vergleich zum Körper recht großer Kopf, an dem seitlich die schlackernden Ohren sitzen. Diese sind meist ebenso 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 nach unten oder vorne klappen.

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 Zähnchen.

Auch die Hautfarbe von Kobolden könnte den Knuddelreflex bei kleinen Mädchen anderer Völker 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“, wenn er beispielsweise verlegen ist.

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 Dachhöhlen und andere wiederum haben sich mühsam einen alten Baum ausgehöhlt.

Im alten Hühnerhaus hinten auf dem Hof hausen diverse kleine grüne Gestalten. Bisher hat das niemanden gestört, aber in letzter 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 Wäldchen nieder.

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 schlicht morsch um sie herum zusammenbricht, so nehmen sie das meist gelassen, denn es wird sich schon eine neue Bleibe finden - Chaos gehört zum Leben eines Kobolds.

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

Bei aller berechtigter Kritik sollte klargestellt
werden, dass Kobolde mitnichten nur aus kindli-
chem 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 weitest-
gehend vernünftig um, ist hier doch eine
Täuschung mittels Kindchenschemas wenig
Erfolg versprechend. Außerdem ist trotz
alles angeborenen Humors das Leben vieler
Koboldsfamilien alles andere als einfach.

Nur weil man Nischen findet, in denen man existie-
ren kann, fällt einem die notwendige Nahrung nicht
von selbst in die Hände. Oft führen Kobolde notge-
drungen 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 Ko-
bolden Vertreter mit einer bössartigen Einstellung.
Zugehörige Geschichten, in denen eine ganze
Familie durch nur einen perfide operierenden
grünen Quälgeist in den Wahnsinn oder doch zu-
mindest 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,
beherzt eingreifender
Untermieter eine Kata-
strophe verhindert.

Die Lebenserwartung
der grünen Kerlchen
schwankt je nach Le-
bensumständen
beträchtlich. Kaum jeder
zweite Kobold stirbt an
Altersschwäche. Selbst
bei einem Leben ohne
die Mühen einer Ran-
dexistenz werden
Kobolde bestenfalls
siebzig bis achtzig Jahre
alt.

Grixlill ist eine passionierte Anglerin. Daran
wäre rein gar nichts auszusetzen, wenn ihre
Beute nicht immer die Würstchen und Käse-
stückchen vom Esstisch der Bürgerfamilie
wären und wenn ihr Stammpfad dabei nicht
der Leuchter über dem Esstisch wäre. Aber
die Herrin des Hauses hat jeden Vertrei-
bungsversuch aufgeben müssen, denn
Grixlill hat sich mit ihren großen schwarzen
Augen tief in das Herz ihrer Tochter einge-
brannt. Und dann war da der Tag, an dem
das Haus brannte und die Eltern fort waren.
Hätte an diesem Tag nicht die kleine Kobold-
dame 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 gepolster-
ten 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.

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. Genaueres ist im Abschnitt zur Magie nachzulesen.

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 kleinen 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 Prüfwurf.

Mit dem Schleichen haben es Kobolde dagegen nicht all zu sehr, wobei sich hier geringe Größe und die Tendenz zu Unvorsichtigkeiten in etwa 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, das sie mit ihren kleinen 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 auch 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 erspäht. 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 sämtlichen Inhalt ausräumte), war das ja noch zu ertragen, aber das ständige Geplapper zehrt selbst an der größten Geduld. Und dann schmuggelte 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 angeschimmelteres 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 Einsatz von 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	+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 + KöK
Ausdauerpunkte	90 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	9 + eff. Bew
Seelenpunkte	10 + Psyche / 2

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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

Kolosse

Erscheinungsbild

Die Körpergröße von Kolossen bewegt sich in einem Bereich von knapp zwei bis fast zweieinhalb Metern, wobei die Frauen nur geringfügig kleiner sind. Trotz ihrer Größe sind Kolosse alles andere als schwerfällig. Die deutlich hervortretenden Muskeln und Sehnen verleihen ihnen Reaktionsschnelligkeit und Laufgeschwindigkeit.

Der Kopf ist kantig und oft nur von einem sehr 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 fast schon schneeweiße Färbung. Besonders dick, oft sogar schon schuppig fällt die Haut auf den Hand- und Fingerrücken aus.

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

Die Füße von Kolossen fallen selbst für Personen 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 für sie selbst bis auf etwa 20°C absinken, aber auch bis auf 40°C ansteigen. Dadurch erleben sie extreme Kälte als um bis zu 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 dennoch, da ihr größerer Körper die Wärme bei Anstrengung nur schwer wieder los wird.

Wesen

Sich selbst würde ein Vertreter dieses Volkes nie als Koloss bezeichnen. 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 der Individuen sehr eng ist. Verbindungen zwischen den Stämmen sind eher lose,

wenn auch selten kriegerischer Natur.

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

Kur'tar 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 sind. 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.

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

Andere Völker begegnen Kolossen mit einer guten 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 Handschütteln die Hand brechen kann?

Umgekehrt sorgt bei einem Koloss in der Fremde der tief verwurzelte Gemeinschaftssinn oft für einen Beschützerinstinkt gegenüber seinen so 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 wenig ernst nehmen. Ihnen ist klar, dass dieser eine Beilegung im Wettkampf verlieren würde. Dennoch werden sie den Zweikampf meiden, denn unweigerlich wahren schwere Verletzungen des „Kleinen“ die Folge.

„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 automatisch, 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: „Argument hat Gewicht“, grollt er leise und befördert einen Fellbeutel 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 ohne zu zögern und hält seinen Freund sogar davon ab, darüber zu diskutieren.

Nicht immer wird ein Angehöriger eines anderen Volkes diese Sichtweise verstehen können. Oft wird er 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.

Besonderheiten

Waffen

Ein Koloss kann zweihändigen Waffen auch einhändig einsetzen, wenn seine Körperkraft mindestens vier 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 Schutz durch Rüstung. Vor allem 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 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 Bedarf 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 Einsatz von 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	42 + KöK
Ausdauerpunkte	110 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	9 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	12 + Psyche / 2

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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.

	KÖK	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	-	-	-	-	-	-

„Sebarru, du bist vom Stamm, warum schützt du ihn?“ Xa'rok'aton betrachtet die Kolossfrau vor sich entgeistert. Sebarru 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 fremden 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 überlegen und 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 wie sie. 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 etwas seltene 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 davon sind dann doch mit Aufschlägen zu versehen oder man muss den Spielleiter bitten, einen passenden Ahnen zu erlauben, von dem die hellen Haare oder der eher zierliche Wuchs stammen könnte. 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 etwas öfter auf Menschen mit helleren Haaren und bläulichem 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.

Und ebenso das Reitervolk der Teskeram im Südosten des Großmagierreiches ist eher kleinwüchsig. 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 hin zu dunklen kupfernen Tönungen.

Großgewachsene Menschen findet man eher nach Westen, im Matriarchat und den Grafschaften im Norden davon, aber auch im Königreich 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 in der Welt von Feenlicht selten an, so lange man sich nicht weit auf See hinaus begibt in das ferne Eskaladin oder weit in den Süden, wenn die Geschichten stimmen.

Noch seltener als einen Einwohner des Inselkönigreiches trifft man Menschen an, die ein eher asiatisches Äußeres besitzen. Vielen Menschen in den Gebieten, in denen unsere Geschichten spielen, ist nicht einmal bekannt, dass es sie gibt.

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 der 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.

	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

Eigenschaften und Fähigkeiten

Es dürfen 300 Punkte verteilt werden. Ein Durchschnittsvertreter ergäbe sich bei Einsatz von 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

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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.

RIESEN

Wahre Größe ohne viel Verstand

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

Erscheinung

Riesen besitzen einen gedrunghenen 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 Angehörige dieses Volkes, 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.

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 Hauern herausfordernd nach vorne, als ihn der Hirte halb fassungslos, halb wütend 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 trottet einfach davon, ohne sich weiter um den kleinen wütenden Mann da auf der Wiese zu kümmern.

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.

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 immer der großen Verantwortung bewusst sein, die dies bedeutet, denn 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, eher begrenzt ist. Kombiniert mit der Sturheit nach einmal gefassten Entscheidungen kann auch für den Freund eines Riesen schnell ein buchstäblich 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 bösartigen Einstellung eine gewisse Hinterlist und Tücke entwickeln und sind dann in der Lage, einen ganzen Landstrich in Angst 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 gehobelt 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 extragroßer 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 Einsatz von 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	70 + KöK
Ausdauerpunkte	150 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	10 + eff. Bew x 3
Seelenpunkte	8 + Psyche / 2

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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.

	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	-	20	80	50	280	140	60
11	-	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	-	-	-	-	-	-

„Na, hier haben wir aber was hübsches, nicht wahr?“ Der Anführer der Banditen streicht der Händlerstochter über die Wange. Die junge Frau steht nur zitternd da, während er sich mit seinen schmutzigen Fingern an ihrem Kleid zu schaffen macht. Da erklingt leise grollend eine Stimme aus einem der nahen Bäume: „Du lässt sofort Finger!“

Mit einer Hand packt der Kerl die Frau am Oberarm und nagelt sie so am Wagen fest, während er mit der anderen seinen alten Sabel zieht und in die Nacht hinter sich starrt. „Und warum?“, 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 wahre 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 der Frau zu, aber auch diese schrickt vor ihm zurück und verkriecht sich zitternd unter dem Wagen. Smorkot seufzt sehr tief, zieht sich aber langsam rückwärts von ihr zurück, die Straße entlang, wo sie sehen kann, wie er sich weiter entfernt. Die junge Frau schläft irgendwann völlig erschöpft ein. Als sie erwacht, hat jemand die Leichen ihres Vaters und ihres Onkels auf den Wagen gelegt. Von den Räubern sieht sie nichts mehr auf ihrem Weg zurück in die Stadt, aber ab und an meint sie, im Wald unweit der Straße den Schemen einer imposanten Gestalt zu erahnen.

Völker

WALDELFFEN

Verbundenheit mit der Natur

Elfen

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 in allem, was sie tun, zu genüge aus.

Neben der ansprechenden körperlichen Erscheinung sorgen weiche Gesichtszüge mit den mandelförmigen, relativ 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.

Die Haut von Waldelfen besitzt einen etwas helleren, eher rosigen Farbton als die von Menschen und Narben verblassen binnen weniger Jahre. Im Gegensatz zu Grauelfen erscheinen Waldelfen

durchgängig jung, ganz unabhängig davon, ob sie gerade 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 hinausragen. Unter Elfen wird dies aber nicht unbedingt als Schönheitsmerkmal angesehen.

Wesen

Ihre tiefe Verbundenheit zum Element Leben sorgt dafür, dass Waldelfen ihrem Namen entsprechend Gegenden mit üppiger Vegetation bevorzugen. Aggressivität und körperliche Gewalt ist für sie fast immer das allerletzte Mittel, um einen Konflikt zu lösen,

und so ziehen sich viele weit in die Wälder zurück, wenn andere Völker das Land in ihrem eigenen Sinne erobern.

Grinal macht sich auf Entdeckungstour zwischen den riesigen Bäumen. Im Schatten einer großen Wurzel erblickt er eine zierliche Person, anscheinend ein 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 Zwielficht 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 nicht anhehren, 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.

Dabei sind Waldelfen alles andere als primitiv. Wer sich das langlebigste Volk als baumumarmende naive Idealisten vorstellt, die halb nackt durch den Wald springen, liegt vollkommen falsch. Waldelfen besitzen Orte der Lehre und der Zusammenkunft, man erzählt von ganzen 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, die bei Waldelfen niemals unter 0 liegt und auch diesen Wert nur selten annimmt. 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 etwas andere Bedeutung geben oder vorhandene Worte mit einander ver-

wachsen lassen um für eine neue Situation eine passende Beschreibung zu finden. Dies macht das Erlernen des Elfischen für andere Völker schwierig. Selbst wenn sie die Wörter in Klang und Betonung 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: „Vater der 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 sie erfassen das Wesen eines Anderen nicht 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.

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 unstedt 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 Schritt 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 im entsprechenden Kapitel ist bei diesem Volk Pflichtlektüre, denn alle Elfen besitzen diese Fähigkeit.

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 ihre 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 andererseits 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 machen, was Härte oder Schärfe betrifft.

Lernen

Elfen haben weit mehr Zeit zum Lernen als jedes 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 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 Einsatz von 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	Wert +3
Frauen	+15	+10	-5	-	-5	-10		
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 sind:

Tragkraft	26 + KöK
Ausdauerpunkte	90 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	5 + eff. Bew x 2
Seelenpunkte	35 + Psyche / 2

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften zu finden.

Eine ethische Einstellung unter 0 kommt bei Waldelfen nie vor und auch 0 selbst ist eher selten.

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 Teilen des Lebens, die das eure zu früh beenden wollen.“

Und 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 sollen an dieser Stelle als Beispiel dafür dienen, wie seltsam die 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.

Dass Zentauren sich nicht für einen ersten Kontakt mit dem Rollenspiel eignen, dürften die nachfolgenden Beschreibungen klar stellen.

Erscheinung

Zentauren besitzen den Körper eines kräftigen Schlachtrösses, 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 immer der Färbung des Pferdekörpers, der meist dichte Bart ebenso. Weitere Körperbehaarung fehlt dem menschlichen Teil vollständig.

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 Fabelwe-

sens 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 mögliche Lebensalter von Zentauren haben schon manche Gelehrte heftig gestritten. Am ehrlichsten wäre wohl zuzugeben, dass man nicht die geringste Ahnung hat, in welchen Bereichen die Lebenserwartung liegt.

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 kurzen 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.

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 überhöht werden.

Zentauren durchlaufen keine Jugend, sondern existieren einfach, wobei niemand weiß, wo und wie sie

auftauchen. Sie besitzen kein tieferes Gefühl der Verbundenheit zu anderen Individuen ihres Volkes. Diesen und dem gemeinsamen 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 auf andere 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 unüberlegt 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 aber sicherlich keine einfachen Reisebegleiter dar, denn auch im Kleinen streben sie immer nach Perfektion und weisen somit auch einen guten Freund deutlich 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 nahezu 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.

Korian und Nelheine gehen links und rechts neben ihrem großen, vierbeinigen Freund durch das Tor in der Palisadenwand. Jubel und Hochrufe begleiten das Trio auf ihrem Weg zum Tempel, wo der Priester bereits auf sie wartet. „Warum solch ein 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 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 grüblerisch zu Boden, während der Zentaur zusammenzuckt, 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, schnippst 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, aber ...“ 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 Geste der Verbundenheit.

Auf Grund ihrer Seltenheit sind Zentauren immer ein einprägsames Ereignis. Sie selbst schätzen aber den Trubel, der dabei um sie gemacht wird wenig. Zum Glück ist ihnen auch jede Art von Heimlichkeit zuwider, denn für einen unauffälligen Einsatz gegen die Horden des Bösen gibt es nichts Ungeeigneteres als einen Zentauren.

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.

Klettern, Schleichen und Verstecken

Wenn man den Leib eines Schlachtrösses 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 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 Einsatz von 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
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	0	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 + KöK
Ausdauerpunkte	160 + 10 x Ausd
Geschwindigkeit	15 + eff. Bew x 3
Seelenpunkte	Psyche / 2

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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.

ZWERGE

Raubeinigkeit mit dem gewissen Charme



Erscheinung

Zwerge erreichen eine Körpergröße zwischen knapp über einem und 1,4 Metern. Ihre Schultern erreichen eine Breite von bis zu einem Meter, 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 erstaunlich schnell und lange vorantreiben.

Die Formel zum Abschätzen des Gewichtes sieht für Zwerge wie folgt aus: (Größe in m)³ mal 50

Die Augen sind vollkommen einfarbig, es gibt weder Iris noch Pupille. Allein diese Tatsache macht es schwer, die Stimmung eines Zwerges klar zu erkennen oder festzustellen, wohin er gerade sieht. Außerdem wirken kräftig gefärbte 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 Smaragdzwerg, Rubinzwerg und Amethystzwerg, ja sogar Diamantzwerg 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 Diamantzwerg oft von Geburt an graues oder weißes Haar und helle Haut, während Rubinzwerg eher rosige Haut und rötliche Haare besitzen. 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 stark wie bei Menschen. Tendenziell liegen die Augen etwas tiefer. Die Wangenknochen treten weiter hervor und sind massiver. Falten graben sich schon früh und relativ breit in die Gesichter, die Nasen sind etwas größer als bei Menschen.

Zwerge besitzen knapp doppelt so viele, dafür aber schmalere und dickere Zähne als Menschen. Dank

kräftiger Kiefer können sie damit eigentlich alles zermahlen, tun sich aber beim Abbeißen von zähen Speisen schwerer, was in Kombination mit einem Bart als Serviettensatz vermutlich zum Ruf der schlechten Tischmanieren dieses Volkes beiträgt.

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 Söldner klopft 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.

Wesen

Nicht jeder Zwerg ist ein grummeliges 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 in der Minderzahl.

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. Etwas mehr hierzu ist am Ende des Kapitels zur Magie zu finden.

Tief gehende Gefühle zeigen Zwerge selten offen, sondern verbergen sie hinter einer Maske aus Gleichgültigkeit oder hinter ihrem brummeligen Auftreten. Während Zwerge untereinander sehr wohl verstehen, die Gefühle ihres Gegenüber zu deuten, wird die sprichwörtliche zwergische Einsilbigkeit bei Angehörigen anderer Völker oft missverstanden.

Zwerge sind obendrein oft Bewohner gefährlicher und rauer Gegenden, was sie zu einem ausgespro-

chen 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, der Bezeichnung „schwaches Geschlecht“ zu

genügen, zum anderen fällt der Sexualtrieb bei Zwergen deutlich schwächer aus als bei anderen Völkern.

Zwerge leben fast immer strikt monogam, aber eine Frau wechselt im Verlauf ihres Lebens durchaus auch mal den Lebenspartner. 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.

„Noch einen Schritt näher und die Kleine lebt nicht mehr!“ Der grobschlächtige Kerl funkelt die verschreckte Gemeinde böse an. „Ihr werdet uns jetzt ziehen lassen, genau so, wie ich es gesagt habe!“ Hier und da hört man ein ängstliches 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 körnchenweise 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 verziehen, 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 größeren Halbelfenfreund wirklich bewusst, dass Bibrog tief in seinem Inneren mindestens so viel Angst hatte wie er selbst.

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 genauso 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 können, was ihnen zum einen die Orientierung noch 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, deutlich 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 Ratsschlag 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 Bälger 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 Einsatz von 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	-	-	-	-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

Genauere Informationen zu diesen Werten sind im Kapitel zu den Eigenschaften 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



Ein Sänger auf Reisen

Tanaquim hat es faustdick hinter den Ohren und er hat schon manches auf seinen Reisen 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 edleres Publikum geeignet, aber das würde nicht auf seine Possen hereinfallen.

Tanaquim

Mensch (Großmagierreich)

Alter: 43

Ethische Einstellung: neutral (0)

Gutaussehend mit leichtem Bauch, begnadeter 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 die musikalischen Fähigkeiten investiert. Da Tanaquims Wesen und vor allem auch sein Auskommen an diese Fähigkeiten geknüpft ist, ist das sicher sinnvoll. Die Gauklertricks beschränken sich sehr 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 nicht mehr als einen blassen winzigen Lichtpunkt an einer festen Stelle,

aber in wählbarer Farbe. Wissen über die Gegenden, die er bereits bereist hat, muss der Spieler des gewitzten Sängers nicht extra bezahlen. Aber Tanaquim soll auch darüber hinaus schon so manches gehört haben, deshalb wurde in passende, eher allgemein gehaltene 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 verdingen. 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 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. Lederkl.	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 wurde auch ein wenig in passende Wissensgebiete investiert.

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 schließlich tatsächlich geschafft. Als er seine Abschlussdokumente in Händen hält, will aber kein Triumphgefühl 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 Gesellensstelle fordert. Traurig blickt er auf die letzten paar Kupferstücke, dann ratlos auf den großen Platz.

Flarin Beckpfeiffer

Mensch

Alter: 23

Ethische Einstellung: hilfsbereit (1)

Bleiche Haut, leichte Ringe unter den Augen, die Mundwinkel meist nach unten hängend. Flarin ist nicht die imposante Gestalt, die Wissen und Weisheit ausstrahlt. Es wird Geduld brauchen, um in dem jungen Absolventen wieder Selbstvertrauen und Lebensmut zu wecken.

Eigenschaften

Körperkraft	12 (50)
Ausdauer	11 (50)
Behändigkeit	11 (40)
Beweglichkeit	10 (35)
Auffassungsgabe	16 (100)
Psyche	6 (25)
Erscheinung	10 (0)

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.

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

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. Dort würde man sie in ihren Alltagskleidern und mit dem hoch gesteckten 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 Lachfältchen 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

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 Hinzugelerntes würden streng betrachtet durch die Auffassungsgabe reduziert. Zwecks Übersicht wurde darauf verzichtet.

Ein Glaubensritter

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 und darüber hinaus 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 verweichlichten Geschwister.

Zweifellos tut er viel Gutes, aber sein Fanatismus ist auch für die „Schwachen“, denen er hilft, nicht leicht zu ertragen.

Dewaron Pengraia

Mensch

Alter: 29

Ethische Einstellung: egoistisch (-1)

Kurzes blondes Haar, breite Schultern, gepflegte Rüstung und Waffen, Dewaron ist eine beindruckende 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 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 bösartigen Kerl eine Überraschung bereiten, wenn der ruhige Priester sich plötzlich als formidabler Gegner entpuppt.

Eine geduldige Tüftlerin

Findla hatte man sie genannt, als sie da so plötzlich auf den Stufen des Gasthauses lag, in Windeln gewickelt. Viele im Dorf sind der festen Überzeugung, die Kleine war 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 in dem kleinen Dorf 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 scharfen 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 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 diese 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. Ganz 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 erfahreneren 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 etwas 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 aber nicht nur extrem belesen, sondern auch ein Mann der Tat. Unermüdlich buddelt er in alten 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 den Gefahren, die im Nirgendwo lauern, ganz gut zurecht. Dabei setzt er trotz aller Begeisterung für Altertümer eher auf Vermeidungstaktik und lässt auch mal einen Fundort zurück, wenn die Gegend sich als zu wild entpuppt oder er heuert Verstärkung an (ein Ansatzpunkt für das Zusammenführen einer Gruppe).

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 geografisch all zu großer Bereich.

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, er 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.

Rorker



Fähigkeiten

Was man so alles können könnte

VORBEMERKUNGEN

Allgemeine Regeln zur Handhabung von Fähigkeiten

In diesem Kapitel wird auf alle Fähigkeiten eingegangen, die weder magischer Natur sind, noch etwas mit dem Kampf zu tun haben. Die nachfolgenden Beschreibungen sind 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 nur 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 Vollzeithandwerkers konkurrieren. Können allein ist nicht entscheidend für die Qualität echter 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 auszubeulen genügt dagegen ein Hammer und ein flacher Felsen.

Handwerksberufe besitzen eine Unterteilung in Stufen. Hauptsächlich um den Stufen ein wenig mehr Charakter zu verleihen kann man die folgenden Titel verwenden (das mit Erreichen eines höheren Titels auch das Selbstwertgefühl eines Spielers steigen könnte wird dabei wohlwollend in Kauf genommen):

0	ahnungslos
1-5	Gehilfe
6-10	Lehrling
11-15	Geselle
ab 16	Meister

Die Titel müssen allerdings nichts mit der Realität der Spielwelt zu tun haben. 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 dieser Verlust um 1 %.

Bei den meisten Handwerksberufen folgt eine Liste mit Gegenständen oder Möglichkeiten, die sie eröffnen. In manchen Fällen ist die Stufe auch ein 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 aus dem Rollenspiel erwächst und Einschränkungen zur

Folge hat. Kein Schmied kann jede Waffe und Rüstung 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 realen Berufen, sondern nach Tätigkeitsfeldern gruppiert, die meist mehrere berufliche Möglichkeiten enthalten. Dies kann durchaus bedeuten, dass ein Charakter ein und dieselben Tätigkeiten zweimal erlernen muss oder einen Aufschlag investieren sollte, wenn er seine Fertigkeiten 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 Vollzeithandwerkern möglich.

Bei Objekten ohne solche 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 bestimmten 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 Werte 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 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 danach folgenden Beschreibungen vermerkt. Die Kosten für Handwerks-, Magie- und Kampffertigkeiten finden Sie weiter unten bzw. in den entsprechenden Abschnitten.

Begabungen

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 Auffassungsgabe (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 %	1000 EP

Körperliche Fertigkeiten

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 zusätzlich 1 % steigert.

Geistige Fertigkeiten

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	
Elfish oder Sa Chen		x2	
Hochelfisch		x3	
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		
61-70	je 1000 EP		
71-80	je 1200 EP		
81-90	je 1500 EP		
91-100	je 2000 EP		

BEGABUNGEN

Angeborene körperliche und geistige Fähigkeiten und Eigenschaften

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 bestimmte Begabungen voraus. Dort wo dies notwendig ist wird in den Regeln weiter unten klar darauf hingewiesen.

Beidhändigkeit

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 koordiniert beidseitig agieren kann.

Eine leichte Beidhändigkeit, die in einem geringeren Abzug von -3 auf die Nebenhand resultiert, kostet 500 EP. Möglich ist sie ab einer Behändigkeit von 12.

Vollständige Beidhändigkeit kostet 1000 EP und ist ab Behändigkeit 15 erlaubt.

Bildhaftes Gedächtnis

Manche Leute müssen eine Zeichnung oder einen Satz nur einmal kurz sehen und können sich auch

deutlich später noch genau daran erinnern.

Sprüche, die Illusionen erzeugen, haben für eine Person mit bildhaftem Gedächtnis eine um 5 % verringerte Schwierigkeit.

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.

Ein bildhaftes Gedächtnis ist erst ab einer Auffassungsgabe von 12 möglich und kostet 600 EP.

Empathie

Ab Psyche 15 für 700 EP. Hier ist nicht die Rede von normalem Einfühlungsvermögen, das auf Erfahrung beruht. Empathie bedeutet eine spürbare Wahrnehmung der Gefühle anderer. Diese kann sehr 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 dieser Begabung ist es schwer, eine solche Person zu belügen. Andererseits kann Empathie ein Zusammenleben stark erschweren, sei es, weil man sich seiner Privatsphäre beraubt fühlt oder weil die emphatische Person selbst sich von ihren Wahrnehmungen bedrängt fühlt.

Mit großen Ansammlungen von Personen kommen emphatische Wesen nicht zurecht und auf Zorn oder Wut reagieren sie oft sehr empfindlich.

Schreibweise

In ihrer stärksten Ausprägung kann eine emphatische Begabung sogar dazu führen, dass starke Gefühle einer solchen Person gewissermaßen nach Außen abstrahlen und sogar von nicht Begabten fast schon körperlich zu spüren sind.

Sollte eine emphatische Person sich dem Studium der Mentalmagie widmen, dann ist die Schwierigkeit von Sprüchen, die sich auf Gefühle auswirken, um 10 % verringert. Allerdings kommt es nur selten zu einer solchen Ausbildung, da der Eingriff in fremde Gefühle als gewaltsam empfunden wird.

Erdbegabungen

Außer bei Gnomen und Zwergen sind diese Begabungen selten. Die genannten Völker bekommen sie verbilligt (der zweite Wert in Klammern). Elfen erhalten diese Begabungen nie, sie werden bei ihnen evtl. aber durch das elfische Gespür für Elemente ersetzt. Siehe hierzu bei elfischer Magie. Halbelfen können diese Begabungen nur erhalten, wenn sie auf jede elfische Wahrnehmung der Elemente verzichten, bekommen sie dann aber für 100 EP weniger.

Gespür für Erde (300 EP / 200 EP)

Ab Körperkraft 10. Bei direkter Berührung ist die Stabilität und damit oft die Qualität eines Materials wahrnehmbar. Allerdings geht dieses Gefühl nicht sonderlich tief, so dass Schwachstellen im Inneren nicht erkannt werden.

Beim Sammeln des Elements Erde für einen Spruch können 20 % mehr Punkte extrahiert werden als in den Tabellen im Magiekapitel angegeben.

Erdwahrnehmung (600 EP / 500 EP)

Ab Körperkraft 13. Die Struktur eines berührten Materials ist bis in einige Zentimeter Tiefe hinein gut 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, da sie die veränderliche Stabilität spüren. Oft suchen sie instinktiv fest strukturierte Umgebungen auf.

Erdverbundenheit (1200 EP/ 1000 EP)

Ab Körperkraft 16. Beispielsweise die Fehler in einem Edelstein können besser empfunden als gesehen werden, wenn man diesen in der Hand hält. Das Gespür für das Element Erde reicht deutlich weiter in festes Material hinein, allerdings ist die Wahrnehmung mit steigender Tiefe eher diffus. Zum Auffinden von Erzadern ist diese Wahrnehmung 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

Nicht jeder besitzt gleichermaßen ausgeprägte Sinne. Manche Leute haben eine feine Nase, andere

besitzen ein besonders empfindliches Gehör.

Pro besonders fein ausgeprägten Sinn müssen dafür 200 EP investiert werden, wodurch bei-

spielsweise ein Mensch seine Wahrnehmung auf das Niveau eines Halbelfen anheben kann. 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 sicherlich von Vorteil und führt beispielsweise zu einer Erhöhung der Schwierigkeit beim Schleichen oder Verstecken um bis zu zwei Punkte für einen eventuellen Kontrahenten.

Feine Sinne machen aber auch immer ein wenig anfälliger gegenüber extremen Belastungen.

„Du hast schon wieder getrunken!“ Empört deutet die Gattin des Hafenmeisters mit ausgestrecktem Arm in dessen Richtung. „Öhm, es war nur etwas Kirschsafte, mein Schatz.“ „Belüg mich nicht schon wieder, Hrenegalt! Ich rieche doch bis hier her, dass dein Kirschsafte in Wirklichkeit Kirschschnaps ist.“

Feuerbegabungen

Elfen erhalten diese Begabungen nie, sie werden bei ihnen evtl. durch das elfische Gespür für Elemente ersetzt. Siehe bei elfischer Magie. Halbelfen können diese Begabungen nur erhalten, wenn sie auf jede elfische Wahrnehmung der Elemente verzichten, bekommen sie dann aber für 100 EP weniger.

Gespür für Feuer (200 EP)

Ab Beweglichkeit 10. Personen mit dieser Begabung können in ihrer direkten Umgebung die Verteilung des Elementes Feuer durch Konzentration diffus wahrnehmen. Das Sammeln dieses Elementes aus der Umgebung ist bei ihnen doppelt so schnell möglich; die Schwierigkeit von Feuersprüchen wird um 5 % niedriger angesetzt.

Sensibilität für Feuer (500 EP)

Ab Beweglichkeit 12. 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 durchaus mal als störend empfunden werden kann.

Das Ansammeln des Elementes aus der Umgebung geschieht dreimal so schnell und die Schwierigkeit von Sprüchen ist um 10 % niedriger. Der Geschwindigkeitswert von Feuersprüchen ist um 20 % verringert. Die Wirkungen von Feuermagie, egal ob gut oder schlecht, sind bei einem Wesen mit solchem Feingefühl um 20 % verstärkt.

Feingefühl für Feuer (1000 EP)

Ab Beweglichkeit 15. Für weitere 500 EP können die Wirkungen der Sensibilität noch verdoppelt werden. Personen mit solch einem feinen Sinn für Feuer frieren sehr leicht und wirken meist fiebrig erhitzt.

Ihre Magie ist zwar schneller, tendiert aber zur Hexerei, denn in 10 % der Fälle verdoppelt oder halbiert sich die Wirkung eines Spruches zufällig oder landet an der falschen Stelle. In seltenen Fällen können starke Emotionen auch einmal etwas in Flammen aufgehen lassen.

Um das Aufschlüsseln des Elementes Feuer in einem Material zu erlernen sind nur 25 EP notwendig, statt wie bei der Feuermagie angegeben 50 EP.

Gespür für Gut und Böse

Ab Psyche 16 für 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 Personen mit einem solchen Gespür sofort wahr.

Geteilte Aufmerksamkeit

Ab Auffassungsgabe 18 für 500 EP. Jeder kann sich auf mehrere Dinge gleichzeitig konzentrieren, aber nur wenige Personen besitzen die Fähigkeit, zwei Vorgänge, die beide Konzentration benötigen, zur gleichen Zeit zu kontrollieren. Eine solche Begabung wirkt sich in vielerlei Weise aus, aber in Verbindung mit Lichtmagie eröffnet es die Möglichkeit, eine geschaffene Illusion aufrecht zu erhalten und zugleich eine weitere zu erschaffen. Die Schwierigkeit für beide Vorgänge wird dabei „nur“ verdoppelt.

Lichtgestalt

Ab Erscheinung 16 oder unter 5 für 500 EP. Der Begriff Persönliche Ausstrahlung hat in Feenlicht eine etwas andere Bedeutung als in der normalen Welt. 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 Ausstrahlung so weit von ihrem Besitzer unabhängig, dass er mit Lichtmagie direkt darauf zurückgreifen kann.

Das Element Licht kann als Quelle den eigenen Körper nutzen, wobei dies unangenehme Effekte auf das Äußerliche hat, wenngleich auch nur vorübergehend. Licht bzw. Dunkelheit kann in Form von 10 Elementarpunkten pro Verringerung bzw. Erhöhung dieser Eigenschaft in Richtung des Standardwertes (der Wert, der beim entsprechenden Volk nichts kostet) gewonnen werden. So nicht durch andere Magie forciert, bildet sich das alte Aussehen binnen einer Stunde wieder zurück.

Sprüche, die ein anderes Aussehen des Visionisten selbst vorgaukeln, haben eine um 20 % verringerte Schwierigkeit.

Luftbegabungen

Elfen erhalten diese Begabungen nie, sie werden bei ihnen evtl. durch das elfische Gespür für Elemente ersetzt. Siehe bei elfischer Magie. Halbelfen können diese Begabungen nur erhalten, wenn sie auf jede elfische Wahrnehmung der Elemente verzichten, bekommen sie dann aber für 100 EP weniger.

Gespür für Luft (200 EP)

Ab Behändigkeit 9. 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 (500 EP)

Ab Behändigkeit 12. 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.

Die Sensibilität überträgt sich oft auch charakterlich auf die entsprechende Person. Eine gewisse Flatterhaftigkeit und hohe Empfindlichkeit gegenüber Lärm ist zu beobachten. Der Körperbau tendiert eher zu grazileren, schlanken Formen.

Die Schwierigkeit von Luftsprüchen ist um 10 % erniedrigt.

Feingefühl für Luft (1000 EP)

Ab Behändigkeit 16. Laute Geräusche werden als schmerzhaft empfunden und beengende Kleidung oder enge Räume lösen Beklemmung aus. Ein Fesseln der betreffenden Person wird schnell zu Panik führen. Auf der anderen Seite stehen scharfe 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)

Personen mit dieser zweifelhaften Begabung können Unleben in ihrer näheren Umgebung wahrnehmen, was sowohl den Ort als auch die Intensität betrifft. Eine solche Begabung muss nicht zwingend ein Weg zum Bösen sein.

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 (700 EP)

Diese Art der Wahrnehmung lässt die Ströme des Unlebens wesentlich feiner erkennen. 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 einer Auffassungsgabe von 11 für 300 EP. Auch kompliziertere Rechnungen können schnell und ohne Hilfsmittel im Kopf ausgeführt werden. Eine solche Begabung hat auch ein sehr gutes Gefühl für Größenverhältnisse zur Folge und macht ein blitzschnelles Abschätzen möglich.

Sensibilität für Verstand

Ab Auffassungsgabe 16 für 500 EP. Bei intensiver Konzentration kann ein anderer Verstand als verschwommene Präsenz wahrgenommen werden. Ort und Absicht werden nur sehr ungenau erkannt und manchmal auch falsch interpretiert.

Ein wenig erleichtert eine solche Begabung die Beeinflussung eines anderen; entsprechende Sprüche der Mentalmagie haben eine um 5 % verringerte Schwierigkeit.

Schnelle Auffassungsgabe

Ab Auffassungsgabe 13 für 300 EP. Die Auffassungsgabe allein sorgt schon durch ihren Abzug bei den notwendigen Erfahrungspunkten für einen Vorteil. Aber mancher Geist saugt das Wissen auf wie ein Schwamm.

Diese Begabung verkürzt das Anlernen von neuem Wissen erheblich. 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 für Leben (300 EP)

Nur bei einer ethischen Einstellung ab 0 möglich. Das Element Leben wird eher unbewusst als Ganzes wahrgenommen, Details bleiben verschlossen. Diese Wahrnehmung ist auf 3 m Reichweite beschränkt. Solchermaßen Begabte besitzen das, was man allgemein 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, aber es gibt Personen, die ihn dennoch wählen. Alle Fertigkeiten von Druiden kosten sie 50 % mehr Erfahrungspunkte.

Sensibilität für Leben (600 EP)

Ab einer ethischen Einstellung von 1 und Psyche 10. Für Kolosse, Zwerge und Gnome 800 EP.

Auch hier ist die Wahrnehmung des Elements 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 derart Begabte ist schwierig und die Chance, sie zu überraschen, wird halbiert.

Eine Umgebung ohne pflanzliches Leben ist Personen mit dieser Begabung unangenehm, so ähnlich wie ein Hörender das Verschwinden von allen Geräuschen als beklemmend empfinden würde. Ein Leben im dichten Wald ist aber nicht obligatorisch, sondern auch eine bäuerliche Landschaft mit üppigen Feldern könnte als angenehm empfunden werden.

Die meisten Druiden bauen auf dieser Art von Wahrnehmung auf, indem sie diese mit Geduld trainieren. Die Begabung selbst ermöglicht ein Ansammeln von einem Elementarpunkt in 10 Minuten.

Feingefühl für Leben (1500 EP)

Ab Psyche 12; für Elfen und Fey 1200 EP, für Halbfelfen 1300 EP. Unmöglich für Kolosse, Zwerge und Gnome. Die Wahrnehmung für alles Lebende erstreckt sich gut fünfzig Meter weit. In nächster Nähe (ca. 12 m) werden Lebewesen einzeln wahrgenommen, so dass ein Überraschen der begabten Person sehr schwer bis unmöglich wird. Auch sonst können derart Begabte Gefahren, die von wilden Tieren oder unangenehmen Pflanzen ausgehen, instinktiv ausweichen.

Außerhalb dichter Vegetation fühlen sich Personen mit dieser Begabung ausgesprochen unwohl. Wüsten, Eislandschaften oder gar Städte wirken auf sie be-

klemmend, so dass sie einen Aufenthalt dort nur für kurze Zeit ertragen können. Ein Einsperren in einem steinernen Gefängnis überleben sie selten länger als einige Tage.

Pro 10 Minuten ist ein Ansammeln von zwei Elementarpunkten möglich und alle Druidenfertigkeiten kosten 5 % weniger Erfahrungspunkte.

Verbindung zum Element Leben (2300 EP)

Ab Psyche 14 möglich. Nur Waldelfen und Fey können diese Begabung erhalten.

Die bewusste Wahrnehmung des Lebens in all seinen Details reicht viele Schritte weit (ca. 50 m). Das unterbewusste Gespür für dieses Element geht noch deutlich weiter in den Wald hinaus (etwa 150 m).

Ohne den 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 10 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 10 % weniger Erfahrung.

Wasserbegabungen

Elfen erhalten diese Begabungen nie, sie werden bei ihnen evtl. durch das elfische Gespür für Elemente ersetzt. Siehe bei elfischer Magie. Halbelfen können diese Begabungen nur erhalten, wenn sie auf jede elfische Wahrnehmung der Elemente verzichten, bekommen sie dann aber für 100 EP weniger.

Gespür für Wasser (200 EP)

Ab Ausdauer 9. In einem Umkreis von einigen Metern kann die Verteilung des Elementes Wasser nicht nur gesehen, sondern auch empfunden werden, so man sich darauf konzentriert. Vor allem Veränderungen und unnatürliche Abläufe in den Strömungen dieses Elements sind wahrnehmbar. So können sogar Lebewesen erahnt werden, wenn auch nur sehr ungenau.

Sensibilität für Wasser (500 EP)

Ab Ausdauer 11. Durch Konzentration sind feine Strömungen erkennbar. So sind Lebewesen auch direkt hinter einer Wand in ihrer Größe und ihrer groben Bewegung zu empfinden.

Der eigene Körper kann als Quelle für Wassermagie 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. Die Schwierigkeit von Sprüchen ist um 5 % verringert.

Für Wasser sensible Personen besitzen ein ruhiges Wesen und haben einen ausgeprägten Schlafbedarf.

Feingefühl für Wasser (1000 EP)

Ab Ausdauer 14. 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 solchermaßen 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.

Widerstandsfähigkeit

Manche Personen besitzen eine unerschämte 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 praktisch nie auf beide Seiten).

Eine leichte Widerstandskraft von 10 % kostet 400 EP, eine stärkere Widerstandskraft von 20 % stattdessen 1000 EP.

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.

Die kleinwüchsige Ginsa Schnabelläuferin grinst über das ganze rotbackige Gesicht, während der Krieger vor ihr nur zitternd einen weiteren Becher mit Brantwein hinunter kippt. 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.

