



Hausregelsammlung von Sumaro und harteschale

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	4		
Einleitung	5		
Crashkurs 3W20-Probe	5		
Was muß ich wissen?	5		
Weshalb ist das so, wie funktioniert das	5		
Wie kann ich das griffig einschätzen?	5		
Was bedeutet das konkret?	5		
Was folgt daraus?	5		
Gibts dazu einen Link?	5		
Gibts sonst noch was?	6		
Was sind T-Stufen und wozu dienen sie?	6		
Talentproben	6		
Probenmodifikatoren	6		
Probenwahrscheinlichkeiten	6		
Probenqualität	7		
Grundprinzip der Generierung	9		
Absprachen	9		
Empfohlene Richtwerte für die Generierung	9		
Beispiel-Generierung	10		
Die Regeln	11		
Grundlagen	11		
Steigerung und Kosten	11		
Liste der Vorteile	12		
Nachteile	14		
Basiswerte und Rasse	15		
Talente - Einführung	16		
Designers Notes	16		
Talente - Kategorien	16		
Talente - Liste	17		
Basistalente	17		
Weitere Talente	17		
Talent-Sonderfertigkeiten	18		
Charakterprägende SF	19		
Übersicht	22		
Nahkampf - Light	22		
Nahkampf - Medium	22		
Kampf - Intensiv	22		
Allgemeines	23		
Basiswerte	23		
Grundsätzliches	23		
Median-Probe	23		
Sonderfertigkeiten und Voraussetzungen	23		
Aktionen, Reaktionen, Freie Aktionen	23		
Eingeschränkte Aktion/Reaktion	23		
Aktion Position	23		
Passierschlag	24		
Reaktion Ausweichen	24		
Freie Aktion Ausweichen	24		
Reaktion Schildparade	24		
Reaktion Parierwaffenparade	24		
Besonderen Kampfsituationen	24		
Dunkelheit/Blendung	24		
		Kampf gegen Überzahl	24
		Kampf mit der falschen Hand	24
		Hinterhalt	24
		Kampf in besonderer Umgebung	25
		Kampfposition	25
		Dynamische Distanzklassen	25
		Kampf gegen große/kleine Gegner	25
		TP/LE-Anpassungen	25
		Relative Größen	25
		Glück und Pech im Kampf	25
		Glückliche AT/FK	25
		Glückliche PA	26
		Angriff-/Fernkampf-Patzer	26
		Parade-/Ausweichen-Patzer	26
		Trefferzonen	26
		Wunden und Schmerzen	26
		Wunden	26
		Wunden ignorieren	26
		LE-Schwellen	26
		Wundschmerz	26
		Kampfunfähigkeit	26
		Erschöpfung und Behinderung	26
		Erschöpfung/Behinderung	26
		Initiative	27
		Hohe INI	27
		Waffenmeisterpunkte	27
		Nahkampfrelevante SF	27
		Kampfstile	27
		Allgemeine Nahkampf-SF	28
		Spezielle Nahkampf-SF	30
		Ungewöhnliche Nahkampf-SF	31
		Nahkampfmanöver	32
		Manöver Medium	34
		Manöver Intensiv	34
		Anführer, Taktik, Organisation	34
		Reiterkampf	35
		Grundgedanke	35
		Der Reiter	35
		Das Pferd	36
		Fernkampf	37
		Übersicht	37
		Regeln	38
		Waffenänderungen/-eigenschaften	38
		Sonderfertigkeiten	39
		Beispiele	40
		Waffenloser Kampf	40
		Waffenlose Manöver	41
		Waffenlose Kampfstile	41
		Schlagwortregelungen	43
		Waffen und Rüstungen	45
		Grundgedanke	45
		(Fertigungs-)Qualität	45

Waffen	46	Allgemeines	71
Rüstungen	47	Herbeirufungs- und Wunschprobe	72
Waffenliste	48	Varianten der Elementarbeschwörung	72
Hilfe! Magie ist doch ...?	52	Wunscherfüllung	72
...kompliziert!	52	Crashkurs Arcanovi-Artefakte	73
...unausgegoren!	52	Was muss ich wissen?	73
Magie Light	52	Wie ist das jetzt genau mit...	73
Generierung	52	Artefaktmagie - Regeln	74
Basiswerte	52	Sonderfertigkeiten	78
Steigerung der Basiswerte	52	Nekromantie	78
Zaubersprüche	52	Hintergrund	78
Magieresistenz	52	Konzept	78
Sonderfertigkeiten	52	Was bewirken die Regeln konkret?	78
Spontane Modifikationen	52	Werte	78
Magie Medium	54	Sonderfertigkeiten	79
Ergänzungen zu Magie Light	54	Überblick	81
Magische Sonderfertigkeiten	56	Designers Notes	81
Schlagwortregeln	58	Was sind die wichtigsten Änderungen?	81
Repräsentationen	58	Karmaregeln Light	81
Geänderte Zauber	60	Generierung	81
Magie Intensiv	63	Sonderfertigkeiten	81
Schlagwortregelungen	63	Zukauf von KE	81
Spontane Modifikationen	63	Regeneration von KaP	82
Magische SF: Intensiv	63	Mirakel	82
Magische Wesen	65	Entrückung	82
Was muss ich wissen?	65	Liturgien	82
Wie sind die Module aufgebaut?	65	Karma Medium	83
Wie funktionieren die Regeln?	65	Änderungen zu Karma Light	83
Ein Wort zu den Modifikatoren	65	Störung beim Liturgiewirken	83
Rohe/ geformte Macht: Übersicht	65	Verstärkungsgrenze	83
Dämonenbeschwörung	66	Gemeinsames Liturgiewirken	83
Überblick und Hintergründe	66	Liturgiedauer	83
Allgemeines	67	Geweihte Objekte	83
Beschwörung und Beherrschung	67	Die Nähe des Göttlichen	84
Beispiele für die Beschwörung	69	Karmale Sonderfertigkeiten	85
Elementarbeschwörung	71	Auren	85
Überblick und Hintergründe	71		

Vorwort

An dieser Stelle wollen wir zunächst ein herzliches Willkommen an den geneigten Leser richten, erfüllt mit der guten Hoffnung, dass unsere Hausregelsammlung viel Spaß und Freude mit unserem gemeinsamen Hobby, DSA, schenken möge. Als wir vor mehr als fünf Jahren begonnen haben unsere Hausregeln zu sammeln und unsere Ideen einem breiteren Publikum zugänglich machen wollten, war nicht abzusehen, wie viele Stunden an Spiel, Arbeit, Design und Diskussionen noch vor uns liegen würden, bis wir zum heutigen Stand gekommen sind. An alle die dabei mitgeholfen haben, soll auch hier ein ausdrücklicher und herzlicher Dank gerichtet werden, denn ohne tatkräftige Mithilfe wäre es uns nicht gelungen dieses Projekt auf die Beine zu stellen. Doch bevor wir uns zu sehr in die Geschichte und die berechtigten Danksagungen vertiefen, wollen wir noch einmal versuchen für den geneigten Leser den Bogen zum weiteren Inhalt zu schlagen, damit er hier bereits abschätzen kann, was ihn im folgenden erwarten mag.

Die Hausregeln, die wir hier präsentieren, basieren auf dem umfangreichen Regelwerk von DSA4.1 und sollen dieses in weiten Teilen maßgeblich verbessern und es, wie wir es in unseren Schlagworten zur Werbung für die Hausregeln gerne sagen, freier, fairer und funktionaler gestalten. Unser Anliegen war es dabei sowohl dem Hintergrund von DSA und besonders Aventurien eine angemessene Rolle innerhalb der Regeln einzuräumen als auch die bestehenden Ungerechtigkeiten und Balance-Probleme der DSA4.1 Regeln zu beseitigen. Ein ambitioniertes Unterfangen, dessen Früchte jetzt hier in Schriftform vorliegen. Das primäre Anliegen der Hausregeln ist es, sowohl Magie als auch karmale Kräfte und profane Fertigkeiten in eine Balance zu setzen, die dem Prinzip von Kosten und Nutzen entspricht. Des Weiteren soll es jedem Spielstil möglich sein, seine Präferenzen mit unseren Regeln zu verfolgen. Die Regeln sollen also sowohl eine gute Geschichte unterstützen (narratives Element), anspruchsvolle Taktiken auf unterschiedlichstem Terrain ermöglichen (gamistisches Element) und die Hintergrundwelt abbilden können,

ohne aus sich selbst heraus Brüche zu erzeugen (simulationistisches Element). Aus diesem Grund gibt es auch für die unterschiedlichen Spielstile unterschiedliche Herangehensweisen an unser Hausregelsystem, die unter anderem im Bereich der Generierung auch noch einmal angeschnitten werden. Ebenso war uns bewusst, dass gerade die DSA4.1 Regeln extrem komplex, vielschichtig und verschachtelt sind und damit für viele Einsteiger eine schwierige Hürde darstellen. Wer zunächst 4 Regelwerke braucht bevor er offizielle Abenteuer spielen kann, wird vermutlich sowohl von den Kosten als auch von der schier Masse an Text abgeschreckt. Diesem Umstand entgegenwirkend haben wir in dieser finalen Version unserer Hausregeln den Versuch unternommen die Regelbereiche in ihrer Detailtiefe und nach ihrer Komplexität in drei Kategorien zu unterteilen. Die Light-Regeln sollen es jedem Spieler ermöglichen ohne viel Regelkenntnis auf die Hausregeln umzusteigen und mit diesen DSA zu spielen. Die Medium-Regeln vertiefen dann eben jene Light-Regeln und ersetzen sie teilweise, während die Intensiv-Regeln schließlich die höchste Komplexität erreichen und hoffentlich auch den erfahrensten Spielern (samt ihrer Charaktere) noch Entwicklungsmöglichkeiten und Spieloptionen bieten.

Ganz bewusst haben wir uns bei den Regeltexten dabei eher wissenschaftlich knapp in der Formulierung gehalten, um wenig ausladenden Text zu produzieren und den Umfang der Hausregeln übersichtlich zu halten. Aufgelockert werden diese, doch recht nüchternen, Textbausteine dabei durch Beispiele aus der Spielanwendung, welche es dem Leser leichter machen sollen diese Regeln auch für sich zu adaptieren. Ebenfalls vorangestellt an jedes Kapitel unserer Hausregeln sind unsere Designer-Notes, welche unsere Intention und unsere Ziele darlegen, die wir mit den Regeln des jeweiligen Kapitels angestrebt haben. Nun haben wir aber genug Vorwort gehabt. Wir wünschen euch viel Spaß bei der Lektüre und auch bei der spielerischen Anwendung unserer Hausregeln. Die Zwölfe mit Euch!

Einleitung

Crashkurs 3W20-Probe

Was muss ich wissen?

Die durchschnittlich verwürfelte Punkte bei einer unmodifizierten Talentprobe (d.h. 3W20 Probe +0 ohne Erleichterungen, Erschwernisse, Doppel-1/20, Vorteile, Nachteile etc.) hängen von den Eigenschaftswerten (Abkürzung: EW) ab.

Je weiter der Wert von 20 entfernt ist, desto höher sind die im Schnitt verwürfelten Punkte (quadratischer Anstieg, s.u.).

Der Sprung von einem EW auf 20 zu 19 macht nur einen zwanzigstel Punkt aus, der Sprung von 11 auf 10 das zehnfache, also einen halben Punkt.

D.h. je höher ein EW ist, desto niedriger wird sein Einfluss auf die durchschnittlich verwürfelten Punkte - obwohl er immer teurer zu steigern wird und gefühlt immer mehr bringen sollte.

Weshalb ist das so, wie funktioniert das?

• a.) Wie komme ich auf den Durchschnitt?

Nehmen wir an, wir würfeln 20 mal mit dem W20 und erhalten dabei jede Zahl ein mal. Haben wir einen EW von 18, dann würfeln wir 2 Punkte wenn wir die 20 würfeln, 1 Punkt wenn wir die 19 würfeln und 0 Punkte wenn die 18 oder weniger fällt.

Insgesamt würfeln wir bei 20 Würfeln also 0 plus 1 plus 2 Punkte = 3 Punkte. 3 Verwürfelte Punkte bezogen auf 20 Würfe entspricht $3/20$, also 0,15 verwürfelte Punkte im Schnitt.

Das macht man einmal pro W20 und addiert auf.

• b.) Geht das auch fixer?

Die Summe von $0 + 1 + 2 + \text{etc.}$, also von 0 bis $+x$ lässt ergibt die Formel

$$1/2 * (x + 1) * (x)$$

(Diese Summe heißt auch Gauß'sche Zahlenreihe)

D.h. wenn ich von 0 bis 5 summiere, dann erhalte ich $1/2 * 6 * 5 = 3 * 5 = 15$.

Bei einer Summe von 0 bis 10 dann entsprechend $1/2 * 10 * 11 = 5 * 11 = 55$.

Eine der Klammern ist immer gerade, das lässt sich hervorragend mit dem Faktor einhalb verrechnen.

Jetzt muss man einfach nur noch das Ergebnis

durch 20 teilen und man hat die durchschnittlich verwürfelten Punkte für einen einzelnen W20.

Wie kann ich das griffig einschätzen?

Die Formel ist eine quadratische Funktion, also ziemlich unintuitiv und schwer "einfach so" abzuschätzen. Deshalb rechnen wir uns einfach ein paar Eckpunkte aus, mit denen man das simpel und griffig handhabbar macht.

Würfeln auf	Im Schnitt verwürfelte Punkte
9/9/9	~10Punkte
10/10/10	~8Punkte
12/12/12	~5,5Punkte
15/15/15	~2Punkte
18/18/18	~0,5Punkte

Was bedeutet das konkret?

- Eine Probe +0 ist also keine leichte Probe, man verwürfelt bei nicht allzu hohen EW etliche Punkte.
- Je gleichverteilter die EW sind, desto besser im Sinne der verwürfelten Punkte. 10/10/19 ist deutlich schlechter als 13/13/13.
- EW über 18 sind irrelevant, EW unter 12 ziemlich schlecht, oder gar unter 10 echt übel.

Was folgt daraus?

- Man braucht rechnerisch sinnvolle Probenzuschläge, die gefühlt leichte +0 Probe ist ja nicht tatsächlich leicht usw.
- Irgendein System das höhere EW sinnvoll und wertvoll macht sollte man einbauen. Der Status quo, dass sie je höher sie werden umso nutzloser werden ist unhaltbar.
- Ein System, das freiwillige Ansagen auf die Proben beinhaltet muss die EW und ihre rechnerischen Auswirkungen berücksichtigen.
- Dazu sollte egal welches System man dazu aufsetzt dann auch noch gut rechnerisch funktionieren wenn man Erleichterungen etc. pp. einfließen lässt.

Gibts dazu einen Link?

Zrael.de hat einen schönen Talentprobenrechner. Die durchschnittlich übriggehaltenen Punkte TaP* berücksichtigen nur gelungene Proben.



Gibts sonst noch was?

Die wichtigsten Punkte fürs Verständnis sind jetzt abgehandelt.

Es gibt aber noch weitere Details und Effekte, z.B. Wahrscheinlichkeit eine Probe zu bestehen, Erleichterungen, neu Würfeln, Probenqualität.

Was sind T-Stufen und wozu dienen sie?

Sie dienen als schnelle, griffige Referenz um Fähigkeitsniveaus zu beschreiben.

T-Stufen oder auch Tier-Stufen sind aus dem Jargon der PC-Spiele entlehnt und beschreiben auf abstrakte Weise die Hierarchie von Fertigkeiten und Voraussetzungen. Dieses Konzept der T-Stufen erlaubt es einem Spieler wie auch einem Spielleiter das konkrete Können eines derart klassifizierten NSC einzuschätzen, selbst ohne konkrete Werte vor Augen zu haben. Außerdem erlaubt es durch die Bindung an Werte und Eigenschaften von (N)SC einen Vergleich der Erfahrung und der Fertigkeiten innerhalb der Spielwelt. Im Gegensatz zum Stufensystem, welches DSA1-3 prägte, ist das System der T-Stufen nicht zwangsweise an eine gewisse AP-Summe gebunden, sondern es erlaubt sowohl Spezialisten als auch generelle Stärke von Charakteren und NSC gleichermaßen abzuschätzen und in ein Verhältnis zu stellen.

Es ersetzt in gewisser Weise die alten, unkonkreten Erfahrungsstufen, die mit DSA4 einhergingen und sich von unerfahren bis sehr erfahren erstreckten und häufig dazu genutzt wurden das Anforderungsprofil von Charakteren für bestimmte Abenteuer zu beschreiben. Die für Spieler grundsätzlich zugänglichen T-Stufen belaufen sich von 0 (ungeübt) bis 5 (Koryphäe). Dabei ist zu beachten, dass einzelne Ausnahmestalten natürlich auch über diese Grenzen hinausragen können. Gerade legendäre Gestalten wie Raidri, Nahema oder die Gezeichneten erreichen durchaus ein Niveau, welches über den üblichen T-Stufen liegen kann und ihnen außergewöhnliche Fertigkeiten zugänglich macht. Dies liegt aber dann weitestgehend in der Hand des SL, diese auszugestalten. Vor dem Hintergrund sind vor allem uralte Machtgestalten (z.B. Pardona, Lichtelfen u.ä.), Riesen, Drachen (bevorzugt alte Kaiserdrachen oder Purpurwürmer), göttliche Champions (wie der Aikar Brazoragh) und ähnliche (N)SC (Tubalkain, Balphemor von Punin, verhüllte Meister) dazu in der Lage, diese Skala zu überschreiten. Dabei ist es leicht die „Voraussetzungen“ für weitere T-Stufen aus der folgenden Tabelle zu extrapolieren.

Kurzum, die T-Stufen erlauben es sowohl dem SL als auch den Spielern Grenzen für ihre Charaktere abzustechen als auch schnell mittels einfacher Festlegungen Fähigkeiten von NSC gemäß ihres Hintergrundes oder ihrer Funktion im Spiel festzulegen.

Beispiel Absprachen: Wenn bei der Generierung ver-

einbart wird wie hoch Talent/Zauberwerte gesteigert werden dürfen, reicht die generelle Aussage „generiert T3-Charaktere“ um das Fähigkeitslimit und die Eigenschaften-Maxima auf 15 festzulegen.

d Beispiel NSC-Werte: Der Schurke Balrik soll ein meisterlicher Kämpfer und ein erfahrener Streuner sein, also legt der SL fest, dass Balrik ein T3 Kämpfer ist (für seinen Kampfstil relevante SF bis T3 Niveau beherrscht ebenso wie TaWs bis 15 und relevante Eigenschaftswerte auf 15 besitzt) und in Sachen Interaktion und städtischem Leben auf T2 Niveau liegt (dort also Sonderfertigkeiten bis T2 beherrscht sowie in den relevanten Talenten ca. einen TaW von 10 aufweist). Mit diesen zwei Annahmen kann der SL schnell ein ungefähres Fähigkeiten-Spektrum beliebiger NSC generieren, ohne eine komplette Generierung durchzuführen oder konkret alle Talente aufzuschreiben).

Hier nun die T-Stufen in konkreten Zahlen:

T0: Eigenschaftswerte (Kerngebiet) 10, TaW 0, SF ohne Voraussetzungen

T1: Eigenschaftswerte (Kerngebiet) 10, SF mit Voraussetzung Eigenschaft 10, TaW 5

T2: Eigenschaftswerte (Kerngebiet) 12, SF mit Voraussetzung Eigenschaft 12, TaW 10

T3: Eigenschaftswerte (Kerngebiet) 15, SF mit Voraussetzung Eigenschaft 15, TaW 15

T4: Eigenschaftswerte (Kerngebiet) 18, SF mit Voraussetzung Eigenschaft 18, TaW 20

T5: Eigenschaftswerte (Kerngebiet) 21, SF mit Voraussetzung Eigenschaft 21, TaW 25

Talentproben

Probenmodifikatoren

Sehr Leicht: -15 (oder höher)

Leicht: -10

Normal: -5

Anspruchsvoll: +0

Fordernd: +5

Schwer: +10

Sehr Schwer: +15 (oder höher)

Sofern nicht anders angegeben werden reguläre Proben als Normal (-5), vergleichende Proben als Anspruchsvoll (+0) gezählt.

Probenwahrscheinlichkeiten

Die folgende Tabelle zeigt, ab welchem Wertebereich eine Probe ca. eine fifty-fifty Chance hat und ab welchem Bereich die Chance ziemlich sicher ist (ca. 9 von 10 Fällen).



Schwierigkeit / Probenzuschlag	~50% ab	~90% ab
Trivial (-15)		T 0
Routine (-10)		T 1
Normal (-5)	T 1	T 1,5
Anspruchsvoll (+0)	T 1,5	T 2
Fordernd (+5)	T 2	T 2,5
Schwer (+10)	T 2,5	T 3
Sehr Schwer (+15)	T 3	T 3,5

Probenqualität

Gelingt die Probe, ist die Qualität = TaP*.
Misslingt die Probe, ist die Qualität negativ in Höhe der netto verwürfelten Punkte.

Eigenschaftswertansagen

Mechanismus

Immer wenn eine Talentprobe gewürfelt wird, darf eine EW-Ansage getroffen werden. Pro 3 Punkte EW die einbehalten werden (beliebig verteilen) wird die Probe um 1 Punkt erleichtert.

Bei einer vergleichenden Probe darf stattdessen auch die gegnerische Probe um 1 Punkt erschwert werden.

Beispiel

Der Charakter probt auf 14/17/11. Er dürfte also z.B. auf 14/14/11 für 1 Punkt Erleichterung bzw. Erschwernis, auf 12/13/11 für 2 Punkte etc. ansagen.

Hilfe zur Einschätzung

Siehe Crashkurs.

Generell gilt: Je mehr Erleichterungen, je höher die EW, umso mehr lohnt sich die Ansage.

Gleichmäßige EW sind besser als ungleichmäßige.

EW-Ansagen lohnen sich (Risiko zu Nutzen):

EW über 18: Nahezu immer

EW über 15: Meistens

EW über 12: Selten

EW über 10: Fast nie

Vergleichende Sammelprobe

Mechanismus

Beide Charaktere würfeln drei Talentproben die zur Situation passen. Sie addieren ihre Qualität auf und vergleichen diese. Je volle 10 Punkte, die der Sieger mehr hat entspricht ca. einer halben T-Stufe als Unterschied.

Für Interaktionstalente die Standardprobe.

Beispiel

Alrik Sturmfells will den Bürger Bernhelm dazu bewegen, ihm behilflich zu sein. Mit einer gesunden Mischung aus Zugeständnissen, Zuckerbrot und Peitsche (Talente Verhandeln, Charme, Einschüchtern) wirkt er auf Bernhelm ein, der sich nur darauf einlassen will wenn das Angebot gut ist und

sonst auf stur schaltet (2x Willenskraft, 1x Verhandeln). Alrik behält 5, 11 und 4 Punkte übrig, insgesamt also 20. Belrik behält 3, 2, -5 übrig, insgesamt also 0. Die Differenz beträgt 20 für Alrik.

Hilfe zur Einschätzung:

Im folgenden werden kurz anhand von Schlagworten (mit Beispiel aus dem Bereich Kampf & Handwerk), abstrakten Beschreibungen und konkreten Beispielen des Talents Charme, die Auswirkungen der erzielten Qualität (T-Stufen-Differenz) dargestellt.

Schlagworte:

Gleichstand (0 T-Stufen Unterschied):

Verhältnis Rekrut zu Rekrut, Lehrling zu Lehrling

Leicht (1/2 T-Stufen Unterschied):

Verhältnis Rekrut zu unerfahrenem Soldaten, Lehrling zu Jungeselle,

Merklich (1 T-Stufe Unterschied):

Verhältnis Rekrut zu Soldat, Lehrling zu Geselle

Deutlich (1,5 T-Stufen Unterschied):

Verhältnis Rekrut zu gedientem Soldaten, Lehrling zu Altgeselle

Sehr deutlich (2 T-Stufen Unterschied):

Verhältnis Rekrut zu Garderegiment, Lehrling zu Meister

Groß (2,5 T-Stufen Unterschied):

Verhältnis Rekrut zu Elitegarde, Lehrling zu Altmeister

Sehr groß (3 T-Stufen Unterschied):

Verhältnis Rekrut zu Waffenmeister, Lehrling zum Besten der lokalen Zunft.

Gewaltig (3,5 T-Stufen Unterschied):

Rekrut zu Streiter des Reiches, Lehrling zu Großmeister

Extrem (4 T-Stufen Unterschied):

Verhältnis Rekrut zu Schwertkönig, Lehrling zu Thorn Eisinger

Beispiele am Talent Charme:

An dieser Stelle möchten wir der Vorarbeit durch Herr_der_Welt danken.

Der NSC behandelt den SC als ...

- **0 T-Stufen:** ...einen Fremden, ggf. schlägt man noch Ausweichmöglichkeiten oder plausible Alternativen vor.
- **0,5 T-Stufen:** ...einen Bekannten, unter deutlicher Achtung der eigenen Interessen, aber durchaus zuvorkommend/freundlich.
- **1 T-Stufe:** ...einen guten Bekannten, mit aufrechem Bemühen für die Sache, aber allenfalls geringen Konzessionen ggü. eigenen Interessen



-
- **1,5 T-Stufen:** ...einen geschätzten Freund, guter Wille, seine Möglichkeiten zu nutzen, Bereitschaft zu Zugeständnissen und geringe Risikobereitschaft.
 - **2 T-Stufen:** ...einen Vertrauten, weitgehende Bereitschaft, dem Anliegen gerecht zu werden, auch unter gewissen Risiken.
 - **2,5 T-Stufen:** ...einen persönlichen Mentor, soweit möglich bedenkenlose Erfüllung des Anliegens, geringe Opferbereitschaft.
 - **3 T-Stufen:** ...einen sehr nahestehenden Menschen, Inkaufnahme des Brechens von Prinzipien, durchaus Opferbereitschaft.
 - **3,5 T-Stufen:** ...einen innig geliebten Menschen, ausgesprochene Opferbereitschaft und Hingabe, nur wenige Schranken.
 - **4 T-Stufen:** ...einen über alles geliebten Menschen, absolute Opferbereitschaft, moralische Schranken fast bedeutungslos

Generierungsregeln

Grundprinzip der Generierung

Bei unserem Modell der Generierung handelt es sich um eine freie AP-Generierung, d.h. alle anfallenden Kosten werden von dem AP-Konto von 0 an bezahlt. Es gibt keinerlei Verbilligungen oder Verteuerungen.

Die einzigen Regeln, die bei der Generierung zu berücksichtigen sind, sind die Absprachen, die innerhalb der Gruppe getroffen werden. Beispiele und Empfehlungen für solche Absprachen finden sich im folgenden Kapitel ebenso wie eine beispielhafte Generierung anhand von Alrik dem Söldner.

Die reinen Regeln zur Generierung finden sich in Kapitel "Die Regeln".

Absprachen

Da es keine weiterführenden Regeln zur Begrenzung von Steigerungen, Konzepten o.ä. gibt, sind Absprachen für das gemeinsame Spiel essentiell. Es sollte daher mit allen Spielbeteiligten ein gemeinsames Konzept für die Spielrunde entwickelt werden, an das man sich verbindlich hält (Gentlemans Agreement).

Bewährte Absprachen die sich als empfehlenswert herausgestellt haben sind im folgenden:

- Absprache der zur Verfügung stehenden Abenteurerpunkte (AP)
- Absprache von Kaufbeschränkungen und Steigerungsgrenzen
- Absprache des Gruppenkonzeptes (Spielstil, Hintergrund, Vorlieben etc.)

Absprache der AP

Der Start-Pool der AP ist der wichtigste Punkt innerhalb der Absprachen. Immerhin definiert dieser Punkt die Erfahrung der SC und schafft auch eine gewisse Vergleichbarkeit. Um hier einen Eindruck zu erhalten welche Absprachen sinnvoll sind, führen wir ein paar Beispiele auf:

- Alle SC beginnen mit dem gleichen AP-Pool
Folge: Da einige Konzepte teurer sind als andere, spielt man im Spiel unterschiedlich erfahrene Charaktere. Beginnen beispielsweise alle Spieler mit 24.000 AP kann der Streuner damit seine Interaktionsfertigkeiten auf ein meisterliches Niveau bringen und ist damit ein sehr erfahrener Überlebenskünstler der Straße, während ein magiekundiger Charakter durch die vielen notwendigen Ausgaben in Vorteile wie Vollzauberer und

SFs wie Repräsentation den Adepten frisch von der Akademie oder die gerade ausgelernte Jung-hexe spielt.

- Die SC erhalten unterschiedliche AP je nach Hintergrund.

Folge: Während ein Streuner mit 24.000 AP startet, beginnt der Magier mit 30.000 AP das Spiel. Das hat zur Folge, dass auch der Magier-Spieler noch genug AP zur Verfügung hat, um seine zentralen Fertigkeiten für sein Konzept auf ein meisterliches Niveau zu bringen. Man erschafft vor dem Hintergrund ähnlich erfahrene Charaktere, die allerdings in ihrer Mächtigkeit (dem Hintergrund folgend) weit auseinander liegen können.

Mögliche Begrenzungen

- Eigenschaftswerte nach Punktsumme (z.B. 100 Punkte Eigenschaften) und/oder Höhe
- Talentwerte nach Höhe (z.B. höchster TaW 15)
- Vor-/Nachteile nach AP (z.B. höchstens 1500 AP aus Nachteilen gewinnen)
- Sonderfertigkeiten nach AP und/oder Höhe (z.B. höchstens 2000 AP in SF investieren oder maximal SF bis Rang II)
- Nach dem Spielkonzept und der zu erfüllenden Rolle bzw. dem zugrunde liegenden Hintergrund (z.B. bestimmte Talente und SF müssen als Ritter gekauft werden)
- Zauber nach Verbreitung und Anzahl (z.B. seltene Zauber nicht verfügbar oder nur 13 Zauber erlernen)
- Zukauf von MR/LE/KE/AE nach Höhe (z.B. nur 3 Punkte MR sind zukaufbar oder nur eine Große Meditation darf vor dem Spielbeginn liegen)
- Absprache des Spielniveaus (meisterlicher Streuner mit frischgebackenem Adepten in einer Gruppe bei gleichen AP. Bei gleicher Erfahrung unterschiedliche AP-Niveaus notwendig.)

Empfohlene Richtwerte für die Generierung

Für eine ausgeglichene Generierung von (profanen) Charakteren empfehlen wir mindestens 23.000 AP, die auf folgende Pools verteilt werden:

- 15.000 AP für Eigenschaften und LE/MR, die bis 18 gesteigert werden dürfen, +/- Rassenmods.



- mind. 5.000 AP für Talente, die bis 15 gesteigert werden dürfen
- mind. 1.000 AP für profane SF
- max. 2.000 AP für Vor-/Nachteile für die Bereiche Kampf, Magie und Karma (nach Light-Regeln) sollte man jeweils nochmal etwa 5.000 AP einrechnen.
- Pro Spielabend erhalten die Charaktere 1% ihrer maximalen Abenteurpunkte als AP, zum nächsten 50er Wert aufgerundet (27.000 AP → 300 AP pro Abend)

Beispiel-Generierung

Und so wird es gemacht:

- Alrik der Söldner wird mit 24.000 AP generiert, denn wir wollen einen erfahrenen und in seinem Gebiet kompetenten Recken erstellen. Zunächst geben wir ihm Eigenschaften. Wir verteilen 100 Eigenschaftspunkte und legen besonderen Wert darauf Alrik mutig und stark zu machen, während er in den restlichen Eigenschaften eher durchschnittlich befähigt ist. Also erhält er folgende Werte: MU 15, KL 10, IN 12, CH 11, FF 10, GE 14, KO 13, KK 15

► **Kosten: 13.250 AP**

- Als nächstes schauen wir uns die Vor- und Nachteile sowie die zukaufbaren Basiswerte an. Da Alrik ein zäher und gefährlicher Bursche sein soll, nehmen wir Eisern und Killerinstinkt

► **Kosten: 150 + 900 = 1050 AP**

- An Nachteilen geben wir Alrik als Söldner ein wenig Goldgier mit Wert 5 und Neugier ebenfalls mit Wert 5

► **Kosten: -500 AP**

- Um die Zähigkeit von Alrik zu unterstreichen kaufen wir ihm ebenfalls noch 4 Punkte LE und weil er schon ein paar mal seinen Geist gegen finstere Magie stählen musste auch 2 Punkte MR

► **Kosten: 200 + 200 + 100 (aus Mittelländer) = 500 AP**
Anmerkung: Bereits im Charakterbogen eingetragen sind die Modifikatoren des Mittelländers mit +10 LE und -4 MR, deren Kosten sich auf 500 und -400 AP belaufen.

Dadurch ergibt sich eine Gesamtbilanz für zugekaufte Werte von 500 AP.

- Als nächstes widmen wir uns den Talenten, die wir dem Söldner Alrik mitgeben wollen. Bei den Basistalenten sieht unsere Verteilung wie folgt aus:

Athletik	D	MU/GE/KO	8
Körperbeherrsch.	D	IN/GE/KK	8
Schleichen/Verst	E	MU/IN/GE	0
Selbstbeherrsch.	E	MU/KO/KK	12
Sinnesschärfe	G	KL/IN/IN	8
Reiten	C	IN/GE/KK	7
Menschenk.	E	MU/MU/KL	10
Willenskraft	E	KL/IN/IN	7
Argumentation	C	KL/KL/IN	0
Charme	C	IN/CH/CH	0
Drohen/Einsch.	C	MU/IN/CH	9
Lügen/Täuschen	C	KL/IN/CH	5
Provoz./Beleid.	C	MU/IN/CH	8
Verhandeln	C	KL/IN/CH	5
Götter/Kulte/Karma	E	KL/KL/IN	0
Magiekunde	E	KL/KL/IN	1
Sagen/Legenden	C	KL/KL/IN	5
Orientierung	D	KL/IN/IN	5
Heilkunst	E	IN/CH/FF	8

► **Kosten: 2.160 AP**

- An regulären Talenten wählen wir für Alrik: Hiebaffen 15, Wildnisleben 5, Stadtleben 5 und Unterstützung bes. 5.

► **Kosten: 735 AP**

- Als letzter Punkt auf unserer Liste fehlen noch die Sonderfertigkeiten und Manöver. Da Alrik vornehmlich ein Söldner ist konzentrieren wir uns auch hier auf seine kampfrelevanten SF.

Er erhält folgende Manöver:

Wuchtschlag, Finte, Niederwerfen, Meisterparade, Gegenhalten, Schmetterschlag

► **Kosten: 1.200 AP**

- Außerdem vergeben wir folgende weitere SF: Abhärtung II, Rüstungsgewöhnung III und Schildkampf III, Initiative II

► **Kosten: 2.700 AP**

- Damit ist die Generierung auf regeltechnischer Basis fast abgeschlossen. Die Gesamtkostenbilanz sieht wie folgt aus:

► **Guthaben: 24.000 AP**

► **Kosten: 13.250 + 1.050 – 500 + 500 + 2160 + 735 + 1.200 + 2.700 = 21.095 AP**

► **Rest: 2.905 AP zur weiteren Personalisierung**



Die Regeln

Erläuterungen, Beispiele und Hinweise sind kursiv geschrieben.

Grundlagen

Die Generierung ist eine freie AP-Generierung. AP dienen hierbei als abstrakte Resource, die zur Abschätzung der Fähigkeiten eines Charakters dient.
Hinweis: Die AP-Kosten dienen also nicht dazu aventurische Häufigkeit/Seltenheit darzustellen o.ä., sondern bewerten Fähigkeiten nach zu erwartendem Nutzen am Spieltisch.

Steigerung und Kosten

Eigenschaften, TaW, Gaben, Zauber

Alle Eigenschaftswerte, Talentwerte, Gaben und Zauber werden von 0 ab gesteigert und bezahlt. Die Kosten um einen Wert um 1 Punkt anzuheben entsprechen der Höhe des Wertes mal dem Steigerungsfaktor. D.h. es müssen keine AP extra zum Aktivieren aufgewendet werden.

Beispiel: D.h. ein Talent nach Spalte A von 0 auf 1 zu steigern kostet 1 AP, von 1 auf 2 dann 2 AP und so fort.

Hinweis: Die Summe der AP-Kosten von 0 bis zum neuen Wert X lässt sich nach folgender Formel berechnen (Gauß'sche Zahlenreihe):

$$1/2 * (X) * (X + 1) * \text{Spaltenfaktor}$$

Diese Formel wird auch in unseren Generierungsdokumenten verwendet.

Das Steigerungsmaximum für Eigenschaftswerte beträgt 21, für Talentwerte, Gaben und Zauber die jeweils höchste beteiligte Eigenschaft +4.

Hinweis: Vorteile wie z.B. Herausragende Eigenschaft können diese Werte ändern.

Die Kosten für Zauber entsprechen dem Liber Cantiones, für Talente den Talentregeln. Gaben werden einheitlich nach Spalte G gesteigert.

FF steigert sich nach Spalte G, alle anderen Eigenschaftswerte steigern sich nach Spalte H.

Verbilligungen

Es gibt keine Verbilligungen und Verteuerungen für AP-Kosten. (Ja wirklich, keine einzige.)

Hinweis: D.h. Spaltenverschiebungen z.B. aus Hauszauber, Merkmalskenntnis, Begabung etc. wurden gestrichen, ebenso Verbilligungen der Vorteile Akademische Ausbildung, Gutes Gedächtnis etc.

Zukauf

KE, AE, LE/MR kosten je 50/100 AP pro Punkt. Mit Ausnahme der KE ist ein freier Zukauf möglich. Im aventurischen Hintergrund ist eine Steigerung von

mehr als 4 Punkten LE/MR unüblich. Maximal können MU/2 Punkte MR, KO/2 Punkte LE und CH/2 Punkte AE frei zugekauft werden.

Darüber hinaus lassen sich AE und KE mit Großer Meditation und Karmalqueste fast unbegrenzt erhöhen. Im Aventurischen Hintergrund sind Gesamt-Werte von ca. 50 für Vollzauberer/Geweihte häufig, über 80 Punkte selten.

Hinweis: Die Kosten sind unabhängig davon wie die Werte erworben wurden. Bei den AE wird z.B. kein Unterschied gemacht ob sie aus Großer Meditation, Zukauf, Vorteil Vollzauberer, Weisheit der Bäume etc. generiert werden.

Jeder Punkt AE-Regeneration kostet 150 AP.

Im Aventurischen Hintergrund ist es unüblich mehr als 4 Punkte zu kaufen, der Zukauf an Regeneration ist begrenzt auf 1/3/6/10/15/... bei IN 10/12/15/18/21/....

Vorteile

Vorteile können standardmäßig nur bei der Generierung gewählt werden, im späteren Spiel ist dies nur bei besonderen Umständen nach Absprache mit dem Spielleiter möglich.

Hinweis: Die abgeänderte Liste der Vorteile findet sich im entsprechenden Unterpunkt.

Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten (= SF) besitzen einheitliche Kosten und Anforderungen.

Sie kosten 150 AP je Grad (bzw. die Hälfte davon wenn sie weniger stark spielbestimmend sind). Manöver kosten einheitlich 200 AP je Manöver.

Hinweis: Die SF zum Bereich Kampf finden sich in den Kampfregeln, zum Bereich Magie in den Magieregeln etc.

Sie richten sich nach dem Konzept der T-Stufen, siehe dort.

Beispiel: Schildkampf I ist eine Grad I SF und kostet somit 150 AP. Schildkampf II ist eine Grad II SF und kostet somit 300 AP etc.

Lehrmeister und Verbreitung

Diese Regelmodule haben wir bewusst nicht eingebaut, da sowohl die Frage ob man damit spielt als auch wie genau diese aussehen eine Frage von Geschmack und Spiel(welt)vorstellung ist.

Optional: Spezialisierungen

Sie können auf Talente und Zauber erworben werden und benötigen 5 Punkte TaW/ZfW.

Im Rahmen des Plausiblen gibt es keine Beschränkung ihrer Anzahl, es kann immer nur eine gleichzeitig genutzt werden. Sie kosten 20 AP mal Spaltenfaktor.

Hinweis: Die Änderungen in den Bereichen Magie, Kampf und Talente lassen das System auch gut ohne Spezialisierungen funktionieren.



Optional: Aktivierbare Fähigkeiten

Beliebige Fähigkeiten können zu aktivierbaren Fähigkeiten erklärt werden. Die AP-Kosten müssen dann erst bezahlt werden, wenn die Fähigkeiten auch spielrelevant zum Tragen kommen.

Hinweis: Diese Regel ist v.a. für "Flair"-Fähigkeiten gedacht oder solche, die selten bzw. nie zum Einsatz kommen.

Beispiele: Ein Dschinnenruf der nur dafür genutzt wird Spielpartner für Rote und Weiße Kamele zu rufen, die Reiterkampf-SF eines Weidener Ritters in einer Kampagne ohne Pferde, Wildnistanalente für eine Stadtkampagne oder selten nützliche individuelle Talente wie Sphärologie, Ikanariaschmetterlingskunde, Töpfern.

Liste der Vorteile

Die Auswirkungen hier nicht aufgeführter Vorteile entspricht WdH. Die Kosten entsprechen dann 50 AP pro GP.

Breitgefächerte Bildung, Veteran und Vorteile mit AP-Verbilligungen entfallen.

Profan

Altersresistenz (50 AP)

Ausrüstungsvorteil (50 AP je 100 D)

Je 100 Dukaten Wert Listenpreis der besonderen Ausrüstung 50 AP.

Begabungen entfallen

Dämmerungssicht/Nachtsicht (350/700 AP)

Reduziert die Dunkelheitsstufen für den Charakter um 3/6.

Eidetisches Gedächtnis entfällt

Eigeboren entfällt

Feenfreund/Koboldfreund (250 AP)

Probe auf die Gabe bestimmt wie gewogen eine Fee/ein Kobold dem Vorteilsträger ist.

Flink (500 AP)

Erhöht GS um 1, Ausweichen +2.

Gefahreninstinkt (500 AP)

Glück (750 AP)

Gutes Gedächtnis (100)

Der Charakter erinnert sich detailliert an viele Begebenheiten, evtl. gewürfelte Proben auf KL sind um 3 Punkte erleichtert.

Herausragende Eigenschaft (50 AP je Eigenschaftspunkt)

Erhöht das Steigerungsmaximum des EW zu Spielbeginn und absolut um 1. Wird gewählt um beispielweise die höhere KK von Thorwalern und Zwergen, bzw. die höhere GE von Elfen als Rasse zu simulieren.

Hitzeresistenz/Kälteresistenz = Akklimatisierung Hitze/Kälte (150 AP)

Immunität Gifte **Einzeln/Gruppe/Gesamt** (50/200/600 AP)

Innerer Kompass/Richtungssinn (200/100 AP)

Privilegiert (Kosten variabel, s.u.)

In Absprache mit dem Spielleiter können mit diesem Vorteil beliebige Privilegien die der Charakter in der Hintergrundwelt genießt abgehandelt werden.

Beispielsweise erhalten Hexen die überaus nützliche Flugsalbe, Gildenmagier ein Monopol auf die kommerzielle Nutzung von Magie und kostenlosen Bibliothekszugang sowie besondere Bedingungen vor Gericht, Adelige oftmals besondere Wertschätzung und Zugang zu höheren Kreisen, Geweihte besondere Behandlung durch Gläubige und verdiente Recken Hilfe von vielen Seiten.

Die genauen Auswirkungen und Kosten hängen von den Vorstellungen und Absprachen der Spielrunde ab, dabei empfehlen wir folgende Richtwerte:

Sind die Auswirkungen im Spielgeschehen merklich/deutlich/stark/sehr stark/immens so sollten die AP-Kosten 500/1.000/1.500/2.000/2.500+ betragen

Prophezeien (0 AP, aktivierbare Fähigkeit)

Resistenz Gifte **Einzeln/Gruppe/Gesamt** (25/100/300 AP)

Resistenz/Immunität Krankheiten (100/150 AP)

Schwer zu verzaubern (250 AP)

Kraftschub/Talentschub (200/250 AP)

Gabe mit Steigerung nach Spalte G. Optionen:

– *Variante 1:* Erleichterung einer Probe um volle GaP*,

Kosten: 1 Erschöpfung;

– *Variante 2:* Erhöhung eines EW/TaW um GaP*(max. 1,5fache des Ursprungswertes),

Kosten: 3 Erschöpfung.

– *Variante 3:* Erhöhung eines EW/TaW um GaP*/4 für GaP* SR,

Kosten: 5 Erschöpfung.

Varianten können bei jeder Anwendung ausgewählt werden. Nicht kumulativ.

Tierempathie Tierart/Alle (150/350 AP)

Tierfreund (150 AP)

Vom Schicksal Begünstigt (600 AP)

– *Variante 1:* Bei allen Würfeln auf Zufallstabellen und allgemeinen Zufallswürfeln wird zweimal gewürfelt und das für den SC günstigere Ergebnis zählt.



- *Variante 2*: Ein permanenter Schicksalspunkt wie im DSA 5 bzw. Warhammer System (wendet einen Charaktertod ab, falls das Überleben plausibel begründbar ist mit Zufallsereignissen und verbraucht sich dabei).
- *Variante 3*: +50% Schicksalspunkte nach WdM.

Kampf

Akademische Ausbildung (Krieger) entfällt

Abgebrüht (600 AP)

Halbiert die Auswirkungen von gl. AT und FK auf den Charakter. D.h. PA/AW wird nur um 25% reduziert, die TP nur um 50% erhöht. Zusatzwunde entfällt, ignorierbarer RS bleibt.

Beidhändig entfällt

Eisern (150 AP)

Erhöht die WS um 1.

Entfernungssinn (300 AP)

Erleichtert FK-Proben um 2

Hohe AT-Basis (300 AP)

Erhöht die AT-Basis um 1, nur einmal wählbar.

Hohe INI I/II (100/200 AP)

INI-Basis erhöht um 1/2 Punkte.

Hohe PA-Basis (300 AP)

Erhöht die PA-Basis um 1, nur einmal wählbar.

Killerinstinkt (Fernkampf) (750 AP)

Erhöht kritische Trefferchance im FK um 1 (d.h. glücklicher FK-Angriff im Normalfall bei 1-2 auf dem W20). Gezielte Schüsse/Würfe aller Art erleichtert um 2.

Killerinstinkt (Nahkampf) (900 AP)

Erhöht die kritische Trefferchance um 1 (ergo glückliche AT im Normalfall bei 1-2 auf dem W20). Darf bei kritischen Treffern beliebige Schadenswürfel neu würfeln. Das neue Ergebnis zählt.

Linkshänder entfällt

Natürlicher RS (250 AP pro Punkt RS)

Schnelle Heilung I – III (150/300/450 AP)

Unnachgiebig (600 AP)

Glückliche PA auch auf der gewürfelten 2. Darf bei gl. PA nachträglich eine Meisterparade ansagen in Höhe von (netto-PA minus Bestätigungswurf).

