DARKON

Das Dark Fantasy Rollenspiel

Regelwerk

Version vom 24. Februar 2003

Impressum

Spieldesign und Entwicklung

Hendrik Belitz

Ergänzende Regelbeiträge

Silent Shadow (Trefferwuchtbestimmung, Exorzizien, fließende Initiative)

Ergänzende Textbeiträge

Silent Shadow (Kephtis, Vampyre, einige Waffen- und Monsterbeschreibungen)
Jörn Koch
Timo Sänger (Schreckgespenster)
Daniel Lau (Kräuter, Rituale)
Franziska-Maria Kaffner (Götter, Zaubersprüche)

Spieletests & Verbesserungsvorschläge

Gabriela Keller
Jürgen und Alexandra
Sven Schipper
Ingo Dahm
Ina Wohlgemuth
Markus Zock
Franziska-Maria Kaffner
Johannes Kaffner
Maria Pade
Marina Müller
Sebastian Januszewski
Yvonne Becker

Illustrationen (siehe auch *Bildnachweis*)

Daniel Wikart
Trixi Leistner
Eva Widermann
Daniela Kufner
Petra Rudolf
Tobias Brenner

Druck und Vervielfältigung

Der heimische Drucker
Studentenwerk Dortmund (oder besser gesagt deren viel zu teure Kopierer)
Gedruckt auf chlorfrei gebleichtem Papier (Den Wäldern Darkons zu Liebe)

© Copyright 1996-2002 „Darkon - Das Dark Fantasy Rollenspiel"-Projekt. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in mechanischer, elektronischer oder anderer Form, insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf fotomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Wege, nur mit schriftlicher Genehmigung der Autoren (Das Regelwerk ist natürlich kostenlos erhältlich, aber wir möchten es „sauber" halten von ungewollten Änderungen und wollen zudem darüber informiert sein, wie viele Leute wo dieses Werk benutzen). Insbesondere ist es auch untersagt, Teile dieses Manuskriptes zum Download anzubieten oder anderweitig im Internet zu verbreiten. Explizit davon ausgenommen sind nur die offiziellen Internet-Domänen des Projektes, namentlich *http://www.darkon-darkfantasy.de/* und *http://www.darkon.info*

Jegliche kommerzielle Nutzung des vorliegenden Werkes, auch auszugsweise, ist **strengstens** untersagt und kann strafrechtliche Verfolgung nach sich ziehen!

Mage the Sorcerers Crusade und das *Storytelling System* sind eingetragene Warenzeichen von White Wolf Publishing, Inc.

Ars Magica™ ist ein eingetragenes Warenzeichen von Atlas Games, Inc.

Das schwarze Auge ist ein eingetragenes Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH.

AD&D und *Dungeons & Dragons* sind eingetragene Warenzeichen von Wizards of the Coast.

Hârn, Hârnmaster und *Hârnworld* sind eingetragene Warenzeichen von Columbia Games Inc., Canada.

Die Erwähnung oder der Bezug auf irgendeine Firma, ein Warenzeichen oder ein Produkt innerhalb dieses Werkes soll keinerlei Angriff auf die Warenzeichen und das Copyright der jeweiligen Produkte darstellen.

Kontakt

Für Fragen, Vorschläge und konstruktive Kritik (und nur diese) wenden Sie sich bitte an :

Hendrik Belitz
Kurt Tucholsky Str. 30
59427 Unna

(Schriftliche Anfragen können nur bei Mitsendung eines frankierten Rückumschlages beantwortet werden)

Email: *webmaster@darkon-darkfantasy.de*
Darkon im Internet: *http://www.darkon-darkfantasy.de/* oder *http://www.darkon.info/*

Partnersystem

Darkon besitzt ein Partnersystem, ***Die dunkle Dimension***, entwickelt und verfaßt von Silent Shadow.

Aus dieser Systempartnerschaft resultiert das Recht der Autoren beider Systeme, beliebig Teile des anderen Systems zum Ausbau und zur Verbesserung des eigenen Systems zu verwenden, sofern die übernommen Teile als übernommen zu erkennen sind. In ***Darkon*** ist dies durch die Angaben im Impressum geschehen.

Zudem existiert eine alternative Kampagnenwelt für ***Darkon, Netherworld***, entwickelt und verfaßt von Daniel Lau. Auch hier wurde zwischen den Autoren eine Wiederverwendungsvereinbarung ähnlich der Obigen getroffen.

Kommerzielles

Die Hintergrundwelt sowie das Regelwerk ***Darkon*** sind zum Selbstkostenpreis erhältlich. Die Autoren erwarten keinerlei monetäre Entlohnung für die Bereitstellung dieser Texte; wir möchten jedoch nochmals darauf hinweisen, daß es sich bei ***Darkon*** um unser geistiges Eigentum handelt, daß durch andere weder verändert noch ohne vorherige Erlaubnis übernommen werden darf!

Für nicht monetäre Spenden (Webspace, FTP-Space, Druckquota, Würfel, mittelalterliche Waffen, Rüstungen oder Gewänder, Fachliteratur oder Illustrationen für Webseite und schriftliche Publikationen) wohltätiger Rollenspieler wären wir jedoch überaus dankbar...

Inhaltsverzeichnis

Impressum....2
Kontakt....2
Partnersystem....2
Kommerzielles....2
VORWORT....6
Einleitende Worte....6
Einige wichtige Bemerkungen zur textlichen Gestaltung....6
Warnung und Richtigstellungen....6
Warnung....6
Hendriks Dankesworte....7
DIE WELT VON DARKON....8
Das Imperium....8
Die Alten....8
Auch du 8
SPIELKONZEPTE....9
Was ist ein Rollenspiel?....9
Das Spielziel....9
Charaktere....9
Der Spielleiter....9
Würfel....9
Proben, Attribute und Fertigkeiten....9
Spielvorbereitungen und Material....10
Anmerkungen für erfahrene Rollenspieler....10
Gebräuchliche Abkürzungen....11
Anmerkungen zur Notation....11
CHARAKTERE....12
Ablauf der Charaktererschaffung....12
Grundlegende Überlegungen....12
Hilfsmittel zur Ausgestaltung des Charakters....12
Die Erfahrungspunkte....13
Attribute....14
Fertigkeiten....15
Vor- und Nachteile....16
Sozialer Stand und Startkapital....31
Weitere Charakteristika....32
Den Charakter zum Leben erwecken....36
Kultureller Hintergrund....36
Familiärer Hintergrund und Vorgeschichte....36
Abschluß der Charaktererschaffung....36
Die Zukunft des Charakters....36
Ausbauregeln....37
Die Konvertierung von Charakteren aus anderen Spielsystemen....37
Erwerb von Fertigkeitsspezialisierungen....37
Herkunft und sozialer Stand....37
Nichtmenschliche Charaktere....39
FERTIGKEITEN UND PROBEN....65
Proben....65
Probenqualitäten....65
Erschwerte oder erleichterte Proben....65
Proben wiederholen....66
Arten von Proben....66
Beschreibung aller Fertigkeiten....67
Kampffertigkeiten....67
Körperbeherrschungs- Fertigkeiten....69
Wissens- Fertigkeiten....71
Wildnis- Fertigkeiten....73
Handwerkliche Fertigkeiten....74
Zwischenmenschliche Fertigkeiten....77
Mystische Fertigkeiten....79
Kampffertigkeiten....81
Fertigkeiten nach Klassen....81
Körperbeherrschungs- Fertigkeiten....81
Wissens- Fertigkeiten....81
Wildnis- Fertigkeiten....81
Handwerkliche Fertigkeiten....81
Zwischenmenschliche Fertigkeiten....81
Mystische Fertigkeiten....81
Freie Fertigkeiten....82
Fertigkeiten nach Einsetzbarkeit....82
Bedingte Fertigkeiten....82
Notwendige Fertigkeiten....82
....82
Ausbauregeln....83
Spezialisierungen....83
Meisterschaft....83
MAGIE....88
Ursprung der Magie....88
Mana....88
Magische Traditionen....88
Spruchzauberei....88
Kanalisierer....88
Wandler....88
Disziplinen der Spruchzauberei....89
Richtungen der Spruchzauberei....89
Zaubersprüche....89
Freie Zauberei....90
Grenzen der Spruchzauberei....90
Die Zauberprobe....90
Zauber zielen....91
Die Resistenzprobe....91
Mehrere Zauberziele: Zauber „aufteilen“....92
Zauberei und parallele Handlungen....92
Zauberpatzer....92
Kettenzauber....95
Freie Zauberei wirken....95
Magieabhängigkeit....96
Zauber aus einem Grimoire wirken....97
Aktives Mana und permanente Zauber....97
Konzentration zurückgewinnen....97
Neue Zauber erforschen....98
Hexerei....99
Beschwörungen....99
Mögliche Ziele einer Beschwörung....100
Verbündete....100
Flüche....101
Hexenmale....102
Göttliche Intervention....103
Karma....103
Gebete und Göttliche Wunder....103
Exorzizien....105
Schamanismus....106
Naturgeister....106
Die magischen Kräfte der Natur....107
Objektwiderstand....109
Aktives Mana....109
Aktives Mana einsetzen....109
Aktives Mana gewinnen....110
Magische Bande und astrale Verbindungen....112
Ritualmagie....112
Gemeinschaftsmagie....112
Fernmagie....114
Blutmagie....115

Spezielle Rituale ... *115*
Magie abwehren ... 115
Kontermagie einsetzen ... *115*
Magische Orte ... 116
Cridhe ... *116*
Leylinien ... *116*
Magische Zeichen ... *116*
Gefahren der Magieanwendung ... 118
Magische Signaturen ... *118*
Carneyamor: Die Manapest ... *119*
Magieabhängigkeit ... *119*
Zauberpatzer ... *120*
Besessenheit ... *120*
Die Kräfte magischer Wesen ... 120
Einsatz magischer Kräfte ... *121*
Magische Zirkel (Cabal) ... 121
Ordensregeln ... *121*
Kaballisten ... *121*
Renegaten ... *121*
Häretiker ... *121*
Artefaktmagie ... 121
Funktionsweise von Artefakten ... *122*
Herstellung von magischen Gegenständen ... *122*
Gattungen magischer Artefakte ... *122*
Magische Artefakte verwenden ... *123*
Magische Artefakte untersuchen ... *124*
Magische Verbündete ... 124
Einen Vertrauten finden ... *124*
Den Verbündeten verzaubern ... *124*
Eine Bindung aufbauen ... *125*
Das arkane Laboratorium ... 125
Die Bibliothek ... *125*
Das Labor ... *126*
Laborstufen ... *126*
Alchimie ... 126
Klassische Alchimie ... *126*
Okkulte Alchimie ... *126*
Magische Alchimie ... *126*
Glossar magischer Begriffe ... 127
Ausbauregeln ... 128
Neues zur Spruchzauberei ... *128*
Illusionen und Bezauberungen ... *130*
Ritualmagie ... *131*
Verzauberung von Gegenständen ... *131*
Phylakterien und Ligaturen ... *132*
Erschaffung künstlichen Lebens ... 132
Golems ... *132*
Untote ohne freien Willen ... *133*
Chimären ... *133*
Familiarikörper ... *133*

KAMPF ... 134

Warum immer gleich Kämpfen? ... 134
Kampfablauf und Initiative ... 134
Kampfrunden ... *134*
Initiative ... *134*
Handlungen hinauszögern ... *135*
Nahkampf ... 135
Einsatz einer Waffe ... *135*
Der Angriff ... *136*
Die Verteidigung ... *136*
Trefferwucht und Rüstungsklasse ... *137*
Kämpfe mit mehreren Beteiligten ... 141
Der Kampf gegen mehrere Gegner ... *141*
Fernkampf ... 141
Reichweite ... *141*
Der Fernkampfangriff ... *142*
Geschossen ausweichen ... *143*
Deckung & Tarnung ... *143*
Magieanwendung im Kampfgetümmel ... 144
Zauberer ... *144*
Hexen ... *144*
Schamanen ... *145*
Priester ... *145*
Andere Formen der Magieanwendung ... *145*
Sekundäre Effekte ... *146*
Heilung ... 146
Erschöpfungspunkte abbauen ... *146*
Verletzungen heilen ... *146*
Besondere Schadensformen ... 147
Verbrennungen, Verätzungen und Erfrierungen ... *147*
Ersticken und Ertrinken ... *147*
Stürze ... *147*
Gifte ... *148*
Krankheiten ... *148*
Infektion mit Wundbrand ... *148*
Lähmung ... *149*
Ausbauregeln ... 150
Erweiterte Intiativeregeln ... *150*
Alles rund um die Waffe ... *151*
Besondere Kampfmanöver ... *157*
Gefechte unter erschwerten Bedingungen ... *159*
Alternative Fernkampfregeln ... *161*
Genaue Trefferzonenbestimmung ... *163*
An- und Ablegen von Rüstungen ... *164*
Waffenloser Kampf ... *164*
Der Kampf zu Pferd ... *166*
Bodenpläne ... *168*

AUSRÜSTUNG ... 171

Geld ... 171
Waffen ... 171
Vorbemerkung zu den Waffenbeschreibungen ... *171*
Nahkampfwaffen ... *171*
Ketten- und Seilwaffen ... 178
Andere Nahkampfwaffen ... *187*
Fernkampfwaffen ... *189*
Darf es etwas Besonderes sein? ... *194*
Waffen reparieren ... *195*
Regeltechnische Werte aller Waffen ... 196
Rüstungen ... 201
Materialien ... *201*
Helme ... *201*
Schilde ... *203*
Körperrüstungen ... *204*
Rüstungspreise und -gewichte ... *207*
Rüstungen reparieren ... *207*
Rüstungen aus Einzelteilen ... *207*
Spielercharaktere als Rüstungsmacher ... *209*
Rüstungsglossar ... *209*
Waffenzubehör ... *211*
Weitere Ausrüstungsgegenstände ... 211
Werkzeug ... *211*
Behälter ... *211*
Lichtquellen ... *211*
Reisebedarf ... *211*
Seilwerk ... *211*
Schreibwaren und wiss. Gerätschaften ... *211*
Musikinstrumente ... *211*
Luxusgüter ... *212*
Geschirr ... *212*
Spielzeug ... *212*
Kleidung ... *212*
Schmuck ... *212*
Mobilar ... *212*
Fahrzeuge und Zubehör ... *212*

Tierbedarf ... *213*
Tavernenpreise ... *213*
Nahrungsmittel ... *213*
Tiere ... *213*
Typische Dienstleister ... 213
Erklärungen zu besonderen Ausrüstungsgegenständen ... 214
Kleidung ... 214
Männerkleidung ... *214*
Frauenkleidung ... *215*
Kräuter, heilsam und schädlich ... 215
Vorgefertigte Ausrüstungspakete ... 219
Erhältlichkeit und Preise von Ausrüstungsgegenständen ... 220
Der Händler des Mittelalters ... 220
Ausbauregeln ... 220
Belastung und Tragkraft ... *220*
SPIELLEITUNG ... 221
Ein paar Worte zum Geleit ... 221
Die Aufgabe des Spielleiters ... 221
Ihr erster Spielabend ... 221
Fünf Regeln ... 221
Seien Sie aufmerksam! ... *222*
Seien Sie immer gut informiert! ... *222*
Seien Sie realistisch! ... *222*
Seien Sie flexibel! ... *222*
Seien Sie hart, aber gerecht! ... *222*
Spielleitung und Regeln ... 222
Charaktererschaffung ... *222*
Magie ... *222*
Kämpfe ... *223*
Einsatz von Fertigkeiten ... *224*
Abenteuer ... 225
Die Zeit vergeht ... *226*
Reisen ... *226*
Begegnungen und Zufallsereignisse ... *226*
Schätze ... *226*
Abenteuer gestalten ... 226
Motiviation ... *226*
Ziele ... *226*
Gegner ... *226*
Ausgestaltung des Abenteuers ... *226*
Zufallsereignisse ... *226*
Die Kampagne ... 227
Ziel und Motivation der Charaktere ... *227*
NSC ... *227*
Hilfsmittel ... *227*
Was passiert dann? ... *227*
Nichtspielercharaktere ... 227
Die Erfahrungsklasse ... *227*
Fertigkeiten ... *227*
Glück und Glückspunkte ... 227
Moral ... 227
Wanderer zwischen Schatten und Licht ... *227*
Sterbliche Laster ... *227*
Wann ist ein Moralwurf nötig? ... *227*
Was ist Böse? ... *227*
Grade der Dunkelheit ... *228*
Erfahrung und Bekanntheitsgrad ... 228
Erfahrungspunkte vergeben ... *228*
Die Fähigkeiten eines Charakters verbessern ... *229*
Almanach der Ratschläge für gestreßte Spielleiter ... 231
Was tun, wenn man ... *232*
Ihr steht im Dungeon ... 235
Die wichtigste Regel... ... *235*
Der Erzählstil ... *235*
Machen Sie mehr aus Ihren Kreaturen ... *236*
Fremd und dennoch vertraut ... *237*
Isolation ... *237*
Kontrolle ... *238*
Angriffe auf den Körper ... *238*
Angriffe auf den Geist ... *238*
Mißtrauen ... *238*
Notizen und geheime Botschaften ... *238*
Und nun? ... *238*
Das geht nicht! ... 239
LITERATURVERZEICHNIS ... 240
Esoterisch-magische Literatur ... 240
Mythen, Sagen und Religion ... 240
Sachbücher ... 240
Geschichtliches (im wesentlichen mittelalterliche Geschichte) ... *240*
Die Geschichte der Kreuzzüge ... *241*
Waffen und Rüstungen ... *241*
Inquisition und mittelalterliche Magie ... *241*
Andere Sachbücher ... *241*
Alte Sprachen ... *241*
Rollenspielmaterial ... 242
Romanreihen ... 242
Empfehlenswerte Filme und Fernsehserien ... 242
Empfehlenswerte Computerspiele ... 242
Empfehlenswerte Hintergrundmusik ... 243
BILDNACHWEIS ... 243

✡ Vorwort ✡

Einleitende Worte

Und wieder ein neues Regelwerk!! Wozu denn das, es gibt doch schon so viele verschiedene Rollenspiele.

Trotzdem hielt ich es für notwendig, der großen Sammlung von Rollenspielen noch ein weiteres hinzu zu fügen, denn die meisten Regelwerke entsprechen nicht dem, was ***Darkon*** darstellen soll:

Ein realistisches und trotzdem
einfach zu spielendes Regelwerk.

Da gibt es einerseits Rollenspiele, die versuchen, möglichst jeden Aspekt der realen Welt durch Regeln nachzubilden. Dies führt nicht nur zu Regelwerken mit dem Umfang von kleineren Lexika, sondern früher oder später auch zur Unspielbarkeit, da nun einmal nicht jeder Rollenspieler einen Großrechner, der alle Regeln überwacht, zur Verfügung hat.

Die andere Gruppe von Rollenspielen setzt den Schwerpunkt auf das Spielen eines Charakters. Dies ist ja sehr lobenswert, doch Regeln bei solchen Systemen sind entweder gar nicht vorhanden oder so einfach gestaltet, daß sie Meilenweit an der Realität „vorbei würfeln".

Ich denke, mit meiner etwa fünfzehnjährigen Erfahrung als Rollenspieler, Spielleiter und Autor vieler Regelerweiterungen für andere Systeme mit ***Darkon*** ein Rollenspiel entwickelt zu haben, das einen guten Kompromiß zwischen Realitätsnähe und Einfachheit schließt. Die Regeln sind schnell zu erlernen und trotzdem sehr flexibel; ein Würfelwurf reicht in den meisten Fällen, um eine Zufallsentscheidung zu fällen, so daß der Spielfluß nicht gestört wird und sich die Spieler auf den wichtigsten Aspekt des Rollenspiels, das Spielen ihres Charakters, konzentrieren können. Dennoch sind die Regeln realistisch genug, um eine an das reale Mittelalter angelehnte Fantasywelt gut simulieren zu können.

Einige wichtige Bemerkungen zur textlichen Gestaltung

Zum Ersten sind Grammatik- und Rechtschreibfehler eindeutig die Schuld von Korrekturleser und Setzer, der Autor ist vollkommen unschuldig. Es hat sich zudem als ausgesprochen schwierig erwiesen, alle Bewohner Darkons **und** den gemeinen Fehlerteufel in Zaum zu halten.

Zweitens ist der Autor nicht gewillt, sich den merkwürdigen und scheinbar willkürlichen Regelungen der Rechtschreibreform zu unterwerfen (und damit vielen anderen unabhängigen deutschen Verfassern zudem in den Rücken zu fallen); aus diesem Grunde wurde das gesamte Werk nach den alten Rechtschreibregeln verfaßt.

Drittens wird im Regelwerk immer von dem Krieger und dem Elf gesprochen. Die maskuline Form wird nur der Einfachheit halber benutzt und soll in keiner Weise eine Diskriminierung irgendeines Geschlechts darstellen.

Warnung und Richtigstellungen

Das Rollenspiel ist ein amüsantes und interessantes Hobby. Es beruht auf dem gemütlichen Beisammensein der Spieler und stärkt deren schauspielerisches Talent und ihre kommunikativen Fähigkeiten.

Trotzdem kommt es immer wieder vor, daß das Rollenspiel durch die Medien, die Kirche und sogar durch selbst ernannte Experten, insbesondere Pädagogen und Psychologen, als das böse Machwerk satanistischer Sektierer dargestellt wird.

Ohne Zweifel geht vom Rollenspiel eine Gefahr für psychisch labile Menschen aus, die sich mit ihrem Charakter überidentifizieren und aus der Realität flüchten, doch solche Leute sind noch viel einfacher durch politische und religiöse Ikonen und durch die modernen Medien beeinflußbar.

Dennoch sollten labile oder für Okkultes empfängliche Menschen die Finger von allen Rollenspielen lassen!

Das Rollenspiel ist keine Teufelsanbetung und erst recht keine Gotteslästerung, da Fantasy- Geschichten nun einmal auf dem europäischen Mittelalter mit seiner Kultur und dem damaligen Volksglauben beruhen. Der Glaube an Magie und Dämonen ist keine Erfindung der Rollenspieler, sondern eine Tatsache der menschlichen Geschichte und gerade heutzutage auch in der realen, hochtechnisierten Welt wieder sehr präsent.

Doch die Charaktere der Spieler leben in einer Welt, wo mächtige Magie und böse Monster real sind, nicht die Spieler selbst, und somit sind diese weder Okkultisten noch ist der Spielleiter der Guru irgendeiner Sekte.

Die Angst der Medien, der Politik und der Kirche, sich mit Menschen auseinander setzen zu müssen, die sich nicht (oder nicht ausschließlich beziehungsweise nicht freiwillig) den normalen Mitteln der Volksverdummung aussetzen, führt immer wieder zu Hetzkampagnen gegen eigentlich recht friedfertigen Schlag der Rollenspieler, so daß ich es hier nur noch einmal noch einmal deutlichst betonen kann:

Rollenspieler sind keine Handlanger des Bösen, keine Satanisten und keine wahnsinnigen Waffenfreaks (zumindest gilt dies für die meisten Menschen unseres Schlages). Ein solches Urteil geht weit an der Realität vorbei und zeugt von der generellen Unkenntnis und dem völlig weltfremden und veralteten Schwarzweiß- Denken dieser selbsternannten Seelenretter!

Warnung

Vieles von dem, was der Leser in diesem Werk finden wird, beruht auf historischen Tatsachen, alten Wissenschaften, Volks- und Aberglauben und auch auf paganistischen Ritualen. Trotz dieses Bezuges auf die *reale* Welt stellt ***Darkon*** dennoch ein Fantasy-Spiel dar und viele Fakten und magische Praktiken wurden *phantastifiziert*, um nicht das Spielgleichgewicht zu stören und sich besser in den Hintergrund einzupassen. Aus diesem Grunde rät der Autor aufs schärfste von der realen Anwendung der in diesem

Buch beschriebenen Rituale, Heilkräuter und Räucherwerke ab und übernimmt keinerlei Haftung für evtl. dadurch entstehende Schäden an Körper und Psyche. Auch der Kampf mit mittelalterlichen Waffen, ob nun Schwert, Bogen oder Axt, stellt ein interessantes Hobby dar (dem der Autor auch selbst nachgeht), sollte aber nur mit der entsprechenden Vorsicht und vor allem einer guten Versicherung praktiziert werden.

Letztendlich kann der Inhalt dieses Werks auf manche Menschen befremdlich, ja sogar gotteslästerisch oder gar gefährlich wirken. Solch einfachen Gemütern sollte ***Darkon*** (wie jedes andere Rollenspiel) genau aus diesem Grunde vorenthalten werden.

Hendriks Dankesworte

Ich möchte all denen danken, die mich tatkräftig unterstützt, mit Ideen versorgt, sich als Spieletester aufgeopfert und mich all die Jahre lang auf unzähligen Reisen durch bizarre Fantasy- Welten und spannende Abenteuer begleitet haben:

Christian *„Tier“* Kolk für den wunderbaren Ausspruch
ES KOMMEN ZWEI AUF EUCH ZU !
(Übrigens weiß ich bis heute noch nicht, was denn da für Zwei auf uns zukamen...)
PS: PIEP PIEP PIEP Maev hat auch Dich lieb....

Sven *„Mr. Grinsextrabreit“* Schipper für die Verdeutlichung des DIE TÜR IST ZU- Effektes, die Idee zur Einführung von Fertigkeitsspezialisierungen und (vor allem für) unterhaltsame Saufgelage *(„Schüüüützenfest in Howi...“)*.

Dem ***„Das ist mir egal“* Jürgen** für das System zur Bestimmung der Trefferwucht von Waffen, die wissenschaftliche Untersuchung des allgemeinen *PostScript*-Problems und die vielen verrückten Ideen sowie die kulturellen Abhandlungen über das mysteriöse Reich Kephtis und das Volk der Vampyre.

Gabriela *„Ich bin eine mächtige Nekromantin“* Keller für die Einführung von Designerroben für Nekromanten und den (vergeblichen) Versuch, ein *ARROGANZ*- Attribut zu kreieren.
Abgesehen davon spielt niemand schizophrene Charaktere so gut wie Du!

Der ***„Menno“* Alexandra** für das „In-Zaum-Halten“ von Jürgen und viele atmosphärische Stunden amüsanten und teils auch gruseligen Rollenspiels.
PS: Undank! (und zwar mit verminderter Hochachtung!)

Markus *„Schnarch“* Zock für seine intensiven Nachforschungen („Heda, habt ihr hier ein unsichtbares Weib vorbeilaufen sehen?“)

Sven *„Tubbs“* Juergensen für viele unterhaltsame Rollenspielabende und Unifeten.
PS: Sag mal, hast du was gegen Schamanen und wo bist Du überhaupt? Und mal was ganz anderes: Stumme Paladine können nicht fliegen... (Du weißt was ich meine...)

Marco *„Mystix“* Krämer für diverse Übernachtungsmöglichkeiten, Unmengen an Bier, die Bekehrung zum einzig wahren Studium und eine spannende Reise von drei Abenteurern und einer Standuhr durch einen düsteren Sumpf (Mann, habt ihr euch blöde angestellt...).
PS: Fette Runner beißen nicht!

Stefan *„Ultima“* Koschara: Thanx for introducing me to the wonderful world of roleplaying.

Jin Ha *„Tonic“* Tchoe für Unmengen an zweitklassigem Eistee und der Bereitstellung eines Rollenspiel- und Übernachtungsraumes.

Ingo *„Der große Bagatelli“* Dahm und **Ina *„Ingo verarsch' mich nicht“* Wohlgemuth** dafür, daß sie uns trotz des allgemeinen Chaos ertragen haben.

Maria *„Hopp hopp inn' Kopp“* Pade für Unmengen an ausgemachtem Blödsinn und ähnliche Unmengen an alkoholischen Getränken.

Franziska-Maria *„Na gut“* Kaffner, die es immer wieder aufs Neue schafft, mich zu inspirieren (oder mir vollends die Konzentration zu rauben).

Allen Leuten von der **DoRo 97, 98** und **99**, außer dem stinkenden Zwerg, dem aufgeblasenen Hobbit, der unsere Vorräte geplündert hat und natürlich dem kurzen Schreihals, dem man es nie recht machen konnte.

Dem **Drachentöterring** und dem **Bund der Drachenritter** für die Verbreitung der Fantasy- und Rollenspielkultur im Internet.

Meiner ***Darkon*** – Gruppe und meinen Spielleitungs-Kolleginnen und -Kollegen, die mir halfen und immer noch helfen, die Welt ***Darkon*** lebendiger zu machen.

All denen, die sich die Mühe gemacht haben, im Internet Art- Galleries mit Fantasy- Bildern und Beschreibungen ihrer Regelwerke und Kampagnen einzurichten.

... und auch allen anderen, die irgendwie an dieser Sache mitgewirkt haben (oftmals ob sie's wollten oder nicht) und die ich leider an dieser Stelle vergessen habe.

Die Welt von Darkon

Die Welt von Darkon ist eine düstere Welt; eine Welt, in der das Gute gegen das Böse kämpfte und das Gute verlor.

Böse Hexer und die schlimmsten Dämonen aus den Abgründen der Hölle schlossen einen teuflischen Pakt, der Darkon auf ewig der Geißel des Imperiums Dun Modr ausliefern sollte.

Und so leben die Völker Darkons heute in einem Zustand des erzwungenen Friedens, festgehalten vom eisernen Griff des allmächtigen Imperiums und unfähig sich zu rühren geschweige denn die Waffen gegen die dunkle Magokratie zu erheben.

Die Welt ruft die Namen der alten Helden, doch die Helden der Vergangenheit verließen unsere Länder schon vor langer Zeit. Vielleicht ist jetzt die Zeit gekommen, das andere ihre Plätze einnehmen und Darkon aus dem Zeitalter der Dunkelheit hinaus führen. Vielleicht ist das Schicksal der Welt aber auch schon längst besiegelt und die Zeit der Helden und Legenden endgültig vorüber...

Das Imperium

Niemand weiß, warum es geschah. Die roten Hexer und ihre Armeen kamen aus dem Nichts, sie eroberten, und was sich nicht erobern ließ, daß zerstörten sie.

Heute ist das Imperium Dun Modr ist ein gewaltiges Reich. Fast ganz Darkon steht unter seiner schwarzen Flagge oder ist formell mit dem Imperium verbündet, einzig und allein dem alten Schleiervolk von Shou Liang gelang es, sich aus den Klauen des Imperiums zu befreien. Der Rest der Welt kämpft im Verborgenen gegen die roten Hexer, gestärkt durch die Hoffnung, daß es für ihre Seelen noch eine Rettung vor der Verdammnis gibt.

Doch Ketzer und Rebellen sind in der Unterzahl, und die Inquisitoren der dunklen Magokratie mächtig und nicht leicht zu täuschen. Und so brennen die Leichen der Ketzer auf den Scheiterhaufen vor den Toren der Städte, während orkische Häscher und abgrundtief böse Höllenkreaturen schon wieder auf dem Weg sind, den nächsten Renegatenmagier vor den Scharfrichter zu zerren.

Die Alten

Vielleicht ist jedoch noch nicht alles verloren. Die Legenden berichten von einem antiken Volk, daß über eine unglaubliche Macht verfügt haben soll. Die uralten Ruinen in der Wildnis Darkons geben diesen Legenden recht, doch wer waren die Alten wirklich? Waren es die Vorfahren der Elfen, waren es Dämonen oder waren sie gar Götter? Wir wissen es nicht, denn wir finden nur wenige wahre Zeugnisse ihrer Kultur.

Doch die Magie ist stark in den Ruinen der Alten, und schon so manch tapferer Abenteurer kehrte mit Artefakten von großer Macht aus den Ruinen zurück.

Doch weitaus mehr unglückliche Seelen kehrten nie wieder zurück. Sie fielen den Fallen und der Magie der Ruinen zum Opfer, oder gerieten in die Fänge eines der vielen Monster, die diese Orte der Macht in unserer Zeit bewohnen.

Auch du ...

... scheinst unsere Welt dort draußen erkunden zu wollen. Doch sei gewarnt, dort draußen warten weitaus mehr Gefahren auf dich als dein junger Geist glauben mag.

Schon viele zogen vor dir in die Welt hinaus, auf der Suche nach Ruhm, Macht und Reichtum. Viele versuchten auch, die Rätsel unserer Vergangenheit zu entschlüsseln und den roten Hexern die Stirn zu bieten.

Einige von ihnen starben und wurden zu Legenden; doch die meisten von ihnen verschwanden im Strom des Vergangenen. Nur die Lieder der Barden erzählen von den verlorenen Helden, die auszogen, um unsere Welt zu retten.

Sei also auf der Hut, junger Abenteurer, und meide die Schatten und die Nacht. Denn Darkon ist eine Welt des Schattens, und nur durch die Taten solcher Menschen wie Dir kann sie wieder zu einer Welt des Lichtes werden.

Gehe also hinaus und lerne. Lerne, wann es an der Zeit ist das Schwert zu erheben und wann es an der Zeit ist, die Schatten zu nutzen, um dem Tode ein Schnippchen zu schlagen. Lerne, die Magie zu deinem Vorteil zu nutzen, verfalle aber nicht dem Reiz ihrer Macht. Magie kann ein Segen sein, aber ihre süße Umarmung kann dich auch ins Verderben führen. Und denke daran, die Regeln deines Ordens zu wahren. Häretiker landen nicht selten auf dem Scheiterhaufen, und die Furcht des gemeinen Volkes kann dich schneller in die flammenden Klauen eines Inquisitors zu befördern, als du es dir vorzustellen vermagst.

Deine Zeit wird kommen, doch noch bist zu nicht bereit, dich im Krieg zwischen Licht und Schatten zu behaupten. Wenn du gelernt hast, nicht nur andere, sondern auch dich selbst zu besiegen, dann ist es an der Zeit, für das Licht zu kämpfen...

Spielkonzepte

Was ist ein Rollenspiel?

Dieses Buch ist der Schlüssel zu einer phantastischen Welt und zugleich Ihr Zugang zu einem wundervollen Hobby: Dem *Rollenspiel*.

Aber was ist überhaupt ein Rollenspiel?

Jeder von uns hat sicherlich schon einmal ein spannendes Buch gelesen und sich an einigen Stellen gedacht „Also wenn Ich der Held dieser Geschichte gewesen wäre, dann hätte Ich das anders gemacht!“.

Und genau das ist ein Rollenspiel. Die Spieler übernehmen, ähnlich wie ein Schauspieler, die Rolle von Charakteren in einer fortlaufenden Geschichte. Sie erleben Abenteuer, bekämpfen böse Dämonen und entdecken alte Schätze (wie sich das auch für einen guten Abenteuerroman gehört). Anders als im Film oder im Roman hat der Spieler, beziehungsweise der Charakter, die volle Handlungsfreiheit, er kann also genau das tun, was er für richtig hält und muß sich an keine vorgeschriebene Geschichte halten. Die Geschichte eines Abenteuers entsteht also erst während des Rollenspiels, und zwar in den Köpfen der Spieler.

Das Spielziel

Anders als bei anderen Gesellschaftsspielen gibt es beim Rollenspiel keine Gewinner oder Verlierer. Die Spieler spielen miteinander, nicht gegeneinander, sie bilden sozusagen ein Team. Ziel des Spieles ist es nicht, alle Gegner nieder zu mähen oder Punkte zu scheffeln, sondern seinen Charakter gut zu spielen und Spaß zu haben. Ist dieses Ziel erfüllt, so haben auch alle Beteiligten *gewonnen*.

Charaktere

Der *Charakter* ist das Alter Ego des Spielers in der Welt von ***Darkon***. Der Spieler führt seinen Charakter, egal ob dies nun eine mächtige, magisch begabte Elfe oder ein nur so vor Kraft strotzender Barbarenkrieger ist, durch die Spielwelt und erlebt dort aufregende Abenteuer, läßt den Charakter heroische (oder auch abgrundtief böse) Taten vollbringen und spielt im Grunde einfach das *Leben* seines Charakters nach (wobei man auf die eher uninteressanten, alltäglichen Aspekte dieses Lebens, ganz wie in einem guten Buch, nicht näher eingeht).

Der Spielleiter

Während die meisten Spieler sich damit begnügen, Ihren Charakter durch diverse Abenteuer zu führen, muß mindestens einer der Spieler einer Rollenspielgruppe den Part des *Spielleiters* (manchmal auch *Meister*, oder, wie ich es bevorzuge, *Geschichtenerzähler* genannt) übernehmen. Seine Aufgabe ist es, den Spielern ihre Umwelt zu beschreiben und diese Welt auf die Aktionen der Spieler reagieren zu lassen.

Im Klartext heißt dies, daß der Spielleiter sich um alle Dinge kümmern muß, die nicht direkt von den anderen Spielern abhängen. Er hat somit die totale Kontrolle über alle *Nichtspielercharaktere* (Alle Wesen, die nicht von Spielern geführt werden), das Wetter, den Verlauf der Geschichte usw. Weiterhin ist es seine Aufgabe, darauf zu achten, daß die Spieler die Regeln einhalten, wobei er selbst zu entscheiden hat, nach welchen Regeln gespielt wird.

Würfel

Da das Rollenspiel eine Welt simuliert, müssen auch unvorhersehbare, zufällige Dinge dargestellt werden. Diese Zufallselemente werden durch Würfel repräsentiert. Ist der Ausgang einer Situation oder Handlung nicht von vornherein klar, so läßt man einfach den oder die Würfel sprechen.

Bei ***Darkon*** werden (im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen) nur zwei (in Ordnung, um ganz genau zu sein drei) Arten von Würfeln verwendet. Zum einen der Ihnen sicherlich bekannte sechsseitige Würfel, wie Sie ihn von vielen *normalen* Gesellschaftsspielen kennen, und zum anderen der etwas merkwürdig anmutende, für Rollenspiele aber durchaus typische zwanzigseitige Würfel. Sie erhalten solche Würfel in jedem Geschäft, daß auch Rollenspiele führt. Der Übersicht halber werden die Würfel im folgenden mit **W6** (sechsseitiger Würfel) und **W20** (zwanzigseitiger Würfel) abgekürzt. Finden Sie also im Text die Passage *„... und werfe einen W20“*, so müssen Sie mit einem zwanzigseitigen Würfel würfeln.

Es kann auch vorkommen, daß mehrere Würfel auf einmal zum Einsatz kommen oder das Würfelergebnis modifiziert wird. So bedeutet *2W6*, daß zwei sechsseitige Würfel zu werfen sind und Sie die Augen der beiden Würfel addieren müssen, um auf das Endergebnis zu kommen, während *1W6+4* bedeutet, daß Sie zum Würfelergebnis noch 4 Punkte hinzu addieren müssen, bevor Sie das endgültige Ergebnis erhalten.

Als Spielleiter benötigen Sie zudem noch an einigen Stellen einen **W100**, auch **W%** genannt. Dieser gummiballgroße Würfel ist etwas unhandlich und manchmal auch nicht so leicht zu beschaffen, läßt sich allerdings durch zwei zehnseitige Würfel (**W10**) simulieren, bei denen einer die Zehner- und einer die Hunderterstelle angibt. Eine *00* wird dabei als Hundert gewertet.

Proben, Attribute und Fertigkeiten

Um viele Aspekte des Rollenspiels für den Spielleiter (und auch die Spieler) zu erleichtern, gibt es zahlreiche Regeln, die den Ablauf von Kampf, Zauberei und anderen Aktionen festlegen. Und so werden auch die Charaktere der Spieler (und andere Wesen ***Darkons***) durch Regeln beschrieben. Ihre tatsächlichen Werte und Fähigkeiten werden dabei durch Zahlenwerte repräsentiert, von denen die *Attribute* und die *Fertigkeiten* die Wichtigsten sind.

Attribute beschreiben die körperlichen und geistigen Fähigkeiten (und Grenzen) eines Charakters, also seine Stärke, seine Gewandtheit, seine Klugheit und sein generelles Auftreten.

Fertigkeiten sind spezialisierter als Attribute. Sie repräsentieren erlerntes Wissen und antrainierte Talente.

Typische Fertigkeiten sind zum Beispiel Schwimmen, Lesen und Schreiben oder Schleichen.

Kommt es nun im Spiel zu einer Situation, in der die Fähigkeiten eines Charakters gefragt sind, so muß der Spieler eine *Probe* ablegen. Proben werden meist auf Fertigkeiten abgelegt, doch in einigen Fällen ist es auch notwendig, eine Probe auf ein Attribut abzulegen. Für jede Probe besitzt ein Charakter eine gewisse *Erfolgschance (EC)*. Würfelt er bei der Probe mit einem W20 höchstens diesen Wert, so ist dem Spieler die Probe gelungen (und der Charakter hat die Aufgabe erfolgreich bewältigt).

Spielvorbereitungen und Material

Im Gegensatz zu vielen anderen Hobbies erfordert das Rollenspiel nur sehr wenige Materialien. Abgesehen von diesem Buch und Ihrer Phantasie (dem wichtigsten Utensil eines Rollenspielers) brauchen Sie als Spieler eigentlich nur noch einen Stift und einige Blatt Papier sowie zwei sechsseitige und einen zwanzigseitigen Würfel. Um Ihnen das Leben komfortabler zu machen, existiert auch ein vorgefertigter Bogen, auf dem Sie alle wichtigen Daten Ihres Charakters notieren können. Kopieren Sie diesen Bogen am besten mehrmals, damit alle Mitspieler einen solchen bekommen.

Als Spielleiter in einer Darkonkampagne benötigen Sie natürlich jede Menge Material, um Ihrer Welt Leben einhauchen zu können. Neben den anderen Publikationen des ***Darkon***-Systems helfen hier vor allem Geschichtsbücher und Romane weiter. Ein umfangreiches Literaturverzeichnis mit empfehlenswerten Büchern und anderen Medien finden Sie am Ende dieses Buches.

Süßigkeiten und kalte Getränke sind bei einer Rollenspielsitzung ebenfalls ein Muß (denn es sind Sitzungen bekannt, die sich über viele Stunden hinziehen können), und auch die Speisekarte des nächsten Pizza-Lieferanten sollten Sie immer griffbereit haben.

Um Ihr Rollenspiel noch plastischer zu gestalten, können Sie Zinnfiguren und Bodenpläne verwenden, geeignete Hintergrundmusik abspielen, das Licht dämpfen und einige Kerzen anzünden. Und schon sind Sie bereit für den Eintritt in andere Welt...

Anmerkungen für erfahrene Rollenspieler

Wir haben uns beim Design der Regeln von ***Darkon*** von vielen Aspekten, die sich in den meisten anderen Systemen wiederfinden, gelöst, um wirklich etwas neues zu kreieren (Gut, es ist nicht wirklich etwas neues. Aber irgendwie ist ja nach über 25 Jahren Rollenspielen alles schonmal da gewesen). Die wichtigsten Unterschiede zu vielen anderen Rollenspielen sind folgende:

- ***Darkon*** verzichtet auf eine Einteilung der Charaktere in Berufe bzw. Klassen. Denn zum einen schränken diese die Entwicklung der Charaktere zu sehr ein, zum anderen gibt es immer wieder Spieler, die auf total verrückte Ideen betreffend ihres Charakters kommen, die sich nicht mit den vorhanden und vom Spielleiter in Dutzenden dazu gedichteten Klassen vereinbaren lassen. Außerdem ist so für jeden Spieler eine absolut individuelle Gestaltung seines Charakters möglich. Dabei garantiert eine große Auswahl an Archetypen (Vorgefertigten Charakteren) unerfahrenen Spielern trotzdem einen schnellen Einstieg ins Spiel. Ein Punktesystem sorgt dafür, das alle Spieler mit etwa gleich mächtigen Charakteren beginnen. Auch die Wahl der Rasse eines Charakters ist in keinster Weise eingeschränkt. Im Prinzip kann jedes halbwegs intelligente Lebewesen als Spielercharakter herhalten (Sie können natürlich auch einen Keks oder eine Mülltonne spielen, aber ob das so prickelnd ist...), der Spielleiter sollte dabei jedoch genauestens darauf achten, daß das Spiel nicht durch übermächtige Charaktere aus dem Gleichgewicht gerät und so früher oder später seinen Reiz verliert.
- Das Schadenssystem von ***Darkon*** benutzt weder Hit Points (wie es bei den Rollenspielen, die in den 70er und 80er Jahren entstanden üblich ist) noch Skalen zur Messung der Verwundung eines Charakters (so wie es die meisten modernen Systeme handhaben). In ***Darkon*** geht man von den tatsächlich erlittenen Verwundungen des Charakters aus, und wie diese seine Handlungen einschränken. Dieses wesentlich realistischere System ist aber für die Charaktere (und ihre Gegner) auch ungleich gefährlicher, weshalb Hack'n'Slay Freunde dieses Buch jetzt wieder dahin stellen sollten, wo sie es hergeholt haben. Trotzdem ist das System so ausgelegt, daß es den Spielfluß nicht wesentlich bremst.
- Erfahrungsstufen existieren in diesem Regelwerk ebenfalls nicht. Für die erhaltenen Erfahrungspunkte können direkt Attribute und Fertigkeiten gesteigert werden. Dies ermöglicht dem Spieler eine individuelle Verbesserung der Talente seines Charakters zu dem Zeitpunkt, den er für richtig hält.
- Die meisten Rollenspielsysteme gehen bei der Magie von festgelegten Zaubersprüchen aus. Zauber, die ein Charakter im Regelwerk nicht findet, müssen mühsam erforscht werden, wofür meistens noch nicht einmal ansatzweise genaue Regeln existieren. Auch bei ***Darkon*** gibt es feste Zaubersprüche, diese sind jedoch nur ein Aspekt der Magie. An historischem Aberglauben und Legenden angelehnte Ritualmagie und Hexerei machen einen nicht unwesentlichen der Magieregeln aus, und dienen nicht nur als Alternative zur Spruchzauberei, sondern sollen die Magie für die Spieler und den Spielleiter auch freier und *realistischer* (im Sinne von greifbarer) machen. Dies setzt natürlich etwas mehr Arbeit für den Spielleiter voraus, denn je freier das System, desto eher können echte Regelfüchse, die ja leider auch beim Rollenspiel zu finden sind, diverse Tricks anwenden, um das Spielgleichgewicht aus der Waage zu bringen.
  Doch auch die Spruchzauberei selbst ist nicht auf vorgefertigte Zaubersprüche beschränkt. Besitzt ein Magier keinen passenden Spruch zur Lösung eines Problems, so zaubert er einfach spontan etwas ganz neues.

Gebräuchliche Abkürzungen

Im Laufe ihrer Entdeckungsreise durch dieses Buch werden ihnen einige Abkürzungen immer wieder begegnen, die der folgenden Auflistung entnehmen können:

AT: *Attraktivität*, ein körperliches Charakterattribut
CH: *Charme*, ein geistiges Charakterattribut
EC: *Erfolgschance*, muß bei einer Probe mindestens gewürfelt werden, damit diese einen Erfolg anzeigt.
EP: *Erfahrungspunkte* geben an, wie erfahren ein Charakter ist. EP können benutzt werden, um die Fähigkeiten eines Charakters weiter auszubauen.
ES: *Erschöpfung*, ein Maß für die körperliche Erschöpfung eines Wesens
GE: *Geschick*, ein körperliches Charakterattribut
GL: *Glück*, ein geistiges Charakterattribut
IN: *Intelligenz*, ein geistiges Charakterattribut
IT: *Intuition*, ein geistiges Charakterattribut
KR: *Kraft*, ein körperliches Charakterattribut
KZ: *Konzentration*, ein Maß für die geistige Erschöpfung eines magiebegabten Wesens
RK: *Rüstungsklasse*, ein Maß für den Schutzwert einer Rüstung
RW: *Reichweite* einer Waffe oder einer magischen Manifestation
TW: *Trefferwucht*, die Wucht, mit der ein Angriff trifft
VI: *Vitalität*, ein körperliches Charakterattribut
W20: Ein *zwanzigseitiger Würfel*
W6: Ein *sechsseitiger Würfel*
WA: *Wahrnehmung*, ein körperliches Charakterattribut
WI: *Willenskraft*, ein geistiges Charakterattribut
WP: *Wundpunkte*, ein Maß für die Schwere einer Verletzung

Anmerkungen zur Notation

Um Ihnen den Überblick über recht umfangreiche Buch zu erleichtern und um wichtige Informationen gut sichtbar zu plazieren, hält sich dieses Buch an eine bestimmte Notation.

Beispiele sind immer *kursiv* gedruckt. Formeln werden ebenfalls *kursiv* gedruckt und in eckige Klammern *[]* gefaßt. Das Ergebnis einer Formel ist **fett** gedruckt.
Ebenso werden wichtige Anmerkungen, mögliche Fallstricke und neu auftauchende Begriffe **fett** hervorgehoben.

Am Ende jedes größeren Regelabschnittes finden Sie zudem einen Kasten, in dem die wichtigsten Regeln des Abschnittes noch einmal wiederholt werden.

Charaktere

Wie dem Leser mittlerweile sicherlich bekannt ist, stellen die Charaktere den Kern eines jeden Rollenspiels dar. Charaktere füllen eine Welt mit Leben und machen die Individualität aus, die das Rollenspiel von einfachen Konfliktsimulationen und Strategiespielen unterscheidet. Die wichtigsten Charaktere einer Rollenspielkampagne sind auf jeden Fall die Spielercharaktere, weshalb ihnen und ihrer Erschaffung das folgende Kapitel gewidmet ist. Wir beschränken uns dabei vorerst auf menschliche Charaktere. Andere Rassen werden in den Ausbauregeln am Ende dieses Kapitels beschrieben.

Im Zuge der Charaktererschaffung werden wir gemeinsam einen beispielhaften Charakter namens Therac erstellen, der uns auch durch die nachfolgenden Kapitel begleiten wird. Wenn Sie möchten, können Sie Therac parallel auch selbst *erschaffen* und die von Ihnen bestimmten Werte auf Notizzetteln und später auf einem Charakterbogen festhalten.

Ablauf der Charaktererschaffung

Wenden wir uns nun der Erschaffung eines Charakters zu. Auf Ihrem Tisch sollten jetzt folgende Gegenstände liegen:

- Dieses Manuskript
- Ein leerer Charakterbogen
- Ein Notizzettel
- Ein Taschenrechner (Für diejenigen Leser, deren Stärken nicht gerade im Bereich Kopfrechnen liegen)
- Und ein Bleistift (mit Radiergummi!)

Grundlegende Überlegungen

Bevor ein Charakter tatsächlich durch Zahlenwerte (also Regeln) festgelegt wird, sollten Sie sich vorab schon einmal überlegen, was für einen Charakter Sie spielen wollen. Ist Ihr Charakter ein stolzer Ritter auf der Suche nach Ruhm und Ehre, ein Mönch auf Wanderschaft, ein leichtlebiger Raufbold auf der Suche nach Abenteuern in der weiten Welt oder eine geheimnisvolle Magierin auf der Suche nach Wissen und Macht?

Haben Sie Ihren Charakter erst einmal vor Ihrem geistigen Auge geformt, so ist es wesentlich leichter, die regeltechnischen Aspekte des Charakters festzulegen. Falls Sie überhaupt keine Idee haben, was für einen Charakter Sie spielen sollen, so sehen Sie sich die Archetypen im gleichnamigen Kapitel an. Falls Sie dies immer noch nicht inspiriert, spielen Sie einfach erst einmal einen Archetypen, der Ihnen gefällt. In diesem Fall ist Ihr Charakter jetzt schon fertig und muß nur noch auf den Charakterbogen übertragen werden. Trotzdem sollten Sie das gesamte Kapitel über die Charaktererschaffung sorgfältig studieren, da hier viele Aspekte des Regelwerks erstmalig vorgestellt werden.

Hilfsmittel zur Ausgestaltung des Charakters

Die folgenden Fragen soll Ihnen helfen, etwas über Ihren Charakter in Erfahrung zu bringen und ihn zu formen. Mit Sicherheit fällt es Ihnen so leichter, den Charakter bereits vor Ihrem geistigen Auge entstehen zu lassen. Die Auswahl der entsprechenden Spielcharakteristika wird dann zum Kinderspiel.

Welches Geschlecht hat der Charakter?
Ist er männlich oder weiblich, oder gehört er gar einer geschlechtslosen Rasse an?

In vielen Kulturen herrscht ein Geschlecht über das andere, beispielsweise haben in Kosh die Frauen kaum Rechte, während sie in den Piratenkönigreichen die Herrscherriege stellen, so daß dieser Punkt sehr wohl überlegt sein soll. Anfänger sollten ein Geschlecht wählen, daß ihrem eigenen entspricht, während es für viele fortgeschrittene Spieler eine gewisse Herausforderung darstellt (und dies aus gutem Grund), einen Charakter des anderen Geschlechts zu spielen.

Welche Körpergröße und Statur hat der Charakter?
Ist er ein athletischer Hüne, oder ähnelt er eher dem untersetzten Wirt aus der Taverne an der Ecke? Ist er vielleicht besonders groß oder klein für seine Rasse?

Welche Farbe haben Haare, Augen und Haut?
Ist der Charakter mit den typischen Merkmalen seiner Herkunft gesegnet, oder zeichnet er sich durch eine besondere Augen- oder Haarfarbe aus? Ist sein Teint besonders hell oder dunkel, oder besitzt seine Haut eine ganz und gar ungewöhnliche Farbe?

Wie sieht das generelle Erscheinungsbild aus?
Ist der Charakter attraktiv oder häßlich? Wie kommt es dazu? Sind es seine körperlichen Merkmale, oder vielleicht sein Auftreten in der Öffentlichkeit, oder etwa die Auswahl seiner Kleidung?

Wie alt ist der Charakter?
Besitzt er das typische Alter eines Abenteurers oder wurde er vielleicht schon früh von zu Hause verjagt? Oder zieht er vielleicht, nach einer recht erfolgreichen Berufskarriere, auf seine alten Tage noch einmal in die weite Welt hinaus?

Wo wurde er geboren?
Ist er ein echtes Landei, oder eher einer dieser modernen Stadtmenschen? Stammt er vielleicht aus der Wildnis und wuchs bei einem Barbarenstamm auf? Aus welchem Land und welcher Stadt stammt er überhaupt?

Aus welchen familiären Verhältnissen stammt er?
Wurde er in einem Clan groß gezogen oder von einer allein erziehenden Mutter betreut? Wie ist sein Verhältnis zu den anderen Familienmitgliedern. Leben seine Eltern noch? Hat er vielleicht Geschwister?

Hat der Charakter schon eine eigene Familie gegründet?
Wenn ja, wer ist sein Ehepartner, und wo lebt dieser? Hat der Charakter schon Kinder, und wenn ja, wie versorgt er sie?

Wo und wie wurde der Charakter erzogen?
Hat er gelernt, alles Lebende zu achten und zu respektieren, oder wuchs er vielleicht in einem Waisenhaus auf, dessen strenge Nonnen ihn dazu gebracht haben, in seinem jetzigen Alter jede Autorität zu verachten?

Auf welche Art hat der Charakter bisher seinen Lebensunterhalt bestritten?
War er ein Schmied, oder ein Botenjunge, oder vielleicht ein fähiger Söldner? Oder hat er sich vielleicht seinen Lebensunterhalt durch Gaunereien verdient und gilt in seiner Heimat als echter Tagedieb?

Wie sehen die politischen Überzeugungen des Charakters aus?
Ist er ein treuer Verfechter der Ideale des Imperiums oder ein Freiheitskämpfer? Ist er vielleicht Anarchist, oder will er gar, daß Würmer und Schaben die Herrschaft über alles Lebende erringen?

Und wie steht er religiösen Dingen gegenüber?
Glaubt er an die Götter, und wenn ja, welche Gottheiten verehrt er besonders? Ist er vielleicht sogar ein Priester oder ein Schamane? Oder ist er eher ein quer denkender Philosoph, der nur an die Göttlichkeit des Menschen glaubt?

Welche Moralvorstellungen hat der Charakter?
Sind ihm andere Menschen völlig egal oder hat er einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn? Macht es ihm Spaß zu töten und zu stehlen, oder stürzt ihn jeder Gefallene in tiefe Depressionen? Hält der Charakter sich an Gesetze oder ist er der Meinung, seine eigene Gerechtigkeit hat Vorrang?

Was sind die Interessen des Charakters, und was sind seine langfristigen Ziele?
Interessiert er sich für Schaustellerei oder für die Kultur der Alten? Ist er, obwohl er selbst nicht magiebegabt ist, von magischen Theorien fasziniert? Macht er vielleicht immer wieder fragwürdige Erfindungen, wie explodierende Dampfmaschinen oder Katapulte für's Zwergenwerfen?

Möchte er irgendwann einmal als Adeliger ein Stück Land besitzen, möchte er eine geliebte Person, die von einem Unbekannten ermordet wurde, rächen?

Wieso hat sich der Charakter dem Abenteuererleben zugewandt?
Abenteuerlust? Geldgier? Macht? Oder einfach nur Langeweile?

Was sind die Stärken des Charakters, und wo liegen seine Schwächen?
Ist er ein gewiefter Rhetoriker oder ein begabter Athlet? Oder stolpert er oft über seine eigenen Füße, obwohl er zugleich ein begnadeter Feinschmied ist? Ist er vielleicht ein miserabler Koch, oder jemand, der schon als kleines Kind immer gern auf Bäume und Felsen geklettert ist und diese Fähigkeit mittlerweile perfektioniert hat?

Was gefällt dem Charakter besonders, und was verabscheut er?
Haßt er kleine, pelzige Nagetiere? Hat er einen Faible für guten Wein? Schätzt er eine gepflegte Unterhaltung oder fühlt er sich durch ständiges Gerede nur genervt? Sind Orks seine besten Freunde, während er Zwerge mit Füßen tritt?

Überlegen Sie sich vor allem auch, warum hat er bestimmte Dinge verabscheut und andere besonders schätzt.

Wie heißt der Charakter?
Wie lautet der Name des Charakters? Führt er einen Titel, oder besitzt er vielleicht einen besonderen Spitz- oder Rufnamen? Hält er eventuell sogar seinen wahren Namen vor Anderen geheim?

Die Frage der Namensgebung stellt die meisten Spieler vor große Probleme. Selbst alten Hasen, denen ständig Dutzende von Charakterideen im Kopf herum schwirren tun sich bei der Auswahl eines klangvollen Namens für ihren Charakter immer wieder schwer. Dabei gibt es jede Menge Quellen, denen passende Namen entnommen werden können: Romane, Geschichtsbücher, Computerspiele, Filme und natürlich die Namenslisten im *Leitfaden für Spieler*.

Therac ist ein junger, aufstrebender Angehöriger eines alten, mächtigen Ordens von Kriegermagiern. Kurz nach Abschluß seiner umfassenden Ausbildung in der Ordensfestung beschloß er, in die weite Welt hinaus zu ziehen, auf der Suche nach Wissen und um seinen Orden im Kampf gegen die Magier des Imperiums zu unterstützen, die er als seine größten Feinde ansieht. Therac verfügt über eine Vielzahl von Talenten, ist jedoch nirgendwo besonders gut. Da er bisher nur wenig Kontakt mit der Außenwelt hatte, sind seine zwischenmenschlichen Fähigkeiten nur schlecht entwickelt. Sensiblere Mitmenschen könnten ihn gar als Kotzbrocken *bezeichnen.*

Die Erfahrungspunkte

Helden entstehen nicht aus dem Nichts. Sie sind vom Schicksal dazu bestimmt, Helden zu sein, und jeder von ihnen tritt aus der Masse der übrigen Menschen hervor. Genau aus diesem Grund verzichtet ***Darkon*** darauf, den Faktor Zufall in die Charaktererschaffung einfließen zu lassen.

Statt dessen wird ein Charakter in ***Darkon*** durch das Verteilen von **Erfahrungspunkten (EP)** erschaffen. Jeder bestimmte Wert in einem Attribut oder einer Fertigkeit kostet Punkte, die von diesem Konto abgezogen werden. Vom Punktekonto wird auch die Herkunft *bezahlt*, welche letztendlich das Startkapital unseres Helden bestimmt. Außerdem kann ein Charakter für diese Punkte auch noch *Vor-* und *Nachteile* kaufen (wobei letztere ihm Bonuspunkte einbringen). Zu Beginn stehen einem Charakter

700 Erfahrungspunkte

zur freien Verteilung auf diese Werte zur Verfügung. Dies ist natürlich nur der empfohlene Wert. Der Spielleiter kann den Spielern auch durchaus mehr Punkte gewähren (was zu stärkeren Charakteren führt) oder weniger Punkte verteilen

(was eher normale Bürger und Bauern produziert). Allerdings sollten der Fairneß halber alle Charaktere mit der selben Anzahl an Erfahrungspunkten starten.

Die am Anfang der Charaktererschaffung erhaltenen Erfahrungspunkte werden für Attribute, Fertigkeiten, Vorteile und die Herkunft des Charakters ausgegeben.

Attribute

Die Attribute bilden den Kern des Charakters und verdeutlichen durch Zahlenwerte, wozu ein Charakter grundsätzlich körperlich oder geistig in der Lage ist.

Es existieren zehn Attribute, die in zwei Klassen eingeteilt werden: Körperliche Attribute und geistige Attribute. Der Wert eines Attributes wird als **Attributsstufe** bezeichnet und gibt an, wie gut dieses Attribut entwickelt ist. Für Menschen reichen die Attributsstufen von eins (nahezu nicht entwickelt) bis zu zehn (übermenschlich).

Körperliche Attribute

Die fünf körperlichen Attribute beschreiben die physischen Fähigkeiten eines Charakters, also seine Kraft, Ausdauer, Gesundheit, seine Schnelligkeit und sogar ob er attraktiv oder häßlich ist.

Kraft (KR)

Dies ist die körperliche Stärke des Charakters. Sie hat Einfluß auf den Schaden, den der Charakter im Kampf anrichtet, seine Tragfähigkeit und wird zusammen mit vielen Fertigkeiten benutzt, bei denen es auf Krafteinsatz ankommt (zum Beispiel wenn es darum geht, eine Tür aufzustemmen oder einen Kameraden aus dem Abgrund zu ziehen).

Vitalität (VI)

Vitalität ist die körperliche Widerstandskraft und Ausdauer des Charakters. Sie wirkt Krankheiten und Giften entgegen und gibt an, wie gut ein Charakter Verwundungen übersteht und wie schnell diese Abheilen. Je höher die Vitalität eines Charakters, desto mehr Schaden kann er verkraften und desto ausdauernder ist er. Vitalität wird nur selten im Zusammenhang mit Proben benutzt, ist aber dennoch von enormer Wichtigkeit.

Geschick (GE)

Die Geschicklichkeit gilt als Maß für alle Tätigkeiten des Charakters, die (wie der Attributname schon zeigt) sein Geschick oder seine Fingerfertigkeit fordern. Das Geschick des Charakters beeinflußt unzählige Fertigkeiten, allen voran die Trefferwahrscheinlichkeit im Kampf und natürlich jede Form von Handwerk.

Wahrnehmung (WA)

Das Wahrnehmungsattribut ist ein Maß dafür, wie gut die Sinne eines Charakters entwickelt sind, also seine Sehkraft, sein Gehör, sein Tastsinn und so weiter. Immer wenn ein Charakter versucht, seine Umgebung genauer wahrzunehmen, wenn er also zum Beispiel nach einer Geheimtür sucht oder ein Gespräch zweier imperialer Gardisten belauschen will, kommt das Wahrnehmungsattribut zusammen mit einer entsprechenden Fertigkeit zum Einsatz.

Attraktivität (AT)

Dies ist einfach die äußere Erscheinung des Charakters. Die Attraktivität gilt jeweils nur für die Angehörigen einer Rasse, so daß ein Elf mit Attraktivität 4 sicherlich vom Standpunkt eines Menschen sicher hübscher wirkt als ein Oger mit Attraktivität 8. Solange der Charakter keine Möglichkeit hat, mit anderen Personen zu kommunizieren, bestimmt meist dieses Attribut die Reaktion anderer Personen auf den Charakter.

Geistige Attribute

Die geistigen Attribute messen die psychischen Fähigkeiten des Charakters: ob er dumm oder klug ist, gerissen, weltfremd, charismatisch, willensschwach oder ob er gar wahnsinnig ist.

Intelligenz (IN)

Dieses Attribut gibt zum einen den gesunden Menschenverstand an, zum anderen die Fähigkeit des Charakters zu lernen und vernünftige Entscheidungen zu treffen. Intelligenz ist bei Nichtspielercharakteren für deren grundsätzliche Einschätzung in Sachen Genialität bzw. Dummheit gedacht, während diese Dinge bei Spielercharakteren eher vom Spieler abhängen und hier das Attribut nur ein Maß für das Erinnerungsvermögen und das Allgemeinwissen des Charakters ist. Fast alle Wissensfertigkeiten werden primär mit diesem Attribut eingesetzt und jeder Magier sollte ebenfalls über ein gewisses Maß an Intelligenz verfügen.

Intuition (IT)

Die Fähigkeit, intuitiv zu entscheiden und zu handeln. Eine hohe Stufe in diesem Attribut erlaubt es dem Charakter, „aus dem Bauch heraus“ instinktiv das Richtige zu tun, ohne groß darüber nachzudenken.

Willenskraft (WI)

Willenskraft ist ein Maß für den Willen und die Konzentrationsfähigkeit eines Charakters. Durch sie kann ein Charakter feindlicher Magie widerstehen und Schmerzen unterdrücken. Auch Selbstbeherrschung, Mut und Geduld werden durch dieses Attribut repräsentiert.

Charme (CH)

Ein Maß der Ausstrahlung des Charakters und sein Wirken auf andere Personen. Charme beeinflußt fast alle zwischenmenschlichen Fertigkeiten und kann auch dazu dienen, mangelnde Schönheit (sprich eine niedrige Attraktivitätsstufe) ein wenig auszugleichen.

Glück (GL)

Je höher der Glückswert, desto mehr Glückspunkte erhält der Charakter. Diese können ihm in kritischen Situationen eventuell quasi durch einen *glücklichen Zufall* unterstützen oder in seltenen Fällen sogar das Leben retten. In einigen Situationen kann der Charakter zudem Glücksproben ablegen, um einem grausamen Schicksal zu entgehen.

Wie man die Attribute eines Charakters festlegt

Attribute werden von den Erfahrungspunkten, die der Spieler erhalten hat, *bezahlt*. Je höher ein Attributwert ist, desto mehr kostet er. Hohe Attributsstufen können eine enorme Menge an Punkten erfordern, während die Kosten von extrem niedrigen Werten verschwindend gering sind. Die folgende Tabelle zeigt alle Attributwerte mit den zugehörigen Punktekosten. Attribute müssen mindestens einen Wert von 1 besitzen und dürfen den Wert 10 nicht übersteigen. Falls die anfänglichen Attributsstufen Ihres Charakters Ihnen zu niedrig erscheinen, so machen Sie sich keine Sorgen. Sie werden im Spiel genug Möglichkeiten haben, die Stufen der Attribute zu erhöhen, nachdem Ihr Charakter ein gewisses Maß an Erfahrung gesammelt hat. Er erhält nämlich für jede absolvierte Spielsitzung weitere EP, die er wieder für Steigerungen ausgeben kann.

Attributsstufe	Beschreibung	Punktekosten
1	Verkümmert	2
2	Unterentwickelt	4
3	Schlecht	12
4	Unterdurchschnittlich	24
5	Durchschnittlich	40
6	Überdurchschnittlich	65
7	Gut entwickelt	95
8	Sehr gut entwickelt	130
9	Unglaublich	170
10	Übermenschlich	215

Tabelle 1: Attributskosten

Therac ist sowohl ein begabter, wenn auch unerfahrener Kämpfer als auch ein mehr schlechter als rechter Zauberer. Um ihm zu erlauben, all seine Talente einigermaßen einsetzen zu können, geben wir ihm eine ausgewogene Mischung an Attributen mit auf den Weg:

Kraft	*6*	*Intelligenz*	*7*
Geschick	*7*	*Willenskraft*	*5*
Vitalität	*7*	*Intuition*	*4*
Wahrnehmung	*4*	*Charisma*	*3*
Attraktivität	*3*	*Glück*	*4*

Diese Attributsstufen kosten uns 486 Punkte. Uns bleiben also noch 214 Punkte für andere Zwecke. Beachten Sie auch, daß wir Therac niedrige Attraktivitäts- und Charismastufen verleihen, um sein rüdes Benehmen und sein nicht gerade schön zu nennendes Antlitz in Zahlenwerten auszudrücken.

Fertigkeiten

Während die Attribute angeben, was ein Charakter von Mutter Natur mit auf den Weg bekommen oder sich durch allgemeines Training angeeignet hat, sind Fertigkeiten bestimmte Fähigkeiten, die ein Charakter in seinem bisherigen Leben erlernt hat. Handwerkliche Talente, die Anwendung von Magie oder effizientes Kämpfen sind wahrscheinlich für den Spieler auf den ersten Blick am wichtigsten, aber auch kommunikative Fähigkeiten und erlerntes Wissen werden durch Fertigkeiten repräsentiert. Auch Fertigkeiten werden ähnlich den Attributen in **Fertigkeitsstufen** eingeteilt.

Wie man Fertigkeiten einsetzt und wie diese genauer klassifiziert werden, ist im Kapitel *Fertigkeiten* beschrieben. Dort sind auch alle Fertigkeiten angegeben, die ein Charakter erlernen kann. Sie sollten also ruhig einmal einen Blick in diesen Teil des Buches riskieren, bevor Sie an dieser Stelle weiter machen.

Kostenlose Fertigkeiten

Jeder Charakter erhält zu Spielbeginn einige Fertigkeiten umsonst. Er darf sich zwei beliebige Fertigkeiten aussuchen, die er auf Stufe 4 beherrscht, und zwei auf Stufe 3. Dies gilt allerdings **nur für Menschen**, nichtmenschliche Charaktere (s.u.) erhalten eventuell weniger kostenlose Fertigkeiten und/oder dürfen diese nicht beliebig wählen.

Sofern der Spielleiter dies für sinnvoll hält, kann er stattdessen einem menschlichen Charakter 64 zusätzliche EP geben. Diese Erfahrungspunkte kann er dann für seine Bonusfertigkeiten, aber auch für andere Zwecke ausgeben.

Ein menschlicher Charakter erhält zu Spielbeginn zwei Fertigkeiten auf Stufe 4 und zwei auf Stufe 3, ohne dafür Erfahrungspunkte aufwenden zu müssen. Alternativ kann der Spielleiter dem Spieler statt dieser Bonusfertigkeiten 64 zusätzliche EP für die Charaktererschaffung zur Verfügung stellen.

Sprachen

Zusätzlich zu den kostenlosen oder rassenspezifischen Fertigkeiten verfügt jeder Charakter über zumindest eine Sprachfertigkeit. Jeder Charakter, der aus dem Kampagnengebiet stammt, beherrscht die dort am weitesten verbreitete Sprache (in den Kernlanden wäre dies zum Beispiel *Kernländisch*) auf einer Stufe von 6. Nichtmenschliche Charaktere und Menschen aus anderen Kulturen als der Hauptkultur der Kampagne sprechen ihre Heimatsprache auf Stufe 6 und die verbreitetste Sprache der Kampagne auf Stufe 3.

Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache mit einer Stufe von 6, ohne dafür EP ausgeben zu müssen. Charaktere, die nicht aus dem Kampagnengebiet stammen, sprechen zudem noch die häufigste Sprache dieses Gebietes mit einer Stufe von 3.

Fertigkeiten kaufen

Wie Attribute werden auch Fertigkeiten durch das Ausgeben von Punkten erworben. Anders als bei Attributen muß eine Fertigkeit allerdings nicht unbedingt gewählt werden (kann also die Stufe Null haben), darf aber auch Stufe 5 nicht überschreiten (im späteren Spiel ist es allerdings möglich, Fertigkeiten auch über Stufe 5 hinaus zu steigern). Die Kosten für eine bestimmte Fertigkeitsstufe können Sie der nachstehenden Tabelle entnehmen:

Fertigkeitsstufe	Beschreibung	Punktekosten
1	Amateurhaft	7
2	Schlecht	9
3	Unterdurchschnittlich	13
4	Durchschnittlich	19
5	Überdurchschnittlich	27

Tabelle 2: Fertigkeitskosten

Maximale Anzahl von Fertigkeiten

Ein Charakter kann zu Spielbeginn höchstens so viele Fertigkeiten erlernen, wie die Summe aus seinen Stufen in den Attributen Intelligenz und Willenskraft beträgt oder acht Fertigkeiten, je nachdem, was höher ist. Zu dieser maximalen Anzahl von Fertigkeiten werden auch die kostenlos erhaltenen Fertigkeiten, jedoch nicht die kostenlos erhaltenen Sprachen hinzu gezählt.

Maximale Anzahl an Fertigkeiten =
[INT + WIL], mind. 8

Wir entscheiden uns dafür, vor allem Theracs magische und kämpferische Talente hervor zu heben und ihm einige weitere für einen Abenteurer nützliche Fertigkeiten mit auf den Weg zu geben:

Handgemenge	*3*	*Schildeinsatz*	*4*
Okkultismus	*4*	*Ritualmagie*	*3*
Schaftwaffen	*5*	*Ausweichen*	*3*
Thaumaturgie	*5*	*Bögen*	*2*
Reiten	*2*	*Heilkunde*	*3*
Lesen u. Schreiben	*2*		

Diese Fertigkeiten kosten uns insgesamt 107 Punkte. Beachten Sie bitte, daß wir für die ersten vier Fertigkeiten keine Punkte ausgeben mußten, da wir diese Fertigkeiten als Bonus erhalten haben. Zudem erhält Therac noch die Fertigkeit Kernländisch *auf Stufe 6 als kostenlose Sprachfertigkeit. Uns bleiben jetzt noch 107 Punkte für andere Zwecke.*

Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile sind Fähigkeiten und Beschränkungen, die einem Charakter mehr Tiefe geben und ihm nicht nur besondere Fähigkeiten und Macken verleihen, sondern durch die schier unbegrenzte Zahl von Kombinationsmöglichkeiten es auch möglich machen, einen sehr individuellen Charakter zu kreieren. Jeder Vorteil besitzt Punktekosten, die entweder fest stehen oder als Punktespanne angegeben sind. In diesem Fall legt der Spielleiter den genauen Wert des Vorteils fest. Nachteile sind im selben Format angegeben, kosten jedoch nichts, sondern geben dem Spieler Bonuspunkte, die er auf andere Fähigkeiten (auch Attribute und Fertigkeiten) seines Charakters verteilen kann.

Wenn der Spielleiter dies wünscht, kann er die maximalen Bonuspunkte, die durch Nachteile erworben werden können, beschränken. In diesem Fall wird eine Beschränkung auf maximal 100 Punkte empfohlen. Zudem kann der Spielleiter jeden Vor- oder Nachteil verbieten, wenn ihm dieser zu mächtig oder zu bizarr erscheint (Wer leitet schon gern eine Truppe von unsterblichen Lykanthropen oder zaubernden Untoten?).

Neue Vor- und Nachteile erfinden

Auch wenn die nachfolgende Aufstellung recht umfangreich und erschöpfend erscheint, so ist sie doch keineswegs allumfassend. Früher oder später werden Spieler und Spielleiter deshalb beginnen, neue Vor- und Nachteile zu entwickeln. Die bereits bestehenden können dabei als Grundlage dienen, um den Punktewert der neuen Kreation zu bestimmen. Das letzte Wort hat dabei natürlich wie immer der Spielleiter. Ein neuer Vor- bzw. Nachteil sollte zunächst nur von einem Charakter ausprobiert werden. Eventuell muß dieser dann im Spiel nochmals angepaßt werden, um die Fairneß zu gewährleisten. Hat sich die neue Eigenschaft erst einmal etabliert, so spricht nichts dagegen, sie auch anderen Spielern und Nichtspielercharakteren zugänglich zu machen.

Nachteile neutralisieren

Wenn der Spielleiter dies zuläßt, können die Spieler Erfahrungspunkte ausgeben, um Nachteile zu neutralisieren. In diesen Fall ist der dreifache Wert des Nachteils an EP zu bezahlen, um ihn endgültig aufzuheben. Natürlich sollte dieser Vorgang auch ausgespielt werden. Ein entstellter Priester könnte zum Beispiel durch die langjährige, bedingungslose Hingabe an seine Gottheit von dieser geheilt werden.

Dies ist im Übrigen die einzige Möglichkeit, Nachteile dauerhaft zu beseitigen. **Alle anderen Mittel, selbst göttliches Wirken, sind nur von vorübergehender Natur!**

Physische Vor- und Nachteile

Physische Vor- und Nachteile sind körperlicher Natur. Nachteile dieser Art können durch Heilkundige oder durch Magie kurzzeitig gelindert, aber niemals vollständig und dauerhaft aufgehoben werden, es sei denn, die entsprechenden Erfahrungskosten werden bezahlt (s.o.).

Albino *(Nachteil)*
Der Charakter besitzt außergewöhnlich bleiche Haut, rote Augen und schneeweiße Haare. Er ist überaus lichtempfindlich und erleidet bei normalen Tageslicht oder helleren Lichtquellen einen Malus von vier Punkten auf alle Proben, die mit Sehen zu tun haben. Zudem ist es dem Charakter nahezu unmöglich, sich unauffällig zu bewegen, da jeder seine ungewöhnliche Erscheinung lange im Gedächtnis behalten wird.
Bonuspunkte: 30

Alkoholtoleranz *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt eine herausragende Toleranz gegenüber Alkohol und ist nur schwer betrunken zu machen. Er verträgt die dreifache Menge Alkohol im Vergleich zu einem normalen Menschen gleicher Vitalität. Dies muß vom Spielleiter in entsprechenden Situationen berücksichtigt werden.
Punktekosten: 10

Beidhändigkeit *(Vorteil)*
Der Charakter ist weder Links- noch Rechtshänder. Er kann mit beiden Händen gleich gut agieren und erleidet keinen Abzug, wenn er eine Tätigkeit mit seiner *schwachen* Hand ausführen muß. Dieser Vorteil ist besonders nützlich, wenn ein Charakter im Kampf zwei Waffen gleichzeitig verwenden möchte.
Punktekosten: 30

Berserkerwut *(Vorteil)*
Der Charakter hat die Fähigkeit, in einem Gefecht in einen Kampfrausch zu verfallen, der zwar seine Verteidigung etwas schwächt, dafür aber seine Angriffschancen und den daraus resultierenden Schaden beträchtlich erhöht. Einziges Risiko bei der ganzen Geschichte ist, daß er, nachdem alle Gegner besiegt sind, eine Probe gegen seine *Mentalresistenz* absolvieren muß, sonst mäht er weiter alles nieder, was ihm im Weg steht (Freunde, Unbeteiligte, etc.).

Durch diese Fertigkeit erhöht sich der Stärkebonus eines Kämpfers um 100% auf den doppelten Ursprungswert, seine Angriffswürfe erhalten einen Bonus von 4 Punkten und seine Schockresistenz wird für alle darauf erfolgenden Proben um 5 Punkte verbessert. Als Ausgleich dafür werden alle Erfolgschancen bei Verteidigungswürfen um 5 gesenkt.

Sobald der Charakter seine Berserkerwut beendet, muß er sich für so viele Minuten ausruhen (d.h. absolute Ruhe), wie er Kampfrunden als Berserker gekämpft hat.
Punktekosten: 25

Blutrausch *(Nachteil)*
Der Charakter fällt, sobald er eine blutende Wunde (d.h. mindestens ein Wundpunkt durch eine nichtstumpfe Waffe) im Kampf erleidet, in einen berserkerartigen Zustand.

Dies entspricht dem Vorteil *Berserkerwut*, bis auf die Tatsache, das sich der Charakter erst wieder beruhigt, wenn er bewußtlos geworden ist, unter Schock steht oder alles Lebende in 10 Metern Umkreis um sich herum nieder gemäht hat.
Bonuspunkte: 25

Chronische Schlaflosigkeit *(Vorteil)*
Der Charakter leidet unter Schlaflosigkeit. Innerhalb einer 24-Stunden-Periode (1 Tag) kann er nicht länger als sechs Stunden schlafen. Dies erscheint zunächst als Nachteil, gibt ihm jedoch einen Bonus von 4 auf Resistenz- und andere Proben gegen Magie und Betäubungsmittel, die Schlaf verursachen.
Punktekosten: 16

Einäugig *(Nachteil)*
Aus einem Grund, der dem Spieler überlassen bleibt, besitzt der Charakter nur ein funktionierendes Auge. Das andere Auge ist eindeutig als krank bzw. fehlend zu erkennen. Der Charakter erleidet einen Malus von fünf Punkten auf alle Proben, bei denen er Entfernungen abschätzen muß.
Bonuspunkte: 16

Entstellt *(Nachteil)*
Der Charakter ist durch einen Unfall in seinem früheren Leben furchtbar entstellt. Ob sich dabei nun um die Folgen von Feuer, Pocken, Folter und etwas ganz anderem handelt bleibt dem Spieler überlassen. In jedem Fall darf die Attraktivität des Charakters niemals mehr als drei betragen. Zudem fallen nahezu alle Reaktionen von Fremden, die dem Charakter zum ersten Mal begegnen negativ für ihn aus.
Bonuspunkte: 20

Erhöhte Schockresistenz *(Vorteil)*
Der Charakter ist besonders resistent gegen körperliche Schocks, wie sie etwa bei einer Verwundung auftreten können. Er erhält einen permanenten Bonus von 2 Punkten auf seine Schockresistenz.
Punktekosten: 15

Farbenblind *(Nachteil)*
Der Charakter ist total (nicht bloß teilweise) farbenblind. Er nimmt seine Umgebung nur in Grautönen (schwarzweiß) wahr und kann Farben gleicher Intensität nicht voneinander unterscheiden.
Bonuspunkte: 15

Fehlender Finger *(Nachteil)*
Der Charakter hat, wahrscheinlich bei einem Arbeitsunfall, einen Finger verloren. Er erhält auf alle Proben, für die er die Hand benötigt (dies schließt im Übrigen auch die meisten Magieproben und künstlerischen Fertigkeiten mit ein!) einen Malus von einem Punkt. Fehlt ihm der Daumen, so beträgt der Malus gar vier Punkte. Der Vorteil kann mehrmals gewählt werden, wenn der Charakter dies möchte.
Bonuspunkte: 6 (Daumen 24)

Fehlende Hand *(Nachteil)*
Dieser Nachteil ähnelt dem vorherigen, jedoch fehlt dem Charakter die komplette Hand. Ob er diese durch einen Unfall oder als Strafe für ein Verbrechen verloren hat, bleibt dem Spieler überlassen. Der Charakter besitzt mit seinem amputierten Arm eine Geschickstufe von maximal Zwei und kann im Prinzip keinerlei Aktionen mit diesem Arm ausführen, außer, um die noch intakte Hand zu unterstützen. Beidhändige Tätigkeiten unterliegen einem Malus von sechs Punkten.

Natürlich steht es dem Charakter frei, an seinem Armstumpf einen Haken oder eine Waffe zu befestigen. Diese Gegenstände kann er mit seinem normalen Geschick ohne Abzug einsetzen, eine so befestigte Waffe benötigt jedoch eine eigene Waffenfertigkeit.
Bonuspunkte: 30

Hohe Körperdichte *(Vorteil)*
Haut und anderes Körpergewebe des Charakters sind besonders dicht aufgebaut und machen den Charakter somit widerstandsfähiger gegen physische Angriffe aller Art. Die Trefferwucht von Angriffen auf den Charakter wird um zwei Punkte in den Klingen- und Wuchtkategorien gesenkt, in der Stichkategorie sinkt sie um einen Punkt (effektiv zählt dies also als Rüstung mit RK 2/1/2, die nicht behindert und unter anderen Rüstungen getragen werden kann). Dieser Vorteil kostet Wesen mit natürlicher Rüstung **35** Punkte.
Punktekosten: 20

Hohes Alter *(Nachteil)*
Der Charakter ist wesentlich älter als in der jeweiligen Rassenbeschreibung angegeben. Für je 20% des Startalters, die er sich über selbigem befindet, erhält er einen Bonus. Dieser Nachteil kann nicht gewählt werden, wenn der Charakter den Vorteil *relative Unsterblichkeit* gewählt hat. Aus Gründen der Logik kann der Spielleiter verlangen, daß die durch diesen Nachteil erhaltenen Punkte ausschließlich für den Erwerb von Fertigkeiten benutzt werden können.
Bonuspunkte: 16 für je 20% Alter über normalem Startalter der gewählten Rasse

Krankheit *(Nachteil)*
Der Charakter leidet unter einer chronischen physischen oder psychischen Krankheit. Dieser Nachteil kann auch mehrmals gewählt werden, der Charakter erhält in einem solchen Fall eine weitere Krankheit oder die Schwere einer schon bestehenden erhöht sich. Um eine Krankheit unter Kontrolle zu halten, sind mentale Resistenzwürfe nötig, die der Spielleiter mehrmals pro Spielsitzung vom Spieler verlangen kann.

Typische chronische Krankheiten
Aphasie (Sprechstörung)
Bulimie (Freßsucht)
Megalomanie (Größenwahn)
Melancholie (Schwermut)
Polydipsie (unstillbarer Durst)
Psychopathie (Persönlichkeitsstörung)
Schizophrenie (Persönlichkeitsspaltung)
Schuldkomplex (Grundlose Schuldgefühle)
Sitophobie (Nahrungsverweigerung)
Somnambulismus (Schlafwandeln)
Verfolgungswahn

Tabelle 3: Typische chronische Krankheiten

Bonuspunkte: 15 und mehr

Langer Atem *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt ein beeindruckendes Lungenvolumen und kann die Luft doppelt so lange anhalten wie ein normales Wesen gleicher Vitalität.
Punktekosten: 12

Langsamer Metabolismus *(Nachteil)*
Der Stoffwechsel des Charakters ist besonders langsam, was zur Folge hat, daß sich der Charakter nur schwer von Verletzungen, Vergiftungen und Krankheiten erholt. Seine Resistenz gegen Gifte und Krankheiten wird um eins gesenkt. Zudem darf er nur Heilungswürfe ausführen, wenn er strikte Bettruhe einhält und selbst dann ist ihm nur ein Wurf erlaubt.
Bonuspunkte: 32

Leichter Schlaf *(Vorteil)*
Der Charakter hat einen sehr leichten Schlaf. Geräusche, mäßige Bodenvibrationen oder andere Ereignisse in seiner unmittelbaren Umgebung werden ihn mit Sicherheit aufwecken.
Punktekosten: 15

Nachtblind *(Nachteil)*
In der Nacht sind alle Katzen grau. Das hat man dem Charakter jedenfalls erzählt. Nachprüfen kann er es nicht, denn er ist nachts (und auch an allen nahezu dunklen Orten) blind wie eine Fledermaus. Alle Wahrnehmungswürfe zu dieser Zeit, für die der Charakter etwas sehen müßte, werden um acht Punkte erschwert. Charaktere mit Nachtsicht können diesen Nachteil wählen und erhalten 24 Punkte dafür. Charakteren mit Infravision ist dieser Vorteil verwehrt.
Bonuspunkte: 16

Perfekte Balance *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt einen sehr gut entwickelten Gleichgewichtssinn. Er erhält bei Einsatz der Fertigkeiten *Balance* oder *Springen* einen zusätzlichen Bonus von 4 Punkten auf seine Erfolgschance.
Punktekosten: 14

Rüstungen ungewohnt *(Nachteil)*
Der Charakter hält nicht viel von Rüstungen und stellt sich in selbigen auch äußerst ungeschickt an. Die Mindeststärke der Rüstung wird für alle Berechnungsgrundlagen verdoppelt. Zudem wird der daraus resultierende Malus auf alle Proben für Aktionen, bei denen sich der Charakter bewegen muß, verdoppelt.
Bonuspunkte: 12

Schlafwandler *(Nachteil)*
Der Charakter schlafwandelt, was peinlich oder sogar gefährlich sein kann. Er läuft durch die Gegend und tut dabei allerlei absurde Dinge. Während des Schlafwandelns befindet er sich in einer Art von hypnotischem Zustand und ist sehr empfänglich gegenüber telepathischen oder magischen Einflüssen (-8 auf entsprechende Resistenzwürfe). Schlafwandeln tritt besonders häufig um Vollmond herum auf. Ein geweckter Schlafwandler ist für 10 Kampfrunden verwirrt und orientierungslos. Natürlich glaubt er kein Wort von dem, was er angeblich angestellt haben soll.
Bonuspunkte: 20

Schneller Metabolismus *(Vorteil)*
Der Charakter erholt sich schneller von Vergiftungen, Krankheiten und vom Blutverlust als ein normaler Charakter. Er erhält einen permanenten Bonus von 1 auf seine Resistenz gegen Gifte und Krankheiten und erhält bei der Durchführung der Heilungswürfe einen zusätzlichen Wurf. Dieser Vorteil kann nicht von *Lykanthropen* gewählt werden.
Punktekosten: 25

Schwaches Immunsystem *(Nachteil)*
Die Abwehrkräfte des Charakters sind nur schwach entwickelt. Seine Resistenz gegen Gifte und Krankheiten ist vier Punkte niedriger als normal und kann niemals mehr als 15 betragen.
Bonuspunkte: 18

Steril *(Nachteil)*
Der Charakter ist unfruchtbar und kann niemals Nachkommen in die Welt setzen.
Bonuspunkte: 12

Sucht *(Nachteil)*
Der Charakter ist süchtig nach irgend etwas. Dies kann ein bestimmter Stoff (z.B. Drogen) oder auch der zwanghafte Drang, etwas zu tun (etwa Spielsucht) sein. Um eine Sucht unter Kontrolle zu halten, sind mentale Resistenzproben nötig, die der Spielleiter mehrmals pro Spielsitzung vom Spieler verlangen kann. Ein Spieler kann mehrere Süchte für seinen Charakter wählen, wenn er dies möchte.