Varadin ist ein ausgesprochener Sturkopf, was mit seiner Resistenz gegen eine Veränderung des Elements Verstand zu tun hat. In den meisten Fällen ist diese Eigenschaft eine Plage für all seine Bekannten, aber als der neue Priester das Dorf gegen die Schausteller und Kesselflicker aufbringen will, ist es Varadin, der nicht wie die anderen zustimmend murrte, sondern die entscheidenden Fragen stellt, warum denn die vertrauten fahrenden Händler auf einmal böse geworden sein sollten.

ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

Körperliches und Geistiges, das nicht als Handwerk anzusehen ist

Fähigkeiten

Ausweichen

Durch Training der Reflexe kann ein effektives Ausweichen deutlich verbessert werden. Die Kosten für eine solche Ausbildung sind allerdings gegenüber der oben angegebenen Tabelle verdoppelt (S. 109).

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 den Bonus ein zweites Mal und schwere Metallrüstung (ab Teilplattenpanzer) annulliert ihn vollständig.

Der maximale Bonus entspricht der doppelten Beweglichkeit und bereits +16 gilt als legendär.

Klettern

Prüfwurf alle 3 m: W20 + Behändigkeit + Bonus
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		

Pro 3 m an Kletterstrecke gehen 20 AP verloren. Dieser Verlust wird pro fünf Punkte Bonus um einen Punkt reduziert. 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.

Der maximal mögliche Bonus entspricht der Summe aus Behändigkeit und Körperkraft.

Zoll zu zahlen, das sieht die geschmeidige Feliar 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

Die Schwierigkeit reicht hier vom Öffnen eines groben Türschlosses mit einer Schwierigkeit von etwa 15 bis hinauf zu perfiden mehrfach gesicherten Mechanismen mit 70 und mehr, gegen die mit solchen Methoden kaum anzukommen ist. Zur Beruhigung aller potenziellen Einbrecher: dermaßen komplizierte Vorrichtungen sind teuer und selten.

Der Bonus kann die dreifache Behändigkeit nicht übersteigen und gilt erst ab +26 als legendär.

Wie auch an vielen anderen Stellen kann man das Ergebnis eines Wurfes detaillierter nutzen und nicht nur 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 und weiß nichts von der Schwierigkeit der Falle von 40. Der Spielleiter interpretiert das Ergebnis so: 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 herunter schieben kann, dass der Stöpsel danach aber gefährlich locker sitzt.

Reiten

In diesem Fall ist der erworbene Bonus eher von beschreibendem Charakter. Sollte dennoch ein Prüfwurf notwendig sein: $W20 + \text{Körperkraft} + \text{Bonus}$

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 schon +15 vorweisen können. Aber auch in anderen Situationen kann einem Erfahrung im Umgang mit Reittieren nützlich sein.

Der Umgang mit anderen Reittieren muss gesondert

gelernt werden, verursacht aber nur die halben Kosten, wenn entsprechende Reifertigkeiten mit anderen Tieren bereits bekannt sind. Zwischen Pferd, Pony und Esel wird in dieser Hinsicht nicht unterschieden.

Der maximal mögliche Bonus ist die Summe aus Behändigkeit und Psyche.

Rennen und Sprinten

Beim Rennen verdoppelt sich die Strecke, die in einer Runde zurückgelegt werden kann, aber so schnelle Bewegung bedeutet auch einen Verlust von 20 AP pro Runde. Bei einem Sprint wird die Strecke verdreifacht, der Verlust liegt dann bei 50 AP pro Runde plus 10 AP für jede bereits vergangene Runde im Sprint.

Durch Training kann die Strecke für beide Fälle um den antrainierten Bonus erhöht werden, allerdings

wird dieser nicht ebenfalls vervielfacht. Ein Mensch mit effektiver Beweglichkeit 11 könnte also im Sprint 81 m in einer Runde bewältigen (5 Basiswert für Menschen +22 und das x3). 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.

Hier gilt bereits +11 als legendär. Der maximale Bonus entspricht der Körperkraft.

Dieser Bauertölpel ist ihr im Weg, also lenkt die Tochter aus gutem Haus ihre Stute direkt auf den Kerl zu, der nicht weiß, was sich gehört. Dieser kennt sich aber bestens 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 feine 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 großem Abstand, dann wird der Bauer wohl ausweichen müssen. Gewinnt er nur knapp, dann beginnt das Pferd vielleicht nur zu scheuen, die Dame bringt es aber mit Mühe wieder unter Kontrolle.

Schleichen

Prüfwurf: W20 + Behändigkeit + Bonus

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 an Chitoren	+10
bei Elfen	bis +5
bei Halbelf, Kobold	bis +2

Riesen erhalten einen Abzug von -10, Kolosse -5 und Zentauren -6 bis -12 auf diesen Wurf.

Auch sollte buchstäblich nicht übersehen werden, dass es in vielen Situationen nicht reicht, lediglich ungehört zu bleiben.

Der maximal mögliche Bonus entspricht der Summe aus Behändigkeit und Auffassungsgabe.

Schwimmen und Tauchen

Beim Schwimmen gehen pro Runde 10 AP verloren, mit Kleidung 15 AP. Der Verlust durch Rüstung und Belastung wird verdreifacht. Bei Zwergen wird der Gesamtwert nochmals verdoppelt. Beim Tauchen erhöht sich der Verlust um 10 AP plus 10 AP pro bereits getauchte Runde.

Durch Training kann der Verlust an Ausdauerpunkten reduziert werden. Dieser Abzug entspricht dem oben allgemein beschriebenen Bonus, kann aber den Gesamtverlust nie unter 8 AP beim Schwimmen bzw. unter 16 AP beim Tauchen drücken.

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 absoluten Notsituation tauchen.

Der maximal erlaubte Wert entspricht der Summe aus Körperkraft und Ausdauer.

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.

Fonrak ist ein Zwerg, der seine Abneigung zum Wasser überwunden hat. Schwimmen ist aber nach wie vor nicht seine Sache, trotz ausgiebigen Trainings bis auf Stufe 8. Als er einmal beim Anlanden mit dem Beiboot den rechten Moment verpasst, geht er im Uferbereich unter wie ein Stein. Dank Kettenhemd und Waffen ist die Bodenhaftung zumindest gut und er läuft mit angehaltenem Atem das verbliebene Stück ans Ufer, was zwei Runden dauert.

Durch Rüstung und Belastung verliert er im Normalfall 7 AP pro Runde, die nun auf 21 AP verdreifacht werden. Obwohl er nicht wirklich schwimmt, kommen die 15 AP für Schwimmen in Kleidung dazu, zuzüglich der 10 AP, da er taucht. Das sind 46 AP in der ersten und 56 AP in der zweiten Runde, was bei einem Zwerg noch verdoppelt wird. Fonrak kommt also mit 204 AP weniger an Land an und ist gehörig aus der Puste.

Sprachen

Für das sinnvolle Erlernen von gesprochenen Sprachen ist ein passender Lehrer in den meisten Fällen unabdingbar. Um das Verständnis einsortieren zu können gibt es folgende Stufen:

Einige Begriffe

Für 50 EP gibt es nur Floskeln und Wörter, um sich in einem fremden Land zu bedanken, ein Brot zu kaufen oder um zu ahnen, warum der Wächter so wütend ist

Rudimentär

Ab Auffassungsgabe 5 für 150 EP kann ein rudimentärer Wortschatz aufgebaut werden, mit dem man mehr schlecht als recht klar kommt.

Lesen und Schreiben

Ab rudimentären Kenntnissen ist es möglich, auch Lesen und Schreiben einer Sprache zu erlernen. Das kostet einmalig 150 EP.

Fließend

Ab Auffassungsgabe 8 für 150 weitere EP ist fließendes Verständnis möglich.

Perfekt

Perfekte Aussprache und Sicherheit fast schon wie in der eigenen Muttersprache ist nur ab Auffassungsgabe 11 möglich und kostet nochmals 250 EP.

Sprachen wie Sa Chen oder Elfisch und Hochelfisch sind mit doppelten oder dreifachen Kosten versehen. Ein tiefes Erfassen des Elfischen ist für andere Völker ohne eine Psyche von 10 unmöglich; perfekter Gebrauch nur ab Psyche 14.

Pro angefangene fünf Punkte an Auffassungsgabe kann eine Spielerfigur bei ihrer Erstellung mit einer Fremdsprache für die halben Kosten ausgestattet werden. Später zählt dieser Rabatt nicht mehr.

Elfen besitzen ein besonderes Gespür für Sprache und reduzieren dadurch die Kosten immer um ein Viertel.

Springen

Prüfwurf: W10 + Körperkraft + Bonus

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. Selbst mit einem antrainierten Bonus von 2 und einer Körperkraft von 6 sieht die Sache auch mit Anlauf nicht gut aus für die Gnomin, es muss mindestens eine 9 gewürfelt werden.

Ein Sprungversuch kostet AP in Höhe der Schwierigkeit, unabhängig vom Erfolg.

Der Bonus kann maximal so groß wie die Beweglichkeit werden und gilt ab +16 als legendär.

Stehlen und Fingerfertigkeit

Prüfwurf: W20 + Behändigkeit + Bonus

Beidhändige Charaktere erhalten oft zusätzlich +2.

Murquim hat seine Hand bereits in der Umhängetasche der Dame, die sich 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 verduzt, aber bei einer Meisterin im Stehlen einen Aufschlag auf die Schwierigkeit zu verleihen ist angemessen.

Die folgenden Werte dienen als Orientierung für zu überbietende Werte beim Stehlen, es gibt aber andere Ein-satzbereiche dieser Fertigkeit.

Loser Gegenstand	20
lose am Körper	25
eng am Körper	35
wachsames Opfer	+10
Elfen, Chitoren	+10

Der maximal erreichbare Bonus entspricht der Summe aus Beweglichkeit und Behändigkeit.

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.

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, denn ohne Atmen wird es wahrlich schwer.

Riesen werden diese Option praktisch niemals nutzen können, Kolosse erhalten einen Abzug von -5 und Zentauren von -6 bis -12.

Trainierte Sinne

Durch intensives Training können die Sinne so weit geschärft werden, dass eine bessere Wahrnehmung der Umgebung möglich ist. Auf diese Weise wird unter anderem ein Abzug reduziert, wie man ihn 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 viele Alltagssituationen, in denen gut trainierte Sinne von Vorteil sein können.

Die nachfolgende Liste gibt den Aufschlag wieder, den eine so trainierte Person mit dem Abzug von -15 beim Kampf ohne Sicht verrechnen darf, bzw. der die Schwierigkeit beim Anschleichen erhöht.

+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		

Verstecken

Prüfwurf: $W20 + \text{Behändigkeit} + \text{Bonus}$
Schwierigkeiten liegen etwa wie folgt:

viel Deckung	20
mittlere Deckung	25
geringe Deckung	35
in Bewegung	+10
bei Zwergen	bis +5

Der maximale Bonus entspricht der Summe aus Auffassungsgabe und Behändigkeit.

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: $(W20 + \text{KöK} + \text{Bonus}) : \text{Gewicht in kg}^*$

Der kleinste bei * verrechnete Teiler ist 0,5. Ein erwürfeltes Ergebnis von 33 bedeutet nicht, dass man einen kleinen Stein mit 100 g beachtliche 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 denn als Gesetz 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 Fällen sind die Regeln für Wurfaffen vorzuziehen.

Der Bonus kann die Summe aus Beweglichkeit und Behändigkeit nicht übersteigen.

Wissen

Dieser Abschnitt bezieht sich auf angelerntes Wissen, also auf Bildung im weitesten Sinne. Meist, aber nicht immer, wird dies durch Studium von entsprechenden Schriften oder durch Vermittlung eines Gelehrten geschehen.

Wissen mag auch ohne Erfahrungspunkte direkt erlangt werden, wenn der Spielleiter dies für sinnvoll hält, oder wenn er und die Spieler gerne auch Erfahrungen in Werte umsetzen wollen.

Wissen, das selbstverständlich ist, muss nicht extra 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 natürlich vertieftes Fachwissen über dieses Element.

Einige Beispiele für „echte“ Wissensgebiete könnten die folgenden sein:

- 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

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.

Natürlich gibt es Wissen, das eine eher praktische Ausrichtung hat:

- Überleben und Wasser-Finden in der Wüste
- Bergsteigen
- Navigation
- Fahrtensuche

Dann gibt es noch Wissensgebiete, die man eher als Beruf einstufen würde, und die auch als solche gestaltet werden können, so dies passender erscheint. Die weiter unten erklärten Berufe beschränken sich meist auf solche Tätigkeiten, für die vor allem körperliches Geschick und das Einüben entsprechender Techniken unerlässlich ist. Beispiele für Berufe, die eher auf Kenntnissen beruhen sind:

- Baumeisterkunst
- Schnapsbrennerei
- Braukunst
- Tierabrichtung

Der Phantasie sind kaum Grenzen gesetzt, allerdings sollte der Spielercharakter einen logisch erklärbaren Zugang zu entsprechendem Wissen haben oder gehabt haben. Im Spielverlauf selbst sind entsprechende Bücher oder Lehrer zwingend notwendig.

Auch kann ein Wissensgebiet 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“.

Wissen wird in Stufen dargestellt, die theoretisch von 0 bis 100 reichen. Ein Wert von Null bedeutet nicht zwingend keinerlei Ahnung, sondern je nach Charakter, Wissensgebiet und Spielleiterentscheidung mal mehr, mal weniger Verständnis für das fragliche Thema.

An manchen Stellen mag ein bestimmter Wert zwingend notwendig sein, um bestimmte Informationen zu besitzen. In anderen Fällen kann auch ein Prüfwurf sinnvoll sein (z.B. beim Verfolgen einer Fährte

mittels Kenntnis in Fährtsuche) mit dem ein bestimmter Wert überboten werden muss.

Das Wissen wird wie folgt umschrieben:

Stufe	
1-10	rudimentär
11-20	grundlegend
21-30	vertieft
31-40	umfassend
41-50	präzise
51-100	legendär

Ein Wissensgebiet ab Stufe 51 zählt auch regeltechnisch als legendär und hat einen Abzug von 1 % der erhaltenen Erfahrungspunkte zur Folge. Dieser Abzug erhöht sich pro zehn weitere Punkte um zusätzlich 1 % bis zu einem Maximalwert von 5 %.

Wissen anzueignen kostet je nach bereits erreichtem Stand immer mehr Erfahrungspunkte. Zusätzlich sollte klar sein, dass mit steigendem Wissensstand das Auffinden neuer Informationen zunehmend schwieriger wird. Die folgende Tabelle gibt die Kosten pro Stufe wieder.

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
61-70	je 1000 EP
71-80	je 1200 EP
81-90	je 1500 EP
91-100	je 2000 EP

Die maximal erreichbare Stufe entspricht der fünffachen Auffassungsgabe. Für die Anzahl der Wissensgebiete gibt es keine offizielle Obergrenze, sie sollte aber bei niedriger Auffassungsgabe nicht übertrieben werden.

HANDWERK

Das herstellende Gewerbe im weitesten Sinne

ALCHEMIE

Stufe	Anforderungen	Kosten
1	Auff 10 Beh 8	1000 EP
2-5	Auff 11	200 EP
6-10	Auff 12 Beh 9	400 EP
11-15	Auff 13	600 EP
ab 16	Auff 15 Beh 10	1000 EP

Die Alchemie ist kein Mittel, um Wunder zu wirken, sondern bleibt bodenständig. Tränke, die immer währende Liebe verursachen oder in eine grauselige Erscheinung verwandeln, sind ebenso wenig möglich wie geheime Mixturen, die das Leben verlängern oder tödliche Wunden heilen.

Das Alchemistenhandwerk kann in sehr unterschiedlicher Weise ausgeübt werden. So ist das Kräuterweiblein, das ein Mittel gegen Sodbrennen zusammenkocht und dazu ihren alten Suppentopf verwendet, ebenso nach den Regeln Alchemistin wie Kelwimm, der amtierende Magister für Alchemie an der Universität von Tiluna, der dort in einem großen Labor Forschung betreibt.

Alchemisten sitzen auf ihren selbst erforschten Rezepten wie die Henne auf dem Ei und so ist der Weg zu eigenen Rezepten 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, während andere dazu keine Chance haben.

Die nachfolgende Liste kann bei diesem Berufsfeld niemals vollständig sein, gibt aber vielleicht einen groben 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) (17)	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 oben aufgelisteten Dinge ist die Herstellungszeit die Dauer zwischen Beginn und Fertigstellung, bedeutet aber nicht ununterbrochen notwendige Aufmerksamkeit.

Die Stufe mag auch für Prüfwürfe genutzt werden, wenn ein Alchemist versucht, die Inhaltsstoffe einer unbekanntes Mixtur oder Substanz zu ergründen.

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	100 EP
6-10	Beh 10 Bew 9	200 EP
11-15	Beh 11 Bew 10	400 EP
ab 16	Beh 13 Bew 11	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 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)

BACKEN & KOCHEN

Stufe	Anforderungen	Kosten
1	Beh 5	200 EP
1-5	Beh 6	100 EP
6-10	Beh 7 Auff 5	200 EP
11-15	Beh 9	300 EP
ab 16	Beh 11 Auff 6	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 zu wahrer Kunst der Gaumenfreuden.

Wie an vielen anderen Stellen kann es sinnvoll sein, dass für die beiden Disziplinen Kochen und Backen zweimal Erfahrung investiert wird, wenn es um wahre Berufung geht. An anderen Stellen ist aber

auch ein eher breit, aber dafür nicht so in die Feinheiten gehendes Können mit einem einmaligen Einsatz von Erfahrungspunkten möglich.

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.

Eine detaillierte Liste macht wenig Sinn, die nachfolgenden Beispiele können aber als 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	100 EP
6-10	Beh 9	200 EP
11-15	Beh 10 KöK 7	300 EP
ab 16	Beh 12	500 EP

Eine Spezialisierung auf entweder Armbrüste oder Bögen ist häufig. 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, Schad. +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, -3 Sch(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	100 EP
6-10	Beh 9	200 EP
11-15	Beh 10 Ausd 8	300 EP
ab 16	Beh 12 Ausd 9	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	100 EP
6-10	Psy 7 Auff 8	300 EP
11-15	Psy 9 Auff 10	450 EP
ab 16	Psy 11 Auff 12	600 EP

Während die Grundlagen der Wundversorgung leicht zu erlernen sind, sind für Operationen sowie die Bekämpfung von Krankheiten weitreichende Kenntnisse und ein gutes Gespür für den Patienten unerlässlich. Darum steigen die Kosten und Anforderungen entsprechend stark.

Prüfwurf in kritischen Fällen: W 20 + Stufe

Die zu überbietende Schwierigkeit ist 20 plus einen Aufschlag. Bei lebensgefährlichen Verletzungen beträgt dieser einen Punkt pro bereits verlorenem (also negativen) ganzen Punkt in einer der Eigenschaften Körperkraft und Ausdauer oder je nach Situation auch der Auffassungsgabe. Sind mehrere Werte negativ, so werden diese addiert. Wird die Schwierigkeit überboten, so ist der Verlust in einer der lebenswichtigen Eigenschaften ab da um 0,1 verringert. Pro 5 Punkte über dem notwendigen Wert wird die Reduktion um zusätzliche 0,1 gesteigert.

Wird der Verlust pro Runde auf insgesamt Null reduziert, so endet auch der parallel stattfindende Verlust an Seelenpunkten und der Zustand des Verletzten gilt als kritisch, aber stabil.

Das Würfelergebnis kann natürlich abgeändert werden. So könnte die Schwierigkeit bei vielen sehr kleinen Verletzungen deutlich reduziert sein, bei einer inneren Verletzung dafür höher liegen. Drastische Maßnahmen wie das Abbinden eines blutenden Arms können die Schwierigkeit deutlich verringern. Die Konsequenz könnte in so einem Fall aber der Verlust des Arms sein.

Gifte besitzen unterschiedliche 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 erreichbar ist. Der Rest der Wirkung muss

auskuriert werden, wobei der Heiler dies durch geeignete Betreuung unterstützen kann.

Bei der längerfristigen Behandlung von Wunden kann ein Heiler den natürlichen Heilungsprozess beschleunigen, wenn er seinen Patienten entsprechend 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.

Treina ist schwer verletzt, ihre Ausdauer liegt bei -1,5 und ihre Körperkraft bei -2,7 wegen schwerer Knochenbrüche an Armen und Brustkorb. Durch die inneren Blutungen verliert sie in beiden Eigenschaften pro Runde 0,3 weitere Punkte. Die Schwierigkeit ist also 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.

Die oben erwähnte Treina wurde beim Stand von -2,1 und -3,4 stabilisiert und wird nun vom Dorfheiler gepflegt. Damit sie pro Tag insgesamt 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 also insgesamt nur noch 0,6 Punkte Regeneration bei weiteren Patienten bewirken. In akuten Situationen arbeitet er aber mit voller Stufe (es sei denn, er ist hundemüde und deshalb nicht voll leistungsfähig).

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 natürlich 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 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)		

HOLZBEARBEITUNG

Stufe	Anforderungen	Kosten
1	Beh 6 KöK 6	500 EP
2-5	Beh 7	100 EP
6-10	Beh 8 KöK 7	200 EP
11-15	Beh 9	300 EP
ab 16	Beh 10 KöK 8	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 auch 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	100 EP
6-10	Beh 9	200 EP
11-15	Beh 10	300 EP
ab 16	Beh 11	400 EP

Leder zu gerben und zu färben, das Herstellen von Schuhen und andere Lederarbeiten bis hin zur Anfertigung von Rüstungen haben oft 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.

Auch in diesem Fall geben die Zeiten für die Herstellung an, wie lange der Prozess insgesamt dauert. Vor allem beim Gerben ist dabei nicht kontinuierliche Aufmerksamkeit notwendig.

Reparaturen sind in den meisten Fällen 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 1m2 (10)	3 Wo	4 S
Leder färben 1m2 (9)	1 Tag	2 S
Leder, fein 1m2 (7)	5 Wo	1 S
Leder, grob 1m2 (5)	4 Wo	5 K
Leder härten 1m2 (8)	1 Wo	1 S
Leder, zart 1m2 (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	100 EP
6-10	Beh 11	200 EP
11-15	Beh 13	300 EP
ab 16	Beh 15	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 fertiggestellt werden kann.

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.

METALLBEARBEITUNG

Stufe	Anforderungen	Kosten
1	KöK 7 Beh 5	500 EP
2-5	KöK 8 Beh 6	100 EP
6-10	KöK 9 Beh 7	200 EP
11-15	KöK 10 Beh 8	300 EP
ab 16	KöK 12 Beh 9	500 EP

Bei Gold- und Silberschmieden sind die Werte für Körperkraft und Behändigkeit vertauscht.

Hier sind so unterschiedliche Berufe wie Waffen- und Goldschmied zusammengefasst. Selbst in den einzelnen Sparten wird man nie alles herstellen können. Die Tätigkeit eines Goldschmieds hat mit den Techniken eines Messingschmieds wiederum fast garnichts zu tun.

Trotz der obigen Bemerkung kann ein Kupferschmied zur Not durchaus auch mit Eisen hantieren und ein ganz 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 beschränkt. 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 kein Problem, auch wenn eine entsprechende Waffe vielleicht nicht hergestellt werden kann. Reparaturen sind auch deutlich unter der angegebenen Stufe für die Herstellung 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

Rüstungsschmiede benötigen viel Zeit und auch diverse Anproben für ihr Schaffen. Teilweise können 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 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 / 10 EP
2-5	Beh 7	100 EP / 100 EP
6-10	Beh 9 Psy 6	200 EP / 150 EP
11-15	Beh 12 Psy 7	350 EP / 300 EP
ab 16	Beh 15 Psy 9	500 EP / 600 EP

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) eher zum Davonlaufen denn zum Lauschen einlädt, sei aber erlaubt.

Jedes einzelne Instrument muss getrennt erlernt werden, allerdings verringert jedes bereits bis zur Stufe 11 erlernte Instrument die Kosten für weitere Instrumente um 5 % bis maximal zu einer Halbierung der Kosten. Bezüglich legendärer Fertigkeiten zählt auch immer nur das am weitesten ausgebildete Instrument.

Gesang zählt als ein eigenes Instrument, nimmt aber bei den Kosten eine Sonderrolle ein (der zweite Wert in der Tabelle). Der Einstieg ist offensichtlich sehr leicht, wahre Virtuosität dagegen erfordert viel Zeit und Übung.

SCHNEIDERHANDWERK

Stufe	Anforderungen	Kosten
1	Beh 6	200 EP
1-5	Beh 7	100 EP
6-10	Beh 8	200 EP
11-15	Beh 9	300 EP
ab 16	Beh 11	400 EP

In diese Fertigkeit integriert wurde die Herstellung von Hüten, die getrennt erlernt werden sollte. Für Löcherstopfen ist dagegen keine Ausbildung notwendig. Die niedrigeren Stufen betreffen das Nähen einfacher Alltagskleidung. Nach oben zu wird daraus schnell eine Kunst, wobei die Stufen nicht so sehr 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	100 EP
6-10	Ausd 7 Auff 6	200 EP
11-15	KöK 8 Ausd 8	300 EP
ab 16	Auff 7	400 EP

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 oft sinnvoll sein: sei es zur Navigation oder um sicher durch einen Sturm oder über Stromschnellen hinweg zu kommen.

Zu einem W20 wird dabei die Stufe und eventuell eine passende Eigenschaft hinzugezählt. Letztere kann von Situation zu Situation variieren. 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	100 EP
6-10	KöK 8 Beh 7	200 EP
11-15	KöK 9 Beh 8 Ausd 8	300 EP
ab 16	Beh 9 Ausd 9	500 EP

Gnome mit einer besonderen Wahrnehmung für das Element Erde und alle Zwerge erhalten diese Fertigkeiten für 10 % weniger Erfahrungspunkte.

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 hielte.

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	20 EP
6-10	Beh 9 Psy 6	100 EP
11-15	Beh 12 Psy 7	250 EP
ab 16	Beh 15 Psy 9	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 ja zumindest von den Damen bei den Herren außerordentlich geschätzt wird.

Fähigkeiten



Magie

Beeinflussung der Elemente

VORBEMERKUNGEN

Anmerkungen zu etwas, das es vielleicht nicht gibt

Was ist Magie?

Bevor irgend etwas anderes gesagt wird, sei noch einmal klargestellt: ein Nachweis für die Existenz von Magie wurde bisher nicht erbracht. Die Gelehrten stellen sich die 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 geliebten 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 auf dem Tisch für einen Moment und Raureif 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, aber die Mystik liegt 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 ganz besonderer Weise, was für das gesamte Spielsystem im Allgemeinen gilt: Trotz der vielen kleinen und auch etwas größeren fantastischen Aspekte ergibt diese Welt ein Ganzes und 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

Die nachfolgenden Abschnitte werden die verschiedenen Arten von Magie detailliert beschreiben. Dabei ergeben sich teilweise deutliche Unterschiede, je nach Element und auch abhängig von Volk oder der Art der Einflussnahme.

So unterschiedlich diese Möglichkeiten auch sind laufen sie doch alle auf das selbe Prinzip heraus: Ein Teil eines Elements wird in seiner Position, Konzentration oder Ausformung verändert. Das ist in den meisten Fällen unmöglich, wenn man die Verteilung eines Elements vor einer Einflussnahme nicht kennt.

Magier erschließen sich diese Strukturen durch genaue Beobachtung in Kombination mit jahrelang angelerntem Wissen über die stofflichen Elemente. Druiden dagegen spüren das Element Leben um sich herum und können auch die Veränderungen, die sie bewirken genau wahrnehmen. Hexen dagegen zerran im bildlichen Sinne impulsiv und ohne große Kontrolle an der Struktur der Welt und

verändern sie deshalb 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.

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 Effekte, bzw. deren Schwierigkeit bestimmt werden.

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 geht.

SPRUCHMAGIE ALLGEMEIN

schnelle Wirkungen, wenig Flexibilität

EINFÜHRUNG

Mancher vom Volk als Magier Bezeichneter würde sich lieber „Gelehrter der stofflichen Elemente“ nennen, aber seltsamer Weise hält sich die kürzere Bezeichnung „Magier“ hartnäckig.

Manch ein Magier besitzt durchaus 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 eher entscheidend, wenn man die Beeinflussung von Feuer, Wasser, Erde und Luft in dieser Form meistern möchte.

Magier gehen die Beeinflussung der genannten vier Elemente 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 nicht unerhebliches Maß an Konzentration dafür, dass sich die Realität dem Willen des Magiers 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 ein und derselbe 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 Beschwö-

rungsformel - 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. Noch etwas später 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. Die Anhänger dieser Kunst werden oft als Visionisten oder Mentalisten bezeichnet, je nach Schwerpunkt ihrer Fertigkeiten.

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

Jeder Spruch besitzt seine eigene Schwierigkeit, die als Wert in Punkten dargestellt wird. Diese wirkt sich sowohl auf die Erfolgchancen beim späteren Einsatz als auch auf die Kosten für das Erlernen und den Bedarf an Ausdauerpunkten bei der Ausführung aus. Die Berechnung dieses Wertes gestaltet sich ein wenig umständlich, allerdings ist dies für jeden Spruch nur ein einziges Mal notwendig.

Will man einen Magier spielen, dann sollte man für diesen Prozess genügend Zeit einplanen und einen Taschenrechner griffbereit halten. Als Einstieg für ein besseres Verständnis finden sich bei jedem Element Beispiele für fertig entworfene Sprüche.

Wichtig ist beim Entwurf immer, die Wirkung des Spruches in ihrer Flexibilität zu beschränken. Ein Spruch, der ein Glas Wasser zum Kochen bringt kann eben nicht auch auf ein lebendes Wesen angewandt werden, denn in diesem haben die Elemente eine völlig andere Struktur, auch wenn ein Großteil davon das Element Wasser ist. Für eine letzte Entscheidung sollte der Spielleiter griffbereit sein oder zumindest gefragt werden. Er kann dann notfalls die Möglichkeiten passend einschränken.

Für die Berechnung der Schwierigkeit werden die folgenden Werte benötigt. Wenn beim ersten Durchlesen dieser doch langen Liste Panikgefühle aufkommen, dann ganz ruhig bleiben, ein Beispiel folgt gleich danach. Ein erneutes Durchlesen dieser Liste nach Studium des Beispiels macht das Vorgehen dann hoffentlich klarer.

Wirkung E_{Min} bis E_{Max}

Diese wird in Elementarpunkten angegeben. Bei jedem Element ist eine exemplarische Liste mit Wirkungsbeispielen angegeben. Einen Spruch mit gewisser Flexibilität auszustatten macht ihn komplizierter, deshalb werden die Grundkosten G eines Spruchs wie folgt berechnet:

$$G = E_{Max} + (E_{Max} - E_{Min})$$

Also Maximalwert plus Bandbreite an Variabilität. Dieser Wert wird mit mehreren Faktoren nacheinander multipliziert, die bei jedem Element in entsprechenden Listen verzeichnet sind (eine Gesamtübersicht dieser Listen finden Sie bei den Kurzanleitungen gegen Ende dieses Buches):

Reichweite R_{Max} bis R_{Min}

Faktor für die Reichweite: $R = R_{Max} + (R_{Max} - R_{Min})$

Dabei steht R_{Max} für den Wert aus der Tabelle, der der maximalen Reichweite entspricht und R_{Min} dem Wert, der der minimalen Reichweite entspricht. Die Schwierigkeit eines Spruches steigt nicht nur mit seiner Reichweite, sondern auch dadurch, dass diese bei Ausführung des Spruches flexibel bleibt.

Wirkungsgebiet & Details W_{Max} bis W_{Min} und D

Faktor für das Wirkungsgebiet:

$$W = 1 + (\text{Abstand von } W_{Max} \text{ zum Wert } 0) \\ + (\text{Abstand von } W_{Max} \text{ bis } W_{Min}) \\ + (\text{Abstand von } W_{Max} \text{ bis } D)$$

Die Tabelle enthält in diesem Fall den Wert Null irgendwo in ihrer Mitte. Denn 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 dagegen steht für die Größe der kleinsten Details des Wirkungsgebietes. So ist es deutlich einfacher, etwas unstrukturiert in einer diffusen Wolke zu verteilen, als dieser Verteilung eine ganz spezifische Form zu verleihen.

Bewegte Ziele

Spruchmagie so zu lenken, dass sie auch ein bewegtes Ziel noch sicher erreicht, ist schwerer als ein Element bei ruhenden Objekten zu beeinflussen. Soll ein Spruch diese Möglichkeit beinhalten, so wird der Gesamtwert mit einem weiteren Faktor multipliziert.

Lebende Ziele

Lebende Wesen sind eine sich ständig verändernde Ansammlung der verschiedenen Elemente. Ein Element in diesem Durcheinander effektiv zu beeinflussen ist besonders schwierig und sorgt, so ein Spruch diese Möglichkeit enthalten soll, für einen weiteren Faktor mit dem die Kosten erneut zu multiplizieren sind.

Dieser muss nicht unbedingt mit dem Faktor für bewegte Ziele kombiniert werden, denn vor allem bei positiv wirkender Magie kann es gut sein, dass das Ziel gerne für einen Moment still hält.

Komponenten

Normalerweise ist für jeden Spruch eine Kombination aus seltsamen Lauten (vokale Komponente) und genau darauf abgestimmten Körperbewegungen (Bewegungskomponente) notwendig. Dies bedeutet auch, dass ein Magier seine Bewegungsfähigkeit nicht durch sperrige Rüstung oder schweres Gepäck allzu sehr einschränken sollte.

Es ist aber möglich, die Körperbewegungen auf reine Gesten mit den Händen bzw. nur auf kleine Bewegungen der Finger zu reduzieren. Ebenso kann auf die vokale Komponente eventuell verzichtet werden. Die Schwierigkeit eines Spruches steigt allerdings je nach Element nochmals deutlich.

Im Gegensatz zu allen anderen Eigenschaften eines Spruches können die Komponenten auch später noch optimiert werden. Durch ausdauerndes Experimentieren gelingt es dem Magier schließlich, beispielsweise auf aufwändige Körperbewegungen zu verzichten. 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. Exemplarische Listen mit Punktwerten sind bei den einzelnen Elementen zu finden.

Kombination von Elementen

Sollen in einem Spruch mehrere Elemente beeinflusst werden, so wird die Schwierigkeit für jedes Element einzeln nach den bisherigen Beschreibungen ermittelt. Die Summe dieser Einzelwerte wird dann noch je nach Anzahl der verwendeten Elemente mit einem zusätzlichen Faktor multipliziert.

2 Elemente	x 1,5
3 Elemente	x 2
4 Elemente	x 3

Beispielrechnung

Ein Feuerspruch soll ein kleines Metallobjekt wie beispielsweise eine Münze zum Glühen bringen.

Wirkung

Aufheizen um 1° kostet für 1 kg einen Elementarpunkt. Da die Münze leichter ist (ca. 10 g), sind es hier 100° pro Elementarpunkt. Für ein Glühen sollen es 1000° sein, was 10 Elementarpunkte bedeutet (dies ist E_{Max}). Um Spielraum zu haben, soll die Wirkung zwischen 2 (E_{Min}) und 10 Punkten liegen. $E_{Max} - E_{Min}$ ist also 8. Damit sind die Grundkosten bei diesem Spruch:

$$G = 10 + 8 = 18$$

Reichweite

Die Wirkung soll in direkter Nähe ebenso wie in bis zu 3 m Entfernung möglich sein. In der entsprechenden Tabelle zur Feuermagie steht bei 0 (Berührung) die 1 (R_{Min}) und bei 3m 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 kaum variiert werden. In diesem Fall sind die Werte W_{Min} und W_{Max} beide -0,2. Die Münze hat Details in Millimetergröße, dann ist D -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 für das Wirkungsgebiet:

$$W = 1 + 0,2 + 0 + 0,3 = 1,5$$

Besondere Ziele und Komponenten

Der Spruch soll auf ein ruhendes Ziel wirken und Münzen sind wenig lebendig, zusätzliche Faktoren aus diesen Gründen entfallen. Der Spruch soll aber unbemerktes Zündeln möglich machen, deshalb soll er mit minimalen Gesten möglich sein, was für einen weiteren Faktor 1,5 sorgt. Das Weglassen der vokalen Komponente sorgt nochmals für einen Faktor von 1,1.

Schwierigkeitsgrad S

Die Schwierigkeit des Spruches ist damit:

$$18 \times 1,4 \times 1,5 \times 1,5 \times 1,1 = 62,37 \text{ also } 62$$

Der Spruch ist flexibel genug, um eine Münze nur sehr heiß zu machen, so dass sich jemand daran die Finger verbrennt, oder man könnte einen Gürtel zum Qualmen bringen, weil die Schnalle heiß läuft. Dazu darf sich diese aber nicht bewegen.

Auswirkungen der Schwierigkeit

Der Schwierigkeitsgrad eines Spruches ist für mehrere Aspekte entscheidend:

Notwendige Erfahrung

Um den Spruch zu erlernen, ist der Wert S an Erfahrungspunkten anzusammeln. Eine Verbesserung der Komponenten (s.o.) ist für ausgebildete Magier auch nachträglich für den Differenzbetrag möglich.

Geschwindigkeit

Je schwieriger ein Spruch zu meistern ist, um so länger dauert seine Durchführung. Genauso wie Waffen wird auch Sprüchen im Kampf ein Geschwindigkeitswert zugeordnet (physikalisch unsinnig gilt hier: je mehr, desto langsamer). Die Geschwindigkeit ist immer ein bestimmter Bruchteil der Schwierigkeit (stets aufzurunden) der je nach Element unterschiedlich ausfällt.

Ausdauerpunkte

Auch die präzisen Bewegungen der Spruchmagie kosten ein wenig Kraft. Unabhängig von den Komponenten bedeutet ein Spruch pro angefangene 20 Punkte an Schwierigkeit einen Verlust von 1 AP.

Spruchausführung

Ein erlernter Spruch kann prinzipiell beliebig oft eingesetzt werden, allerdings ist nicht immer sicher, dass die angestrebte Wirkung auch erreicht wird. Bevor dazu passend gewürfelt wird, ist wieder ein wenig Rechnerei notwendig, die sich in diesem Fall aber stark in Grenzen hält.

Zunächst ist die geistige Erschöpfung zu bestimmen, denn der ununterbrochene Einsatz von Magie zehrt an der Konzentrationsfähigkeit und lässt den Erfolg von weiteren Sprüchen immer unwahrscheinlicher werden. Die Erschöpfung ist die Gesamtschwierigkeit aus der vorangegangenen Runde, die auf die Hälfte reduziert wird. 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).

Erschöpfung = Vorrundenschwierigkeit : 2

Zu diesem Wert wird die Schwierigkeit des geplanten Spruches hinzugezählt plus eventuell weitere Aufschläge, die von der Situation abhängen:

Ist der Magier von Kampf, Lärm oder anderen starken Ablenkungen umgeben, so erhöht sich dieser Wert

um 20 Punkte. Wird der Magier direkt angegriffenen, so kommen weitere 30 Punkte hinzu.

Der so erhaltenen Gesamtwert ist notwendig für die Berechnung der Erschöpfung in der nächsten Runde, aber noch viel entscheidender für die Erfolgsaussichten des Spruches. Dazu wird zu einem W100 die Auffassungsgabe des Magiers und die Eigenschaft des entsprechenden Elements (bei Erde zum Beispiel die Körperkraft) hinzugezählt, womit die Schwierigkeit des Spruches übertroffen werden muss.

Ausgebildete Magier erhalten auf diesen Wurf zusätzlich noch 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 doch recht 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. Der Spieler würfelt mit einem W100 eine 37, was mit den Aufschlägen 220 ergibt. Der Spruch gelingt also.

Ist der Magier wie weiter oben verletzt, dann würde der Abzug von -24 dafür sorgen, dass der Spruch misslingt.

LANGSAME MAGIE

Ist ein Magier in einem bestimmten Element ausgebildet, so kann er manche Wirkung auch allmählich erzielen, was die Schwierigkeit in jeder Runde erniedrigt. So könnte beispielsweise nach und nach immer mehr des Elementes Feuer in ein großes Stück Metall transferiert werden, bis dieses schließlich glüht. Die Gesamtschwierigkeit der Magie wird um 50 % erhöht und dieser Wert auf die Anzahl an Runden verteilt, die die Ausführung dauert. Dieser Bruchteil ist auch der Wert, der für das Erlernen dieser Magie notwendig ist und die Erfolgchancen bestimmt.

Ein Spruch muss von vornherein so entworfen sein. Es ist nicht möglich, einen bereits ausgearbeiteten Spruch nach Bedarf in die Länge zu ziehen. Außerdem ist bei der Ausführung in jeder Runde ein Prüfwurf wie bei allgemeiner Spruchmagie beschrieben notwendig, wobei sich die Schwierigkeit von Runde zu Runde durch die angesammelte Erschöpfung erhöht.

Die Aufrechterhaltung einer bisher hervorgerufenen Wirkung ist besonders anstrengend und sorgt pro bereits vergangene Runde für einen zusätzlichen Verlust von 2 AP. Allein diese Tatsache setzt der beliebigen Ausdehnung entsprechender Sprüche deutliche 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 wieder angestaute Wärme 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

Kooperative Magie muss eigens erlernt werden, denn das Abstimmen auf die Bewegungen und Gesten anderer Magier benötigt einiges an Übung. Bei der Erstellung eines neuen Charakters sind hierfür 500 EP aufzuwenden, beim späteren Erlernen sind 1000 EP und mindestens ein halbes Jahr Studium notwendig. Diese Kosten sind nur einmalig für alle vier Elemente notwendig.