Zäh (900 AP)

Darf pro Tag in der Spielwelt bis zu KO beliebige erlittene Punkte TP in TP(Betäubung) umwandeln.

Hinweis: TP(Betäubung) werden abgerundet halbiert.

Zäher Hund (500 AP)

Kein pLeP-Verlust bei LE unter 0, ebenso keine pAsP erforderlich bei magischer Rettung, höhere Sterbeschwelle (KO x 1,5 LeP im negativen Bereich) sowie alle Proben zur Rettung aus dem LE-Bereich <0 nur halb so schwer wie normal.

Interaktion

Empathie (500 AP)

Gabe. Erleichtert Proben auf Interaktions-Talente um bis zu GaW/2 nach ME. Aktive Anwendung der Gabe kostet 1 Punkt Erschöpfung, Auswirkungen lehnen sich an GaP*/2 = ZfP* des Zaubers Sensibar an.

Gutes Aussehen/Sehr gutes Aussehen/Herausragend gutes Aussehen (300/600/900 AP)

Erleichtert Interaktionsproben um 2/4/6 auf Verhandeln, Lügen und Charme (kumulativ mit Wohlklang und betörender Duft).

Wohlklang I/II/III (300/600/900 AP)

Erleichtert Interaktionsproben um 2/4/6 auf Verhandeln, Lügen und Charme (kumulativ mit Gutem Aussehen und betörendem Duft).

Betörender Duft I/II/III (300/600/900 AP)

Erleichtert Interaktionsproben um 2/4/6 auf Verhandeln, Lügen und Charme (kumulativ mit Gutem Aussehen und Wohlklang).

Treffen die Vorteile den Geschmack der Gegenübers besonders wenig, entfallen die Erleichterungen nach Maßgabe des SL, treffen die Vorteile bei dem Gegenüber auf besonderes Interesse wirkt der Vorteil zusätzlich als Erschwernis auf die Interaktions-Proben des Gegenübers.

Magisch

Affinität zu (...) (750 AP für Elementare/Dämonen, 500 AP für Chimären/Golems, 250 AP für Geister/Untote)

Erleichtert Beschwörungs- und Kontrollproben im Umgang mit der jeweiligen Wesenheit um 3.

Akademische Ausbildung (Magier) entfällt

Begabung Merkmal entfällt

Eisenaffine Aura (150 AP)

Behinderung durch Metallrüstungen zählt nur zur Hälfte auf Zauberproben.

Vorteil Zauberer 500 AP

(750 AP für den durchschnittlichen Astralkörper – 250 AP für magische Sichtbarkeit), modifiziert um einen der folgenden Aufsätze:

- **Viertelzauberer**: Keine Zukauf von AsP möglich, keine erhöhte Regeneration zukaufbar, kein Zugriff auf magische SF oder Repräsentationen, können als einzige den



Vorteil Schutzgeist erwerben, Ausnahmefälle in SL-Absprache; -250 AP Kosten

- **Halbzauberer:** Erwerben üblicherweise eine Repräsentation (Ausnahme Zaubertänzer & Schamanen), erwerben üblicherweise mind. +6 AE und +1 MR zusätzlich zu ihrem sonstigen Astralkörper; im Regelfall übersteigt die AE von Halbzauberern im aventurischen Hintergrund selten 50 AsP, ihre Regeneration selten +5 AsP pro Phase, ihr MR-Zukauf selten 5 Punkte.
- **Vollzauberer:** Erwerben immer eine Repräsentation, erwerben immer mind. +12 AE und +2 MR, erhalten 7 Hauszauber; im Regelfall übersteigt die AE von Vollzauberern im aventurischen Hintergrund selten 75 AsP, ihre Regeneration selten +10 AsP pro Phase und ihr MR-Zukauf selten 7 Punkte.

Hinweis:

Der Charakter ist durch diverse Hellsicht (v.a. Odem, Dschinne, Dämonen) besonders leicht zu entdecken und verfolgen.

Anmerkung Hauszauber: Gewähren +1 Spontane Modifikation, keine Zauberverbilligung.

Machtvoller Vertrauter (100 AP)

Machtvolles Vertrautentier in Absprache mit SL.

Magiegespür (500 AP)

GaP*/2 sind wie die ZfP* des Analys zu betrachten.

Meisterhandwerk (50 AP je Spalte der SKT)

Der Charakter kann auf das jeweils festgelegte Talent für je 1 AsP einen verwürfelten Punkt kompensieren (ähnlich Gewitzt). Der Einsatz kostet keinerlei Aktionen.

Nicht für Kampftalente wählbar.

Schutzgeist (900 AP)

Der Schutzgeist erlaubt es für den Einsatz von 10 AsP einen Patzer bei einer profanen Tätigkeit oder im Kampf in eine normal misslungene Probe umzuwandeln. Zudem kann eine normal misslungene Probe um 1 Punkt je 2 AsP erleichtert werden und so doch noch knapp gelingen. Der Schutzgeist verbraucht mind. 10 AsP. Ungenutzte AsP verursachen Umgebungseffekte (Mindergeister etc.).

Beispiel: Der Charakter versucht einem tödlichen Angriff auszuweichen, sein Ausweichenwert beträgt 17, er würfelt die 20 und bestätigt mit der 19. Er kann also für 10 AsP den Patzer abwenden und danach für weitere 6 AsP den Wurf auf die 17 verbessern, so dass er erfolgreich ausweicht.

Übernatürliche Begabung (Spalte x 50 AP)

Ein beliebiger Zauber oder eine Zaubervariante wird nach Absprache mit dem Meister gewählt, nur Viertelzauberer.

Für diesen Zauber gelten folgende Regeln:

- keine Formel und Geste (d.h. Der Zaubervorgang ist nur von Experten als solcher zu erkennen)
- SpoMod Variante ist nicht möglich
- Benutzt die Regeln zum Meisterhandwerk
- **Selbstzauber:** Kann diverse Zauber nur auf sich selbst anwenden, siehe Scharlatanische Repräsentation

Eine der u.g. Auslösevarianten wird gewählt:

- *Bewusstes Zaubern:* Der Charakter löst den Zauber bewusst aus, keine weiteren Besonderheiten.
- *Intuitives Zaubern:* Der Charakter löst den Zauber unbewusst aus, es gelten die Regeln zu Intuitiver Magie, siehe elfische Repräsentation.

Verhüllte Aura (250 AP)

Zauberhaar (250 AP)

Karmal

Alle Weihe-Vorteile beinhalten keine KE und keine MR-Modifikationen. Diese werden gesondert erworben. MR mit 100 AP je Punkt und KE mit 50 AP je KaP.

Geweiht (1000 AP)

Um überhaupt KE aufnehmen und Liturgien wirken zu können muss eine Person diesen Vorteil erwerben.

Sacerdos (DDZ, 750 AP)

Entspricht dem Vorteil geweiht in den dunklen Zeiten und erlaubt das Erlernen von Anrufungen u.a. karmalen Effekten.

Nachteile

Alle hier nicht aufgeführten Nachteile entsprechen denen im WdH. Jeder GP wird mit 50 AP umgerechnet.

Arkanophobie (-100 AP pro Punkt)

Arroganz (-75 AP pro Punkt)

Astraler Block (-150 AP je Punkt verringerte Regeneration)

Astrale Regeneration -1 AsP pro Ruhephase.

Behäbig (-350 AP)

Umkehrung des Vorteils Flink

Einbeinig (-1000 AP)

Start-GE -5, diverse Proben nach ME bis zu 10 Punkte erschwert (z.B. Athletik, Klettern, Betören etc.)

Elfische Weltsicht gestrichen

Gesucht I/II/III (-150/-1000/-2500 AP)

Krankheitsanfällig (-150 AP)



Körpergebundene Kraft (-200 AP)

Lahm (-500 AP)

halbe Auswirkungen von Einbeinig.

Niedrige Eigenschaft (-50 AP pro Punkt)

Die Eigenschaft hat ein um 1 verringertes Steigerungsmaximum und kann zu Spielbeginn nur auf 1 Punkt unter Maximalwert gehoben werden. Der Nachteil wird verwendet um die niedrigeren KL-Werte von Elfen, niedrigere GE-Werte von Zwergen usw. darzustellen.

Schlechte Regeneration (-150 AP)

LE-Regeneration um 1 je Ruhephase verringert

Tollpatsch (-2000 AP)

Unfähigkeit Talentgruppe entfällt

Basiswerte und Rasse

Hier nun die beispielhafte Umrechnung der Rassen nach den Hausregeln. Diese Berechnung kann man für jede bestehende Rasse übernehmen. Im Generierungsbogen wird die Berechnung automatisch vorgenommen, man muss nur die Vorgaben aus dem WdH kopieren.

Mittelländer: 100 AP

+10 LeP, -4 MR

Tulamiden: 100 AP

+10 LeP, -4 MR

Thorwaler: 200 AP

+11 LeP, -5 MR,

herausragende Eigenschaften:

+1 MU, +1 KO, +1 KK

Die Nivesen: 50 AP

+9 LeP, -5 MR,

herausragende Eigenschaften:

+1 IN, +1 KO

Die Norbarden: 200 AP

+11 LeP, -4 MR,

herausragende Eigenschaft:

+1 CH

Die Trollzacker: -250 AP

+11 LeP, -5 MR,

herausragende/niedrige Eigenschaften:

+2 MU, -1 KL, +1 KO, +1 KK

Nachteile:

Platzangst 6

– Variante Rochshaz: -650 AP

+12 LeP, -5 MR,

herausragende/niedrige Eigenschaften:

+2 MU, -1 KL, -1 GE, -1 FF, +2 KO, +2 KK

Nachteil:

Jähzorn 6, Platzangst 6

Waldmensch: -100 AP

+8 LeP, -6 MR,

herausragende/niedrige Eigenschaften:

+1 CH, +1 GE, +1 KO, -1 KK

– Variante Tocamuyac: -350 AP

+8 LeP, -6 MR,

herausragende/niedrige Eigenschaften:

+1 CH, +1 GE, +1 KO, -1 KK

Nachteil:

Kleinwüchsig

Die Utulus: 200 AP

+11 LeP, -6 MR,

herausragende Eigenschaften:

+1 GE, +1 KO

Vorteil:

Hitzeresistenz

Der Auelf: 2000 AP

+6 LeP, +12 AsP, -2 MR,

herausragende/niedrige Eigenschaften:

-1 KL, +1 IN, +2 GE, -1 KK

Vorteile:

Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutes Aussehen, Resistenz Krankheiten, Vollzauberer, Zweistimmiger Gesang

Nachteile:

Randgruppe, Sensibler Geruchssinn 6

Der Ambosszwerger: 550 AP

+12 LeP, -4 MR

Herausragende/niedrige Eigenschaften:

+1 FF, -1 GE, +2 KO, + 2 KK *Vorteile:*

Dämmerungssicht, Immunität Tulmadron, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern

Nachteile:

Goldgier 5, Zwergenwuchs

Talentregeln

Talente - Einführung

Wichtigste Änderungen zu DSA 4

- Geänderte Kosten (vereinfachte SKT + Lernspaltenverschiebung)
 - Einige Talente wurden:
 - zusammengelegt:
Raufen + Ringen → Waffenlos,
Schleichen + Sich verstecken → Schleichen/Verstecken,
Heilkunde-Talente → Heilkunst
 - aufgeteilt:
Selbstbeherrschung → Selbstbeherrschung + Willenskraft
 - überarbeitet:
Gesellschaftstalente werden aufgeteilt in Interaktionstalente und die Talentgruppe Stadt, zudem überarbeitet
- neu hinzugefügt (siehe Listen)

Designers Notes

Was wollten wir mit den Änderungen erreichen?

Einige wichtige Talente im alten System sind unklar, übertrieben gut/schlecht, gehen unnötig ins Detail, sind anderweitig dysfunktional oder eine Mischung daraus. Auch sind manche schwer voneinander abzugrenzen wie Zimmermann und Holzbearbeitung. Sinnesschärfe als Gesamttalent ist so stark dass man es unter Spalte G führen muss, Überreden wäre in seiner Relevanz ein Talent der Spalte G bis H (und wird daher aufgeteilt).

Generell haben wir bei den Änderungen nicht nur im Blick gehabt einzelne Probleme zu lösen, sondern generell das System etwas auszumisten und offener zu gestalten, so dass neben Talenten die quasi immer vorkommen noch häufige und seltene Talente Platz für Anpassungen und Individuelle Ausgestaltung Platz finden.

Gerade die alten Talentgruppen Wildnis und Gesellschaft haben wir stark abgeändert. Wildnisleben und Überreden ermöglichten mit je einem Talent fast ein gesamtes Themengebiet abzuhandeln, zusätzlich zu den schon genannten Problemen.

Stattdessen haben wir hier jeweils mehrere sinnvolle Untertalente entwickelt, die nicht nur gleichmäßig nützlich/teuer sind sondern auch eine stärkere Aussage über den Charakter treffen und besser mit der Vorstellungswelt verzahnt sowie solide von anderen Talenten abgegrenzt sind.

Die tiefere Auseinandersetzung zum Thema Überreden brachte uns zum Schluss, dass Interaktion als eigene Themengruppe stehen sollte. Interaktion kann zwischen beliebigen Wesen herrschen, weit außerhalb von Städten, zwischen Dämon und Artefaktseele, Drachen und Waldschrat, Elf und Fee. Die neuen Talente ermöglichen viel klarere Auseinandersetzungen und deutlich unterschiedliche Stile und Spielgefühle, dazu wirken sie intuitiver und plausibler.

Davon abgegrenzt steht nun das Gebiet Stadt dem Gebiet Natur gegenüber. Stadt- und Wildnischaraktere sowie -abenteuer werden nun deutlich griffiger und zugänglicher unterstützt.

Spielrelevant aber fast noch gar nicht als Talent abgedeckt ist die Fähigkeit von Helden zur Planung (bislang nur Kriegskunst).

Insgesamt glauben wir mit diesen Änderungen das Spiel v.a. von profanen Charakteren deutlich bereichern zu können.

Talente - Kategorien

Talente werden in drei Kategorien unterteilt.

Basistalente besitzt jeder Charakter, diese Talente sind in fast egal welchem Setting, welcher Zeitlinie, Kultur und Art von Abenteuer relevant. Die Kosten der Basistalente sind daher im Verhältnis zu anderen Talenten höher (Steigerungsspalte C-E).

Reguläre Talente werden gesondert aktiviert und werden je nach Abenteuer mehr oder weniger häufig genutzt. Ihre Kosten sind im Verhältnis zu den Basistalenten geringer (idR Steigerungsspalte B & C). Die Liste der regulären Talente ist nicht abgeschlossen, bei Bedarf kann man weitere Talente nach Absprache hinzufügen.

Individuelle Talente werden ebenfalls gesondert aktiviert, sie kommen eher selten spielrelevant zum Tragen und dienen der individuellen Ausgestaltung des jeweiligen Charakters. Sie sind im Verhältnis zu den Basistalenten günstiger (idR Steigerungsspalte A & B). Die Liste der Individuellen Talente ist völlig offen, die genannten Beispiele dienen lediglich als Hilfe für die Vorstellung. Nach Geschmack und Absprache können und sollen hier zum jeweiligen Charakter passende Talente kreiert werden.



Talente - Liste

Basistalente

Diese Talente sind in fast egal welchem Setting, Zeitlinie, Kultur und Art von Abenteuer relevant.

Liste der Basistalente

Mit * markierte Talente werden unter der Liste zur Klarstellung näher beschrieben

Körperliche Talente

Athletik*	D	MU/GE/KO
Körperbeherrschung	D	IN/GE/KK
Schleichen/Verstecken	E	MU/IN/GE
Selbstbeherrschung	E	MU/KO/KK
Sinnesschärfe	G	KL/IN/IN
Reiten	C	IN/GE/KK

Interaktionstalente

Menschenkenntnis	E	MU/MU/KL
Willenskraft*	E	KL/IN/IN
Argumentation	C	KL/KL/IN
Charme	C	IN/CH/CH
Drohen/Einschüchtern	C	MU/IN/CH
Lügen/Täuschen	C	KL/IN/CH
Provozieren/Beleidigen	C	MU/IN/CH
Verhandeln	C	KL/IN/CH

Wissenstalente

Götter/Kulte/Karma*	E	KL/KL/IN
Magiekunde	E	KL/KL/IN
Sagen/Legenden	C	KL/KL/IN
Orientierung	D	KL/IN/IN

Fertigkeitstalente

Heilkunst*	E	IN/CH/FF
------------	---	----------

Basistalente

Athletik:

Stellt generelle Sportlichkeit dar, umfasst dabei auch Talente wie Klettern und Schwimmen.

Willenskraft*:

Maß für die geistige, seelische, soziale Selbstbeherrschung bzw. der Fähigkeit solchen Einflüssen zu Widerstehen, ein rein defensives/passives Talent. Dient auch zur Abwehr von Heiligem Befehl, namenlosen Versuchungen etc.

Götter/Kulte/Karma*:

Äquivalent zu Magiekunde. Bildet u.a. wirkungsbezogenes Wissen über Liturgien, Mirakel, karmalen Fähigkeiten von Geweihten und sonstige Nutzung von Karmaenergie ab, aber auch theoretisches Wissen um Kulte und Glaubensfragen.

Heilkunst*:

Fasst sämtliche Heilkundetalente zusammen.

Interaktionstalente

Argumentation

Nutzt wohlüberlegte (Sach)-Argumente und zwingende Logik im Gespräch um eine schlüssige Argumentation zu Erzeugen.

Charme

Erweckt Sympathien und positive Gefühl im Gegenüber, entschärft Spannungen.

Drohen/Einschüchtern

Erweckt Furcht im Gegenüber.

Lügen/Täuschen

Verbreitet absichtlich eine Unwahrheit, meist mittels Falschaussagen

Provozieren/Beleidigen

Dient dazu Wut im Gegenüber auszulösen oder ihn anderweitig zu unüberlegtem Verhalten zu bewegen.

Verhandeln

Strebt einen Interessensausgleich an mit möglichst positiver eigener Stellung.

Weitere Talente

Hier finden sich reguläre und individuelle Talente in Themengruppen zusammengefasst.

In Klammern hinter der Talentgruppe steht die übliche Steigerungsspalte. Sie gilt für alle Talente bei denen nicht anderes angegeben ist (d.h. als Richtwert für individuelle Talente, ansonsten siehe Generierungsbogen). Mit * markierte Talente werden unter der jeweiligen Liste zur Klarstellung näher beschrieben.

Waffentalente

Nach WdS, außer Hieb Waffen nach Spalte E und Waffenlos Spalte D

Relevante Sonderfertigkeiten: siehe Kampfregele

Ableiten: Wie WdS

Körperliche Talente (Spalte B)

Individuell: Fliegen, Gaukeleien, Singen, Stimmen imitieren

Städtische Talente (Spalte C)

Regulär: Stadtleben, Unterstützung besorgen, Nachforschen/Umhören*, Gassenwissen, Etikette

Individuell: Gerüchte streuen, Bestechen/Schmierer, Beschatten

Relevante SF: Milieukunde, Kulturkunde, Ortskenntnis (siehe SF)

Nachforschen/Umhören*:

Ähnlich Fährtensuchen; dient der Informationsbeschaffung.



Städtisches Leben*:

Ähnlich dem Wildnisleben. Bildet die Fähigkeit ab, sich in städtischen Milieus zu bewegen und "natürlichen Gefahren" aus dem Weg zu gehen. Z.B.: Über- teuerte Preise, Diebe, Betrüger, Ruf- mord, Gesichtsverlust, Peinlichkeiten, Skandale.

Naturtalente (Spalte C)

Regulär: Fährtsuchen, Jagen/Verfolgen*, Pflanzenkunde*, Tierkunde, Wildnisleben*

Individuell: Fischen/Angeln

Relevante SF: Geländekunde (150/300 AP, -5 Erleichterung in passendem Gelände)

Wildnisleben:

Bildet die Fähigkeit ab, sich in der Wild- nis zu bewegen und natürlichen Gefah- ren aus dem Weg zu gehen oder sie abzuwehren, z.B. Schutz vor Hunger, Durst, Witterung, gefährliches Terrain, Angriffe von Wildtieren etc.

Jagen/Verfolgen:

Beinhaltet die Fähigkeit, Verfolger ab- zuschütteln bw. verfolgte Tiere/Gegner nicht zu verlieren und evtl. aufzuholen.

Pflanzenkunde:

Beinhaltet Kräutersuche und die Halt- barmachung von Kräutern.

Wissenstalente (Spalte B)

Regulär: Geographie, Geschichtswissen, Giftkunde, Kriegskunst, Rechnen, Rechts- kunde, Staatskunst/Verwaltung, Sternkun- de

Individuell: Anatomie, Kryptographie, Phi- losophie, Sprachenkunde, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Ikanariaschmetterlingskunde

Fertigkeiten (Spalte C)

Regulär: Anführen*, (Ent-)Fesseln, (Fein-)Mechanik*, Gaunereien*, Orientierung

Individuell: Kartenspiele

Anführen:

Erlaubt dem Charakter sinnvolle An- weisungen zu geben und Personen an- zuleiten, egal ob Fuhrknecht oder Sol- dat.

(Fein-)Mechanik:

Beinhaltet Schlösser Knacken, das Ent- schärfen von Fallen etc.

Gaunereien:

Beinhaltet alle Formen von Taschen- diebstahl, Taschenspielertricks und Falschspiel, dazu Hehlerei, Schmuggel, etc.

Optional: Planungstalente (Spalte C bis E)

Regulär: Strategie, Taktik, Logistik, Organi- sation

Verwendung: Erlaubt die Abbildung des Er- folgs von Plänen der Spielercharaktere bzw. wie gut diese Pläne entwickeln und umset- zen können.

Auswirkung: Nach Wahl der Spieler wird eine der u.g. Optionen genutzt.

→ Erleichterungen auf Proben im Rah- men des Plans abhängig von TaP*

→ Dito, neuwürfeln von Pro- ben/Würfeln

→ Der Spielleiter gibt den Spielern Mög- lichkeiten zur Lösung von Problemsi- tuationen an die Hand, abhängig von TaP*

→ Vermeidet ungünstige Zufallsereig- nisse

→ Einbinden in vergleichende Sammel- proben

Sprachen & Schriften

Empfehlen wir als Sonderfertigkeiten abzuhan- deln. Eine Sprache/Schrift auf einem soliden Ni- veau (regulärer Muttersprachler) kostet 75 AP.

Handwerkstalente:

Die Handwerkstalente wurden teilweise zusam- mengelegt, je nach zu bearbeitendem Material. Handwerkstalente.

Basis-Talente sind Holzarbeiten (B), Lederarbei- ten (B), Metallarbeiten (C), Steinarbeiten (B), Stof- farbeiten (B).

Das Talent Alchemie (G) ist kein Basistalent und ist aufgrund seiner vielfältigen Nutzbarkeit auch deutlich teurer als die anderen Talente. Dazu wird ein separater Baustein beigefügt. Weitere Ta- lente wie Kochen o.ä. können hier als Spezialta- lente erworben und nach Spalte B gesteigert wer- den.

Talent-Sonderfertigkeiten

Natur, Stadt, Interaktion

Kulturkunde/Regionalkunde (150/300 AP)

Jeder Charakter startet mit einer Kulturkunde und einer Regionalkunde, diese kostet jeweils 0 AP.

Jede weitere kostet 150/300 AP.

Optional: Regionalkunde kostet 150 AP und be- zieht sich nicht auf eine gesamte Klimazone, son- dern auf eine Region entsprechend der Kultur- kunde.

Proben auf Interaktions- und Stadttalente bezie- hen sich auf Kulturkunde, Wildnistalente auf die



Regionalkunde.

Proben sind erschwert je nachdem wie passend die vorhandene Kunde ist:

+0	passend	(Mittelreich - Mittelreich)
+5	ähnlich	(Mittelreich - Almada)
+10	grob	(Mittelreich - Tulamidenlande)
+15	entfernt	(Mittelreich - Waldinseln)
16+	exotisch	(Zwerg - Echsen)

Regionen: Ewiges Eis, Hoher Norden, Kaltgemäßigt, Warmgemäßigt, Subtropen, Tropen

Kulturen: Nordlande, Thorwal, Bornland, Svelltal, Orkland, Goblins, Ambosszwerge, Erzzwerge, Brillanzzwerge, Hügelzwerge, nördliches Mittelreich (Weiden, Greifenfurt, Donnerbach), zentrales Mittelreich (Garetien, Darpatien, Kosch), westliches Mittelreich (Nordmarken, Albernia, Windhag), Tobrien, Almada, Horasreich, Arani, Kalifat, Tulamidenlande, Achaz, Meridiana, Maraskan, Waldinseln.

Millieukunde/Geländekunde (150/300 AP)

Jeder Charakter startet mit einer Millieukunde, diese kostet 0 AP.

Millieukunde erleichtert alle Proben auf Interaktion und Stadttalente im entsprechenden sozialen Millieu, Geländekunde im entsprechenden Gelände um -5 Punkte.

Der Charakter verfügt dazu noch über profunde Kenntnisse. Eine passende Kunde kann als Ersatz für Kulturkunde und Regionalkunde verwendet werden (Garethischer Gauner unter Al'Anfaner Kriminellen).

Gelände: Wald, Dschungel, Sumpf, Gebirge, Schnee/Eis, etc.

Millieu: Nach Wahl, z.B. Händler, Gauner, Soldaten, Landadelige

Ortskenntnis (150 AP)

Erleichtert Proben auf Orientieren und Natur bzw. Stadttalente um je -5 Punkte.

Die Kenntnis über ein begrenztes Gebiet (Kleinstadt [bis etwa 10.000 Einwohner], Viertel einer Großstadt [pro etwa 10.000 Einwohner], 100 Reichtmeilen Wildnis, 100 Meilen entlang eines Flusses bzw. einer Straße mit näherer Umgebung von ca. 1 Meile) erlaubt die o.g. Probenerleichterung sofern die Kenntnis der örtlichen Gegebenheiten für die Probe relevant ist.

Talentspezialisierungen

Sie können explizit nur für Talente erworben werden, also nicht für Gaben, Ritualkenntnis und Zauber.

Beispiele:

Athletik: Sprinten, Dauerlauf, Sprünge, Schwimmen, Klettern

(Fein)mechanik: Schlösser knacken, Fallen, Mechanikus

Metallarbeiten: Waffenschmied, Rüstungsschmied, Gießler, Goldschmied, Spengler

Magiekunde: Magiepraxis, Sphärologie, Dämonen, Elementare, Geister, Artefakte, Magietheorie

Spezialisierung ("Spezi I")

Wie in WdH, +2 TaW im Spezialgebiet, dazu profunde Kenntnisse und Spezialwissen.

Benötigt TaW 5, im Rahmen des Plausiblen können prinzipiell beliebig viele erworben werden. Kostet 20 AP mal Steigerungsfaktor des Talents.

Vertiefte Talentspezialisierung ("Spezi II")

Benötigt eine vorhandene Spezialisierung, nicht möglich für Kampftalente.

Vor allem für Fertigkeitstalente gedacht. Erleichtert passende Proben um -5 Punkte.

Kostet 20 AP mal Steigerungsfaktor des Talents.

Handwerk [Gebiet] I bis V

Der Charakter verfügt über das Wissen (v.a. Berufsgeheimnisse etc.) Waren bzw. Dienstleistungen im gewählten Bereich mit einer Qualität von bis zu Q 2/3/4/5/6 herzustellen.

(Zur Erinnerung:

- Q2 normal, "Stangenware",
- Q3 verbessert,
- Q4 fürstlich,
- Q5 königlich,
- Q6 menschenmöglich,
- Q7 legendär/übermenschlich, z.B. Zwergenspan, Zyklopenwerk, hochhelfische Zauberschmiede)

Der Charakter darf ab Stufe IV strenge Berufsgeheimnisse erwerben, so sie ihm jemand beibringt (Beispiel Waffenschmied: Zwergenspan, TP+ Schmieden, Enduriumverarbeitung).

Voraussetzungen: Eine passende Eigenschaft (gewöhnlich: FF, KL, IN) auf 10/12/15/18/21, eine weitere auf -/10/12/15/18, vertiefte Spezialisierung, 75/150/225/300/375 AP.

Charakterprägende SF

Diese SF sollen grundlegende charakterliche Einstellungen und Prägungen darstellen.

Deshalb beziehen sie sich nur auf die "geistigen Eigenschaftswerte MU, KL, IN, CH.

Je nach Situation und Vorliebe kann das ausgespielt oder ausgewürfelt werden.

Sofern nicht anders angegeben erfordern die jeweiligen SF den jeweiligen Eigenschaftswert auf 10/12/15/18 und kosten 75/150/225/300 AP.

Die SF beziehen sich auf 3W20-Talentproben, Proben auf AT, PA, FK etc. gelten also nicht.



MU - Mut

Manipulationsresistenz (MPR) I bis IV

Erleichtert Proben auf Willenskraft um je 2 Punkte.

Lügen, Charme, Provozieren sind gegen den Charakter um je 2 Punkte, gezielte Zauber gegen die gMR um je 1 Punkt erschwert.

Charakterstark (CS) I bis IV

Erleichtert Talentproben in denen MU vorkommt um je 1 Punkt.

Erleichtert defensive MU-Proben (z.B. gegen Ausfall, Schreckgestalt) um je 1 Punkt.

Unbezwingbarer Wille

Die Stufe der SF Charakterstark und Manipulationsresistenz steigt um je 1 an, auch über das Maximum hinaus.

Pro Spielabend kann die SF pro 3 Punkte MU über 15 einmal eingesetzt werden, jede Anwendung kostet 1W3 Punkte Erschöpfung.

Wird sie aktiviert so werden für eine Szene gezielte Zauber gegen die gMR um zusätzliche 5 Punkte erschwert, defensive MU-Proben um zusätzliche 5 Punkte erleichtert.

Anforderungen: MU 18, 600 AP, CS IV, MPR IV

KL - Klugheit

Scharfsinn I bis IV

Erleichtert Proben auf Menschenkenntnis und Argumentieren um je -2.

Bedacht I bis IV

Erleichtert Talentproben in denen KL vorkommt um je 1 Punkt.

Lügen, Charme, Provozieren sind gegen den Charakter um je 2 Punkte, gezielte Zauber gegen die gMR um je 1 Punkt erschwert.

Geistige Überlegenheit

Die Stufe der SF Scharfsinn und Bedacht steigt um je 1 an, auch über das Maximum hinaus.

Darf bis zu 5 mal auf 2 Punkte Erleichterung verzichten (u.a. aus Planungstalenten) um die gegnerische Probe um je 1 Punkte zu erschweren.

Anforderungen: KL 18, 600 AP, Bedacht IV, Scharfsinn IV

IN - Intuition

Gewitzt I bis IV

Allgemein: Pro Tag in der Spielwelt steht dem Charakter eine Menge von 2/4/6/8 Gewitzt-Punkten zur Verfügung. Diese darf er einsetzen um bei Talentproben Würfe auf IN zu verbessern ("den Würfel drehen", z.B. eine 17 zu einer 14). Gilt auch für Würfe auf INI.

Situationsgespür (SG) I bis IV

Darf pro Tag in der Spielwelt 1/2/3/4 mal einen Wurf auf IN bei einer Talentprobe neu würfeln,

das neue Ergebnis zählt.

Glückliche Proben können dadurch nicht erzeugt, Patzer nicht abgewendet werden. Dafür braucht es z.B. den Vorteil Glück.

Gilt auch für Würfe bei INI.

Untrüglicher Instinkt

Darf Gewitzt und SG auch für Eigenschaftsproben auf IN einsetzen.

Pro 3 Punkten IN über 15 darf der Charakter eine der folgenden Wirkungen einmal pro Spieltag anwenden:

- Regeneriert zwei Gewitzt-Punkte.
- Dito ein mal neuwürfeln gemäß SG.
- Verhindert ein mal Neuwürfeln bei einem Gegner (Nicht bei Vorteil Glück/Glückssegen), kostet zudem 1W3 Punkte Erschöpfung.
- INI-Basis darf für 1 SR um IN/5 erhöht werden, kostet zudem 1W3 Punkte Erschöpfung.

Anforderungen: IN 18, 600 AP, Gewitzt IV, SG IV

CH - Charisma

Eindrucksvolle Persönlichkeit (EP) I bis IV

Erleichtert alle Talentproben in denen CH vorkommt um 1/2/3/4 Punkte.

Darf bis zu 1/2/3/4 mal auf 2 Punkte Erleichterung verzichten um die gegnerische Probe um je 1 Punkte zu erschweren.

Sympathieträger (ST) I bis IV

Erleichtert Proben auf Charme um je 2 Punkte.

Rachsucht, Jähzorn, negative Vorurteile etc. zählen gegen den Charakter als um 1 Punkt verringert.

Das gewisse Etwas

Bei Erwerb dieser SF dürfen zwei der folgenden Punkte gewählt werden:

- Alle Proben, in denen CH vorkommt (auch Gaben, Zauber, Liturgiekunde etc.) werden durch Eindrucksvolle Persönlichkeit erleichtert.
- EP und ST gelten als eine Stufe höher, auch über das Maximum hinaus.
- In Talentproben darf ein passender Eigenschaftswert durch CH ersetzt werden.
- Wird nur auf CH geprobt oder kommt mehr als einmal CH in der Probe vor, darf mit EP verbessert verwendet werden: Darf bis zu 5 mal auf je 2 Punkte Erleichterung verzichten um die TaP* um je 1 zu erhöhen.
- Passende körperliche Vor- und Nachteile z.B. Gutes Aussehen (Meisterentscheid) erhöhen das CH für bestimmte LkW, ZfW, TaW und CH Proben.



-
- Darf auf Erleichterungen aus Gutes Aussehen (und anderen passenden körperlichen Vorteilen) bis zu 5 mal auf 2 Punkte Erleichterung verzichten um die gegnerische Probe um je 1 Punkte zu erschweren.

- Willenskraft-Proben gegen den Charakter sind um 5 Punkte erschwert.
- Ignoriert bis zu 10 Punkte Erschwernis aus den SF Manipulationsresistent und Bedacht.

Anforderungen: CH 18, EP IV, ST IV 600 AP.

Kampfregeeln

Übersicht

Nahkampf - Light

Hier findest du auf einer halben Seite alles was du brauchst um unkompliziert einen Nahkampfcharakter zu spielen.

- **Generierung**
Du generierst den Charakter normal wie einen profanen Charakter auch. Dazu wählst du bei den Sonderfertigkeiten einen Kampfstil und ca. 3-5 Manöver.
- **Steigerung der LE**
Du kannst für je 50 AP einen Punkt LE kaufen, auch nach der Generierung. Im aventurischen Hintergrund ist es üblich, dass dieser Werte nicht schlagartig erhöht wird sondern langsam ansteigt und die wenigsten Kämpfer in ihrem Leben mehr als 7 LE zukaufen. Maximal können LE in Höhe der halben Konstitution erworben werden.
- **Sonderfertigkeiten**
Es werden nur die Kampfstile und die Light- Manöver verwendet. Du findest sie im entsprechenden Kapitel in diesem Dokument.
- **Waffen**
Eine angepasste Waffenliste findest du im Anhang.
- **Schlagworte**
Kursiv geschriebene Worte sind Schlagworte. Du findest die Liste der Schlagwortregelungen im Dokument.
- **Regeln**
Du benutzt die Kampfregeeln aus diesem Dokument oder die Basis-Kampfregeeln mit folgenden Änderungen:
 - Verwendete Regeln: Wunden, Wundschmerz, Kampfpositionen, TP/KK.
 - Gestrichen: Ausdauer, Behinderung und Bruchfaktor entfallen.
 - Neu: TP/GE, Medianprobe und Rüstungsbrechend sind neu. Du kannst sie ausprobieren und damit spielen wenn du magst.
 - Optional: Passierschläge, Distanzklassen, etc. sind optional, du kannst sie ausprobieren und benutzen wenn du magst.

Nahkampf - Medium

Wie Light, mit folgenden Erweiterungen: Es werden alle Kampfregeeln genutzt, dazu die Medium Manöver und die allgemeinen Sonderfertigkeiten.

Wo Interesse besteht kannst du das Regelpaket noch um spezielle und ungewöhnliche Sonderfertigkeiten erweitern und die Zusatzmodule zu Reiterkampf, Fernkampf, Waffenloser Kampf, Qualität etc. einbauen.

Kampf - Intensiv

Es wird mit allen Regeln und SF gespielt.



Allgemeines

Basiswerte

INI-Basis:	(MU+MU+IN+GE)/5	+/- Mods
AT-Basis:	(MU+GE+KK)/5	+/- Mods
PA-Basis:	(IN+GE+KK)/5	+/- Mods
FK-Basis:	(IN+FF+KK)/5	+/- Mods
LE-Basis:	(KO+KO+KK)/2	+/- Mods
WS:	(KO)/2	+/- Mods
GS:	8	+/- Mods

Grundsätzliches

Jeder Kämpfer hat eine Aktion und eine Reaktion je Kampfrunde sowie zwei Freie Aktionen.

Eine Kampfrunde dauert drei Sekunden.

Vor Einrechnung von Erleichterungen dürfen freiwillige Manöveransagen weder höher sein als der Waffen-TaW, noch als der Wert, auf den gewürfelt wird.

Paraden und Ausweichen sind nur fällig, wenn ein Angriff erfolgreich war (d.h. weder wird darauf gewürfelt noch wird sie verbraucht).

Beispiel: Alrik wird von einem Umreißen getroffen, die GE-Probe ist um +3 erschwert. Er würfelt 3W20 und erzielt 2, 7 und 19. Somit zählt die 7, mit einer GE von 10 oder höher hat er die Probe geschafft.

Median-Probe

Proben auf Eigenschaftswerte (z.B. GE-Proben um bei einem Umreißen nicht zu stürzen) werden grundsätzlich als Median-Proben abgehandelt.

D.h. es werden 3W20 geworfen, der höchste und der niedrigste Wurf entfernt und der mittlere Wurf als Ergebnis verwendet.

Sonderfertigkeiten und Voraussetzungen

Um erlernte Sonderfertigkeiten nutzen zu können, müssen die Voraussetzungen erfüllt sein. Sind sie das nicht, fallen sie aus.

Beispiel 1: Alrik verfügt über Ausweichen III und eine GE von 16. Das Gift der Boronsotter senkt diesen Wert auf 11. Er kann im weiteren Kampferlauf also nur noch Ausweichen I nutzen.

Beispiel 2: Belrik, ein wackerer Schildkämpfer mit starker Rüstung wird mit einem Corpofesso verzaubert. Seine GE und KK sinken dadurch auf 9. Da Wuchtschlag, Finte und Meisterparade entfallen und andere Manöver diese benötigen kann er fast kein Manöver mehr ausführen. Dazu fallen alle Schildkampf-SF und viele weitere SF aus.

Aktionen, Reaktionen, Freie Aktionen

Eingeschränkte Aktion/Reaktion

Wie eine reguläre Aktion/Reaktion, aber mit folgenden Einschränkungen:

- kann nur für Manöver eingesetzt werden, die eine Aktion/Reaktion benötigen.
- kann keine freiwillige Manöveransage größer als +4 benutzen.
- kann Klingenturm/-wand nicht nutzen.
- zweckgebunden, d.h. kann nicht umgewandelt oder für andere Waffe genutzt werden.

Auswahlmöglichkeiten der Aktion

- AT (normal, BK, Manöver)
- Aktion Position: Siehe unten
- Aktion Überblick verschaffen: Schaut sich um, maximiert INI
- Aktion Bewegen: Für je 1 Punkt GS darf man sich je 1 Schritt bewegen oder eine Achteldrehung (=45° Drehung) ausführen.

Eine Handlung, die 2 oder mehr Aktionen kostet, muss auch mit 2 oder entsprechend vielen Aktionen bezahlt werden, d.h. auch das Umwandeln muss rechtzeitig angesagt und durchgeführt werden.

Aktion Position

Bei Ausführung der Aktion Position kann eine oder mehrere der folgenden Optionen genutzt werden:

- Kampfposition um 1 Kategorie erhöhen: liegend → kniend → stehend
- ODER stattdessen eine GE-Probe ablegen um bei Gelingen um 2 Kategorien zu erhöhen, bei Misslingen keine.
- erlaubt Festlegungen zu ändern: Erneute Auswahl der DK-Ansage bei Waffen mit mehreren DK (s.u.), verwendeter Waffen-TaW der Waffe (falls sie unter verschiedenen TaW zu führen ist), Volles Risiko, Volle Sicherheit. Es können mehrere Ansagen gleichzeitig geändert werden.

Auswahlmöglichkeiten Freie Aktion

- Passierschlag (s.u.)
- Freie Aktion Ausweichen (s.u.)
- 1 Schritt bewegen/1 Achteldrehung
- Waffe/Gegenstand ziehen mit SF Schnellziehen
- Waffe/Gegenstand fallen lassen
- Sich zu Boden fallen lassen
- Kurz Sprechen (ca. 3 kurze Worte)
- Diverse SF nutzen
- Sonstige schnelle Handlungen nach ME



Auswahlmöglichkeiten der Reaktion

- PA-Reaktion (normal, PW, SK, mit Manöver)
- Reaktion Ausweichen (s.u.)

Passierschlag (= PS)

Ein PS ist möglich, wenn:

- Gegner sich durch den eigenen Kontrollbereich bewegt und dabei nicht auf den Kämpfer achtet.
- Gegner ein Manöver mit mind. zwei Aktionen Dauer misslingt.
- ein Gegner *stürzt*.
- ein Gegner *patzt*.
- Sonderfertigkeiten den PS ermöglichen.

Wenn mehrere Punkte gleichzeitig zutreffen ist dennoch nur ein PS möglich, die AT kann jedoch nach ME erleichtert werden.

Ein PS kostet eine Freie Aktion und ist eine AT modifiziert um 0 +/- INI-WMod. Falls der Gegner über Initiative I/II/III/IV/Gefahreninstinkt verfügt, ist er um weitere +4/+4/+4/+4/(+GaW/2) erschwert.

PS sind unparierbar (gilt auch für AW) Waffen mit INI-Mod kleiner 0 können den PS nur nach ME, die zugehörigen SF gar nicht nutzen.

Reaktion Ausweichen

Würfelt auf PA-Basis +/- Mods

Erschwert um 2 je überzähligem Gegner, keine Erschwernis durch die DK.

- Entgeht einem Nahkampfangriff vollständig, kombinierbar mit MP.
- ODER ist um weitere +8/+12 erschwert und entgeht einem Wurf-/Schussfernkampfangriff. Dito "ballistische" Zauber, Erschwernis weicht ggf. je nach Zauber oder Variante ab.
- ODER ist um weitere +4 erschwert und ignoriert einen kleineren Bereichsangriff. Je nach Situation kann nach ME die Erschwernis erhöht sein, dazu kann der Bereichsangriff ggf. nur halbiert werden.

Freie Aktion Ausweichen

Probe und Auswahlmöglichkeiten wie Reaktion Ausweichen. Erschwert um weitere 4 Punkte, kostet aber nur eine Freie Aktion und 1W6 Punkte INI. Nicht kombinierbar mit Meisterparade.

Der Kämpfer kann nach der Durchführung nur noch Freie Aktionen oder Aktion Position verwenden.

Anmerkung: Im Gegensatz zu WdS ändert der Charakter seine Position nicht zu liegend o.ä.

Reaktion Schildparade

Schildparade = PA-Basis + WMod Schild (+1 je 5 Punkte Waffen-TaW über 10) +/- Mod

Der Waffenmodifikator des Schilds wird von Kettenwaffen negiert.

- Pariert einen Nahkampfangriff. Kombinierbar mit Meisterparade.
- ODER ist um weitere +4/+8 erschwert und parierte einen Wurf-/Schussfernkampfangriff. Dito einen "ballistische" Zauber wie z.B. Ingifaxius, Erschwernis variiert ggf. nach Zauber/Variante. V.a. Wurfspeere senken dabei AT/PA/INI des Schildes um je 2 bis sie entfernt worden sind.

Reaktion Parierwaffen-Parade

PW-Parade = Hauptwaffen-PA +WMod PW +/- Mod Nur mit DK H oder N Waffe als Hauptwaffe benutzbar. Kombinierbar mit Meisterparade, Binden, Klingengewand.

Der Waffenmod der PW wird von Kettenwaffen negiert.

Besondere Kampfsituationen

Dunkelheit/Blendung

Pro D/B-Stufe -1/-1 AT/PA, -2 FK

Blendung kann je nach Art INI-Verlust bedeuten, z.B. beim Zauber Blitz dich find.

Max. -10/-10 AT/PA, -20 FK durch D/B möglich.

Dunkelheitsstufen:

Dämmerung	2
Mondlicht	4
Sternenlicht	6
Unbeleuchtete Höhle/Keller	8
Absolute Dunkelheit	10

Kampf gegen Überzahl

Pro Kämpfer in Überzahl erhalten Überzählige INI +1 (max. +5), AT +1 (max. +2).

Der Kämpfer in Unterzahl erleidet jeweils INI -1 (max -5), PA -1 (max. -2).

Kampf mit der falschen Hand

AT +4, PA +4.

Hinterhalt

Wird der Hinterhalt nicht entdeckt (idR Schleichen/Verstecken gegen Sinnesschärfe), muss jeder Verteidiger eine IN-Probe +8 -4 je Stufe der SF Initiative ablegen.

Für die erste KR gilt: Gelingt die IN-Probe, darf der Verteidiger keine Aktionen ausführen. Misslingt sie, ist er überrumpelt, er darf keine Re-/Aktionen ausführen und AT gegen ihn sind um 4 erleichtert.



Kampf in besonderer Umgebung

Kampf in hüfthohem Wasser, Dickicht, engen Gängen, auf Eisflächen, Trümmerfeldern, Seilbrücken, schwankenden Schiffen etc. pp. führen nach ME zu:

- Regeln zu beengter Umgebung, s.u.
- AT/PA-Abzügen von bis zu -10/-10, v.a. für ungeeignete Waffen (Stichwaffen meist uneingeschr.), kumulativ zu Abzügen aus beengter Umgebung.
- Ausfall von SF, die Beschränkungen nach Rüstungsklasse haben.
- Ausfall einer Hand (und damit Schildkampf, Parierwaffenkampf, Beidhändiger Kampf etc.).
- Ausfall von Manövern (meist Wucht-Baum).
- erhöhter Patzer-Wahrscheinlichkeit.
- erschwertem oder unmöglichem Ausweichen.

Die Auswirkungen sind für Kenner diverser passender SF wie Geländekunde, Standfest, Kampf im/unter Wasser reduziert.