Einige typische Süchte
Alkoholismus (Süchtig nach alkoholischen Getränken)
Aufbrausend (Verlust der Beherrschung)
Gamblamanie (Glückspielsucht)
Kleptomanie (zwanghaftes Stehlen)
Poriomanie (Reisesucht)

Tabelle 4: Einige typische Süchte

Bonuspunkte: 12 und mehr

Tolpatsch *(Nachteil)*
Dieser Nachteil hat keinen Einfluß auf das Attribut *Geschick* an sich, aber dem Charakter passieren des öfteren kleine Mißgeschicke bei ganz alltäglichen Handlungen, für die eigentlich keine Proben erforderlich wären. Der Charakter stößt Trinkgefäße oder andere Gegenstände um, stolpert über die simpelsten Dinge, rempelt unabsichtlich andere an, läßt ständig Dinge fallen, verschüttet etwas, bekleckert sich oder andere beim Essen oder beim Öffnen von Behältern mit deren Inhalt, setzt sich auf Unangenehmes etc., er hat eben all die kleinen Schusseligkeiten des täglichen Lebens für sich gepachtet und zieht evtl. auch andere mit hinein (er sollte niemals das Essen servieren...).

Diese „zwei linken Hände“ bringen den Charakter in der Regel nicht in ernste Gefahr, aber er kann sich durch seine ständigen motorischen Patzer lächerlich oder auch unbeliebt machen. Manche *Spieler* scheinen übrigens diesen Nachteil ebenfalls gewählt zu haben...
Bonuspunkte: 20

Mentale Vor- und Nachteile

Mentale Vor- und Nachteile haben ihren Ursprung in der Psyche und den geistigen Fähigkeiten des Charakters.

Alpträume *(Nachteil)*
Beinahe jede Nacht wird der Charakter von schrecklichen Alpträumen heimgesucht, die ihm den Schlaf rauben. Zu jeder Ruhephase muß dem Spieler eine Probe auf seine Mentalresistenz gelingen, ansonsten wird der Charakter in der Nacht von Alpträumen heimgesucht. Dies hat zur Folge, daß er weder Erschöpfungspunkte noch Konzentration regeneriert. Auch der übliche Heilungswurf ist ihm in diesem Fall nicht gestattet.
Bonuspunkte: 20

Amnesie *(Nachteil)*
Das frühere Leben des Charakters ist für ihn selbst ein Buch mit sieben Siegeln. Nur manchmal in stillen Momenten treiben zusammenhangslose Fetzen der Erinnerung vor seinem geistigen Auge vorbei. Was früher war liegt im Dunkeln. Dieser Nachteil kann nicht mit anderen Vor- oder Nachteilen kombiniert werden, die in der Vergangenheit des Charakters wurzeln, es sei denn, der Spielleiter läßt dies explizit zu.
Bonuspunkte: 36

Angsthase *(Nachteil)*
Der Charakter fürchtet sich vor allem, was ihm nicht alltäglich erscheint. Er wird in jeder Situation, die ihm auch nur im geringsten gefährlich erscheint, zusammengekauert in einer Ecke hocken und flennen, wenn dem Charakter keine Probe auf seine Mentalresistenz gelingt.
Bonuspunkte: 20

Aufschneider *(Nachteil)*
Aufschneiden gehört einfach zum Abenteurerleben wie das Lied zum Barden, aber dieser Nachteil bedeutet, daß der Charakter nie weiß, wann es genug ist. Ein Charakter mit diesem Merkmal wird immer behaupten, daß alles, was er gemacht hat, besser, gefährlicher und unglaublich viel beeindruckender war als irgend etwas, das irgend jemand sonst erlebt hat. Der Charakter wird auch jederzeit schamlos lügen, wenn er glaubt, damit Andere übertrumpfen zu können. Dem Charakter muß eine Probe auf seine Mentalresistenz gelingen, um mit einer Lügengeschichte oder Angeberei aufzuhören.
Bonuspunkte: 16

Eiserner Wille *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt eine geistige Sperre, die ihn vor den Geist beeinflussender Magie schützt. Alle den Geist des Charakters betreffenden Zauber und andere magischen Effekte werden durch die üblichen Resistenzen abgewehrt, die Proben werden dabei für den Charakter jedoch mit einem Bonus von 3 Punkten belegt. Zudem bleibt der Charakter bei gelungenem Resistenzwurf von den Auswirkungen der Magie unbetroffen, bei denen ein gelungener Resistenzwurf normalerweise halbierte Wirksamkeit bedeutet.

Wenn der Spielleiter dies gestattet, kann der Vorteil auch gegen bestimmte zwischenmenschliche Fertigkeiten eingesetzt werden.
Punktekosten: 30

Dyslexie *(Nachteil)*
Dyslexie ist eine schwere Lernschwäche, mit der der Charakter zu kämpfen hat. Dies hat zur Folge, daß er für neue Fertigkeiten und Spezialisierungen die doppelte Anzahl an Erfahrungspunkten ausgeben muß. Die Steigerungskosten für Fertigkeiten und Spezialisierungen liegen für ihn zudem um 20% höher als normal.
Bonuspunkte: 50

Empathie *(Vorteil)*
Der Charakter reagiert besonders sensitiv auf die Gefühle seiner Gesprächspartner. Wenn er sich auf sein Gegenüber konzentriert, so kann er mit einer erfolgreichen *Intuitionsprobe* wahrnehmen, ob diese Person beispielsweise glücklich oder traurig, zornig oder gelassen ist. Der erfolgreiche Einsatz dieser besonderen Fähigkeit kann, nach Ermessen des Spielleiters, auch Probenboni auf zwischenmenschliche Fertigkeiten oder gar *Gefahrensinn* nach sich ziehen.
Punktekosten: 25

Fesselndes Gerede *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt das merkwürdige Talent, seine Zuhörer durch unheimlich wichtig klingendes, aber in Wirklichkeit völlig unsinniges Gefasel zu beeindrucken. Dies wirkt auf diejenigen, die ihm zuhören und denen keine Probe auf ihre Mentalresistenz gelingt, so, als wäre der Charakter ein begabter Gelehrter. Nebenbei sind diese Leute dann auch so abgelenkt, daß sie nur noch schwach wahrnehmen, was in ihrer Umgebung passiert.
Punktekosten: 15

Furchtlos *(Vorteil)*
Der Charakter kennt keine Angst. Er ist vollkommen immun gegen Magie, die Angst, Furcht oder Panik auslöst und auch gegen bestimmte magische Fähigkeiten einiger Wesen, die dieselben Effekte hervorrufen. Andererseits wird ein solcher Charakter sich nie ergeben, streckenweise etwas zu unvorsichtig werden und fast nie vor Kämpfen fliehen. Und man sollte auch nicht vergessen, daß Furchtlosigkeit und Neugierde oftmals gemeinsam auftreten...
Punktekosten: 20

Gier *(Nachteil)*
Der Charakter ist von der Gier nach irgend etwas erfüllt und versucht alles, um seiner Gier nachgeben zu können. Um eine Gier unter Kontrolle zu halten, sind mentale Resistenzproben nötig, die der Spielleiter mehrmals pro Spielsitzung vom Spieler verlangen kann.

Gier
Goldgier
Masochismus (Lust an Schmerzen, Gier)
Nymphomanie (unstillbare Sexgier, Gier)
Pyromanie (Lust am Feuer, Gier)
Sadismus (Lust am Zufügen von Schmerzen, Gier)

Tabelle 5: Typische Arten von Gier

Bonuspunkte: 12

Haß auf bestimmte Lebensform *(Vorteil)*
Der Charakter hat vor langer Zeit ein schlimmes Erlebnis gehabt, bei dem sich ein großer Haß auf eine bestimmte Lebensform entwickelt hat. Diese Lebensform wird bei der Charaktererschaffung gewählt (z.B. Steppenorks oder Hügeltrolle, aber keine Oberarten wie Riesenartige, Drachen, usw.). Gegen diese Wesen verbessert sich die Erfolgschance bei einem Angriff um 4 Punkte und der Trefferwuchtbonus durch die Stärke des Charakters wird verdoppelt. Erhält der Charakter normalerweise keinen Trefferwuchtbonus oder ist dieser gar negativ (also ein Wuchtmalus), so wird dieser Wert für den Kampf gegen das betreffende Wesen neutralisiert. Statt dessen beträgt der Trefferwuchtbonus dann +1.
Punktekosten: 10

Humorlos *(Nachteil)*
Der Charakter versteht überhaupt keinen Spaß, kann jegliche Scherze nicht witzig finden und gerät in äußerste Wut, wenn Späße auf seine Kosten gemacht werden.
Bonuspunkte: 15

Innere Uhr *(Vorteil)*
Der Charakter kann jederzeit an jedem Ort die Uhrzeit auf eine halbe Stunde genau bestimmen. Dafür ist kein Wurf erforderlich. Diese Fähigkeit ist immer aktiv und funktioniert auch unter der Erde, auf anderen Existenzebenen (Dort allerdings auf die Zeitrechnung der Hauptebene bezogen) und an anderen ungewöhnlichen Orten.
Punktekosten: 10

Kampfsinn *(Vorteil)*
Dieser Vorteil läßt den Charakter instinktiv die nächsten Handlungen seiner Nahkampfgegner erahnen. Sobald er einem Gegner gegenüber steht, legt der Charakter eine Probe auf seine *Intuition* ab. Gelingt diese, so erhält der Charakter +1 auf all seine Angriffs- und Verteidigungswürfe im Nahkampf. Sobald er einen neuen Gegner angreift, wird eine erneute Probe fällig. Magische Angriffe und jeglicher Fernkampf sind vom Kampfsinn nicht betroffen.
Punktekosten: 15

Natürlicher Linguist *(Vorteil)*
Durch diesen Vorteil ist es dem Charakter möglich, alle Fremdsprachen zu verminderten Kosten zu erlernen. Alle Kosten, um Sprachfertigkeiten zu steigern beziehungsweise zu erlernen, werden halbiert.
Punktekosten: 15

Notorischer Lügner *(Nachteil)*
Dieser Charakter lügt und klingt selbst dann, wenn er die Wahrheit sagt, unaufrichtig. Jedesmal, wenn ein Charakter mit diesem Handicap jemandem etwas erzählt, rollt der Spielleiter 1W6. Bei einem Ergebnis von 1 nimmt die angesprochene Person an, daß der Charakter lügt. Bei jedem anderen Ergebnis glaubt der Angesprochene dem Charakter. Beim nächsten Mal, wenn der Charakter die Person trifft, die ihn beim Lügen erwischt hat, weigert diese Person sich bei einem Würfelergebnis von 1 oder 2, dem Charakter zu glauben. Jedesmal, wenn der Charakter von dieser Person

beim Lügen erwischt wird, erhöht sich die Probe bei den folgenden Begegnungen mit dieser Person um 1; beim nächsten Mal glaubt die Person dem Charakter schon bei einem Ergebnis von 1 bis 3 nicht mehr usw. Sobald die Person dem Charakter bei jedem Würfelergebnis nicht mehr glaubt, gibt sie sich überhaupt nicht mehr mit ihm ab. Der Spielleiter bestimmt, ob diese Person sogar zu einem Feind des Charakters wird. Bedenken Sie bitte auch, daß dieser Nachteil auch auf die Reisegefährten des Charakters wirkt!
Bonuspunkte: 25

Pazifist *(Nachteil)*
Der Charakter wird niemals ein Wesen verletzen, weder durch rohe Gewalt noch durch Magie. Dieser Nachteil ist natürlich für Spielercharaktere denkbar ungeeignet (aber nicht verboten, es sei denn der Spielleiter entscheidet das Gegenteil) und dient eher dem Spielleiter bei der Erschaffung von Nichtspielercharakteren.
Bonuspunkte: 60

Phobie *(Nachteil)*
Der Charakter besitzt eine wahnhafte Angst vor etwas. Tritt eine Situation ein, die eine Phobie eines Charakters betrifft (Wenn zum Beispiel ein höhenängstlicher Charakter am Rand einer hundert Meter hohen Klippe steht), so wird für diesen eine Probe auf seine *Mentalresistenz* nötig, damit er sich nicht ängstlich irgendwo festklammert oder sich heulend in eine Ecke kauert. Andere Auswirkungen wären Paralyse oder Berserkerwut. Ein phobischer Anfall hält normalerweise 2W6 Minuten an. Ist nach dieser Zeitspanne die Situation noch nicht beseitigt (Steht also z.B. der höhenängstliche Charakter immer noch am Abgrund), so wird eine erneute Probe fällig. Gelingt einem anderen Charakter, den Verstörten mittels eine Probe auf *Charisma + Seelenheilung* zu heilen, so verliert der Anfall augenblicklich seine Wirkung und der verängstigte Charakter kann wieder handeln. Dieser Nachteil kann mehrmals gewählt werden. Wird dabei mehrmals dieselbe Phobie gewählt, so wird die Resistenzprobe für jedes weitere Mal um vier Punkte erschwert. Die Phobie kann frei erfunden oder aus der obigen Tabelle ausgewählt werden. Je nach Häufigkeit des Auslösers steht es dem Spielleiter natürlich frei, mehr oder weniger Punkte für diesen Nachteil zu vergeben.

Phobien
Acrophobie (Höhenangst)
Agoraphobie (Angst vor offenen Plätzen)
Allurophobie (Angst vor Katzenwesen)
Algoraphobie (Angst vor Schmerzen)
Arachnophobie (Angst vor Spinnenwesen)
Astraphobie (Angst vor Gewittern)
Autophobie (Angst vor Einsamkeit)
Chronophobie (Angst vor dem Alter)
Claustrophobie (Angst vor engen Räumen)
Cynophobie (Angst vor Hundewesen)
Demophobie (Angst vor Menschenmengen)
Dracophobie (Angst vor Drachenwesen)
Equiphobie (Angst vor Pferdewesen)
Florophobie (Angst vor Pflanzen)
Genophobie (Angst vor sexuellem Kontakt)
Hämophobie (Angst vor Blut)
Heliophobie (Angst vor der Sonne)
Haptophobie (Berührungsängste)
Hydrophobie (Angst vor Wasser)
Hypnophobie (Angst vor Schlaf)
Lunaphobie (Angst vor dem Mond)
Magophobie (Angst vor Magie)
Martiophobie (Angst vor Waffen/Kampf)
Musophobie (Angst vor Nagetieren)
Neophobie (Angst vor Veränderungen)
Nyctophobie (Angst vor Dunkelheit/Nacht)
Ophidiophobie (Angst vor Schlangenwesen)
Patriphobie (Angst vor Autoritätspersonen)
Phenophobie (Angst vor Übernatürlichem)
Photophobie (Angst vor Licht)
Pyrophobie (Angst vor Feuer)
Thanatophobie (Angst vor dem Tod / vor Toten)
Theophobie (übertriebene Gottesfurcht)
Toxicophobie (Angst vor Vergiftungen)
Zoophobie (Angst vor Tieren)

Tabelle 6: Phobien

Bonuspunkte: 8 und mehr

Phonographisches Gedächtnis *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt die Fähigkeit, sich perfekt an alles zu erinnern, was er hört, egal, ob es sich dabei um Gespräche, Geräusche oder Musik handelt. Er kann sämtliche Details der Geräusche rekonstruieren und sich an den genauen Wortlaut einer Diskussion erinnern.
Punktekosten: 20

Photographisches Gedächtnis *(Vorteil)*
Entspricht dem Vorteil Phonographisches Gedächtnis, diesmal allerdings nicht auf gehörte, sondern auf gesehene Objekte/Ereignisse bezogen.
Punktekosten: 25

Richtungssinn *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt einen inneren Kompaß, der ihn immer ziemlich präzise die Richtung bestimmen läßt. Diese Fähigkeit ist immer aktiv und funktioniert sowohl über als auch unter der Erde.
Punktekosten: 15

Schlechter Lügner *(Nachteil)*
Dem Charakter fällt es schwer, überzeugend zu lügen. Er muß dabei grinsen, wird rot, schwitzt, stottert etc. Seine Proben auf *Lügen* müssen erhalten einen generellen Malus von 5 Punkten bzw. seine Lügen zu durchschauen wird um 5 Punkte vereinfacht.
Bonuspunkte: 20

Zerstreut *(Nachteil)*
Der Charakter ist sehr zerstreut. Dauernd verlegt er Gegenstände und vergißt wichtige Dinge. Er hat das wunderbare Talent, Gegenstände an den unmöglichsten Orten liegen zu lassen und versäumt immer wieder, seinen Kameraden wichtige Informationen zukommen zu lassen. Er trägt zwei verschiedene Socken und würde selbst seinen Kopf vergessen, wenn dieser nicht angewachsen wäre.
Bonuspunkte: 25

Gesellschaftliche Vor- und Nachteile

Gesellschaftliche Vor- und Nachteile resultieren aus der gesellschaftlichen Stellung des Charakters und seinen Beziehungen zu anderen Menschen.

Ausgestoßener *(Nachteil)*
Der Charakter beging in seiner Vergangenheit ein Verbrechen (jedenfalls nach Ansicht seiner Kultur) und wurde deshalb aus seiner Heimat verbannt. Dieser Nachteil macht sich erst bemerkbar, wenn er in seine alte Heimat zurückkehrt. Im schlimmsten Fall wird man versuchen, ihn zu töten, falls er erkannt wird, auf jeden Fall werden die Bewohner seines Heimatlandes ihn verachten und ihm keinerlei Hilfe zukommen lassen.
Bonuspunkte: 12 oder mehr, je nachdem, wie oft der Charakter in seine Heimat zurück kehrt und wie weit diese entfernt ist.

Böser Zwilling *(Nachteil)*
Ein Doppelgänger des Charakters treibt in der Welt sein Unwesen. Nicht nur, daß er dem Charakter gleicht wie ein Ei dem anderen, nein, der böse Zwilling benutzt sogar die Identität des Charakters und tut immer genau die Dinge, die der Charakter niemals machen würde (ein böser Charakter könnte somit auch einen guten Zwilling haben). Oftmals kommt ein Charakter an einen Ort, den zuvor sein Doppelgänger bereits besucht hat und muß dafür die entsprechenden Konsequenzen tragen. Direkt zu Gesicht bekommt der den Zwilling aber wahrscheinlich nie.
Bonuspunkte: 32

Charismatisches Auftreten *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt eine besondere Begabung, durch die er bei Anderen positiv auffällt und die es ihm leichter macht, mit anderen Personen zu interagieren. Bei allen zwischenmenschlichen Fertigkeiten werden die Erfolgsproben um 2 Punkte erleichtert. Charaktere mit einer Charismastufe von weniger als 6 können diesen Vorteil nicht wählen.
Punktekosten: 30

Clan/Stamm *(Vorteil)*
Der Charakter gehört zu einem Clan oder einem Stamm. Hält er sich im Herrschaftsgebiet dieses Clans oder Stammes auf, so kann er im Notfall 2W6 Leute zur Hilfe rufen, die ihn zum Beispiel in einem Kampf unterstützen. Sie treffen normalerweise 2W20 Minuten nach dem „Hilferuf“ ein. Allerdings sind diese Leute weder Leibwachen noch Selbstmörder, sie werden folglich nicht freiwillig für den Charakter in den Tod gehen. *(„Könnte er mal eben diesen Drachen da für mich beschäftigen ...“).*
Punktekosten: 16

Dunkles Geheimnis *(Nachteil)*
Der Charakter hat in seiner Vergangenheit irgend etwas schlimmes getan, möglicherweise hat er einen grausamen Mord begangen oder einen bedeutenden Freiheitskämpfer ans Messer geliefert. Vielleicht hat er aber auch seine Seele an einen Teufel verkauft oder seine Eltern in eine tiefe Schlucht gestürzt.

Auf jeden Fall muß der Charakter alles tun, damit sein dunkles Geheimnis immer ein Geheimnis bleibt, den die Folgen für ihn, wenn es bekannt wird, sind nicht auszudenken.
Bonuspunkte: 20

Ehrenkodex *(Nachteil)*
Der Charakter kommt aus einem Kulturkreis, der harte Regeln aufgestellt hat, die auf keinen Fall gebrochen werden dürfen. Ein Beispiel für einen solchen Kodex ist der Bushido- Kodex im mittelalterlichen Japan. Kann der Charakter dem Ehrenkodex nicht nachkommen, so muß er sich selbst bestrafen (je nach Vergehen bis zur Todesstrafe). Das Maß der Strafe wird vom Spielleiter festgelegt. Hält der Charakter seinen Ehrenkodex nicht aufrecht, so muß er augenblicklich alle Bonuspunkte zurückzahlen (und somit Attribute oder Fertigkeitspunkte wieder abgeben).
Bonuspunkte: 25

Einflußreicher Verwandter *(Vorteil)*
Der Charakter ist verwandt mit einer einflußreichen Persönlichkeit einer bestimmten Region (Richter, Ratsherr, niederer Adeliger, etc.). Dieser Verwandte kann in Notsituationen dem Charakter Hilfe leisten, wenn dieser sich im Einflußbereich des Verwandten befindet (Er wird dies natürlich nur tun, wenn ihn dies nicht selbst gefährdet). Charaktere mit einem sozialen Stand von 8 oder mehr können diesen Vorteil für nur 4 Punkte kaufen, Charaktere mit einem sozialen Stand von weniger als 4 dagegen müssen 18 Punkte bezahlen.
Punktekosten: 12

Familie *(Nachteil)*
Der Charakter ist verheiratet und hat eventuell ein oder mehrere Kinder. In diesem Fall trägt er die Verantwortung für seine Familie und muß sich um sie kümmern, was zahlreiche Reisen und Abenteuer verhindern kann. Ebenso unterbindet dieser Nachteil die Möglichkeit eines Charakters, größere Risiken einzugehen.
Bonuspunkte: 30

Fanatiker *(Nachteil)*
Der Charakter besitzt einen fanatischen religiösen Glauben oder versucht mit aller Härte bestimmte Bedingungen durchzusetzen. Er versucht, alle ihn umgebenden Personen nach seiner Weltsicht zurecht zu stutzen und duldet keine Gegenargumente, die ihn höchstens in Rage versetzen könnten. Wenn der Spielleiter einverstanden ist, kann dieser Nachteil statt dessen auch benutzt werden, um einen sturen und äußerst uneinsichtigen Besserwisser zu simulieren.
Bonuspunkte: 15

Feind *(Nachteil)*
Der Charakter hat sich in seiner Vergangenheit einen mächtigen Mann zum Feind gemacht. Dies kann der Fürst eines Landstriches oder ein Erzmagier sein. In jedem Fall ist der Feind des Charakters ein Wesen von großer Macht, für den es mittlerweile zur Obsession geworden ist, den Charakter zu verfolgen und zu demütigen, wenn nicht sogar ihn zu töten.
Bonuspunkte: 12 und mehr

Gefallen *(Vorteil)*
Eine sehr mächtige Persönlichkeit (Fürst, Hohepriester, Kopf der Diebesgilde etc.) schuldet dem Charakter aus irgendeinem Grund einen (und nur einen!) größeren Gefallen, den der Charakter zu einem beliebigen Zeitpunkt einfordern kann (beispielsweise um Schulden bezahlen zu lassen oder einen sicheren Unterschlupf zu bekommen). Dieser Vorteil kann auch mehrmals gewählt werden.
Punktekosten: 10

Gefolgsmann *(Vorteil)*
Der Charakter verfügt über einen ihm treu ergebenen Gefährten, der vom Spielleiter geführt wird. Der Charakter wird normal nach den Regeln dieses Kapitels erschaffen und begleitet den Spielercharakter auf jeder seiner Reisen, wenn dieser dies möchte. Er ist allerdings eher ein treuer Freund als ein hirnloser Leibwächter, und wird deshalb für den Spielercharakter keine große Gefahr auf sich nehmen, es sei denn, der Spielercharakter würde dies auch für ihn tun.
Punktekosten: 50 Punkte

Gern gesehen bei ... *(Vorteil)*
Der Charakter ist bei einer bestimmten Personengruppe (Einwohner seiner Heimatstadt, Stammesgenossen, Gildenangehörige) gern gesehener Gast. Sein *Charisma* erhöht sich diesen Personen gegenüber um 3 Punkte. Dieser Vorteil kann auch mehrmals für verschiedene Zielgruppen gewählt werden.
Punktekosten: 10-16, je nach Mächtigkeit der gewählten Gruppe

Gesetzesvertreter / Militärischer Rang *(Vorteil)*
Der Charakter gehört zu der örtlichen Riege der Gesetzesvertreter oder zum Militär. Er verfügt somit über gewisse Rechte, die anderen Charakteren verschlossen bleiben (Fremde Häuser legal durchsuchen, Verdächtige festnehmen, usw.). Andererseits ist er jedoch auch seinem Vorgesetzten gegenüber verpflichtet, so daß sich weitere Reisen außerhalb des Reiches, dem der Charakter dient, schwierig gestalten können.
Punktekosten: 18

Gildenmitglied *(Vorteil)*
Der Charakter gehört einer Gilde oder einer Organisation an. Dies bringt ihm mehrere Vorteile mit sich, zum Beispiel die Erhältlichkeit von bestimmten Gegenständen (z.B. Diebeswerkzeuge bei einer Diebesgilde), zudem freie Kost und Logis im Gildenhaus und Zugriff auf deren Informationsnetze (Spione, Bibliotheken, usw.). Mitglieder bestimmter Organisationen können zudem 2 Fertigkeiten, die mit ihrer Gilde zu tun haben, zu halben Kosten erlernen (dies gilt sowohl bei der Charaktererschaffung als auch später im Spiel für das Erlernen und für Steigerungen). Diese Fertigkeiten müssen handwerkliche oder Wissensfertigkeiten sein. Typische Fertigkeiten wären zum Beispiel *Waffen schmieden* und *Rüstungsbau* für die Gilde der Waffenschmiede. Der Spielleiter kann die Kosten dieses Vorteils erhöhen, wenn der Spieler Fertigkeiten wie Nah- und Fernkampf oder magischen Talente als erleichterte Fertigkeiten nehmen möchte.
Punktekosten: 16 und mehr

Ißt lebende Wesen *(Nachteil)*
Der Charakter ist ein reiner Fleischfresser und verschmäht gekochtes oder gebratenes Fleisch. Seine Nahrung muß nicht nur roh sein, sondern sich auch noch bewegen, sprich noch am Leben sein! Dies kann zu kulturellen Spaltungen zwischen ihm und dem Rest der Gesellschaft führen, die dies wahrscheinlich als barbarisch und ekelhaft ansieht.
Bonuspunkte: 15

Magische Kontakte *(Vorteil)*
Der Charakter unterhält regelmäßigen Kontakt zu einer magischen Gruppierung wie einem Druidenzirkel, einem Magierorden, einem Kriegskreis von Kampfmagiern oder ähnlichem. Diese können ihm mit Rat und evtl. Tat zur Seite stehen. Allerdings gehört der Charakter selbst nicht zur magischen Gruppe, dies entspricht eher dem Vorteil Gilde/Organisation oder magischer Mentor. Für einen *Kaballisten* (siehe Kapitel *Magie*) ist dieser Vorteil Pflicht (es sei denn, er nimmt statt dessen den Vorteil Gildenmitglied) und bedeutet, daß der Charakter Mitglied der entsprechenden Gruppierung ist.

Ein echter Priester einer bestimmten Gottheit muß von einem Orden seines Gottes die Priesterweihe erhalten haben. Auch dies fällt unter diesen Vorteil.
Punktekosten: 10

Musikhasser *(Nachteil)*
Der Charakter haßt Musik und Musiker. Er wird immer versuchen, die Quelle dieses scheußlichen Lärms zu zerstören und die, die ihn daran hindern wollen, zu verprügeln.
Bonuspunkte: 10

Rassist *(Nachteil)*
Der Charakter hegt Vorurteile gegen eine andere Rasse als seine eigene. Sein Charisma sinkt gegenüber Vertretern dieser Rassen um 4 Punkte. Zudem muß dem Charakter bei jeder Begegnung mit einem verhaßten Wesen eine Probe auf seine *Willenskraft* gelingen, um das Wesen nicht verbal und/oder physisch zu attackieren. Ein Charakter kann keinen Rassismus gegen eine Rasse wählen, auf die seine Rasse sowieso nicht gut zu sprechen ist (siehe jeweilige Rassenbeschreibung). Dieser Nachteil kann mehrmals für verschiedene Rassen gewählt werden. Der Bonus kann geringer ausfallen, wenn die gewählte Rasse sehr selten anzutreffen ist.
Bonuspunkte: 14

Tabu *(Nachteil)*
Der Charakter hat sich ein Tabu auferlegt, daß er **niemals** willentlich brechen wird. Dies kann sich natürlich als äußert hinderlich erweisen. Der Spielleiter entscheidet, wieviel Punkte für ein Tabu vergeben werden, je nach dessen Ausmaß. Ein Charakter kann sich beliebig viele Tabus auferlegen.
Bonuspunkte: 8-16

Tieraffinität *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt eine besondere Affinität gegenüber einer bestimmten Tiergattung (Pferdeartige, Hunde/Wölfe, Raubkatzen, Spinnentiere und so weiter). Er erhält auf alle Proben, die der Beeinflussung des Tieres dienen (Abrichten, Reiten usw.) einen Bonus von 3 Punkten auf seine Erfolgschance. Dieser Vorteil kann mehrmals für verschiedene Tiergattungen gewählt werden.
Punktekosten: 15

Ungern gesehen bei ... *(Nachteil)*
Dies ist die Umkehrung des Vorteils **Gern gesehen bei...**. Trifft der Charakter auf die gewählte Personengruppe, so sinkt sein *Charisma* um 3 Punkte gegenüber diesen Personen. Dieser Nachteil kann auch mehrmals gewählt werden.
Bonuspunkte: 10-16

Unscheinbar *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt ein Allerweltsaussehen und hat es besonders leicht, sich unauffällig zu benehmen. Es ist so gut wie unmöglich, ihn in einer größeren Menschenmenge zu entdecken und jeder, der nicht länger als 2 Stunden in seiner Nähe verweilt, wird sein Erscheinungsbild nach W6 Stunden vergessen haben. Charakter mit einer Attraktivitätsstufe von über 7 oder unter 4 können diesen Vorteil nicht wählen.
Punktekosten: 20

Zivilisationsfremd *(Nachteil)*
Der Charakter entstammt einer eher primitiven Kultur und ist mit dem *modernen* Leben in den Städten und Weilern Darkons schlichtweg überfordert. Das Verhalten seiner Mitmenschen erscheint ihm fremd, unehrenhaft und aufgesetzt (was ja gar nicht so weit an der Realität vorbeigeht). Da er nur den Tauschhandel (wenn überhaupt) kennt, ist er nicht im Gebrauch von Münzen und Wechseln geübt und wird von Händlern und Gaunern gern über den Tisch gezogen. Durch sein teilweise recht zügelloses Verhalten landet er des Öfteren auch einmal im Kerker oder am Pranger.
Bonuspunkte: 20

Mystische Vor- und Nachteile

Mystische Vor- und Nachteile sind von übernatürlicher Machart und wurzeln in den magischen Kräften, die sich die Bewohner von Darkon nutzbar machen können.

Angeborene magische Kraft *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt eine oder mehrere angeborene magische Kräfte, wie sie im *Buch der arkanen Künste* beschrieben werden. Um welche Kraft es sich dabei handelt und wie stark diese ausgeprägt ist (d.h. welche Stufe der Charakter bereits zu Spielbeginn in ihr besitzt), sollte zusammen mit dem Spielleiter bestimmt werden, genauso wie die genauen Kosten dieses Vorteils. Als grobe Richtlinie kann man von 15-25 Punkten je Kraftstufe ausgehen.
Punktekosten: 15-25

Düstere Aura *(Nachteil)*
Der Charakter hat eine Ausstrahlung, die Tiere (nur Warmblüter) und empfindsame Humanoide (Intuitionsstufe 6+) schnell unruhig und aggressiv werden läßt, da er ihnen irgendwie unsympathisch ist. Kein solches Wesen wird ihn so ohne weiteres an sich heran lassen, geschweige denn Freundschaft mit ihm schließen. Eher kommt es vor, daß manche Wesen ihn scheinbar grundlos angreifen oder vor ihm die Flucht ergreifen. Auf jede Probe, die sich auf den Umgang mit einem der oben genannten Wesen bezieht, erhält der Charakter einen Malus von 8 Punkten.
Bonuspunkte: 25

Erdverbundenheit *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt eine gewisse Affinität zu den Kräften der Natur. Nächtigt er auf natürlichem Boden, so kann er am nächsten Morgen, falls sein Heilungswurf gelingt, noch einen zweiten Wurf durchführen und so eventuell einen weiteren Wundpunkt abbauen.
Punktekosten: 20

Feuerimmunität *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt einen Körper, der von Natur aus gegen Feuer und Hitze besonders immun ist. Alle Resistenzwürfe, die Feuer oder Hitze betreffen, werden um 2 Punkte erleichtert. Nach Gutdünken des Spielleiters kann dieser Vorteil auch als Vorlage für ähnliche Immunitäten gegen Luft, Wasser, Erde und Energie benutzt werden. Nachtelben, eine elfische Unterrasse, bezahlen für diesen Vorteil nur 6 Punkte.
Punktekosten: 12

Geas *(Nachteil)*
Ein Geas ist ein magisches Tabu. Ein Magier kann nur zaubern, wenn die Anforderungen seines Geas erfüllt sind. (Ein Geas könnte zum Beispiel erfordern, das der Magier immer eine entzündete Fackel in der Hand hält, wenn er zaubert). Dieser Nachteil kann nur von magiebegabten Charakteren gewählt werden (also solchen, die schon zu Spielbeginn ma-

gisch aktiv sind), dann allerdings beliebig oft. Bedenken Sie bitte, daß dieser Nachteil nicht nur durch Regeln simuliert werden kann, sondern auch ausgespielt werden muß! Ein Geas ist eine schwerwiegende Einschränkung für einen Magier. Überlegen Sie sich genau, wie der Charakter zu seinem Geas kam und wie er damit umgeht.
Bonuspunkte: 15 und mehr

Göttlicher Segen *(Vorteil)*
Aus einem Grund, der in der Vergangenheit des Charakters zu suchen ist, steht dieser besonders hoch in der Gunst einer bestimmten Gottheit. Dies hat zur Folge, daß der Charakter ein einziges Mal ein Stoßgebet sprechen kann, das automatisch gelingt und keinerlei negativen Folgen für den Charakter nach sich zieht. Danach ist dieser Vorteil jedoch verbraucht.
Punktekosten: 22

Glückspilz *(Vorteil)*
Der Charakter ist ein wahrer Glückspilz. In einer Kneipenschlägerei ist er der Einzige, der ungeschoren davon kommt, im Sumpf läuft er wie durch Zauberhand um alle Sumpflöcher herum und während Andere durch den Regen total durchnäßt sind, bleibt seine Kleidung dicht. Dieser Vorteil kann nur von Charakteren mit einem Glücksattribut von mindestens 7 gewählt werden und verdoppelt nebenbei auch noch die dem Charakter zur Verfügung stehenden Glückspunkte (Bis zu einem Maximum von 8 Punkten).
Punktekosten: 25

Lärmendes Gefolge *(Nachteil)*
Das *lärmende Gefolge* ist eine sehr spezielle Art von Fluch, von dem der Charakter heimgesucht wird. Irgendwann einmal hat er die Aufmerksamkeit eines kleinen, aber recht mächtigen Wesens (eines Geistes, eines sehr erfahrenen Wichtels, usw.) auf sich gezogen. Seitdem verfolgt ihn dieses Wesen und erscheint in unregelmäßigen Abständen, zumeist, wenn der Charakter es am wenigsten gebrauchen kann. Das Wesen sieht sich als Freund des Charakters, wird ihm jedoch weder helfen noch zur Seite stehen. Sein primärer Zweck, so erscheint es zumindest Außenstehenden, ist es, den Charakter (und seine Begleiter) zu Tode zu nerven. Laute, schräge Gesänge, Beleidigungen, schreckliche Blasmusik und nervige Illusionen sind nur einige Beispiele für das Repertoire eines solchen Wesens. Anders als bei einem normalen Fluch kann das lärmende Gefolge nicht gebannt oder anderweitig beseitigt werden (ja, das Wesen ist scheinbar unverwundbar, altert nicht und wird auch nicht von Giften oder Krankheiten behelligt). Es endgültig loszuwerden stellt eine ausgesprochen herausfordernde Aufgabe da, die für den Charakter evtl. sogar zum primären Ziel in der Spielkampagne werden kann.
Bonuspunkte: 15

Lykanthrop *(Vorteil)*
Der Charakter ist ein natürliches Werwesen. Er besitzt die Fähigkeit, zwischen drei Erscheinungsformen zu wechseln: Seiner normalen (halb)menschlichen Form, einer Hybridform, die sich aus tierischen und (halb-) menschlichen Elementen zusammensetzt und einer Form, die voll und ganz einem starken Vertreter der entsprechenden Tierart entspricht.

In der Hybridform erhält ein Charakter diverse Vorteile seiner Tierform: Er besitzt eventuell vorhandene Klauen- und Bißangriffe, die Wahrnehmungsstufe des entsprechenden Tieres, soweit diese über der der menschlichen Form liegt, und dessen natürlichen Schutzfaktor, falls dieser höher sein sollte als der natürliche Schutzfaktor des Charakters in seiner normalen Form (Bedenken Sie jedoch, daß der Charakter engere Kleidung und jegliche Form von Rüstung ablegen muß, um sich in die Hybridform verwandeln zu können). In der Tierform entsprechen die körperlichen Attribute und Fertigkeiten des Charakters denen des entsprechenden Tieres +1, seine geistigen Attribute/Fertigkeiten bleiben erhalten. Charaktere in Tierform können weder Ausrüstungsgegenstände benutzen noch Magie anwenden.

Um sich von einer Form in die andere zu verwandeln, muß dem Charakter eine Probe auf seine Schockresistenz gelingen. In Vollmondnächten erhält der Charakter einen zusätzlichen Bonus von 2 Punkten auf die Probe. Bei einem Patzer sitzt der Charakter für die nächsten 2W6 Stunden in der gerade aktiven Form fest. Lykanthropen, die in Wut versetzt werden oder in Streßsituationen nicht wissen, wie sie handeln sollen, müssen eine Probe auf ihre Mentalresistenz bestehen oder sie verwandeln sich unfreiwillig in ihre Tierform und können sich erst zurück verwandeln, wenn die Streßsituation überstanden ist. Ein Lykanthrop, der schläft oder bewußtlos wird, verwandelt sich automatisch in seine (halb)menschliche Form zurück. Bei der Gestaltwandlung werden Kleidung und Ausrüstung **nicht** mit verwandelt!

Lykanthropen erhalten einen zusätzlichen Bonus von +1 auf ihre Resistenz gegen alle Arten von Magie, die die Gestalt oder die körperlichen Eigenschaften verändert (dazu gehören auch alle Heilungszauber!). Dieser Bonus ist immer aktiv, auch, wenn sich der Charakter freiwillig verzaubern lassen will!

Ein Werwesen besitzt außerdem eine außerordentlich starke Regenerationsfähigkeit: Alle 30 Minuten verschwindet ein Wundpunkt (jeweils von der schwersten Verletzung des Charakters), und jede Kampfrunde sinkt die Erschöpfung auf die Hälfte des momentanen Wertes. Gegen Gifte oder Krankheiten ist diese Regenerationsfähigkeit jedoch nutzlos. Lykanthropen sind nicht in der Lage, Verletzungen zu regenerieren, die durch Silber- oder mit Silber beschichtete Waffen entstanden sind. Auch Verletzungen durch Mithrilwaffen oder Magie können nicht regeneriert werden, sondern müssen normal abheilen.

Der Spieler kann bei der Charaktererschaffung die Tierart frei wählen, in die er sich verwandeln kann. Am häufigsten sind Wolfsartige, Raubkatzen und Bären anzutreffen, aber auch Waschbären, Raubvögel, Schlangen, Ratten oder gar Eichhörnchen sollen existieren. Der Spielleiter legt den Wert dieses Vorteils je nach gewählter Tierart fest.
Punktekosten: 45-100 Punkte, je nach Tierart

Magischer Dämpfer *(Vorteil)*
Der Charakter dämpft alle magischen Aktivitäten in drei Meter Umkreis um sich herum. Dies gibt allen Wesen und Objekten im Wirkungsbereich dieser Fähigkeit einen zusätzlichen Resistenzwurf gegen magische Effekte, falls ihr erster Wurf nicht schon erfolgreich war. Magische

Gegenstände und göttliche Artefakte funktionieren nur mit halber Wirksamkeit. Ein Charakter mit diesem Vorteil kann **niemals** aktiver Magier werden.
Punktekosten: 40

Magischer Verstärker *(Vorteil)*
Dies ist das Gegenteil des Vorteils magischer Dämpfer. Ein Charakter mit dieser Fähigkeit verstärkt in drei Meter Umkreis um ihn alle Magie. Resistenzwürfe gegen Magie im Wirkungsbereich werden um vier Punkte erschwert, magische Gegenstände und göttliche Artefakte können ihre Fähigkeiten mit 150% Wirksamkeit einsetzen. Wenn der Charakter ein Magier ist (oder er im Verlauf des Spiels zu einem wird), so erhält er auf alle Erfolgschancen, die die praktische Anwendung von Magie betreffen, einen Bonus von 2 Punkten.
Punktekosten: 50

Magnet des Obskuren *(Nachteil)*
Bizarre und fremdartige Dinge geschehen um den Charakter herum. Er ist derjenige, für den Dämonen ihre Reise unterbrechen, um einen kleinen Plausch zu halten. Magische Gegenstände mit höchst fragwürdigen Effekten finden ihren Weg zu diesem Charakter. Das einzige sprechende Huhn ***Darkon*s** erzählt ihm von seinen Problemen. Egal, was der Charakter tut, es wird immer seltsame und fremdartige Auswirkungen auf ihn haben.
Bonuspunkte: 20

Manafokus *(Vorteil)*
Der Charakter besitzt das besondere Talent, unter bestimmten Umständen besonders gut Magie wirken oder sich ihr widerstehen zu können. Vielleicht tritt dieser Umstand ein, wenn Sie sich in einem Sturm befinden, oder wenn die Sonne aufgeht. Auf jeden Fall erhalten Sie immer dann, wenn der besondere Umstand eintritt, einen Bonus von 2 Punkten auf alle Proben, die mit dem Widerstehen oder der Anwendung von Magie zu tun haben. Dieser Vorteil eignet sich besonders für Priester, kann jedoch von Anhängern jeder magischen Tradition gewählt werden.
Punktekosten: 15

Medium *(Vorteil)*
Als Medium ist der Charakter in der Lage, die Anwesenheit von Geistwesen aller Art zu spüren. Sie sind sich bei einer gelungenen *Intuitionsprobe* aller Geister (Ob nun Untote, verstorbene Seelen, körperlose Dämonen oder Elementargeister) bewußt und können sogar mit diesen Geistern kommunizieren soweit diese darauf Wert legen. Leider ist es den Geistern auch möglich, das Medium durch Botschaften und Drohungen zu stören, wenn diesem keine Probe auf seine Mentalresistenz gelingt. Schon so manches Medium ist durch boshafte Poltergeister auf diese Weise in den Wahnsinn getrieben worden.
Punktekosten: 20

Mystische Verbindung *(Vorteil)*
Ein starkes magisches Ereignis in der Vergangenheit hat dafür gesorgt, daß der Charakter zu jeder Zeit empathisch mit einem anderen Wesen (das zu Spielbeginn genau festgelegt sein muß) verbunden ist. Die beiden teilen sich ihre Gefühle und durch bloße Konzentration kann der Charakter sogar in begrenztem Maße die Sinne seines Partners benutzen. Die Verbindung überträgt jedoch auch alle Formen von Kummer, Schmerz und Haß, was vor der Wahl dieses Vorteils beachtet werden sollte.
Punktekosten: 20

Pechbringer *(Nachteil)*
Der Charakter hat das Talent, andere in Schwierigkeiten zu bringen, ohne etwas dafür zu können. Er zieht das Unglück magisch an, aber es stürzt sich nicht auf ihn, sondern auf jemanden in seiner Umgebung. Das extreme Beispiel wäre Odysseus, der jede Widrigkeit überlebt hat, aber seine Gefährten sind dabei auf der Strecke geblieben. Doch die Unglücksfälle sollten nur geringfügig schwerer als beim „Pechvogel“ sein. Der Charakter neigt dazu, schnell seine Freunde zu verlieren oder Racheakten ausgesetzt zu sein, sobald die Vorfälle auf ihn bezogen werden. Dies kann sogar dazu führen, daß man ihn für einen bösen Hexer hält und einer regelrechten Verfolgung aussetzt.
Bonuspunkte: 35

Pechvogel *(Nachteil)*
Der Charakter wird sozusagen vom Pech verfolgt. Er läuft von einer peinlichen Situation in die nächste, tappt in jedes Fettnäpfchen und darf grundsätzlich die Suppe, die andere ihm eingebrockt haben, auslöffeln. Dieser Nachteil kann gefährliche, aber niemals lebensgefährliche Folgen nach sich ziehen, und sollte eher zur Unterhaltung und Belustigung des Spielleiters und der übrigen Spieler dienen. Die Glückspunkte des Charakters werden halbiert und können dadurch auch auf Null sinken. Charaktere mit einem anfänglichen Glücksattribut von 5 oder mehr können diesen Nachteil nicht wählen. Zudem können sie ihr Glück nicht durch EP steigern, solange sie diesen Nachteil innehaben.
Bonuspunkte: 25

Relative Unsterblichkeit *(Vorteil)*
Der Charakter unterliegt nicht der normalen Zellalterung. Der Charakter wird niemals durch pure Alterung sterben und ist immun gegen magische Angriffe, die Alterung verursachen. Seine Attribute sinken nicht, wenn er älter wird und seine physische Erscheinung verändert sich, nachdem er das vierzigste Lebensjahr erreicht hat (Beziehungsweise ein entsprechendes Äquivalent dieser Lebensspanne bei anderen Rassen als Menschen), nicht mehr.
Punktekosten: 70

Untot *(Vorteil)*
Sie weilen bereits seit einiger Zeit nicht mehr unter den Lebenden, sind aber auch nicht bereit, sich endgültig ins Totenreich zu verabschieden. Durch einen mächtigen Zauber oder ein göttliches Wunder ist Ihr Charakter zu einem mächtigen Untoten geworden. Als solcher altern Sie nicht und sind immun gegen alle Formen von Gift, Infektion und jegliche Art von Kälte. Da Sie nicht mehr leben, brauchen Sie sich auch keine Sorgen um Ihre Erschöpfung machen: Sie besitzen nämlich keine (Was jedoch gleichzeitig ausschließt, daß Sie ein Wandler, also ein Körperzauberer sind). Folglich müssen auch niemals schlafen oder sich anderweitig ausruhen (Untote Kanalisierer können sich jedoch ruhig verhalten und in sich gehen, um Konzentration zurück zu gewinnen). Aber Ihr untoter Körper hat auch Nachteile:

Auch wenn Sie auf den ersten Blick nicht als Untoter zu erkennen sind, sind Sie ständig von einer dunklen, kalten

Aura umgeben. Andere Menschen fühlen sich in Ihrer Gegenwart unwohl, und Tiere nehmen auf jeden Fall vor Ihnen reiß aus.

Zudem ist ihr Körper nicht in der Lage, irgendwelche Verletzungen von selbst zu kurieren. Permanente Magie ist die einzige Möglichkeit, dies zu tun, und so wählen viele Untote den Weg der Blutmagie, um Ihre eigene Lebenskraft zu erhalten. Da Ihr Körper zudem ständig zerfällt (Sie erhalten automatisch jede Woche einen Wundpunkt), ist die ständige Suche nach aktiven Mana die Hauptaufgabe Ihres Charakters. Sie besitzen dafür allerdings eine besondere Gabe, durch die Sie anderen Lebewesen aktives Mana entziehen können (Vampire tun dies beispielsweise durch ihren Biß). Diese Methode sowie die besonderen Eigenarten Ihrer Daseinsform müssen Sie vor Spielbeginn zusammen mit Ihrem Spielleiter genau festlegen.

Es ist einem Untoten nicht erlaubt, die folgenden Vor- und Nachteile zu wählen: *Düstere Aura, Erdverbundenheit, hohes Alter, hohe Körperdichte, ißt lebende Wesen, Krankheit, Lykanthrop, magischer Dämpfer, relative Unsterblichkeit, schneller Metabolismus, Schlafwandler, erhöhte Schockresistenz* sowie *Sucht.*

Zum Ausgleich dafür besitzt der Untote automatisch die folgenden Vor- und Nachteile (ohne das er dafür Punkte ausgeben muß oder erhält): *Düstere Aura, angeborene magische Kraft (Manaentzug Stufe – 1)* und *Energieverlust (s. Buch der arkanen Künste).* Zudem kann er weitere Vorteile erlangen (ohne dafür zu bezahlen), in dem er magische *Allergien* und/oder *Verwundbarkeiten* (z.B. gegenüber Sonnenlicht oder Silber) in Kauf nimmt.
Punktekosten: 70

Verflucht *(Nachteil)*
Auf dem Charakter lastet ein Fluch, der sein Handeln beeinflußt und ihm gewisse Tabus auflädt. Dieser Fluch sollte von Spieler und Spielleiter gemeinsam gestaltet werden. Dieser Nachteil kann im Laufe der Zeit verfliegen, wenn zum Beispiel der Charakter auf Abenteuer auszieht, um den Fluch zu bannen (ein schwieriges Unterfangen!)
Bonuspunkte: 10-30

Zweites Gesicht *(Vorteil)*
Der Charakter ist ein Hellseher und hat in unregelmäßigen Abständen nebulöse Visionen, die seine Zukunft oder die anderer Wesen betreffen. Manchmal handelt es sich dabei um tatsächliche Visionen, die den Charakter in einen trance-artigen Zustand versetzen (Diese Visionen dauern *W6+4* Minuten an; während dieser Zeitspanne ist der Charakter vollkommen handlungsunfähig) oder sie zeigen sich in prophetischen Träumen.

Die Visionen sind stets vage und mysteriös, sollten aber immer einen wahren Kern enthalte. Der Spielleiter hat so beispielsweise die Möglichkeit, dem Charakter einmal auf eine ganz andere Art und Weise Informationen zukommen zu lassen. Zudem kann er den Charakter so auch zu bestimmten Handlungen motivieren oder ihn von diesen abbringen. Eine Vision sollte möglichst selten konkrete Informationen beinhalten, sondern mehr Fingerzeige und Hinweise.

Charaktere mit dem zweiten Gesicht sind vor allem in den Kulturen der Karani und anderer „Barbarenvölker“ hoch angesehen und werden dort meist als Seher oder Propheten betrachtet. In „moderneren“ Kreisen hält man die Seher eher für Hexen und Totenbeschwörer und tritt ihnen mit Mißtrauen und Haß gegenüber.
Punktekosten: 20

Zyklische Magie *(Vorteil* **oder** *Nachteil)*
Die Magie Ihres Charakters weist eine starke Bindung zu einem natürlichen Zyklus auf (Der Lauf der Jahreszeiten, der Zyklus des Mondes oder der der Sonne). Wählen Sie *zyklische Magie* als Vorteil, so erhalten Sie in den Spitzenzeiten des Zyklus erhalten Sie einen Bonus von +2 auf all Ihre Proben, die mit der Anwendung von Magie zu tun haben. Wählen Sie *zyklische Magie* allerdings als Nachteil, so sind alle entsprechenden Proben in den schwächsten Zeit des Zyklus um 2 Punkte erschwert.

Dieser Vor-/Nachteil eignet sich besonders gut für Schamanen, ist aber keineswegs auf diese magische Tradition beschränkt.
Bonuspunkte/Punktekosten: 18

Wir entscheiden uns, Therac die folgenden Vor- und Nachteile mit auf den Weg zu geben:

Sadismus*: Therac ist ein ausgesprochen grausamer Geselle, der Spaß daran hat, anderen Schmerzen zuzufügen und dem seine starke Hand öfters ausrutscht als es gut für ihn ist.*

Humorlos: *Gleichsam ist Therac jemand, der überhaupt keinen Spaß versteht. Man sieht ihn selten lächeln geschweige denn lachen, und auf Scherze, die auf seine Kosten gemacht werden, reagiert eher mit Wutausbrüchen als mit Gelassenheit.*

Magische Kontakte*: Da Therac ein Kaballist ist (er gehört zum Orden der Kriegsmagier von Hithai), muß er diesen Vorteil wählen.*

Zyklische Magie*: Durch ein besonderes Training ist Theracs Magie auf die Phasen des Mondes (Das Symbol von Mitra, der Göttin der Magie) abgestimmt. Er erhält in Vollmondnächten einen Bonus von zwei Punkten auf all seine Magieproben.*

Wenn wir die Kosten und Boni dieser Vor- und Nachteile zusammen rechnen, erkennen wir, daß uns noch 103 Punkte zur weiteren Verteilung bleiben.

Angewohnheiten

Angewohnheiten sind kleinere Vor- und Nachteile, die der Spieler eines Charakters frei bestimmen kann. Auch sie dienen wie Vor- und Nachteile dazu, dem Charakter mehr Tiefe zu verleihen, haben jedoch regeltechnisch nicht so drastische Auswirkungen. Jeder Charakter kann bis zu fünf Angewohnheiten besitzen und erhält für jede Angewohnheit zwei Bonuspunkte. Der einzige Nachteil von Angewohnheiten ist, daß sie selbstverständlich auch im eigentlichen Rollenspiel zur Geltung kommen müssen (worauf der Spielleiter garantiert achten wird). Werden Angewohnheiten schlecht ausgespielt, so verteilt der Spielleiter weniger Erfahrungspunkte und letztendlich hat man dann durch die Angewohnheit mehr verloren als gewonnen.

Generell kann so ziemlich alles als Angewohnheit für einen Charakter herhalten. Goldgier wäre ein Nachteil (nämlich eine Gier), aber darauf zu bestehen, in Gold bezahlt zu werden, ist eine Angewohnheit.

Ziele oder Ansichten, die ein Charakter besitzt, geben zum Beispiel gute Angewohnheiten ab. Ein Ritter, der sich immer edel gegenüber Frauen verhält oder ein Charakter, dessen Ziel es ist, soviel Geld zu verdienen, um sich einen kleinen Bauernhof zu kaufen, sind gute Beispiele für diese Art von Angewohnheiten.

Besondere Abneigungen gegenüber speziellen Dingen oder Situationen sind ebenfalls geeignet. Fast alles, was beim Nachteil Phobie aufgezählt wurde, kann in abgeschwächter Form auch als Angewohnheit gelten. Andere Abneigungen sind jedoch auch denkbar, vielleicht mag der Charakter keine Karotten, Fische, Nadelbäume, Regen oder Räume ohne Fenster.

Richtige Angewohnheiten wären auch kleine Macken wie die folgenden: An jeden zweiten Satz ein „interessant, nicht wahr“ oder ein „ach du meine Güte“ anzuhängen, ständig auf Strohalmen herum zu kauen oder sich niemals mit dem Rücken zur Tür zu setzen.

Therac ist ein mißtrauischer Geselle, der die häßliche Angewohnheit hat, alle Leute durchdringend anzustarren, die ihm irgendwie merkwürdig erscheinen. Grundsätzlich lehnt er es ab, im Gasthof mit anderen Leuten am Tisch oder gar an der Theke zu sitzen. Ist er einmal nicht wütend (ein wahrhaft seltenes Ereignis), so gibt er alle paar Minuten ein zufriedenes Brummen von sich.

Damit hätten wir drei typische Angewohnheiten Theracs festgelegt, die uns sechs Bonuspunkte einbringen. Wir haben somit noch 109 Erfahrungspunkte übrig.

Ein Charakter kann sein Punktekonto aufstocken, indem er spezielle Nachteile wählt. Zudem kann er Erfahrungspunkte ausgeben, um Vorteile zu kaufen. Zudem darf jeder Charakter mit bis zu fünf kleineren Angewohnheiten ausgestattet werden, die dem Charakter jeweils 2 EP einbringen.

Alle Vorteile auf einen Blick

Vorteil	Kosten
Alkoholtoleranz	10
Angeborene magische Kraft	15-25
Beidhändigkeit	30
Berserkerwut	25
Charismatisches Auftreten	30
Chronische Schlaflosigkeit	16
Clan/Stamm	16
Einflußreicher Verwandter	12
Eiserner Wille	30
Empathie	25
Erdverbundenheit	20
Erhöhte Schockresistenz	15
Fesselndes Gerede	15
Feuerimmunität	12
Furchtlos	20
Gefallen	10
Gefolgsmann	50
Gern gesehen bei...	10-16
Gesetzesvertreter/ Militärischer Rang	18
Gildenmitglied	16+
Glückspilz	25
Göttlicher Segen	22
Haß auf bestimmte Lebensform	10
Hohe Körperdichte	20
Innere Uhr	10
Kampfsinn	15
Langer Atem	12
Leichter Schlaf	15
Lykanthrop	45-100
Magische Kontakte	10
Magischer Dämpfer	40
Magischer Verstärker	50
Manafokus	15
Medium	20
Mystische Verbindung	22
Natürlicher Linguist	15
Perfekte Balance	14
Phonographisches Gedächtnis	20
Photographisches Gedächtnis	25
Relative Unsterblichkeit	70
Richtungssinn	15
Schneller Metabolismus	25
Tieraffinität	15
Unscheinbar	20
Untot	70
Zweites Gesicht	20
Zyklische Magie	18

Tabelle 7: Alle Vorteile auf einen Blick

Alle Nachteile auf einen Blick

Nachteil	Bonus
Albino	30
Alpträume	20
Amnesie	36
Angsthase	20
Aufschneider	16
Ausgestoßener	12+
Blutrausch	25
Böser Zwilling	32
Dunkles Geheimnis	20
Düstere Aura	25
Dyslexie	50
Ehrenkodex	25
Einäugig	16
Entstellt	20
Familie	30
Fanatiker	15
Farbenblind	15
Fehlende Hand	30
Fehlender Finger	6/24
Feind	12+
Geas	15+
Gier	12
Hohes Alter	16+
Humorlos	15
Ißt lebende Wesen	15
Krankheit	15+
Langsamer Metabolismus	32
Lärmendes Gefolge	15
Magnet des Obskuren	20
Musikhasser	10
Nachtblind	16
Notorischer Lügner	25
Pazifist	60
Pechbringer	35
Pechvogel	25
Phobie	8+
Rassist	14
Rüstungen ungewohnt	12
Schlafwandler	20
Schlechter Lügner	20
Schwaches Immunsystem	18
Steril	12
Sucht	12+
Tabu	8-16
Tolpatsch	20
Ungern gesehen bei...	10-16
Verflucht	10-30
Zerstreut	25
Zivilisationsfremd	20
Zyklische Magie	18

Tabelle 8: Alle Nachteile auf einen Blick

Magisch begabte Charaktere

Sie wollen einen magiebegabten Charakter spielen? Dann sollten Sie zunächst das Kapitel *Magie* der Regeln sorgfältig studieren, da sich die folgenden Abschnitte auf dort zu findende Informationen beziehen (und außerdem haben die Götter ***Darkons*** vor die Anwendung das Erlernen der Magie gesetzt).

Wahl der magischen Tradition

Haben Sie den Grundkurs in Sachen Magie hinter sich gebracht, so müssen Sie eine magische Tradition für Ihren Charakter wählen. Wenn Ihr Charakter mehr als einer magischen Tradition angehören soll (dies ist zwar selten, aber nicht unmöglich), so durchlaufen Sie für jede gewählte Tradition den entsprechenden *Bestimmung der Werte des/der...* Abschnitt.

Wahl des magischen Ordens

Sobald Sie sich für eine magische Tradition entschieden haben, wählen Sie den Cabal (Erfinden Sie einen oder lassen Sie sich von Ihrem Spielleiter einige vorgefertigte Magierorden beschreiben), dem Ihr Charakter angehören soll. Bedenken Sie dabei, daß Ihr Charakter alle Regeln seines Cabals bedingungslos befolgen muß! Priester gehören keinen Cabals an, sind aber Mitglieder einer bestimmten Kirche oder eines Ordens. Diese Vereinigungen legen ihren Mitgliedern ebenfalls Regeln und Gebote auf, die sie meist von ihren Göttern erhalten haben (zumindest denken sie das).

Kaballist, Renegat oder Häretiker?

Entscheiden Sie sich nun, ob Ihr Charakter Kaballist, Renegat oder Häretiker ist. Kaballisten werden zwar durch die Regeln des Ordens beschränkt, können dafür aber auf das gesammelte Wissen des Cabal zugreifen und haben somit bessere Chancen, Ihre Fähigkeiten auszuweiten. Renegaten sind ungebundener, müssen sich aber auf die eigene Forschung und seltene Funde alter Schriften und Artefakte verlassen, um neue Zauber und Rituale erlernen zu können. Zudem müssen Sie Ihre magischen Fähigkeiten durch Anwendung trainieren, da sich kein Trainer bereit erklären wird, seine Kunst an einen Renegaten weiter zu geben. Von der Möglichkeit, einen Häretiker zu spielen, muß dringend abgeraten werden, da solche Magier von allen gejagt werden und folglich im Allgemeinen nicht sehr lange leben.

Denken Sie bitte daran, daß Ihr Charakter, soweit er als Kaballist und geweihter Priester Karriere machen möchte, den Vorteil *magische Kontakte* wählen **muß**!

Haben Sie ihre Entscheidung gefällt, so werden nun einige Schritte durchgeführt, die von der Tradition Ihres Charakters abhängen.

Bestimmung der Werte eines Zauberers

Wenn Ihr Charakter ein *Zauberer* ist, so müssen Sie zuerst entscheiden, ob er ein Kanalisierer oder ein Wandler ist. Diese Entscheidung ist endgültig und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Generell werden reine Zauberer eher Kanalisierer, während Charaktere, die sich auch auf

das Anwenden körperlicher Fertigkeiten verstehen (und wahrscheinlich hohe Vitalitäts- und Kraftstufen besitzen), eher den Weg eines Wandlers wählen. Auf jeden Fall müssen Sie die Fertigkeit *Thaumaturgie* wählen, da diese zum Zaubern unbedingt benötigt wird.

Zauberer:
- Verwendet Zaubersprüche
- Muß die Fertigkeit *Thaumaturgie* besitzen
- Ist entweder *Kanalisierer* oder *Wandler*

Als nächstes müssen Sie Ihre *Talente* bestimmen, also Ihre Fähigkeiten, die verschiedenen Disziplinen und Richtungen der Spruchzauberei richtig einzusetzen. Dies tun Sie, indem Sie auf diese 13 Talente eine Anzahl von Punkten verteilen, die dem **fünfzehnfachen** Ihrer Stufe in der Fertigkeit *Thaumaturgie* entspricht. Besitzen Sie also die Fertigkeit Thaumaturgie auf Stufe 4, so dürfen Sie 40 Punkte auf Ihre Talente verteilen. Zu Spielbeginn darf dabei kein Disziplinstalent über **12** liegen. Weiterhin darf keine Richtung mehr als **8** Punkte erhalten. Bedenken Sie bitte auch, das ein Talent mit Wert 0 **nicht** bedeutet, das keine Zauber, die dieses Talent benötigen, eingesetzt werden können.

Disziplins- und Richtungstalente:
[Thaumaturgiestufe · 15] auf die 13 Talente verteilen, dabei darf keine Disziplin mehr als 12 und keine Richtung mehr als 8 Punkte erhalten.

Sobald Ihre Talente feststehen, können Sie sich daran machen, Ihren Charakter mit anfänglichen Zaubern auszustatten. Ein Zauber wird im Prinzip wie eine Fertigkeit behandelt, Sie kaufen ihn also für eine gewisse Menge Punkte Ihres Punktekontos auf einer bestimmten Stufe (zu Spielbeginn darf diese, wie bei normalen Fertigkeiten auch, Stufe 5 nicht überschreiten). Zauber kosten allerdings weniger Punkte als Fertigkeiten, wie Sie der Tabelle am Ende dieses Abschnittes entnehmen können.

Um einen Zauber erlernen zu können, müssen Sie zwei Bedingungen erfüllen. Zum einen darf die Stufe des Zaubers, die Sie zu kaufen gedenken, höchstens so hoch sein wie Ihre Stufe in der Fertigkeit *Thaumaturgie*. Zum anderen darf der Zirkel des gewählten Zaubers nicht die Summe der entsprechenden Disziplins- und Richtungstalente oder **15** übersteigen, je nachdem, was niedriger ist. Bei Kettenzaubern gilt dabei jeweils das Disziplins- bzw. Richtungstalent, in dem Sie den niedrigsten Talentwert besitzen.

Zauber erlernen:
- Stufe des Zaubers darf nicht über der Stufe der Thaumaturgiefertigkeit des Magiers liegen.
- Zirkel des Zaubers darf die Summe aus entsprechendem Disziplins- und Richtungstalent nicht überschreiten.
- Zirkel darf maximal 15 sein.

Therac besitzt eine Stufe von 5 in der Fertigkeit Thaumaturgie. Um ihm alle Optionen offen zu halten, verteilen wir seine 50 Punkte wie folgt auf die Disziplins- und Richtungstalente:

Schaffen	*8*	*Körper*	*2*
Zerstören	*8*	*Geist*	*2*
Verändern	*8*	*Täuschung*	*0*
Beherrschen	*8*	*Erde*	*0*
Wahrnehmen	*8*	*Feuer*	*4*
		Wasser	*0*
		Luft	*0*
		Magie	*2*

Zudem beehren wir unseren Charakter mit einigen Zaubersprüchen:

Erfrischen	*1*	*Flammenpfeil*	*3*
Heilende Hand	*2*	*Magie spüren*	*2*
Magischer Pfeil	*3*	*Unsichtbarkeit*	*2*
Flammenstrahl	*3*	*Brennende Hände*	*1*

Auf unserem Punktekonto verbleiben jetzt noch 65 Punkte.

Bestimmung der Werte eines Schamanen

Ein Schamane benötigt zu Beginn auf jeden Fall die Fertigkeit *Schamanismus*. Die Fertigkeiten der *Wildnis*- Klasse sind ebenfalls für einen Schamanen von Vorteil.

Zudem muß ein Schamane Punkte ausgeben, um Totems an sich zu binden. Die Stufe jeder Bindung darf dabei höchstens fünf betragen und der Charakter kann zu Spielbeginn nicht mehr als drei Bindungen aufbauen. Zudem darf keine Bindung die Stufe der Schamanismus- Fertigkeit des Charakters übersteigen. Die Kosten für Bindungen können der Tabelle am Ende dieses Abschnittes entnommen werden.

Schamane:
- Kann Naturkräfte beschwören
- Muß die Fertigkeit *Schamanismus* besitzen
- Darf zu Spielbeginn höchstens drei Totems mit einer Bindungsstärke von maximal fünf an sich binden.

Bestimmung der Werte einer Hexe

Um eine Hexe oder ein Warlok zu sein, muß Ihr Charakter auf jeden Fall die Fertigkeiten *Hexerei* und *Arkanalogie* beherrschen. Der Vorteil *Medium* ist für Beschwörer zwar nicht zwingend notwendig, jedoch ausgesprochen nützlich, da Sie sonst keine direkte Möglichkeit haben, mit beschworenen Geistwesen zu kommunizieren. Eine hohe Stufe im Attribut *Charme* und die Beherrschung der grundlegendsten zwischenmenschlichen Fertigkeiten ist ebenfalls empfehlenswert.

Auf den ersten Blick scheint das Spielen eines Beschwörers weniger Punkte zu erfordern als das Spielen eines Magiers einer anderen Tradition, doch Sie werden schnell fest stellen, daß beschworene Wesen sich auch ganz gern in Erfahrungen und Erinnerungen bezahlen lassen, ihnen also EP entziehen können, was schnell sehr teuer für Sie werden kann.

Hexe/Warlok:
- Kann magische Wesen beschwören
- Muß die Fertigkeiten *Hexerei* und *Arkanalogie* besitzen

Bestimmung der Werte eines Priesters

Als Priester werden Sie den Abschnitt Magie der Charaktererschaffung sicherlich schnell hinter sich bringen können. Zuerst einmal benötigt ihr Priester die beiden Fertigkeiten *Gebet* und *Religionskunde*. Dann müssen Sie sich für eine Gottheit entscheiden. Je größer die Macht einer Gottheit, desto größer ist auch ihr Einflußbereich, andererseits haben es diese Gottheiten eher selten nötig, in die Geschicke der Welt einzugreifen. Ein Priester eines solchen Gottes wird es demnach schwerer haben, ein Wunder zu erflehen.

Was Ihrem Priester jetzt noch fehlt ist *Karma*. Je höher sein Karmawert, desto eher wird eine Gottheit wohlwollend auf seine Gebete reagieren. Jeder Charakter besitzt zu Spielbeginn ein Karma von Null, jedoch können Priester **(und nur diese)** bei der Charaktererschaffung Karmapunkte kaufen. Jeder Karmapunkt kostet Sie dabei 5 Punkte.

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, gibt es auf dem Charakterbogen kein Feld zum Vermerk des Karmawertes. Das liegt daran, daß das tatsächliche Karma eines Charakters sich im Spielverlauf ständig ändert und nur dem Spielleiter der exakte Wert bekannt ist. Die Götter teilen ihren Gläubigen schließlich nur selten mit, was sie von ihnen halten.

Priester:
- Kann göttlichen Beistand erflehen
- Muß die Fertigkeiten *Gebet* und *Religionskunde* besitzen
- Kann zusätzliches Karma im Verhältnis 1 zu 5 kaufen

Magische Rituale

Dem Charakter steht es natürlich frei, bestimmte magische Rituale zu erlernen, wie zum Beispiel die, die im *Buch der arkanen Künste* beschrieben sind. All diese Rituale gelten als notwendige Fertigkeiten bezüglich ihres Einsatzes, sind jedoch einfacher zu erlernen und deshalb billiger. Wie Zauber und Geisterbindungen zählen auch sie nicht auf die maximale Zahl von erlernbaren Fertigkeiten Die entsprechenden Kosten sind der nachstehenden Tabelle zu entnehmen. Die Stufe des Rituals kann dabei niemals die Stufe der Fertigkeit *Ritualmagie* übersteigen. Zudem kann der Charakter zu Spielbeginn maximal so viele Rituale erlernen, wie seine Stufe in der *Ritualmagie*-Fertigkeit angibt.

Zauber-, Ritual- oder Bindungsstufe	Punktekosten
1	4
2	5
3	7
4	10
5	14

Tabelle 9: Kosten magischer Fähigkeiten

Rituale:
Können nur erlernt werden, wenn der Charakter die Fertigkeit *Ritualmagie* besitzt und dürfen deren Stufe nicht überschreiten.
Auch die Anzahl der verschiedenen Rituale ist zu Beginn durch die Stufe in *Ritualmagie* beschränkt.

Sozialer Stand und Startkapital

Vom Punktekonto wird auch die Herkunft des Charakters bezahlt. Diese wird durch den **sozialen Stand** angegeben, der von 0 bis 10 reichen kann. Null entspricht einem entlaufenen Sklaven, während ein Charakter mit sozialem Stand 10 ein Königssohn sein dürfte. Die Punkte, die für einen bestimmten sozialen Stand aufgebracht werden müssen, sind in der folgenden Tabelle aufgeführt. Die Spalte Silberdinare gibt an, wieviel Startkapital ein Charakter zu Spielbeginn erhält, um sich auszurüsten. Hier ist es wichtig, sorgfältig zu haushalten, denn der Charakter besitzt außer diesen Geldmitteln nichts außer der Kleidung, die er trägt.

Viele Spielleiter werden darauf verzichten, daß die Charaktere ihre Bekanntheit und ihr Startkapital so wie ihre Ausrüstung von ihrem Punktekonto bezahlen, und statt dessen all diese Dinge je nach Charakterhintergrund zusammen mit dem Spieler bestimmen. Dies führt jedoch zu etwas mächtigeren Startcharakteren, obwohl auch der Autor selbst diese Methode für besser hält.

Manche Charaktere erhalten auch Ausrüstung durch ihre Gilde, ihren Orden oder ihren Mentor, dies sollte allerdings mit dem Spielleiter vorher genau abgesprochen werden.

Sozialer Stand	Punkte-kosten	Eltern (Beispiel)	Silber-dinare	Bekanntheit
0	0	Sklaven	0	0
1	2	Tagelöhner	15	0
2	4	Bauern	35	0
3	12	Bürger	55	0
4	24	Krämer	120	0
5	40	Fuhrleute	170	0
6	65	Händler	250	1
7	95	Landadel	400	2
8	130	Kaufleute	900	4
9	170	Hochadel	4000	9
10	215	Herrscher	7000	15

Tabelle 10: Sozialer Stand

Das hier gestellte Verfahren ist natürlich sehr grob, gibt in keinster Weise die mittelalterliche Gesellschaft wieder und ist nur bedingt für Charaktere verschiedener Kulturen geeignet. Eine genauere Beleuchtung von Herkunft und sozialem Stand des Charakters finden Sie in den Ausbauregeln dieses Kapitels.

Jeder Charakter muß einen sozialen Stand wählen und diesen mit seinen EP bezahlen. Durch den sozialen Stand des Charakters ergibt sich sein Elternhaus, sein Startkapital und bei hohen Ständen zudem sein anfänglicher Bekanntheitswert.

Unsere verbleibenden 65 Punkte benutzen wir, um uns einen sozialen Stand von 6 zu kaufen. Die 250 Dinare, die wir dadurch erhalten, geben wir zum größten Teil für unsere Ausrüstung aus. Wir benötigen eine Axt als Waffe, vielleicht noch einen Dolch für Notfälle, eine einfache Rüstung aus beschlagenem Leder, ein Seil, einen Rucksack, Fackeln und noch einige weitere Gegenstände des täglichen Gebrauchs. Letztendlich bleibt uns also von unserem Geld nicht mehr viel!

Weitere Charakteristika

Nun, da alle grundlegenden Werte des Charakters feststehen und hoffentlich alle Punkte verteilt sind, können die Charakteristika ermittelt werden, die sich aus diesen Werten ableiten oder den Charakter genauer beschreiben. All diese Werte werden in der Reihenfolge beschrieben, in der sie auf dem Charakterbogen auftauchen.

Moral

In einer Welt der Intrigen und dem ständigen Machtkampf dämonischer Wesen ist tugendhaftes Verhalten etwas Seltenes. Zu groß sind die Verlockungen des Bösen und zu zahlreich diejenigen, die den dunklen Mächten bereits dienen. Auch die Charaktere der Spieler sind gegen den bösen Einfluß nicht immun und müssen nicht nur physisch, sondern auch psychisch stets gegen das Böse in sich vorgehen.

Jeder Charakter besitzt von Spielbeginn an einen **Moralwert**. Je höher dieser ist, desto tugendhafter ist der Charakter. Ein Charakter mit niedriger Moral dagegen ist eher böse und legt oft ein moralisch zweifelhaftes Verhalten an den Tag.

Jedesmal, wenn ein Charakter etwas tut, was nach der Meinung des Spielleiters gegen die Moral des Charakters verstößt, muß dieser durch eine bestimmte Moralprobe verhindern, daß seine Moral sich ändert. Sinkt der Moralwert, so haben die dunklen Mächte wieder einen kleinen Sieg davon getragen und der Charakter ist wieder ein Stück näher an das absolute Böse heran gerückt. Spieltechnisch drückt sich dies dadurch aus, das der Charakter einen neuen *Grad der Dunkelheit* erreicht. Je höher der Grad der Dunkelheit, desto mehr verfällt der Charakter dem Bösen, und desto schwieriger fällt es ihm, diesem Bösen zu widerstehen.

Zu Spielbeginn darf der Spieler für seinen Charakter einen Moralwert wählen. Je höher der Moralwert eines Charakters, desto öfter wird der Spieler Proben ablegen müssen, ob sich seine Moral zum Schlechten hin verändert. Charaktere mit niedriger Moral würfeln natürlich seltener, doch ihre Proben werden erschwert, da sie leichter dem Bösen verfallen als Wesen mit hoher Moral.

Die Moral eines Charakters reicht von Eins bis Fünf, wobei die Zahlen die folgende Bedeutung haben:

Moral-wert	Bedeutung	Moralproben
5	*Engelsgleiche Moral*, der Charakter kommt nie auf die Idee, etwas Böses zu tun und ist absolut gesetzestreu.	Sehr oft, aber erleichtert
4	*Hohe Moral*, der Charakter hält sich an die Gesetzte und hilft wo und wem er kann.	Oft
3	*Durchschnitt*, der Charakter ist weder besonders gut noch besonders böse.	Gelegentlich, aber leicht erschwert
2	*Niedrige Moral*, der Charakter ist recht egoistisch und wahrscheinlich kriminell.	Selten, aber erschwert
1	*Diabolische Moral*, es zählt nur der eigene Vorteil, ohne Rücksicht auf Verluste.	Sehr selten, aber kaum zu bewältigen

Tabelle 11: Moral

Wir entscheiden uns, Therac einen Moralwert von 3 zu geben. Somit ist er weder gut noch böse. Er kämpft zwar gegen das Imperium, kommt jedoch wegen seiner grausamen und menschenfeindlichen Art und Weise immer wieder mit dem Gesetz in Konflikt und wird von vielen Menschen einfach als Monster betrachtet.

Physische Daten

Die physischen Daten sind alle Werte, die das Äußere des Charakters und seine körperlichen Attribute beschreiben. Rasse (siehe auch *Ausbauregeln*) und Geschlecht sollten bereits fest stehen.

Die *Händigkeit* des Charakters gibt an, ob er Rechts- oder Linkshänder ist. Dies kann frei gewählt werden. Hat der Charakter den Vorteil *Beidhändigkeit* gekauft, so ist er *Beidhänder*.

Größe, Gewicht und Statur

Die Größe und das Grundgewicht des Charakters richten sich nach der gewählten Rasse, für Menschen liegen sie bei 165 cm bzw. 70 kg. Die Größe kann bis zu 20 Prozent vom

ursprünglichen Wert nach oben oder unten abweichen, wenn der Spieler dies wünscht.

Das endgültige Gewicht richtet sich nach der Statur des Charakters. Aus der folgenden Tabelle kann eine Statur ausgewählt werden, oder man kann die Würfel entscheiden lassen. Bei Nichtmenschen sollte der Wurf dabei entsprechend ihrer Rassenbeschreibung modifiziert werden.

W20	Statur
(-5) - 2	Hager (Gewicht -25%)
3 - 6	Schlank (Gewicht -10%)
7 - 15	Durchschnittlich (normales Gewicht)
16 - 18	Massig (Gewicht +10%)
19 - 24	Untersetzt (Gewicht +25%)

Tabelle 12: Statur

Nachdem die Größe ermittelt wurde, wird bestimmt, in wie fern sie von der Durchschnittsgröße abweicht. Das Grundgewicht wird jetzt ebenfalls mit diesem Faktor malgenommen und danach noch je nach Statur modifiziert, um das tatsächliche Gewicht zu erhalten.

Geburtsdatum

Das Geburtsdatum kann frei bestimmt werden. Der imperiale Kalender ***Darkon*s** beruht auf einem Mondjahr mit 13 Monaten zu je 28 Tagen. Das Geburtsjahr ergibt sich aus dem Datum des Abenteuerbeginns abzüglich des Alters des Charakters.

Das Alter des Charakters kann frei bestimmt oder ausgewürfelt werden. In der Beschreibung der gewählten Rasse ist jeweils auch das Mindestalter angegeben. Der Charakter kann bis zu 20% älter sein als dort angegeben (oder auch mehr, dann kann er jedoch auch den Nachteil *hohes Alter* wählen), aber auf keinen Fall jünger (Das angegebene Alter entspricht einem fast erwachsenen Jugendlichen der jeweiligen Spezies, der zwar unerfahren, aber trotzdem kein Kind mehr ist)! Möchte man das Schicksal bestimmen lassen, so wirft man einen W20, um die Abweichung nach oben in Prozent zu erhalten.

Weitere physische Charakteristika

Die Hautfarbe, Haarfarbe und -tracht können ganz nach Belieben gewählt werden. Anregungen hierzu sind der jeweiligen Rassenbeschreibung zu entnehmen, wobei große Abweichungen von der Norm meist als gutes oder böses Omen betrachtet werden und so Vor- oder Nachteile für den Charakter mit sich bringen können.

Alle physischen Daten können wir frei wählen. Wir entscheiden uns dafür, daß Therac ein nicht zu großer, aber sehr muskulöser Mann ist (1,60 m, 80 kg). Sein Haar ist schwarz und lang, und er trägt es meist zu einem Pferdeschwanz gebunden. Sein Teint ist dunkel, da er aus dem warmen, sonnigen Norden stammt und einen großen Teil seiner Zeit im Freien verbringt. Seine Augen besitzen eine dunkelgrüne Farbe und weisen ein geheimnisvolles, faszinierendes Glitzern auf...

Gesellschaftliche Daten

Unter *Gesellschaftliche Daten* fallen all die Werte, die sich von der Herkunft und dem sozialen Stand des Charakters ableiten. Hat der Spieler bereits eine Vorstellung von der Vorgeschichte seines Charakters, so kann er auch seine Familie beschreiben, ob er Geschwister hatte, wo er her stammt, ob er einen Lehnsherrn besitzt, ob er einer Gilde angehört usw.

Besitzt der Charakter einen ausgeprägten Religionsglauben, so sollte dieser ebenfalls hier festgehalten werden. Die Beschreibungen der Götter können sie dem Buch *Götter und Priesterschaften* ***Darkons*** entnehmen.

Seien Sie kreativ und denken Sie sich einige gesellschaftliche Daten aus, die zu Theracs Geschichte passen könnten. Wählen Sie auch eine Gottheit für ihn aus, wie wäre es zum Beispiel mit Mitra, die ihm das Geschenk der zyklischen Magie gebracht hat?

Glückspunkte

Der Charakter kann an beliebiger Stelle innerhalb eines Abenteuers Glückspunkte einsetzen, um für jeden eingesetzten Glückspunkt einen Würfelwurf zu wiederholen (Näheres dazu wird Ihnen Ihr Spielleiter verraten können). Die Glückspunkte füllen sich allerdings erst zu Beginn des nächsten Abenteuers (also frühestens zur nächsten Spielsitzung) wieder auf.

Die Glückspunkte entsprechen dem durch 2 geteilten Attribut **Glück**, wobei immer abgerundet wird. Allerdings erhält **jeder** Spielercharakter bzw. wichtiger Nichtspielercharakter mindestens einen Glückspunkt! Es gilt also:

Glückspunkte = *[Glück / 2]*, mind. 1

Nach der obigen Formel verfügt Therac über zwei Glückspunkte. Genug, um ihm einmal das Leben zu retten, aber er sollte trotzdem nicht allzu verschwenderisch mit seinem Glück umgehen!

Das Kampfprofil

Im Kampfprofil werden all diejenigen Werte festgehalten, die der Charakter im Gefecht benötigt. Dies sind unter anderem seine körperlichen und geistigen Widerstandskräfte, seine erlittenen Verletzungen und seine Waffen und Rüstungen.

Erschöpfung

Durch den **Erschöpfungswert** kann auf einfache Art und Weise festgehalten werden, wie stark ein Charakter sich erschöpft hat. Je erschöpfter ein Charakter ist, desto schwieriger fällt es ihm, Handlungen auszuführen, folglich erhält er je nach seiner Erschöpfung einen Malus auf seine Proben. Genaueres dazu finden Sie im Kapitel *Kampf*, wir wollen an dieser Stelle nur darauf eingehen, was Sie auf dem Charakterbogen zu vermerken haben.

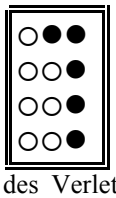
Wie Sie auf Ihrem Charakterbogen erkennen können, ist die Erschöpfung in vier Grade eingeteilt, und für jeden Grad finden sie zahlreiche Kreise auf dem Bogen, die sie zum einfachen Vermerk der Erschöpfung Ihres Charakters abstreichen können. Wie viele Kreise ihnen tatsächlich zur

Verfügung stehen, richtet sich jedoch nach den Attributen Ihres Charakters. In jeder der vier Kategorien kann Ihr Charakter eine Anzahl von **Erschöpfungspunkten** ansammeln, die der Summe aus seiner Vitalität und der Hälfte seiner Kraft entspricht. Besitzt Ihr Charakter beispielsweise eine Vitalitätsstufe von 6 und eine Kraftstufe von 4, so erhält er in jeder der vier Kategorien 8 Erschöpfungspunkte. Alle überzähligen Punkte können sie schwärzen, da Sie für das Spiel nicht benötigt werden. (Zumindest bis zu dem Zeitpunkt, wo Sie Ihre Attribute erhöhen und sich dadurch die Anzahl der Erschöpfungspunkte ändern kann).

Erschöpfungspunkte je Kategorie =
[Vitalität + ½ Kraft]

Verletzungsprofil

Im Verletzungsprofil, der schematischen Darstellung eines humanoiden Körpers auf ihrem Charakterbogen, können Sie alle Verletzungen und auch die Rüstungsschäden Ihres Charakters vermerken. Auch dies geschieht durch abstreichen von Punkten. In jeder Körperzone außer dem Torso verfügt Ihr Charakter über eine Anzahl von Punkten, die gleich seiner Vitalitätsstufe ist. In der Trefferzone *Torso* ist die Anzahl der Kreise gleich dem doppelten der Vitalität Ihres Charakters. Schwärzen Sie alle überzähligen Punkte in den **weißen** Bereichen der jeweiligen Trefferzone, gehen Sie dabei allerdings möglichst wie folgt vor: Schwärzen Sie die Punkte von oben nach unten und von rechts nach links. Besitzt Ihr Charakter beispielsweise eine Vitalitätsstufe von 7, so sollte die Trefferzone Arm auf ihrem Charakterbogen wie folgt aussehen:



Die grauen Bereiche des Verletzungsprofils können dazu benutzt werden, um Schäden an Ihrer Rüstung festzuhalten. Wie Sie auszufüllen sind, richtet sich nach der Rüstung, die Ihr Charakter trägt und wird im Kapitel *Kampf* genauer beschrieben.

Bewaffnung

In der Tabelle *Bewaffnung* können Sie alle Waffen eintragen, die Ihr Charakter besitzt und einsetzt. Die Werte können Sie dabei der entsprechenden Tabelle im Kapitel *Ausrüstung* entnehmen, die Spalten *EC* und *TW-Mod.* werden im Kampfkapitel genauer beschrieben.

Getragene Rüstung

In diese Tabelle werden alle Rüstungsteile eingetragen, die Ihr Charakter trägt. Auch Schilde können hier vermerkt werden. Die entsprechenden Werte finden Sie ebenfalls im Kapitel *Ausrüstung*.

Resistenzen

Resistenzen messen die Widerstandskraft des Charakters gegen körperliche und geistige Schäden.

Die **Schockresistenz** findet vor allem bei Verletzungen Einsatz um herauszufinden, ob ein Charakter noch in der Lage ist zu handeln oder zusammenbricht. Aber es gibt auch andere Situationen, in denen die Schockresistenz überprüft wird.

Die **Mentalresistenz** hilft dem Charakter, geistige Beeinflussungen und Magie, die auf den Verstand zielt, abzuwehren. Sie findet sowohl gegen Magie als auch gegen viele zwischenmenschliche Fertigkeiten Verwendung.