Mehrere Magier können ihre Kräfte verbinden, um mehr zu erreichen als alleine. Ein entsprechender Spruch muss von Beginn an als kooperative Magie erforscht werden. Auch die Anzahl der Teilnehmer wird dabei eindeutig festgelegt.

Die Schwierigkeit für Lernen und Durchführung für jeden einzelnen Magier wird mit dem Wert aus der folgenden Tabelle multipliziert. Auf diese Weise kann durchaus beachtliches geleistet werden, aber mit steigender Zahl an Beteiligten wird die Sache immer weniger effizient.

2 Magier	0,55	7 Magier	0,22
3 Magier	0,40	8 Magier	0,21
4 Magier	0,32	9 Magier	0,20
5 Magier	0,28	10 Magier	0,19
6 Magier	0,25	11 Magier	0,18
		12 Magier	0,17

Kooperative Magie ist im Allgemeinen keine Option für hitzige Situationen, denn ein Fehler bei nur einem der Magier lässt das gesamte Unternehmen 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 von 20 auf 40 bzw. von insgesamt 50 auf 100.

Die Geschwindigkeit und der Verlust an Ausdauerpunkten eines solchen Spruches wird anhand der Gesamtschwierigkeit berechnet, also wie bei einem Spruch mit dieser Wirkung, den ein einzelner Magier anwendet.

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 in größerem Maße die 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 schnelles Brabbeln oder Murmeln mit teilweise auch noch sehr 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 die 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 im Abschnitt zu den Begabungen weiter oben ist anzuraten.

Feuerfertigkeiten

Magie der stofflichen Elemente (500 EP)

Ab Auffassungsgabe 16. Die Fertigkeit umfasst die Grundausbildung, um die Wissenschaft der Magie zu begreifen. Erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Diese Fertigkeit muss nur einmal erlernt werden, um Zugang zur Spruchmagie für Feuer, Wasser, Erde und Luft zu erhalten. Nachträgliches Lernen kostet 2000 EP und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

Feuermagie (500 EP)

Ab Beweglichkeit 10. Erst nach dieser Einführung können eigene Sprüche zu diesem Element erforscht oder verbessert werden. Auch langsame und kooperative Magie ist erst dann möglich bzw. erlernbar. Auch diese Fertigkeit kostet bei nachträglichem Erlernen 2000 EP und mindestens ein Jahr an Studium.

Feuerfertigkeit (ab 20 EP)

Erst nach Feuermagie erlaubt. Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Feuerfertigkeit entspricht. Die Kosten für diese Fertigkeit sind:

+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.

Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Feuer noch Auffassungsgabe und Beweglichkeit addiert.

Ab einer Feuerfertigkeit von 400 gilt diese als legendär und bleibt nur erhalten, wenn dafür 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte geopfert werden. Pro weitere 50 Punkte dieser Fertigkeit steigt dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

Entschlüsselung von Feuerquellen (50 EP)

Das Extrahieren des Elementes Feuer aus einem geeigneten Material gestaltet sich je nach Stoff unterschiedlich und muss eigens erlernt werden. Prinzipiell genügt einem Magier eine einzige Substanz, aber mehr Möglichkeiten machen flexibler. Die Kosten von 50 EP gelten pro Quelle.

Es folgt eine Liste von Beispielen mit der Menge des Elementes Feuer, die daraus gewonnen werden kann. Das Ansammeln aus der Umgebung ist zeitaufwändig und kann nur maximal fünf Runden am Stück erfolgen, da sich das Element Feuer nur schwer dauerhaft sammeln lässt.

Umgebung pro Runde	5
1 g Kohle oder 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

Beim Nutzen des Elementes Feuer in einem Material bleibt von diesem 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

Die Zahlenangaben entsprechen den notwendigen 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

Ein kurzzeitiges Anheben oder Absenken der Beweglichkeit bedeutet ein gezieltes Verteilen oder einen Entzug des Elementes Feuer im Körper des Ziels. Es wird das Element selbst verstärkt oder geschwächt. Letzterer Prozess ist schwerer, weil hierbei das Ziel zugleich Quelle ist.

Ein dauerhafter Schaden bedeutet ein Überhitzen eines Körperteils, was zu Verletzungen und damit zu Einschränkungen bestimmter Eigenschaften führt.

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		

Besondere Ziele

bewegt	1,2	lebend	1,6
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,2
Minimale Gestik	1,5 (statt 1,2)
Ohne Stimme	1,1

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 15
Nur Handbewegungen	S : 25
Minimale Gestik	S : 50

Feuersprüche

Vor allem als erste Beispiele für die Berechnung von Schwierigkeiten sollen die nachfolgenden Sprüche dienen. Ein weiteres Beispiel ist oben detailliert durchgerechnet (siehe hierzu bei den allgemeinen Regeln zu Spruchmagie).

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

Ein Docht einer Kerze oder ein anderes kleines und leicht brennbares Objekt wird entzündet, ähnlich wie beim Gebrauch von Zunder (starker Wind oder Feuchtigkeit verhindern ein Entflammen). Als Quelle ein wenig Wachs der Kerze zu nutzen ist nicht zwingend notwendig aber praktisch.

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 von grob 1 dm
(Faktor $1 + 0,2 + 0,1 + 0,2 = 1,5$)

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 aufgehhalten werden.

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 ungemünzlich 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), da man sich an die Anfangstemperatur anpassen möchte.

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 auch 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. Es ergibt sich eine Schwierigkeit von 1248, zusätzlich wegen langsamer Magie um 50 % erhöht auf 1872. Die Verteilung auf 20 Runden macht einen Erfolg wieder möglich (schnelle Erwärmung um 5° wäre auch alles andere als gesund). 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 irgendeine Tätigkeit durchführen soll, zu der Fingerspitzengefühl oder eine ruhige Hand notwendig ist. Beliebt ist das Balancieren einer kurzen Stange auf der Handfläche.
Nun transferieren die umstehenden Magier eine große Portion des Elements Feuer in bestimmte Muskelbereiche und steigern dadurch deren 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

Wasser ist das Element der Beständigkeit, obwohl es selbst in andauernder Bewegung ist. Wasser 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 ebenso langes „Sssss“ oder „Fffff“ in diese Abfolge. Die zugehörigen Bewegungen sind langsam und fließend, aber gerade deswegen anstrengend. Die Handflächen streichen ebenso oft aneinander, wie die Füße bei den Körperbewegungen langsam über den Boden schleifen.

Ein besonderer Sinn für das Element Wasser ist für einen Magier nicht notwendig, schädlich ist er aber auch nicht. Wasserbegabungen findet man im Abschnitt zu den Begabungen.

Wasserfertigkeiten

Magie der stofflichen Elemente (500 EP)

Ab Auffassungsgabe 16. Die Fertigkeit umfasst die Grundausbildung, um die Wissenschaft der Magie zu begreifen. Erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Diese Fertigkeit muss nur einmal erlernt werden, um Zugang zur Spruchmagie für Feuer, Wasser, Erde und Luft zu erhalten. Nachträgliches Lernen kostet 2000 EP und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

Wassermagie (500 EP)

Ab Ausdauer 11. Erst nach dieser Einführung können eigene Sprüche zu diesem Element erforscht oder verbessert werden. Auch langsame und kooperative Magie ist erst dann möglich bzw. erlernbar. Auch diese Fertigkeit kostet bei nachträglichem Erlernen 2000 EP und mindestens ein Jahr an Studium.

Wasserfertigkeit (ab 20 EP)

Erst nach Wassermagie erlaubt. Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Wasserfertigkeit entspricht. Die Kosten für diese Fertigkeit sind:

+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.

Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Wassersprüchen noch Auffassungsgabe und Ausdauer addiert. Ab einer Wasserfertigkeit von 400 gilt diese als legendär und bleibt nur erhalten, wenn dafür 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte geopfert werden. Pro weitere 50 Punkte dieser Fertigkeit steigt dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

Entschlüsselung von Wasserquellen (40 EP)

Das Ansammeln des Elementes Wasser ist eine langwierige Angelegenheit und der Hauptgrund, warum Wassermagie einer gehörigen 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. Die beste Quelle für Wassermagie ist Wasser selbst, wobei ein Wassermagier stark nach Art des Wassers unterscheiden muss - jede Wassersorte stellt somit eine eigene Quelle dar, deren Entschlüsselung getrennt für 40 EP erlernt werden muss.

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.

Wirkungen

Allein schon durch das Transferieren von Wasser in seiner sichtbaren Form kann so mancher Effekt erreicht werden - das Erzeugen von Nebel, das Trocknen nasser Kleidung oder die Reinigung von Schmutzwasser. Hierbei entscheidet hauptsächlich die insgesamt gesammelte Menge an Wasser über die Schwierigkeit des Spruches.

Aber andere Auswirkungen sind denkbar. Dabei sollte klar sein, dass die Wirkungen in der Tabelle zwar sehr allgemein gefasst sind, dass ein Spruch aber diese scheinbare totale Freiheit nicht unbedingt besitzt.

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

Besondere Ziele

bewegt	1,3	lebend	1,2
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,2
Minimale Gestik	1,4 (statt 1,2)
Ohne Stimme	1,1

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 5
Nur Handbewegungen	S : 10
Minimale Gestik	S : 20

Wassersprüche

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 1,56)
Schwierigkeit: 67 Geschwindigkeit: 14 4 AP
Ein wenig Unterstützung für den schwer 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
Die Menge Wasser, welche in einer Runde auf eine Person niedergeht, ist klein. Es kann zwar nicht direkt in der Luft abgefangen werden, aber ein Zerstäuben der Tropfen durch Streichen mit den Händen 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 eines Gastwirtes, so lange er nicht dabei erwischt wird. Ganz gezielt wird Mund und Kehle des Opfers ausgetrocknet. Für echten Durst wird man diese Magie aber mehrfach anwenden müssen.

Trocknen

Wirkung: 5-25 (bis zu 0,25 Liter)
Reichweite: 0
Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details ca. 1 cm (Faktor 1,7)
Bewegtes Ziel (Faktor 1,3)
Schwierigkeit: 99 Geschwindigkeit: 20 5 AP
Wassermagier müssen ihre Wäsche nicht unbedingt zum Trocknen auf die Leine hängen. Mit einigen fließenden Bewegungen lässt man ein Wäschestück durch die Luft gleiten und singt dazu eine lange Wechselfolge aus A und E. Nicht all zu viel später ist das Wäschestück trocken.
Auch bei diesem Spruch ist wieder das Wasser selbst die Quelle, was die Dauer auf eventuell zusätzliche Runden ausdehnt.



ERDSPRÜCHE

Alles eine Frage der Stabilität



Erdmagie kann genutzt werden, um die Stabilität von Materialien oder die Standfestigkeit von Personen zu erhöhen. Der Effekt ist meistens nicht von Dauer, denn das Element Erde kehrt über kurz oder lang zu seiner ursprünglichen Ordnung zurück. Ausnahmen sind dort möglich, wo sich Strukturen gerade erst bilden.

Erdmagie bedarf nur sehr weniger Bewegungen und nutzt eher gezieltes Anspannen von Muskeln gepaart mit hoher Konzentration. Die gesprochenen Komponenten sind kurz, abgehackt und werden meist in der Kehle erzeugt. 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 weiter oben.

Erdfertigkeiten

Magie der stofflichen Elemente (500 EP)

Ab Auffassungsgabe 16. Die Fertigkeit umfasst die Grundausbildung, um die Wissenschaft der Magie zu begreifen. Erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Diese Fertigkeit muss nur einmal erlernt werden, um Zugang zur Spruchmagie für Feuer, Wasser, Erde und Luft zu erhalten. Nachträgliches Lernen kostet 2000 EP und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

Erdmagie (500 EP)

Ab Körperkraft 12. Erst nach dieser Einführung können eigene Sprüche zu diesem Element erforscht oder verbessert werden. Auch langsame und kooperative Magie ist erst dann möglich bzw. erlernbar. Auch diese Fertigkeit kostet bei nachträglichem Erlernen 2000 EP und mindestens ein Jahr an Studium.

Erdfertigkeit (ab 20 EP)

Erst nach Erdmagie erlaubt. Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Erdfertigkeit entspricht. Die Kosten für diese Fertigkeit sind:

+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.

Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Erde noch Auffassungsgabe und Körperkraft addiert.

Ab einer Erdfertigkeit von 400 gilt diese als legendär und bleibt nur erhalten, wenn dafür 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte geopfert werden. Pro weitere 50 Punkte steigt dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

Entschlüsselung von Erdquellen (60 EP)

Das Extrahieren des Elementes Erde gestaltet sich je nach Material unterschiedlich und muss einzeln erlernt werden. Dazu sind jeweils 60 EP notwendig. Das Ansammeln dieses Elementes über mehrere Runden ist nicht möglich, da dies schnell zu ungesunden Verhärtungen in Muskeln oder Haut des Magiers führen würde. Auch muss das verwendete Objekt aus einem möglichst reinen Material bestehen, denn ein Gemisch aus verschiedenen Stoffen ist schwer zu erfassen und weist auch zu viele instabile Stellen auf. Die nachfolgende 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 extrem 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 natürlich kann das Element auch größeren Objekten entzogen werden, sofern das Material rein genug ist. Wo und in welchem Umfang dies zu Instabilität führt, ist kaum steuerbar, es sei denn die Spruchwirkung ist genau darauf ausgerichtet.

Sprucherstellung

Wirkungen

Wegen der unterschiedlichen Ausgestaltung des Elements Erde in verschiedenartigen Stoffen ist ein Erdspruch an eine Gruppe von Materialien als Quelle gebunden. Diese sind:

Glas	Stein	Metall
Edelsteine	Mithril.	

Die Quelle des Elements muss berührt werden. Die am häufigsten bewirkte Veränderung ist eine Steigerung der Stabilität eines bestimmten Gegenstandes. Dadurch verliert das Material aber auch immer an Flexibilität, was sich kontraproduktiv auswirken kann. Pro Kilogramm und Stabilitätsstufe sind 20 Elementarpunkte notwendig. Die Stabilitätsstufen sind grob der folgenden Liste zu entnehmen. Die genannten Beispiele sollen dabei ein ungefähres Gefühl vermitteln.

- 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 diamanthart
- 10 mithril

Waffen nutzen sich weniger ab, wenn sie stabilisiert wurden, Rüstungen absorbieren für die nächsten fünf Treffer pro Stufe an Steigerung einen Punkt mehr an Schaden, behindern aber auch mehr. Als Faustregel kann man eine Steigerung um 5 bis 15 Prozentpunkte annehmen. Ein durch Erdmagie versteifter Lederwams hat also für diese kurze Zeit eine Behinderung von 10 % anstatt der normalen 5 % (oder auch mehr, wenn er extrem versteift wurde).

Mit Hilfe von Erdmagie kann einem Gegenstand schon bei seiner Herstellung deutlich mehr Stabilität verliehen werden. Allerdings muss das Material dazu aus einem weichen Zustand in einen festen übergehen, während die Magie darauf einwirkt. Im Allgemeinen trifft dies nur auf Glas oder Metall zu. In diesem Fall ist die Widerstandsfähigkeit des Materials um 100 % pro Stufe erhöht.

Allerdings ist die Einflussnahme auf einen solchen Prozess schwierig und bedarf 100 Punkte pro Kilogramm und Stufe. Die verwendete Quelle muss dabei mindestens kristalline Härte und eine gewisse Reinheit besitzen (es wird also nur mit Edelsteinen und ähnlich teurem Material klappen). 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 an die Erschöpfungsgrenze 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, noch heißen Splittern zu rechnen. Auch ein kurzes Anheben der Körperkraft für drei Runden ist durch Erdmagie für 20 Elementarpunkte pro Steigerung um +1 möglich.

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		

Besondere Ziele

bewegt	1,4	lebend	1,8
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,05
Minimale Gestik	1,1 (statt 1,05)
Ohne Stimme	1,5

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 15
Nur Handbewegungen	S : 25
Minimale Gestik	S : 50

Erdsprüche

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 stark stabilisiert, dass es kurzzeitig als Deckung gegen anfliegende Geschosse oder als Abwehr gegen Hagel dienen mag. Dadurch wird der Stoff auch extrem steif und spröde - der Mantel ist nach entsprechendem 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 bereits vergangene Runde
Ein Glied einer Kette soll so weit geschwächt werden, dass ein Zerbrechen bei respektabler Kraft möglich sein sollte. Als Quelle dient das Kettenglied selbst, dass bei 25 g 625 Elementarpunkten entspricht. Da keine vollständige Zerstörung des Ziels notwendig ist genügen auch weniger Punkte als Wirkung.
Sollte ein einzelnes Kettenglied deutlich schwerer sein, dann wird es nicht instabil genug und eine erneute Anwendung der gleichen Magie ist nicht mehr möglich, denn die Quelle mag noch ähnlich aussehen wie Eisen, ist aber de facto keines mehr.

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 bereits vergangene Runde
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. Praktisch niemand wird in der Lage sein, diesen Spruch im Alleingang zum Abschluss zu bringen, denn er verbraucht insgesamt 550 AP bis er beendet ist. Ohne Unterstützung, die den Erdmagier beispielsweise durch Wassermagie aufpascht, ist das nur mit 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 bereits vergangene Runde
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 Trittstein geschaffen werden.
Die Stabilität bleibt lange genug bestehen, um eventuell 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 sehr geschickt manipuliert werden. In gewissem Umfang kann ein Luftmagier die Flexibilität des Elements kurz auf sich selbst übertragen und so sein Gewicht scheinbar verändern.

Langsame Magie dient beim Element Luft dazu, eine kleinere Wirkung aufrecht zu erhalten und nicht um eine besonders starke Wirkung zu erzielen, denn ein Anhäufen eines bestimmten Effektes ist unmöglich.

Die vokalen Komponenten von Luftsprüchen bestehen aus zischenden Lauten, vom einfachen Pusten bis zum kontrollierten Luft holen durch die Zähne. In manchen Fällen kommt auch ein Pfeifen oder Summen hinzu. Die Bewegungen sind nicht weit-schweifig, erfordern aber teils fast schmerzhafte 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 Vani-schort (s.o.) ist hier eine Ausnahme.

Ein spezielles Gespür für das Element Luft ist keine Notwendigkeit für einen Magier, kommt aber immer wieder vor. Details sind bei den anderen Begabungen zu finden.

Luftfertigkeiten

Magie der stofflichen Elemente (500 EP)

Ab Auffassungsgabe 16. Die Fertigkeit umfasst die Grundausbildung, um die Wissenschaft der Magie zu begreifen. Erst nach ihr ist ein Studium der einzelnen stofflichen Elemente möglich. Diese Fertigkeit muss nur einmal erlernt werden, um Zugang zur Spruchma-

gie für Feuer, Wasser, Erde und Luft zu erhalten. Nachträgliches Lernen kostet 2000 EP und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

Luftmagie (500 EP)

Ab Behändigkeit 11. Erst nach dieser Einführung können eigene Sprüche zu diesem Element erforscht oder verbessert werden. Auch langsame und kooperative Magie ist erst dann möglich bzw. erlernbar. Auch diese Fertigkeit kostet bei nachträglichem Erlernen 2000 EP und mindestens ein Jahr an Studium.

Luftfertigkeit (ab 20 EP)

Erst nach Luftmagie erlaubt. Geübte Magier erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Luftfertigkeit entspricht. Die Kosten für diese Fertigkeit sind:

+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.

Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Luft noch Auffassungsgabe und Behändigkeit addiert.

Ab einer Luftfertigkeit von 400 gilt diese als legendär und bleibt nur erhalten, wenn dafür 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte geopfert werden. Pro weitere 50 Punkte dieser Fertigkeit steigt dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

Entschlüsselung von Luftquellen (100 EP)

Luft steht fast immer in ausreichender Menge zur Verfügung. Die Angabe weiter unten dient nur zur Abschätzung, wie viel Wind ein Luftmagier indirekt verursacht, indem er das Element benutzt. Das Aufschlüsseln von Luft muss nicht erlernt werden. Einige wenige Materialien enthalten das Element in gebundener Form und können genutzt werden, wenn Luftmangel zu bekämpfen ist. Das Aufschlüsseln solcher Materialien gestaltet sich schwierig (100 EP pro Material). Sämtliche Materialien müssen möglichst 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 Staub.



Sprucherstellung

Wirkungen

Wie immer soll die folgende Liste hauptsächlich Anregung sein.

Behändigkeit +1 für eine Runde	10
Behändigkeit -1 für eine 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

* Die Quelle von Geräuschen kann kurzzeitig beeinflusst werden, als käme sie von einer anderen Stelle.

** Bei allen Zielen außer dem Magier selbst 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	5 m	1,4
6 m	1,5	7 m	1,7
8 m	2	pro +1 m	+0,5

Wird Luft selbst beeinflusst, also bewegt, so beginnt dies immer beim Magier und die Reichweite des Spruches ist die maximale Bewegungsweite des Effektes innerhalb einer Sekunde. Flexibilität bei der Reichweite bedeutet also Flexibilität in der Reichweite bis zum Endpunkt des Luftstoßes.

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

Besondere Ziele und Umstände

bewegt	1,1	lebend	1,5
Unter Wasser 3 doppelte Geschw. und AP			

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,4
Minimale Gestik	1,8 (statt 1,4)
Ohne Stimme	1,05

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 15
Nur Handbewegungen	S : 25
Minimale Gestik	S : 50

Luftsprüche

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, kräftiger Windstoß, der im Stande ist, eine Kerze auszupusten oder die Blätter auf dem Schreibtisch eines Vorgesetzten neu anzuordnen. Die genau notwendige Menge an Wirkung und Reichweite ist für einen solchen Spruch nur schwer abschätzbar.

Kartensalto

Wirkung: 1 bis 4
 Reichweite: 0 bis 2 m (Faktor 1,2)
 Gebiet: 1 dm bis 1 m, Details 1 mm (Faktor 1,4)
 Nur Handbewegung und ohne Stimme (Faktor 1,47)
 Schwierigkeit: 17 Geschwindigkeit: 1 1 AP
 Ein gezielter Lufthauch hebt eine oder mehrere Spielkarten an und dreht diese auf dem Tisch um.

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
 Einer der Studenten der magischen Universität hat sich hinter einem Busch versteckt, um die Novizinnen zu beobachten. Dies missbilligt der Meister, der ihn erspäht hat und ruft ihm seinen Namen direkt ins Ohr - aus großer Entfernung. Da der Spruch die Worte des Magiers transportieren soll, muss der Spruch ohne Stimme wirken, denn das sinnlos klingende Zischeln von Luftmagie wirkt nicht sehr beeindruckend.

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 hier bewusst 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. Weil der Betroffene aktiv Luft holen muss sollte mehr Luft in Bewegung versetzt werden, als für einen Atemzug notwendig ist. Dieser Atemzug setzt den Ausdauerverlust pro Runde wieder auf den Startwert zurück.

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 bedeutend 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 bewährten 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 und 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, sondern zwischen den Extremen existieren all die 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 teils so lebensecht wirken, dass niemand sie anzweifeln würde - bis er versucht sie zu berühren.

Je nachdem, wie aufwändig eine Illusion gestaltet ist, desto langwieriger ist Lichtmagie. So lange diese Erscheinungen nicht eng an vorhandene Materie gebunden sind, lösen sie sich schnell wieder auf, indem sie verschwimmen und verblassen. Auf der anderen Seite kann eine einmal geschaffene Illusion mit geringer Konzentration aufrecht gehalten 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 da geschaffen 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 ausgesprochen schwierig.

Auch Visionisten finden den Zugang zu ihren Elementen auf wissenschaftliche Weise und nicht, weil sie die Elemente Licht und Verstand spüren können. Es gibt aber Begabungen, die beim Formen von Illusionen sehr hilfreich sein können. Dies sind ein bildhaftes Gedächtnis, sowie die Begabungen Lichtgestalt und Geteilte Aufmerksamkeit. Diese sind alle im Abschnitt zu den Begabungen zu finden.

Lichtfertigkeiten

Visionäre Künste (500 EP)

Ab Auffassungsgabe 17. 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 (400 EP). Die Umkehrung gilt genauso: Nach Studium der visionären Künste kostet die Grundbildung der Magier nur 400 EP.

Nachträgliches Lernen kostet 2000 EP bzw. 1600 EP bei abgeschlossenem Studium der stofflichen Elemente und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

Lichtmagie (650 EP)

Ab Auffassungsgabe 17. 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 kostet bei nachträglichem Erlernen 2000 EP und mindestens ein Jahr an Studium.

Lichtfertigkeit (ab 20 EP)

Erst nach Lichtmagie möglich. Geübte Visionisten erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Lichtfertigkeit entspricht. Die Kosten für diese Fertigkeit sind:

+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.

Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Licht noch Auffassungsgabe und Behändigkeit addiert.

Ab einer Lichtfertigkeit von 400 gilt diese als legendär und bleibt nur erhalten, wenn dafür 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte geopfert werden. Pro weitere 50 Punkte dieser Fertigkeit steigt dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

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.

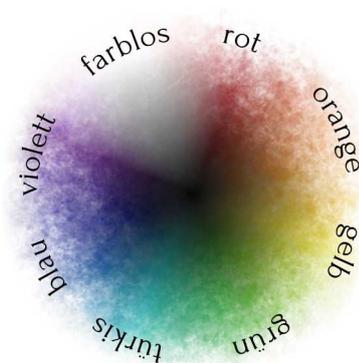
Sprucherstellung

Wirkungen

Licht ist in seiner Anwendung flexibel und von den folgenden Wirkungen sind problemlos mehrere kombinierbar. Dabei werden die Grundkosten schlicht addiert. Mit Formung ist das genaue Abgrenzen und Anpassen der einzelnen Farbbereiche gemeint. Ein mehr oder weniger einheitliches Umfärben ist ohne diesen Effekt möglich.

Farbänderungsbereich pro Sektor* 2	
Formung	15
Helligkeit pro Stufe**	1

* Farbe gliedert sich in diese Sektoren:



Farbänderungen durch Lichtmagie sind immer flexibel innerhalb eines Bereichs möglich. Ein Wert von 2 für Farbänderungen macht nur leichte Anpassungen im selben Farbton möglich (z.B. von lindgrün zu moosgrün oder von karmesin zu blutrot). Mit einem Wert von 16 kann jede Farbe erreicht werden.

** 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 zwielichtig
- 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 wären dann 51 (20 Helligkeit, 16 Farbe und 15 Formung).

Illusionen sind instabil, können aber mit geringem Aufwand aufrecht erhalten werden. Die Schwierigkeit dafür beträgt 20 % der Schwierigkeit beim Erzeugen der Illusion. Wird nur Farbe und Helligkeit eines realen Objektes verändert, so sind es nur 10 %. Diese Schwierigkeit muss mit einem Prüfwurf erreicht werden und zählt wie ein voller Spruch zur Erschöpfung dazu.

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, dass die Änderungen so marginal sind, dass sie mit einem einfacheren Spruch nachbearbeitet werden können.

Auch eine dauerhafte Farbveränderung eines Objektes ist möglich, allerdings verdreifachen sich dann die Grundkosten.

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	6 m	1,8
7 m	2	pro +2 m	+0,5

Wirkungsgebiet und Details

Dies ist der Aspekt, der die Schwierigkeit von Illusionen in die Höhe treibt. Denn trotz entsprechender Ausdehnung kann auf feine Details meistens nicht verzichtet werden und auch ohne Flexibilität in der Ausdehnung der Magie ist ein Illusionsspruch oft nicht effektiv einsetzbar.

Die zusätzlich 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.

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 oder erfordert zusätzliche Prüfwürfe.

< 0,1 mm	-0,8	30	5 AP
1 mm	-0,4	20	3 AP
1 cm	-0,1	10	1 AP
1 dm	0		
1 m	0,2		
2 m	0,4	5	1 AP
3 m	0,7	10	1 AP
4 m	1	15	3 AP
pro +1 m	+0,5	+5	+2 AP

Besondere Ziele

bewegt 1,2 lebend 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.

Komponenten

Nur Handbewegungen 1,3
 Minimale Gestik 1,6 (statt 1,3)
 Ohne Stimme 1,2

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen S : 30
 Nur Handbewegungen S : 40
 Minimale Gestik S : 60

Zu beachten ist hier auch die Verlängerung durch großes Gebiet oder feine Details (s.o.).

Lichtsprüche

Kaum ein Element erfordert bei der Sprucherstellung mehr Fingerspitzengefühl. Die nachfolgenden Beispiele sollen helfen, ein Gefühl für die Möglichkeiten zu bekommen, aber der Phantasie sind hier naturgemäß kaum Grenzen gesetzt.

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
 (Faktor 1,2; Geschwindigkeit +10; +1 AP)

Nur Handbewegungen (Faktor 1,3)
 Dauerhafte Färbung (Faktor 3)
 Schwierigkeit: 67 Geschwindigkeit: 12 5 AP

Manche Visionisten entwickeln lieber eine Vielzahl extrem spezialisierter Sprüche anstatt einiger weniger mit entsprechender Flexibilität. Dies hier ist ein Beispiel für einen solchen Spezialspruch. 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, wegen dauerhafter Veränderung wird die Schwierigkeit verdreifacht.

Magie



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
(Faktor 3,6; Geschwindigkeit +15; +3 AP)
Schwierigkeit: 162 / 32
Geschwindigkeit: 21 12 AP / 3 AP
Eine breite Fläche innerhalb der Luft verdunkelt sich extrem und wird so zu einem effektiven Sichtschutz. Dieser hält zwar keinerlei Materie ab und löst sich auf, wo er von festen Objekten berührt wird, aber gegen einen Steine werfenden Mob bietet er ein wenig Deckung. Auch als Notvorhang für einen diskreten Kuss ist so ein Spruch sehr beliebt. Zur Tarnung für einen Einbrecher ist er weniger geeignet, da der Helligkeitsübergang etwas abrupt ausfällt.

Schatten

Wirkung: 24
Reichweite: 0
Gebiet: 1 bis 3 m, Details 1 dm
(Faktor 2,9; Geschwindigkeit +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 mit diesem Spruch abgedunkelt (bis zu 20 Stufen) und auch in ihrer Farbe ein wenig angepasst (2 Sektoren), damit sich in einer ohnehin dunkleren Umgebung eine verbesserte Tarnung ergibt. Wie groß dadurch ein Bonus auf einen Versuch beim Verstecken ausfällt ist stark von der Situation abhängig.

Glutaugen

Wirkung: 26
Reichweite: selbst (Faktor 0,9)
Gebiet: 1 dm, Details 1 mm
(Faktor 1,4; Geschwindigkeit +20; +3 AP)
Lebendes Ziel (Faktor 2)
Minimale Gestik ohne Stimme (Faktor 1,92)
Schwierigkeit: 126 / 13
Geschwindigkeit: 23 10 AP / 1 AP
Bestens geeignet, um vorlaute Kinder oder aufdringliche Kerle in einer Gastwirtschaft abzuschrecken. Auf eine Farbe legen wir uns nicht fest (8 Sektoren) und ein wenig glühen soll das ganze natürlich schon (10 Stufen). Da man ja selbst bei diesem Spruch noch etwas sehen möchte, muss die Verteilung des Glühens recht präzise geformt sein.

Blendung

Wirkung: 30
Reichweite: 1 bis 9 m (Faktor 3,9)
Gebiet: 1 dm, Details 1 cm
(Faktor 1,1; Geschwindigkeit +10; +1 AP)
Bewegtes lebendes Ziel (Faktor 2,4)
Schwierigkeit: 309
Geschwindigkeit: 21 17 AP
Eine gesunde Portion Licht sorgt dafür, dass das Ziel dieser Magie für einen kurzen 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
(Faktor 2,1; Geschwindigkeit +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 über die Hand des Visionisten oder über eine nahe Oberfläche. Seine Färbung ist erdfarben (3 Sektoren) und recht dunkel (4 Stufen). Da sich der Käfer bewegt, muss der Spruch jede Runde neu erfolgreich sein. Allerdings könnte der kleine Krabbler ab und zu für einen Augenblick verweilen und damit auch seinem Erschaffer eine Atempause gönnen.

Tür, welche Tür?

Wirkung: 51
Reichweite: 1 bis 3 m (Faktor 1,5)
Gebiet: 2 m, Details 1 mm
(Faktor 2,2; Geschwindigkeit +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 glatt in die umgebende Mauer übergeht. Da diese Illusion nicht direkt auf die Tür oder einen ähnlichen Bereich gelegt werden kann fehlt der feste Untergrund.
So lange man den Bereich nicht genauer betrachtet oder berührt wird man nicht im Traum vermuten, dass sich an dieser Stelle ein Durchgang verbirgt.

MENTALSPRÜCHE

Wie man sich in die Wahrnehmung anderer einschleicht

Bei allen anderen bisher behandelten Varianten von Spruchmagie hat der Magier oder Visionist die Veränderungen, welche er hervorruft, mehr oder weniger direkt vor Augen. Dies erleichtert die Kontrolle enorm, kann doch die Beschwörungsformel leicht angepasst werden, wenn sich Abweichungen zu erkennen geben.

Eine ganz andere Herausforderung erwartet einen Visionisten, wenn er den Verstand einer anderen Kreatur direkt beeinflussen will. Er muss etwas formen, ohne mit einem seiner Sinne erfassen zu können, was er verursacht. Ein wahres Eindringen in einen fremden Verstand ist utopisch, aber die äußeren Kontaktpunkte dieses Verstandes zur Realität, die Sinne, können in gewissen Grenzen in die Irre geleitet werden.

Sinnestäuschungen herbeizuführen ist wegen der ausgesprochenen Stabilität des Elements Verstand langwierig. Allerdings klingen die Effekte auch nur langsam wieder ab. Langsame Magie wie oben beschrieben ist ebenso wenig möglich wie eine Kooperation mehrere Visionisten für den selben Effekt. Eine Absprache, nach der verschiedene Sinne von verschiedenen Visionisten mit mehreren Sprüchen getrennt beeinflusst werden, ist denkbar.

Als Gipfel der Beeinflussungsmöglichkeit kann ein sehr erfahrener Visionist sogar die Gefühle eines anderen Wesens ein klein wenig lenken. Eine echte Veränderung der Persönlichkeit ist dagegen auch nach extrem viel Training nie möglich.

Mentalsprüche besitzen in den meisten Fällen eine relativ leise vokale Komponente, bestehend aus gemurmelteten Worten. Dies sind zwar Worte in normaler Sprache, aber in vollkommen sinnlosen Zusammenhängen. Die Muster dieser Pseudosätze sind auch beim selben Spruch niemals gleich.

Die Bewegungen bei Mentalmagie bestehen zu einem Großteil aus Berührungen am eigenen Körper, meist am Kopf. Streicheln, klopfen oder Übung von Druck auf bestimmte Hautpartien gehören hierzu. Ergänzt wird dies durch eine sehr veränderliche Mimik, die aber 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 und Sensibilität für Verstand.

Mentalfertigkeiten

Visionäre Künste (500 EP)

Ab Auffassungsgabe 17. 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 (400 EP). Die Umkehrung gilt genauso: Nach Studium der visionären Künste kostet die Grundbildung der Magier nur 400 EP. Nachträgliches Lernen kostet 2000 EP bzw. 1600 EP bei abgeschlossenem Studium der stofflichen Elemente und benötigt mindestens ein Jahr an Zeit.

Mentalmagie (700 EP)

Ab Auffassungsgabe 18. Erst nach dieser Einführung können eigene Sprüche zu diesem Element erforscht oder verbessert werden. Auch diese Fertigkeit kostet bei nachträglichem Erlernen 2000 EP und mindestens ein Jahr an Studium.

Mentalfertigkeit (ab 20 EP)

Erst nach Mentalmagie erlaubt. Geübte Visionisten erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, der ihrer Elementarfertigkeit entspricht. Die Kosten für diese Fertigkeit sind:

+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.

Zu dieser Fertigkeit wird im Fall von Mentalmagie noch Auffassungsgabe und Psyche addiert. Ab einer Mentalfertigkeit von 400 gilt diese als legendär und bleibt nur erhalten, wenn dafür 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte geopfert werden. Pro weitere 50 Punkte dieser Fertigkeit steigt dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

Quelle von Mentalmagie

Es gibt nur eine einzige Quelle von Mentalmagie, den eigenen Verstand. Dabei wird das Element Verstand zum Glück für den Visionisten nicht aufgelöst oder transferiert, sondern nur eine Verbindung zu einem anderen Geist geschaffen, wenngleich auch nur hauchdünn. Die weiter unten angegebenen Punktwerte für Wirkungen sind hauptsächlich Rechengrundlage und nicht Verbrauch.

Körperlich beansprucht Mentalmagie relativ wenig, aber geistig führt sie zu leichter Desorientierung. Pro angefangene hundert Punkte an Schwierigkeit ist die Auffassungsgabe nach Ausübung eines Mentalsspruches um einen Punkt gesenkt. Das wirkt sich wie eine Verletzung als Abzug von -10 auf den Prüfwurf für weitere Magie aus, sollte aber extra notiert werden, da dieser Abzug bei der Auffassungsgabe sich pro Runde wieder um einen Punkt erholt.

Verlust an Ausdauerpunkten

Mentalmagie ist weit weniger körperlich anstrengend als andere Spruchmagie. Zur Ermittlung des Verlustes an Ausdauerpunkten wird die Schwierigkeit durch 30 statt durch 20 geteilt (und aufgerundet).

Sprucherstellung

Wirkungen

Es ist in jedem Fall nur ein Prüfwurf nach den üblichen Regeln notwendig, eine Abschwächung wegen langsamerer Ausführung gibt es aber auch nicht.

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 und kann ins Gegenteil umschlagen. Ist ein Spruch auf zu geringe Psyche ausgelegt, so scheitert er automatisch.

Reichweite

So lange Sichtkontakt besteht, ist Reichweite für mentale Magie kein all zu großes Problem:

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 ist die Reichweite auf ein Zehntel reduziert und die Schwierigkeit verdoppelt. Meist wird man darum auf diese Option verzichten.

Wirkungsgebiet

Das Wirkungsgebiet ist immer ein fremder Verstand, zusätzliche Kosten gibt es hierfür nicht.

Besondere 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
(kann nie unter 0,5 sinken)

Derselbe Spruch kann auf „leichtere“ Ziele als auf das maximal geplante angewandt werden. Wird ein zu schweres Ziel ausgewählt, so scheitert die Magie automatisch, ohne dass der Visionist dies direkt merkt. Ähnlich wie ein vorhandener Spruch in seinen Komponenten nachträglich angepasst werden kann, ist es möglich, die Bandbreite an möglichen Zielen zu erweitern. Die Kosten in Erfahrung sind die verdoppelte Differenz zwischen altem und neuem Spruch.

Komponenten

Nur Handbewegungen	1,1
Minimale Gestik	1,2 (statt 1,1)
Ohne Stimme	1,2

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen S : 5

Nur Handbewegungen S : 10

Minimale Gestik S : 20

Die Geschwindigkeit gilt für die Runde, in der die Wirkung einsetzt.

Mentalsprüche

Schlieren

Wirkung: 30 (leichte Beeinflussung des Sehens)

Reichweite: 0 bis 9 m (Faktor 1,8)

Ziel: unbekannt, anderes Geschlecht und Volk, Auffassung bis 15 (Faktor 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 im Kampf (-1 auf Angriffswürfe und Abwehrmethoden). Vor allem aber irritiert dies deutlich (ein Hypochonder wird einen Heiler aufsuchen).

Widerlicher Geschmack

Wirkung: 70 (mittlere Geschmacksbeeinflussung)

Reichweite: 0 bis 3 m (Faktor 1,2)

Ziel: grob bekannt, anderes Geschlecht, Auffassung bis 16 (Faktor 1,76)

Minimale Gestik und 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 dann für den Betreffenden wirklich widerlich ist, kann natürlich nicht sicher gesagt werden.

Warnung

Wirkung: 30 (leichter Einfluss auf das Hören)

Reichweite: 15 bis 30 m (Faktor 5)

Ziel: sehr guter Freund, Auffassung bis 12 (Faktor 0,6)

Ohne Stimme (Faktor 1,2)

Schwierigkeit: 108 Geschwindigkeit: 22

4 AP Auffassungsgabe -2

Ein Freund ist in Gefahr, aber ein Warnruf kommt nicht in Frage, denn das würde seine Situation nur noch weiter verschlimmern. Aber wenn er hinter sich plötzlich ein Geräusch wahrnimmt, dass ihn dazu bringt, sich umzudrehen, dann könnte er noch rechtzeitig reagieren ...

Beruhigung

Wirkung: 225 (Ausgelegt auf Psyche 15)

Reichweite: 0 bis 3 m (Faktor 1,2)

Ziel: unbekannt, anderes Geschlecht (Faktor 1,32)

Schwierigkeit: 356 Geschw.: 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 Verängstigung kann nicht vollkommen behoben werden, aber zumindest lässt sie sich so weit abschwächen, dass ein gutes Zureden schnell Wirkung zeigt und damit eine Rettung überhaupt erst möglich wird.

Himmlicher Frieden

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Gehörs)

Reichweite: selbst

Ziel: sehr enger Freund, Auffassung bis 20 (Faktor 1)

Schwierigkeit: 150 Geschw.: 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 nahezu vollständig ab. So kann sich ein Lehrmeister vor seiner Vorlesung selbst in einem dröhnenden Saal sammeln.

Narkose

Wirkung: 150 (massive Beeinflussung des Fühlens)

Reichweite: Berührung

Ziel: unbekannt, anderes Geschlecht, anderes Volk, Auffassung bis 12 (Faktor 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.