Kampfposition

Kämpfer kniet selbst:	-2/-2 AT/PA
Kämpfer liegt selbst:	-4/-4 AT/PA
Erhöhte Position:	+2/+2 AT/PA
Seitlich des Opfers:	+4/-4 AT/PA
Im Rücken des Opfers:	+8 AT, PA unmögl.
Gegen Schlafenden o.Ä:	+12 AT, PA unmögl.

Dynamische Distanzklassen

DK H/N/S/P entspricht der Reichweite kurz/mittel/lang/sehr lang der DSA5-Regeln.

Ist eine Waffe in mehr als einer Distanzklasse führbar, so muss der Träger zu Kampfbeginn eine davon aussuchen, in welcher er sie führt.

Wird Aktion Position ausgeführt, so kann er die Festlegung erneut treffen.

Je kürzer eine Waffe ist, desto besser ist sie in beengten Umgebungen geeignet:

Waffen mit DK H/N/S/P erhalten Abzüge in Höhe von 0/4/8/12 Punkten auf AT und PA durch beengte Umgebungen.

Waffen die mit der SF Beidhändiger Kampf geführt werden, erleiden Abzüge, als würden sie in der nächsthöheren DK geführt (also zusätzlich -4/-4 auf AT/PA). Primäre Stichwaffen wie z.B. Speere erleiden geringere oder keine Abzüge (ME), wenn hauptsächlich Seitenbegrenzungen vorliegen, also in vielen Höhlen, Gängen, Stollen und Schlachtfeldformationen.

Lange Waffen haben Vorteile gegenüber kürzeren, diese können sich jedoch je nach INI ins Gegenteil verkehren können:

Der Kampf beginnt in der höchsten optimalen DK und

ändert sich dynamisch (d.h. AT zum Näherkommen etc. wurden gestrichen: Wenn sich die INI ändert, ändert sich die relative DK). Pro 4 Punkte INI, die der Kämpfer mit der niedrigeren DK schneller ist als sein Gegner, senkt er die DK um eine Kategorie ab, bis hin zu seiner eigenen optimalen Distanzklasse.

Je Kategorie, die Kämpfern mit niedrigerer DK fehlt, sind ihre AT um 2 Punkte erschwert.

Je Kategorie, die Kämpfer mit höherer DK unterlaufen wurden, sind ihre AT und PA um je 2 Punkte erschwert. Schilde und Parierwaffen gelten als DK H (d.h. erhalten keine Abzüge auf die PA durch falsche DK und können Angriffe gegen entfernte Gegner meist nur erschwert ausführen)

Manöver können in jeder DK ausgeführt werden.

Kampf gegen große/kleine Gegner

TP/LE-Anpassungen

Die TP von großen und sehr großen Gegnern werden pauschal verdoppelt/verfünffacht.

Ihre LE wird pauschal mit dem Faktor 5/10 multipliziert (alternativ: erlittene SP werden nur zu einem Fünftel/Zehntel von ihrer LE abgezogen), ihre Wundschwelle nach ME erhöht (In Einzelfällen raten wir zu Abweichungen von diesen Faktoren: Pferde und Bären bspw. kommen im Zoo Botanica zu gut weg, daher wäre ein niedrigerer Faktor hier angebracht - wohingegen die TP und LE diverser große Drachen, die fast so groß sind wie sehr große Exemplare, diesen näherkommen sollten).

Die TP und LE von kleinen/sehr kleinen Gegnern werden halbiert/gefünftelt (auch hier empfehlen wir Abweichungen je nach Tier).

Relative Größen

Bestimmte Angriffe (v.a. Befreiungsschlag; bzw. Prankenschläge, Schwanzhiebe), die gegen kleinere Gegner ausgeführt werden, zählen nach ME als *Bereichsangriffe*. Sie können dadurch noch mehr Ziele gleichzeitig treffen als üblich und es ist schwieriger, ihnen auszuweichen.

Gegen größere Ziele sind sie meist weniger effektiv.

Angriffe von Gegnern, die als eine Kategorie größer gelten, können nur mit einem Schild pariert werden. Angriffen von Gegnern, die als mindestens zwei Kategorien größer gelten, kann meist nur noch ausgewichen werden.

Glück und Pech im Kampf

Glückliche AT/FK

Für jedes bestätigte Unterschreiten der kritischen Treferschwelle gilt für diesen Angriff: TP mal 2, gegn. PA/AW halbiert, *Zusatzwunde*.

Zudem gilt, auch ohne Bestätigung: *Ignorierbarer RS*,



die gegnerische PA/AW wird halbiert.

Beispiel 1: Der Charakter besitzt einen AT-Wert von 17, würfelt eine 1 bei der AT und als Bestätigungswurf eine 19. Er erhält also keine Schadensverdoppelung und Zusatzwunde, aber dennoch ignorierbarer RS und die Halbierung der gegnerischen PA.

Beispiel 2: Der Charakter verwendet das Manöver Todesstoß, welches die Chance auf kritische Treffer auf 1-3 auf dem W20 verbessert. Er würfelt eine 2 und bestätigt diese mit einer 3, anschließend mit einer 10. Er erhält also zweimal eine Verdoppelung der TP und zweimal die Eigenschaft Zusatzwunde für diesen Angriff aus dem glücklichen Treffer. Insgesamt verursacht er incl. Todesstoß also: TP mal 6 (4 aus dem gl. Treffer, 2 aus dem Manöver), 3 mal Zusatzwunde (2 aus dem gl. Treffer, 1 aus dem Manöver)

Glückliche PA

Jede bestätigte Unterschreitung der kritischen Paradeschwelle schaltet eine weitere Reaktion für diese Kampfrunde frei.

Attacke-/Fernkampf-Patzer

AT/FK verfehlt, zusätzlich werden 2W6 auf die Patzertabelle geworfen. (je weitere Patzerbestätigung wird ein Würfel neu geworfen, die extremsten Würfe zählen, dazu Auswirkungen wie Talentpatzer falls bestätigte Mehrfach-20).

Parade-/Ausweichen-Patzer

PA/AW misslingt, sonst wie AT-Patzer.

Patzertabelle

- 2: Waffe zerstört, INI -1W6; falls unzerstörbar → Waffe verloren
- 3-5: *Sturz*, Siehe Schlagwortregelungen.
Bei Kenntnis von (Herausragender) Balance, Standfest oder Leichtfüßig darf eine GE-Probe erschwert um 6, erleichtert um die Vorteile/SF abgelegt werden. Bei Erfolg → Stolpern
- 6-8: Stolpern, INI -2
- 9-10: Waffe verloren, Aktion Position und GE-Probe notwendig um wieder an die Waffe zu gelangen.
- 11: An eigener Waffe verletzt, erleidet einfachen Waffenschaden, INI -1W6
- 12: Schwerer Eigentreffer, erleidet doppelten Waffenschaden, INI -1W6

Trefferzonen

Die Trefferzonen Brust und Bauch werden zu Torso zusammengefasst.

Die Hausregeln berücksichtigen nur die Regelung, dass ab 3 Wunden in einer Körperzone diese ausfällt. Bei Torso und Kopf führt das zu Kampfunfähigkeit, die Person liegt im Sterben.

Wunden werden pauschal abgehandelt, Zonenrüstung ist nicht implementiert.

Wunden und Schmerzen

Wunden

Siehe Wunde.

Wunden ignorieren

Eine gelungene Selbstbeherrschung-Probe +4/+8/+12/... für die erste/zweite/dritte/... erlittene Wunde erlaubt, diese Wunde für die Dauer des Kampfes zu ignorieren.

LE-Schwellen

Immer, wenn die LE unter die Hälfte, ein Drittel, ein Viertel und Fünftel fallen, erleidet das Opfer: AT/PA/INI je -1 und erhält 1 Punkt Erschöpfung.

Wundschmerz

Verursacht ein Treffer mehr SP als die WS beträgt ($X > WS$), so muss eine Selbstbeherrschungs-Probe gewürfelt werden, die um die Differenz der SP zur WS erschwert ist (Selbstbeherrschungs-Probe $+(X - WS)$). Misslingt die Probe, geht der Verwundete zu Boden und ist für 1W6+3 Kampfrunden handlungsunfähig.

Kampfunfähigkeit

Sinkt die LE unter 6 oder sammelt der Charakter mindestens 3 Wunden in einer lebenswichtigen Körperzone, oder steigt seine Überanstrengung auf 3, so ist er Kampfunfähig.

Bei einer gelungenen Selbstbeherrschungs-Probe +12 kann der Charakter noch TaP* KR lang weiterkämpfen.

Erschöpfung und Behinderung

Erschöpfung/Behinderung

Behinderung wird gestrichen und durch Erschöpfung ersetzt. Als Beschränkung für Sonderfertigkeiten dient der RS.

Erschöpfung = $RS (Rüstung + Unterzeug) / 2$ standardmäßig stehen dem Charakter pro Tag KO-10 Punkte Erschöpfung zur Verwendung zur Verfügung. Dieser Wert bezieht sich auf einen "Standardtag". Je nach Klima, Anstrengung, zusätzlicher Ruhephasen etc. kann er modifiziert werden.

Wird darüber hinaus Erschöpfung angesammelt, so generiert jeder Punkt einen Punkt *Überanstrengung*. Ab 3 Punkten *Überanstrengung* zählt ein Charakter als Kampfunfähig, ab 4 als Handlungsunfähig.

Jeder Punkt *Überanstrengung* verursacht Mali wie eine



Wunde: AT/PA/INI/FK -2, GS -1, Proben auf Eigenschaftswerte sind um 1, auf Talent/Zauber etc. um 3 Punkte erschwert.

Initiative

Wir empfehlen Kämpfe in Kleingruppen und Duelle aufzulösen und die Initiative auf diese anzuwenden anstatt auf den gesamten Kampf.

Zu Beginn jeder Kampfrunde muss jeder Kampfteilnehmer ohne die SF Initiative I (ehemals Aufmerksamkeit) ansagen, ob er Re-/Aktionen umwandeln will, mit Kenntnis der SF in seiner eigenen höchsten INI.

Wird man angegriffen bevor man die Ansage trifft, so darf man Aktionen in Reaktionen umwandeln.

Der Kampfteilnehmer mit der höheren INI darf in jeder INI-Phase vor den Anderen entscheiden, ob er eine Aktion ausführen will oder nicht.

Hohe INI

Übersteigt die INI 20, so erhält der Kämpfer eine zusätzliche Freie Aktion, eine erleichterung auf seine PA von -1 und seine AT sind um 1 Punkt schwerer zu parieren. Dito bei INI 30, 40 etc.

Waffenmeisterpunkte

Waffenmeisterpunkte sind kumulativ.

Beispiel: Ein Schild erhält durch Schildkampf IV 12, durch SK V 15 Punkte, insgesamt also 27 Punkte.

Im folgenden sind die WM-Optionen aufgelistet. In Klammern stehen die Kosten in WM-Punkten.

WM-Punkte: Je nach WM: WM I = 12 Punkte; WM II = 15 Punkte

- **Manövererleichterung:** Ein mit dieser Waffe ausführbares Manöver kann um einmalig 4 Punkte, beliebige andere ausführbare Manöver um max. 2 Punkte erleichtert werden (je 1 zu 1). Es dürfen nur Manöver mit fixer Erschwernis gewählt werden, also kein Wuchtschlag/Finte/...
- **Manöver-Erlaubnis:** Schaltet ein bisher nicht erlaubtes Manöver für diese Waffe frei. (5)
- **Manöver-Kombination:** Erlaubt, zwei Manöver zu kombinieren (ME). (5)
- **Reichweiten-Erhöhung:** Für FK-Waffen ist es bis zu zweimal möglich, die Reichweite der Waffe um 10% zu erhöhen. (Je 1)
- **Spezialeffekte:** Mit dem SL abzusprechende Spezialeffekte der Waffe, die im Rahmen eines Waffenmeisters zugänglich gemacht werden. (zwischen 2 und 5)
- **Verbesserung der WMods:** Erhöht den WMod auf AT/PA/INI um je 1 bzw. FK -1 (3/3/1 bzw. 3).

Kann um maximal 2 Punkte jeweils erhöht werden.

- **Verbesserung der TP/KK:** Verbessert die TP/KK von X/Y auf X-1/Y-1, z.b. von 11/4 auf 10/3. Von X/6 auf X/5 (1), von 5 auf 4 (2), von 4 auf 3 (4), von 3 auf 2 (7)
- **Verbesserung der TP/GE:** Wie TP/KK, s.o.

Nahkampfrelevante SF

In Klammern stehen die benötigten Anforderungen und Kosten. Stufenweise SF müssen der Reihe nach gekauft werden.

Kampfstile

Die folgenden SF sind Kampfstile, die nicht kombinierbar sind, d.h. es kann nur eine Technik gleichzeitig genutzt werden. Sie können für alle passenden Waffen(talente) genutzt werden, welche die Anforderungen erfüllen (Schildkampf nur mit Schild, Einhandkampf nur bis Stufe II bei TaW Dolche 12 etc.). Sofern nicht anders angegeben kosten sie 150/300/450/600/750 AP.

Beidhändiger Kampf I/II/III/IV/V (GE 10/12/15/18/21)

I: Kein Malus für Kampf mit falscher Hand bei BK, , INI-Mod der genutzten Waffe +1.

II: Beinhaltet die SF Offensiver Kampfstil und Defensiver Kampfstil, erlaubt Doppelangriff und Doppelparade.

III: Eine zusätzliche eingeschränkte Aktion oder Reaktion, jede Kampfrunde neu bestimmen.

IV: Wie III, nur nicht eingeschränkt.

V: Eine weitere volle (Waffen-)Aktion oder Reaktion.

Schildkampf SK I/II/III/IV/V (KK 10/12/15/18/21)

I: Schildparade +2, kein Malus durch falsche Hand beim SK.

II: Schildparade zusätzlich +4, ermöglicht Manöver Schildstoß.

III: Eine eingeschränkte Zusatz-(Re)aktion mit dem Schild.

IV: (Re)aktion wird uneingeschränkt, PA+1 für alle Schilde ODER 12 Waffenmeister-Punkte für einen einzigen Schild.

V: Eine uneing. Zusatz-(Re)aktion für alle Schilde ODER 15 Waffenmeister-Punkte für ein Schild. Die Wahl darf unabhängig von IV getroffen werden.



Parierwaffenkampf PW I/II/III/IV/V (TaW 5/10/15/20/25)

I: Malus für Kampf mit falscher Hand entfällt für die Parierwaffe, PW-Parade +2.

II: Manövererleichterung [Binden] (-4)

III: Eine eingeschränkte Zusatz-(Re)-/Aktion mit der Parierwaffe.

IV: Zusatz(re)aktion wird uneingeschränkt, PA +1 für alle PW ODER 12 Waffenmeister-Punkte für eine einzige PW.

V: weitere uneingeschr. Reaktion für alle PW ODER 15 Waffenmeister-Punkte für eine einzige PW. Die Wahl darf unabhängig von IV getroffen werden.

Einhandkampf I/II/III/IV/V (TaW 5/10/15/20/25)

I: TP +1

II: AT +1, PA +1, INI +1

III: INI maximieren in Freier Aktion, dazu eine der u.g. Optionen nach Wahl.

IV: Zwei weitere Optionen, dazu INI +2

V: Zwei weitere Optionen, dazu AT, PA, TP je +1

- Sowohl Klingensturm-AT erhöht um 1 als auch Klingenwand-PA, dreimal wählbar.
- SF Standfest, INI +1.
- Wird mindestens ein Manöver mit einer Basisansage von +4 verwendet, so ist die AT/PA um 2 Punkte erleichtert.
- Malus durch falsche Distanzklasse um eine Kategorie gesenkt.
- Waffen mit zwei Distanzklassen können diese gleichzeitig nutzen (anstatt sich für eine zu entscheiden und mit Aktion Position zu wechseln).
- Wechsel des Waffentalentes in freier Aktion möglich.
- Ignoriert bis zu 4 Punkte Erschwernis durch misslungene Manöver.
- Eine andere gleichwertige Option nach Absprache mit dem Spielleiter.

Zweihandkampf I/II/III/IV/V (TaW 5/10/15/20/25)

I: TP +1

II: Zwei der folgenden Boni nach Wahl: TP +1, AT +1, PA +1, INI +1, *reißend*, abermals *reißend*

III: Zwei der u.g. Optionen nach Wahl:

IV: Zwei weitere Optionen, TP +1

V: Zwei weitere Optionen, dazu AT, PA, TP je +1

- Alle Manöver mit Basisansage +8 werden um 2 Punkte erleichtert.
- Waffen mit zwei Distanzklassen können diese gleichzeitig nutzen (anstatt sich für eine zu entscheiden und mit Aktion Position zu wechseln).
- Zwei nicht gewählte Boni von II nach Wahl, zweimal wählbar.
- Malus durch falsche Distanzklasse um eine Kategorie gesenkt.
- Wechsel des Waffentalentes in Fr möglich.
- Ignoriert bis zu 4 Punkte Erschwernis durch misslungene Manöver.
- Eine andere gleichwertige Option nach Absprache mit dem Spielleiter.

Allgemeine Nahkampf-SF

Diese Sonderfertigkeiten sind beliebig mit Kampfstilen und untereinander kombinierbar. Sie sind thematisch geordnet.

Beschränkungen beim Rüstungsschutz ersetzen die Regeln zur Behinderung. Sie beziehen sich auf übliche Rüstungen. Bei exotische Rüstungen und übernatürlichem Wirken kann der Wert ggf. angepasst werden.

Offensiver Kampf

Offensiver Kampfstil (150 AP, MU 10)

Umwandeln von PA zu AT ohne Malus.

Volles Risiko (OKS, MU 12, 300 AP)

Kann zu Beginn jeder Kampfrunde ohne Zeitaufwand gewählt werden, aber hält bis zum Ende des Kampfes (oder Aktion Position). +1 Patzerchance, -2 PA Basis. Ein Schadens-W6 der Waffe darf durch einen Schadens-(W8) ersetzt werden. AT Basis +1.

Pro 5 Punkte Waffen-TaW je Kampf einmal anwendbar.

Risikobewusster Kampf (Volles Risiko, 300 AP)

Misslingt ein AT-Manöver während Volles Risiko aktiv ist, so wird der Malus durch das misslungene Manöver um 4 Punkte reduziert.

Voller Einsatz (OKS, KO 12, KK 12, 300 AP)

Verstärkt eine AT mit Wuchtbäum-Manöveransage um W6-1 TP, kostet 1 Punkt Erschöpfung. Einmal pro Schlag anwendbar.



Defensiver Kampf

Defensiver Kampfstil (150 AP, IN 10)

Umwandeln von AT zu PA ohne Malus.

Volle Sicherheit (DKS, KL 12, 300 AP)

Kann zu Beginn jeder Kampfrunde ohne Zeitaufwand gewählt werden, aber hält bis zum Ende des Kampfes (oder Aktion Position). Erster PA-Patzer darf neu gewürfelt werden. AT -1, GS -1. Pro 5 Punkte Waffen-TaW je Kampf einmal wählbar, nicht kombinierbar mit Volles Risiko.

Sicherheitsbewusster Kampf (VS, 300 AP)

Misslingt ein PA-Manöver während Volle Sicherheit aktiv ist, so wird der Malus durch das misslungene Manöver um 4 Punkte reduziert.

Volle Kontrolle (DKS, KL 12, KO 12, 300 AP)

Immer wenn dem Gegner ein Passierschlag zustünde, kann dieser für 1 Punkt Erschöpfung stattdessen verweigert werden (vor dem Würfeln ansagen)

Ausweichen

Ausweichen I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, GE 10/12/15/18/21, Initiative -/I/II/III/IV, RS 10/8/6/4/2)

Erhöht den Ausweichen-Wert um 3/6/9/12/15.

Wegducken I/II (450/600 AP, AW III/IV)

- I: Gewährt eine zusätzliche eingeschränkte AW-Reaktion pro Kampfrunde.
- II: Wie I, nur uneingeschränkt ODER gewährt 12 WM-Punkte für Reaktion Ausweichen.

Initiative

Initiative I/II/III/IV (150/300/450/600 AP, IN 10/12/15/18, RS 8/6/4/2)

- I: Aktion Position beinhaltet Aktion Überblick verschaffen. Umwandeln muss erst in der höchsten eigenen INI angesagt werden.
- II: INI +4
- III: INI +2, Umwandeln jederzeit ansagbar solange höhere INI; ob und wie man parieren will muss erst nachdem der Gegner die AT (oder Aktion) gewürfelt hat angesagt werden außer bei vergleichenden Würfeln (bspw. Manöver Gegenhalten, Treiben).
- IV: INI +1W6, Einschränkung zu vergleichenden Würfeln entfällt.

Passierschläge

Reflexschläge (300 AP, Initiative II, RS 4)

Passierschläge erleichtert um -4. Die SF Gewitzt und Situationsgefühl dürfen auf Passierschläge angewendet werden.

Nachsetzen (300 AP, Initiative II, RS 4)

Einmal pro Kampfrunde kann nach misslungenem gegnerischem PA-Manöver ein Passierschlag gesetzt werden.

Konterschlag (300 AP, Initiative II, RS 4)

Einmal pro Kampfrunde kann nach misslungenem gegnerischem AT-Manöver ein Passierschlag gesetzt werden.

Erschöpfung mindern

Rüstungsgewöhnung I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, KK 10/12/15/18/21)

Die durch Unterzeug anfallende Erschöpfung wird um je 1 Punkt gemindert (siehe Rüstungen). Der RS gilt als um je 2 gesenkt für die Beschränkung von Sonderfertigkeiten.

Belastbarkeit I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, KO 10/12/15/18/21)

Anstatt KO -10 Punkte Erschöpfung pro Tag stehen KO - 9/8/7/6/5 Punkte zur Verfügung. Erhöht die Tragkraft je Stufe der SF um die halbe KK in Stein Gewicht.
Halbe Kosten beim Spiel ohne Tragkraft.

Weitere

Abhärtung I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, KO 10/12/15/18/21)

Proben auf das Talent Selbstbeherrschung sind um 2/4/6/8/10 Punkte erleichtert.

Erlaubt, die ersten 0/1/2/3/4 LE-Schwellen und die ersten 1/2/3/4/5 Wunden im Kampf zu ignorieren.

Verhindert nicht, dass durch drei oder mehr Wunden in einem Körperteil dieses ausfällt. Die KO für die Berechnung der WS und der Vorteile Zäh, Zäher Hund zählt als 1/2/3/4/5 erhöht.

Erlaubt nach ME den nachträglichen Erwerb der Vorteile Hohe LE/Eisern/Zäher Hund/Zäh/Abgebrüht.

Schnellziehen (FF 10, 150 AP)

Erlaubt, innerhalb einer Freien Aktion anstatt einer Aktion eine Waffe aus der Seitenscheide oder einen griffbereiten Gegenstand in die Hand zu nehmen.

Verkürzt die Zeit um ein Schild an den Arm oder eine Waffe von der Rückenscheide zu ziehen von fünf auf zwei Aktionen.

Waffenmeister I/II (Waffen-TaW 20/25, 600/750 AP, Summe von zwei passenden Eigenschaftswerten 35/40)

WM I/II kann pro Waffe einmal erworben und genutzt werden.

Besitzt häufig eine RS-Beschränkung.

- I: Die ausgewählte Waffe erhält Boni in Höhe von 12 Waffenmeisterpunkten.



- II: Nochmals, in Höhe von weiteren 15 Waffenmeisterpunkten.

Spezielle Nahkampf-SF

Diese Sonderfertigkeiten beziehen sich auf den Umgang mit besonderen Kampfsituationen wie Dunkelheit, Überzahl, schweres Gelände.

Ihr Nutzen ist in diesen Spezialsituationen hoch, außerhalb dieser gering.

Wir empfehlen deshalb, die AP-Kosten evtl. der Häufigkeit anzupassen oder sie "on demand aktivierbar" zu gestalten, d.h. die AP-Kosten erst dann zum Tragen kommen zu lassen, wenn die SF eingesetzt wird.

Positionierung I (300 AP, TaW Kriegskunst 10)

Ist der Charakter in Unterzahl, so wird diese zur Berechnung der Mali als einen Punkt niedriger angewendet.

Dito Überzahl, ein Punkt höher.

Positionierung II (450 AP, TaW Kriegskunst 15)

Modifikationen durch eigene Überzahl (AT- und INI-Bonus für ihn selbst, PA- und INI-Malus für den Gegner) werden verdoppelt, auch über das normale Maximum hinaus.

Blindkampf (450 AP, KG, TaW Sinnesschärfe 15)

Abzüge durch Blendung/Dunkelheit maximal AT/PA -2/-2

Kampf im [Gelände] (300 AP, Voraussetzungen nach Absprache, üblicherweise Geländekunde)

Mali im entsprechenden Gelände (z.B. Wasser, Wald, Höhlen, nach Absprache auch: engem Gassengewirr, Menschauflauf, Schlachtgetümmel) werden reduziert: AT, PA, INI Mali um bis zu 4 Punkte, GS um bis zu 2 Punkte, Patzerchancen und spezielle umweltbedingte Einbußen nach ME.

Abrollen (300 AP, TaW Körperbeherrschung 10, RS 6)

Stürzt der Charakter, so darf er eine Körperbeherrschungsprobe ablegen (evtl. Erschwert je nach Gelände). Gelingt sie, so verliert der Charakter nur 1W6 Punkte INI anstatt 2W6 und gilt als *kniend*, nicht als *liegend*.

Fällt der Charakter, so kann nach ME ein Bonus auf das Abwenden von Fallschaden gegeben werden.

Standfest (150 AP)

KK und GE-Proben zum Stehenbleiben (v.a. gegen Umreißen und Niederwerfen) sind erleichtert um 3. Schwankender Untergrund beeinträchtigt den Charakter in geringerem Maße.

Erhöhte Wachsamkeit (300 AP)

Läuft der Charakter in einen Hinterhalt, so gilt: Misslingt die IN-Probe gilt er als nicht überrumpelt, gelingt sie darf er normal agieren (d.h. Aktionen verwenden etc.)

Leichtfüßig (450 AP, GE 15, TaW Körperbeherrschung 15, RS 0)

Der Charakter ignoriert in schwierigem Gelände bis zu 4 Punkte Erschwernis auf AT und PA. Erhöhte Patzerchancen, Mali auf GS und weitere Einschränkungen zumindest teilweise (ME).

Längere Märsche durch unwegsames Gelände generieren weniger Erschöpfung.

Zählt nicht im Wasser und bei völliger Dunkelheit.

Kumulativ mit Kampf im [Gelände].

Manövrieren I (300 AP, TaW Körperbeherrschung 10, RS 6)

Darf bis zu zweimal pro Kampfrunde angesagt werden, kostet je eine Freie Aktion. Die Ansage erfolgt zu Beginn der Kampfrunde.

Pro 5 Punkte TaW in einem geeigneten Talent (z.B. Kriegskunst Taktik, Athletik) einmal ansagbar je Kampfrunde, kostet je eine Freie Aktion.

Alle Attacken gegen den Charakter werden um 1 Punkt erschwert.

Zählt nicht in folgenden Situationen: Beengte Umgebung, Formation, gegen Gebietsangriffe, wenn der Charakter umstellt ist, sich in einem Ausfall befindet oder ortsfest kämpft.

Manövrieren II (450 AP, Manövrieren I, RS 4)

Wie Manövrieren I, er darf jedoch bei einem Waffen-TaW von 15/20/25... bis zu 1/2/3/... mal mehr Manövrieren ansagen.

Jede eigene Manövrieren-Ansage negiert zudem eine gegnerische Manövrieren-Ansage.

Reiterkampf I/II/III/IV/V

Siehe entsprechendes Kapitel.

Anführer I/II/III/IV/V

Siehe entsprechendes Kapitel

Hinterhältigkeit (IN oder FF 10/12/15/18/21)

Gewährt Boni im Wert von 1/3/6/10/15 Punkten aus den u.g. Optionen.

Prinzipiell sind alle u.g. Boni miteinander kombinierbar.

Beispiel 1: *Ein Streuner kombiniert Schmutzige Tricks 14.) mit Hilfsmittel 16.). Wenn er Blendpulver einsetzt, so verliert der Gegner 2W6 reißend zusätzliche Punkte INI.* Beispiel 2: *Ein orkischer Jäger lauert auf Beute. Mit 3.) und 4.) erhält er einen hohen Bonus auf den FK für seinen Wurfspeer.*

- 1 Punkt

- * 1.) AT mit Boni aus Hinterhältigkeit dürfen den Schadenswurf um 2 Punkte verbessern ("hochdrehen").
- * 2.) Proben um einen Hinterhalt zu legen sind um -5 erleichtert.
- * 3.) AT -4 gegen überrumpelte Gegner
- * 4.) AT-Erleichterungen und -erhöhungen aus Hinterhältigkeit und



gegen überrumpelte Gegner gelten auch für Fernkampfwaffen.

- * 5.) Sonstige Boni aus Hinterhältigkeit gelten auch für Fernkampfwaffen.
- * 6.) Der Bestätigungswurf für glückliche AT darf einmal neu gewürfelt werden.
- * 7.) Gegen überrumpelte Gegner steigt die Chance auf kritische Treffer um +1
- * 8.) Eigenschaftsproben für hinterhältige Waffen (z.B. Würgeschlinge, Mengbilar, Springarm) sind um je -2 erleichtert.
- * 9.) Eigenschaftswertproben gegen Angriffe des Charakters sind für überrumpelte Gegner um +2 erschwert (z.B. aus Umreißen, Niederwerfen, Würgeschlinge)

– 2 Punkte

- * 10.) AT gegen bewegungseingeschränkte Gegner (Würgen, Bodenkampf, Festnageln, Wurfnetz, Einschnüren, Würgeschlinge, Lähmgift etc.) sind um -4 erleichtert.
- * 11.) Verliert der Gegner INI, darf ein Passierschlag ausgeführt werden. Dieser ist um (verlorene INI)/2 erleichtert. Nur einmal je Kampfrunde anwendbar.
- * 12.) Steht dem Charakter aus mehr als einem Grund ein Passierschlag zu, wird dieser Passierschlag um -4 erleichtert. Beispiel: *Der Gegner patzt, stürzt und der Charakter verfügt über eine passende SF ? erleichtert um -8.*
- * 13.) Darf einmal je Kampfrunde einen Passierschlag unter Aufwendung einer Aktion zu einem gezielten Stich aufwerfen.
- * 14.) Gewährt Schmutzige Tricks (siehe 'Waffenloser Kampf').
- * 15.) AT mit Boni aus Hinterhältigkeit zählen als Gezielter Angriff.
- * 16.) Verwendete Fallen sind um +5 Punkte schwerer zu entdecken. Geeignete Fallen und Hilfsmittel (Blendpulver etc.) verursachen zusätzlich 1W6 Punkte INI-Verlust, INI-Verlust ist zudem reißend.
- * 17.) AT gegen liegende und kniende Gegner bzw. In die Seite des Gegners sind um -2 erleichtert, die PA um +2 erschwert.
- * 18.) AT mit Meuchelwaffen die Boni aus Hinterhältigkeit nutzen, dürfen die SF Meucheln voll anwenden.

- * 19.) Für AT mit stumpfen Hieb Waffen (Keule, "Totschläger" u.a.) ist der Betäubungsschlag um -4 erleichtert.
- * 20.) Proben um einen Hinterhalt zu bemerken sind für den Gegner um +5 erschwert.

Ungewöhnliche Nahkampf-SF

Diese Sonderfertigkeiten beziehen sich auf sehr spezialisierte Kampftechniken und unterliegen besonderen Einschränkungen. Außerdem sind sie außerhalb ihres bestimmten Milieus selten anzutreffen.

Aufblühender Lotus (600 AP, Einhandkampf III, IN 18, RS 4)

Ersetzt Einhandkampf IV.

Nicht mit Klingentänzer und nur mit leichten Klingengewaffen (Nachtwind, Schnitter, Zweililie etc.) nutzbar.

Erlaubt, den Klingenturm modifiziert zu nutzen: Bis zu 5 KS-AT werden auf AT/2 +4 + INI-WaMod gewürfelt. Die erste/2./3./4./5. AT ist um 1/3/6/10/15 erschwert. Jede AT nach der zweiten kostet zudem eine Freie Aktion
Dito Klingenturm.

Niederschmettern (450 AP, Kampf mit stumpfen Wuchtwaffen, z.B. Schild, Kriegshammer, Keule)

Niederwerfen, Schildstoß und Schmetterschlag verursachen bei einem gegnerischen Sturz 3W6 *reißend* anstatt 2W6 Punkte INI-Verlust, bleibt er stehen, so erleidet er 1W6 *reißend* Punkte INI-Verlust anstatt 1W6.

Die angerichteten TP von passende Waffen erhalten grundsätzliche *reißend*, auch wenn die o.g. Manöver nicht genutzt werden.

Meucheln I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, FF 10/12/15/18/21)

Wenn man die Voraussetzungen fürs Meucheln erfüllt (humanoider Gegner o.ä., passende Waffe), so gilt generell: Schadens-W6 erzielen mindestens Grad der SF plus 1.

Im Rücken des Gegners besteht beim Gezielten Stich eine Chance von 10% pro Grad, dass man eine gelungene AT stattdessen als Angriff zum Meucheln zählen lassen darf, 20% pro Grad beim Todesstoß.

Anmerkung: Meucheln verdreifacht die angerichteten SP und generiert eine *Zusatzwunde*.

Präzision: Nahkampf (FF 12, 300 AP)

Kann nur mit ausreichend präzisen Stichwaffen ausgeführt werden, z.B. Langschwert, Fechtwaffen, diverse Stichelolche, leichte Speere.

Für einen Punkt Erschöpfung und eine Freie Aktion kann der Charakter seinen nächsten Gezielten Angriff, Gezielten Stich oder Todesstoß verbessern: Pro Punkt FF über 12 darf er einen Schadens-W6 um einen Punkt hochdrehen.



Waffenspezialist (300 AP, 6 Waffenspezialisierungen) Für alle Waffen, die der Charakter ohne Spezialisierung benutzt, erhält er den halben Bonus einer Spezi (Nahkampf-Waffe: AT oder PA +1).

Verfügt er über eine Spezi, so erhält er einen der Boni aus einer Waffenpersonalisierung, meist die kleine Besonderheit im Wert von 2 Waffenmeisterpunkten. Welche Boni er erhält wird zufällig oder nach ME bestimmt.

Nicht nutzbar in Kombination mit anderen SF, welche Waffenmeisterpunkte geben, wie Schildkampf IV oder Waffenmeister I.

Klingentänzer (600 AP, Einhandkampf III, IN 18, RS 2, Klingenwaffe)

Ersetzt Einhandkampf IV.

Malus durch verwürfeltes Manöver wird um 4 Punkte reduziert.

Erhält eine dritte AT beim Klingenturm auf den gleichen Wert, dito PA bei Klingenturm.

Nahkampfmanöver

Alle hier aufgelisteten Manöver kosten einheitlich 200 AP.

Wucht-Baum

Wuchtschlag (KK 10)

AT mit Ansage +X erhöht die TP des nächsten Angriffs um X.

Improvisiert: Je 2 Punkte Ansage +1 TP, auch ohne Kenntnis des Manövers möglich.

Kombinierbar mit: fast allen anderen Manövern.

Niederwerfen (KK 12, Wuchtschlag)

AT +4, zusätzlicher TP/KK 12/3, *Angriff zum Niederwerfen*, Trefferpunkte werden halbiert und zugleich als Erschwernis auf die KK-Probe zum Stehenbleiben genutzt.

-2 Erleichtert für Hämmer.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte, Sturmangriff

Schildspalter (KK 12, Wuchtschlag)

AT+4 (- PA-WM des Schildes), bei misslungener PA wird der Schild zerstört. Bei gelungener PA wird ein W6 geworfen, bei einer 6 ist der Schild zerstört. Besonders instabile Schilde (Orkisches Lederschild etc.) brechen auf der 5-6. Verursacht keine TP.

-2 Erleichtert für Äxte.

Kombinierbar mit: Finte

Sturmangriff (MU 12, Wuchtschlag)

AT +4, 2 Aktionen, davon 1 Aktion bewegen, TP +4 +GS/2 +(TaW Athletik/10). Der Angreifer muss sich mindestens 4 Schritte bewegen.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte, Niederwerfen

Hammerschlag (MU 15, Niederwerfen)

Benötigt zweihändig geführte Waffe.

AT+8, verbraucht alle Re-/Aktionen, 1 Erschöpfung, TP x 3, keine Wunde bei erster WS.

-2 Erleichtert für Zweihandhieb-Waffen.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte

Befreiungsschlag (GE 12, KK 15, Niederwerfen)

AT +4/+8 gegen 2/3 Gegner, 2 Aktionen, *Angriff zum Niederwerfen*. Trifft bei Gelingen jeden dieser Gegner. Ignoriert Abzüge aus unterlaufener Distanzklasse, zählt als *Gebietsangriff*.

-2 Erleichtert für Zweihandschwerter/-hieb-Waffen.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte

Rundumschlag (MU 15, Befreiungsschlag)

Benötigt eine zweihändig geführte Waffe.

AT+8, verbraucht alle Re-/Aktionen. Trifft bis zu 6 Gegner. TP werden halbiert. *Gebietsangriff*.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte

Schmetterschlag (MU 12, KK 15, Niederwerfen)

AT +8, 2 Aktionen. TP mal 2, *Angriff zum Niederwerfen*, TP/KK 12/3.

-2 erleichtert für Hieb-Waffen, Ketten-Waffen und Zweihandhieb-Waffen.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte

Finte-Baum

Finte (GE 10)

AT mit Ansage +X, erschwert die nächste gegnerische Reaktion (PA, Ausweichen, Gegenhalten) um X.

Kombinierbar mit: Fast allen anderen Manövern.

Gezielter Angriff (GE 10)

AT +2, *umgehbarer Rüstungsschutz*

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

Darf für weitere +2 AT die Trefferzone ansagen.

Gezielter Stich (GE 12, Finte, Gezielter Angriff)

Trefferzone darf angesagt werden.

AT+4, verursacht *Zusatzwunde*, beinhaltet pro 3 Punkte über GE 12 einen Punkt Finte.

-2 Erleichtert für Dolche, Fecht-Waffen, Speere.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte, Gezielter Angriff.

Todesstoß (MU 15, Gezielter Stich)

Trefferzone darf angesagt werden.

AT+8, 2 Aktionen, verdoppelt TP, verursacht *Zusatzwunde*, Kritische Trefferchance um 2 erhöht.

Beinhaltet je 3 Punkte über GE 12 einen Punkt Finte.

-2 Erleichtert für Dolche, Fecht-Waffen, Speere.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte, Gezielter Angriff.

Umreißen (GE 12, KK 12, Finte)

Benötigt eine zweihändig geführte Waffe.



AT+4/+8, beinhaltet Finte +4/Finte +8, wird nicht pariert GE-Probe erschwert um halbe/volle TP, sonst *Sturz*. Verursacht keinen Schaden.
-2 Erleichtert für Stäbe.
Kombinierbar mit: Finte

Festnageln (GE 12, KK 12, Finte)

Benötigt eine zweihändig geführte Waffe.
AT +4, Gegner muss liegen. Jede Kampfrunde: Verbraucht alle Aktionen für Festnagler und Opfer. Das Opfer legt eine KK Probe -10 +(KK-Wert Opfer) -2 je weiterem Festnagler ab. Bei Misslingen erleidet es 2W6 TP je Festnagler sowie 1 Punkt Erschöpfung.
Bei Gelingen kann es sich befreien. Erlaubt die Nutzung von Niederwerfen mit Stoßspeeren u.ä. Waffen.
Kombinierbar mit: Finte

Einschnüren (GE 12, Finte)

AT +4, nur Peitsche. Falls nicht pariert, kann der Peitschentreffer wahlweise als Fledermaustreffer oder als Würgeschlinge gehandhabt werden. (Aventurisches Arsenal S. 86 bzw. 73)
Kombinierbar mit: Finte

Verwirren (IN 12, Finte)

AT +X, wird nicht pariert, verliert das Opfer X Punkte INI.
Kombinierbar mit: Finte, und allen Manövern die mit Finte kombinierbar sind.

Meisterparade-Baum

Meisterparade (GE 10)

Parade +X, nächste Re-/Aktion erleichtert um X.
Kombinierbar mit: fast allen Parademanövern

Binden (GE 12, Meisterparade)

Parade +4+X, nächste AT/PA um X erleichtert, für den Gegner um X erschwert. Kombinierbar mit: Meisterparade

Stumpfer Schlag (Wuchtschlag)

AT +0/+4 für stumpfe/nicht stumpfe Waffen.
Betäubung.
Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte

Betäubungsschlag (Stumpfer Schlag, KK12)

AT +4, wie stumpfer Schlag.
Werden 2 Punkte *Betäubung* angerichtet, wird das Opfer kampfunfähig (siehe Wundschmerz), bei 3 Punkten ohnmächtig.

Weitere Manöver

Ausfall (KO 12, Finte, offensiver Kampfstil)

Der Angreifer startet den Ausfall mit einer AT +4. Solange der Ausfall andauert, müssen sich beide Kontrahenten je Kampfrunde 2 Freie Aktionen Schritt in Blickrichtung des Angreifers bewegen. Können diese freien Aktionen nicht aufgewendet

werden, sind für jede fehlende Freie Aktion alle Re-/Aktionen um je +2 erschwert.
Freie Aktionen außer Sprechen und Ausweichen können nicht genutzt werden.

Der Angreifer muss alle Reaktionen in Aktionen umwandeln, er muss alle Aktionen als Attacke verwenden. Er darf keine Manöver nutzen die 2 oder mehr Aktionen kosten. Er darf den Ausfall jederzeit freiwillig abbrechen.

Der Verteidiger darf nur Paraden und Ausweichen verwenden, dazu kein Gegenhalten und Windmühle. Er darf versuchen den Ausfall abbrechen mit einer MU-Probe +4, gefolgt von einer PA +4. Gelingt beides, bricht der Ausfall ab.

Der Ausfall bricht zudem ab wenn: Der Verteidiger nicht mehr zurückweichen kann, der Angreifer KO/2 AT geschlagen hat, der Angreifer eine AT verwürfelt hat, der Verteidiger eine bestätigte glückliche PA gewürfelt hat.

Endet der Ausfall steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu. Der Angreifer verliert 1W6 INI, seine nächste Attacke darf kein Ausfall sein.

Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte, Gezielter Angriff, Gezielter Stich, Klingenschlag, Gezogener Schnitt, Präziser Schnitt, Niederwerfen, Schildstoß

Doppelangriff (Beidhändiger Kampf II)

Nur mit Beidhändiger Kampf ausführbar.
Ermöglicht, 2 AT in der gleichen INI-Phase auszuführen anstatt verzögert (1 mit der linken, 1 der rechten Hand). Nutzt der Gegner nicht Ausweichen, Klingenschlag oder Beidhändiger Kampf so kann er nur eine der beiden AT parieren. Nutzt er Schildkampf oder Parierwaffenkampf, so kann er zwar beide AT parieren, aber eine davon mit der Waffenhand, d.h. ohne Boni aus diesen SF.

Kombinierbar mit: Fast allem

Doppelparade(Beidhändiger Kampf II)

Nur mit Beidhändiger Kampf ausführbar.
Wirkt wie eine reguläre Parade. Misslingt der PA-Wurf, so darf unter Aufwendung zweiten Reaktion eine zweite Parade (mit der zweiten Waffenhand) gegen den gleichen Angriff ausgeführt werden.

Kombinierbar mit: Meisterparade

Klingenschlag (Waffen-TaW 10, Offensiver Kampfstil)

Gewährt mit einer Aktion zwei Attacken im Abstand von 2 INI Phasen, AT-Wert hierfür AT/2+2 (+1/+1/+1 falls Initiative II/III/IV). Nur 1 mal je Kampfrunde anwendbar, darf auch gegen Einzelgegner verwendet werden.

Kombinierbar mit: Nichts

Klingenschlag (Waffen-TaW 10, Defensiver Kampfstil)

Gewährt mit einer Reaktion zwei Paraden PA



in der gleichen Kampfrunde, PA-Wert hierfür PA/2+2 (+1/+1/+1 falls Initiative II/III/IV). Nur 1 mal je Kampfrunde anwendbar.
Kombinierbar mit: Nichts

Schildstoß (Niederwerfen, SK II)

AT +0, Angriff mit dem Schild (DK H, 1W6 TP, TP/KK 12/3) auf einen AT-Wert von AT-Basis plus 2 je Stufe Schildkampf-SF, dazu TaW/5 der Hauptwaffe. *Angriff zum Niederwerfen*.
Kombinierbar mit Wuchtschlag, Sturmangriff, Schmetterschlag, Niederwerfen.

Gezogener Schnitt (TaW 10, GE 12, KK 12)

AT +4, gegnerischer RS zählt doppelt. Nur Waffen mit ausgeprägter Schnittklinge. TP erhöht um +W6 +TaW/5, beliebige Schadenswürfel dürfen einmal neu gewürfelt werden, neues Ergebnis zählt. -2 erleichtert für Säbel.
Anmerkung: Würfelt man Ergebnisse von 1-3 auf dem W6 neu, so steigt der Schaden im Schnitt um 0,75, beim W8 um 1,0 TP für Ergebnisse von 1-4. → Bei einer 1W6 Waffe und TaW 10 entspricht das im Schnitt 7,0 TP.
Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte, Sturmangriff.

Präziser Schnitt (TaW 10, FF 12, GE 12)

Wie Gezogener Schnitt.
Kombinierbar mit: Präzision, Finte, Gezielter Angriff, Improvisierter Wuchtschlag.

Aufschlitzen (MU 15, Gezogener Schnitt)

Wie Gezogener Schnitt, AT +8, benötigt 2 Aktionen, TP mal 2.
-2 Erleichtert für Säbel
Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Finte.

Manöver Medium

Gegenhalten (MU 15, GE 12, Initiative II)

AT+4, Reaktion, Angreifer und Verteidiger bilden Summe aus AT-Qualität und INI, der Inhaber der höheren Summe gewinnt und richtet volle TP, der Verlierer halbe TP an. Gegen Sturmangriff eingesetzt erhält der Verteidiger wenn er gewinnt die TP aus dem Manöver Sturmangriff und der Angreifer verliert sie.
Improvisiert: Darf mit Speeren/Infanteriewaffen gegen den Sturmangriff verwendet werden. Benötigt weder die SF noch die Anforderungen.
Kombinierbar mit: Nichts

Windmühle (MU 15, GE 12, Meisterparade, Wuchtschlag)

PA +X (mind. +4), Reaktion, nur gegen Angriffe einsetzbar die ein Manöver des Wuchtschlag-Baums beinhalten. X beträgt die Summe der Ansagen des WS-Baums des Angreifers. Gelingt die Windmühle, so erhält der Verteidiger eine Zusatz-AT mit TP+X.