Die **Elementarresistenz** wirkt allen schädigenden Naturgewalten entgegen. Ob das nun um Schäden durch Feuer sind oder die Auswirkungen arktischer Temperaturen, all diese Dinge werden durch die Elementarresistenz abgewehrt.

Die letzte Resistenz ist die gegen **Gifte und Krankheiten**. Sie mißt die Chance, das ein Charakter die schädlichen Auswirkungen eines Giftes erleidet oder mit einer Krankheit infiziert wird.

Alle vier Resistenzen werden durch einfache Formeln berechnet. Proben auf sie werden einfach mit einem W20 abgelegt. Zeigt dieser mindestens den Wert der Resistenz, so ist die Probe gelungen. Die Resistenzen berechnen sich wie folgt:

Resistenzen
Schockresistenz = *[WI + VI]*
Mentalresistenz = *[IN + WI]*
Elementarresistenz = *[VI + KR]*
Res. gg. Gifte und Krankheiten = *[2 · VI]*

Initiative

Die **Initiative** wird im Kampf gebraucht. Sie bestimmt, wann ein Charakter handeln darf. Je niedriger die Initiative ist, desto eher darf der Charakter seine Handlungen ausführen. Näheres darüber ist in Kapitel *Kampf* zu finden. Die Initiative errechnet sich folgendermaßen:

Initiative =
[10 - [½ · (Geschick + Intuition)]]

Bewegungsgeschwindigkeit

Die **Geschwindigkeit** gibt an, wie weit ein Charakter in zehn Sekunden (was ungefähr einer Kampfrunde entspricht) gehen beziehungsweise laufen kann. Diese Werte richten sich nach der Rasse des Charakters; normale, nicht durch schwere Rüstungen oder Gepäck belastete Menschen (und ebenso die meisten anderen Humanoiden) gehen 10 und laufen 60 Meter in einer Runde. Zwerge, Gnome und andere kleine Humanoide bewegen sich nur halb so schnell, Trolle, Oger und andere große Humanoide dagegen mit 15 bzw. 90 Metern pro Runde. Die Daten der anderen Rassen können Sie dem *Bestiarium* entnehmen. Zum ersten Wert addieren sie noch die Hälfte, zum zweiten das Dreifache der Fertigkeit *Athletik*, falls Ihr Charakter diese Fertigkeit besitzt.

Im Kampfprofil vermerken Sie im ersten Kasten die Geh-, im zweiten die Laufgeschwindigkeit.

Geschwindigkeit pro Kampfrunde:
Menschengroße Wesen: *10 m / 60 m*
Kleine Humanoide: *5 m / 30 m*
Große Humanoide: *15 m / 90 m*

Erschöpfungs- und Verletzungsmalus

Diese Felder des Charakterbogens sind dafür vorgesehen, die Mali, die ein Charakter durch hohe Erschöpfung oder erlittene Verletzungen erhält, festzuhalten. Da Ihr Charakter sein Abenteurerleben unverletzt beginnt, können Sie diese Felder frei lassen.

Therac verfügt in jeder Erschöpfungskategorie über 10 Erschöpfungspunkte. In jeder Trefferzone kann er bis zu sieben Wundpunkte vertragen, am Torso sogar 14! Wenn wir seine Resistenzen berechnen, erhalten wir folgende Werte:

Schock	*12*	*Elementar*	*13*
Mental	*12*	*Gift/Krankheit*	*14*

Theracs Initiative beträgt 5, ein eher durchschnittlicher Wert, aber damit müssen wir erst einmal leben. Wenn Sie zufällig einen Charakterbogen zur Hand haben, können Sie diese Werte übertragen und auch schon einmal die Kampfwerte Theracs für seine Axt und seinen Dolch sowie seine Rüstung eintragen (Werte für Waffen und Rüstungen finden Sie im Ausrüstungskapitel).

Erfahrung und Bekanntheit

Die Felder dieses Abschnittes dienen dem Vermerk von Erfahrung, die der Charakter im Laufe seines Lebens in Form von Erfahrungspunkten sammelt. Da er diese EP ausgeben kann, um seine Attribute und Fertigkeiten zu verbessern, werden sowohl die Gesamtzahl der erhaltenen EP als auch der aktuelle Stand festgehalten. Haben Sie von der Charaktererschaffung noch EP übrig, so tragen Sie diese unter *gesparte EP* ein. Als *Gesamtzahl EP* nehmen Sie ihren Startbetrag, also 700 EP. Bonuspunkte, die sie durch Nachteile und Angewohnheiten erhalten haben, werden also nicht berücksichtigt.

Der Bekanntheitsgrad nimmt mit zunehmender Berühmtheit des Charakters zu. Dies kann positive und negative Auswirkungen haben (Es ist schwer, ein Verbrechen zu begehen, wenn jeder Sie als den großen Helden Tornifax erkennen kann). Der anfängliche Bekanntheitsgrad hängt vom sozialen Stand des Charakters ab, übertragen Sie diesen Wert einfach.

Die Bekanntheit von Therac beträgt Eins (gemäß Tabelle 10), seine Gesamtzahl an EP beträgt 728 und er hat keine gesparten EP.

Okkulte Kräfte

In diesem Teil des Charakterbogens können Sie alle magischen Fähigkeiten Ihres Charakters vermerken.

Aktives Mana & Magieabhängigkeit

Aktives Mana kann von einem Magier dazu verwendet werden, den Effekt eines Zaubers oder eines Rituals permanent zu machen. Es kann jedoch auch benutzt werden, um Magieproben zu erleichtern und besitzt noch eine ganze Reihe anderer Verwendungszwecke. Das aktive Mana eines Charakters ist zu Beginn gleich der Summe aus Intuition und Glück des Charakters. Bedenken Sie bitte dabei, daß **jeder** Charakter aktives Mana besitzt, egal ob er selbst magiebegabt ist oder nicht.

Aktives Mana =
[Intuition + Glück]

Die **Magieabhängigkeit** ist ein Maß für den Zwang eines Magiers, Magie wirken zu müssen. Zu Spielbeginn besteht dieser Zwang noch nicht, so daß dieser Wert Null beträgt. Sowohl für das aktive Mana als auch für die Magieabhängigkeit gilt ein Maximalwert von 20. Auch Charaktere, die über keinerlei aktiven magischen Fähigkeiten verfügen, können durchaus Magieabhängigkeit aufbauen, wenn sie beispielsweise magische Gegenstände benutzen.

Die Magieabhängigkeit wird von rechts nach links, das aktive Mana von links nach rechts in die entsprechende Leiste eingetragen. Eine hohe Magieabhängigkeit kann somit das Maximum für ihr aktives Mana einschränken, also zaubern Sie nicht zuviel in der Gegend herum!

Konzentration

Zauberer, oder Kanalisierer, um genauer zu sein, benötigen Konzentration, um ihre Zauber zu wirken. Falls Sie keinen Kanalisierer spielen wollen, lassen sie diese Zeile einfach leer, ansonsten berechnen Sie die Konzentration Ihres Charakters wie folgt:

Konzentration =
[(Intelligenz + Willenskraft)
- ½ Stufe der Fertigkeit Thaumaturgie]
(Erst am Ende runden!)

Da sich die Konzentration durch fortlaufende Zauberei abbaut, wird es sie sicher auch interessieren, wie sie Konzentration wieder zurück erhalten können. Dafür gibt es zwei Möglichkeiten: *Schlaf* und *Meditation*. Durch einige Stunden Schlaf kann sich der Geist des Magiers erholen, so daß sich seine Konzentration wieder aufbauen kann. Wesentlich effektiver jedoch ist die Anwendung der Fertigkeit *Meditation*.

Erlernte Zaubersprüche, gebundene Totemgeister und erlernte Rituale

In diesen Tabellen können Sie alle Zaubersprüche, Rituale und gebundene Geister vermerken, die Ihr Charakter beherrscht.

Therac verfügt über acht Punkte aktives Mana. Seine Konzentration beträgt 30 Punkte. Sie können auch bereits Theracs Zauber auf dem Charakterbogen vermerken, wenn Sie dies möchten. Nähere Informationen zu den diversen Zaubersprüchen finden sie im Buch der arkanen Künste.

Ausrüstung

Dieser Abschnitt enthält verschiedene Bereiche, in denen Sie sich die Ausrüstung, die angesammelten Schätze und magischen Artefakte Ihres Charakters notieren können.

Tragkraft

Die **Tragkraft** gibt an, wieviel Ausrüstung ein Charakter mit sich herumschleppen kann, ohne zusammenzuklappen. Für sie gilt:

Tragkraft in Kilogramm = *[Kraft · 4]*

Ein Charakter kann auch mehr als diese Last tragen, gilt dann allerdings als belastet und muß entsprechende Abzüge in Kauf nehmen (siehe Kapitel *Ausrüstung*).

Dank seiner großen Stärke ist Therac in der Lage, 24 kg auch über längere Zeiträume zu tragen.

Den Charakter zum Leben erwecken

Der folgende Abschnitt soll Spielern helfen, die Aspekte ihrer Charaktere zu entwickeln, die mit ihrer Vorgeschichte, ihrer Kultur und ihrer Herkunft zusammenhängen.

Kultureller Hintergrund

Es ist wichtig, daß die Spieler mit dem gesellschaftlichen und kulturellen Hintergrund ihrer Charaktere wenigstens grundlegend vertraut sind. Sie sollten den Namen, eine einfache Beschreibung und einen groben Geschichtsablauf der Region erhalten oder selbst entwickeln, in der ihr Charakter aufgewachsen ist. Beruf und sozialer Stand helfen dabei festzulegen, wie genau diese Informationen sein sollten. Ein Adeliger wird sicherlich mehr über die Landespolitik wissen als ein Bauer. Alle Einwohner einer Region sind mit grundlegenden Fakten wie Identität und Namen örtlicher Herrscher und der Regierungsform ihrer Region vertraut. Die Charaktere (und somit auch die Spieler) sollten auch Kenntnisse über die Funktionsweise ihrer Gesellschaft besitzen. Stammen die Charaktere zum Beispiel aus einer Feudalgesellschaft, so sollten die Spieler zumindest ungefähr wissen, wie eine Feudalgesellschaft aufgebaut ist und wo sein Charakter in deren Struktur anzusiedeln ist. Wenn nötig, kann der Spielleiter zu Beginn der Spielrunde ein kleines Seminar abhalten oder wenn er bemerkt, daß ein Spieler einen groben Fehler in dieser Hinsicht begeht, diesen belehren.

Familiärer Hintergrund und Vorgeschichte

Viele Spielleiter sehen es als enorm hilfreich an, wenn die Spieler ihm früher oder später eine kleine Hintergrundgeschichte über ihren Charakter liefern. Hierin sollte eine Beschreibung seiner Verhaltensweisen, seines familiären Hintergrundes und ein kurzer Abriß dessen, was der Charakter bis zum Beginn der Spielrunde erlebt hat enthalten sein. Diese Vorgeschichte muß selbstverständlich nicht schon bereit liegen, wenn gerade eine neue Spielrunde gestartet wird. Die Spieler sollten sich ruhig Zeit lassen, ihre Vorgeschichten zu entwickeln, aber irgendwann sollte der Spielleiter doch etwas Druck ausüben, wenn die Spieler nun aber auch gar nichts Schriftliches abliefern. Die Vorgeschichten können sehr gut vom Spielleiter in die Kampagne eingeflochten werden und oft sogar zum Kern eines Abenteuers werden.

Abschluß der Charaktererschaffung

Herzlichen Glückwunsch, der Charakter sollte jetzt bereit sein, die Welt von ***Darkon*** zu betreten. Lesen sollten Sie auf jeden Fall noch die Kapitel **Ausrüstung** (und kaufen Sie bei dieser Gelegenheit für Ihr anfängliches Vermögen schon einmal das Nötigste ein) und **Kampf**. Falls Sie einen magiebegabten Charakter spielen, ist auch das Studium des Kapitels **Magie** von Nöten. Doch dann heißt es endlich: Hinein ins Abenteuer.

Auch Therac ist nun bereit, in sein erstes Abenteuer zu ziehen und Sie haben Ihre erste Charaktererschaffung erfolgreich hinter sich gebracht. Wenn Sie möchten, können Sie sich nun Ihren eigenen Charakter erschaffen, oder Sie können an Therac ein wenig herum experimentieren. Ändern Sie zum Beispiel seine Geschichte ein wenig ab und überlegen Sie sich, wie Sie die regeltechnischen Werte entsprechend anpassen würden...

Die Zukunft des Charakters

Zwar weilt der Charakter, so wie Sie ihn jetzt kennen, schon einige Jahre auf der Welt, doch der abenteuerlichste und gefährlichste Teil seines Lebens wartet noch auf ihn. Während dieser Zeit wird er viele Schlachten zu schlagen und Mysterien zu lösen haben. Er wird Freunde finden und verlieren, vielleicht wird er reich und berühmt, oder erlangt anderweitig Macht. Auf jeden Fall wird er das (hoffentlich nicht zu kurze) Leben eines Helden und Abenteurers leben, und dies hat natürlich auch Auswirkungen auf seine Spielwerte.

Nach jeder Spielsitzung wird Ihr Spielleiter jedem Charakter eine gewisse Menge von *Erfahrungspunkten*, meist werden es 10-20 EP sein, zugestehen. Diese Punkte können

Sie jedoch nicht nur einfach ansammeln, sondern Sie können dafür die Fähigkeiten ihres Charakters bis zu den Grenzen seiner Existenz ausbauen. Genaue Richtlinien wird Ihnen Ihr Spielleiter mitteilen können.

Ausbauregeln

Die Regeln, die Sie in diesem Abschnitt vorfinden, richten sich vor allem an erfahrenere Spieler, die sich etwas mehr Komplexität wünschen oder einfach einmal etwas *Neues* ausprobieren wollen.

Sie werden auch in jedem weiteren Kapitel einen Abschnitt mit dem Titel *Ausbauregeln* vorfinden, der die vorhanden Regeln für erfahrene Spieler ergänzt und erweitert.

Die Konvertierung von Charakteren aus anderen Spielsystemen

Eine Methode, die Charaktererschaffung zu beschleunigen und erfahrene Rollenspieler sofort mit Charakteren auszustatten besteht darin, ihnen eine Konvertierung ihrer Charaktere aus anderen Spielsystemen zu ermöglichen. Vielleicht hat der Spielleiter für andere Regelwerke auch den einen oder anderen NSC entworfen, der ihm besonders ans Herz gewachsen ist. Die folgenden Richtlinien sollen helfen, einen Charakter eines fremden Regelwerks in die Spielwerte von ***Darkon*** umzusetzen. Es sollte nicht schwierig sein, die Attribute eines anderen Systems mit denen ***Darkon*s** zu vergleichen und sie umzusetzen. Gibt es keine direkte Entsprechung für ein Attribut, so sollte eine Annäherung vorgenommen werden. Dabei sind allerdings die Funktionen eines Attributes zu beachten. Zum Beispiel verfügen viele Systeme über ein spezielles Aura- oder Magieattribut, während die magischen Fähigkeiten eines ***Darkon***-Charakters von dessen Intelligenz und Willenskraft abhängen. Ist es nicht möglich, ein entsprechendes Äquivalent zu finden, so sollte das Attribut neu bestimmt werden. Während ***Darkon*** die Attributwerte in einem Zehnersystem angibt (Die Attribute eines normalen Menschen können von Eins bis Zehn reichen), benutzen viele andere Regelwerke Prozentwerte oder Attribute von 1 bis 20. Diese müssen dann entsprechend umgerechnet werden, wobei die jeweiligen Mindest- und Höchstwerte eines normalen Menschen als Rechengrundlage dienen können. Die Umsetzung von Fertigkeiten erfolgt ebenfalls nach demselben Prinzip, in dem einfach das Äquivalent einer bestimmten Fertigkeit gesucht und diese Fertigkeit mit dem entsprechenden Wert notiert wird.

Eine sehr viel einfachere Möglichkeit ist bei der Umwandlung von Charakteren aus einem System vorhanden, daß mit Erfahrungsstufen oder -graden arbeitet. Hier bietet es sich an, den Charakter nach den Regeln ***Darkons*** neu zu erschaffen und ihm dann auf der Basis seiner Erfahrungsstufe EP zu geben, mit denen er seine Fähigkeiten nach dem üblichen System bestimmen kann. Eine gute Richtlinie zur Umrechnung ist die Formel:

Zusätzliche Erfahrungspunkte =
[(Erfahrungsstufe - 1) · 40]

Hierbei wird davon ausgegangen, daß das Ursprungssystem 20-25 Erfahrungsstufen vorsieht, während derer sich der Charakter mit Abenteuern beschäftigt (danach geht er quasi in Rente). Benutzt Ihr System eine andere Einteilung, so ändern sie einfach die Formel ab.

Dies erhaltenen EP sind natürlich Punkte, die der Charakter *zusätzlich* zu seinen anfänglichen 700 EP erhält. Denken Sie auch daran, daß es einem solch erfahrenen Charakter natürlich erlaubt ist, Fertigkeiten auf höheren Stufen (6+) zu erlernen.

Charaktere aus anderen Regelsystemen können mit mehr oder weniger Aufwand nach ***Darkon*** übertragen werden. Entweder man versucht, Entsprechungen zu finden, oder man erschafft den Charakter einfach neu und gibt ihm je nach Erfahrungsstand zusätzliche Erfahrungspunkte.

Erwerb von Fertigkeitsspezialisierungen

Normalerweise ist es neu erschaffenen Charakteren nicht gestattet, sich innerhalb einiger ihrer Fertigkeiten zu spezialisieren. Der Spielleiter kann dies trotzdem zulassen, wenn er dies für richtig hält (Obwohl diese Maßnahme eventuell das gesamte Spielgleichgewicht zerstört). Ist dies der Fall, so können die Punktekosten einer Spezialisierung der nachstehenden Tabelle entnommen werden. Die Möglichkeit, Fertigkeiten als Meister oder Großmeister zu verwenden, sollte jedoch für neue Charaktere keinesfalls zugelassen werden.

Ein bisher noch nicht beachteter Faktor ist die Anzahl der maximal erlernbaren Fertigkeiten zu Beginn der Abenteurerkarriere. Spezialisierungen zählen hier nur halb, das heißt, anstatt einer Fertigkeit kann ein Charakter zwei Spezialisierungen erlernen.

Spezialisierungs-stufe	Beschreibung	Punkte-kosten
1	Amateurhaft	4
2	Schlecht	5
3	Unterdurchschnittlich	7
4	Durchschnittlich	9
5	Überdurchschnittlich	14

Tabelle 13: Kosten anfänglicher Spezialisierungen

Mit Einverständnis des Spielleiters können anfängliche Charaktere nicht nur Fertigkeiten, sondern auch Spezialisierungen erlernen. In diesem Fall zählen je zwei Spezialisierungen wie eine Fertigkeit im bezug auf die Anzahl der maximal erlernbaren Fertigkeiten.

Herkunft und sozialer Stand

Entgegen der landläufigen Meinung war die mittelalterliche Gesellschaft ausgesprochen vielschichtig, aber auch in vielerlei Hinsicht durch Konventionen und eine Art von Kastensystem beschränkt. Daraus resultiert wiederum ein komplexes System, in das auch die Spielercharakter herein geboren werden. Die Charaktere in diese Struktur einzugliedern, ist keine einfache, aber durchaus eine lohnende Aufgabe. Stellvertretend betrachten wir hier zwei Gesellschaften: Die kernländische, die der mittelalterlichen sehr ähnlich ist, und ein typischer Stammeshintergrund, wie man ihn bei Barbaren oder Demihumanoiden antreffen mag.

Die kernländische Gesellschaft

Die Kernlande besitzen eine rigide, in soziale Klassen eingeteilte Struktur. Auf der untersten Stufe stehen Sklaven und Leibeigene, darüber Freie ohne Gildenzugehörigkeit (z.B. freie Bauern). Den Mittelstand der Gesellschaft bilden die Angehörigen der Handwerksgilden. Sie sind natürlich nur in den Städten anzutreffen. Die oberste Stufe der Hierarchie sind die Angehörigen des Adels sowie reiche Kaufleute und Patrizier.

Mit Absicht in die Hierarchie nicht eingeordnet wurden Klerus und Militär. Sie besitzen ihre eigene Hierarchie. Gerade die Kulte der verschiedenen Götter werden von Ort zu Ort unterschiedlich hoch angesehen, weshalb hier keine einfache Aussage getroffen werden kann, wo ein klerikaler Charakter sozial einzuordnen ist.

Unfreie

Wenn Sie es möchten, so kann Ihr Charakter ein Unfreier (Leibeigener, Zinsbauer, Sklave usw.) sein. Die meisten Menschen der Kernlande zählen dazu. Ob einfacher Sklave oder Sproß eines wohlhabenden Zinsbauern ist dabei recht unerheblich (vom finanziellen Aspekt einmal abgesehen). Die Unfreiheit bringt auf jeden Fall einige Schwierigkeiten (oder besser gesagt Herausforderungen) mit sich. Denn er kann beispielsweise den elterlichen Hof nicht verlassen: Sein Herr muß ihn vorher aus seinen Diensten entlassen haben, und niemand läßt einen jungen, kräftigen Leibeigenen einfach so ziehen. Meist steht solchen Charakter nur die Flucht ins Unbekannte offen. Ein Herr wird einen solchen Flüchtigen natürlich verfolgen, da er ein ziemlich schlechtes Beispiel abgibt und die meisten Leibeigenen landen kurz nach ihrer Flucht wieder in einem Bergwerk oder auf den Feldern ihres Herren.

Um erfolgreich den Fängen ihres Besitzers zu entgehen, stehen dem Charakter jedoch mehrere Möglichkeiten offen. Zuerst einmal kann er sich in eine freie Stadt flüchten. Frei heißt in diesem Fall, daß sie nicht direkt dem Herrschaftsbereich des Herrn unseres Flüchtigen untersteht. Die Obrigkeit der Stadt kann natürlich trotzdem den Charakter ausliefern, wenn sie Wert darauf legt. Nach gültigem Recht ist ein Charakter jedoch als frei anzusehen, wenn er ein Jahr und einen Tag in einer freien Stadt verbracht hat.

Eine weitere Möglichkeit, dem verhaßten Herrn zu entgehen, ist, sich einer Gilde anzuschließen. Diese sind nämlich nicht dem Adel gegenüber verpflichtet (aber dennoch in der Lage), ihre Arbeiter auszuliefern. Trotzdem wird der Charakter in einem solchen Fall niemals über den Status eines einfachen Hilfsarbeiters herauskommen. Nach zwei Jahren in einer Gilde gilt ein Charakter ebenfalls als Freier.

Viele Kirchen und klerikale Orden bieten einem Flüchtigen Kirchenasyl. Wird der Flüchtige jedoch nicht für das Priesteramt akzeptiert, so kann er jederzeit festgenommen werden, sobald er das Tempelgelände verläßt. Zudem hat schon so mancher Herr das Risiko auf sich genommen, von den Göttern bestraft zu werden und sich sein Eigentum mit Waffengewalt zurück geholt. Nur die wenigsten dieser Versuche wurden tatsächlich vergolten.

Eine der erfolgreichsten, aber auch gefährlichsten Methoden, seinem Herren zu entgehen, besteht darin, sich dem imperialen Heer, einer Söldnertruppe oder einer anderen militärischen Organisation anzuschließen. Hier wird der Charakter nicht nach seiner Vergangenheit gefragt, aber ihm steht auch ein hartes, eventuell recht kurzes Leben bevor.

Die Flucht eines Charakters wird jedoch nicht ewig dauern. Auch der mächtigste Landesherr besitzt nicht genügend Ressourcen, um diese für die Verfolgung eines einfachen Sklaven zu verschwenden. Oft wird die Suche deshalb nach einer gewissen Zeit eingestellt und der Charakter ist nicht mehr in direkter Gefahr.

Insgesamt gesehen ist die Vorgeschichte eines unfreien Charakters recht hart. Doch sie bietet dem Spieler auch viele Freiräume bei der Charakterentwicklung. Während seiner Flucht und auch danach wird der Charakter eine Menge gelernt haben und viele Fertigkeiten stehen ihm offen.

Freibauern, Wehrbauern und die städtische Armenschicht

Als Sohn oder Tochter eines freien Bauern kann der Charakter den elterliche Hof verlassen, wann immer er möchte. Steht er weit hinten in der Erbfolge, so ist dies sogar sehr wahrscheinlich. Etliche junge Freie verlassen schon früh ihre Heimat und reisen in die Stadt, in der sie ihre Träume zu verwirklichen hoffen. Die meisten von ihnen schaffen dies jedoch nicht. Sie werden Teil der städtischen Armenschicht und verdingen sich als Hilfsarbeiter oder landen in den Fängen der örtlichen Diebesgilde.

Auch der Sproß des Freibauern besitzt die Möglichkeit, eine Vielzahl von Fertigkeiten zu erlernen. Landwirtschaft und Handwerk lernt er auf dem elterliche Hof, den Umgang mit Lanze und Dolch in der heimatlichen Miliz. Landet er schließlich in der Stadt, so stehen ihm weitere Möglichkeiten offen.

Gilden

Die Zugehörigkeit zu einer Gilde kann einem Charakter zu Macht und Wohlstand, auf jeden Fall aber zu einer fundierten Ausbildung verhelfen. Jedoch ist die Aufnahme in eine Gilde schwierig, wenn die Eltern des Charakters keine Gildenangehörige waren und er auch kein besonderes Talent im Gildenhandwerk zeigt. Nur selten herrscht bei einigen Gilden ein Mangel an Arbeitskräften, der es einem Charakter ermöglicht, Mitglied einer Gilde zu werden. Noch seltener entscheidet sich ein wohlhabender Mann, seinen Sohn oder seine Tochter in eine Gilde einzukaufen.

Ist der Charakter jedoch erst einmal einer Gilde zugehörig, so wird er dort seine drei bis vier Jahre andauernde Lehre absolvieren. Nach dieser kargen Zeit folgen die Gesellenjahre. Dies ist für die meisten Charaktere der Punkt, an denen auch ihr Abenteurerleben beginnt.

Die Gildenzugehörigkeit gibt dem Charakter die einzigartige Möglichkeit, bestimmte handwerkliche und wissenschaftliche Fertigkeiten zu erlernen. Dient er während dieser Zeit in der Miliz (was jedoch eher unwahrscheinlich ist, es sei denn, die Gilde unterhält selbst eine Truppe), so kommen noch einige Waffenfertigkeiten hinzu.

Der feudale Adel

Sowohl Sohn als auch Tochter eines Adeligen verlassen schon mit zwölf oder dreizehn Jahren das elterliche Haus. Der Sohn wird als Knappe zu einem Verwandten geschickt, um die nächsten acht bis zehn Jahre damit zu verbringen, all das zu lernen, was er für die spätere Ritterwürde benötigen wird. Er wird das Abenteuer wahrscheinlich kurz nach seinem Ritterschlag beginnen und auf ein ansehnliches Arsenal an Waffen und Ausrüstung zugreifen können. Seine Fertigkeiten umfassen sowohl zwischenmenschliche als auch militärische Gebiete.

Die Tochter wird von Früh an auf ihr Dasein als Dame vorbereitet. Verläßt sie das Haus, so tut sie dies meist, um zu heiraten und so Allianzen zu schmieden. Sie wird vor allem zwischenmenschliche Fertigkeiten besitzen, aber je nach Ausbildung und Freizeitbeschäftigung auch andere Talente entwickelt haben.

Das Militär

Das Militär steht nahezu jedem Charakter offen. Selbst flüchtige Sklaven verstecken sich hier vor ihren Häschern, und so manch unglücklicher Adelssproß fand ebenfalls seinen Weg in das Heer. Hier fragt man nicht nach den Fähigkeiten, denn jeder Soldat stärkt die Armee. Ein Charakter wird es anfangs schwer haben, doch bei Spielercharakteren kann man davon ausgehen, daß sie es tatsächlich geschafft haben, ohne größere Blessuren ihre Ausbildung zu überstehen. Dann stehen dem Charakter vielerlei Möglichkeiten offen, sich zu verdingen: Als Berufssoldat, Söldner, Waffenmeister, vielleicht sogar als Tempelritter oder Leibwächter. Während seiner Ausbildung lernt der Charakter vor allem den Umgang mit den Gerätschaften seines Berufs sowie die Fertigkeiten der Klasse Körperbeherrschung, doch später kann er sich je nach Laufbahn auch gänzlich andere Fähigkeiten aneignen.

Der Klerus

Wie das Militär steht auch der Klerus nahezu jedem Charakter offen. Die Ausbildung als Akolyth dauert je nach Orden zwischen fünf und zwanzig Jahren. Viele Charaktere mit wahrer spiritueller Überzeugung bleiben danach an der Stätte ihrer Ausbildung, um als Mönch oder Nonne Weisheit zu erlangen und vielleicht sogar früher oder später die Priesterwürde zu empfangen. Andere werden vielleicht zu Ordensrittern oder Paladinen und wieder andere fallen von ihrem Glauben ab und verlassen den Orden.

Während die Ausbildung eines klerikalen Charakters vor allem mystische und Wissensfertigkeiten umfaßt, steht es ihm danach relativ offen, wie er sich weiterbildet. Nahezu jede Richtung ist hier denkbar.

Das Stammesmitglied

Die Gesellschaft eines Stammes oder Barbarenclans ist wesentlich einfacher aufgebaut als die komplizierten Gefilde der Kernlande. Hier werden die sozialen Stände meist nach den persönlichen Fähigkeiten des Einzelnen unterschieden. Das fähigste Stammesmitglied ist nicht selten der Häuptling, und neben ihm findet sich meist noch ein Schamane und eventuell sogar noch ein künftiger Nachfolger desselben, der auf sein Amt vorbereitet wird. Fähigkeiten, die das Überleben in der Natur sichern sowie Jagd und Krieg dienlich sind, sind hier die Regel. Wissensfertigkeiten scheiden nahezu aus, nur erfahrene Fährtenleser und Stammesschamanen sind hier die Ausnahme.

Nichtmenschliche Charaktere

Die Welt von ***Darkon*** ist bevölkert von unzähligen Lebewesen, bekannten und mystischen, bizarren und fremdartigen Rassen, die verzweifelt um ihre Existenz kämpfen. Einige wenige dieser Wesen können als intelligent genug angesehen werden, um Zivilisationen zu gründen. Einige dieser intelligenten Rassen werden im folgenden vorgestellt, da sie sich ganz besonders als Spielercharaktere eignen.

Diese nichtmenschlichen Rassen stehen nicht umsonst am Ende dieses Kapitels, denn das Spielen eines Elfen, Trolls oder Zentauren ist wesentlich anspruchsvoller als das eines menschlichen Charakters. Nichtmenschen sehen nicht einfach nur anders aus als Menschen, sondern besitzen auch ganz andere Verhaltensweisen und Kulturen. Neue Spieler machen oft den Fehler, Zwerge als kleine, handwerklich begabte Menschen und Dryaden als liebevolle menschliche Waldläufer mit einigen netten Vorteilen zu spielen, doch dies ist garantiert nicht richtig, oder zumindest nicht gewollt. Nur erfahrene Rollenspieler sollten folgerichtig solche Charaktere spielen, was sicherlich auch für einen solchen „alten Hasen“ noch eine Herausforderung darstellen dürfte.

Die meisten nichtmenschlichen Rassen verfügen über besondere, oftmals (zumindest scheinbar) magische Fähigkeiten. Diese sind in jeder Rassenbeschreibung grob erläutert, werden jedoch auch im *Buch der arkanen Künste* im Kapitel *Magische Kräfte* noch einmal genauer beschrieben.

Elben (Schleiervölker)

Die Elbenrassen, auch als die *Schleiervölker* bekannt, sind die älteste humanoide Völkergruppe Darkons. Viele von diesen Völkern besaßen schon sehr alte und mächtige Kulturen, als der Mensch gerade begann, dem Barbarentum zu entwachsen.

Körperlich unterscheiden sich die meisten Elbenrassen stark voneinander, nur die nach oben spitz zulaufenden Ohren und eine lange Lebensspanne sind ihnen allen gemein.

Elfen

Die Elfen sind eine Art von Elben, die dem Menschen, zumindest äußerlich, noch am meisten ähnelt. Sie werden meist etwas größer als Menschen, sind jedoch wesentlich schlanker und somit leichter gebaut als diese. Dennoch könnten die meisten von ihnen ohne große Verkleidung als Menschen durchgehen, wenn sie dies möchten und sie die speziellen Merkmale ihrer Rasse, zum Beispiel ihre spitzen, für Elben typische Ohren, zu verbergen wissen.

Das Haupthaar der Elfen ist sehr dicht, ihre übrige Körperbehaarung eher spärlich. Bartwuchs tritt nur bei den ältesten Vertretern der Rasse auf. Vollkommen makellos und von bewundernswerter Schönheit sind ihre schlanken, zerbrechlich wirkenden Körper, doch diese scheinbare Zer-

brechlichkeit täuscht über einen ausgesprochen robusten Metabolismus hinweg. Der elfische Körper scheint nicht nur mühelos den Gewalten der Natur trotzen zu können, sondern er ist auch ausgesprochen resistent gegen die Krankheiten anderer humanoider Wesen. Gegen Krankheiten, die nur Elfen befallen, nützt dieses ausgezeichnete Immunsystem jedoch nur wenig. Zudem scheinen auch extreme Temperaturschwankungen den meisten Elfen nur wenig auszumachen.

Die Sinne der Elfen sind denen eines Menschen weit überlegen. Ihre Sensibilität verleiht ihnen einen exzellenten Tastsinn und ihre Ohren ein ausgesprochen feines Gehör. Die meisten Elfen verfügen zudem über Augen, die das nächtliche Mond- und Sternenlicht verstärken oder deren Sicht gar in den infraroten Bereich des Lichtspektrums hinein reicht.

Ursprünglich existierte nur ein Elfenvolk, das über den größten Teil Darkons herrschte, als dieser Kontinent noch fast vollständig von dichten Wäldern bedeckt war. Doch dann kam es zu Meinungsverschiedenheiten zwischen den Elfen des Kaiserreichs Shou Liang und den Okura, deren Anführerin sich selbst zur Kaiserin ihres eigenen Reiches ernannt hatte. Der sogenannte *Krieg der Brüder* brach aus und führte zu dem auch heutzutage noch existierenden tiefen Haß zwischen den Hochelfen und den Nachtelben. Während dieses Krieges der Brüder spalteten sich auch noch zahlreiche Elfen vom Kaiserreich ab, die sich nicht in den Krieg einmischen wollten. Dieses Waldelfen oder *Alharadill* (was in ihrer Sprache soviel wie die Vertriebenen oder die Ausgestoßenen heißt) bewohnen nun Wälder und Auen in ganz Darkon und leben in harmonischem Einklang mit der Natur. Der vierte Elfenstamm, die Wildelfen, spaltete sich schon vor Urzeiten von den anderen Elfen ab und blieb entwickelte sich zu einer primitiven, barbarischen Kultur zurück.

Alle Elfen verstehen sich sehr gut mit den meisten Waldbewohnern und zudem mit Gnomen und Hobbits. Auch Menschen sind ihnen recht sympathisch. Zwischen Elfen und Zwergen existieren gewisse Spannungen, die in den völlig unterschiedlichen Lebensweisen dieser Rassen wurzeln. Zwischen den Elfen und den schwarzblütigen Rassen besteht aufgrund deren Herkunft eine innige Feindschaft.

Shou (Hochelfen)

Attributmodifikatoren: IN +1, VI -1, KR -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	8	**IN**	12
		GE	10	**WI**	10
		VI	9	**IT**	10
		WA	11	**CH**	10
		AT	10	**GL**	9
Startalter:	100 Jahre		**Höchstalter:**		-
Größe:	2,00 m	**Statur:**	-5	**Gewicht:**	70 kg
Bonusfertigkeiten:		Lesen & Schreiben (Shou) **4**, eine weitere Wissensfertigkeit nach Wahl auf Stufe **4**			
Besonderheiten: Besitzt automatisch den Vorteil *relative Unsterblichkeit* und ist *immun* gegen alle nicht magischen Krankheiten, verfügt über *Nachtsicht*. Muß zu Spielbeginn mindestens einen Zauber oder ein Ritual beherrschen, der mit Wahrnehmung oder Wissenserlangung zu tun hat.					

Der älteste und edelste elfische Volksstamm sind die Shou, diejenigen Elfen, die immer noch versuchen, das alte elfische Kaiserreich, das mittlerweile auf einen Bruchteil seines ehemaligen Glanzes geschrumpft ist, am Leben zu erhalten.

Hochelfen besitzen eine seidige, bronzefarbene Haut und lange schwarze, selten auch bläuliche oder rötliche Haare. Sie sind sehr schlank und hoch gewachsen, jedoch keineswegs dürr, und überragen oftmals sogar die größten Menschen. Ihre Augen sind mandelförmig und weisen eine bläuliche Färbung auf, die an klare, tiefe Bergseen erinnert.

Die Hochelfen sehen sich, und vielleicht ist dies sogar die Wahrheit, als wahre Erben und Kinder der Alten an. Sie tolerieren die anderen Rassen Darkons, betrachten diese allerdings als zu jung, um die Vorgänge in ihrer Welt begreifen zu können. Während sie viele dieser Rassen behandeln wie fürsorgliche Eltern ihre Kinder, sehen sie es überhaupt nicht gerne, wenn ihre Entscheidungen von Sterblichen in Frage gestellt werden. Die Shou leben nicht einfach nur lange, sondern sie sind tatsächlich unsterblich und altern ab dem zweihundertsten Lebensjahr (was etwa einem vierzigjährigen Menschen entspricht) einfach nicht mehr. Dies wird von ihnen natürlich als weiteres Indiz ausgelegt, Kinder der Alten zu sein.

Gerade dieser Vorteil ermöglicht es den Hochelfen, mit der Zeit enormes Wissen anzusammeln. Die Ältesten der Shou gelten nicht umsonst als die weisesten Geschöpfe Darkons, und das Volk der Hochelfen stellt mit Sicherheit auch die mächtigsten Magier unter den humanoiden Rassen. Dieses enorme Wissen bleibt jedoch anderen Rassen verborgen, da diese, wie bereits erwähnt, von den Shou als noch nicht bereit für die Wahrheit angesehen werden.

Es ist eindeutig, das die Shou ein großes Geheimnis besitzen, das sie mit niemanden teilen und mit ihrem Leben verteidigen. Worum es sich dabei handelt, weiß niemand, doch man spekuliert natürlich wild herum. Manche sagen, die Shou wären in Wirklichkeit die Letzten der Alten, oder das Geheimnis der Shou betrifft ihre Unsterblichkeit oder die Hochelfen würden gar ein Geheimnis bewahren, das selbst für die Götter eine tödliche Gefahr darstellen könnte...

Doch nicht nur der Wissensstand und das magische Potential der Hochelfen ist enorm, auch ihre Handwerker sind außerordentlich begabt. Schmuck, Waffen und selbst Gebäude aus der Hand eines hochelfischen Handwerkers erscheinen dem Betrachter zugleich wunderschön und dennoch wie nicht von dieser Welt.

Erst vor kurzem befreiten sich die Shou aus der Hand des Imperiums und seitdem leben sie isoliert von der Außenwelt; sie mißtrauen den anderen Rassen, besonders den Nachtelben und den Alharadill (die ihrer Meinung nach ihre Heimat und ihre Vorfahren verraten haben) und unterhalten nur spärliche Handelsbeziehungen zu den großen Städten der Kernlande. Dennoch wagt sich von Zeit zu Zeit ein junger Shou aus seiner Heimat hinaus, um die Welt der Sterblichen kennen zu lernen, was diese Rasse auch für den Rollenspieler interessant macht.

Alharadill (Waldelfen)

Attributmodifikatoren: GE +1, CH +1, VI -1, KR -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	9	**IN**	10
		GE	11	**WI**	10
		VI	9	**IT**	10
		WA	11	**CH**	11
		AT	10	**GL**	9
Startalter:	70 Jahre		**Höchstalter:**		400 Jahre
Größe:	1,80 m	**Statur:**	-4	**Gewicht:**	65 kg
Bonusfertigkeiten:		Bögen **4**, Orientierungssinn **4**, Singen **oder** Jagen **3**			
Besonderheiten: Verfügt über Nachtsicht, muß zu Spielbeginn mindestens ein Ritual oder einen Zauber, der mit Tieren, Pflanzen oder Natur zu tun hat, beherrschen oder einen Totemgeist an sich gebunden haben. Waldelfen erhalten einen +1 Bonus auf Resistenzwürfe gegen normale Krankheiten					

Die Alharadill sind der mittlerweile größte und gegenüber anderen Rassen auch offenste Volksstamm der Elfen. Die Hautfarbe der Waldelfen reicht von einem hellen Braunton bis hin zu fast weißen Farben. Ihre Haare sind blond, braun oder schwarz, oft auch grün oder stahlblau und ihre Augenfarben weisen dieselbe Bandbreite auf wie die der Menschen.

Die Alharadill sind Wesen, die eine sehr enge Bindung zur Natur aufweisen. Sie respektieren alles, was lebt und integrieren sich perfekt in den Lauf der Natur. Ihre wundervollen Baumhäuser und Siedlungen sind, hoch oben im Blätterdach des Waldes versteckt, kaum zu entdecken und zudem für Nichtelfen so gut wie uneinnehmbar.

Die Waldelfen kennen keine zentrale Regierung wie die Shou oder die Okura. Sie leben freundschaftlich in kleinen Dorfgemeinschaften zusammen und wählen nur in Krisenzeiten einen Anführer aus ihren Reihen aus. Freiheit ist ihr höchstes Gut, und so sind die Waldelfen dafür bekannt, sich grundsätzlich keiner Autorität oder gar Gesetzen zu unterwerfen. Ihre hohen Moralvorstellungen verhindern jedoch, daß ihre Gesellschaft zu einem Haufen krimineller Anarchisten verkommt. Trotzdem besitzen die Waldelfen einen König, der von seinem Palast im Herzen von Ithilien über die Länder der Alharadill regiert. Er besitzt jedoch eher die Funktion eines Diplomaten als die eines Anführers.

Anders als die anderen elbischen Wesen sind Waldelfen sehr kontaktfreudig. Sie sind gute Gastgeber und treue Freunde, wenn man einmal ihr Vertrauen gewonnen hat.

Die handwerklich begabten Waldelfen verstehen es, ihre Waren, meist Schmuckstücke, aber auch hervorragend gearbeitete Waffen und Rüstungen, an den Mann zu bringen, und so ist es nicht verwunderlich, daß diese Wesen fast überall gern gesehen sind. Den Waldelfen liegt allerdings wenig am Gold, solche materiellen Belange interessieren diese langlebigen Wesen kaum, aber Schmuck und insbesondere Edelsteinen sind sie alles andere als abgeneigt, so daß diese in Kreisen der Alharadill als inoffizielle Währung gelten können.

Auch von den Waldelfen kann behauptet werden, daß sie die magischen Künste sehr weit entwickelt haben und daß sie als extrem langlebige Rasse menschliche Gefühle wie Gier oder Neid nicht kennen. Anders als die Shou sind sie aber gern bereit, ihr Wissen auch mit nichtelfischen Freunden zu teilen.

Wildelfen (Steppenelfen, Dschungelelfen)

Attributmodifikatoren: GE +1, IN -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	9
		GE	11	**WI**	10
		VI	10	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	9
Startalter:	50 Jahre		**Höchstalter:**		350 Jahre
Größe:	1,70 m	**Statur:**	-3	**Gewicht:**	60 kg
Bonusfertigkeiten:		Wurfwaffen **4**, Bögen **oder** Blasrohre **4**, Pflanzenkunde **3**			
Besonderheiten: Nachtsicht, unempfindlich gegenüber starker Hitze. Wildelfen erhalten einen +1 Bonus auf ihre Resistenz gegen Krankheiten.					

Der dritte elfische Volksstamm sind die wilden Elfen der Dampfdschungel und der sengenden Steppen des Nordens, die in kleinen Stammesgemeinschaften die Urwälder und Savannen dieser tropischen Länder durchstreifen.

Wildelfen besitzen eine muskulösere Statur als die anderen Elfenvölker, und auch die vornehme Blässe ihrer Verwandten scheint ihnen zu fehlen. Ihre Hautfarbe ist meist dunkel, und ihre Haare sind blond bis kupferrot. Ihre Augen sind im Allgemeinen braun, obwohl auch andere Farben auftreten können.

Wildelfen besitzen keine so alte Kultur wie die anderen Elfen. Sie sind Kinder der Wildnis, und dies spiegelt sich auch in ihrem unberechenbaren Verhalten wieder. Sie leben, um zu überleben, und haben kein Interesse an der Schönheit der Natur. Ihre Poesie ist das Heulen der wilden Tiere und ihre Musik das Rascheln der Blätter im Wind. Die einzige

Kunstform, die sie praktizieren, ist das kunstvolle Anfertigen von Tätowierungen.

Wildelfen sind selten seßhaft. Während diejenigen Stämme, die die undurchdringlichen Wälder der Dampfdschungel bewohnen, etwa für ein bis zwei Jahre an einem Ort bleiben, sind die Steppenelfen Nomaden. Beide Unterarten der Wildelfen leben primär von der Jagd und dem Sammeln von Früchten und Wurzeln. Sowohl Ackerbau als auch Viehzucht sind ihnen fremd. Durch ihre Jägernatur ist auch bei den Wildelfen die Kunst des Bogenschießens weit verbreitet. Sie wissen diese Kunst sowohl auf der Jagd nach Beute als auch im Kampf sehr effektiv einzusetzen.

Überhaupt sind die Wildelfen Fremden gegenüber sehr mißtrauisch. Wildelfen gelten in den zivilisierten Ländern als Exoten und werden gern als Sklaven verkauft. Folglich müssen die Wildelfen davon ausgehen, daß Fremde sie entweder versklaven oder ihre Nahrung rauben beziehungsweise ihnen die Jagdreviere streitig machen wollen.

Gäbe es keine anatomischen Gemeinsamkeiten, so würde man die Wildelfen sicherlich nicht zu den Elfen zählen. Sie handeln aus der Intuition heraus und leben für den Tag, denn es könnte ja ihr letzter sein.

Magie ist ihnen unheimlich und fremd, so daß Magier, die mächtigen Stammesschamanen natürlich ausgenommen, noch mißtrauischer betrachtet werden als andere Fremde.

Okura (Nachtelben, Dunkelelfen)

Attributmodifikatoren: GE +1, CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	10
		GE	11	**WI**	10
		VI	10	**IT**	10
		WA	10	**CH**	9
		AT	10	**GL**	9
Startalter:	65 Jahre		**Höchstalter:**		350 Jahre
Größe:	1,70 m	**Statur:**	-4	**Gewicht:**	65 kg
Bonusfertigkeiten:		Eine Waffe (je nach Kaste) **4**, Feilschen **4**, Verkleidung **3**			
Besonderheiten: *Infravision*, kann den Vorteil *Feueresistenz* zum halben Preis erwerben. Okura erhalten einen +1 Bonus auf ihre Resistenz gegen normale Krankheiten					

Im völligen Gegensatz zu den anderen, eher naturverbundenen Elfenvölkern stehen die Nachtelben, auch Dunkelelfen genannt. Ein Nachtelb könnte von der Größe und Statur her leicht mit einem Elfen verwechselt werden. Auch Nachtelben sind recht groß (170 cm, die Frauen sind nur geringfügig kleiner), und wiegen trotzdem kaum mehr als 65 kg. Doch was sie eindeutig von den Elfen unterscheidet, obwohl diese beiden Völker (zum Ärgernis beider Rassen) nahe Verwandte sind und ursprünglich einmal ein einziges Volk waren, ist ihre obsidianfarbene Haut und ihre hellen, silbrigen, goldenen oder kupfernen Haare, die in starkem Kontrast zu den rot oder purpur glühenden Augen stehen.

Die Okura sind sowohl sehr gute Magier als auch fähige Händler und Schmiede. Kein anderes Volk beherrscht die Kunst, das schwarze, magische Metall Adamant zu Waffen oder Werkzeugen zu schmieden wie die Nachtelben.

Nachtelben lieben den Handel und sind im Gegensatz zu den anderen Elfen äußerst geldgierig, und viele sagen, ihre Goldgier übertrifft sogar noch die der Zwerge. Die Siedlungen der Nachtelben werden meist unterirdisch angelegt, wobei die Einwohner meist ein und derselben Handelsgesellschaft angehören, die meist auch die Stadt erbaut (oder erobert) hat. Für Nachtelben zählt nur der Profit, und sie scheuen kein Mittel, um selbigen zu steigern.

Doch die Händler sind nur eine der drei großen Kasten der Okura, die die Macht im Reiche von Lava und Fels ausüben. In der Tat sind es die Priesterinnen der Okura, von denen die wirkliche Macht ausgeht. Sie erhalten ihre Kraft von den dunklen Mächten, die sie anbeten und aus blutigen Opferritualen. Ihr mächtigstes Werkzeug jedoch ist die Kriegerkaste, die Samurai. Sie erweisen Priesterinnen und Händlern ihre Loyalität, und zwar bis in den Tod. Wenn man im Volke der Nachtelben so etwas wie Ehre findet, dann bei ihnen.

Die vierte, angeblich gar nicht existierende Kaste der Kultur der Okura sind die Ninja, die Kaste der Assassinen. Niemand kennt sie, niemand möchte etwas mit ihnen zu tun haben, und dennoch sind sie es, die den hohen Persönlichkeiten der Nachtelben als mächtige Schachfiguren in ihrem ewigen Intrigenspiel dienen.

Kontrolliert wird das chaotische Reich der Okura von einer mysteriösen Kaiserin, einer treuen Verbündeten des Imperiums und an sich eine Perversion des elfischen Kaisers, genauso, wie das Reich der Nachtelben all das darstellt, was die Shou verachten.

Nymphen

Nymphen sind eine Art von Elben, die sehr eng mit der natürlichen Umgebung, in der sie leben, verbunden sind. Sie sind eher scheu und meiden den Kontakt mit anderen Rassen, doch viele Nymphen packt in jungen Jahren die Neugier, so daß sie sich einer Abenteurergruppe anschließen, um die Welt zu kennen zu lernen. Jede Nymphe besitzt eine gewisse Art von Affinität zu einer bestimmten Gattung von Lebensformen. Der Nymphe ist die Möglichkeit gegeben, mit der entsprechenden Tierart zu kommunizieren und diese sogar in begrenztem Maße zu kontrollieren. Alle Nymphen verfügen zudem über die Fähigkeit, mit einem ihnen besonders vertrauten Objekt ihres Lebensraumes zu verschmelzen. So können sie sich ungestört regenerieren oder ihre Umgebung ungesehen beobachten.

Druden (Schattennymphen)

Attributmodifikatoren: GE +1, AT -2, WA +1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	10
		GE	11	**WI**	10
		VI	10	**IT**	10
		WA	11	**CH**	9
		AT	7	**GL**	10
Startalter:	70 Jahre	**Höchstalter:**		400 Jahre	
Größe:	1,90 m	**Statur:**	-4	**Gewicht:**	65 kg
Bonusfertigkeiten:		Verstecken **4**			
Besonderheiten: Kann eine Gattung von Tieren (beispielsweise Schlangen, Spinnen, Fledermäuse oder Skorpione) kontrollieren (*Kontrolle -2)*. Sehr lichtempfindlich (*Phobie gegen Licht*). Kann mit dem Schatten verschmelzen und wird so unsichtbar *(Verschmelzung -2), Infravision*					

Druden, oder auch Schattennymphen, bewohnen schattige oder dunkle Orte, also düstere Wälder, Höhlen oder auch Ruinen und Krypten.

Sie sind alles andere als ansehnlich, man könnte sie sogar als ausgesprochen häßlich bezeichnen, und die meisten von ihnen hassen alles Schöne und Gute. Ihre graue Haut ist von Warzen übersät, und nicht selten weisen Druden erschreckende Mißbildungen auf.

Druden sind nachtaktiv und meiden das Licht der Sonne, da es ihnen Schmerzen zufügt. In ihrer meist unterirdischen Heimat haben sie damit allerdings keinerlei Probleme.

Druden sind in der Lage, die Kraft der *Kontrolle* auf einer Stufe von 2 gegen eine bestimmte Art von unterirdisch lebenden Tieren einzusetzen. Meist sind dies Ratten oder Fledermäuse, aber auch von der Kontrolle von Schlangen, Spinnen oder gar großen Insekten wird berichtet. Des weiteren können Druden mit der Dunkelheit einer Höhle oder Krypta verschmelzen. Dies dauert 2 Kampfrunden. Danach gilt die Schattennymphe als unsichtbar, solange sie sich nicht bewegt. Jegliche Form von Licht läßt sie jedoch sofort wieder sichtbar werden. Neben ihren angeborenen magischen Fähigkeiten sind viele Druden außerdem fähige Magier. Insbesondere die Traditionen der Hexerei und des Schamanismus scheinen ihnen zu liegen.

Schattennymphen sind Einzelgänger. Sie betrachten ihre unterirdische Heimat als ihr Revier und dulden keine Nebenbuhler, weder andere Druden noch andere intelligente Wesen. Sie verlassen ihre Heimat nur selten, und wenn, dann nur im Schutze der Nacht, da das Sonnenlicht eine echte Qual für sie bedeutet. Dennoch ist bekannt, daß einige Druden auch bei Tage an der Erdoberfläche anzutreffen sind. Sie kleiden sich dann meist in dunkle Stoffe und versuchen durch weite Kapuzen und halbdurchsichtige Schleier jeden Kontakt mit dem Licht zu vermeiden.

Dryaden (Waldnymphen)

Attributmodifikatoren: KR -1, GE +1, WA +1, VI -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	9	**IN**	10
		GE	11	**WI**	10
		VI	9	**IT**	10
		WA	11	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	65 Jahre	**Höchstalter:**		400 Jahre	
Größe:	1,75 m	**Statur:**	-5	**Gewicht:**	55 kg
Bonusfertigkeiten:		Pflanzenkunde **4**, Tierkunde **3**, Verstecken **3**			
Besonderheiten: Kann mit Bäumen verschmelzen *(Verschmelzung -2)*, kann eine bestimmte Art von Waldtieren kontrollieren *(Kontrolle -2)*, Nachtsicht					

Viele Geschichten ranken sich um das Volk der Dryaden. Viele halten sie für Baumgeister, für elementare Kräfte der Natur, doch in Wirklichkeit gehören die Dryaden, die auch als Waldnymphen bekannt sind, zu den elbischen Wesen. Dryaden besitzen den typisch elbischen, sehr filigran wirkenden Körperbau. Ihre Gesichtszüge sind fein geschnitten und würden es einer Dryade leicht ermöglichen, als Waldelfe durchzugehen, wenn ihre grünen Haare und ihre leicht gebräunte Haut sie nicht deutlich von diesen Elben unterscheiden würden. Im Winter allerdings wird die Haut der Dryade sehr blaß und ihre Haare verfärben sich ins bräunliche. In dieser Zeit sind die Waldnymphen nicht von ihren waldelfischen Verwandten zu unterscheiden, mit denen sie sich auch den Lebensraum teilen. Oft tragen Dryaden Kleidung, die in tarnenden Farben, also grün und braun (im Winter natürlich auch Weiß) gehalten ist, um ihre natürliche Tarnung noch zu verstärken.

Dryaden leben meist in kleinen, familiären Gemeinschaften zusammen, die sich auf große Waldgebiete verteilen, weshalb man Dryaden fast immer allein antrifft. Sie sehen sich als Beschützer ihrer Waldheimat und weisen eine noch engere Bindung zur Natur auf als die Alharadill. Diese Verbindung zu den Kräften der Natur und ihre nymphische Herkunft verleihen der Dryade einige besondere Fähigkeiten.

Zum einen kann eine Dryade mit einem Laubbaum verschmelzen. Dies dauert zwei Kampfrunden. Die Dryade kann zudem ein weiteres lebendes Wesen und Gegenstände aus organischem Material mit „in den Baum“ nehmen. So lange die Dryade die Verschmelzung aufrecht erhält, ist sie nicht zu entdecken, ist jedoch auch auf die Position eines passiven Beobachters beschränkt, das heißt sie kann keine körperlichen Aktionen durchführen und auch keine Magie anwenden. Die zweite angeborene Fähigkeit der Dryaden ist ihre Macht der *Kontrolle* über Waldtiere. Die Dryade kann diese Kraft auf Stufe 2 gegen eine bestimmte Art von Waldtieren, z.B. Eulen, Dachse, Füchse oder Wölfe einsetzen. Wie alle elbischen Wesen besitzen auch die Dryaden zudem eine gewisse Affinität zur Magie, so daß sie nicht selten die „Karriere“ eines aktiven Magiers einschlagen, wobei sie vor allem der schamanistischen Tradition zugetan sind.

Nereiden (Meernymphen)
Potaneiden (Flußnymphen)

Attributmodifikatoren: GE +1, IT -1, GL -1, CH +1					
Höchstwerte für Attribute	**KR**	10	**IN**	10	
	GE	11	**WI**	10	
	VI	10	**IT**	9	
	WA	10	**CH**	11	
	AT	10	**GL**	9	
Startalter:	55 Jahre	**Höchstalter:**	300 Jahre		
Größe:	1,75 m	**Statur:**	-5	**Gewicht:**	60 kg
Bonusfertigkeiten:	Verführen **4**, Schwimmen **4**				
Besonderheiten: Mit Wasser verschmelzen *(Verschmelzung -2)*, Bezauberung von Humanoiden des anderen Geschlechts *(Bezauberung -2)*, Aquavision. Gefahr der Austrocknung bei langem Landaufenthalt.					

Nereiden und Potaneiden sind Nymphen, die im Wasser leben. Beide Rassen gleichen sich bis auf ihren Lebensraum. Während Nereiden Salzwasser bevorzugen, leben Potaneiden im Süßwasser. Beide Wassernymphen besitzen eine typisch elbisch wirkende Gestalt. Ihre Haare sind meist bläulich oder grünlich, ihre Haut ist weiß und scheint einen bläulichen Schimmer zu besitzen.

Sowohl Nereiden als auch Potaneiden sind ausgesprochene Einzelgänger. Nur selten ist in einem großen Areal mehr als eine Wassernymphe anzutreffen. Gesellschaft leisten den Wassernymphen andere Wasserbewohner, und zwar sowohl Tiere als auch intelligente Lebewesen.

Das Wasser ist das Element der Meeres- und Flußnymphen, und sie besitzen die Fähigkeit, unter Wasser so gut wie unsichtbar zu werden. Selbst wenn sie sich bewegen, können sie nur mittels einer stark erschwerten Probe auf *Wahrnehmung + Beobachtungsgabe* entdeckt werden. Solange sie sich unter Wasser still verhalten und sich nicht bewegen, sind sie überhaupt nicht auffindbar. Diese Fähigkeit ist nicht durch magische Mittel zu durchschauen und ihre Herkunft ist ein großes Rätsel. Zudem verfügen die Wassernymphen über Aquavision, eine Fähigkeit, die es ihnen erlaubt, unter Wasser selbst in totaler Dunkelheit bis zu 30 m weit zu sehen. Über Wasser ist diese Fähigkeit allerdings nutzlos, ja viele Wassernymphen scheinen an Land sogar echte Probleme mit ihrer Sehkraft zu haben, da sie alles nur verschwommen und nicht farbecht wahrnehmen.

Da Nereiden und Potaneiden Wasserbewohner sind, können sie ohne Probleme unter Wasser atmen. Sie können sich jedoch auch an Land begeben, obwohl sie dies nur ungern tun, denn sie sind ständig der Gefahr ausgesetzt, auszutrocknen. Für jede Stunde, die die Wassernymphe nicht im Wasser verbringt (zur Not tut es auch ein volles Weinfaß oder eine Wanne), verliert sie einen Vitalitätspunkt. Diese Punkte regenerieren sich nur langsam (1 Punkt je Stunde) und auch nur, wenn die Wassernymphe sich in einem natürlichen Gewässer befindet.

Die mächtigste Fähigkeit der Wassernymphen ist die magische Kraft der *Bezauberung*, die sie von Geburt an auf Stufe 2 beherrschen. Viele böse Wassernymphen setzen diese Fähigkeit ein, um sich Sklaven zu erschaffen oder Reisende ins Verderben und den feuchten Tod zu führen. Dies und die häufige Verwechslung mit anderen humanoiden Wasserbewohnern wie Nixen oder Sirenen hat den Wassernymphen in vielen Regionen einen schlechten Ruf beschert, ja vielerorts werden sie deshalb sogar gejagt.

Oreaden (Bergnymphen)

Attributmodifikatoren: KR -1, GE +1, WA +1, VI -1					
Höchstwerte für Attribute	**KR**	9	**IN**	10	
	GE	11	**WI**	10	
	VI	9	**IT**	10	
	WA	11	**CH**	10	
	AT	10	**GL**	10	
Startalter:	65 Jahre	**Höchstalter:**	400 Jahre		
Größe:	1,60 m	**Statur:**	-5	**Gewicht:**	45 kg
Bonusfertigkeiten:	Tierkunde **4**, Verstecken **4**				
Besonderheiten: Besitzt die Fähigkeit des *Verschleierns (Stufe 2)*, kann eine bestimmte Art von Wildtieren kontrollieren *(Kontrolle -2)*, Nachtsicht					

Die Bergnymphen sind das kleinste und am zurückgezogensten lebende Nymphenvolk. Viele Gelehrte bestreiten sogar, daß es sich bei den Oreaden im eine eigenständige Spezies handelt und rechnen ihre Angehörigen den Dryaden zu. Tatsächlich scheint es sowohl anatomisch als auch sozial viele Gemeinsamkeiten zwischen Wald- und Bergnymphen zu geben, doch es existieren auch einige gravierende Unterschiede.

Die Hautfarbe einer Oreade ähnelt der einer Waldnymphe und weist meist eine gesunde Bräunung auf. Die Haare der Bergnynphen sind allerdings meist Schwarz, selten auch gräulich oder gar weiß. Zudem verändert sich das Äußere einer Oreade nicht mit dem Lauf der Jahreszeiten. Im allgemeinen sind Oreaden außerdem deutlich kleiner als andere Nymphen.

Der bevorzugte Lebensraum einer Oreade ist ein abgelegenes, fruchtbares Gebirgstal oder ein grüner Hügelkamm. Oreaden sind Einzelgänger und scheuen die Gesellschaft anderer humanoider Wesen, ja sogar anderer Elben. Wie die Waldnymphen weisen auch die Oreaden eine starke Bindung zur Natur auf. Sie verstehen sich gut mit allen Tieren ihrer Heimat und verfügen über die Fähigkeit, eine bestimmte Tierart zu kontrollieren. Diese magische Kraft besitzt die Bergnymphe schon von Geburt an. Sie entspricht in allen Belangen der magischen Kraft der *Kontrolle* auf Stufe 2. Zudem haben die Oreaden die für Nymphen einzigartige Fähigkeit, sich oder andere *verschleiern* zu können. Dies funktioniert jedoch nur in der freien Natur. Die Bergnymphe kann so viele weitere Wesen (zuzüglich zu ihrer eigenen Person) verschleiern, wie durch die Stufe dieser Kraft angegeben. Zu Spielbeginn beherrscht eine Bergnymphe die Kraft der *Verschleierung* auf Stufe 2.

Oreaden sind ausgesprochen friedliche Lebewesen. Sie jagen zwar, aber nur, um sich selbst zu ernähren. Ansonsten wenden sie nur Gewalt an, wenn ihr eigenes Leben wirklich bedroht ist. Selbst dann verlassen sie sich lieber auf ihre magischen Fähigkeiten, um zu entkommen, anstatt sich dem Kampf zu stellen. Dies sollte jedoch nicht als Feigheit ausgelegt werden, denn Oreaden können sehr mutig sein, wenn es darauf ankommt, sie verabscheuen aber jede Art von unnötiger Gewaltanwendung.

Feenwesen

Feen sind wahrscheinlich der älteste und ursprünglichste Zweig der elbischen Wesen. Feen sind im Allgemeinen kleiner als andere Elben, ihre Fähigkeiten aufgrund ihrer Größe zu beurteilen, wäre jedoch ein großer, nicht wieder gut zu machender Fehler. Die meisten (aber keineswegs alle) Feenrassen besitzen zwei Flügelpaare, die ihnen das Fliegen ermöglichen.

Fee (Echte Fee)

Attributmodifikatoren: KR -1, VI -2, GE +1, IN +1, GL +1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	8	**IN**	11
		GE	11	**WI**	10
		VI	6	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	11
Startalter:	70 Jahre		**Höchstalter:**		450 Jahre
Größe:	1,50 m	**Statur:**	-5	**Gewicht:**	40 kg
Bonusfertigkeiten:		Meditation **3,** eine beliebige magische Fertigkeit auf Stufe **3**			
Besonderheiten: Kann fliegen, *Feenfeuer*, *Elementarimmunität gegen Kälte (Stufe 2)*, *Verwundbarkeit: Eisen (Stufe 1),* +1 Bonus auf jede Magieprobe					

Feen sind etwas kleiner und noch zierlicher als Elfen, mit denen sie verwandt sind. Sie haben eine blasse Hautfarbe und besitzen vier insektenartige, rundliche Flügel. Feen besitzen oft silbernes Haar und bernsteinfarbene Augen. Die Feen sind eine seltene Unterrasse der Elben und geben sich nur wenig mit der Welt außerhalb ihres Gebietes ab. Sie leben in den nebligen Sümpfen und abgelegenen Gebirgswäldern. Feen schätzen ihre Unabhängigkeit von dem, was sie als die zersetzenden Einflüsse der Außenwelt bezeichnen, sehr hoch ein, und sie kämpfen entschlossen, wenn es gilt, diese Isolation aufrecht zu erhalten.

Feen sind jedoch hervorragende Magier und besitzen eine natürliche Magiebegabung. Diese ermöglicht ihnen, alle zwölf Stunden ein sogenanntes *Feenfeuer* zu erzeugen. Dies ist eine Aura, die keine andere Funktion hat, als in einer von der Fee gewählten Farbe hell zu leuchten. Diese Aura entspricht für die Belange der Antimagie einem Zauber des zehnten Zirkels und ist etwa so hell wie eine Fackel. Die Fee baut beim Einsatz dieser Kraft keinerlei Erschöpfung auf und muß auch keine Probe ablegen. Zudem erhalten alle Feen einen Bonus von einem Punkt auf jede Probe, die mit aktiver Magieanwendung zu tun hat.

Feen schätzen Klugheit und widmen im Gegensatz zu anderen Elben einen Großteil ihrer Zeit dem Studium und der Meditation. Ihre Abhandlungen über die Natur sind erstaunlich.

Feen haben eine unglaubliche Furcht vor Eisen und dessen Legierungen (auch Stahl, Nickel und sogar Mithril), deren Berührung ihnen höchst unangenehm ist und jegliche Magieanwendung verhindert. Daher können sie Gegenstände aus diesem Metall nicht benutzen oder nur mit Handschuhen und erheblicher Überwindung anfassen. Wird eine Fee durch eine eiserne Waffe verletzt, so verursacht dies den doppelten Schaden.

Trotz ihrer kalten Heimat, kleiden sich Feen gern in leichte Gewänder in leuchtenden Farben, wie Weiß, Gold, Silber oder Gelb. Dazu kommen häufig dunkelblaue oder purpurne Mäntel. Kälte macht ihnen nicht viel aus, und solange sie genug zu Essen bekommen, können sie auch nackt im ewigen Eis ihre Körpertemperatur halten. Kälteangriffe richten bei ihnen von vornherein nur den halben Schaden an.

Kobold

Attributmodifikatoren: GE +2, KR -2, VI -1, WI +1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	7	**IN**	10
		GE	12	**WI**	11
		VI	8	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	50 Jahre		**Höchstalter:**		300 Jahre
Größe:	65 cm	**Statur:**	-2	**Gewicht:**	35 kg
Bonusfertigkeiten:		Spotten **4**, Thaumaturgie **3**			
Besonderheiten: *Chamäleon -2*					

Diese kleinen Wesen gelten als Könige des Schabernacks und der derben Scherze, die schon so manchen unbescholtenen Bürger (oder Abenteurer) in den Wahnsinn getrieben haben. Kobolde sind etwa 65 Zentimeter groß und

wiegen circa 35 kg. Sie besitzen ein dichtes, ockerfarbenes bis braunes Fell, das sie mit Federn, bunten Fäden und Ähnlichem schmücken. Außerdem lieben sie Kopfbedeckungen aller Art. Je größer ein Hut ausfällt, desto eher wird ein Kobold daran Gefallen finden.

Kobolde gehören zu den Feenwesen und sind wie die meisten anderen Angehörigen des Schleiervolks meist in Wäldern anzutreffen. Jedoch sind Leute, insbesondere Menschen, bei solchen Begegnungen eher entsetzt als erfreut, denn es ist ein weit verbreiteter Glaube, daß derjenige, der mit einem Kobold spricht, sich binnen 99 Tagen selber in einen Kobold verwandelt, um seine Familie ins Unglück zu stürzen. Außerdem sollen Kobolde die Kinder der Bauern stehlen, um sie in großen Kesseln so lange zu kochen, bis sie sich ebenfalls in Kobolde verwandeln, die dann allerdings als Menschenkinder getarnt unter selbigen Unheil stiften. Dies sind natürlich alles Märchen, die jedoch dem Ruf dieses an sich recht friedlichen Volkes geschadet haben.

Die Kobolde sind ein magisch hochbegabtes Volk, daß in dieser Kunst im Bereich der Illusion und des Schabernacks die absolute Perfektion erreicht hat. Die Magie durchfließt sie so stark, daß sich ihr Fell magisch auflädt und sie so eine bemerkenswerte Chamäleonfähigkeit entwickelt haben. Diese Fähigkeit erlaubt es ihnen, die Farbe und Textur ihrer Umgebung anzunehmen. Solange sie sich nicht bewegen, werden alle Versuche, sie zu entdecken, erschwert. Während Kobolde bei Elfen, Hobbits, Feen, Waldgeistern, Gnomen und ähnlichen gern gesehen sind, reagiert man anderswo eher mit Beschimpfungen und Steinwürfen auf diese kleinen Gesellen.

Pixie (Feenkobold, Waldfee)

Attributmodifikatoren: GE +2, KR -2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	7	**IN**	10
		GE	12	**WI**	10
		VI	8	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	60 Jahre		**Höchstalter:**		400 Jahre
Größe:	70 cm	**Statur:**	-4	**Gewicht:**	30 kg
Bonusfertigkeiten:		Thaumaturgie **3**			
Besonderheiten: Kann fliegen, angeborene magische Kräfte (*Bannkräfte -1, Zaubertricks -1, Empathie -1, Aura lesen -1*).					

Feenkobolde, die auch als Waldfeen oder Pixies bekannt sind, sind wohl die schelmischsten und neugierigsten Feenwesen. Diese kleinen, unscheinbar wirkenden Wesen leben meist in idyllischen Waldlandschaften. Ihr Körperbau ist typisch elbisch, und bis auf ihre Größe könnten sie leicht mit einem Elf verwechselt werden, besäßen sie nicht zwei große, silbrige Mottenflügel, die ihnen das Fliegen ermöglichen. Feenkobolde bevorzugen bunte Kleidung, die ihrem schelmischen Verhalten entspricht.

Feenkobolde leben meist in kleineren Familienverbänden zusammen. Sie erkennen als ausgesprochen anarchistische Lebewesen keinerlei Autorität an, obwohl ihnen die Loyalität zu ihrer Familie und zu ihren Freunden ausgesprochen wichtig ist.

Die Lieblingsbeschäftigung der Waldfeen ist es, Reisenden und selbst den eigenen Gefährten Streiche zu spielen. Aus diesem Grund leben sie zwar in dichten Wäldern abseits menschlicher Siedlungen, entfernen sich aber nie zu weit von der Zivilisation, um auch sicher immer ein Opfer in der Nähe zu haben, das sie ärgern können. Sie erschrecken Kinder, klopfen nachts an Wände, blasen Kerzen aus oder schubsen unbescholtene Bauern ins Wasser. Oft müssen sie dabei noch nicht einmal körperlich oder magisch aktiv werden, sondern verlassen sich ganz auf ihre spitze Zunge. Dennoch sind die magischen Kräfte eines Feenkoboldes beeindruckend. Sie verfügen über die Kräfte *Empathie*, *Aura lesen, Bannkräfte* und *Zaubertricks* (jeweils auf Stufe 1). All diese Fähigkeiten sowie ihre angeborenes Talent zur Zauberei nutzen sie natürlich vor allem, um ihren Scherzen den letzten Schliff zu geben, aber sie wissen sich auch effektiv mit ihrer Magie zu Wehr zu setzen, falls das Opfer eines Scherzes einmal mit Gewalt zurückschlagen sollte.

Wichtel (Koboldfee)

Attributmodifikatoren: GE +2, KR -3, WA +1, GL +2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	4	**IN**	10
		GE	12	**WI**	10
		VI	6	**IT**	10
		WA	11	**CH**	10
		AT	10	**GL**	12
Startalter:	35 Jahre		**Höchstalter:**		200 Jahre
Größe:	35 cm	**Statur:**	-4	**Gewicht:**	8 kg
Bonusfertigkeiten:		Spotten **4**, Thaumaturgie **4**, Ausweichen **3**			
Besonderheiten: Kann fliegen, Infravision, *Zaubertricks (Stufe 3)*.					

Wichtel werden etwa 35 cm groß und wiegen ungefähr 8 kg. Von der Statur her könnten sie winzige Elfen sein, wären da nicht die beiden libellenflügelartigen Flügelpaare auf den Rücken dieser Wichte.

Wichtel sind meist in Gegenden unberührter Natur zu finden, oft auch in der Nähe von Siedlungen anderer elbischer Wesen. Wichtel leben in einer einfachen Clanstruktur und bewohnen meist natürliche Lagerplätze. Die menschliche Zivilisation ist ihnen suspekt, und viele Wichtel haben im Innern von Gebäuden Probleme mit einer leichten Raumangst.

Es kommt immer wieder vor, daß die Wichtel auf sogenannte Beutezüge gehen, bei denen sie nichts anderes tun, als alle Wesen, die größer sind als sie und die den Wichteln nicht gefallen, solange zu nerven und zu ärgern, bis diese halb wahnsinnig werden. Aufgrund der starken Magie, die fast allen Wichteln innewohnt, brauchen sie sich dabei noch nicht einmal nah an ihre Gegner heranzuwagen, und tun sie es doch, so sollten diese spätestens bei einem insektenähnlichen Summen in der Luft ihr Heil in der überstürzten Flucht suchen.

Trotz ihrer manchmal unerträglichen Art können Wichtel wertvolle Verbündete sein. Sie sind schnell und geschickt, und geben aufgrund dieser Fähigkeiten hervorragende Kundschafter ab. Da sie sich in keinster Weise an irgendwelche Gesetze halten, sind sie auch gerne bereit, andere Wesen auszuspionieren oder zu bestehlen, sofern sie ein hübsches Geschenk als Gegenleistung erhalten.

© Daniela Kufner

Wichtel verfügen über Infravision, die es ihnen ermöglicht, auch nachts ihrer Lieblingsbeschäftigung nachzugehen. Zudem beherrschen sie die magische Kraft *Zaubertricks* schon von frühester Kindheit an. Zu Spielbeginn hat ein Wichtelcharakter diese Fähigkeit bereits auf Stufe 3 inne.

Hobbits

Die Hobbits sind ein unauffälliges, einfaches und sehr friedfertiges Volk. Meist leben sie in kleinen, ländlichen Dorfgemeinschaften zusammen und betreiben Ackerbau und Viehzucht. Oft meiden sie die das „große Volk“, wie sie die Angehörigen anderer Rassen bezeichnen und bleiben statt dessen lieber unter sich.

Alle Hobbits haben ein ausgesprochen feines Gehör und scharfe Augen, und trotz ihrer Neigung zur Fettleibigkeit und ihrer wohl angeborenen Gemütlichkeit können sie sich sehr schnell und behende bewegen. Wollen sie nicht gefunden werden, so gelingt es ihnen nicht selten, sich einfach davon zu schleichen und sich so gut zu verstecken, daß man meinen könnte, sie hätten sich unsichtbar gemacht. In Wirklichkeit aber halten Hobbits nicht viel von Magie. Sie bewundern zwar kunstvolle Illusionen und Feuerwerke aller Art, überlassen diese Künste aber eher dem großen Volk oder den darin wesentlich talentierteren Gnomen.

Hobbits sind ein fröhliches, zufriedenes Volk, daß Frieden und Wohlstand in vollen Zügen zu genießen weiß.

Körperlich ähneln Hobbits den Kinder der Menschen. Sie werden selten größer als einen Meter und besitzen oft eine gewisse Leibesfülle, die sie jedoch nicht zu behindern scheint. Ihr Haar ist oft dicht und gelockt, wobei vor allem dunkle Haarfarben vorzuherrschen scheinen. Sie kleiden sich meist in leuchtende, fröhliche Farben, verzichten jedoch auf Schuhe. Ihre Fußsohlen sind dick und ledrig, und ihre Füße sind mit einem dichten Haarflaum bedeckt, so daß sie es ohne weiteres genießen können, barfuß herum zu laufen.

Haarfüße

Attributmodifikatoren: GE +2, KR -2, GL +2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	8	**IN**	10
		GE	12	**WI**	10
		VI	10	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	12
Startalter:	30 Jahre		**Höchstalter:**		200 Jahre
Größe:	90 cm	**Statur:**	+1	**Gewicht:**	45 kg
Bonusfertigkeiten:		Zwei beliebige Fertigkeiten auf Stufe **3**			
Besonderheiten: Nachtsicht					

Die Haarfüße haben eine braune Haut, sind schmächtig und kleiner als die anderen Hobbits, bartlos und barfuß; ihre Hände und Füße sind flink und behende; als Lebensraum bevorzugen sie flaches Land und Flußufer.

Haarfüße sind sehr wanderfreudig und lieben es, in der Welt herumzuziehen und Abenteuer zu erleben, obwohl sie zwischendurch immer wieder in ein ruhiges, gemütliches Heim zurückkehren und die Bequemlichkeit des Nichtstuns genießen. Von allen Hobbits haben die Haarfüße am wenigsten Angst vor den anderen Rassen, und viele von ihnen leben in menschlichen Siedlungen als Bauern, Handwerker und oft auch als Diebe, die sich aber eher aus Langeweile denn aus Gier diesem „Beruf“ verschrieben haben.

Großkerle

Attributmodifikatoren: GE +2, KR -2, GL +2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	8	**IN**	10
		GE	12	**WI**	10
		VI	10	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	12
Startalter:	35 Jahre		**Höchstalter:**		230 Jahre
Größe:	100 cm	**Statur:**	-1	**Gewicht:**	40 kg
Bonusfertigkeiten:		Jagen **3**, Schleuderwaffen **3**			
Besonderheiten: Nachtsicht					

Die Großkerle, in ihrem eigenen Hobbitdialekt nennen sie sich Falbhäute, besitzen einen helleren Teint und auch helleres Haar als die anderen Hobbits; sie sind auch schlanker und größer als diese. Viele von ihnen besitzen zudem spitze Ohren, was neben ihrem Lebensraum, meist Waldränder und lichte Mischwälder, eine entfernte Verwandtschaft mit elbischen Lebewesen nahelegt. Anders als die Haarfüße und die Stämmigen interessieren sich die Großkerle mehr für Poesie und Gesang als für ein Handwerk oder den Ackerbau. Sie ziehen die Jagd der Landwirtschaft vor, denn ihre Umgebung bietet ihnen mehr als genug zu Essen. Falbhäute sind vor allem für ihre Neugierde, aber auch für ihren Mut bekannt. Oftmals bringt sie aber genau diese Kombination von Eigenschaften in unvorhergesehene Probleme.

Stämmige

Attributmodifikatoren: GE +1, KR -1, GL +2					
Höchstwerte für Attribute		KR	8	IN	10
		GE	11	WI	10
		VI	10	IT	10
		WA	10	CH	10
		AT	10	GL	12
Startalter:	35 Jahre		Höchstalter:		220 Jahre
Größe:	75 cm	Statur:	+2	Gewicht:	40 kg
Bonusfertigkeiten:	Bergbau **3**				
Besonderheiten: Infravision					

Die Stämmigen, in der Hobbitsprache auch als Starre bekannt, sind breiter und stärker als die anderen Hobbits. Ihr Körperbau ist muskulöser und sie wirken auf den Betrachter etwas untersetzt, obwohl sie sich noch deutlich von einem Zwerg unterscheiden. Durch ihren Lebensraum, die Hochebenen und Berghänge Darkons, haben sie oft Kontakt mit den Zwergenclans, die dort leben, und ähneln ihnen nicht nur vom Körperbau, sondern auch in ihrer leicht mürrischen Art, die sie von ihren wesentlich fröhlicheren Vettern unterscheidet.

Gnome

Gnome sind eine Rassengruppe kleiner, rundlicher Humanoider, die sehr entfernt mit den Zwergen verwandt ist. Sie besitzen eine rundliche Statur und wirken im Allgemeinen sehr untersetzt. Ihr hervorstechendstes Merkmal ist wahrscheinlich ihre große, oft durch die starke Durchblutung rot leuchtende Knubbelnase, die einen Großteil ihres Gesichtes einnimmt. Insgesamt wirkt der Anblick eines Gnoms auf Menschen wohl eher belustigend als attraktiv, jedoch ist es gewaltiger Fehler, einen Gnom wegen seines Aussehens und gerade wegen seiner Nase zu beleidigen. Zwar werden Gnome selten wütend, ihr Faible für gut ausgeklügelte Streiche läßt sie es dem Übeltäter jedoch trotzdem meist effektiver heimzahlen, als jeder Faustschlag dies vermöge.

Gnome sind im Durchschnitt 1,20 Meter groß und wiegen etwa 60 kg. Ihre Haut ist meist von brauner Färbung, obwohl in einigen Fällen auch schon rosigweiße Gnome gesehen wurden. Sie haben schwarze oder weiße Haare und die Männer neigen zudem zu üppigem Bartwuchs. Sie erreichen ein Alter von ungefähr 350 Jahren. Ihr Volk teilt sich in zwei Unterspezies auf, die als Hügelgnome und Feengnome bezeichnet werden. Die beiden Völker unterscheiden sich allerdings eher in ihrem Verhalten als in ihrer körperlichen Erscheinung oder ihrer Kultur.

Die Erlangung von Wissen ist die Lebensaufgabe eines jeden Gnomen. Selbst der einfache Bergarbeiter hat wahrscheinlich Zuhause eine kleine Bibliothek und eine Werkstatt, um dort zu lernen und neue Erfindungen zu machen. Zwar ist der Erfindungsgeist eines Gnomen kaum zu bremsen, die Resultate sind jedoch selten von praktischem Nutzen, sei es, weil sie völlig skurille Aufgaben erfüllen, oder nur, und dies ist weitaus häufiger der Fall, weil sie schlicht und einfach nicht funktionieren.

Dennoch sind Gnome handwerklich sehr begabt und die von ihnen hergestellten Schmuckstücke und Werkzeuge sind eine begehrte Handelsware. Ansonsten verläuft das Leben der Gnome eher einfach, in gewisser Weise sogar ähnlich dem der Hobbits ab, allerdings sind Gnome wesentlich arbeitswütiger als das kleine Volk.

Hügelgnom

Attributmodifikatoren: GE -1, KR -1, IN +1, WI +1					
Höchstwerte für Attribute		KR	9	IN	11
		GE	9	WI	11
		VI	10	IT	10
		WA	10	CH	10
		AT	10	GL	10
Startalter:	55 Jahre		Höchstalter:		350 Jahre
Größe:	120 cm	Statur:	+1	Gewicht:	60 kg
Bonusfertigkeiten:	Zwei beliebige handwerkliche Fertigkeiten auf Stufe **4**				
Besonderheiten: Infravision, Erhöhte Resistenz gegen Gifte (+2)					

Hügelgnome stellen die größere gnomische Volksgruppe. Sie verbringen den größten Teil ihres Lebens unter Tage, obwohl viele Hügelgnome zumindest ihre Siedlungen an der Oberfläche, meist in einem fruchtbaren Tal, das Landwirtschaft erlaubt, erbauen. Hügelgnome sind begnadete Ingenieure und fähige Bergleute, die vor allem Edelsteine aus den Tiefen der Berge ans Licht fördern. Meist leben die Gnome einer Siedlung unter der Herrschaft eines Adeligen, der sich auch zugleich um die geschäftlichen Angelegenheiten mit anderen Gnomensiedlungen oder fremden Völkern kümmert. Der Handel ist eine der großen Leidenschaften der Hügelgnome, und führt gepaart mit ihrer schon fast fanatischen Sammelleidenschaft dazu, daß ein Gnom im Laufe seines Lebens eine gewaltige Menge an mehr oder weniger nützlichen Gegenständen ansammelt. Meist ist von einfachen Steinen und Vogelfedern bis zu magischen Artefakten alles in der Sammlung eines Gnomen vertreten, und fast jedes gnomische Wohnhaus besitzt einen eigenen Lagerraum, in dem diese Objekte untergebracht werden.

Im Laufe der Zeit haben die Hügelgnome nicht nur eine gute Infravision, sondern auch eine erhöhte Resistenz gegen Gifte entwickelt. Diese verleiht ihnen auf jeden Resistenzwurf gegen Gifte (jedoch nicht gegen Krankheiten) einen Bonus von zwei Punkten.

Feengnom

Attributmodifikatoren: WA +1, KR -2, IN +1, WI +1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	8	**IN**	11
		GE	10	**WI**	11
		VI	10	**IT**	10
		WA	11	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	55 Jahre		**Höchstalter:**		350 Jahre
Größe:	120 cm	**Statur:**	0	**Gewicht:**	60 kg
Bonusfertigkeiten:	Zwei beliebige Fertigkeiten aus den Gruppen Handwerk und Wildnis auf Stufe **4**				
Besonderheiten: Infravision, besitzt die Fähigkeit des *Verschleierns (Stufe 1)*					

Feengnome ähneln in vielerlei Hinsicht den elbischen Wesen. Sie bewohnen dichte Wälder und andere Orte unberührter Natur. Sie meiden den Kontakt zu anderen Völkern, einzig und allein mit dem Schleiervölkern kommen sie gut aus. Auch sie widmen sich der Wissensfindung und der Handwerkskunst, jedoch eher zur Erlangung von Weisheit und ihrem eigenen Vergnügen als zur Bereicherung.

Feengnome besitzen eine gewisse Affinität zur Magie, und tatsächlich schlagen wesentlich mehr Feen- als Hügelgnome die Laufbahn eines Magiers ein. Aufgrund ihrer ausgereiften magischen Lehren und ihrem Wunsch, isoliert zu leben, haben die Feengnome im Laufe der Zeit die bemerkenswerte Fähigkeit entwickelt, von anderen Wesen einfach übersehen zu werden. Diese Fähigkeit entspricht in allen Belangen der magischen Kraft des *Verschleierns*, die alle Feengnome im Laufe ihrer Jugend erlernen. Zu Spielbeginn besitzt diese Fähigkeit eine Stufe von 1.

Zwerge

Tief im Berg gibt es Wesen, die so unnachgiebig und stur sind wie der Fels selbst, und auch genau so zäh wie dieser erweisen sie sich im Kampf: Die Zwerge.

Ein Zwerg wird selten über 130 cm groß, wirkt aber sehr untersetzt, was durch sein durchschnittliches Gewicht von fast 80 kg zu erklären ist. Das meist weiße oder graue Haupt- und Barthaar der Zwerge ist sehr üppig und drahtig (und bei beiden Geschlechtern vorhanden) und die Pflege des Bartwuchses ist den Zwergen besonders wichtig. Ansonsten wird bei diesen Wesen recht wenig auf Körperpflege geachtet, was nicht selten strenge Gerüche mit sich bringt. Teilweise ist die Ursache hierfür auch der Angst der Zwerge vor Wasser zu finden. Selbst der stärkste und größte Troll im Nacken würde einen Zwerg nicht dazu bringen, ins Wasserzu springen. Diese Abneigung gegenüber dem kühlen Naß zeigt sich auch in der panischen Angst eines Zwerges, der ein Schiff betritt. Ein Zwerg würde folglich niemals freiwillig in See stechen (man könnte ja naß werden, und ohne festen Boden unter den Füßen...).