GNOMISCHE MAGIE

Gefühl für die stofflichen Elemente

Gnome saugen magische Fertigkeiten fast schon mit der Muttermilch auf. Dies liegt an ihrem angeborenen Gespür für die stofflichen Elemente, welches ihnen unter anderem eine andere Wahrnehmung verleiht als Mitgliedern vieler anderer Völker. So besitzt jeder Gnom zu jeder Zeit eine schwache Sensibilität für alle vier stofflichen Elemente. Dadurch ist er auch bei Dunkelheit weniger orientierungslos als andere. 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, Wasser, Erde und Luft) 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.

Zusätzliche 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 in diesem Fall aber erfüllt sein.

Die Begabungen dieser Art wirken sich bei Gnomen meist nur sehr schwach auf Charakter und äußere

Erscheinung aus. Gnome 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 gerade tun. Gnomensprüche sind im Allgemeinen flexibler einzusetzen als die universitäre Spruchmagie von Magiern.

Auf der anderen Seite wächst die Befähigung zur Magie bei Gnomen, wenn sie sich ihr denn widmen, ganz allmählich und kann nicht durch Training all zu sehr beschleunigt werden.

Erlernen von Gnomenmagie

Gnome müssen keine Grundausbildung wie Magier absolvieren, die ihnen einen Einstieg zur Magie der stofflichen Elemente vermittelt. Die Elementarmagie des entsprechenden Elements müssen sie aber zum gleichen Preis wie Magier erwerben (also z.B. 500 EP für Feuermagie). Dabei handelt es sich aber um die gnomische, gefühlsmäßige Herangehensweise und nicht um das Studium von Magiern. Ein solches Studium ist für Gnome zwar prinzipiell möglich, eröffnet dann aber auch nur den Weg zu der rein technischen Umgangsform mit Feuer, Wasser, Erde und Luft wie für Magier beschrieben.

Im Gegensatz zu den gnomischen Begabungen muss für das Erlernen von Spruchmagie die notwendige körperliche Voraussetzung erfüllt sein. Die Auffassungsgabe ist kein Hindernis, da Gnome ihre Magie ja eher weniger wissenschaftlich erlernen, aber die jeweilige körperliche Eigenschaft muss hoch genug liegen (z.B. mindestens Körperkraft 12 für Erdmagie).

Gnome können nur zu den Elementen einen Zugang in der gerade beschriebenen Weise finden, für die sie eine verstärkte Begabung besitzen (die grundlegende, gnomische Wahrnehmung reicht hierzu nicht aus).

Elementarfertigkeit (den Bonus für Prüfwürfe, ob ein Spruch gelingt) lernen Gnome langsamer. Sie müssen dafür doppelt so viel Erfahrungspunkte investieren wie Magier:

+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.

Außerdem darf der Unterschied der verschiedenen Elementarfertigkeiten nicht zu groß werden. Die stärkste Elementarfertigkeit eines Gnoms (von denen, die ihm erlaubt sind) darf maximal doppelt so hoch liegen wie die niedrigste.

Auch Gnome benutzen für ihre Magie oft materielle Komponenten, erfassen deren Entschlüsselung aber deutlich leichter und müssen für das Erlernen nur die Hälfte an Erfahrungspunkten aufwenden.

Gnomensprüche

Gnome beeinflussen die vier stofflichen Elemente wie Magier auch in Form von erforschten Rezepten, den Sprüchen. Da bei ihnen 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 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 (Unter- bzw. Obergrenze ist hier immer der Wert bei 0 in der Liste beim entsprechenden Element weiter oben. 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 wird von unangenehmen Verbrennungen betroffen. Ausdauer, Behändigkeit und Beweglichkeit werden mit je 0,3 Punkten geschädigt.

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:

2 Elemente	x 1,25
3 Elemente	x 1,5
4 Elemente	x 2

Beispiele zu Sprüchen, die nur noch in ihrer Schwierigkeit und Geschwindigkeit an die Regeln für Gnome anzupassen sind findet man weiter oben in den Abschnitten zur Spruchmagie von Feuer, Wasser, Erde und Luft.

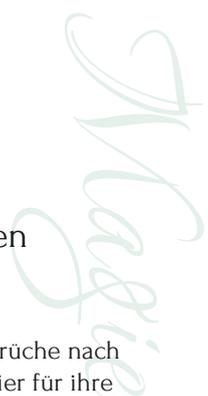
Langsame und kooperative Magie

Langsame Magie ist Gnomen ebenso möglich wie Magiern, allerdings steigen bei ihnen die Kosten in Ausdauerpunkten um 3 AP pro zusätzliche Runde.

Kooperative Magie ist für Gnome untereinander ein Naturtalent und muss nicht erlernt werden. Jede andere Form von Kooperation ist Gnomen allerdings nicht möglich, egal ob erlernbar oder angeboren.

KOBOLDSMAGIE

Das Spiel mit dem Chaos



Chaos ist ein Prinzip und nicht ein Element, man sollte also meinen, dass eine Beeinflussung nicht möglich ist. Entgegen aller wissenschaftlichen Überzeugung bewerkstelligen 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 dieses Element 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 Übergewicht besitzt. 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 (s.u.). 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 (s.u.).

Langsame oder kooperative Magie ist für Kobolde niemals möglich, egal ob mit der eigenen oder mit erlernten Formen von Magie.

Chaosbegabung und -fertigkeiten

Veranlagung zum Chaos (400 EP)

Kobolde mit dieser Begabung können Sprüche nach ähnlichen Regeln entwickeln wie es Magier für ihre Elemente tun. Ein echtes Gespür für das Element ist hiermit nicht verbunden - selbst alte weise Kobolde wissen nicht wirklich, was sie da eigentlich tun.

Chaosfertigkeit

Nur nach Veranlagung zum Chaos möglich. Kobolde erhalten auf ihren Prüfwurf bei der Ausführung eines Spruches einen Bonus, den sie durch Übung verbessern können. Die Kosten für diese Fertigkeit sind:

+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.

Zu dieser Fertigkeit (so vorhanden) wird noch die Auffassungsgabe addiert.

Ab einer Chaosfertigkeit von 300 gilt diese als legendär und bleibt nur erhalten, wenn dafür 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte geopfert werden. Pro weitere 50 Punkte dieser Fertigkeit steigt dieser Wert um zusätzlich 1 %.

Quellen des Elements Chaos

Materielle Quellen für dieses Element sind nicht bekannt, das Prinzip wird wohl direkt beeinflusst.

Risikovermeidung

Bei jedem Spruch, den ein Kobold einsetzt, unabhängig ob es sich nun um Koboldsmagie oder erlernte Sprüche anderer Elemente handelt, ist ein zusätzlicher Wurf für Nebenwirkungen notwendig (s.u.).

Auf diesen kann ein Kobold einen Bonus erhalten, wenn er sich Disziplin antrainiert hat. Die notwendigen Erfahrungspunkte entsprechen dem zu erreichenden Bonus mal zehn. Eine Steigerung von +8 auf +11 kostet also 300 EP (90+100+110).

Spruchanzahl

Mit dem Merken von Spruchformeln nehmen es Kobolde nicht all zu genau. Kobolde können sich zunächst nur fünf Sprüche merken, was sich aber durch Training steigern läßt. Dies hat nichts mit der Auffassungsgabe der kleinen Grünen Kerlchen zu tun, sondern mit ihrer Disziplin.

Für jeden weiteren „Freiplatz“ für einen zusätzlichen Spruch muss ein Kobold 20 EP pro bereits möglichen Spruch aufwenden. So sind 180 EP notwendig um die Anzahl von 9 auf 10 anzuheben.

Als Alternative zu mehr Disziplin kann ein Kobold einen alten Spruch verlernen und dafür einen neuen entwickeln. Regeltechnisch bekommt er dabei die Hälfte der Erfahrungspunkte des alten Spruches auf den neuen angerechnet. Maximal können so die Kosten für den neuen Spruch auf die Hälfte reduziert werden, übrige Erfahrungspunkte verfallen. Der alte Spruch ist futsch und kann nur nach den gleichen Regeln erneut erlernt werden.

Sprucherstellung

Wirkungen

Die nachfolgende Liste kann nur eine Auswahl darstellen. Sie macht auch klar, dass es nicht Ordnung-Chaos allein ist, das beeinflusst wird.

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 einzelner Satz phonetisch und grammatikalisch in Mitleidenschaft gezogen werden, wenn sich ein Kobold mit seiner Magie einmischt.

** Hiermit sind Fehlgriffe gemeint, die nur bei unbeabsichtigten Handlungen möglich sind. So wischt eine Wirtin vielleicht ohne Lappen über den Teller.

*** Gift und manch andere Substanz kann nur wirken, weil sie eine wohl geordnete innere Struktur besitzt. Zu viel Chaos nimmt ihr die Kraft, was sie aber keineswegs genießbar macht. 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 bereits in die Wirkung integriert und spielt keine weitere Rolle. Eine genaue Steuerung der Details ist einem Kobold nicht möglich.

Besondere Ziele

bewegt	1,5	lebend	1,8
--------	-----	--------	-----

Komponenten

Jeder Koboldsspruch benötigt Körperbewegungen und den Einsatz der Stimme. Klare Charakteristika wie bei Magiern oder Visionisten haben diese nicht. Ein Kobold kann die Komponenten nach Belieben weglassen, was an der Schwierigkeit des Spruches nichts ändert. Aber es erhöht die Chance auf Nebenwirkungen durch einen Abzug auf den entsprechenden Wurf (s.u.):

Nur Handbewegungen	-10
Minimale Gestik	-30 (statt -10)
Ohne Stimme	-20

Geschwindigkeit

S ist die Gesamtschwierigkeit, es wird aufgerundet:

Körperbewegungen	S : 20
Nur Handbewegungen	S : 30
Minimale Gestik	S : 40

Nebenwirkungen

Egal ob ein Spruch eines Kobolds klappt oder nicht, es ist ein Prüfwurf für Nebenwirkungen notwendig:

W100 + Risikovermeidung - Abzüge (s.o.)

Das Ergebnis entscheidet über 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. Dies kann man sich vielleicht dadurch erklären, dass ein Misserfolg bei der Spruchausführung bedeutet, dass weniger von einem Element verändert wurde.

Nehmen wir an, Krigblimf möchte den Bierkrug des fiesen Zwerges am Nebentisch auf dem Holz festwachsen lassen, wozu er seine Magie ohne Bewegungen und Stimme einsetzt. Er verfehlt die Schwierigkeit seines Spruches um 67 Punkte und würfelt dann zwecks Nebenwirkungen. Dabei ist der Aufschlag auf diesen Wurf $67 - 50 + 23 = 40$, wenn er eine Risikovermeidung von 23 besitzt. Er muss also im schlimmsten Fall mit 30 Elementarpunkten unangenehme 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.

Chaossprüche

Kandis

Wirkung: 30 bis 60 (ein dicker Zuckerkrystall)
Reichweite: Berührung
Schwierigkeit: 90 Geschwindigkeit: 5/3/3 5 AP
Aus eingedickter Zuckerlösung, Sirup oder Honig zieht der Kobold langsam an seiner Fingerspitze einen Zuckerkrystall.
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 Geschwindigkeit: 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 in den nächsten Minuten Blödsinn (pro 20 Punkte eine).

Nervenleiden

Wirkung: 40
Reichweite: 1 bis 3 m (Faktor 2,8)
Bewegtes, lebendes Ziel (Faktor 2,7)
Schwierigkeit: 302 Geschwindigkeit: 16/11/8 16 AP
Leise nervöse Zuckungen irritieren im Kampf doch ordentlich. Das Opfer erfährt einen Abzug von -2 auf seine Behändigkeit in dieser Runde.
Nebenwirkung: Luft - Das Opfer könnte zusätzlich leichte Blähungen erfahren, oder ein kühler Luftzug verschafft ihm ein paar Ausdauerpunkte Erholung (1 pro 20 Punkte), bei genügend Punkten, die freigesetzt werden, wird die Behändigkeit nochmals um 1 pro 50 Punkte verändert (nach oben oder nach unten).

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 so weit an Stabilität, dass sie in ihre Einzelteile zerfällt. Dadurch wird das ganze natürlich unbrauchbar oder fliegt bei einem Wurf in zwei Teilen unkontrolliert durch die Landschaft.
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 einen tiefen Hass auf all das, was ihnen versagt bleibt.

Hexen (oder die selteneren Hexer) verändern eines, manchmal auch mehrere der Elemente in ihrer Umgebung explosionsartig und nahezu 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 wenigen Fällen schaffen es Hexen, ihre ungezügelte Magie etwas unter Kontrolle zu bringen. Aber starke Gefühle oder auch ein Erschrecken können selbst bei erfahrenen Hexen fatale Folgen haben.

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 diese Elemente besitzen, so macht dies ihr Leid nur schlimmer, denn sie nehmen dann detailliert wahr, was sie anrichten. Eine kontrollierte Einflussnahme eröffnen 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.

Hexenbegabung und -fertigkeiten

Hexenbegabung

Hexerei ist angeboren und kann nicht erlernt werden. Eine solche Begabung bezieht sich immer auf eines der Elemente Feuer, Erde, Licht oder Leben. Eine erste solche Begabung ist für 500 EP, eine zweite für zusätzliche 1000 EP und eine dritte für 2000 EP zu erhalten. Dabei nimmt das Element Leben eine Sonderrolle ein, denn eine hexerische Begabung für dieses Element tritt immer alleine auf. Hexerei kommt nur bei Menschen und Halblingen, für das Element Leben auch bei Halbfelfen vor.

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

Eine Hexe kann eine spontane Entladung ihres Elements selbst auslösen. Die maximal umsetzbare Menge an Elementarpunkten ist trainierbar:

bis 5	100 EP	bis 10	200 EP
bis 20	300 EP	bis 30	500 EP
pro +10	1000 EP		

Die Erfahrungspunkte summieren sich; für maximal 20 Elementarpunkte sind 600 EP notwendig. Ab einem Maximalwert von 50 Elementarpunkten gilt diese Fähigkeit als legendär und kostet für ihre Aufrechterhaltung 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte. Pro weitere 20 Punkte erhöht sich dies um 1 %. Die Magie einer Hexe wirkt sich immer unkontrolliert und damit eher destruktiv aus. Vor allem die Magie von Feuerhexen ist in dieser Beziehung gefürchtet. Dies bedeutet, dass die Details der Verteilung des Elementes nie steuerbar sind. Das Element wirkt sich immer in einer diffusen Wolke aus. Feuerhexen setzen etwas in Brand, lassen die Luft vor Hitze aufflammen oder einen Gegenstand schmelzen. Erdhexen lähmen das Ziel ihres Zorns über mehrere Runden oder lassen einen Gegenstand zu Staub zerfallen. Lichthexen tauchen ihre Umgebung schlagartig in undurchdringliche Finsternis oder blenden mit einem gleißenden Lichtblitz. Allen ist gemeinsam, dass diese Effekte meist von massivem körperlichen Schaden für Nahestehende begleitet werden (ca. 0,1 pro eingesetzte 10 Elementarpunkte).

Hexen, die Einfluss auf das Element Leben–Unleben nehmen können dies immer nur in eine Richtung tun. Die Todeshexen verbreiten um sich Verwesung und Tod, sie vergiften, was sie berühren oder verursachen Krankheiten bei ihren Opfern. 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.

Das Rollenspiel mit einer Hexe, egal welcher Art, verlangt vom Spielleiter ein hohes Maß an Flexibilität, denn oft ist er es, der die genaue Wirkung der Magie sinnvoll abschätzen muss. Die Listen der entsprechenden Spruchmagie sind dabei als Richtlinien hilfreich, aber keine Allgemeinlösung.

Wirkungsveränderung

Jedes Mal, wenn eine Hexe ihre Magie einsetzt, wird mit der nachfolgenden Liste die Wirkung variiert. Dazu wird mit einer Münze für positiv oder negativ und mit einem W20 für die Veränderung gewürfelt:

-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 %

Für 300 EP erhält eine Hexe einen Abzug von einem Punkt auf den obigen Prüfwurf, was dessen Ergebnis bis auf Null aber nicht darunter drücken kann. Der maximal erlaubte Abzug entspricht der halben Auffassungsgabe der Hexe.

Erschöpfung

Pro tatsächlich umgesetzten Elementarpunkt verliert die Hexe 1 AP. Eine extreme Wirkung kann sie also vollkommen erschöpft zurücklassen.

Spontaner Ausbruch

Intensive Gefühle jeder Art, Erschrecken, Todesangst, aber auch tiefe Zuneigung, all dies kann bei einer

Hexe zu einem unkontrolliertem Ausbruch führen, der eine Basiswirkung von 100 (in extremen Situationen auch mehr) besitzt und dann noch wie oben

Ein Vagabund lauert der jungen Bauerstochter auf und presst sie mit seinem nach Schweiß stinkendem Körper an die Wand der Scheune. Als das Mädchen keine Luft mehr bekommt, erstarrt der Kerl schlagartig und fällt stocksteif wie ein Brett nach hinten um. Zugleich sinkt das Mädchen ohnmächtig in sich zusammen.

beschrieben verändert wird. Dabei entfällt der Münzwurf, der W20 wird immer positiv gewertet. Auch die Kontrolle über solche spontanen Ausbrüche kann eine Hexe mehr und mehr in den Griff bekommen. Für 400 EP wird das Gesamtergebnis des

Wurfes zur Wirkungsveränderung um einen Punkt verringert (also auch ins Negative hinein) und damit die Wirkung eingeschränkt. Die Hexe kann sich auch gehen lassen und auf diesen Abzug ganz oder teilweise verzichten.

Der maximale mögliche Abzug entspricht der Psyche.

Reichweite

Hexerei besitzt entgegen dem Aberglauben nur geringe Reichweite. So kann eine Hexe ihre Magie maximal 9 m von sich entfernt planen. Dabei ist es alles andere als sicher, dass sich die Wirkung auch wirklich dort entfaltet. Ein W20 entscheidet über eine Verschiebung in zufällige Richtung:

bis 5	0
6 bis 10	1 m
11 bis 13	2 m
14 bis 15	4 m
16 bis 17	6 m
18 bis 19	9 m
20	die Hexe selbst

Auch diesen Aspekt kann eine Hexe besser in den Griff bekommen. Für einen Abzug von -1 sind dazu 200 EP notwendig. Der maximale Abzug entspricht der Beweglichkeit der Hexe.

Spontane Ausbrüche sind immer zufällig platziert, wobei der obige Wurf über den Abstand von der Hexe entscheidet. Eine Veränderung durch Training ist nicht möglich.

Wirkungsgebiet

Auch die Größenordnung des Wirkungsgebiets ist vom Zufall bestimmt, und auch hier ist begrenzter Einfluss möglich. Die Ausdehnung der Wirkung entspricht einer diffusen Wolke und hat Einfluss auf die Wirkung. So bringen 100 Punkte des

Elements Feuer das Wasser in einem kleinen Topf zum Verdampfen, verteilt auf eine Wolke von 3 m Durchmesser wird nur die Luft unangenehm heiß.

Eine Todeshexe schleicht sich über die Felder des Dorfes, aus dem sie vor Jahren 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.

Das Wirkungsgebiet wird mit einem W20 nach folgender Liste bestimmt:

1 bis 2	1 cm
3 bis 5	1 dm
6 bis 9	5 dm
10 bis 13	1 m
14 bis 16	2 m
17 bis 18	3 m
19	4 m
20	5 m

Pro 400 EP kann eine Hexe das Würfelergebnis um bis zu einen Punkt verändern, wobei sie vorher Stärke und Richtung angeben muss. Die maximal mögliche Beeinflussung ist die halbe Ausdauer der Hexe. Auch hier ist eine Beeinflussung eines spontanen Ausbruchs nicht möglich.

Moment der Wirkung

Dieser Aspekt kommt nur bei bewusst ausgelöster Hexerei zum Tragen, ein spontaner Ausbruch zeigt immer sofort seine Wirkung.

Der Spielleiter würfelt geheim mit einem W20 und ermittelt so, wann die Wirkung eintritt:

bis 8	sofort
9 bis 10	Ende der Runde
11 bis 13	in 1 Runde
14 bis 15	in 2 Runden
16 bis 17	in 3 Runden
18 bis 19	in 4 Runden
20	in 5 bis 10 Runden

Für 300 EP pro Punkt an Abzug kann eine Hexe dieses Würfelergebnis verringern und so die Wirkung früher hervorrufen. Der maximale Abzug entspricht der Beweglichkeit der Hexe.

Über die Gesamtzahl der oben möglichen Punkte zur Veränderung der verschiedenen Aspekte sollte immer 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 %.

Es sei noch einmal unterstrichen, dass dies ein Rollenspiel ist und dass all die Regeln als Stütze, nicht 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. Dann sieht sie nur noch ihren Bruder und die Fäuste. Schrill kreischend bricht es aus ihr hervor: „Hört endlich auf!“

Ihre Stimme verwandelt sich in ein Donnern, begleitet von einem gewaltigen Windstoß. Alle Jungs fliehen panisch vor dem starr blickenden Mädchen, noch bevor es bewusstlos auf die Pflastersteine niedergesunken ist - auch Talenn.

„Buh!“, endlich ist es Arlin einmal gelungen, sich unbemerkt an seine Verlobte anzuschleichen. Sinija reagiert auch mit dem erhofften hohen Quietschen, aber zugleich ist ihr Kleid und ihre Haare schlagartig klatschnass, so dass das Wasser sogar auf den Boden tropft. Hinzu kommen Sinijas Tränen, als sie müde schluchzend versucht zu erklären, warum er das niemals 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 selbst auseinanderzusetzen. Dabei zeichnen sich solche Personen meist durch ein hohes Maß an Ignoranz gegenüber den Gefahren aus, die auf einem solchen Weg lauern. Die negative Seite des Elementes Leben–Unleben verhält sich nach ihren eigenen Gesetzmäßigkeiten und unterscheidet nicht zwischen den Feinden eines selbsternannten Nekromanten und ihm selbst.

Trotz all der schnellen Macht, die die Nekromantie versprechen mag, sollte man auch hier keine welterschütternden Effekte erwarten. Ein Nekromant wird nicht Heerscharen von wandelnden Toten heraufbeschwören - er kann sich als ausgesprochen 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, was allein schon den Umgang damit gefährlich macht.

Nekromantie gilt als legendäre Fertigkeit, die einen Verlust von 2 % der erhaltenen Erfahrung bedingt.

Nekromantenfertigkeiten

Nekromantie folgt keinem einheitlichen Konzept. Ihre Nutzung beruht meist auf Zufallsentdeckungen oder auf einer alten Aufzeichnung eines vermeintlichen Meisters. Insofern sind all die Fertigkeiten auch regeltechnisch ein wirres Sammelsurium, das keinen einheitlichen Gesetzen folgt.

Begabungen für das Unleben sind zwingend erforderlich, um die nachfolgenden Fertigkeiten erlernen zu können. Die Beschreibungen sind Beispiele, andere Ideen sind denkbar.

Vergiften (500 EP)

Durch seltsame Formeln oder abstruse Opferriten kann das Unleben aus einem verfaulten Stück Fleisch oder aus einem an einer üblen Krankheit verendeten Tier gesteigert und verbreitet werden, indem der Nekromant dieses in ein Wasserreservoir taucht oder an einer geeigneten Stelle vergräbt.

Dadurch wird das Wasser im besten Fall ungenießbar, eventuell sogar krankheitserregend. Pflanzen in der Nähe einer Stelle, wo ein solcher Ritus stattfand, verdorren in einem Umkreis von mehreren Metern.

Der Nekromant selbst 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. An jedem Tag besteht eine Chance von 50 %, dass sich dieser Effekt um drei Punkte steigert oder dass die Genesung mit einem Punkt pro Tag beginnt. Sinken so Körperkraft oder Ausdauer auf Null, stirbt er. Für weitere 500 EP kann erlernt werden, wie eine Krankheit oder Vergiftung durch direkte Berührung einer Person mit der Quelle des Unlebens möglich ist.

Bewegtes Unleben (800 EP)

Immer mehr dieses Elements wird von einem Nekromanten in eine nach Möglichkeit selbst schon von Verwesung erfasste Gestalt transferiert, bis diese tatsächlich beginnt sich zu bewegen und nach weiterem Leben zu suchen, dass sie verderben kann.

Dieser Vorgang ist ausgesprochen anstrengend und sein Ausgang ist alles andere als sicher. Jeden Tag wird gewürfelt, ob all das angesammelte Unleben sich in Bewegung setzt. Die Chance eines Erfolges beträgt dabei 5 % pro bereits vollständig investierten Tag.

Pro solchen Tag verliert der Nekromant selbst durch den Kontakt mit diesem 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 die Chance für einen Erfolg bei Fortsetzung der Arbeit sinkt wieder um 5 % 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 keinerlei Einfluss darauf, wie sich das Unleben verhält, wenn es erst einmal 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 als Magie und sich selbst kaum als Druiden bezeichnen. 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 selbst ist es unmöglich, die Wege der druidischen Magie zu erlernen. Dennoch ist der Umgang mit ihm eine Frage von jahrelangem Training und nicht jeder, der sich dem Element Leben verbunden fühlt, nimmt dieses Training auf sich oder sieht dafür eine Notwendigkeit. Details zur Wahrnehmung des Elements Leben findet man im Kapitel zu den allgemeinen Fähigkeiten im Abschnitt Begabungen.

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. Das Leben kann vernichtet werden von solchen, die es hassen, aber Verständnis dafür werden sie nie erreichen.

Dies erklärt auch, warum so mancher Druide, den man als mächtig betrachten könnte, diese Macht eben gerade nicht nutzt, wenn er dazu keinen Anlass sieht. Aber selbst wenn er das Element Leben beeinflusst, geschieht dies im Vergleich zu Spruchmagie ausgesprochen langsam.

Druidenfertigkeiten

Druidentum (400 EP)

Waldelfen erhalten diese Fertigkeit für 300 EP und benötigen keine der angesprochenen Begabungen. Grauelven können diese Fertigkeit ebenfalls ohne eine der Begabungen erlernen. So lange ihre Empfindung für das Element Leben nicht mindestens 9 m Reichweite besitzt, müssen sie alle Druidenfertigkeiten mit einem Aufschlag von 50 % bezahlen. Erst mit dem Druidentum als Basis ist das Erlernen der nachfolgenden Techniken möglich. Wird diese Fertigkeit nicht bei Charaktererstellung erlernt, so sind dafür 2000 EP (Waldelfen 1500 EP) und bis zu drei Jahre an Zeit notwendig.

Sammeln von Leben

Druiden arbeiten nicht mit Sprüchen, sondern besitzen verschiedene Fähigkeiten, die eng mit dem Element Leben verflochten sind. Bei weitem nicht für alle dieser Fertigkeiten ist der Einsatz des Elements selbst in Form von Elementarpunkten notwendig, aber wenn doch, so sammelt der Druide das Element geduldig aus seiner Umgebung, um keinen bleibenden Schaden anzurichten.

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.

Der Druide verharrt ruhig und nimmt langsam einen Teil des Lebens um sich herum auf, den er sofort für seine Magie nutzt. Dabei sammelt er je nach Begabung und Training eine bestimmte Menge an Elementarpunkten innerhalb von zehn Minuten (niemals kürzer, aber problemlos länger).

Hier in knapper Form die Werte der Besonderheiten der Elfen und die einzelnen Begabungen im Überblick (Details siehe elfische Magie und Begabungen):

Waldelfen: 3m, grobe Details, 3 Punkte in 10 min

Grauelven: 3m, diffus, 2 Punkte in 10 min

Halbelfen: evtl. 1m, diffus, 1 Punkt in 10 min

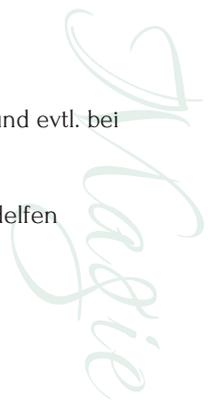
Begabungen für das Element Leben:

Gespür: 3m, diffus, +50 % EP-Kosten (Druide)

Sensibilität: 12 m, grob, 1 Punkt in 10 min

Feingefühl: 12 m, Einzelheiten, 50 m diffus, 2/10 min,
-5 % EP für Druidenfertigkeiten

Verbindung: 50m, Details, 150 m ungenau, 4/10, -10 %



Elfen mit entsprechender Begabung addieren die Punkte, die pro 10 min gesammelt werden können, bei den anderen Werten gilt der jeweils bessere.

Die nächste Liste gibt die Erfahrungspunkte an, die für das Verbessern dieser Sammelfertigkeit notwendig sind. Dieser Bonus kann nicht höher ansteigen als die Psyche des Druiden. Elfen erlernen diese Fertigkeit deutlich leichter, siehe hierzu bei den elfischen Magiefertigkeiten.

+1 in 10 min	200 EP
+2	300 EP
+3	500 EP
+4	750 EP
+5	1000 EP
pro weiteren Punkt	1500 EP

Ab einem Wert von +6 bei dieser zusätzlichen Sammelfähigkeit gilt diese als legendär und kostet für ihre Erhaltung auf diesem Niveau 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte. Dieser Wert steigt jeweils nach 3 Punkten zusätzlich um 2 % an (also bei 9, 12 usw.).

Die Umgebung des Druiden spielt auch eine entscheidende Rolle bei diesem Vorgang. Je weniger Leben sich dort befindet, um so schwieriger wird das Ansammeln des Elementes:

Wüste	-6
Steppe	-4
Felder, Grasland	-2
Wald oder üppige Vegetation	0
Der Große Wald	+1
Tiefer Großer Wald	+3

Erfühlen von Leben

Indem er sich in einen meditativen Zustand versetzt, kann ein Druiden seine Wahrnehmung des Elements Leben erweitern und auch schärfen. Es dauert gut zehn Minuten, bis er seine Wahrnehmung in dieser Form geöffnet hat. Der Effekt, den er dadurch erreicht, hängt auch hier vom Training ab:

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

Die einzelnen Erfahrungspunkte summieren sich. Für das Verfeinern der Wahrnehmung sind weitere zehn Minuten notwendig, wobei diese nur um bis zu zwei Stufen in der folgenden Liste verbessert werden kann. Pro so mögliche Stufe müssen 1000 EP aufgewandt werden.

1 Diffuse Gesamtwahrnehmung

wie beim Gespür für Leben bzw. Grau- und evtl. bei 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

Bei Elfen gilt eine vereinfachte und deutlich günstigere Liste (siehe im Abschnitt zur elfischen Magie). Trotzdem erweitern diese bei druidischem Training ihre verfeinerte Wahrnehmung über den sonst bei Elfen üblichen Nahbereich hinaus.

Ab der Möglichkeit Stufe 4 zu erreichen gilt diese Eigenschaft als legendär und muss mit 2 % Abzug auf die Erfahrungspunkte bezahlt werden (bei Verbindung zum Leben entfällt dieser Abzug für Stufe 4). Gleiches gilt für eine Vergrößerung der Reichweite ab + 400 %.

Beeinflussung von Pflanzen

Die nachfolgenden Wirkungen sollen als Anregung dienen, eine Ausweitung ist mit etwas Phantasie sicherlich möglich.

Kleine Veränderungen wie ein Verbiegen von Stängeln oder ein Aufrichten niedergetretenen Grases kann Spuren verwischen oder einen Regenschutz aus großen Blättern erzeugen. Für einen Bereich von etwa einem Kubikmeter sind hierfür 4 Elementarpunkte nötig. Das Erlernen dieser Technik kostet 300 EP.

Auf obiger Technik 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 für kurze Zeit deutlich erschwert werden. Pro Kubikmeter 5 bis 15 Elementarpunkte; 400 EP.

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 Höhlung ausweiten, so dass sie irgendwann als kleines Zuhause dienen mag. 600 EP

Indem er das Leben in eine einzelne Pflanze überträgt, kann der Druide 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:

Pilze	300 EP
Wurzeln oder Knollen	300 EP
Beeren	400 EP
Nüsse	500 EP
Kleinfrüchte	400 EP
Größere Früchte	400 EP

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. Im Herbst, selbst nachdem er bereits Früchte getragen hat, ist das Erzeugen neuer Früchte dagegen möglich.

Beeinflussung von Tieren

Ein Druide kann mit nur wenig Konzentration die Motivation und den Gesundheitszustand eines Tieres genau erfühlen. Dafür sind 10 Elementarpunkte notwendig und das Erlernen dieser Technik kostet 400 EP. Natürlich kann er sich stattdessen auf sein Wissen verlassen und z.B. aus gefletschten Zähnen und Knurren auf Aggression schließen.

Als Weiterführung kann ein Tier beruhigt und so von einem aggressiven Verhalten abgebracht werden, zumindest soweit dies den Druiden oder seine Freunde betrifft. Hierfür sind ebenfalls 10 Elementarpunkte notwendig und 400 EP zum Erlernen.

Mit noch mehr Training kann ein Tier sogar 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 selbst gefährlich werden könnte. Je nach Größe sind hier für ein Tier 10 bis 40 Elementarpunkte notwendig. 900 EP sind zum Erlernen notwendig.

Mit genügend langer Konzentration kann ein Druide Spuren von Tieren in seiner Umgebung erspüren, selbst wenn diese für das Auge unauffindbar sind. So kann er eventuell nachvollziehen, was sich in einem Bereich um ihn herum abgespielt hat. Pro Stunde, die er dabei gewissermaßen in die Vergangenheit zurück lauscht, sind dazu 20 Elementarpunkte notwendig. Ein Training in dieser Fähigkeit kostet 400 EP.

Bei allen oben beschriebenen Möglichkeiten beziehen sich die Elementarpunkte nicht wirklich auf einen Transfer sondern umschreiben eher eine spezielle Verfeinerung der Wahrnehmung für das Element und nur geringfügige Einflussnahme. Im Gegensatz zu unserer Welt gibt es in Feenlicht einen klaren Unterschied zwischen Mensch (und anderen intelligenten Zweibeinern) und Tieren. Selbst auf den niedersten Verstand eines Menschen, auch wenn er sich wie ein Tier benimmt, hat ein Druide keinen Einfluss mit dieser Fähigkeit.

Heilung

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 Druide wird für das Beseitigen von ein paar Kratzern den Pflanzen um sich herum das Leben entziehen. Das Element Leben so zielgenau zu beeinflussen, dass es nicht zu Wucherungen oder Narben kommt, ist anspruchsvoll und die Behandlung verschiedener Arten von Verletzungen muss gesondert erlernt werden:

Äußere Wunden	400 EP
Innere Wunden	800 EP
Eiternde Wunden	500 EP
Sinnesorgane	800 EP
Abtrennung	1500 EP
Krankheiten	1200 EP
Gifte	1500 EP

Ein Druide 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). Auch ein Blinder kann nicht geheilt werden, es sei denn, die Blindheit beruht auf einer akuten Verletzung, deren rechtzeitige Heilung den Verlust des Augenlichts verhindern kann. 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. Dabei reißt er nicht wie beispielsweise Magier ein Element aus seinem Zusammenhang und verschiebt es mit Gewalt an einen anderen Ort, sondern er verändert langsam die Ausformung des Elements und verschiebt sie nur ein wenig. Spektakuläre Effekte sind dabei nie möglich, aber die Veränderungen sind wesentlich langlebiger als die Werke von Magiern, selbst bei so flüchtigen Elementen wie Luft oder Licht.

Grauelfen, Waldelfen und Hochelfen unterscheiden sich unter anderem dadurch, wie eng ihr Kontakt zu dem für Elfen typischen Element Leben ist. Die Hochelfen sind scheu und stellen selbst für andere Elfen ein märchenhaftes Volk dar, dem nur wenige je begegnen. Da sie als Spielercharaktere für gewöhnlich nicht möglich sind, bleiben sie auch an dieser Stelle ausgespart.

Waldelfen

Waldelfen besitzen eine sehr enge Beziehung zum Element Leben, aber auch eine gewisse Begabung für die mit dem Leben verknüpften Elemente Luft und Wasser. Alle Waldelfen nehmen das Element Leben in einem Umkreis von 9 m um sich herum ungenau wahr und können innerhalb von zehn Minuten eine Veränderung in Höhe von drei Elementarpunkten bewirken (dieser Wert summiert sich bei allen Elfen und Halbelfen mit dem aus eventuellen Begabungen zum Element Leben).

Für die Elemente Luft und Wasser ist die Grundreichweite 6 m und in zehn Minuten können ebenfalls Veränderungen in Höhe von drei Elementarpunkten bewirkt werden. Hier ist die Wahrnehmung nur diffus.

Grauelfen

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. Für alle genannten Elemente ist die Grundreichweite 3 m und es können zwei Elementarpunkte in zehn Minuten bewirkt werden, beim Element Leben ist es nur ein Punkt in zehn Minuten.

Halbelfen

Bei Halbelfen findet sich meist noch ein leichtes Gefühl für ein bis zwei der Elemente, für die auch ihr einer Elternteil empfänglich war. Ihre Grundreichweite beträgt nur einen Meter und die Einflussnahme auf eines der Elemente geschieht mit einem Elementarpunkt pro zehn Minuten.

Die genannten Eigenschaften sind angeboren und kosten keine Erfahrungspunkte. Ihre Verfeinerung, die jedoch bei weitem nicht jeder Elf trainiert, muss dagegen wie andere Fertigkeiten auch, mit Erfahrung erkaufte werden.

Das Erlernen von Spruchmagie entspricht nicht dem Naturell der Elfen. Sämtliche Fertigkeiten aus diesem Bereich kosten für Waldelfen das Doppelte, für Grauelfen 50 % und für Halbelfen 20 % mehr Erfahrungspunkte.

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 aufeinander sind lediglich zusätzlich zehn Minuten an Zeit notwendig. Bei kooperativer Spruchmagie hilft ihnen dies jedoch nicht.

Elfische Magiebegabungen

Gespür für Elemente (400 EP)

Viele Elfen besitzen für weitere Elemente ein Gespür (Grundreichweite 3 m und zwei Elementarpunkte in zehn Minuten). Dies ist bei allen stofflichen Elementen sowie Licht und Verstand möglich. Halbelfen müssen 500 EP aufwenden und erhalten solch eine Begabung auch nur in der schwachen Form (1 m und 1 Elementarpunkt).

Nur bei Elementen, für die ein solches Gespür vorhanden ist, ist auch eine Steigerung in Form der unten aufgeführten Fertigkeiten möglich. Begabungen für die stofflichen Elemente, wie sie im Kapitel zu allgemeinen Fähigkeiten beschrieben werden kommen bei Elfen nicht vor, sondern werden durch das Gespür für die Elemente in der hier beschriebenen Form ersetzt. Begabungen, die sich auf Licht oder Verstand beziehen stehen Elfen aber offen. Halbelfen können die angesprochenen Begabungen für Feuer, Wasser, Erde und Luft nur dann erhalten, wenn sie auf die elfische Art der Wahrnehmung verzichten. Sie erhalten sie dann für 100 EP weniger.

Zaubersänger (1000 EP)

Selten kommt es vor, dass ein Elf (niemals Halbelfen) eine besondere Begabung besitzt, die ureigene elfische Magie zu beschleunigen. Diese besonders begabten Elfen unterstützen durch Musik die Veränderungen ihrer Umgebung. Ihre Magie ist nicht so ruhig wie die der anderen Elfen. Trotz ihrer Natürlichkeit läuft sie doppelt so schnell ab (alle Angaben bzgl. der umgesetzten Elementarpunkte beziehen sich auf jeweils fünf Minuten und auch die Einstimmungszeiten sind auf die Hälfte verkürzt).

Eine meisterliche Beherrschung eines Instrumentes oder der eigenen Stimme 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 Magiefertigkeiten

Für Halbelfen sind alle Kosten um 25 % erhöht.

Verstärkter Einfluss

Mit der Zeit nimmt das Gespür für die Elemente immer weiter zu. Regeltechnisch zeigt sich dies in einer erhöhten Anzahl von Elementarpunkten, die ein Elf pro zehn Minuten beeinflussen kann. Diese Steigerung wird in jedem Element gesondert erlernt. Eine Einflussnahme kann immer erst nach einer Einstimmung auf das entsprechende Element erfolgen, wofür zehn Minuten notwendig sind. Sollen mehrere Elemente betroffen sein, so ist diese Einstimmungszeit auch mehrfach notwendig. Einzig für das Element Leben kann sie entfallen, wenn eine Einweisung in das Druidentum (s.o.) stattgefunden hat.

+1	200 EP	+2	250 EP
+3	300 EP	+4	400 EP
+5	500 EP	+6	600 EP
+7	800 EP	zus. +1 je	1000 EP

Diese Liste gilt auch für das Element Leben und ersetzt damit die Angaben im Abschnitt zu druidischer Magie. Bevor nun wildes Blättern beginnt: Elfen erhalten diese Fertigkeit wesentlich günstiger, für Halbelfen ergeben sich erst ab +3 günstigere Kosten. Der insgesamt erreichbare Bonus entspricht der passenden Eigenschaft, bei Feuer also Beweglichkeit, bei Wasser der Ausdauer, bei Erde der Körperkraft und bei Luft der Behändigkeit. Für Licht, Verstand und Leben bildet die Psyche die Obergrenze.

Ab einem Wert von +10 gilt eine solche Fertigkeit als legendär und kostet 2 % der erhaltenen Erfahrungspunkte, um auf diesem Niveau gehalten zu werden. Dieser Verlust steigt pro weitere 3 Punkte um zusätzlich 2 % an. Bei diesen Berechnungen zählt die angegebene Rate nicht mit.