Erleichtert um -2 für Stäbe.
Kombinierbar mit: Nichts

Assassinenschlag (GE 15, Waffen-TaW 15)

AT +4, Spiel mit Bodenplan. Wenn nicht pariert, kann der Angreifer sich eine Summe von (TaW Athletik)/5 Freie Aktionen Schritt bzw. Achtdrehungen umpositionieren.
Kombinierbar mit: Wuchtschlag, Niederwerfen, Finte, Gezielter Stich, Gezogener Schnitt

Manöver Intensiv

Sofern nicht anders angegeben benötigen sie TaW 20.

Dominieren ("Fünf zu eins")

AT +5, mehrmals ansagbar. In den folgenden 5 Kampfrunden erleidet der Gegner -1/-1 auf AT/PA je Ansage, kumulativ mit weiteren 5:1-Wirkungen. Diese Mali können -4/-4 nicht überschreiten.
Kombinierbar mit: Alle Manöver, die auch Finte erlauben.

Treiben

Nur bei Spiel mit Bodenplan einsetzbar.
Vergleichende AT mit Ansage von +3/+6/+10/+15/+21 vs. Gegner. Wenn besser, wird der Gegner gezwungen eine beliebige Kombination aus 1/2/3/4/5 Freie Aktionen Schritt oder Achtdrehung auszuführen nach Wahl des Angreifers. Kann nicht in die Seite oder in den Rücken des Angreifers gestellt werden.

Defensivschlag

AT +3 je 2 X, maximal +12, 2 Aktionen. Bis Ende der Kampfrunde sind alle PA um X erleichtert.
Verursacht keine Schadenspunkte, Gegenhalten, Ausweichen, PA dagegen sind nicht möglich.

Anführer, Taktik, Organisation

Anführer I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, Anforderung nach Absprache)

Mit dieser SF kann ein Anführer seine Mitstreiter stärken und regelrecht über sich hinauswachsen lassen. Sie bezieht sich auf eine maximal mittelgroße Gruppe an Mitstreitern und Scharmützel. Da gerade hier die Bandbreite an Vorgehen und Methodik extrem groß ist (vom Ork zum Vinsalter Vaganten, vom Hetmann zum Wehrheimer Offizier, vom inspirierenden zum taktischen Anführer etc.) werden geeignete Anforderungen mit dem Spielleiter abgesprochen.
Diese können hohe Werte in MU, CH, KL, IN, hohe Kampffertigkeiten, TaW Kriegskunst: Taktik aber auch Orden, Adelsstand, Ruhm, guter/schlechter Ruf bis hin zu Magie, Göttliches Zeichen, Eidsegen und Drogen sein.
Beispiel: KL 12, Kriegskunst 10, Taktik 10 als Anforderung für Anführer II bei einem Wehrheimer Kadet-



ten. Allgemein geht diese SF jedoch von folgenden Bedingungen aus:

- Sie bezieht sich auf wenige Mitstreiter (5 bis 25).
- Die Mitstreiter müssen den Anführer als solchen anerkennen.
- Die Mitstreiter müssen hinreichend fähig sein (Talent-/Eigenschaftswerte, Mentalität etc.).
- Homogenität zwischen den Mitstreitern und dem Anführer (ausreichend geringe Unterschiede, z.B. Weidener/Tobrier anstatt Ork/Horasier)
- Boni durch mehrere Anführer sind idR nicht kumulativ (Ausnahmen bilden bspw. ein Gespann aus Geweihtem für spirituelle Führung und einem Offizier für Taktik).

Sind die Voraussetzungen nur teilweise oder gar nicht erfüllt, so kann die SF auch nur teilweise oder gar nicht genutzt werden (ME).

Der Charakter kann für insgesamt 1/3/6/10/15 Punkte unter folgenden Optionen wählen (weitere Optionen in Absprache mit dem Spielleiter möglich). Diese Boni kann er in einem Kampf auf alle Mitstreiter übertragen.

1. Eine passende Sonderfertigkeit der Stufe 1, (z.B. Standfest, Abhärtung I, Formationskampf, Schnellziehen), die erste misslungene MU-Probe in einem Kampf neu würfeln, dito Selbstbeherrschung, für einige Kampfrunden MU +1, dito AT +1, dito PA +1, maximierte INI bei Kampfbeginn.
2. Eine passende SF der Stufe 2 (z.B. Volles Risiko, Volle Sicherheit, Positionierung I, Erhöhte Wachsamkeit, Manövrieren, Schnellladen I), die erste verwürfelte AT im Kampf darf neu gewürfelt werden, dito PA, dito FK, einmal im Kampf darf die INI mit einer freien Aktion maximiert werden, MU +1 für den gesamten Kampf, dito +1 AT, dito +1 PA.
3. Eine passende SF der Stufe 3 (z.B. Positionierung II, Schnellladen II, Manöver Gegenhalten), MU +4 für die erste Kampfrunde
4. Eine passende SF der Stufe 4, darf einen beliebigen Wurf wiederholen.
5. Eine passende SF der Stufe 5.

Weitere Anführer-SF

Neben dieser SF sind noch zahlreiche weitere denkbar. Hier einige Anregungen:

- Weniger Beschränkungen
- Die Anzahl der Mitstreiter, die den Bonus erhalten, kann erhöht werden, bis hin zu einer ganzen Armee.
- Auch weniger motivierte Mitstreiter können teilweise oder voll profitieren.

- Die Boni gelten teilweise oder vollständig auch für weniger fähige Mitstreiter.
- Auch sehr unterschiedliche Mitstreiter können teilweise oder vollständig Boni erhalten.
- Einige oder alle Boni sind mit bestimmten anderen Anführer-Boni kombinierbar.

Weitere Vorschläge

Der Charakter kann Mitstreiter und magische Möglichkeiten besonders gut kombinieren – z.B. der Schwert&Stab-Magier, der Soldaten anführt. Dito mit karmalen Mitteln, z.B. der Inquisitor/Rondrageweichte mit Ordenstruppen.

Die Boni gelten für sehr spezielle „Mitstreiter“, z.B. der Nekromant mit Golem und Untoten, der Rashduler mit Dschinnen und Leibwächtern, der Fasarer Magier mit Imperavi-Opfern und Sklaven.

Bestimmte komplexe Taktiken und Vorgehen sind möglich, z.B. gestaffelter Rückzug.

Reiterkampf

Vielen Dank an dieser Stelle an Torben Bierwirth und sein Team, nach deren Spielhilfe wir die folgenden Regeln gestaltet haben. Wir empfehlen einen Blick in das Projekt "Initiative zur Rettung der Kavalerie" zu werfen.

Grundgedanke

Der Kampf zu Pferde ist finanziell teuer und häufig nicht oder nur eingeschränkt nutzbar.

Dafür liefert er einen enormen Machtzuwachs v.a. für schwer gerüstete Schildkämpfer.

Der Reiter

Allgemeines

Eigenschaftsproben gegen bspw. Umreißen werden durch Reiten-Proben ersetzt.

Der Reiter erleidet idR 2 Punkte weniger Erschöpfung durch die Rüstung, kann TaW Lanzenreiten einsetzen und die SF Reiterkampf mit der SF Schildkampf kombinieren.

Es zählt die GS des Pferdes, insbesondere für Sturmangriff.

Beidhändiger Kampf, Parierwaffenkampf etc. sind, falls überhaupt, nur eingeschränkt nutzbar (ME).

AT gegen den Reiter sind um 2 erschwert, analog zu einer nicht ignorierbaren Distanzklasse.

Das Aufsteigen auf das Pferd benötigt 3 Aktionen, Absteigen 2 Aktionen (je -1 bei gelungener GE-Probe).

Ein gelungenes Ausweichen entgeht sowohl den Angriffen des Reiters als auch des Pferdes.



Initiative und Reiterangriffe

Ein heranreitender Angreifer kommt in seiner höchsten INI-Phase beim Gegner an und führt seinen Angriff aus. Danach hat der Verteidiger 8 INI-Phasen Zeit, eine eigene AT auszuführen.

Andere passend positionierte Mitstreiter können Passierschläge gegen den Reiter ausführen.

Lanzenreiten

Die Kriegslanze benutzt folgende Werte:

$$1W + 6TP; WM0/-; INI - 1; DKP$$

Alternativ kann auch ein geeigneter Speer, z.B. die Dschadra genutzt werden.

Benutzt der Reiter Sattel und Steigbügel, so erhält er 1W6 zusätzliche TP bei Benutzung eines Speers und 2W6 bei Benutzung der Kriegslanze.

Lanzenreiten wird als Sturmangriff abgehandelt und ist kombinierbar mit Wuchtschlag. Es sind mindestens GS des Pferdes in Schritt als Anlauf nötig.

Dieser Angriff kann nur mit Ausweichen/Schildparade erschwert um GS/2 gekontert werden.

Kontrollschwelle (KS) und Loyalität (LO)

Die Kontrollschwelle wirkt beim Reiterkampf ähnlich der Wundschwelle. Überschreiten erlittene Schadenspunkte die KS, so muss eine erschwerte Reiten-Probe abgelegt werden (s.u.)

Die KS beträgt LO (des Pferdes)/2.

Reiten-Proben, Kontrollverlust

Reiten-Proben müssen abgelegt werden bei:

- Aktion Position (idR nur zu Kampfbeginn).
- Kontrollverlust, d.h. erlittene SP sind größer als die Kontrollschwelle.
- Erfolgreichem Angriff zum Niederwerfen (z.B. Niederwerfen, großer Gegner) oder Umreißen.

Die Reiten-Probe ist modifiziert um:

- SP über der KS
- Geschwindigkeit (+GS/2)
- Kampfsituation: Angriff zum Niederwerfen (+4), Umreißen (+4 bzw. +8), Nebenhand wird benutzt z.B. für Schild (+4), ohne Sattel/Zaumzeug (+8)
- Gelände: Gras, Steppe, Sand, Erde (+0); Gebirge, Wald, Pflaster (+4); Sumpf, Flusslauf (+8); Hochgebirge (+12); blankes Eis (+16)
- Hindernisse: Turnierplatz (-4); keine (+0); gering: Gassen, Sträucher, abschüssiges Gelände (+4); mittel: (+8)

- Witterung: Boden durchweicht (+4),
- Übernatürliches Wirken, SF, sonstige Mod.

Misslingt die Reiten-Probe, so verliert der Reiter 1W6 INI und eine Freie Aktion.

Misslingt sie mit über 10 Punkten, so folgt ein *Sturz* je nach GS aus 1/2/3 Schritt Höhe.

SF Reiterkampf I/II/III/IV/V (TaW Reiten 5/10/15/20/25, 150/300/450/600/750 AP)

Pro Stufe der SF steigt die KS um 1 Punkt und ein zusätzlicher Punkt Erschöpfung durch Rüstung wird ignoriert.

Stufe III lässt sich nur mit einem Streitross, IV und V nur mit einem individuell ausgebildeten Streitross nutzen.

I: Ermöglicht das Benutzen von Reiten als Kampftalent (= RAK) und von Pferdemanövern (s.u.).

II: Der Reiter erhält AT +1, TP +1. Wechsel zwischen RAK und Waffentalenten in Freier Aktion möglich.

III: Der Reiter erhält weitere AT +1, TP +1. Eine Re-/Aktion RAK kann pro Kampfrunde vom Reiter ohne Aufwendung einer eigenen Aktion ausgeführt werden.

IV: Dito, die Zweite Re-/Aktion ODER 12 Waffenmeister-Punkte für RAK

V: Zusatz-Re/Aktion für das Pferd ODER 15 Waffenmeister-Punkte für RAK

Das Pferd

Pferdemanöver

- Wuchtschlag (gezielter Tritt),
- Befreiungsschlag (Kreisel),
- Sturmangriff (Niederreiten),
- Doppelangriff (Trampeln, nur wenn Gegner *liegt*).

Reiten als Kampftalent (RAK)

Benötigt Reiterkampf I.

Der Charakter kann TaW (Reiten) – 5 auf AT und PA-Basis des Pferdes verteilen und darf Pferdemanöver einsetzen.



Werte und Fähigkeiten von Pferden

- **Werte eines typischen Pferdes (Rasse Warunker)**
AT Basis 11, PA Basis 8, TP 1W6+2, MR 1/8, LE 150, WS 17, *großer Gegner*, Angriff zum Niederwerfen +4, GS 2/11/13, RS 1
- **Eingerittenes Pferd**
LO 12, Kosten: ca. 50 D, Reiten-Proben nicht erleichtert.
- **Ausgebildetes Pferd**
LO 14, Kosten: Ca. 150 D
 - *Variante Streitross*: Kann Pferdemanöver einsetzen; Reiten-Proben bei Lanzengang und KS um je -4 erleichtert.
 - *Variante Reitpferd*: Reiten-Proben bei schwerem Gelände und Sprüngen um je -4 erleichtert.
- **Individuell ausgebildetes Pferd**
LO 18+, Kosten: 500 D und mehr

Eine Variante aus Ausgebildetes Pferd, dazu eine der folgenden je nach Art der Ausbildung:

- die andere Variante aus Ausgebildetes Pferd.
- Capriola (= Hammerschlag, nur Yaquirien/Almada).
- Schwere Reiterei (Formation brechen: Niederreiten gegen mehrere beieinander stehende Ziele).
- Turnierpferd (Reiten-Probe beim Lanzengang um -8 Punkte erleichtert).
- Magierpferd (Gabe Magiegespür 12, erschrickt nicht bei Zaubern).
- Kalifat (Stille Wacht: Pferd macht Reiter lautlos auf Gefahren aufmerksam, GS +1).
- Ausbildung passend zu Reiterkampf IV bzw. V.
- Eine weitere Varianten nach Absprache.

Fernkampf

Übersicht

Was muss ich wissen?

Schusswaffen können entweder tödliche, präzise Einzelschüsse abgeben oder Geschosshagel. Meisterliche Schützen können beides gleichzeitig. Sie verursachen im Verhältnis zum Nahkampf weniger Schadenspunkte aber viel mehr Wunden. Wurf Waffen bieten große Vielfalt je nach Waffe. Auch hier sind einzelne tödliche Angriffe und Geschosshagel möglich aber z.B. auch das Fesseln mit einem Wurfnetz. Sie lassen sich besonders gut als Ergänzung zum Nahkampf benutzen.

Was wurde geändert und warum?

Während wir glauben, dass die alten Hausregeln zum Fernkampf gegenüber den offiziellen Regeln eine deutliche Verbesserung in Sachen Design, Klarheit, Style und Plausibilität darstellten, hatten wir das Gefühl, dass dieses Gebiet der Kampfregeln immer noch etwas zu stiefmütterlich behandelt wurde und noch deutlich attraktiver gestaltet werden könnte.

Als Kernprobleme stellten wir fest, dass es gefühlt für Spieler ein Zuwenig an Einzigartigkeit und Möglichkeiten gab, dafür ein Zuviel an nutzlosen Modifikatoren und generell die Regeln zu wenig auf Standardfälle in Abenteuern ausgelegt waren.

Also haben wir bekannte und erprobte Mechanismen und Überlegungen aus recht erfolgreichen Regelteilen wie Nahkampf (Analog zu Wuchtschlag, Finte, Zusatzaktionen, Stufen-SF) und Beschwörungsmagie (Vereinfachung von vielen Modifikatoren) genommen und implementiert, die Modifikatoren entrümpelt, mehr Möglichkeiten v.a. mit Manövern geschaffen und die Standardfälle Kampfgetümmel und den "normalen Schuss"(mittlere Entfernung, normaler Gegner, bewegt sich etc.) besser geregelt.

Dazu stellten wir eine Liste mit Pro und Kontra für die verschiedenen Waffengattungen zusammen um einen guten und klaren Überblick zu geben.

Pro und Kontra von Fernkampftalenten

Die Listen sind jeweils nicht vollständig, sie decken aber wichtige Punkte ab.

Armbrust

- + Niedrige AP-Kosten, können eine Stunde lang gespannt bleiben, gute Waffen für Spezialfälle
- Je nach Armbrust entweder starke gezielte Schüsse mit hoher Ladezeit oder schwache schnelle ungezielte Schüsse.

Bogen

- + Besseres Verhältnis von TP zu Ladezeit als Armbrüste, vielseitiger als Armbrüste.
- gespannter Bogen kann nicht lange gehalten werden, Sehne ist nicht immer eingelegt, höhere AP-Kosten.

Wurfmesser/-scheiben

- + Einfach zu verstecken, geringer AP-Aufwand, kurze Ladezeit, Messer vielseitig einsetzbar, ermöglicht Eisenhagel, gut in Städten und mit Gift.
- Schwach bis nutzlos gegen gerüstete Gegner, kurze Reichweite

Wurfäxte und Wurfspeere



- + Solide TP, TP/GE und TP/KK, Wurfspeere können Schilde unbrauchbar machen, geringer AP-Aufwand, gut als Ergänzung zum Nahkampf, guter Konter gegen Parierwaffen, Waffen idR auch im Nahkampf benutzbar
- Begrenzte Anzahl, unhandlicher als Wurfmesser

Schleuder

- + Wurfnetze und WurfSchlinge können Gegner fesseln, eine Schleuder lässt sich fast immer improvisieren, sehr geringer AP-Aufwand
- Die Schleuder an sich ist anderen Fernkampfaffen unterlegen, Wurfnetze sind unhandlich.

Regeln

Die Texte wurden für die Schusswaffen geschrieben, sie gelten sofern nicht explizit anders gesetzt entsprechend auch für Wurfaffen.

Grundsätzliches

Mislungene Fernkampf-Manöver erschweren nicht die nächste Re-/Aktion.

Schnellschüsse (0 Aktionen Zielen) sind um 4 Punkte erschwert.

Die Gesamtansage aus Fernkampfmanövern darf höher sein als der TaW, aber nicht höher als der FK-Wert. Bögen und Armbrüste verursachen eine *Zusatzwunde* (kumulativ mit Gezielter Schuss).

1-Aktion-Schüsse mit Bogen/Armbrust sind um 4 Punkte erschwert.

Standardschuss

Als Standardschuss legen wir einen Schuss auf ein mittelgroßes Ziel (z.B. Mensch) auf mittlerer Entfernung, das sich rasch bewegt oder im Nahkampf befindet bei guten Sichtbedingungen (Tagelicht, klare Silhouette gegen ein Lagerfeuer).

Standardschuss: +4

Zielen

Jede Aktion Zielen nach der ersten Aktion mindert 1 Punkt Erschwernis, maximal 4 Punkte.

Modifikatoren

Jede Verschiebung beim Standardschuss um eine Kategorie erschwert bzw. erleichtert die Probe um 4 Punkte.

Entfernung: Sehr Nah, Nah, Mittel, Weit, Sehr Weit

Zielgröße: Winzig - Sehr Klein - Klein - Mittel - Groß - Sehr Groß - Riesig

Bewegung: Still - Gering - Mittel - Schnell - Schlägt Haken

Sichteinschränkung: Keine - Gering - Deutlich -

Stark - Sehr Stark - Völlig

Anmerkungen:

- Eine Kategorie Sicht entspricht 2 Stufen Dunkelheit/Blendung. Dämmerungssicht etc. kann diese mindern. Unsichtbarkeit entspricht Stark bis Völlig. Nebel verschiebt idR um 1-3 Kategorien.
- Deckung entspricht einer Verkleinerung der Zielkategorie, Mittlere Schilde zählen als eine, Großschilde als 2 Kategorien.

Schuss ins Kampfgetümmel

Wird in den Nahkampf geschossen so besteht eine Chance ein anderes Ziel zu treffen.

Je dynamischer der Kampf, je mehr Beteiligte, je dichter sie beisammenstehen umso größer ist die Chance jemand anderen zu treffen.

Es wird ein W6 gewürfelt und mit der u.g. Tabelle verglichen.

Bei einem Ergebnis von 1 bis zum angegebenen Wert wird ein zufälliges anderes Ziel innerhalb der groben Flugbahn des Geschosses getroffen.

1. - Sehr übersichtlich, z.B. statisches Duell von Speerkämpfern.
2. - relativ übersichtlich, z.B. zurückhaltender Kampf mehrerer Beteiligter
3. - **Standard** - wenig übersichtlich, normaler Kampf, z.B. dynamischer Nahkampf mit mehreren Beteiligten
4. + - unübersichtlich, intensives Ringen vieler Beteiligter

Waffenänderungen/-eigenschaften

Sofern nicht anders genannt werden die Werte aus dem Aventurischen Arsenal verwendet.

Wurfaffen verfügen idR über TP/GE und TP/KK, siehe Waffen.

- Elfenbogen
Hinweise: Dank Magie kann er prinzipiell dauerhaft gespannt bleiben, in Kombination mit Axeleratus bestes Verhältnis von TP und Reichweite zu Ladezeit aller Fernkampfaffen.
- Kurzbogen und Repetierarmbrust: TP 1W6+3.
- Kompositbögen und Reiterbögen dürfen die Werte des Kurzbogens nutzen (höhere Schussfrequenz, weniger TP und Reichweite).
- Spezielle Munition gewährt in passenden Situationen *Rüstungsbrechend* +2 (z.B. Kettenbrecher gegen Kettenhemden).
- Ladezeit leichte/schw. Armbrust: 10/20 Aktionen



Sonderfertigkeiten

Allgemeine Fernkampf-SF

Sofern nicht anders aufgelistet können die SF für alle Schusswaffen verwendet werden.

Stufen-SF kosten jeweils 75/150/225/300/375 AP und erfordern TaW 5/10/15/20/25 sowie FF 10/12/15/18/21.

Für Wurfwaffen müssen alle SF und Manöver gesondert erworben werden, wahlweise gelten sie für die doppelten Kosten für beide Kategorien.

Treffsicherheit I/II/III/IV/V

Ignoriert insgesamt 2/4/6/8/10 Punkte Erschwernis aus den Manövern Schuss ins Kampfgetümmel, Vorausgeahnter Schuss und Präziser Schuss sowie aus speziellen Manövern.

Gezieltes Schießen I/II/III/IV/V

Ignoriert insgesamt 2/4/6/8/10 Punkte Erschwernis aus den Fernkampfmanövern Gezielter Fernkampfangriff, Gezielter Schuss, Tödlicher Schuss.

Schnellschießen I/II/III/IV/V

Ignoriert insgesamt 2/4/6/8/10 Punkte Erschwernis von Schnellschuss, Schnellladen, Schnellfeuer, Schnelles Zielen.

Schnellladen (300 AP, FF 12)

Nur Schusswaffen. Reduziert die Ladezeit um 40%, mindestens um eine Aktion.

(Anmerkung: Wird die Ladezeit dadurch auf 1 Aktion gesenkt, wird der Schuss um 4 Punkte erschwert, siehe Einleitung)

Schnellziehen:

Siehe Kampffregeln

Präzision: Fernkampf (300 AP, FF 12, TaW 10)

Für den Einsatz von 1 Punkt Erschöpfung wird der Schuss um 1W6-1 Punkte erleichtert.

Muss vor dem Schuss angesagt werden und das Manöver Präziser Schuss verwenden.

Schnelles Zielen (IN 12, 300 AP)

Für +4 Punkte Erschwernis darf ein Gezielter Angriff, Gezielter Schuss, Tödlicher Schuss auch ein Schnellschuss sein.

Schnellfeuer (450 AP, FF 15)

Gewährt eine zusätzliche Fernkampf-Aktion pro Kampfrunde.

Fernkampf - Manöver

Sie kosten einheitlich 200 AP, erfordern FF 10 und müssen separat für Schusswaffen und Wurfwaffen erworben werden.

Alle Manöver bis auf Gezielter Schuss und Tödlicher Schuss sind miteinander kombinierbar.

Präziser Schuss

Pro 2 Punkte Ansage darf der Schadenswurf um 1 Punkt verbessert werden.

(Also wird eine 3 zu einer 4, eine 6 kann nicht weiter verbessert werden.)

Vorausgeahnter Schuss

Pro 2 Punkte Ansage ist Ausweichen bzw. Schildparade gegen den Schuss um 1 Punkt erschwert.

Schuss ins Kampfgetümmel

Pro 4 Punkte Ansage wird die Chance auf dem W6 ein anderes Ziel zu treffen um 1 gesenkt.

Gezielter Angriff: Fernkampf

FK +4, bei Treffer: *umgehbarer RS*. Für weitere +4 darf die Trefferzone ausgewählt werden.

Darf kein Schnellschuss sein.

Gezielter Schuss (FF 12, TaW 10)

FK +8. Bei Treffer *Zusatzwunde*. Darf die Trefferzone auswählen. Darf kein Schnellschuss sein. Erleichtert um -1 je 3 Punkte FF über 12.

Tödlicher Schuss (FF 15, TaW 15, Gez. Schuss)

FK +16. Wie Gezielter Schuss, dazu: Erfordert eine zusätzliche Aktion, Chance auf glückliche Treffer +2, Schadenspunkte (nicht TP!) werden bei Treffer pauschal verdoppelt.

Spezielle Fernkampf-SF

Diese SF gelten nur für bestimmte Waffen.

Verbessertes Schnellladen (FF 15, KK 15, 225 AP)

Nur Armbrust. (Gandrasch, Leichte, Schwere) Verbessert die Ladezeit um weitere 20% des Grundwertes.

Verbessertes Schnellfeuer (Schnellfeuer, 600 AP)

Nur für Waffen mit Ladezeit 1 Aktion (Kurzbogen, Repetierarmbrust etc.).

Ermöglicht einen vierten Schuss pro Kampfrunde abzugeben. Alle vier Schüsse sind dann um je 4 Punkte erschwert.

Manöver Hageln (IN 15, FF 12, 200 AP)

FK +8, nur Bögen. Nicht kombinierbar mit anderen Manövern. Kann durch einen Schuss in hohem Bogen nach vorne gerichtete Deckung (Mauern, Schilde, Fortifex) ignorieren.

Manöver Eisenhagel (FF 15, 200 AP)

Wirft bis zu 4 Wurfscheiben gleichzeitig. Kann die Wurfscheiben auch auf verschiedene Ziele werfen und dann beliebig zuteilen. FK erschwert um +2 je Wurfscheibe und um +4 pro weiterem Ziel.

Manöver Wurf mit Anlauf (GE 12, KK 12, 200 AP)



Nur mit TaW Wurfspeere nutzbar.
FK +8, kostet 1 Aktion Bewegen. der Anlauf muss mindestens 4 Schritt betragen. Darauf folgender FK-Angriff erhält TP +(GS/2).

Manöver Zweihändiger Wurf (KK 15, 200 AP)

FK +4, nicht kombinierbar.
Nur mit TaW Wurfäxte nutzbar. Ermöglicht das werfen schwerer Äxte mit dem Schlagwort Zweihändig . Diese verwenden folgende Werte: TP 2W6+3, TP/KK 13/2, TP/GE 10/4, Angriff zum Niederwerfen.

Beispiele

Eine Söldnerin mit leichter Armbrust will sich einiger Wege-lagerer erwehren, die einen Wagenzug angreifen. Sie besitzt solide Kenntnisse (T2 = FK 20, Gezieltes Schießen II, Treffsicherheit II, Schnellladen) im Fernkampf und schätzt die Gegner ab und ihre Chancen ab:

Die Gegner dürften über einen geringen RS (2 oder weniger) und eine Wundschwelle von höchstens 7 verfügen. Da sie mit der Armbrust nicht allzu viele Schüsse abgeben (Laden 6 Aktionen) kann müssen diese sitzen und jeweils recht zuverlässig einen Gegner kampfunfähig machen.

Sie entscheidet sich dazu, einen gefährlich aussehenden ungerüsteten Gegner mit einem Gezielten Schuss + Präziser Schuss für 2 Punkte auszuschalten als dieser heranstürmt (Entfernung Nah).

Ihre Armbrust verursacht auf nahe Entfernung 1W6+7 TP und eine Zusatzwunde, dank der Ansagen zwischen 10 und 13 TP und zwei Zusatzwunden. 10 TP reichen aus um bei WS 7 und RS 2 noch sicher 3 Wunden anzurichten.

Sie schießt also auf die 16 (FK 20 -4 aus Manövern -4 aus Standardschuss +4 aus Nah). Sollte sie treffen, so schaltet sie ihren Gegner recht sicher aus.

Ein Kurzbogenschütze hat sich darauf verlegt, besonders viele ungezielte Pfeile schießen zu können. Er besitzt Schnellschießen II, Schnellladen und Schnellfeuer.

Der Kurzbogen hat basismäßig Laden: 2 Aktionen, er darf also mittels Schnellladen 1 Schuss pro Aktion abgeben für eine Erschwernis von +8 (+4 weil keine Aktion Zielen verwendet wird, +4 weil ein 1-Aktionenschuss mit einem Bogen abgegeben wird). Dank Schnellfeuer darf er noch einen dritten Pfeil pro Kampfrunde schießen, dank Schnellschießen II sinkt die Erschwernis aus dem Schnellschuss auf +4.

Insgesamt darf er also drei Pfeile pro Kampfrunde mit einer zusätzlichen Erschwernis von insgesamt +4 abschießen.

Der elfische Bogenschützencharakter des Spielers ist seines Zeichens Held vieler Kampagnen und einer der wohl besten lebenden Schützen des Kontinents (T5).

Er verfügt über TaW Bogen 25, Spezialisierung Elfenbogen, FF 21, FK Basis incl. Boni von 12, personalisiertem Bogen und alle SF auf maximaler Stufe. Damit erreicht er ohne zusätzliche Boni und magische Verbesserungen einen FK-Wert von 40.

Als sich die Gelegenheit ergibt (einige Yurach-Orks überfallen einen Reisenden), beschließt er mit seinen Fähigkeiten

anzugeben und aktiviert den Axxeleratus.

Unter Einrechnung aller SF und Zuschläge darf er also 4 Pfeile pro Kampfrunde abschießen, von denen jeder einzelne die Manöver Gezielter Schuss, Gezielter Angriff, Schuss ins Kampfgetümmel 3x, Präziser Schuss 5x verwendet. Auf nahe Entfernung trifft er damit auf die 1-19 (da 20 Patzer ist) und trifft jeden einzelnen Pfeil auch im Kampfgetümmel mit maximalen TP in den Hals der Gegner. Da jeder Pfeil 13 TP verursacht und 2 mal Zusatzwunde beinhaltet, richtet er bei den Orks bei jedem Treffer 3 Wunden an, was zu sofortiger Kampfunfähigkeit führt und dafür sorgt dass sie im Sterben liegen.

Waffenloser Kampf

Grundsätzlich wird waffenloser Kampf wie bewaffneter Kampf abgehandelt.

Betäubung

Siehe Schlagwortregeln.

Talent Waffenlos

Unter diesem Talent wird der gesamte Waffenlose Kampf (Faustschläge, Fußtritte etc., ehemals Talente Ringen und Raufen) zusammengefasst. Es steigert sich nach D.

Natürliche Waffen (Hexenkrallen, Orkgebiss) und spezielle Waffen fürs Handgemenge (Schlagring etc.) verwenden auch dieses Talent, aber mit besonderen Regeln, s.u.

Der Wechsel zwischen Waffenlos und Waffentalenten kostet nur eine Freie Aktion.

Waffenloser Kampf

TP 1W6, TP/GE 11/4, TP/KK 11/4, INI 0, DK H.
Werden waffenlose Angriffe mit einer geeigneten Waffe pariert, erleidet der Angreifer die halben TP der Waffe.

Die Angriffe eines Gerüsteten (Faustschlag mit Panzerhandschuh, Kopfstoß mit Metalhelm, Tritt mit gepanzerten Stiefeln etc.) verursachen +1TP.

Werden bewaffnete Angriffe pariert, erleidet der Verteidiger halbe TP.

Waffenlose Angriffe verursachen *Betäubung*, s.u.

Anstatt bewaffneter Stile (Pariertwaffenkampf etc.) werden Waffenlose Kampfstile benutzt, s.u.

Natürliche Waffen

Werden sie mit einer geeigneten Waffe pariert, erleidet der Angreifer die halben TP der Waffe.

Nur Geeignete Manöver nach Absprache mit dem Spielleiter (z.B. Goblingebiss: Gezielter Stich, Achaz: Umreißen etc.) können genutzt werden.

Die Qualität natürlicher Waffen ist idR 0 oder 1.

Waffen fürs Handgemenge

Schwertknauf, Axtschäft, Schlagring etc. werden hier zusammengefasst. Für sie gilt *Betäubung*.



Waffenlose Manöver

Knie

AT +4, SP +1W6, verursacht keinen Verlust von LE, SP zählen doppelt im Sinne der Regeln zu *Wundschmerz* und zur Berechnung von *Betäubungs-Punkten*. Kombinierbar mit Finte, Gezielter Angriff und Wuchtschlag.

Wurf

Wie Windmühle, aber die Zusatzattacke ist ein Umreißen +X anstatt TP +X.

Würgen

Wie Festnageln, Opfer muss nicht liegen, TP nur 1W6.

Bodenkampf

Wie Festnageln, der Angreifer muss sich aber auch in die Position *liegend* begeben.

Sprungtritt

AT +4, DKN, TP/GE 12/3, Finte/GE 12/3, TP +2, enthält Finte +2. Bei Misslingen GE-Probe, sonst stürzt der Charakter.

Darf mit Finte und Wuchtschlag kombiniert werden sowie mit Sturmangriff (= Sprungtritt mit Anlauf), dann *Angriff zum Niederwerfen*.

Waffenlose Kampfstile

Für waffenlosen Kampfstile gilt: Anforderung TaW Waffenlos 5/10/15/20/25, nicht kombinierbar, Wechsel erfordert Aktion Position.

Die jeweils aufgelisteten Manöver müssen nicht separat mit AP bezahlt werden, sie dürfen kostenlos im Rahmen des Kampfstils eingesetzt werden wenn die Voraussetzungen (Eigenschaftswerte, Talentwert) erfüllt sind.

Mit * markierte Manöver erhalten eine Erleichterung von -2 falls sie regulär mit AP erworben wurden.

Mit ** markierte Sonderfertigkeiten dürfen mit dem Kampfstil kombiniert werden.

Sie beinhalten Wuchtschlag, Finte, Meisterparade, Gezielter Angriff. Sofern nicht anders angegeben kosten sie 75/150/225/300/375 AP und dürfen Voller Einsatz nicht nutzen.

Schläger I/II/III/IV/V

Auch Bornländisches Raufen genannt: Derbes Schlägern, Kratzen, Beißen v.a. für handfeste Prügeleien in Gossen/Kneipen, weit verbreitet.

Manöver: Verwirren, Niederwerfen, Umreißen, Knie, Würgen, Gezielter Stich, Sturmangriff

I: *Schmutzige Tricks* - Wird dem Gegner INI-Verlust zugefügt (v.a. Manöver Verwirren), verliert er zusätzlich 1W6 INI.

II: TP +1; *Improvisierte Waffen* - darf diese (z.B. Bierkrug, Bratpfanne, Sand in die Augen etc.) ohne üblichen Malus für improvisierte Waffen unter TaW Waffenlos nutzen und mit Schlägern kombinieren.

III: INI, AT, PA je +1; *Knie -2*; *Dreckig* - Gegen Gegner ohne *Schmutzige Tricks* werden die Manöver Knie, Verwirren, Umreißen um je 2 erleichtert

IV: 6 Waffenmeisterpunkte

V: 8 Waffenmeisterpunkte

Hammerfaust I/II/III/IV/V (KK 10/12/15/18/21)

Wuchtig-offensiver Faustkampf um Gegner niederzuschlagen, v.a. von Thorwalern genutzt.

Manöver: Niederwerfen*, Schmetterschlag*, Ausfall, Doppelangriff, Befreiungsschlag, Sturmangriff*, Hammerschlag

I: *Faustkampf* - Kann mit den Fäusten Gegenstände zertrümmern ohne selbst Schaden zu nehmen.

Eigene PA -2 erschwert vs. Angriffe auf Beine/Unterleib (v.a. Knie, Umreißen).

II: Voller Einsatz**, TP +1, *reißend*

III: TP/KK 12/3 anstatt 11/4, *Schmetterschlag -2*, Schmetterschlag erhält Regel *Zusatzwunde*, Niederschmettern**

IV: 6 Waffenmeisterpunkte

V: 8 Waffenmeisterpunkte

Schaukampf I/II/III/IV/V

Auch Gladiatorenstil genannt: Spektakulärer Kampf um Publikum zu beeindrucken, selten.

Manöver: Niederwerfen, Umreißen, Bodenkampf, Schmetterschlag, Todesstoß, Gezielter Stich, Sturmangriff

I: *Schaukampf* - Ausgeführte Manöver wirken beeindruckender für das Publikum als üblich.

Zudem kann nach Wahl kein Schaden und keine Betäubung angerichtet werden ohne dass Laien dies bemerken.

II: TP +1, *Schmutzige Tricks* - s.o.

III: AT, PA, INI je +1, Erlaubt Manöver Dominieren/Treiben gegen waffenlose Kämpfer.

IV: 6 Waffenmeisterpunkte

V: 8 Waffenmeisterpunkte

Ringkampf I/II/III/IV/V

Auch Unauer Ringen genannt, selten

Manöver: Wurf, Umreißen, Bodenkampf, Würgen, Binden, Verwirren, Niederwerfen

I: *Ringgen* - Je Stufe Ringkampf gilt die eigene GE bzw. KK als um 1 erhöht für die Manöver Niederwerfen, Umreißen, Wurf, Würgen, Bodenkampf - sowohl wenn man sie nutzt als auch wenn man sich ihrer erwehrt.

II: *Würgen -2*, *Niederwerfen -2*, *Umreißen -2*

III: *Bodenkampf -2*, *Wurf -2*, *Binden -2*

IV: 6 Waffenmeisterpunkte

V: 8 Waffenmeisterpunkte



Mercenario I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP)

Schmutzig-effektiver, bisweilen tödlicher Stil mit Einbindung von Waffen, v.a. Söldner.

Manöver: Knie, Umreißen*, Niederwerfen*, Gezielter Stich*, Todesstoß*, Binden, Würgen

I: *Schmutzige Tricks* - s.o.; *Kampf mit allen Mitteln* - Darf Waffen fürs Handgemenge und Dolche unter dem TaW Waffenlos führen und mit ihnen den Mercenario-Kampfstil nutzen, Manöver können je nach Waffe genutzt werden

II: TP +1, *Eisenarm* - Der Kämpfer erleidet bei eigenen, erfolgreichen Paraden nur TP Viertel.

Wird sein Angriff pariert, dito.

Tödlich - Darf anstelle der Regeln zu *Betäubung* regulär Wunden und SP verursachen auch, auch mit waffenlosen Angriffen.

III: AT, PA, INI +1, Zusätzliche eingeschränkte Re-/Aktion mit TaW Waffenlos oder passender Handgemenge-Waffe.

IV: Zusätzliche Re-/Aktion wird uneingeschränkt und TP +1 ODER 12 Waffenmeisterpunkte

V: Weitere uneingeschränkte Re-/Aktion wie o.g. ODER 15 Waffenmeisterpunkte

Hruruzat I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, GE 10/12/15/18/21)

Vielseitiger, mörderisch-effektiver "Königsstil" mit Tritten und Handkanten, v.a. Südaventurien.

Manöver: Klingenturm, Klingenturm, Gezielter Stich*, Todesstoß, Sprungtritt, Sprungtritt mit Anlauf, Niederwerfen, Umreißen*, Wurf, Schmetterschlag, Bodenkampf, Assasinschlag, Präziser Schnitt*, Binden, Befreiungsschlag, Sturmangriff

I: *Zat* - Treffer verursachen 1W6 TP *reißend*. Fällt ein Pasch („Zat“), wird erneut gewürfelt und aufaddiert. Kritische Treffer zählen immer als *Zat* zusätzlich zu ihren normalen Auswirkungen.

Pro Stufe Hruruzat darf einmal je Kampf ein Schadenswürfel um einen Punkt gedreht werden. Je Treffer einmal anwendbar.

II: TP, AT, PA +1; *Eisenarm* - s.o.; *Tödlich* - s.o., *Sprungtritt* -2

III: Zusätzliche eingeschränkte waffenlose Re-/Aktion; TP/GE 12/3 statt 11/4, Präzision**

IV: Waffenlose Re-/Aktion wird uneingeschränkt und INI +1W6 ODER 12 Waffenmeisterpunkte.

V: Eine weitere waffenlose Re-/Aktion und TP +1 ODER 15 Waffenmeisterpunkte.



Schlagwortregelungen

Sie sind üblicherweise kursiv gedruckt und werden als Abkürzungen für folgende Regelpassagen genutzt:

Wunde

Verursacht ein Angriff SP > (X mal WS), erleidet das Opfer X *Wunden*.

Für jede Wunde, die ein Opfer erleidet, werden AT, PA, INI, FK um je -2 gemindert und GS um je -1, dazu Proben auf Eigenschaftswerte um 1 Punkt erschwert, Proben auf TaW/ZfW/... um 3 Punkte erschwert.

Wenn 3 Wunden an einer Körperzone entstehen, fällt diese aus, Torso und Kopfverletzungen führen dabei zum langsamen Verbluten (Verwundeter liegt im Sterben).

Zusatzwunde

Angriffe mit diesem Schlagwort verursachen beim Opfer eine zusätzliche Wunde bei Überschreitung der Wundschwelle. Kommt es mehrmals vor, dann entsprechend viele Wunden.

Optional: Die Zusatzwunde kommt bei WS-1 SP. Kommt das Schlagwort zwei mal vor, dann erleidet das Opfer eine weitere Wunde bei Überschreitung von WS-2 SP. Kommt es drei mal vor, so erzeugt es eine dritte Wunde bei Überschreitung von WS-3 SP und so weiter.

Angriff zum Niederwerfen (+X)

Wurde ein Angriff mit diesem Schlagwort nicht pariert/ausgewichen so zwingt dieser das Opfer zu einer KK Probe, erschwert um X (meist +0). Falls TP größer als KK ist, zusätzlich erschwert um die Differenz.

Gelingt dem Opfer die KK-Probe, so verliert es 1W6 INI, misslingt die Probe, so verliert es 2W6 INI und *stürzt* zu Boden.

Reißend

Angriffe mit diesem Schlagwort würfeln einen zusätzlichen W6 zur Ermittlung der TP Anzahl und entfernen danach denjenigen Schadenswürfel mit der niedrigsten gewürfelten Augenzahl. Kommt das Schlagwort mehrmals vor, so werden entsprechend viele W6 zusätzlich und niedrigste Würfel entfernt.

(Zur Einschätzung: 1 mal *Reißend* erhöht durchschnittlich die TP um 1 bei einem Schadens-W6, um 1,5 bei 2W6, 2 bei 4W6. 2 mal *Reißend* um 1,5 bei 1W6, 3 bei 3W6) In besonderen Fällen (Echsische Reißeraxt, Sehnenschneiderpfeile/-Bolzen) wird der RS zur Schadensreduktion gegen diesen Angriff doppelt gezählt.

TP/KK (X/Y)

Besitzt der Charakter nicht mindestens X Punkte KK, so erhält er Mali:

- Pro angefangenen Y Punkte KK weniger sinken TP, AT, PA, INI um je 1.

Besitzt er mehr als X Punkte KK, so erhält er je voller Y Punkte +1 TP.

- TP/KK Effekte sind kumulativ, insbesondere mit TP/GE und TP/KK z.B. aus dem Manöver Niederwerfen.

TP/GE (X/Y)

Wie TP/KK, nur basierend auf GE.

Manövererleichterung [-X]

Erleichtert besagtes Manöver um X, auch kumulativ, z.B. *Sturmangriff* (-2). Die Gesamterleichterung kann die Basisansage nicht übersteigen.

Kann nicht für die Manöver Wuchtschlag, Finte und Meisterparade gewählt werden.

Wenn nicht anders angegeben, ist X gleich 2.

Schild

Der AT-WMod wird mit der Hauptwaffen-AT verrechnet, der INI-WMod ebenso. Der PA-WMod wird zur Berechnung des Wertes für Reaktion (Schildparade) benutzt.

Schilde, die mindestens mittelgroß sind, bieten besondere Boni gegen Fernkampf, große Gegner, "ballistische" Zauber und manche Flächenschadenseffekte. Siehe jeweils dort.

Schilde ermöglichen die Nutzung der SF SK und richten keine TP gegen Unbewaffnete sowie Tiere an, wenn mit ihnen pariert wird.

Parierwaffe

Der AT-WMod wird mit der Hauptwaffen-AT verrechnet, der INI-WMod ebenso. Der PA-WMod wird zur Berechnung des Wertes für Reaktion (PW-Parade) benutzt.

Zweihändig

Die Benutzung bedarf beider Hände, kann also nicht mit *Schild*, *Parierwaffe*, BK, PW, SK etc. kombiniert werden. Dafür sind häufig die TP und DK erhöht und bestimmte einzigartige Manöver möglich (Festnageln, Hammerschlag, Umreißen, Rundumschlag).

Anderthalbhändig

Ein Sonderfall von *Zweihändig*. Darf ebenfalls nicht mit BK, PW etc. kombiniert werden.

Jedoch kann mit diesen Waffen wahlweise die SF Einhandkampf oder die SF Zweihandkampf benutzt werden.

Widerhaken

Nach einem Angriff, der SP verursacht hat und mindestens eine 4 als Augenzahl bei einem Schadenswürfel hatte, verbleibt die Waffe/das Projektil in der Wunde. Wenn das Opfer nicht vollkommen unbeweglich verbleibt, so erleidet es je Widerhaken 1 SP pro Kampfrunde.

Umgehbarer RS (uRS)

Angriffe mit diesem Schlagwort nutzen Rüstungsschwachstellen aus und verwenden den geringeren RS-Wert (siehe Kapitel Rüstungen).



Kommt v.A. beim Gezielten Angriff und glücklichen Attacken zum Tragen.

Rüstungsbrechend (+X)

Bei Angriffen mit diesem Schlagwort wird der RS um entsprechend viele Punkte ingoriert.

Waffen, die aufgrund ihrer Beschaffenheit besonders dazu geeignet sind, Rüstungen zu durchschlagen, erhalten je nach Waffe *Rüstungsbrechend* +1 bis +3.

Optional: Wird mit dem Qualitätssystem gespielt, dann wird die Qualität der Rüstung (Standard: Q2) mit der der Angriffswaffe (Standard: Q2) verglichen, ein evtl. vorhandenes *Rüstungsbrechend* wird auf die Qualität der Waffe addiert.

Pro Punkt, den die Waffe besser ist, ignoriert sie einen Punkt RS.

Karmal/magisch "unzerstörbare" Rüstungen ignorieren *Rüstungsbrechend* vollständig.

Sturz

Der Charakter verliert 2W6 Punkte INI und gilt als liegend.

Resistenz/Immunität

Erleidet ein Ziel mit Resistenz gegen die entsprechende Schadensart TP, so werden diese um einen bestimmten Prozentsatz gemindert, sofern nicht anders angegeben um 50% (dies gilt vor Rüstungsschutz und nach etwaigen Multiplikatoren, z.B. Verdoppelung aus Todesstoß oder kritischem Treffer).