Die zweite große Abneigung der Zwerge betrifft die Magie. Sie sind nicht nur sehr resistent gegen diese, sondern stellen sich in ihrer Anwendung auch ausgesprochen ungeschickt an. Im Grunde interessieren sie sich nur für Magie, wenn diese einen direkten Nutzen für sie hat, also ihre Waffen schärfer oder ihre Erze wertvoller macht. Meist verlassen sie sich bei der Magieanwendung jedoch eher auf gnomische Gäste als auf ihre eigenen Fähigkeiten.

Zwerge leben hauptsächlich in den Tiefen der Wyrmkieferberge, wo sie riesige unterirdische Städte bauen und kostbare Edelsteine und Erze, insbesondere das magische Metall Mithril, zu Tage fördern. Die Zwerge verstehen es auch wie kein anderer, die geförderten Metalle in außerordentliche Waffen und Rüstungen zu verwandeln und zwergische Schmiedearbeiten sind überall begehrt (selbst bei den Elfen), so daß das Königreich Khaz Modan, daß größte aller Zwergenreiche, blühenden Handel mit den anderen Völkern Darkons treibt.

Hügelzwerge

Attributmodifikatoren: KR +1, VI +1, IN -1, CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	9
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	10
		WA	10	**CH**	9
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	60 Jahre		**Höchstalter:**		350 Jahre
Größe:	120 cm	**Statur:**	+3	**Gewicht:**	75 kg
Bonusfertigkeiten:	Bergbau **4**, Orientierungssinn **4**				
Besonderheiten: Infravision, erhöhte Resistenz gegen Magie (+4), erschwerte Magieanwendung (-2), erschwerte Bindung an magische Artefakte					

Hügelzwerge leben in den Gebieten, in denen sanfte Hügel vorherrschen. Ihre Festungen sind hauptsächlich unter der Erdoberfläche zu finden, obwohl sie sehr oft Außenposten über dem Boden errichten.

Ein typischer Hügelzwerg ist ungefähr 1,20 m groß und wiegt um die 75 kg. Er ist stämmig und muskulös. Seine Hautfarbe ist leicht bis tief gebräunt und er hat rote Backen und helle Augen. Die verschiedenen Hautfarben reichen von schwarz über grau bis hin zu braun. Er bevorzugt dunkle, einfache, erdfarben getönte Kleidung und trägt wenig Schmuck.

Hügelzwerge sind die am häufigsten vorkommenden Zwerge und zugleich die einzige Zwergenart, die direkten Kontakt zu den Bewohnern der Erdoberfläche hält. Sie sind sowohl an das Leben über als auch unter der Erde sehr gut angepaßt. Sie behaupten, daß sie schon immer in den Hügeln gelebt haben, aber sie können entweder durch oberirdische Reisen als auch unter der Erde in Tunneln dorthin gelangt sein. Sollten sie unterirdisch gereist sein, so sind sie meist Abkömmlinge von Bergzwergen.

Alle Hügelzwerge besitzen Infravision. Durch ihre inhärente Abneigung gegen Magie erhalten sie gegen jegliche direkte Magieanwendung, die sie betrifft, einen Bonus von 4 Punkten. Andererseits müssen sie, wenn sie Artefakte an sich binden wollen, dafür 50% mehr aktives Mana ausgeben als andere Spezies. Generell erhalten Hügelzwerge auf alle Magieproben außer auf Gebete einen Malus von 2.

Bergzwerge

Attributmodifikatoren: KR +1, VI +1, IN -1, CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	9
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	10
		WA	10	**CH**	9
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	50 Jahre		**Höchstalter:**		300 Jahre
Größe:	135 cm	**Statur:**	+4	**Gewicht:**	85 kg
Bonusfertigkeiten:		Bergbau **4**, Orientierungssinn **4**			
Besonderheiten: Infravision, erhöhte Resistenz gegen Magie (+4), erschwerte Magieanwendung (-2), erschwerte Bindung an magische Artefakte					

Diese Zwerge leben unter den Bergen. Ihre Festungen sind normalerweise isoliert und haben wenig Kontakt mit anderen Rassen. Bergzwerge tendieren dazu, ihre Privatsphäre hoch zu schätzen und Besuche ihrer Festung aktiv zu verhindern.

Ein typischer Bergzwerg ist im Durchschnitt 1,35 m groß und wiegt um die 85 kg. Sein Haar ist von hellerer Färbung als das seines Cousins aus den Hügeln und der Farbton seiner Haut spielt mehr ins rötliche.

Bergzwerge behaupten, daß sie die ersten Zwerge waren, und daß alle anderen Unterarten von ihnen abstammen. Sie sind den Hügelzwergen gegenüber mißtrauisch, da diese viel mehr Kontakt mit Menschen, Elfen und anderen Rassen haben. Sie sind sehr clanverbunden und eigenbrötlerisch.

Genau wie ihre Verwandten, die Hügelzwerge, besitzen auch die Bergzwerge Infravision. Magie betreffend gelten für sie dieselben Regeln wie für Hügelzwerge (s.d.).

Düsterzwerge

Attributmodifikatoren: VI +1, WA +1, IT -1, CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	10
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	9
		WA	11	**CH**	9
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	30 Jahre		**Höchstalter:**		250 Jahre
Größe:	120 cm	**Statur:**	+3	**Gewicht:**	60 kg
Bonusfertigkeiten:		Bergbau **4**, Orientierungssinn **4**			
Besonderheiten: Infravision, erhöhte Resistenz gegen Illusionen (+4), *Lichtempfindlichkeit -2*					

Düsterzwerge leben tief unter der Erde, manchmal noch tiefer als die Bergzwerge. Sie sind nur äußerst selten über der Erde anzutreffen, da sie diese Erfahrung als schmerzhaft empfinden, außer vielleicht an bedeckten Tagen oder in der Nacht. Das Licht verursacht ihnen keinen Schaden, aber es beeinträchtigt ihre Sicht ziemlich stark.

Ein typischer Düsterzwerg ist durchschnittlich 1,20 m groß und wiegt um die 60 Kilogramm. Ihr Erscheinungsbild ist irgendwie ausgemergelt, ihre Hautfarbe ist bleich. Ihre Augen sind vergleichsweise groß, aber ohne den Glanz ihrer Verwandten von der Oberfläche; ihre Farbe ist blaßblau. Die Haarfarbe kann von feuerrot bis hin zu strohblond gehen. Die Frauen tragen ihre Bärte lang, anders als die anderen Zwergenfrauen, die sich oft rasieren und die Farbe ihrer Barthaare ist weiß bis mattgrau.

Die anderem Zwerge finden ihr Verhalten abstoßend. Düsterzwerge führen manchmal Krieg mit anderen Zwergenarten und es ist sogar schon vorgekommen, daß sie sich mit Stollenorks und anderen bösen Rassen zusammengetan haben, um eine gegnerische Zwergenfestung zu überfallen.

Oftmals liegen sie im Streit mit den Bergzwergen um Wohnraum und mineralische Schätze. Normalerweise unterliegen die Düsterzwerge in diesen Auseinandersetzungen. Als Folge dieser Tatsache leben viele Festungen dieser Rasse am Rande des Existenzminimums, da sie sich mit dem Lebensraum zufrieden geben müssen, den niemand anders beansprucht. In einigen Fällen gereichte dies

allerdings zu ihrem Vorteil, da es zu der Entdeckung von verborgenen unterirdischen Schätzen geführt hat, die sie dann in aller Stille anhäufen konnten.

Die Düsterzwerge mögen in früheren Zeiten mit den anderen Zwergen zusammengelebt haben, bevor sie aufgrund der Verehrung von bösen Götzen in die Tiefe getrieben wurden. Es kann auch sein, daß sie von diesen Göttern erschaffen wurden, um die Existenz der anderen, überwiegend guten Zwerge auszugleichen. In diesem Falle werden sie die göttliche Mission haben, alle anderen Zwerge zu beherrschen oder sie zu vernichten.

Obwohl ihre Gesellschaftsform im Prinzip böse ist, besitzt sie doch viele Merkmale derjenigen der Hügel- und Bergzwerge. Auch sie besitzen Clans, und ihre handwerklichen Fähigkeiten können sich oft mit denen der anderen Zwerge messen, wenn auch die Düsterzwerge ihre Talente eher auf dem Sektor der Schmiedekunst und des Bergbaus als im Bereich Mechanik und Ingenieurskunst besitzen.

Düsterzwerge werden durch helles Licht behindert, wie zum Beispiel Sonnenlicht oder durch Lichtquellen magischen Usprungs. Fackel- und Laternenlicht, leuchtende magische Waffen und andere kleinere Lichtquellen behindern sie jedoch nicht. Sie empfinden das Licht dieser Quellen höchstens als unangenehm. Unter Einfluß von hellem Licht verlieren sie all ihre besonderen Fähigkeiten und erleiden zusätzlich einen -2 Malus auf alle Würfe.

Düsterzwerge verfügen wie alle Zwerge über Infravision. Zudem besitzen sie eine wesentliche innigere Beziehung zur Magie als die Berg- und Hügelzwerge. Dies negiert zwar alle Nachteile der anderen Zwergenrassen, dafür wirkt ihre Magieresistenz jedoch nur gegen Illusionen und das auch nur, wenn der Zwerg sich nicht in der Nähe von hellem Licht befindet.

Demihumanoide

Im Prinzip fallen unter den Begriff Demihumanoide alle Wesen, die eine entfernt menschenähnliche Anatomie, also vor allem zwei Arme und zwei Beine, besitzen. Im Allgemeinen benutzt man den Begriff allerdings eher, um damit die Angehörigen zweier großer humanoider Volksgruppen zu bezeichnen, die Gargun und die Goblinesken. Beide Oberrassen sind mehr oder weniger menschenähnlich und lassen sich vor allem durch ihr dichtes Fell oder ihre Größe von den Menschen unterscheiden. Anders als viele Leute glauben, sind Goblineske und Schwarzblüter trotz einiger äußerlicher und kultureller Gemeinsamkeiten nicht miteinander verwandt.

Gargun (Schwarzblüter)

Die Schwarzblüter sind eine sehr alte Rasse. Ihre Wurzeln reichen bis in die Zeit zurück, als selbst das Elfenvolk noch jung war und ältere, düstere Götter über die Welt herrschten. Auch wenn man es ihnen auf den ersten Blick nicht ansieht, vermutet man, das die Schwarzblüter mit dem Schleiervolk verwandt sind. Die Legenden beider Volksgruppen erzählen von den alten Göttern, die aus dem Fleische Elfen die Perversion dieser erschufen: Die Orks und die Trolle. Tatsächlich besitzen Orks und Trolle genau wie alle Elben auch spitze Ohren, ein Merkmal, über das die goblinesken Völker nicht verfügen. Zudem herrscht seit Urzeiten zwischen den Elben und den Schwarzblütern Krieg. Beide Völker sehen sich als Erzfeinde an, obwohl kein Ork und kein Elf sich diesen Konflikt erklären kann. Andererseits verfügen die Schwarzblüter aber weder über die Intelligenz noch über die Langlebigkeit des Schleiervolkes.

Orks

Die Orks sind eine der beiden Gruppen von Schwarzblütern. Sie wurden der Legende nach von den alten Göttern aus den ersten Elfen erschaffen. Beide Orkrassen verfügen über ein dichtes Fell und das für Schwarzblüter typische Raubtiergebiß mit großen, aus dem Unterkiefer hervor ragenden Hauern.

Braunorks (Urug, Gorgun, Bilwiß)

Attributmodifikatoren: KR +2, VI +1, IN -2, CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	12	**IN**	7
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	10
		WA	10	**CH**	8
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	10 Jahre		**Höchstalter:**		60 Jahre
Größe:	150 cm	**Statur:**	+2	**Gewicht:**	70 kg
Bonusfertigkeiten:		Eine beliebige Waffenfertigkeit auf Stufe **4**, Verstecken **4**, Miese Tricks **3**, Handgemenge **3**			
Besonderheiten: Infravision, *Lichtempfindlichkeit -2*					

Die Braunorks, die man auch unter den Namen Urug, Bilwiß oder Gorgun kennt, sind kleiner und primitiver als ihre Verwandten, die Schwarzorks. Die meisten von ihnen werden selten größer als anderthalb Meter, sind aber generell sehr muskulös und wesentlich stärker als ein durchschnittlicher Mensch. Ihre ausgeprägten O-Beine und ihre gebückte Haltung geben ihnen ein mißgestaltetes Aussehen.

Da die Braunorks helles Licht hassen, ja es scheint ihnen sogar Schmerzen zu bereiten, leben sie meist unterirdisch in Gebirgshöhlen und den Kanalisationen großer Städte. Helles Licht sorgt dafür, das Braunorks einen Abzug von -2 auf alle Proben erhalten.

Die Gorgun leben meist in kleinen Gruppen zusammen, die von einem erfahrenen Krieger oder einem Schamanen angeführt werden. Die Schamanen sind zudem die einzigen aktiven Magier in der Gesellschaft der Braunorks. Frauen spielen im Stamm nur eine untergeordnete Rolle, nur selten schafft es eine besonders intelligente Frau als Schamanin zu Macht zu kommen. Die Braunorks wären wahrscheinlich schon längst ausgestorben, wenn ihre Geburtenrate nicht so hoch wäre. Zudem paaren sich die Gorgun mit so ziemlich allem, was zwei Beine hat, so daß sich meist auch viele Halborks in ihrer Gesellschaft aufhalten. Trotzdem sorgen die ständigen Gefechte mit den Zwergen, die imperialen Strafexpeditionen und die Sklavenjäger der Okura immer wieder dafür, das die Bevölkerung der Braunorks nicht zu groß wird.

Schwarzorks (Urug Hai)

Attributmodifikatoren: KR +1, VI +1, IN -1, CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	9
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	10
		WA	10	**CH**	8
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	12 Jahre		**Höchstalter:**		75 Jahre
Größe:	220 cm	**Statur:**	+1	**Gewicht:**	100 kg
Bonusfertigkeiten:	Eine beliebige Waffenfertigkeit auf Stufe **4**, Handgemenge **4**, Kriegswesen **oder** Schmiedekunst **3**				
Besonderheiten: Infravision					

Schwarzorks werden größer als Menschen (ungefähr 2,20 Meter) und sind mit 100 kg Durchschnittsgewicht auch wesentlich schwerer als diese. Ihr Körper ist von einem dunkelbraunen bis schwarzem Fell bedeckt und die großen Eckzähne ihres Gebisses geben vielen von ihnen, insbesondere, wenn sie durch Magie, Feuer oder Wichtel ihr Gesichtsfell verloren haben, ein Schweineähnliches Aussehen.

Anders als die recht primitiven Braunorks weisen die Urug Hai (was übrigens einfach *große Krieger* bedeutet) eine einfache, aber alte Kultur auf. Die ursprünglichen Schwarzorks stammen aus den großen Steppen nördlich der Kernlande, die aus diesem Grund auch als Orksteppen bekannt sind. Auf starken Pferden, Reitechsen und Donnerbestien reisen die Stämme der Urug Hai durch ihre öde Heimat, um regelmäßig zum Frühlingsbeginn die Städte und Dörfer südlich ihres Territoriums zu überfallen. Meist bleiben dann nur noch rauchende Ruinen zurück.

Die Kultur der Schwarzorks ist durch ihre enge Bindung zum Krieg geprägt. Alle Urug Hai besitzen ein ausgeprägtes Ehrgefühl und alle Schwarzorks unterwerfen sich einem komplizierten Ehrenkodex voller Tabus. Gerade dieser Kodex, den kein Schwarzork je verraten würde, hat viele Schwarzorks in die Dienste des Imperiums verschlagen. Ihre Fähigkeiten im Kampf und ihre Loyalität werden dort hoch geschätzt. Zudem besitzen die Orks außer ihrem Ehrenkodex nur wenige Skrupel und akzeptieren an sich nur das Recht des Stärkeren.

Anders als bei ihren kleineren Verwandten haben auch die Frauen eines Schwarzorkstammes durchaus die Möglichkeit, angesehene Positionen einzunehmen, ja viele von ihnen sind als Stammesführerinnen und Hauptleute zu Ruhm und Ehre gekommen.

Für Magie interessieren sich die Orks nur wenig, selbst Priester und Schamanen sind in ihren Reihen nur selten zu finden. Andererseits sind viele Orks begabte Schmiede, und die Waffen der Urug Hai sind nicht nur gefürchtet, sondern auch begehrte Handelsware. Die Dornen und Stacheln dieser Waffen, die tödliche Wunden reißen und viele Gegner schon durch ihren Anblick in die Flucht jagen, finden sich deshalb auch immer wieder in den Händen starker menschlicher Krieger.

Trolle

Trolle sind die zweite große Volksgruppe der Schwarzblüter. Auch sie wurden der Legende nach aus einem Volk erschaffen, daß das Gute verkörpert, jedoch streiten sich die Gelehrten, ob es sich dabei um die Elfen oder die Ents handelt. Die borkige Haut und die langen Arme der Trolle lassen jedoch die Möglichkeit einer Verwandtschaft mit den Ents als naheliegender erscheinen.

Es existiert eine Vielzahl von Trollrassen, jedoch sind nur zwei Spezies wirklich intelligent genug, um als Spielercharaktere zu dienen: Die Hügel- und die Bergtrolle. Beide Rassen weisen anatomisch viele Gemeinsamkeiten mit den Orks auf, und gerade bei den Bergtrollen läßt sich vermuten, daß diese aus einer alten Verbindung zwischen Trollen und Orks hervor gegangen sind. Sowohl Berg- als auch Hügeltrolle besitzen eine braune, borkige Haut, die von einem dichten, ebenfalls dunklen Fell geschützt wird. Wie die Orks besitzen auch die Trolle ein Raubtiergebiß und kräftige Hauer, die aus ihrem Unterkiefer hervor ragen. Zudem besitzt ein Troll aber auch noch ein bis drei kleine, stumpfe Hörner auf dem Kopf.

Auch die Trolle halten wie ihre orkischen Verwandten nicht viel von den magischen Künsten, obwohl in ihrem Volk viele fähige Handwerker zu finden sind, die die Artefaktmagie gemeistert haben sollen.

Hügeltrolle (Firbolgs)

Attributmodifikatoren: KR +4, VI +2, GE -2, CH -2, IN -2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	14	**IN**	7
		GE	8	**WI**	10
		VI	12	**IT**	10
		WA	10	**CH**	8
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	100 Jahre		**Höchstalter:**		500 Jahre
Größe:	300 cm	**Statur:**	+1	**Gewicht:**	400 kg
Bonusfertigkeiten:	Zwei beliebige Kampf- oder Handwerksfertigkeiten auf Stufe **3**				
Besonderheiten: Natürliche Rüstungsklasse (2/1/2), Nachtsicht					

Hügeltrolle, die auch als Firbolgs bekannt sind, sind große Humanoide, die vor allem in kalten Gebirgsregionen anzutreffen sind. Sie werden nicht selten drei Meter groß und wiegen dabei oftmals fast eine halbe Tonne. Dementsprechend groß ist auch ihre Kraft, und wenn ihnen andere Waffen fehlen, werfen sie nicht selten mit großen Felsbrocken nach ihren Gegnern, die sie ohne größere Mühe über beeindruckende Entfernungen schleudern können. Das Fell eines Firbolgs ist von rötlicher Farbe und meist sehr dicht, um ihn vor dem rauhen Wetter seiner Heimat zu schützen. Ihre Stimmen sind sehr tief und ähneln in ihrer Tonlage dem Donner eines Gewitters. Meist schlägt schon das grollende Gebrüll eines Firbolgs, daß durch das Echo im Gebirge noch verstärkt wird, die Feinde der Hügeltrolle in die Flucht.

Obwohl sie fähige Kämpfer sind, gehen die Firbolge anderen intelligenten Wesen nach Möglichkeit aus dem Weg. Sie sind klug genug, die Kampfkraft kleinerer Humanoider nicht mit deren geringer Größe gleichzusetzen und werden aufgrund von allerlei Vorurteilen nicht selten gejagt.

Die bevorzugte Gesellschaftsform der Hügeltrolle ist die Großfamilie. Übergeordnete Herrscher kennen sie nicht, und sie scheren sich auch nicht um das Schicksal anderer

Familien. Im Grunde lassen die Hügeltrolle jeden in Frieden, der auch sie in Frieden läßt, und nur selten ziehen die Firbolge in den Kampf, wenn es darum geht, das eigene Territorium gegen Eindringlinge zu verteidigen.

Bergtrolle (Torog, Olog-hai)

Attributmodifikatoren: KR +2, VI +1, CH -2, IN -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	12	**IN**	9
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	10
		WA	10	**CH**	7
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	80 Jahre		**Höchstalter:**		450 Jahre
Größe:	240 cm	**Statur:**	+1	**Gewicht:**	180 kg
Bonusfertigkeiten:	Zwei beliebige Kampf- oder Handwerksfertigkeiten auf Stufe **3**				
Besonderheiten: Natürliche Rüstungsklasse (1/1/1), Infravision					

Bergtrolle, oder auch Olog-hai oder Torog genannt, sind die kleinste und intelligenteste Art von Trollen. Sie werden etwa 2,40 m groß und 180 Kilogramm schwer. Ihr bräunliches Fell ist weniger dicht als das der anderen Trolle und beschränkt sich meist auf Kopf und Oberkörper, so daß die borkige Haut der Torog leicht zu erkennen ist. Der üppige Bart eines Bergtrolls umschließt ein Gesicht, das man Kindern auf Bildern zeigt, wenn sie ihren Teller nicht leer essen wollen. Es trägt die tierhaft primitiven Züge eines Demihumanoiden, besitzt aber ebenso einen erschreckend menschlich wirkenden Ausdruck, trotz der bernsteinfarbenen Augen, der beiden Reißzähne, die aus dem Unterkiefer herausschauten, den zwei kleinen Hornstummeln auf dem Kopf und der ziemlich breiten Nase. Die Ohren weisen deutliche Spitzen auf und sind manchmal auch noch verlängert. Die Olog-hai besitzen ein feines Gehör und einen außerordentlich guten Geruchssinn.

Die Torog leben meist in einer lockeren Clangemeinschaft zusammen, in der der fähigste Waffenschmied die höchste Autorität besitzt. Sie sind ihrem Clan und ihrer Familie bis in den Tod hinein loyal ergeben.

Die Kunst des Waffenschmiedens ist bei den Olog-hai weit entwickelt. Ihre Waffen werden überall hoch geschätzt und die Schärfe einer trollschen Langklinge (einem Schwert, daß in der Größe in etwa einem menschlichen Claymore entspricht) hat schon mehr als einen Angreifer verjagt. Die Waffenschmiede, die nebenbei die einzigen aktiven Magier unter den Bergtrollen stellen, verbinden eine Schmiedekunst, die der der Zwerge gleichkommt, und die ein Feingefühl voraussetzt, welches man diesen sonst etwas grob und rauh wirkenden Wesen nicht zutrauen würde, mit einer hohen Perfektion der Elementarmagie, die ihren Waffen ungewöhnliche Eigenschaften verleiht.

Das Volk der Olog-hai ist meist im Hochgebirge, aber nicht selten auch unter der Erde anzutreffen. Ihre großen Festungen sind schon von weitem zu erkennen und gelten selbst bei den Zwergen als uneinnehmbar.

Bergtrolle hegen kaum Kontakt zu anderen Rassen und sind deshalb weitgehend noch nicht mit Vorurteilen, die so viele andere Spezies auseinandertreiben, behaftet. Einzelgängerische Bergtrolle haben es in der Zivilisation oft schwer, sich zurechtzufinden, da diese für eine Trollart recht intelligente und weit entwickelte Spezies dort meist den sehr viel barbarischeren Goblins und Ogern gleichgesetzt wird. Einzig allein die Zwerge achten die Bergtrolle, da sie ihre Kunst des Waffenschmiedens sehr zu schätzen wissen. In letzter Zeit gerieten die Bergtrolle aber mit diesen kleinen Wesen immer wieder aneinander, wenn es um die Erschließung neuer Erzvorkommen ging. Diese Scharmützel waren manchmal nur harmlose Raufereien, doch oftmals entwickelten sich wahre Kleinkriege zwischen Zwergensiedlungen und Trollfestungen daraus.

Goblineske

Goblineske, oder auch Goblinoide, sind Demihumanoide, die auf ganz Darkon zu finden sind. Trotz einiger Ähnlichkeiten sind sie nicht mit den Schwarzblütern verwandt; es ist eher wahrscheinlich, daß sie sich aus dem Neandertaler parallel zu den heutigen Menschen entwickelt haben und somit nahe Verwandte dieser Spezies sind. Das affenartige Aussehen der meisten goblinesken Rassen scheint diese Theorie zu bestätigen. Wie bei den Elben gibt es auch bei den Goblinoiden nur wenige echte Gemeinsamkeiten zwischen den einzelnen Rassen. Kantige Gesichtszüge und eine eher niedrige Intelligenz sind meist das Einzige, was auf eine Verwandtschaft zwischen zwei goblinesken Völkern hindeutet. Das Interesse für Magie ist bei allen Goblinoiden eher schwach (sie sind einfach zu dumm dazu), obwohl gelegentlich ein besonders kluger Demihumanoider durchaus zu einem mächtigen Schamanen oder Warlok werden kann.

Echte Goblins

Echte Goblins sind eine Völkergruppe von etwa menschengroßen Demihumanoiden. Sie besitzen generell ein affenartiges Aussehen und sind eher auf einer primitiven Entwicklungsstufe anzusiedeln. Die Goblinvölker besitzen eine hohe Fortpflanzungsrate und haben sich im Laufe der Jahrtausende sowohl über als auch unter der Erde in alle Regionen ***Darkons*** ausgebreitet.

Goblins

Attributmodifikatoren: VI -1, IN -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	8
		GE	10	**WI**	10
		VI	9	**IT**	10
		WA	10	**CH**	8
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	12 Jahre		**Höchstalter:**		70 Jahre
Größe:	130 cm	**Statur:**	0	**Gewicht:**	55 kg
Bonusfertigkeiten:	Vier beliebige Fertigkeiten (Zwei auf Stufe **3**, zwei auf Stufe **4**)				
Besonderheiten: Infravision					

Goblins sind kleine, bösartige Humanoide. Ihr Aussehen deutet auf eine gewisse Primitivität hin, ein Eindruck, der durch ihre fliehende Stirn und ihre glasigen Augen noch unterstützt wird. Das Fell eines Goblins ist meist von rostbrauner Farbe, daß ihnen in ihrer Heimat, den Wäldern, Ruinen und Höhlen Darkons, eine recht gute Tarnfähigkeit verleiht.

Goblins sind ausgesprochene Feiglinge. Ein einzelner Goblin käme noch nicht einmal auf die Idee, ein Eichhörnchen anzugreifen. Selbst wenn man einer kleineren Gruppe von ihnen begegnet, reicht meist eine drohende Geste, um sie in die Flucht zu schlagen. Andererseits zögert eine Gruppe Goblins keine Sekunde anzugreifen, wenn sie sich einem Gegner zahlenmäßig überlegen fühlt.

Goblins sind wahrlich eine Rasse, die von allen anderen intelligenten Wesen verachtet wird. Raubtiere betrachten sie als willkommene Mahlzeit, Sklavenhändler als einfache Beute und andere Völker als lästige Plage. Trotz ihrer Feigheit und ihrer geringen Kampfkraft stellen Goblins vielerorts eine ernst zunehmende Gefahr dar. Ihre große Zahl läßt sie schnell übermütig werden, und nicht selten verbünden sie sich mit stärkeren und größeren Humanoiden, um auch größere Ziele angreifen zu können.

Hobgoblins

Attributmodifikatoren: KR +1, IN -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	9
		GE	10	**WI**	10
		VI	10	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	17 Jahre		**Höchstalter:**		90 Jahre
Größe:	175 cm	**Statur:**	+1	**Gewicht:**	75 kg
Bonusfertigkeiten:	Zwei beliebige Kampf-, Wildnis- oder Handwerksfertigkeiten auf Stufe **4**				
Besonderheiten: Nachtsicht					

Hobgoblins sind eine Rasse von kriegerischen Demihumanoiden und wahrscheinlich die intelligentesten unter den Goblinoiden. Sie werden etwas größer als Menschen (und sind auch stärker als diese) und weisen ein dichtes, graues oder schwarzes Fell auf. Das Gesicht eines Hobgoblins erinnert entfernt an das eines Menschenaffen, das Gebiß ähnelt sogar sehr dem eines Gorillas.

Hobgoblins sind sehr weit verbreitet. Ihre eigentliche Heimat sind die kalten Hügel von Grauland, jedoch kann man einzelne Gruppen von ihnen in fast jeder nicht tropischen Region Darkons begegnen. Hobgoblins sind zwar primitiver als Menschen, lernen jedoch sehr schnell, so daß man bei ihnen ständig mit Hinterhalten rechnen muß. Die Hobgoblins Graulands sind meist fortgeschrittener als die nomadischen Gruppen anderer Länder, und sind nicht selten seßhaft geworden. Obwohl ein kriegerisches Volk, leben diese Hobgoblins nicht selten von dem, was das karge Land ihnen gibt und betreiben Ackerbau und Viehzucht. Zudem besitzen sie die einzigartige Fähigkeit, Worgs (eine Art von großen und besonders intelligenten Wölfen) zu züchten und als Reittiere zu verwenden.

Unter den Hobgoblins Graulands gibt es wie bei den Menschen eine Herrschaftsstruktur und die höchsten Herrscher leben in groben, aber soliden Festungen. Und selbst die kleinsten Dörfer besitzen zumindest eine Palisade, um sich vor Räubern und wilden Tieren zu schützen.

Oger

Oger sind die größten Vertreter der goblinoiden Völker. Viele von ihnen überragen sogar noch die Trolle.

Gemeine Oger

Attributmodifikatoren: KR +4, VI +3, GE -1, IN -3, WI -3					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	14	**IN**	6
		GE	9	**WI**	7
		VI	13	**IT**	10
		WA	10	**CH**	8
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	25 Jahre		**Höchstalter:**		120 Jahre
Größe:	310 cm	**Statur:**	+2	**Gewicht:**	480 kg
Bonusfertigkeiten:	Stumpfe Hiebwaffen **4**, Einschüchterung **4**				
Besonderheiten: Nachtsicht, natürliche Rüstungsklasse (2/2/2)					

Oger sind bis auf ihre enorme Größe recht menschenähnlich, wenn sie auch oft ausgeprägte Reißzähne besitzen. Ihr kantiges Gesicht und ihre fliehende Stirn verleihen ihnen das Aussehen riesiger Neandertaler. Oger gelten als Schrecken der Landbevölkerung. Sie weisen sich zwar nicht gerade als besonders intelligent aus, machen dies aber durch ihre enorme Stärke und Widerstandsfähigkeit wieder wett. Schon so manch erfahrener Magier mußte vor so einem keulenschwingenden Ungetüm Reißaus nehmen, weil sein Feuerball den Oger kaum verletzte, wohl aber noch wütender machte.

Die Kultur der Oger ist recht primitiv und barbarisch. Die kleinen Ogerstämme werden von starken Kriegern angeführt. Die wahre Macht geht allerdings von den Stammesschamanen aus, da ihre Magie und Intelligenz sie zu etwas einzigartigem innerhalb ihres Stammes macht.

Oger besitzen eine Vorliebe für das Fleisch anderer Humanoider, insbesondere Elben und Menschen gelten bei ihnen als Delikatesse. Gerade deshalb zieht es sie immer wieder in die Nähe menschlicher Siedlungen, wobei ihre Dummheit sie auch größere Städte angreifen läßt. Die eigentliche Heimat der Oger sind jedoch die Hochebenen und Gebirge Darkons. Zudem leben sie oft mit anderen Demihumanoiden zusammen, deren Häuptlinge und Herrscher die Oger gern als Leibwächter einsetzen.

Einen Oger auf weite Entfernung hin auszumachen ist nicht besonders schwierig. Entweder man hört schon von Weitem das Gebrüll eines solchen Monsters, oder man nimmt den ekelerregenden Gestank, der meist von der Ogersitte herrührt, sich mit Schmalz einzureiben, noch gerade rechtzeitig war. Sobald man bemerkt hat, daß man in Ogergebiet eingedrungen ist, sollte man sich auch schleunigst wieder in die Richtung in Bewegung setzen, aus der man gekommen ist und die Oger weiträumig umgehen, denn trotz ihrer sprichwörtlichen Dummheit sind Oger alles andere als leichte Gegner im Kampf. Nicht nur das ihre Keulen zwar selten ihr Ziel finden, aber bei einem Treffer verheerende Schäden anrichten können, nein auch die dicke Haut eines Ogers ist so widerstandsfähig, daß sie ihm als natürliche Rüstung dient.

Hochoger

Attributmodifikatoren: KR +1, VI +2, GE -1, IN -1, WI -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	8
		GE	9	**WI**	9
		VI	12	**IT**	10
		WA	10	**CH**	9
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	18 Jahre		**Höchstalter:**		110 Jahre
Größe:	200 cm	**Statur:**	+1	**Gewicht:**	100 kg
Bonusfertigkeiten:	Betören **4**, Verkleiden **4**, Schauspielerei **3**				
Besonderheiten: Nachtsicht					

Die seltene Rasse der Hochoger unterscheidet sich stark von den Ogern, mit denen die Geschichten gefüllt sind, durch die Mütter ihre aufmüpfigen Kinder zurecht weisen.

Die Hochoger sind in Größe und Körperbau dem Menschen sehr ähnlich., viele von ihnen sollen sogar unerkannt in den großen Städten der Menschen leben. Oftmals wirken Hochoger wegen ihres kräftigen Körperbaus und ihrer feinen Gesichtszüge sogar sehr attraktiv auf Menschen. Einzig und allein ihre Reißzähne beweisen, daß sie mit den Ogern verwandt sind. Auch die Vorliebe für Menschenfleisch teilen sie mit ihren primitiven Verwandten. Ihren kannibalistischen Gelüsten gehen sie jedoch nur im Verborgenen nach. Die letzten Überreste ihrer Opfer verschwinden meist und bleiben für immer unauffindbar. Nicht selten hat sich so manche Mordserie letztendlich als das Werk eines Hochogers entpuppt.

Die übliche Taktik eines Hochogers, sich eine Mahlzeit zu besorgen, besteht darin, ein oftmals schon leicht angetrunkenes Opfer des anderen Geschlechts zu umgarnen und schließlich zu einem kleinen Liebesabenteuer zu überreden. In einem unachtsamen Moment versucht der Hochoger dann, sein meist sehr viel schwächeres Opfer möglichst lautlos zu töten.

Viele Hochoger jedoch haben sich im Gegensatz zu ihren bösartigen Brüdern und Schwestern an die Nahrung der Menschen gewöhnt und ihre Vorliebe für Menschenfleisch abgelegt. Ihre Identität halten sie dennoch geheim, denn wenn diese aufflöge, würde man mit Sicherheit nicht zögern, diese Hochoger einzusperren oder gar zu lynchen.

Tierhafte

Die tierhaften Rassen Darkons vereinen tierische und menschliche Merkmale in sich. Oftmals werden sie mit Lykanthropen oder anderen Gestaltwandlern verwechselt, doch keine der tierhaften Spezies besitzt von Natur aus die Fähigkeit des Gestaltwandels, tatsächlich sind solche Fälle bei den Tierhaften wesentlich seltener anzutreffen als bei anderen Humanoiden.

Anders als bei Elben, Menschen, Schwarzblütern und Demihumanoiden, deren Erbmaterial untereinander kompatibel ist, so daß die Angehörigen zweier verschiedener Spezies gemeinsam Nachkommen zeugen können, sind fast alle tierhaften Rassen nur zu sich selbst genetisch kompatibel. Einzige Ausnahme ist die Rasse der Vampyre, die auch mit anderen Humanoiden Nachkommen zeugen kann. Diese gehören jedoch entweder zur einen oder zur anderen Spezies. Halbvampyre gibt es nicht.

Katzenartige (Feline)

Feline sind Humanoide, die in Verhalten und Anatomie Katzen ähneln. Während dies beispielsweise bei den Kazrin mehr als deutlich zu erkennen ist, sind die Vampyre so gut an die Gesellschaft von Menschen und Elfen angepaßt, daß sie äußerlich kaum von diesen zu unterscheiden sind.

Kazrin

Attributmodifikatoren: GE +2, IN -1, CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	9
		GE	12	**WI**	10
		VI	10	**IT**	10
		WA	10	**CH**	9
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	12 Jahre		**Höchstalter:**		70 Jahre
Größe:	160 cm	**Statur:**	-2	**Gewicht:**	50 kg
Bonusfertigkeiten:	Schleichen **4**, Miese Tricks **4**				
Besonderheiten: Infravision, natürliche Waffen (s.u.)					

Die Kazrin ähneln großen, aufrecht gehenden Katzen. Sie werden etwa 1,60 m groß und wiegen dabei selten mehr als 50 kg. Der Körper eines Kazrin ist von einem dichten, kurzen und sehr weichen Fell bedeckt. Die Farbe und eventuelle Tigerung des Fells kann je nach Herkunft des Kazrin variieren, jedoch sind braune und schwarze Kazrin meist Angehörige niederer Stände, während grau getigerte Kazrin einen höheren Rang in der Gesellschaft inne haben.

Der Herkunft der Kazrin ist ungewiß. Bis vor einigen Jahren war diese Rasse auf Darkon sogar gänzlich unbekannt. Viele munkeln, daß die Kazrin das Ergebnis eines magischen Experimentes des Imperiums sind, andere sagen, sie stammen aus einer anderen Welt. Tatsache ist jedoch, daß die Kazrin kein seltener Anblick mehr sind, und daß sie dem Imperium bis in den Tod hinein loyal ergeben sind.

Das Gesellschaftssystem der Kazrin ist in Kasten eingeteilt. Duftnoten und Fellfarbe charakterisieren die Kaste eines Kazrin. Ausgestoßene und Sklaven bilden die niedrigsten Kasten, während Handwerker und Krieger im Mittelstand zu finden sind. Erfahrene Kämpfer und die wenigen Magier des Volkes bilden die herrschende Kaste. Die sogenannten Kastenlosen sind meist Assassinen und Söldner. Ihre Existenz wird meist geleugnet, dennoch werden die Dienste der Kastenlosen sowohl von den Kazrin als auch von den Magiern Dun Modrs immer wieder in Anspruch genommen.

Kazrin sind exzellente Spione und Meuchelmörder. Sie können sich fast lautlos bewegen und verfügen über ein herausragendes Gehör und einen guten Geruchssinn. Allein ihre Augen sind schwächer als die eines Menschen, besitzen jedoch die Fähigkeit, auch im infraroten Bereich des

Spektrums zu sehen. Die Krallen eines Kazrin sind zudem tödliche Waffen. Sie verursachen im Kampf eine Trefferwucht von 4K. Normalerweise stehen einem Kazrin so zwei waffenlose Angriffe je Kampfrunde zur Verfügung. Verzichtet er jedoch auf belastende Ausrüstung und Kleidung, so kann er auch die Krallen an seinen Füßen problemlos einsetzen und erhält einen weiteren Angriff pro Runde. Zudem haben die Kazrin schnell gelernt, mit den Waffen der humanoiden Völker zu kämpfen. Besonders die Waffen der Okura haben es ihnen angetan. So kommt es, daß das Katana die am weitesten verbreitete Waffe bei den Kriegern dieses Volkes ist.

Kazrin sind nicht nur treue Diener des Imperiums, sondern auch die Todfeinde der Wolfen. Dies läßt auf eine gemeinsame Herkunft der beiden Völker schließen, sowohl Kazrin als auch Wolfen geben ihr Geheimnis jedoch nicht preis.

Vampyre

Attributmodifikatoren: AT +1, KR +1, WI -1, VI -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	10
		GE	10	**WI**	9
		VI	9	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	11	**GL**	10
Startalter:	40 Jahre		**Höchstalter:**		250 Jahre
Größe:	170 cm	**Statur:**	0	**Gewicht:**	70 kg
Bonusfertigkeiten:		keine			
Besonderheiten: *Lichtempfindlichkeit -1*, *Verwundbarkeit*: *Alkohol und Knoblauch* (führt zu Erbrechen und Schwächeanfällen), *Allergie*: *Normale Nahrung*, abhängig machender Biß, natürliche Waffen (Krallen, zwei Angriffe je Runde, Trefferwucht 4K).					

Der Vampyr ist, im Gegensatz zu seinem Namensvetter Vampir, keineswegs ein Untoter, sondern ein lebendes Wesen. Gleichwohl ernährt er sich von Blut, aber „ernährt" trifft in diesem Fall auch vollkommen zu, denn er verdaut als reiner Sanguivor das Blut und entzieht nicht die eigentliche Lebensenergie. Vampyre unterliegen als Lebewesen nicht den typischen Vor- und Nachteilen ihrer untoten Äquivalente. Biologisch sind sie katzenartige Wesen, ihr Erscheinungsbild ist jedoch sehr menschlich, halbelfisch oder elfisch, obwohl sie überhaupt nicht mit den Menschen oder Elfen verwandt sind. Das ist wohl eher eine Art Mimikri, indem sie über Jahrtausende hinweg ihr Aussehen dem ihrer bevorzugten Opfer angeglichen haben, um nicht aufzufallen. Sie sind schlank, haben oft dunkle oder sehr farbintensive Augen und eine üppige, mähnengleiche Haartracht. Ihre Bewegungen sind geschmeidig, ihr Benehmen oftmals katzenhaft. Vampyre sind von leicht katzenhafter, exotischer Schönheit, mit einer starken erotischen Ausstrahlung. Allerdings besitzen sie scharfe, ausfahrbare Krallen unter ihren Fingernägeln, welche nur Tarnung sind, sehr lange, spitze Ohren und natürlich die typischen, verlängerten oberen Eckzähne, die von der Form her denen einer Schlange gleichen. Ansonsten wirkt ihr Körper ganz und gar menschlich. Sie haben auch keinen Katzenschwanz mehr, und sogar ihre Geschlechtsmerkmale sind absolut menschlich. Allerdings ist ihre Libido um einiges stärker, und sie überträgt sich auch sehr leicht auf Menschen. Sie können sich durchaus mit Menschen paaren, und wer es nicht besser weiß, würde nicht den geringsten Unterschied feststellen, auch nicht optisch, außer, daß es wesentlich lustvoller für ihn ist, weil vampyrische Pheromone sehr stark anregend auf Menschen wirken. Oftmals verführen sie ihre Opfer und beißen dann zu.

Einen direkten Kampf scheuen sie meist. Sie sind zwar im Allgemeinen stärker als ein Mensch, aber ihnen fehlt doch die mörderische, übermenschliche Kraft der Untoten. Weil der Vampyr nie mehr als ein bis zwei Liter Blut auf einmal trinkt, ist sein Mahl nicht unmittelbar tödlich. Regeltechnisch entspricht der Verlust eines Liter Blutes etwa einem Schaden von 2 Wundpunkten. Der Vampyr kann allerdings auch wesentlich mehr trinken, wenn er sehr hungrig ist, oder sozusagen auf Vorrat, wobei er dann ein kleines Bäuchlein bekommt und aussieht, als ob er ein Kind erwartet. Natürlich vermag er ein Opfer auch völlig leer zutrinken und es dadurch zu töten. Normalerweise macht ein Vampyr dies aber nicht ohne besonderen Grund, und vom Verlust von nur einem Liter Blut erholt sich ein Mensch recht schnell innerhalb von zwei bis drei Tagen.

Einmal gebissen, verliebt sich das Opfer durch das aphrodisierende Gift des Speichels in den Vampyr und will die tödliche Abhängigkeit nicht wahrhaben. Selbst bei einen normalen Kuß verstärkt die im Speichel enthaltene Pheromondroge die Zuneigung. Der Vampyr erwidert diese Liebe durch sehr viel Zärtlichkeit und ekstatische Leidenschaft, ernährt sich aber von Zeit zu Zeit weiter von seinem Opfer, was diesem sogar höchste Lust verschafft, bis es schließlich an Entkräftung stirbt. Die Abhängigkeit geht so weit, daß das Opfer den Vampyr beinahe völlig selbstlos gegen jeden Gegner, auch gegen ehemalige Freunde und Geliebte, verteidigen wird. Es setzt alles daran, mit dem Vampyr zusammen zu sein, fast ohne jede Eigenrücksicht.

Bei den Vampyren gibt es Männer und Frauen, und sie vermehren sich und leben wie Menschen, und vor allem oft auch mitten unter ihnen. Durch das verführerische Vorgehen kommt es oftmals zu Vermischungen. Während eine Vampyrin jedoch nur selten von einem Menschen geschwängert wird, vermag der männliche Vampyr dies bei einer Menschenfrau durchaus. Das Kind ist dann mit 50 %iger Wahrscheinlichkeit rein menschlich oder ein reiner Vampyr. Mischlinge gibt es nicht.

Vampyre sind zwar nachtaktiv, können aber auch am Tage handeln, so wie ein Mensch eben auch in der Nacht agieren kann. Ihre restlichtverstärkenden Augen vertragen helles Licht, insbesondere Sonnenlicht, jedoch nur schlecht. Auffällig ist, daß sich die Pupillen bei einer Blendung zu einem senkrechten Schlitz zusammenziehen, wie bei einer Katze. Deshalb tragen Vampyre tagsüber häufig weit ausladende Kapuzen, Hüte oder auch gefärbte Augengläser, damit ihre Augen im Schatten bleiben können und das Sonnenlicht sie nicht enttarnt oder ihnen schmerzt. Generell erhalten Vampyre, die hellem Licht ausgesetzt sind, einen Abzug von -1 auf alle Proben. Deshalb sieht man trotz ihrer Schutzmaßnahmen nur selten am Tage, und dann meist nur bei starker Bewölkung. Manchmal kann man sie auch an ihrem Gang erkennen. Sie bemühen sich zwar, wie Menschen zu gehen, die ja die Fersen zuerst aufsetzen, aber als Katzenwesen sind sie Zehengänger, und wenn sie sich unbeobachtet fühlen oder sich vergessen, gehen sie auf ihre natürliche Weise, indem sie zuerst mit Zehen und Ballen auf-

treten und dann entweder den Fuß weich nach hinten abrollen, besonders wenn sie schleichen, oder nur auf Zehen und Ballen gehen oder rennen, wobei der gestreckte Fuß das Bein noch weiter verlängert und sie so schneller laufen können.

Die üblichen Mittel gegen Vampire beeindrucken den Vampyr nicht im mindesten, sieht man einmal von seiner ausgeprägten Allergie gegen Knoblauch und von den rein physisch zerstörerischen ab, die auch gegen Menschen verwendet werden könnten. Selbstverständlich besitzen Vampyre als lebende Wesen sowohl einen Schatten als auch ein Spiegelbild. Der intelligente Vampyr handelt und spricht wie ein Mensch, allerdings mit einem leicht rollenden »R«, und geht (nicht nur zur Tarnung) sogar oft einem Beruf nach.

Ein Vampyr benötigt etwa einen Liter Blut am Tag, um kräftig und zufrieden zu sein, er trinkt aber auch mehr, wenn er sehr hungrig ist oder eine längere Nahrungsknappheit zu erwarten ist. Tierblut ist nur manchmal ein Ersatz, um den quälenden Hunger zu dämpfen. Einer kontinuierlichen Schwächung durch Mangelerscheinungen entgeht der Vampyr nur durch den Genuß humanoiden Blutes. Sein in unseren Augen böses Handeln ist für ihn seine natürliche Lebensweise, ansonsten ist er ein ganz normaler Zeitgenosse. Obwohl die Geschichten einzelner Fälle oft vage sind, passen nicht alle Vampyre in das Stereotyp des gnadenlosen Blutsaugers. Viele sind sogar guter Gesinnung. Sie ziehen willige Partner vor und entnehmen einer einzelnen Person nicht mehr Blut als unbedingt nötig. Sie lassen ihnen Zeit zur Erholung oder beißen sie insgesamt nur ein- oder zweimal. Ein solcher Vampyr wird nur töten, wenn ihm keine andere Wahl bleibt.

Andere Vampyre genießen ihre Rolle als Jäger und Mörder. Sie haben einen ausgeprägten sadistischen Zug und suchen sich unwillige Opfer aus. Bei ihnen handelt es sich um jene Fälle, die oft auch mit richtigem (untotem) Vampirismus verwechselt werden und ihre ganze Rasse in Verruf bringen. Manchmal gibt es wahre Hetzjagden auf sie, dem Hexenwahn des Mittelalters vergleichbar. Weil Vampyre etwa 300 Jahre alt werden und ihr Aussehen kaum verändern, geraten sie bei Menschen leicht in den Verdacht, unsterbliche Vampire zu sein. Die Opfer weisen auch die typischen Bißmale auf, jedoch erheben sich die durch einen Vampyr Getöteten natürlich nicht mehr. Obwohl die legendären Schwächen der Vampire beim Vampyr nicht bestehen, unterliegen diese Kreaturen doch bestimmten Grenzen.

Sie benötigen keine andere Nahrung als Blut, aber andererseits vertragen sie sonst auch nichts, außer Wasser, mit dem sie ihren ganz normalen Durst löschen. Innerhalb weniger Minuten, nachdem er gegessen oder etwas anderes getrunken hat, wird es einem Vampyr erkennbar schlecht, und innerhalb einer Stunde erbricht er sich. Knoblauch ist ihm besonders zuwider, selbst vom Geruch wird ihm furchtbar übel, eine Eigenschaft, die er mit den Vampiren gemeinsam hat, allerdings erstickt er nicht daran. Alkohol ist ihm ebenfalls besonders zuwider, da ihm innerhalb weniger Sekunden nach seinem Genuß schlecht wird und er sich gleich übergeben muß. Oftmals führt der Genuß von Alkohol oder Knoblauch sogar zu ernsthaften Vergiftungen (Nach Gutdünken des Spielleiters). Der bloße Geruch von Alkohol oder Speisen ohne Knoblauch macht einem Vampyr dagegen nichts aus. Das Blut eines Betrunkenen verträgt er jedoch nicht, weil sich darin Alkohol befindet.

Vampyre sind zwar nachtaktiv, können aber auch am Tage handeln, so wie ein Mensch eben auch in der Nacht agieren kann. Kein Vampyr muß tagsüber schlafen wie ein Vampir, aber oft tun sie es, wenn sie nachts unterwegs waren, eben genau wie ein Mensch, der nachts arbeitet.

Die uralte Rasse der Vampyre, die sich selbst Ramûthéph nennen, hat ihren Ursprung im Wüstenreich Kephtis. Dort werden sie als Kinder der Katzengöttin gleichermaßen gefürchtet und verehrt und nehmen dort immer hohe Positionen in ihrer Priesterschaft ein. Viele Gläubige sehen es als große Ehre vor ihrer Göttin an, sich einem Ramûthéph zum Mahl hinzugeben. Dies ist in der Regel aber auch nicht tödlich. Im gemäßigten Süden ist diese Rasse sehr selten anzutreffen und weitgehend auch unbekannt.

Wolfsartige

Wolfen

Attributmodifikatoren: KR +1, WI -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	10
		GE	10	**WI**	8
		VI	10	**IT**	10
		WA	10	**CH**	9
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	15 Jahre		**Höchstalter:**		90 Jahre
Größe:	165 cm	**Statur:**	+1	**Gewicht:**	70 kg
Bonusfertigkeiten:	Feuerwaffen **4**, Waffenloser Kampf **3**				
Besonderheiten: Nachtsicht, natürliche Waffen (Gebiß 5S), Unempfindlichkeit gegen Kälte (Bonus von 4 auf entsprechende Resistenzwürfe)					

Wie bei den Kazrin ist auch das plötzliche Auftauchen der Wolfen ein Mysterium. Tatsache ist, daß sie etwa gleichzeitig mit den Kazrin die Welt von Darkon betraten, woher sie kamen, ist jedoch ein ungelöstes Rätsel.

Ein Wolfen stellt eine ausgesprochen imposante Erscheinung dar. Obwohl ein Wolfen meist etwas kleiner als ein Mensch ist, scheint er ihn doch zu überragen. Sein muskulöser, humanoider Körper ist von einem dichten, meist braunen, manchmal jedoch auch grauen oder schwarzen Fell bedeckt, uns sein Kopf gleicht dem eines Wolfes, was ein ausgesprochen bedrohliches Raubtiergebiß mit einschließt. Sein Fell wiederum macht ihn recht unempfindlich gegenüber kalter Witterung. Trotz seines dichten Fells trägt ein Wolfen meist noch weit geschnittene, dünne Kleidung. Auch Stiefel und große Hüte sind in ihren Kreisen recht beliebt. Trotz dieser Kleidung werden die Wolfen jedoch oft mit Wolfsmenschen oder gar Werwölfen verwechselt, obwohl sie den meisten Menschen wohlgesonnen sind.

Die Wolfen verfügen über eine (gemessen am Wissen der Bewohner Darkons) hochentwickelte Technologie. Sie verfügen über ein große Bandbreite an Feuerwaffen, die sie als bevorzugte Waffengattung ansehen. Andere Fernwaffen sind verpönt. Im Nahkampf verwenden die Wolfen Stich- und Fechtwaffen oder verlassen sich auf ihr starkes Gebiß, das bei einem erfolgreichen Angriff eine Trefferwucht von

5S verursacht. Andererseits scheinen diese Wesen wenig für Magie übrig zu haben, so daß Magier in ihren Reihen ausgesprochen selten sind.

Seit ihrem Auftauchen haben sich die Wolfen gegen das Imperium gestellt. Die Gründe dafür sind niemandem bekannt, aber sicher ist, daß die Wolfen die Erzfeinde der Kazrin darstellen und diese angreifen, sobald sie sie erblicken.

Echsenartige

Echsenmenschen (Ssiz'ra)

Attributmodifikatoren: VI +1, WA +1, IN -2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	8
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	10
		WA	11	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	10 Jahre		**Höchstalter:**		80 Jahre
Größe:	150 cm	**Statur:**	+3	**Gewicht:**	90 kg
Bonusfertigkeiten:		Waffenloser Kampf **4**, Fischen **3**			
Besonderheiten: Natürliche Rüstung (3/3/3), empfindlich gegenüber Kälte (s.u.), natürliche Waffen (Gebiß: 4S / Schwanz: 5W)					

Der durchschnittliche Echsenmensch erreicht eine Höhe von 1½ Meter und wiegt etwa 90 Kilogramm, wobei die Frauen sowohl leicht größer als auch schwerer sind. Ihr Echsenschwanz ist noch einmal circa 1 Meter lang, wobei er bei den Weibchen in einer knöchernen Keule endet. Echsenmenschen werden etwa 80 Jahre alt, falls sie nicht schon als Ei einer der vielen Sumpfbestien zum Opfer fallen; denn diese sorgen dafür, daß die hohe Geburtenrate der Echsenmenschen wieder ausgeglichen wird. Ihre Schuppenhaut hat eine grün bis braune Färbung, was ihnen in ihrer Heimat, den Sümpfen Darkons, eine gute Tarnfähigkeit verleiht. Sie sind reine Fleischfresser, was sich auch an ihrem Gebiß gut erkennen läßt. Dieses Gebiß sowie der starke Schwanz der weiblichen Echsenmenschen dienen diesen auch gleichzeitig als primäre Waffen (Trefferwucht 4S bzw. 5W). Ansonsten verwenden Echsenmenschen hauptsächlich Speere und Harpunen. Rüstungen sind in ihrer Kultur verpönt und dank ihrer dicken Schuppenhaut auch unnötig.

Echsenmenschen reagieren als Reptilien natürlich sehr empfindlich auf Kälte, da sie bei Temperaturen unter 15 Grad Celsius in eine Starre verfallen (dies führt gleichzeitig zu einem Abzug von 4 Punkten auf alle Resistenzwürfe gegen Kälte); deshalb ziehen Echsenmenschen sich im Winter (zumindest in den nördlichen Gefilden) tiefer in den Sumpf zurück, wo sie heiße Quellen finden oder einer ihrer wenigen Schamanen ein großes Feuer entfacht. Ihre magischen Fähigkeiten sind eher schwach, dafür ist ihr religiöser Glaube sehr hoch entwickelt. Die Tempel ihrer fremdartigen Götter sind unterirdisch angelegt und können sich über mehrere Kilometer ausdehnen, da jede Hohepriesterin dem Tempel einige neue Räume hinzufügt. Die gesamte Kultur der Echsenmenschen stützt sich auf diese Religion, so daß die Hohepriesterinnen auch gleichzeitig die Anführerinnen der in Stämmen lebenden Echsenmenschen sind. Dieses matriachalische Denken setzt sich bis in die Familien fort, in denen jede Frau das Recht hat, sich beliebig viele Männer „zu halten".

Leben tun diese Wesen hauptsächlich vom Fischfang und von ihren zahlreichen Beutezügen, denen schon unzählige Dörfer und sogar Städte zum Opfer gefallen sind. Dies sorgt dafür, daß die Echsenmenschen außerhalb ihrer Gesellschaft auf ziemlich wenig Verständnis treffen, und sich so die Abenteurer ihrer Rasse nur unter größten Anstrengungen eine Existenz aufbauen können.

Drakken

Attributmodifikatoren: IN +1, VI +1, KR +1, GE -2, IT -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	11
		GE	8	**WI**	10
		VI	11	**IT**	9
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	50 Jahre		**Höchstalter:**		300 Jahre
Größe:	250 cm	**Statur:**	+2	**Gewicht:**	180 kg
Bonusfertigkeiten:		keine			
Besonderheiten: Natürliche Rüstung (4/3/3), kann Fliegen, natürliche Waffen (Klauen: 4K / Gebiß: 5S)					

Natürlich ranken sich viele Geschichten um die sagenumwobenen Drakken. Wahr ist, daß dieses seltene Volk nur in den entlegensten Orten Darkons anzutreffen ist, und es wird wohl auch stimmen, daß sie entfernt mit den Drachen verwandt sind; doch sie sind weder in der Lage, mit selbigen zu kommunizieren, noch speien sie Feuer oder fressen Jungfrauen (was ja bekanntlich alles typische Eigenschaften eines Drachen sind). Auch können sie die Drachen nicht beschwören, geschweige denn kontrollieren, auch wenn viele Angehörige dieses Volkes das Gegenteil behaupten.

Ein Drakken gibt einen recht imposanten Anblick ab. Frauen wie Männer sind im Durchschnitt etwa 2½ Meter groß und wiegen etwa 180 Kilogramm. Ihr Schwanz ist noch einmal ca. 1½ Meter lang. Sie werden circa 300 Jahre alt. Ihre schuppige Haut besitzt meistens eine grüne oder ockerfarbene Tönung, obwohl auch schon rostbraune oder stahlblaue Exemplare gesehen wurden. Ein Hautkamm verläuft über ihren Kopf bis zum Schwanzende hinunter, der sich bei starker Erregung (besonders Wut) aufstellt, wodurch der Drakken noch größer erscheint. Auf seinem Rücken befinden sich zwei mächtige Schwingen, die ihm das Fliegen ermöglichen, die fünfgliedrigen Hände und Füße enden in scharfen Klauen. Das Maul enthält spitze Zähne, die die Drakken sehr gerne als Waffe einsetzen. Drakken sind wie Drachen keine echten Reptilien, sondern Warmblüter, die aber trotzdem Eier legen.

Drakken sind sehr bewandert in der Anwendung von Magie und auch die Wissenschaft nimmt in ihrer Kultur einen hohen Stellenwert ein. Anders als ihr kriegerisches Aussehen vermuten läßt, kümmern sich die Drakken nicht sehr um die Kriegskunst (wen sollten sie in ihrer einsamen Heimat auch schon bekämpfen), obwohl Abenteurer dieser Rasse ein enormes Talent in diese Richtung zeigen. Viel wichtiger hingegen sind ihnen die Astrologie, die Altertumskunde, die Zauberei (als Unterstützung der Wissenschaft) und ihr Glaube.

Die Drakkengesellschaft besteht hauptsächlich aus kleinen Siedlungen, die aus den Gebirgen quasi herausgemeißelt werden. Jede dieser Siedlungen schickt einen Vertreter zum Rat der Weisen, der die alleinige Staatsgewalt besitzt. Beziehungen zu anderen Rassen sind nicht vorhanden, nur mit den Drachen gibt es angeblich des öfteren Zusammenkünfte.

Mischwesen

Mischwesen teilen sich in zwei Gruppen auf. Zum einen die Halbmenschen, die aus einer Verbindung eines Menschen mit einem anderen Humanoiden hervor gehen. Andererseits fallen auch eigenständige Rassen unter die Kategorie Mischwesen, die Tiermenschen ähneln, deren Herkunft jedoch wahrscheinlich magischer Natur ist.

Dwelf

Attributmodifikatoren: VI +1, CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	10
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	10
		WA	10	**CH**	9
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	25 Jahre		**Höchstalter:**		120 Jahre
Größe:	150 cm	**Statur:**	+3	**Gewicht:**	90 kg
Bonusfertigkeiten:	Je zwei beliebige Fertigkeiten auf Stufe **4** sowie auf Stufe **3**, mindestens zwei der Bonusfertigkeiten müssen handwerkliche Fertigkeiten sein.				
Besonderheiten: Infravision					

Die Dwelfe sind eine äußerst rare Erscheinung auf Darkon. Sie sind eine seltene Art von Halbzwergen, deren Herkunft rätselhaft ist (Zwerge können sich normalerweise nur untereinander fortpflanzen). Es ist nur eine handvoll weibliche Dwelfe bekannt. Die Mutter eines Dwelfs ist dabei niemals ein Zwerg, das zwergische ist dem Dwelf aber meist ohne Probleme anzusehen. Der Dwelf ist kleiner als ein Mensch und wirkt untersetzt. Sein Haar ist dicht und drahtig, besonders der Bartwuchs ist stark ausgeprägt. Vielfach laufen die Ohren leicht spitz zu, dies ist aber nicht immer der Fall. Auch vom Gemüt her ähneln Dwelfe ihren zwergischen Verwandten. Sie sind meist wortkarg und grimmig, können aber zu treuen Freunden werden, wenn man erst einmal ihr Vertrauen gewonnen hat.

Dwelfe zeigen oftmals ein ausgeprägtes Talent für handwerkliche Talente, insbesondere die Schmiedekunst und das Handwerk des Steinmetzes scheinen ihnen zu liegen. Aus diesem Grund ist es nicht schwer für einen Dwelf, Arbeit in der menschlichen Gesellschaft zu finden. In den Höhlenstädten der Zwerge sind Dwelfe allerdings nicht unbedingt willkommen. Ihre Verwandten begegnen ihnen meist mit offener Abneigung und Mißtrauen, vielfach sogar mit offenem Haß. Dies liegt wahrscheinlich daran, daß man in zwergischen Kreisen die Zeugung eines Dwelfs als übernatürlichen Prozeß ansieht.

Halbelfen

Attributmodifikatoren: GE +1, VI -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	10
		GE	11	**WI**	10
		VI	9	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	25 Jahre		**Höchstalter:**		160 Jahre
Größe:	170 cm	**Statur:**	-1	**Gewicht:**	70 kg
Bonusfertigkeiten:	Je zwei beliebige Fertigkeiten auf Stufe **4** sowie auf Stufe **3**				
Besonderheiten: keine					

Entsteht aus der Verbindung eines Menschen und eines Elfen ein Kind, so ist dieses entweder ein Mensch, wenn der menschliche Anteil überwiegt, oder, in seltenen Fällen, ein Halbelf. Halbelfen werden im Durchschnitt 190 Zentimeter groß und wiegen etwa 75 kg. Wie ihre elfischen Vorfahren besitzen sie eine spärliche Körperbehaarung, doch Bartwuchs und Haupthaar sind recht üppig vorhanden. Wie die Elfen sind auch die Halbelfen von schlanker Natur, obwohl sie aufgrund ihrer menschlichen Vorfahren nicht so zerbrechlich wirken. Ihre Hautfarbe ist meist rosigweiß bis braun, ihre Haare blond oder schwarz.

Die Halbelfen werden sowohl von Menschen als auch von Elfen als Bastarde angesehen, was sie oft in das Einsiedlertum treibt und sie so zu sehr selbständigen, naturverbundenen Personen macht. In einigen Fällen taucht ein Halbelf auch schon einmal in der Großstadt unter, um sich mittels nicht ganz legaler Verfahren den Lebensunterhalt zu verdienen.

Halbelfen versuchen Kontakte zu allen Lebewesen aufzubauen, da es keine größeren Ansiedlungen ihrer Halbrasse gibt. Dies geht sogar so weit, daß ein Halbelf die Kultur und die Bräuche seiner „Wahlheimat“ annimmt (Doch sagen Sie einem Halbelfen in einer Hobbitkluft und mit Blumen in den Haaren nie, er sähe lächerlich aus...).

Die meisten Halbelfen sind Kinder von Menschen und Alharadill. Verbindungen von Menschen mit anderen Elfenrassen sind sehr selten und können andere Charakteristika als die oben beschriebenen aufweisen.

Halborks

Attributmodifikatoren: KR **oder** VI +1, IN **oder** CH -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	9
		GE	10	**WI**	10
		VI	11	**IT**	10
		WA	10	**CH**	8
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	14 Jahre		**Höchstalter:**		80 Jahre
Größe:	190 cm	**Statur:**	+2	**Gewicht:**	80 kg
Bonusfertigkeiten:	Wie normale Menschen				
Besonderheiten: keine					

Orks sind eine wilde und räuberische Rasse. Nicht selten kommt es deshalb vor, daß eine menschliche oder elbische Frau, die Zeugin eines Orküberfalls wurde, einen Halbork

gebärt. Halborks sind häßliche Kreaturen. Während ihr grober Körperbau dem eines muskulösen Menschen ähnelt, gleicht ihr Gesicht eher dem eines Orks. Da einem Halbork aber zugleich das Fell eines Orks fehlt, besitzt er in der Tat eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Schwein.

Halborks sind Ausgestoßene der Gesellschaft. Unter Orks gelten sie als Sklaven und nicht selten werden sie wegen der geringsten Vergehen getötet. Unter Menschen werden sie noch mehr verachtet als Orks, obwohl kriminelle Elemente sie aufgrund ihres bedrohlichen Auftretens als Leibwächter oder Schläger schätzen. Eine kriminelle Laufbahn ist somit quasi vorprogrammiert.

Trotzdem gelingt es immer wieder einem Halbork, einem solch schlimmen Schicksal zu entgehen. Viele Halborks verdingen sich als Söldner, ein Handwerk, das sie perfekt zu beherrschen scheinen, und nicht selten erreichen sie hohe Ränge im imperialen Militär, da sie Menschen an Kampfkraft und Orks an Intelligenz überlegen sind.

Halboger

Attributmodifikatoren: KR +2, VI +2, IN -2, WI -2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	12	**IN**	8
		GE	10	**WI**	8
		VI	12	**IT**	10
		WA	10	**CH**	9
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	12 Jahre		**Höchstalter:**		75 Jahre
Größe:	220 cm	**Statur:**	+2	**Gewicht:**	130 kg
Bonusfertigkeiten:		Zwei beliebige Kampffertigkeiten auf Stufe **4**			
Besonderheiten: Nachtsicht					

Manchmal passiert es, daß sich durch ausgesprochen widrige Umstände das Blut von Orks, Menschen, Ogern und weiteren Rassen vermischt und das aus dieser Verbindung etwas entsteht, das überall gefürchtet wird: ein Halboger.

Halboger sind groß, stark und dumm. Merkmale, die sie von ihren ogerischen Vorfahren übernommen haben. Nichtsdestotrotz sind sie schlauer und gewandter als ihre gewaltigen Verwandten, und nicht selten haben es Halboger weit gebracht, und sei es nur als Gladiator in einer Arena.

Halboger wachsen als Waisen auf. Die Mutter stirbt meist bei der Geburt, und der Vater, meist ein Oger oder Halboger, bleibt verschollen. Da niemand etwas mit Halbogern zu tun haben möchte, sind diese armen Kreaturen meist auf sich gestellt. Bei den Menschen werden sie noch mehr verachtet als die Halborks, obwohl kaum ein Mensch dies einem Halboger ins Gesicht sagen würde. Nicht selten schlagen Halboger und Halborks auch ähnliche Karrieren ein. Auch Halboger geben hervorragende Leibwächter ab, und ihre kämpferischen Fähigkeiten machen sie zu talentierten Söldnern und Gladiatoren.

Zentauren

Attributmodifikatoren: GE -1, KR +1, IN -1, IT +1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	11	**IN**	9
		GE	8	**WI**	10
		VI	10	**IT**	11
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	30 Jahre		**Höchstalter:**		180 Jahre
Größe:	200 cm	**Statur:**	0	**Gewicht:**	390 kg
Bonusfertigkeiten:		Jagen **4**, Gefahrensinn **4**			
Besonderheiten: keine					

Zentauren stellen eine mythische Vermischung aus einem Pferd und einem Menschen dar. Während der Oberkörper dem eines Menschen gleicht, abgesehen von den spitzen Ohren, so ist doch der gesamte Unterkörper der eines Pferdes. Zentauren erreichen eine Schulterhöhe von etwa 2 Metern und wiegen knapp 300 kg. Sie lieben die Wälder, in denen sie leben, und sind sozusagen die Wächter der selbigen. Sie kommen sehr gut mit allen wahren Waldlebewesen aus, wie zum Beispiel mit Feengeistern, Elfen, Satyren, Dryaden und allen Tieren des Waldes. Fremden gegenüber sind sie jedoch sehr mißtrauisch, weshalb diese sie selten zu sehen bekommen, es sei denn, ein Holzfäller begeht den Frevel, einen Baum des geschützten Waldes abzuholzen, ohne eine vernünftige Erklärung bereit zu halten. In solchen Situationen treten die grausamen und gnadenlosen Züge der Zentauren zu Tage, denn sie werden ein Opfer verfolgen, bis es tot ist, koste es, was es wolle.

Zentauren leben in kleinen Familien und Clans, wobei sie weder Gebietsansprüche hegen, noch an materiellen Dingen oder Macht interessiert sind. Ihre Lebensweise ist einfach und naturverbunden, Magie und Werkzeuge, die über eine Axt oder einen Knüppel hinausgehen, lehnen sie in den meisten Fällen ab.

Minotauren

Attributmodifikatoren: GE +1, VI -1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	10
		GE	11	**WI**	10
		VI	9	**IT**	10
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	12 Jahre	**Höchstalter:**			60 Jahre
Größe:	240 cm	**Statur:**	+2	**Gewicht:**	280 kg
Bonusfertigkeiten:		Zwei Waffen- oder Handwerksfertigkeiten auf Stufe **4**			
Besonderheiten: Furchtlosigkeit (+5 auf Resistenzwürfe)					

Der Minotaur gibt eine überaus imposante Figur ab. Er ist im Durchschnitt 240 Zentimeter groß und wiegt über 280 kg. Auf dem humanoiden, mit rotem oder braunen Fell bedeckten Körper sitzt ein Stierkopf mit zwei gewaltigen Hörnern, der diese Rasse so unverwechselbar macht. Ihre Stimmen klingen kehlig und ihre Sprache ist eher primitiv, aber der normale Minotaur wird auch selten mit einem anderen Wesen als einem Minotaur sprechen wollen, denn ein Zusammentreffen zwischen diesen wilden Kriegern und anderen Wesen endet meist in der totalen Vernichtung einer der beiden Seiten. Minotauren leben in Gemeinschaften zusammen, die Stammesgemeinschaften ähneln und von einem diktatorähnlichem Anführer geleitet werden.

Die Minotauren mögen zwar primitiv erscheinen, sind aber hervorragende Krieger und Handwerker bekannt, und auch ihr Religionsglauben ist weit entwickelt und in den wenigen Gebieten, wo man Minotauren und Angehörige anderer Rassen friedlich zusammenleben sieht, hoch geachtet, ebenso wie ihre sprichwörtliche Furchtlosigkeit. Diese Furchtlosigkeit ist so stark ausgeprägt, daß ein Minotaur einen Bonus von fünf Punkten auf alle Resistenzwürfe erhält, die mit Furcht oder Angst zu tun haben.

Capritauren (Bruu, Höllensatyre)

Attributmodifikatoren: VI +2, CH -2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	10
		GE	10	**WI**	10
		VI	12	**IT**	10
		WA	10	**CH**	8
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	10 Jahre	**Höchstalter:**			70 Jahre
Größe:	170 cm	**Statur:**	0	**Gewicht:**	70 kg
Bonusfertigkeiten:		Klettern **4,** Tarnung **3**			
Besonderheiten: Völlige Immunität gegen normale Krankheiten, Infravision					

Capritauren oder Bruu, wie sie sich in ihrer eigenen Sprache nennen, sind eine seltene, bösartige Rasse von Berg- und Höhlenbewohnern. Aufgrund ihres Äußeren sind sie vielerorts auch als Höllensatyre bekannt. Ihr Körper ähnelt dem eines Menschen in Aussehen und Statur, aber ihre Beine sind die eines Pferdes und ihr Kopf ist der einer Ziege (bzw. eines Ziegenbocks). Beine und Kopf sind von einem dichten, kurzen, meist gräulichem oder weißem Fell bedeckt, daß sich am übrigen Körper nur spärlich zeigt.

Capritauren leben in kleinen Familienverbänden zusammen und sind ausgesprochen scheu, ja geradezu feige, sind jedoch auch dafür bekannt, sich in harten Wintern zu großen Ansammlungen zusammen zu rotten und nahegelegene Siedlungen der Menschen, Gnome und Zwerge überfallen. Sie scheuen dabei jedoch den direkten Kampf, sondern verlassen sich lieber auf ihre spezielle Fähigkeit: Die Bruu sind völlig immun gegen jede Art von nichtmagischer Krankheit. Diese besondere Fähigkeit benutzen sie, um Nahrungsmittel oder kleinere Schätze mit Krankheiten, denen sie als Überträger dienen, zu infizieren, und so anderen Humanoiden einen langsamen, qualvollen Tod zu bereiten. Die Immunität erlaubt es den Bruu auch, sich von Aas, Leichen oder verdorbenen Nahrungsmitteln zu ernähren, so daß man sich mancherorts sogar erzählt, die Höllensatyre würden Friedhöfe schänden. Tatsächlich ziehen die Bruu Aas frischer Nahrung vor, aber ghulisches Verhalten ist wahrscheinlich eher in das Reich der Märchen als in die Realität einzuordnen.

Doch nicht alle Bruu sind bösartige Kannibalen. Viele Angehörige dieses Volkes wandern in weit entfernte Regionen, wo man ihre Rasse nicht kennt und leben getarnt in der Gesellschaft von anderen Humanoiden. Aber auch diese Bruu haben es aufgrund der Tatsache, daß es sich bei ihnen um Aasfresser handelt und durch ihr „höllisches" Äußeres nicht leicht, einen Platz in der menschlichen oder halbmenschlichen Gesellschaft zu finden.

Satyr

Attributmodifikatoren: GE +1, CH +2, WI -1, IN -2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	10	**IN**	8
		GE	11	**WI**	9
		VI	10	**IT**	10
		WA	10	**CH**	12
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	30 Jahre	**Höchstalter:**			450 Jahre
Größe:	160 cm	**Statur:**	-2	**Gewicht:**	55 kg
Bonusfertigkeiten:		Musikinstrumente (Satyr) **5**			
Besonderheiten: Magische Musik, s.u.					

Der Satyr ist ein relativ seltener Waldgeist von humanoider Gestalt. Sein Körper ähnelt dem eines Elben, er besitzt jedoch den Unterleib einer Ziege. Ebenso fehlen ihm die spitzen Ohren der Elben. Aus seiner Stirn ragen zwei kurze Hornstummel hervor. Sein schwarzes, meist langes Haar trägt er fast immer offen. Alle Satyre sind männlichen Geschlechts. Sie zeugen Nachkommen, indem sie sich mit den Frauen anderer Rassen paaren. Da Satyre ausgesprochen lüsterne Wesen sind, lassen sie meist keine Gelegenheit aus, sich an Frauen heran zu machen.

Da ihr Unterleib von Fell bedeckt und ihr Oberkörper meist recht wohlgeformt ist, verzichten Satyre auf Kleidung. Meist tragen sie nur eine Umhängetasche oder einen Gürtel, der ihre beiden wichtigsten Utensilien enthält: Ihre Panflöte und eine große Muschel. Beide dienen ihnen als Musikinstrumente und sind bestehen aus der Essenz des Satyrs. Werden sie ihm gestohlen, so wird er alles daran setzen, sie zurück zu erhalten. Spielt der Satyr auf der Panflöte (Gelungene Probe auf *Charme + Musikinstrumente (Satyr)*)

und tanzt dazu, so muß allen Umstehenden eine Probe auf ihre Mentalresistenz gelingen, oder sie beginnen ebenfalls zu tanzen. Den Satyr ermüdet dieser Tanz nicht, seine Opfer jedoch schon. Es kursiert so manche Geschichte von Reisenden, die sich auf einem Fest der Waldgeister schon zu Tode getanzt haben.

Auch die Muschel dient dem Satyr als Instrument. Bläst er in sie hinein (Probe wie oben), so muß wiederum allen Beteiligten einen mentale Resistenzprobe gelingen, oder sie werden von Grauen und Furcht gepackt und beginnen davonzulaufen. Bis auf ihre magische Musik scheinen Satyre keinerlei Talent im Bezug auf Magie zu besitzen.

Satyre unterhalten gute Beziehungen zu den anderen Bewohnern des Waldes und sind in Feen- und Waldelfenkreisen gern gesehene Gäste, da man sie dort wegen ihres ausgesprochenen musikalischen Talentes schätzt.

Fremdartige

Die fremdartigen Rassen zählen im Gegensatz zu allen anderen bisher vorgestellten Spezies nicht zu den Humanoiden, sondern gehören gänzlich anderen biologischen Gruppen an. Viele sind magischer Herkunft, die Vergangenheit anderer wiederum verlor sich schon vor Urzeiten im Strudel des Vergessens.

Ents (Onodrim, Baumhirten)

Attributmodifikatoren: KR +2, GE -2, VI +1, WI +1, IT -2					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	12	**IN**	10
		GE	7	**WI**	12
		VI	11	**IT**	8
		WA	10	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	100 Jahre		**Höchstalter:**		?
Größe:	320 cm	**Statur:**	-3	**Gewicht:**	300 kg
Bonusfertigkeiten:	Sindarin **4**, Pflanzenkunde **4**				
Besonderheiten: Resistenz gegen Waffen (s.u.), Verwundbarkeit durch Feuer, kann Entwasser brauen (s.u.)					

Wie die Elfen sind auch die Ents, die von den Alharadill Orodrim und von den Druiden Baumhirten genannt werden, ein sehr altes Volk. Viele Gelehrte behaupten, daß die ältesten Vertreter dieses Volkes schon durch die Wälder Darkons streiften, als die Reiche der Alten gerade entstanden, ja manche behaupten sogar, die Ents wären es gewesen, die die Götter im ersten Zeitalter auf Erden erblickten.

Ein Ent läßt sich am besten als Mischung aus einem Humanoiden und einem Laubbaum beschreiben. Der „Körper“ des Ents gleicht einem schmalen Baumstamm. Zweistarke Äste am oberen Drittel des Stammes dienen dem Ent als Arme, wobei die dünneren Zweige wie Finger funktionieren. Auf dem Kopf wachsen ebenfalls dünnere, aber zahlreiche Äste. Ein Ent kann, wenn er sich ruhig verhält, sehr leicht (in 90% aller Fälle) mit einem Laubbaum verwechselt werden. Die Haut eines Ents ähnelt der Rinde einer starken, alten Eiche. Zwar gewährt sie dem Ent keinen natürlichen Rüstungsschutz, statt dessen nimmt ein Ent jedoch durch Klingen- und Wuchtwaffen nur halben Schaden und ist völlig immun gegen Stichwaffen. Durch ihre holzähnliche Struktur sind Haut und Fleisch eines Ents jedoch sehr empfindlich gegenüber Feuer, welches bei ihnen doppelten Schaden verursacht.

Ents schlafen nicht und brauchen nichts zu essen. Sie ernähren sich von einem Getränk namens Entwasser, daß sie aus Waldkräutern und dem Wasser klarer Bäche brauen. Entwasser ist auch für Humanoide sehr erfrischend, schmackhaft und sättigend, hat bei diesen jedoch den interessanten Nebeneffekt, daß sie innerhalb der nächsten zwei Monate um 2W6 cm wachsen (dieser Effekt tritt jedoch nur einmal auf).

Ents sind nahezu unsterblich (tatsächlich behaupten die Ältesten der Ents, daß noch nie ein Ent eines natürlichen Todes gestorben ist), sie verbringen jedoch mit zunehmenden Alter immer mehr Zeit in ihren geliebten Wäldern in einem Schlafähnlichen Zustand. Während dieses Zustandes nehmen sie immer mehr die Merkmale der Umgebenden Bäume an, bis sie nicht mehr von diesen zu unterscheiden sind. Solche Ents werden als baumartig bezeichnet und erwachen nur noch selten (etwa einmal alle zweihundert Jahre) aus ihrem Schlaf.

Die lange Lebensspanne und ihre ruhige Art macht die Ents zu sehr langsamen Wesen. Zwar können sie sich schnell bewegen, aber sie denken und sprechen sehr langsam, obwohl sie wohl zu den intelligentesten Geschöpfen Darkons gehö-

ren. Die entische Sprache ist dermaßen langatmig, daß kein anderes Wesen in der Lage ist, sie zu erlernen. Schon ein einfaches „Hallo“ kann Monate in Anspruch nehmen und ist für die Umwelt überhaupt nicht wahrnehmbar. Aus diesem Grunde lernen die Ents jedoch die Sprache der Waldelfen, um sich mit den jungen Völkern verständigen zu können. Doch auch hier sprechen sie sehr langsam und ruhig, so daß ein Zuhörer viel Zeit und Geduld mitbringen muß, wenn er einen Ent um Rat fragt.

Gremlins

Attributmodifikatoren: GE +2, VI -2, KR -2, WA +1, IT +1					
Höchstwerte für Attribute		**KR**	7	**IN**	10
		GE	12	**WI**	10
		VI	8	**IT**	11
		WA	11	**CH**	10
		AT	10	**GL**	10
Startalter:	10 Jahre		**Höchstalter:**		90 Jahre
Größe:	60 cm	**Statur:**	-3	**Gewicht:**	20 kg
Bonusfertigkeiten:		Ausweichen **4**, Taschendiebstahl **4**, Verstecken **3**			
Besonderheiten: Infravision, unstillbarer Hunger (s.u.)					

Gremlins sind kleine, meist unterirdisch lebende Wesen von schlanker Gestalt. Viele Gelehrte sehen sie als Erdgeister an, doch sie sind definitiv aus Fleisch und Blut. Äußerlich ähneln sie den Gnomen, sind jedoch kleiner und dürrer als diese. Ihre Haut ist von bräunlicher Farbe, ihr Haar ist meist Schwarz und steht wild in alle Richtungen vom Kopf ab. Ihre Hände sind sehr filigran, und sie sind nicht umsonst als ausgesprochen behende und schnell bekannt.

Gremlins sind dafür bekannt, daß sie einen nahezu unstillbaren Hunger besitzen. Schon viele Reisende sind elendig zu Grunde gegangen, weil eine Gruppe von Gremlins ihnen alle Vorräte gestohlen hat. Merkwürdigerweise kann schon ein einzelner dieser kleinen Kerle große Mengen an Nahrung verdrücken, ohne das man es ihm ansieht. Sein Hunger wird selbst nach einer Mahlzeit, die sogar einen Ork schachmatt setzen würde, nur für ein oder zwei Stunden gestillt sein. Regeltechnisch wird dieser Hunger als *Sucht* (siehe *Vor- und Nachteile*) behandelt, für die der Spieler jedoch keine Bonuspunkte erhält. Ältere Gremlins lernen mit der Zeit, diese Sucht zumindest so weit zu kontrollieren, daß zumindest ihre Reisegefährten nicht hungern müssen. Intelligente Gremlins zeigen nicht selten einen gewissen Hang zur Magie, der sich nach und nach in mächtigen Illusionszaubern oder auch in schamanistischer Macht manifestieren kann.

Tieflinge (Halbdämonen)

Attributmodifikatoren: Speziell (s.u.)					
Höchstwerte für Attribute (s.u.)		**KR**	10*	**IN**	10*
		GE	10*	**WI**	10*
		VI	10*	**IT**	10*
		WA	10*	**CH**	10*
		AT	10*	**GL**	10*
Startalter:	20 Jahre		**Höchstalter:**		100 Jahre
Größe:	180 cm	**Statur:**	0	**Gewicht:**	70 kg
Bonusfertigkeiten:		Wie normale Menschen			
Besonderheiten: s.u.					

Tieflinge sind ein äußerst seltener Anblick in der materiellen Welt, denn sie sind das Ergebnis einer Vereinigung eines Dämons mit einer Sterblichen. Viele von ihnen sterben bereits bei ihrer Geburt oder werden kurz danach von ihrem Vater in dessen Heimat entführt. Einige wenige Tieflinge wandeln jedoch in der Welt der Sterblichen, Ausgestoßene zweier Welten. Ein Tiefling ist fast immer von menschlicher Gestalt, besitzt jedoch auch dämonische Merkmale. Besondere Hautfarben, Hörner, Flügel, Klauen u.ä. sind nicht selten, jedoch gibt es keine allgemeinen Erkennungsmerkmale. Deswegen müssen auch Attributwerte und besondere Fähigkeiten eines Tieflings speziell für einen Charakter zusammen mit dem Spielleiter ausgearbeitet werden. Magische Kräfte, die man bei Tieflingen beobachtet hat, umfassen Immunitäten aller Art und auch angeborene Zaubersprüche, zudem verfügen viele von ihnen über natürliche Waffen. Die Attributmodifikatoren eines Tieflings können vom Spieler frei gewählt, jedoch darf ein Bonus +1 nicht übersteigen und muß durch einen -1 Malus ausgeglichen werden. Genau so müssen alle Stärken und Vorteile des Tieflings durch entsprechend starke Nachteile wieder ins Gleichgewicht gebracht werden.

Tieflinge sind meist Ausgestoßene oder Einsiedler, manchmal dienen sie auch als Söldner oder Leibwächter. Sie gelten als böse und unberechenbar, in vielen Fällen ist es jedoch einfach nur ihr Äußeres, das andere Menschen vor ihnen zurückschrecken läßt.

Thco'Ta'Hray (Wandler)

Attributmodifikatoren: KR -2, VI -2, IN +1. CH +2				
Höchstwerte für Attribute	**KR**	7	**IN**	11
	GE	10	**WI**	10
	VI	7	**IT**	10
	WA	10	**CH**	12
	AT	10	**GL**	9
Startalter:	20 Jahre	**Höchstalter:**		100 Jahre
Größe:	?	**Statur:**	?	**Gewicht:** ?
Bonusfertigkeiten:	Schauspielerei **4**, Menschenkenntnis **4**			
Besonderheiten: Gestaltwandlung (s.u.)				

Die Thco'Ta'Hray (sprich *Teko Ta Harei*) sind eine ausgesprochen geheimnisvolle Rasse. Niemand weiß, woher sie stammen, und aufgrund ihrer einzigartigen Fähigkeiten wissen die meisten Leute noch nicht einmal, wie ein Wandler aussieht, denn diese Rasse besitzt das außergewöhnliche Talent, die Gestalt beliebiger humanoider Lebewesen annehmen zu können (Dies dauert in etwa zwei Minuten; Kleidung und Ausrüstung werden selbstverständlich nicht verwandelt!). In der Tat besitzen die Wandler gar keine eigene Form.

Die Fähigkeit, sich in andere Wesen verwandeln zu können, bringt sehr viele Vor-, aber auch einige schwerwiegende Nachteile mit sich. Wandler sind zum Beispiel in der Lage, das Aussehen und Gewicht eines beliebigen Humanoiden, sei es ein Zwerg oder ein Oger, nachzuahmen, sie verfügen jedoch nicht über deren körperlichen und geistigen Fähigkeiten. Tatsächlich sind die Thco'Ta'Hray körperlich eher schwach und zerbrechlich, und obwohl sie sehr intelligent sind, zeigen die meisten Angehörigen dieser Spezies mehr oder weniger stark ausgeprägte psychische Störungen. Besonders Schizophrenie ist aus offensichtlichen Gründen weit verbreitet.

Obwohl sie über bemerkenswerte schauspielerische Fähigkeiten verfügen, können die Wandler nicht ewig die Rolle eines bestimmten Wesens spielen, ohne das ihnen Fehler unterlaufen. Dies und ihre mysteriöse Fähigkeit zur Gestaltwandlung schüren den Haß und die Furcht der Humanoiden Völker, so daß Wandler nirgendwo gern gesehen sind, ja mancherorts werden sie sogar gejagt und hingerichtet. Zwielichtigere Gesellschaften dagegen schätzen die Fähigkeiten der Wandler, da diese sie zu hervorragenden Spionen und Meuchelmördern macht.