Details

Die Wahrnehmung der Elemente ist zunächst relativ ungenau, allerdings immer unbewusst vorhanden. So nimmt ein Elf beispielsweise eine Geheimtür, an der er vorübergeht als verschwommene Schwäche des Elements Erde wahr, da hier die Stabilität nicht so stark ist wie in der umgebenden Wand. Wo genau die Ritzen dieser Türe liegen weiß er so noch nicht. Indem er sich einem Element mehr widmet kann ein Elf seine Wahrnehmung dafür pro zehn Minuten um einen Schritt in der folgenden Tabelle verfeinern. Eine erste solche Verfeinerung findet bereits mit der oben beschriebenen Einstimmung statt.

- 1 Diffuse Gesamtwahrnehmung
unbewusst vorhanden
 - 2 Sehr grobe Details
Grundwahrnehmung für Leben bei Waldelfen
 - 3 Einzelheiten
grobe Ausformung und Verteilung
 - 4 Details
vergleichbar mit den Details beim Sehen
 - 5 Feinste Einzelheiten
Unterschiede auf kleinstem Raum
- In den meisten Fällen bezieht sich dieses Feingefühl auf die nahe Umgebung des Elfen und nicht auf den gesamten Bereich seiner Wahrnehmung. Jeder Elf kann die Wahrnehmung so um eine Stufe steigern. Mehr muss für jedes Element getrennt trainiert werden:

bis zu 2 Stufen	250 EP
bis zu 3 Stufen	500 EP
bis zu 4 Stufen	1000 EP

Ab der Möglichkeit Stufe 4 zu erreichen gilt diese Eigenschaft als legendär und muss mit 2 % Abzug auf die Erfahrungspunkte bezahlt werden (bei der Begabung Verbindung zum Leben bzw. bei Waldelfen entfällt dieser Abzug für Stufe 4).

Reichweite

Beim Element Leben ist die nachfolgende Liste mit der Wirkung durch die entsprechende Druidenfertigkeit kombinierbar. Man kann also wechselweise eine Steigerung erlernen, je nachdem, was günstiger ist.

+1 m	200 EP	+2 m	300 EP
+3 m	400 EP	+4 m	500 EP
+5 m	600 EP	zus. +1 m	800 EP

Ab einer Steigerung um 8 m gilt diese Fertigkeit als legendär und hat einen Abzug von 2 % auf die erhaltenen Erfahrungspunkte zur Folge. Pro weitere 4 m steigt dieser um zusätzlich 1 % an.

Schnellere Einstimmung

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, nach folgender Tabelle verkürzt werden:

6 Minuten	1000 EP
4 Minuten	1500 EP
2 Minuten	2000 EP

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 und Umverteilen von Elementarpunkten sind nicht betroffen.

Ablauf und Beispiele

Elfische Magie zwingt sich der Welt nicht auf, sondern verschiebt nur im natürlichen Rahmen ein wenig die Verteilung, ohne das Gewebe, als das Elfen die Realität betrachten, an irgendeiner Stelle 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 auch bei einem ruhigen Gespräch. 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 im Gegensatz zu manchem Aberglauben aber nicht, sofern es sich um keinen Zaubersänger handelt.

Elfen meiden zu hohe Konzentration eines einzelnen Elements, da sonst ihre Wahrnehmung wie von einer massiven Mauer eingeschränkt wird. Metallrüstungen empfinden Elfen als unangenehm und auch 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.

Vor der tatsächlichen Veränderung mit elfischer Magie ist eine Einstimmungszeit von zehn Minuten notwendig. Indem er sich nacheinander in dieser Weise auf verschiedene Elemente einstimmt, kann ein Elf auch mehrere von ihnen zugleich beeinflussen und damit trotz der ruhigen Art seiner Magie Effekte erreichen, die einem Magier unmöglich sind.

Feuer

Ein Elf kann und wird niemanden mit Feuermagie verletzen, aber er kann eine oder auch mehrere Personen über geraume Zeit vor dem Erfrieren bewahren. Er könnte in der Eisdecke eines Sees ein kleines Loch bilden, um fischen zu können, oder auch Brandwunden kühlen und so ein klein wenig zu deren Heilung beitragen. Bringt er auch noch ein wenig Leben in eine solche Wunde ein, so lässt der Schmerz schnell nach.

Wasser

Wassermagie eines Elfen kann Bewusstlose wieder zu sich bringen oder dem Elfen bei einem meditativen Zustand mit offenen Augen Erholung bringen wie einen Menschen nur tiefer erholsamer Schlaf erfri-schen kann, obwohl die Ruhe des Elfen kürzer andauert - dieser Zustand erfrischt pro 60 Elementar-punkte zusätzlich zur dafür notwendigen Sammlungszeit so wie eine Stunde Schlaf. Ruhiges Schwimmen kann ein Elf deutlich erleichtern, weil das Wasser ihn besser trägt als seinen menschlichen Freund. Pro volle fünf Elementarpunkte pro zehn Minuten an Sammelfähigkeit 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 so effektiv um 10 %, das eines anderen um 5 % erniedrigen (nie unter 50 %). Der Ast, an dem sich ein Elf in diesem Zustand in den Baum hinaufschwingt, hält ihn deshalb auch aus und bricht, als sein Verfolger nur daran zieht. Geht es nicht um das Abhängen eines Verfolgers, so könnte etwas mehr des Elementes Erde in dem Ast den Elf noch sicheren Halt finden lassen.

Licht

Elfen können mit dem Element Licht keine detaillierten Illusionen erzeugen, aber sie können sich selbst oder Freunden zu einer verbesserten Tarnung verhel-fen. 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 Ver-stand nehmen und so fremde Ohren täuschen, wenn ihm das Schleichen nicht perfekt gelingt (pro 5 Ele-mentarpunkte +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 sehr behutsam und bleibt hinter den Möglichkeiten eines Druiden deutlich zurück. Pro Punkt an Sammel-fähigkeit, auf die ein Elf für einen vollen Tag verzichtet kann er bei einem Wesen für eine zusätzli-che Heilung von 0,1 Punkten sorgen (meist bei der am schwersten verletzten Eigenschaft). 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, der gewebte Stoff ist leichter und dennoch reißfest, der Schnitt des Bogens folgt präzise der Maserung. Oft besitzen elfische Waffen eine verbes-serte Treffsicherheit und verursachen auch mehr Schaden. In den begehrtlichen Händen von anderen Völkern verlieren sie diese Eigenschaften aber meist recht schnell.

Elfen können nicht im Dunkeln sehen, wie oftmals fälschlich vermutet wird. Aber ihre feinen Sinne für die Elemente können bei genügender Konzentration das Sehvermögen problemlos ersetzen. Auch in hektischen Situationen wie beispielsweise einem Kampf kann sich ein Elf so besser im Dunkeln ori-entieren als ein Mensch, aber in einem solchen Fall ist selbst seine Wahrnehmung doch stark einge-schränkt und vor allem nicht schnell genug.

MAGIE DER FEY

Wenn kleine Wesen die Realität weben

Fey nehmen die Elemente nicht nur wahr, sie leben mit ihrem ganzen Sein in ihnen. Kein anderes Volk nimmt die Zusammensetzung dieser Welt so direkt wahr wie die zierlichen geflügelten Wesen. Vermutlich könnte am ehesten eine Fey erklären, wie denn die Welt nun wirklich aufgebaut ist, nur leider halten die kleinen Geschöpfe gar nichts von Kategorien, Vermessung und Wissenschaft. Warum etwas erklären, das man doch andauernd spürt?

Wahrnehmung der Elemente

Fey nehmen die Elemente durch Berührung wahr, sie können ihr Gespür nicht in ihre Umgebung ausdehnen. Allerdings können sie größere Strukturen erkennen, von denen sie nur einen Teil berühren. Dies erklärt, warum Fey eine besonders intensive Beziehung zu Luft, Wasser, Licht und vor allem anderen zum Element Leben besitzen, denn in diesen Elementen sind die Verbindungen oft sehr weitreichend. Im Folgenden ist diese Wahrnehmung für die einzelnen Elemente kurz mit ihren Auswirkungen beschrieben. All diese Fertigkeiten besitzt jeder Fey, er kann sie aber nur wenig durch Training verbessern. Fey können weder Spruchmagie erlernen noch eine der anderen Elementarbegabungen für stoffliche Elemente erhalten.

Feuer

Da auch bei diesem Element eine Berührung notwendig ist, kann der Sinn für Feuer einen Fey kaum besser vor einer Verbrennung bewahren als einen Menschen. Die Wahrnehmung für dieses Element ist bei Fey aber eher auf Temperaturen von Lebewesen jeder Art sensibilisiert. So kann ein Fey die Ausdehnung einer Entzündung erspüren oder er kann nur durch Berührung eines Felsens erkennen, ob an dieser Stelle kurz zuvor noch jemand saß, der den Stein erwärmte.

Extreme Temperaturen meiden Fey, denn sowohl große Hitze als auch eisige Kälte setzen den fragilen

Geschöpfen zu. Sie erhalten 50 % mehr Schaden in entsprechenden Situationen. Nur wenig kühlere oder heißere Temperaturen kann ein Fey dagegen lernen zu ertragen, indem er das Element Feuer in sich selbst ein wenig kontrolliert. So kann er die von ihm gefühlte Temperatur um 5° anpassen, wenn er diese Technik für 300 EP erlernt hat. Für jeweils zusätzliche 500 EP kann die maximale Temperaturveränderung um 5° erhöht werden (bis maximal 25°).

Wasser

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, stromab dagegen krabbelt sie nur gemächlich wie ein Igel voran. Obwohl sie prinzipiell unbegrenzt ist wird sie mit zunehmender Entfernung immer verschwommener. So mancher Fey genießt es, mit den Beinen im Wasser am Ufer zu sitzen und sich immer weiter hinaus in die Landschaft zu fühlen.

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 beteiligten Fey müssen dazu gelernt haben, mit dem Wasser zu reden (500 EP). In einem stehenden Gewässer breitet sich die Wahrnehmung mit einem Meter pro Runde in alle Richtungen aus.

Für 700 EP kann ein Fey lernen, die Wahrnehmung doppelt so schnell in das Wasser hinein zu schicken, was ihn dann aber einen Großteil seiner Aufmerksamkeit kostet.

Erde

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 ungern, 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.

Luft

Dies ist neben dem Leben das ureigene Element aller Fey. Sie nehmen den luftgefüllten Raum um sich herum so genau wahr, dass sie problemlos bei Dunkelheit fliegen können, ohne anzustoßen. Die Details dieser Wahrnehmung nehmen mit steigender Entfernung stark ab:

bis 20 cm	1 mm	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. So steigern sich Beweglichkeit und Behändigkeit im Flug maximal einen Punkt pro hierfür eingesetzte 500 EP. Allerdings ist diese Technik anstrengend und fordert pro Runde und Steigerung der beiden Eigenschaften 5 AP.

Ein geübter Fey kann auch seinen ohnehin leisen Flügelschlag weiter dämpfen, wodurch er auf einen Versuch, fliegend zu schleichen, einen Bonus von +4 erhält. Das Erlernen dieser Technik kostet 500 EP.

Licht - Dunkel

Fey nehmen mehr Farben wahr als Menschen und empfinden diese intensiver, was ihre Abneigung gegen künstlich grelle Farben erklären mag. Die verschiedenen Schattierungen von Dunkelheit können sie problemlos unterscheiden, so dass sie sich mühelos auch in stockfinsterer Nacht im Großen Wald zurecht finden.

Fey sind ohnehin schon sehr klein und dadurch schwer zu entdecken. Sie können aber das Licht, welches von ihnen selbst ausgeht, so weit dämpfen, dass sie fast schon unsichtbar werden. Grundlegend verschafft ihnen das einen Bonus von +4 beim Verstecken. Pro weitere 500 EP kann dieser Bonus um einen weiteren Punkt bis auf insgesamt maximal +12 gesteigert werden. Allerdings ist dieser Vorgang auch anstrengend und kostet pro Runde 1 AP pro Bonuspunkt.

Nach Erreichen des maximalen Bonus kann ein Fey für 2500 EP lernen, tatsächlich für kurze Zeit unsichtbar zu werden (für 20 AP pro Runde).

Leben - Unleben

Fey nehmen das Leben selbst in allem, was sie berühren, wahr. Dabei erfassen sie stets das gesamte Lebewesen, was im Fall von Pflanzen eine beeindruckende Ausdehnung annehmen kann. Sie spüren Art und Größe von Verletzungen fast schon als eigenen körperlichen 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 um 0,2 erhöht. Mit einiger Übung und bei genügend Ruhe und Zeit kann ein Fey diesen Vorgang auch beschleunigen:

+0,1	600 EP	+0,2	800 EP
+0,3	1000 EP	+0,4	1200 EP
+0,5	1400 EP		

So lange Fey von ausreichender Vegetation und damit vom Element Leben umgeben sind, sind sie fast vollkommen resistent gegen Krankheiten und 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 schon nach einigen Minuten erscheint es einem Beobachter, als würde es im Stamm selbst versinken, bis von ihm schließlich 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. Das Erlernen dieser Fertigkeit kostet 2500 EP.

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

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 (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 sogar verdreifachen. Mit ausreichend Übung findet ein Fey allerdings auch den Kontakt ein wenig schneller:

5 Minuten	900 EP
3 Minuten	800 EP
2 Minuten	700 EP

Die Kosten addieren sich.

Fey können untereinander bei Berührung in sehr einfachen Formen kommunizieren. Bei anderen Wesen beschränkt sich der Kontakt immer auf ein einseitiges Erahnen seitens des Fey. Für 200 EP pro Individuum kann ein Fey auch lernen, engen Freunden, die keine Fey sind, einfache Gedanken zu vermitteln.

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 vorher schon 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.

Beeinflussung der Elemente

Neben der oben beschriebenen feinen Wahrnehmung können viele Fey direkt Einfluss auf einige der Elemente nehmen, indem sie diese eigenhändig aufnehmen und fast schon direkt formen. Dabei sind niemals spektakuläre Effekte möglich und der Vorgang benötigt Zeit. Auf der anderen Seite sind diese Veränderungen zumindest im Rahmen natürlicher Abläufe sehr beständig, denn Fey spüren, wo ein Element sich in sinnvoller Weise einfügen lässt.

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 eines Elementes, die er verschieben kann, ist begrenzt, da sein eigener Körper als Transportmittel dienen muss.

Tragfähigkeit

Die Möglichkeit zu einem Transfer eines bestimmten Elements muss für jedes Element einzeln erlernt werden und kann auch nur durch Training weiter gesteigert werden. Die Kosten hierfür gibt die folgende Tabelle an.

1 Punkt	100 EP	2 Punkte	150 EP
3 Punkte	200 EP	4 Punkte	250 EP
pro zus. +1 300 EP			

Die maximale Menge entspricht der halben zugehörigen Eigenschaft. Ein Fey mit Beweglichkeit 12 kann also maximal 6 Elementarpunkte des Elementes Feuer auf einmal transferieren. Ein gleichzeitiger Transport mehrerer Elemente ist nicht möglich.

Erschöpfung

Die direkte Verschiebung der Elemente bedeutet einen Verlust von 10 AP pro transportierten Elementarpunkt und Runde. Durch intensives Training kann dieser Bedarf an Ausdauerpunkten erniedrigt werden:

9 AP	500 EP	8 AP	700 EP
7 AP	1000 EP	6 AP	1200 EP
5 AP	400 EP	4 AP	1500 EP

Die Angaben in der Liste sind nicht die Gesamtkosten sondern addieren sich. Dieses Training bezieht sich ebenfalls immer nur auf ein Element.

Was ein Fey mit seiner Art von Magie erreichen kann, ist auf recht bescheidene Wirkungen beschränkt. Auf der anderen Seite ist die Magie der Fey so flexibel wie kaum eine andere Art der Beeinflussung der Elemente. Die Beschreibungen weiter unten bieten einen Einblick in die Möglichkeiten.

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 etwa eine Runde an Zeit nach Transport des entsprechenden Elements.

Feuer

Ein Fey kann durch das Verschieben des Elements Feuer für leichte Kühlung sorgen oder ein wenig Wärme überbringen. Fey werden dabei das Erzeugen einer offenen Flamme vermeiden, auch wenn es ihnen prinzipiell möglich wäre. Hier zwei kleine Beispiele zur Abschätzung der Größenordnungen:

pro °C und kg	1
Docht entzünden	5

Ein emsiger Fey kann beispielsweise die Hände eines großen Freundes vor Erfrierungen bewahren, da die übertragene Wärme länger vorhält als beim Einsatz von Spruchmagie.

Wasser

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. Vor allem wenn einige Fey zusammenarbeiten, kann so der Waldboden mit einem zarten, aber beständigen Nebel überzogen werden, der es schwer macht, den ohnehin schwer zu entdeckenden Geschöpfen zu folgen.

1 AP regenerieren	2
1 AP entziehen	10
1 m ³ Nebelschwaden	5

Erde

Fey hantieren im Allgemeinen nur ungern mit dem Element Erde. Wenn sie es verändern, dann zumeist, um künstlichen Strukturen ihre Stabilität zu entziehen und nur höchst selten, um diese zu steigern. Das Element Erde 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 immer wieder schon beim Anlegen auf das Ziel.

Im Gegensatz zu Erdmagiern transferieren Fey das Element Erde nie von einem Objekt auf ein anderes, sondern ordnen es innerhalb eines Objektes um. Dadurch wird ein Seil beispielsweise in seinem Gefüge zu locker und in den einzelnen Fasern zu spröde, wodurch es früher oder später reißt. Holz verändert sich als wäre es morsch, Metall wird weicher und dadurch schneller stumpf und splittert an anderen Stellen wie Steinwerkzeug ab. Bei all dem sollte aber nicht vergessen werden, wie ungern Fey reine Stoffe wie Stahl oder Glas berühren. Pro Kilogramm an Material sind etwa 20 Elementarpunkte zu verschieben, um die Stabilität eines Objektes in der folgenden Liste um eine Stufe zu verschlechtern.

sehr stabil - haltbar - nutzt sich schnell ab -
brüchig - zerfällt von selbst

Dies sollte klar stellen, dass hier ein einzelner Fey meist nicht viel ausrichten kann, dass aber eine entschlossene Gruppe der kleinen Wesen durchaus mehr als lästig für Eindringlinge werden kann.

Luft

Ein Fey kann die Wirkung seines Flügelschlags vervielfachen, indem er das Element mit sich reißt und so einen leisen Windstoß hinter sich herzieht. Er kann das Gebüsch in der Nähe eines Fremden weit mehr zum Rascheln bringen als es seine kleine Gestalt rechtfertigen würde und er könnte 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. Für je zwei Elementarpunkte pro Runde kann so ein Bonus von +1 auf das Schleichen verliehen werden.

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

Fey können keine komplexen und vor allem keine großen Illusionen herbeizaubern wie Visionisten. 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.

Die Qualität der Illusionen kann für jeweils vier Elementarpunkte des Elementes Licht um eine Stufe in der folgenden Liste angehoben werden, wobei ein Gebiet von etwa zehn Zentimeter Durchmesser betroffen ist.

- keine Illusion
- filigrane Linien
- verschwommenes Bild
- klares Bild
- nahezu real

So lange ein oder mehrere Fey an einer Illusion arbeiten, behält diese ihre erreichte Form bei. Wenn die Fey von ihr ablassen, zerfließt und schwimmt sie in einigen Runden wieder und löst sich schließlich ganz auf.

Leben

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 Heilmethoden zurückgreifen.

Die Charaktereigenschaft, die die maximal verschiebbare Menge an Elementarpunkten des Elements Leben begrenzt, ist die Psyche des Fey.

Andere Elemente

Während die restlichen Elemente von Fey teils sehr genau erfüllt werden können (s.o.), ist eine direkte Einflussnahme auf Gut-Böse, Ordnung-Chaos und auch Verstand oder Seele nicht möglich.

KLERIKALE MAGIE

Den Elementen Einhalt gebieten

Zu Beginn sei es in aller Deutlichkeit gesagt: Priester der verschiedenen Glaubensrichtungen sind keineswegs gleich, 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 unterschiedlich wie der Charakter der unterschiedlichen Götter.

Die Macht der Götter scheint sich direkt in dem zu manifestieren, was ihre Priester zu leisten in der Lage sind, zumal das Ausmaß dieser Möglichkeiten offensichtlich mit der Hingabe zur entsprechenden Gottheit zunimmt. Dennoch gibt es auch andere Erklärungsansätze für die Wunder, welche Priester bisweilen wirken. 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, sondern die Kraft ihres Glaubens ermöglicht es ihnen, 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.

Berufung

Ab Psyche 13 für 1000 EP. Ohne diese Begabung ist ein Zugang zu den unten aufgeführten Fertigkeiten unmöglich. Dass diese Berufung, der tiefe innere Glaube je nach Religion sehr unterschiedlich geprägt sein kann, versteht sich von selbst.

Elfen können ihrer naturverbundenen Art entsprechend fast nie einen solchen Zugang zu einer Gottheit finden. Fey können diese Begabung nie erhalten. Zentauren dagegen sind tief in ihrem Glauben verwurzelt. Sowohl die Begabung als auch die zugehörigen Fertigkeiten ändern ihre Kosten für Elfen und Zentauren wie folgt:

Grauelfen	+20 %
Waldelfen	+50 %
Zentauren	- 10 %

Diese Begabung stellt in begrenzten Rahmen eine Ausnahme dar, denn es ist prinzipiell möglich, sie auch noch im Verlauf der Entwicklung einer Spielerfigur zu erlangen, wenn entsprechend einschneidende Erlebnisse dies plausibel erscheinen lassen. Allerdings sind dann mindestens 5000 EP notwendig.

Umgekehrt kann es im Extremfall dazu kommen, dass die Berufung verloren geht, wenn ein Charakter vom Glauben Gesegneter völlig konträr zu den Regeln seiner Religion handelt.

Grundlegend muss jeder Charakter mit dieser Begabung 2 % seiner Erfahrungspunkte dem Erhalt seiner Berufung opfern. Berufung zählt also rein regeltechnisch von Beginn an als legendäre Eigenschaft. Sollte die Berufung tatsächlich einmal verloren gehen, so entfällt natürlich auch dieser Abzug auf die Erfahrungspunkte.

PRIESTERFERTIGKEITEN

Im Folgenden ist mehrfach vom Gebet die Rede, je nach Glaube 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 sehr unterschiedliche Formen besitzen. Im Eslen-Glauben ist es eine stille Zwiesprache mit der entsprechenden Gottheit, im Falle des Pferdegottes 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 allerdings mag es sogar in hektischen Situationen möglich sein, dem Wirken zerstörerischer Kräfte Einhalt zu gebieten.

Außerdem sollte immer der Glaube des Priesters Berücksichtigung finden. Nicht jede Situation rechtfertigt ein Schutzgebet und nicht für jede Gefahr mag sich in jedem Glauben eine passende Gottheit finden.

Segen

Vor einer Situation, in der Gefahr drohen könnte, richtet der Priester ein Gebet an seine Gottheit und bittet um Schutz. Regeltechnisch wird dieser in 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.

Als grobe Faustregel sollte man von etwa einer Viertelstunde an Zeit ausgehen, die das segnende Gebet benötigt.

10 Punkte	300 EP	20 Punkte	400 EP
30 Punkte	500 EP	40 Punkte	600 EP
50 Punkte	750 EP	60 Punkte	1000 EP
pro zus. +10 1200 EP			

Die maximale Gesamtwirkung kann die zehnfache Psyche des Priesters nicht übersteigen.

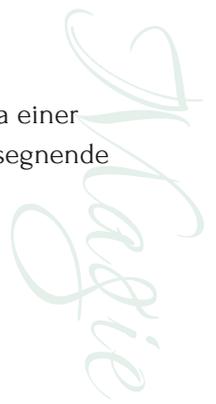
Das Gebet kann in den meisten Religionen auch eine Gruppe von Personen einschließen, was die Gesamtwirkung um 20 % erniedrigt. Diese Wirkung wird dort zum Einsatz kommen, wo sie zuerst benötigt wird. Sind mehrere Personen zugleich betroffen, so verteilt sich die Wirkung des Segens gleichmäßig.

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 aber unbegrenzt.

Das Segnen eines Gegenstandes mag auf den ersten Blick unsinnig erscheinen, aber auch hier kann eine Stabilisierung der Elemente von entscheidender Bedeutung sein: „Alpachon, schenke jenem Seil die Kraft, der Last zu widerstehen, bis dein Diener den sicheren Boden erreicht hat!“



Überzeugung und Bannungen

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.

Die Überzeugung wächst mit der Zeit an, wobei für deren Steigerung das fünfzigfache des neuen Bonus an Erfahrung notwendig ist. Um also die Überzeugung von vorhandenen +9 auf +10 anzuheben sind 500 EP notwendig. Die Überzeugung kann maximal die doppelte Psyche des Priesters erreichen.

Bannung von Gut oder Böse

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 dieser Einsatz seines Glaubens Wirkung zeigt, oder ob sich ein solches Verhalten für den Priester selbst fatal auswirkt, hängt von der Macht dessen ab, dem 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. Es wird wie folgt gewürfelt:

$$W20 + \text{Überzeugung} - \text{Stärke des Bösen}$$

Das Ergebnis muss für einen Erfolg positiv ausfallen. Schlägt der Versuch fehl, so hat dies verschiedene negative Folgen:

- zusätzlich -1 AP pro Punkt unter Null
- 1 Überzeugung pro 5 Punkte unter Null
- 1 Seelenpunkt pro 20 Punkte unter Null

Die übleren Effekte treten nur pro volle Menge der genannten Punkte ein und sind nicht dauerhaft. Ein Ergebnis von -22 bedeutet also Verlust von insgesamt 42 AP (20 + 22), eine zeitweise 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 innerhalb der nächsten Aktionsphase des Bösen:

Kreaturen greifen eher nicht den Priester an.

Pro 2 Punkte über Null:

- 1 auf alle Würfe und -1 Beweglichkeit
- zusätzlich -1 AP beim Priester

Pro 10 Punkte über Null:

- +1 bei weiteren Bannwürfen gegen dieses Ziel

Bei 50 oder darüber: Vernichtung des Bösen

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 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.

Bannung von Unleben

Die negative Form des Elements Leben, das Unleben, kann ein Priester nach ähnlichen Regeln einschränken wie bei der Bannung von Bösem. Auch hier ist der Prüfwurf:

$$W20 + \text{Überzeugung} - \text{Stärke des Unlebens}$$

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 und summiert sich nicht mit anderen Bannversuchen, kann aber eventuell wiederholt werden.

Ein Mißerfolg hat die folgenden Konsequenzen:

- zusätzlich -1 AP pro Punkt unter Null
- Nur bei wandelnden Toten o.ä.:
- 1 Überzeugung pro 5 Punkte unter Null

Ein Erfolg beim Bannen eines wandelnden Toten kann diesen schwer schädigen:

Pro Punkt über Null

- 0,1 körperlicher Schaden pro Punkt über Null

Pro 10 Punkte über Null:

- +1 bei weiteren Bannwürfen gegen dieses Ziel

Bannung von Leben

Es gibt bösartige 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 vom einigermaßen anständigen Spielercharakter ausgehen, werden die genaueren Details an dieser Stelle mit gutem Grund verschwiegen.

Bannung des Chaos

Auch gegen das elementare Chaos kann ein Bannversuch durch einen Priester bisweilen erfolgreich sein. Der zugehörige Prüfwurf sieht etwas anders aus:

2W20 + Überzeugung : 2 - Stärke des Chaos

Ein Scheitern kostet ebenfalls Ausdauerpunkte und sorgt für Verwirrung:

Pro Punkt unter Null

zusätzlich -1 AP Verlust

die Auffassungsgabe erleidet 0,1 Schaden

Pro 2 Punkte unter Null

-1 bei weiteren Bannwürfen gegen dieses Ziel

Bei einem positiven Ergebnis hält der Priester das Chaos buchstäblich von sich fern:

Pro Punkt über Null

+1 cm Abstand des Chaos zum Priester,

wird zu bereits vorhandenem Effekt addiert

Pro 10 Punkte über Null

+1 bei weiteren Bannwürfen gegen dieses Ziel

Bei 100 Punkten über Null

meist Auflösung des Chaos

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 hauptsächlich 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

Sinken Körperkraft, Ausdauer bzw. in manchen Situationen auch die Auffassungsgabe eines Charakters durch Verletzungen unter Null, so verringert sich der entsprechende Wert ab diesem Zeitpunkt mit einer bestimmten Rate weiter und pro Runde verliert er einen Seelenpunkt, 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. Dazu ist der folgende Prüfwurf notwendig:

W20 + Überzeugung - verlorene Seelenpunkte

Die zu überbietende Schwierigkeit hängt dabei vom Glauben des Verletzten ab:

Glaube des Priesters	25
Glaube mit ähnlicher Ethik	30
Alle anderen Fälle	40
Priester kennt das Opfer gut	-2

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 recht unterschiedlich ausfallen.

Ausgehend von der Charaktergeschichte können Spielleiter und Spieler individuelle Stärken und Schwächen vereinbaren.

Da mag ein Kämpfer im Namen des Lichts von Silana sogar einen zusätzlichen Bonus bei der Bannung von üblen Kreaturen erhalten, aber vielleicht gehört das ruhige Gebet und ein damit verursachter Segen eben nicht zu den Möglichkeiten, die ihm sein Glaube 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 unmöglich, dafür findet sein Gebet für die Rettung eines Sterbenden viel eher Gehör und auch sein Segen verleiht mehr 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

In dieser Glaubensrichtung 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 Eslentempel zu den imposantesten kirchlichen Bauwerken, allen voran die Kathedrale von Melwen in Elonel, dem Staat, in dem Eslen Staatsreligion ist.

Priester fungieren im Eslen nur 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 in schwierigen Situationen.

Letzterer wird auch in hohem Maße 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 ebenfalls 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. Die Priester tragen meist weiße, weite Gewänder, darüber einen

weißen Umhang, der in Gelb oder Gold das Symbol der Göttin trägt. Silana ist die wohl 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 Zeitschwester bezeichnet. Es mag sein, dass ein Dieb ein Stoßgebet zu ihr schickt, bevor er seinem Geschäft nachgeht, aber Dolana ist keine Göttin des Bösen. Sie

steht für Ruhe und den Blick nach Innen, wo der nach außen nichts erkennt. Sie wird häufig angerufen, wenn jemand mit sich selbst ringt. Von Priestern Dolanas wird Geduld und die Fähigkeit zum Zuhören und Beobachten erwartet. Die Kleidung der Priester ist mitternachtsblau, wird aber meist von einem schmucklosen, schwarzen Umhang mit Kapuze verdeckt. Die Augen sind meist von einer ebenso dunklen Maske verborgen. 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. Das Symbol ist ein stilisiertes Bündel aus vier gebogenen Stielen mit kugelförmigen Knospen an den Enden, geschnitzt aus vier unterschiedlichen Holzarten. Priester Paskarins sind fast immer auch Heiler, Gärtner oder manchmal Winzer und leben sehr häufig in klosterähnlichen Gemeinschaften.

Elkon, Gott des Handel



Elkon steht auch für den Austausch von Ideen. Ihn bittet man um einen Weg aus einem Streit, ein gerechtes Urteil oder um eine wohl verdiente Strafe für einen Übeltäter. In Elonel 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.

SINGAI-GLAUBE

Dies ist der vorherrschende Glaube im Großmagierreich, der sehr stark geprägt ist von der Betrachtung der Welt als Zusammenspiel der Elemente. Diese zweite große Glaubensrichtung im Westen toleriert die Denkweise des Eslen, ist aber sonst offensiver ausgerichtet. Seine Priester tendieren eher dazu, sich aktiv dem Kampf gegen Unglaube und Bösartigkeit zu verschreiben.

In diesem Glauben sind Gottesdienste in der Gemeinschaft ein entscheidender Bestandteil

Aiwa, Göttin der Erde



Aiwa ist auch Beschützerin von allem, was aus der Erde hervorgeht, weshalb Magier sie auch als Göttin des Elements Leben bezeichnen. Ihr meist aus Holz geschnitztes Symbol ist eine stilisierte

Blume aus geschwungenen Linien, eingefasst von einem Kreis, der bei allen Symbolen des Singai-Glaubens die Welt als ganzes darstellt. Die Priester tragen eine moosgrüne Kutte mit dem Symbol in Braun auf dem Rücken. Von ihnen wird Geduld und eine ausgeglichene Persönlichkeit 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 und beinhaltet in dem Kreis filigrane stilisierte Flügel. Es findet sich auch auf dem Rücken der Kutte in Weiß oder Silber.

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 sehr ansprechende körperliche Erscheinung, ist aber in vielfältiger Weise mit dem Symbol Bilindas bestückt. Außer dem guten Aussehen wird von Vertretern Bilindas tiefe Kenntnis in angemessenen Umgangsformen verlangt, sowie Geschick bei Verhandlungen.

Mantulan, Gott der Magie



Mantulan ist Schutzpatron allerer, die das Gefüge der Welt zu verstehen und zu verändern suchen. Sein Symbol ist auch der Kreis, den in diesem Fall aber ein vierzackiger Stern umgibt, ein Zeichen

dafür, dass die Magie der Welt erst wahres Gefüge verleiht. Meist besteht es aus Silber oder Weißgold. Mantulan wird auch der Denker oder der Problemlöser genannt und in entsprechenden Situationen angerufen. Man dankt ihm aber auch für all die Geheimnisse der Welt. Seine Priester müssen einen scharfen Verstand besitzen und man erwartet von ihnen die Fähigkeit zum schnellen Umdenken, auch aus gewohnten Mustern heraus. Sie tragen eine weit schwingende Kutte in Schwarz mit einer Vielzahl verschlungener heller Linien oder auch einem Muster ähnlich dem Sternenhimmel.

Olimon, Gott der Kraft



Kraft bezieht sich hier sowohl auf die geistige als auch die körperlich Stärke. Man bittet Olimon um Beistand bei einer Auseinandersetzung und so ist er Schutzpatron von Soldaten, aber auch

Bergarbeitern und anderen schwer arbeitenden Personen. Sein Symbol ist meist aus Stein und beinhaltet im Inneren zwei Kreise, die für zupackende Hände stehen sollen. Die Priester Olimons tragen dunkelrote Kutten 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.

Feregen, Gott des Wassers



Feregen ist nicht nur Gott allerer, 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 mehrlagigem, 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 manchmal auch einem blauen Halbedelstein gefertigt.

WEBERGLAUBE

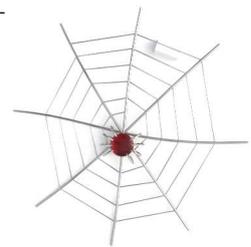
Im Königreich Nondola gibt es nur einen monotheistischen Glauben. Laut diesem wurde alles, was ist, von Lasan dem Weber geschaffen. Seine Anbeter sind der Überzeugung, dass ihr Gott auch heute noch in das Geschehen der Welt eingreift, diese formt und erweitert. Das Gewebe ist ein einziges zusammenhängendes System, so dass ein Einfluss an einer Stelle immer auch Auswirkungen auf den Rest hat.

Diese Sichtweise lässt nun Rücksichtnahme und Vorsicht seitens des Weberglaubens vermuten, was aber nur im eingeschränkten Umfang der Fall ist. 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.

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 wähen und erbitten sich von diesem Glück bei der Jagd, den Regen im Frühling und Gesundheit ihrer Familie und Herden.

Die Schamanen der Stämme haben sehr 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.

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 bei vielen von ihnen 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 als roter Faden sein Tun - eine Vorstellung, der Angehörige anderer Völker meist nur schwer folgen können.

Zwergenpriester sind eng in die Gemeinschaft integriert, üben einen normalen Beruf aus, und stehen in keiner Weise über dem Rest. Oft handelt es sich bei ihnen um Meister ihrer Kunst, die weit mehr Zeit als andere Zwerge in die Perfektion ihrer Werke stecken. Oft werden Zwerge erst spät in ihrem Leben das, was man als Priester bezeichnen würde, und oft beschränken sich ihre Fähigkeiten 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 anbetet, 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, als Baumaterial und 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 Schätze 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 Zwergen.

Sigordoth der Schmied

Sigordoth ist der Erschaffer aller Arten von Metall. Höchstes Anliegen seiner Anhänger ist, dieses Metall zu veredeln und ihm Form zu verleihen. Priester Sigordoths sind Meister ihres Fachs und finden ihre Berufung meist, wenn 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 Zwergen 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 gewartet hat.

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 Weltansichten.

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 Gnomes wiederfinden.

Tir

Tir ist der Bewahrer der Heimat. Nach Meinung der Gnome manifestiert sich sein Geist überall dort, wo ein Gnom sein Zuhause erwählt hat. Dabei nimmt diese Kraft zu, um so

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 Teile 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 Heim und Familie zwischen den Fingern reibt ist es glatt und abgegriffen.



Lymitep

Lymitep ist der Sucher in der Ferne, der Geist, der sich in der Entdeckerlust und in der Suche nach Neuen eines jeden Gnomes zeigt. Priester dieses Gottes sind oft eifrige Forscher und an ihrer metallenen Kappe erkennbar, 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.



HALBLINGGLAUBE

Der Glaube der Halblinge ist durchzogen vom Sinn der Gemeinschaft. 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 zunächst für Gasthäuser, hängt über der Tür doch das heilige Symbol des Gottes, ein von Weintrauben umringtes Whiskeyglas.

Und 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 ein großes Maß an Geduld.

GLAUBE DER KOBOLDE

Die religiöse Überzeugung der meisten Kobolde ist für Außenstehende mindestens so gewöhnungsbedürftig, wie ihre Art von Magie. Sie glauben an eine dermaßen unüberschaubare Flut von Geistern und Beschützern, dass selbst sie für manche davon keinen Namen haben. Dabei integrieren sie oft 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.

GLAUBE DER KOLOSSE

Je nach Grad der Anpassung an andere Zivilisation folgen Kolosse oft den Göttern anderer Völker. Diejenigen dieses großen Volkes, welche noch in ursprünglicher Weise leben, verehren meist nur den Gott ihres eigenen 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 dem Konflikt ausgerichtet.

Die Priester sind meist 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.

Oft sind die Segnungen der Kollossschamanen 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.

Magie

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. Der Glaube dieses insektoiden Volkes ist über lange Zeit gewachsen und besitzt eine eigene Dynamik.

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 Katzenvolkes, 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 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 Rotten der Riesen besitzen zwar ihre eigenen Gebräuche und Sitten, aber von einem festen Glauben sind sie meist sehr weit entfernt, ganz zu schweigen von einer echten priesterlichen Berufung. Einen Riesen mit einem Glauben an einen der bereits genannten Götter wäre zwar regeltechnisch möglich, sollte aber nur nach langer und 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 Zentaur, 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.



Kampstechniken

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, bei 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 der Geschichte kurz vor dem Ende seiner Kräfte stand.

Auch 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

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.

Großmeisterschaft in einer Waffe zählt als legendäre Fertigkeit, deren Erhalt einen Charakter 2 % seiner gesammelten Erfahrungspunkte kostet. Für jede Stufe oberhalb von 25 erhöht sich dieser Verlust um zusätzlich 1 %.

Waffengattungen

Die Waffen sind in größere Gruppen eingeteilt. So lernt man z.B. den Umgang mit Schwertern und kann dann mit Langschwertern, Breitschwertern und Katanas 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 taktisch 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.

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 würde 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 angeschlagener Körperkraft ist nicht mehr möglich, ein reines Parieren dürfte noch klappen.

Die schlechten Werte 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 AP.

Sobald seine aktuelle Körperkraft durch Abzüge von 8,0 oder mehr auf effektiv 6 sinkt, erfüllt er nicht mehr die Mindestanforderungen dieser 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 %

Parieren: 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

Geschwindigkeit: 25

Schaden: W4 + 20 %

Angriff und Verteidigung: 9 AP

Bei dieser Spielfigur stünde im Charakterblatt (ohne die Anmerkungen in Klammern):

Angriff: +27 (Stufe 17 + 10,5) 6 AP

Parieren: +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

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, da die niedrigen Werte ja nicht zwingend durch einen Schaden der Körperkraft entstehen müssen.

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 erschließt sich anhand des Inhaltsverzeichnisses, soll aber 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.

KAMPFABLAUF

Wie man sich grundlegend durch Konflikte würfelt

Hier und im Folgeabschnitt finden Sie alle Regeln für Handgreiflichkeiten in Feenlicht. Eine wesentlich kürzere Darstellung zum schnellen Nachschlagen ist bei den Kurzanleiten im letzten Kapitel dieses Buches untergebracht.

Zeitlicher Ablauf

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. Diese entscheidet über die Geschwindigkeit. Spezialtechniken müssen in der Regel mit angekündigt werden. Über Ausnahmen und Details zu Gunsten eines interessanten Verlaufs entscheidet der Spielleiter.

Initiative

Jeder Beteiligte würfelt wie folgt:

$W20 + \text{Geschw. der Waffe} - \% \text{ der Beweglichkeit}$

Bei den Waffen ist die notwendige Angabe in der Tabelle beispielsweise 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 müssen (der Abzug dank Beweglichkeit von rechnerisch 3,6 wird abgerundet).

Die Aktionen in dieser Runde erfolgen in aufsteigender Reihenfolge (je weniger Initiative, desto früher ist man dran).

Normalerweise muss die Art der Verteidigung gewählt werden, bevor der Gegner seinen Angriff auswürfelt. 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 in den meisten Fällen 5 AP zusätzlich kostet. Diverse 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 vorhat. Als dieser Schwung holt, entschließt er sich 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 den mörderischen Anschlag schon vor 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 ist ihm dieser Bonus nun praktisch sicher.