Üblich sind die Unterteilungen in profanen und magischen Schaden bzw. deren Unterkategorien Hieb/Schnitt/Stich und Elementar/Dämonisch/Arkan (in Aventurien extrem selten und idR Kräften des Namenlosen vorbehalten existieren auch Resistenzen gegen karmale TP und gegen jegliche TP).

Ebenfalls selten ist die Möglichkeit Resistenzen zu senken).

Wirkungen von Resistenz sind kumulativ, addieren sie sich zu mind. 100%, so spricht man von *Immunität*.

Betäubung

Als Ergänzung zu den Erschöpfungsregeln wird der Zustand *Betäubung* eingeführt, um kurzfristige Handlungseinschränkungen zu simulieren.

Betäubung ersetzt reguläre Wunden.

Betäubungs-Punkte zählen wie reguläre Wunden mit folgenden Abweichungen:

- Sie bauen sich mit Rast um 1 Punkt je SR ab.
- Sie führen nicht zum Ausfall von Körperteilen und Tod.
- Jeder Punkt Betäubt verursacht 1 Punkt Erschöpfung.

Verursachte Schadenspunkte mit *Betäubung* werden in ernsthaften Kämpfen abgerundet halbiert

von der LE abgezogen, in harmlosen Kämpfen gar nicht. (Im Sinne der Regeln für Wunden/Betäubung, Wundschmerz etc. zählen die SP also weiterhin voll).



Waffen und Rüstungen

Grundgedanke

Waffen und Rüstungen gibt es in vielen Spielarten, sie unterscheiden sich merklich in Qualität und spezifischen Eigenarten.

(Fertigungs-)Qualität

Waffen und Rüstungen werden wie andere handwerklich gefertigte Gegenstände entsprechend der Qualität (Q) der Anfertigung eingeteilt.

Qualitäten (aus magischen Materialien und hervorragender Schmiedekunst beispielsweise) sind kumulativ. Die Qualität ist hauptsächlich für die Berechnung von Rüstungsbrechend (siehe Schlagwortregelungen) wichtig.

(Q 0: Minderwertig)

Q 1: Schlecht

Geschaffen von: Grobschmieden, diversen Orks, barbarischen Kulturen oder aus Massenfertigungsprozessen.

Geschaffen für: Orks, Barbaren, Milizen, Rekruten, Massenarmeen.

Q 2: Normal ("Stangenware")

Geschaffen von: Normalen Schmieden.

Geschaffen für: Normale Kundschaft, reguläre Soldaten/Söldner/Gardisten.

Q 3: Gut

Geschaffen von: Allen Waffenschmieden.

Geschaffen für: Bessere Soldaten/Söldner/Wächter, professionelle Kämpfer, vermögende Kunden.

Q 4: Hervorragend

Geschaffen von: Kompetenten Waffenschmieden

Geschaffen für: Eliteregimenter, Ritter, Adelige, reiche Bürger, Akademiekrieger, Offiziere, verdiente Recken.

Q 5: Fürstlich

Geschaffen von: Hervorragenden Waffenschmieden.

Geschaffen für: Fürsten, hohe Würdenträger, als fürstliches Geschenk, Generäle.

Q 6: Königlich/Menschenmöglich

Geschaffen von: Thorn Eisinger, eine Handvoll tulamidische Schmiedemeister mit 33-fach geflämmt Klinge etc.

Geschaffen für: Könige, große Helden.

Q 7: Legendär

Geschaffen von: Zwergischen Meisterschmieden mittels Zwergenspantechnik, Zyklopen, Hochelfen und ähnlich fähigen Zauberschmieden.

Geschaffen für: Legendäre Heroen, Gezeichnete.

Verwendetes Material

- Primitive Materialien
Damit ist meist nur Q 0 möglich, dazu sind je nach Material die Waffenwerte z.T. deutlich schlechter.
Hierunter fallen fast alle natürlichen Waffen und natürlicher RS.
- Stahl
Normales Material für Waffen und Rüstungen. Unterschiedliche Stähle erleichtern oder erschweren Herstellungsproben im Rahmen von +/-5 Punkten (von Gusseisen bis hin zu Zwergenstahl) und beschränken die mögliche Qualitätsstufe der Fertigung.
- Endurium
Waffenmodifikator für AT, PA, INI je +1.
Qualität mindestens +2 bis +4, verschleißt nicht gegen mindere Materialien, zählt als magische Waffe, richtet gegen magische Wesen +2 mTP an.
Rüstungen aus Endurium können nach ME um bis zu 1 Punkt weniger Erschöpfung kosten, ihr RS zählt voll gegen magischen Schaden wie Fulminictus oder Angriffe von Geistern.
Ohne entsprechendes Wissen (Berufsgeheimnis) quasi nicht zu verarbeiten, mit dem Wissen immer noch extrem schwierig.
- TP+ Schmieden
Bestimmten Waffen (ME, üblicherweise Schwerter, zwergische Waffen, tulamidische Säbel) können mittels aufwendigen Techniken wie Lehmbacktechnik, Flämmen, Zwergenspan diese Verbesserung gegeben werden. Ersetzt ein evtl. vorhandenes *Rüstungsbrechend*.
Pro Punkt Qualität über 2 erhält die Waffe pauschal einen Punkt TP auf ihren Grundwert.
Bei solchermaßen hergestellten Waffen handelt es sich um sündhaft teure Meisterwerke, sie sind sehr selten anzutreffen und besitzen oft einen eigenen Namen.
- Personalisierte Waffen/Rüstungen
Personalisierte Waffen können bis zu drei der folgenden Verbesserungen erhalten:
Waffenmodifikator für AT +1, PA +1, INI +1, eine passende *Manövererleichterung* (1) (mehrmals wählbar) oder eine kleine Besonderheit im Wert von ca. 2 Waffenmeisterpunkten.

Eigenheiten nach Kulturen

Zwerge

Traditionelle Zwergenwaffen haben mindestens Q4, dazu gilt ihre Qualität als um bis zu 3 Punkte erhöht wenn sie gegen Geschuppte/Drachen verwendet werden.

Tunnel, Gänge und Stollen zählen für sie idR nicht als beengte Umgebung, d.h. der entsprechende Malus entfällt.



Traditionelle Zwergenrüstungen haben mindestens Q4, die Qualität gilt als bis zu 3 Punkte erhöht gegen Geschuppte und Drachenfeuer. Sekundäreffekte von Feuerschaden und Drachennodem können sie idR ignorieren.

Elfen

Elfenbögen besitzen nicht nur die besten Werte aller Bögen, sie können auch dauerhaft gespannt bleiben ohne ihre Spannkraft zu verlieren. Andere Waffen und Rüstungen besitzen meist leicht verbesserte Profilwerte und geringeres Gewicht.

Garethien, Al'Anfa, Horasreich
Sie haben Zugriff auf hochwertige Plattenrüstungen (s.u.: Garether Platte, Vollplatte) und vielfältige hochspezialisierte Waffen.

Waffen

Es werden im wesentlichen die Waffenwerte aus dem Aventurischen Arsenal benutzt und durch die folgenden Regeln erweitert.
Der Einfachheit halber werden möglichst pauschale Regelungen verwendet.
Alternativ findet sich im entsprechenden Kapitel eine ausführliche abgeänderte Waffenliste.

Eigenheiten von Waffentalenten

Waffentalent	TP/GE	Besonderheiten
Speere	11/4	Zweihändig, Gezielter Stich, Todesstoß
Infanteriewaffen	11/4	Zweihändig
Anderthalbhänder	11/4	Anderthalbhändig
Schwerter	11/4	
Säbel	11/4	Gezogener Schnitt, Aufschlitzen
Hiebwaren	10/5	Schmetterschlag, Binden unmögl.
Peitschen	11/4	Umreißen, erlaubt Einschnüren
Dolche	10/3	Gezielter Stich, Todesstoß; kann schwere Waffen nicht parieren
Fechtwaren	10/3	dito
Kettenstäbe	10/3	Anderthalbhändig, Windmühle
Stäbe	10/3	Anderthalbhändig, Umreißen, Windmühle; Umwandeln von Aktionen ohne Malus.
Zweihandflegel	10/6	Zweihändig, Niederwerfen, Hammerschlag, Befreiungsschlag, Schmetterschlag, Binden unmögl.
Zweihandhiebwaren	10/6	Zweihändig, Hammerschlag, Befreiungsschlag, Schmetterschlag, Binden unmögl.
Zweihandschwerter	11/4	Zweihändig, Rüstungsbrechend +1, Befreiungsschlag
Kettenwaren	10/5	+1 TP, Ignoriert den PA-Waffenmod von Schilden, nur ein Angriff und eine PA pro KR erlaubt, gegen Angriffe mit Kettenwaren ist Manöver Binden nicht möglich und PA-2 erschwert, Patzer-Chance +1, kein Beidhändiger Kampf möglich, keine Passierschläge möglich.

Eigenheiten bestimmter Nahkampfwaffen

- **Rüstungsbrechend**
Fast alle Kriegswaffen besitzen Rüstungsbrechend.
Waffen, die besonders stark auf das Durchschlagen von Rüstungen ausgelegt sind, erhalten 1 bis 3 Punkte Bonus auf *Rüstungsbrechend*.
Dies sind vornehmlich Waffen mit seitlichen Dornen (z.B. Morgenstern, Brabakbengel, Hellebarde, Kriegshammer), aber auch der Panzerstecher und der Dreikantdolch fallen darunter.
- **Hybridwaren**
Vor allem Infanteriewaffen wie die Hellebarde fallen unter diese Kategorie. Der Träger kann entscheiden, welche der Angriffsarten er einsetzt und vom entsprechenden Bonus profitieren.
Bei der Hellebarde könnte er beim seitlichen Dorn von Rüstungsbrechend 2, beim Hammerkopf von den Manövererleichterungen auf Niederwerfen und Hammerschlag und beim Speer-

kopf von der Manövererlaubnis für Festnageln und den Gezielten Stich profitieren.

- **Hämmer**
Waffen mit Hammerkopf erhalten *Niederwerfen -2* sowie *Hammerschlag -2*
- **Dolche und Fechtwaren**
Können das Manöver Wuchtschlag nur improvisiert ausführen (d.h. 2 zu 1 Ansage).
Besonders große Zweihandschwerter (Andergaster, Boronsichel) erhalten BS und Rundumschlag
- **Schilde aller Art: Schild**
- **Parierwaren aller Art: Parierwaffe**
- **Eigenheiten von FK-Waffen/-Projektilen**
 - Jagdpfeile/-Bolzen: *Zusatzwunde*
 - Kriegspfeile/-Bolzen: *Zusatzwunde, Widerhaken*
 - dito, gehärtet: *Rüstungsbrechend*



- Sehnenschneiderpfeile/-Bolzen: *Zusatzwunde, Reißend*, TP +(W6-2), FK +4
- Wurfmesser/-scheiben/-dolche: *Zusatzwunde*
- Wurfspeere: *Zusatzwunde, A.z.Niederwerfen*. Wurfspeere können Schilde unbrauchbar machen (s. Reaktion Schildparade)

Rüstung entsprechen, üblich für professionelle Kämpfer ist eine Differenz von 2 bis 4 Punkten.

Rüstungen

Erschöpfung/Behinderung

Behinderung wird gestrichen und durch Erschöpfung ersetzt.

Erschöpfung = RS (Rüstung + Unterzeug)/2

Rüstung und Unterzeug

Das Rüstungssystem unterscheidet zwischen Rüstung und Unterzeug.

Rüstung beschreibt eine idR durchgängige Torsorüstung und Ergänzungsteile für die Gliedmaßen wie Arm-/Beinschienen und Helm.

Dieser Rüstungsschutz wird üblicherweise genutzt.

Unterzeug beschreibt die Menge an Rüstungsschutz, der Schwachstellen schützt und in welchem Maß die Rüstung durch umgeharen Rüstungsschutz umgangen werden kann.

Dieser RS kommt zum Tragen bei gezielten Angriffen, glücklichen Attacken etc.

Der RS durch Unterzeug kann maximal dem RS der

Arten von Rüstung

RS	Kategorie/Beispiele
0	Keine Rüstung: Nackt, Alltagskleidung
2	Minimal: Feste Kleidung, weiches Leder
4	Leicht: Leder, dicke Felle
6	Mittel: Kettenhemd, leichte Plattenteile
8	Schwer: Schuppenpanzer, Leichte Platte
10+	Sehr Schwer: Schwere Platte

• Beispiele für Rüstungen

- Amazonenrüstung: RS 6 | 0
- Von Kopf bis Fuß in Kette: RS 6 | 6
- Leichte Platte (incl Helm, Plattenbeinlingen, Kettenzeug) RS 8 | 6

• Garether Platte und Vollplatte

Diese beiden Rüstungen erhalten einen herausragenden Status, sowohl in ihren Kosten als auch in ihrem Nutzen.

Der Träger ist *resistent Schnitt*, solange der Angreifer nicht gezielte Angriffe oder Angriffe mit einer Waffe von höherer Qualität ausführt.

- Garether Platte: RS 10 | 7, Kosten 1.000+ D, Q mindestens 4
- Vollplatte: RS 12 | 10, Kosten 2.500+ D, Q mindestens 5



Waffenliste

Hier finden sich die Werte verschiedener Waffen, sortiert nach Talenten. Die Werte ähneln denen aus dem Arsenal, wurden jedoch etwas angepasst. Am Anfang jedes Talentabschnitts stehen kurz die Besonderheiten, die für alle Waffen dieser Sparte gilt, sofern nicht anders angegeben, dazu die erlaubten Manöver als Abkürzung, s. Index.

Waffen, die in mehreren Talenten geführt werden können werden durch * markiert und nur dann mehrfach aufgeführt, wenn sie andere Werte benutzen.

Dolche

Wuchtschlag nur improvisiert, Gezielter Stich -2, Todesstoß -2, PA nicht möglich gegen Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter, Kettenwaffen.

Erlaubte Manöver: Assasinenschlag, Ausfall, Betäubungsschlag, Binden, Doppelanriff, Doppelparade, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Gezielter Angriff, Gezogener Schnitt, Klingenturm, Klingentwand, Meisterparade, Stumpfer Schlag, Todesstoß, Verwirren

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Dolch, standard	10/6	10/3	0	0/-1	1W+1	H	
Messer	9/7	10/3	-2	-2/-3	1W+0	H	
Schwerer Dolch	12/4	10/3	0	0/-1	1W+2	H	RB +1
Langdolch	11/5	10/3	0	0/0	1W+2	H	Gez. Angriff -1, kein gez. Schnitt.
Kurzschwert*	11/4	11/4	0	0/-1	1W+2	HN	Besonderheiten TaW Dolche entfallen
Mengbillar	11/5	10/3	-2	0/-3	1W+2	H	Giftkanüle
Ogerfänger	12/4	10/3	0	0/-2	1W+2	H	Widerhaken
Panzerstecher*	13/3	13/3	0	-1/-2	1W+4	N	RB +3, kein gezogener Schnitt

Fechtaffen

Wie Dolche

Erlaubte Manöver: Wie Dolche, kein Gezogener Schnitt

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Degen	10/5	10/3	+3	0/-1	1W6+4	N	Gez. Angr. -1, Todesstoß -1
Florett	9/6	13/3	+4	+1/-1	1W6+4	N	Gez. Angr. -1, Todesstoß -2
Rapier	11/4	10/3	+2	0/0	1W6+4	N	Gez. Angr. -1
Wolfsmesser*	10/5	13/3	+1	0/0	1W6+4	N	

Säbel

Gezogener Schnitt -2, Aufschlitzen -2;

Schwerer Säbel: Erlaubt Niederwerfen, Schmetterschlag, kein Assasinenschlag

Erlaubte Manöver: Assasinenschlag, Aufschlitzen, Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Doppelanriff, Doppelparade, Finte, Gegenhalten, Gezogener Schnitt, Gezielter Angriff, Klingenturm, Klingentwand, Meisterparade, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Verwirren, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Amazonensäbel*	11/4	11/4	+1	0/0	1W6+4	N	
Arbach*	12/3	11/5	0	0/-1	1W6+4	N	Schwerer Säbel
Entermesser	12/4	11/5	0	0/0	1W6+3	N	
Khunchomer	12/3	11/5	0	0/0	1W6+4	N	Schwerer Säbel
Kusliker Säbel*	12/4	11/4	+1	0/0	1W6+3	N	
Robbentöter	12/4	11/4	0	0/0	1W6+3	N	
Säbel	11/4	11/4	+1	0/0	1W6+3	N	
Sklaventod	12/3	11/5	0	0/0	1W6+4	N	Schwerer Säbel



Schwerter

Besonderheiten: Viele Manöver, s.u.

Erlaubte Manöver: Assasinschlag, Aufschlitzen, Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Doppelan-griff, Doppelparade, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Gezielter Angriff, Gezogener Schnitt, Klingenturm, Klin-genwand, Meisterparade, Niederwerfen, Präziser Schnitt, Schmetterschlag, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Todesstoß, Verwirren, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Barbarenschwert	13/2	11/5	-1	0/-1	1W6+4	N	Reißend, Manöver wie Hieb Waffen
Bastardschwert	12/4	11/5	-1	0/-1	1W6+5	N	RB +1
Kurzschwert*	11/4	11/4	0	0/-1	1W6+2	HN	Kein Befreiungsschlag
Kusliker Säbel*	12/4	11/4	+1	0/0	1W6+3	N	
Nachtwind*	11/5	16/2	+2	0/0	1W6+4	N	Präziser Schnitt -2, kein Schmetterschlag
(Lang-)Schwert	11/4	11/4	0	0/0	1W6+4	N	RB +1

Hieb Waffen

Besonderheiten: Manöver Binden nicht möglich gegen Angriffe mit Hieb Waffen, Schmetterschlag -2

Erlaubte Manöver: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Doppelan-griff, Doppelparade, Finte, Gegenhalten, Geziel-ter Angriff, Meisterparade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Schildspalter, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Verwirren, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Brabakbengel	13/3	10/5	0	0/-1	1W6+5	N	RB +1
Byakka	14/2	10/6	-1	0/-2	1W6+5	N	Axt
Keule	11/3	10/5	0	0/-2	1W6+2	N	
Lindwurmschläger	11/3	10/5	-1	0/-1	1W6+4	HN	Axt, Zwergenwaffe
Molokdeschnaja	11/3	10/5	0	0/0	1W6+4	N	Axt
Orknase*	13/3	10/5	-1	0/-1	1W6+5	N	Axt
Rabenschnabel	10/4	10/5	0	0/0	1W6+4	N	RB +2 oder Hammer
Skraja	11/3	10/5	0	0/0	1W6+3	N	Axt
Streitaxt	13/2	10/5	0	0/-1	1W6+4	N	Axt, RB +1
Streitkolben	11/3	10/5	0	0/-1	1W6+4	N	RB +2
Zwergenskraja	11/3	10/5	0	0/0	1W6+3	N	Axt, RB +1, Zwergenwaffe
Kriegshammer*	18/3	10/6	-2	-1/-3	2W6+3	N	RB +3, Hammer

Kettenwaffen

Besonderheiten: Ignoriert den PA-Waffenmod von Schilden, nur ein Angriff und eine PA pro KR erlaubt, gegen An-griffe mit Kettenwaffen ist Manöver Binden nicht möglich und PA -2 erschwert, Patzer-Chance +1

Erlaubte Manöver: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Gezielter Angriff, Niederwerfen, Schildspalter, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Schmetterschlag, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Morgenstern	13/3	10/5	-1	-1/-2	1W6+5	N	RB +2, Schmetterschlag -2
Ochsenherde	17/2	10/5	-3	-2/-4	3W6+3	N	RB +2, Schmetterschlag -2
Ogerschelle	14/2	10/5	-2	-1/-3	2W6+3	N	RB +2, Schmetterschlag -2



Anderthalbhänder

Besonderheiten: Viele Manöver, s.u.

Erlaubte Manöver: Assasinschlag, Aufschlitzen, Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Gezielter Angriff, Gezogener Schnitt, Hammerschlag, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Präziser Schnitt, Schmetterschlag, Sturmangriff, Todesstoß, Verwirren, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Anderthalbhänder*	11/4	11/4	+1	0/0	1W6+5	NS	
Bastardschwert*	11/3	11/4	0	0/-1	1W6+5	N	Schmetterschlag -2
Nachtwind*	11/5	14/2	+2	0/0	1W6+4	N	Präziser Schnitt -2, kein Schmetterschlag
Rondrakamm*	12/3	11/4	0	0/0	2W6+2	NS	reißend
Tuzakmesser*	12/4	16/2	+1	0/0	1W6+6	NS	Präziser Schnitt -1, kein Schmetterschlag

Speere

Gezielter Stich -2, Todesstoß -2

Erlaubte Manöver: Ausfall, Betäubungsschlag, Binden, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gezielter Angriff, Gezielter Stich, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Todesstoß, Umreißen, Verwirren, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Jagdspieß	11/5	12/3	+1	0/-1	1W6+5	S	
Korspieß*	12/3	11/4	0	0/-1	2W6+2	S	RB +1
Schnitter*	12/3	11/4	0	0/0	1W6+5	NS	Erlaubt Gez. Schnitt, kein Festnageln
Speer	12/4	11/4	-1	0/-2	1W6+6	S	
Stoßspeer	13/3	11/4	-1	0/-1	2W6+2	S	Erlaubt Niederwerfen
Wurmspieß*	13/3	11/4	0	0/-2	1W6+5	S	RB +1, Zwergenwaffe

Stäbe

Umreißen -2, Windmühle -2, kann ohne Erschwernisse AT und PA umwandeln

Erlaubte Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Finte, Gegenhalten, Gezielter Angriff, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Umreißen, Verwirren, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Kampfstab	11/5	10/3	+2	0/0	1W6+1	NS	Niederwerfen -2
Zweililien	12/4	10/3	+2	+1/-1	1W6+3	N	Klingensturm -1, Klingenwand -1

Infanteriewaffen

Besonderheiten: Hybridwaffen. Je nach Waffenkopf können verschiedene Angriffsmodi genutzt werden, immer nur einer gleichzeitig

Axt: Schildspalter -2, Hammer: Niederwerfen -2

Seitlicher Dorn: RB +2

Klinge: Erlaubt Aufschlitzen und Gezogener Schnitt

Speer: Erlaubt Gezielter Stich, Festnageln, Todesstoß

Erlaubte Manöver: Ausfall, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Binden, Finte, Gegenhalten, Gezielter Angriff, Hammerschlag, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Umreißen, Schmetterschlag, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Glefe	13/3	11/4	0	0/-2	1W6+4	S	Umreißen -2, Klinge
Hellebarde	12/3	11/4	0	0/-1	1W6+5	S	Speer / Axt / Dorn
Neethaner Langaxt*	13/4	11/4	-2	-1/-3	2W6+2	S	Speer / Klinge, Schildspalter -2
Pailos*	14/2	11/4	-2	-1/-3	2W6+4	S	Speer / Klinge, Schildspalter -2
Sturmsense	13/3	11/4	-1	-1/-2	1W6+4	S	Klinge, Gez. Schnitt -2
Warunker Hammer*	12/3	11/4	-1	0/-1	1W6+5	NS	Speer / Hammer / Dorn



Zweihandschwerter

RB +1, Befreiungsschlag -2

Erlaubte Manöver: Aufschlitzen, Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Gegenhalten, Gezogener Schnitt, Gezielter Angriff, Hammerschlag, Meisterparade, Niederwerfen, Rundumschlag, Schildspalter, Schmetterschlag, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Andergaster	14/2	11/5	-3	0/-2	3W6+2	S	Rundumschlag -4, erlaubt Todesstoß
Boronssichel	13/3	11/5	-2	0/-3	2W6+6	S	Gez. Schnitt -2, Aufschlitzen -2
Doppelkhunchomer	12/2	12/4	-1	0/-1	1W6+7	NS	Gez. Schnitt -2, Aufschlitzen -4
Großer Sklaventod	13/2	12/4	-2	0/-2	2W6+4	NS	Gez. Schnitt -2, Aufschlitzen -3
Zweihänder	12/3	12/4	-1	0/-1	2W6+4	NS	Rundumschlag -2, erlaubt Todesstoß

Zweihandhiebaffen

Hammerschlag -2, Befreiungsschlag -2, Schmetterschlag -2, Manöver Binden nicht Möglich gegen Angriffe von Zweihandhiebaffen.

Hammer: Niederwerfen -2, *Axt:* Schildspalter -2

Erlaubte Manöver: Befreiungsschlag, Betäubungsschlag, Finte, Gegenhalten, Gezielter Angriff, Meisterparade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Schildspalter, Stumpfer Schlag, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Waffe/Talent	TP/KK	TP/GE	INI	WM	TP	DK	Besonderheiten
Barbarenstreitaxt	15/2	9/6	-2	-1/-4	3W6+2	N	Axt, Hammerschlag -2
Felsspalter	16/2	10/6	-2	-1/-3	3W6+3	N	Axt, Hammerschlag -2, Zwergenwaffe
Gruufhai*	14/2	11/5	-2	-1/-3	2W6+3	N	RB +2, Hammer, Hammerschlag -2
Kriegshammer*	14/2	10/5	-2	-1/-3	2W6+3	N	RB +3, Hammer, Hammerschlag -1
Zwergenschlägel	15/2	10/6	-2	-1/-3	2W6+4	N	RB +2, Hammer, Hammerschlag -2, Zwergenwaffe

Magieregeln

Hilfe! Magie ist doch ... ?

... kompliziert!

Wir haben kräftig in den Regeln aufgeräumt, sie sind jetzt besonders einfach Anzuwenden, ohne an Spieltiefe zu verlieren.

Gerade wenn du früher profane Charaktere oder Kämpfer gespielt hast, lohnt ein Blick in Magie Light. Auf einer Seite hast du alles was du brauchst.

... unausgegoren!

Gildenmagier sind immer die Besten, Dämonen und Artefaktregeln broken, echte Antimagier unspielbar und Exploits an jeder Ecke?

All das und noch mehr haben wir behoben. Wir haben uns noch mehr als in früheren Hausregeleditionen daran gemacht, die Magie in ihrer gesamten Bandbreite hintergrundkonform spielbar zu machen.

All das und noch mehr haben wir behoben. Wir haben uns noch mehr als in früheren Hausregeleditionen daran gemacht, die Magie in ihrer gesamten Bandbreite hintergrundkonform spielbar zu machen.

Magie Medium wartet mit vielen Optionen auf und lässt sich simpel mit Zusatzmodulen zu bestimmten Themengebieten wie Artefakten erweitern.

Magie Intensiv wendet sich an Spieler, die noch mehr Optionen und Spieltiefe wünschen, wir empfehlen aber, sich erst mit den Medium Regeln vertraut zu machen auf denen sie aufbauen.

Magie Light

Hier findest du auf einer einzigen Seite alles was du brauchst um unkompliziert einen Zaubercharakter zu spielen.

Generierung

Du generierst den Charakter normal wie einen profanen Charakter auch. Dazu steigerst du die Zaubersprüche wie Talente gemäß ihren Spalten aus dem Liber Cantiones.

Vollzauberer: Für 1000 AP erhältst du den Vorteil Vollzauberer. Dazu kaufst du dir für weitere 800 AP +2 MR und +12 AE.

Basiswerte

MR-Basis (MU+KL+KO) /5 +Zukauf

AE-Basis (MU+IN+CH) /2 +Zukauf

AsP-Regeneration je Tag: 1W6 +Zukauf

Steigerung der Basiswerte

Du kannst für je 50 AP einen AE, für je 150 AP einen Punkt AsP-Regeneration und für je 100 AP einen Punkt MR kaufen, auch nach der Generierung. Im Aventurischen Hintergrund ist es üblich, dass diese Werte nicht schlagartig erhöht werden sondern langsam ansteigen und die wenigsten Zauberer in ihrem Leben 70 AE, 10 Punkte Regeneration und 7 Punkte MR Zukauf überschreiten.

Zaubersprüche

Du verwendest die Zauber aus dem Liber Cantiones mit folgenden Änderungen:

- **Heilzauber:** Balsam, Hexenspeichel, Tiere besprechen gibt 2 LE für 1AsP
- **Schadenszauber:** Fulminictus, Faxius, Zorn der Elemente, Kulminatio kosten 1 AsP je 2 TP.
- **Antimagie:** [Merkmal] Bannen-Sprüche benötigen nicht mehr als 7 Aktionen Zauberdauer.
- **Artefaktmagie:** Die Varianten von Applicatus und Arcanovi entfallen.
- **Dämonen/Elementare:** Werden ausgelassen.
- **Varianten:** ab 5/7/11/14/18 wird zu 5/10/15/20/25

Magieresistenz

Die Magieresistenz wird von den ZfP* des Zaubers abgezogen anstatt ihn zu erschweren. Sinken die aZfP* auf 0 oder weniger, misslingt er.

Sonderfertigkeiten

Sie sind für die Light Regeln nicht notwendig.

Spontane Modifikationen

Optional: Wir empfehlen, dass du sie bei Gelegenheit mal ausprobierst und sie dann nutzt oder weglässt. Wenn du bisher Kämpfer gespielt hast: Sie funktionieren quasie gleich wie Manöveransagen.

Anzahl Spontane Modifikationen

Du hast zwei Spontane Modifikationen plus eine/zwei/drei/vier/... extra, wenn dein Leiteigenchaftswert mindestens 12/15/18/21/... beträgt.



Einsatz von Spontanen Modifikationen

Für jede Spontane Modifikation die du hast, darfst du dir eine Option aus der unten aufgeführten Liste aussuchen mit folgenden Regeln:

- Die Summe an Ansage darf den ZfW nicht überschreiten.
- Erzwingen ODER Kosten Sparen; Verlängerte ODER verkürzte Zauberdauer.
- Zauberdauer wird nur bei Sprüchen zwischen 2 und 10 Aktionen angewendet.
- Jede Auswahl kann für geeignete Zauber angewendet werden ungeachtet der Liste an möglichen Modifikationen im Liber Cantiones.
- Spontane Modifikationen erhöhen nicht die Zauberdauer.

Arten von Spontanen Modifikationen

- Variante: Nutzt eine Variante des Zaubers.
- Kosten Sparen: +5, die AsP-Kosten um 25% reduziert, kann zwei mal gewählt werden.
- Erzwingen: -5, die AsP-Kosten werden um 50% erhöht, kann zwei mal gewählt werden.
- Mehrere Ziele: +0, normale Kosten pro Ziel, der Zauber wird für jedes Ziel einzeln verrechnet.
- Verlängerte Zauberdauer: Ignoriert bis zu 5 Punkte Erschwernis welche nicht aus spontanen Modifikationen resultiert, zB. Aus Wunden, Lärm, Überanstrengung und Antimagie. Erhöht die Zauberdauer auf 10 Aktionen.
- Verkürzte Zauberdauer: +5, die Zauberdauer wird von bis zu 10 auf 2 Aktionen verkürzt ODER von 2 Aktionen auf 1.
- Verlängerte Wirkungsdauer: +5, erhöht die Wirkungsdauer um 50%, zweimal ansagbar.
- Erhöhte Wirkmenge: +5, erhöht das angegebene Volumen/die Fläche um 50%, zweimal ansagbar.
- Erhöhte Reichweite: +5, erhöht die Reichweite (Abstand Zauber-Magier) um 50%, zweimal ansagbar.
- Berührung: +5, ändert Berührung auf 1 Schritt
Aufrechterhalten: +5, Aufrechterhalten entfällt.



Magie Medium

In diesem Regelteil findest du erweiterte Magieregeln, v.a. viele Sonderfertigkeiten und erweiterte Optionen. Sie bauen auf den Regeln zu Magie Light auf. Manchmal werden Schlagwortregeln verwendet, sie sind kursiv markiert und werden im entsprechenden Kapitel erläutert.

Ergänzungen zu Magie Light

Grundsätzliches

Zauber werden in der INI-Phase 18 gewirkt. Der Leiteigenschaftswert (=LEW) ist für Gildenmagier, Druiden und Herrn der Erde KL, für andere Vollzauberer IN. Nach Absprache mit dem Spielleiter kann der LEW bei der Charaktergenerierung auch auf eine andere Eigenschaft festgelegt werden.

Generierung, Basiswerte, Steigerung

Eine passende Repräsentation muss für Vollzauberer gewählt werden, diese beinhaltet die Kenntniss der Großen Meditation (= Möglichkeit auf Zukauf von AE). Die Basiswerte können durch weitere Modifikatoren wie z.B. den Vorteil hohe MR beeinflusst werden, der Zukauf von MR wird durch MU/2 begrenzt, der Zukauf an Regeneration auf 1/3/6/10/15/... bei IN 10/12/15/18/21/... Der freie Zukauf (ohne Rituale etc.) von AE ist beschränkt auf CH/2. Der Zukauf von AE mit Großer Meditation, Weisheit der Bäume etc. ist prinzipiell unbegrenzt, jedoch idR zeitraubend und aufwändig.

Große Meditation

Wie WdZ, jeder Punkt AE kostet 50 AP.

Zaubersprüche

Wir haben viele Zaubersprüche überarbeitet und einige hinzugefügt, sie finden sich jeweils im entsprechenden Kapitel. Ausführliche Beispiele für Zauberproben finden sich am Ende des Kapitels.

Grenzwerte ("Caps")

Machtvollste Magie (Meister d. Elemente, Holde, Ea'Myr, Drachen, Verhüllte Meister etc.) kann ggf. Grenzwerte überschreiten, alles andere nicht.

ZfP*-Grenze

Es können egal durch welche Methode nicht mehr ZfP* angesammelt werden als der anderthalbfache ZfW.

Verstärkungsgrenze ("Buffgrenze")

Durch magische Mittel können alle Werte außer Magieresistenz (also Eigenschaftswerte, AT/PA/INI, GS, WS, LE, AE, Talente, Zauber, Gaben etc.) nicht über das anderthalbfache des Ursprungswertes angehoben werden, d.h. alle zusätzlichen Punkte verfallen. Die SF Eigenschaften erlaubt es, die Grenze zu verschieben.

Anmerkung: Die Verstärkungsgrenze gilt selbstverständlich für beliebige Kombinationen von profanen und/oder magischen Mitteln, also z.B. die Kombinationen von KK-Elixier, Attributo, Horuschenkerne, Karnifilo etc.

Abschwächungsgrenze

Wie Verstärkungsgrenze, die entsprechenden Werte können nicht unter die Hälfte des Ursprungswertes abgesenkt werden.

Sekundäreffektgrenze

Die Sekundäreffektschwelle (= SES) kann nicht unter 5 gesenkt werden.

Magieresistenz

Zusätzlich zur Magieresistenz (= MR) werden zwei weitere Werte eingeführt: Die geistige Magieresistenz (= gMR) richtet sich gegen geistbeeinflussende Magie, d.h. Merkmale Hellsicht, Verständigung, Einfluss, Herrschaft.

$$gMR = MR + Boni$$

Körperliche Magieresistenz (= kMR): Dito, Merkmale Form, Eigenschaften.

$$kMR = MR + Boni$$

Hexenflüche, Besessenheiten, Geisterpanzer und Auranpanzer verwenden MR, alle anderen Wirkungen werden gMR bzw. kMR zugeteilt.

Freiwilliges Senken der MR

Durch Willensanstrengung ist es möglich, seine MR-Basis zu halbieren und evtl. vorhandene SF Verwandlungsresistent und Eiserner Wille ruhen zu lassen.

Astrale Meditation

Durch den Einsatz von Thonnys oder mit Kenntnis der entsprechenden SF kann der Magiebegabte für je 1 Punkt Erschöpfung drei Spielrunden lang je SR 1 LE in 1 AsP umwandeln (bzw. 1 LE zu 1W6 AsP im Limbus). Diese Umwandlung ist begrenzt, pro Tag können bis zu MU/2 Punkte umgewandelt werden, bei Kombination



von Thonnys und der SF der höchste Wert aus: MU, TaW Selbstbeherrschung, TaW Selbstbeherrschung.

Neues Merkmal: Blitz

Blitzzauber (Kulminatio etc.) erhalten das Merkmal Blitz.

Illusionen

Jede Illusion hat eine Realitätsdichte (RD) die sich im Regelfall aus $ZfP^*/2+7$ berechnet (+Sonderfertigkeiten). Von der RD wird die halbe geistige MR der jeweiligen Person abgezogen. Beträgt die RD 7 oder weniger, sollte der SL Hinweise auf die Illusion in der Beschreibung einflechten. Fällt die RD auf 0, wird die Illusion automatisch durchschaut. Die geistige MR kann durch SF des Illusionisten reduziert sein (s. Einfluss-SF-Baum).

Besonders unglaubliche Illusionen können nach Ermessen des Spielleiters zu einer verringerten RD beim Betrachter führen. Illusionen, welche gezielt z.B. im Kampf eingesetzt werden um Gegner mit Blendung, Dunkelheit, Üblem Geruch etc. zu beeinträchtigen können wie folgt abgehandelt werden:

Pro Punkt über RD 10 sinken AT, PA, INI beim Betroffenen um je 1, Proben auf Zauber, Liturgien etc. sind um je 1 erschwert.

Die RD bestimmt wie schwer eine Illusion zu durchschauen ist und welchen Aufwand eine Person betreiben muss um die Illusion zu überwinden. Um die Illusion zu durchschauen Sinnesschärfeprobe erschwert um die RD durchgeführt werden um sie zu erkennen und eine Willenskraftprobe +RD um sie zu ignorieren. Diese Proben kosten für jeden Versuch 1 Aktion Zeit und 1 Punkt Erschöpfung. Um eine Illusion willentlich zu durchschauen muss zumindest eine Ahnung bestehen, dass es sich um eine Illusion handelt und diese muss aktiv angezweifelt werden. Gelingt die Probe, dann wird die Illusion durchschaut und beeinträchtigt die betreffende Person nicht weiter.

Wie üblich kann eine Illusion auch durch einen nicht betroffenen Sinn durchschaut bzw. überwunden werden. Dabei ist zu beachten, dass man zwar durch illusionäre Wände gehen kann, wenn man sie mit einem anderen Sinn überprüft hat, jedoch offensichtliche Illusionen die der Ablenkung dienen wie Duplicatus oder Favilludo ebenso wenig wie Geistillusionen (z.B. Hexenknoten & Widerwille) überwunden werden, wenn nicht die entsprechende Probe auf Willenskraft gelingt, bzw. die eigene gMR zu niedrig ist.

Im Kampf verursachen illusionäre Gegner nur TP gemäß den Regeln zu Betäubung, siehe Kampfregeln. LE-Verlust durch erlittenen eingebildeten Schaden verschwindet nach dem Kampf völlig.

Sekundäreffekte / SES

Die Sekundäreffektschwelle (=SES) beträgt grundsätzlich 10 und kann durch entsprechende Sonderfertigkeiten reduziert werden. Immer wenn die SES erreicht

wird, tritt der jeweilige Effekt einmal auf sofern nicht anders genannt, kumulativ.

Beispiel: Die SES beträgt 7, es werden 14 TP verursacht. Der Effekt tritt also zwei mal auf. Die Sekundäreffekte der Elemente sind im folgenden:

- **Feuer:**
Nachbrennen: Das Opfer erleidet 1W3 SP der gleichen Art wie der auslösende Schaden (z.B. Feuer). Dieser Zusatzschaden profitiert nicht mehr von weiteren Sonderfertigkeiten und tritt auf, wenn der Zauber mit diesem Schlagwort Schaden verursacht.
- **Eis:**
Erstarren: Das Opfer erleidet eine "Kältewunde", diese AT/PA/INI/GS des Opfers um -2/-2/-2/-1, Dauer mind. 1 SR. Gegen (sehr) große Gegner wird die Anzahl der Kältewunden nach ME erniedrigt, gegen (sehr) kleine Gegner erhöht.
- **Humus:**
Zufällige Wirkung bestimmt mit 1W6:
 1. Folgeschaden Gift/Säure (wie Nachbrennen)
 2. Fesselranken (wie Erstarren)
 3. Niederringen (wie Niederwerfen bei Erz)
 4. Umreißen (wie Schleudern bei Luft)
 5. Ersticken (wie Ertränken bei Wasser)
 6. Widerhaken: Das Opfer leidet unter der Wirkung von Widerhaken, welche im Körper des Geschädigten stecken und pro KR 1 SP anrichten (ausgenommen vollkommene Bewegungslosigkeit). Die Widerhaken können mit Heilkunde-Proben entfernt werden.
- **Erz:**
Niederwerfen: Das Opfer muss einmalig eine KK-Probe erschwert um die TP über der SES bestehen um nicht niedergeworfen zu werden. Zudem kostet jede Überschreitung der SES selbst bei gelungener KK-Probe 1W6 Punkte Initiative.
- **Luft:**
Schleudern: Das Opfer muss einmalig eine GE- oder KK-Probe (je nach Umständen) erschwert um die TP über der SES bestehen um nicht fortgeschleudert zu werden (TP/3 Schritt). Selbst bei gelungener GE-Probe verliert der Getroffene für jede Überschreitung der SES jeweils 1W6 Punkte Initiative.
- **Wasser:**
Ertränken: Das Opfer muss einmalig eine KO-Probe erschwert um die TP über der SES bestehen um nicht Wasser zu schlucken und für 1W3 Aktionen kampfunfähig zu werden. Selbst bei gelungener KO-Probe erhält der Getroffene für jede Überschreitung der SES 1 Punkt Erschöpfung



Beispiel für Zauberproben und -wirken

Der Druide Grimbart beschützt seinen Wald nun schon seit mehreren Dutzend Götterläufen vor Naturfrevlern und Holzfällern. Im Laufe der Jahre hat er seine Künste im Verschleichen dieser ungewollten Störenfriede gemeistert und beherrscht den Zauber Böser Blick mit einem ZfW von 17 und den Zauber Zwingtanz mit einem ZfW von 14. Als nun erneut eine besonders hartnäckige Truppe von Glücksrittern seinen Wald durchstreift, beschließt er diese zu verschleichen. Aus seinem Versteck zwischen den Hecken heraus beschließt er die Truppe von vier tapferen Recken mittels eines Zwingtanzes zu belegen und damit zu erschöpfen. Er hat genug Zeit, muss seinen Zauber dahingehend nicht modifizieren, allerdings ist die Reichweite des Zwingtanzes nicht ausreichend, um jeden der Waldfrevler zu fassen, also beschließt er einmal die spontane Modifikation "Reichweite erhöhen" anzusagen. Zudem will er alle Frevler zugleich mit dem Zauber belegen und wählt daher zusätzlich die spontane Modifikation "Mehrere Ziele". Dadurch ergibt sich eine Probe +5 gegen seinen ZfW von 14. Der Zauber gelingt ihm mit 7 ZfP* und hat eine Reichweite von 10,5 Schritt statt der regulären 7 Schritt. Nun wird der Zauber mit der MR jedes einzelnen der Waldfrevlers abgeglichen, den er zu verzaubern versuchte. Drei der Abenteurer weisen dabei eine MR von 4, 6 und 3 auf, nur einer hat eine MR, die bei 9 Punkten liegt, da der Anführer der Gruppe die Sonderfertigkeit Eiserner Wille I besitzt und daher seine geistige MR um 3 Punkte gegenüber dem Rest höher ist. Also beginnen drei der Eindringlinge zu tanzen und zu springen (jeweils unterschiedlich lange, da die ZfP* um die MR reduziert werden und für die Dauer des Zwingtanz einbezogen werden). Der Zauber kostet ihn 28 AsP (7 AsP pro Person, auch für diejenigen dessen MR er nicht überwinden konnte). Wäre der Zauber generell gescheitert würde er nur die Hälfte der AsP-Kosten zu tragen haben. Die Kosten bringen den erfahrenen Druiden jedoch noch nicht ins Schwitzen. Da noch einer der Frevler unbeeinflusst ist, tritt Grimbart nun aus seinem Versteck und starrt den Anführer der Abenteurer mit finsterem Blick nieder. Dieser greift zwar nach seiner Waffe, doch Grimbart agiert zuerst. Dank seiner gedankenschellen Zauberinitiative von 18 beginnt er mit einem weiteren Zauber, bevor der Schuft seine Klinge ziehen kann. Nun heißt es schnell handeln. Grimbart verkürzt also die Zauberdauer für seinen "Bösen Blick" mit einer Probe +10 von 5 Aktionen auf 1 Aktion. Da er auch abschätzen kann, dass sein Gegenüber nicht so leicht zu beeinflussen ist, beschließt er zudem noch den Zauber mit zusätzlichen AsP zu erzwingen. Er ist bereit die doppelten Kosten zu zahlen, was ihm die Probe um -10 erleichtert. Zudem kommt dadurch die Besonderheit der druidischen Repräsentation zum Tragen, welche zum einen bei jedem Erzwingen Machtvoll (1) hinzufügt (in diesem Fall also Machtvoll(2)) und Grimbart bietet sich die Möglichkeit für 1 Punkt Erschöpfung die geistige MR seines Gegenübers um 1W6-1 Punkte zu senken. Grimbart, der weiß, dass dieser Zauber gelingen muss, investiert den Punkt Erschöpfung, nurrt das Wort "Furcht" und wirkt seinen Zauber. Durch das Erzwingen wirkt er den Zauber ohne Erschwerung, was ihm erlaubt, trotz einer Würfe, die er ausgleichen muss, 13 ZfP* übrig zu behalten. Durch das

erzwingen ist der Zauber zudem machtvoll, was ihm zusätzliche 3 ZfP* beschert ($13/10 \times 2 = 2,6$ aufgerundet zu 3), so dass er stolze 16 ZfP* übrig behält. Bei dem Wurf auf W6-1 hat er ebenfalls nur durchschnittlichen Erfolg, so dass er mit einer gewürfelten 3 zumindest die gMR seines Gegenübers von 9 auf 7 Punkte absenkt. Noch bevor der Anführer der Waldfrevler also weiß wie ihm geschieht wird er Opfer eines "Bösen Blicks" mit der Wirkungsstärke von 9 ZfP*, der ihm einen gehörigen Schrecken einjagt. Grimbart zahlt für diesen Zauber 14 statt der üblichen 7 AsP.

Magische Sonderfertigkeiten

In Klammern stehen die benötigten Anforderungen und Kosten. Stufenweise SF müssen der Reihe nach gekauft werden.

Merkmals-SF

Die folgenden SF stellen vertiefte Kenntnisse in bestimmten Magiestilen dar (ähnlich der Kampfstile wie z.B. Schildkampf).

Zauber mit mehreren Merkmalen können von bis zu 2 SF profitieren.

Sie gelten sofern nicht anders angegeben nur für Zauber mit dem entsprechenden Merkmal.

Sie kosten jeweils 150/300/450/600/750 AP.

Nicht aufgeführte Merkmale können nach Absprache zugefügt werden.