Jujus (Schreckgespenster)

Attributmodifikatoren: VI –1, AT –1, IT +1, WI+1				
Höchstwerte für Attribute	**KR**	10	**IN**	11
	GE	10	**WI**	11
	VI	9	**IT**	10
	WA	10	**CH**	10
	AT	9	**GL**	10
Startalter:	70 Jahre	**Höchstalter:**		?
Größe:	180 cm	**Statur:**	-5	**Gewicht:** 40 kg
Bonusfertigkeiten:	Gefahrensinn **4**, Orientierungssinn **2**, Pflanzenkunde **2**, Tierkunde **2**, Verstecken **2**			
Besonderheiten: Lichtempfindlich -2, +1 auf Zauberproben an denen die Richtung *Ken* beteiligt ist, *Erdverbundenheit*				

Jujus oder Schreckgespenster, wie sie gemeinhin aufgrund ihres Äußeren genannt werden, sind allesamt überdurchschnittlich groß, machen aber einen sehr mageren Eindruck, was sie noch durch lange, wallende, meist weiße Gewänder, unterstützen. Die Tatsache das alle Jujus zudem lange weiße Haare und einen blassen Teint besitzen, läßt sie noch geisterhafter erscheinen. Der einzige Farbtupfer in ihrem einfarbigen Erscheinungsbild sind die zumeist grünen oder braunen Augen. Wenn sie Magie wirken leuchten ihre Augen rot auf und ihre Haare wirbeln wild um ihren Kopf.

Jujus sind sehr erdverbunden und bekommen deshalb den gleichnamigen Vorteil (s.d.) gratis. Ihre Affinität zu Mutter Erde reicht sogar so weit, daß sie einen Bonus von +1 auf Zauberproben erhalten, an denen das magische Richtungstalent *Ken* (Erde) beteiligt ist.

Sie besitzen dieselben Nachteile wie ein Albino (siehe *Vor- und Nachteile*) bis auf die roten Augen. Dies bringt es mit sich, daß ihr Abzug auf alle Proben bei normalem Tageslicht nur -2 beträgt.

Die Behausungen der Jujus findet man oft in alten, verfallenen Burg- und Tempelruinen oder in natürlichen Höhlen sowie in Erdspalten mitten in der Wildnis. Sie sind aber auch in naturbelassenen, felsigenen Gegenden überall auf Darkon anzutreffen. Junge Jujus, die das Leben in Abgeschiedenheit leid sind, ziehen oft in der Welt umher, um Neues kennen zu lernen und etwas Abwechslung in ihr Leben zu bringen.

Jujus, die nicht umher ziehen, leben einzelgängerisch oder in kleinen Gruppen von höchstens drei Personen und bleiben in der Regel in der Umgebung ihres Wohnorts um diesen, die Erde und die dort lebenden Tiere und Pflanzen zu schützen. Ein bis zwei mal in einem Jahrzehnt versammeln sich die Jujus. Das Datum dieser Versammlungen variiert von Dekade zu Dekade stark, so das es für Außenstehende unmöglich ist voraus zu sagen, wann diese Juju-Treffen sind.

Fertigkeiten und Proben

Proben

Proben spielen in fast allen Situationen, die durch Regeln kontrolliert werden, eine wichtige Rolle. Egal ob ein Charakter zaubert, mit dem Schwert angreift, einen über den Durst trinkt oder seine Hose flickt, all diese Aktionen werden durch Proben simuliert.

Das Prinzip einer Probe ist einfach. Für jede Probe gibt es eine **Erfolgschance (EC)**, gegen die der Spieler mit einem W20 würfelt. Ist das Ergebnis dabei kleiner oder gleich der Erfolgschance, so ist die Probe gelungen. Eine 1 und eine 2 gelten dabei immer als gelungene Probe, eine 19 oder 20 immer als mißlungene Probe.

Die Erfolgschance einer Probe kann maximal 18 betragen (Was einer Chance von 90% für eine erfolgreiche Probe entspricht). Für Fertigkeitsproben gilt sogar eine maximale EC von 16, es sei denn, der Charakter hat die entsprechende Fertigkeit gemeistert (s.u.).

Probe:
Wurf mit W20 gegen **EC**
- 1,2 sind immer gelungen
- 19,20 sind immer mißlungen
- maximale EC für Fertigkeiten ist im Normalfall 16

Probenqualitäten

Eine gelungene Probe ist nicht immer gleich zu bewerten, genauso wie eine mißlungene Probe beinahe egal sein oder fatale Auswirkungen haben kann. Dieser Aspekt einer Probe wird durch die *Probenqualität* wiedergegeben. Es gibt sechs verschiedene Probenqualitäten, die im folgenden genauer beschrieben werden:

Die **meisterliche Probe** tritt auf, wenn der Spieler bei der Probe eine 1 würfelt. Dieses seltene Ereignis bedeutet, daß der Charakter die Situation besonders gut gemeistert hat. Vielleicht hat er seinen Gegner nicht nur getroffen, sondern auch noch eine besonders verwundbare Stelle erwischt. Oder er hat dank seiner Überredungskünste die Stadtwache nicht nur davon überzeugt, absolut unschuldig zu sein, sondern sie auch noch auf eine völlig falsche Fährte geschickt und so langfristig der Gruppe aus dem Weg geräumt.

Die **gute Probe** tritt auf, wenn das erwürfelte Ergebnis einer Probe mindestens sieben Punkte unter der Erfolgschance liegt. Erfahrene Charaktere mit hohen Erfolgschancen besitzen somit auch eine höhere Wahrscheinlichkeit, eine gute Probe zu würfeln. Wie eine gute Probe ausgelegt wird, hängt von der jeweiligen Probe ab. Vielleicht hat ein Schmied ein besonders schönes oder robustes Werkstück hergestellt, oder ein Alchimist einen Zaubertrank gemischt, der über eine erhöhte Wirksamkeit verfügt.

Die einfachste positive Probenqualität ist die **gelungene Probe**. Sie steht für einen einfachen Erfolg bei der Probe und tritt somit immer dann auf, wenn der Spieler die Erfolgschance der Probe nicht übertroffen hat.

Besteht ein Charakter eine Probe nicht, würfelt der Spieler also einen Wert, der über der Erfolgschance der Probe liegt, so gilt diese als **mißlungen**. Dies bedeutet einfach einen Fehlschlag im Einsatz der Fertigkeit oder des Attributes, besitzt aber ansonsten keine zusätzlichen negativen Effekte.

Die **schlechte Probe** dagegen kann weitere negative Auswirkungen für den Charakter nach sich ziehen. Sie tritt immer dann auf, wenn der Charakter seine Erfolgschance um mindestens sieben Punkte übertrifft. Zum Beispiel könnte sich ein Fallensteller in seiner eigenen Falle gefangen setzen, weil er sie kurz nach dem Aufbau selbst auslöst, oder ein Kämpfer schlägt nicht nur an einem Gegner vorbei, sondern haut seine Waffe noch gegen eine massive Wand, was eventuell die Zerstörung der Waffe zur Folge hat. Mit zunehmender Erfahrung minimiert sich das Risiko eines Charakters, eine schlechte Probe abzulegen.

Das schlimmste, was einem Charakter bei einer Probe passieren kann, ist ein **Patzer**. Dieser tritt nur auf, wenn der Spieler bei einer Probe eine zwanzig würfelt. Ein Patzer hat meist fatale Auswirkungen für den Charakter, zum Beispiel könnte er in einem kritischen Moment eines Gefechtes den Halt verlieren und ausrutschen, oder ein Zauberer wird mit den höchst unangenehmen Nebenwirkungen eines mißlungenen Zauberspruchs konfrontiert.

Probenqualitäten:
- **Meisterliche Probe**: Gewürfelte 1
- **Gute Probe**: Das Würfelergebnis lag mindestens sieben Punkte unter der EC
- **Gelungene Probe**: Das Würfelergebnis war kleiner oder gleich der EC
- **Mißlungene Probe:** Das Würfelergebnis lag über der EC
- **Schlechte Probe**: Das Würfelergebnis lag 7 oder mehr Punkte über der EC
- **Patzer**: Gewürfelte 20

Erschwerte oder erleichterte Proben

Nicht alle Aufgaben, die ein Charakter bewältigen muß, sind gleich schwer. So ist es beispielsweise recht einfach, einen Baum zu erklettern, eine relativ glatte Stadtmauer zu erklimmen dagegen stellt auch für einen geübten Kletterer eine Herausforderung dar. Um dies im Spiel zu simulieren, kann der Spielleiter auf bestimmte Proben *Boni* und *Mali* vergeben.

Ein Bonus (oder auch Zuschlag) wird dabei zur Erfolgschance addiert, ein Malus (oder Abzug) subtrahiert. Die folgende Tabelle enthält einige typische Schwierigkeitsgrade und die zugehörigen Boni und Mali:

Schwierigkeit der Probe	Bonus/Malus
Automatisch	+8
Sehr leicht	+4
Leicht	+2
Routine	+1
Durchschnittlich	0
Fordernd	-1
Schwer	-2
Sehr schwer	-4
Unmöglich	-8

Tabelle 14: Probenschwierigkeiten

Proben wiederholen

Im Prinzip läßt sich eine Probe beliebig oft wiederholen, es sei denn, der Spielleiter entscheidet etwas anderes (Ein durch eine verpatzte Schmiedeprobe völlig zerstörtes Schwert läßt sich nun einmal nicht mehr reparieren). Für jede Wiederholung einer Probe verringert sich jedoch die Erfolgschance um 1.

Arten von Proben

Da ein Charakter über die verschiedensten Werte verfügt, gibt es selbstverständlich auch verschiedene Arten von Proben, die in drei Klassen eingeteilt werden: Proben auf Attribute, Proben auf Resistenzen und Proben auf Fertigkeiten.

Proben auf Attribute

Proben auf Attribute sind die einfachste und grundlegendste Form von Proben. Die Erfolgschance für eine Attributprobe ist einfach gleich der Stufe, manchmal auch gleich der doppelten Stufe des jeweiligen Attributes. So wird zum Beispiel eine Willenskraftprobe abgelegt, indem mit einem W20 gegen die Willenskraftstufe des Charakters gewürfelt wird. Attributproben sind recht selten, jedoch an den wenigen Stellen, wo sie benötigt werden, von entscheidender Bedeutung.

EC einer Attributprobe =
Stufe des korrespondierenden *Attributes*
oder
Doppelte Stufe des *Attributes*

Therac kann Hobbits auf den Tod nicht ausstehen. Und jetzt steht so ein Wicht vor ihm und bietet ihm einen lukrativen Auftrag an. Wird es Therac gelingen, sich während der Verhandlungen zu beherrschen? Der Spielleiter verlangt eine Willenskraftprobe. Theracs Willenskraft beträgt 5, der Spieler würfelt und erzielt eine 9. Das war wohl nichts. Therac schnauzt den kleinen Kerl wütend an und dieser macht schleunigst, daß er davon kommt...

Resistenzproben

Resistenzproben werden immer dann benötigt, wenn ein Charakter schädlicher Einwirkung von Außen widerstehen muß. Die vier verschiedenen Resistenzen setzen sich, wie im Kapitel *Charaktere* beschrieben, aus den verschiedensten Attributen zusammen.

Die Erfolgschance einer Resistenzprobe ist gleich dem Wert der Resistenz. Anders als bei den anderen Arten von Proben gibt es bei Resistenzproben in den meisten Fällen keine Probenqualitäten, es zählt also nur, ob die Probe bestanden wurde oder nicht.

Es gibt jedoch noch einen weiteren Unterschied zwischen Resistenzproben und den anderen Arten von Proben. Einerseits kann eine Resistenzprobe genutzt werden, um zu ermitteln, ob ein bestimmter Effekt den Charakter betrifft oder nicht, doch oftmals sind solche Effekte nicht einfach in die Kategorien *Tritt ein* und *Tritt nicht ein* einzuordnen, sondern besitzen mehrere Abstufungen. Wird ein Charakter zum Beispiel von einem magischen Feuerball getroffen, der, sagen wir einmal, 8 Wundpunkte Schaden verursacht, so ist es höchst unwahrscheinlich, daß bei dieser Schadensmenge der Charakter überhaupt keinen Schaden nimmt.

In einem solchen Fall wird der Spielleiter vom Spieler des getroffenen Charakters verlangen, eine *gestaffelte Resistenzprobe* durchzuführen. Hierzu wirft der Spieler mehrere Resistenzproben hintereinander, und zwar solange, bis ihm eine Probe mißlingt. Jede gelungene Resistenzprobe führt dabei zu einer Halbierung des Effektes. Für viele Effekte gibt es allerdings bestimmte Mindestauswirkungen, die nicht unterschritten werden können. Sobald diese erreicht sind, sind weitere Resistenzproben natürlich nicht mehr nötig.

EC einer Resistenzprobe =
Wert der *Resistenz*

Bei Resistenzproben gibt es im Allgemeinen nur die Probenqualitäten *gelungen* und *mißlungen*.

Bei *gestaffelten Resistenzproben* werden mehrere Proben hintereinander durchgeführt, wobei jede gelungene Probe den Effekt, den der Charakter abzuwehren versucht, auf die Hälfte absenkt.

Das hat Therac nun davon. Hätte er nicht so mit seinem Reichtum geprahlt, dann hätte ihm dieser gemeine Halbork auch kein Schlafmittel ins Bier gekippt. So muß Therac sich jetzt schon arg beherrschen, um nicht einzunicken. Der Spielleiter verlangt eine Resistenzprobe. Therac erreicht eine Eins, was an anderer Stelle eine meisterliche Probe gewesen wäre, bei einem Resistenzwurf aber nur bedeutet, daß er den Einflüssen des Schlafmittels widerstehen kann.

Proben auf Fertigkeiten

Proben auf Fertigkeiten sind die häufigste Art von Proben, denn ein Charakter setzt quasi andauernd eine seiner Fertigkeiten ein.

Man teilt die Fertigkeiten in drei verschiedene Klassen ein: *Freie, bedingte* und *notwendige* Fertigkeiten.

Freie Fertigkeiten beherrscht jeder Charakter automatisch. Er besitzt in jeder dieser Fertigkeiten sozusagen eine Stufe von Null, sofern er die Fertigkeit nicht erlernt hat und kann sie somit ohne Probleme einsetzen.

Bedingte Fertigkeiten können nur von den Charakteren mit vollem Potential eingesetzt werden, die diese Fertigkeiten auch mindestens auf Stufe 1 beherrschen. Besitzt ein Charakter eine bedingte Fertigkeit nicht, möchte aber trotz-

dem eine Probe auf dieses Talent durchführen, so muß er bei der Probe einen Malus von 2 Punkten hinnehmen (er hat schließlich keine Ahnung von dem, was er da versucht, sondern verläßt sich ausschließlich auf seine natürlichen Fähigkeiten, sprich seine Attribute). Falls der Spieleiter dies für nötig hält, kann er den Malus natürlich nach belieben der Situation anpassen.

Notwendige Fertigkeiten schließlich repräsentieren Wissen, daß erlernt werden **muß**, um es einsetzen zu können. Die meisten Wissens- und handwerklichen Fertigkeiten gehören zu dieser Kategorie, und auch magische Rituale und Zaubersprüche werden wie notwendige Fertigkeiten behandelt. Besitzt der Charakter eine notwendige Fertigkeit nicht, so kann er auch keine Probe auf diese Fertigkeit ablegen.

Um die Erfolgschance für eine Fertigkeitsprobe zu ermitteln, nennt der Spielleiter dem Spieler die Fertigkeit und ein Attribut, daß zusammen mit dieser Fähigkeit für die Probe eingesetzt wird. Der Spieler addiert seine Stufen in dem genannten Attribut und der benötigten Fertigkeit und erhält so seine Erfolgschance, auf die er ganz normal seine Probe durchführt. Die EC einer Fertigkeitsprobe kann den Wert 16 mit normalen Mitteln nicht überschreiten (auch nicht durch besondere Vorteile oder Magie).

EC einer Fertigkeitsprobe =
Attributstufe + Fertigkeitsstufe, maximal 16

- **Freie** Fertigkeiten beherrscht jeder Charakter mindestens auf Stufe 0.
- **Bedingte** Fertigkeiten werden mit einem Malus von -2 eingesetzt, wenn der Charakter die Fertigkeit nicht besitzt. Der SL kann diesen Malus nach belieben der momentanen Situation anpassen.
- **Notwendige** Fertigkeiten können nur eingesetzt werden, wenn der Charakter die Fertigkeit mindestens auf Stufe 1 beherrscht.

Therac ist mal wieder auf der Flucht vor einigen Stadtwachen. Gerade als es für ihn brenzlig zu werden scheint, entdeckt er eine Hinterhofmauer und beschließt, sich hinter dieser zu verstecken. Da die Mauer jedoch vier Meter hoch ist, verlangt der Spielleiter eine Probe auf Geschick + Klettern. *Da Therac die entsprechende Fertigkeit nicht besitzt, kann er die Probe nur auf sein Geschick ablegen. Die Mauer besitzt jedoch zahlreiche Vorsprünge, so daß der Spielleiter Therac einen Bonus von +4 gewährt, so daß Therac mit seiner Geschickstufe von 7 insgesamt eine Erfolgschance von 11 besitzt. Der Spieler würfelt und erzielt eine 4, eine Probe von guter Qualität also. Der Spielleiter beschließt, daß Therac ohne Probleme die Mauer erklimmen kann, doch was erwartet ihn dahinter?*

Automatische Erfolge

Beträgt die Erfolgschance einer Fertigkeitsprobe nach Anrechnung aller Modifikatoren immer noch 16 oder mehr, so muß der Spieler keine Probe ablegen. Denn bei einer solchen Chance kann man davon ausgehen, daß dem Charakter das Geforderte sowieso gelingen wird. Dadurch vermeidet der Spieler natürlich die Chance eines Mißerfolgs oder Patzers, kann aber im Gegenzug auch keine gute oder meisterliche Probenqualität erreichen.

Diese Regel gilt auch für Kampf- und Magieproben, kann jedoch zu jedem Zeitpunkt vom Spielleiter außer Kraft gesetzt werden.

Automatische Erfolge:
Besitzt ein Charakter nach Anrechnung aller Modifikatoren immer noch eine EC von 16+, so muß nicht zwingend gewürfelt werden.

Beschreibung aller Fertigkeiten

Im Folgenden werden alle bekannten Fertigkeiten und ihre Einsatzmöglichkeiten, die ein Charakter in ***Darkon*** erlernen kann, beschrieben. Bei jeder Fertigkeit ist zudem angegeben, ob es sich um eine freie, eine bedingte oder eine notwendige Fertigkeit handelt. Darunter folgt, ebenfalls geklammert, eine Liste von möglichen Spezialisierungen der Fertigkeit (siehe auch den Abschnitt *Ausbauregeln* dieses Kapitels).

Enthält die erste Zeile einer Fertigkeitsbeschreibung zudem den Vermerk ***(SL)***, so würfelt der Spielleiter, nicht der Spieler, die Probe verdeckt aus, und läßt den Spieler vorerst über den Ausgang der Probe im unklaren (Ist es zum Beispiel Darina, der Diebin, wirklich gelungen, die gefährlich Falle an der Schatztruhe zu entschärfen?).

Falls Ihnen in der nachstehenden Aufzählung bestimmte Fertigkeiten fehlen, so scheuen Sie sich nicht, sie trotzdem hinzu zu fügen. Sprechen Sie mit Ihrem Spielleiter Sinn und Auswirkung der neuen Fertigkeit ab und nehmen Sie sie in das Standard-Repertoire Ihrer Kampagne auf.

Kampffertigkeiten

Kampffertigkeiten erlauben dem Charakter, ob unter Zuhilfenahme von Waffen oder mit bloßen Händen, sich im Gefecht zur Wehr zu setzen oder sich gegen gegnerische Angriffe zu verteidigen. Auch taktisches Geschick und die Anwendung diverser Kampftricks fällt in die Klasse der Kampffertigkeiten.

Armbrüste/Schußwaffen *(Bedingt)*
(Schwere Armbrust, Muskete oder eine beliebige andere Waffe dieser Kategorien)
Beinhaltet den Umgang mit allen Waffen, die unter Zuhilfenahme von Schwarzpulver oder ähnlichen Sprengstoffen Projektile verschießen und auch alle Armbrüste, da das Zielen und Schießen mit diesen Waffen sehr ähnlich abläuft.

Ausweichen *(Frei)*
(Nahkampfangriffen ausweichen, Fernkampfangriffen ausweichen)
Diese Fertigkeit gibt dem Charakter die Fähigkeit, Nahkampfangriffen und langsamen Wurfgeschossen, wie Dolchen oder Wurfbeilen, auszuweichen. Gegen Geschosse wie Armbrustbolzen oder Pfeile ist diese Fertigkeit weniger effektiv, da diese zu schnell sind, als das man ihnen so einfach ausweichen könnte, es sei denn, der ausweichende Charakter bemerkt den Schützen schon vorher und bereitet sich auf das Ausweichen vor. Sie kann auch hilfreich sein, wenn ein Magier einen Zauber auf den Charakter wirft.

Näheres zur Anwendung dieser Fertigkeit finden Sie im Kapitel *Kampf.*

Blasrohre *(Bedingt)*
(Kleines Blasrohr, Blasrohr, Langrohr)
Diese Fertigkeit umfaßt alle Blasrohre und Waffen, die auf ähnlichen Prinzipien basieren.

Bögen *(Bedingt)*
(Kurzbogen, Langbogen, Kompositbogen usw.)
Hierunter fällt der Einsatz von Kurz-, Lang- und Jagd- und Kompositbögen sowie aller bogenähnlichen Waffen, jedoch keiner Armbrüste, für die eine separate Fertigkeit existiert.

Handgemenge *(Frei)*
(Waffenloser Angriff, waffenlose Verteidigung)
Alle Techniken, die einem Charakter durch waffenlose Selbstverteidigung (bei nichtmenschlichen Charakteren zählt selbstverständlich auch der Einsatz natürlicher Waffen dazu) zur Verfügung stehen, fallen unter diese Fertigkeit. Auf niedrigen Stufen umfaßt sie einfaches Prügeln, also relativ ineffektives schlagen und treten, Charaktere mit höheren Stufen in *Handgemenge* sind wahrscheinlich professionelle Boxer oder Ringer.
Auch kleine Waffen wie Dolche, Schlagringe oder Messer können mit dieser Fertigkeit geführt, jedoch nicht geworfen werden.

Ketten- und Seilwaffen *(Bedingt)*
(Peitsche, Kusari-Gama, Kette, usw.)
Erlaubt den Einsatz von hauptsächlich exotischen Waffen wie dem Kusari-Gama, dem Masakari, als Waffe verwendeten Peitschen und Geißeln oder einer als Waffe eingesetzten Kette, mit der ein Charakter vorher an eine Wand gefesselt war.
Auch das Werfen von Kettenwaffen sowie der Umgang mit Lasso und Bola werden über diese Fertigkeit abgewickelt.
Nunchakus, Kau-Sin-Kes und ähnliche exotische Waffen fallen ebenfalls in diese Kategorie, können jedoch auch mit der Fertigkeit *stumpfe Hiebwaffen* geführt werden.

Klingenwaffen *(Bedingt)*
(Schwert, Säbel, Kurzschwert, Katana usw.)
Die wohl wichtigste Fertigkeit für die meisten Rollenspieler. Umfaßt Kurz-, Lang-, und normale Schwerter, Claymore-Schwerter, Zweihänder, Bastardschwerter und verwandte Klingen (Kriegskämme, Flambergeschwerter und ähnliche). Auch scharfe Hiebwaffen wie Säbel, Entermesser, Malchus und Katana fallen unter diese Fertigkeit. Degenähnliche Waffen und Dolche besitzen jedoch eine eigene Fertigkeit.

Lanzengang *(Bedingt)*
(Leichte Lanze, Turnierlanze usw.)
Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter auf einem Reittier eine Stangenwaffe (z.B. Langspeer oder Pike) oder Lanze für einen Sturmangriff benutzen. Diese Fertigkeit beinhaltet nicht den zweckentfremdeten Einsatz von Reiterlanzen in den Händen von Fußkämpfern. Diese Art des Kampfes wird über die Fertigkeit *Stangenwaffen* geregelt.

Miese Tricks *(Notwendig)*
(Ein beliebiger mieser Trick oder etwas ähnliches)
Dem Gegner Sand in die Augen zu werfen, ihm Beinchen zu stellen oder ihn hinterrücks zu erschlagen sind keine fairen Kampftechniken. Dafür sind sie aber überaus effektiv und können mittels dieser Fertigkeit gezielt eingesetzt werden.

Schaftwaffen *(Bedingt)*
(Kriegsbeil, Streithammer, Kriegshacke usw.)
Umfaßt alle axtähnlichen Waffen wie Handäxte, Kriegsbeile, Streitäxte und Holzfälleräxte. Für sehr große Wesen können auch einige Stangenwaffen zu den Äxten zählen, wie zum Beispiel die Hellebarde oder das Schwertbeil.

Doch nicht nur Äxte sind Schaftwaffen. Auch Hämmer und Hacken fallen unter diese Kategorie und werden von dieser Fertigkeit abgedeckt.

Die Fertigkeit Schaftwaffen deckt auch das Werfen von Wurfäxten und –hämmern ab.

Schildeinsatz *(Bedingt)*
(Turmschild, Buckler, Rundschild usw.)
Dient dem Einsatz eines Schildes beliebiger Größe, um Schläge abzuwehren oder auch mit einem Schild anzugreifen. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt *Schildeinsatz* des Kampfkapitels.

Schleudern *(Bedingt)*
(Zwille, Schleuder, Stabschleuder usw.)
Umfaßt normale Schleudern, Zwillingsschleudern und Stabschleudern sowie verwandte Waffen, zum Beispiel Zwillen.

Stangenwaffen *(Bedingt)*
(Stangenbeil, Hellebarde, Pike, Kampfstab usw.)
Diese Fertigkeit beinhaltet alle Waffen, deren Klinge oder Schwerpunkt am Ende eines langen Stabes (mind. 1,5 m) liegt. Dazu zählen Hellebarden, Schwertbeile, Luzerner Hämmer, Speere, Spieße, Lanzen und ähnliche. Auch alle Arten von Kampfstäben, Bo, diversen hölzernen Übungswaffen, lange Knüppel und zweckentfremdete Zauberstäben werden mit dieser Fertigkeit geführt. Das Werfen von Speeren kann ebenfalls mit dieser Fertigkeit geschehen, jedoch kann statt dessen auch die Fertigkeit *Wurfwaffen* benutzt werden.

Stichwaffen *(Bedingt)*
(Dolch, Degen, Langdolch usw.)
Stichwaffen sind unter anderem Dolche, Messer, Degen, Florette, Parierdolche und verwandte Waffen. All diese Tötungswerkzeuge können mit dieser Fertigkeit benutzt werden. Wird eine Verteidigungswaffe wie ein Main Gauche mit dieser Fertigkeit in der Sekundärhand eingesetzt, so erhält der Kämpfer dadurch besondere Vorteile. Genaueres dazu finden Sie im Kampfkapitel.

Stumpfe Hiebwaffen *(Bedingt)*
(Keule, Streitkolben, Godendag, Kriegsflegel usw.)
Unter diese Fertigkeit fallen alle Keulen, Knüppel, Streitkolben, Flegel, Morgensterne und ähnliche Waffen, deren Wirkung nicht auf einer spitzen Klinge, sondern auf bloßer Wucht beruht.

Taktik *(Notwendig)*
(Magische Taktiken, Taktik kleiner Einheiten)
Diese Fertigkeit gestattet es einem Charakter, in einem normalen Gefecht zwischen kleineren Einheiten effektive Taktiken aufzustellen und so der eigenen Einheit einen Vorteil zu verschaffen. Gelingt zu Beginn einer

Kampfrunde dem Spieler eine Probe auf diese Fertigkeit, so erhalten alle Kämpfer seiner Einheit, die mit normalen Waffen angreifen oder Zauber und Wunder einsetzen, einen Bonus von 1 auf ihre persönliche Initiative. Um in den Genuß dieses Bonus zu kommen, muß sich der Taktiker jedoch in der Nähe des Kämpfers befinden. Zudem muß er zu verstehen und gut zu sehen sein, damit der Kämpfer sich gemäß seinen Anweisungen verhalten kann.

Wurfwaffen *(Bedingt)*
(Messer, Dolch, Wurfaxt, Stein usw.)
Umfaßt alle geworfenen Waffen wie Messer, Dolche, Wurfäxte oder auch einfach nur Steine. Auch geworfene Speere und als Wurfwaffen zweckentfremdete Nahkampfwaffen fallen unter diese Kategorie. Beachten sie jedoch, das auch jede andere Waffenfertigkeit das Werfen der entsprechenden Waffe beinhaltet, so daß diese Fertigkeit nicht zwingend erlernt werden muß.

Körperbeherrschungs-Fertigkeiten

Die Fertigkeiten dieser Klasse decken alle Aspekte ab, die mit rein körperlicher Tätigkeit zu tun haben. Vieles davon würde man heute als Sport bezeichnen, aber auch Dinge, die Fingerfertigkeit oder große Anstrengung erfordern, fallen unter diese Kategorie.

Fast alle Fertigkeiten dieser Kategorie verursachen Erschöpfungspunkte, die entsprechend der Kampfregeln vermerkt werden sollten. Jegliche Behinderungen (nicht die Geschicklichkeitsmali!) durch Rüstungen sind beim Einsatz vom Körperbeherrschungsfertigkeiten zu verdoppeln.

Akrobatik *(Bedingt)*
(Bodenturnen, Geräteturnen, sicheres Fallen)
Unter diese Fertigkeit fallen alle sportlichen Höchstleistungen, die ein Charakter vollbringen möchte: Saltos, Überschläge, Gleichgewichtsübungen (außer Balance, s.u.), Turnen und ähnliches. Zudem kann ein Charakter mit dieser Fertigkeit versuchen, einen Sturz abzufedern oder einen Gegner durch artistische Einlagen zu beeindrucken.

Balance *(Frei)*
(Seiltanz, Kämpfen auf schmalem Untergrund)
Balancieren wird immer dann benötigt, wenn ein Charakter sich bewegt und keinen Schritt daneben machen darf, weil er sonst in einem Abgrund, einem Säurebad oder schlimmeren landet. Auch das Agieren auf bewegten Untergründen (zum Beispiel Schiffen bei starkem Seegang) kann Proben auf diese Fertigkeit erfordern, um sich nicht mit mehr oder weniger großen Probenmali auseinander setzen zu müssen.

Blind handeln *(Notwendig)*
(Blind kämpfen)
Diese Fertigkeit ermöglicht es einem Charakter seine Fertigkeiten, wenn er nichts sieht, besser einzusetzen, eventuell sogar ganz ohne Abzüge (Wenn ihm eine Probe auf diese Fertigkeit meisterlich gelingt und er sich nicht in einer Kampfsituation befindet). Wenn ein Charakter während eines Kampfes oder eines bestimmten Abschnittes eines Abenteuers keine Sehkraft besitzt (Er ist blind, es ist dunkel, etc.), so kann er durch diese Fertigkeit seine Abzüge halbieren, wenn ihm eine Probe auf *Wahrnehmung + Blind handeln* gelingt.

Gaukelei *(Bedingt)*
(Jonglieren, Feuer schlucken, Zaubertricks)
Kunstvolles in die Luft werfen und wieder auffangen von Bällen, Keulen, Fackeln, Dolche (für geschickte Trolle empfehlen sich auch Zwerge) und ähnlichem.

Auch andere kleinkünstlerische Darstellungen, wie (nichtmagische) Zaubertricks, Feuer- und Schwertschluckerei fallen unter diese Fertigkeit, die besonders beim fahrenden Volk beliebt ist, jedoch auch einem Abenteurer einige Dinare einbringen kann, wenn er sie benutzt, um die abendlichen Tavernengäste zu unterhalten.

Klettern *(Frei)*
(Bergsteigen, Fassaden erklettern)
Ob man nun versucht, einen Berg zu erklimmen oder eine glatte Mauer zu überwinden, früher oder später wird diese Fertigkeit für fast jeden Charakter unerläßlich.

Im Allgemeinen wird der Spielleiter für eine Kletterpartie mehrere Proben verlangen, wobei er die Position des Charakters vom Ausgang der Probe abhängig macht (Je besser die Probe gelingt, desto größer ist die Strecke, die ein Charakter zurück legt. Eine mißlungene oder gar schlechte Probe dagegen kann eine „Sackgasse“ bedeuten, so daß der Charakter zurück klettern und sich einen anderen Weg suchen muß). Ein Patzer bei einer Kletterprobe führt fast immer zum Absturz.

Klettern verursacht pro Minute einen Erschöpfungspunkt, nach Gutdünken des Spielleiters auch mehr, wenn die Kletterpartie seiner Meinung nach besonders anstrengend ist. Geeignete Ausrüstung (Seile und Kletterhaken, Wurfanker, Klettermesser usw.) können die Probe nach Meinung des Spielleiters vereinfachen. Auch die Beschaffenheit des zu erkletternden Objektes und die Rüstung, die der Charakter trägt, können die Kletterprobe positiv oder negativ beeinflussen.

Wurfanker sind nicht selten ein wichtiges Hilfsmittel, um Wände oder Bäume zu erklimmen. Sie erfolgreich und zielgenau zu werfen ist eine Kunst und wird regeltechnisch über die Fernkampfregeln abgewickelt. Eventuellen Beobachtern stehen Proben auf *Wahrnehmung + Beobachtungsgabe* zu, um das charakteristische Aufprallgeräusch des Wurfankers wahrzunehmen und als solches zu identifizieren.

Laute nachahmen *(Bedingt)*
(Tiergeräusche nachahmen, Stimmen imitieren)
Diese Fertigkeit ermöglicht es einem Charakter, Geräusche aller Art nachzuahmen. Der Spielleiter kann je nach Schwierigkeit einen Malus auf die Erfolgschance vergeben. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann auch versuchen, die Stimmen anderer Leute oder die Laute von Tieren zu imitieren. Die Anwendungsmöglichkeiten für solch ein Talent sind schier unbegrenzt, so kann diese Fähigkeit zum Beispiel auch sehr gut als Geheimsprache dienen.

Reiten *(Bedingt)*
(Pferde reiten, Reitechsen reiten, Drachen reiten)
Reiten beinhaltet alle Fähigkeiten, die nötig sind, um sich auf einem Reittier halten zu können. Für normale Fortbewegungsarten werden keine Reitproben verlangt, geht es aber an schwierigere Manöver wie Sprünge und abrupte Drehungen, Sturzflüge (ja, auch auf flugfähigen Wesen

kann man reiten) und so weiter, so kann eine Reitprobe nicht schaden.

Schleichen *(Frei)*
(Schleichen in der Natur, Schleichen in der Stadt)
Muß wohl nicht weiter erklärt werden. Wenn der Charakter auch an den Füßen und Beinen durch eine schwere, möglicherweise sogar eine Metallrüstung gepanzert ist, sinkt die Erfolgschance mehr oder weniger dramatisch. Aber auch die Belastung durch schwere Ausrüstungsgegenstände und Metallrüstungen und -waffen, die aneinander schlagen könnten, erschweren die Probe erheblich oder machen sie gar ganz unmöglich (In einem Kettenhemd beispielsweise ist es absolut unmöglich, sich lautlos zu bewegen).

Ebenfalls die Schwierigkeit der Probe beeinflussen können der Untergrund und das Schuhwerk des Charakters. So schleicht es sich barfuß über festgetrampelten Lehm wesentlich besser als mit schweren Reiterstiefeln über den von Unterholz bedeckten Waldboden.

Gelingt eine Schleichen-Probe gut oder besser, so erhält ein eventueller Beobachter einen Malus von -4 (bzw. -8 für eine meisterliche Probe) auf seine Wahrnehmungsprobe. Schleicht ein Charakter nicht, so sind auch keine Proben nötig, um ihn zu entdecken.

Schwimmen *(Bedingt)*
(Ausdauerndes Schwimmen, schnelles Schwimmen, Tauchen)
Wichtig für die Überquerung von Flüssen, Unterwasserabenteuer und sportliche Wettschwimmen gegen unsportliche Wasserelementare. Jeder Charakter, der ohne Rüstung und mit wenig Ausrüstung ins Wasser fällt, wird sich auch ohne große Anstrengung über Wasser halten können (irgendwie). Ebenso sollte von einem spärlich bekleideten Menschen mit einer Fertigkeitsstufe von über 1, der in einen ruhigen Tümpel springt, so gut wie nie eine Probe verlangt werden. Bei Charakteren, die testen wollen, ob sie auch in Rüstungen oder mit schwerem Gepäck schwimmen können, wird allerdings eine Probe fällig, für die bei schwerer Belastung oder Metallrüstungen hohe Abzüge geltend gemacht werden können. Ebenfalls negativ auf die Probe auswirken können sich starke Wasserbewegungen (Strömungen, Gebirgsbäche, etc.). Diese können sogar jegliche Schwimmversuche zu einem einfachen „über Wasser halten“ degradieren.

Ein Charakter schwimmt in einer Kampfrunde mit seiner halben Höchstgeschwindigkeit beim Laufen. Diese Geschwindigkeit kann zudem noch einmal durch Traglastabzüge (siehe *Ausrüstung*) gesenkt werden. Schwimmen verursacht pro Kampfrunde einen Erschöpfungspunkt, nach Ermessen des Spielleiters auch mehr, wenn der Charakter große Lasten trägt. Art und Dynamik des Gewässers können die Probe natürlich negativ beeinflussen.

Springen *(Frei)*
(Hochsprung, Weitsprung, Stabhochsprung)
Jeder steht irgendwann einmal vor dem Problem, ohne Flügel eine gewisse Strecke in der Luft zurücklegen zu müssen (damit ist jetzt nicht die bei Abenteurern beliebte und schmerzhafte Methode des freien Falls gemeint). Meist wird man sich in einem solchen Fall des Springens bedienen, ob nun einfach mit viel Anlauf oder mit Unterstützung durch eine lange Stange oder einen Stab.

Ein Charakter kann pro Kraftstufe über 2 je 1 m im Sprung zurücklegen (Ohne Anlauf; nimmt der Charakter Anlauf, so wird dieser Wert verdoppelt). Dieser Wert gilt allerdings nur für Weitsprünge, er wird für Hochsprünge durch Zwei geteilt. Besitzt ein Charakter nicht mindestens Kraft 3, so beträgt seine Sprungentfernung *[Kraft · 0,50 m]*. Wird für den Sprung eine Stange zur Hilfe genommen, so kann der Spielleiter die überwundene Entfernung bzw. Höhe natürlich zugunsten des Springers anpassen. Ein Sprung verursacht *[½ Sprungentfernung in Metern]* Erschöpfungspunkte.

Tanzen *(Bedingt)*
(Höfische Tänze, Volkstänze, erotische Tänze)
Ein Charakter mit dieser Fähigkeit beherrscht alle möglichen Arten von Tänzen. Welche dies genau sind, hängt vor allem von seiner kulturellen und sozialen Herkunft ab. Tänze sind ein wichtiger Teil des höfischen Etikette und können auch eingesetzt werden, um Zuschauer abzulenken oder um sich ein Zubrot zu verdienen.

© Daniela Kufner

Taschendiebstahl *(Bedingt)*
(Beutelschneiderei, Fingerfertigkeit)
Einerseits die Fähigkeit, unbescholtenen Bürgern die schwere Last ihres Geldbeutels abzunehmen. Die Fertigkeit kann aber auch benutzt werden, wenn der Charakter seine schnellen Hände einsetzt, um etwa unbemerkt ein Betäubungsgift in den Krug eines reichen Händlers zu schütten. Auch das schnelle Austauschen kleiner Gegenstände und andere Taschenspielertricks werden über diese Fertigkeit abgewickelt.

Um etwas zu stehlen, legt der Dieb eine Probe auf *Geschick + Taschendiebstahl* ab. Ist das Opfer abgelenkt, so kann diese Probe mit einem Bonus belegt werden.

Der Bestohlene (bzw. der Spielleiter) legt eine Probe auf *Wahrnehmung* + *Gefahrensinn* ***(SL)*** ab, ob er den Diebstahl bemerkt. Gelingt dem Dieb die Probe mindestens *gut*, so wird die Wahrnehmungsprobe des Bestohlenen um 4 Punkte erschwert, bei einer *meisterlichen* Probe von Seiten des Diebes ist dem Opfer gar kein Wahrnehmungswurf gestattet! Im Kampf besitzt Taschendiebstahl einen Initiativefaktor von 2 und ist nur im direkten Handgemenge möglich.

Tot stellen *(Bedingt)*
(Ruhig verharren, Atem anhalten)
Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter vollkommen regungslos verharren und seine Atmung auf ein Minimum reduzieren, so daß Gegner denken könnten, er wäre tot. Gelingt dem Charakter die Probe, so halten ihn Gegner, sofern ihnen keine Probe auf *Wahrnehmung* + *Beobachtungsgabe* gelingt (die der Spielleiter je nach Ausgang der *Tot stellen* - Probe beliebig erschweren darf), für leblos und beachten ihn nicht weiter.

Nebenbei kann diese Fertigkeit auch dazu dienen, einfach den Atem anzuhalten.

Verstecken *(Bedingt)*
(Sich selbst verstecken, etwas verstecken, Verstecktes entdecken)
Umfaßt sowohl das Verstecken des eigenen Individuums als auch das Finden von günstigen Orten zum verstecken von anderen Personen oder Gegenständen. Auch das Entdecken von versteckten Objekten oder Wesen wird über diese Fertigkeit abgewickelt. Je nach Umgebung kann der Spielleiter Boni und Mali auf die Fertigkeitsprobe anrechnen. Bietet die Umgebung keinerlei Verstecke, so ist natürlich auch keine Probe erlaubt.

Wagen lenken *(Bedingt)*
(Kutschen lenken, Streitwagen lenken)
Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter mit Landfahrzeugen aller Art umgehen, zum Beispiel Kutschen, Streitwagen oder Ochsenkarren. Ist das Fahrzeug ausgesprochen ungewöhnlich oder der Charakter mit der Gattung der Zugtiere nicht vertraut (Ein orkischer, von Donnerbestien gezogener Sandschlitten wäre ein gutes Beispiel), so kann der Spielleiter dem Spieler die Probe verwehren oder sie beliebig erschweren..

Zechen *(Frei)*
(Alkohol vertragen, Rauschkraut vertragen)
Zechen ist die Fähigkeit des Charakters, größere Mengen Drogen aller Art zu vertragen, ohne daß er Kontrolle über Körper und Geist verliert. Diese Fertigkeit wird früher oder später für fast jeden Abenteurer unerläßlich.

Wer dies möchte, kann natürlich auch diese Fertigkeit real ausspielen lassen, eine Bande betrunkener Spieler in Zaum zu halten kann allerdings anstrengender sein als manche Leute denken...

Wissens-Fertigkeiten

Wissensfertigkeiten repräsentieren erlerntes Wissen und sind somit fast ausschließlich notwendige Fertigkeiten. Meist richtet sich die Auswahl der Wissensfertigkeiten, die ein Charakter beherrscht, nach seiner Herkunft und Ausbildung.

Alchimie *(Notwendig)*
(Analyse, Herstellung, magische Alchimie)
Dies ist die Fähigkeit, aus mehr oder weniger mystischen Reagenzien Tränke, Pasten und Legierungen herzustellen. Diese Dinge können einfache Säuren oder komplexe Zaubertränke sein.

Magier wählen diese Fertigkeit gerne, da sie durch alchimistische Tinkturen ihre Kräfte verstärken können (siehe auch *Ritualmagie* im Kapitel *Magie*).

Altertumskunde *(Notwendig)*
(Bestimmte antike Kultur, bestimmte Region)
Gibt einem Charakter Wissen über die Geschichte der Weltkulturen, hauptsächlich derer, deren Blütezeiten schon lange zurückliegen. Zudem erhält man durch diese Fertigkeit auch Zugriff auf zahlreiche Legenden und Mythen, die dem Charakter zum Beispiel helfen können, ein mythisches Wesen oder eine alte Gottheit richtig zu bestimmen (Er weiß dann wenigstens, **was** ihn umgebracht hat).

In einer Streßsituation, in der ein Bestimmungsfehler über diese Fertigkeit fatal enden kann, wird *Altertumskunde* zur ***(SL)***- Fertigkeit.

Bürokratie *(Notwendig)*
(Logistik, Verwaltung, Archivierung)
Ein so mächtiges Reich wie das Dun Modrs kann nur mit einem ausgeklügelten Verwaltungsapparat funktionieren. Heerscharen von Beamten überwachen die Logistik und die Finanzen des Imperiums, entwerfen Gesetze und beschäftigen sich mit Buchführung und Archivierung. Jemand, der sich mit der Materie auskennt, kann die Bürokratie jedoch auch zu seinem Vorteil ausnutzen, um sich mit ihren Mitteln durch Gesetzeslücken zu schummeln oder einfach Nicht-Bürokraten durch das facheigene Kauderwelsch zu verwirren.

Fälschung *(Notwendig)* ***(SL)***
(Urkundenfälschung, Kunstwerke fälschen)
Ein Charakter, der die Fertigkeit *Fälschung* besitzt, kann Urkunden, Unterschriften oder gar Gemälde fälschen. Allerdings muß der Charakter zusätzlich die entsprechende Fertigkeit, also *Lesen und Schreiben* oder *Malen/Zeichnen* besitzen.

Proben auf diese Fertigkeit werden grundsätzlich immer vom Spielleiter durchgeführt, da der Fälscher immer der Meinung ist, seine Fälschung wäre gelungen. Mißlingt die Probe, so ist die Fälschung ohne weiteres als solche zu erkennen (sofern man mit dem Original vertraut ist), bei einer gelungenen Fälschungsprobe muß das entsprechende Objekt schon eingehender untersucht werden.

Charaktere mit der Fertigkeit Fälschung können diese auch einsetzen, um Fälschungen zu entdecken. Auch dieser Wurf wird vom Spielleiter durchgeführt. Mißlingt die Probe, so ist sich der Charakter nicht sicher. Eine schlechte oder gepatzte Probe führt sogar zu einem definitiv falschen Ergebnis.

Heilkunde *(Notwendig)*
(Wundheilung, Vergiftungen behandeln, Krankheiten behandeln, Diagnose)
Diese Fertigkeit umfaßt alle nichtmagischen Arten, um die Heilung von Verwundeten, Kranken und Vergifteten zu praktizieren.

Heilkunde kann natürlich niemals so effektiv sein wie magische oder sogar göttliche Heilung, genügt aber meist, um Patienten zu stabilisieren und den Heilungsprozeß zu beschleunigen. Spieltechnisch führt ein erfolgreicher Heilungswurf meist zu einem Bonus auf die nächste Heilungs- oder Resistenzprobe des Patienten. Hält dieser absolute Bettruhe ein, so kann eine solche Probe dem Verwundeten sogar einen zusätzlichen Heilungswurf bescheren.

Oft ist aber auch eine Probe auf Heilkunde von Nöten, wenn Heilkräuter richtig verwandt werden sollen oder wenn es einfach darum geht, die Blutung eines Verwundeten zu stillen. Auch diagnostische Fähigkeiten werden durch diese Fertigkeit abgedeckt. Ein Charakter ist so in der Lage, Verletzungen zu beurteilen und Infektionen oder Vergiftungen zu erkennen. Auch kann das genaue Betrachten einer Leiche Aufschluß über die Todesursache geben, wenn der Charakter das entsprechende Wissen besitzt.

Kriegswesen *(Notwendig)*
(Imperiales Heerwesen, Truppenorganisation, militärische Logistik)
Kriegswesen befaßt sich mit den Zusammenhängen und Organisationsstrukturen des Militärs. Ranghierarchien gehören genauso dazu wie das Wissen um die korrekte Bezeichnung militärischer Einheiten und die Grundkenntnisse militärischer Logistik sowie strategisches Wissen. Taktisches Geschick jedoch wird durch eigene Fertigkeiten repräsentiert.

Lesen & Schreiben *(Notwendig)*
(Grammatik, Rechtschreibung, Interpunktion)
Der Charakter erhält die Fertigkeit, seine Muttersprache lesen und schreiben zu können. Zauberer oder Priester ohne diese Fertigkeit sind nicht ernst zu nehmen und können nur einen Bruchteil ihrer Fähigkeiten effektiv einsetzen.

Um weitere Schriftsprachen zu erlernen, muß der Charakter für jede Schrift eine neue Fertigkeit erlernen. Schwierige Schriftsprachen, wie etwa die Symbolschriften der Elfenvölker, können erhöhte Lernzeiten und -kosten zur Folge haben, wenn der Spielleiter dies für richtig hält.

Mathematik *(Notwendig)*
(Algebra, Arithmetik, Geometrie)
Ein Charakter mit dieser Fertigkeit beherrscht die Mathematik nach mittelalterlichem Wissensstand mehr oder weniger gut. Dazu gehören unter anderem der Einsatz der Mathematik im kaufmännischen Bereich, einschließlich der Zinsrechnung und der Einsatz im Bauwesen und in der Landvermessung. Zumindest bis Zehn zählen sollte jedoch jedem Charakter auch ohne diese Fertigkeit zuzutrauen sein.

Baumeister und Ingenieure, aber auch Kaufleute ohne gute mathematische Kenntnisse sind nicht ernst zu nehmen.

Nachforschen *(Bedingt)*
(Anhand von Schriften nachforschen, durch Umhören nachforschen)
Durch diese Fertigkeit kann ein Charakter Nachforschungen anstellen. Dabei ist es egal, ob er etwas über eine Person, ein Ereignis oder einen Ort erfahren möchte. Nach Möglichkeit sollte die Prozedur des Nachforschens natürlich ausgespielt werden, doch stundenlanges herum suchen in einer staubigen Bibliothek beginnt eigentlich jeden nach einer gewissen Zeit zu langweilen, weswegen solche Dinge auch durch eine einfache Fertigkeitsprobe geregelt werden können.

Rechtswissen *(Notwendig)*
(Weltliches Recht, göttliches Recht, nicht imperiales Recht)
Ein Charakter, der die Fertigkeit Rechtswissen beherrscht, kennt sich umfassend mit den Gesetzen und der Rechtsordnung eines bestimmten Reiches aus (meist wird es sich dabei wohl um imperiales Recht handeln). Er kennt die gewöhnlichen rechtlichen Verfahren und die Strafen, die auf bestimmte Verbrechen stehen. Somit ist er also in der Lage, im Notfall als Anwalt zu fungieren, um so beispielsweise einen Gefährten vor Gericht zu verteidigen.

Seelenheilung *(Notwendig)*
(Psychoanalyse, Psychologie)
Die Seelenheilkunde ist ein recht junges und unerforschtes Gebiet der Heilkunst. Sie ist vor allem unter Geistlichen verbreitet, die tagtäglich ihren Schäfchen Trost spenden müssen. Mit einer gewissen Erfahrung können aber auch Krankheiten und phobische Anfälle kuriert werden, ja es ist sogar möglich (wenn auch sehr schwierig), die Effekte von den Geist beeinflussender Magie abzuschwächen oder gar zu neutralisieren.

Sprache *(Notwendig)*
(Lokaler Dialekt)
Sprachfertigkeiten stellen einen besonderen Fall dar. Da es keine Fertigkeit gibt, durch die ein Charakter alle Sprachen beherrschen kann, muß für jede Sprache eine eigene Fertigkeit erlernt werden.

Seine Muttersprache spricht ein Charakter automatisch mit einem Fertigkeitswert von 6, wie in den Regeln zur Charaktererschaffung erwähnt. Nichtmenschen sprechen zudem zu Spielbeginn mindestens noch eine zusätzliche Sprache (meist die Handelssprache) auf Stufe 3.

Stadtkunde *(Bedingt)*
(Gassenwissen, Gebäude finden, Arbeitsuche)
Diese Fertigkeit erlaubt des dem Charakter, sich in fremden Städten schnell zurechtzufinden, sowie sich in bekannten Städten auszukennen und zu wissen, für welche Aufträge man sich wohin und an wen wenden muß. Das knüpfen von Kontakten zur örtlichen Diebes- oder Abenteurer-Gilde wäre beispielsweise ein typisches Einsatzgebiet für diese Fertigkeit.

Wappenkunde/Heraldik *(Notwendig)*
(Wappen identifizieren, Wappen darstellen, Wappen erstellen)
Der Charakter besitzt durch diese Fertigkeit die Fähigkeit, Wappenbilder zu beschreiben, darzustellen und zu identifizieren. Dadurch können Gruppierungen, Familien und Staaten leicht erkannt und eingeordnet werden.

Zeichensprache *(Notwendig)*
(Keine Spezialisierung möglich)
Zeichensprache ist unter Abenteurern weit verbreitet. Sie ist zwar nicht leicht zu erlernen, dafür aber recht unauffällig und vor allem absolut lautlos. Es existieren unzählige Zeichensprachen. Fast jede Organisation, ob nun Armee, Magierorden, Diebesgilde oder Abenteurergruppe, entwickelt im Laufe der Zeit eigene Symbole. Nach und nach entsteht daraus dann eine Sprache, die in ihrer Komplexität der gesprochenen in nichts nach steht. Aus diesem Grund muß jede Zeichensprache als separate Fertigkeit erlernt werden.

Wildnis-Fertigkeiten

Wildnisfertigkeiten decken vor allem das Wissen ab, das benötigt wird, um erfolgreich in der rauhen Wildnis zu überleben. Da Abenteurer viel auf Reisen sind, sind sie in deren Kreisen natürlich besonders beliebt, aber auch Weidmänner, Druiden, Waldläufer und elbische Wesen beherrschen meist zumindest einige Wildnisfertigkeiten.

Fährten lesen *(Notwendig)*
(Fährten lesen in bestimmtem Terrain,
bestimmte Fährten lesen)
Diese Fertigkeit gestattet das Lesen von Tier-, Monster- oder Menschenspuren. Der Spielleiter kann die Probe je nach Bodenbeschaffenheit, Art der Spur und Alter der Spur modifizieren.

Eine frische Spur im Uferschlamm eines Flusses zu verfolgen, ist sicher keine schwere Aufgabe (+4), bei einer alten Spur auf staubtrockenem Kopfsteinpflaster sieht die Sache jedoch schon ganz anders aus (-10).

Ein gelungener Fertigkeitswurf bedeutet, daß der Charakter die Spur gefunden hat und in der Lage ist, sie zu verfolgen. Nach einer gewissen Zeit oder bei einem Hindernis (Fluß, andere Bodenbeschaffenheit) wird eine erneute Fertigkeitsprobe, allerdings nach Gutdünken des Spielleiters erleichtert, fällig, um die Spur nicht zu verlieren. Natürlich steht es dem Verfolgten zu, seine Spur zu verwischen oder falsche Fährten zu legen. In diesem Fall sind die obigen Proben zu erschweren oder zusätzliche Proben abzulegen.

Fallen stellen *(Notwendig)*
(Wildfallen aufstellen, Wildfallen finden,
Spezialisierung auf bestimmte Fallen)
Dient dem Bau von Tierfallen aller Art. Darunter fallen sowohl Schlingen als auch Fallgruben und andere Fallen, die in der Wildnis gebaut werden können. Diese Fallen können selbstverständlich auch gegen Gegner eingesetzt werden, aber die Fertigkeit beinhaltet nur das Wissen über das Fallen stellen in der freien Natur. Zudem können mit der Fertigkeit Wildfallen entdeckt werden, wenn eine entsprechende, vom Spielleiter durchgeführte Probe gelingt.

Je besser die Probe gelingt, desto schwieriger ist es (auch für Tiere), die Falle als solche zu erkennen (Probe auf *Wahrnehmung* + *Gefahrensinn* oder *Beobachtungsgabe*). Wenn sich allerdings nichts und niemand in der Nähe der Falle herumtreibt, so wird natürlich auch nichts gefangen.

Fischen *(Bedingt)*
(Angeln, Fischen mit Netzen, Hochseefischen,
Binnenfischerei)
Erlaubt das Fischen mit Netzen oder das Angeln in beliebigen Gewässern (Fische muß es dort natürlich schon geben). Für je vier Stunden Fischen mit Leine oder Speer fängt ein Charakter 1W6 Fische. Bei einer gut oder gar meisterlich gelungenen Probe verdoppelt sich die Menge. Der Einsatz eines Netzes verdoppelt die Menge ebenfalls. Mangelnde Ausrüstung reduziert die Erfolgschance entsprechend.

Die Art der gefangenen Fische hängt vom Gewässer (Süß- oder Salzwasser, stehendes oder fließendes Wasser) ab. Jeder Fisch wiegt 1W6 Kilogramm. Ein bis anderthalb kg Fisch ernähren einen Menschen einen Tag lang; dies stellt allerdings keine sonderlich ausgewogene Ernährung dar.

Gefahrensinn *(Frei)* ***(****evtl.* ***SL)***
(Hinterhalte entdecken, Sechster Sinn)
Gefahrensinn ist eine instinktive Reaktion, wenn der Charakter sich in Gefahr wähnt. Bei einer erfolgreichen Probe spürt der Charakter eine tatsächlich vorhandene Gefahr, ansonsten spürt er nichts oder er bildet sich eine drohende Gefahr nur ein. Der Spielleiter kann beliebig oft Proben auf diese Fertigkeit durchführen, um die Spieler zu verwirren und er kann darauf bestehen, die Probe selbst durchzuführen. Dabei ist jedoch zu Bedenken, daß diese Fertigkeit im Allgemeinen nichts über die Art der Gefahr verrät.

Jagen *(Bedingt)*
(Wild jagen, Geflügel jagen)
Erlaubt das Jagen von Wild und Geflügel aller Art. Diese Fertigkeit gestattet es, Jagdgründe zu beurteilen und Wild aufzuspüren. Sich an die Beute anzuschleichen wird jedoch über *Schleichen* geregelt. Mit dem Bogen oder was auch immer zu treffen, das ist dann wieder eine ganz andere Sache (und wird über die jeweilige Kampffertigkeit abgewickelt). Auch das ausnehmen und das fachmännische Zerteilen der Beute wird durch diese Fertigkeit repräsentiert.

Wie viele Rationen letztendlich aus der Beute gewonnen werden können, hängt natürlich vom Tier ab. Ein Hase gibt etwa zwei Mahlzeiten, ein Hirsch bereits zehn.

Knoten/Fesseln *(Bedingt)*
(Knoten binden, Entfesselungskunst)
Diese vielseitige Fertigkeit enthält sowohl die hohe Kunst des Knotenbindens (und für Abenteurer meist wichtiger: Des Entknotens, also Entfesselns), aber auch den Umgang mit Seilen an Bord von Schiffen. Diese Fertigkeit mindert auch die Abzüge eines Kämpfers, der teilweise gefesselt und verstrickt ist. Bei einer gelungenen Fertigkeitsprobe werden die Abzüge durch um zwei Punkte gesenkt, bei einer *guten* Probe um vier und bei einer *meisterlichen* Probe um sechs.

Orientierungssinn *(Bedingt)*
(Himmelsrichtung erkennen, Weg finden)
Ein Charakter mit dieser Fertigkeit besitzt die Gabe, die Himmelsrichtungen und eventuell sogar seine eigene Position zu bestimmen, sofern er in seiner Umgebung entsprechende Anhaltspunkte findet (Also Pflanzen begutachten kann oder die Sonne beziehungsweise den

Sternenhimmel sieht). Charaktere mit einer besonders hohem Fertigkeitsstufe (6 und mehr) sind allerdings auch in der Lage, ohne solche Hilfsmittel zumindest den zurückgelegten Weg zu rekonstruieren.

Pflanzenkunde *(Notwendig)* ***(****evtl.* ***SL)***
(Pflanzen finden, Pflanzen bestimmen)
Die Lehre der Pflanzen ist ein wichtiger Bestandteil in der Ausbildung eines jeden Druiden, Kräuterkundigen, Alchimisten und aller naturverbundenen Gilden.

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter Pflanzen bestimmen. Irrt er sich bei seiner Bestimmung, so wird aus seinem Liebestrank eine Zeitbombe oder sein verwundeter Kamerad wird nicht der heilenden Wirkung des Hobbithalms, sondern den ätzenden Säften des Grüngutz ausgesetzt.

Um eine bestimmte Pflanze zu finden muß diese überhaupt erst einmal im betreffenden Gebiet wachsen. Ist dies der Fall, so wird die Erfolgschance je nach Häufigkeit der Pflanze modifiziert.

Häufige Pflanzen modifizieren den Wurf nicht, *ungewöhnliche* sorgen für eine Herabsetzung der EC auf 75% des Ursprungswertes, *seltene* für 50% und *sehr seltene* sogar für eine Herabsetzung auf 25% des normalen Wertes. Bei der Bestimmung von Pflanzen wird der Wurf vom Spielleiter verdeckt durchgeführt.

Eine Beschreibung zahlreicher Pflanzen finden Sie im Kapitel A*usrüstung.*

Tarnung *(Bedingt)*
(Tarnung in bestimmtem Terrain,
Tarnung mit speziellen Hilfsmitteln)
Die Fertigkeit *Tarnung* erlaubt es dem Charakter, sich mittels eigener und weiterer, einfach zu findender Hilfsmittel zu tarnen. Dies funktioniert natürlich in der freien Natur am besten (Im Laub verstecken, im Sand eingraben usw.), ist jedoch auch in urbanem Terrain möglich, indem man Schatten und herumliegenden Müll ausnutzt. Je nach Umgebung kann der Spielleiter Abzüge verhängen, um die Tarnung zu erschweren. Auch Gegenstände und andere Wesen können von einem Charakter mit dieser Fertigkeit getarnt werden. Je besser die Probe gelingt, desto schwieriger wird es, den getarnten Charakter oder Gegenstand zu entdecken, was sich in einem vom Spielleiter festgelegten Abzug auf die Beobachtungsgabe-Probe niederschlägt. In Situationen, wo unklar ist, ob die Fertigkeit *Verstecken* oder *Tarnen* zur Anwendung kommt, darf der Spieler die Fertigkeit mit der höheren Stufe einsetzen.

Tiere abrichten *(Notwendig)*
(Bestimmtes Verhalten trainieren)
Erlaubt das Trainieren beliebiger Tiere einer bestimmten Art. Die Probe ist gegebenenfalls durch den Spielleiter bei besonders störrischen Wesen mit einem Malus zu belegen.

Ist das zu trainierende Tier relativ intelligent, so kann es sich mit seiner mentalen Resistenz dem Abrichtungsversuch widersetzen, wenn der Spielleiter dies möchte.

Tierkunde *(Notwendig)*
(Tierart bestimmen, Verhalten einschätzen)
Ein Charakter, der diese Fertigkeit besitzt, kennt die normale Tierwelt Darkons und kann so Tiere und deren Gewohnheiten bestimmen. Unter diese Fertigkeit fallen definitiv keine Monster oder mythologische Gestalten sondern nur Wesen mit tierischer Intelligenz, die über keinerlei übernatürliche Fähigkeiten verfügen (Zur Tierwelt zählen jedoch nicht nur Tiere der irdischen Fauna, sondern auch z.B. Greife und Lindwürmer, die zur üblichen Fauna Darkons gehören). Nach Gutdünken des Spielleiters kann dieser die Fertigkeitsprobe selbst und verdeckt durchführen.

Überleben *(Bedingt)*
(Nahrung finden, Feuer machen, Unterschlupf finden)
Umfaßt das Finden von Feuermaterial und einem sicheren Unterschlupf, um auch in der kärgsten Wildnis (Anmerkung für Spielleiter: Abzüge!) lange genug zu überleben, bis man wieder die Grenzen der Zivilisation erreicht. Diese Fertigkeit deckt alle Aspekte des Wildnislebens ab, die nicht durch andere Wildnisfertigkeiten geregelt werden, kann jedoch auch (mit zusätzlichen Probenmali) als Ersatz für diese heran gezogen werden.

Wetterkunde *(Notwendig)* ***(SL)***
(Wetter einer bestimmten Region bestimmen, bestimmte Wetterlage erkennen)
Die Fähigkeit, aufgrund seiner Umgebung zu bestimmen, wie das Wetter sich entwickeln wird. Sehr wichtig, um vor Unwettern Schutz zu suchen oder nicht bei stürmischer See eine Butterfahrt zu machen.

Proben auf diese Fertigkeit können in der Heimat des Charakters erleichtert werden, wenn der Spielleiter dies möchte.

Handwerkliche Fertigkeiten

Handwerkliche Fertigkeiten resultieren meist aus einer früheren Ausbildung des Charakters, können ihm aber auch in seinem Abenteurerleben durchaus von Nutzen sein. Alle handwerklichen Fertigkeiten dienen nicht nur der Herstellung, sondern gleichzeitig auch der qualitativen Beurteilung und preislichen Einschätzung von bestimmten Gegenständen.

Während durch eine Fertigkeitsprobe leicht ermittelt werden kann, ob dem Handwerker die Herstellung eines bestimmten Objektes gelingt, ist die Frage der Qualität des Gegenstandes schon schwieriger zu beantworten. Diese hängt sowohl von der Erfahrung (sprich der Fertigkeitsstufe) als auch von der Probenqualität ab. Aus der folgenden Tabelle kann die allgemeine Wertsteigerung eines Gegenstandes gegenüber dem ursprünglichen Zustand abgelesen werden. Kommt es bei einer Herstellungsprobe zu einem Patzer, so werden automatisch auch die Rohmaterialien zerstört, so daß der Wert im Prinzip auf Null absinkt. Eine einfache mißlungene Probe verändert den Wert eines Gegenstandes nicht.

Fertigkeits-Stufe	Probenqualität			
	Meisterlich	Gut	Gelungen	Schlecht
1	2,0	1,5	1,0	0,5
2	4,0	2,0	1,0	0,6
3	6,0	3,0	1,2	0,7
4	8,0	4,0	1,4	0,8
5	10,0	5,0	1,5	0,8
6	12,0	6,0	2,0	0,9
7	14,0	7,0	3,0	0,9
8	16,0	8,0	4,0	1,0
9	18,0	9,0	5,0	1,0
10+	20,0	10,0	6,0	1,0

Tabelle 15: Qualität von Werkstücken

Wenn der Spielleiter dies möchte, so kann er die Tabelle auch benutzen, um den Ausgang anderer Handlungen zu bestimmen (Zum Beispiel die Qualität eines Gesangsvortrags).

Balsamieren *(Notwendig)*
(Leichname konservieren, Leichname herrichten)
Diese Fertigkeit erlaubt es dem Charakter, Leichname für die Bestattung vorzubereiten und deren Verwesung zu verlangsamen oder für einen gewissen Zeitraum sogar anzuhalten. Zudem beinhaltet die Fertigkeit auch noch das Wissen über die gängigen Bestattungsriten der Heimat des Charakters.

Bergbau *(Notwendig)*
(Erzabbau, Einschätzung von Rohstoffvorkommen)
Bergbau beinhaltet sowohl die Fähigkeit, Regionen nach ihren Rohstoffvorkommen zu beurteilen, als auch die Erze zu lokalisieren, Bergwerke zu bauen, und diese mehr oder weniger erfolgreich zu betreiben. Das Anlegen und Abstützen von Schächten und Stollen ist jedoch die Aufgabe eines Konstrukteurs (s.d.).

Bildhauerei *(Notwendig)*
(Bestimmtes Material berabeiten)
Bildhauerei ist eine weit verbreitete Kunst auf Darkon. Bildhauer gestalten Abbilder berühmter und/oder reicher Persönlichkeiten, aber auch andere Kunstgegenstände, die oft nur schwer zu identifizieren sind. Zudem verzieren Bildhauer auch sehr oft Gebäude mit kleineren und größeren Kunstwerken aller Art. Auch in der Ritualmagie ist die Bildhauerei eine wichtige Disziplin. Der Einfachheit halber werden auch das Schnitzen von Holz und die Herstellung von Kupferstichen zur Bildhauerei gezählt.

Bogenbau *(Notwendig)*
(Bogenbauer, Pfeilschäfter)
Diese Fertigkeit gestattet dem Charakter den Bau und die Reparatur von Bögen und die Ausübung der Pfeilschäfterei. Zudem kann mittels der Fertigkeit *Bogenbau* auch in der Wildnis ein primitiver Bogen ohne großen Aufwand hergestellt werden, falls sich dies als nötig erweisen sollte. Am wichtigsten ist wahrscheinlich jedoch die Möglichkeit, relativ schnell Pfeile herstellen zu können, soweit die entsprechenden Materialien vorhanden sind. Näheres zur Herstellung von Waffen finden Sie im Kapitel *Ausrüstung* des Regelwerks.

Braukunst *(Notwendig)*
(Bier brauen, Bier testen, Met brauen)
Der Bierbrauer ist überall gern gesehen. Ist er doch einer der wenigen Leute, der die vom Schicksal gebeutelten Menschen, insbesondere die des Mittelstandes und der ärmeren Schichten, ohne Magie mittels seines Gesöffs etwas glücklicher machen kann.

Diese Fertigkeit enthält auch den feinen Biertestergaumen und wird oft zusammen mit der Fertigkeit Zechen gewählt, denn was ist schon ein Bierbrauer, der schon nach zwei Krügen seines goldenen Trunks unterm Tisch liegt?

Buchbinderei *(Notwendig)*
(Bücher binden, Einbände gestalten)
Mit dieser Fertigkeit wird es dem Charakter ermöglicht, lose Papiere zu einem Buch zu binden (eventuell sogar mit kunstvollen Einbänden). Die Seiten zu beschriften ist jedoch nicht die Aufgabe des Buchbinders, sondern fällt unter die Fertigkeiten Lesen und Schreiben und evtl. Malen/Zeichnen.

Fallenkunde *(Notwendig)* ***(evtl. SL)***
(Fallen finden, Fallen bauen, Fallen entschärfen)
Unter diese spezielle Form der Mechanik fällt alles, was mit Feinmechanik zu tun hat, vor allem aber die Kenntnisse, die nötig sind, um Fallen und ähnliche Mechanismen zu entdecken, ihre Funktionsweise zu erkennen und sie zu manipulieren. Auch die Konstruktion von mechanischen Fallen wird mit dieser Fertigkeit realisiert. Die Erkennung und der Aufbau von Wildnisfallen wird jedoch über die Wildnisfertigkeit *Fallen stellen* geregelt.

Gerberei *(Notwendig)*
(Leder gerben, Felle bearbeiten)
Dieser Beruf wird zwar von vielen mißachtet, aber die Gesellschaft des irdischen Mittelalters und auch die Zivilisationen Darkons wären ohne die Gerber, die tagein, tagaus aus stinkenden Tierhäuten brauchbares Leder und Felle für Kleidung, Rüstungen und andere Dinge herstellen, nicht lebensfähig. Die Fertigkeit kann auch für der Gerberei ähnliche Zwecke genutzt werden, zum Beispiel zur Herstellung von Wasserschläuchen aus Schweinsblasen.

Glasbläserei *(Notwendig)*
(Fenster herstellen, Behälter herstellen)
Glasbläserei ist eine seltene und hoch geschätzte Kunst. Die Produkte der Glasbläser sind für die Tempel der Götter eben so wertvoll wie für die Laboratorien der Alchimisten. Dennoch findet man nur in den größten Städten Glasbläser, da diese das Geheimnis der Glasherstellung wohl zu hüten wissen.

Instrumentenbau *(Notwendig)*
(Bestimmte Art von Instrumenten herstellen)
Erlaubt dem Charakter, Musikinstrumente aller Art zu konstruieren und zu bauen. Der gleichzeitige Besitz der Fertigkeit *Musikinstrument* gestattet es zudem, den Klang des gebauten Instrumentes zu beurteilen.

Juwelierskunst *(Notwendig)*
(Edelsteine schleifen, Goldschmiedekunst)
Die Fähigkeit, Edelsteine möglichst fein zu schleifen und so ihren Wert zu steigern. Auch die Goldschmiedekunst und das Einschätzen von Schmuckstücken fällt unter diese Fertigkeit.

Kartographie *(Notwendig)*
(Stadtkarten anfertigen, Gebäudepläne zeichnen, regionale Karten erstellen)
Die Fähigkeit, die Umgebung des Charakters auf dem Papier festzuhalten. Eine gute Karte verringert die Chancen, sich zu verirren, erheblich. Die Kartographie ist eher eine künstlerische als eine technische Fertigkeit, da mittelalterliche Karten eher nach der Attraktivität der Verzierungen beurteilt wurden als nach ihrer Genauigkeit. Trotzdem können sie einem Reisenden durchaus eine Hilfe bei der Aufgabe sein, das Ziel der Reise schnell und ohne allzu große Umwege zu erreichen.

Keramik *(Notwendig)*
(Bestimmter Werkstoff, bestimmte Objekte herstellen)
Erlaubt die Herstellung von Gegenständen aus Ton, Keramik oder Porzellan, wobei letzteres eine Handwerkskunst ist, die fast ausschließlich von den Shou und den Okura beherrscht und nur selten anderen Personen vermittelt wird.

Kochen *(Notwendig)*
(Braten, Kochen, Backen oder eine bestimmte Art von Gerichten zubereiten)
Von vielen Abenteurergruppen vernachlässigt wird die Fertigkeit Kochen, obwohl von ihr das Wohl der gesamten Gruppe abhängt. Ein fähiger Koch steigert durch gutes Essen die Moral der Truppe und bereitet selbst aus einem alten Stiefel (zugegeben, mit Hilfe von etwas Magie) ein köstliches Mahl. Ein miserabler Koch peinigt seine Gäste oder (dann ehemaligen) Kameraden mit ungenießbarem, schleimigem Brei und sorgt öfters auch einmal für die eine oder andere zünftige Lebensmittelvergiftung.

Konstrukteur *(Notwendig)*
(Baukunst, Maschinenbau)
Diese Fertigkeit erlaubt dem Charakter die Planung und den Bau von komplizierteren Apparaturen oder Gebäuden, beispielsweise von Zieh- und Hängebrücken oder Flaschenzügen und Kränen. Oftmals wird diese Fertigkeit zusammen mit anderen Wissens- oder handwerklichen Fertigkeiten eingesetzt. Auch das fachgerechte Abstützen von Minenstollen ist eine Aufgabe für einen Konstrukteur.

Landwirtschaft *(Notwendig)*
(Ackerbau, Viehzucht, Obstanbau)
Für Spielercharaktere vielleicht weniger wichtig, aber für viele Spielleiterpersonen der Lebensunterhalt. Bauern sorgen für die Versorgung der Bevölkerung und bilden gleichzeitig den Großteil selbiger.

Malen/Zeichnen *(Notwendig)*
(Realismus, Impressionismus usw.)
Da sich die zeichnerische Begabung eines Charakters stark von der seines Spielers unterscheiden kann, ist eine solche Fertigkeit wichtiger als man glaubt. Während Skizzen und Wegbeschreibungen eher in den Bereich der Kartographie gehören (s.d.), können durch diese Fertigkeit eher Portraits und Landschaften im Bild festgehalten werden. Der bevorzugte Zeichenstil ist natürlich dem Künstler, also dem Charakter, überlassen, obwohl die meisten Bewohner Darkons möglichst realistische Darstellungen am meisten zu Schätzen wissen (Ein neuer Picasso hätte es folglich ziemlich schwer, entsprechende Anerkennung zu finden).

Mineralogie *(Notwendig)*
(Gesteinskunde, Metallurgie)
Fertigkeit der Gesteinslehre. Theoretische Grundlage, um durch das vorhandene Gestein die im Abbaugebiet vorkommenden Mineralien bestimmen zu können. Auch wichtig, um bestimmte Mineralien zu identifizieren. Auch die Metallurgie (also die Lehre von Metallen und ihren Legierungen) fällt unter diese Fertigkeit.

Musikinstrument *(Notwendig)*
(Spezielle Musikrichtung)
Die Fertigkeit *Musikinstrument* erlaubt es dem Charakter nicht, alle Musikinstrumente zu spielen. Vielmehr muß er sie für ein bestimmtes Instrument erlernen. Ähnliche Instrumente wird er jedoch (mit Abzügen) ebenfalls spielen können. Barden sind überall gern gesehene Gäste und haben sich schon so manches Mahl und Bett erspielt anstatt dafür zu bezahlen. Zudem tragen gute Musikanten erheblich zur Moral innerhalb einer Gruppe bei.

Nähen/Schneidern *(Notwendig)*
(Nähen, Schneidern, Kleidung entwerfen)
Besitzt für Spielercharaktere nur begrenzten Nutzen, etwa wenn es ans Reparieren des Wattierten Harnischs oder ans Flicken der kaputten Hose geht. Dennoch ist in jeder größeren Ansiedlung mindestens ein Schneider zu finden.

Navigation *(Notwendig)*
(Bestimmtes Verfahren zur Positionsbestimmung)
Diese Fertigkeit gestattet dem Charakter die genaue Positions- und Kursbestimmung und ist vor allem auf See von großem Nutzen. Im Gegensatz zum eher intuitiven Orientierungssinn stellt die Navigation ein Recht genaues Mittel zur Positionsbestimmung dar, da sie sich nicht nur auf Erfahrung, sondern auch auf astronomisches Wissen und die Verwendung von Werkzeugen, zum Beispiel Astrolabium, Kompaß oder Sextant, stützt.

Rüstungsbau *(Notwendig)*
(Bestimmte Rüstungsart, z.B. Kettenpanzer)
Diese Fertigkeit erlaubt dem Charakter den Bau und die Reparatur von Rüstungen. Entsprechende Kenntnisse der Lederbearbeitung, des Schneiderns und der Schmiedekunst

sind dabei inbegriffen. Genaueres zum Bau und zur Reparatur von Rüstungen finden sie im Kapitel *Ausrüstung*.

Schätzen *(Bedingt)* ***(SL)***
(Wert schätzen, Größe schätzen, Gewicht schätzen)
Nicht immer sind Größe, Gewicht oder Wert eines Objektes leicht zu bestimmen, und selten ist ein Schatz mit einem Preisschild versehen. Mit der Fertigkeit *Schätzen* jedoch ist es dem Charakter möglich, solche Werte zumindest ungefähr zu bestimmen. Die Probe wird im allgemeinen vom Spielleiter verdeckt durchgeführt.

Schiffbau *(Notwendig)*
(Boote konstruieren, Galeeren entwerfen)
Umfaßt sowohl die Konstruktion von größeren Wasserfahrzeugen, als auch das handwerkliche Wissen, um ein Schiff nach vorgegebenen Plänen bauen zu können. Der direkte Bau eines Bootes oder Schiffes fällt allerdings eher unter die Fertigkeit *Zimmerei.*

Schlösserkunde *(Notwendig)*
(Schlosserei, Schlösser knacken)
Diese mit der Fallenkunde verwandte Fertigkeit erlaubt es einem Charakter, Schlösser aller Art zu konstruieren oder zu knacken (Vorausgesetzt, er besitzt entsprechendes Werkzeug). Der Spielleiter kann je nach Komplexität des Schlosses verschiedene Mali auf die Erfolgschance vergeben.

Schmiedekunst *(Notwendig)*
(Hufschmied, Werkzeugschmied)
Diese Fertigkeit erlaubt die Herstellung von metallenen Gegenständen aller Art durch Schmieden und Biegen, soweit eine Schmiede und entsprechendes Werkzeug zur Verfügung stehen.

Schustern/Sattlerei *(Notwendig)*
(Lederkleidung fertigen, Sattlrei)
Umfaßt die Fähigkeiten, Gegenstände aus gegerbtem Leder herzustellen und zu reparieren (Meist Kleidung, aber auch Rucksäcke, Pferdegeschirre oder Rüstungen).

Seefahrt/Nautik *(Notwendig)*
(Bestimmte Art von Schiffen kommandieren/steuern)
Diese Fertigkeit beinhaltet das Wissen von Schiffen und ihrer Führung und erlaubt es einem Charakter, eine Offiziersrolle (z.B. als Maat oder Steuermann) auf einem Schiff einzunehmen. Um Segel zu setzen oder den Anker zu lichten benötigt man diese Fertigkeit nicht.

Steinmetz *(Notwendig)*
(Betrieb von Steinbrüchen, Steinbearbeitung)
Unter diese Fertigkeit fällt alles, was mit dem Abbau und der Bearbeitung von Steinen zu tun hat. Lediglich die Bildhauerei wird über eine eigene Fertigkeit dargestellt.

Tierpflege *(Bedingt)*
(Bestimmte Tierart)
Tierpflege erlaubt dem Charakter, Tiere zu ernähren, sie zu pflegen und sie fachgerecht unterzubringen. Auch die Grundlagen der (sehr primitiven) Tiermedizin werden von dieser Fertigkeit erfaßt.

Waffen schmieden *(Notwendig)*
(Bestimmte Waffengattung, z.B. Schwerter)
Nichts weiter als das Herstellen und Reparieren von Waffen, die Metallteile besitzen. Besteht eine Waffe zum Teil nicht aus Metall, so fließen hier noch andere Fertigkeiten wie Sattlerei oder Zimmerei mit ein. Genaue Regeln für die Herstellung und Reparatur von Waffen finden Sie im Ausrüstungskapitel.

Zimmerei *(Notwendig)*
(Holzfällerei, Holzbearbeitung)
Holzarbeiten gestatten zuerst einmal das fachgerechte Fällen von Bäumen und die Herstellung von Brettern und anderen grundlegenden Holzstücken zur Weiterverarbeitung. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann eine Holzhütte oder einen Dachstuhl bauen, oder durch seine Schreinerfähigkeiten allerlei Mobiliar herstellen. Aber auch Leben eines Abenteurers kann diese Fertigkeit durchaus nützlich sein, wenn es darum geht, schnell ein Floß zu bauen oder ein Wagenrad provisorisch zu reparieren.

Zwischenmenschliche Fertigkeiten

Zwischenmenschliche Fertigkeiten umfassen alle Talente und Fähigkeiten, die mit der direkten Interaktion zwischen Personen zu tun haben. Sowohl darstellende Künste als auch Redegewandtheit in all ihren Variationen gehören hierzu.

Durch den Einsatz dieser Fertigkeiten erhofft sich ein Charakter Vorteile gegenüber anderen Personen. Das zugrunde liegende Verfahren ist dabei immer gleich. Der Spieler legt eine Fertigkeitsprobe ab und dem „Opfer“ steht eine mentale Resistenzprobe zu. Diese wird jedoch je nach Qualität der Fertigkeitsprobe mit einem Malus belegt: *Gelungen* 0, *Gut* -2 und *Meisterlich* -5. Schafft der Betroffene seine Resistenzprobe, so wird er nicht von den Auswirkungen der Fertigkeit betroffen, ja evtl. durchschaut er sogar die Machenschaften des Charakters.

Anführen *(Bedingt)*
(Bestimmte Gruppe (z.B. Soldaten) anführen)
Diese Fertigkeit erlaubt es dem Charakter, einer größeren Gruppe auf die richtige Weise Anweisungen und Befehle zu erteilen, so daß diese korrekt verstanden und auch befolgt werden.

Beobachtungsgabe *(Frei)* ***(evtl. SL)***
(Handlungen erahnen, Lügen duchschauen)
Die Kunst, kleinste Details im Verhalten Anderer oder in der Umgebung wahrzunehmen und zu deuten. Dies schließt auch geplante Attentate und Überraschungsangriffe mit ein, aber auch das Deuten der Körpersprache des Gegenübers, um beispielsweise Lügen zu durchschauen oder einfach die Fähigkeit zu bemerken, daß „etwas nicht stimmt“.

Bestechung *(Bedingt)*
(Bestimmte Art von Personen bestechen)
Bestechung ist die Kunst, sich auf diskrete Weise Gefälligkeiten zu erkaufen. Sei es, um „unbemerkt“ an der Stadtwache vorbei zu kommen, oder um einen Drachen gegen Austausch einer gewissen Summe dazu zu bewegen, das nahe Dorf doch nicht nieder zu brennen.

Diese Fertigkeit setzt grundsätzlich voraus, daß das Gegenüber bestechlich ist.

Je höher die Summe, desto eher gelingt diese Probe dem Charakters, genauso wie eine zu kleine Summe zu Erschwernissen auf die Probe des Spielers führen kann.

Betören *(Frei)*
(Bestimmte „Anmache“)
Schon fast das Gegenteil der vorherigen Fertigkeit, soll eine Probe dieser Art ein Gegenüber dazu bewegen, kurz gesagt, „voll auf den Charakter abzufahren“. Ist das Opfer nicht damit einverstanden, steht diesem eine Probe auf seine mentale Resistenz zu. Bei besonders harten Brocken kann der Spielleiter zudem die Probe mit Mali belegen.

Betteln *(Bedingt)*
(Verletzungen vortäuschen u.ä.)
Fähigkeit verarmter Abenteurer, Saufbolde und Straßenkinder, wohlhabenderen Mitbürgern durch die gute, alte Mitleidsmasche das Geld aus der Tasche zu ziehen. Manche Wesen reagieren auf mitleidig wirkende Zeitgenossen allerdings mit etwas rüden Abhilfemethoden (sprich Prügel).

Dichtkunst *(Bedingt)*
(Lyrik, Erzählende Dichtkunst)
Diese Fertigkeit erlaubt es dem Charakter, Lyrik (Balladen, Oden, Hymnen) oder Erzählungen zu verfassen und auch auf gekonnte Weise vorzutragen. Durch die Probenqualität können Rückschlüsse auf den literarischen Wert des Vortrages bzw. Werkes gemacht werden.

Einschüchterung *(Frei)*
(Bestimmte Methode, Andere einzuschüchtern)
Umfaßt die Anwendung von subtilen Drohungen und ähnlichem Psychoterror, um eine Person daran zu hindern, etwas zu tun, was für den Charakter schädlich sein könnte. Charme kann bei dieser Probe auch durch Kraft ersetzt werden, wenn der Charakter lieber Brachialgewalt und Brutalität zum Einschüchtern benutzt.

Etikette *(Bedingt)*
(Benimm in Bezug auf eine bestimmte soziale Gruppe)
Die Fähigkeit, sich in bestimmten, meist höher gestellten Kreisen manierlich zu benehmen und gepflegte Konversation über die unwichtigereren Themen des Lebens zu treiben.

Feilschen *(Frei)*
(Kaufen, Verkaufen oder um bestimmte Waren feilschen)
Diese Fertigkeit kann eingesetzt werden, um den Preis einer Ware zu Gunsten des Anwenders zu verändern (Also auch, um eine Ware zu überhöhten Preisen zu verkaufen).

Im Allgemeinen legen beide Beteiligten eine Probe auf *Charisma + Feilschen* ab, und derjenige mit der höheren Probenqualität ändert den Preis zu seinen Gunsten um 5% nach oben oder unten. Noch schöner ist es natürlich, den feilschenden Abenteurer und den Händler auszuspielen und einem Charakter mit der Fertigkeit *Feilschen* entsprechend bevorzugt zu behandeln.

Glücksspiel *(Bedingt)*
(Bestimmte Spiel, z.B. Würfeln)
Welcher Charakter ist nicht darauf aus, sein Geld möglichst schnell zu vermehren (... und dabei noch Leute hereinzulegen)? Diese Fertigkeit gibt einem Charakter die Fähigkeit, sich bei Glücksspielen aller Art ohne Glückssträhne zu bereichern, sprich falsch zu spielen.

Der Spielleiter kann dabei entweder eine einfache Probe auf diese Fertigkeit ablegen lassen und den Gewinn festlegen (bzw. die Wut des Betrogenen ausspielen, falls die Probe mißlingt). Andererseits ist es auch möglich, daß Würfel- oder Kartenspiel real auszuspielen und dem Spieler je nach Qualität seiner Probe zu gestatten, das Ergebnis nach seinen Wünschen abzuändern.

Kampfgebrüll *(Frei)*
(keine Spezialisierung möglich)
Die Fähigkeit, Gegner im Kampf durch einen lauten, urtümlichen Schrei (oder auch durch einen bestimmten Waffengruß) einzuschüchtern, zu demoralisieren und evtl. sogar in die Flucht zu schlagen. Die genauen Auswirkungen der Fertigkeit legt der Spielleiter fest.

Lehren *(Bedingt)*
(Bestimmte Fertigkeitsklasse lehren)
Wichtige Fertigkeit für alle Charaktere, die früher oder später einmal jemandem eine notwendige Fertigkeit, die sie selbst besitzen, beibringen wollen. Dies ist nämlich nur durch diese Fertigkeit möglich. Das Minimum von *Lehren* und der weiterzugebenden Fertigkeit gibt dabei die maximale Stufe an, die der Lehrer dem Schüler vermitteln kann.