Angriff

Der Angreifer entscheidet, welchen Körperteil er attackiert. Regeltechnisch ist dies ein Angriff, um eine der Charaktereigenschaften zu schädigen. Bei menschenähnlicher Anatomie gilt meist:

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

Ein Angriffswurf gestaltet sich wie folgt:

$$W20 + \text{Waffenbonus} + \% \text{ der Behändigkeit}$$

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). Der Verteidiger muss aber seine Verteidigung meist erst ankündigen und wird trotzdem Ausdauerpunkte verbrauchen.

Der Angegriffene hat nun drei verschiedene Möglichkeiten, sich einem Treffer zu entziehen.

Parieren

Dies ist die häufigste Variante einer Verteidigung. Dabei wird mit dem folgenden Wurf versucht, die Waffe des Angreifers genügend abzulenken, um so Schaden zu vermeiden:

$$W20 + \text{Parierbonus} + \% \text{ der Behändigkeit}$$

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

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 nachfolgenden Wurfs wird vom Schaden abgezogen:

$$W20 + \text{Blockbonus} + \% \text{ der Körperkraft}$$

Auch hier wird der Bonus bei den Waffen und Schilden in Kurzschreibweise, wie beispielsweise mit Titel + 100 % angegeben. Ein Meister (Titel 4) mit Körperkraft 10 erhielte 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, kostet aber sehr viel Ausdauerpunkte.

Ausweichen

Hierbei versucht der Angegriffene seinen gesamten Körper aus dem Schlagbereich zu manövrieren. Dazu muss mit dem folgenden Wurf der Angriff in seinem Wert überboten werden:

W20 + Beweglichkeit - Behinderung

Die Behinderung ist ein Wert, der sich aus getragendem Gewicht und angelegter Rüstung ergibt. Genaueres dazu findet sich bei der Beschreibung der Beweglichkeit.

Das Ausweichen kann mit bestimmten Techniken des Faust- oder Ringkampfes sowie einigen asiatischen Kampftechniken verbessert werden, oder als ganz eigene Technik optimiert werden (siehe bei den allgemeinen Fertigkeiten). Wunder sind aber nur selten möglich, denn gegen den 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 eine ganze Menge mehr Aufwand zu betreiben.

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 -23 auf seine Behändigkeit zurecht kommen. Bei einem Prüfwurf für das Erklettern eines Baumes wird vom Ergebnis 2 abgezogen.

Mehrfache Verteidigung

Gegen jeden Angriff ist, abgesehen von Sonder-techniken, nur genau 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 Spiel-

leiter 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

Dies sieht beispielsweise wie folgt aus: 2W6 + 30 %. Zu zwei sechsseitigen Würfeln wird 30 % der Körperkraft addiert. Der 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.

Ziele ohne Verteidigung

Entfällt jegliche Abwehr, so bedeutet dies einen nahezu sicheren Treffer und in den meisten Fällen deutlich erhöhten Schaden. Dabei ist weniger die Gewalt als die Präzision des Schlages für den Schaden verantwortlich.

Um ein Ziel, das sich nicht verteidigt, zu treffen, ist je nach Situation ein gewisser Mindestwert notwendig. Wird dieser nicht erreicht, so geht der Angriff tatsächlich vollkommen vorbei. Es gibt aber sicherlich auch Situationen, in denen ein Fehlschlag ausgeschlossen ist. Wenn der Schlachter dem Huhn die Gurgel herumdreht, dann muss nicht gewürfelt werden, ob der Schaden auch ausreicht um Körperkraft oder Ausdauer ins Negative zu verschieben.

5 - regungslos

Dies bezieht sich auf schlafende und gefesselte Opfer, evtl. aber auch auf den armen Kerl, der von zwei Schlägern festgehalten und von deren Anführer bearbeitet wird. 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 fast sicher.

10 - unbemerkt

Das Ziel ist bewegungsfähig, weiß aber nichts von dem Angriff. Dies kann daran liegen, dass ein Schütze aus genügender Entfernung zielt, oder daran, dass ein Mörder sich erfolgreich anschlichen hat.

15 - von hinten / blind

In manchen Situationen weiß das Opfer zwar von einem Angriff, kann sich aber nicht effektiv dagegen zur Wehr setzen, weil es ihn nur ungenau oder überhaupt nicht sieht. So ist eine Parade oder ein Blocken nach hinten in den meisten Fällen unmöglich (abgesehen von ent-

sprechenden Sondertechniken).

Wenn auch ein Ausweichen entfällt, dann muss mit dem Angriff zumindest der angegebene Wert von 15 überboten werden.

20 - im Kampf

Wird in der Hektik eines Kampfes auf jede Verteidigung verzichtet (egal ob erzwungen z.B. wegen fehlender Ausdauerpunkte oder freiwillig), dann muss vom Angreifer immer noch dieser Wert erreicht werden.

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

Mit einem Pfeil einfach daneben zu schießen ist deutlich wahrscheinlicher, als im Nahkampf das Ziel zu

inthalte 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 - was er nun bereut.

verfehlen. Die obigen Aufschläge beziehen sich auf die drei Reichweiten bei Fernkampfwaffen.

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. Um einen anstürmenden Gegner auf große Distanz

zu treffen, ist demnach mindestens ein Ergebnis von 35 notwendig.

Wird der jeweilige Mindestwert mit dem Angriff überboten, dann verursacht dieser mehr Schaden als dies bei einem normalen Angriff der Fall wäre, der „nur“ ungenügend abgewehrt wird.

Im Fall der fehlenden Verteidigung wird vom Angriffswurf der obige Mindestwert abgezogen. Was übrig bleibt, führt zur Erhöhung des Schadens.

WEITERE KAMPFTECHNIKEN

Allgemeine Regeln außerhalb der Waffenspezialisierungen

Fernkampf

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 wiederum 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 sehr großer Vorteil ist, dass ein Gegner mit einer Fernkampfwaffe viel leichter unbemerkt angegriffen werden kann, was zu deutlich erhöhtem Schaden führen kann (s.o.).

Im Handgemenge dagegen sind fast alle Fernkampfwaffen nutzlos oder hinderlich. Auch ein Schuss in das Nahkampfgewirr zwischen Freunden und Feinden gleicht eher einem Lotteriespiel, bei dem ein Freund eher unvorbereitet und damit unverteidigt getroffen werden kann als einer der Gegner.

Für jede Fernkampfwaffe sind drei Reichweiten angegeben. Nur bis zur kürzesten Reichweite besitzt ein Schütze volle Effektivität. Für die anderen Reichweiten ergeben sich die folgenden Abzüge:

mittlere Reichweite	-3 Angriff und Schaden
große Reichweite	-6 Angriff und Schaden

Bei großen Reichweiten ist es also mit dem effektiven Schaden ziemlich vorbei, allerdings ist Schaden ja nicht immer alles.

Beidhändiger Kampf

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.

Ohne Training im beidhändigen Kampf ergibt sich auf die Leithand ein Abzug von -15. Die Nebenhand kommt mit ihrem zusätzlichen Abzug (soweit keine Beidhändigkeit vorliegt) damit auf -20.

Die folgende Liste gibt an, wie dieser Abzug beim beidhändigen Kampf durch Übung reduziert werden kann. Grundvoraussetzung für das Training ist eine Behändigkeit von 10.

-15	0 EP
-14 bis -10	pro Punkt 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

Ein Wert von -4 oder besser zählt als legendär und kostet für dessen Erhalt 2 % der gesammelten Erfahrungspunkte. Dieser Effekt summiert sich bei mehreren so weit trainierten Waffenkombinationen.

Kampf ohne Sicht

Ein Kampf ohne etwas zu sehen ist ein wahrlich 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 den obigen 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 die genaue Wahrnehmung des Gegners vollkommen unterbindet.

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 Angriff Probleme haben.

Kampf zu Pferde

Eine Waffe vom Rücken eines Pferdes effektiv nutzen zu können, ist eine ganz 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, manchmal ist ihre Verwendung sogar unmöglich.

Will man eine Waffe im Kampf zu Pferde effektiv einsetzen können, so kostet dies zusätzliche 200 EP. Ohne dieses Training ergibt sich ein Abzug von -5 auf Angriff und Abwehr und eine kleine Chance, das eigene Pferd zu verletzen. Voraussetzung ist Stufe 11 beim Reiten.

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. Eine solche Fertigkeit ist erst ab Behändigkeit 10 und Körperkraft 10 möglich und muss für 500 EP eigens erlernt werden. Voraussetzung ist mindestens Stufe 15 im Reiten.

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.

WAFFENTECHNIKEN

Ein Nachschlagewerk, keine Pflichtlektüre

ÄXTE

Äxte sind in Fragen der Durchschlagskraft mit Schwertern vergleichbar. Sie sind robuster aber etwas langsamer. Da sie zur Not auch als Werkzeug eingesetzt werden können, erfreuen sie sich als Multifunktionsgerät großer Beliebtheit.

Grundwerte (Streitaxt)

Angriff: Stufe + 50 %

Parieren: Stufe - 1 + 30 %

Blocken: Stufe/3 + 100 %

auch gegen Fernkampf, mit halbem Wert

Gewicht: 25 Preis: 4 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 7	-	45	W4+W6 +40%	12 AP	14 AP
1-5	KöK 10	500 100	35-10%	2W6 +50%	11 AP	12 AP
6-10	KöK 12	200	33-20%	W6+W8 +60%	10 AP	12 AP
11-15	KöK 14	300	32-30%	2W8 +70%	10 AP	11 AP
16-20	KöK 15	400	31-40%	2W8 +80%	9 AP	11 AP
ab 21	KöK 16	500	30-50%	W8+W10 +90%	9 AP	10 AP

Varianten

Handaxt

Anforderung: -2 Kök

Parieren: Stufe + 40 %

Blocken: Stufe / 3 + 60 % nicht gegen Fernkampf

Geschwindigkeit: -10 -10 %

Schaden: W4 statt W6, W6 statt W8 und W10 und -10%

Angriff und Abwehr: -1 AP

Gewicht: 6 Preis: 2 G

Wurfaxt

Trotz des Namens auch nahkampftauglich

Anforderung: -2 Kök und 6 Beh

Blocken: 70 %

Geschwindigkeit: -15

Schaden: nur den jeweils kleineren Würfel und -20%

Angriff und Abwehr: -3 AP beim Wurf: +2 AP

Wurfweiten: 9 / 21 / 30

Gewicht 4 Preis 1 G

Zwergenaxt

Meist bekommen nur Zwerge diese Waffe in die Hand statt auf den Kopf; Zweihandwaffe.

Anforderung: +2 Kök und 8 Ausd

Parieren: Stufe -1 + 20 %

Blocken: Stufe/2 + 100 %, 1 AP weniger Verlust

Geschwindigkeit: +5 +10%

Schaden: W8 statt W6 und W10 statt W8, +10%

Angriff und Abwehr: +2 AP

Gewicht: 45 Preis: 10 G

Techniken

Reines Blocken (250 EP)

Nicht für Hand- oder Wurfaxt; Verzicht auf den 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; Blockbonus von Schild und Axt addieren sich (aber nur ein W20)

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 die 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 dieser Waffe
bzw. diesem Schild; Kosten +5 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Beidhandwurf (600 EP)

Nur mit Wurf- und Handäxten; Angriffe -8; Schaden -2;
Kosten 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 lernbar; Bonus gegen
Entwaffnen +6 bzw. +10

Rundumschlag II (500 EP)

Nur nach Rundumschlag I; 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 gegen Körperrüstung mit -5; bei Erfolg muss
der Schaden mit einem W20 + Beweglichkeit erreicht
werden, sonst -1 Absorption im angezielten Gebiet;
Kosten +8 AP

Schwungwurf (500 EP)

Nur mit Wurfaxt; Geschwindigkeit +20; Angriff -2;
Schaden +2; Weiten +6 / +9 / +12; Kosten +5 AP

Selbstmörderschlag (450 EP)

Angriff +20; Schaden +20; Kosten +30 AP; der Gegner
landet einen sicheren Gegentreffer

ARMBRÜSTE

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.

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 nachdenken.

Ein Armbrustbolzen aus Holz ist für etwa 1 K zu haben, Metallbolzen für 1 S und mehr. Letztere haben geringere Reichweite, aber mehr Durchschlagskraft. Der Umgang mit diesen muss aber geübt werden (siehe Spezialistentekniken)

Grundwerte (normale Armbrust)

Angriff: Stufe + 100 %
 Parieren: Stufe/3 + 20 %
 Blocken: Stufe/5 + 10 % (30 % Chance dass zerstört)
 Schussweiten in m: 20 / 50 / 100
 Gewicht: 25 Preis: 15 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 9	-	80	W8	14 AP	8 AP
1-5	KöK 10	500 100	60	W8+2	12 AP	8 AP
6-10	KöK 10	200	55	W8+3	11 AP	7 AP
11-15	KöK 10	300	50	W8+4	10 AP	7 AP
16-20	KöK 10	400	47	W8+5	10 AP	6 AP
ab 21	KöK 10	500	45	W8+6	9 AP	6 AP

Varianten

Handarmbrust

Angriff: Stufe + 110 %
 Parieren: Stufe / 3 +30 % (20 % Chance dass zerstört)
 Blocken: Stufe / 5 (50 % Chance dass zerstört)
 Weiten: 15 / 30 / 60
 Anforderung: -2 KöK
 Geschwindigkeit: -30
 Schaden: W6 statt W8 und -2
 Angriff: -2 AP
 Gewicht: 12 Preis: 11 G

Schwere Armbrust

Angriff: Stufe + 80 %
 Parieren: Stufe / 3 + 10 %
 Blocken: Stufe / 5 + 20 % (10 % Chance dass zerstört)
 Weiten: 30 / 65 / 130
 Anforderung: +2 KöK
 Geschwindigkeit: -40 aber nur jede 2. Runde
 Schaden: W10 statt W8 und +3
 Angriff: +5 AP
 Abwehr: +2 AP
 Gewicht: 40 Preis: 20 G

Techniken

Zielen (100 EP)

Pro Kampfrunde +2 auf den folgenden Angriff (maximal +6); pro Kampfrunde 1 AP (schwere Armbrust 3 AP)

Spezialistentekniken (ab Stufe 6)

Ballistischer Schuss (300 EP)

Schussweiten +10 / +20 / +30; Angriff -4; Schaden -2

Hastiges Laden (150 EP)

Nicht bei schwerer Armbrust; Geschwindigkeit halbiert; Angriff -5; Kosten +6 AP

Schwere Bolzen (200 EP)

Umgang mit besonders gewichtigen Bolzen; Angriff -2; Schaden +2; Reichweiten -5 / -10 / -20

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Bolzenschnitzen (500 EP)

Herstellung eines einfachen Bolzens in 10 Minuten;
Schaden und Angriff mit solchen Bolzen -2

Effektschuss (350 EP)

Schuss auf stehendes Ziel; es ist sehr gut kontrollierbar, ob der Bolzen abprallt oder nur seitlich eine Schramme zieht.

Expertenzielen (300 EP)

Nur nach Zielen lernbar; maximaler Bonus +12

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Präzisionsschuss (500 EP)

Angriff mit -15; Treffer ignoriert Rüstungsabsorption, soweit Lücken vorhanden; mit Zielen kombinierbar

Scharfschütze (500 EP)

Nur nach Expertenzielen lernbar; Angriff gegen nichts ahnendes Ziel; gewürfelter Schaden wird verdoppelt

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Schreckschuss (450 EP)

Waffenangriff; ein relativ ruhig gehaltenes Objekt kann einer Person aus der Hand geschossen werden, wenn dieses einen Überraschungswurf gegen den Angriffswert verfehlt.

Todesschütze (400 EP)

Nur nach Scharfschütze möglich; Schaden zus. +5.

ASIATISCH

Kurz zur Namensgebung: Es gibt kein Asien in der Welt von Feenlicht, aber fern im Osten das Land Sa Chen, das Ähnlichkeiten dazu besitzt. Der Name wäre korrekt: Techniken der Zenkido und waffenloser Kampf in Sa Chen. Dies wäre zum einen zu lang und zum anderen für einen Einsteiger, der nach ähnlichen Dingen sucht, nur schwer zu finden.

Generell sind in der bisher beschriebenen westlichen Welt diese Techniken fast nirgends anzutreffen. Ein Spielercharakter, der sie hier beherrscht muss gezwungenermaßen an einem ganz bestimmten Ort nahe Elonel darin ausgebildet worden sein, dessen Meister streng ist in der Auswahl seiner Schüler (Spilleiter finden im Band zum Matriarchat Elonel weitere Informationen).

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 Kampftechniken Grundvoraussetzung ist.

All diese Fertigkeiten benötigen möglichst starke 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 entgegenzusetzen, außer natürlich möglichst schnell aus deren Schwungbereich herauszukommen.

Die asiatischen Kampftechniken sind in verschiedene Schulen unterteilt. Das Erlernen des Titels „trainiert“ bedeutet den Zugriff auf eine davon. Der Einstieg in eine weitere Schule kostet zusätzliche 500 EP, der in eine dritte Schule 1000 EP und der Einstieg in jede weitere Schule 1500 EP.

Beim Erreichen des Titels Großmeister erhöht sich der zu Beginn dieses Kapitels beschriebene Verlust an Erfahrung wegen legendärer Fertigkeiten pro zusätzliche Schule einmalig um 1 %. Die erlernte Stufe gilt aber immer für alle Schulen.

Grundwerte

Angriff: Stufe + 100 %

Parieren: Stufe + 80 %

Blocken: Stufe + 100 %

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	Beh 5 Bew 5	-	15-40%	W2	7 AP	7 AP
1-5	Beh 10 Bew 10	1500 200	10-60%	W4 +10%	6 AP	6 AP
6-10	Beh 11 Bew 11	300	8-80%	W6 +10%	6 AP	6 AP
11-15	Beh 13 Bew 12	400	6-100%	W6 +20%	5 AP	6 AP
16-20	Beh 15 Bew 13	500	4-100%	W6 +30%	5 AP	5 AP
ab 21	Beh 17 Bew 14	650	2-100%	W6 +40%	5 AP	5 AP

Kampf gegen Waffen und Rüstung

Werden von einem Angriff mit asiatischen Kampftechniken eine Anzahl von mehr als vier Punkten Schaden durch einen Block mittels Schild oder in einer Rüstung abgefangen, dann bedeutet dies Schaden für den mit bloßen Händen oder Füßen angreifenden Kämpfer in Höhe des absorbierten Schadens minus vier.

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 weiter oben beschriebenen Regeln kostet. 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 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.

SCHULE DES DRACHEN

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

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; -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 herumschwingendem 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 der Technik durch Schlag gegen Rüstung; nur halber Schaden; Gegner erhält +15 auf die folgende Initiative; unterbricht einen zaubernden Gegner sicher; Kosten +3 AP

Drachenschwingen (300 EP)

zwischen zwei eng stehenden Wänden kann im Zickzacksprung 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 in gleicher Runde kombinierbar; Kosten 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; abgefangener Schaden trifft Körperkraft des Gegners und ignoriert Rüstung

SCHULE DES KRANICHS

Der tanzende Kranich verkörpert Anmut und Geschmeidigkeit. Diese Beweglichkeit übernehmen die Kranichtechniken, um sich dem Gegner zu entziehen und so Schaden von sich selbst abzuwenden.

Grundtechniken

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 entsprechende 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 lernbar; alle Geschosse sind ohne Schaden parierbar

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

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; 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

SCHULE DES LOTUS

Die Schule des Lotus sieht im waffenlosen Kampf eine Möglichkeit für tieferen Einklang mit dem eigenen Körper und der Umgebung. Viele der Techniken haben keinerlei Sinn im Kampf. Die Anforderungen an diese schwierigste Schule sind deshalb auch anders. Der Einstieg in diese Schule kostet 500 EP zusätzlich und für das Erlernen der Techniken muss die Psyche bei einem Wert von mindestens 11 +1 pro Titel liegen.

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). Und 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.

Grundtechniken

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

Selbstbeherrschung (200 EP)

Andauernde, leichte Meditation sorgt für Ausgeglichenheit; aufwogende Gefühle können weit besser kontrolliert werden; Kosten 1 AP pro Runde

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Askese (400 EP)

Einen Tag pro Titel kann der Nahrungsbedarf ignoriert und der Wasserbedarf ohne Schaden halbiert werden; danach ist gleich lange Erholung notwendig; Kosten 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; für jede Eigenschaft nur einmal täglich anwendbar

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 eine Sinneswahrnehmung kann pro Titel nach einigen Minuten Meditation unterdrückt werden; Kosten 1 AP pro Runde und Sinneswahrnehmung

Schranken des Geistes (500 EP)

Dauerhafte leichte Konzentration; alle mentalen Einflüsse haben nur halben Effekt; Kosten 1 AP pro Runde

Stählerne Muskeln (350 EP)

Durch kurze Meditation Versteifung der Muskeln; passive Körperkraft (z.B. Zuhalten einer Tür) 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 lernbar; 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

Himmlicher 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 Lufte (700 EP)

Nur nach beflügelter Schritt lernbar; die Laufstrecke nimmt um 5 m zu und das effektive 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 lernbar; 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 Areal unglaublichen Widerstand; Kosten 40 AP

SCHULE DES SCHAKALS

Körperliche Kampftechniken und die damit verbundene Disziplin bedeuten nicht zwingend eine ehrenhafte Einstellung und eine Tendenz zum Guten. 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

Überraschungsschlag (200 EP)

Als erster Angriff gegen einen unvorbereiteten Gegner; Angriff +10; Schaden +2

Winkelnder Schakal (200 EP)

Bei Treffern wird schwere Erschöpfung glaubhaft vorgetauscht, die Wehrlosigkeit vermuten lassen könnte.

Spezialistentechiken (ab Stufe 6)

Dreck werfen (300 EP)

Initiative +15; Angriff gegen Erscheinung mit +10; bei Erfolg für die nächsten drei Runden -3 auf Angriff und jede Art von Verteidigung des Gegners, aber kein Schaden; 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)

Ein 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; 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

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

Schlangenwinden (250 EP)

Gegen Umklammerungen o.ä. ergibt sich immer ein Bonus von +4

Ausweichschlag (200 EP)

Schaden -2; gegen Paraden Angriff +4; Kosten +2 AP

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Bisse der Mamba (350 EP)

Schnelle Schläge mit -2 Initiative pro zus. eingesetztem AP (maximal 3 AP)

Brennende Hand (200 EP)

Übungsschlag ohne Schaden, der nur unangenehm brennt; Kosten -1 AP

Schlangenfänge (300 EP)

Eine ungerüstete, bereits festgehaltene Person kann durch Druck auf Nerven am Losreißen gehindert werden; +8 auf entspr. Körperkraftgefechte (beide Kontrahenten 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, aber eine Runde Abzug von -1 auf die getroffene Eigenschaft; bei gleichem Treffer in Folgerunden steigt der Abzug an bis auf maximal -5; Kosten +3 AP

Schlangennest (400 EP)

Drei schnelle 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 Erdvipere (700 EP)

Abzüge durch Blendung oder Dunkelheit im Kampf werden 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

Bögen gibt es in verschiedensten Ausführungen und Größen, hier sind sie jedoch in drei Typen eingeteilt. Die relativ leichten Waffen verbinden hohe Reichweite mit respektabler Durchschlagskraft, die vor allem in kräftigen Händen nochmals zunimmt.

Langbögen sind etwa anderthalb Meter hoch und damit auf langen Wanderungen ein wenig sperrig. Wird aber außer dem Bogen nur leichtes Gepäck getragen, so ist eine solche Waffe kaum hinderlich.

Ein Elfenbogen ist mit ein wenig mehr als einem Meter Höhe deutlich 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 unten angegebene Preis hat eher symbolischen Charakter bzw. entspricht dem, was man zahlen muss, wenn man ihn über andere, meist eher dunkle Kanäle organisiert.

Der Kurzbogen ist mit gerade mal 70 cm Höhe sehr klein, robust und auch problemlos zu transportieren.

Für alle Bögen gilt, dass man sie nicht mit dauerhaft eingespannter Sehne herumträgt. Das Einspannen der Sehne benötigt zwei Runden Zeit.

Zur Not kann man mit einem Bogen auch einen Schlag abwehren, sonderlich gut tut das der Waffe aber nicht.

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 und mit ihm sicherlich nicht volle Durchschlagskraft erreichen.

Normale Pfeile kosten etwa 1K pro Stück, Sonderanfertigungen bis zu 1 S.

Grundwerte (Langbogen)

Angriff: Stufe + 80 %

Parieren: Stufe / 2 + 30 %

Blocken: Titel + 30 %

Schussweiten in m: 20 / 45 / 90 pro Titel +2 / +3 / +5

Gewicht: 20 Preis: 6 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 6 Beh 6	-	35	W6 +20%	11 AP	12 AP
1-5	KöK 9 Beh 10	500 100	28-10%	W6 +30%	9 AP	11 AP
6-10	Beh 11	200	26-20%	W6 +40%	9 AP	10 AP
11-15	KöK 10 Beh 12	300	24-30%	W8 +50%	8 AP	10 AP
16-20	Beh 13	400	22-40%	W8 +60%	8 AP	9 AP
ab 21	KöK 11 Beh 15	500	20-50%	W10 +70%	8 AP	9 AP

Varianten

Elfenbogen

Angriff: Stufe + 90 %

Parade: Stufe / 2 + 20 %

Blocken: Titel + 20 %

Schussweiten in m: 25 / 50 / 100 pro Titel +2 / +3 / +5

Anforderung: Kök -1, Beh +4

Geschwindigkeit: -5

Schaden: -10 %

Gewicht: 16 Preis: 50 G und mehr

Elfenbögen sagt man nach, dass sie schier unverwundlich sind.

Kurzbogen

Angriff: Stufe + 70 %

Parade: Stufe / 2 + 20 %

Blocken: Titel + 10 %

Schussweiten in m: 16 / 35 / 70 pro Titel +1 / +2 / +3

Anforderungen: Kök -1

Geschwindigkeit: -4

Schaden: -20%, W8 statt W10

Angriff: -1 AP Abwehr: -1 AP

Gewicht: 12 Preis: 4 G

Techniken

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 und Schaden -3

Pfeilstoß (200 EP)

Nahkampfangriff mit einem Pfeil mit +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)

Pfeile mit Nachrichten, Brandsatz o.ä. können kontrolliert geschossen werden; Schussweiten -10 / -20 / -30; mit ballistischem Schuss kombinierbar

Durchziehen bis zum Anschlag (200 EP)

Schaden +10%; Kosten +3 AP

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Effektschuss (300 EP)

Schuss auf stehendes 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 lernbar; maximaler Bonus +12

Nahkampfschuss (400 EP)

Kurz vor einem Handgemenge; Angriff +4; Schaden +2; Kosten +2 AP

Pfeilschnitzen (500 EP)

Herstellung eines einfachen Pfeils in 10 Minuten, wenn Spitzen und Federn vorhanden sind; Angriff und Schaden -1 mit solchen Pfeilen

Trudelschuss (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 lernbar; Angriff gegen nichts ahnendes Ziel; der gewürfelte Schaden wird verdoppelt

Zweiter Schuss (600 EP)

Nur nach 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 Zweiter Schuss lernbar; Geschwindigkeit +60; Angriff -12; Schaden -8

EISENSTANGE

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 dass es praktisch niemals vorkommt, dass ein Außenstehender den Umgang mit dieser Waffe erlernt.

Die etwa einen Meter lange Stange wirkt eher unscheinbar, aus glattem Stahl, nur mit einem Griff in der Mitte versehen, vor dem sich eine verbreitete Platte befindet, die die Hand schützt.

Subtai müssen beidhändig veranlagt sein (siehe Beidhändigkeit bei den Begabungen) 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.

Grundwerte

Angriff: Stufe + 50 %
 Parieren: Stufe + 50 %
 Blocken: Titel + 100 %
 Gewicht: 15 Preis: 3 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 5 Beh 6	-	30	W6 +10%	10 AP	9 AP
1-5	KöK 9 Beh 9	600 100	20-10%	W6 +30%	8 AP	8 AP
6-10	KöK 10 Beh 10	200	19-20%	W8 +30%	8 AP	7 AP
11-15	KöK 11 Beh 11	300	18-30%	W8 +40%	7 AP	7 AP
16-20	KöK 12 Beh 12	400	17-40%	W8 +50%	7 AP	6 AP
ab 21	KöK 14 Beh 14	500	16-50 %	W10 +50 %	6 AP	6 AP

Techniken

- Abgleiten lassen (350 EP)
Blocken verursacht 1 AP weniger Verlust
- Reines Parieren (200 EP)
Kein Angriff; bei gewonnener Initiative halber Initiativevorsprung als Bonus zur 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; Paraden mit halbem Bonus; Kosten pro Parade -2 AP
- 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 lernbar; 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 Stangenhandseite durch Paraden einmal pro Runde möglich; Kosten +2 AP

Stangenwirbel (400 EP)

Parade mit +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; Block des Gegners klappt sicher mit
nur 5 AP Verlust; Schwertangriff ist nicht mehr block-
bar; Kosten +4 AP

Schlaghagel (600 EP)

Zwei zusätzliche Scheinangriffe, die Paraden heraus-
fordern können; Kosten +7 AP

Verkanten (450 EP)

Nur nach Koordinationsblock lernbar; Block mit
beiden Waffen; Boni werden addiert; bei vermiede-
nem Schaden Kraftgefecht mit Gegner, sonst wird die
gegnerische Waffe mit Schwert und Stange festgehal-
ten

Vermeiden (600 EP)

Nur nach Abwenden lernbar; Blocken verursacht ins-
gesamt 3 AP weniger Verlust

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Annullieren (700 EP)

Nur nach Vermeiden lernbar; Blocken mit +1 und ins-
gesamt 4 AP weniger Verlust

Paradebrecher (800 EP)

Nur wirksam gegen Paraden; Angriffsbonus wird zum
Schwertangriff addiert; eigene Folgeverteidigung -6;
Kosten +5 AP

Schutzschild (600 EP)

Nur nach Schützen lernbar; nun bis zu drei schützen-
de Paraden pro Runde für den Freund möglich (nur
eine pro Angriff)

Zurücktreiben (700 EP)

Alle Angriffe (auch mit dem Schwert) kein Schaden;
pro Angriff +3 AP Verlust bei Gegner, der nicht zurück-
weicht

FÄUSTE

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 allge-
meinen Körperertüchtigung. Es mag aber auch
Situationen geben, bei denen diese stets verfügba-
ren Waffen mit kurzer Reichweite im Vorteil sind.

Bei mehr als 4 Punkten Schadensreduktion durch
Schild oder Rüstung des Gegners werden alle zu-
sätzlich absorbierten Punkte darüber zusätzlich zu
Schaden für die Behändigkeit des Faustkämpfers

Wird ein Faustangriff mit einer Waffe pariert, so re-
sultiert dies in W4 Punkten Schaden bei Körperkraft
oder Behändigkeit. Eine Parade von Waffen mit
bloßen Händen resultiert im halben Schaden, umge-
lenkt auf Behändigkeit. Blocks gegen Waffen sind
nur gegen den Waffenarm möglich, darum ergibt
sich dabei ein Abzug von -20; mindestens der halbe
Schaden kommt durch, obwohl der Ausdauerverlust
nach den üblichen Regeln berechnet wird.

Grundwerte

Angriff: Stufe + 80 %

Parieren: Stufe + 50 %

Blocken: Stufe + 100 %

STUFE	MIND.	EP/STUFE	GESCHW	SCHADEN	ANGRIFF	ABWEHR
0	KöK 3 Beh 3	-	20-50 %	W2	7 AP	7 AP
1-5	KöK 6 Beh 6	300 80	10-60%	W3 +10%	6 AP	6 AP
6-10	KöK 7	150	9-70%	W4 +10%	6 AP	5 AP
11-15	KöK 8 Beh 7	200	8-80%	W4 +20%	5 AP	5 AP
16-20	KöK 9	300	7-90%	W6 +20%	5 AP	4 AP
ab 21	KöK 10 Beh 8	400	5-100%	W6 +30%	4 AP	4 AP

Techniken

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

Spezialistentechiken (ab Stufe 6)

Doppelfaustschlag (100 EP)

Verzicht auf eigene Verteidigung; Schlag mit verschränkten Fingern; +10 AP Verlust bei einem ungerüstetem Gegner; 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; Angriff +4; 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; 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

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 lernbar; 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

Punktstreffer (400 EP)

Angriff mit -10 gegen eine bereits bestehende Verletzung; bei Erfolg -4 auf alle Würfe des Gegners in der nächsten Runde

FECHTWAFFEN

Mit dem Degen gegen einen Zwerg mit schwerer Axt? Das ist weder sehr sinnvoll noch historisch korrekt. Aber wir befinden uns in einer Phantasiewelt und wollen doch gewisse Freiheiten lassen. Spielleiter die das nicht wollen streichen diese Waffen einfach.

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 sehr schwere Rüstungen oder Waffen sind Fechtwaffen ineffektiv und können stark in Mitleidenschaft gezogen werden, auch wenn die leichten Waffen auf Grund ihres besonders hochwertigen Stahls überraschend stabil sind.

Grundwerte (Degen)

Angriff: Stufe + 70 %

Parieren: Stufe + 70 %

Blocken: 30 %

Angriffe gegen Verstand mit -4 und -2 Schaden

Angriffe gegen Erscheinung mit +2

Gewicht: 8 Preis: 6 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 3 Beh 6 Bew 6	-	25	W4 +20%	9 AP	9 AP
1-5	KöK 5 Beh 9 Bew 8	700 110	20-20%	W6 +30%	8 AP	8 AP
6-10	Beh 10	220	19-40%	W6 +40%	7 AP	7 AP
11-15	Beh 11 Bew 9	320	18-60%	W8 +50%	7 AP	6 AP
16-20	Beh 12	420	17-70%	W8+1 +60%	6 AP	6 AP
ab 21	Beh 14	550	16-80%	W8+1 +70%	6 AP	5 AP

Varianten

Florett

Anforderung: -1 Kök; +1 Bew

Angriff: Stufe +1 + 70 %

Blocken: 20 %

Geschwindigkeit: -2 -10 %

Schaden: -10%

Angriff: -1 AP

Gewicht: 6 Preis: 6 G

Rapier

Anforderung: +1 Kök; +1 Bew

Angriff: Stufe + 60 %

Parade: Stufe + 60 %

Blocken: Titel + 40 %

Geschwindigkeit + 2

Schaden: W6 statt W4, W8 statt W6 und W10 statt W8

Angriff: +1 AP

Gewicht: 12 Preis: 6 G

Techniken

Reines Parieren (100 EP)

Kein Angriff, dafür wird bei gewonnener Initiative der Initiativevorsprung zur Parade addiert (maximal +12)

Taktieren (200 EP)

Pro Kampfrunde in Folge ohne Angriff für ersten Angriff danach +1 (bis max. +10)

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Haut ritzen (200 EP)

Angriff kann für Übungen etwas 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 ein weiter Vorstoß mit Schaden +4; Kosten +5 AP

Kampf Fechtwaffen

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Doppelanriff (600 EP)

Zwei schnell aufeinander folgende Angriffe mit -8 und Schaden -5; Kosten +15 AP

Entwaffnen (600 EP)

Waffenangriff, nur 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 keinerlei Schaden, aber zweiter Angriff mit +7 und Schaden +4

Peitschenschlag (450 EP)

Angriff auf die Waffenhand, nur als eröffnender Schlag eines Gefechtes; Angriff gegen Behändigkeit mit +5 und Schaden +5; Kosten +6 AP

Taktieren II (400 EP)

Erst nach Taktieren lernbar; pro Kampfrunde 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 lernbar; 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 lernbar; ein Spezialangriff kann nahezu beliebig als anderer Spezialangriff getarnt werden, um eine bestimmte Reaktion zu provozieren; Geschwindigkeit +5; Kosten +2 AP

HOLZSTAB

„Wenn du über meine Brücke willst musst du dafür bezahlen oder einfach nur an meinem Stab hier vorbei.“ Spätestens nach Weigerung und nachfolgendem mehrfachen und unangenehm engen Körperkontakt mit dem genannten Stab des Hünen wird einem klar, dass Zahlen die schlauere Alternative gewesen wäre.

Während Keule und Kampfhammer auf brutale Gewalt setzen, könnte man den Kampfstab als das Langschwert des kleinen Mannes bezeichnen. 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.

Grundwerte

Angriff: Stufe + 40 %
 Parieren: Stufe + 40 %
 Blocken: Stufe/3 + 100 %
 Gewicht: 20 Preis: 1 S

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 4 Beh 5	-	45-10%	W6 +10%	9 AP	9 AP
1-5	KöK 7 Beh 9	400 100	38-20%	W8 +30%	9 AP	8 AP
6-10	KöK 8 Beh 10	200	36-30%	W8 +40%	8 AP	8 AP
11-15	KöK 9 Beh 11	300	34-40%	W8 +50%	7 AP	7 AP
16-20	KöK 10 Beh 12	400	32-50%	W10 +60%	6 AP	7 AP
ab 21	Beh 13	500	30-60%	W10 +70%	6 AP	6 AP

Techniken

- 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
- Stangenschnitzen (200 EP)
Innerhalb einer Stunde ist eine recht solide Holzstange 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 eine 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; Parieren -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

Kampf Techniken

Ermüdungsparade (400 EP)

Nur nach Doppelparade lernbar; 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 lernbar; 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 überbieten, sonst verliert er die Waffe, andernfalls nur -5 auf nächste Parade oder Angriff

Stabbruch (500 EP)

Forciertes Brechen eines beschädigten Holzstabes; zwei Angriffe mit Hälften; nicht beide block- bzw. parierbar; weitere Nutzung der Hälften als Knüppel; Angriff +2; Schaden -2; Kosten +8 AP

Windmühle (500 EP)

Nur nach Rundumschlag lernbar; 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 lernbar; 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 Parieren 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 lernbar; Angriffe und Paraden auch nach hinten; Angriff -5; Parade -5 Schaden -4

KETTENWAFFEN

Beim Flegel ist der Schaft lang, um auch gegen Reiter vorgehen zu können. Der Kopf ist länglich und mit Stahlbändern verstärkt, die Kettenverbindung umfasst nur einige wenige Glieder. Beim schweren Morgenstern 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.

Grundwerte (schwerer Morgenstern)

Angriff: Stufe + 50 %
 Parieren: Stufe - 2 + 30 %
 Blocken: Titel + 80 %
 nach Block Initiative +10 und Angriff -3
 Ausweichen gegen solche Waffen mit +5
 Blocken gegen diese Waffen mit -4
 Schaden bei Metallrüstung +3
 gegen weiche Rüstung -2
 Gegen Entwaffnen immer +8
 Gewicht: 35 Preis: 5 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 8	-	50	2W4 +30%	16 AP	12 AP
1-5	KöK 12 Ausd 8	500 100	40	3W4 +50%	14 AP	12 AP
6-10	KöK 13	200	40-10%	2W4+W6 +70%	13 AP	11 AP
11-15	KöK 14	300	39-10%	W4+2W6 +80%	13 AP	11 AP
16-20	KöK 16	400	38-20%	3W6 +90%	12 AP	10 AP
ab 21	KöK 17	550	38-30%	2W6+W8 +100%	12 AP	9 AP

Variante

Flegel
 Zweihandwaffe
 Parieren: Stufe - 2 + 20 %
 Blocken Titel +90 %
 Geschwindigkeit: +5
 Gewicht: 40 Preis: 3 G

Techniken

Ausschwingen (200 EP)
 Ohne diese Technik besteht eine Chance von 5%, dass parierte oder ausgewichene Schläge den Nutzer eines schweren Morgensterns selbst mit halbem Schaden treffen.

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 an beiden Enden gepackt; Blocken +20% +1

Rundumschlag I (300 EP)
 Angriff gegen bis zu drei Gegner mit -12; Schaden -10; nächste eigene Parade (diese oder nächste Runde) -15 und Kosten +20 AP

Vernichterschlag (400 EP)
 Keine eigene Verteidigung; Angriff -4; Schaden +8; Kosten +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 er stürzt; Kosten +4 AP

Kampf Techniken

Rückschwung (400 EP)

Ausholender Angriff nach hinten mit -8; Schaden -6; Kosten +2 AP

Rundumschlag II (500 EP)

Nur nach Rundumschlag I lernbar; gegen bis zu 6 Gegner mit -10; Schaden -8; Kosten +18 AP

Scheinschwünge (400 EP)

Nur nach Lockerer Schwung lernbar; Angriff -5; halber gewürfelter Schaden, kein Bonus durch Körperkraft; Kosten -5 AP

Schildreißer (600 EP)

Nur mit Morgenstern; nur gegen Block; Angriff -4; Schaden -10; zwei Körperkraftgefechte; bei einem 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 zusätzlich +5

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 lernbar; gegen bis zu 9 mit -10; Schaden -8; Kosten +16 AP

Steinbrecher (500 EP)

Nur nach Demolierschlag lernbar; effektiv gegen massiven Stein; Schaden +6; Kosten +1 AP; mit Demolierschlag gegen stehende Objekte kombinierbar

Verbeulen (600 EP)

Nur nach Demolierschlag lernbar; Angriff gegen Metallrüstung aus Platten; körperlicher Schaden -15; bei gewürfeltem Schaden von 20 oder mehr verliert Rüstung 1 Punkt Absorption im anvisierten Bereich (steigerbar auf -3); Kosten +6 AP

Waffenbrecher (650 EP)

Waffenangriff gegen Klingengewaffen; 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 Gegner nicht zurück: automatischer Treffer mit halbem Schaden; Kosten +7 AP

MESSER

Ein kleiner Halsabschneider wird mit seinem Messer gegenüber einem erfahrenen Mitglied der Stadtwa- che, bewaffnet mit einem Schwert nicht all zu bedrohlich wirken, aber der dicke Händler, der sich noch keine zwei Stunden vorher am falschen Ende der Klinge fand, betrachtete es als ausreichend ge- fährlich, um sich von einem Teil seines Kapitals zu verabschieden.