Vorschlag: Fokus 2/4/6/8/10.

Anmerkung: Artefaktmagie, Dämonen etc. verwenden eigene SF, siehe jeweilige Kapitel

Elementar (Einzel) I/II/III/IV/V

Sekundäreffektschwelle (= SES) sinkt um (1/2/3/4/5) Punkte, Fokus (1/2/3/4/5)

- Feuer: Schadenshöhung (2/4/6/8/10)
- Humus: Heileffekte um je 10% erhöht, Widerhaken (siehe Kampfregeln)
- Eis: Erstarren
- Luft: Fokus (1/2/3/4/5)
- Wasser: Adaptiv (2/4/6/8/10)
- Erz: Machtvoll (1/2/3/4/5)

Schaden I/II/III/IV/V

Der Basisschaden für alle magischen Schadenswirkungen werden um je 10% erhöht.

Für Zauber mit dem Merkmal Schaden gilt zusätzlich Schadenshöhung (2/4/6/8/10).

Antimagie I/II/III/IV/V

Fokus (2/4/6/8/10)

Heilung I/II/III/IV/V

Heileffekte werden um je 20% erhöht, Erschwerungen um Wunden, Gifte etc. zu heilen um je 2 Punkte gemindert.



Einfluss/Herrschaft/Verst. I/II/III/IV/V

Alle Zauber gegen geistige MR ignorieren 2/4/6/8/10 Punkte davon.
Die Reichweite dieser Zauber wird um 1/2/3/4/5 Schritt erhöht.

Kraft I/II/III/IV/V

Erleichtert die Spontane Modifikation Kosten Sparen um je 2 Punkte.

Eigenschaften I/II/III/IV/V

Die Verstärkungsgrenze wird von 50% auf 60/70/80/90/100% des Originalwertes erhöht.
Die Schwächungsgrenze wird von 50% auf 40/30/20/10/0% des Originalwertes erniedrigt.

Blitz I/II/III/IV/V

Kaskade (1/2/3/4/5).
Schnellzaubern (1/2/3/4/5)

Illusion I/II/III/IV/V

RD +1/2/3/4/5, Fokus (1/2/3/4/5)

Umwelt I/II/III/IV/V

Erhöht die Wirkmenge (d.h. Volumen oder Fläche) um je +10%, Fokus (1/2/3/4/5)

Form I/II/III/IV/V

Fokus (1/2/3/4/5). Alle Zauber gegen körperliche MR ignorieren 1/2/3/4/5 Punkte davon.
Die Reichweite dieser Zauber wird um 1/2/3/4/5 Schritt erhöht.

Dämonisch (Einzel) I/II/III/IV/V

Drei der folgenden Boni nach Wahl werden auf Grad I festgelegt, weitere Stufen erhöhen die Wirksamkeit wie angegeben.

- Sekundäreffektschwelle (= SES) sinkt um (1/2/3/4/5) Punkte
- Fokus (1/2/3/4/5), zwei mal wählbar
- einen Domänenbonus (s.u.), drei mal wählbar

Domänen:

- **Blakharaz:**
ignoriert (1/2/3/4/5) Punkte gMR
- **Belhalhar:**
Schadenserhöhung (2/4/6/8/10)
Lebensraub (0/1/2/3/4)
- **Charyptoroth:**
Machtvoll (1/2/3/4/5)
Wirkmenge je +10%
- **Lolgramoth:**
Schnellzaubern (1/2/3/4/5)
Schnellzaubern (1/2/3/4/5)
Schnellzaubern (1/2/3/4/5)
- **Thargunitoth:**
ignoriert (1/2/3/4/5) Punkte gMR

- **Amazeroth:**

Adaptiv (2/4/6/8/10)
Kaskade (1/2/3/4/5)
Realitätsdichte erhöht um je 10%

- **Belshirash:**

Erstarren

- **Asfaloth:**

ignoriert (1/2/3/4/5) Punkte kMR
ignoriert (1/2/3/4/5) Punkte kMR

- **Tasfarelel:**

Schnellzaubern (1/2/3/4/5) ODER
1/2/3/4/5 weitere Gewitzt-Punkte

- **Belzhorash:**

Lebensraub (0/1/2/3/4)
Lebensraub (0/1/2/3/4)

- **Agrimoth:**

Machtvoll (1/2/3/4/5)
Wirkmenge je +10%

- **Belkelel:**

ignoriert (1/2/3/4/5) Punkte gMR
ignoriert (1/2/3/4/5) Punkte gMR

Weitere Sonderfertigkeiten

Astrale Meditation (300 AP, MU 12)

Erlaubt auch ohne Thonnys die Astrale Meditation einsetzen zu können.

Matrixverständnis (300 AP, IN 12)

Gewährt eine zusätzliche SpoMod.

Zauberkontrolle I/II/III (150/300/450 AP, KL 10/12/15, MU 10/12/-)

I: Darf wirkenden Zauber mit 1 Aktion beenden

II: Darf ZfP* nach dem Würfeln und vor Einsetzen der Wirkung beliebig reduzieren.

III: Darf Zauber innerhalb ihrer Wirkungs-dauer mit 1 Aktion und einer Probe +10 an- und abschalten.

Konzentrationsstärke (300 AP, MU 12)

Selbstbeherrschungs-Proben -8 erleichtert um Zauber nicht abubrechen. Gilt auch für erlittene SP.

Resistenzbrechend (300 AP)

Muss separat für Zauber der Kategorie Elementar, Dämonisch, Kraft erworben werden.
Ermöglicht für eine SpoMod +5 jeweils 25% Resistenz gegen TP zu ignorieren, auch mehrmals.
Der Zauber muss mit der SpoMod Erzwingen gesprochen werden.

Beispiel: Mit 1x Erzwingen und 3x Resistenzbrechend wird eine Immunität (=100% Resistenz) auf 25% Resistenz abgesenkt. Ein Fulminictus mit 20 TP verursacht also insgesamt 15 anstatt 0 TP am Gegner.



MR-Erhörende SF

Eiserner Wille I/II/III/IV/V (75/150/225/300/375 AP, MU 10/12/15/18/21)

Erhöht die geistige MR um je 3 Punkte.

Verwandlungsresistent I/II/III/IV/V (75/150/225/300/375 AP, KO 10/12/15/18/21)

Erhöht die körperliche MR um je 3 Punkte.

Traditionsrituale/-artefakte

Zauberspeicher (450 AP, RkW Gildenmagie 15)

Ermöglicht, Zaubersprüche ähnlich einem Artefakt im Stab zu speichern und wieder auszulösen. Dabei gelten folgende Beschränkungen: Zauber mit Kosten sparen, Erzwingen, Merkmal Beschwörung, Herbeirufung können nicht gespeichert werden. Die Speicherung hält nur bis zum nächsten Neumond.

Es können höchstens RkW/2 Zauber gespeichert werden. Das Speichervolumen für reguläre Stäbe (Q2, "Stangenware") beträgt 30 AsP, besonders hochwertige Stäbe (Q3 und höher) können auch mehr fassen (ca. 10 AsP je Qualitätsstufe). Die Auslösezeit entspricht der Zauberdauer, es kann also günstig sein die SpoMod verkürzte Zauberdauer zu verwenden.

Schlagwortregeln

Schadenserhöhung (X)

1W20 wird gewürfelt. Fällt eine 1 bis X werden die gesamt-TP um 50% erhöht. Kommt Schadenserhöhung mehrfach zum tragen, wird sie jeweils nacheinander gewürfelt, der Bonusschaden wird aufaddiert, also z.B. 100% Bonus auf die TP.

Kaskade (X)

XW6 werden gewürfelt. Für jede gewürfelte 6 darf der Zauberer eine freie Aktion aufwenden und kann den identischen Zauber (gleiches Ziel, ZfP*, ...) in der gleichen INI-Phase abermals ohne weitere AsP-Kosten wirken. Mit etwas Glück können mehrere gleiche Zauber hintereinander gewirkt werden - also eine Zauberkaskade. Kommt Kaskade mehrfach zum tragen, wird die Anzahl der W6 entsprechend erhöht und zusammen gewürfelt.

Erstarren ("Kältewunden")

Pro SES, die erreicht wurde sinken AT/PA/INI/GS des Opfers um -2/-2/-2/-1.

Fokus (X)

ZfW-Proben mit dem passendem Merkmal sind erleichtert um X. Fokus-Wirkungen sind kumulativ.

Adaptiv (X)

Der Zauberwirker kann falls möglich bis zu X

Punkte Wert an SpoMods und AsP-Kosten nachdem er die Zauberprobe gewürfelt hat und bevor der Spruch wirkt nachträglich ansagen.

Lebensraub (X)

10% der angerichteten Schadenspunkte je Punkt Lebensraub erhält ihr Verursacher hinzu.

Lebensraub-Wirkungen sind kumulativ.

Anmerkung: Nach Absprache kann dadurch die maximale LE um 50% überschritten werden, überschüssige Punkte bauen sich 1 je SR ab.

Machtvoll (X)

Pro Punkt Machtvoll werden die ZfP* des Zaubers um 10% erhöht. Machtvoll-Wirkungen sind kumulativ.

Schnellzaubern (X)

Erhöht die Zauber-INI um X, d.h. steigert sie über INI 18 hinaus. Schnellzaubern-Wirkungen sind kumulativ.

Repräsentationen (Rep)

Grundgedanke

Die verschiedenen Rep unterscheiden sich merklich voneinander.

Hexen sind Spezialisten für emotionale, Elfen für harmonische, Magier für variable, Geoden für einzelementare und Druiden für astral- und willenskräftige Magie.

Hintergrundvorteile gehen meist (aber nicht immer) mit einer Rep einher und werden deshalb getrennt behandelt, Hinweise dazu finden sich in den Generierungsregeln.

Allgemeines

Jede Repräsentation kostet 1.000 AP (Scharlatane: 500 AP) und erlaubt neben speziellen Vor- und Nachteilen das Steigern passender Zauber.

Im aventurischen Hintergrund ist es üblich, dass Zauber in einer nicht erlernten Repräsentation nur auf moderate Werte gesteigert werden während das Erlernen von mehr als einer Rep selten vorkommt und fast immer die Variante Fremd-Rep wählt.

Dazu geht die erste Rep quasie immer mit dem Vorteil Privilegiert einher, siehe Generierungsregeln.

Varianten

Diese stellen seltene und besondere Ausprägungen einer Rep dar und kosten je Variante 500 AP Aufpreis zur Rep sofern nicht anders angegeben.

Einstellung: Die Einstellung des Charakters weicht von der typischen Weltsicht, Dogmen, Denkweisen, Handlungsimpulsen dieser Zaubertradition so ab, dass Einschränkungen nur begrenzt wirken, z.B. ein Elf der verweltlicht und damit die Intuitive Magie ablegt oder ein Gildenmagier, welcher die druidische Rep erlernt,



aber keine religiösen Vorbehalte gegenüber verhütetem Metall besitzt.

Beispiele jeweils s.u. IdR sind sie nicht oder nur in geringem Maße vom Vorteil Privilegiert betroffen.

Synthese: Der Charakter kann bei Kenntnis einer passenden anderen Rep die angegebenen Vorteile zusätzlich zu denen seiner Rep nutzen.

- **Gildenmagier**

- **Komponenten**

- Konzentration, Sicht, Geste, Formel

- **Besonderheiten**

- * **Formel:** Erschwernis von bis zu 10 Punkten wenn die Formel des Zaubers nicht laut und verständlich gesprochen werden kann, ME.

- Beispiele:** leises Flüstern (8), Silentium (10)

- * **Variabilität:** Für jede unterschiedliche SpoMod wird der Zauber um 1 Punkt erleichtert.

- Beispiel: -1 für 1x Kosten Sparen, -2 für 2x Kosten Sparen und 1x Verkürzte Zauberdauer, -4 für eine Variante, 1x Kosten Sparen, 1x verkürzte Zauberdauer und eine zweite Variante.*

- **Varianten**

- Einstellung:** Der Malus aus Formel wird um 5 Punkte gesenkt.

- Beispiele:** Bannakademie zu Fasar, magische Agenten, gesuchte Verbrecher, Zauberer anderer Traditionen.

- **Borbaradianer**

- **Komponenten**

- Wie Gildenmagier

- **Besonderheiten**

- * **Formel:** Siehe Gildenmagier

- * **Blutkraft:** Zaubersprüche können grundsätzlich immer auch von den LE anstatt den AE gespeist werden. Wird das getan, so wird die SpoMod Kosten Sparen im gratis im Wert von 10 Punkten angewendet (= die Kosten pauschal halbiert).

- * **Berührung:** Alle Zauber dieser Rep haben Reichweite: Berührung.

- **Varianten**

- Einstellung:** Formel, siehe Gildenmagier.

- Beispiele:** Paktierer, Agenten der Schwarzen Lande.

- Synthese:** Bei Kenntnis der Rep Gildenmagier darf der Bonus Variabilität für borbaradianische Sprüche genutzt werden.

- **Scharlatane**

- **Komponenten**

- Wie Gildenmagier

- **Besonderheiten**

- * **Formel:** Erschwernis von bis zu 10 Punkten wenn die Formel des Zaubers nicht laut und verständlich gesprochen werden kann, ME.

- Beispiele: leises Flüstern (8), Silentium (10)

- * **Selbstzauber:** Zauber in scharlatanischer Repräsentation, die der Verwandlung oder körperlichen Veränderung von Lebewesen dienen können nur innerhalb der eigenen Aura gewirkt werden unabhängig von eventuellen SpoMods (nur Selbstverwandlung, Selbststärkungen etc. pp.).

- Beispiele: Attributo nur auf sich selbst anwendbar, Psychostablis, Paralysis u.ä. Zauber ebenfalls.

- * **Meisterschaft der Illusionen:** Alle Illusionszauber erhalten eine pauschale Erleichterung von 5 Punkten, dazu können die Ansagen aus SpoMods den ZfW um 5 Punkte überschreiten.

- **Hexen (Satuarische Rep)**

- **Komponenten**

- Konzentration (Fokussierung von Gefühlen), Sicht, Geste, Kontakt mit dem Erdboden

- **Besonderheiten**

- * **Kontakt mit dem Erdboden:** Erschwernis von bis zu 10 Punkten je nach Abstand von natürlichem Boden.

- Beispiele:** Im ersten Stock (2), Flussschiff (4), Hoher Turm (6), Hohe See (8), Fliegt (10)

- * **In Stimmung bringen:** Mit einem Punkt Erschöpfung und auffälligem Einstimmen lässt sich die SpoMod Verlängerte Zauberdauer aufwerten: 1W6 Punkte Zaubererleichterung.

- * **Gefühlslage:** Erleichtert einen Zauber um bis zu 3 Punkte bei zunehmend passender und intensiver Gefühlslage, erschwert um bis zu 3 Punkte bei unpassender bzw. gedämpfter Gefühlslage (ME).

- * **Emotionale Magie:** Misslungene Zaubersprüche kosten nur ein Viertel anstatt der Hälfte der Asp.



– Varianten

Einstellung: Kontakt mit dem Erdboden wird um 5 Punkte gemindert.

Beispiele: Schwarzhexe; zu einem anderen Glauben konvertiert (z.B. Zwölfgötter oder Borbaradianismus)

• Geoden

– Komponenten

Konzentration, Sicht, Geste, Kein Kontakt mit verhüttetem Metall

– Besonderheiten

* **Kein Kontakt mit verhüttetem Metall:** Erschwert Zauber zusätzlich zum normalen Betrag um bis zu 10 Punkte bei körperlichem Kontakt mit verhüttetem Metall.

* **Elementare Meisterschaft:** Es wird ein Element gewählt.
Für Elementare Wesen (Diener, Dschinne, Herren) dieses Elements gilt ein Bonus von 3 Punkten Erleichterung auf Herbeirufungs- und Wunschprobe.
Alle weiteren Zauber, die das entsprechende Element aufweisen erhalten eine pauschale Erleichterung von 5 Punkten, dazu können die Ansagen der SpoMods den ZfW um 5 Punkte überschreiten.

– Varianten

Einstellung: Der Malus aus Kein Kontakt mit verhüttetem Metall wird um 5 Punkte gesenkt.

Synthese: Bei Kenntnis der druidischen Rep kann wahlweise der Vorteil Willenskräftige Magie oder Astralkräftige Magie für Geodenzauber genutzt werden.

• Druiden

– Komponenten

Siehe Geoden

– Besonderheiten

* **Kein Kontakt mit verhüttetem Metall:** s.o.

* **Willenskräftige Magie:** Wird die SpoMod Erzwingen angewendet, so kann für einen Punkt Erschöpfung die Zauberprobe um 1W6-1 Punkte erleichtert werden. Geht der Zauber gegen die geistige MR, so werden stattdessen entsprechend viele Punkte gMR des Ziels ignoriert.

* **Astralkräftige Magie:** Die SpoMod Erzwingen erhält Machtvoll (1)

– Varianten

Einstellung: Der Malus aus Kein Kontakt mit verhüttetem Metall wird um 5 Punkte gesenkt.

• Elfen

– Komponenten

Konzentration, Sicht, Geste, Im Einklang

– Besonderheiten

* **Im Einklang:** Wird die Harmonie zwischen Zauberwirker und Umgebung gestört, v.a. durch Antimagie und dämonische Wirkungen so ist die Zauberprobe um bis zu 10 Punkte erschwert.

* **Harmonische Magie:** Zauber mit Wirkungsdauer augenblicklich oder permanent erhalten die SpoMod Kosten sparen in Höhe von 5 Punkten gratis (= 25%). Zauber mit WD erhalten stattdessen die SpoMod verlängerte Wirkungsdauer in Höhe von 10 Punkten gratis.
Enthält zudem die Sonderfertigkeit Zauberkontrolle 1 (d.h. kann eigene Zauberwirkungen jederzeit beenden).

* **Intuitive Magie:** Beschreibung siehe "Aus Licht und Traum" S. 48. Der Charakter wirkt Magie intuitiv in passenden Situationen, dies kann auch vom SL bestimmt werden.

Je nach Situation wird einer der folgenden Modi ausgewählt:

· **Selbstverständliches Zaubern (für Alltagszauberei):** enthält SpoMod Kosten Sparen, erlaubt kein Erzwingen.

· **Zaubern im Affekt (für Notfälle):** enthält SpoMod verkürzte Zauberdauer, muss Erzwingen verwenden (entfällt dadurch die evtl. vorhandene gratis SpoMod Kosten Sparen aus Harmonische Magie kann sie durch eine gleichwertige ersetzt werden). Kann nur für Zauber mit ZD 10 Aktionen oder weniger genutzt werden.

– Varianten

Einstellung: Intuitive Magie entfällt, Der Malus aus Im Einklang wird auf maximal 5 Punkte begrenzt. Kosten: 500 AP.

Beispiel: Elf, der sein Fey verloren hat, verweltlichter Elf.

Geänderte Zauber

[Merkmal] Bannen

Neue Variante Zauberparade: ab 10, erlaubt es mit ei-



ner Reaktion den gewählten Zauber aufzulösen. (Muss mittels SpoMod verkürzte Zauberdauer auf 1 Aktion verkürzt werden)

Kosten: 1/3 AsP des zu bannenden Spruches, **ZD:** 2A

Beherrschung brechen

Bewegung stören

Eigenschaften Wiederherstellen

Einfluss Bannen

Heilkraft Bannen

Hellsicht Trüben

Illusion auflösen

Schadenszauber Bannen

Verständigung Stören

Kosten: 1/3 AsP des zu bannenden Spruches, **ZD:** 7A

Beschwörung Vereiteln

Dämonenbann

Elementarbann

Herbeir. Vereiteln

Limbus Versiegeln

Metamagie Neutralisieren

Objekt Entzaubern

Veränderung Aufheben

Verwandlung Beenden

Zauber gegen gMR (geistige Magieresistenz)

- **Blitz dich find**
INI -ZfP*, WD ZfP*/2 Aktionen
- **Widerwille**
WD ZfP* Tage, Ausgedehnte Wirkung: ZfP* Wochen

Zauber vs. kMR (körperliche Magieresistenz)

- **Corpofesso**
Reversalis: Hebt wirkenden Zauber auf
- **Corpofrigo**
Kosten 6 AsP und ZfP*/2 TP, Eispanzer: 9 AsP und ZfP* TP, siehe Regeln zu Sekundäreffekte Eis. Die TP gelten doppelt zu Berechnung der SES (Eis)
- **Granit und Marmor**
Eigenschaften sinken je 10 KR

Direktschadenszauber

- **Fulminictus**
Welle des Schmerzes: Verursacht Betäubung, siehe Kampfregeln
- **Kulminatio**
1W20/2 AsP, Kosten werden getrennt von den TP gewürfelt, Merkmal Blitz
- **Ignifaxius**
Ausweichen erschwert um +4, Ansage bis zu 3W6 plus 1W6 je 5 Punkte ZfW
Enger Strahl: für +4 gegen den uRS
Kegel: TP unverändert, SES -1, Ausweichen zusätzlich +4
Doppelschuss: Keine Senkung der maximalen 1W6-Ansage
Neue Variante: Unitatio: Die Bundmitglieder ermöglichen dem Zauberwirker auch ihre W6er ansagen zu dürfen
- **Zorn der Elemente**
Ab ZfW 15 kann die SpoMod Kosten sparen bei diesem Zauber auch so angewandt werden, dass man statt halben Kosten doppelte TP erzielt
Die Variante beliebig viele AsP verwenden zu dürfen ist nur in Kombination mit Druidenrache möglich

Verstärkungszauber

- **Armatrutz**
Erhöht den RS und uRS, 4 AsP je Punkt RS, WD 10 KR je ZfP*. Die ZfP* sparen keine Kosten ein.
- **Attributo**
Siehe Verstärkungsgrenze
- **Axxeleratus**
Siehe Verstärkungsgrenze, WD ZfP* KR
- **Eiseskälte**
WD 10x ZfP* KR
- **Movimento**
Grenzenlose Ausdauer: Gilt nicht für Erschöpfung zum aktivieren von Sonderfertigkeiten
- **Standfest**
Kosten 4 AsP und 1 AsP je KR, Erschwernisse aus misslungenen Manöveransagen um ZfP*/2 Punkte gemindert, dito Erschwernisse aus Umreißen und Niederwerfen
- **Krötensprung**
ZfP* gilt als GS für Sturmangriff, Krötengang: 1 AsP je Sprung



Weitere Zauber

- **Abvenenum**
Erschwernis = Einfache Giftstufe
- **Adamantium**
Kosten: 2 AsP je angefangenem Stein Gewicht.
Adamantenquader: Die Kosten steigen entsprechend.
Zauberstahl: Die Qualität steigt um $ZfP^*/5$ an, nicht kumulativ mit Schmiedeverbesserungen, 2 zusätzliche AsP je Stein.
Struktur wahren: Doppelte Basiskosten.
Permanenz: 1 pAsP / 20 angefangener AsP.
- **Adlerschwinge**
Tiere mit (extem) hoher LE (= ab 100 LE): +1 Erschwernis, +5 AsP für Verwandlung und +1 AsP / SR für je 25 LE des Tieres. Besondere Fähigkeiten (Flugfähigkeit etc.) verursachen zusätzliche Kosten nach Absprache.
Besondere Affinität zum Entsprechenden Tier verringert die Basiskosten um bis zu 75% (z.B. Paradona -> Gletscherwurm).
- **Animatio**
Kosten: 7 AsP je Stein, WD: ZfP^* Wochen, Knechtschaft: ZfP^* Monate bei doppelten Basiskosten, Ad Infinitum, ad Nauseam: Starke Nutzung verkürzt Wirkungsdauer entsprechend.
- **Balsam**
Heilen von Wunden: zusätzlich 5 AsP je Wunde.
- **Desintegratus**
Zerstört eine Gesamtmenge in Höhe von AsP Stein Gewicht, es darf auch mehr als 30 AsP eingesetzt werden. Je ZfP^* wird diese Menge um 10% erhöht. Gegenstände hoher Qualität können ihm widerstehen: Pro Stufe Qualität über 2 werden 5 ZfP^* benötigt um ihn zu zerstören.
- **Eins mit der Natur**
Erleichtert die Talente anstatt sie zu erhöhen.
- **Gardianum**
1 AsP = 2 Schildpunkte, je Punkt ZfP^* +10% Schildpunkte, Schild gegen Dämonen: 1 Schildpunkt je 5 TP, pers. Schild: +20% Schildpunkte statt +10% je Punkt ZfP^* , Schild gegen Zauber +15 ab ZfW 25
Drängt keine Dämonen aus dem Schild, der Schild hindert Dämonen nur am Durchschreiten, nicht am Aufenthalt im Schild.
- **Leib des [Elements]**
Variante Leib aus ab ZfW 20.
- **Leidensbund**
 $ZfW \times 2$ SP, Anstatt ZfW jeweils ZfP^*
- **Lunge des Leviathan**
2 AsP je Punkt Erschöpfung, max. $ZfP^*/2$
- **Nihilogravo**
Höhe der Zone = $ZfW/2$ Schritt
Zaubern wie im Fluge: ZD = 7 Aktionen, bremst den Fall ab zusätzlich zur normalen Wirkung.
- **Pentagramma**
Erschwert um Beschwörungsschwierigkeit. Kosten: 1 AsP pro 10 angefangene Punkte aktuelle LE. Erleichtert um 1 Punkt je 10% fehlender LE des Dämons. Evtl. Erleichterungen aus Vorbereitung und SF siehe Kapitel Dämonenbeschwörung.
- **Satuarias Herlichkeit**
Verbessert das Aussehen um 1 Stufe pro 5 ZfP^* (Normal -> Gutes Aussehen), d.h. erleichtert alle Proben auf Interaktionstalente idR um je 2 Punkte, erschwert Willenskraft-Proben bei potentiell interessierten Charakteren um je 2 Punkte. Die Wirkung ist kumulativ mit vorhandenen Vorteilen und geht auch über das reguläre Maximum Herausragendes Aussehen hinaus.
- **Transformatio**
Fällt unter Freizauberei, nicht regulär zu erwerben.
- **Transversalis**
Reichweite Vergrößern: Pro Punkt Ansage Maximalreichweite um ZfW erhöht, bei längerer Vorbereitung (wie ein Ritual) kann bis zum doppelten ZfW angesagt werden. Kosten pro Meile bleiben unverändert.
- **Weisheit der Bäume**
Magischer Ort: Erlaubt den Zukauf von AE á 50 AP, analog großer Meditation

Zusätzliche Zaubersprüche

- **Blitzschild**
Bis zu $ZfW/2$ W6 können angesagt werden, pro W6 entsteht eine Ladung. Die Kosten entsprechen der Augensumme der W6. Jeder Schlag im Nahkampf entlädt eine Ladung für 2W6 TP Blitzschaden auf das Ziel gegen den uRS. Blitze und Blitzzauber, die den Rüstungsträger treffen, werden in das Blitzschild geladen und entladen sich beim nächsten Treffer. Fernkämpfer werden in bis zu $ZfP^*/2$ Schritt Entfernung noch getroffen, Zauberwirker dito. Geladene Zauber und Blitze können sich bis zu ihrer vollen Reichweite entladen.
- **Kettenblitz (MU/IN/FF)**
RW: ZfW Schritt, ZD 2 Aktionen
Kosten: Augensumme gegen das Primärziel
Umgehbarer RS
Kann bis zu $ZfW/4$ W6er ansagen. Trifft das erste Ziel voll und springt dann $ZfW/2$ Schritt weiter. Gegen jedes weitere Ziel wird der höchste verbleibende Schadens-W6 entfernt.



W20 Wurf auf die ZfP*, bei Gelingen werden die Ziele gewählt, bei Mislingen zufällig bestimmt (und können auch den Zauberer selbst treffen)

- **Gabelblitz (IN/IN/FF)**
ZD: 2 Aktionen, Kosten 4 AsP pro Gabelung
Umgehbarer RS
Pro Punkt ZfW eine Gabelung ansagbar.
Treffergebiet ist ein Kegel mit Basisbreite ZfW Schritt und Länge ZfWx2
W20 Wurf auf die ZfP*, bei Gelingen werden die Ziele gewählt, bei Mislingen zufällig bestimmt
ignoierbarer RS
Jede Gabelung verursacht (1W6+4+ZfP*/4) TP.
- **Blitzschlag**
ZD 5 Aktionen, RW ZfW mal 100 Schritt, ZO Einzelwesen, Kosten: je 1W20/2 AsP.
Kann bis zu ZfW/4 W20 ansagen.
Umgehbarer RS
Ziel muss sich unter offenem Himmel befinden.
Richtet Entsprechend der Ansage W20 TP.
Hat das Ziel keinen Bodenkontakt (weil es springt, fliegt o.ä.) dann richtet der Blitzschlag pro W20 zusätzlich 10 TP an.
- **Steinhaut**
Kosten: 11 AsP, WD: 1 SR, ZO: Selbst.
Pro 5 ZfP* KK +1 und RS +1. Pro 15 TP die gegen den gerüsteten mit Waffen angerichtet werden, ist eine BF Probe für den Angreifer fällig.
Variante Vertrauter des Felsens (+3 ab 7): Kostet 7 AsP extra. Anwender plus Ausrüstung immun Erz (siehe Leib des Erzes).
- **Erdbeben**
Der Geode hebt den Fuß/Hammer/Felsbrocken und lässt ihn auf den Boden krachen. ZfP*/3 Schritt um den Geoden herum entsteht ein lokales Erdbeben, welches ZfP*/2 TP in der ersten KR anrichtet und in den weiteren drittel, viertel und fünftel. Die TP zählen als Angriff zum Niederwerfen, die GS innerhalb der Zone ist für alle halbiert während der Wirkung. Nach Meisterentscheid wird z.T. der RS ignoriert. Der Geode bleibt nicht verschont von den Auswirkungen.
Auf reinem Felsuntergrund zählt der Zauber als Machtvoll (5)
21 AsP, 5 Aktionen
- **Erdgebundenheit**
Ein fliegendes Zielobjekt erleidet die Auswirkungen von doppelter Schwerkraft, wird also höchstwahrscheinlich zu Boden gezwungen und ist dort nur eingeschränkt Handlungsfähig.
Sowohl gegen Flieger als auch z.B. gegen Bolzen oder Geschosse anwendbar (aber erst, wenn sie sich in der Luft befinden).
RW Sicht, ZD 4 Aktionen, WD 1 SR, Kosten 5 AsP pro angefangenen ZfP* mal 10 Stein Gewicht.

Magie Intensiv

Schlagwortregelungen

Die Gegensatzpaare Riskant-Sicher und Stabil- Instabil heben sich gegenseitig eins zu eins auf.

- **Riskant (X)**
Es wird 1W20 geworfen. Fällt eine 1 bis X, so gilt der Zauber als misslungen und der Wurf wird bestätigt.
Fällt ein zweites mal eine 1 bis X gilt er als Patzer (Doppel-20), beim Dritten mal als Dreifach-20. Riskant-Wirkungen sind kumulativ.
- **Sicher (X)**
Wird eine dreifach-20 gewürfelt, so wird 1W20 geworfen. Fällt eine 1 bis X, zählt der Zauber als Doppel-20 und es wird erneut geworfen.
Dito wird eine doppel-20 als normal misslungen gewertet.
- **Stabil (X)**
Kompensiert bis zu X Punkten aus allgemeinen magischen Störquellen, v.a. Antimagische Zonen, astrale Turbulenzen, Kraftlinieneffekte, Chaoseffekte.
Zudem wird gezielte Antimagie um X Punkte erschwert.
Stabil-Wirkungen sind kumulativ.
- **Instabil (X)**
Existieren allgemeine magische Störquellen, so wird der Zauber um zusätzlich X Punkte erschwert.
Gezielte Antimagie ist zudem um X Punkte gegen diesen Zauber erleichtert.
Instabil-Wirkungen sind kumulativ.

Spontane Modifikationen

Die SpoMods Kosten, Wirkmenge, Wirkungsdauer etc. aus Magie Light können auch kleinschrittiger angewendet werden. Sie kosten weiterhin jeweils eine SpoMod zum Anwenden.

Beispiel: Bei Kosten kann für 1 Punkte Ansage 5% der AsP-Kosten gespart werden, für 2 Punkte 10%, für 3 Punkte 15% etc.

Magische SF: Intensiv

Große Wirkung

Druidenrache (450 AP, MU 15)

Der Anwender beendet rituell (20 Aktionen) die Existenz seines Körpers, der eine Stunde später zu grauem Staub zerfällt. Er erhält 100 AsP hinzu und Fokus in Höhe des jeweils doppelten ZfW bei jedem seiner Zauber.

Zauber Vereinigen (450 AP, Unitatio 15, IN 12)

Erlaubt beim Zauber Unitatio, ZfP* des Anwenders zum Bundführer zu schieben. Dieser kann



ZfP* als eigene ZfP* nutzen bis zur ZfP*-Grenze (also seinem anderthalbfachen ZfW), darüber hinausgehende Punkte als Erleichterung auf seine Zauberprobe.

Hypervehemenz (450 AP, KL 15, Arcanovi 15)
Erlaubt beim Erschaffen von Artefakten mittels Arcanovi, wirkende Zauber mehrmals zu sprechen um ZfP* anzusammeln. Allerdings fließen die Kosten in die AsP und pAsP Berechnung des Artefakts ein. Es können nicht mehr ZfP* als die ZfP*-Grenze (also der anderthalbfache ZfW) genutzt werden.

Astralenergie, Kosten

Gefäß der Sterne I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, CH 10/12/15/18/21)

Erhöht die AE um den genannten Betrag, kumulativ.

I: AE +3 (insg.: +3)

– II: AE +CH / 2 (insg.: +3 +0,5*CH)

– III: AE +CH / 2 + 2 (insg.: +5 +1*CH)

– IV: AE +CH / 2 + 3 (insg.: +8 +1,5*CH)

– V: AE +CH / 2 + 5 (insg.: +13 +2*CH)

Kraftkontrolle (300 AP, CH 12)

Erlaubt beim Wirken eines Zaubers unter Einsatz von 1 Punkt Erschöpfung 2 Punkte Erleichterung für die SpoMod Kosten Sparen zu erhalten.

Voller Einsatz: Magie (300 AP, KO 12)

Wird die SpoMod Erzwingen angewendet, so kann der Zauberwirker einen Punkt Erschöpfung aufwenden um 1W6-1 Punkte Erleichterung zu erhalten.

Schnelles Zaubern

Schnellzaubern I/II/Meisterlich (150/300/450 IN 10/12/15, max. RS 4/2/0)

Kostet 1 Punkt Erschöpfung zum Aktivieren, hält für einen Kampf/eine Szene: Gewährt für alle Zauber Schnellzaubern (2/6/IN-3)

Gegenzaubern (MU 15, 450 AP, max. RS 1)

Ermöglicht einen Zauberspruch mit ZD 1 Aktion (nach allen Mods) als Reaktion einzusetzen.

Reflexzaubern (Keine Rüstung, IN 15, 450 AP)

Kann einen Zauber je KR mit dem Ziel: Einzelperson, selbst, freiwillig und ZD 1 Aktion (nach allen Mods) für einen Punkt Erschöpfung und eine SpoMod als Freie Aktion zaubern.

Einstellung

Volles Risiko: Magie (MU 12, 300 AP)

Pro 5 Punkte ZfW darf der Zauberwirker einmal diesen Effekt beim Zauberwirken nutzen. Jeder Einsatz bewirkt Fokus (2), Riskant (1) und

Instabil (2).

Nach Absprache kann für Schadenszauber auch nur Fokus (1) gewählt werden, es wird dafür je ein W6 zu einem W8 aufgewertet oder ein W8 zum W10.

Volle Sicherheit: Magie

Pro 5 Punkte ZfW darf der Zauberwirker einmal diesen Effekt beim Zauberwirken nutzen. Jeder Einsatz erschwert die Zauberprobe um 2 Punkte und gibt Sicher (1) und Stabil (2).

Eigenschaftsfoki

Eigenschaftsfokus: Intuition (450 AP, IN 15)

Erlaubt dem Anwender für IN bei Zauberproben die Regeln zu Eigenschaftsansagen zu nutzen (siehe Talentregeln).

Zusätzlich darf er unter Aufwendung einer SpoMod einmal KL durch IN ersetzen in der Zauberprobe.

Eigenschaftsfokus: Klugheit (450 AP, KL 15)

Dito, bezogen auf KL: Darf IN durch KL ersetzen.

Eigenschaftsfokus: Mut (450 AP, MU 15)

Dito, bezogen auf MU. Darf CH durch MU ersetzen.

Eigenschaftsfokus: Charisma (450 AP, CH 15)

Dito, bezogen auf CH. Darf MU durch CH ersetzen.

Magieresistenz

Aurapanzer (600 AP, MR-Basis 15)

Gewährt einen RS in Höhe von vollem/halbem/viertel MR Basis gegen rein magische/teilweise stoffliche/größtenteils stoffliche Schädenseffekte wie z.B. Fulminicus/Ignifaxius/Dämonenangriffe.

Diese SF wirkt, selbst wenn die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt sind.

Mentale Festung (600 AP, MU, KL, Willenskraft je 15, eines davon auf 18)

Wird die gMR des Charakters gesenkt, werden alle gezielten Zauber gegen die gMR dito erschwert.

(Das gilt v.a. gegen SF wie Einfluss, aber auch für Ausfall von Eiserner Wille, Rauschzustände, freiwillige Senkung der gMR) Zudem ist Besessenheit durch magische Wesen fast unmöglich:

Sie misslingt automatisch, wenn nicht die gMR kleiner ist als die Kontrollschwierigkeit.

Diese SF wirkt, selbst wenn die Voraussetzungen nicht mehr erfüllt sind.

Gedankenschutz (450 AP, MU 12, KL 15)

Verhüllt wichtige Gedanken und Emotionen hinter vielen Unrelevanten.



Ungezielte Effekte übersehen die wahren Intentionen des Charakters. (Empathie, Sensibar, Vertrauensinne etc.)
Gezieltes Gedankenlesen (Blick in die Gedanken etc.) ist um 10 erschwert.

Weitere

Mehrfachspezialisierung (300 AP, KL 12)

Kostet je ein SpoMod pro Einsatz: Ermöglicht es, eine weitere Zauberspezialisierung zu nutzen. (Anstatt wie üblich nur eine einzige).

Magische Wesen

Hier findest du auf einer Seite einen Überblick für unsere Regeln zu magischen Wesen.

Was muss ich wissen?

Magische Wesen in Aventurien sind idR machtvoll, aber ihre Dienste zu Nutzen kostet große Mengen an astraler Kraft, Vorbereitungszeit und speziellem Wissen (d.h. AP-intensive Sonderfertigkeiten).

Sowohl Nutzen als auch Kosten sind sehr hoch für Dschinne/Dämonen, hoch für Golems/Chimären, moderat für Geister/Untote.

Wie sind die Module aufgebaut?

- Eine Seite Einleitung und Tabellen
- 1-2 Seiten reine Regeln und spezifische SF
- Mindestens eine Seite Beispiele

Wie funktionieren die Regeln?

Zuerst wird die Beschwörung (Modifizierte Probe auf den jeweiligen Zauber) abgehandelt.

Im Anschluss wird das Maß an Kontrolle (modifizierte Probe auf CH, MU o.ä. Kontrollwert, oftmals Medianprobe) über das Wesen bestimmt.

Je nach individueller Art des Wesens sind die grundsätzlichen Regeln spezifisch angepasst.

Loyalität (LO)

Die Loyalität eines Wesens gibt an, wie viel Kontrolle der Magiekundige über das Wesen besitzt, je höher desto besser. IdR wird mit 1W20 darauf geprobt.

Anweisungen die der Gesinnung des Wesens gegenüber neutral sind, erhalten einen Mod von 0 auf die Probe, solche die der Gesinnung des Wesens moderat/deutlich/sehr stark entsprechen bzw. Widersprechen einen Mod in Höhe von 3/6/9 Punkten Erleichterung bzw. Erschwernis.

Ein Wort zu den Modifikatoren

(Bsp: Dämonen, gilt analog für magische Wesen)

Das Gebiet der Dämonologie gerät leicht zu einem Wirrwarr an vielfältigen Modifikatoren, die dazu noch zeitaufwändig zu bestimmen sind. Im Zuge von Vereinfachung und Strukturierung der zugehörigen Regeln wurden diese mit stark zusammengefasst unter der Annahme, dass sich verschiedene Schwankungen im Mittel meist aufheben. Starke Abweichungen wie der Verlust aller Hilfsmittel kurz vor der Beschwörung, dem überraschenden Erlangen von verhältnismäßig machtvollen Donaria, besondere Orte wie geweihter Boden oder Schwarze Lande etc. können durch situative Modifikatoren abgehandelt werden.

Will man Schwankungen regeltechnisch abbilden, dann empfehlen wir folgende Methode: Je nach Menge an Schwankung wird ein Würfel gewählt (W3, W6, W10, W20) und zweimal gewürfelt. Der zweite Wurf wird vom ersten abgezogen, das Ergebnis gibt den Modifikator auf die Proben an (Positiv: Erschwernis, Negativ: Erleichterung); alternativ 2W6-7 als Mod oder 4W6-14. Ansonsten gehen wir davon aus, dass sich zunehmende Befähigung im Umgang mit Dämonen durch die entsprechenden SF abgebildet werden und die Summe der Einflussgrößen mit den entsprechenden Modifikatoren.

Für die SF können das immer bessere Materialien/Infrastruktur, zunehmendes Wissen, bessere Taktiken für die Interaktion, mehr Willensstärke etc. sein, die in Summe dann die Grundlage für die SF bilden.

Für jede Kategorie über Freie Aktionen werden Beschwörung und Beherrschung um je 3 Punkte erleichtert (siehe Tabelle Vorbereitung)

Die Vorbereitung im Sinne dieser Skala umschließt den gesamten Prozess einer spezifischen Beschwörung. (Generell verbesserte Fähigkeiten werden durch die SF abgebildet und nicht durch die Vorbereitungsskala.)

Das Besorgen immer besserer Paraphernalia/Donaria/Kerzen/Kreide/sonstiger Ausrüstung, zunehmendes Ansammeln von Wissen, Suche nach und Vorbereitung der Lokalität, warten auf zunehmend ideale Sternkonstellationen etc.

Soll abgebildet werden, dass ein Dämon vergleichsweise schwerer oder leichter zu rufen sind als andere Vertreter dieser Kategorie, so kann ein Mod von +/-3 Punkten genutzt werden.

Rohe/geformte Macht: Übersicht

Die Rohe Macht dient insbesondere dazu, das chaotische-unberechenbare, zugleich aber auch machtvoll-gefährliche Wesen des dämonischen Darzustellen bzw. äquivalent dazu die rohe Kraft der elementaren Gewalten bei Dschinnen. Je näher ein Wesen am brodelnden Chaos/den elementaren Gewalten, desto höher ist die rohe Macht und desto mehr Zusatzwirkungen hat sie. Details siehe die jeweiligen Kapitel.

Die geformte Macht erlaubt es dem Beschwörer, auf einen deutlichen Teil roher Macht zu verzichten, dafür



aber mit guter Wahrscheinlichkeit (aber keiner völligen Sicherheit) dem Wesen gezielt Fähigkeiten seiner Wahl zu geben.

Da die genaue Vorstellungen dazu und Vorlieben für die Handhabung solcher Regeln sich stark unterscheiden von Gruppe zu Gruppe finden sich hier im Folgenden verschiedene Vorschläge.

Rohe Macht

Methode 1:

Das Wesen erhält Rohe Macht im Wert von Zufallswurf plus Beschwörerboni.

Abhängig davon erhält es ein Kontingent an Punkten das zufällig auf passende Besonderheiten verteilt wird. Dazu erhält das Wesen je 10 Punkte Rohe Macht +10% auf alle Werte.

Sowohl die genaue Berechnung der rohen Macht als auch die Menge und Art der Besonderheiten hängt vom Wesen ab, siehe jeweilige Kapitel.

Methode 2:

Evtl. unter Berücksichtigung von kreativen Spielervorschlägen bestimmt der Spielleiter im Rahmen der Umstände einige Besonderheiten des Wesens, sofern notwendig.

Wir empfehlen Methode 1 für Wesen, bei denen Werte relevant werden, v.a. solche die im Kampf auftreten oder abenteuerrelevante Magie einsetzen.

Auch bei Gruppen, die viel Spass am Auswürfeln haben kann es bereichernd wirken.

Methode 2 empfiehlt sich besonders, wenn die genauen Werte wenig Relevanz haben, z.B. beim Transport mit einem Karakil/Luftdschinn, der Lastenbewegung mit einem Dharai/Erzdschinn.

Will man wenig Zeit aufwenden, wenig Würfelei oder gerne etwas erzählerisch abhandeln, empfiehlt sich diese Methode besonders.

Geformte Macht

Der Spieler sucht sich eine bestimmte Fähigkeit seiner Wahl aus und ermittelt die Punktekosten (sofern nicht vorgegeben im Gespräch mit dem SL). Dann setzt er entsprechend viele Punkte ein und würfelt mit dem W6. Bei 1-2 passiert nichts, bei 3-6 erhält das Wesen die entsprechende Fähigkeit. Danach wiederholt er diesen Vorgang bis er keine Punkte mehr hat. Er kann bei misslingen des W6 Wurfes erneut versuchen, die selbe Fähigkeit zu erlangen.

Alternativ sucht er sich die Fähigkeiten entsprechend der Punkte aus und der SL bestimmt unerwünschte Nebeneffekte (z.B. Verlust einer Resistenz, eine bestimmte Schwäche, unerwünschtes Verhalten).

Punktekosten Besonderheiten Kurzfassung

Will man mit den Dämoneneigenschaften aus WdZ spielen (Verbindung zum Beschwörer etc.) so kosten

diese zwischen 5 und 10, idR 7 Punkte.

Sonderfertigkeiten kosten 1 Punkt je 150 AP, Manöver zählen als 1 Punkt je T-Stufe.

Zusatzaktionen: Eine weitere Reaktion/spezifische Aktion (z.B. Bewegen, AT, Zaubern)/beliebige Re-/Aktion je KR kostet 10/12/15.

Resistenz: je 25%: Resistenz Magie bzw. Profan kostet je 10, die Resistenz gegen eine Unterkategorie (Hieb/Schnitt/Stich bzw. Elementar/Dämonisch/Kraft) kostet je 4.

Schutz vor göttl. Wirken: Nur dämonische Wesen. Kumulativ, maximal 7. W8-1 (= 3,5) Punkte RS gegen alle gTP, dito Erschwernis auf alle Liturgien kosten 5, in der Variante gegen eine Gottheit nur 2 Punkte.

LE/AE: Erhöht die maximalen LE/AE um 25% (dämonische Wesen: W6-1 mal 10%) für 2 Punkte, kumulativ.

Sonstige Besonderheiten: Genaue Kosten und Auswirkungen werden in Absprache festgelegt.