Lippenlesen *(Notwendig)*
(Bestimmte Sprache „ablesen“)
Befähigt den Charakter, von den Lippen sprechender Leute den Wortlaut ihrer Gespräche zu ermitteln. Wichtig hierbei ist natürlich, daß der „zuhörende“ Charakter die Sprache der „Belauschten“ kennt. Dies setzt natürlich voraus, daß der Charakter weiß, welche Sprache vom Beobachteten benutzt wird.

Lügen *(Frei)*
(Betrug, Jahrmarktswahrsagerei, Notlügen)
Unter diese Fertigkeit fällt jede Kommunikation, bei der der Charakter lieber auf die Preisgabe der Wahrheit verzichtet und statt dessen glaubwürdig etwas erfindet oder improvisiert. Sofern die Probe gelingt und der Belogene den Wahrheitsgehalt der Aussage nicht überprüfen kann, hat der Charakter sein Ziel erreicht. Je besser die Probe gelang, desto länger wird sein Gegenüber warten, bis er den Wahrheitsgehalt der Geschichte anzweifelt.

Menschenkenntnis *(Frei)* ***(SL)***
(Bestimmte Absichten erkennen)
Menschenkenntnis erlaubt es einem Charakter, die Absichten einer anderen Person zu durchschauen. Sie erlaubt es zum Beispiel, Lügen aufzudecken oder zu erkennen, ob der Andere dem Charakter etwas verheimlicht. Die Proben auf diese Fertigkeit sollten immer vom Spielleiter durchgeführt werden und kann die Stufe einer entsprechenden Fertigkeit (z.B. Lügen oder Schauspielerei) des Beobachteten als Malus auf die Probe heran ziehen.

Rhetorik *(Notwendig)*
(Bestimmter Themenbereich, z.B. politische Reden)
Die Redekunst kann benutzt werden, um durch eine gut ausgearbeitete Rede und durch pure Wortgewalt die Stimmung und Meinung einer Menschenmenge zu den eigenen Gunsten zu verändern. Kritische Themen (Reden gegen das imperiale Protektorat oder gegen eine bestimmte religiöse Gruppierung) können die Probe erheblich erschweren. Das Ergebnis einer Probe kann sehr unterschiedlich gedeutet werden, je nachdem, wie willensstark die Zuhörerschaft ist und wie sehr das Thema der Rede unter ihr Zuspruch findet. Nach Möglichkeit sollten überhaupt keine Proben auf diese Fertigkeit abgelegt, sondern die Rede ausgespielt werden.

Schauspielerei *(Frei)*
(Bestimmte Technik oder Nachahmung bestimmter Personengruppen)
Die Fähigkeit, Angewohnheiten und Charaktereigenschaften anderer (auch frei erfundener) Personen nachzuahmen. Ein Charakter einer hohen Schauspiel- Stufe ist ein wahrer Künstler auf seinem Gebiet, der oft sogar seine engsten Freunde immer wieder täuschen kann.

Ab einer Stufe von 5 verfügt der Charakter über ein großes Repertoire an Charakteren und Theaterrollen seines kulturellen Hintergrundes.

Singen *(Bedingt)*
(Bestimmte Musikrichtung, z.B. elfische Balladen oder orkische Kriegsgesänge)
Zwar halten sich viele Rollenspielerinnen und Rollenspieler für begabte Sänger, aber aus Rücksicht auf die Nerven des Spielleiters und der anderen Mitspieler sollte auf realen Gesang am Spieltisch besser verzichtet werden. Charaktere dürfen allerdings sehr wohl singen, und soweit sie eine gewisse Begabung in diese Richtung, kann ihnen dies viele Vorteile verschaffen. Denn nicht nur in den Tavernen sind gute Sänger sehr gefragt, nein auch so manches Ungetüm soll schon durch betörenden Gesang milde gestimmt worden sein.

Überzeugen *(Frei)*
(Bestimmte Taktik, bestimmter Zweck)
Eine grundlegende Fertigkeit, die ein Verhandeln mit Fremden ermöglicht. Fremde können sowohl Monster („Hör mal, Drache, ich verstehe ja, daß Du uns fressen willst, aber wie wär's statt dessen mit...") als auch Menschen und Humanoide sein („Sire, unsere Hinrichtung wird bestimmt nicht ohne Folgen bleiben, wenn mein Vetter, der Kriegsfürst Alfons von Unterwitzborz von der Sache erfährt!").

Verkleiden *(Bedingt)*
(Spezielle Verkleidung)
Gestattet es dem Charakter, sich mittels anderer Kleidung und etwas Schminke als eine andere Person auszugeben. Zusammen mit der Fertigkeit *Schauspielerei* kann dieser Eindruck noch verstärkt werden. Der Spielleiter kann die Probe je nach Art der Verkleidung und den zur Verfügung stehenden Mitteln nach Belieben erleichtern oder erschweren.

Verspotten *(Frei)*
(Bestimmte Art des Verspottens, bestimmte Zielgruppen)
Von vielen Kobolden gerne angewandt, soll diese Fertigkeit den Gegner durch Sticheleien und Spott zur Raserei bringen, um so Zauberern die Konzentration und Kriegern den letzten Nerv zu rauben. Die Fertigkeit wir vom Opfer durch eine Probe auf dessen mentale Resistenz abgewehrt. Mißlingt die Probe (zu Gunsten des Spottenden), so wird dieser zwar zum primären Ziel des Verspotteten, dieser muß allerdings einen Abzug von drei Punkten auf all seine Proben hinnehmen.

Mystische Fertigkeiten

Mystische Fertigkeiten beinhalten alle magischen Fertigkeiten sowie wahrsagerische und prophetische Talente. Die meisten dieser Fertigkeiten werden im Kapitel *Magie* genauer beschrieben.

Arkanalogie *(Notwendig)*
(Dämonenkunde, Untotenkunde, Teufelskunde, Engelskunde, Kenntnisse über legendäre Wesen)
Arkanalogie ist die Kenntnis übernatürlicher oder mystischer Wesenheiten aller Art. Ein Charakter kann mittels dieser Fertigkeit außerdimensionale oder legendäre Wesen wie Dämonen, Teufel, Untote oder Chimären identifizieren, kennt entsprechende Sagen und Legenden und kann eventuell sogar ihre Stärken und Schwächen beurteilen.

In zeitkritischen Situationen kann die Probe auf diese Fertigkeit vom Spielleiter abgelegt werden, wenn er dies wünscht.

Astrologie *(Notwendig)* ***(SL)***
(Ein einzelnes Sternzeichen)
Astrologie ist die Kunst der Sterndeutung, der Vorhersage der Zukunft einer Person mittels der Gestirne am Himmel. Gelungene Proben auf Astrologie können den Charakter einer Person bestimmen, wenn deren Geburtsdatum bekannt ist. Des weiteren können auch Aussagen über die zukünftige persönliche Entwicklung gemacht werden.

Wie bei den anderen prophetischen Künsten sollte auch hier die Probe vom Spielleiter durchgeführt werden.

Exorzieren *(Notwendig)*
(Eine bestimmte Gattung von Untoten oder Wesen der Niederwelten (z.B. niedere Untote, höhere Teufel usw.))
Einige klerikale Orden und Hexenzirkel lehren ihre Mitglieder die seltene Kunst des Exorzierens. Durch diese Fertigkeit ist es dem Charakter möglich, Wesen der Niederwelten, also vor allem Untote, zu vertreiben oder gar zu zerstören. Böse Orden verleihen dagegen ihren Anhängern die Kraft, diese Wesen zu befehligen oder gute Wesenheiten übernatürlichen Ursprungs zu vertreiben. Genauere Angaben können dem Buch *Götter und Priesterschaften Darkons* entnommen werden.

Gebet *(Notwendig)*
(Bestimmte Art von Wundern erflehen)
Natürlich weiß jeder Charakter, wie man betet, aber diese Fertigkeit erlaubt es einem gottesfürchtigen und demütigen Priester, die nötige Inbrunst und Verehrung in ein Gebet zu legen, um von seiner Gottheit ein Wunder erflehen zu können.

Hexerei *(Notwendig)*
(Beschwörungen, Flüche)
Dies ist magische Fähigkeit von Hexen und Warlocks, die benötigt wird, um magische Wesen herbei zu rufen oder andere Personen zu verfluchen.

Hypnose *(Notwendig)*
(Hypnose mit einem bestimmten Ziel / bestimmter Technik)
Erlaubt dem Charakter, andere Personen durch Augenkontakt und ruhiges Sprechen in einen tranceartigen Zustand zu versetzen, in dem diese Personen sehr empfänglich für unterschwellige Befehle werden. Während die Hypnose-Probe ruhig ausgewürfelt werden kann (Opfer mit hoher Mentalresistenz sind hier klar im Vorteil), sollte die Einflüsterung selbst genau ausgespielt werden. Wesen mit besonders niedriger Intelligenz oder magische Kreaturen

können gegen hypnotische Einwirkungen immun sein, falls der Spielleiter dies wünscht.

Meditieren *(Notwendig)*
(Bestimmte Technik)
Mittels dieser Fertigkeit ist es einem Zauberer möglich, recht schnell seine Konzentration wieder zu erlangen. Eine gut durchgeführte Meditation ist allerdings auch besser als jede Form des Ausruhens und kann die Erholung von übermäßiger Erschöpfung extrem beschleunigen. Sie erlaubt es zudem Schamenen, Mystikern und Priestern gewisse spirituelle Erfahrungen zu sammeln.

Okkultismus *(Notwendig)*
(Bestimmte magischen Tradition, Magische Forschung, Magische Geschichte)
Okkultismus ist das theoretische Wissen um die Zusammenhänge und Gesetze der Magie. Sie umfaßt Lehren aller magischer Traditionen, beinhaltet jedoch kein praktisches Wissen. Für magische Forschungen oder Artefaktmagie ist diese Fertigkeit jedoch unerläßlich.

Omendeutung *(Notwendig)* ***(SL)***
(Vogelflug deuten, Wetterphänomene deuten)
Diese Fertigkeit ähnelt der Wahrsagerei, benutzt jedoch natürliche Phänomene wie den Vogelflug, die Deutung von Wolkenformationen oder die Analyse von Windrichtung und -stärke. Sie ist deshalb vor allem unter Naturvölkern und Barbaren weit verbreitet.

Durch die Omendeutung können vage Aussagen über die Zukunft gemacht werden, die sich meist jedoch auf größere Personengruppen oder Orte beziehen, während die Wahrsagerei sich mit dem Schicksal einzelner Personen beschäftigt. Die Proben auf diese Fertigkeit sollten nach Möglichkeit vom Spielleiter durchgeführt werden.

Religionskunde *(Notwendig)*
(Bestimmte Gottheit oder bestimmter Orden)
Religionskunde beinhaltet Wissen über die Götter und ihre Orden und religiösen Gemeinschaften. Auch die Kenntnisse diverser sakraler Lehren, Mythen und religiöser Dichtkunst gehören natürlich zu dieser Fertigkeit.

Ritualmagie *(Notwendig)*
(Artefaktmagie, Fernmagie, Blutmagie)
Ritualmagie ist keine eigenständige Tradition, sondern ein Zweig, der alle anderen arkanen Künste unterstützt. Es existieren auch eigenständige Rituale, die allerdings separat erlernt werden müssen.

Schamanismus *(Notwendig)*
(Bestimmtes Totem)
Schamanismus ist die Kraft, Naturgeister zu binden, zu beschwören und mit den Kräften der Natur zu verhandeln. Sie ist unter barbarischen Völkern die am häufigsten anzutreffende magische Tradition.

Thaumaturgie *(Notwendig)*
(Bestimmte Disziplin oder Richtung)
Die Thaumaturgie ist die Kunst der Spruchzauberei. Zauber können maximal auf dem Fertigkeitswert dieser Fertigkeit beherrscht werden.

Wählt der Zauberer eine Spezialisierung dieser Fertigkeit, so darf er die dadurch erhaltenen Punkte ausschließlich auf die entsprechende Disziplin oder Richtung addieren. Auch erhält er keineswegs die üblichen *[15 x Fertigkeitsstufe]* Punkte durch eine Spezialisierung. Er bekommt lediglich Punkte für die Stufendifferenz von Thaumaturgie und der Spezialisierung. Steigert er später wiederum seine Thaumaturgie-Fertigkeit, so kann erhält dort keine neuen Punkte hinzu, bis er die Stufe seiner besten Spezialsierung erreicht hat.

Kein Zauberer darf mehr als *[½ IN]* Spezialisierungen dieser Fertigkeit besitzen.

Wahrsagerei *(Notwendig)* ***(SL)***
(Bestimmte Art der Wahrsagerei, z.B. Wahrsagerei mittels Glaskugeln, Knochen oder Innereien, Runenwerfen usw.)
Anders als in der realen Welt (und im Unterschied zu den Fertigkeiten *Lügen* und *Gaukelei*) beschäftigt sich diese Fertigkeit mit realer Wahrsagerei, die tatsächlich Aussagen über die Zukunft machen kann. Anders als die Omendeutung beschäftigt sich die Wahrsagerei jedoch mit dem Schicksal einzelner Individuen. Dies ist meist recht zeitaufwendig und die Visionen sind recht metaphorisch und selten präzise, enthalten aber immer einen Kern Wahrheit (sofern die Probe gelungen ist). Die eigentliche Probe sollte vom Spielleiter durchgeführt werden.

Fertigkeiten nach Klassen

Kampffertigkeiten

Armbrüste/Schußwaffen
Ausweichen
Blasrohre
Handgemenge
Ketten- und Seilwaffen
Klingenwaffen
Lanzengang
Miese Tricks
Schaftwaffen
Schildeinsatz
Schleudern
Stangenwaffen
Stichwaffen
Stumpfe Hiebwaffen
Taktik
Wurfwaffen

Körperbeherrschungs-Fertigkeiten

Akrobatik
Balance
Blind handeln
Gaukelei
Klettern
Laute nachahmen
Reiten
Schleichen
Schwimmen
Springen
Tanzen
Taschendiebstahl
Tot stellen
Verstecken
Wagen lenken
Zechen

Wissens-Fertigkeiten

Alchimie
Altertumskunde
Bürokratie
Fälschung
Heilkunde
Kriegswesen
Lesen & Schreiben
Mathematik
Nachforschen
Rechtswissen
Seelenheilung
Sprache
Stadtkunde
Wappenkunde/Heraldik
Zeichensprache

Wildnis-Fertigkeiten

Fährten lesen
Fallen stellen
Fischen
Gefahrensinn
Jagen
Knoten/Fesseln
Orientierungssinn
Pflanzenkunde
Tarnung
Tiere abrichten
Tierkunde
Überleben
Wetterkunde

Handwerkliche Fertigkeiten

Balsamieren
Bergbau
Bildhauerei
Bogenbau
Braukunst
Buchbinderei
Fallenkunde
Gerberei
Glasbläserei
Instrumentenbau
Juwelierskunst
Kartographie
Keramik
Kochen
Konstrukteur
Landwirtschaft
Malen/Zeichnen
Mineralogie
Musikinstrument*
Nähen/Schneidern
Navigation
Rüstungsbau
Schätzen
Schiffbau
Schlösserkunde
Schmiedekunst
Schustern/Sattlerei
Seefahrt/Nautik
Steinmetz
Tierpflege
Waffen schmieden
Zimmerei

Zwischenmenschliche Fertigkeiten

Anführen
Beobachtungsgabe
Bestechung
Betören
Betteln
Dichtkunst
Einschüchterung
Etikette
Feilschen
Glücksspiel
Kampfgebrüll
Lehren
Liebeskunst
Lippenlesen
Lügen.
Menschenkenntnis
Rhetorik
Schauspielerei
Singen
Überzeugen
Verkleiden
Verspotten

Mystische Fertigkeiten

Arkanologie
Astrologie
Exorzieren
Gebet
Hexerei
Hypnose
Meditieren
Okkultismus
Omendeutung
Religionskunde
Ritualmagie
Schamanismus
Thaumaturgie
Wahrsagerei

Fertigkeiten nach Einsetzbarkeit

Freie Fertigkeiten

Ausweichen
Balance
Beobachtungsgabe
Betören
Einschüchterung
Feilschen
Gefahrensinn
Handgemenge
Kampfgebrüll
Klettern
Liebeskunst
Lügen
Menschenkenntnis
Schauspielerei
Schleichen
Springen
Überzeugen
Verspotten
Zechen

Bedingte Fertigkeiten

Akrobatik
Anführen
Armbrüste/Schußwaffen
Bestechung
Betteln
Blasrohre
Bögen
Dichtkunst
Etikette
Fischen
Gaukelei
Glücksspiel
Jagen
Ketten- und Seilwaffen
Klingenwaffen
Knoten/Fesseln
Lanzengang
Laute nachahmen
Lehren
Nachforschen
Orientierungssinn
Reiten
Schaftwaffen
Schätzen
Schildeinsatz
Schleudern
Schwimmen
Singen
Stadtkunde
Stangenwaffen
Stichwaffen
Stumpfe Hiebwaffen
Tanzen
Tarnung
Taschendiebstahl
Tierpflege
Tot stellen
Überleben
Verkleiden
Verstecken
Wagen lenken
Wurfwaffen

Notwendige Fertigkeiten

Alchimie
Altertumskunde
Arkanologie
Astrologie
Balsamieren
Bergbau
Bildhauerei
Blind handeln
Bogenbau
Braukunst
Buchbinderei
Bürokratie
Exorzieren
Fährten lesen
Fallen stellen
Fallenkunde
Fälschung
Gebet
Gerberei
Glasbläserei
Heilkunde
Hexerei
Hypnose
Instrumentenbau
Juwelierskunst
Kartographie
Keramik
Kochen
Konstrukteur
Kriegswesen
Landwirtschaft
Lesen und Schreiben
Lippenlesen
Malen/Zeichnen
Mathematik
Meditieren
Miese Tricks
Mineralogie
Musikinstrument*
Nähen/Schneidern
Navigation
Okkultismus
Omendeutung
Pflanzenkunde
Rechtswissen
Religionskunde
Rhetorik
Ritualmagie
Rüstungsbau
Schamanismus
Schätzen
Schiffbau
Schlösserkunde
Schmiedekunst
Schustern/Sattlerei
Seefahrt/Nautik
Seelenheilung
Sprache
Steinmetz
Taktik
Thaumaturgie
Tiere abrichten
Tierkunde
Waffen schmieden
Wahrsagerei
Wappenkunde/Heraldik
Wetterkunde
Zeichensprache
Zimmerei

Ausbauregeln

Die folgenden Abschnitte beschäftigen sich eingehender mit Spezialisierungen und Meisterschaften von Fertigkeiten.

Spezialisierungen

Eine Spezialisierung gleicht einer Fertigkeit, ihr Einsatzbereich ist jedoch eingeschränkter. Für jede Fertigkeit existieren auch diverse Spezialisierungen. Solange ein Charakter sich an den Rahmen seiner Spezialisierung hält, benutzt er die Spezialisierung wie eine normale Fertigkeit. Geht er jedoch darüber hinaus, so wird davon ausgegangen, daß er die entsprechende Fertigkeit, zu der er nur eine Spezialisierung besitzt, nur auf Stufe 0 beherrscht. Er erhält also bei Fertigkeitsproben keinen Malus (Er besitzt schließlich die benötigte Fertigkeit), kann jedoch für die Probe nur das entsprechende Attribut verwenden.

So könnte sich ein Charakter, anstatt die Fertigkeit *Klingenwaffen* zu erlernen, auf *Krummsäbel* spezialisieren. In diesem Fall benutzt er, wenn er mit einem Krummsäbel angreift, die üblichen Regeln, verwendet er jedoch ein Kurzschwert, so setzt er dies mit einer Fertigkeitsstufe von Null ein. Er erhält somit keinen Malus auf die Probe, würfelt aber trotzdem gegen eine Erfolgschance, die nur dem entsprechendem Attribut entspricht.

Natürlich ist es einem Charakter erlaubt, mehr als eine Spezialisierung einer Fertigkeit zu erlernen. So könnte der Charakter aus dem obigen Beispiel sich noch zusätzlich auf Kurzschwerter und Zweihänder spezialisieren. Eventuell wird ihn dies jedoch mehr Punkte kosten, als einfach die Fertigkeit Klingenwaffen zu erlernen.

Kosten einer Spezialisierung

Da eine Spezialisierung enger gefaßt ist als eine normale Fertigkeit, kostet sie den Charakter natürlich auch weniger Punkte. Dies gilt sowohl für Spezialisierungen, die der Charakter zu Spielbeginn gewählt hat, als auch für solche, die er erst im Laufe des Spiels erlernt. Die genauen Kosten wird Ihnen Ihr Spielleiter mitteilen können.

Spezialisierungen und normale Fertigkeiten

Oftmals kommt es vor, daß ein Charakter zu Beginn seiner Karriere eine allgemeine Fertigkeit erlernt und irgendwann entscheidet, daß er sich in einen bestimmten Aspekt spezialisieren möchte. Vielleicht hat ein Kämpfer bei der Charaktererschaffung die Fertigkeit *Schaftwaffen* erlernt und irgendwann im Spielverlauf festgestellt, daß er Äxte allen anderen Schaftwaffen vorzieht. In einem solchen Fall wird er sich auf *Äxte* spezialisieren wollen.

Dies ist auch ohne weiteres möglich, der Charakter hat jedoch den zusätzlichen Vorteil, daß er zusätzlich zu seiner Spezialisierung auch über Kenntnisse in der allgemeinen Fertigkeit verfügt. Er muß also nicht die üblichen Nachteile einer Spezialisierung, nämlich die der eingeschränkten Handlungsmöglichkeiten, hinnehmen. Zudem beherrscht er automatisch (und logischerweise) jede Spezialisierung seiner allgemeinen Fertigkeit auf derselben die Stufe wie die seiner Fertigkeit. Ein Charakter mit der Fertigkeit Schaftwaffen auf Stufe 3 beherrscht also auch die Spezialisierungen *Äxte* und *Hämmer* sowie alle anderen möglichen Spezialisierungen der Fertigkeit Schaftwaffen auf Stufe 3. Wenn er sich nun auf Äxte spezialisieren möchte, so erlernt er in Wirklichkeit gar keine neue Spezialisierung mehr, sondern steigert seine quasi schon vorhandene Spezialisierung weiter. Oder um mit einem Beispiel zu sprechen:

Nehmen wir einfach einmal an, daß der Kämpfer aus dem obigen Beispiel die Fertigkeit Schaftwaffen auf Stufe 3 beherrscht. Zudem spezialisiert er sich seit geraumer Zeit auf seine Streitaxt, so daß er diese Spezialisierung bisher dreimal gesteigert hat. Kämpft er nun mit einer Streitaxt, so verwendet er diese, als ob er eine Fertigkeitsstufe von 6 besäße (Die erste Steigerung steigerte die Spezialisierung von 3 (der allgemeinen Fertigkeit) auf 4, die Zweite von 4 auf 5 und die Dritte von 5 auf 6).

Alle anderen Schaftwaffen verwendet er wie gehabt mit einer Stufe von 3.

Erhöht der Charakter später seine allgemeine Fertigkeit, so hat dies keinerlei Auswirkungen auf die Stufe der Spezialsierung.

Eine spätere Erhöhung von Schaftwaffen auf Stufe 4 verändert die Streitaxtstufe nicht. Diese bleibt bei 6, bis sie selbst durch die Ausgabe von Erfahrungspunkten gesteigert wird.

Spezialisierungen sind Unterkategorien von normalen Fertigkeiten, die leichter zu erlernen, aber in ihrem Einsatzbereich auch eingeschränkter. Einmal erlernt werden sie unabhängig von der allgemeinen Fertigkeit gesteigert.

Meisterschaft

Jeder geschulte Kämpfer kann mit einem Bogen umgehen. Aber einen Bogen so zu beherrschen wie beispielsweise Robin Hood ist eine besondere Kunst, die nur wenige Krieger wirklich perfektioniert haben. Sie sind wahre Meister ihres Fachs, und sie haben eine Art von Meisterschaft in ihrem Talent erlangt.

So etwas ist natürlich nicht aufs Bogenschießen beschränkt. Ein Schmied kann ein Meister der Schmiedekunst sein, oder ein gewiefter Diplomat ein Meister der Rhetorik.

Meister vollbringen mit ihren besonderen Talenten Dinge, die mit der entsprechenden normalen Fertigkeit nicht möglich sind. Ein Schwertmeister führt elegant und ohne jegliche Probleme zwei Schwerter zur gleichen Zeit, und ein Meister des Taschendiebstahls stiehlt einem reichen Herren die Geldbörse, während dieser gerade daraus einen Händler bezahlt.

Um diese besonderen Talente im Spiel zu simulieren, ist es einem Charakter erlaubt, eine oder gar mehrere Fertigkeiten zu *meistern*.

Eine Fertigkeit meistern

Eine Fertigkeit zu meistern ist eine zeitaufwendige und teure Angelegenheit. Der Charakter muß eine Menge Erfahrung und Zeit in sein besonderes Talent investieren, und vor allem muß er einen Meister finden, der ihn unter-

richtet, denn niemand kann wahre Meisterschaft nur durch Erfahrung und Übung erlangen.

Regeltechnisch heißt dies, eine Meisterschaft in einer Fertigkeit kostet den Charakter sowohl EP als auch Lernzeit bei einem Meister, der erst einmal ausfindig gemacht werden muß. Oft will dieser Meister dann natürlich auch noch entlohnt werden. Trotz dieses immensen Aufwands lohnt sich die Investition in eine Fertigkeits- Meisterschaft, denn die dadurch erlangten besonderen Fähigkeiten geben dem Charakter zahlreiche Vorteile.

Auf jeden Fall muß der Charakter die gewählte Fertigkeit mindestens auf Stufe 6 beherrschen, um sie meistern zu können.

Vorteile einer Meisterschaft

Der offensichtlichste Vorteil einer Meisterschaft ist erst einmal die Erhöhung der maximalen Erfolgschance bei einer Fertigkeitsprobe. Ohne eine Meisterschaft hat ein Charakter niemals die Chance, eine Fertigkeit mit einer EC über 16 einzusetzen. In einer gemeisterten Fertigkeit darf die EC jedoch bis auf 18 ansteigen. Zudem ist die Meisterung einer Fertigkeit die einzige Möglichkeit, die Fertigkeitsstufe auf 8 oder mehr steigern zu können.

Des weiteren erlaubt die Meisterschaft dem Charakter, spezielle *Talente* innerhalb der gemeisterten Fertigkeit zu erlernen. Diese Talente geben dem Charakter in speziellen Situationen Boni oder dienen dazu, allgemeine Abzüge zu minimieren oder ganz aufzuheben. Die *Talente* erhält der Charakter jedoch nicht automatisch mit seiner Meisterschaft, sondern sie müssen separat erlernt werden. Im Folgenden werden einige Talente vorgestellt. Weitere können in Übereinstimmung mit dem Spielleiter entwickelt werden.

Talente

Jeder Meister kann zusammen mit seiner Meisterschaft auch ein oder mehrere Talente erlernen, die seine Fähigkeiten noch weiter ausbauen. Auch Talente sind mit Zeit- und Erfahrungskosten verbunden und erfordern einen Lehrer. Genaueres kann Ihnen Ihr Spielleiter mitteilen.

Talente für Fertigkeiten aller Gruppen

Diese Talente können im Zusammenhang mit allen (sinnvollen) Fertigkeiten erlernt werden.

Chance
Dieses Talent erlaubt es dem Charakter, einmal am Tag eine Probe auf die gemeisterte Fertigkeit zu wiederholen. Die Qualitäten beider Würfe werden verglichen und nur der Wurf mit der höheren Qualität wird gewertet. Dies kann sowohl dazu dienen, mißlungene Proben (ja, sogar Patzer) zu wiederholen als auch um bereits gelungene Proben in ihrer Qualität zu verbessern. Sind beide Würfe von meisterlicher Qualität (ein wahrhaft seltenes Ereignis), so geschieht etwas ganz besonderes. Worum es sich dabei genau handelt, wird vom Spielleiter bestimmt, doch die Auswirkungen sollten mehr als positiv für den Charakter ausfallen.

Sinnesschärfe
Dieses Talent kommt ausschließlich bei Proben zur Anwendung, an denen neben der gemeisterten Fertigkeit auch das Attribut *Wahrnehmung* beteiligt ist. In diesem Fall kann der Charakter **vor** der eigentlichen Probe einen Wurf auf die Fertigkeit (ohne Attribut) ablegen. Ist dieser Wurf gelungen, so erhält einen +4 Bonus auf die eigentliche Fertigkeitsprobe.

Talente für Kampffertigkeiten

Kampftalente können mit allen Waffenfertigkeiten eingesetzt werden. Einige sind jedoch auf Nah- oder Fernkampfwaffen beschränkt.

Beidhändiges Kämpfen
Das Talent *beidhändiges Kämpfen* ermöglicht es einem Waffenmeister, der gleichzeitig auch den Vorteil *Beidhändigkeit* besitzt, ohne Abzüge zwei gleich große Waffen führen zu können. Er muß nur für eine dieser Waffen das Talent erlernt haben. Dieses Talent kann nur im Zusammenhang mit der Meisterschaft einer Nahkampfwaffe erlernt werden.

Kritischer Treffer
Durch das Talent *kritischer Treffer* kann ein Waffenmeister bestimmte Körperzonen des Gegners anvisieren, ohne schwerwiegende Nachteile zu erleiden. Seine Abzüge für gezielte Angriffe sinken um Eins für jede Fertigkeitsstufe über Sieben bis hin zu einem Minimum von *(-1)*. Trotz des Namens kann durch dieses Talent nicht automatisch ein kritischer Treffer verursacht werden, falls die entsprechende Zusatzregel zur Anwendung kommt.

Rüstungen umgehen
Dieses Talent ermöglicht es dem Meister, einen normalen Treffer an einer ungeschützten Körperzone des Gegners anzubringen. In einem solchen Fall wird die Rüstung des Getroffenen nicht berücksichtigt. Damit dem Waffenmeister dies möglich ist, muß er nach einem gelungenen Angriff eine Probe auf seine halbierte Waffenfertigkeit (ohne Attribut!) ablegen. Dieses Talent wirkt nicht gegen natürliche Rüstungen!

Schnelligkeit
Mittels des Talentes *Schnelligkeit* kann ein Waffenmeister den Initiativefaktor seiner Waffe absenken. Auf Fertigkeitsstufe 9 sinkt die Initiative um Eins, auf Stufe 11 um zwei und auf Stufe 13 um drei Punkte (bis auf ein Minimum von 0) ab. Bei einem Waffenmeister, der gleichzeitig das Talent *beidhändiges Kämpfen* beherrscht, gilt dieser Bonus für beide Waffen, sofern diese beide mit der gemeisterten Fertigkeit geführt werden.

Scharfschütze
Dieses Talent kann nur von Charakteren erlernt werden, die eine Fernkampfwaffe gemeistert haben.

Durch das Talent *Scharfschütze* ist es einem Kämpfer möglich, die Entfernungsabzüge für eine Fernkampfprobe zu senken, und zwar um die halbe Stufe der gemeisterten Fertigkeit. Dazu ist lediglich vor dem eigentlichen Schuß bzw. Wurf eine erfolgreiche Probe auf *Wahrnehmung* + *Waffenfertigkeit* von Nöten. Gelingt diese

Probe sogar gut oder meisterlich, so erhält der Charakter einen maximalen Abzug von Eins auf seine Fernkampfprobe. Dies gilt jedoch nur für Entfernungsmali, aller anderen Mali (z.B. durch Größe oder Bewegung des Ziels) bleiben davon unberührt. Dieses Talent kann übrigens mit dem Talent *Sinnesschärfe* kombiniert werden.

Schwerer Treffer
Schwerer Treffer ermöglicht es einem Meister des Kampfes, die Trefferwucht seiner Waffe zu erhöhen. Nachdem die Trefferwucht wie üblich bestimmt wurde, darf der Waffenmeister diese für jede Fertigkeitsstufe über 7 noch um eins erhöhen.

Unterlegenes Kämpfen
Ein Waffenmeister mit dem Talent *unterlegenes Kämpfen* ist besonders darauf trainiert, sich gegen mehrere Gegner zu behaupten. Er erhält nur die halben Abzüge für mehrfache Verteidigungen, wie in den Kampfregeln beschrieben. Dieses Talent kann nur im Zusammenhang mit der Meisterschaft einer Nahkampfwaffe erlernt werden.

Waffendarbietung
Mittels der *Waffendarbietung* kann der Waffenmeister Umstehende oder auch Gegner beeindrucken (und evtl. ängstigen). Um dieses Talent einsetzen zu können, muß ihm eine Probe auf seine Waffenfertigkeit (ohne Attribut!) gelingen. Ist dies der Fall, so kommt es bei den Auswirkungen auf die momentane Situation an.

Wird es im Kampf eingesetzt, so muß allen direkten Nahkampfgegnern eine Moralprobe gelingen, oder sie werden zurückweichen und bei der nächsten Gelegenheit vor dem Waffenmeister zurück weichen.

Im zivilen Umfeld, beispielsweise auf dem Jahrmarkt oder bei einem Turnier kann der Waffenmeister dieses Talent einsetzen, um Zuschauer zu beeindrucken, die vom Tanz der Waffen beinahe hypnotisiert werden, wenn ihnen keine Probe auf ihre Mentalresistenz gelingt.

Dieses Talent kann nur im Zusammenhang mit der Meisterschaft einer Nahkampfwaffe erlernt werden. Zudem wirkt es gegen jede Zielperson nur einmal, da sie es danach eindeutig als pures Imponiergehabe erkennen kann.

Talente für körperliche Fertigkeiten

Ausdauer
Ausdauer ist ein automatisch aktives Talent, welches dafür sorgt, daß alle Erschöpfungskosten der gemeisterten Fertigkeit halbiert werden. Natürlich macht dieses Talent nur im Zusammenhang mit einer Fertigkeit Sinn, die auch Erschöpfung verursacht.

Talente für handwerkliche Fertigkeiten

Meisterstück
Das Meisterstück erlaubt dem Handwerker, sofern ihm zu Beginn seiner Arbeit eine Probe auf die gemeisterte Fertigkeit (ohne Attribut) gelingt, die Probenqualität der eigentlichen Handwerksprobe um eine Qualität anzuheben. Patzer werden zu schlechten Proben, mißlungene zu gelungen, gute zu meisterlichen usw. Ist die Probe von vornherein meisterlich, so steht es dem Spielleiter frei, den Wert und/oder die Eigenschaften des bearbeiteten Objektes nochmals zu verbessern.

Talente für soziale Fertigkeiten

Resistenzsenkung
Mittels dieses Talents ist es dem Anwender möglich, die mentale Resistenzprobe seines Opfers zu erschweren. Generell erhält die Person, gegen die der Charakter seine Fertigkeit einsetzt, einen Malus in Höhe der Fertigkeitsstufe auf seine Resistenzprobe. Besitzt das Opfer jedoch ebenfalls diese soziale Fertigkeit (es muß sie nicht gemeistert haben!), so kann sie diesen Malus um ihre eigene Fertigkeitsstufe wieder absenken; dabei kann jedoch letztendlich nur der Malus neutralisiert werden, es kann nicht zu einem Bonus kommen!

Dieses Talent kann mit allen sozialen Fertigkeiten eingesetzt werden, gegen die ein Opfer eine Resistenzprobe ablegen muß.

Talente für Wissensfertigkeiten

Fachsimpeln
Dieses Talent kann mit jeder Wissensfertigkeit benutzt werden, es kann jedoch nur gegen Personen eingesetzt werden, die selbst die entsprechende Fertigkeit **nicht** beherrschen.

Durch das Talent *Fachsimpeln* kann ein Charakter eine weniger gebildete Person aufs Korn nehmen. Das sinnlose Gefasel des Charakters besitzt wenig bis gar keinen sinnvollen Inhalt, klingt jedoch enorm wichtig und Respekt einflößend.

Wenn ein Charakter fachsimpeln möchte, so legt er eine Probe auf *Charisma* + die entsprechende Fertigkeit ab. Sein Gegenüber kann versuchen, mittels einer mentalen Resistenzprobe seinem Schicksal zu entgehen, diese Probe wird jedoch um die Stufe der Fertigkeit des Meisters erschwert. Gelingt dem Charakter seine Probe normal, so behandelt ihn die andere Person mit gebührendem Respekt. Je höher die Probenqualität ausfällt, desto größer und dauerhafter ist dieser Effekt.

Umfassendes Wissen
Umfassendes Wissen erlaubt dem Charakter ohne großen Aufwand Probleme seines Fachgebietes zu analysieren und zu lösen. Alle Abzüge, die durch die Komplexität des Problems zu Stande kommen könnten, werden halbiert, falls dem Charakter eine Probe auf seine Fertigkeit (ohne Attribut) gelingt.

Talente für magische Fertigkeiten

Bei allen magischen Talenten kommt es vor allem darauf an, welche magische Fertigkeit gemeistert wurde. Viele Talente können nur mit praktischen magischen Fertigkeiten eingesetzt werden, andere wiederum nur mit den theoretischen Fertigkeiten *Okkultismus* und *Arkanologie*. Zudem ist die Wirkungsweise der einzelnen Talente von Tradition zu Tradition verschieden.

Arkanes Verhöhnen
Dieses Talent kann mit jeder magischen Fertigkeit benutzt werden, es kann jedoch nur gegen Personen eingesetzt werden, die selbst die entsprechende Fertigkeit **nicht** beherrschen.

Durch arkanes Verhöhnen kann ein Magier mit Worten und Gesten eine weniger gebildete Person aufs Korn nehmen. Das sinnlose Gefasel des Magiers besitzt keinerlei magische Wirkung, klingt jedoch enorm wichtig und furchterregend, so daß dem Gegenüber Respekt, ja vielleicht sogar Angst einflößt wird.

Wenn ein Magier arkanes Verhöhnen benutzen möchte, so legt er eine Probe auf *Charisma* zuzüglich der entsprechende magische Fertigkeit ab. Sein Gegenüber kann versuchen, mittels einer mentalen Resistenzprobe seinem Schicksal zu entgehen, diese Probe wird jedoch um die Stufe der magischen Fertigkeit des Meistermagiers erschwert. Gelingt dem Magier sein arkanes Verhöhnen normal, so behandelt ihn die andere Person mit gebührendem Respekt. Gelingt sie ihm gut, so bekommt es der Andere mit der Angst zu tun, gelingt sie ihm sogar meisterlich, so rennt sein Gegenüber panisch davon.

Bannung
Mittels dieses Talents kann ein Magier niedere magische Effekte bannen, die der Tradition der gemeisterten Fertigkeit entstammen. Dafür ist nur eine normale Probe auf die entsprechende Fertigkeit (ohne Attribut!) notwendig. Sollte die Probe fehlschlagen, so resultieren daraus keinerlei negative Konsequenzen für den Charakter. Er verliert weder Konzentration oder Erschöpfung, noch erhöht sich seine Magieabhängigkeit. Wie stark der Effekt sein darf, der gebannt wird, hängt von der magischen Tradition ab, aus der er entstammt. Schamanen und Hexen können Naturgeister bzw. beschworene Wesen bannen, deren Stufe nicht höher liegt als die halbe Stufe der entsprechenden Fertigkeit. Hexen sind zudem in der Lage, jederzeit *ärgerliche* Flüche zu bannen.

Zauberer können Zauber bannen, deren Zirkel nicht größer ist als die Thaumaturgie-Fertigkeit des Meistermagiers.

Das Talent *Bannung* kann nur mit den Fertigkeiten *Thaumaturgie, Hexerei* oder *Schamanismus* verwendet werden, so daß Priester und reine Ritualmagier sowie Magietheoretiker keinen Nutzen aus ihm ziehen können.

Magischer Schild
Mittels dieses Talents kann ein Magier sich gegen feindliche Magie zur Wehr setzen. Sollte er rechtzeitig bemerken, daß er durch Magie angegriffen wird (was einfach durch eine Probe auf *Intuition* bzw. *Wahrnehmung* + *magische Fertigkeit* festgestellt werden kann), so darf er die Stufe seiner magischen Fertigkeit als Bonus auf seine Resistenzprobe anrechnen. Benutzt der gegnerische Magier dabei das Talent *Resistenzsenkung*, gilt der durch den *magischen Schild* erhaltene Bonus unabhängig von diesem anderen Talent, d.h. er wird erst nach der Berechnung des Modifikators, der durch die Resistenzsenkung zu Stande kommt auf die Resistenzprobe des Magus angerechnet.

Sollte die Stufe der magischen Fertigkeit des Charakters über neun liegen, so hat dieses Talent noch zwei weitere nützliche Effekte:

Zum einen erlaubt es dem Magier, die übliche Mindestschadensregelung für gestaffelte Resistenzproben zu umgehen! Das heißt, er darf so lange Resistenzproben ablegen, bis ihm eine Probe mißlingt oder kein Schaden mehr übrig bleibt.

Zum anderen kann er die durch eine Kontermagieprobe erhaltenen Boni nicht nur auf seine eigene Resistenz, sondern stattdessen (nicht zusätzlich!) auf die Resistenz eines beliebigen anderen Wesens oder Objektes anrechnen.

Dieses Talent kann nicht mit den theoretischen magischen Fertigkeiten eingesetzt werden und wirkt nur gegen Magie, die der gemeisterten Tradition entspringt.

Resistenzsenkung
Mittels dieses Talents ist es dem Magier möglich, die Resistenzprobe seines Opfers zu erschweren. Generell erhält die Person, gegen die der Magier seine Fertigkeit einsetzt einen Malus in Höhe der Fertigkeitsstufe auf seine Resistenzprobe, wenn dem Magier zuvor eine Probe auf seine magische Fertigkeit (ohne Attribut!) gelingt. Besitzt das Opfer jedoch ebenfalls diese magische Fertigkeiten (es muß sie nicht gemeistert haben!), so kann sie diesen Malus um ihre eigene Fertigkeitsstufe wieder absenken; dabei kann jedoch letztendlich nur der Malus neutralisiert werden, es kann nicht zu einem Bonus kommen!

Das Talent *Resistenzsenkung* kann nicht mit den theoretischen magischen Fertigkeiten eingesetzt werden.

Sensibilität
Durch das Talent *Sensibilität* ist ein Magier in der Lage, die Anwesenheit von Magie zu spüren, die durch die von ihm gemeisterte magische Tradition hervorgerufen wurde. In jeder Situation, in der der Magier dieses Talent einsetzen könnte, legt der Spielleiter eine verdeckte Probe auf *Intuition* + *magische Fertigkeit* ab. Sollte diese gelingen, so teilt er dem Spieler des Meistermagiers mit, daß dieser etwas spürt und wie stark diese Magie ist. Der Magier kann jedoch weder der Ursprung noch die genaue Art der Magie bestimmen.

Das Talent kann nur mit den praktischen Arten der Magie verwendet werden, nicht mit den Fertigkeiten *Arkanologie* und *Okkultismus.*

Signaturlöschung
Wie im Kapitel *Magie* beschrieben prägt sich jeder einzelnen magischen Handlung eine magische Signatur auf, durch die der Urheber des magischen Effektes eindeutig bestimmt werden kann. Ein wahrer Meister der magischen Künste hat jedoch eine gewisse Chance, diese Signatur zu stören und somit seine Spuren zu verwischen. Nach jeder Probe auf seine gemeisterte Fertigkeit steht dem Magus ein Wurf auf seine *halbierte Fertigkeit* zu. Gelingt dieser Wurf, so kann der Magier erfolgreich seine Signatur stören und sie so „unleserlich“ machen, daß sie nicht mehr mit ihm in Verbindung gebracht werden kann.

Wahrer Blick
Mittels dieses Talents kann ein Magier Tarnauren oder Illusionen durchschauen, die durch die magische Tradition hervorgerufen wurden, die er gemeistert hat. Dazu genügt eine einfache Probe auf *Wahrnehmung* + *magische*

Fertigkeit. Das Talent kann auch mit den theoretischen magischen Fertigkeiten eingesetzt werden, die gegen jedwede von sterblichen gewirkte Magie (Okkultismus) oder gegen außerweltliche Magie (Arkanologie) eingesetzt werden können. Jedoch darf der Magier in einem solchen Fall die Probe nur auf die Fertigkeit (ohne Attribut!) ablegen.

Talente für magische Rituale und Zaubersprüche

Immunität
Der Magier ist völlig immun gegen den von ihm gemeisterten Zauberspruch (bzw. das Ritual), jedoch nur gegen diesen. Gegen freie Magie, die den Zauberspruch/ das Ritual nachahmt sowie gegen ähnliche Sprüche oder Rituale (eine Definition von *ähnlich* finden Sie im Kapitel *Magie*) erhält jedoch immerhin noch einen Bonus von vier Punkten auf seine Resistenzprobe.

Reflexion
Mittels dieses Talents besitzt der Magier die Möglichkeit, einen bestimmten Zauberspruch (nämlich den von ihm gemeisterten) bzw. ein bestimmtes Ritual auf den Verursacher zurückzuwerfen. Dazu muß ihm lediglich eine Probe auf seine *Zauber-* bzw. *Ritualstufe* gelingen. Auch die Reflexion kann gegen *ähnliche* Sprüche und Rituale eingesetzt werden, hier wird die Probe allerdings nur auf die *halbe Stufe* des Zaubers/Rituals abgelegt.

Großmeister

Ein wahrhafter Meister kann noch ein einziges höheres Ziel haben: Die Großmeisterschaft. Um Großmeister in einer Fertigkeit zu werden, muß der Charakter die Fertigkeit gemeistert haben, sie mindestens auf Stufe 10 beherrschen und mindestens ein Talent im Zuge der Meisterschaft erlernt haben. Dann, und nur dann, ist ein anderer Großmeister in der Lage, den Charakter weiter auszubilden. Näheres dazu hält Ihr Spielleiter für Sie bereit.

Die Großmeisterschaft kostet den Charakter viel Zeit und Geld (und natürlich EP), erlaubt ihm aber, die EC für Proben auf diese Fertigkeit bis auf 19 auszudehnen. Zudem zählt jede gewürfelte 20 nicht mehr als Patzer, sondern lediglich als mißlungene Probe.

Spezialisierungen und Meisterschaften

Wie Fertigkeiten können auch Spezialisierungen gemeistert werden. Die EP-Kosten sind dabei niedriger als bei allgemeinen Fertigkeiten, der Zeitaufwand ist jedoch ebenso hoch wie bei normalen Fertigkeiten. Auch mit gemeisterten Spezialisierungen können Talente erlernt werden.

Grenzen der Meisterschaft

Natürlich ist die Kapazität eines jeden Charakters begrenzt, wenn es darum geht, Meisterschaften zu erlernen. Jeder Charakter kann maximal so viele Fertigkeiten (auch Spezialisierungen und Zauber/Rituale zählen dazu) meistern, wie die Hälfte seiner Intelligenz angibt, und er kann nur in **einer** gemeisterten Fertigkeit Großmeister werden. Zudem kann er nur für je 100 erworbene EP (die anfänglichen EP zählen ausdrücklich **nicht** dazu) eine Fertigkeit meistern.

Um fünf Fertigkeiten zu meistern, müßte ein Charakter also eine Intelligenzstufe von 10 besitzen und mindestens 500 EP im Laufe seines Abenteurerlebens verdient haben.

Fertigkeiten und Spezialisierungen können **gemeistert** werden, um die Erfolgschance bei Proben zu erhöhen. Zudem kann der Charakter so die Fertigkeiten über Stufe 7 hinaus steigern und besondere **Talente** erlernen. In einer Fertigkeit kann ein Charakter sogar **Großmeister** werden.

Magie

Ursprung der Magie

Es ist schwer, etwas wie Magie in Worte zu fassen, geschweige denn, Regeln für ihre Benutzung aufzustellen. Deshalb werde ich mich nicht selbst mit dem Ursprung der Magie und was Magie überhaupt ist beschäftigen, sondern folgenden Auszug eines religiösen Textes vorlegen, der meiner Meinung nach recht anschaulich den Ursprung der Magie schildert.

Und so geschah es, daß Mitra, die Göttin des silbernen Mondes, über die Spitzen des Gebirges Mor Durag blickte und sah, wie die Völker der Erde und des Wassers und der Luft und des Feuers und des Geistes uneinig und barbarisch waren, und so rief sie die Götter herbei, um ihnen zu berichten, wie die Völker des Alls sich mühten, gottgleich zu sein und die Macht der, die über alles herrschen, anzuzweifeln begannen. Und so berieten sie sich und sprachen schließlich „Mitra, gehet und gebt den Wesen etwas von eurem silbernen Schein, auf das alle Völker etwas haben, das sie eint und etwas, das sie uns näherbringt und ihnen zeigt, das wir, die über alles herrschen, immer noch die Geschicke der Welt lenken und auf ewig lenken werden. Und so ging Mitra und der Mond sank hernieder und brachte den Völkern den Silberschein, auf das sie ihren Göttern ähnlicher würden und sich einen sollten. Und schon bald lernten die Völker, den Silberschein zu formen und neu erstrahlen zu lassen und Mitra sah es mit Wohlgefallen.

- Vom Ursprung der Welt, Auszüge aus den Schriftrollen der hoheitlichen kephtitischen Bibliothek zu Kayi'phetan.

Mana

Mana ist ein Begriff, der die rohe Macht der Magie an sich beschreibt. Mana ist in jedem Menschen, jedem Tier und jedem Stein vorhanden, es durchdringt und erfüllt alles mit einer Art von Lebensenergie. Ohne Mana kann nichts existieren und jedes Objekt, das sein Mana verliert, zerfällt zu kosmischem Nichts.

Es existiert sowohl aktives als auch passives Mana. Jedes Objekt besitzt passives Mana, welches ihm eine Gestalt und eine Existenz verleiht, aber nur Lebewesen können von Natur aus aktives Mana (Lebenskraft) besitzen. Aktives Mana kann von einigen intelligenten Wesen manipuliert werden, und sie können es einsetzen, um das Mana anderer Objekte oder Personen zu beeinflussen. Diese Manabeeinflussung stellt an sich die Magieanwendung dar, denn Mana zu beeinflussen bedeutet nichts anderes als zu zaubern oder andere magische Kräfte einzusetzen.

Zudem ist es möglich, aktives in passives Mana zu verwandeln und so magische Effekte permanent zu machen. Genau aus diesem Grund sind Magier immer darauf erpicht, möglichst viel aktives Mana anzusammeln, indem sie es anderen Lebewesen entziehen oder es aus passivem Mana „raffinieren“.

Magische Traditionen

Magie ist nicht gleich Magie, und so gibt es viele verschiedene Ansätze, Magie zu wirken beziehungsweise wirken zu lassen. Diese verschiedenen Ansätze sind als *magische Traditionen* bekannt und jede dieser Traditionen beeinflußt das Mana auf eine für sie einzigartige Art und Weise. Man unterscheidet im Allgemeinen vier magische Traditionen: *Spruchzauberei, Hexerei, Schamanismus* sowie *göttliche Intervention*. Die *Ritualmagie* dagegen ist keine eigene magische Tradition, sondern eine Ansammlung von überlieferten Ritualen, die andere magische Traditionen unterstützen oder nachahmen, aber auch selbst einzigartige Effekte haben können.

Spruchzauberei

Viele Magi behaupten, Spruchzauberei sei die einzige wahre magische Tradition, denn nur in der Spruchzauberei wirkt der Zauberer wirklich selbst Magie. Er nutzt seine geistigen oder körperlichen Kräfte, um Mana zu beschwören oder gar selbst zu erzeugen. Ist diese magische Energie erst einmal vorhanden, so kann der Zauberer sie in eine Form bringen, die ihm genehm ist und so sein Ziel erreichen.

Das einzige lebende Volk, das die Spruchzauberei perfekt beherrscht, sind die Elfen, denn nur sie besitzen von Natur aus die lange Lebensspanne, die ein Magus benötigt, um die Spruchzauberei in all ihren Varianten zu erlernen, und sie waren es auch, die die anderen Völker ***Darkons*** die Spruchzauberei gelehrt haben, so daß fast alle Fachbegriffe dieser Tradition noch heute der waldelfischen Sprache entstammen. Anwender der Spruchmagie werden als *Zauberer* bezeichnet und in zwei Kategorien eingeteilt: *Kanalisierer* und *Wandler*.

Kanalisierer

Kanalisierer besitzen die Fähigkeit, durch bloße Konzentration eine Art von Tor zu einer anderen Dimension zu öffnen und durch diesen Spalt Mana zu gewinnen, das sie zum Zaubern einsetzen können. Dies ermöglicht ihnen, relativ einfach große Mengen an Energie zu beschwören, doch da sie oftmals diese Energie nicht kontrollieren können, ist die Gefahr für einen Zauberpatzer, eine Art von magischem Unfall, in dieser Form der Magieanwendung mit Abstand am größten.

Wandler

Wandler sind Zauberer, die kein Mana beschwören, sondern es selber produzieren, indem sie ihre körperliche Energie in Mana verwandeln. Durch diesen Prozeß können sie die erzeugte Energiemenge sehr genau kontrollieren und die Chance für einen Zauberpatzer ist wesentlich geringer als bei einem Kanalisierer. Da die Wandler jedoch durch die Zauberei ihren eigenen Körper auslaugen, können sie nur wenige Sprüche anwenden, bevor sie vor Erschöpfung zusammen brechen. Mächtige Zaubersprüche bleiben ihnen eventuell ganz verwehrt, da deren Anwendung unweigerlich zum Tode des Wandlers führen würde.

Disziplinen der Spruchzauberei

Es gibt diverse Arten, wie und auf was Spruchzauberei wirken kann. Das *Wie* wird durch die *Disziplinen der Spruchzauberei* beschrieben, das *Worauf* durch die *Richtungen*.

Jeder Zauberer ist theoretisch in der Lage, alle Disziplinen und Richtungen zu beherrschen, jedoch spezialisieren sich die meisten Magi in bestimmten Disziplinen und/oder Richtungen, um mächtigere Magie wirken zu können.

Híni, die Disziplin des Schaffens

Híni ist die magische Disziplin der Erschaffung und Kreation. Sie dient dem Magus dazu, Objekte aus dem Nichts heraus zu kreieren oder bestehende Objekte zu perfektionieren. Zauber dieser Disziplin erschaffen beispielsweise nützliche Gegenstände, reparieren Waffen oder heilen Verwundungen.

Gûrth, die Disziplin der Zerstörung

Gûrth ist die Disziplin der Gewalt, der Auflösung und der Zerstörung. Alterungsprozesse und Krankheit sind Effekte dieser Disziplin, die auf Lebewesen wirken können, Zerfall und Beschädigung wirken auf unbelebte Objekte.

Amarth, die Disziplin der Veränderung

Die Disziplin der Veränderung, Amarth, wandelt ein Objekt in ein anderes um. Mit der Magie dieser Disziplin kann man Wasser in Wein oder Feinde in Frösche verwandeln. Je ähnlicher sich altes und neues Objekt sind, desto einfacher ist es, das Objekt zu verwandeln. Eine Karotte in eine Banane zu verwandeln ist folglich wesentlich einfacher als die Verwandlung einer Karotte in ein Kaninchen.

Káno , die Disziplin der Beherrschung

Zauber der Káno- Disziplin beherrschen Wesen und Naturkräfte. Sie erlauben es keineswegs, die Gesetze der Physik außer Kraft zu setzen, aber sie gestatten es, diese Gesetze zumindest zeitweise zu ignorieren. So kann man mit diesem Zauber Objekte schweben lassen oder die Handlungen von Lebewesen kontrollieren.

Cuivie, die Disziplin der Wahrnehmung

Cuivie ist die Disziplin der Wahrnehmung und der Sinne. Sie erlauben es dem Magus, das zu sehen, was sonst keiner sieht (beispielsweise Magie) oder die Wahrnehmung anderer zu beeinflussen, um etwa einen Gegner erblinden zu lassen.

Richtungen der Spruchzauberei

Wie bereits gesagt, sind die Disziplinen der Weg und die Richtungen das Ziel eines Zauberspruchs. Erst die Richtungen lenken den Zauber in die richtige Bahn, verleihen ihm also einen speziellen Effekt.

Ser, die Richtung des Körpers

Ser ist die Richtung des Körpers, wobei egal ist, ob dieser nun Mensch oder Tier, lebendig oder tot ist.

Fea, die Richtung des Geistes

Fea zielt auf den Geist eines Lebewesens. Gedanken, Gefühle und Erinnerungen können so manipuliert werden.

Dol, die Richtung der Täuschung

Dol ist die Richtung der Illusionen, Täuschungen und der Verfremdung. Sie erschafft die Bilder von Dingen, die nicht da sind, und versucht Lebewesen durch geschickte Hirngespinste und Tricks hinters Licht zu führen. Auch die Beeinflussung der Sinne fällt unter die Richtung der Täuschung.

Kem, die Richtung der Erde

Kem ist die Richtung der Erde, der Mineralien und der Pflanzen. Auch viele Gegenstände, zum Beispiel Werkzeuge oder Waffen, werden durch *Kem* zum Ziel eines Zaubers.

Nar, die Richtung des Feuers

Die Richtung des Feuers, *Nar*, umfaßt all die Zauber, die mit Feuer, Licht oder Hitze zu tun haben. Doch auch die entgegengesetzten Effekte Kälte und Dunkelheit werden über die Richtung des Feuers angesprochen.

Sûl, die Richtung der Luft

Zu Sûl, der Richtung der Luft, gehören Zaubersprüche, die Luft, Gase, Himmel, Wetter und Blitze beeinflussen.

Nen, die Richtung des Wassers

Nen ist die Richtung des Elementes Wasser und umfaßt auch Meere und Flüssigkeiten aller Art.

Val, die Richtung der Magie

Val ist die wahrscheinlich mächtigste Richtung, denn sie beeinflußt nichts in der physischen Welt, sondern zielt auf die Magie selbst ab. Durch sie kann der Zauberer Magie analysieren, manipulieren, verstärken und sogar zerstören.

Zaubersprüche

Zaubersprüche sind sorgfältig erforschte Rituale aus Inkantationen und kunstvollen Gesten, die zusammen mit der Konzentration oder Anstrengung des Magiers den gewünschten Effekt herbei führen.

Jeder Zauberspruch besitzt eine Disziplin und eine Richtung und wird dementsprechend kategorisiert. So ist eine magische Fackel zum Beispiel ein *Nar Híni*, und ein magischer Schild aus verhärteter Luft ein *Sûl Amarth*. Viele Zauber sind zudem nicht einfach in eine Disziplin oder Richtung einzuordnen, sondern sie bestehen eigentlich aus mehreren kleinen Zaubersprüchen, weshalb sie auch als *Kettenzauber* bezeichnet werden. So muß ein Feuerball beispielsweise erst erschaffen (*Nar Híni*) und dann bewegt (*Nar Káno*) werden. Diese Kettenzauber sind schwieriger zu erlernen als normale Sprüche, doch sie sind auch ungleich mächtiger.

Freie Zauberei

So mächtig Zaubersprüche auch sein mögen, sie haben einen entscheidenden Nachteil: Sie sind äußerst inflexibel. Oft kommt ein Zauberer in eine Situation, in der ihm all seine schönen Zaubersprüche nicht weiterhelfen können, aber er dennoch auf seine magischen Fähigkeiten zurückgreifen möchte. In einem solchen Fall wird er *freie Zauberei* benutzen. Diese Art der Spruchzauberei ist nicht an feste Zaubersprüche gebunden, sondern erlaubt es dem Magus, beliebige Effekte hervorzurufen, indem er einfach Mana beschwört und dieses mittels Disziplin und Richtung formt.

Sie werden sich jetzt sicher fragen, wozu man überhaupt noch feste Zaubersprüche braucht, wenn man doch eigentlich alle gewünschten Effekte durch freie Magie erreichen kann? Nun, es gibt mindestens zwei gute Gründe, **keine** freie Magie zu verwenden:

Erstens ist freie Magie nie so mächtig wie Zaubersprüche. Effekt und Wirkungsdauer sind oftmals begrenzt und reichen meist nicht einmal annähernd an äquivalente Zaubersprüche heran.

Zweitens ist Chance seine Magieabhängigkeit (s.u.) zu erhöhen bei freier Zauberei wesentlich höher als bei normalen Zaubersprüchen.

Grenzen der Spruchzauberei

So mächtig die Spruchzauberei auch zu sein scheint, auch Sie unterliegt gewissen Gesetzen und besitzt Grenzen, die Ihre Wirksamkeit beschränken.

Die Grenze der Physik

Die Spruchzauberei ist in der Lage, sich den Gesetzen der Physik zu widersetzen, ignorieren oder gar aufheben kann sie sie jedoch nicht. Einen Stein schweben zu lassen, indem man ihn mit einer gewissen Kraft gegen die Schwerkraft stemmt, ist durchaus möglich, die Schwerkraft aufheben dagegen nicht.

Die Grenze des Lebens

Kein Zauber, ob erforscht oder durch freie Zauberei hervor gerufen, ist in der Lage, echtes menschliches (oder menschenähnliches) Leben zu erschaffen. Zwar kann durch mächtige Zauberei ein lebender Körper erschaffen werden, dieser besitzt aber keine wahre Seele, da diese nicht durch Spruchzauberei kreiert werden kann. Genau aus diesem Grund können durch Spruchzauberei auch keine Toten wieder zum Leben erweckt werden.

Zudem kann kein Zauber jemals die natürliche Alterung eines Wesens aufhalten oder gar umkehren (Widernatürliche Alterung kann allerdings sehr wohl durch Zaubersprüche negiert werden, obwohl für eine permanente Heilung der Einsatz von aktiven Mana von Nöten ist (s.u.)).

Sehr mächtige Magie der *Fea*-Richtung ist allerdings in der Lage, ein *Ego* zu erschaffen, eine einfache Form von Seele, die vor allem benutzt wird, um Golems oder Artefakten eine rudimentäre Intelligenz zu verleihen.

Die Grenze der Göttlichkeit

Spruchzauberei kann nicht dazu verwendet werden, Wunder göttlicher Herkunft zu beeinflussen oder zu bannen. Die Magie ist ein Geschenk der Götter, und sie haben dafür gesorgt, daß sie niemals eine direkte Gefährdung für sie darstellen kann.

Die Grenze der Permanenz

Kein Zauberspruch kann eine permanente Wirkung entfalten, ohne das der Zauberer einen Teil seines aktiven Manas dafür opfert.

Die Grenze des Sehens

Ein Zauberer kann grundsätzlich nur das verzaubern, was er auch sehen kann. Möchte er einen Zauber auf ein Ziel legen, das sich seiner Sicht entzieht, so muß er dafür Ritualmagie, meist in Form von *Fernmagie* (s.u.), verwenden, um den Zauber ins Ziel zu lenken.

Die Zauberprobe

Um einen Zauberspruch einsetzen zu können, muß der Zauberer, egal ob es sich bei ihm um einen Kanalisierer oder einen Wandler handelt, eine *Zauberprobe* ablegen. Gelingt ihm diese Probe, so hat er den Zauberspruch erfolgreich gewirkt, ansonsten kommt es zu einem *Zauberpatzer*.

Eine Zauberprobe gleicht in vielerlei Hinsicht einer normalen Fertigkeitsprobe. Wie bei dieser wird auch die Zauberprobe abgelegt, indem man ein Attribut, in diesem Fall *Intelligenz*, und eine Fertigkeit, den sogenannten *Zauberwert*, addiert, und mit einem W20 gegen diesen Wert würfelt. Der Zauberwert wiederum ist vom gewirkten Zauber abhängig. Er entspricht entweder der Stufe der Fertigkeit *Thaumaturgie* oder der durch vier geteilten

Probenqualität	Kanalisierer	Wandler
Meisterlich	Der Zauber wirkt wie vorgesehen, jedoch verliert der Zauberer keinerlei Konzentration. Die Stufe des Zauberspruchs steigt um eins an. Der Zauberer muß eine mentale Resistenzprobe ablegen, um den Anstieg seiner Magieabhängigkeit zu verhindern.	Der Zauber wirkt wie vorgesehen, die Erschöpfung des Zauberers steigt nur um den halben Wert an. Die Stufe des Zauberspruchs erhöht sich um Eins. Der Zauberer muß eine mentale Resistenzprobe ablegen, um den Anstieg seiner Magieabhängigkeit zu verhindern.
Gut	Der Zauber wirkt wie vorgesehen, der Zauberer verliert nur die Hälfte der vorgesehenen Konzentrationspunkte	Der Zauber wirkt wie vorgesehen
Gelungen	Der Zauber wirkt wie vorgesehen	Der Zauber wirkt wie vorgesehen
Mißlungen	Der Zauber mißlingt, es kommt zu einem Stufe I Zauberpatzer. Die Magieabhängigkeit des Zauberers steigt um einen Punkt an.	Der Zauber mißlingt
Schlecht gelungen	Der Zauber mißlingt, es kommt zu einem Stufe II Zauberpatzer. Die Magieabhängigkeit des Zauberers steigt um einen Punkt an.	Der Zauber mißlingt, es kommt zu einem Stufe I Zauberpatzer. Die Magieabhängigkeit des Zauberers steigt um einen Punkt an.
Patzer	Der Zauber mißlingt, es kommt zu einem Stufe III Zauberpatzer. Die Magieabhängigkeit des Zauberers steigt um zwei Punkte an.	Der Zauber mißlingt, es kommt zu einem Stufe II Zauberpatzer. Die Magieabhängigkeit des Zauberers steigt um einen Punkt an.

Tabelle 16: Qualitäten einer Zauberprobe

Summe der Disziplins- und Richtungstalente des Zaubers, je nachdem, was niedriger ist.

Ist nun eine Zauberprobe abgelegt worden, so richtet sich das endgültige Ergebnis nach der Qualität der Probe und nach der Kategorie des Zauberers, also ob er Wandler oder Kanalisierer ist.

Zuerst einmal sinkt die Konzentration oder die Erschöpfung des Zauberers steigt an (Wandler werden durch Zauberei erschöpft, Kanalisierer besitzen einen Konzentrationswert, der durch das Zaubern nach und nach abnimmt). Die Konzentrationskosten sind dabei im Allgemeinen gleich dem Zirkel des Zaubers bzw. der Magier sammelt Erschöpfungspunkte in Höhe des Zauberzirkels an. Diese Kosten können sich jedoch durch hohe Probenqualitäten verringern.

Der Verlust von Konzentration (oder die Erschöpfung des Wandlers) findet übrigens **immer** statt, auch wenn die Spruchprobe mißlingt!

Besitzt ein Kanalisierer nicht mehr genug Konzentration, so kann er trotzdem zaubern, eventuell auftretende Patzer fallen aber **automatisch** eine Stufe höher aus. Bei Zauberpatzern der Stufe III tritt **zusätzlich** noch ein Zauberpatzer der Stufe II auf. Wandler können ihre absolute Erschöpfungsschwelle natürlich nicht überschreiten, da dies automatisch zur Bewußtlosigkeit des Zauberers (und somit zum Verlust der Kontrolle über die Energie des Zaubers) führen würde.

Die genauen Auswirkungen der Probenqualität auf Zauberkosten und -patzer können der Tabelle 16 entnommen werden.

Sprechen eines Zauberspruchs:
- Festlegen, welcher Zauber gewirkt werden soll
- Ablegen einer Probe auf
  Intelligenz + Zauberwert
  ab. Der Zauberwert ist gleich der Stufe der Fertigkeit
  [Thaumaturgie]
  oder gleich
  [(Disziplin + Richtung)/4],
  je nachdem, was niedriger ist.
- Der Magier rechnet sich die entsprechenden Kosten des Zaubers (Konzentrationsverlust oder Erschöpfung) an.
- Die Wirkung des Zaubers wird bestimmt.

Zauber zielen

Eine Vielzahl von Zaubern, insbesondere diejenigen, die Schaden verursachen, verlangen vom Zauberer, daß dieser sie ins Ziel lenkt. Je nach Reichweite des Zaubers geschieht dies auf zwei verschiedene Art und Weisen.

Zauber, die Berührungsreichweite besitzen, bringen es mit sich, daß der Zauberer sein Ziel berühren muß. Falls es sich bei diesem Ziel um einen Gegner handelt, wird dieser höchstwahrscheinlich versuchen, dem „Angriff“ des Zauberers auszuweichen. Deshalb folgt diese Art des Zielens den normalen Nahkampfregeln, das heißt, der Magier muß eine erfolgreiche Angriffsprobe (meist auf die Fertigkeit *Handgemenge*, wenn er eine Waffe in der Hand hält, kann er diese natürlich auch benutzen, um den Gegner zu berühren) würfeln, und der Gegner hat das Recht, diesem Angriff mittels einer Probe auf die Fertigkeit *Ausweichen* zu entgehen (Sich gegen einen Zauber zu verteidigen (mittels einer Waffenfertigkeit) ist allerdings unsinnig, da der Zauberer in einem solchen Fall sein Ziel trotzdem berühren würde, auch wenn ihm das mitunter sehr weh tun kann.).

Die andere Art von Zaubersprüchen, die ein genaues Zielen erfordern, sind diejenigen Sprüche, die ein Ziel auf Distanz treffen sollen. Zu diesem Zweck muß der Magier das Ziel anvisieren und so den Zauber ins Ziel lenken. Regeltechnisch geschieht dies (Dies ist eine wichtige Ausnahme zu den sonstigen Attributsproben) durch eine erfolgreich abgelegte Probe auf die Attribute *Wahrnehmung + Willenskraft.* Hierbei kommen Fernkampfmodifikatoren für Sichtverhältnisse und Bewegung des Angreifers sowie des Ziels voll zum tragen (und auch weitere Modifikatoren, falls Sie das erweiterte Fernkampfsystem verwenden wollen), lediglich Reichweitenmodifikatoren bleiben unbeachtet (Die Reichweite eines Zaubers ist von vornherein festgelegt). Die Fertigkeitsstufe des entsprechenden Zauberspruchs wird *zusätzlich* als Bonus auf die Probe angerechnet.

Mißlingt diese Probe, so fliegt der Zauber trotzdem los, aber er trifft nicht das gewünschte Ziel, und selbst wenn die Probe gelingt, hat das Ziel (wenn es sich dabei um ein Wesen handelt) die Möglichkeit, diesem Zauber, wie einem normalen Fernkampfangriff auch, auszuweichen (Betrachten Sie einen Zauber in einem solchen Fall als Pfeil, was die Mali auf die Ausweichprobe angeht). Was ein fehlgeleiteter Zauber statt dem ursprünglichen Ziel trifft, wird vom Spielleiter bestimmt. Wenn Sie möchten, können Sie zu diesem Zweck auch die Ausbauregeln für fehlgeleitete Geschosse aus dem *Kampf*-Kapitel verwenden.

Beachten Sie zudem, daß viele Zaubersprüche nur auf Lebewesen wirken und somit wirkungslos verpuffen, falls sie auf ein unbelebtes Objekt treffen (und umgekehrt).

Zauber zielen:

Im Nahkampf:
Probe auf
Geschick + Handgemenge,
Das Ziel kann nach den Kampfregeln ausweichen.

Im Fernkampf:
Probe auf
Wahrnehmung + Willenskraft.
Die Stufe des Zauberspruchs wird dabei als Bonus auf die Probe angerechnet.
Dem Zauber kann wie einem normalen Fernkampfangriff ausgewichen werden.

Die Resistenzprobe

Niemand muß die Auswirkungen einer auf ihn gelegten Verzauberung akzeptieren. Er kann sich ihnen widersetzen, wenn er dies möchte, doch dies ist nicht immer leicht.

Bei jedem Zauber ist angegeben, ob eine Resistenz, und wenn ja, welche, gegen die Magie eingesetzt werden kann, um der Wirkung des Zaubers zu entgehen. Gegen normale Zauber werden normale Resistenzproben durchgeführt, bei deren Gelingen in der Regel die Wirkung des Zaubers aufgehoben wird. Zauber, die Schaden verursachen, verlangen dagegen meist nach einer gestaffelten Resistenzprobe, die den verursachten Schaden nach und nach absenken kann. Ausnahmen bestätigen jedoch die Regel, werden allerdings in der jeweiligen Zauberbeschreibung genauer ausgeführt.

Bestimmte Situationen oder Vorbereitung von Seiten des Magiers oder des Opfers können die Umstände der Resistenzprobe verändern, worauf allerdings an anderer Stelle, nämlich im Abschnitt *Kontermagie,* genauer eingegangen wird.

Therac hat sich bis auf fünfzehn Meter an die Wache eines Goblinlagers heran geschlichen und beschließt den Demihumanoiden mit einem magischen Pfeil *außer Gefecht zu setzen. Sein Zauberwert errechnet sich aus der Richtung* Val *(2) und der Disziplin* Kano *(8). Er beträgt somit 2, die EC der Zauberprobe (Intelligenz + Zauberwert) 9. Er würfelt eine 7 und der Zauber gelingt ihm. Mit einer erfolgreichen Zielprobe gegen EC 12 (Wahrnehmung + Willenskraft + Zauberstufe, da der Goblin gut sichtbar ist und sich nicht bewegt, wird die EC der Probe nicht weiter modifiziert) lenkt er den Zauber ins Ziel und verursacht eine Trefferwucht von 10 Punkten. Der Goblin wiederum würfelt eine gestaffelte Resistenzprobe, doch schon die zweite Probe mißlingt ihm. Er muß somit eine Trefferwucht von 5 hinnehmen, was ihm zwei Wundpunkte einbringt.*

Nachdem der Spieler Therac fünf Konzentrationspunkte abgezogen hat, zieht Therac seine Axt und beschließt, dem angeschlagenen Goblin auf eine etwas mundanere Art und Weise den Rest zu geben...

Mehrere Zauberziele: Zauber „aufteilen“

Ein Zauberer kann einen Spruch auf mehrere Ziele aufteilen; dadurch verringert sich zwar die Effektivität des Zaubers gegenüber einem einzelnen Ziel, aber dennoch kann es Magier so gelingen, „mehrere Fliegen mit einer Klappe zu schlagen“.

Für jedes zusätzliche Ziel sinkt die Erfolgschance des Zauberers um 2. Der Effekt des Zaubers wird auf die entsprechenden Ziele nach Belieben aufgeteilt. Dies ist bei Schadenszaubern natürlich besonders einfach, indem man die Trefferwucht gleichmäßig auf alle Ziele aufteilt, bei anderen Zaubern sind entsprechend andere Parameter zu ändern. So könnte ein Zauberer statt einer großen Nebelwolke mit einem Volumen von 27 m^3 drei Nebelwolken mit einem Volumen von 9 m^3 erschaffen. Bei schadensverursachenden Zaubern, die nicht auf einzelne Ziele, sondern auf größere Bereiche wirken, wird ebenfalls der Wirkungsbereich und nicht der Schaden aufgeteilt.

Zauber auf mehrere Ziele verteilen:
Ein Zauber kann auf mehrere Ziele verteilt werden. Für jedes weitere Ziel nach dem ersten sinkt die Erfolgschance des Zaubers jedoch um 2. Der Wirkungsbereich bzw. Schaden wird gleichmäßig auf alle Ziele verteilt.

Zauberei und parallele Handlungen

Viele Zauber erfordern es, daß der Magier fortwährend zumindest einen Teil seiner Konzentrationsfähigkeit für den Zauber einsetzt, solange dieser wirkt. Alle veränderlichen Illusionen gehören beispielsweise dazu. Natürlich ist es dem Zauberer durchaus erlaubt, andere Handlungen auszuführen, während er sich auf einen Zauber konzentriert, aber alle Handlungen erhalten in einem solchen Fall einen Malus von -2 auf alle Erfolgschancen. Dieser Malus ist kumulativ, das heißt ein Magier, der sich auf drei Zauber konzentriert erhält einen Malus von -6 auf alle Proben.

Parallele Handlungen:
Muß ein Zauberer sich auf einen Zauber konzentrieren und möchte parallel dazu weitere Handlungen durchführen, so erhält er einen Malus von -2 auf diese Handlungen.

Zauberpatzer

Wie der obigen Tabelle zu entnehmen ist, kann es bei schlechten Probenqualitäten zu Zauberpatzern kommen. Diese können durch die nachfolgenden Regeln genauer bestimmt werden.

Zauberpatzer und Zauberzirkel

Mächtigere Zauber erfordern mehr magische Energie, und wenn es in einem solchen Fall zu einem Patzer kommt, fällt dieser dann natürlich auch dementsprechend schwerer aus. Spieltechnisch wird dies dadurch simuliert, daß der Spielleiter mittels der folgenden Tabelle bestimmen kann, welche Art und Anzahl von Patzern bei welcher Patzerstufe auftreten. Daraufhin können diese mittels der nachfolgenden Patzertabellen zufällig bestimmt werden, obwohl der Spielleiter die Ergebnisse nach Möglichkeit der momentanen Situation anpassen sollte. Im Allgemeinen sollten Sie die Tabellen deshalb nur benutzen, wenn Ihnen partout kein vernünftiger Patzereffekt einfallen will.

Als Richtlinie für eigene Patzereffekte können sie davon ausgehen, daß leichte Patzer meist lästige oder peinliche Effekte besitzen, die nur selten permanent sind und sich meist nur direkt auf den Magier, nicht auf seine Umgebung auswirken.

Schwere Patzer ziehen meist langfristige Folgen für den Magier nach sich (oft hält ihre Wirkung eine oder mehrere Wochen an), und können auch seine unmittelbare Umgebung beeinflussen. Viele dieser Effekte können für den Magier eine unmittelbare Gefahr darstellen, doch nur selten sollte er wirklich dem Tode nah sein.

Fatale Zauberpatzer haben meist permanente Auswirkungen auf den Magier. Oft verletzen sie ihn schwer oder sorgen für dauerhafte Verkrüppelungen oder geistige Schäden (d.h. sie sind mit permanenten Attributsverlusten verbunden). Fatale Zauberpatzer können auch zum Tode des Zauberers führen, diese Möglichkeit sollte jedoch nur angewandt werden, wenn der Zauberer sich willentlich völlig übernommen hat. Kam es allein durch einen Würfelpatzer zu fatalen Auswirkungen, so sollten solche endgültigen Auswirkungen vermieden werden.

Zauber-zirkel	Patzerstufe	Anzahl leichter Patzer	Anzahl schwerer Patzer	Anzahl fataler Patzer
1-10	I	1	-	-
	II	-	1	-
	III	-	2	-
11-20	I	1	-	-
	II	1	1	-
	III	-	-	1
21-35	I	-	1	-
	II	-	-	1
	III	-	1	1
36+	I	2	1	-
	II	2	2	1
	III	2	2	2

Tabelle 17: Zauberzirkel und Patzerstufen

W20	Auswirkung
1-2	Es passiert scheinbar nichts. Wenn der Spielleiter dies will, passiert aber vielleicht doch etwas...
3	Der Magier wird für ½ W6 Std. von wirbelnden, kichernden Irrlichtern umschwärmt. Die Irrlichter sind jedoch keine echten Geistwesen, sondern bestehen aus reiner Magie.
4	Über dem Magier bildet sich eine kleine Regenwolke, die *[W20 · 5]* Minuten anhält.
5	Der Magier kichert für W6 Std. hinterhältig, insbesondere, wenn seinen Kameraden ein Mißgeschick passiert.
6	Der Magier leuchtet für W6 Std.(Die Helligkeit entspricht etwa Fackelschein, Farbe des Lichts werden nach Gutdünken des Spielleiters bestimmt).
7	Ein hüpfender Kobold erscheint und tanzt ½ W6 Stunden laut lachend um den Magier herum. Nach dieser Zeit drückt der Kobold dem Magier ein völlig wertloses Geschenk (Toter Fisch, altes Stück Käse usw.) in die Hand und verschwindet hinter dem nächsten Gebüsch.
8	Der Magier schläft ein und läßt sich in den nächsten 10 Minuten nicht wecken. Selbst Kampfeslärm und Elementargewalten scheinen ihn nicht im Geringsten zu stören.
9	Statt dem Zauber fliegen verwelkte Blumen oder faules Gemüse dem Ziel entgegen...
10	Ein Kaninchen oder ein anderes kleines Tier kriecht aus der Kopfbedeckung oder dem Ärmel des Magiers.
11	Die Haare des Magiers verfärben sich (Wählen Sie als Spielleiter eine recht hübsche Farbe, z.B. Rosa, aus). Diese Färbung ist permanent, wächst jedoch mit Zeit wieder heraus.
12	Der Zauber beginnt 2W6 Minuten später am selben Ort. Der Magier verliert, soweit vorhanden, 1W6 Punkte aktives Mana.
13	Die Nase des Magiers läuft die nächsten W6 Stunden ununterbrochen.
14	Der Magier wird für die nächsten W6 Stunden aggressiv und streitlustig. Er sieht nichts ein und beginnt bei der kleinsten Gegenwehr sofort zu zetern.
15	Der Magier besitzt für die nächsten W6 Stunden den unwiderstehlichen Drang, sich nur noch singend zu verständigen. Wenn der Spielleiter seine Spieler mal so richtig ärgern möchte, kann er dies ausspielen lassen...
16	Dem Magier fallen alle Haare aus. Erst nach 1W6 Tagen zeigt sich wieder leichter Haarflaum auf der Glatze des Zauberers.
17	Der Magier altert um ein Jahr. Besonders ist hierbei auch das Wachsen von Haaren und Nägeln zu beachten.
18	Der Magier verliert 2W6 Konzentration. Zudem kommt es zu einem weiteren leichten Patzer.
19	Dem Magier wächst ein kleines Horn auf der Stirn, daß für ½ W6 Tage dort verbleibt. Alternativ kann der Körper des Zauberers eine andere kleinere Mutation durchmachen. So könnten sich beispielsweise Ohren oder Füße dramatisch vergrößern oder die Eckzähne sich verlängern...
20	Es kommt zu einem schweren Zauberpatzer.

Tabelle 18: Leichte Zauberpatzer

W20	Auswirkung
1-2	Es passiert scheinbar nichts. Wenn der Spielleiter dies will, passiert aber vielleicht doch etwas...
3	Der Magier erblindet für W20 Tage. Alternativ könnte er auch taub werden oder einen anderen Sinn verlieren.
4	Es kommt nicht zu einem schweren, sondern zu einem leichten Zauberpatzer.
5	Der Zauber wird negiert (d.h. in sein Gegenteil umgekehrt), soweit dies möglich ist. Ansonsten kann nochmals gewürfelt werden oder der Spielleiter entscheidet einfach, was statt dessen passiert.
6	Die Wirkungsdauer des Zaubers verdoppelt sich. Eventuell kann der Spielleiter statt dessen auch die Reichweite oder die Wirkung des Zaubers verdoppeln. Oder er kann die Dauer oder einen anderen Parameter halbieren. Im Zweifelsfall wählen Sie einfach den für den Zauberer ungünstigsten Effekt.
7	Der Magier spricht die nächsten W6 Tage nur noch in Reimen. Dies sollte nach Möglichkeit ausgespielt werden, um den Spieler zu fordern.
8	Der Magier fällt bewußtlos zu Boden. Seine Konzentration sinkt auf Null und er erhält für die nächsten 2W6 Tage einen Malus von -4 auf alle Proben, an denen geistige Attribute beteiligt sind.
9	Wirbelnde Lichter erscheinen und attackieren den Magier (1W6 Lichter, wie *magische Pfeile* zu behandeln).
10	Der Zauber trifft ein zufälliges Ziel/Bereich.
11	Ein Sinn des Magiers wird dramatisch geschärft. So klingen leise Stimmen wie Ozeandampfer und ein lachender Wirt führt zum Gehörsturz. Vielleicht wird aber auch der Geruchssinn geschärft und der Magier hat dank der nahen Jauchegrube die nächste Zeit erst einmal mit großer Übelkeit zu kämpfen. Die Sinnesschärfe verfliegt nach 1W6 Tagen wieder.
12	Die Beine des Magiers sind für W6 Wochen gelähmt. Alternativ könnten auch die Arme oder der Nacken betroffen sein oder die Wirkung plötzlich und in einer ausgesprochen ungünstigen Situation einsetzen.
13	Der Magier wird in ein anderes Wesen ähnlicher Masse (Meist ein Tier) verwandelt. Diese Verwandlung hält mindestens eine Woche lang an, kann jedoch auch von permanenter Natur sein.
14	Der Zauber beginnt W6 Minuten später, und zwar unmittelbar neben dem Zauberer (d.h. er betrifft entweder den Bereich direkt beim Zauberer oder das ihm am nächsten stehende Wesen)
15	Der Zauber wirkt sich selbst noch W6 mal in Abständen von 1W20 Minuten. Das Ziel des Zaubers wird zufällig bestimmt. Der Zauberer verliert 2W6 Punkte aktives Mana (soweit vorhanden).
16	Der Magier wirkt für W6 Tage wie ein Magnet auf Tiere aller Art. Pflanzenfresser sehen ihn als Nebenbuhler, Fleischfresser als Nahrung an.
17	Der nächste Zauberpatzer wird automatisch um eine Stufe erhöht. Der Magier verliert 2W6 aktives Mana (soweit vorhanden).
18	Der Magier permanent einen Punkt eines zufällig ausgewählten körperlichen Attributes.
19	Der Zauber saugt Energie aus dem Astralraum (Entspricht einer Erhöhung der Fertigkeitsstufe des Zauberers um 2 für alle Zauberparameter). Es besteht eine 25% Chance, daß ein extraplanares Wesen (Dämon, Geist etc.) diesen Entzug bemerkt und dadurch angelockt wird.
20	Es kommt zu einem fatalen Zauberpatzer.

Tabelle 19: Schwere Zauberpatzer

W20	Auswirkung
1-2	Es passiert „scheinbar“ nichts.
3	Es kommt zu einem schweren Zauberpatzer.
4	Der Magier altert um 2W6 Jahre mit allen damit verbundenen Nachteilen.
5	Der Magier hat eine mächtige Wesenheit beim Mittagsschlaf gestört und deren sofortigen Zorn auf sich gezogen. Dieser kann sich im Erscheinen eines Erzteufels, aber auch in Form eines Fluchs manifestieren.
6	Alles Metall im Umkreis von 100m verwandelt sich in Holz (oder in Glas...). Wenn der Spielleiter dies möchte, können die Gegenstände auch nur ihre Stabilität entsprechend verändern, ihre äußere Gestalt jedoch behalten. Der Magier verliert sein gesamtes aktives Mana.
7	Der Charakter verliert alle Sinneswahrnehmungen (Das Wahrnehmungsattribut sinkt permanent auf 0 ab).
8	Der Magier wird versteinert. Nur starke Magie kann dies rückgängig machen.
9	Der Magier transferiert seine Seele in einem unbelebten Gegenstand in der Nähe. Sein Körper wird so ein gefundenes Fressen für Geistwesen.
10	2W6 Blitze fahren vom Himmel herab, die jeweils TW 22 Elektroschaden verursachen. Die Ziele werden zufällig ermittelt, wobei auch tote Materie und Pflanzen berücksichtigt werden müssen. Mindestens ein Blitz trifft jedoch den Magier, der nebenbei auch noch sein gesamtes aktives Mana verliert.
11	Der Magier legt je auf IN, IT, WI eine Probe ab, sonst sinkt das jeweilige Attribut permanent auf 50% des vorherigen Wertes ab.
12	Das Glücksattribut des Magiers sinkt permanent auf 1 ab. Zudem erhält, auch wenn er das Attribut wieder steigert, die nächsten 10 Spielsitzungen keine Glückspunkte mehr.
13	Der Magier zerfällt zu Staub, seine Seele verwandelt sich in astrale Energie und lebt als Geistwesen auf der Astralebene weiter (mit allen Vor- und Nachteilen, die Geister besitzen).
14	Der Magier saugt sämtliche permanente Magie in 20m Umkreis auf. Alle anderen Zauber im Umkreis werden augenblicklich gebannt, magische Gegenstände, denen kein Resistenzwurf gelingt, verlieren eine ihrer magischen Fähigkeiten. Die effektive Fertigkeitsstufe für den Zauber steigt um 8, das aktive Mana des Zauberers wird auf den erlaubten Maximalwert gesetzt.
15	Der Magier zaubert die nächsten 7 Tage zufällige Zauber. Jede Stunde muß ihm eine Probe auf seine Willenskraft gelingen, um nicht einen zufälligen Zauberspruch aus seinem Repertoire zu wirken.
16	Eine zufällig bestimmte Gliedmaße des Magiers zerfällt zu Staub.
17	Der Magier verliert dauerhaft sämtliche magischen Fähigkeiten und erlangt zudem (unfreiwillig) den Vorteil *magischer Dämpfer*.
18	½ W6 mal auf einer mit ½ W6 bestimmten Patzertabelle würfeln. Das gesamte aktive Mana des Zauberers verschwindet im Nirvana...
19	Die Luft um den Magier verwandelt sich in ein anderes Element (Mit ½ W6 auswürfeln, eine Eins entspricht Wasser, eine Zwei Feuer (Feuerschaden mit TW 40) und Drei Gestein (sofort. Tod)).
20	Alle Zauberpatzer, die dem Magier in den nächsten 2W6 Tagen widerfahren, werden automatisch um eine Kategorie erhöht (d.h. leichte Patzer werden zu schweren und schwere Patzer zu fatalen. Fatale Zauberpatzer bleiben jedoch fatal).