Messer und Dolche können geworfen werden und ermöglichen so einen schnellen Wechsel der Taktik.

All die anderen Erscheinungsformen solcher Waffen wie Krummdolch oder Stilet werden hier nicht eigens unterschieden. Auch sind Messer und Wurf- messer regeltechnisch zu einer Waffe verbunden, was nicht fehlinterpretiert werden sollte: nicht jedes Küchenmesser eignet sich als Wurf- waffe.

Grundwerte (Messer)

Angriff: Stufe + 60 %

Parieren: Stufe + 50 %

Blocken: 10 %

Wurfweiten: 9 / 18 / 27

Angriffe gegen Ausd., Verst. und Ersch. mit -2

Gewicht: 1 Preis: 5 S

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	Beh 3 Bew 3	-	20-20 %	W3	7 AP	8 AP
1-5	Beh 7 Bew 6	500 100	15-50%	W4 +10%	6 AP	7 AP
6-10	Beh 8 Bew 8	150	13-70 %	W4 +20%	6 AP	6 AP
11-15	Beh 9 Bew 10	250	12-80%	W6 +20%	5 AP	6 AP
16-20	Beh 10 Bew 11	350	11-90%	W6 +30%	5 AP	5 AP
ab 21	Beh 11 Bew 12	400	10-100%	W6 +40%	4 AP	5 AP

Techniken

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 Ausd. 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 Geschwin- digkeit +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; Angriff -15 muss der Gegner durch Beweglichkeitwurf (W20 + Beweglichkeit) über- bieten, sonst sind Parade oder Blocken wirkungslos; Ausweichen klappt sicher; Kosten +5 AP

Zweihandwurf (500 EP)

Mit beiden Händen zugleich; Angriff -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 lernbar; Geschwindigkeit -12; Angriff -10; Kosten +3 AP; kombinierbar mit anderen Spezialangriffen

Doppelparade (500 EP)

Nur bei Einzelgegner 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, wirkt aber nur 2 Runden lang; Kosten +5 AP

Hochwerfen (350 EP)

... und sicheres Fangen; +15 gegen Entwaffnungsversuche; nächster 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

PARIERDOLCH

Als Angriffswaffe unterscheidet sich der Parierdolch nur wenig von normalen Dolchen, aber es ist eine gänzlich andere Technik notwendig, wenn er für seinen eigentlichen Bestimmungszweck benutzt wird. Ein Parierdolch macht nur in Kombination mit leichten und schnellen Waffen wie Fechtwaffen, einem Kurzschwert oder mit einer Handaxt Sinn.

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 abgefangen werden sollte.

Spezialangriffe sind nur nach Training in der Waffenkategorie Messer möglich.

Grundwerte

Angriff: Stufe/2 + 10 %

Parieren: Stufe + 50 %

Blocken: 30 % * Wurfweiten: 6 / 12 / 18

Angriffe gegen Ausd. Verst. und Ersch. mit -4

Gewicht: 6 Preis: 2 G

Spezialdolch mit Dornen zum Waffenbrechen: 4 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	Beh 5 Bew 4	-	Haupthd +10	W3	8 AP	8 AP
1-5	Beh 7 Bew 7	500 100		W4 +10%	7 AP	7 AP
6-10	Beh 8 Bew 9	150		W4 +10%	7 AP	6 AP
11-15	Beh 9 Bew 11	250		W4 +20%	6 AP	6 AP
16-20	Beh 10 Bew 12	350		W6 +20%	6 AP	5 AP
ab 21	Beh 11 Bew 13	400		W6 +30%	5 AP	5 AP

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 Haupthand; nur eine Parade, die als Bonus den der Haupthand plus 1/4 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 Parade in gleicher Runde -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 Körperkraftprüfwurf (W20 + Körperkraft) gegen 30 gebrochen werden; nur bei dünnen bzw. leichten Waffen; nur mit Spezialdolch; bei Fehlschlag brechen die Dornfortsätze des Parierdolches

PEITSCHEN

Eine Peitsche ist sicherlich keine Waffe, mit der man einem gut gerüsteten Gegner auch nur im geringsten Angst machen kann. Mancher würde sie wohl auch kaum als Waffe im eigentlichen Sinn bezeichnen. Aber in geschickten Händen kann mit einer Peitsche der eine oder andere empfindliche Treffer gelandet werden.

Im Nahkampf ist eine Peitsche nahezu nutzlos, ein Gegner muss mindestens zwei Schritte entfernt stehen, damit ausreichend Schwung aufgebaut werden kann. Im Kampf gegen einen Peitschenschwinger gilt also: ganz nah ran oder lieber weit genug weg, wobei letzteres das Ziel des Peitschenbesitzers sein könnte.

Grundwerte

Angriff: Stufe + 40 %

Parieren: Stufe - 1 + 10 %

nur halber Schaden wird abgelenkt

Blocken: 0 %

Reichweite: 2-3 / 5 / 7

Angriffe gegen Ausd. und KöK: Schaden -2

Gewicht: 3 Preis: 5 S

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	Beh 5 Bew 3	-	40-10 %	W2	8 AP	8 AP
1-5	Beh 8 Bew 5	500 100	35-20%	W3	7 AP	7 AP
6-10	Beh 9 Bew 6	200	33-30%	W4 +10%	7 AP	6 AP
11-15	Beh 11 Bew 7	250	31-30%	W4 +20%	6 AP	6 AP
16-20	Beh 12 Bew 8	350	30-40%	W6 +20%	6 AP	5 AP
ab 21	Beh 14 Bew 9	450	28-40%	W6 +30%	5 AP	5 AP

Techniken

Peitschenknall (50 EP)

Das benötigt nur wenig Übung, macht aber doch bei manchem Gegner mit blanker Haut und auch bei Tieren vielleicht ein wenig Eindruck.

Spezialistentechniken (ab Stufe 6)

Lösen (150 EP)

Durch einen geschickten Ruck kann das festgeschlungene Ende der Peitsche wieder gelöst werden

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.

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Brennender Schlag (300 EP)

Angriff gegen Behändigkeit bei gewonnener Initiative; kein körperlicher Schaden, dafür Abzug in Schadenshöhe auf die nächste Kampffaktion des Gegners; Kosten +1 AP

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 lernbar; ein bewegliches Objekt kann mit der Peitsche sicher erfasst und herangezogen werden; zum Auffangen ist ein situationsabhängiger Behändigkeitswurf (W20 + Behändigkeit) notwendig; Kosten + 2 AP

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Entwaffnen (600 EP)

Waffenangriff, nur gegen Waffen bis Gewicht 5; der Schaden +8 muss mit einem Behändigkeitswurf (bei beidhändigen Waffen und Schilden mit +5) überboten werden, um die Waffe nicht zu verlieren

Waffe umschlingen (600 EP)

Nur nach Heranreißen lernbar; Waffenangriff; bei Erfolg +50 auf die Initiative des Gegners; bei zusätzlich gewonnenem Kraftgefecht entfällt eine Aktion des Gegners; Kosten +8 AP

Zielschlag (400 EP)

Angriff auf ein sehr kleines, ruhendes Ziel wie einen Kerzendocht

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Fesselschlag (500 EP)

Nur nach Umschlingen lernbar; ein Hand- oder Fußgelenk wird fest umschlungen und so für mindestens eine Runde nicht einsetzbar

Stoff durchtrennen (500 EP)

Nur nach Zielschlag lernbar; gezielte Peitschenhiebe durchtrennen dünnes Gewebe, schaden aber nicht dem, was darunter liegt

REITER-LANZE

Die Reiter-Lanze erfordert andere Technik als die Lanze des Fußvolkes. Letztere kann nach den Regeln für Piken bei den Stangenwaffen gefunden 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 auch 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.

Grundwerte

Angriff: Stufe + 20 %

Keinerlei effektive Verteidigung außer Schildblock

Gewicht: 35 Preis: 4 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR
0	KöK 9	-	s.o.	3W6	25 AP
1-5	KöK 11	800 100		4W8 + 2	20 AP
6-10	KöK 12	200		4W10 + 4 +10%	19 AP
11-15	KöK 14	300		2W10 + 2W12 + 6 +10%	18 AP
16-20	KöK 16	400		4W12 + 8 +20%	17 AP
ab 21	KöK 18	500		4W12 + 10 + 20%	16 AP

Es gibt keine Spezialtechniken mit dieser Waffe.

RINGEN

Ringgen ist eher für Wirtshäuser und sportliche Wettkämpfe als für einen Konflikt auf Leben und Tod geeignet (es sei denn, man bevorzugt Letzteres). Hauptsächlich geht es um das Packen und Festhalten gegnerischer Körperteile und weniger um Schaden. Es gibt also auch Einsatzmöglichkeiten im Kampf, zumindest im Falle von „Viele gegen Einen“.

So könnten zwei Ganoven den zahlungsunwilligen „Kunden“ festhalten, während ein dritter ihn mit den Fäusten bearbeitet. Auch wenn man unbewaffnet überfallen wird, kann das Festhalten der Waffenhand des Gegners die Lebenserwartung verlängern.

Angriffe verursachen keinen Schaden, sondern führen zu einem Kraftgefecht (beide Seiten W20 + Körperkraft); bei Erfolg wird der 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.

Grundwerte

Angriff: Stufe + 50 %

Parieren: Stufe + 50 %; gegen Waffen -10

Blocken: Titel + 50 %

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	ANGR	ABWEHR
0	KöK 2	-	20-50%	8 AP	7 AP
1-5	KöK 5 Beh 5	500/100	10-60%	6 AP	6 AP
6-10	KöK 6 Beh 6	150	9-70%	5 AP	6 AP
11-15	KöK 7 Beh 7	200	8-80%	5 AP	5 AP
16-20	KöK 8 Beh 8	300	7-90%	4 AP	5 AP
ab 21	KöK 9 Beh 9	400	5-100%	4 AP	4 AP

Techniken

Entziehen (100 EP)

Kein eigener Angriff; Ausweichen +4, auch gegen Waffenangriffe; 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 lernbar 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 Kraftgef. +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 auf 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 lernbar; 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)

Unverteidigter Angriff von hinten; 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; Kosten +3 AP

Knochenbrecher (450 EP)

Unbemerkter Angriff von hinten; 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 lernbar; 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

Der Buckler ist ein kleiner, meist ovaler Faustschild mit ca. 20-30 cm Größe, der am Unterarm fixiert ist und damit die Hand zwar schützt, aber diese zum Greifen frei hält. Meist besteht er aus Metall, kann aber auch aus Holz oder Leder gefertigt sein. Buckler können mit Fechtwaffen kombiniert werden, was bei größeren Schilden unmöglich ist.

Ein Rundschild ist mit etwa 50 cm Durchmesser deutlich größer und robuster und vor allem auch schon effektiv bei der Fernkampfabwehr. Meistens sind diese Schilde aus Holz und nur teilweise mit Eisen verstärkt.

Für alle Schilde gilt, dass es sich um Verschleißgegenstände handelt. Bei extrem schweren Angriffen können sie schon nach einem einzigen Kampf unbrauchbar sein. In den Regeln äußert sich dies durch einen immer unangenehmeren Abzug auf den Blockwert. Wann es zu einem solchen kommt, liegt in der Entscheidung des Spielleiters. Ein grober Richtwert ist ein Malus von -1 nach etwa hundert abgeblockten Schadenspunkten.

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.

Grundwerte (Buckler)

Angriff: Titel + 10 %

Parieren: Stufe + 50 %

+2 bei Angriffen gegen KöK oder Beh

Blocken: Titel + 80 %; 1 AP weniger Verlust

Gewicht: 5 bzw. 8 Preis: 1 G (aus Metall 5 G)

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	Beh 4	-	Haupthd+12	W2	9 AP	8 AP
1-5	Beh 7	500 100	+11	W3	8 AP	7 AP
6-10	Beh 8	200	+11	W3+10%	8 AP	6 AP
11-15	Beh 9	250	+10	W4+10%	7 AP	6 AP
16-20	Beh 10	300	+10	W4+20%	7 AP	5 AP
ab 21	Beh 11	400	+9	W4+30%	6 AP	5 AP

Variante

Rundschild

Angriff: Titel

Parieren: Stufe / 2 + 20 %

Blocken: Stufe / 2 + 100 %; 2 AP weniger Verlust

Schaden: +10 %

Parade mit der Waffe mit +3 bei Angriffen gegen Behändigkeit oder Körperkraft und Verzicht auf Schildverteidigung

Parade von Geschossen: +2

Geschwindigkeit: +12

Kosten für Angriff und Abwehr: +3 AP

Anforderung: zusätzlich KöK 6

Gewicht: 16 Preis: 2 G

Techniken

Reines Blocken (200 EP)

Nur mit Rundschild; kein Angriff; Blocken +4; 2 AP weniger Verlust

Spezialistentechiken (ab Stufe 6)

Aggressivblock (400 EP)

Blocken -5; Gegner verliert 6 AP; +3 AP

Paradeunterstützung (300 EP)

Nur 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 lernbar; der Bonus auf die Parade kann von +1 bis +6 dosiert werden; +1 AP pro Bonuspunkt

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Effektivblock III (800 EP)

Nur Rundschild; zusätzlich 1 AP weniger Verlust beim Blocken

SCHILDE - GROSS

Diese Schilde sind fast immer aus Metall und auch hier unterscheiden sich die beiden Unterarten hauptsächlich in der Größe, denn die Formen variieren je nach Begleitwaffe und Landessitten.

Der Drachenschild ist das Schild des tapferen Ritters und läuft in der klassischen Form unten spitz zu. Die Höhe kann bis zu einem Meter erreichen, die Breite ist oft deutlich geringer. Dies ist die wohl beste Möglichkeit für das Blocken von Angriffen und auch gegen Fernkampfangriffe bieten solche Schilde einen passablen Schutz. Der vermerkte Bonus auf Paraden entsteht nicht durch besonders schnelle Handhabung des Schildes, sondern dadurch, dass Schilde einen großen Teil des Körpers vollständig gegen Geschosse schützen.

Turmschilde können zwar auch recht gut zum Blocken verwendet werden, aber ihre Stärke liegt im Einsatz innerhalb einer Phalanx oder als Schutz gegen gegnerischen Pfeilhagel. Sie sind oft nahezu mannshoch und decken so selbst im Nahkampf fast die gesamte Körperhälfte ab.

Für alle Schilde gilt, dass es sich um Verschleißgegenstände handelt, die selbst mit immer wieder durchgeführten Reparaturen irgendwann das Zeitliche segnen. Bei extrem schweren Angriffen kann dies nach einem einzigen Kampf der Fall sein. In den Regeln äußert sich dies durch einen immer unangenehmeren Abzug auf den Blockwert. Wann es zu einem solchen kommt, liegt in der Entscheidung des Spielleiters. Ein Richtwert ist ein Malus von -1 nach etwa hundert abgeblockten Schadenspunkten.

Ein Angriff mit einem Schild ist zwar möglich, aber meist nicht empfehlenswert. Es entfällt dann die Möglichkeit von Verteidigungen in der gleichen Runde. Allerdings zählen die Abzüge wie beim beidhändigen Kampf in diesem Fall nicht.

Grundwerte (Drachenschild)

Angriff: Titel

Parieren: Stufe / 2 + 20 %

Waffenparade mit +2 bei Angriffen gegen Körperkraft, Behändigkeit oder Ausdauer und Verzicht auf Schildverteidigung

Parade von Geschossen: +4

Blocken: Stufe + 2 + 100 %

Gewicht: 25 Preis: 3 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 5	-	Haupthd+18	W4	15 AP	12 AP
1-5	KöK 8	500 100	+17	W4+10%	14 AP	10 AP
6-10	KöK 9	200	+16	W4+20%	14 AP	9 AP
11-15	KöK 10	250	+16	W6+20%	13 AP	9 AP
16-20	KöK 11	300	+15	W6+30%	13 AP	8 AP
ab 21	KöK 12	400	+15	W6+40%	12 AP	8 AP

Variante

Turmschild

Parieren: Stufe / 2

Waffenparade immer mit +3 bei Verzicht auf Schildverteidigung

Parade von Geschossen: +8

Blocken: Stufe + 2 + 110 %; 1 AP weniger Verlust

Kosten für Angriff und Abwehr: +3 AP

Gewicht: 35 Preis: 5 G

Techniken

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)

1 AP weniger Verlust beim Blocken

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Effektivblock II (600 EP)

1 AP weniger Verlust beim Blocken

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Effektivblock III (800 EP)

1 AP weniger Verlust beim Blocken

SCHLEUDER

Schleudern sind die Holzstäbe oder Keulen des Fernkämpfers. Sie sind kostengünstig herzustellen und dennoch alles andere als ungefährlich - selbst wenn man damit vielleicht doch keine Riesen fällen kann. Auch die Munition ist mit etwas Geduld beim Suchen leicht zu beschaffen. Allerdings variiert diese in ihrer Qualität bisweilen ganz erheblich, was hier in den Spielregeln durch einen nicht ganz so guten Wert beim Angriff dargestellt wird.

Grundwerte (Stein)

Angriff: Stufe + 20 %

Pariieren: Titel + 30 %, Schleuder wird unbrauchbar

Blocken: Titel, Schleuder wird unbrauchbar

Schussweiten: 12 / 24 / 36 pro Titel +1 / +2 / +3

Gewicht: 1 Preis: 5 K

Steingewicht: 1 Preis: 1 E oder weniger

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	Beh 5 Bew 6	-	40	W4 +10%	8 AP	6 AP
1-5	Beh 7 Bew 9	500 100	35-10%	W4 +30%	8 AP	6 AP
6-10	Bew 10	200	30-20%	W4 +40%	7 AP	6 AP
11-15	Beh 8 Bew 11	300	28-20%	W6 +40%	7 AP	5 AP
16-20	Bew 13	400	26-30%	W6 +50%	6 AP	5 AP
ab 21	Beh 9 Bew 15	450	25-30%	W6 +60%	6 AP	4 AP

Variante

Eisenkugel oder behauener Stein

Angriff: Stufe + 50 %

Schussweiten 14 / 28 / 42 pro Titel +1 / +2 / +3

Schaden: +10 %

Gewicht: 1 Preis: 1 K

Techniken

Schwungschuss (100 EP)

Geschwindigkeit +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 eine Abwehr heraus; wenn ja, dann nachfolgender Angriff gegen gleiches Ziel mit +4; Kosten -1 AP

Direkter Schuss (200 EP)

Nur nach Schnellschuss lernbar; blitzschneller Angriff direkt aus der Schleuder; Geschwindigkeit -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 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 erwürfeltem Schaden festgelegt werden; Geschwindigkeit +5

Krümelige Munition (300 EP)

Sand o.ä. ist als Munition nutzbar; kein körperlicher Schaden; Reichweite halbiert

Schuss nach hinten (400 EP)

Angriff -10; Schaden -10 %

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

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Abpraller (500 EP)

Geschoss prallt gezielt ab und gelangt dadurch an sonst unerreichbares 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

SCHWERTER

Hiermit ist so ziemlich jede ein- oder zweischneidige Waffe in Schwertform gemeint. Man kann zu Recht anmahnen, dass ein Katana nichts mit einem mittelalterlichen Langschwert zu tun hat, aber um die Waffenbeschreibungen nicht ausufern zu lassen, wurde hier bewusst gespart. Es sollte dabei klar sein, dass ein geübter Schwertkämpfer nicht besagtes Katana in die Hand nehmen und damit umgehen kann. Natürlich kann das Erlernen anderer Schwerttypen vom Spielleiter als eigene Fertigkeit deklariert werden, die nur die selbe Tabelle nutzt.

Schwerter sind Waffen mit einer respektablen Durchschlagskraft und mit akzeptablen Werten beim Parieren. Hohe Geschwindigkeit und punktgenaue Treffsicherheit gehören eher nicht zu den Stärken solcher Klingen, ausgenommen vielleicht das leichte und elegante Katana, das aber nur im fernen Sa Chen zu finden ist.

Grundwerte (Langschwert)

Angriff: Stufe + 50 %

Parieren: Stufe + 50 %

Blocken: Titel + 100 %

Gewicht: 30 Preis: 6 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 6	-	40	W6 +40%	12 AP	13 AP
1-5	KöK 10	500 100	30-10%	2W6 +60%	10 AP	12 AP
6-10	KöK 12	200	29-20%	2W6 +70%	9 AP	11 AP
11-15	KöK 13	300	28-30%	W6+W8 +80%	9 AP	10 AP
16-20	KöK 14	400	27-40%	2W8 +90%	8 AP	10 AP
ab 21	KöK 15	500	25-50%	2W8 +100%	8 AP	9 AP

Varianten

Bastardschwert

Anforderung: +1 Kök
Parieren: Stufe -1 + 50 %
Geschwindigkeit: +5
Schaden: +1
Kosten für Angriff und Parade: +1

Kann beidhändig geführt werden (Werte im Vergleich zum Langschwert):

Angriff: Stufe - 1 + 50 %
Parieren: Stufe -2 + 50 %
Geschwindigkeit +10
Schaden: +4
Kosten für Angriff und Abwehr: +1 AP
Gewicht 35 Preis 5 G

Katana

Anforderung: Beh 12
Angriff: Stufe + 1 + 50 %
Parieren: Stufe +1 + 60 %
Blocken: Titel - 2 + 90 %
Geschwindigkeit: -10
Schaden: +1
nicht mit Schild oder Zweitwaffe kombinierbar
Gewicht: 20 Preis: 22 G

Krallenklinge

Schwert mit Sägezahnschliff oder Widerhaken; mit freundlicher ethischer Einstellung kaum vereinbar
Parieren: Stufe + 40 %
Geschwindigkeit: +8
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)
Gewicht 35 Preis 14 G

Krummsäbel

Angriff: Stufe + 60 %
Blocken: Titel -1 + 90 %
Geschwindigkeit -8
Schaden: -10 %
Angriff: -1 AP
Gewicht 25 Preis 5 G

Kurzschwert

Anforderung: -2 Kök
Angriff: Stufe + 60 %
Parieren: Stufe + 60 %
Blocken: Titel -4 + 80 %
Geschwindigkeit: -15 -20%
Schaden: W4 statt W6 und W6 statt W8, zusätzlich -20%; Angriff und Abwehr: -2 AP
Gewicht: 15 Preis: 3 G

Zweihandschwert

Anforderung: +4 Kök
Parieren: Stufe -3 + 40 %
Geschwindigkeit +20 und nur halber Abzug
Schaden: W8 statt W6 und W10 statt W8, zusätzlich +20%
Angriff: +3 AP Abwehr: +2 AP
Gewicht 45 Preis 7 G

Techniken

Reines Parieren (100 EP)

Kein Angriff, dafür wird bei gewonnener Initiative der Initiativevorsprung zur Parade addiert

Taktieren (200 EP)

Pro Runde in Folge ohne Angriff für ersten Angriff danach +1 (bis max. +10)

Spezialistentechiken (ab Stufe 6)

Angriff mit der flachen Seite (400 EP)

Angriff gegen Ausdauer mit Angriff -2; Schaden +4; Kosten +1 AP

Haut ritzen (200 EP)

Angriff kann für Übungen abgefangen werden: -10 Schaden, Angriffskosten -1 AP

Leichte Parade (300 EP)

Parade -6; Kosten -3AP

Schnelles Ziehen (200 EP)

Mit Zweihandschwert unmöglich; 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, nur bei Initiative möglich; Kosten +3 AP; bei Treffer Abzug des erzielten Schadens vom Angriffswurf des Gegners; Gegner verliert zus. 4 AP

Entwaffnen (600 EP)

Waffenangriff; Schaden -5; Kosten +6 AP; nicht mit Zweihänder; bei Erfolg muss der Gegner den Schaden mit einem Kraftwurf (bei beidhändigen Waffen und Schilden mit +5) überbieten, sonst Waffenverlust

Feste Hand (400 EP)

Dauerhafter Bonus von +2 (zweihändig +4) bei Würfeln gegen ein Entwaffnen

Finte (500 EP)

Bei Erfolg gegen Blocken oder Parieren keinerlei Schaden, aber sofort neuer Angriff; dieser mit +5 und Schaden +5; Gegner kann erneut verteidigen

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 lernbar; pro Kampfrunde 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 lernbar; Bonus gegen Entwaffnen nun +4 bzw. +8

Perfekte Parade (500 EP)

Nur nach reinem Parieren lernbar; Verzicht auf gewonnene Initiative, dafür Parade mit +10 und bei Erfolg Gegenangriff mit +5

Rundumschlag II (500 EP)

Nur nach Rundumschlag I lernbar; Angriff gegen bis zu 5 Gegner mit -12; Schaden -10; nächste eigene Abwehr mit -20 und Kosten +20 AP

Schwungschlag (450 EP)

Nur nach Kraftschlag lernbar; 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 10 AP pro Runde bei beiden

Großmeistertechniken (ab Stufe 21)

Handwechselschlag (700 EP)

Nur bei zweiter Hand frei; Angriff gegen zwei Umstehende mit -5; Schaden kostet 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)

Beim Block mit Schild +5 AP Verlust beim Gegner 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

Speere sind nicht allzu teuer und können zur Not selber hergestellt werden. Außerdem besitzt man eine zugleich im Nah- wie im Fernkampf nutzbare Waffe. Der eher einzeln agierende Abenteurer wird meist andere Waffen bevorzugen, denn Speere erweisen oft erst im Verbund einer Schlachtreihe volle Effektivität. So ist ein Schild in Kombination mit einem Speer eher im Weg als hilfreich, was sich in einer geschlossenen Phalanx von Speerträgern gravierend verändert.

Grundwerte (Kriegsspeer)

Angriff: Stufe + 50 %
Parieren: Stufe + 30 %
Blocken: Titel + 50 %
Wurfweiten: 15 / 27 / 33
Kosten beim Wurf +3 AP
Gewicht: 15 Preis: 1 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 4	-	35	W6	10 AP	10 AP
1-5	KöK 7 Beh 6	500 100	28-10%	W6 +50%	9 AP	9 AP
6-10	KöK 8	200	26-20%	W8 +60%	8 AP	9 AP
11-15	KöK 9 Beh 7	300	24-30%	W8 +70%	8 AP	8 AP
16-20	KöK 10	400	23-40%	W10 +80%	7 AP	8 AP
ab 21	KöK 12 Beh 8	450	22-50%	W10 +90%	7 AP	7 AP

Varianten

Holzspeer

Blocken: Titel + 40 %
Geschwindigkeit -4
Schaden: W4 statt W6, W6 statt W8, W8 statt W10, -10%
Angriff und Abwehr -1 AP
Spitze zersplittert, wenn ein Angriff voll geblockt wird
Gewicht: 8 Preis: 2 S

Wurfspeer

Anforderung: Beh +1
Parieren: Stufe + 40 %
Blocken: Titel + 40 %
Geschwindigkeit: -4
Schaden: -20%
Angriff: -1 AP
Wurfweiten: 12 / 24 / 39 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).

Techniken

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 beidhändigen Einsatz Angriff und Parade -2; Schaden +2

Schaftschlag (200 EP)

Stoß nach hinten mit Angriff -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 -2; 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 +10; Kosten +8 AP

STANGENWAFFEN

Ausgesprochen langsam, kaum Pariermöglichkeiten und sperrig sind die Eigenschaften, die einen Reisenden wohl eher selten eine Hellebarde oder Pike als Waffe wählen lassen. Auf der anderen Seite sind beide Waffen effektiv im Kampf gegen Gegner in schwerer Rüstung. Oft ist aber erst eine Phalanx aus mehreren Trägern solcher Waffen wirklich effektiv.

Und wer die Werte unten betrachtet stellt fest, was auch für Pikeniere im Krieg galt: sie sind effektive Waffenträger auch gegen schwere Kavallerie, aber gleichzeitig Kanonenfutter.

Die Pike unterscheidet sich regeltechnisch nur dadurch von der Hellebarde, dass sie für den Nahkampf außer zur Abwehr von Sturmangriffen untauglich ist und die Hellebarde an Länge weit übertrifft (und so einem anstürmenden Reiter einen Treffer spendiert, bevor dieser selbst zum Zuge kommt). Fast sämtliche Spezialangriffe sind mit ihr nicht möglich (nur die Ausnahmen sind markiert).

Gegen Sturmangriffe entfällt der Zuschlag durch Körperkraft beim Schaden, aber der erwürfelte Schaden wird verdoppelt. Genaueres zu Sturmangriffen ist bei der Reiter-Lanze zu finden.

Grundwerte (Hellebarde)

Angriff: Stufe + 30 %

Parieren: Stufe - 2 + 20 %

Blocken: Titel + 50 %

Parieren und Blocken ist nur gegen relativ langsame, schwer gerüstete Gegner möglich

nur Angriffe gegen Körperkraft, Ausdauer oder Beweglichkeit ohne Abzug, gegen Behändigkeit mit -2 möglich, gegen Erscheinung oder Auffassungsgabe mit -4

Gewicht: 50 Preis: 5 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 7	-	70	W8+10%	21 AP	20 AP
1-5	KöK 11	500 100	55	2W8 +40%	18 AP	14 AP
6-10	KöK 12	250	52-10%	W8+W10 +50%	17 AP	13 AP
11-15	KöK 13	350	50-10%	2W10 +70%	16 AP	13 AP
16-20	KöK 15	500	48-20%	W10+W12 +80%	15 AP	12 AP
ab 21	KöK 17	600	46-20%	2W12 +90%	14 AP	12 AP

Variante

Pike

Werte wie Hellebarde, jedoch
Gewicht 60 Preis 2 G

Techniken

Abstützen (200 EP)

Nur gegen schnelle Sturmangriffe; auch mit Pike;
Schaden ohne Körperkraft; 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)

Stoßen & Reißen (400 EP)

Sofortiger zweiter Angriff nach einem vom Gegner parierten Stoß; kein Blocken möglich; Ausweichen nur mit leichter Rüstung

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

Expertentechniken (ab Stufe 11)

Rundumschlag (400 EP)

gegen bis zu 8 Gegner in mind. 2m 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 immenser Schaden; Schaden +12; Geschwindigkeit +20; Kosten +10 AP; danach Schaden mit dieser Hellebarde -1 (kumulativ)

STUMPFE WAFFEN

Der Name dieser Waffengruppe sollte nicht zu wörtlich genommen werden, denn so mancher böse Geist versieht Morgensterne und Hämmer mit Eisenstacheln oder schlägt Nägel in seine Keule.

Keine dieser Waffen zeichnet sich durch ihren eleganten Kampfstil aus, aber sie sind billig und dennoch effektiv bei relativ einfacher Handhabung (immer feste druff). Aber es wird erzählt, dass es dennoch Helden gibt, die mit diesen schwerfälligen Waffen erstaunliche Behändigkeit und gefährliche Technik zeigen. Vor allem im Einsatz gegen schwere Rüstung sind sie beliebt, da sie dem Träger schaden können, ohne die Rüstung durchdringen zu müssen.

Grundwerte (Kampfhammer)

Angriff: Stufe + 50 %

Parieren: Stufe -1 + 40 %

Blocken: Titel + 100 %

Ausweichen gegen diese Waffen +2; Blocken -2

Schaden bei Metallrüstungen: +2; gegen Leder- und Stoffrüstung: -2

Gegen Entwaffnungsversuche immer +5

Gewicht: 30 Preis: 2 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 5	-	40	W6+20%	11 AP	10 AP
1-5	KöK 10	500 100	30-10%	W8 +60%	11 AP	10 AP
6-10	KöK 11	200	29-20 %	W10 +70%	11 AP	10 AP
11-15	KöK 12	250	28-20%	W10 +80%	10 AP	10 AP
16-20	KöK 13	400	27-30%	W12 +90%	10 AP	9 AP
ab 21	KöK 15	550	26-30%	W12+1 +100%	9 AP	9 AP

Varianten

Keule

Angriff: Stufe + 40 %
Parieren: Stufe - 2 + 30 %
Blocken: Titel + 110 %
Geschwindigkeit: +10
Angriff und Abwehr: +1 AP
Gewicht: 20-30 Preis: 6 K

Knüppel

Angriff: Stufe + 60 %
Parieren: Stufe -1 + 50 %
Blocken: 50 % (kein Aufschlag pro Titel)
Geschwindigkeit: -10 -10%
Schaden: W4 statt W6, W6 statt W8
W8 statt W10 und W12, -50% (mind. 0%)
Keine Boni und Abzüge gegen Ausweichen, Blocken
bzw. Rüstungen; Anforderungen -5 KöK
Angriff und Abwehr: -2 AP
Gewicht: 8 Preis: 1 K

Morgenstern

Parieren: Stufe - 1 + 40 %
Geschwindigkeit: -5
Schaden: -10%
Angriff und Abwehr: -1 AP
Gewicht: 20 Preis: 3 G

Techniken

Reines Blocken (250 EP)

Nicht mit Knüppel; kein Angriff; +3 auf den Blockwurf
und 1 AP weniger Verlust

Reines Parieren (200 EP)

Kein Angriff; nicht mit Keule; 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 lernbar; 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

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)

Gegen bis zu drei Gegner mit -12; Schaden -12; nächste eigene Parade -15 und Kosten +20 AP; nicht mit Knüppel

Meistertechniken (ab Stufe 16)

Aggressivblock (400 EP)

Nicht mit Knüppel möglich; durch Block verliert 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)

Nur nach Rundumschlag I lernbar; gegen bis zu 5 mit -10; Schaden -8; Kosten +17 AP; nicht mit Knüppel

Schwungschlag (450 EP)

Nicht mit Knüppel möglich; nur nach Kraftschlag lernbar; Angriff -4; Schaden +10; 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 automatischer Treffer mit halbem Schaden; Kosten +8 AP

WURFWAFFEN

Unter diesem Begriff ist eine ganze Reihe unterschiedlicher Waffen vereinigt. Es ist sinnvoll, diese Waffen als jeweils eigene Kategorien erlernen zu lassen, denn sie haben von der Technik her nur wenig gemeinsam.

All diesen Waffen besitzen weder hohe Reichweite noch überragende Durchschlagskraft. Aber sie sind leicht und vor allem schnell einsetzbar.

Grundwerte (Wurfpfeile)

Angriff: Stufe + 70 %

Parieren und Blocken ist unmöglich

Wurfweiten: 6 / 12 / 24 pro Titel +1 / +2 / +2

Gewicht: 0,5 Preis: 2 K

STUFE	MIND.	EP/STUFE	GESCHW	SCHADEN	ANGRIFF	ABWEHR
0	Beh 4 Bew 4	-	22	W3	8 AP	-
1-5	Beh 6	500 100	18-40%	W4	7 AP	-
6-10	Beh 7 Bew 6	200	16-60%	W4 +10%	6 AP	-
11-15	Beh 8	300	14-70%	W6 +10%	6 AP	-
16-20	Beh 9 Bew 7	400	12-80%	W6 +20%	5 AP	-
ab 21	Beh 10 Bew 8	450	10-90%	W6 +30%	5 AP	-

Varianten

Leichter Wurfpfeil (für's Spiel)

Angriff: Stufe + 90 %

Wurfweiten: -2 / -4 / -6

Schaden: ohne Körperkraft und -1

Gewicht: 0,2 Preis: 1 K

Stein

Angriff: Stufe + 40 %
Schaden: von -1 bis +1
Gewicht: 0,5 bis 1 Preis: 0

Wurfstern

Wurfweiten: 8 / 16 / 30 pro Titel +1 / +2 / +2
Schaden: +1
Gewicht: 0,3 Preis: 5 S

Techniken

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 Würfeln -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; 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 lernbar; Geschwindigkeit für diesen +60; alle drei Angriffe mit -8

Expertenzielen (300 EP)

Nur nach Zielen lernbar; 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 ein Schlag mit der Faust mit -6 möglich; Kosten 2 AP

Meisterzielen (500 EP)

Nur nach Expertenzielen lernbar; 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 lernbar; Geschwindigkeit für diesen +90; alle vier Angriffe mit -10

ZEKI-NUN-CHAKOS

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 (Ausnahmen folgen weiter unten).

Grundwerte

Angriff: Stufe + 60 %

Parieren: Stufe + 60 %

Blocken: Titel + 70 %

Blocken gegen stumpfe und schwere Waffen: -5

Gewicht: 10 Preis: 1 G

STUFE	MIND.	EP	GESCHW	SCHAD	ANGR	ABWEHR
0	KöK 4 Beh 5	-	25 - 10 %	W4	14 AP	13 AP
1-5	KöK 6 Beh 9	600 150	20-30%	W4 +20%	10 AP	10 AP
6-10	KöK 7 Beh 10	200	18-40%	W6 +30%	10 AP	9 AP
11-15	KöK 7 Beh 12	300	17-50%	W6 +40%	9 AP	9 AP
16-20	KöK 8 Beh 13	400	16-60%	W8 +50%	9 AP	8 AP
ab 21	KöK 8 Beh 15	550	15-70%	W8 +60%	8 AP	7 AP

Techniken

Reines Parieren (200 EP)

Kein Angriff; bei gewonnener Initiative wird Initiativevorsprung zur Parade addiert

Taktieren (250 EP)

Pro Runde, die auf einen eigenen Angriff verzichtet wird 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 nicht möglich, Angriff folgt blitzartig auf Gegenangriff mit +5

Schwung holen (200 EP)

Kein Angriff; keine Verteidigung; nächste Runde Schaden +3; Kosten 4 AP

Wurfschlag (300 EP)

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 +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 reduziert; Kosten +2 AP

Einhandmeister (500 EP)

Nur nach Einhandkampf lernbar; Abzüge nur noch -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; Kosten +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 Gegner; Gegner 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 schnelles 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

Weiter unten 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.

Die Sortierung erfolgt nicht alphabetisch, sondern nach Effektivität. Handschuhe und Helme folgen am Ende. Ihre 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

Auch der Umgang mit Rüstungen will gelernt sein. 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. Die hierfür notwendigen

Erfahrungspunkte sind jeweils bei den verschiedenen Rüstungsarten vermerkt. Ein zusätzliches Training, um Spezialist im Umgang mit der entsprechenden Rüstung zu werden, ist vor allem bei schwerem Schutz anzuraten, da so die Einschränkungen ein wenig kompensiert werden können.

Verfall und Instandhaltung

Rüstungen halten nicht ewig und müssen von Zeit zu Zeit repariert werden. Dies 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 Rüstungsabsorption 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 einer Neuanschaffung.

Man möge bitte nicht vergessen, dass eine gute Rüstung auch 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 (die Regeln dazu finden sich im Abschnitt zu den Charaktereigenschaften unter Körperkraft).

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 automatisch 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 Platten aus diesem Material 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 also jeder anlegen, allerdings wird ein schwächiger Halbling 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 und Visionisten spielen genau aufeinander abgestimmte Körperbewegungen eine entscheidende Rolle. Dabei ist eine schwere Rüstung kaum förderlich. Bei den einzelnen Rüstungen ist vermerkt, mit welchem Abzug ein Magier beim Einsatz eines entsprechenden Spruches leben muss. Die drei Werte dort stehen für Sprüche mit Körperbewegungen, 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 Halbling 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 den Leib und natürlich auch das Leben

Kleidung

Preis: verschieden

Gewicht: meist irrelevant

Behinderung: irrelevant

Spruchmagie: bis -6 (s.u.)

Ausdauerverlust: 0

Anlegen in 3 Runden Im Schlaf tragbar

Absorption: KöK 1; Ausd 1; Beh 0; Bew 1; Auff 0; Ersch 0

Erlernen des Umgangs: 0 EP

Spezialtechniken: 800 EP

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 effektiver Schutz für die Beine. Auch 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 gehören sehr weite oder sehr enge festliche Kleidung).

Die Absorption durch Kleidung wird nicht zu einer eventuell darüber oder darunter getragenen Rüstung addiert.

Spezialtechniken

Ein Spezialist kann wallende Gewänder zum Antäuschen verwenden und erhält dadurch +1 auf alle Parierwürfe im Nahkampf. Außerdem behindert dann eine weite Robe oder auch mal ein langer Rock nicht mehr im Kampf, da man gelernt hat, sich geschickt mit dem Fluss des Stoffs zu bewegen.

Stoffpolster

Preis: 5 S

Gewicht: 10

Behinderung: 10 %

Spruchmagie: -10 / -5 / 0

Ausdauerverlust: 1 AP

Anlegen in 10 Runden Im Schlaf tragbar

Absorption: KöK 2; Ausd 2; Beh 0; Bew 2; Auff 0; Ersch 0

Erlernen des Umgangs: 100 EP

Spezialtechniken: 900 EP

Stoffpolster werden an passenden Stellen über oder unter der Kleidung getragen. Sie sind simpel herzustellen und auszubessern. Dies ist eher ein Schutz bei Übungskämpfen.

Spezialtechniken

Ein Spezialist im Umgang mit diesen Polstern verliert keine Ausdauer und wird nur zu 5% behindert.