Dämonenbeschwörung

Überblick und Hintergründe

Wenn man sich der Beschwörung von Dämonen widmet, dann muss zunächst geklärt werden, was Dämonen überhaupt sind und was ihr Zweck als dienstbare Wesen wie auch als Gegner und Paktherren ist. Dämonen sind Wesen des reinen Chaos, sie stammen anders als Elementare, nicht aus der Schöpfung sondern sind Eindringlinge von "Außen", die nur mittels Beschwörung oder durch chaotische Fremdeinflüsse in die Welt gelangen können. In diesem Chaos, das ihre Essenz bildet liegt, zugleich die große Macht aber auch die große Gefahr, die von der Beschwörung von Dämonen ausgeht. Dämonen sind in der Lage die Naturgesetze zu überwinden und stellen furchterregende Gegner dar, auf der anderen Seite sind sie jedoch nur schwerlich vollkommen zu kontrollieren.

Wer sich der Beschwörung von Dämonen zuwendet und diese hohe Kunst der Zauberei studiert, der lässt sich auf einen der dunkelsten, gefährlichsten und teilweise auch geächtetsten Pfade der Magie ein, der Preis der dabei jedoch winkt ist große Macht. Es gibt unzählige Dämonen im Chaos der siebten Sphäre und ein kundiger Beschwörer kann fast jeden davon rufen, vorausgesetzt er besitzt genug Kraft und Wissen. Natürlich unterscheiden sich diese Wesen in Stärke und Macht teilweise deutlich voneinander. Daher unterteilt man die Dämonen in verschiedene Kategorien (s. Tabelle unten). Je machtvoller ein Dämon ist, desto schwieriger ist er zu rufen und zu kontrollieren, ebenso wie die Kosten für seine Beschwörung und seine Dienste zunehmen, denn so viel chaotische Macht in der Welt zu halten, hat seinen Preis.

Die folgenden Regeln haben den Zweck genau diese Umstände (große Macht, großer Aufwand, riskante Magiespielart) widerzuspiegeln und in intuitive und



schnell anwendbare Mechanismen umzusetzen. Der Erfolg einer Beschwörung hängt maßgeblich von 3 Faktoren ab: Dem Wissen des Beschwörers (angezeigt durch seine Beschwörungs-SF), der Vorbereitungszeit (s. Tabelle unten) und der Macht des Dämons (s. gleiche Tabelle). Eine Beschwörung besteht in den meisten Fällen aus drei Würfel-Proben. Eine ist für die Beschwörung der Wesenheit selbst. Hier probt man auf den Beschwörungszauber, modifiziert um die tabellarischen Modis, die unten zu finden sind. Die zweite erfolgt sobald das beschworene Wesen erscheint und dient der Übernahme der Kontrolle über die Wesen-

heit, hier probt man auf den MU-Wert, modifiziert um die tabellarischen Modis. Die dritte Probe erfolgt nachdem er Auftrag an die Wesenheit erteilt wurde und wird auf die Loyalität des Dämons geprobt, der danach den Befehl mehr oder weniger chaotisch ausführt. Die bisher maßgeblichen Faktoren wie wahre Namen, Donaria uvm. sind jetzt in den zur Beschwörung gehörenden SF verankert und werden nur noch in Ausnahmefällen gesondert berücksichtigt. Im Folgenden gibt es nun die harten Regelfakten sowie angehängt einige Beispiele für typische Beschwörungsszenen mit regeltechnischem Hintergrund zum Verständnis.

Allgemeines

Vorbereitung (Erleichterung im Verhältnis zur investierten Vorbereitungszeit)

Freie Aktion	KR	SR	Stunden	Tage	Wochen	Monate	Jahre	Jahrzehnte	Jahrhunderte
0	-3	-6	-9	-12	-15	-18	-21	-24	-27

Kategorien von Dämonen

Kategorie	Mindere	Niedere	Schwache Gehörnte	Gehörnte	Machtvolle Gehörnte	Sehr machtvolle	Außer Wertung
Beispiel	Difar	Zant	Haquom	Shruuf		Arjunoor	Karmoth
Mod	6	12	18	24	30	36	-/-
Max LO	24	21	18	15	12	9	-/-
Basis LO	15	12	9	6	3	0	-/-
Initialkosten	5	15	30	50	75	110	-/-
Kosten je Tag	1	3	6	10	15	21	-/-

Abhandlungen zu den Modifikatoren, LO und Roher Macht bzw. Geformter Macht siehe Kapitel Magische Wesen.

- Der Dämonologe kann 2 Punkte rohe Macht in einen Punkt geformte Macht umwandeln (s.u.). Wie viel sich umwandeln lässt ist ME, idR gilt: Mindestens 50%, nie alles.

Kosten und Dienste

Die Kosten sind Pauschalkosten pro Tag, die Dienste sind prinzipiell nicht limitiert. Allerdings kann bei jedem Dienst eine Probe auf die LO anfallen und bei langem Warten der Dämon sich entsprechend seines Wesens verhalten.

Beschwörung und Beherrschung

Beschwörungsprobe

3W20 Zauberprobe auf den ZfW [Alternativ: um 10 erleichterte W20 Median-Probe auf den ZfW] unter Einrechnung der Modifikatoren.

Da die Dämonenbeschwörung meistens de facto Ritualmagie ist, können keine SpoMods im üblichen Sinn verwendet werden.

Gelingt die Probe, so wurde der Dämon erfolgreich beschworen.

Pro Punkt ZfW darf je 1 Punkt Ansage getroffen werden auf die Probe. Es stehen folgende Optionen offen, beliebig kombinierbar:

- Die Rohe Macht des Dämons wird um 1 Punkt erhöht.

Beherrschungsprobe

W20 Median-Probe auf den MU Wert des Beherrschers unter Einrechnung der Modifikatoren

[Alternativ: 1W20 Probe auf diesen Wert]. Dieser kann durch übernatürliche Mittel wie den Attributo erhöht sein, üblicherweise allerdings den Basiswert nur um 50% überschreiten [Verstärkungsgrenze].

Gelingt die Probe, so wurde der Dämon erfolgreich beherrscht und er bekommt die entsprechende LO zugewiesen.

Pro Punkt MU-Basis darf je 1 Punkt Ansage getroffen werden. Für je 1 Punkt Ansage steigt die LO des Dämons um je 1 Punkt.

Eine Erhöhung über das Maximum hinaus erfordert je 3 Punkte Ansage (und ist ME).

Sonderfertigkeiten

Die meisten folgenden SF können nach Absprache auch eingeschränkt erworben werden und kosten dann nur die Hälfte der AP.

Bei Beschwörung, Beherrschung und Kosten z.B. auf eine einzige Domäne, bei Befehle z.B. nur auf Kampf oder Transport.



Die Stufen-SF kosten 150/300/450/600/750 AP, passende Anforderungen nach Absprache, z.B. KL 10/12/15/18/21.

Dämonologie: Beschwörung I/II/III/IV/V

Je Stufe der SF erhält der Beschwörer eine Erleichterung von 3 Punkten auf Proben um Dämonen zu beschwören.

Dämonologie: Beherrschung I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, KL 10/12/15/18/21)

Je Stufe der SF erhält der Beschwörer eine Erleichterung von 3 Punkten auf Proben um Dämonen zu beherrschen.

Dämonologie: Befehle I/II/III/IV/V

Je höher die Stufe dieser SF, desto detailliertere und komplexere Handlungsmuster und Taktiken können dem Dämon vermittelt werden im Rahmen seiner Möglichkeiten und desto weniger handelt er nach chaotischen Impulsen.

Bei minderen Dämonen gleicht dies einem zunehmend abgerichteten/dressierten Tier, bei Dämonen mit mehr Macht und Intelligenz zunehmend einer Ausbildung und Indokration.

Dämonologie: Kosten I/II/III/IV/V

Die Kosten für Beherrschung, Unterhalt und Diensten von Dämonen sinkt um je 10%.

Dämonologie: Rohe Macht I/II/III/IV/V

Die Rohe Macht von mit dieser SF beschworenen Dämonen steigt um je 10%. (Gilt vor Abzügen aus geformter Macht)

Dämonologie: Geformte Macht I/II/III/IV/V

Die geformte Macht steigt um je 20%.

Bann- und Schutzkreise gegen mindere und niedere Dämonen (150 AP, Malen/Zeichnen 5)

Es wird eine Probe auf RkW abgelegt. Wirkt gegen mindere und niedere Dämonen, deren Beherrschungsschwierigkeit höchstens RkP* mal 2 beträgt.

Bann- und Schutzkreise gegen gehörnte Dämonen (300 AP, Malen/Zeichnen 10)

Dito, schwache gehörnte und gehörnte Dämonen.

Bann- und Schutzkreise gegen machtvolle gehörnte Dämonen (450 AP, Malen/Zeichnen 15)

Dito, machtvolle gehörnte und sehr machtvolle gehörnte Dämonen.

Invocatio Integra (450 AP)

Ist der niedrigste Wert von 4 passenden Talenten (üblicherweise RkW, Malen/Zeichnen, Sternkunde, Magiekunde) mindestens 12 plus passende Spezialisierung oder 15 ohne und dauert die Beschwörung mindestens die Stunden-Kategorie, so werden Beherrschung und Beschwörung von Dämonen um je 3 Punkte erleichtert.

Meister der Dämonen (600 AP)

LO-Proben für Dämonen dürfen (müssen nicht!) auf 3W6 anstatt 1W20 gewürfelt werden. Dito Beherrschungsproben.

Varianten der Dämonologie

Blutmagie

Erleichtert die Beschwörungsprobe um 6 Punkte, erschwert die Beherrschungsprobe um den gleichen Betrag.

Erlaubt, das Ritual und Initialkosten sowie eine gewisse Menge an Kosten pro Tag im voraus mit Blut statt eigener AE zu speisen.

Artefaktmagie

Eine in ein Artefakt gespeicherte Beschwörung kann nicht mit Ansagen versehen werden und muss Anzahl und Art der Dämonen festlegen. Diese Erscheinen fast sofort nach der Auslösung des Artefakts, jedoch meist mit niedrigen Modifikatoren aus Vorbereitungszeit. Die Beherrschungsprobe gestaltet sich oft deutlich schwieriger als unter kontrollierten Bedingungen und wird idR vom Auslöser des Artefakts abgelegt, Initial- und Folgekosten sind idR nicht im Artefakt enthalten.

Empfehlenswert sind sie also für den spontanen Einsatz von niederen Dämonen, alles was darüber hinausgeht wäre idR nur für sehr erfahrene Beherrscher, Paktierer oder als magische Falle mit einem unkontrollierten Dämon sinnvoll.

Gleichzeitiges Beschwören mehrerer Dämonen Mit einem Ritual können prinzipiell auch mehrere gleichartige Dämonen beschworen werden (z.B. fünf Zantim).

Für jeden Dämon gelten die gleichen Mods, die Besonderheiten werden einzeln festgelegt und die Beherrschungsprobe einzeln abgehandelt.

Wahlweise wird ein Wurf für alle gemacht. Die Kosten werden mit der Anzahl der Dämonen multipliziert.

Bei Dämonen mit der Eigenschaft Rudel zählt die SF Kosten nach ME um 1 bis 2 Stufen höher.

Rohe Macht, geformte Macht

Dämonen sind dem brodelnden Chaos nahe und damit machtvoll-gefährlich, dazu unberechenbar für Freund und Feind.

Von allen Wesen haben sie die höchste Unberechenbarkeit und potentielle Macht.

$$\text{Rohe Macht} = 1W20 + \text{Ansage}$$

Dazu erhält der Dämon zufällig bestimmte Besonderheiten in Höhe von 100% der Rohen Macht und Nachteile in Höhe von 25% der rohen Macht (z.B. zusätzliche Verwundbarkeiten, niedrigere Resistenzen gegen bestimmte Angriffe, Besonderheiten die für den Beschwörer lästig oder hinderlich sind z.B. Giftodem für einen Dämon der



Personen transportieren soll). Die Umwandlung von Roher Macht zu geformter Macht senkt nicht die Menge an Nachteilen, sie reduziert lediglich die zufälligen Besonderheiten.

Beispiel 1: Ein Eleve übt sich im Beschwören und ruft einen einen Difar (minderer Dämon). Er würfeln 1W20 auf die Rohe Macht und erhält 12. Der Dämon erscheint also mit 12 Punkten zufälligen positiven Besonderheiten und 3 Punkten negativen Besonderheiten.

Beispiel 2: Ein erfahrener Beschwörer (Rohe Macht III, Geformte Macht III) ruft einen Dämon. Diesem will er eine spezielle Besonderheit im Wert von 7 Punkten mitgeben.

Nun schätzt er seine Optionen ab: Er muss eine Ansage +5 treffen um 10 Punkte Rohe Macht in geformte Macht umzuwandeln, dank seiner SF wird diese um 60% erhöht zu 8.

Um überhaupt 10 Punkte umzuwandeln zu können muss der Dämon ausreichend viel Rohe Macht besitzen, mindestens 10 Punkte plus die Menge nach ME die er nicht umwandeln kann, hier wird festgelegt, dass zwei Drittel der Rohen Macht umgewandelt werden darf, er braucht also mindestens 15 Punkte Rohe Macht. Mit einer Ansage +8 zur Erhöhung der Rohen Macht erhält er 1W20+8 Punkte, erhöht um 30% aus der SF.

Eine gewürfelte 4 auf dem W20 würde ihm immer noch $4(\text{würfeln})+8(\text{Ansaye})+4(\text{SF}, 30\%) = 16$ Punkte bringen, was ausreichen würde.

Nun beschwört er den Dämon erfolgreich und würfeln eine 12 auf dem W20. Der Dämon erscheint mit $12(\text{Würfel})+8(\text{Ansaye})+6(\text{SF}, 30\%)$ also 26 Punkte Roher Macht, dazu ein Viertel davon also 7 Punkte in Nachteilen. Von den 26 Punkten werden 10 umgewandelt. Insgesamt hat der Dämon also 16 Punkte übrig für zufällige Vorteile, 7 Punkte in Nachteilen und 8 Punkte Geformte Macht (5 aus Umwandlung, 3 aus der SF).

Beispiele für die Beschwörung

Ein T2 Beschwörer nutzt die Invocatio Minor-Schnellvariante um einen Zant zu rufen und trinkt ein MU-Elixier Qualität D (+7 MU) Mit 12er Eigenschaftswerten verwürfeln er im Schnitt 5 Punkte bei der ZfW-Probe. Die Beschwörung des Zant (Niederer Dämon +12, Kampfrunden -3, Beschw. II -6 = +3) gelingt ihm also bei einem ZfW von 10 + Spezi knapp, aber meistens, für Ansagen ist die Marge zu gering.

Die Beherrschungsprobe ergibt sich analog zu +3 auf den MU-Wert von 12 +6 aus dem Elixier (Verstärkungsgrenze, mehr als +50% des MU-Basiswertes geht nicht einfach so); also netto ein Probe auf einen Wert von 15, eine Chance von drei Vierteln.

Gelingt sie, so gehorcht der Zant mit einer Basis-LO von 12, was meistens - aber nicht sicher - ausreicht für Befehle die seiner Natur entsprechen wie "Zerreise sie alle!"

Ein T3 Beschwörer befindet sich in der gleichen Lage wie o.g. Beispiel. Für ihn ergibt sich die Probe auf den ZfW zu +0, er verwürfeln im Schnitt 2 Punkte bei 15er Eigenschaftswerten. Dank 15er ZfW und Spezi sagt er für 5 Punkte geformte Macht an, die Probe gelingt praktisch immer.

Die Beherrschung ist eine Probe +0 auf einen Wert von MU 15 +7 durch das Elixier, also netto auf den Wert von 22. Kalt lächelnd erschwert er sich die Beherrschungsprobe um 4 Punkte (Wurf auf 18 bei der Medianprobe 97% Wahrscheinlichkeit) und erhält damit eine LO von $12+4=16$. Mit einem Befehl nach der Natur des Zants "Zerreise sie alle!" wird dieser genau das tun außer bei der gewürfelten 20 auf der LO-Probe.

Einem T5 Beschwörer dünkt es aus einer Mischung von Langeweile und Arro...Niveau danach, diese Lage nachzustellen. Die um Netto 6 erleichterte Probe auf die Beschwörung beim ZfW von über 20 und durchschnittlich nicht mal einem verwürfeltem Punkt entlockt ihm ein Gähnen trotz saftiger Ansagen um die Macht zu erhöhen. Die um -6 erleichterte Beherrschungsprobe auf einen Wert von $21+7=28$ Punkte würde er auf die 34 ablegen.

Er sagt also 15 Punkte an um die LO zu erhöhen auf 24 und würfeln auf die 19, das ist bei der Medianprobe 99,7% Wahrscheinlichkeit. Selbst Befehle, die stark gegen die Natur des Zants gehen wie "beschütze die Unschuldigen" gelingen quasi immer (von 216 Fällen), da er dank Meister der Dämonen 3W6 auf die LO würfeln und eine gewürfelte 18 bräuchte.

Ein böser Schwarzmagier™ (T3) erfährt von einer Gruppe reisender Abenteurer um einen Diener Rondras, die sich zum Ziel gesetzt haben ihn zur Strecke zu bringen, lediglich ein Tag bleibt ihm noch Zeit.

Mittels eines Invocatio Integra (-3) und vielen Stunden Vorbereitung (-9) beschwört er einen Shruuf (+24) um sich an ihrem Untergang zu ergötzen. Dank einem ZfW von über 15 und der Nettoprobenerschwernis (+24-9-9-3) von +3 kann er noch etliche Punkte geformte Macht ansagen in der Hoffnung auf Verletzend: Rondra.

Die Beherrschungsprobe +3 auf den - leider unverbesserten - MU-Wert von 16 gelänge nicht sicher, Attributo oder Elixiere hat er nicht zur Hand. Er überdenkt seine Optionen und entschließt sich, ein kalkuliertes Risiko einzugehen. Er erschwert sich die Probe um 3 Punkte.

Sollte ihm die Probe gelingen, so ist der Shruuf gerade loyal genug um den Befehl, den Geweih-



ten und seine Gefährten zu töten höchstwahrscheinlich auszuführen oder zumindest den Rondrageweiheten priorisiert anzugreifen und den Magier solange zu ingorieren.

Mislingt die Probe, so belässt er ihn im Schutzkreis und begibt sich in höhere Turmgemächer. Kurz vor ihrem Eintreffen entlässt er den Shruuf mittels eines Dieners aus dem Schutzkreis (und hat zur Sicherheit einen Gardianum Variante Schild gegen Dämonen auf sich selbst gesprochen) und flieht mittels Transversalis. Sobald der Staub sich gelegt hat, könnte er zurückkehren und mittels Gardianum/Pentagramma seinen wahrscheinlich in Mitleidenschaft gezogenen Turm wieder in Besitz nehmen.

Hätte er deutlich mehr Zeit gehabt zur Vorbereitung, so hätte er dem Shruuf mehr besondere Eigenschaften mitgeben und auf eine deutlich höhere Loyalität zurückgreifen können.

Der unglaublich altgediente Spielercharakter eines Rashduler Dämonologen, seines Zeichens Veteran fast aller großer Kampagnen und wohl in den oberen Top Ten der aventurischen Avantgarde der Dämonologie (T 5) ruft einen Shruuf (+ 24) mittels Fingerschnippen (Freie Aktion als Vorbereitungszeit +0) herbei um ihm im Kampf beizustehen.

Die Beschwörungsprobe entfällt, da der Shruuf per Artefakt gerufen wurde und die Probe bei der Erschaffung des Artefakts bereits gewürfelt wurde.

Er kennt einen Wahren Namen unverschämt hoher Güte und seine Ausrüstung stellt die von erfahrenen Dämonologen in den Schatten. (-4). Die Beherrschungsprobe ergibt sich zu Netto (+24 Shruuf -15 aus SF, -0 aus Zeit -4 aus Specials) zu +5, also bei einem MU-Wert von 21 ein Wurf auf die 16.

Gut, dass er dank seiner langen Erfahrung auch einen Reversalis Böser Blick, Variante Freiwilliges Ziel auf sich selbst und einen Gardianum direkt mit in das Artefakt gebunden hat, um die MU-Probe äußerst wahrscheinlich zu machen und im Falle eines Mislingens dennoch geschützt zu sein.

Alternativ könnte er schon mit wenigen Minuten Vorbereitungszeit die Probe auf Netto 18 würfeln, so dass er wohl keine MU-Erhöhung bräuchte.

Selbst in diesen luftigen Höhen ist man wohl noch kein Borbarad - aber zumindest fast in der Lage per Fingerschnippen den Shruuf sicher einzusetzen.

Ein irrer Borbaradianer (T1) kommt an fragmentarisches Wissen über die Beschwörung eines Arjunoores (+36). Mit Hilfe seines Zirkels an fanatischen Anhängern will er dessen Macht nutzen um Schrecken über die Lande zu bringen.

Dank seines minderen Paktes und eines passenden Paktgeschenkes erhält er 3 Punkte auf Be-

herrschung und Beschwörung. Mit jahrelanger (-21) akribischer Arbeit sammelt er Donaria, Paraphernalia, sucht einen bestmöglichen Ort etc. Schließlich opfert er die Hälfte seines Zirkels mit Blutmagie um ihn zu rufen.

Die Probe zum Beschwören ist dank der Blutmagie um weitere 6 Punkte erleichtert, netto also +3 (36 Arjunoor -21 aus Zeit -6 Blut -3 aus Minderpakt -3 aus SF = 3). Die Beschwörung gelingt knapp, falls sie gelingt, an Ansagen ist nicht zu denken.

Die Beherrschung des Arjunoores erfordert eine Probe auf MU von +15. Selbst wenn er MUsteigernde Mittel hätte, mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit wird er ihn nicht kontrollieren und da er nicht über das Wissen verfügt, entsprechend machtvolle Schutzkreise zu errichten nun schutzlos dem vollen Zorn dieses Dämons ausgeliefert sein.

Eine dämonologische Koryphäe der Akdademie zu Brabak (T4) will zu Studienzwecken zusammen mit einigen Kollegen einen Arjunoor beschwören (+36). Da er auf eine bestmögliche Infrastruktur (vorhandene Paraphernalia, Materialien etc. von höchster Qualität, beste Örtlichkeiten, kompetente Helfer etc.) zurückgreifen kann, erhält er einen weiteren Bonus von 6 Punkten im Rahmen der Mods zu besonderen Umständen.

Die Vorbereitungen nehmen einige Monate in Anspruch, bevor man zur Tat schreitet.

Die Beschwörungsschwierigkeit ergibt sich zu (36 -6 Bonus -12 SF - 18 Monate -3 Integra = -3) -3 Punkten.

Dank einem ZfW von ca. 20 und einem Unitatio Zauber Vereinigen kann er beruhigt seinen gesamten ZfW ansagen und hat die ZfP* seiner Kollegen zum Ausgleichen übrig.

Die Beherrschungsprobe legt er bei einem MU-Wert von 18 und einem Attributo Zauber vereinigen +9 mit der Erleichterung von 3 Punkten auf die 30 ab. Mit 9 Punkten Ansage könnte er die LO des Dämons auf 9 erhöhen, mit 3 weiteren Punkten auf 1 Punkt über Maximum, LO 10.

Für Studienzwecke dürfte das Ausreichen, bleibt aber nicht ohne Risiko, weshalb er auf zahlreiche magische Sicherungen nicht zuletzt einem potenten Schutzkreis vertraut. Diese werden zwar keine völlige Sicherheit garantieren können, aber Probleme so unwahrscheinlich machen dass die seltene Beschwörung unter diesen Umständen de facto Sicher ist.

Die Astralkosten von ca. 200 AsP für Beschwörung, Initialkosten und einige Tage Aufenthalt teilt er sich mit den Kollegen per Unitatio, anstatt seltene Kraftspeicher aufzutreiben oder teure Astraltränke aufbrauchen zu müssen.

Ihm ist klar, dass er mit besonders potenter Eigenschaftsmagie welche Werteerhöhungen über +50% ermöglicht etwas höhere LO-Werte hätte



erreichen können und mit einem Pakt deutlich höhere, aber traditionsgemäß werden Paktierer in Brabak als willensschwach erachtet.

Elementarbeschwörung

Überblick und Hintergründe

Nachdem man sich zuvor den Wesen des "Außen" gewidmet hat, wenden wir uns an dieser Stelle den elementaren Wesenheiten zu, die Verkörperung der sechs Elemente sind und seit jeher in den unterschiedlichsten magischen Traditionen beschworen werden um Dienste zu tun und Wünsche zu erfüllen. Elementare Wesenheiten unterteilen sich in drei beschwörbare Kategorien:

- Die schwächsten, aber auch am leichtesten zu rufenden Entitäten sind die elementaren Geister. Sie sind in ihrer Macht stark beschränkt und besitzen nur geringe geistige, wie magische Kräfte, dafür bedarf es jedoch auch keines großen Aufwandes sie zu rufen und sie zu Diensten zu überreden. Oft werden sie in der Tat als dienstbare Wesenheiten für kleinere Aufträge genutzt, die mittels elementarer Kräfte erledigt werden können. Im Kampf können sie sich meistens nur mit minderen Dämonen messen.
- Deutlich darüber in Macht und Intelligenz stehen die elementaren Dschinne. Bei diesen Wesenheiten handelt es sich um Entitäten die eine ausgeprägte Persönlichkeit und Individualität besitzen. Ihre Zauberkraft übersteigt die der meisten Zauberkundigen und im Kampf sind sie in der Lage sich auch mit gehörnten Dämonen zu messen. Doch gerade aufgrund ihres Intellekts und ihres Verantwortungsbewusstseins für den Umgang mit den Kräften der Schöpfung sind Dschinne zwar wohlwollende, aber keineswegs immer einfache Verhandlungspartner, die nicht jeden Wunsch gewähren.
- Die mächtigste Form beschwörbarer elementarer Wesenheiten sind die elementaren Meister. Bei diesen handelt es sich um wahre Naturgewalten, die nur von den mächtigsten Elementaristen herbeigerufen werden können und die nur sehr

spärlich Dienste gewähren und meist nur solche im Sinne ihres Elements. Sie haben ebenfalls eine ausgeprägte Persönlichkeit, doch mehr noch als die Dschinne sind sie in erster Linie Verkörperungen des reinen Elements, welches sie vertreten und als solches wenig vertraut und wenig interessiert an dem Leben von Sterblichen. Ihre Macht reicht soweit, dass sie selbst mächtige Zauberkundige übertrifft und sie sich im Kampf auch mit machtvollen Gehörnten Dämonen messen können.

Wer einen elementaren Meister ruft sollte einen guten Grund haben und sich gut vorbereiten, denn ihr Wohlwollen gegenüber sterblichen Wesen ist geringer als das der Geister und Dschinne.

Nicht aufgeführt sind die Mindergeister, elementare Mischwesen von sehr geringer Macht, die nicht zu Diensten bewegt werden können sondern meist kurzfristig durch Manifestationen von Magie und elementarer Kraft entstehen ebenso wie die elementaren Herren, welche einen fast gottgleichen Status haben und die absolute Kontrolle über ihr Element besitzen. Letztere sind in der Vergangenheit sehr selten einmal beschworen worden und es gibt nur eine handvoll lebender Zauberkundiger, die in der Lage sind eine solche Herbeirufung durchzuführen.

Die Beschwörung eines elementaren Wesens läuft ähnlich ab wie die eines Dämons, nur dass man in diesem Fall die Kontrollprobe auf den Wert CH ablegt und Elementare in der Regel gebeten werden und nicht gezwungen. Zudem sind elementare Wesenheiten deutlich wohlwollender und weniger chaotisch als dämonische Mächte, weswegen diese Beschwörungskunst deutlich sicherer ist, allerdings auch nicht so viel Macht bietet. Gerade bei Dschinnen spielt außerdem häufig die Gesinnung des Wesens eine Rolle bei der Freigiebigkeit der Wünsche. Üblicherweise spezialisieren sich Elementaristen im Laufe ihres Lebens auf eines oder mehrere Elemente, die sie dann leichter herbeirufen und um Wünsche bitten können. Die höchste Kunst des tulamidischen Elementarismus ist es jedoch sich alle Elemente zugleich zu eigen zu machen. Ein solcher Sahib al'Sitta (Meister der Sechse) mag jedoch in jeder Generation nur einmal erscheinen. Druidische, geodische und drakonischgildenmagische Elementaristen dagegen sehen die Vollendung in der Meisterung eines Elements in seiner Gänze.

Allgemeines

Vorbereitung (Erleichterung im Verhältnis zur investierten Zeit)

Freie Aktion	KR	SR	Stunden	Tage	Wochen	Monate	Jahre	Jahrzehnte	Jahrhunderte
0	-3	-6	-9	-12	-15	-18	-21	-24	-27

Abhandlungen zu den Modifikatoren, LO und Roher Macht bzw. Geformter Macht siehe Kapitel Magische Wesen.



Tabelle Elementare Wesenheiten

Elementar	Diener	Dschinn	Meister
Mod	12	24	36
LO	24	18	12
Basis-Wunschvolumen	10	10	10
Je Punkt Wunschprobe	1	1	1
ZfW	10	20	30
ZfP*	6	18	36
SF Elementar	I	III	VI
Sekundäreffektschwelle	9	7	4
Maximale AE	24	120	600

Herbeirufungs- und Wunschprobe

Herbeirufungsprobe

3W20 Zauberprobe auf den ZfW [Alternativ: um 10 erleichterte W20 Median-Probe auf den ZfW] unter Einrechnung der Modifikatoren.

Da die Herbeirufung von Elementaren meistens de facto Ritualmagie ist, können keine SpoMods im üblichen Sinn verwendet werden.

Gelingt die Probe, so wurde das Elementarwesen erfolgreich gerufen.

Wunschprobe

W20 Median-Probe auf den CH Wert des Beherrschers [Alternativ: 1W20 Probe auf diesen Wert]. Boni und Mali aus übernatürlichen Mitteln wie Attributo werden ignoriert, es gilt der unmodifizierte Basiswert.

Das Elementarwesen stellt nun Wünsche zur Verfügung abhängig von der Qualität der Probe.

Das Basis-Wunschvolumen wird für jeden Punkt CH der unterwürfelt wurde um je 1 Punkt (= 10% Basis-Wunschvolumen) erhöht, für jeden Punkt der überwürfelt wurde um den gleichen Betrag gesenkt.

Loyalität

Je machtvoller ein Elementares Wesen ist, desto mehr handelt es eigenständig sowie seinem Element entsprechend und desto weniger hörig ist es gegenüber dem Zauberwirker.

Die in der Tabelle angegebenen Werte geben ein Maß dafür an.

Gesinnung

IdR entspricht die Gesinnung dem entsprechenden Element, in einzelnen Fällen kann sie auch zufällig abweichen oder den Umständen entsprechend per ME festgelegt werden.

Wünsche die der Gesinnung entsprechen oder widersprechen können mit Erhöhungen oder Erniedrigungen von LO oder modifizierten Wunschkosten werden abgehandelt werden.

Gegen Dämonen

Soll das elementare Wesen gegen Dämonen vorgehen, so wird es idR mit voller Machtfülle dagegen kämpfen und seine gesamte maximale AE einsetzen bis es vergeht, Wunschvolumen spielt dann keine Rolle mehr (egal wie inkompetent der Zauberwirker diesen Wunsch vorgetragen hat, das Elementarwesen kämpft bis zum bitteren Ende).

Varianten der Elementarbeschwörung

• Gewähltes Element

V.a. Im tulamidischen Raum ist es üblich, im Laufe seines Lebens sich für ein einziges Element zu entscheiden.

Wird das getan, so gilt: Kosten 150 AP, -3 Erleichterung auf Herbeirufung/ Wunschprobe für das gewählte Element, +3 für neutrale Elemente, +6 für das Gegenelement.

Kann nicht von Geoden gewählt werden, da ihre Repräsentation eine verbesserte Variante beinhaltet.

• Artefaktmagie

Siehe Dämonen, es gilt entsprechendes.

• Wahre Namen

Tulamidische Variante, ein spezifisches Wesen zu rufen ("Ru'hab, wohlduftende Wonne, Meister der Bäderanstalt "irgendein Wasserdschinn"). Wahre Namen für Dschinne sind im Hintergrund selten.

Als Spezialisten sind sie in ihrem Gebiet kaum zu übertreffen, erfüllen jedoch ungerne falls überhaupt andere Wünsche. Man kann sie nur unter speziellen Umständen rufen.

Sie besitzen keine rohe Macht sondern nur geformte Macht entsprechend ihres Wesens.

• Rohe Macht, geformte Macht

Als Wesen die den elementaren Gewalten besonders nahe stehen, sind sie machtvoller und unberechenbarer als viele andere Wesenheiten.

$$3W6 + ZfP * /2 = RoheMacht$$

Sie erhalten zufällig gewählte Besonderheiten in Höhe von 50% der rohen Macht.

Geformte Macht zu nutzen ist in Aventurien nur über die Methode der wahren Namen üblich.

Wunscherfüllung

Das zur Verfügung stehende Wunschvolumen kann in beliebiger Kombination auf die u.g. Liste angewendet werden. Wünsche, die diesem Schema nicht entsprechen werden in ihren Kosten vom Spielleiter abgeschätzt (oft findet sich ein relevanter Zauber im Liber dazu).

Die Angaben beziehen sich auf Geister/Dschinne/Meister.



Zaubern: 1 WV entspricht 1/3/6 AsP des Zaubers

Körperlicher Kampf: 1 WV je aktiver KR

Transport einer Person: 3 WV je Stunde

Kleinkind/eine Person/6 Personen

Pro Stunde legt das Elementarwesen seine 3,6-fache GS zurück, d.h. ein Luftdschinn mit GS 30 legt 100 Meilen zurück in einer Stunde. Der Reisende ist vor Reiseproblemen des Elements geschützt (Fahrtwind bei Luft), nicht aber vor Pfeilen und Zaubern.

Anmerkung: Spielt man mit der Setzung 1 Meile = 2 km sollten die WV-Kosten halbiert werden.

Transport durch das Element: 3 WV je SR

Kleinkind/1 Person/6 Personen, die Wirkung ähnelt Leib des Elements, Variante Durch.

Die Person löst sich im Element auf, die Wirkung entspricht Leib des Elements, Variante Durch das Element. Das bedeutet, dass man faktisch unsichtbar ist, da man sich im Element auflöst und besonders schwer angreifbar wird und zudem Immun gegen Schaden des Element ist.

Pro SR legt das Elementarwesen 300 Schritt je Punkt GS zurück.

Formen des Elements: 1 WV entspricht

1/3/6 Raumschritt, ähnelt Metamorpho. Die Qualität der Arbeit ist primitiv/solide/sehr gut

Manifestieren des Elements: 1 WV ruft 1/3/6 Raumschritt des Elements für ein halbe/ganze/2 Stunden herbei. Danach verschwindet es.

Außergewöhnliche Wünsche

Das Fertigen von Dschinnenschwertern, dauerhaftes Manifestieren oder veredeln des Elements (z.B.: Gold und Edelsteine), der Einsatz von permanenter Astralenergie uvm. wird hier nicht explizit geregelt. Sowohl ob die Möglichkeit überhaupt besteht als auch Häufigkeit und Erreichbarkeit hängen fast nur von der eigenen Vorstellung von Aventurien ab.

Sonderfertigkeiten

Die meisten folgenden SF können nach Absprache auch eingeschränkt erworben werden und kosten dann nur die Hälfte der AP.

Bei Herbeirufung, Wunsch z.B. auf ein einzelnes Element, bei Dienstfertigkeit z.B. nur auf Kampf oder Transport. Die Stufen-SF kosten 150/300/450/600/750 AP, passende Anforderungen nach Absprache, z.B. CH 10/12/15/18/21.

Elementare: Herbeirufung I/II/III/IV/V

Je Stufe der SF erhält der Herbeirufener eine Erleichterung von 3 Punkten auf Proben um Elementare herbeizurufen.

Elementare: Wunsch I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, KL 10/12/15/18/21)

Je Stufe der SF erhält der Herbeirufener eine Erleichterung von 3 Punkten auf die Wunschprobe.

Elementare: Rohe Macht I/II/III/IV/V

Die Rohe Macht von mit dieser SF beschworenen Elementaren steigt um je 10%.

Elementare: Dienstfertigkeit I/II/III/IV/V

Mit steigender Stufe dieser SF verläuft die Wunscherfüllung zunehmend mehr nach dem Willen des Herbeirufers.

Bei Dienern gleicht dies einem zunehmend abgerichteten/dressierten Tier und ihre mangelnde Intelligenz ist weniger problematisch. Dschinne schlagen immer ausgeklügeltere und bessere Methoden vor die Ziele des Wünschenden zu erfüllen mit dem vorhandenen WV an die er vlt. noch gar nicht gedacht hat.

Elementare Meister sind weniger ungehalten und unwirsch und überhaupt einem Gespräch zugänglich.

Bann- und Schutzkreise gegen Diener und Dschinne/Meister (150/300 AP)

Meister der Elementare (600 AP)

LO-Proben für Elementare dürfen (müssen nicht!) auf 3W6 anstatt 1W20 gewürfelt werden. Dito Wunschproben.

Sahib al'Sitta (750 AP)

Jedes Element zählt als gewähltes Element, der Charakter erhält also -3 Erleichterung für jedes Element.

Crashkurs Arcanovi-Artefakte

Was muss ich wissen?

Wir betrachten hier mal die wichtigsten Punkte.

Funktionsweise: IdR speichert man einen Zauberspruch in das Artefakt und kann ihn danach jederzeit auslösen.

Enorme Macht: Sie beseitigen einfach fast alle Beschränkungen die ein Zauberer idR hat.

Kategorien: Artefakte unterteilen sich in drei grobe Kategorien, je nachdem wie oft man sie anwenden kann: Einmal, mehrfach, dauerhaft.

Probleme: Der ausgleichende Faktor für Macht sind idR direkt daran geknüpfte Kosten und Einschränkungen. Diese Verknüpfung fehlt dem Arcanovi, das ist aber für unerfahrene Spieler/SL nicht offensichtlich, zudem ist die genaue Quelle der Macht Vielen unklar. Daraus ergeben sich viele Probleme, z.B. Einschätzung von Situationen, Brüche mit der Vorstellung von Aventurien etc.

Wie ist das jetzt genau mit...

...der Funktionsweise?

Der aventurische Standardfall schaut so aus:

Ein Magiebegabter speichert einen Zauberspruch in einen Gegenstand. Das Artefakt gibt er dem Anwender



mit, der es einmal auslösen kann. Wenn das Artefakt ausgelöst wird, wirkt der Zauber sofort.

... der enormen Macht?

Bezieht sich auf den Arcanovi ohne Änderungen. Schauen wir uns mal an, was Zaubersprüche idR begrenzt und was der Arcanovi damit macht.

- **Zauberdauer:** Ein Blitz dich Find dauert normalerweise 1 Aktion, ein Pandämonium 20 Aktionen, ein Dschinnenruf eine halbe Stunde, also 1.200 Aktionen. Der Arcanovi setzt alles auf eine Aktion. Der Blitz wird überhaupt nicht verkürzt, der Dschinnenruf um mehr als den Faktor 1.000 (tausend, ja ganz genau).
- **Vorbereitung:** Gerade wenn es brenzlich wird zaubert man häufig mit Erschwernissen, z.B. aus der SpoMod Verkürzte Zauberdauer oder weil man verwundet, erschöpft oder sonstwie beeinträchtigt ist. Der Arcanovi ermöglicht es mit bestmöglicher Vorbereitung zu zaubern, z.B. tagelanger Vorbereitung und mehreren Kollegen mit Unitatio in idealer Umgebung
- **Astralenergie:** Ein normaler Zauberer hat ca. 30-50 AE als Maximum. Mit Arcanovi kann man dieses faktisch erweitern, 50 oder gar 100 AsP in gespeicherten Zaubern erhöhen die Menge an AsP die man in einer Situation entfesseln kann deutlich. Bei einem Dauerartefakt gibt es kaum faktischen Unterschied zu einer nachgeschmissen billigen direkten Erhöhung der eigenen AE.
- **Magiebegabung:** Um überhaupt Zauber sprechen zu können, muss man Magiebegabt sein. Sprüche mit Arcanovi weiterzugeben heißt faktisch Nichtzaubern magische Fähigkeiten mitzugeben.
- **Anwesenheit:** Dito, der Artefakterschaffer kann 1.000 Meilen entfernt und 1.000 Jahre tot sein.

Beispiel Kampf:

Der unmodifizierte Arcanovi entspricht im Kampf z.B. der Fähigkeit 5 Hammerschläge + Finte 15 mit dem Zweihandschwert auszuführen - in einer Kampfrunde, mit einem Brotzeitmesser und AT 8. Dazu kommen noch viele weitere Effekte, die wir uns mal sparen. Das Prinzip sollte klar sein.

... den Kategorien?

Je häufiger zum Anwenden, desto schwerer und teurer in AP.

... den Problemen?

Der umodifizierte Arcanovi richtet sich in den pAsP-Kosten nach den AsP des Zaubers. Es wird suggeriert, dass das (hauptsächlich) die Macht des Zaubers ausmacht.

Das ist aber falsch wie wir oben gesehen haben.

Auch die weiteren Einschränkungen des Arcanovi, wie Nebenwirkungen etc. richten sich fast nicht nach den eigentlichen Machtquellen.

Es kommt also der Eindruck auf, man wüsste wo die Knackpunkte lägen und sie seien gelöst, dabei ist das eben nicht so.

Was habt ihr geändert?

Viele Änderungen zur Transparenz, Übersicht, Einheitlichkeit und Verhältnis von Kosten zu Nutzen. Generell: Je stärker das Artefakt sein soll, desto fähiger muss der Erschaffer sein.

V.a. Auslöser und Auslösedauer koppeln jetzt Artefaktmacht stärker direkt mit der Kompetenz des Erschaffers.

Einmalartefakte v.a. mit begrenzter Haltbarkeit sind jetzt die lohnenswertesten Artefakte für übliche Anwendungen.

Artefaktmagie - Regeln

Allgemeines

Applicatus

Wie Liber Cationes. Varianten sind separate SF.

Arcanovi

Der Arcanovi wird in drei separate Sprüche aufgeteilt. Spezialisierungen sind nicht möglich.

Arcanovi (Einmalartefakte), Komplexität D

Arcanovi (Mehrfachartefakte), E

Arcanovi (Semipermanente Artefakte), F

Spontane Modifikationen

SpoMods sind für Arcanovi nicht möglich, für Applicatus nur Zauberdauer.

Wirkende Sprüche können weder Erzwingen noch Kosten Sparen nutzen.

pAsP-Kosten

Berechnen sich nur aus den Kosten der wirkenden Sprüche, die Kosten des Arcanovi werden nicht addiert. Genaue Kosten richten sich nach Art des Artefaktes.

Die pAsP-Kosten werden nicht gerundet, sondern aufaddiert. Immer wenn 1 pAsP voll ist, wird er abgezogen.

Es werden auch bei Misslingen der Erschaffungsprobe die vollen pAsP-Kosten fällig.

Auslösedauer

Die Auslösedauer ist die Zeit vom Aktivieren des Artefakts bis zum Eintritt der Wirkung.

Die Auslösedauer entspricht der Zauberdauer des wirkenden Zaubers. Sie kann mit Ansagen verbessert werden, s.u.



Auslöser

Der Auslöser legt fest unter welchen Umständen das Artefakt aktiviert wird.
Als Standard-Auslöser gilt ein simpler Auslöser.
Dieser kann mit Ansagen modifiziert werden, s.u.

Spruchspeicher

Schlagwortregelung, dient als Abkürzung für:
Auslösedauer = Zauberdauer des wirkenden Spruches, Auslöser = simpel.
Das Artefakt speichert einen Spruch nach Wahl.
ZfP*, SpoMods, AsP etc. werden bei der Erschaffung festgelegt. Wird das Artefakt aktiviert, so löst es den festgelegten Zauber (= wirkender Zauber) aus.

Die Artefakterschaffung in Schritten

Hier findet sich eine schematische Übersicht für die Artefakterschaffung. Die genannten Optionen werden in den entsprechenden Kapiteln erläutert.
Mit * sind Optionen markiert, die SF erfordern.

I. Art des Artefakts festlegen

Applicatus	
Standard-Applicatus	+/-0
Hauswächter*	+12
Tragbare Falle*	+8
Arcanovi (Einmalartefakt)	
Standard-Arcanovi	+/-0
Flüssigartefakt*	+8
Temporär Jahre/Monate/Wochen*	+4/8/12
Arcanovi (Mehrfachartefakt)	
Wiederaufladbar	+8
Matrixgeber*	+12
Zaubertalisman*	+8
Merkmalstalisman*	+12
Arcanovi (Dauerartefakt)	
Kraftspeicher*	+8
Kraftspeicher, selbstaufladend*	+12
Semipermanent	+16

II. Optional: Modifikationen

Veränderte Ladungen	
Kombinierte Einzelzauber	je +2
Stapelzauber*	je +4
Mehrfache Ladungen	je +2
Verbesserter Auslöser	
Je Stufe Komplexität	+4
Schnellere Auslösedauer	
Je Kategorie (50/20/10/4/2/1 Aktionen)	je +4
1 SR auf 50 Aktionen	+8
1 Aktion auf Augenblicklich	+12
Zusätzliche Eigenschaften*	s.u.
Besondere Materialien/Umstände	s.u.

III. Zauberproben würfeln, pAsP abrechnen

IV. Optional: Nebenwirkungen

Häufigkeit und Art von Nebenwirkungen hängt

primär ab von Geschmack und Vorstellungen der Gruppe, wird hier also nicht behandelt.
Das Regeldesign geht vom Fall aus, dass Nebenwirkungen, Materialien etc. Artefakte auf "nicht allzu häufig" begrenzen.

I. Art des Artefakts

Applicatus

Generelle Vorteile: kein pAsP-Kosten, C-Zauber.

Generelle Nachteile: Fast nur als magische Falle nutzbar da ortsgebunden, begrenzte Haltbarkeit, begrenzte Auslöser.

Standard-Applicatus

Spruchspeicher

Besonderheiten: Auslöser sind Berührung und Bewegung des Artefakts. Der Auslöser Berührung kann nicht modifiziert werden, der Auslöser Bewegung nur mit einer zusätzlichen Ansage +8. Auslösedauer verbessert um 2 Kategorien.

Veränderte Ladungen und zusätzliche Eigenschaften sind nicht möglich.

pAsP-Kosten: Keine

Hauswächter (300 AP, ZfW 10)

Wie Standard-Applicatus, dazu: Ansage +12.

Kostet 7 AsP pro Monat zusätzlicher Haltbarkeit, höchstens ZfP* Monate, hält maximal bis zur nächsten Sommerwendung.