Tabelle 20: Fatale Zauberpatzer

Nehmen wir einmal an, Therac hätte seine Zauberprobe für den magischen Pfeil nicht geschafft und die Probenqualität wäre mißlungen gewesen. Laut Tabelle kommt es in einem solchen Fall nicht nur zum Aufbau eines Punktes Magieabhängigkeit, sondern auch zu einem leichten Zauberpatzer. Anstatt diesen auf der Tabelle zu erwürfeln, hätte der Spielleiter beispielsweise bestimmen können, daß der magische Pfeil nicht auf den Goblin zu rast, sondern gen Himmel schießt und wie eine Feuerwerksrakete sein Ende in einer gewaltigen Lichtexplosion findet. Das war es dann wohl für die heimliche Erkundung des feindlichen Lagers...

Kettenzauber

Kettenzauber finden sich bei einer Vielzahl von Zaubersprüchen, und sie besitzen den Nachteil, mehr als einer Disziplin und/oder Richtung anzugehören. Beherrscht ein Zauberer einen Kettenzauber erst einmal, so ist es für kein Problem mehr, diesen wie jeden anderen Zauberspruch anzuwenden. Für die Zauberprobe wird der Zauberwert eines Kettenzaubers jedoch auf Basis der für den Zauberer **ungünstigsten** Disziplins- und Richtungstalente berechnet.

Um einen Kettenzauber zu erlernen, muß ein Magier höhere Mindestanforderungen erfüllen als bei einem normalen Zauberspruch. Näheres dazu ist im Kapitel *Charaktere* und im Kapitel *Spielleitung* zu finden.

Freie Zauberei wirken

Freie Zauberei ist wesentlich flexibler als Zaubersprüche, aber auch ungleich riskanter. Trotzdem wird jeder Zauberer oft auf diese Anwendung der Spruchzauberei zurückgreifen, da sie einfach „praktischer“ als festgelegte Zaubersprüche ist.

Um freie Zauberei einzusetzen, muß der Magus sich erst einmal überlegen, was er mit seinem Zauber überhaupt erreichen will und wie er dies bewerkstelligen kann. Ist diese Hürde genommen, so wählt er eine passende Disziplin und eine Richtung.

Um beispielsweise einen Stein schweben zu lassen, muß er ein *Erde beherrschen* zaubern, die gewählte Disziplin ist folglich *Káno,* die benutzte Richtung *Kem*.

Ist die Wahl getroffen, so kann der Zauberer eine Probe auf *Intelligenz + Zauberwert* ablegen, die einer normalen Zauberprobe entspricht (mit allen positiven und negativen Auswirkungen). Sofern ihm diese Probe gelingt, bildet er die Differenz aus dem gewürfelten Wert und seiner Erfolgschance und addiert hierzu seine Talente der gewählten Disziplin und Richtung. Diese Summe wird dann noch durch zwei geteilt und ergibt so den *Zirkel* des Zaubers, der gewirkt wurde, es ist also die Mächtigkeit der gewirkten Magie bestimmt.

Im *Buch der arkanen Künste* ist für jede Kombination aus Disziplin und Richtung eine Tabelle vorhanden, die angibt, mit welchem Zirkel sich welcher Effekt erreichen läßt. Der endgültig anzustrebende Zirkel wird jedoch grundsätzlich vom Spielleiter bestimmt.

Reicht der mit der Probe erreichte Zirkel aus, um den gewünschten Effekt hervor zu rufen, so ist der Zauber so gelungen, wie der Magus es wollte, ansonsten passiert etwas weniger imposantes (Es passiert allerdings auf jeden Fall irgend etwas, solange unterm Strich mindestens ein Zauber des ersten Zirkels bei der Probe heraus kommt).

Meint der Zauberer es jedoch zu gut und gibt sehr viel mehr Energie in Zauberspruch als nötig (Oder in Spielbegriffen: Ist der endgültige Zauberzirkel um 7 oder mehr Punkte höher als angestrebt), so ist das auch nicht gut. Der Zauber wird dadurch zwar mächtiger, aber dem Magier muß auch eine Probe auf seine Mentalresistenz gelingen, damit sich seine Magieabhängigkeit nicht um einen Punkt erhöht.

Um auf Nummer sicher zu gehen, kann der Zauberer **vor** der Zauberprobe angeben, daß er nicht die ganze Macht seiner thaumaturgischen Talente einsetzen möchte, sondern statt dessen beliebig niedrige Werte seiner Wahl benutzt (und auf deren Basis dann allerdings auch der Zauberwert für die Probe berechnet wird). Andererseits sinkt so wieder die Chance, mit dem Zauber das zu erreichen, was man angestrebt hat, so daß dieser Schritt wohl überlegt sein sollte.

Der Konzentrationsverlust beim Wirken eines freien Zaubers entspricht dem endgültigen Zirkel (wenn der Zauber gelingt), oder wird mit 1W6 ausgewürfelt (wenn der Zauber mißlingt). Wandler bauen durch erfolgreiche freie Zauber Erschöpfungspunkte auf, die dem erreichten Zirkels entsprechen, oder 1W6 Erschöpfungspunkte, falls der Zauber mißlang.

Einen freien Zauber wirken:
- Wirkung des Zaubers festlegen
- Festlegen, ob der Zauberer aus Sicherheitsgründen seine magischen Talente nur mit reduzierter Macht einsetzen möchte.
- Probe auf

  Intelligenz + Zauberwert
- Zirkel des Zaubers bestimmen und eventuellen Anstieg der Magieabhängigkeit überprüfen.
- Konzentration abziehen o. Erschöpfung vermerken

Zirkel eines freien Zaubers =
[Richtungstalent + Disziplinstalent +
*(**EC** der Zauberprobe - gewürfeltem Wert)]* / 2

Reichweite, Wirkungsbereich und Dauer freier Zauber

Freie Zauber besitzen grundsätzlich eine Dauer von einer Minute und ihre Reichweite ist auf eine direkte Berührung durch den Zauberer beschränkt. Als Ziel wird generell ein menschengroßes Objekt angenommen.

Vielleicht sind diese Werte dem Zauberer jedoch zu niedrig (oder zu hoch). Er kann deshalb Dauer, Wirkungsbereich und Reichweite eines Zaubers erhöhen, wenn er dafür den Zirkel des resultierenden Zaubers erhöht. Umgekehrt kann er auch Dauer und/oder Reichweite verkürzen, um so mehr Macht in den eigentlichen Zauber stecken zu können. Wichtig dabei ist, daß der Zauberer **vor** der Zauberprobe angibt, ob und wie er Reichweite, Wirkungsbereich und Dauer verändern möchte.

Den folgenden beiden Tabellen können die jeweiligen Boni und Mali auf den resultierenden Zirkel des freien Zaubers entnommen werden:

Reichweite des Zaubers	Zirkel des Zaubers
Selbst	-2
Berührung	0
1 m *oder* direkter Augenkontakt mit dem Ziel*	+1
25 m	+3
100 m	+8
Sichtweite	+12
Zauber wird vor Ort erschaffen und dann ins Ziel gelenkt (siehe *Zauber zielen*)	Mali durch Entfernung halbieren

*(nur bei der Verzauberung von Lebewesen zulässig!)
Tabelle 21: Reichweite freier Zauber

Dauer des Zaubers	Zirkel des Zaubers
Sofort (keine Dauer)	-2
Eine Kampfrunde	-1
Eine Minute (6 Kampfrunden)	0
Zehn Minuten	+1
Eine Stunde	+3
Bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang	+5
Einen Tag	+7
Eine Woche	+14
Andauernde Konzentration erforderlich*	Mali halbieren

*(solange der Magier sich auf den Zauber konzentriert, kann er keinerlei anderen magischen Fertigkeiten einsetzen und erhält auf alle anderen Fertigkeitsproben einen Malus von -4. Sobald er verwundet wird, ist auch der Zauber automatisch beendet)
Tabelle 22: Dauer freier Zauber

Größe des Zauberziels bzw. Fläche des Wirkungsbereichs	Zirkel des Zaubers
Bierkrug / 0,3 m²	-2
Mensch / 2 m² oder *magischer Zirkel**	0
Elefant / 25 m²	+2
Haus / 150 m²	+6
Dorf / 10.000 m²	+12

*(siehe *Ritualmagie*)
Tabelle 23: Wirkungsbereich freier Zauber

Resistenzwürfe gegen freie Zauber

Im Allgemeinen steht jedem Ziel eines freien Zaubers ein Resistenzwurf zu, um sich der Wirkung des Zaubers zu entziehen. Auf welche Resistenz die Probe abgelegt wird, hängt von der Richtung des Zaubers ab. Elementarzauber (*Nar, Kem, Nen, Sûl*) werden durch die Elementarresistenz abgewehrt, *Ser*-Zauber durch die Schockresistenz und *Fea, Val* und *Dol*-Zauber durch die Mentalresistenz. Verursacht ein freier Zauber eine Vergiftung oder Krankheit, so widersetzt man sich ihm mit der Resistenz gegen Gifte und Krankheiten. Zauber, die tatsächlichen Schaden verursachen, also eine Trefferwucht besitzen oder direkt Wund- bzw. Erschöpfungspunkte verursachen, werden durch eine gestaffelte Resistenzprobe abgewehrt, alle anderen durch eine normale Probe.

Unbelebte Objekte verwenden grundsätzlich ihren Objektwiderstand (s.u.), um sich den Auswirkungen eines Zaubers zu entziehen.

Freie Kettenzauber

Um mächtigere Magie wirken zu können, bietet es sich für einen Zauberer an, das Prinzip des Kettenzaubers auch in der freien Zauberei zu nutzen, daß heißt, er hängt mehrere Zauber hintereinander, um einen größeren Effekt zu erzielen. Auf diese Weise kann er zum Beispiel mittels *Nar Híni* einen Feuerball erschaffen und durch *Nar Káno* ins Ziel lenken, um so einen Gegner zu verletzen. Dafür muß er noch nicht einmal mehrere freie Zauber hintereinander wirken, sondern kann all diese Effekte zu einem Zauber zusammen fassen. Der Zirkel des Zaubers wird dabei durch die Addition von der Differenz des Würfelergebnisses und der Erfolgschance der Zauberprobe, dem niedrigsten verwendeten Disziplinstalent und dem niedrigsten verwendeten Richtungstalent gebildet.

Zirkel eines freien Kettenzaubers =
[Niedrigstes Richtungstalent +
niedrigstes Disziplinstalent +
*(**EC** der Zauberprobe minus gewürfeltem Wert)] / 2*

Nachdem er sich erst einmal zurück gezogen hat, versucht Therac in der nächsten Nacht erneut, in das Lager der Goblins einzudringen. Dieses mal beschließt er jedoch, den Wächter durch ein verdächtiges Geräusch abzulenken und sich dann unbeobachtet an ihm vorbei zu stehlen. Therac möchte in einiger Entfernung die Illusion eines metallischen Klirrens erzeugen. Dies entspricht im Grunde einem Dol Híni-*Zauber des dritten Zirkels, da sich das Geräusch jedoch in etwa 25 Metern Entfernung von Therac manifestieren soll, muß er den Zirkel des Zaubers um drei erhöhen. Therac legt eine Probe gegen EC 9 ab* [Intelligenz 7 + (Schaffen 8 + Täuschung 0)/4] *und bleibt tatsächlich 4 Punkte unter seiner Erfolgschance. Dies ergibt genau einen Zauber des sechsten Zirkels, der Zauber ist ihm also gerade gelungen. Da der Goblin nicht mit einer Illusion rechnet, steht ihm kein Resistenzwurf zu und er beginnt, dem mysteriösen Geräusch auf den Grund zu gehen. Therac zieht sich 6 Konzentrationspunkte ab und schleicht vorsichtig ins Lager...*

Magieabhängigkeit

Gerade bei der Spruchzauberei ist die Gefahr, daß der Magier immer mehr der Anziehungskraft der Magie verfällt, besonders groß. Ein Anstieg der Magieabhängigkeit ist dabei nicht auf Zauberpatzer beschränkt, auch eine *meisterliche* Zauberprobe kann zu einem Anstieg der Magieabhängigkeit des Zauberers führen.

Jedes mal, wenn ein Zauberer eine meisterliche Zauberprobe würfelt, so muß er eine mentale Resistenzprobe bestehen, oder er gewinnt einen Punkt Magieabhängigkeit hinzu. Hat der Zauberer bereits eine Magieabhängigkeit über Null, so wird diese als Malus auf die Resistenzprobe angerechnet (Er gibt sich eher den Verlockungen der Magie hin).

Zauberpatzer der Stufen I und II erhöhen die Magieabhängigkeit ebenfalls um einen Punkt, Zauberpatzer der Stufe III erhöhen sie sogar um zwei Punkte. Dieser

Zuwachs kann im Gegensatz zur Steigerung der Abhängigkeit bei einer meisterlichen Probe **nicht** durch die mentale Resistenz verhindert werden.

Letztendlich kann auch noch ein zu mächtig geratener freier Zauber die Magieabhängigkeit des Zauberers erhöhen, wie im Abschnitt über freie Zauber bereits angemerkt wurde.

Nähere Informationen zur Magieabhängigkeit finden sie im entsprechenden Abschnitt weiter unten in diesem Kapitel.

Zauber aus einem Grimoire wirken

Viele Zauberer schreiben ihre Zauberformeln in einem Zauberbuch, genannt Grimoire, nieder. Jedes der Zauberei und der benutzten Schriftsprache mächtige Wesen kann diese Zauber dann einfach dadurch verwenden, indem es sie abliest. Dies dauert zwar recht lange, ist aber auch wesentlich ungefährlicher als normale Zauberei. Zudem kann ein Magier so auch ohne Probleme Zauber verwenden, die er selber nicht kennt. In der Tat ist es sogar so, daß viele mächtige Zaubersprüche gar nicht direkt gezaubert, sondern aus einem Grimoire abgelesen werden. Jeder Zauberspruch in einem Grimoire besitzt eine bestimmte Stufe, die meist mit der Stufe übereinstimmt, mit der der Zauberspruch vom aufschreibenden Magier beherrscht wurde.

Das Ablesen eines Zaubers nimmt *[30 · Zauberzirkel]* Sekunden in Anspruch. Nach dieser Zeit legt der Zauberer eine Probe auf *Intelligenz + Thaumaturgie* ab, bei deren Gelingen er den Zauber erfolgreich gewirkt hat. Gelingt ihm dies nicht, so sind die Auswirkungen wesentlich weniger fatal als bei der normalen Spruchzauberei. Alle Anhebungen der Magieabhängigkeit werden um einen Punkt reduziert. Zudem wird die Patzerstufe um eins abgesenkt und der Zauberzirkel wird für die Belange der Bestimmung der Patzeranzahl halbiert. „Krumme“ Zahlen bedeuten dabei, daß die Wirksamkeit des Patzers reduziert wird. Wie sich diese Reduktion der Wirksamkeit konkret zeigt, wird vom Spielleiter bestimmt.

Ein Beispiel: Ein Patzer der Stufe III bei einem Zauber des 20. Zirkels führt normalerweise zu einem fatalen Zauberpatzer. Beim Ablesen aus einem Grimoire kommt es beim gleichen Probenergebnis jedoch nur zu einem schweren und einem leichten Patzer, deren Wirksamkeit zudem noch um 50% reduziert wird.

Zauber aus einem Grimoire wirken:
- Zauberdauer erhöht sich auf 30 Sekunden je Zirkel
- Probe wird generell auf
  Intelligenz + Thaumaturgie
  abgelegt.
- Patzerstufe und Magieabhängigkeit werden um einen Punkt abgesenkt.

Therac hat in einem alten Schatzhort eine Schriftrolle mit dem Zauber Blitzschild Stufe 4 *gefunden und will diesen nun zu seinem Vorteil im nächsten Kampf verwenden. Nach vier Minuten legt er eine Probe auf* Intelligenz + Thaumaturgie *ab, die ihm jedoch mißlingt. Dies würde normalerweise einen leichten Zauberpatzer und einen Punkt Magieabhängigkeit bedeuten, da er den Zauber jedoch aus einem Grimoire gewirkt hat, verliert er nur acht Konzentrationspunkte.*

Aktives Mana und permanente Zauber

Zauber, deren Dauer größer als *sofort* ist, können permanent gemacht werden, indem der Magier so viel aktives Mana opfert, wie durch den halben Zirkel des Zaubers (aufgerundet) angegeben wird. Das geopferte Mana ist damit allerdings verbraucht, und zwar auch dann, wenn der Zauber später gebannt wird. Es ist keine Probe nötig, um einen Zauber permanent zu machen, das aktive Mana muß jedoch direkt nach der gelungenen Zauberprobe investiert werden.

Zauber permanent machen:
- Dauer des Zaubers darf nicht *Sofort* sein
- Durch Investition von *[½ Zirkel]* Punkten aktivem Mana wird der Zauber permanent gemacht.

Konzentration zurückgewinnen

Ein starker Willen und die Fähigkeit, sich konzentrieren zu können, sind für jeden Magier unerläßlich. Durch den Einsatz von Zauberei sinkt die Konzentration eines Zauberers jedoch nach und nach immer weiter ab. Dies ist jedoch kein dauerhafter Zustand. Sobald der Zauberer sich ein bißchen Ruhe gönnt, beginnt auch seine Konzentration sich wieder zu regenerieren, bis sie schließlich wieder ihren Ursprungswert erreicht.

Grundsätzlich existieren zwei Methoden, um Konzentration zu regenerieren. Zum ersten kann der Magier einfach dadurch Punkte regenerieren, indem er schläft. Für jede Stunde ungestörten Schlafens erhält er einen Konzentrationspunkt zurück.

Es existiert jedoch auch eine weitaus effektivere Methode der geistigen Regeneration. Soweit der Magier über die Fertigkeit *Meditation* verfügt, kann er diese einsetzen, um sich in Trance zu versetzen und so Konzentrationspunkte zu regenerieren. Für jede Stunde Meditation erhält er drei Konzentrationspunkte zurück. Allerdings muß ihm dazu nach Ablauf jeder Stunde eine Probe auf *Willenskraft + Meditation* gelingen, damit seine Meditation nicht durch irgend etwas gestört wird. Gelingt ihm diese Probe nicht, so steht ihm **ein** Wiederholungsversuch nach den üblichen Fertigkeitsregeln (d.h. mit einem Malus von 1) zu. Sobald jedoch auch diese zweite Probe mißlingt, wird die Meditation unterbrochen und der Magier kann erst nach 8 Stunden wieder erneut versuchen, zu meditieren. Alle bis dahin durch Meditation zurück gewonnen Punkte sind zudem verloren. Die Meditation zur Wiederherstellung der Konzentration ersetzt im Übrigen nicht die übliche Schlafperiode, die jeder Sterbliche hin und wieder benötigt, sondern ist tatsächlich eine ausgesprochen erschöpfende Tätigkeit.

Regeneration von Konzentrationspunkten:
- Durch Schlaf: 1 Punkt je Stunde
- Durch Meditation: 3 Punkte je Stunde, jede Stunde wird eine Probe auf
  Willenskraft + Meditation
  abgelegt. Sobald zwei aufeinander folgende Proben mißlingen, ist die Meditation zwangsweise beendet und alle bisher zurückgewonnen Konzentrationspunkte verschwinden wieder.

Neue Zauber erforschen

Zwar sind den Magi ***Darkons*** eine Vielzahl von Zaubern bekannt, aber nicht immer ist es einem einzelnen Zauberer möglich, diese Sprüche von jemand anderen zu erlernen. Eventuell möchte ein Magier auch einen neuen Zauberspruch mit einem Effekt kreieren, der noch nicht bekannt ist oder in dieser Form angewendet wurde.

Einen neuen Zauber zu erforschen, ist nicht sonderlich schwer, aber sehr zeitaufwendig. Im ersten Schritt muß der genaue Effekt des Zaubers bestimmt werden. Ist dies getan, kann eine Disziplin und eine Richtung (für Kettenzauber auch mehrere) gewählt werden. Auf dieser Basis kann dann mittels der Tabellen für freie Zauberei der Zirkel des Zaubers bestimmt werden. Sollte der daraus resultierende Effekt Ihnen noch nicht zusagen, so können Sie zusammen mit dem Spielleiter entsprechende Feinabstimmungen vornehmen. All diese Schritte entfallen natürlich, wenn sie einfach nur einen „Kopie“ eines schon bestehenden Zaubers erfinden wollen. In diesem Fall kann natürlich einfach die Beschreibung dieses Zauberspruchs benutzt werden, um die obigen Daten zu erhalten.

Nachdem alle Daten des Zaubers feststehen, kann der Magier daran gehen, den Zauber zu erforschen. Dies nimmt, wie schon gesagt, eine gewisse Zeit in Anspruch, nämlich eine Woche je Zirkel des Zaubers. Für Kettenzauber wird dieser Zeitraum noch verdoppelt.

Nach jeweils vier Wochen bzw. wenn die Forschungszeit abgelaufen ist, legt der Spieler eine Probe auf *Intelligenz + Thaumaturgische Theorie* ab. Wie Ihnen sicher aufgefallen ist, gibt es keine Fertigkeit mit dem obigen Namen, denn Thaumaturgische Theorie wird aus dem Mittelwert zweier anderer Fertigkeiten ermittelt, nämlich *Thaumaturgie* und *Okkultismus*. Gelingt die obige Probe, so war die Forschung für den abgelaufenen Monat erfolgreich. Gelingt sie sogar gut, so verkürzt sich die Gesamtdauer der Forschung um eine Woche. Ein meisterliches Probenergebnis verkürzt die Dauer sogar um zwei Wochen. Eine mißlungene Probe dagegen verlängert die Forschungsdauer um eine Woche, eine schlechte Probe um zwei und ein Patzer um vier Wochen. Grundsätzlich ist das Erforschen eines neuen Zauberspruchs also nie erfolglos, kann aber sehr wohl eine schier endlose Zeitspanne in Anspruch nehmen.

Sobald die gesamte Forschungsdauer abgelaufen ist, hat der Magier den neuen Zauberspruch erforscht und gleichzeitig auf Stufe 1 erlernt (und das ohne Erfahrungspunkte dafür auszugeben!). Von diesem Zeitpunkt an kann er den neuen Zauber wie jeden anderen verwenden und ihn auch anderen Magiern beibringen, sofern er über die Fertigkeit *Lehren* verfügt.

Forschung und andere Aktivitäten

Während der gesamten Forschungsdauer wird davon ausgegangen, daß der Zauberer sich ausschließlich seiner Forschung widmet. Zwar darf er seine Forschungen unterbrechen, doch die Zeit, die er nicht mit Forschen verbringt, wird natürlich auch nicht auf die Gesamtforschungsdauer angerechnet. Zudem wird für jede Unterbrechung, die drei oder mehr Tage andauert, die nächste Forschungsprobe um eins erschwert.

Magische Laboratorien

Viele magische Orden und auch Magier selbst verfügen über umfangreiche Bibliotheken, alchimistische Laboratorien und Experimentierwerkstätten. Diese Einrichtungen können es dem Magier natürlich erleichtern, neue Zaubersprüche zu erforschen. Wenn mindestens 75% der Forschungsdauer eines Monatszyklus im und mit dem Laboratorium geforscht wurde, darf der Magier die Stufe des Laboratoriums (s.d.) als Bonus auf seine nächste Forschunsgprobe anrechnen.

Neue Zauber erforschen:
- Zusammen mit dem Spielleiter Wirkung und Zirkel des Zaubers bestimmen
- Grundsätzlicher Zeitaufwand: 1 Woche je Zirkel
- Nach je vier Wochen ist eine Probe auf
  [Intelligenz + ½ (Thaumaturgie + Okkultismus)]
  abzulegen, durch deren Probenqualität bestimmt werden kann, ob sich die Forschungsdauer erhöht oder verkürzt.
- Magische Laboratorien gewähren Boni auf die Forschungsprobe, längere Unterbrechungen der Forschung können die nächste Probe erschweren.

Hexerei

Die magischen Mächte, die als Hexerei oder auch als Magie der Anderswelten bekannt sind, erscheinen vielen Normalsterblichen geheimnisvoll und rätselhaft, ja oftmals gar verabscheuungswürdig. Niemand außer den Hexen und Warloks, die Hexerei praktizieren, wissen, woher diese Art von Magiern ihre Kraft nehmen und wie sie ihre Magie wirken. Viele von ihnen sollen mit Dämonen und Teufeln im Bunde stehen, und ihre Macht und vor allem ihr Zorn wird insbesondere vom normalen Volk gefürchtet. Die gängigste und höchstwahrscheinlich richtige Theorie zur Hexerei geht tatsächlich davon aus, daß Hexen und Warloks, die sich selbst lieber als *Beschwörer* bezeichnen, mit magischen Wesen um besondere Kräfte handeln.

Beschwörungen

Eine Beschwörung nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch. Die Hexe muß sich entscheiden, was für ein Wesen sie beschwören will, sie muß den entsprechenden Ort vorbereiten und sich überlegen, was sie dem Wesen als Gegenleistung anbieten kann.

Der Ruf

Im allgemeinen sendet ein Beschwörer einen *Ruf* aus, der an ein bestimmtes Wesen oder ein Mitglied einer bestimmten magischen Gattung gerichtet ist. Ist ein solches Wesen gerade in der Nähe (Wobei der Begriff Nähe relativ zu sehen ist. Eine kleine Fee hat wahrscheinlich einen sehr viel kleineren Aktionsradius als ein Erzdämon, der mit einem Finger schnippend von Dimension zu Dimension reisen kann.), so reagiert es auf den Ruf (ja, es muß dies sogar) und begibt sich so schnell wie möglich zu dem Ort, von dem der Ruf ausging.

Der Ruf ist also der erste Schritt einer jeden Beschwörung. Er entspricht einem langen Ritual aus Gesängen, Tänzen und Meditationsphasen. Wie lange solch ein Ritual andauert, ist schwer zu sagen, jedoch nimmt die Dauer mit der Mächtigkeit des Wesens zu. Ein Ritual, um ein Teufelchen zu beschwören, benötigt vielleicht zwei Stunden, während der Ruf an einen Elementarfürsten mehrere Tage in Anspruch nehmen kann. Während dieser Zeit kann die Hexe nichts anderes tun als den Ruf durchzuführen, d.h. sie muß während dieser Zeit fasten und hat keine Möglichkeit, sich auszuruhen. Dies führt dazu, daß sie für jede Stunde des Rituals einen Erschöpfungspunkt aufbaut. So kann es vorkommen, daß lange Rituale einfach dadurch abgebrochen werden, daß die Hexe vor Erschöpfung bewußtlos wird. Jedoch können vorher stärkende Elixiere eingenommen werden, oder ein anderer Magier versucht durch seine Magie, die Hexe immer wieder aufzuputschen.

Nach Ablauf des Rituals muß der Spieler eine Probe auf *Charisma* + *Hexerei* ablegen. Diese wird je nach Mächtigkeit des gerufenen Wesens und Gutdünken des Spielleiters modifiziert. Ein Gelingen der Probe bedeutet dabei, daß der Ruf bis zu dem Wesen, daß kontaktiert werden sollte, durchgedrungen ist. Dem Wesen steht jedoch eine Resistenzprobe zu, die allerdings bei einer guten Beschwörungsprobe um einen und bei einer meisterlichen Probe um drei Punkte erschwert wird. Zudem kommen die Regeln für Kontermagie zur Anwendung (s.u.), falls das beschworene Wesen ebenfalls über die Fertigkeit *Hexerei* verfügt. Bei einem gelungenen Resistenzwurf kann das Wesen den Ruf ignorieren, ansonsten muß es alles daran setzen, möglichst schnell zum Ort der Beschwörung zu gelangen (Dies kann mitunter bei weniger mächtigen Wesen recht lange dauern, da sie erst noch zum Ort der Beschwörung reisen müssen). Das Wesen kann sich jedoch auch dazu entschließen, keinen Resistenzwurf durchzuführen und auf jeden Fall zu erscheinen.

Bei einer schlechten Beschwörungsprobe mißlingt der Ruf selbstverständlich, jedoch erhält die Hexe zusätzlich einen Punkt Magieabhängigkeit. Bei einem Patzer erhält sie sogar zwei Punkte, und zudem hat das Wesen, das beschworen werden sollte, den Ruf zu 50% trotzdem vernommen und wurde dadurch empfindlich verärgert. Bei jeder mißlungenen Beschwörung kann es außerdem dazu kommen, daß die Hexe ein sogenanntes Hexenmal (s.u.) erhält.

Erleichterung des Beschwörungsrituals

Eine Hexe kann vor einer Beschwörung einige Vorkehrungen treffen, um sich die Probe zu erleichtern. In Laboratorien und an magischen Orten wird deren Stufe als Bonus auf die Probe addiert. Auch Pentagramme können die Probe um ihre Stufe erleichtern. Zudem können natürlich alle Formen der Ritualmagie eingesetzt werden, die magischen Proben vereinfachen. Auch der Einsatz von aktivem Mana zu diesem Zwecke ist durchaus möglich.

Der Handel

Sobald ein Wesen erschienen ist, muß die Hexe damit beginnen, mit diesem zu verhandeln. Dies sollte so gut wie immer ausgespielt werden, da Proben den Verlauf eines Handels nur selten gut wiedergeben. Dieser Handel kann sehr kurz sein oder auch Stunden andauern, je nachdem, wie schnell sich die beiden Parteien einig werden.

Nach Beendigung des Handels verpflichten sich beide Handelspartner dazu, die Bedingungen des ausgehandelten Vertrages einzuhalten. Selbst das böseste Wesen wird dies von sich aus tun, solange auch die Hexe ihr Wort hält. Jedoch sollte insbesondere bei Dämonen beachtet werden, daß diese immer versuchen werden, den Wortlaut des Vertrages zu ihren Gunsten zu verdrehen.

Bei den meisten Wesen liegt es in deren eigenem Interesse, der Hexe nach Ablauf des Vertrages auch weiterhin wohlgesonnen zu sein. Vor allem für diejenigen unter ihnen, die nicht aus der materiellen Welt stammen, ist die Beschwörung durch eine Hexe die einzige Möglichkeit, die Welt der Sterblichen zu betreten. Viele böse Hexen schicken Höllenwesen und Dämonen deshalb auch nicht nach Erfüllung der Dienste zurück in ihre Heimat. Dies kann zum Beispiel ein wichtiger Bestandteil der Bezahlung eines solchen Wesens sein.

Viele unerfahrene Hexen verwenden statt einer schlüssigen Verhandlung lieber einschüchternde Drohungen. Dies ist natürlich keineswegs untersagt, doch es sind unzählige Geschichten bekannt, in denen solche Hexen ein mehr als unangenehmes Ende fanden.

Bei ausgesprochen dummen Wesen kann, anstatt die Verhandlungen auszuspielen, auch ein Wurf auf *Charisma* + eine Fertigkeit gemacht werden. Die Fertigkeit richtet sich nach der Intelligenz des Wesens und kann von *Tiere abrichten* bis *Rhetorik* reichen. Zauberei und Ritualmagie können dabei sowohl zu Gunsten als auch zu Ungunsten des Beschwörers eingesetzt werden. Je nach Qualität der Probe legt der Spielleiter dann Dienst und Gegenleistung fest.

Der Preis

Für den Preis, den ein beschworenes Wesen verlangt, kann es genauso wenig konkrete Richtlinien geben wie für den Ablauf des eigentlichen Handels.

Intelligente Wesen fordern meist Erfahrungspunkte von der Hexe, magische Wesen nehmen auch gern aktives Mana oder magische Artefakte als Bezahlung an. Andere Wesen verlangen Lebenskraft (Was die Hexe einen oder mehrere Punkte eines körperlichen Attributes kosten kann) oder vielleicht auch ganz einfach nur etwas zu Essen oder Geld.

Mögliche Ziele einer Beschwörung

Im Prinzip kann eine Hexe jedes Wesen beschwören, daß über aktives Mana verfügt. Manche Wesen sind jedoch leichter zu beschwören als andere, und weniger mächtige Wesen haben sich zudem oft erst einmal mit dem Problem auseinander zu setzen, bis zum Ort der Beschwörung gelangen zu müssen.

Himmlische und infernalische Mächte

Die meisten Beschwörer arbeiten mit außerdimensionalen Wesen zusammen. Nach dem Glauben des gemeinen Volkes sind dies meist Teufel und Dämonen, doch viele Beschwörer verhandeln auch mit den Mächten des Guten, zum Beispiel Engeln.

Die Beschwörung solcher Wesen gilt im Allgemeinen als ausgesprochen schwierig und gefährlich, und der Preis, den diese Wesen für einen Dienst verlangen ist meist hoch, für viele unerfahrene Beschwörer sogar zu hoch. Doch die himmlischen und infernalischen Mächte setzen sich nicht nur aus solch mächtigen Wesenheiten zusammen. Auch dort gibt es weniger mächtige Kreaturen, die den höheren Wesen als Boten, Diener und Soldaten dienen. Auch diese Wesen können beschworen werden und sind selbstverständlich auch leichter unter Kontrolle zu halten.

Geister und astrale Wesenheiten

Geister und astrale Wesen sind unter Beschwörern ebenfalls sehr beliebt. Sie sind oft leichter zu kontrollieren als die mächtigen Wesen der anderen Existenzebenen, verfügen aber, wenn auch nur in einem sehr beschränktem Bereich, über große Macht. Geister sind prinzipiell alle Wesen, die ohne eine körperliche Form existieren. Viele dieser Wesen sind elementare Bestandteile der Welt (und werden deshalb auch als *Elementare* bezeichnet), aber auch Geister von nicht standesgemäß bestatteten Verstorbenen und Geister der Krankheiten, der Heilung, des Schutzes, Magier, die durch einen magischen Unfall ihren Körper verloren haben, Wesen, die von Geburt an körperlos waren oder auch körperlose Untote gehören zu den Geistern und all diese Wesen können von einer Hexe oder einem Warlok beschworen werden. Beschwörer sind jedoch nicht in der Lage, Naturgeister bzw. Totems zu beschwören wie Schamanen dies tun, da diese Wesen Naturkräfte und keine echten Geister sind.

Magische Kreaturen

Auch wenn außerdimensionale und geisterhafte Wesen von den meisten Beschwörern bevorzugt werden, kann prinzipiell mit den Ritualen der Hexerei jedes magische Wesen beschworen werden.

Darunter fallen alle Wesen, die über magische Fähigkeiten verfügen, wozu nebenbei auch Magier aller Traditionen gehören, aber auch nichtmagische Wesen können beschworen werden (sofern sie über aktives Mana verfügen), wenn dies auch ausgesprochen aufwendig ist (Der Spielleiter wird in solchen Fällen meist zeitaufwendige Rituale verlangen und die Beschwörungsprobe erschweren).

Verbündete

Aufgrund ihrer engen Bindung zur Welt der Geister und Dämonen haben Hexen die Möglichkeit, mit einigen dieser Wesen Freundschaft zu schließen. Sobald die Hexe einem dieser außerdimensionalen Freunde einen besonders großen Dienst erwiesen hat, kann dieser beschließen, zum *Verbündeten* der Hexe zu werden. In diesem Fall kann die Hexe den Verbündeten immer innerhalb von einer Stunde herbei rufen, egal, wie mächtig er ist. Dafür ist noch nicht einem eine Beschwörungsprobe von Nöten. Nach dem Erscheinen des Verbündeten ist auch kein Handel nötig, da Hexe und Verbündeter ja so etwas wie Gefährten sind. Der Verbündete wird seiner sterblichen Freundin so gut helfen, wie er kann, wird aber wie ein treuer Gefolgsmann nicht für diese einfach seine Existenz aufs Spiel setzen. Sollte die Hexe dies verlangen, so kann sich der Verbündete dazu entschließen, seinen Bund mit der Magierin zu beenden.

Um die innige Verbindung zwischen Hexe und Verbündetem zu schließen, muß ein vierwöchiges Ritual durchgeführt werden, während dem Hexe und Verbündeter ständig zusammen sind und sich durch Meditation aufeinander einstimmen. Werden die beiden während dieses Rituals ernsthaft gestört, so muß es von neuem begonnen werden.

Nach Abschluß des Rituals sind die Hexe und das andere Wesen durch ein besonderes Band verbunden, daß einer arkanen Verbindung (s.u.) entspricht. Zudem können beide die Sinne des anderen benutzen und besitzen eine emphatische Verbindung mit dem Partner. Diese Verbindung kann nur durch entsprechende Magie oder die Vernichtung eines der beiden Partner wieder zerstört werden. Solange die Hexe einen Verbündeten besitzt, kann sie keinen Familiar (s.d.) an sich binden und umgekehrt.

Ein Wesen beschwören:
- Spielleiter bestimmt Dauer des Rituals und Schwierigkeit der Probe.
- Eine erfolgreiche Probe auf
  Charisma + Hexerei
  hat zur Folge, daß das zu beschworene Wesen den Ruf der Hexe vernommen hat und bei einer mißlungenen Resistenzprobe dazu verpflichtet ist, so schnell wie möglich zu erscheinen.
- Die Verhandlungen sowie die Festlegung des Preises werden nach Möglichkeit ausgespielt, oder aber durch Proben auf entsprechende Interaktionsfertigkeiten simuliert.

Um sich vom Tode eines Verräters zu überzeugen, beschließt die rote Magierin Caryn, einen Imp, einen Botenteufel der Hölle, zu beschwören und diesen mit der Suche nach der Seele des Verräters zu beauftragen.

Da ein Imp kein sonderlich mächtiges Wesen ist, beschließt der Spielleiter, daß das Beschwörungsritual lediglich drei Stunden in Anspruch nimmt und die anschließende Probe nicht modifiziert wird. Caryn legt eine Probe auf Charisma (7) + Hexerei (5) (EC 12) *ab, und in einer Wolke aus Rauch und Schwefel erscheint der Sendbote der Hölle, hämisch grinsend und mit einem erwartungsvollen Gesichtsausdruck. Nach einem mehrstündigem Handel, der Caryn eine Menge Nerven kostet, einigt man sich auf sechs Punkte aktives Mana als Bezahlung, die der Imp erhält, sobald er die Seele in der Hölle gefunden hat beziehungsweise sich davon überzeugt hat, daß diese nicht dort ist. Nach mehreren Stunden beschwört Caryn den Imp erneut und fragt ihn nach den Ergebnissen seiner Nachforschungen. Der Imp verneint, die Seele gefunden zu haben, und Caryn bezahlt ihn. Scheinbar hat sie nicht so perfekt gearbeitet, wie man es von ihr gewohnt ist, denn der Verräter muß wohl immer noch am Leben zu sein...*

Flüche

Die vielen Legenden über den bösen Blick und die Verderben bringende Berührung einer Hexe sind nicht ganz unbegründet. Flüche sind eine sehr spezielle und mächtige Form der Magie, die nur von Hexen beherrscht wird. Flüche können vielerlei Auswirkungen haben, und sie können sowohl auf Personen als auch auf Orte oder Gegenstände gelegt werden. Da die Macht, die eine Hexe für einen Fluch benötigt, meist von einem mächtigen Dämon oder Teufel kommt, ist das Aussprechen von Flüchen ausgesprochen gefährlich.

Meist werden Flüche von denen eingesetzt, denen (aus ihrer Sicht) großes Unrecht widerfahren ist und die auf Rache sinnen. Um einen Fluch auszusprechen, sind mehrere Schritte nötig. Zuerst einmal muß festgelegt werden, wen der Fluch betreffen soll. Dies kann konkret sein (Zum Beispiel bei einem Unschuldigen, der für einen Mord, den er nicht begangen hat, hingerichtet wird, und in den letzten Atemzügen seines Lebens seinen Ankläger verflucht), oder sich auf einen Ort oder Objekt beziehen (Ein verfluchtes Grabmal, dessen dunkle Aura alle Eindringlinge in den Wahnsinn treibt, oder ein magisches Schwert, mit dem niemand trifft und das den Besitzer verhext, so daß er sich niemals willentlich von der Waffe trennen würde).

Ist das Ziel des Fluches bestimmt, muß seine Wirkung bestimmt werden. Die Stärke eines Fluches richtet sich nach seiner Wirkung, und diese Stärke läßt sich in vier Kategorien einteilen.

Ärgerliche Flüche haben meist für das Ziel eher peinliche Folgen. Zum Beispiel könnte ein liebestoller Jüngling, der eine Hexe abgewiesen hatte, von dieser dazu verflucht worden zu sein, in jedem Gespräch mit einer Frau zu stottern. Ein anderes Beispiel für einen ärgerlichen Fluch wäre ein Zechpreller, der vom Wirt dazu verflucht wurde, jedes Bier, welches er bestellt, zu verschütten.

Die zweite Kategorie von Flüchen wird durch die **frustrierenden Flüche** gebildet. Diese haben schon mehr Auswirkung auf den Verfluchten und machen sich auch durch regeltechnische Einschränkungen bemerkbar. Ein Dieb, der einem armen Wanderpriester seine Habe stiehlt und der von diesem mit einer andauernden Zitterigkeit beglückt wird, wäre ein gutes Beispiel für diese Art von Flüchen.

Gefährliche Flüche bilden die erste Kategorie der mächtigen Flüche. Ein gefährlicher Fluch bewirkt etwas, was das Leben eines Opfers radikal verändern kann. Der oben genannte Dieb könnte mit Blindheit geschlagen werden, ein Seher könnte seine Fähigkeit Omen zu deuten verlieren oder ein Krieger könnte kein Schwert mehr berühren, da dies ihm fürchterliche Schmerzen bereitet.

Tödliche Flüche sind die mächtigste Kategorie und stellen für Opfer eine echte Gefahr dar. Sie führen nicht selten zu einem qualvollen Ende des Opfers, und sonst führen sie zu tiefgreifenden körperlichen und psychischen Veränderungen des Opfers. Der berühmte Froschprinz fällt in diese Kategorie, und auch der allseits bekannte Graf Dracula kann als Opfer eines solchen Fluches angesehen werden.

Der dritte Schritt bei der Kreierung von Flüchen ist ihre Formulierung. Natürlich kann eine Hexe ein Opfer einfach mit den Worten *„Mögest du erblinden!“* verfluchen, aber wesentlich sinnvoller ist eine stilvolle Formulierung in Form eines Vierzeilers wie etwa

Durch die Schwaden tiefster Nacht
sei dein Augenlicht getrübt
verflucht sei wer mich zornig macht
und sich in Gespött geübt

Je schöner und einfallsreicher die Formulierung, desto mehr trägt der Fluch zur Atmosphäre und somit zu gutem Rollenspiel bei. (Oder für die Leute, die für alles eine Erklärung brauchen: Ein gut formulierter Fluch zieht eher die Aufmerksamkeit der Mächte, die ihn verwirklichen sollen, auf sich).

Da jetzt alle Einzelheiten des Fluches ausgearbeitet sind, kann nun die Hexereiprobe angegangen werden. Diese wird wie folgt durch die oben genannten Faktoren modifiziert:

Fluchstufe	Modifikator
Ärgerlich	+1
Frustrierend	-2
Gefährlich	-5
Tödlich	-10

Tabelle 24: Fluchstufen

Des weiteren muß auch beachtet werden, ob der Fluch berechtigt ist oder nicht. Hier kann zwischen **überhaupt nicht berechtigt** (Also ohne jeden Grund), **bedingt berechtigt** (Aus der Sicht des Fluchenden berechtigt) und **vollkommen berechtigt** (Kein Zweifel, daß dem Fluchenden Unrecht widerfahren ist) unterschieden werden.

Berechtigung	Modifikator
Nicht berechtigt	-6
Bedingt berechtigt	-3
Vollkommen berechtigt	0

Tabelle 25: Berechtigung von Flüchen

Nun wird gegen die modifizierte Erfolgschance auf *Willenskraft + Hexerei* gewürfelt. Gelingt die Probe, so ist es dem Fluchendem gelungen, die dunklen Mächte dazu zu bewegen, den Fluch in die Wirklichkeit umzusetzen. Der Verfluchte hat nun die Chance, sich durch einen mentalen Resistenzwurf gegen den Fluch zur Wehr zu setzen. Seine Probe wird allerdings durch die Stärke des Fluches erschwert. Gegen ärgerliche Flüche sinkt die Resistenz um zwei, gegen frustrierende Flüche um drei, gegen gefährliche um fünf und gegen tödliche Flüche gar um acht Punkte.

Nach einem gelungenen Fluch muß der Fluchende noch einen Wurf ablegen. Er muß eine Probe auf seine Mentalresistenz bestehen, die je nach Fluchstufe genau wie die obige Resistenzprobe modifiziert wird. Gelingt diese Probe, so hat der Fluchende noch einmal Glück gehabt, gelingt sie nicht, so fordern die dunklen Mächte ihren Tribut für die geleistete Arbeit. Dies kann für die Hexe ein so geringfügiger Preis wie ein temporärer Abzug auf ein oder mehrere Attribute (Meist ist **Glück** ein besonders attraktives Ziel) sein oder so schwerwiegend wie ein dauerhafter Verlust von Attributspunkten, Mana oder der Verlust des Verstandes. Die Auswirkungen einer solchen „Tributzahlung“ wird alleinig vom Spielleiter festgelegt und sollte sich sowohl nach der Fluchstufe als auch nach der Berechtigung des Fluches richten.

Flüche brechen

Lastet der Fluch erst einmal auf einem Charakter, so wird dieser es schwer haben ihn wieder los zu werden. Er kann versuchen, den Verursacher des Fluches zu finden und diesen dazu zu bringen, den Fluch einfach zurück zu nehmen. Dieser muß jedoch aus freien Stücken dazu bereit sein.

Eine weitere Möglichkeit wäre es, einen Bannzauber oder etwas ähnliches auf den Fluch zu legen. Dabei entspricht der „Zirkel“ des zu negierenden Fluches dem zehnfachen seiner Stufe. Ein ärgerlicher Fluch wäre also gleichzusetzen mit einem Zauberspruch, den ein Magier des zehnten Zirkels gewirkt hat, während ein tödlicher Fluch einem Zauber des vierzigsten Zirkels gleich kommt.

Zudem kann ein Charakter noch bei einem Priester um göttliche Hilfe bitten (die sich diese sehr gerne sehr gut bezahlen lassen), doch hier muß er sich ganz auf die Gunst der Götter verlassen, und diese ist nur schwer zu erlangen.

Viele Flüche besitzen eine Entkommensklausel, zum Beispiel kann ein Fluch, der einem Charakter verbietet, ein Schwert anzufassen, dadurch aufgehoben werden, daß der Charakter ein Jahr lang ehrenhaft kämpft (natürlich muß diese Option vom Fluchenden gewollt und in der Formulierung des Fluches berücksichtigt worden sein). Besitzt ein Fluch eine solche Entkommensklausel, so erleichtert sich die Hexereiprobe des Fluchenden um 3 Punkte. Zudem schwächt eine solche Klausel auch die Tributforderungen der dunklen Mächte ab (Der Modifikator wird auch auf die Resistenzprobe der Hexe angerechnet), was solch einen etwas entschärften Fluch für den Fluchenden wesentlich attraktiver macht.

Flüche:
- Flüche werden durch eine Probe auf
  Willenskraft + Hexerei
  ausgesprochen, die je nach Berechtigung und Mächtigkeit des Fluches sowie dem Vorhandensein einer „Entkommensklausel“ modifiziert wird.
- Dem Ziel des Fluches steht eine mentale Resistenzprobe zu, die jedoch je nach Mächtigkeit des Fluchs erschwert wird.
- Nach einem erfolgreichen Fluch muß sich die Hexe gegen die Tributforderungen der dunklen Mächte durch eine gelunge Resistenzprobe zur Wehr setzen.
- Flüche können nur durch den Fluchenden zurück genommen werden. Für die Belange einer magischen Bannung gelten sie als Zauber mit einem Zirkel, der ihrer zehnfachen Stufe entspricht.

Hexenmale

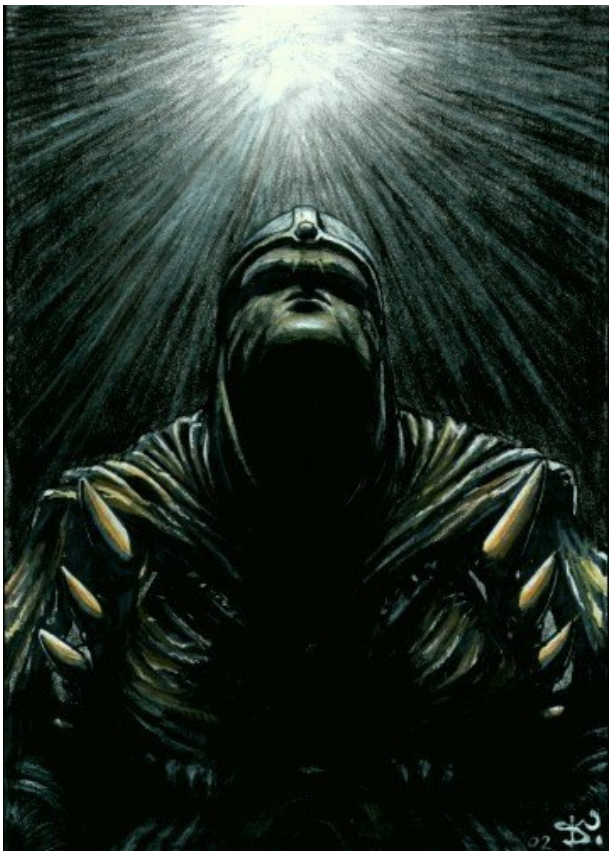
Mit Hexenmalen wird früher oder später jede Hexe Bekanntschaft machen. Diese kleinen Pigmentveränderungen der Haut erscheinen zwar harmlos, können sich aber zu einer großen Gefahr für die Hexe entwickeln. Nach jeder mißlungenen Beschwörungs- oder Fluchprobe muß der Hexe eine Probe auf *Willenskraft + Hexerei* gelingen, um den Auswirkungen der Hexenmale zu entgehen. Verlief die Beschwörungs- oder Fluchprobe schlecht, so wird die neue Hexereiprobe um zwei Punkte erschwert. Kam es beim Ruf bzw. Fluch zu einem Patzer, so wird auf die Probe sogar ein Malus von sechs Punkten angerechnet.

Gelingt diese neue Probe, so erhält die Hexe kein Hexenmal. Ansonsten bildet sich auf einem Teil der Haut eine schwarze Pigmentveränderung, und dies meist an offensichtlichen Stellen wie Handrücken, Stirn oder Wange. Oft nehmen diese Hexenmale die Form von arkanen Symbolen, also zum Beispiel Runen oder Pentagrammen an. Die Haut unter den Malen ist völlig schmerzunempfindlich und somit für imperiale Inquisitoren ein zuverlässiges Zeichen, daß sie es mit einer Hexe zu tun haben. Vorteile erlangt die Hexe durch diese Schmerzunempfindlichkeit nicht, dazu ist die veränderte Hautfläche zu klein, doch jeder kann sie durch die Male als Hexe erkennen.

Hexenmale sind keine dauerhafte Erscheinung. Meist verschwinden sie nach 28 Tagen wieder, jedoch kann der Spielleiter nach einer mißlungenen Beschwörung, die ein besonders mächtiges Wesen herbeirufen sollte, beschließen, daß die Hexenmale erst nach längerer Zeit oder gar nicht mehr verschwinden.

Hexenmale:
Eine Hexe erhält Hexenmale, wenn ihr eine Hexereiprobe mißlingt und sie das Erscheinen der Male nicht durch eine Probe auf
Willenskraft + Hexerei
verhindern kann.

Carym hat den Verräter erneut gestellt. Das dachte sie zumindest. Doch nun ist er ihr wieder entkommen und in ihrem ganzen Zorn beschließt sie, einen gefährlichen Fluch über ihn auszusprechen. Der Fluch ist gefährlich und bedingt berechtigt, was einen Malus von -8 auf die Hexerei-Probe bedeutet. Da dies Caryms EC auf 4 absinken läßt, stehen ihre Chancen nicht sehr gut. Prompt setzt sie die Probe auch in den Sand (Sie würfelt eine schlechte Probe). Der Fluch wirkt nicht (aber sie muß sich auch nicht den Tributforderungen der dunklen Mächte stellen), aber durch die schlechte Probe besteht eine reelle Chance, daß Carym ein Hexenmal erhält. Ihre ursprüngliche EC (12) für die Probe auf Willenskraft + Hexerei *wird durch die schlechte Probe noch einmal um zwei Punkte gesenkt. Carym würfelt eine 16 und somit erscheint auf ihrer Stirn ein großer, schwarzer Fleck, der die vage Form einer arkanen Rune zu besitzen scheint.*



Göttliche Intervention

Anders als auf unserer Welt ist die Existenz und Macht der Götter auf ***Darkon*** wissenschaftlich erwiesen. Zwar greifen die Götter nur selten direkt in die Handlungen der Sterblichen ein, doch jede Gottheit hat ihre eigenen Pläne mit der Welt und benutzt ihre Anbeter, um die dazu benötigte Macht zu erlangen. Nahezu alle intelligenten Wesen ***Darkons*** verehren die Götter auf die eine oder andere Art und Weise. Die Existenz aller Götter wird allgemein akzeptiert, doch die meisten Sterblichen wählen früher oder später eine Gottheit, mit deren Idealen und Zielen sie sich am besten identifizieren können, als Hauptgott. Einige dieser Sterblichen beten nicht nur zu ihren Göttern, sondern sie widmen ihr ganzes Leben ihrer Hauptgottheit, und viele dieser Leute scheinen sogar von der Gottheit dazu erwählt worden zu sein. Diese Leute sind allgemein als *Priester* bekannt. Sie bilden die Kirchen und Orden der Götter ***Darkons***, sie bringen dem normalen Volk den Glauben und bewahren das Wissen um ihre Götter. Um sich die Ergebenheit ihrer Verehrer zu sichern, verleihen die Götter ihren Priestern oftmals übernatürliche Kräfte, quasi um sich für deren Aufopferung zu revanchieren. Diese Macht wiederum ist natürlich ein Ansporn für den Priester, sich noch mehr für seine Gottheit ins Zeug zu legen.

Göttliche Intervention ist spieltechnisch wesentlich einfacher realisierbar als andere Spielarten der Magie, denn sie entzieht sich im Prinzip völlig dem Einfluß des Spielers. Anders als in den anderen magischen Traditionen, wo der Magier befiehlt, sei es durch Zauber oder Beschwörungen, ist ein Priester darauf angewiesen, Effekte von seiner Gottheit zu erflehen. Er kann dabei zwar klar formulieren, was er für Effekt hervorrufen möchte, was passiert (und ob überhaupt etwas passiert), ist jedoch einzig und allein die Entscheidung des Spielleiters.

Karma

Um Kräfte von einer Gottheit zu erhalten, muß ein Sterblicher dieser Wesenheit sein Leben widmen und im Namen seiner Gottheit tätig werden. Er folgt dem Kodex seines Glaubens in Erwartung von Erleuchtung, Erlösung und, was den meisten Sterblichen am wichtigsten ist, Macht. Was eine Gottheit von einem Priester hält, schlägt sich in dessen Karma nieder. Ein Gläubiger mit hohem Karma ist ein glühender Verehrer seiner Gottheit, der sein gesamtes Leben in den Dienst des Gottes gestellt hat. Niedriges Karma dagegen zeichnet eher die „Gelegenheitspriester“ aus, die hin und wieder ihrem Gott einen Dienst erweisen, von diesem aber auch nur in äußerster Not Hilfe erwarten können. Besitzt ein Wesen gar kein Karma, so ist es entweder ungläubig oder bei seiner Gottheit in Ungnade gefallen.

Jeder Priester besitzt auch Karma. Je mehr Karmapunkte er sein Eigen nennt, desto ergebener dient er seiner Gottheit. Während Taten im Namen des Gottes das Karma eines Klerikers erhöhen, senkt das eventuell erregte Mißfallen der Gottheit oder das erflehen von göttlichen Interventionen das Karma wieder ab.

Wichtig ist zudem, daß nur der Spielleiter den tatsächlichen Karmawert eines Priesters kennt. Der Spieler muß selbst entscheiden, wie gut sein Charakter seiner angebeteten Gottheit gedient hat. Sollte ein Charakter zuviel von seiner Gottheit fordern, so kann es sein, daß er für eine gewisse Zeit bei ihr in Ungnade fällt oder gar bestraft wird, weshalb es wichtig ist, beim Erflehen von Wundern nicht zu übertreiben.

Gebete und Göttliche Wunder

Die Götter interessieren sich nur wenig für die Belange der Sterblichen, ja tatsächlich scheint die Welt nur ein kleiner Ball im großen göttlichen Ballspiel zu sein, und dennoch

sind die sterblichen Wesen ***Darkons*** für die Götter alles andere als unwichtig. Denn die Macht einer Gottheit steht und fällt mit der Zahl seiner Anhänger und ihren Diensten für die Götter. Um also mehr Anhänger in ihren Bann zu ziehen, gewähren die Götter ihren Priestern oft besondere Fähigkeiten oder lassen göttliche Wunder geschehen, sei es nun, um ihre eigenen, auf Äonen ausgelegten Pläne voran zu treiben oder scheinbar einfach um einem treuen Anhänger „einen Gefallen zu tun". Insbesondere Priester mit hohem Karma werden erhört, und diese Personen sind sogar in der Lage, Wunder von ihren Göttern zu fordern, auch wenn dies immer auf eine sehr demütige und unterwürfige Art geschieht (Weil alles andere Gotteslästerung wäre und die Götter somit nur verärgern würde. Wer will schon bei einem Gott in Ungnade fallen?).

Bei einem Gebet versinkt ein Priester in tiefe Meditation, um Kontakt zu seiner Gottheit zu erlangen. Sobald dies geschehen ist, kann der Priester eine Bitte formulieren, und wenn die Gottheit ihm wohlgesonnen ist, passiert irgend etwas überirdisches. Ein solches Gebet nimmt mindestens eine Minute in Anspruch, dauert in den meisten Fällen jedoch wesentlich länger (Ob ein Gebet im Kampf gesprochen werden kann, hängt von der Macht des Wunders oder der Beurteilung des Spielleiters ab). Zudem ist die Chance eines Priesters erhört zu werden um so größer, je länger er betet.

Regeltechnisch wird dieses Gebet durch eine Probe auf *Charisma + Gebet* dargestellt. Nach erfolgter Probe rechnet der Spielleiter einen von ihm bestimmten Modifikator auf das Ergebnis an. Dieser Modifikator sollte sich hauptsächlich nach der Mächtigkeit des erflehten Wunders und der Demut und dem Glauben des Priesters richten. Lange Gebetszeiten können zudem die Probe vereinfachen, wenn der Spielleiter dies für angebracht hält. Der Modifikator wird jedoch vor dem Spieler geheim gehalten, so daß er sich nicht sicher sein kann, ob sein Gebet tatsächlich auf offene Ohren getroffen ist.

Wird der Charakter erhört oder ordnet der Spielleiter das erwünschte Wunder als erzürnend ein, wird das Karma des Charakters je nach Mächtigkeit abgesenkt. Karmaverluste sind permanent, so daß der Charakter sich erst neues Karma verdienen muß, um seinen Karmawert wieder auf den ursprünglichen Wert zu bringen.

Wunder

Sobald ein Charakter erfolgreich ein Wunder erfleht hat, passiert etwas. Eventuell kann dies nicht das sein, was er eigentlich erreichen wollte, aber solange er seine Gottheit nicht beleidigt, wird ein Wunder immer positive Auswirkungen auf den Charakter haben.

Die Götter vermeiden es meist, sich in die Konflikte und Pläne der Sterblichen einzumischen. Aus diesem Grund haben göttliche Wunder auch selten Auswirkungen, die direkt wahrgenommen werden können. Bei einem verwundeten Priester, der um Heilung bittet, schließen sich sicherlich nicht sofort alle Wunden, aber vielleicht wacht er am nächsten Morgen gesundet auf, oder er begegnet wie durch Zufall einem fähigen Heiler, der noch nicht einmal für seine Dienste bezahlt werden will. Geschichten über Sonnenstrahlen, die Gegner eines Priesters verbrannten oder Engel in schillernden Rüstungen, die die Kleriker eines Tempels verteidigen sind eher im Reich der Märchen anzusiedeln als wahre Überlieferungen. Statt dessen verirrt sich vielleicht die gegnerische Armee im Wald und findet erst wieder hinaus, als der Kleriker schon genug Söldner um sich gesammelt hat. Und der Tempel wird vielleicht deshalb nicht angegriffen, weil die Waffen der Gegner über Nacht merkwürdigerweise enorm vom Rost befallen wurden.

Zudem muß man beachten, daß Götter nur ausgesprochen ungern Wunder gewähren, die nicht zu ihrem direkten Zuständigkeitsbereich gehören. Dreena gewährt als Liebesgöttin bestimmt keine Wunder, die die Waffen schärfen, und der Meeresgott Lir interessiert nur sehr wenig für Sandstürme.

Wunder erflehen:
- Probe auf
  Charisma + Gebet,
  die vom Spielleiter mit einem geheimen Modifikator belegt wird.
- Verringerung des Karmawertes (je nach Beurteilung des Spielleiters).
- Der Spielleiter legt die letztendlichen Auswirkungen des Wunders fest.

Thorgan von den Weiden ist ein treuer Anhänger Croms, des Gottes der Krieger und des Feuers. Nach einer Schlacht, in der tapfer und ehrenhaft gekämpft wurde, sind mehrere Gefährten Thorgans schwer verwundet. Thorgan betet zu Crom, um eine baldige und schnelle Genesung der tapferen Krieger zu erflehen, damit diese bald wieder den Kampf aufnehmen können.

Der Spielleiter weiß, das Thorgan recht hoch in der Gunst seines Gottes steht (Karma 14) und sieht seine Bitte durchaus als berechtigt und in Croms Sinne an. Er legt deshalb einen Modifikator von +2 für die EC der Gebetsprobe fest. Thorgans Spieler würfelt und das Gebet gelingt ihm. Am nächsten Tage werden die Krieger sich gestärkt fühlen und ihre Wunden werden schneller heilen. Der Spielleiter verringert Thorgans Karma um zwei Punkte.

Stoßgebete

Stoßgebete sind eine Explosion des Glaubens, eine Anrufung einer Gottheit in Zeiten höchster Not. Viele Priester greifen erst auf Stoßgebete zurück, wenn sie den Tod bereits vor Augen haben. Anders als bei der Erflehung von Wundern können sich auch Normalsterbliche an einem Stoßgebet versuchen, obwohl auch sie nur in wirklich gefährlichen Situationen darauf zurück greifen sollten.

Stoßgebete dauern meist nur wenige Sekunden an. Im Kampf kann ein Stoßgebet innerhalb einer Kampfrunde durchgeführt werden. Nach Ablauf dieser Zeit führt der Priester eine Probe auf *Charisma + Gebet* durch. Charaktere, die keine Gebets- Fertigkeit besitzen, können statt dessen eine Charismaprobe ablegen. Gelingt diese Probe, so verliert der Charakter augenblicklich sein gesamtes Karma. Gleichzeitig tritt aber auch ein von der Gottheit geschicktes Wunder in Kraft. Anders als bei normalen Wundern kann dieses sehr wohl direkte und imposante Auswirkungen haben, die den gesamten Zorn der Gottheit verkörpern können. Armeen, die Heiligtümer zer-

stören wollten, wurden schon oft durch ein einziges Stoßgebet vernichtet und ganze Inseln sollen im Meer versunken sein. Die Sümpfe von Araka-Khalai (siehe *Die Kernlande*) sind ein gutes Beispiel dafür, was Stoßgebete anrichten können.

Kommen wir jedoch nun zum Nachteil von Stoßgebeten. Ein Priester, der erfolgreich ein Stoßgebet erfleht hat, wird in den nächsten Wochen, wenn nicht sogar Monaten nicht auf die Macht seiner Gottheit zurückgreifen können. Er kann während dieser Zeit weder Wunder erflehen noch ein Stoßgebet durchführen. Alle Karmapunkte, die er während dieser Zeit verdient, werden nicht gewertet, so daß der Charakter vorerst ohne Karma auskommen muß. Widmet er sich nicht zudem den Lehren seiner Gottheit und der Verbreitung seines Glaubens, so gut er kann, so wird die Gottheit ihn mit Sicherheit bestrafen und danach verstoßen.

Zudem zeigt ein Gott meist nicht soviel direkte Präsenz, ohne dafür eine Gegenleistung zu verlangen. Diese Gegenleistung zu erfüllen wird meist zur Lebensaufgabe des Betenden, und nicht selten stirbt er, während er diese Aufgabe zu erfüllen versucht. Sei es, ein mächtiges göttliches Artefakt ins höchste Heiligtum zurück zu bringen oder die Anhänger anderer Götter zu bekehren, die von Gottheit gestellten Aufgaben sind weder leicht noch schnell zu erledigen. Sie können sehr schnell zum Mittelpunkt der Kampagne werden.

Stoßgebete:
- Probe auf
  Charisma + Gebet
  (auch für Nichtpriester)
- Der Priester verliert sein gesamtes Karma
- Der Priester kann für eine gewisse Zeitspanne nicht mehr auf die Mächte seiner Gottheit zurückgreifen.

Endlich kommt es zur Schlacht zwischen Thorgans Mannen und den dämonischen Horden des Imperiums. Doch der Gegner erweist sich als übermächtig und das Gefecht droht zum Gemetzel auszuarten. In höchster Not sendet Thorgan ein Stoßgebet zu Crom, auf daß er die Tapferen unterstützen und die Dämonen zerschlagen möge. Die Gebetsprobe gelingt und der Himmel verdunkelt sich. Glühende Gesteinsbrocken beginnen vom Himmel zu regnen. Die Dämonen werden im Inferno aus Lava und Feuer zu Asche verbrannt, die Krieger jedoch kommen erstaunlicherweise ungeschoren davon. Um sich jetzt jedoch wieder die Gunst seiner Gottheit zu sichern, wird Thorgan schon etwas mehr tun müssen als eine Wallfahrt zu unternehmen...

Exorzizien

Die meisten Götter geben ihren Anhängern, oftmals sogar normalen Sterblichen ohne priesterliches Amt, aber mit starkem und reinem Glauben, die Kraft, widernatürliche Wesen vom Antlitz der Welt zu verbannen. Dazu gehören nicht nur Untote aller Art, sondern auch Bewohner anderer Existenzebenen, also Elementarwesen, Dämonen, Teufel und Engel. Ein Priester oder ein gläubiger Anhänger hat die Fähigkeit, diese Wesen aufzuspüren, einzuschüchtern, sie zu vertreiben und ihre körperlichen Hüllen eventuell sogar ganz zu zerschlagen. Welche Wesen genau exorziert werden können, hängt von der Gottheit des Priesters ab. Maev zum Beispiel verleiht seinen Priestern die Macht, niedere und höhere Untote zu vertreiben, gegen Teufel und Dämonen jedoch ist diese Kraft völlig wirkungslos.

Ein Kleriker, der ein übernatürliches Wesen exorzieren will, muß, begonnen mit dem harmlosesten Gegner, eine Anzahl von Proben auf *Willenskraft + Exorzieren* ablegen. Eine meisterliche Probe zählt dabei wie zwei normal gelungene Proben.

Ist kein widernatürliches Wesen direkt anwesend, werden sie entsprechend ihrer Gefährlichkeit mit genügend Proben aufgespürt (nur Anwesenheit, keine Richtung). Bei der ersten mißlungenen Probe wird das Aufspüren abgebrochen. Beim Austreiben werden pro Wesen eine Anzahl Proben entsprechend seiner Gefährlichkeit abgelegt. Mißlingt eine Probe, so muß der Versuch an dieser Stelle abgebrochen werden, und der Priester kann es in dieser Kampfrunde bei keinem weiteren Wesen versuchen. Reichen die geglückten Proben von ihrer Anzahl her nicht aus (weniger Proben als für die Gefährlichkeit des Wesens nötig), sind aber mindestens halb so viele Proben gelungen, ist das Wesen zumindest eingeschüchtert. Seine Moral (sofern eigener Wille vorhanden) halbiert sich, und es kämpft zusätzlich mit Abzügen von -3 auf Angriffe und Verteidigungen.

Gelingen alle Proben, so wird das Wesen vertrieben. Es ist zur Flucht gezwungen. Kann es nicht entkommen, so kämpft es nur, wenn es angegriffen wird, und dann auch nur mit den halbierten Werten im Angriff. Ein vertriebenes Wesen flieht eine Kampfrunde (nach der, in der es vertrieben wurde) lang vor dem Exorzisten. Danach entscheidet eine Probe auf seine Moral, ob es eine Runde lang zurück kehrt, um in der dritten Runde nach dem Exorzismus wieder anzugreifen, und zwar möglichst den Vertreiber, ansonsten flieht es endgültig. Wesen mit einer Gefährlichkeit von *H* oder mehr fliehen niemals.

Gelingen noch einmal zusätzlich halb so viele Proben wie normalerweise für eine normale Vertreibung nötig wären, so wird das exorzierte Wesen zerstört. Wesen ab einer Gefährlichkeit von *H* können im Allgemeinen nur körperlich zerstört werden, sie regenerieren in ihrer eigenen Dimension innerhalb von Stunden oder Tagen. Um sie wirklich zu zerstören, müssen sie in ihrer Heimatebene exorziert werden, worauf sie sich nicht wieder regenerieren können. Wer eine solche hohe Wesenheit exorziert hat, wird sich natürlich deren ewigen Zorn zuziehen und bedarf künftig aktiven Schutzes, um deren Rache zu entgehen. Götter stehen über allem und können überhaupt nicht von Sterblichen exorziert werden, selbst dann nicht, wenn sie sich in körperlicher Form in einer anderen oder der materiellen Ebene aufhalten.

Exorzieren kann nicht kumulativ ausgeführt werden, d.h. es ist nicht möglich, daß ein Priester den begonnenen Exorzismus eines anderen Klerikers fortsetzt. Jeder muß dabei ganz von vorn beginnen. Der Versuch eines Exorzismus kann in jeder Kampfrunde wiederholt werden. Ein Patzer hat allerdings die Folge, daß der Priester so sehr an seinem Glauben zweifelt, daß er für den Rest des Kampfes keinen Exorzismus mehr anwenden kann.

Bei Geistern, nichtkörperhaften Dämonen und anderen nichtstofflichen Wesenheiten kann ein Exorzismus auch dazu genutzt werden, sie in eine körperhafte Erscheinungs-

form zu zwingen, um sie real bekämpfen zu können. Dieser Versuch muß zu Beginn des Exorzismus angekündigt werden. Er benötigt nur so viele gelungene Exorzizien wie das Vertreiben des Wesens und kann dann aber auch nicht bis zu dessen Zerstörung fortgesetzt werden. Für eine anschließende Vertreibung oder Zerstörung muß ein neuer Exorzismus begonnen werden, was erst in der nächsten Runde möglich ist (auch durch andere Priester). Ein körperlich gewordenes Wesen kann jedoch auch mit Waffen bekämpft werden. Gleichwohl können durch eine Reihe gelungener Exorzizien auch mehrere Geistwesen materialisiert werden. Zu welcher Art körperlicher Form ein bestimmtes Geistwesen übergeht, entscheidet der Spielleiter. Anregungen hierfür finden sich bei den jeweiligen Geistern im Bestiarium.

Priester, die bei ihrer Gottheit in Ungnade gefallen sind oder sich nach einem Stoßgebet die Gunst ihres Gottes erst wieder erarbeiten müssen, verfügen **nicht** über die Macht, widernatürliche Wesen zu exorzieren!

Gefährlichkeit	Einschücht.	Vertreibung	Zerstörung
A	-	1	2
B	1	2	3
C	2	3	4
D	2	4	6
E	3	5	7
F	3	6	9
G	4	7	10
H	4	8	12
I	5	9	13
J	5	10	15

Tabelle 26: Exorzieren von übernatürlichen Wesen

Exorzieren:
- Mehrere Proben werden nacheinander auf
  Willenskraft + Exorzieren
  abgelegt.
- Je nachdem, wie viele Proben gelungen sind, passiert entweder gar nichts, oder das betroffene Wesen wird eingeschüchtert, vertrieben oder gar zerstört.

Hylahn der Graue ist ein Priester Maevs und ein „Jäger der Untoten". Als er eines Abends den kleinen Friedhof eines nahen Dorfes besucht, entdeckt er einige Leichen, die sich durch schwarze Magie erhoben zu haben scheinen. Mit starkem Willen und seinem geweihten Amulett in der rechten Hand marschiert er auf die drei Untoten zu und beginnt, sie im Namen seiner Gottheit vom Antlitz der Erde zu vertreiben. Leichen sind niedere Untote mit einer Gefährlichkeit von B, so daß Hylahn zwei erfolgreiche Proben benötigt, um eins dieser Wesen zu vertreiben (bzw. drei um es zu zerstören). Er beginnt seine Probenserie und schafft tatsächlich sieben gelungene Proben in Folge. Zwei Leichen zerfallen augenblicklich zu Staub und die dritte weicht langsam eingeschüchtert vor dem Priester zurück...

Schamanismus

Auf den ersten Blick scheinen die Schamanen, die Magier, die sich der Kräfte der Natur bedienen, sowohl mit Hexen als auch mit Priestern etwas gemeinsam zu haben, doch dieser Eindruck täuscht.

Schamanen benutzen die Kräfte der Natur, um ihre Magie zu wirken. Dies tun sie, indem sie sogenannte Totemgeister, personifizierte Aspekte der Natur, beschwören. Die nachfolgenden Regeln beschreiben genauer, wie ein Totemgeist beschworen wird und wie man sich seine Kräfte zu Nutze machen kann.

Naturgeister

Schamanen verehren keine Götter, so wie Priester dies tun, sondern sie verehren die Natur an sich: Ihre Macht über Tod und Geburt, den Wechsel der Jahreszeiten, die Naturgewalten und die Schönheit der unberührten Natur. Diese Kräfte der Natur manifestieren sich, wenn sie durch einen Schamanen entsprechend beschworen werden, als *Naturgeister*. Diese Geister treten selten direkt in Erscheinung, ja viele Schamanen wurden schon für verrückt erklärt, weil sie behaupteten, nur sie wären in der Lage, die Anwesenheit der Geister zu spüren oder die Naturgeister gar zu sehen.

Totems

Die Kräfte der Natur, in gewisser Weise „körperhaft" geworden durch die Naturgeister, werden in der magischen Tradition des Schamanismus durch *Totems* repräsentiert. Jedes Totem entspricht einem Tier, und jeder Tierart wiederum ordnet man gewisse Aspekte der Natur zu. So ist zum Beispiel das Bärentotem ein Symbol für Stärke, Einschüchterung und Kampf, aber auch für den Fischfang und vor allem für langen und gesunden Schlaf.

Das Wesen eines Totemgeistes

Ein Totemgeist besteht aus den Energien der Natur. Er ist kein Wesen, daß eine Seele oder gar einen Körper besitzt, sondern repräsentiert einen Aspekt der Natur an sich und wird aus deren Essenz geformt. Genau aus diesem Grund sind Hexen auch nicht in der Lage, Totemgeister zu beschwören.

Totemgeister nehmen, sobald sie beschworen wurden, die Gestalt eines sogenannten Totemtieres an, daß die Kräfte der Natur darstellt, aus denen der Totemgeist besteht. Solange der Schamane einen Geist nichts anderes befiehlt, kann nur er oder ein Medium ihn wahrnehmen. Ebenso ist nur er in der Lage, mit dem Totemgeist zu kommunizieren. Dies geschieht durch normale sprachliche Bitten und Befehle des Schamanen, auf die der Geist mit telepathischen Antworten reagiert.

Totemgeister sind ein Teil der Natur. Diese gehorcht niemandem, auch keinem Schamanen. Statt dessen stellt sie ihren Dienern einen Teil ihrer Kräfte zur Verfügung, jedoch nur, um die Natur zu schützen und zu ehren, niemals um sie zu zerstören oder gegen die Gesetze der Natur zu verstoßen. Aus diesem Grund kann ein Totemgeist auch nie für solche Zwecke mißbraucht werden. Dies hat meist nur zur Folge, daß der Geist verschwindet, meist jedoch nicht ohne den Schamanen vorher angemessen zu bestrafen.

Geisterstufen

Die Mächtigkeit eines Geistes wird in Stufen gemessen. Je höher die Stufe, desto mächtiger der Geist. Hochstufige Geister sind meist intelligenter und verfügen über mehr Kräfte als ihre weniger mächtigen Artgenossen. Gleichzeitig sind solche Geister jedoch auch schwieriger zu kontrollieren und weniger leicht zu beschwören.

Die magischen Kräfte der Natur

Die Macht des Schamanen besteht nun darin, bestimmte Totemgeister zu rufen und diese um Dienste zu bitten. So könnte ein Bärengeist dem Schamanen einen Teil seiner Stärke leihen, oder er könnte einem von Alpträumen gequälten Verletzten zu einem erholsamen, fast schon komatösen Schlaf verhelfen. Der Schamane könnte dem Geist auch erlauben (oder befehlen), von ihm Besitz zu ergreifen, so daß er für kurze Zeit zur körperlichen Manifestation von *Bär* wird. Dies heißt natürlich nicht, daß der Schamane sich in einen Bär verwandelt, aber er wird sich wie ein Bär benehmen und sein Körper könnte gewisse Eigenschaften eines Bären annehmen. Dies äußert sich allerdings eher in den Fähigkeiten des Schamanen als in seinem Aussehen (Die Natur ist schließlich nicht eitel).

Totemgeister an sich binden

Um die Kräfte eines Totemgeistes nutzen zu können, muß einen Schamane zuerst eine Bindung zum entsprechenden Totem aufbauen. Dies ist eine langwierige und anstrengende Zeremonie. Oftmals erhält der Schamane bestimmte Visionen, die ihm zeigen, was er tun muß, um die Gunst eines Totems zu gewinnen. Manchmal sind dies einfache Aufgaben, wie Lieder zu singen oder Medizintänze aufzuführen, doch oft muß sich der Schamane auch auf lange Reisen begeben oder sich schwierigen Prüfungen für Körper und Seele unterziehen.

Sobald er seine Aufgabe erfüllt hat, muß er schließlich Erfahrungspunkte in die Bindung investieren. Die genau benötigte Menge an EP kann Ihnen Ihr Spielleiter mitteilen. Nachdem dies geschehen ist, besitzt er eine Bindung der Stufe I zum entsprechenden Totemgeist.

Doch auch nachdem eine neue Bindung aufgebaut wurde, kann es immer wieder vorkommen, daß das Totem den Schamanen auf die Probe stellt. Die Zeit der Prüfungen für einen Diener der Natur nimmt praktisch niemals ein Ende, und jede bestandene Probe ist nur ein weiterer Schritt zu einer noch schwierigereren Aufgabe.

Bindungen stärken

Im späteren Spielverlauf hat der Schamane die Möglichkeit, die Bindung zu einem Totemgeist zu stärken, das heißt, ihre Stufe zu erhöhen. Auch hier legt das Totem dem Schamanen wieder eine Prüfung auf. Sollte er diese bestehen, so muß er wiederum Erfahrungspunkte ausgeben und kann dadurch die Bindung um eine Stufe erhöhen. Die benötigten EP hängen von der Stufe des Geistes ab. Fragen Sie am besten einfach ihren Spielleiter nach dem genauen Wert.

Einen Totemgeist beschwören

Ist ein Totemgeist erst einmal an den Schamanen gebunden, so kann er jederzeit beschworen werden. Das Beschwörungsritual besteht aus Tänzen und Gesang und nimmt mindestens eine Stunde in Anspruch. Die genaue Zeitdauer richtet sich nach der Mächtigkeit des Geistes. Ein Schamane kann Totemgeister bis zu einer Stufe beschwören, die der Bindungsstufe entspricht. Über eine Bindung der Stufe 3 könnten also Geister der Stufen 1 bis 3 beschworen werden.

Das Ritual nimmt letztendlich zehn Minuten je Stufe des Geistes in Anspruch. Nach Ablauf dieser Zeitspanne muß der Schamane eine Beschwörungsprobe ablegen. Die Erfolgschance dieser Probe ist gleich dem *Charisma des* Schamanen zuzüglich seiner *Schamanimus*-Fertigkeit und wird um die Stufe der Bindung erleichtert, gleichzeitig aber um die Stufe des beschworenen Geistes erschwert.

Gelingt die Probe, so ist ein Geist des gewünschten Totems und der angestrebten Stufe erschienen. Eine meisterliche Probe kann sogar einen Geist einer höheren Stufe herbei rufen, wenn der Spielleiter dies für richtig hält. Bei einer mißlungenen Probe passiert einfach gar nichts. Eine schlechte oder gepatzte Probe führt jedoch dazu, daß für die nächsten 24 Stunden kein weiterer Geist des entsprechenden Totems mehr beschworen werden kann. Zudem muß dem Schamanen nach jeder schlechten Beschwörungsprobe eine mentale Resistenzprobe gelingen, damit sich seine Magieabhängigkeit nicht um einen Punkt erhöht. Nach einem Patzer erhöht sich die Magieabhängigkeit des Schamanen auf jeden Fall, und zwar um einen Punkt für Beschwörungen von Geistern der ersten bis vierten Stufe, um zwei Punkte bei Geistern der Stufen Fünf bis Acht und um drei drei Punkte bei allen noch mächtigereren Wesenheiten.

Nachdem ein Geist beschworen wurde, ist dieser *präsent*, daß heißt, der Schamane kann mit ihm kommunizieren.

Dauer der Präsenz

Wie lange ein Geist präsent ist, hängt von seiner Stufe und der Qualität der Beschwörungsprobe ab. Im Normalfall, also bei einer gelungenen Probe, bleibt der Geist für eine Anzahl Stunden präsent, die seiner Geisterstufe entspricht. Bei einer guten Probe wird dieser Wert verdoppelt, bei einer meisterlichen sogar verdreifacht. Nach Ablauf dieser Dauer verschwindet der Geist jedoch ohne jede Vorwarnung. Dies kann durch nichts verhindert werden.

Einen Totemgeist beschwören:
- Das Beschwörungsritual nimmt zehn Minuten je Stufe des Geistes in Anspruch.
- Probe auf
  Charisma + Schamanismus.
  Die Probe wird um die Bindungsstufe erleichtert und gleichzeitig um die Stufe des zu beschwörenden Geistes erschwert.
- Nach einer erfolgreichen Probe bleibt der Geist für
  [Stufe des Geistes]
  Stunden präsent. Gute Probenergebnisse erhöhen diese Zeitdauer.

Einem Totemgeist Befehle erteilen

Sobald ein Geist präsent ist, kann der Schamane ihm verbale Befehle erteilen. Jeder Befehl nimmt dabei eine Kampfrunde Zeit in Anspruch (Siehe auch den Abschnitt *Magie im Kampfgetümmel* im Kapitel *Kampf*). Der Schamane kann dem Geist so befehlen, sich zu bewegen, zwischen körperlicher oder körperloser Gestalt zu wechseln, physische Aktionen durchzuführen oder eine seiner magischen Kräfte zu verwenden. Über welche Kräfte ein Geist im Genauen verfügt, hängt vom Totem und der Stufe des Geistes ab und kann dem *Buch der arkanen Künste* entnommen werden.

Im Normalfall muß der Schamane keine Probe ablegen, um einem Geist einen Befehl zu erteilen. Widerspricht die Aufgabenstellung jedoch der Natur des Totemgeistes, so muß der Schamane eine Probe auf *Willenskraft + Schamanismus* ablegen, die wie bei einer Beschwörung durch Bindungsstärke und Geisterstufe modifiziert wird. Mißlingt diese Probe, so kann der Geist sich dem Befehl widersetzen und eventuell sogar versuchen, Besitz vom Schamanen zu ergreifen, wenn der Spielleiter dies für angebracht hält. Die genauen Regeln für Besessenheit und entsprechende Gegenmaßnahmen kann der Beschreibung der magischen Kraft *Verschmelzung* im *Buch der arkanen Künste* entnommen werden.

Einem Totemgeist Befehle erteilen:
- Im Normalfall keine Probe nötig.
- Widerspricht der Befehl der Natur des Totemgeistes, so muß dem Schamanen eine Probe auf
  Willenskraft + Schamanismus
  gelingen, oder der Geist widersetzt sich.

Mit einem Totemgeist verschmelzen

Eine besondere Kraft, über die alle Totemgeister verfügen, ist die Fähigkeit, vom Körper eines anderen Wesens Besitz zu ergreifen. Der Schamane kann zudem dem Geist befehlen, von ihm selbst Besitz zu ergreifen, um von den Fähigkeiten des entsprechenden Totemtieres profitieren zu können. Ein solcher Vorgang wird als *Verschmelzung* bezeichnet.

Um eine Verschmelzung erfolgreich durchzuführen, ohne die Kontrolle über den eigenen Körper an den Totemgeist zu verlieren, muß dem Schamanen eine Probe auf *Willenskraft + Schamanismus* gelingen, die wie gewohnt durch Bindungs- und Geisterstufe modifiziert wird. Sollte diese Probe mißlingen, so hat der Geist zwar Besitz vom Körper des Schamanen ergriffen, doch dessen eigenes Bewußtsein wird dabei so weit zurück gedrängt, daß es keinen Einfluß mehr auf die Aktionen des Körpers und des Totemgeistes hat.

Gelingt die Probe jedoch, so ist die Seele des Schamanen erfolgreich mit der Essenz des Totemgeistes verschmolzen. Dadurch erlangt der Schamane je nach Geisterstufe und Totemtier besondere Fähigkeiten, die der jeweiligen Geisterbeschreibung im *Buch der arkanen Künste* entnommen werden können. Versucht der Schamane jedoch, diese Kräfte nicht im Sinne des Totemgeistes einzusetzen, so kann dieser wiederum versuchen, Besitz vom Körper des Schamanen zu ergreifen (s.o.).

Dauer einer Verschmelzung

Im Normalfall dauert eine Verschmelzung so lange an, bis der Geist nicht mehr präsent ist. Der Schamane kann jedoch versuchen, den Geist schon vorher aus seinem Körper zu drängen. Dies ist einfach durch eine erneute Verschmelzungsprobe möglich. Mißlingt diese jedoch, so steht dem Geist ein Versuch zu, vom Körper des Schamanen Besitz zu ergreifen.

Mit einem Totemgeist verschmelzen:
Probe auf
Willenskraft + Schamanismus.
Mißlingt die Probe, so ergreift der Geist trotzdem Besitz vom Schamanen und kontrolliert diesen völlig.

Verschmelzung und erneute Inbesitznahme

In einigen Fällen kann es zu der Situation kommen, daß ein anderes Geistwesen versucht, von einem Schamanen, der mit seinem Totem verschmolzen ist, Besitz zu ergreifen. In diesem Fall erhält der Schamane auf sämtliche Gegenmaßnahmen einen Bonus, der der Geisterstufe des Geistes entspricht, mit dem er momentan verschmolzen ist. Gewinnt der angreifende Geist jedoch die Oberhand so sind Verschmelzung und Präsenz des Totemgeistes, mit dem der Schamane bis zu diesem Zeitpunkt verschmolzen war, beendet.

Maximale Anzahl beschworener Totemgeister

Natürlich kann ein Schamane immer nur einen Totemgeist auf einmal beschwören. Er kann dieses Ritual jedoch mehrmals hintereinander durchführen, um mehrere Geister gleichzeitig beherrschen zu können. Die maximale Anzahl von Geistern, die ein Schamane kontrollieren kann, ist jedoch begrenzt. Sie entspricht der halben Charismastufe des Schamanen. Zudem kann der Schamane jede Kampfrunde

nur einem Geist einen Befehl erteilen und nur mit einem Geist auf einmal verschmelzen.

Shakuto ist ein Kind der Wälder, die er wiederum durch eine Gruppe Holzfäller bedroht sieht. Er entschließt sich, einen Wolfsgeist der Stufe 4, zu dessen Totem er eine Bindung der vierten Stufe besitzt, zu beschwören.