Bandagen

Preis: 3 S

Gewicht: 8

Behinderung: 5%

Spruchmagie: -10 / -10 / 0

Ausdauerverlust: 0

Anlegen in 30 Runden Im Schlaf tragbar

Absorption: KöK 2; Ausd 2; Beh 1; Bew 2; Auff 1; Ersch 0

Erlernen des Umgangs: 200 EP

Spezialtechniken: 300 EP

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, können aber ähnlich leicht repariert werden.

Spezialtechniken

Spezialisten benötigen zum Anlegen nur 15 Runden. Der Abzug bezüglich Spruchmagie entfällt.

Lederwams

Preis: 3 G

Gewicht: 40

Behinderung: 5 %

Spruchmagie: -30 / -20 / 0

Schleichen -2

Ausdauerverlust: 1 AP

Anlegen in 5 Runden Im Schlaf tragbar

Absorption: KöK 4; Ausd 5; Beh 0; Bew 0; Auff 0; Ersch 0

Erlernen des Umgangs: 100 EP

Ein Wams besteht aus dickem Leder, das Rumpf und Oberarme und damit die vitalen Bereiche schützt, aber dennoch sehr gute Bewegungsfreiheit lässt und auch nicht durch all zu starke Geräuschkulisse bei heimlichen Aktivitäten stört.

Lederkleidung

Preis: 4 G

Gewicht: 60

Behinderung: 10 %

Spruchmagie: -40 / -20 / 0

Schleichen: -4 Klettern: -2

Ausdauerverlust: 2 AP

Anlegen in 8 Runden Im Schlaf tragbar

Absorption: KöK 5; Ausd 5; Beh 0; Bew 5; Auff 2; Ersch 0

Erlernen des Umgangs: 150 EP

Spezialtechniken: 800 EP

Der gesamte Körper ist durch eng anliegende Lederkleidung recht gut geschützt. Ein hoher Kragen sorgt auch für einen geringen Schutz des Kopfbereichs. Diese Rüstung produziert allerdings schon

eine merkliche Geräuschkulisse durch das Knarzen des Leders und ist daher für viele Diebe nicht die erste Wahl. Regelmäßig gefettet reduziert sich dieser Effekt zwar, ist aber nie ganz zu beseitigen.

Lederkleidung für einen neuen Besitzer anzupassen ist aufwändig.

Spezialtechniken

Ein Spezialist halbiert die Abzüge auf Schleichen, Klettern und die Ausführung von Spruchmagie.

Verstärkte Lederrüstung

Preis: 5 G

Gewicht: 70

Behinderung: 20 %

Spruchmagie: -80 / -60 / -5

Schleichen: -6 Klettern: -10

Ausdauerverlust: 3 AP

Anlegen in 10 Runden Im Schlaf sehr unbequem

Absorption: KöK 6; Ausd 6; Beh 0; Bew 5; Auff 2; Ersch 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 mit Lederstücken ebenfalls geschützt.

Ein solcher Schutz ist robust und übersteht auch einen heftigeren Kampf mit nur leichten Schäden. Solche Rüstung ist auch relativ preiswert und dennoch effektiv, was sie zur geeigneten Rüstung für das Fußvolk werden lässt.

Spezialtechniken

Ein Spezialist halbiert die Abzüge auf Schleichen und Klettern und kann die Rüstung in 8 Runden anlegen.

Kettenhemd

Preis: 25 G

Gewicht: 140

Behinderung: 20 %

Spruchmagie: -60 / -50 / -5

Schleichen: -12 Klettern: -12

Ausdauerverlust: 3 AP

Anlegen in 3 Runden Im Schlaf unbequem

Absorption: KöK 7; Ausd 8; Beh 0; Bew 3; Auff 3; Ersch 0

Erlernen des Umgangs: 100 EP

Spezialtechniken: 800 EP

Kettenhemden sind kompliziert herzustellen, dafür aber schnell angelegt und der Umgang damit ist einfach und schnell erlernt. Die Kettenglieder sind sehr robust und 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, da das Metall bei jeder Bewegung ein leises Klirren von sich gibt.

Zumindest ausdauernde und kräftige Zeitgenossen können ein Kettenhemd auch länger tragen, aber lange Wanderungen durch unwegsames Gelände sind darin sehr anstrengend und Schwimmen funktioniert nach dem Steinprinzip: tief aber kaum weit.

Kettenhemden sind in Sachen Anpassung an einen neuen Besitzer ziemlich 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.

Spezialtechniken

Ein Spezialist reduziert den Ausdauerverlust um 1 AP und senkt die Abzüge auf Schleichen und Klettern auf -10.

Hornpanzer

Preis: ab 200 G

Gewicht: 80

Behinderung: 20 %

Spruchmagie: -150 / -120 / -10

Schleichen: -10 Klettern: -14 Verstecken: -4

Ausdauerverlust: 3 AP

Anlegen in 30 Runden Im Schlaf sehr unbequem

Absorption: KöK 6; Ausd 7; Beh 4; Bew 6; Auff 2; Ersch 0

Erlernen des Umgangs: 500 EP

Spezialtechniken: 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 auch 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 eben 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, aber wegen ihrem geringen Gewicht behindern sie weit weniger. Zu einer so teuren Rüstung gehört natürlich auch ein Satz passend verstärkter Handschuhe und ein Helm, der in den meisten Fällen vorne offen ist.

Spezialtechniken

Ein Spezialist reduziert die Behinderung auf 15% und braucht zum Anlegen nur 25 Runden.

Kettenrüstung

Preis: 50 G

Gewicht: 200

Behinderung: 20 %

Spruchmagie: -120 / -90 / -20

Schleichen: -15 Klettern: -15

Ausdauerverlust: 3 AP

Anlegen in 7 Runden Im Schlaf unbequem

Absorption: KöK 8; Ausd 8; Beh 6; Bew 8; Auff 6; Ersch 2

Erlernen des Umgangs: 200 EP

Spezialtechniken: 1000 EP

Gegenüber dem Kettenhemd ist das Oberteil kürzer und wird durch eine Hose aus Kettengliedern ergänzt. Die Rüstung schützt auch den Kopf durch eine Kettenhaube und die Hände durch Handschuhe mit ledernen Handflächen und einem dünneren Kettengeflecht auf den Handrücken.

Eine Kettenrüstung erfüllt ihren Zweck auch dann noch recht gut, wenn sie in den Besitz eines etwas anders gewachsenen Trägers wechselt.

Spezialtechniken

Ein Spezialist reduziert den Verlust um 1 AP sowie die Abzüge auf Schleichen und Klettern auf -13.

Schuppenpanzer

Preis: 30 G

Gewicht: 220

Behinderung: 25 %

Spruchmagie: -220 / -150 / -30

Schleichen: -20 Klettern: -20 Verstecken: -5

Ausdauerverlust: 4 AP

Anlegen in 10 Runden Im Schlaf untragbar

Absorption: KöK 7; Ausd 10; Beh 0; Bew 3; Auff 2; Ersch 0

Erlernen des Umgangs: 200 EP

Spezialtechniken: 800 EP

Ein Schuppenpanzer ist relativ einfach herzustellen, da ähnlich wie beim Kettenhemd die genaue Größe des Trägers nicht so entscheidend ist. 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 sie resistent gegenüber Beschädigungen. Eine einzelne fehlende Schuppe sorgt noch nicht für einen verwundbaren Punkt.

Spezialtechniken

Ein Spezialist reduziert den Verlust um 1 AP und die Behinderung auf 20%.

Teilplattenpanzer

Preis: 100 G

Gewicht: 250

Behinderung: 25 %

Spruchmagie: -300 / -250 / -50

Schleichen: -30 Klettern: -30 Verstecken: -8

Ausdauerverlust: 4 AP

Anlegen in 40 Runden Im Schlaf untragbar

Absorption: KöK 9; Ausd 10; Beh 7; Bew 9; Auff 7; Ersch 3

Erlernen des Umgangs: 500 EP

Spezialtechniken: 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 ausreichend Geduld mitbringen, denn das Anlegen dauert lange.

Spezialtechniken

Spezialisten legen diese Rüstung in „nur“ 30 Runden an und reduzieren den Verlust um 1 AP.

Feldrüstung

Preis: 120 G
Gewicht: 300
Behinderung: 35 %
Spruchmagie: -400 / -300 / -60
Schleichen: -40 Klettern: -40 Verstecken: -10
Ausdauerverlust: 4 AP
Anlegen in 120 Runden Im Schlaf untragbar

Absorption: KöK 11; Ausd 12; Beh 8; Bew 11; Auff 8; Ersch 6

Erlernen des Umgangs: 500 EP
Spezialtechniken: 1000 EP

Kaum ein Körperteil ist noch 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.

Spezialtechniken

Spezialisten reduzieren den Verlust um 1 AP und die Behinderung auf 30 %.

Ritterrüstung

Preis: 180 G
Gewicht: 360

Behinderung: 40 %
Spruchmagie: -500 / -350 / -80
Schleichen: -45 Klettern: -45 Verstecken: -20
Ausdauerverlust: 4 AP
Anlegen in 140 Runden Im Schlaf untragbar

Abs.: KöK 13; Ausd 14; Beh 10; Bew 13; Auff 10; Ersch 8

Erlernen des Umgangs: 600 EP
Spezialtechniken: 1200 EP

Die Metallteile sind großflächiger und etwas schwerer als bei der Feldrüstung. 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.

Spezialtechniken

Spezialisten reduzieren den Verlust um 1 AP.

Kriegsharnisch

Preis: 200 G
Gewicht: 420

Behinderung: 45 %
Spruchmagie: -600 / -400 / -100
Schleichen: -50 Klettern: -50 Verstecken: -25
Ausdauerverlust: 5 AP
Anlegen in 160 Runden Im Schlaf untragbar

Abs.: KöK 14; Ausd 16; Beh 10; Bew 14; Auff 12; Ersch 10

Erlernen des Umgangs: 600 EP
Spezialtechniken: 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.

Spezialtechniken

Spezialisten reduzieren den Verlust um 2 AP.

KOPFSCHUTZ

Wenn Ducken nicht reicht

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 normale Kleidung bietet auch ein Hut einen geringen Schutz, wenn auch meist nur beim ersten Treffer, da er diesen nicht überdauert.

Die Zeit zum Aufsetzen ergibt sich nur, wenn das Objekt richtig sitzen soll. Einen alten Lederhut aufzustülpen vergrößert den Geschwindigkeitswert zwecks Initiative, mehr aber nicht.

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 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

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

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 und die Lernkosten entfallen, wenn der Umgang mit Teilplattenrüstung oder besserem Schutz geübt wurde.

Rüstungen

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

Ein rundum geschlossener Helm, der nur einen Schlitz für die Augen frei lässt. Behinderung und Ausdauerverlust entfallen beim Tragen einer entsprechenden Rüstung. Die Lernkosten entfallen, wenn Kenntnisse im Umgang mit Teilplattenpanzern oder schwereren 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 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

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.

Schwerer 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

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

Robuste, aber dennoch weiche Lederhandschuhe bieten einen leichten Schutz, 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 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 Kettengewebe deutlich besser geschützt.

Rüstungshandschuhe

Preis: 5 G

Gewicht: 3

Anlegen in 2 Runden Im Schlaf zur Not tragbar

Absorption: Beh 7

Erlernen des Umgangs: 50 EP

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

CHARAKTER-ERSTELLUNG

Wo fängt man an? Muss man alles durchlesen? Sicher nicht!

VORGEHENSWEISE

Pflichtlektüre

Das Kapitel zu den Elementen muss man gelesen haben. Man sollte wissen, welche Eigenschaften es gibt. Mehr ist hilfreich aber keine Pflicht.

Volksentscheid

Zu Beginn des Kapitels zu den Völkern werden diese knapp dargestellt. Danach genügt es, die Völker zu studieren, die einen interessieren. Bei allen Elfenvölkern und Halbelfen sowie bei Fey, Gnomen und Kobolden sollte man sich zwingend auch den zugehörigen Abschnitt im Kapitel zur Magie anlesen.

Fähigkeiten überfliegen

Es genügt ein Überfliegen im Inhaltsverzeichnis und nur dort nachzulesen, wo Interesse besteht. Dabei sollte man nicht vergessen, dass Begabungen nur bei Charakter-Erstellung offen stehen (außer Berufung). 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., muss ein wenig investiert werden.

Fähigkeiten festlegen

Für die angegebenen Erfahrungspunkte „kauft“ man Fertigkeiten und Begabungen. Bleiben EP übrig, werden diese für demnächst zu Lernendes notiert, aber auch bei den Charakterpunkten als negativer Wert vermerkt. Die Erfahrung lehrt aber: Meistens wird der Startbetrag restlos ausgegeben.

Ethik und Glaube

So nicht schon geschehen sollte man die möglichen ethischen Einstellungen des Volkes nachschlagen und sich einen passenden Glauben aussuchen (außer bei Priestern muss es kein einzelner Gott sein, darf aber natürlich).

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 erst ein „Skelett“ aus reinen Werten zusammensetzt, das man erst danach danach mit einer Lebensgeschichte, Motivationen und Charakter versieht.

Wenn etwas fehlt, was plausibel ist, dann wird man nach Anleitung des Spielleiters eine Lösung finden, das Gewünschte umzusetzen.

Ein Spieler möchte einen Waldläufer spielen, aber in den Regeln ist dieser nicht vorhanden. Man könnte ihn als Beruf ansetzen oder alternativ durch passende Wissensgebiete wie Überleben im Wald, Tierkunde und Pflanzenkunde verwirklichen, garniert mit einer Fertigkeit Spurenlesen, die sich an den Kosten von „Mechanismus knacken“ orientiert.

KAMPFABLAUF

Die reinen Regeln - das Spielgeschehen darf auch mal abweichen

ABFOLGE

Ankündigung

Eine Runde im Kampf beginnt damit, dass jeder Spieler erklärt, welche Art von Angriff er plant, denn dieser entscheidet über die Geschwindigkeit.

Initiative (Reihenfolge)

W20
+ Geschw. 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 die gewonnene Initiative erlaubt bei der Verteidigung ein Umwählen (s.u.).

Wurde eine Spezialtechnik mit Verzicht auf die Initiative angekündigt, dann ergeben sich weitere Möglichkeiten. Verliert man die Initiative bei einer solchen Spezialtechnik, so verfällt ihre Wirkung (auch erhöhte Kosten).

Angriff

Der Angreifer sagt an, welche Charaktereigenschaft bzw. welchen Körperteil er angreift und würfelt, nachdem die Wahl der Verteidigungsart erfolgt ist:

W20
+ Angriffswert der Waffe (fertig im Charakterblatt)
+ evtl. Boni / Abzüge (Spezialtechniken etc.)
- evtl. Abzug für Körperteile (z.B. -2 gegen Beine)
- Abzug durch verletzte Behändigkeit

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 anvisierte Gegner muss seine Verteidigungsart ankündigen, bevor das Ergebnis des Angriffs feststeht. Er kann sie nur dann noch nachträglich für 5 AP ändern, wenn er zuvor auf eine gewonnene Initiative verzichtet hat.

Entfällt jede Verteidigung muss der Angriffswurf situationsabhängig 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.

Verteidigungsmöglichkeit 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

Übertrifft dieser Wert den Angriffswurf, geht der Angriff fehl, ansonsten trifft er mit vollem Schaden.

Kosten in AP:
fester Wert in Abh. von Waffe und Ausbildungsgrad

Verteidigungsmöglichkeit II: Blocken

Der Angriff wird abgefangen, wodurch der Angriffswurf irrelevant ist. Der Verteidiger würfelt:

W20
+ Blockbonus von Waffe o.ä. (fertig im Charakterblatt)
- evtl. Abzug durch verletzte Körperkraft
-1 pro bereits erfolgte Verteidigung in dieser Runde

Das Ergebnis wird vom Schaden abgezogen und kann ihn im Extremfall auf Null reduzieren.

Kosten in AP:
fester Wert in Abh. von Waffe und Ausbildungsgrad
+ 1 AP pro abgefangenen Punkt an Schaden

Verteidigungsmöglichkeit III: Ausweichen

W20

- + Beweglichkeit
- + 10 (bzw. mehr) bei Ausw. ohne eigenen Angriff
- Behinderung durch Rüstung und Belastung
- evtl. Abzug durch verletzte Beweglichkeit
- 1 pro bereits erfolgte Verteidigung in dieser Runde

Übertrifft das Ergebnis den Angriffswurf, geht der Angriff fehl, ansonsten trifft er mit vollem Schaden.

Kosten in AP:

Die Hälfte des gegnerischen Angriffswurfs

Schaden

Bei einem Treffer oder beim Blocken würfelt der Angreifer:

- Würfel je nach Waffe und Ausbildung
- + Schadensaufschlag 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 jeweils der Kampfteilnehmer mit der nächsthöheren Initiative mit seinem Angriff, bis jeder angegriffen hat.

Ausdauerpunkte

Die Ausdauerpunkte werden wie folgt verändert:

- AP vor der Runde
- AP für Angriff
- AP für Verteidigung(en)
- AP wegen Rüstung und Belastung (fertig im Charakterblatt vermerkt)
- + 1 AP pro vollen Punkt verbliebener Ausdauer (Ausdauer abzüglich evtl. Abzüge durch Verletzungen)

Weitere Hinweise

Detailliertere Informationen zu den nachfolgenden Punkten sind am Beginn des Kapitels zu den Waffen zu finden.

Kombinierte Spezialtechniken

Im Allgemeinen ist vorgesehen, dass man Spezialtechniken einzeln anwendet und nicht stapelt. Ein Spielleiter kann im passenden Fall abweichen.

Fernkampf

Ein Blocken ist nur mit Schilden sinnvoll möglich.

- mittlere Reichweite -3 auf Angriff und Schaden
- große Reichweite -6 auf Angriff und Schaden

Deckung kann Treffer erschweren oder verhindern.

Beidhändiger Kampf

Beim gleichzeitigen Einsatz von zwei Waffen (Ausnahmen z.B. Parierdolch, Schild, Eisenstange):

- 15 auf Angriff und Verteidigung (außer Ausweichen)
- 5 zusätzlich für die Nebenhand (ohne Beidhändigkeit)

Der Hauptabzug von -15 kann durch Training verringert werden. Der Abzug von -5 kommt auch beim alleinigen Einsatz der Nebenhand zum Einsatz.

Kampf ohne Sicht

Der angegriffene Bereich wird zufällig gewählt. Spezielle Sinne können die Abzüge ausgleichen.

Angriff -10

Abwehr (so logisch überhaupt möglich) -15

Kampf zu Pferde

Erfordert zusätzliches Training

Ausdauerverlust durch Belastung entfällt, der Verlust wegen Behinderung durch die Rüstung bleibt
Angriffe gegen den Reiter erfolgen außer gegen Beweglichkeit mit -3.

Die Körperkraft wird bei der Berechnung von Schaden bei passender Situation (Angriff mit Anlauf) um 10 Punkte erhöht.

SPRUCHMAGIE

Ein Kurzüberblick - Verständnis suche man im Kapitel zur Magie

SCHWIERIGKEITSGRAD

Die Schwierigkeit eines Spruches ist das Produkt aus den folgenden Werten:

Basiswirkung

$$E_{\text{Max}} + (E_{\text{Max}} - E_{\text{Min}})$$

Maximale Wirkung und Spannbreite zwischen minimaler und maximaler Wirkung in Elementarpunkten (der Teil in Klammern entfällt bei Gnomen)

Reichweitenfaktor

$$R_{\text{Max}} + (R_{\text{Max}} - R_{\text{Min}})$$

Bei Gnomen fällt der Teil in Klammern weg. Zugehörige Werte für R_{Max} und R_{Min} siehe Tabelle

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	2						
12 m						1,7	
+1 m	+0,2	+1	+1	+0,5	+0,25	+0,1	+1

Faktor für Gebiet und Details

- 1 + (Abstand von W_{Max} zum Wert mit 0 in der Tabelle)
- + (Abstand von W_{Max} bis W_{Min}) (entfällt bei Gnomen)
- + (Abstand von W_{Max} bis D)

Werte für W_{Max} , W_{Min} und D siehe Tabelle

Bei Mentalsprüchen spielt das Gebiet keine Rolle. Bei Licht kommen Aufschläge auf Geschwindigkeit und AP-Verlust dazu (nur abhängig von D). Bei Chaos bestimmt die Wirkung Gebiet und Details.

	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT		
< 1mm	-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				
1m	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	3 AP
6 m	1						
+1 m	+0,5	+0,5	+1	+0,4	+0,5	+5	+2 AP

Faktoren für bewegte und lebende Ziele

Bewegte oder lebende Ziele sorgen für zusätzliche Faktoren. Bei Luft gilt für Untersprüche ein weiterer Faktor von 3 und die Spruchgeschwindigkeit sowie der AP-Verlust werden verdoppelt.

	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT	MENTAL	CHAOS
bew.	1,2	1,3	1,4	1,1	1,2	-	1,5
leb.	1,6	1,2	1,8	1,5	2	-	1,8

Komponenten

Der Verzicht auf Körperbewegung, fast jegliche Gestik (Hand - nur Handbewegungen, min. - minimale Gestik) oder sprachliche Anteile kann für zusätzliche Faktoren sorgen.

Bei Chaosmagie erhöht sich die Fehlschlagchance für den Kobold (siehe Koboldsmagie)

	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT	MENTAL	CHAOS
Hand	1,2	1,2	1,05	1,4	1,3	1,1	-10
min.	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

Kombination von Elementen

2 Elemente	mal 1,5	(Gnome 1,25)
3 Elemente	mal 2	(Gnome 1,5)
4 Elemente	mal 3	(Gnome 2)

Langsame Magie

Muss bereits bei Entwicklung des Spruchs fest vorgehen werden. Gesamtschwierigkeit wird um 50 % erhöht und gleichmäßig auf die Runden verteilt. Das Resultat ist der entscheidende Wert für die Durchführung des Spruches und die Erschöpfung (s.u.). Pro bereits vergangener Runde erhöht sich der Verlust durch den Spruch um 2 AP (bei Gnomen um 3 AP).

Kooperative Magie

Muss für den Spruch bereits 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 AP-Verlust berechnen sich nach der Gesamtwirkung.

Folgen der Schwierigkeit

Notwendige Erfahrungspunkte

Entspricht der Schwierigkeit

Geschwindigkeit

Schwierigkeit, geteilt durch einen Wert abhängig vom Element (siehe Tabelle). Das Ergebnis wird aufgerundet und im Fall von Gnomen verdoppelt.

	FEUER	WASSER	ERDE	LUFT	LICHT	MENTAL	CHAOS
Körper	: 15	: 5	: 15	: 15	: 30	: 5	: 20
Hand	: 25	: 10	: 25	: 25	: 40	: 10	: 30
min.	: 50	: 20	: 50	: 50	: 60	: 20	: 40

Ausdauerpunkte

Pro angefangene 20 Punkte (bei Mentalmagie pro 30 Punkte) an Schwierigkeit: 1 AP.

SPRUCHAUSFÜHRUNG

Es wird wie folgt gewürfelt:

- 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 (Kobolde)	-

Das Ergebnis muss den folgenden Wert 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 (siehe Koboldsmagie).



Glossar

Fachsprache für Rollenspieler

A

Abwehr

In Tabellen für Waffen ein Überbegriff für Parade und Blocken; 200

Aiwa

Göttin der Erde im Singai-Glauben; 187

Alpatchon

Gott; Träger der Welt im Eslen-Glauben; 185

Angriff

Wurf mit W20 plus oder minus Werte durch Behändigkeit, Waffe und auf Grund des anvisierten Ziels; 200

AP

Ausdauerpunkte; 29

Auffassungsgabe

Mit dem Element Verstand verbundene Charaktereigenschaft; reduziert die notwendige Erfahrung beim Lernen neuer Fertigkeiten; 35

Ausdauer

Mit Wasser verbundene Charaktereigenschaft, die das Durchhaltevermögen, die Erholungsgeschwindigkeit und Wundheilung beeinflusst; 29

Ausdauerpunkte

Maß für den Erschöpfungszustand; werden bei fast allen körperlichen, vielen geistigen Tätigkeiten sowie durch schweres Tragen reduziert; 29

Ausweichen

Verteidigungsart, bei der man sich komplett einem Schlag zu entziehen versucht, abhängig von der Beweglichkeit; 34, 201

B

Begabung

Angeborene Eigenschaft einer Spielfigur, die nur zu Beginn gewählt werden kann (im Gegensatz zu Fertigkeiten); 44, 109-116

Behändigkeit

Mit Luft verbundene Charaktereigenschaft; entscheidend für Trefferchancen, Parieren und allgemeine Fingerfertigkeit; 31

Berufung

Kraft des Glaubens; bestimmt die Einflussmöglichkeiten eines tief Gläubigen auf die Elemente; einzige später „erlernbare“ Begabung; 180

Beweglichkeit

Mit Feuer verbundene Charaktereigenschaft; entscheidend für Lauf- und Reaktionsgeschwindigkeit, Überraschungsanfälligkeit und Ausweichen; 33

Beweglichkeit, effektive

Verbleibende Beweglichkeit nach Abzügen durch Traglast und Rüstung; 33

Bilinda

Göttin von Feuer und Liebe im Singai-Glauben; 187

Blocken

Verteidigungstechnik, bei der ein Teil des Schadens in einen Verlust an Ausdauerpunkten umgewandelt wird; abhängig von der Körperkraft; 27, 200

Böse

siehe Gut - Böse; 18

Borgoth vom Fels

Zwergengott der Felsen und Steine; 189

C

Chaos

siehe Ordnung - Chaos; 23

Charakterpunkte (CP)

Nach dem Erlernen von neuen Fertigkeiten werden verwendete EP in CP umgewandelt; für bestimmte Mengen an CP kann eine Eigenschaft um einen Punkt angehoben werden. 45

Chitoren

Volk insektenähnlicher Wesen mit relativ starren Denkmustern, 51

Chitorglaube

Verehrung der eigenen Ahnenreihe, vor allem der weiblichen Seite; 193

D

Delweppe

Halbling-Gott von Genuss und Fröhlichkeit; 191

Di'eskent

Gott der Wanderer im Eslen-Glauben; 186

Dolana

Eslen-Göttin von Dunkelheit und Nacht; 185

Druiden

Dem Element Leben tief verbundene Personen, die es behutsam beeinflussen können; 168

Dunkel

siehe Licht - Dunkel; 20

Durchschlagskraft

Der von Waffen verursachte zusätzliche Schaden, abhängig von einem bestimmten Prozentsatz der Körperkraft; 26, 201

E

Eigenschaften

Auch Charaktereigenschaften; Werte, die grob die grundlegenden Stärken und Schwächen einer Spielfigur umschreiben: Körperkraft, Ausdauer, Beweglichkeit, Behändigkeit, Auffassungsgabe, Psyche und Erscheinung; 25

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; 12

Elemente

Alles ist ein Gemisch aus Elementen in verschiedenen Dichten und Ausprägungen. So ergibt sich die Vielfältigkeit der Welt von Feenlicht. Ob die Welt wirklich so ist, ist nicht geklärt, die Aufteilung in Elemente ist die Betrachtungsweise der Magier und dieses Regelwerks. 12-23

Elemente - Geistige

Verstand und Seele; Elemente, die Persönlichkeit und Kern des Seins formen; 21

Elemente - Stoffliche

Feuer, Wasser, Erde und Luft bilden die physisch erfassbare Welt. 13-17

Elemente - Stofflose

Gut - Böse, Licht - Dunkel und Leben - Unleben, auch zweiseitige Elemente oder Spiegelemente genannt; 18-20

Elfen

Volk langlebiger Wesen mit starker Bindung an Natur und Elemente; Grauelfen, Waldelfen und Hochelfen; Verbindungen mit Menschen bringen Halbelfen hervor; dies sind keine Elben! 65, 69, 87, 171

Elkon

Gott des Handels im Eslen-Glauben; 186

Erde

Äußert sich als Stabilität bzw. bei Lebewesen als Körperkraft. 16

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; 35, 44, 46

Erscheinung

Mit dem Element Licht verbundene Charaktereigenschaft, bestimmt das Aussehen; 39

Erschöpfung

Erhöhung der Schwierigkeit von Spruchmagie durch zuvor ausgeführte Sprüche; Spruchschwierigkeit und Erschöpfung der Vorrunde werden addiert und dann halbiert; 140

Eslen

Glaube an Alpatchon, Dolana, Silana, Paskarin, Elkon und Di'eskent; 185

Essenz

Ein Element in absolut reiner Form; 12

Ethische Einstellung

Grundlegende Ausrichtung bezüglich Gut-Böse von Spielerfiguren und anderen Wesen; gemessen in Werten von -7 bis +5; 47

Experte

3. Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 11 in einer Waffe); berechtigt zum Erlernen von Expertentechniken; 196

F

Fähigkeiten

Oberbegriff für alle erlernten oder angeborenen Aktionsmöglichkeiten einer Spielfigur (auch Fertigkeiten und Begabungen); 107-133

Feenlichter

Lichterscheinungen im Großen Wald, die nur zu bestimmten Zeiten des Jahres immer häufiger auftauchen und schließlich wieder alle zugleich verschwinden

Feliar

Volk zweibeiniger Wesen mit Fell und teils katzenhaften bis hundeartigen Zügen; 55

Feliarglaube

Fatalistische Weltanschauung, dass man aus dem Nichts kommt und ins Nichts geht; 193

Fertigkeit

Eine angelernte Fähigkeit, die im Lauf eines Charakterlebens verbessert werden kann (im Gegensatz zu Begabungen); 117-133

Feuer

Äußert sich als Hitze, vor allem bei Lebewesen aber auch als Geschwindigkeit und damit als Eigenschaft Beweglichkeit. 13

Fey

Volk kleiner geflügelter Feenwesen mit starker Verbindung zur Natur und den Elementen; 58

G

Geschwindigkeit

Wert einer Waffe oder Handlung, der bei Ermittlung der Initiative zu einem W20 addiert wird; je kleiner um so schneller; 33, 199

Gnome

Volk kleiner rundlicher Gestalten mit scharfem Verstand und tiefem Gemeinschaftssinn; 62

Gnomenglaube

Verehrung der Gegensätze Tir und Lymitep; 190

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; 185-194

Großmeister

5. und letzter Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 21 in einer Waffe); zählt als legendäre Fertigkeit und berechtigt zum Erlernen von Großmeistertechniken; 196

Gut - Böse

Stoffloses Element, das für die moralische Ausrichtung steht; 18

H

Halblinge

Volk von Kleinwüchsigen mit Hang zu Gemütlichkeit und einem tief verwurzelten Gemeinschaftssinn; ähneln vielleicht Hobbits; sind keine Figuren im Tolkienschen Sinne; 72

Halblingglaube

Verehrung von Delweppe und Midlinip; 191

Heilung

Natürliche Heilung: 0,1 pro aktuell vorhandenen Punkt an Ausdauer, verteilt auf verwundete Eigenschaften; 30

Hexerei

Angeborene Begabung zur Beeinflussung der stofflichen Elemente, Leben - Unleben oder Licht; nur in Grenzen kontrollierbar und dadurch gefährlich, aber oft auch viel intensiver als andere Magie; 164

Stressor

I

Initiative

Würfelgefecht zur Ermittlung der Aktionsreihenfolge innerhalb einer Runde; W20 plus oder minus einen Wert, der durch Waffe und Technik vorgegeben wird; abhängig von der effektiven Beweglichkeit; Vorsprung bei gewonnener Initiative kann manche Techniken im Kampf begünstigen; 199

K

Kobolde

Volk kleiner grünhäutiger Wesen mit dunklen Hundeaugen und großen Ohren; starke Affinität zum Element Chaos; 75

Koboldsglaube

Verehrung der verschiedensten Geister von Orten, Pflanzen oder Objekten; 192

KöK

Abkürzung für Körperkraft in Tabellen; 26

Körperkraft

Mit Erde verbundene Charaktereigenschaft; Auswirkung auf Durchschlagskraft, Blocken, Tragkraft und Kraftakte; 26

Kolosse

Volk großer kräftiger Zweibeiner mit starker Anpassung an das Leben in Eis und Kälte; 79

Kolossglaube

Verehrung des Stammesgeistes, meist ein Tiergeist; 192

Kraftakt

Spezieller Einsatz der Körperkraft; 28

Kritische Verletzung

Verletzung, die Körperkraft, Ausdauer und in manchen Fällen Auffassungsgabe unter Null senkt; danach sinkt die verletzte Eigenschaft pro Runde weiter, Seelenpunkte gehen verloren; 25

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; 188

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; 19

Legendäre Fertigkeiten

Bei sehr hohen Fertigkeitswerten wird ein kleiner Teil Erfahrung für deren Erhalt notwendig, dieser wird von den erhaltenen EP abgezogen und geht so vollständig verloren. 45

Licht - Dunkel

Stoffloses Element, das die Erscheinung all dessen widerspiegelt, was sichtbar ist; Farbe ist eine Ausformung dieses Elements; 20

Lisci'el

Gott von Luft und Wind im Singai-Glauben; 187

Luft

Anpassungsfähigkeit und Feingefühl, entspricht bei Lebewesen der Behändigkeit; 17

Lymitep

Gnomengott der Veränderung und der Suche nach Neuem; 191

M

Magie

Oft verwendeter Oberbegriff für die Beeinflussung der verschiedenen Elemente; auch ein postulierter Stoff, der das Gefüge der Elemente angeblich verbindet und zusammenhält; 134-184

Magie - Kooperative

Zusammenwirken mehrere Spruchanwender zur Erreichung stärkerer Effekte; 141

Magie - Langsame

Ansammeln eines Elements über mehrere Runden zur Verringerung der Schwierigkeit von Spruchmagie; 141

Magier

Hauptsächlich vom Volk verwendeter Begriff für Gelehrte, die die Einflussmöglichkeiten auf die stofflichen Elemente erforschen; 137-151

Mantulan

Gott der Magie im Singai-Glauben; 187

Meister

I) 4. Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 16 in einer Waffe); gestattet das Erlernen von Meister-techniken; 196

II) Höchster Titel bei Handwerksfähigkeiten, muss nicht die Rolle eines Meisters im Rollenspiel bedeuten; 107

Menschen

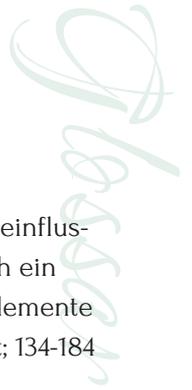
So unterschiedlich wie in der realen Welt; 82

Mentalsprüche

Sprüche, die die Beeinflussung des Verstandes zum Ziel haben; 156

Midlinip

Halblinggöttin von Ackerbau, Heim, Herd und Familie; 191



Mindestanforderung

Minimalwert zum Führen einer Waffe; 197

Mrendroth, der klare Glanz

Zwergengott der Edelsteine; 190

O

Olimon

Gott der Kraft im Singai-Glauben; 188

Ordnung - Chaos

Element, das den Grad an Strukturiertheit in den Dingen bestimmt, verhält sich in mancher Hinsicht aber nicht wie die anderen Elemente; auch Das Prinzip genannt; 23

P

Paskarin

Gott des Wachstums im Eلسen-Glauben; 186

Pariieren

Verteidigungsart, bei der mit der eigenen die fremde Waffe abgelenkt wird, um den Angriff unschädlich zu machen; 32, 200

Pferdemythos

Monotheistische Verehrung von Puron Tak, dem Himmelsreiter; 189

Platinmünze (P)

Verallgemeinerte Währungseinheit zum Vergleich von Werten; meist nicht wirklich Platin, sondern dickere Golddublone o.ä. (2cm und etwas dicker als Goldmünzen); entspricht dem Monatslohn eines sehr guten Handwerkers bzw. 10 G

Prinzip

Das Prinzip oder Pseudoelement Ordnung-Chaos (siehe dort); 23

Prüfwurf

Allgemein ein Würfeln mit eventuellen Abzügen oder Aufschlägen, um über Erfolg oder Misserfolg zu entscheiden; bei Charaktereigenschaften meist ein W20 plus die entsprechende Eigenschaft, womit ein situationsbedingter Wert, die Schwierigkeit überboten werden muss

Psyche

Mit dem Element Seele verbundene Charaktereigenschaft; steht für geistige Stabilität und Überzeugungskraft; beeinflusst die Menge an Seelenpunkten; 37

Puron Tak

Der Himmelsreiter, einzige Gottheit im Glauben an den Pferdemythos; 189

R

Reichweite

Drei Entfernungsangaben bei Fernkampfwaffen; bis zur ersten kein Abzug, bis zur zweiten -3 auf Angriff und Schaden, bis zur dritten -6; 202, 203

Riesen

Ein Volk extrem großer und eher einfältiger Wesen mit starkem Aggressionspotenzial; 84

Runde

Kleinster Zeitabschnitt, in dem für gewöhnlich eine Aktion möglich ist; entspricht diversen Sekunden, ist aber nicht auf einen exakten Wert festgelegt

Stiller

S

Schaden

Zeitweiliger Abzug bei einer Charaktereigenschaft; meist in ganzen Punkten erwürfelt, aber als Zehntel notiert (siehe Verletzung); reduziert die Effektivität des Getroffenen; 25, 197, 201

Schwierigkeit

Bei einem Prüfwurf zu überbietender Wert

Schwierigkeitsgrad

siehe Spruch-Schwierigkeitsgrad; 138

Seele

Bei den meisten Kreaturen der eigentliche Kern der Persönlichkeit, angeblich manchmal auch körperlos auftretend; Kern moralischen Empfindens; 22, 37

Seelenpunkte

Nehmen nach schwerer Verletzung (Körperkraft oder Ausdauer unter Null) langsam ab; Null Seelenpunkte bedeuten den unwiderruflichen Tod der Spielfigur; 37

Sigordoth, der Schmied

Zwergengott des Metalls; 190

Silana

Göttin von Licht und Tag im Eslen-Glauben; 185

Silbermünze (S)

Verallgemeinerte Währungseinheit zum Vergleich von Werten; Preis für ein Zimmer in einem soliden Gasthaus oder für einen Handwerksgegenstand; entspricht 10 K; meist eher kleine, schlanke Münze (2 - 3 cm)

Singai

Verehrung des Pantheons aus Eiwa, Lisci'el, Bilinda, Mantulan und Olimon; 187

Spezialist

2. Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 6 in einer Waffe); berechtigt zum Lernen von Spezialistentechniken; 196

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; 137-163

Spruch - Schwierigkeitsgrad

Wirkt sich auf die Ausdauerkosten und Erfolgchancen eines Spruches aus; errechnet sich aus entsprechenden Tabellen im Abschnitt Magie; 138

Stufe

Bei Waffen der insgesamt durch Training erreichte Bonus für den Angriffswurf; 196

Subtai

Ritter mit einem strengen Kodex, die sich dem Kampf gegen Unterdrückung verschrieben haben; kämpfen mit Eisenstange und Schwert zugleich; 47, 203, 218

T

Tir

Gnomengott der Beständigkeit und der Beschützer der Heimat; 190

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); 196

II) Bei Handwerksberufen eine symbolische Einteilung der Fertigkeiten (ahnungslos, Gehilfe, Lehrling, Meister); 107

Tod

Tritt ein bei Null Seelenpunkten; 38

Tragkraft

Gewichtsmenge, bei der die Laufgeschwindigkeit um 5% reduziert wird; abhängig von Volk und Körperkraft; 27

Trainiert

1. Titel bei Waffenfertigkeiten (ab Stufe 1 in einer Waffe); berechtigt zum Erlernen von ersten Techniken; 196

U

Überraschung

In einer unvorhergesehenen Situation muss mit $W20 +$ tatsächlicher Beweglichkeit ein vorgegebener Wert übertroffen werden oder die nächste Aktion entfällt; 34

Unleben

siehe Leben - Unleben; 19

Untrainiert

0. Titel bei Waffenfertigkeiten; beschreibt die Möglichkeiten im Umgang mit einer Waffe ohne jede Ausbildung; 196

V

Verletzung

Ein negativer Kommawert, der abgerundet von allen Würfeln und Werten abgezogen wird, die mit der betroffenen Eigenschaft zusammenhängen; 25, 38, 127, 201

Verstand

Element, verkörpert Rationalität und geistige Anpassungsfähigkeit; zeigt sich bei Personen in Form der Eigenschaft Auffassungsgabe; 35

Verteidigung

Eine von drei Möglichkeiten, einem Treffer im Kampf zu entgehen oder ihn abzuschwächen: Parieren, Blocken oder Ausweichen; pro bereits absolvierte Verteidigung in einer Runde -1; 200

Visionist

Gelehrter, der sich der Beeinflussung der Elemente Licht - Dunkel bzw. manchmal auch des Elements Verstand verschrieben hat; 152-158

Volk

In Feenlicht der Überbegriff für die verschiedenen von Spielern verkörperbaren Kreaturen; 41

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; 200

Wasser

Element; tritt in reiner Form als Wasser selbst auf, aber in Vermengung als Beständigkeit und damit auch als Eigenschaft Ausdauer; 15

Weberglaube

Die monotheistische Verehrung von Lasan dem Weber; 188

Z

Zentauren

Volk von mystischen Wesen, halb Mensch, halb Pferd; ohne Seele, Kämpfer für das Gute; 91

Zwerge

Volk handwerklich sehr aktiver bärtiger Zeitgenossen; entsprechen nicht einer Kopie von Gimli aus dem Herrn der Ringe; 95

Zwergenglaube

Verehrung von Borgoth, Sigordoth und Mrendroth; 189