Kosten pro Monat können auf bis zu 3 AsP gesenkt werden mittels Zauberzeichen, magischer Materialien und bei magischen Orten/Kraftlinien.

Tragbare Falle (300 AP, ZfW 10)

Wie Standard-Applicatus, dazu: Ansage: +8

Entfernt den Auslöser Bewegung, kostet aber 1/20 der AsP-Kosten des wirkenden Spruches permanent.

Arcanovi: Einmalartefakte

Generelle Vorteile: Allen anderen Artefakten überlegen in Auslösezeit, Komplexität der Auslöser und pAsP-Kosten, geringe AP-Kosten.

Genereller Nachteil: Nur einmal nutzbar.

Standard-Arcanovi

Spruchspeicher

Besonderheiten: Beinhaltet 3 Verbesserungen der Auslösedauer und 1 Verbesserung des Auslösers.

pAsP-Kosten: 1/20 AsP der wirkenden Sprüche

Temporäre Artefakte (ZfW 5/1015, 150/300/450 AP)



Ansage +4/+8/+12. Wie Standard-Arcanovi, aber begrenzte Haltbarkeit, dafür geringere pAsP-Kosten. Für eine Haltbarkeit im Bereich von Jahren/Monaten/Wochen gelten die Kosten der wirkenden Sprüche um 10/25/50% gesenkt für die Berechnung der pAsP-Kosten.

Flüssigartefakte (TaW Alchemie 10, 300 AP)

Wie Standard-Arcanovi, dazu: Ansage +8, Wirkung wird in einen Trank gebunden. Auslöser: Trinken, dieser Auslöser kann nicht geändert werden. Begrenzte Haltbarkeit, nur 1 wirkender Spruch, begrenzte Zauberauswahl. Entspricht einer Kombination von temporären Arcanovi-Artefakten mit Alchemie. Kann je nach Güte der verwendeten Materialien und TaW Alchemie die Kosten des wirkenden Spruches um bis zu 50% senken für die Berechnung von pAsP-Kosten. Die Haltbarkeit beträgt TaP* Alchemie in Wochen.

Arcanovi: Mehrfachartefakte

Generelle Vorteile: Mehrmals nutzbar, dabei geringere Kosten an pAsP und AP als Dauerartefakte und bessere Auslösezeit/-komplexität. **Generelle Nachteile:** Nicht dauerhaft nutzbar, teurer als Einmalartefakte.

Wiederaufladbar

Spruchspeicher

Besonderheiten: Ansage +8. Kann ca. 10 mal wieder aufgeladen werden. Beinhaltet 1 Verbesserung der Auslösedauer und 1 Verbesserung des Auslösers.
pAsP-Kosten = AsP/10.

Matrixgeber (ZfW 15, 450 AP)

Spruchspeicher

Erschafft eine Zauberschablone.

Ansage +12. Die AsP des wirkenden Spruches müssen beim Aktivieren des Artefaktes vom Anwender aufgebracht werden. Dieser muss zudem während der gesamten Auslösedauer das Artefakt berühren.

Kann ca. 20 mal genutzt werden.

pAsP-Kosten = AsP/10.

Zaubertalisman (ZfW 10, 300 AP)

Erschafft einen Zauberverstärker ("Auxiliator").

Besonderheiten: Ansage +8. Spricht der Anwender den gleichen Zauber, der im Talisman liegt, so kann er unter Aufwendung einer SpoMod diesen verstärken. Je ZfP*/5 des wirkenden Spruches im Talisman erhält der Anwender

machtvoll (1).

Kann ca. 20 mal genutzt werden.

pAsP-Kosten = AsP/10.

Merkmalstalisman (ZfW 15, 450 AP)

Wie Zaubertalisman, aber für beliebige Zauber des gewählten Merkmals einsetzbar.

Der Erschaffer kann nicht mehr machtvoll-Wirkung erzeugen als der Grad der zugehörigen Merkmals-SF die er selbst besitzt. (z.B. Heilung III = maximal 3 mal machtvoll(1)) Je 10 angefangene AsP des verstärkten Zaubers zählen als eine Anwendung. 1 pAsP = 10 Anwendungen. (d.h. doppelt so teuer wie Zaubertalisman).

Arcanovi: Dauerartefakt

Generelle Vorteile: Dauerartefakte sind eine faktische Erhöhung der maximale AE und/oder AsP-Regeneration des Erschaffers.

Genereller Nachteil: Auslöser, Auslösezeit schlechter als Einmal-/Mehrfachartefakte, vergleichsweise hohe Kosten an pAsP und AP.

Semipermanente Artefakte

Spruchspeicher

Erschafft ein Astralgefäß, aus welchem der wirkende Spruch ausgelöst werden kann.

Besonderheiten:

Ansage +16. Je 3 Punkte AE kosten 1 pAsP, je 1 Punkt AsP-Regeneration pro Tag kostet 1 pAsP. Es muss mindestens AE in Höhe der einfachen Spruchkosten des wirkenden Spruches sowie 1 Punkt Regeneration eingesetzt werden.

pAsP-Kosten: s.o.

Kraftspeicher (ZfW 10, RkW 10, 300 AP)

Erschafft einen künstlichen Astralkörper.

Ansage +8. Für je 1 pAsP den der Erschaffer aufwendet werden 3 Punkte AE als Astralkörper geschaffen.

Dieser Astralkörper kann vom Anwender aufgeladen werden mit eigenen AsP oder AsP aus ihm entnommen werden.

Ein Kraftspeicher benötigt immer einen geeigneten Gegenstand, idR sind das seltene Edelsteine großer Reinheit ab 30 Karat.

(Diamant, Rubin, Topas, Schwarze Perle, seltene Bergkristalle etc.). Als Faustregel kann gelten:

· Jeder Punkt AE kostet mindestens 2



- Dukaten,
- Speicher für mehr als 15 AE deutlich mehr,
- Speicher für mehr als 50 AE sind extrem selten.

Kraftspeicher haben idR keine Nebenwirkungen.

Pro Spielrunde können AsP in Höhe des RkW übertragen werden.

Selbstaufladender Kraftspeicher (ZfW 15, RkW 15, 450 AP)

Ansage +12. Wie Kraftspeicher, dazu kann zusätzlich je 7 AE ein Punkt Regeneration pro Tag gekauft werden für je 1 pAsP.

Besonders hochwertige Kristalle können mit bis zu 1 Punkt Regeneration pro 3 AE belegt werden.

II. Modifikationen

Eine Kategorie entspricht je +4 Punkten Ansage.

Auslösedauer verbessern

Grundsätzlich entspricht die Auslösedauer der Zauberdauer des wirkenden Spruches.

Für je +4 Ansage kann die Auslösedauer auf die nächstniedrige Kategorie gesenkt werden:

50/20/10/4/2/1 Aktion(en)

1 SR auf 50 Aktionen (= 2 Kategorien) : +8

1 Aktion auf Augenblicklich (= 3 Kat.) : +12

Auslöser verändern

Grundsätzlich besitzen Artefakte sofern nicht anders angegeben einen simplen Auslöser nach Wahl.

Beispiele Simple Auslöser

Bewegen des Artefakts

Berührung durch ein Lebewesen (pLE > 5)

Zerstören des Artefakts

Für je +4/+8 Ansage kann ein simpler Auslöser zu einem einfachen/komplexen Auslöser aufgewertet werden bzw. ein zusätzlicher einfacher/komplexer Auslöser hinzugefügt werden.

Beispiele Einfache Auslöser

Berührung durch ein intelligentes Lebewesen

Artefakt wird getrunken/gegessen/eingeatmet

Grobe Gewalteinwirkung auf das Artefakt

Einfache, affine Geste (Amulett um den Hals)

Massive Auraveränderung (Tod des Trägers)

Extrem starke magische Aura in der Nähe (Meister der Elemente, Kaiserdrache, Arjunoor)

Beispiele Komplexe Auslöser

Einfaches Auslösewort

Definierter Zeitpunkt (Vollmond, Sonn- wende)

Träger wird Ziel von Magie

Umwelteinfluss (Unter Wasser, stark er- hitzt)

Für je +2 Ansage kann ein Auslöser aufgewertet werden.

Beispiele Aufwertung:

Berührung durch ein intelligentes Lebewesen -> Zweibeiner -> Humanoid -> Mensch -> Tulam- ide -> Blutsverwand mit Erschaffer

Besonders Komplexe Auslöser wie z.B. Ferngespür, bestimmte Emotionen, Gedan- ken etc. können nur nach Absprache mit dem Spielleiter falls überhaupt verwendet werden, sie erfordern zudem zusätzlich wei- tere SF.

Veränderte Ladungen

Grundsätzlich verfügt ein Artefakt über einen regulären Zauber.

Für jeden zusätzlichen wirkenden Zauber der eingespeichert werden soll: Ansage +2.

Sollen mehrere Zauber gleichzeitig aktiviert werden: zusätzlich Ansage +2 jeweils.

Stapeleffekt (300 AP)

Ein wirkender Zauber kann mit identi- schen Ansagen (Einsatz von AsP, Spo- Mods etc.) doppelt gesprochen werden.

Die ZfP* werden addiert (können aber nicht den anderthalbfachen ZfW über- schreiten, siehe ZfP*-Grenz). Die AsP zählen natürlich auch für die Berech- nung der pAsP-Kosten doppelt. Zusätz- liche Ansage +4.

Hypervehemenz

siehe Magie intensiv.

Zusätzliche Eigenschaften

Bindet idR Effekte anderer Zauber in die Artefaktmatrix ein. Jede zusätzliche Eigen- schaft benötigt ausreichende Kenntnis im entsprechenden Zauber (mindestens ZfW 10, häufig ZfW 15+ und Merkmals-SF Grad II+). Sofern nicht anders angegeben: 300 AP, Kosten 1 pAsP, Ansage +4, untereinander kombinierbar.

Ferngespür: Ansage Zusätzlich +4, Auslöser erfolgt mittels des Hell- sichtzaubers (z.B. Sensibar erspürt Mordlust).



Gespür des Schöpfers: Benötigt Sensi-ber oder Gefunden! Erschaffer kann Artefakt in ZfW Meilen des Zaubers spüren.

Apport: Erschaffer kann Artefakt innerhalb von RkW/2 Meilen zu sich rufen.

Gehärtet (150 AP): Siehe Adamantium Permanenz. pAsP-Kosten nach Adamantium.

Zauberstahl: S. Adamantium.

Zauber Klinge: S. Zauber Klinge-Varianten.

Hellsicht Trüben: Erschwert gezielte Hellsicht auf das Artefakt (v.a. Analys) um ZfW/2.

Verschleierung (450 AP): Kostet 1 pAsP zusätzlich je 5 voller pAsP des Artefakts. Das Artefakt wird von ungezieltem Magiegespür (Gabe, Dämonen etc.) bzw. Hellsichtzaubern (v.a. Odem-Varianten, Oculus) nicht aufgespürt ähnlich dem Vorteil verhüllte Aura.

Besondere Umstände/Materialien

Besondere Umstände können nach Meisterscheid die Probe um bis zu 4 Punkte erleichtern (Khadil in der Dracheneinakademie).

Besondere Materialien:

Mondsilber -2

Amulettmetall/Endurium -4

Arkanium 100% -6

Je Stein Gewicht von magischen Metallen kann bis zu 1 pAsP aus dem Artefakt gespeist werden, maximal die Hälfte der pAsP-Kosten.

Sonderfertigkeiten

- **Artefaktmagie I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP)**
Erleichtert die Erschaffungsprobe um -2 Punkte, gilt für Applicatus und alle Arcanovi-Versionen. Halbe Kosten, wenn es nur für eine Artefaktart (z.B. Flüssigartefakte) gelten soll.
- **Artefaktspezialisierung I/II/III/IV/V (150/300/450/600/750 AP, Artefaktmagie I/II/III/IV/V)**
Je Stufe der SF wird eine spezifische Modifikation oder Artefaktart ausgewählt (z.B. Flüssigartefakt, Stapelzauber, Auslösedauer verkürzen: Augenblicklich, Auslöser: Berührung durch Tulamiden, Material: reines Arkanium). Mehrfache Auswahl ist nach Absprache möglich. Die gewählte Modi/Art erhält eine Erleichterung von je -2, kumulativ mit Artefaktmagie.

Nekromantie

Wir betrachten hier zunächst die Erhebung von Untoten mittels des Skelettarius und Totes Handle! Erhebung mittels Nephazim und Beseelung bzw. Verstärkung mittels Nephazzim oder Totengeistern folgen später.

Hintergrund

Im aventurischen Hintergrund dient der Skelettarius vor allem dazu mittelgroße Mengen schwacher bis mittelstarker Untoten für begrenzte Zeit zu erheben. Der Totes Handle! erlaubt für den Einsatz von pAsP deutlich stärkere und nützlichere Untote dauerhaft zu erheben.

Konzept

Die Regeln unterscheiden vier Fälle:

- Schnellvariante des Skelettarius
- Regulärer Skelettarius
- Rituelle Variante des Skelettarius
- Totes Handle!

In dieser Reihe steigen Zauberdauer und Kosten für die eigentliche Erhebung, dafür steigen entsprechend die Fähigkeiten der Untoten und die Haltbarkeit.

Was bewirken die Regeln konkret?

Ein fähiger Nekromant (ZfW 15) kann mit dem Skelettarius im Kampf ein Dutzend Leichen auf Schwertfurniveau erheben oder mit Vorbereitung einen kleinen Trupp von soliden Untoten, welche Soldaten im Kampf Paroli bieten können und Landwehr überlegen sind.

Mit dem Totes Handle! lassen sich machtvollere Untote erheben, die man als Anführer, Leibwächter oder untoten Ritter z.B. verwenden kann.

Experten der Nekromantie (ZfW 20) wie z.B. alte Kophtanim können sich eine veritable Gruftgarde leisten, Koryphäen der Nekromantie (ZfW 25) ein Eliteregiment aufstellen oder per Totes Handle! untote Könige, untote Kriegsoger, eine Lanze untote Ritter oder mit viel Zeit und Einsatz machtvolle Einzelkämpfer auf Waffenmeister-Niveau erheben.

Werte

Die LO entfällt, Skelettarius und Totes Handle erzwingen den Gehorsam.

Abhängig von der Erhebungsmethode und dem ZfW erhalten sie einen TaW in einer passenden Waffe nach Wahl zugewiesen (z.B. Zweihandhiebaffen). Pro 5 Punkte TaW erhalten sie automatisch ein passendes Manöver des entsprechenden Grades, ebenso einen Grad einer Stufen-SF. (bei TaW 10 also z.B. Wuchtschlag, Niederwerfen und Zweihandkampf II).



Es werden die Werte und Besonderheiten aus Wege der Zauberei verwendet, darauf werden wie im normalen Kampfsystem die Talentwerte und SF verrechnet.

Zudem können je nach Variante evtl. die ZfP* für Verbesserungen genutzt werden. Ein zusätzliches Waffentalent in Höhe des vorhandenen TaW kostet 3 ZfP*. Manöver kosten je 3 ZfP*, Stufen-SF 2 ZfP* je Grad (d.h. 150 AP in SF entsprechen 2 ZfP*), Waffenspezialisierungen je 1 ZfP*. Die SF sollten plausibel für die Untoten sein, SF die Erschöpfung benötigen können nicht gewählt werden, SF mit MU und KK-Voraussetzungen sind idR plausibel.

Nach Absprache können auch weitere oder weniger plausible SF gewählt werden oder besondere übernatürliche Eigenschaften wie Lebensraub, Leichengift o.ä. verliehen werden. Wir überlassen das der jeweiligen Spielrunde.

Beispiel

Eine Brabaker Nekromantin erhebt zu Studienzwecken den Leichnam eines Reiters. Sie besitzt einen ZfW von 15 und behält 15 ZfP* übrig.

Zuerst die automatischen Boni: Der Untote erhebt sich also mit einem TaW von $(15+5)/2 = 10$. Sie wählt das Talent Schwerter. Dazu wählt sie die SF Schildkampf I + II und die Manöver Wuchtschlag und Niederwerfen. Nun verteilt sie die ZfP*: Für 3 ZfP* Gibt sie dem Reiter Lanzenreiten TaW 10, mit 2 ZfP* Aufmerksamkeit, für 6 ZfP* Reiterkampf I + II, dazu das Manöver Sturmangriff für 3 ZfP*. Sie hat noch 1 ZfP* übrig, den investiert sie nun in die Spezi Langschwert.

Skelettarius, Schnellvariante (300 AP, ZfW 10)

Vorteile: Fast sofortige Erhebung, keine Berührung, moderate Kosten.

Nachteile: Kurze Haltbarkeit, schwache Untote

Probe: +5, ab ZfW 10

Zauberdauer: 4 Aktionen bis zur Belebung

Kosten: 3 AsP je Untoten, 1 AsP je 1 SR

Wirkungsdauer: Je nach AsP-Einsatz

Wirkung: Die "Feldvariante" des Zaubers erlaubt innerhalb von $ZfW/2$ Schritt Radius bis zu ZfW Untote gleichzeitig zu erheben. Dabei entfällt die Berührung, die Zaubergeste beinhaltet das gebieterische Erheben beider Arme.

Die Untoten erhalten keine Boni aus dem Zauber.

Skelettarius, Regulär

Vorteile: Moderater Zeiteinsatz, moderate Kosten

Nachteile: Moderate Haltbarkeit, kaum verbesserte Untote

Zauberdauer: 1 SR

Kosten: 4 AsP je Untoten, 1 AsP je Stunde

Wirkungsdauer: Je nach AsP-Einsatz

Wirkung: Erhebt reguläre Untote. Die Untoten erhalten moderate Boni aus dem Zauber: $ZfW/2 = TaW$.

Die ZfP*/2 dürfen zum Zukauf von SF etc. gemäß dem Abschnitt "Werte" verwendet werden.

Skelettarius, Rituelle Variante (300 AP, RkW 10, TaW 10)

Vorteile: Hohe Haltbarkeit, verbesserte Untote

Nachteile: Hoher Zeiteinsatz, erhöhte Kosten, keine Spontanen Modifikationen.

Zauberdauer: Eine Nacht, dazu Vorbereitung

Kosten: 5 AsP je Untoten, 1 AsP je Tag

Wirkungsdauer: Je nach AsP-Einsatz

Wirkung: Erhebt in einem großen Ritual Untote.

Dieses erfordert evtl. noch deutlich mehr Zeit zur Vorbereitung.

Die Untoten erhalten deutliche Boni aus dem Zauber: $(ZfW+5)/2 = TaW$. Dazu können günstige Umstände (hohe Qualität der Leichen, wochenlange Vorbereitung, besonders Affiner Ort etc.) den ZfW um bis zu 5 Punkte erhöhen für die Berechnung des TaW.

Die vollen ZfP* dürfen zum Zukauf von SF etc. gemäß dem Abschnitt "Werte" verwendet werden.

Totes Handle!

Vorteile: Hohe Haltbarkeit, verbesserte Untote

Nachteile: Hoher Zeiteinsatz, permanente Kosten, keine Spontanen Modifikationen. Zauber wie im Liber, aber ohne ZfP*-Verteilung auf die Werte, Spontane Modifikationen sind nicht möglich. Die pAsP-Kosten werden nicht gerundet, sondern aufaddiert. Immer wenn 1 pAsP voll ist wird er abgezogen.

Die Untoten erhalten hohe Boni aus dem Zauber: $(ZfW+10)/2 = TaW$.

Dazu kommen evtl. noch günstige Umstände, siehe Skelettarius rituelle Variante.

Die vollen ZfP* dürfen zum Zukauf von SF etc. gemäß dem Abschnitt "Werte" verwendet werden.

Sonderfertigkeiten

- **Nekromantie: Erhebung I bis V (ZfW Skelettarius oder Totes Handle! 5/10/15/20/25, 150/300/450/600/750 AP)** Erleichtert die Erhebung von Untoten um je 2 Punkte.



Mit dem Skelettarius dürfen zudem je 5 Untote mehr kontrolliert werden (ohne diese SF wäre die Anzahl auf ZfW Untote begrenzt).

Beim Totes Handle! können die Punkte aus der Qualität die Grenze von 5 um je einen zusätzlichen Punkt überschreiten (bis zu einem Maximum von 10 Punkten).

- **Nekromantie: Kontrolle I bis V (ZfW Skelettarius oder Totes Handle! 5/10/15/20/ 25, 150/300/450/600/750 AP)** Die KL der Untoten gilt als um je 1 Punkt erhöht.
Erhöht die LE um je 1 Punkt.
Erhöht die AT, PA, INI und WS um je 1 Punkt bis zu einem Maximum von 7.

Karmaregeln

Überblick

Designers Notes

Welche Bereiche der DSA 4 Regeln sind in unseren Augen verbesserungswürdig?

- Kosten und Nutzen von Liturgien stehen in keinem guten Verhältnis:
Erstens müssen generell die Kosten für höhere Grade deutlich ansteigen. (5 KE für einen Grabsegen vs. 30 KE für regionale Apokalypse mit z.B. Angroschs Zorn)
Zweitens müssen etliche Liturgien neu bewertet und eingeordnet werden. (z.B. ist Tiergestalt Gans wohl kaum auf einem ähnlichen Grad anzusiedeln wie Tiergestalt Firunsbär)
- Aufstufen von Liturgien ist zu effizient und auch anderweitig problematisch.
- Der tolle und vielversprechende Ansatz von Auren wird zu wenig unterstützt.
- Die Menge an KE und Regeneration sollte o.g. Überlegungen angepasst werden, dazu grob den Hintergrund abbilden können.
- Verschiedene Götterbilder und Perspektiven zu Karma, Göttern etc. sollten nach Möglichkeit gleichermaßen mit den Regeln harmonisieren können, zumindest sollten verschiedene Deutungen möglich sein.
- Entrückung sollte etwas positives sein.
- Die Regeln könnten eine flairvolle, mystische Spielweise mit dem Hauch des Besonderen etwas besser unterstützen.
- Nach Möglichkeit sollten traditionell narrative und simulationistische Themen, die wichtig für das Spiel von Geweihten sind, wie die Gemeinschaft der Gläubigen, Tempel, Verbindung zum Göttlichen, Leben nach den Idealen besonders gut in Spielgefühl und Regeln eingebettet sein.
- Generell sollten Wirkungen und Kosten stärker mit dem aventurischen Hintergrund und dem AP Kaufsystem harmonisieren.
- Die Regeln zu Empfindlichkeit sind aufwändig, kompliziert und voller Sonderregeln. (Drei verschiedene Grade an Empfindlichkeit, welche bei jedem Wesen unterschiedlich sein können je nach

Umständen und jeweils eine eigene Zeitskala nutzen, dazu über mehrere Regelwerke verteilt und z.T. irreleitend formuliert)

Was sind die wichtigsten Änderungen?

- Aufstufen von Liturgien wurde gestrichen.
- AP und KE-Kosten wurden bei Liturgien z.T. deutlich geändert.
- Einige Liturgien wurden etwas angepasst.
- Die KE wurden ca. verdoppelt, die Regeneration etwas erhöht.
- Etliche Auren wurden eingeführt.
- Empfindlichkeit und Verwundbarkeit wurden vereinheitlicht und überarbeitet.
- Regelkonzepte die aventurisches Flair fördern wurden eingeführt.

Das betrifft v.a. die Bedeutung von verantwortungsvollem Umgang mit der göttlichen Kraft, der Bedeutung von Tempeln, der Zusammenarbeit von Gläubigen, Entrückung und Leben nach göttlichen Prinzipien.

Karmaregeln Light

Hier findest du auf einer Seite alles, was du zum Spielen eines Geweihten brauchst.

Generierung

Du generierst den Charakter normal wie einen profanen Charakter auch. Den Liturgiekundewert steigerst du nach Spalte G. Liturgien kosten 150 AP pro Grad, sie benötigen LkW 5/10/15/20 für Grad II/III/IV/V. Geweiht: Für 1000 AP erhältst du den Vorteil Geweiht. Üblicherweise erhalten Geweihten der Zwölfgötter mit der Weihe +24 KE und +1 MR für 1300 AP, Geweihte anderer Gottheiten +12 KE für 600 AP.

Sonderfertigkeiten

Nur Liturgien werden verwendet.

Zukauf von KE

Du kannst für 50 AP pro Punkt deine KE erhöhen. Dies geschieht im aventurischen Hintergrund meist mittels der Karmalqueste, Werte über 80 KE sind selten.



Regeneration von KaP

Passiv: Bei einem gottesgefälligen Lebenswandel erhält der Geweihte 1 KaP pro Tag. Für je 150 AP kann dieser Wert um 1 Punkt angehoben werden, maximal um CH/2. Im Aventurischen Hintergrund ist es unüblich, mehr als 4 Punkte zuzukaufen.

Aktiv: Durch mindestens 4 Stunden tiefe Einstimmung und Gebete, oftmals begleitet von göttergefälligen Handlungen, kannst du eine LkW-Probe ablegen. Bei Gelingen erhältst du KaP hinzu: Bei verantwortungsvollem Umgang mit der göttlichen Kraft LkW/2. In göttlichem Ermessen kann dieser Wert erhöht (Hingabe, tiefste Not, göttlicher Wille etc.) oder verringert (Verantwortungslosigkeit, Sünden, Frevel etc.) werden.

Mirakel

Du wählst 12 Talente und 4 Eigenschafts- bzw. Basiswerte aus die zur Gottheit passen als Mirakel+ aus, Vorschläge siehe Wege der Götter.

Mit 6 Aktionen und 5 KaP oder ohne Zeitaufwand und 10 KaP kann der Geweihte die Gottheit um Hilfe anrufen und eine Probe auf Liturgiekenntnis ablegen.

Bei Gelingen erhöht sich der gewünschte Wert für eine Probe um LkP*/2 für ein neutrales oder negatives und um LkP*/2 +5 für ein Mirakel+ Talent.

Erhöhungen auf Mirakel- Talente sind im aventurischen Hintergrund unüblich.

Entrückung

Entrückung drückt die Nähe zum Göttlichen aus und hat positive Auswirkungen. Pro Punkt Karmaenergie, den der Geweihte einsetzt, erhält er einen Punkt Entrückung, je Stunde verliert er einen Punkt.

Er erhält je 20 Punkte eine Entrückungsstufe: Hauch der Göttlichkeit, Epiphanie, Göttlicher Fingerzeig, Sprung des Glaubens, Göttliches Leuchtf Feuer, Streiter der Götter.

Die erste Stufe gewährt +2 auf alle Mirakel+ Talente, jede weitere +1 auf alle Mirakel+ Eigenschaften.

Liturgien

Du verwendest die Liturgien wie im Wege der Götter mit folgenden Änderungen:

- Stoßgebete benötigen höchstens 6 Aktionen Zeit.
- 12 Segnungen: Grabsegen, Tranksegen, Speisesegegen, Feuersegen und Geburtssegen kosten keine AP. Der Segen der eigenen Gottheit ist um -4 erleichtert.
- Aufstufen ist nicht möglich.

Anpassung der Liturgiegrade

Allgemein: Heiliger Befehl (III), Tiergestalt (II)

Praios: Daradors Bann d.Schatten (II), Daradors p.B. (II), Gilborns hl. Aura (II), Licht d. Herren (II), Praios Magiebann (V), St. Gildorns Bannfluch (IV), Wort der Wahrheit (III)

Rondra: Rüstung der heiligen Adare (IV)

Efferd: Begehen der heiligen Wasser (I), Efferdsegen (II), Gesang der Delphine (I), Gruß des Versunkenen (III)

Travia: Gemeinschaft der treuen Gefährten (I), Große Weihetstatt des Heimsteins (V)

Boron: Bannfluch d. hl. Khalid (II)

Hesinde: Argelions Hand/Mantel/Spiegel (IV)/(II)/(III), Aura der Form (II), Blick der Weberin (II), Sicht auf Madas Welt (I), Unverstellter Blick (I)

Firun: Sicheres Wandeln (I) bzw. (II), Tiergestalt (IV)

Aves: Über die Wolken (III)

Swafnir: Tiergestalt: Pottwal (V)

Liturgieprobe

Du addierst die folgenden Modifikatoren:

+4 pro Grad der Liturgie, -2 je 5 Punkte LkW, -2 je Stufe Entrückung, dazu je nach Situation:

- Heiligkeit des Ortes: Schrein/Tempel/Heiligtum: -4/-8/-12
- Ort ist dämonisch/stark dämonisch/Insanctum: +4/+8/+12
- Agiert deutlich/stark/sehr stark gemäß dem Gott: -4/-8/-12
- Deutlich/stark/sehr stark eigensüchtige Motive: +4/+8/+12

Optional: Weitere Einflüsse wie die Seelenlage des Geweihten, gläubige Mitbeter etc. kannst du pauschal im Rahmen von +/-8 Punkten abhandeln.

Kosten von Liturgien

Basismäßig kosten Liturgien 5 KaP je Grad.

Beträgt der addierte Modifikator aus dem Abschnitt Liturgieprobe mindestens -4 bzw. -8, werden die Kosten um ein Viertel bzw. die Hälfte gesenkt.

Je +4 Punkte Modifikator erhöhen sich die KaP-Kosten um 50%. Permanente Kosten fallen nur bei permanenter Wirkung an, die pKE betragen 1/10 der KaP. Teilbeträge werden aufaddiert bis ein pKE voll ist, dann abgezogen.



Liturgien ausweiten

Liturgien können auch so gewirkt werden, dass sie länger anhalten, mehr Personen betreffen oder eine größere Fläche abdecken. Die KaP-Kosten erhöhen sich proportional. Ein Segen auf 5 Personen kostet das fünffache, wird zusätzlich die Wirkungsdauer verdoppelt, kostet er das zehnfache.

Karma Medium

Änderungen zu Karma Light

Auch Mirakel+ Basiswerte wie LE, MR etc. können gewählt werden, sie ersetzen dann einen Eigenschaftswert oder 2 Talente.

Ansonsten wie Karma Light.

Störung beim Liturgiewirken

Wird der Geweihte beim Liturgiewirken gestört, muss ihm eine Probe auf Selbstbeherrschung gelingen (ggf. erschwert, z.B. durch Lärm oder soeben erlittene SP), ansonsten misslingt die Liturgie.

Verstärkungsgrenze

Durch reguläre karmale Mittel (Liturgien, Mirakel, Ent-rückung etc.) können Eigenschaftswerte und Talentwerte höchstens verdoppelt werden.

Besonders machtvolle Liturgien und göttlicher Wille sind ggf. über diese Beschränkung erhaben.

Gemeinsames Liturgiewirken

Es ist Geweihten durchaus möglich, gemeinsam und in Zusammenarbeit ihre karmalen Kräfte fließen zu lassen und dadurch Wirkungen zu ermöglichen, die einem einzelnen Geweihten ohne direkten göttlichen Beistand nicht möglich sind.

Durch die SF Gemeinschaft der Gläubigen und die Aura des Gebets kann diese Wirkung noch verstärkt werden, siehe jeweils dort.

Gläubige Mitbeter

Durch jegliche gläubige Mitbeter können Erleichterungen gewährt werden auf die Probe im Rahmen der Modifikatoren. Sie sind zudem wichtig für die genannten SF.

Priester und Akoluthen

Wirken mehrere Priester/Akoluthen eine Liturgie in einer Andacht zusammen, können die Mitbetenden den Liturgiewirker unterstützen.

Dafür werden die LkP* der Mitbetenden aufaddiert. Mitbeter, die über die entsprechende Liturgie verfügen, tragen ihre vollen LkP*, solche ohne Kenntnis der Liturgie LkP*/2 bei. Für je 6 LkP*, die die Mitbeter anhäufen, erhält der Liturgiewirker 1 LkP*. Er kann nicht

mehr LkP* übrigbehalten als er LkW hat.

Zudem können mitbetende Geweihte bis zu 50% der KaP-Kosten beisteuern, nicht möglich für Stoßgebet.

Liturgiedauer

Liturgien mit der Dauer Stoßgebet können auch als Gebet gewirkt werden.

Liturgien mit der Dauer Stoßgebet und Gebet können im Rahmen eines Götterdienstes eingebunden werden und zählen dann als Andacht.

Einstimmung und Vorbereitung

Mittels Fasten, innerer Einkehr, ritueller Vorbereitung, innerer Reinigung, Studium heiliger Texte etc. kann sich ein Geweihter auf das Wirken göttlicher Kraft vorbereiten. Das ist insbesondere üblich vor großen Zeremonien und vor religiösen Festen, Feiertagen und Questen.

Direkt im Anschluss gewirkten Liturgien mit der Dauer Stoßgebet, Gebet und Andacht erhalten eine Erleichterung von je -1 für eine Vorbereitungszeit von Stunden/Tagen/Wochen/Monaten/Jahren.

Für Liturgien mit der Dauer Zyklus kann besonders intensive Vorbereitung ca. -2 Punkte Erleichterung gewähren. **Optional:** Glaubensprägung

In Absprache mit dem Spielleiter wird die Glaubensprägung des Charakters durch den Kult und persönliche Faktoren ermittelt.

Diese Glaubensprägung modifiziert Liturgieproben im Rahmen von bis zu +/-4 Punkten.

Beispiele wären u.a. eine weidener Rondrageweihte welche sich der aufopferungsvollen Verteidigung der Gläubigen vor den Orken verschrieben hat, aber weniger affin ist für die Tätigkeit als Seelenhirte und die Rolle als Priester oder der Praiosgeweihte Bannstrahler, welcher insbesondere beim Kampf gegen dämonische Übel aufgeht, aber der Rolle als Ordnungshüter und Eidbeschließer weniger zuneigt.

Geweihte Objekte

Es werden vier Kategorien von geweihten Objekten unterschieden: Gesegnet, Geweiht, Heilig und Hochheilig.

Gesegnete Objekte können mit der Liturgie Objektsegen hergestellt werden und enthalten für eine begrenzte Zeit geringe göttliche Kräfte.

Geweihte Objekte werden mit der Liturgie Objektweihe hergestellt werden und können in machtvolleren Versionen der Liturgie permanente Weihen, stärkere Wirkung gegen Dämonen und als karmale Artefakte auch gebundene Liturgien beinhalten. Das Weihesymbol des Geweihten (z.B. das Sonnenszepter des Praioten) ist idR permanent geweiht.

Heilige Objekte sind besonders selten und können von Sterblichen nur mit göttlicher Inspiration (falls überhaupt) geschaffen werden. Insignien der Kirchenoberhäupter, z.B. Armalion und viele Göttliche Talismane



sind heilige Objekte.

Hochheilige Objekte sind extrem selten und gelten oftmals als Manifestation göttlichen Willens. Dazu zählen Siebenstreich und das Ewige Licht.

Generell verursachen geweihte Objekte/Gebiete Schaden an unheiligen Wesen bei dauerhafter Berührung bzw. Aufenthalt, Waffen verursachen zudem gTP.

Die Stärke dieser Effekte wird über die Verwundbarkeit abgehandelt.

Resistenz/Immunität

Heilige Objekte ignorieren eine evtl. vorhandene Resistenz gegen Karma, Hochheilige Resistenz und Immunität.

Verwundbarkeiten dämonischer Wesenheiten

Je Stufe Verwundbarkeit steigt der Schaden durch Berührung um eine Stufe und angerichtete TP von Waffen und Liturgien werden um +50% erhöht. Dafür werden die folgenden Modifikatoren addiert:

- Dämonisches Wesen (Golem, Chimäre etc.) +0
- Dämon +1
- Wesen hat passende Verwundbarkeit +2
- Objekt ist gesegnet (nur Gegendomäne) +1
- Objekt ist geweiht (nur Gegendomäne) +1
- Objekt besitzt Objektweihe Grad IV (je 10 LkP*, nur Gegendomäne) zusätzlich je +1
- Objekt ist Heilig, mindestens +2
- Objekt ist Hochheilig, mindestens +3

Beispiel 1:

Ein Rondrianer kämpft gegen einen Shruuf. Der Rondrianer führt eine rondrageweihte Waffe (+1), der Shruuf ist ein Dämon (+1) was sich zu einer Verwundbarkeit von +2 addiert.

Der Rondrianer richtet mit seiner geweihten Waffe also 100% mehr Trefferpunkte gegen den Shruuf an. Würde der Geweihte über eine Waffe verfügen die mit Objektweihe IV 20LkP* belegt ist, würde er 200% mehr TP anrichten.

Beispiel 2:

Eine Ifirn-Geweihte belegt einen Pfeil mit der Objektweihe. Sie schießt und trifft einen Karmanath. Das Wesen ist ein Dämon (+1) der Gegendomäne (+1) und hat eine Verwundbarkeit gegen Ifirn (+2). Sie richtet also 200% mehr TP an.

Beispiel 3:

Ein Sonnenlegionär bekämpft Untote(+0) mit seiner praios-gesegneten Waffe (+0). Er richtet also keine zusätzliche TP an.

Schaden durch Berührung/Aufenthalt Ersetzt die Regeln zu Empfindlichkeit. Je nach Verwundbarkeit erleiden unheilige Wesen bei Kontakt mit geweihten Objekten bzw. bei Aufenthalt in geweihten Gebieten 1W6 SP Schadenspunkte pro Stunde/SR/KR für die Verwundbarkeitsstufen 0/1/2. Jede

Stufe über 2 erhöht die erlittenen SP um 1W6.

Beispiel:

Ein Zant dringt auf Befehl seines Beschwörers in den örtlichen Perainetempel ein.

Auf dem geweihten Grund (+1) erhält er als Dämon (+1) 1W6 SP pro KR (2 Stufen Verwundbarkeit). Wäre der Dämon verwundbar gegenüber geweihten Orten/Gegenständen dieser Gottheit würde die Verwundbarkeit um +2 steigen und der Schaden 3W6 pro KR betragen.

Geweihte Waffen

Sie verursachen gTP (dadurch umgehen sie die häufig vorhandene Resistenz bzw. Immunität gegen profanen und magischen Schaden).

Objektweihe III bzw. IV ermöglicht:

- Je 5 LkP* einer entsprechenden Objektweihe erhält die Waffe +1 gTP generell, den doppelten Bonus gegen Wesen der Gegendomäne.
- Je 10 LkP* +1 Stufe Verwundbarkeit gegen Wesen der Gegendomäne Diese Weihen können kombiniert werden.

Geweihte Rüstungen

Objektweihe IV ermöglicht zudem:

Je 10 LkP* einer entsprechenden Objektweihe erhält die Rüstung +1 gRS generell, den doppelten Bonus gegen die Gegendomäne.

Die Nähe des Göttlichen

Die Götter sind jenen Orten näher, die ihnen geweiht sind und an denen sich viele Gläubige befinden, die zu ihnen beten, aber auch dort wo ihre Geweihten mit wahren Glauben ihre Prinzipien und Aspekte vertreten.

Je mehr Faktoren der Tabelle in WdG. S. 244 Erleichterungen bringen umso näher ist die Gottheit dem Ort des Geschehens und desto eher ist sie bereit helfend und unterstützend einzugreifen. Stark Ausschlaggebend sind Opferbereitschaft und Hingabe der Gläubigen vor Ort und die Bedrohung für die Ordnung der Welt.

Dies bedeutet meistens, dass ein Teil der benötigten KE für den liturgischen/erbetenen Effekt von der Gottheit selbst zur Verfügung gestellt wird und die liturgische Wirkung auch durchaus von der Gottheit mitgeprägt wird.

Bei dieser Wirkung handelt es sich um eine Zwischenstufe zum großen Wunder, so dass die genauen Effekte dem SL überlassen sind.

Spielweltbeispiele in jüngster Vergangenheit umfassen z.B. die Wunder von 1020 BF und 1026 BF, als es den Praios-Geweihten Beilunks unter der Führung der Fürst-Illuminata Gwiduhenna von Faldahon gelang, Rhazzazor an der Eroberung der Stadt zu hindern. Ebenso kann vermutet werden, dass die Rückkehr der Greifen 1027 BF, um die Fliegende Festung



Galottas anzugreifen, Ergebnis eines solchen Wunders, angeleitet durch den Boten des Lichts selbst war.

Karmale Sonderfertigkeiten

Im Sinne der Liturgiekosten gelten die SF als Modifikatoren, d.h. verbilligen die KaP-Kosten.

Sofern nicht anders angegeben kosten sie 150/300/450/600/750 AP und benötigen LkW 5/10/15/20/25.

Stoßgebet I/II/III/IV/V

Aus einer Notsituation heraus kann der Geweihte Mirakel ohne Zeitaufwand für nur 9/8/7/6/5 KaP wirken, Liturgien mit Dauer Stoßgebet benötigen höchstens 5/4/3/2/1 Aktion(en).

Segnung der Gläubigen I/II/III/IV/V

Wirkt der Geweihte einen Segen auf mehrere Gläubige, erhält er eine Erleichterung von je -2.

Gemeinschaft der Gläubigen I/II/III/IV/V

Wirkt der Geweihte eine Liturgie zusammen mit Mitbetern, erhält er folgende Boni:

- Je 2 Punkte mit denen er die LkW-Probe verbessern kann: Eine gewürfelte 17 darf zu einer 15 verbessert werden etc. Dadurch können Patzer nicht abgewendet und glückliche Ergebnisse nicht erzeugt werden.
- LkP* aus mitbetenden Priestern und Akoluthen können seinen eigenen LkW je Stufe der SF um 2 Punkte übersteigen.
- Mitbetende Geweihte können bis zu 60/70/80/90/95% der KaP-Kosten beitragen.

Mystiker I/II/III/IV/V

Der Geweihte erhält jedes mal +1 auf alle Mirakel+ Eigenschaften und +2 auf alle Mirakel+ Talente wenn er eine der u.g. Entrückungsstufen erreicht:

I: Epiphanie

II: Göttlicher Fingerzeig

III: Sprung des Glaubens

IV: Göttliches Leuchtfeuer

V: Streiter der Götter

Dito zählt für Auren der LkW als um je 5 Punkte erhöht.

Einstimmung I bis V (75/150/225/300/375 AP)

Kann je 1 Punkt mehr Erleichterung aus Einstimmung und Vorbereitung ziehen.

Auren

Auren bauen auf der Aura der Heiligkeit auf, sie sind göttliche Kräfte, die passiv um den Geweihten herum wirken und Gläubige stärken oder Glaubensfeinde schwächen können.

Sie kosten 1 bis 6 KaP je angefangener SR, werden ohne Zeitaufwand aktiviert und wirken auf bis zu LkW/2 Personen im Umkreis von bis zu LkW/2 Schritt. Der Geweihte darf entscheiden, welche Stufe der Aura er nutzen will.

Es kann immer nur eine Aura zugleich aktiviert sein (Ausnahme siehe Aura des Göttlichen).

Es wirkt immer nur eine gleichartige Aura pro Person (man kann nicht von zwei Hingabe-Auren profitieren oder von zwei Überzeugungs-Auren geschwächt werden).

Die erste Entrückungsstufe gewährt einen Bonus von +5 LkW für die Berechnung der Wirkung, weitere Stufen bei Kenntnis der SF Mystiker.

Sofern nicht anders angegeben, kosten sie 300/450/600/750 AP und 3/4/5/6 KaP je SR und benötigen Aura der Heiligkeit, um erlernt werden zu können.

Aura der Heiligkeit (150 AP, MU, CH, IN je 10)

Wirkung wie in WdG beschrieben, Kosten 1 KaP/SR, Stärkung eines karmalen Aspektes der verehrten Gottheit in der näheren Umgebung des Geweihten. Ist Voraussetzung für alle weiteren Auren.

Aura der Hingabe I/II/III/IV (CH 12/15/18/21)

Stärkt Gläubige mit göttlicher Kraft, der Geweihte kann sich damit auch selbst stärken.

Wirkt in halber Höhe auf Schwachgläubige und Eidbrecher, gar nicht auf Frevler und Ungläubige.

I: Erhöht einen Mirakel+ Eigenschaftswert und einen Mirakel+ Talentwert um LkW/5.

II: Dito, zwei Eigenschaften und Talente

III: Erhöht alle Talente und zwei Eigenschaften

IV: Erhöht alle Talente und alle Eigenschaften.

Aura der Überzeugung I/II/III/IV (MU 12/15/18/21)

Schwächt Feinde des Glaubens, wenn ihnen nicht eine Probe auf Willenskraft erschwert um den LkW-Basis (also ohne Entrückungsbonus) gelingt.

Wirkt in halber Höhe auf Schwachgläubige etc., gar nicht auf Rechtgläubige.

[Anmerkung: Durch das Senken der Werte können Sonderfertigkeiten ausfallen, die entsprechende Anforderungen aufweisen.]

I: Senkt einen Mirakel+ Eigenschaftswert und einen Mirakel+ Talentwert um LkW/5.

II: Dito, zwei Eigenschaften und Talente.

III: Senkt alle Talente und zwei Eigenschaften.

IV: Senkt alle Talente und alle Eigenschaften.



Aura des Gebets I/II/III/IV (IN 12/15/18/21)

Der Geweihte stärkt die Gebete von Gläubigen, er kann dabei auch sich selbst wählen.

Darf eine/zwei/drei/vier der folgenden Wirkungen bei Aktivierung auswählen:

- Erleichtert Proben auf Selbstbeherrschung und Willenskraft, um Liturgien ungestört wirken zu können, um LkW/5 mal 2 Punkte.
- Je gläubigem Mitbeter darf eine LkW-Probe um 1 Punkt verbessert werden (siehe SF Gemeinschaft der Gläubigen).
- Darf auch bei Stoßgebeten KaP-Kosten mit mitbetenden Geweihten teilen.
- Darf auch bei Stoßgebeten und Gebeten LkP* von mitbetenden Akoluthen und Geweihten erhalten.
- Gewährt Mitbetern 1 Punkt Entrückung je Grad der Liturgie. Mehrmals wählbar, höchstens können so LkW/5 Punkte Entrückung gewährt werden.

- Darf bei Liturgien Eigenschaftswertansagen treffen, siehe Talentregeln. Damit kann er bis zu LkW/5 Punkte Erschwernis aus äußeren Einflüssen kompensieren (dämonisches Gebiet etc.).

Aura der Rechtgläubigkeit (LkW 10/15/20/25)

Eine wirkende Liturgie die auf dem Geweihten liegt (z.B. Weisheitssegens) kann mit eingeschränkter Wirkungsstärke auch auf zusätzliche Personen ausgeweitet werden: Die LkP* der Liturgie können LkW/2 nicht überschreiten.

Alternativ kann auch ein Objektsegens oder Objektweihe auf einer Waffe, Rüstung o.ä. entsprechen ausgeweitet werden, auch hier gilt die Beschränkung.

Darf Liturgien bis zu Grad I/II/III/IV dafür nutzen.

Aura des Göttlichen (600 AP, ein Wert von MU, IN, CH auf 18, die anderen auf je 15)

Ermöglicht, mehrere unterschiedliche Auren gleichzeitig zu aktivieren. Kostet 3 KaP/SR.