Nach einem vierstündigem Beschwörungsritual legt er eine Probe auf Charisma *(7)* + Schamanismus *(5) ab, die nicht modifiziert wird, da die Stufe des Geistes der Stufe der Bindung entspricht. Er würfelt eine 4 und legt somit eine gute Probe ab. Der Geist wird ihm die nächsten acht Stunden zur Verfügung stehen.*

Nachdem Shakuto den Holzfällern durch die Furcht-*Kraft des Geistes einen gehörigen Schrecken eingejagt hat, beschließt er, mit dem Geist zu verschmelzen, um sich dessen erhöhte Sinne zu Nutze zu machen. Er legt eine Probe auf* Willenskraft + Schamanismus *ab, die ihm diesmal jedoch mißlingt. Der Geist ergreift Besitz von Shakutos Körper und dessen eigenes Bewußtsein wird zurück gedrängt. Das nächste, woran Shakuto sich erinnert ist, daß er blutüberströmt inmitten der zerfetzten Leichen der Holzfäller wieder aufwacht...*

Objektwiderstand

Auch leblose Objekte haben den „Drang“, sich gegen Bezauberungen zu wehren. Anstatt diesen eine Resistenz entgegen zu setzen, besitzen Objekte einen Objektwiderstand, der der nachfolgenden Tabelle entnommen werden kann. Im Allgemeinen ist es um so leichter, tote Materie zu verzaubern, je wertvoller diese ist. Dieses Phänomen ist bis jetzt noch nicht ergründet, denn trotz der unterschiedlichsten Wertvorstellungen sind die Objektwiderstände für alle Magier dieselben. Scheinbar steckt also eher Mitras göttliche Ordnung hinter dem Objektwiderstand als die weltlichen Vorstellungen der Sterblichen.

Material	Objektwiderstand
Diamanten	3
Edelsteine	4
Kristall	5
Reines Glas	6
Adamant	7
Mithril	8
Gold / Platin	9
Stahl / Holz	10
Silber	11
Eisen / grobes Glas	12
Bronze / Kupfer / Erde	13
Stein	14
Sand	15

Tabelle 27: Objektwiderstand

Aktives Mana

Aktives Mana besitzt für Magier eine enorme Bedeutung. Es stellt magische Energie in ihrer reinsten Form dar. Es kann die Kräfte des Magiers verstärken, Artefakte aktivieren oder sogar als Zahlungsmittel dienen, um beschworene Wesen zu entlohnen.

Aktives Mana einsetzen

Aktives Mana kann für eine Vielzahl von magischen Aktivitäten verwendet werden. Somit ist es von enormer Wichtigkeit für Magier aller Traditionen, ja sogar für nicht magiebegabte Wesen, die zum Beispiel magische Gegenstände verwenden wollen.

Der Einsatz von aktivem Mana ist recht einfach. Der Spieler gibt einfach bekannt, daß der Charakter einen Teil seines aktiven Manas einsetzen will und teilt dem Spielleiter mit, welchem Zweck das Mana dienen soll.

Es sind keine Proben notwendig, um aktives Mana einzusetzen, jedoch kann der Spielleiter verlangen, daß der Charakter ein improvisiertes Ritual durchführen muß, um sein Mana einzusetzen. Dies sollte jedoch ausgespielt werden anstatt eine Probe dafür zu verlangen.

Einmal eingesetztes Mana ist grundsätzlich für immer verloren und kann nur durch die weiter unten beschriebenen Wege zurück gewonnen werden. Zudem kann eine hohe Magieabhängigkeit die Menge an aktivem Mana beschränken, die ein Charakter besitzen kann (s.u.).

Magieproben erleichtern

Der offensichtlichste Einsatzbereich für aktives Mana ist die Magieanwendung selbst. Grundsätzliche kann **jede** Probe, die auf eine magische Fertigkeit (zu denen auch Zauber und Rituale sowie der Einsatz magischer Kräfte zählen!) abgelegt wird sowie jede Resistenzprobe, die dem Charakter dazu dient, magischen Effekten zu widerstehen, durch den Einsatz von aktivem Mana erleichtert werden.

Je Probe kann ein Magier maximal drei Punkte aktives Mana einsetzen. Jeder eingesetzte Punkt erhöht die Stufe der eingesetzten Fertigkeit bzw. Resistenz für die Probe um Eins. Dabei kann die Erfolgschance für die Fertigkeitsprobe auch ausnahmesweise durchaus über 16, nicht jedoch über 19 steigen.

Magische Gegenstände binden

Eine auch für Nichtmagier interessante Anwendung von aktivem Mana ist die Bindung von magischen Gegenständen. Viele magische Artefakte besitzen besondere Kräfte, aus denen der Anwender jedoch nur einen Nutzen ziehen kann, falls er eine *astrale Verbindung* (s.d.) zum Artefakt aufgebaut hat. Um dies zu tun, muß der Charakter in einem Ritual aktives Mana in das Artefakt fließen lassen. Dies geschieht automatisch und erfordert keine Probe, kann jedoch mitunter recht viel Zeit in Anspruch nehmen. Im Allgemeinen stehen dem Anwender um so mehr Kräfte des Artefaktes zur Verfügung, je mehr Mana er in die Bindung investiert hat.

Es ist nicht erforderlich, sofort beim ersten Bindungsritual so viele Manapunkte wie möglich in das Artefakt zu leiten. Die astrale Verbindung kann auch verstärkt werden, indem das Bindungsritual zu einem späteren Zeitpunkt nochmals durchgeführt wird. Im Prinzip ist es also völlig gleichgültig, ob ein Charakter einem Artefakt mit einem Ritual 15 Manapunkte zuführt, oder ob er drei Rituale durchführt und in jedem dieser Rituale 5 Manapunkte opfert.

Eine astrale Verbindung zu einem Artefakt hält jedoch nicht ewig. Sie muß in regelmäßigen Abständen *aufgefrischt* werden, indem der Charakter weitere Manapunkte investiert, die jedoch nicht die Bindung stärken, sondern lediglich dafür sorgen, daß Selbige nicht zusammenbricht. Ist dies nämlich erst einmal geschehen, so war all das investierte Mana umsonst. Die Bindung ist zerstört und muß ganz neu aufgebaut werden, was für sehr starke Bindungen sehr viel Mana erfordern kann.

Besondere Kräfte von Artefakten aktivieren

Viele mächtigere Artefakte verfügen über besondere magische Kräfte, die nicht allein von der magischen Energie des Artefaktes genährt werden können. Um diese Kräfte einsetzen zu können, muß der Anwender dem Artefakt sozusagen Energie zu Verfügung stellen. Dies tut er, indem er eine gewisse Menge Manapunkte opfert. Die Menge der benötigten Manapunkte hängt sowohl von der magischen Kraft als auch vom Artefakt ab und kann der Beschreibung des jeweiligen magischen Gegenstandes entnommen werden.

Zaubersprüche permanent machen

Aktives Mana kann benutzt werden, um die Effekte zeitlich begrenzter Zaubersprüche permanent zu machen. Näheres dazu finden sie im Abschnitt *Aktives Mana und permanente Zauber* weiter oben in diesem Kapitel.

Zauberpatzer verhindern

Kommt die entsprechende Zusatzregel zum Einsatz, so kann ein Zauberer aktives Mana benutzen, um Zauberpatzer abzuschwächen oder gar ganz zu verhindern. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt *Zusatzregeln* am Ende dieses Kapitels.

Aktives Mana gewinnen

Aktives Mana ist rar und begehrt. Es ermöglicht es dem Magier, über seine Grenzen hinaus zu wachsen und Dinge zu vollbringen, zu denen er im Normalfall niemals in der Lage wäre. Leider sind Quellen für aktives Mana selten und von ihren Hütern meist gut bewacht, so daß für viele Magier diese Orte als Manaquellen ausscheiden.

Doch es gibt auch andere Methoden, Mana gewinnen zu können. Zum einen kann man es magischen Artefakten und permanenten magischen Effekten entziehen (sie sozusagen entladen), zum anderen kann man es auch in einem langwierigen Prozeß aus passivem Mana raffinieren.

Die dritte Möglichkeit, es durch Blutmagie aus der Lebenskraft anderer zu gewinnen, ist besonders bei bösen Magiern beliebt, treibt diese jedoch schnell und unwiederbringlich in die Arme der dunkleren Mächte.

Besonders liebenswürdige Zeitgenossen sind zudem in der Lage, einen Teil ihres eigenen Manas auf den Magier zu übertragen, tun dies aber nur selten ohne Gegenleistung.

Jede *mißlungene* Magieprobe, die der Managewinnung dient, verursacht einen Punkt, jede *gepatzte* Probe zwei Punkte Magieabhängigkeit.

Einen Cridhe anzapfen

Cridhe sind Orte großer magischer Macht, auf die zu einem späteren Zeitpunkt noch genauer eingegangen werden soll. An dieser Stelle interessieren wir und eher für ihre Eigenschaft, daß ein Magier ihnen mittels eines bestimmten Rituals aktives Mana entziehen kann.

Das Ritual der Managewinnung muß im Zentrum des Cridhe durchgeführt werden und gliedert sich in zwei Phasen.

Zuerst muß der Magier sich auf den Cridhe einstimmen. Dazu ist ein Ritual nötig, daß von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang dauert und durch eine Probe auf *Intuition + Ritualmagie* abgeschlossen wird. Mißlingt diese Probe, so war die gesamte Einstimmung umsonst und muß am nächsten Tag wiederholt werden. Gelingt sie jedoch, so kann der Magier sich ganz der Aufgabe widmen, Mana aus den Energien des Cridhe zu gewinnen.

Zu diesem Zweck muß er im Herz des Cridhe meditieren, um dessen magischen Ströme in seinen Körper umzuleiten. Nach jeweils einer Stunde legt er eine Probe auf *Willenskraft + Meditation* ab. Sofern diese Probe erfolgreich ist, erhält der Magier einen Punkt aktives Mana, beziehungsweise zwei Punkte bei einer guten und drei bei einer meisterlichen Probe.

Der Magus kann bis zum nächsten Sonnenaufgang im Cridhe meditieren. Mißlingt ihm das erste Mal eine Meditationsprobe, so kann er diese (nach einer weiteren Stunde) wiederholen. Die zweite mißlungene Probe beendet jedoch das gesamte Ritual. Ein Patzer führt zu einem sofortigen Abbruch ohne die Möglichkeit, die Probe zu wiederholen.

Bemerkt sei noch, daß der Magier dem Cridhe niemals innerhalb ein und desselben Rituals mehr Manapunkte entziehen kann durch seine Willenskraftstufe angegeben.

Eine Leylinie anzapfen

Wie Cridhe können auch Leylinien (s.u.) als Manaquellen fungieren. Das Ritual, welches benötigt wird, um einer Leylinie Energie zu entziehen entspricht dem im letzten Abschnitt beschriebenen, jedoch können einer Leylinie innerhalb eines Tages niemals mehr als drei Punkte aktives Mana entzogen werden.

Einen Cridhe oder eine Leylinie anzapfen:
- Anfängliche Probe auf *Intuition + Ritualmagie*, um sich auf den Cridhe einzustimmen.
- Je Stunde eine Probe auf *Willenskraft + Meditation*, um dem Cridhe einen Punkt Mana zu entziehen.

Artefakten magische Energie entziehen

Ein recht direkter Weg, um an neues Mana zu kommen, ist, es magischen Artefakten oder anderen permanenten Verzauberungen zu entziehen. Thaumaturgen steht zu diesem Zweck ein spezieller Zauber, *Entzauberung*, zur Verfügung, der genau diesen Zweck erfüllt (und sogar noch auf andere Spielarten der Magie wirkt).

Generell kann jedoch jeder Magier mit der Fertigkeit *Ritualmagie* ebenfalls Mana aus Artefakten und permanenten magischen Effekten gewinnen. Dies ist jedoch eine langwierige Prozedur und erfordert absolute Ruhe. Jeder in diesem Ritual abgelegten Probe widersetzt sich ein Artefakt mit seinem Objektwiderstand. Zusätzliche im Artefakt verankerten Schutzmechanismen können das Ritual zudem zu einer riskanten Angelegenheit machen.

Zuerst muß der Magier das Artefakt genauestens analysiert haben und sich seiner magischen Struktur bewußt sein (dies kann ebenfalls über Ritualmagie oder entsprechende Zauber geschehen; auch ist es denkbar, daß der Magier diese Informationen von einer anderen Person oder gar einem beschworenen Wesen erhält). Danach kann der Magier versuchen, den Gegenstand anzuzapfen. Dazu muß ihm eine Probe auf *Intelligenz + Ritualmagie* gelingen. Dieses einleitende Ritual nimmt etwa vier Stunden in Anspruch.

Danach kann der Magier jede volle Stunde eine Probe auf *Willenskraft + Ritualmagie* ab, um dem Gegenstand einen Punkt aktives Mana zu entziehen. Eine meisterliche Probe erlaubt sogar die Übertragung von zwei Manapunkten. Die erste mißlungene Probe beendet automatisch das gesamte Ritual. Kommt es hier jedoch zu einem Patzer, so wird dem Gegenstand **und** dem Magier automatisch alles Mana entzogen und in Form einer unkontrollierten magischen Entladung freigesetzt (vergleichbar mit einem Zauberpatzer). Je mehr Mana hier austritt, desto heftiger ist die Reaktion, die durchaus lethale Folgen für den Magier nach sich ziehen kann!

Zudem sei nochmals angemerkt, daß dieses Ritual automatisch alle magischen Schutzmechanismen eines Artefaktes, die einen Manaverlust verhindern sollen, auslöst.

Einem Artefakt oder permanenten Effekt Mana entziehen:
- Genaue Analyse des Artefaktes/Effektes sollte durchgeführt werden.
- Vierstündiges Einstimmungsritual mittels einer Probe auf *Intelligenz + Ritualmagie*
- Bei Erfolg kann der Charakter mit jeder erfolgreichen Probe auf *Willenskraft + Ritualmagie* Mana aus dem Artefakt/Effekt auf sich selbst übertragen.

Übertragung durch andere Lebewesen

Manchmal kommt es zu der seltenen Begebenheit, daß sich ein Lebewesen freiwillig bereit erklärt, einem Magus einen Teil seiner Lebenskraft in Form von aktivem Mana abzugeben. Aber nie geschieht dies ohne eine Gegenleistung. Oft ist diese Übertragung eine Form der Bezahlung (wie sie auch häufig zwischen Hexen und beschworenen Wesen stattfindet) oder ein Opfer in Zeiten höchster Not, wenn der Verlust von Mana für das Erreichen eines höheren Ziels zwingend notwendig ist.

Um das Mana zu übetragen, ist ein relativ einfaches, etwa dreistündiges Ritual von Nöten, das von jedem Magier auch ohne Probe vorbereitet und durchgeführt werden kann. Die übertragene Menge von Mana ist beliebig, kann aber natürlich nicht über den Manawert des „Opfers“ hinaus gehen.

Freiwillige Manaspender:
Mana kann ohne Probe von einem freiwilligen Spender auf einen Magier mittels eines einfachern Rituals übertragen werden.

Passives Mana raffinieren

Die zeitaufwendigste und wahrscheinlich auch schwierigste Art und Weise, an aktives Mana zu kommen, ist, es aus passivem Mana zu gewinnen.

Quellen für passives Mana gibt es reichlich. Da jedes existierende Objekt auch passives Mana enthält, hat der Magier hier die Qual der Wahl. Aufgrund von später noch genauer erläuterten Gründen ist es jedoch ratsam, Materialien zu verwenden, die einen möglichst niedrigen Objektwiderstand besitzen.

Das eigentliche Verfahren zur Raffinierung setzt voraus, daß der betreffende Gegenstand vom Magier (und **nur** von ihm) *geläutert* wurde (wie im Abschnitt *Artefaktmagie* beschrieben). Ohne die Läuterung wäre es ihm nämlich nicht möglich, überhaupt auf das Mana des Gegenstandes zuzugreifen.

Wie auch in vielen anderen hier geschilderten Verfahren besteht der erste Schritt der Raffinierung daraus, daß sich der Magier auf den Gegenstand einstimmt. Dies erfordert eine erfolgreiche Probe auf *Intuition + Ritualmagie* und nimmt in etwa sechs Stunden in Anspruch. Selbst wenn diese Probe gelingt, steht dem Gegenstand noch ein Wurf auf seinen Objektwiderstand zu. Sofern sich das Objekt erfolgreich der Einstimmungsprobe des Magiers widersetzt, so gilt nicht nur diese Probe als nicht gelungen, sondern es wird auch jegliche Läuterung des Gegenstands aufgehoben.

Widersetzt sich das Objekt jedoch nicht erfolgreich, so kann die eigentliche Raffinierung beginnen.

Als nächstes muß der Magier nun einen Punkt aktives Mana opfern, um den Prozeß in Gang zu bringen. Dieses aktive Mana dient als Keim und leitet die magische Reaktion ein, die etwa zwei Wochen laufen muß. Nun muß die Reaktion regelmäßig (d.h. etwa einmal am Tag) durch rituelle Magie gestärkt und am Laufen gehalten werden. Dies erfordert eine erfolgreiche Probe auf *Intelligenz + Ritualmagie*. Sollte hier eine schlechte Probe oder gar ein Patzer auftreten, so wird der Magier Bekanntschaft mit der unangenehmen Seite dieses Rituals machen. Ist sie einfach nur mißlungen, so verlängert sich das Ritual lediglich um einen Tag.

Vom beschriebenen Ritual geht ein nicht zu unterschätzendes Risiko aus. Bei einer schlechten Probe (wie

oben erläutert) verliert der betroffene Gegenstand nämlich augenblicklich sein gesamtes Mana und somit auch seine Existenz (d.h. er löst sich in Nichts auf). Aber auch der Magier verliert sein gesamtes aktives Mana und zudem noch einen Punkt seiner Vitalität (und zwar **permanent**).

Verläuft das Ritual ohne Konflikte, so enthält der Gegenstand nach Ablauf der oben genannten Zeitspanne 2W6 Punkte aktives Mana. Dieses Mana kann der Magier (da er ja auf den Gegenstand eingestimmt ist) direkt auf sich selbst übertragen oder auch vorerst im Gegenstand belassen (in diesem Fall zählt der Gegenstand als *Manaspeicher*, wie im Abschnitt *Artefaktmagie* beschrieben). Natürlich steht es dem Magus frei, diese beiden Alternativen auch nach Belieben zu kombinieren.

Passives Mana raffinieren:
- Betroffener Gegenstand muß geläutert sein.
- Einstimmung auf den Gegenstand mittels Probe auf *Intuition* + *Ritualmagie*. Danach Opferung eines Punktes aktiven Manas, um die Reaktion in Gang zu setzen.
- Jeden Tag eine Probe auf *Intelligenz* + *Ritualmagie*, um die Reaktion am Laufen zu halten.
- Am Ende des Rituals enthält das Objekt 2W6 Punkte aktives Mana.

Magische Bande und astrale Verbindungen

Oft sieht sich ein Magier, insbesondere, wenn er Zauberei benutzt, dem Problem gegenüber, daß er das Ziel seines Zaubers nicht sieht oder dessen Aufenthaltsort nur ungenau bestimmen kann. Gelingt es jedoch dem Magier, eine *astrale Verbindung* zum Ziel aufzubauen, so spielt die Entfernung keine Rolle mehr. Durch die Verbindung zaubert der Magier, als stünde das Ziel direkt neben ihm.

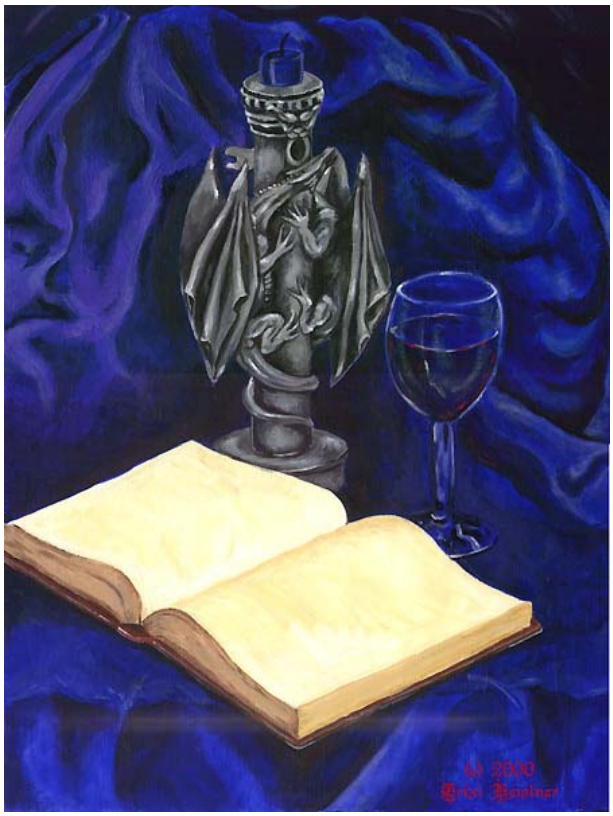
Astrale Verbindungen, die auch oft als *magische Bande* bezeichnet werden, können auf mannigfaltige Art und Weise erzeugt werden. So kann zum Beispiel eine enge Bindung einer Person zu einem Gegenstand (Zum Beispiel zu einem geliebten Schmuckstück) automatisch zu einer schwachen astralen Verbindung führen.

Viele magische Artefakte erfordern es, an ihren Benutzer gebunden zu werden, was automatisch eine astrale Verbindung zwischen Person und Gegenstand aufbaut.

Das häufigste Ritual zum Aufbau einer astralen Verbindung beruht jedoch auf dem Prinzip *Ähnliches verhält sich ähnlich:* Der Magier fertigt ein Abbild, einen sogenannten *Atzmann*, also ein Modell oder eine lebensgroße Kopie des zu verzaubernden Objektes an und verzaubert dieses. Das Problem dabei ist nur, daß diese Kopie auch einen Teil des Originals enthalten muß. So funktioniert eine Puppe nur, wenn ein Stück der zu verzaubernden Person mit in sie eingearbeitet wurde. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt *Fernmagie* weiter unten in diesem Kapitel.

Ritualmagie

Ritualmagie ist keine eigenständige magische Tradition. Jede andere magische Tradition benutzt jedoch die Ritualmagie, um ihre magischen Kräfte zu fokussieren und zu verstärken. Doch auch auf sich allein gestellt können magische Rituale beachtliche Mächte entfesseln, die selbst die



Zauber der mächtigsten Dämonen der Unterwelt klein erscheinen lassen.

Gemeinschaftsmagie

Eine der mächtigsten Formen der Ritualmagie ist die Gemeinschaftsmagie. Hierbei schließen mehrere Magier, die nicht unbedingt derselben Tradition angehören müssen, ihre magischen Kräfte zusammen, um besonders starke Magie zu wirken. Die Beschwörung mächtiger extraplanarer Wesen oder die Verzauberung großer Gebiete (sog. *Arealmagie*) werden zum Beispiel oft durch Gemeinschaftsmagie realisiert. Da sich das Bewußtsein aller Magier bei diesem Ritual verbindet, sind sie jedoch physisch auch sehr angreifbar, was zusätzliche Schutzmaßnahmen nötig macht.

Gemeinschaftsmagie stellt einen Bereich dar, der sich weniger bei den Kaballisten als bei den imperialen Magiern großer Beliebtheit erfüllt. Meist fehlt es den individualistischen Kaballisten einfach an genügend Verbündeten mit den entsprechenden Fähigkeiten, denen sie vertrauen können. In der herrschenden Kaste des Imperiums dagegen ist die Anwendung von Gemeinschaftsmagie eine gebräuchliche Praktik.

Voraussetzungen für Gemeinschaftsmagie

Um ein gemeinschaftliches magisches Ritual durchführen zu können, benötigt man zuerst einmal genügend magisch begabte Verbündete. Alle Magier eines Gemeinschaftsrituals müssen die entsprechende Fertigkeiten besitzen, die zum Einsatz der Magie nötig sind. Dies ist zum einen auf jeden Fall *Ritualmagie* und zudem eine weitere Fertigkeit, die sich nach der Art der zu wirkenden Magie richtet, also *Thaumaturgie, Hexerei, Gebet* oder *Schamanismus.* Will

man zum Beispiel gemeinschaftlich einen Zauber aussprechen, so werden dafür die Fertigkeiten *Ritualmagie* und *Thaumaturgie* benötigt. Sobald diese Voraussetzungen erfüllt sind, kann das Ritual der Gemeinschaftsmagie beginnen.

Oft ist es ratsam, das Ritual an einem *magischen Ort* (s.d.) natürlicher oder künstlicher Herkunft durchzuführen, da die Stufe dieser Orte als Bonus auf alle Proben des eigentlichen Rituals der Gemeinschaftsmagie angerechnet werden können.

Das Ritual der Gemeinschaftsmagie

Das Ritual der Gemeinschaftsmagie beginnt mit der *Einstimmung* der Teilnehmer aufeinander. In diesem Teil des Rituals bilden alle Teilnehmer einen Kreis und fassen sich an den Händen. Sodann beginnen sie mit ihrer Meditation. Jetzt muß jeder Teilnehmer eine Probe auf *Intelligenz + Ritualmagie* ablegen, um sich auf die anderen Magier einzustimmen. Da es umso leichter ist, sich auf die Anderen einzustimmen, je weniger Magier am Ritual teilnehmen, wird die Probe je nach Teilnehmerzahl, wie aus der folgenden Tabelle ersichtlich, modifiziert:

Anzahl Teilnehmer	Modifikator
2-4	+1
5-8	0
9-15	-1
16-25	-2
26-35	-3
36-50	-5
Mehr als 50	-7

Tabelle 28: Modifikatoren für Gemeinschaftsmagie

Sollte die Probe mißlingen, so ist das kein Beinbruch. Solange der Magier bei der Probe nicht patzt, kann er sie nach den üblichen Fertigkeitsregeln wiederholen. Jede Wiederholung verlängert jedoch die Dauer des Rituals der Einstimmung. Ein Patzer allerdings beendet jegliche Versuche, sich auf die anderen Teilnehmer einzustimmen und sorgt dafür, daß der Magier aus dem Ritual ausscheiden muß.

Das Ritual der Einstimmung nimmt eine Zeit in Anspruch, die der Anzahl der Teilnehmer mal 5 Minuten entspricht. Ein Ritual mit sechs Teilnehmern, das fehlerlos abläuft, würde also eine Zeitspanne von 30 Minuten erfordern. Zudem verlängert jede wiederholte Probe das Ritual um weitere 5 Minuten.

Sobald die Einstimmungsphase abgeschlossen ist, können sich die Magier dem eigentlichen Wirken der Magie widmen. Dazu verläßt ein Magier, meist der mächtigste und erfahrenste, den Kreis, um sich in dessen Mittelpunkt zu begeben. Dies ist auch der Magier, der die Magie später wirken wird. Dieser Magus führt nun wie gewohnt seine Proben aus. Allerdings erhöht sich seine Fertigkeitsstufe für alle Magieproben um einen Wert, der sich aus den entsprechenden Fertigkeiten der anderen Magier ergibt. Deren magische Fertigkeiten, die der gewirkten Magie entsprechen, werden nämlich addiert und danach durch Zehn geteilt, um den Bonus zu erhalten. Oder um mit einem Beispiel zu sprechen:

16 Hexen versuchen, eine höheres Feuerlementar zu beschwören. Alle Hexen besitzen dieselbe Fertigkeitsstufe in Hexerei*, nämlich 5. Nach erfolgreicher Einstimmung betritt eine Hexe den Kreis. Sie legt nun eine normale Beschwörungsprobe ab, erhält dabei aber einen Bonus von 7 Punkten auf ihre Erfolgschance (15 Hexen mal Fertigkeitsstufe 5 in Hexerei = 75; 75 geteilt durch 10 ist 7,5, was zu 7 abgerundet wird).*

Nachdem die eigentliche Magie gewirkt wurde, werden eventuell entstandene Kosten oder Schäden (Also Konzentrations- oder Karmaverluste, aufgebaute Erschöpfungspunkte, Verluste an Attributspunkten oder verursachte Wundpunkte) gleichmäßig auf alle Magier verteilt, die am Ritual teilgenommen haben. Danach ist das Ritual beendet.

Gefahren der Gemeinschaftsmagie

Während des gesamten Rituals der Gemeinschaftsmagie, also ab dem Beginn der Einstimmungsphase, sind alle am Ritual teilnehmenden Magier sowohl physisch als auch magisch extrem verwundbar. Solange sie am Ritual teilnehmen, dürfen sie sich nicht bewegen oder eigene magische Fähigkeiten (wozu auch Kontermagie gezählt wird) einsetzen. Jeglicher Versuch, so etwas zu tun, führt dazu, daß das gesamte Ritual beendet wird und die Zeit somit verschwendet war.

Aus diesem Grund sichern sich die teilnehmenden Magier meist schon vor Beginn des Rituals entsprechend ab. Sie wirken Schutzzauber, sorgen für weltliche Wächter (Meist Soldaten oder Söldner) und stellen eventuell einige Magier ab, die als Verteidigung gegen arkane Angriffe dienen sollen.

Besondere Regeln für bestimmte magische Traditionen

Obwohl das Ritual der Gemeinschaftsmagie im Prinzip für alle magischen Traditionen gleich abläuft, gibt es dennoch einige kleine, aber entscheidende Unterschiede, auf die wir im Folgenden genauer eingehen wollen.

Zauberer

Zauberer können Gemeinschaftsmagie verwenden, um ihre Zauber zu verstärken. Beim eigentlichen Ritual steigt dabei die Stufe des entsprechenden Zaubers, den der Magier wirken möchte, um den oben berechneten Bonus an. Die Magier müssen dabei nur die Fertigkeit Thaumaturgie beherrschen. Der tatsächlich gewirkte Zauber muß nur dem tatsächlich zaubernden Magus bekannt sein. Reichweite und Wirksamkeit des Zaubers können durch den Bonus dramatisch erhöht werden. Zudem können die Magier bis zu *[Anzahl der Teilnehmer / 2]* Zauber nacheinander wirken, ohne sich wieder erneut aufeinander einstimmen zu müssen.

Bei einer mißlungenen Probe auftretende Patzer betreffen zunächst einmal nur den tatsächlich zaubernden Magus. Die anderen Teilnehmer des Rituals werden nur durch den Patzer betroffen, wenn dieser auf ein größeres Gebiet wirkt. Jedoch zerstört jeder Zauberpatzer die Einstimmung der Magier aufeinander.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist, daß Kanalisierer und Wandler niemals gemeinsam an einem Ritual der Gemeinschaftsmagie teilnehmen können, da sie ihre Magie auf völlig unterschiedliche Art und Weise wirken.

Hexen

Hexen folgen den normalen Regeln für das Ritual der Gemeinschaftsmagie. Ein beschworenes Wesen könnte durch die pure Masse der Beschwörer jedoch eingeschüchtert werden, so daß die Bedingungen des Handels meist etwas zu Gunsten der Beschwörer verschieben.

Priester

Auch Priester folgen den normalen Regeln für Gemeinschaftsmagie, doch auch hier gilt, daß durch die bloße Präsenz so vieler Priester an einem Ort die Chance für eine machtvolle Intervention der verehrten Gottheit größere Wunder gewährt werden können.

Alle Priester, die am Ritual teilnehmen, müssen zudem demselben Glauben angehören. Der Spielleiter kann jedoch gestatten, daß Priester der fünf Urgötter auch an Ritualen der Kinder der jeweiligen Urgottheit teilnehmen dürfen. Ihre Stufe in der Fertigkeit *Gebet* wird in einem solchen Fall jedoch für alle Belange des Rituals halbiert.

Schamanen

Schamanen benutzen die normalen Regeln, wie oben beschrieben. Jedoch müssen sie alle eine Bindung zu dem Totemgeist aufweisen, der beschworen werden soll. Zur Berechnung des Bonus auf die Proben des beschwörenden Schamanen ist die Fertigkeit *Schamanismus*, nicht die Bindungsstufe ausschlaggebend.

Gemeinschaftsmagie
- Um sich auf das Ritual einzustimmen, muß jedem Teilnehmer eine Probe auf *Intelligenz* + *Ritualmagie* gelingen.
- Der tatsächlich Magie wirkende erhält auf seine Probe einen nach folgender Formel berechneten Bonus:

[(∑ Fertigkeitsstufen aller Magier) / 10]

Fernmagie

Die Magie eines Zauberers ist meist in ihrer Reichweite recht begrenzt. So kann kein Zauberer etwas verzaubern, was er nicht sehen kann. Wie ist es also möglich, das solche Dinge wie Hellsicht und die magische Einwirkung auf Objekte an weit entfernten Orten trotzdem möglich sind?

Die Antwort auf diese Frage ist recht kompliziert und hängt maßgeblich mit dem Phänomen der Fernmagie zusammen. In dieser besonders zeitaufwendigen Form der Ritualmagie versucht der ausübende Magier eine astrale Verbindung mit dem Ziel aufzubauen und den Zauber bzw. das Ritual durch diesen „Kanal“ ins Ziel zu lenken. Dadurch ist es dem Magier möglich, die Grenze der Sicht umgehen und weit entfernte Dinge verzaubern. Prinzipiell kann so jeder Zauber über beliebige Entfernungen gewirkt werden, seine eigentliche Reichweite ist dabei gleichgültig (Zauber, die jedoch nur auf den Magier selbst wirken, können nicht zusammen mit dem Ritual der Fernmagie verwendet werden). Bei freien Zaubern kann *Berührungs*-Reichweite angenommen werden, um den Zirkel des Zaubers zu bestimmen.

Das Ritual der Fernmagie

Das Ritual der Fernmagie verläuft in zwei Stufen: *Stoffliche Verbindung* und *Zaubersendung*. Erst wenn beide Stufen erfolgreich absolviert wurden, erreicht der Zauber tatsächlich das erwünschte Ziel.

Die stoffliche Verbindung

Durch die stoffliche Verbindung versucht der Magier, das Ziel seines Zaubers aufzuspüren. Befindet sich ein Teil des Ziels (z.B. ein Hautfetzen, wenn es sich beim Ziel des Zaubers um eine Person handelt) im Besitz des Magiers, so kann er diesen Gegenstand in das Ritual mit einbeziehen. Ansonsten ist er auf eine schwächere, symbolische Verbindung zum Ziel angewiesen. Hierbei kann es sich zum Beispiel um einen liebgewonnenen Gegenstand aus dem persönlichen Besitz der Zielperson handeln, oder auch um ein Objekt, daß vom Zielort stammt. Andererseits kann der Magier auch ein Modell des Ziels (eine Puppe oder einen anderen „Kunstgegenstand“) anfertigen und diesen als symbolische Verbindung verwenden. Im Prinzip sind also alle Materialen zulässig, die zumindest über eine schwache astrale Verbindung mit dem Ziel verfügen (s.o.). Ob eine Verbindung vorhanden und wie stark diese ist, entscheidet letztendlich der Spielleiter.

Ist das Material für die stoffliche Verbindung vorhanden, so kann der Magier sich auf die Verbindung einstimmen. Dies erfordert ein Ritual mit einer Dauer *[2W6 + (Zauberzirkel)/10]* Stunden, in der der Magier meditiert. Abschließend legt er eine Probe auf *Intuition* + *Ritualmagie* ab. Diese Probe wird je nach Qualität des von dem Magier für die stoffliche Verbindung benutzen Materials modifiziert.

Art der stofflichen Verbindung	EC
Aufenthaltsort des Ziels bekannt (nur bei Personen)*	+ 2
Teil des Ziels befindet sich im Besitz des Magiers	± 0
Persönlicher Gegenstand des Ziels vorhanden	- 2
Symbol des Ziels vorhanden	- 5
Keinerlei Verbindung zum Ziel vorhanden	- 10

*: Wird zusätzlich zu den anderen Modifikatoren angerechnet
Tabelle 29: Modifikatoren für Fernmagie

Gelingt die Probe, so wurde erfolgreich eine astrale Verbindung mit dem Ziel aufgebaut. Diese kann nun benutzt werden, um den Zauber ins Ziel zu schicken. Kommt es jedoch zu einem Patzer, so wird das für die Verbindung benutzte Material dauerhaft zerstört und der Magier erhält einen Punkt Magieabhängigkeit.

Die nun existierende Verbindung kann **ausschließlich** dazu benutzt werden, um den vor dem Ritual ausgewählten Zauber hindurch zu senden. Jegliche Versuche, die astrale Verbindung in anderer Art und Weise zu benutzen, lassen diese augenblicklich zusammen brechen. Zudem verschwindet die astrale Verbindung, sobald die Sendung des Zaubers abgeschlossen ist.

Die Zaubersendung

Durch die astrale Verbindung kann nun der Zauber geschickt werden. Dies nimmt eine Anzahl Minuten in Anspruch, die dem Zirkel des Zaubers entspricht. Das Ritual endet mit einer normalen Zauberprobe. Sofern diese gelingt, wird der Zauber direkt im Ziel ausgelöst. Dies ist besonders bei Kampfzaubern effektiv und bedeutet zudem, daß keine Zielproben abgelegt werden müssen, auch wenn dies normalerweise für den Zauber nötig wäre.

Fernmagie
- *Stoffliche Verbindung:*
  Probe auf *Intution + Ritualmagie*,
  Dauer: *[2W6 + (Zauberzirkel / 10)]* Stunden.
- *Zaubersendung:*
  Normale Zauberprobe, Dauer: *[Zauberzirkel]* Minuten

Blutmagie

Blutmagie ist ein sehr düsteres Kapitel der Magietheorie. Viele Magier bestreiten sogar die Existenz dieser grausamen Form der Ritualmagie. Eine weit verbreitete Theorie setzt aktives Mana mit Lebensenergie gleich. Sollte dies der Fall sein, so muß es theoretisch auch möglich sein, ein Lebewesen seiner Lebensenergie zu berauben und diese für magische Zwecke zu benutzen.

Und tatsächlich hat sich diese Theorie (leider) als richtig bewiesen. Und so nutzen viele Magier heutzutage das Ritual des Blutopfers, in dem tierische oder gar (halb-) menschliche Opfer verletzt oder gar getötet werden, um aktives Mana zu gewinnen. Gerade diese Form der Ritualmagie hat das Imperium nutzen können, um das gemeine Volk gegen die nicht imperialen Magier aufzuhetzen.

Um das Ritual der Blutmagie auf ein anderes Wesen anwenden zu können, benötigt der Magier zuerst einmal eine rituelle Waffe. Meist handelt es sich hierbei um einen Dolch oder ein Messer. Stumpfe Hiebwaffen können aus offensichtlichen Gründen nicht als rituelle Waffe eingesetzt werden. Die gewählte Waffe muß aus *geläutertem* Material (siehe *Artefaktmagie* weiter unten in diesem Kapitel) bestehen.

Das Ritual der Blutmagie nimmt in etwa 30 Minuten je entzogenem Manapunkt in Anspruch, ein Einsatz dieses Rituals im Kampf ist somit ausgeschlossen. Beim Ritual selbst benutzt der Magier die rituelle Waffe, um das Opfer, das bei vollem Bewußtsein sein muß, zu töten. Um das Ritual korrekt durchzuführen, muß dem Magier eine Probe auf *Willenskraft + Ritualmagie* gelingen. Danach wird die Waffe benutzt, um das Mana des Toten in den Körper des Magiers zu übertragen.

Meist wählen Blutmagier andere intelligente Wesen als Opfer aus. Es ist auch möglich, Tiere zu opfern, doch die Ausbeute an Manapunkten ist im Vergleich zu einem menschlichen Ziel eher gering. Die Opferung intelligenter Wesen kann jedoch Moralproben erfordern und den Blutmagier schnell in die Fänge der dunklen Mächte treiben, sollte er dieses Ritual zu häufig anwenden.

Blutmagie:
- Erfolgreiche Probe auf *Willenskraft + Ritualmagie*
- Opfer muß mit ritueller Waffe getötet werden

Lebewesen	Managewinn	Moralprobe
Tier (z.B. Huhn)	1	Nein**
Großes Tier (z.B. Pferd)	2	Nein**
Intelligentes Lebewesen	*	Ja, evtl. erschwert

*: Alle intelligenten Lebewesen besitzen einen gewissen Vorrat an aktiven Mana, das durch das Ritual entzogen werden kann.

**: Es sei denn, daß Ritual wird sehr häufig angewandt (d.h. mehr als zweimal pro Woche)

Tabelle 30: Managewinn durch Blutmagie

Spezielle Rituale

Anders als die obigen Verfahren müssen spezielle Rituale einzeln erlernt werden. Dies entspricht regeltechnisch dem Erlernen von Zaubersprüchen. Spezielle Rituale dienen den verschiedensten Zwecken. Sie können die Effekte anderer magischer Traditionen nachahmen oder ganz eigene Effekte hervor rufen. Um ein Ritual erfolgreich durchzuführen, muß dem Charakter eine Probe auf *Intelligenz + Stufe des Rituals* gelingen.

Eine nähere Beschreibung einiger magischer Rituale finden Sie im *Buch der arkanen Künste.*

Ein spezielles Ritual einsetzen:
Erfolgreiche Probe auf *Intelligenz + Stufe des Rituals*

Magie abwehren

Magie ist mächtig, aber nicht allmächtig. Es gibt zahlreiche Möglichkeiten, wie man sich gegen ungewollte Verzauberungen schützen kann, und dies geschieht (selbstverständlich) auch wieder durch Magie. Schutzzauber, antimagische Rituale, magische Schilde und Barrieren oder Talismane sind nur wenige Beispiele für Antimagie. Ein besonderes Ritual, das allen Magiern zur Verfügung steht ist die *Kontermagie*, durch die ein Magier sich aktiv gegen feindliche Magie zur Wehr setzen kann, anstatt sich auf seine Resistenzen zu verlassen.

Kontermagie einsetzen

Sofern ein Magier rechtzeitg bemerkt, daß Magie auf ihn gewirkt werden soll und er zudem ebenfalls die magische Traditon beherrscht, der diese Magie angehört, hat er eine gewisse, diese Magie aktiv abzuwehren. Dieser Vorgang wird im Allgemeinen auch als *Kontermagie* oder *Gegenmagie* bezeichnet.

Um Kontermagie einsetzen zu können, muß die feindliche Magie zuerst einmal bemerkt werden. Dafür gitb es mehrere Möglichkeiten. Generell kann zwischen aktiven Maßnahmen wie dem *Magie spüren* – Zauber bzw. magischen Kräften oder Artefakten, die diesen Zauber nachahmen (und natürlich gerade aktiv sein müssen) sowie passiven Maßnahmen (Proben auf *Wahrnehmung* oder *Intution* und eine Fertigkeit wie *Gefahrensinn, Beobachtungsgabe* oder in einigen speziellen Fällen auch *Menschenkenntnis*) unterschieden werden. Bei aktiven

Maßnahmen bemerkt der Magus automatisch den auf ihn abgezielten magischen Effekt, passive Maßnahmen dagegen müssen explizit vom Spieler durchgeführt werden (er muß also ankündigen, daß er eine entsprechende Probe ablegen will).

Entdeckt ein Magier feindliche Magie, so kann er eine Kontermagieprobe ablegen, um seine Resistenz gegen diese Magie zu stärken. Dies funktioniert jedoch nur unter der Vorraussetzung, daß der Magus die magische Tradition beherrscht, der auch die feindliche Magie entstammt. Das heißt, das Zauberei nur durch *Thaumaturgie*, Hexenflüche und Beschwörungsversuche nur durch *Hexerei* und spezielle Totemkräfte (wie beispielsweise eine Verschmelzung gegen den Willen des Magus) nur mit *Schamanismus* bekämpft werden können. Gegen göttliche Interventionen kann grundsätzlich keine Kontermagie benutzt werden. Zudem wirkt Kontermagie nur gegen magische Effekte, die direkt auf den Magier abzielt. Nur sehr erfahrene Magier (die die entsprechende magische Fertigkeit gemeistert haben) sind in der Lage, auch ihre Umgebung zu schützen.

Die eigentliche Kontermagieprobe wird auf *Willenskraft* und die entsprechende magische Fertigkeit abgelegt.

Von ihrer Probenqualität hängt es ab, wie sich die Resistenz des Magus gegenüber der feindlichen Magie verändert. Eine gelungene Probe steigert die Resistenz um zwei Punkte, eine gute um vier und eine meisterliche Probe sorgt sogar dafür, daß die Magie wirkungslos verpufft. Mißlugene und schlechte Proben haben keine besonderen Auswirkungen. Ein Patzer jedoch **verringert** die Resistenz des Magus gegenüber dem magischen Effekt um vier Punkte!

Kontermagie einsetzen:
- Feindliche Magie muß bemerkt werden
- Probe auf *Willenskraft + magische Fertigkeit* sorgt je nach Probenqualität für Boni auf die Resistenz des Magiers.

Magische Orte

Die Magie ist nicht nur mit den denkenden Wesen. Auch die Welt selbst ist voll davon und manifestiert sich als passives Mana. Einige besondere Orte sind sogar dermaßen magisch, daß sie über aktives Mana verfügen. Diese Orte eignen sich natürlich besonders für das Wirken von Magie und können auch genutzt werden, um aktives Mana zu erhalten.

Ritualmagier sind zudem in der Lage, die Wirkung magischer Orte, zumindest teilweise und kleinerem Maßstab, nachzuahmen, indem sie magische Bannkreise oder Pentagramme erstellen.

Alle magischen Orte besitzen (wie die meisten magischen Effekte auch) eine *Stufe*, die ihre Mächtigkeit angibt. Worauf diese Stufe als Bonus oder Malus angerechnet wird, hängt jedoch von der Art des Ortes und von der dort benutzten Magie ab.

Cridhe

Cridhe sind besondere magische Stätten. Viele von ihnen sind natürlich entstanden, andere wiederum kamen erst durch besondere Ereignisse (göttliche Eingriffe, große magische Rituale oder blutige Schlachten) zum Vorschein. Doch alle Cridhe besitzen große Macht und sind deshalb hart umkämpft und meist schwer bewacht.

Der Wirkungsbereich eines Cridhes ist recht groß. Meist umfaßt er ein Gebiet von 50 Metern Durchmesser je Stufe, manchmal sogar mehr. In den Randbereichen nimmt jedoch die Macht des Cridhe (also seine Stufe) ab.

Wie immer ein Cridhe aufgebaut und entstanden sein mag, seine Stufe wird auf alle magischen Proben als Bonus addiert. Gleichsam werden Resistenzen gegen Magie und Objektwiderstände um die Stufe des Ortes verringert, wenn innerhalb des Cridhe Magie auf sie gewirkt wird. Lediglich auf Magier, die einem Cridhe Mana entziehen wollen, hat dessen Stufe keine Auswirkung, ebensowenig auf sämtliche Forschungsproben und auf rituelle Proben der Artefaktmagie und Alchemie.

Leylinien

Leylinien sind magische Quellen natürlichen Ursprungs. Sie durchziehen die Erde wie magische Flüsse, jedoch ohne eine feststellbare Quelle oder eine Mündung. Oft wird gemutmaßt, daß sie Rissen zwischen den Dimensionen entspringen und so außerweltliche Macht in die Reiche der Sterblichen leiten. Wo sie sich kreuzen, befinden sich nicht selten Cridhe.

Die Auswirkungen einer Leylinie entsprechen denen eines Cridhe. Leylinien besitzen jedoch nicht deren Wirkungsbereich, da sie sich nur in einer Dimension ausdehnen.

Cridhe und Leylinien:
- Addieren ihre Stufe auf alle Magieproben.
- Verringern alle Resistenzen um ihre Stufe.
- Haben keine Auswirkungen auf Proben, die ihnen Mana entziehen sollen, auf Forschungsproben und auf Artefaktmagie.

Magische Zeichen

Anders als die bisher geschilderten magischen Orte sind magische Zeichen immer künstlichen Ursprungs. Meist findet man sie in den geheimen Refugien mächtiger Magier, oft wurden sie jedoch auch auf Leylinien oder in einem Cridhe errichtet, um deren Macht weiter zu verstärken.

Alle magischen Zeichen werden mit besonderen Namen bezeichnet. Ein künstlicher Ort, der Magie verstärkt, heißt *Pentagram,* einer, der Magie schwächt heißt *Bannkreis.* Zudem existieren noch ortsbezogene *Siegel*, die einen bestimmten Bereich schützen sollen. Dabei ist diese Bezeichnung nicht gleichbedeutend mit der äußeren Form eines Ortes. Ein Pentagramm kann tatsächlich als fünfzackiger Stern angelegt werden, kann aber auch einen Runenkreis oder einfach ein mit Kreide gemaltes Quadrat sein. Genauso muß ein Bannkreis nicht immer kreisförmig sein.

Pentagramme

Seit jeher gilt das Pentagramm als Zeichen der Magie. Seine Spitzen repräsentieren die fünf Elemente Feuer, Wasser, Erde, Luft und Magie, deren Kräfte im Zentrum eines Pentagramms gebündelt werden.

Ein Pentagramm ahmt in gewisser Weise die Kräfte natürlicher magischer Orte nach. Wie diese addiert auch ein Pentagramm seine Stufe auf alle magischen Handlungen (mit den oben beschriebenen Ausnahmen) und erschwert im gleichen Maße die Resistenz des Objektes, daß sich in seinem Zentrum befindet.

Ein Pentagramm ist jedoch keine Manaquelle, und entzieht man ihm sein aktives Mana (siehe *Artefakten aktives Mana entziehen*), so verliert es seine besonderen Kräfte.

Ein *Pentagramm* wird wie ein natürlicher magischer Ort behandelt. Es wird jedoch zerstört, wenn man ihm sein aktives Mana entzieht.

Pentagramme zeichnen

Ein der Ritualmagie kundiger Magier ist in der Lage, selbst ein Pentagramm anzulegen. Dies erfordert jedoch Zeit, Geld und aktives Mana.

Zuerst müssen einige Entscheidungen getroffen werden. Ist das Pentagramm temporär oder permanent? Temporäre Pentagramme werden meist mit Staub, Sand, Farbe oder Kreide gezeichnet und halten ihre Macht nicht sehr lange. Sie sind jedoch relativ schnell angelegt und kosten weniger Mana als ihre dauerhaften Pendante. Permanente Pentagramme dagegen werden meist kunstvoll in Stein gemeißelt oder aus Metall gegossen. Sie verlieren ihre Macht nicht so leicht, aber sie sind auch zeitaufwendiger und teurer.

Ist die Entscheidung für ein temporäres oder ein permanentes Pentagramm getroffen worden, so muß der Magus dem Pentagramm eine Stufe zuweisen. Je höher diese ist, desto mächtiger ist es auch, aber Zeitaufwand und Kosten steigen ebenfalls an. Die Stufe darf dabei keinesfalls über der halben Stufe der Ritualmagie-Fertigkeit des Magus liegen.

Um nun das gewünschte Pentagramm anzulegen, müssen die Materialien besorgt und verarbeitet werden; dann muß sich der Magier auf das Pentagramm einstimmen und es letztendlich mit aktivem Mana versorgen. Die Kosten für ein Pentagramm können der folgenden Tabelle entnommen werden:

Stufe des Pentagramms	Temporäres Pentagramm		Permanentes Pentagramm	
	Kosten (SD)	Kosten (Mana)	Kosten (SD)	Kosten (Mana)
1	10	2	50	6
2	30	4	150	12
3	60	6	300	18
4	100	8	500	24
5	150	10	750	30

Tabelle 31: Kosten für Pentagramme

Der Zeitaufwand für das Erstellen des Pentagramms ist bei der temporären Version gleich den *Manakosten in Stunden*, bei der permanenten Version gleich den *doppelten Manakosten in Tagen*.

Nach Ablauf dieser Zeitspanne legt der Magus eine Probe auf *Intelligenz* + *Ritualmagie* ab. Gelingt diese, so ist das Pentagramm erfolgreich gezeichnet worden und kann benutzt werden. Gelingt sie sogar meisterlich, so liegt die Stufe des Pentagramms um Eins höher als angestrebt. Mißlingt die Probe jedoch, so ist das eingesetzte Mana verloren und das Ritual muß wiederholt werden. Solange kein Patzer aufgetreten ist, können die verwendeten Materialien jedoch nochmals benutzt werden.

Temporäre Pentagramme behalten ihre Kraft einen Tag je Stufe des Pentagramms. Danach werden sie nutzlos und müssen vollkommen neu angelegt werden.

Normalerweise bietet ein Pentagramm in seinem Zentrum lediglich genug Platz für eine Person. Für Gruppenrituale muß daher ein größeres Pentagramm angelegt werden. Alle Kosten und auch der Zeitaufwand für das Zeichnen des Pentagramms sind in einem solchen Fall mit der Anzahl Personen malzunehmen, die letztendlich im Pentagramm arbeiten wollen.

Pentagramme zeichnen:
- Mana und Geld muß investiert werden
- Vorbereitung nimmt *[Mana]* Stunden (*[2 x Mana] Tage*) in Anspruch.
- Probe auf *Intelligenz* + *Ritualmagie*. Meisterlicher Ausgang bedeutet +1 auf Stufe des Pentagramms. Mißlungene Probe bedeutet Mana verschwendet.
- Temporäre Pentagramme sind *[Stufe]* Tage aktiv

Bannkreise

Bannkreise dienen einem anderen Zweck als Pentagramme. Während diese die Macht magischen Wirkens in ihrem Zentrum stärken sollen, dienen Bannkreise dazu, magische Kräfte in ihrer Mitte zu schwächen. Ein Bannkreis erschwert jede magische Probe, die in seinem Inneren abgelegt wird um seine Stufe (ohne Ausnahme). Magische Wesen sind zudem nicht in der Lage, den eigentlichen Kreis zu verlassen oder zu betreten, es sei denn, ihnen gelingt eine Probe auf ihre Mentalresistenz, die um die doppelte Stufe des Bannkreises erschwert wird.

Ein solcher Kreis ist natürlich insbesondere für Beschwörer interessant, die eine mächtige Kreatur im Bannkreis erscheinen lassen können, um dessen Kräfte zu dämpfen und die Kreatur an der Flucht (oder an einem Angriff) zu hindern. Aber auch als „Gefängnis“ für Magier oder übernatürliche Kreaturen kann er benutzt werden.

Bannkreise erschweren alle magischen Proben in ihrem Innern um ihre Stufe. Magische Wesen können den Kreis nur betreten bzw. verlassen wenn ihnen eine Probe auf ihre *Mentalresistenz* gelingt, die um die *doppelte Stufe des Kreises* erschwert wird.

Bannkreise zeichnen

Bannkreise werden ganz ähnlich wie Pentagramme angelegt. Auch sie besitzen eine Stufe und können entweder temporär oder permanent sein. Ein Magier kann keine Bannkreise zeichnen, deren Stufe seine *Ritualmagie*-Fertigkeit übersteigt. Die Kosten eines Bannkreises können Tabelle 32 entnommen werden.

Das Zeichnen des Kreises nimmt *[Manakosten]* Minuten (bei permanenten Kreisen *[Manakosten]* Tage) in Anspruch.

Danach wird eine Probe auf *Intelligenz + Ritualmagie* abgelegt. Ist diese erfolgreich, so wurde der Bannkreis angelegt und aktiviert. Ist sie gar meisterlich, so steigt die Stufe des Bannkreises um eins an und der Kreis beeinflußt nicht die Magie seines Erschaffers. Eine mißlungene Probe bedeutet auch hier den Verlust aller eingesetzter Manapunkte, doch so lange kein Patzer aufgetreten ist, können zumindest die gekauften Materialien wiederverwendet werden.

Ein temporärer Bannkreis bleibt für eine Anzahl Stunden aktiv, die seinen Manakosten entspricht.

Stufe des Bannkreises	Temporärer Bannkreis		Permanenter Bannkreis	
	Kosten (SD)	Kosten (Mana)	Kosten (SD)	Kosten (Mana)
1	5	1	25	6
2	15	2	75	9
3	30	3	150	12
4	50	4	250	16
5	75	5	375	20
6	100	7	500	24
7	150	9	750	28
8	200	11	1000	32
9	300	13	1500	38
10	500	15	2500	45

Tabelle 32: Kosten für Bannkreise

Bannkreise zeichnen:
- Mana und Geld muß investiert werden
- Vorbereitung nimmt *[Mana]* Minuten (*[Mana] Tage*) in Anspruch.
- Probe auf *Intelligenz + Ritualmagie*. Meisterlicher Ausgang bedeutet +1 auf Stufe des Kreises. Mißlungene Probe bedeutet Mana verschwendet.
- Temporäre Pentagramme sind *[Mana]* Stunden aktiv

Siegel

Genau genommen sind Siegel keine magischen Orte. Statt dessen werden sie oft an Türen, Durchgängen oder am Wegesrand angebracht, um ihre direkte Umgebung magisch zu schützen.

In ihrer Wirkung ähneln Siegel den weiter oben beschriebenen Bannkreisen. In der Tat sind sie nur eine abgewandelte Form eines Bannkreises. Ein Siegel beschützt das Objekt, auf dem es angebracht wurde und alles, was von diesem Objekt umschlossen wird, indem es **jede** Magieprobe (ohne Ausnahme) um seine Stufe erschwert, die sich gegen das Objekt richtet. Nur die Magie des Erschaffers eines Siegels ist davon nicht betroffen.

Ein Siegel beschützt grundsätzlich das Objekt, auf das es gezeichnet wurde und alles, was direkt mit diesem Objekt in Verbindung steht (Ein Siegel auf einem Torbogen beschützt beispielsweise nicht nur den Bogen, sondern auch den Durchgang darunter; ein Siegel auf einem Wegweiser schützt auch die zugehörige Kreuzung und ein Siegel auf einem Regal auch dessen Inhalt).

Siegel werden auf Objekte gezeichnet und erschweren alle magischen Proben gegen diese Objekte um ihre Stufe. Sie werden wie Bannkreise erschaffen.

Siegel anlegen

Siegel werden wie Bannkreise angelegt, sind jedoch billiger, sowohl was Silber als auch was Mana betrifft (wie dies Tabelle 33 zu entnehmen ist). Ansonsten folgt die Erschaffung von Siegeln der von Bannkreisen.

Stufe des Siegels	Temporäres Siegel		Permanentes Siegel	
	Kosten (SD)	Kosten (Mana)	Kosten (SD)	Kosten (Mana)
1	1	1	5	3
2	3	1	10	5
3	6	2	20	7
4	12	3	30	9
5	18	4	50	11
6	25	5	75	13
7	35	6	100	15
8	50	7	250	17
9	100	8	400	19
10	200	9	800	22

Tabelle 33: Kosten für magische Siegel

Gefahren der Magieanwendung

Magische Kräfte bringen einem Magus nicht nur Vorteile. Mit ihnen sind viele Gefahren verbunden, ob nun der schleichende Verfall durch Magieabhängigkeit, die direkte Gefahr eines Zauberpatzers oder die hinterhältige Übernahme durch einen Geist oder Dämon.

Magische Signaturen

Magie ist eine Art von Energie, und selbst der kleinste Zauber kann für eine geringe Zeitspanne zurück verfolgt werden.

Jede Art der Magieanwendung hinterläßt (zumindest für einen gewissen Zeitraum) Spuren in Form von *magischer Reststrahlung*. Stärke und Dauer dieser Strahlung hängen von vielen Faktoren, vor allem aber von der Macht des magischen Effektes, der die Strahlung verursachte, ab. Ein guter Magier verfügt über Zauber oder Rituale, mit denen er diese Strahlung erkennen und eventuell sogar einem bestimmten Ritual oder magischen Effekt zuordnen kann. Dies bezeichnet man oft auch als forensische Magie, da diese Verfahren (zumindest im Imperium) vor allem der Aufklärung magischer Verbrechen dienen.

Ein Zauber hinterläßt eine *Signatur*, die noch *[Zirkel / 5]* Stunden nach Ende der eigentlichen Wirkungsdauer zu erkennen ist, wenn vor Ort ein entsprechender Zauber (z.B. *Magie spüren*) oder ein Ritual eingesetzt wird. Da diese Spur für jeden Zauber eines Magiers charakteristisch ist, kann aus ihr auf den Zauberer selbst geschlossen werden, was Zauberei in der Nähe imperialer Magistraten natürlich immer besonders riskant werden läßt. Doch auch die anderen magischen Traditionen hinterlassen Fährten. Generell hinterläßt jeder magische Effekt eine Signatur, die

eindeutig zu einem bestimmten Magier/Wesen gehört und die bis zu *[Effektstufe]* Stunden nach Ende der Wirkungsdauer noch leserlich ist.

Noch gefährlicher für den Magus sind von ihm geschaffene permanente magische Effekte. Auch diese enthalten nämlich die Signatur des Magiers bzw. Wesens, daß den magischen Effekt erschaffen hat und können somit eindeutig zugeordnet werden. Und da sie permanenter Natur sind, verlieren ihre Signatur auch nicht mit der Zeit. Werden permanente Effekte jedoch gebannt oder anderweitig zerstört, so verschwindet die Signatur mit der Zeit.

Jegliche Form von magischem Effekt hinterläßt eine **Signatur**, die noch *[Stufe]* bzw. *[Zirkel / 5]* Stunden nach Ende der eigentlichen Wirkungsdauer feststellbar und für jeden Magier einzigartig ist. Permanente magische Effekte enthalten ebenfalls Signaturen.

Carneyamor: Die Manapest

Die Manapest, nach ihren mutmaßlichen Entdeckern auch *Carneyamor* genannt, ist eine scheinbar erst seit wenigen Jahren auftretende magische Krankheit, das Segen und Fluch zugleich darstellt. Die gängige Theorie geht davon aus, daß die Manapest durch ständigen Kontakt mit unnatürlichen Manaquellen, zum Beispiel durch nicht vollständig versiegelte Artefakte, ausgelöst wird. Die austretende magische Energie verändert sowohl organische als auch anorganische Materie. Pflanzen und Tiere, ja sogar Menschen mutieren, Metalle verfärben sich, Wasser verwandelt sich in andere Flüssigkeiten und selbst der härteste Stein wird porös. Angeblich ist es sogar möglich, den Effekt der Manapest zu kontrollieren und so bestimmte Effekte hervor zu rufen. Dem rötlichen Metall, aus dem die Waffen der Kazrin geschmiedet werden wird zum Beispiel nachgesagt, das es den Körper des Trägers verändert. Sind jedoch Waffe und Kämpfer nicht aufeinander abgestimmt, so kann es zu unvorhergesehen drastischen Mutationen kommen (obwohl ein dritter Arm sicher auch Vorteile bietet...). Näheres zur Carneyamor werden Sie in zukünftigen Publikationen finden.

Magieabhängigkeit

Magieabhängigkeit ist ein Phänomen, mit dem jeder Magier früher oder später Bekanntschaft machen wird. Magie bedeutet Macht, und ihre Benutzung verschafft dem Anwender viele Vorteile und die Kontrolle über „Normalsterbliche“. Die Macht der Magie ist so groß, daß im Magier nach und nach eine Sucht nach Magie entsteht, eine Sucht, die ihn zwingt, Zauber oder magische Rituale zu verwenden, eine Sucht, die ihn riskante magische Experimente durchführen und ihn nur allzu leicht die Grenzen seiner Macht überschreiten läßt (was meistens im Tod des Magus endet).

Die Sucht nach magischer Macht wird in ***Darkon*** durch den Wert *Magieabhängigkeit* umschrieben. Jedesmal, wenn ein Magier in Kontakt mit mächtiger Magie kommt, besteht die Möglichkeit, daß sich seine Magieabhängigkeit erhöht. Dies ist dabei noch nicht einmal auf aktive Magier beschränkt. Auch ein magisch völlig unbegabter Kämpfer, der eine mächtige magische Waffe führt, kann ein Opfer der Magieabhängigkeit werden.

Auswirkungen der Magieabhängigkeit

Auf den ersten Blick ist Magieabhängigkeit noch nicht einmal etwas schlechtes. Sie stärkt die Verbindung des Magiers zu seiner Kunst und vertieft sein Verständnis für die Vorgänge, die Magie ausmachen. Im Spiel drückt sich dies dadurch aus, daß der Magier jede Probe auf eine magische Fertigkeit, sei dies nun eine mystische Fertigkeit, ein Zauber, ein Ritual oder die Anrufung eines Geistes, ein Drittel seiner Magieabhängigkeit als Bonus addieren darf.

Natürlich hat eine hohe Magieabhängigkeit auch Nachteile. So wird der Magier versuchen, alle Probleme, und seien sie noch so einfach, durch die Anwendung von Magie zu lösen. Wozu selbst die Tür öffnen, wenn ein Totemgeist dies für ihn tun kann? Warum selbst das Fleisch auf dem Teller klein schneiden, dies kann man doch auch durch einen Zauberspruch bewerkstelligen.

Um dieses Verhalten in Regeln zu fassen, darf der Spielleiter jederzeit von seinen Spielern verlangen, daß diese eine Probe auf ihre Mentalresistenz ablegen, wobei die Magieabhängigkeit eines Charakters als Malus auf die Probe angerechnet wird. Mißlingt einem Charakter die Probe, so wird er Zaubern anstatt sich weltlich mit einem Problem auseinander zu setzen. Noch besser ist es natürlich, wenn der Spieler selbst die Abhängigkeit seines Charakters ausspielt und keine Proben abgelegt werden müssen, dennoch sollte der Spielleiter durch die Resistentzprobe immer einen Trumpf in der Hinterhand behalten.

Durch dieses Verhalten ist es natürlich schnell passiert, daß ein Zauberer sich selber soweit auslaugt, daß er in einer Situation, wo seine Magie wirklich hilfreich wäre, nicht mehr die Kraft besitzt, einen Zauberspruch zu rezitieren. Gleichsam könnte ein Hexer seinen außerdimensionalen Verbündeten durch die unzähligen „Störungen“ verärgern oder ein Schamane könnte von einem seiner Totemgeister im Stich gelassen werden. Ein anderer interessanter (und gefährlicher) Effekt dieses „Zauberzwangs“ ist das Risiko, daß es natürlich bei jeder mißlungenen magischen Probe zu einem Zauberpatzer oder zur Besessenheit des Magiers kommen kann. Je mehr Magie er anwendet, desto eher wird er eine Probe verpatzen, und vielleicht ist dann alles vorbei - oder seine Magieabhängigkeit steigt noch weiter an...

Davon einmal ganz abgesehen, besitzt jeder Magier nur ein begrenztes Aufnahmepotential für magische Energien. Magieabhängigkeit ist eine Form von magischer Energie, aber auch aktives Mana ist eine. Dies hat logischerweise zur Folge, daß eine hohe Magieabhängigkeit mehr und mehr verhindert, daß der Magier aktives Mana aufnehmen kann.

Absenken der Magieabhängigkeit

Insgesamt gesehen ist eine hohe Magieabhängigkeit für einen Magier eher hinderlich, wenn nicht sogar gefährlich. Also sollte er versuchen, diesen Wert immer möglichst niedrig zu halten. Wenn sich doch einmal eine gewisse Magieabhängigkeit entwickelt, so kann er versuchen, diese mit der Zeit wieder abzusenken.

Das Mittel, um dies zu erreichen, ist zwar sehr einfach, doch die Durchführung ist sehr schwer. Der Magier muß einfach aufhören, Magie zu wirken! Doch für einen Magier, der unter dem Zwang leidet, Magie wirken zu müssen, ist

dies alles andere als leicht zu bewerkstelligen. Oft braucht er dafür die Hilfe seiner Verbündeten und Gefährten, manchmal wird man ihn sogar gewaltsam daran hindern müssen, zu zaubern.

Wenn es dem Magus gelingt, 24 Stunden lang keine Magie zu verwenden, so darf er mit einem W20 gegen seine Magieabhängigkeit würfeln. Gelingt diese Probe, das heißt, ist der gewürfelte Wert kleiner oder gleich der Magieabhängigkeit des Magus, so darf er diesen Wert um Eins absenken. Daraus resultiert natürlich, daß hohe Magieabhängigkeiten „relativ leicht“ zu beseitigen sind, während ein Magier niedrige Werte wahrscheinlich nie vollständig los wird (Um eine Magieabhängigkeit von 1 auf 0 zu senken, muß der Spieler auf einem W20 eine 1 würfeln, was einer 5% Chance entspricht. Statistisch würde dies bedeuten, daß er im schlimmsten Fall fast drei Wochen (20 Tage) lang nicht zaubern dürfte, um dies zu erreichen!).

Zauberpatzer

Wenn ein Zauberer einen Spruch anwendet, muß er diesem durch Manazufuhr mit Energie versorgen. Oftmals reicht die beschworene oder erzeugte Menge Mana nicht aus, um dem Zauber die nötige Macht zu verleihen und der Zauber gelingt nicht. Noch schlimmer ist jedoch der Fall, daß der Zauberer zuviel magische Energie ansammelt und damit den Zauber überlädt: Nicht nur, daß der Zauberspruch so nicht funktionieren wird, nein, die überschüssige Energie wird sich auch völlig unkontrolliert entladen: Es kommt zu einem Zauberpatzer. Die Auswirkungen von Zauberpatzern sind ganz verschieden. Oftmals passiert scheinbar gar nichts, und manchmal kommt es zu mächtigen Explosionen, außerdimensionale Wesen werden herbeigerufen oder der Magier stirbt auf eine höchst imposante Art und Weise.

Besessenheit

Hexen, Warloks und auch Schamanen sehen sich einer weiteren magischen Gefahr gegenüber. Sollten sie den Unmut eines herbei gerufenen Wesens herauf beschwören, so kann sich dieses dazu entschließen, Besitz vom Körper und eventuell sogar vom Geist des Magiers zu ergreifen. Insbesondere Totemgeister und ätherische Wesen besitzen diese besondere Gabe, aber auch andere Wesen können dem Magier auf diese Weise schaden.

Magier, die von einem fremden Wesen besessen sind, haben keinerlei Kontrolle mehr über ihre Handlungen. Wenn ein fremder Geist den Körper des Magiers in Besitz nimmt, so ist dessen ursprüngliche Seele sozusagen abgeschaltet und kann es nur durch äußerste Willenskraft schaffen, das fremde Bewußtsein wieder zu verjagen. Solange kann der Fremde jedoch frei über die körperlichen Fähigkeiten seines Opfers verfügen und zudem seine eigenen mentalen Kräfte einsetzen, wenn er dies möchte. Er kann seine Kräfte sogar verstärken, indem er dem Körper des Magiers die Energie entzieht. Doch auch wenn man es kaum glauben kann, dies ist noch die weniger gefährliche Art der Besessenheit. Mächtige Kreaturen, zum Beispiel körperlose Untote oder Dämonen, haben manchmal die Fähigkeit, sogar vom Geist des Opfers Besitz zu ergreifen und somit den Magier als Ganzes kontrollieren zu können. Da sie Zugriff auf den Geist des Magus haben, können sie diesen natürlich perfekt „imitieren“, so daß es sogar möglich ist, daß niemand die jahrelange Besessenheit eines guten Freundes bemerkt! Gott sei dank ist es einem Wesen, daß einen Sterblichen auf diese Art und Weise kontrolliert, jedoch nicht möglich, seine eigenen geistigen Kräfte einzusetzen, doch meist ist dies auch gar nicht nötig...

Die Kräfte magischer Wesen

Viele magische Wesen Darkons verfügen nicht nur über die Kräfte, die die magischen Traditionen lehren, sondern auch über Fähigkeiten, die auf der magischen Natur dieser Wesen beruhen.

Doch auch Normalsterbliche können durch mächtige Magie, durch Grade der Dunkelheit oder durch die Carneyamor einige dieser Stärken und Schwächen erhalten.

Alle magischen Kräfte verursachen bei ihrer Anwendung Erschöpfungspunkte, die erst regeneriert werden können, sobald die Kraft nicht länger eingesetzt wird. Alternativ kann der „Magier“ seine Kräfte auch durch aktives Mana mit Energie versorgen, dies muß jedoch explizit beim Erhalt der magischen Kraft festgelegt werden. Zudem ist eine Entscheidung für aktives Mana bzw. Erschöpfungspunkte endgültig und betrifft **alle** magischen Kräfte (d.h. Entweder alle magischen Kräfte des Wesens verursachen Erschöpfung oder alle Kräfte kosten aktives Mana)

Alle Kräfte besitzen eine Stufe und ein zugehöriges Attribut, auf das eine Probe *(Attribut + Kraftsufe)* abgelegt wird, wenn die Kraft eingesetzt werden soll. Richtet sich die Kraft gegen andere Personen, so können diese ihre Resistenzen und evtl. Kontermagie (falls sie selbst ebenfalls diese spezielle Kraft beherrschen) dagegen einsetzen.

Auch die Schwächen bestimmter Wesen sind oft magischer Natur. Auch sie werden in Stufen eingeteilt, sind jedoch keinem Attribut zugeordnet und immer aktiv.

Einsatz magischer Kräfte

Um eine Kraft einzusetzen, legt der Anwender eine Probe auf die Stufe der Kraft zuzüglich der Stufe des korrespondierenden Attributes ab. Wenn das Wesen es für richtig hält, kann es sich diese Probe wie jede andere Magieprobe auch durch den Einsatz von aktivem Mana vereinfachen. Gelingt diese Probe, so bezahlt er die entsprechenden Erschöpfungskosten und die Kraft beginnt zu wirken.

Sofern der Anwender dies möchte, kann er die Kraft auch jederzeit auf einer niedrigereren Stufe einsetzen. Dies erschwert zwar die Probe, kann jedoch auch die Kosten reduzieren.

Mißlungene Proben auf den Krafteinsatz haben im Allgemeinen keine negativen Auswirkungen. Tritt jedoch ein Patzer auf, so erhält der Besitzer der Kraft einen Punkt Magieabhängigkeit.

Magische Zirkel (Cabal)

In einer Welt, wo Magiekundige einer ständigen Verfolgung ausgesetzt sind, ist Heimlichkeit eine lebenswichtige Tugend und Sicherheit ein seltenes Gut. Um trotz der Verfolgung durch das Imperium ihren magischen Studien nachgehen zu können, schlossen sich Magier aller Traditionen nach und nach zu den verschiedensten Geheimbünden, magischen Orden und Zirkeln zusammen, die gemeinhin als Cabal bekannt sind.

Jeder Cabal ist eine straff organisierte Gemeinschaft von hunderten von Magi, mit geheimen Niederlassungen und Stützpunkten auf ganz ***Darkon***. Alle Mitglieder eines Cabal sind magiebegabt und unterwerfen sich strengsten Regeln.

Ordensregeln

Die Ordensregeln sind Gesetze, die die Sicherheit des Cabal und die Sicherheit der Ordensmitglieder wahren sollen. Sie dienen nicht nur der Geheimhaltung, sondern auch der Minimierung von Machtspielen innerhalb eines Cabal. Zwar sind die Gesetze eines jeden Cabal verschiedenen, einige Regeln finden sich jedoch in jedem Orden wieder:

1. *Offenbare keinem normalen Sterblichen deine okkulten Kräfte, noch benutze sie, um dich über sie zu erheben.*
2. *Verbreite nicht dein Wissen über die Künste ohne die Zustimmung deiner Gönner und Gefährten.*
3. *Halte heilig und frei von Zorn das Haus deines Ordens.*
4. *Spende nicht Trost einem Häretiker, vielmehr nutze deine Macht und zermalme ihn oder hole deine Brüder und Schwestern zur Hilfe.*
5. *Gib einen Teil deiner arkanen Schätze deinem Orden zum Wohle Aller.*

Kaballisten

Kaballist ist die gängige Bezeichnung für ein Mitglied eines magischen Ordens. Jeder Orden besitzt geheime Gesten, Wortphrasen oder ähnliches, an denen sich die Ordensmitglieder erkennen können. Innerhalb des Ordens verwenden die meisten Magier Ordensnamen, um ihre wahre Identität geheim zu halten. Ebenfalls gebräuchlich ist es, seine Ordensgenossen einfach mit Bruder bzw. Schwester anzureden. Höherrangige Magier werden als ehrwürdiger Bruder oder ehrwürdiger Ältester bezeichnet. Sobald ein Kaballist die Regeln seines Ordens schwerwiegend verletzt, wird er ausgestoßen und zum Renegaten. Eventuell wird sogar die Jagd auf ihn eröffnet und er gilt als Häretiker.

Einige beispielhafte magische Orden finden Sie im *Buch der arkanen Künste.*

Renegaten

Renegaten, auch als *graue Magier* bekannt, sind Ordensmitglieder, die ihren Cabal verlassen haben, sich aber immer noch an die wichtigsten Regeln des Ordens halten. Graue Magier besitzen mehr Freiheiten als Kaballisten, denn obwohl sie den fünf Hauptregeln des Ordens Folge leisten müssen, können sie sie freier auslegen. Insbesondere müssen sie dem Orden keine Geldmittel und keine magischen Artefakte spenden, obwohl viele Renegaten dies trotzdem tun. Da der Renegat nicht mehr offiziell zum Orden gehört, kann er auch nicht mehr auf die Ressourcen seines Ordens zurück greifen. Besonders was die Erforschung oder einfach nur das Erlernen neuer Rituale und Zauber angeht, ist er auf sich allein gestellt. Bricht ein Renegat irgendwann einmal die Hauptregeln seines ehemaligen Ordens, so wird er automatisch zum Häretiker.

Häretiker

Häretiker sind Ausgestoßene, die die Gesetze ihres Cabal mißachtet und dadurch den gesamten Orden in Gefahr gebracht haben. Sie werden oft von ihren ehemaligen Ordensbrüdern und -schwestern gejagt und getötet oder durch geschickte Intrigen an die imperiale Inquisition ausgeliefert. Zwar gibt es einige Häretiker auf ***Darkon***, doch nur die wenigsten haben die Macht und das Durchhaltevermögen, allein einen Krieg gegen zwei mächtige Gegner zu führen. Viele von ihnen enden entweder tot im Staub oder als Eremiten in der tiefsten Wildnis.

Artefaktmagie

Die Artefaktmagie beschäftigt sich mit der Herstellung und Anwendung von *Artefakten*, also mit magischen Gegenständen. Dies können so scheinbar primitive Dinge sein wie der Talisman eines Bauern oder die großartige Schöpfkelle der Furchtlosigkeit, die ein reisender Poet stolz am Lagerfeuer herum reicht, aber auch mächtige magische Gegenstände wie beispielsweise das magische Schwert eines großen Helden oder der silberne Zauberstab einer Mitrapriesterin, der Blitze verschießt, gehören dazu.
Einige beispielhafte Artefakte werden im *Buch der arkanen Künste* vorgestellt. Regeln für die Erschaffung von Artefakten finden Sie unter den Ausbauregeln dieses Kapitels.

Funktionsweise von Artefakten

Artefakte sind im Prinzip nichts anderes als unbelebte Objekte, die aktives Mana besitzen. Wie wir bereits wissen, ist aktives Mana in der Lage, magische Effekte hervor zu rufen, und genau dies tut ein magisches Artefakt. Ein magischer Gegenstand ist also eigentlich nichts weiter als eine Art von „magischer Konservendose“, die Mana in einer bestimmten Form speichert. Durch ein bestimmtes kleines Ritual, das als *Aktivierungszeremonie* bekannt ist (dies kann beispielsweise ein Befehlswort oder eine Geste sein) wird die magische Energie eines Artefaktes frei gesetzt.

Herstellung von magischen Gegenständen

Die Herstellung von magischen Artefakten ist recht einfach zu erklären. Wie dem Leser bereits sicherlich bekannt ist, enthält alle Materie ein gewisses magisches Potential in Form von passivem Mana. Die Kunst der Artefaktmagie macht nun eigentlich nicht viel mehr, als dieses Mana zu raffinieren (um es in aktives Mana zu verwandeln) oder zusätzliches aktives Mana in den Gegenstand hinein zu pumpen.

Was in der Theorie noch sehr einfach klingt, stellt Magier aller Traditionen in der Praxis jedoch sehr schnell vor scheinbar unlösbare Probleme. So ist längst nicht jedes beliebige Objekt in der Lage, zusätzliches Mana aufzunehmen (das zudem auch erst einmal irgendwo her kommen muß!), und das raffinieren von passivem Mana ist ein langwieriger und äußerst heikler, um nicht zu sagen lebensgefährlicher Prozeß. Magische Gegenstände müssen *geläutert*, also magisch vorbereitet, mit Energie geladen und durch besondere Rituale versiegelt werden. Die Herstellung eines einzigen magischen Gegenstandes kann somit durchaus einen Großteil des Lebens eines Magiers in Anspruch nehmen.

Gefahren von magischen Gegenständen

Abgesehen von Gefahren, die einen Magier erwarten, wenn er ein Artefakt herstellen will, ist auch die Anwendung eines magischen Gegenstandes nicht ungefährlich. Zum einen kann der Anwender sich so sehr an den magischen Gegenstand gewöhnen, daß er irgendwann „süchtig“ nach ihm wird (siehe auch den Abschnitt *Gefahren der Magieanwendung* weiter unten), zum anderen kann ein Artefakt auch schlagartig alle gespeicherte Energie freisetzen, wenn man es falsch anwendet oder versucht, es zu zerstören. Diese „Explosion“ magischer Energie hat nicht selten fatale Auswirkungen auf die astrale und die materielle Welt.

Gattungen magischer Artefakte

Magische Artefakte weisen einen großen Formenreichtum auf. Sie unterscheiden sich jedoch nicht nur äußerlich, sondern auch in ihrer Wirkungsweise voneinander und werden aus diesem Grunde in verschiedene Gattungen eingeteilt.

Zaubertränke

Zaubertränke sind eine besondere Art von magischen Gegenständen, denn sie sind auf jeden Fall nur einmal einsetzbar (es sei denn, man stellt große Mengen davon her). Ihre Herstellung umfaßt sowohl Aspekte der Artefaktmagie als auch der alchimistischen Magie, und ihre Wirkungen sind so zahlreich und verschieden wie ihre Erscheinungsformen. Der Begriff Zaubertrank ist übrigens nicht unbedingt wörtlich zu verstehen, da er einerseits nicht nur von Zauberern gebraut wird, und er anderseits nicht nur in Form von Flüssigkeiten, sondern auch als Salben, Pillen und Pulver auftreten kann.

Foki

Foki sind eine besondere Art von magischen Artefakten. Anders als die anderen Objekte der Artefaktmagie besitzen Foki keinen direkten Effekt, sondern erleichtern es ihrem Träger, Magie zu wirken. Eingeteilt werden Foki in *geringere* und in *höhere Foki*. Geringere Foki vereinfachen oder verstärken nur einen geringen Aspekt der Magie, wie zum Beispiel einen ganz bestimmten Zauber oder ein ganz bestimmtes Ritual, während höhere Foki größere Bereiche wie etwa die Beschwörung einer bestimmten Geistergattung oder die Zauberei einer bestimmten Richtung oder gar Disziplin umfassen. Wahrhaft mächtige Foki können sogar auf alle Proben einer magischen Tradition Boni verleihen.

Talismane und Amulette

Talismane und Amulette sind geringere magische Gegenstände, die recht einfach herzustellen aber auch in ihrer Wirkung beschränkt sind. Ein Talisman ist ein Gegenstand der einem Träger gegen etwas bestimmtes schützen soll. So gibt es Talismane gegen Besessenheit, gegen Krankheiten oder gegen Vergiftungen. Talismane halten also äußere Einflüsse fern.

Amulette dagegen beeinflussen die Umwelt des Trägers. Sie lassen den Träger zum Beispiel schöner oder wortgewandter erscheinen.

Reagenzien und alchimistische Magie

Die alchimistische Magie, auch als *arkane Alchimie* bekannt, verbindet die Naturwissenschaft mit der Magie. Nach ihren Verfahren hergestellte chemische Verbindungen, die als *Reagenzien* bezeichnet werden, dienen einerseits als Materialien für die Artefaktmagie, können aber auch ähnlich wie Foki eingesetzt werden, um magische Proben zu erleichtern. Im Gegensatz zu diesen verbrauchen sich Reagenzien jedoch, wenn die entsprechende magische Handlung vollbracht ist.

Manaspeicher

Manaspeicher sind eine relativ primitive Form von Artefakten. Sie enthalten einfach eine Menge aktiven Manas, daß auf den Anwender übergeht, wenn dieser das Artefakt aktiviert. Danach verliert der Gegenstand sofort seine Magie.

Runen

Runen sind eine spezielle Form von magischen Gegenständen, deren Macht von einem geschriebenen Zeichen ausgeht. Sie sind recht einfach herzustellen (im Vergleich zu anderen Artefakten), aber da sie häufig auf normalen, nicht magischen Objekt angebracht werden, auch

sehr leicht zu zerstören (indem man einfach das Objekt beschädigt).

Schutzglyphen

Schutzglyphen werden an bestimmten Orten oder Objekten angebracht, um ein Eindringen oder den Diebstahl eines Objektes zu verhindern. Schutzglyphen entfalten nur einmal ihre Wirkung, nämlich dann, wenn sie durch eine bestimmte Situation ausgelöst werden. Beim Auslösen werden alle gespeicherten magischen Effekte der Glyphe aktiviert, die danach verschwindet.

Wesensrunen

Wesensrunen sind magische Tätowierungen, die direkt auf dem Körper eines Wesens angebracht werden. Sie verbessern Attribute oder Fertigkeiten des Trägers oder statten ihn mit besonderen Fähigkeiten aus. Die Zauber einer Wesensrune sind immer aktiv, aber niemals direkt schädlich (wer würde auch schon gern mit einer dauerhaften Flammenaura herum laufen). Um ihre Energie zu erhalten, entziehen sie dem Träger ständig Erschöpfungspunkte. Ist dies nicht mehr möglich, so verschwindet die Rune.

Magische Zeichen

Magische Zeichen treten immer paarweise auf. Sie dienen der Ortung des Objektes, das die erste Rune trägt. Die zweite Rune wird in der Hand gehalten und offenbart nach einigen Minuten Richtung und Entfernung des gesuchten Objektes. Liegt dieses hinter einer Tarnaura oder in einem Bannkreis, so ist eine entsprechende Resistenzprobe gegen die doppelte Stufe des Kreises bzw. Effekts möglich.

Magisch erschaffenes Leben

Wirklich mächtige Magier sind in der Lage, Geister zu beschwören oder zu erschaffen und diese in künstliche Körper einzupflanzen. Oder sie nehmen bereits existierende Wesen und vermischen diese. Die niederträchtigsten unter den Magiern holen sich die Körper für ihre Untergebenen aus den Gräbern der Toten und erwecken sie mit nekromantischen Ritualen wieder zu einem Scheinleben. Die merkwürdigste Form von magischen Wesen sind jedoch die intelligenten Artefakte. Sie entsprechen normalen Gegenständen, besitzen jedoch eine eigene Seele, die ihr Handeln bestimmt.
Mit magisch erschaffenen Wesen wird jeder Abenteurer früher oder später Kontakt bekommen. Seien es primitive, aber starke Golems (Lehmgolems oder Wasserspeier), wilde Chimären (Mantikore oder Spinnenmenschen) oder erwachte Tote (Skelette, Zombies und Leichen). Selbst erschaffen wird ein Spielercharakter solche Wesen wohl vorerst nicht, weshalb die entsprechenden Regeln in der Ausbausektion dieses Kapitels zu finden sind.

Magische Artefakte verwenden

Wie bereits erwähnt ist nicht sehr viel Fachwissen von Nöten, um ein magisches Artefakt verwenden zu können. Einen Zaubertrank benutzt man einfach, indem man ihn trinkt, einen Talisman, indem man ihn sich um den Hals hängt und einen Stab des magischen Lichtes, indem man ihn fest in beide Hände nimmt und das magische Befehlswort ausruft. In den allermeisten Fällen sind folglich keinerlei Proben nötig, um einen magischen Gegenstand zu verwenden. Eventuell muß jedoch bei mächtigeren Gegenständen erst eine astrale Verbindung zum Artefakt aufgebaut werden, um dieses Nutzen zu können.

Artefakte an einen Träger binden

Zaubertränke, Manaspeicher, Wesensrunen und Reagenzien können ohne weitere Vorbereitung sofort eingesetzt werden. Andere Artefakte dagegen müssen erst *an den Träger gebunden werden*. Das heißt, der Träger muß sich voll und ganz auf das Artefakt konzentrieren und Mana in das Artefakt fließen lassen. Dieses Mana baut dann automatisch eine astrale Verbindung zwischen Artefakt und Träger auf. Regeltechnisch heißt dies, daß der Träger aktives Mana investieren muß, bevor er das Artefakt verwenden kann. Um wieviel Mana es sich dabei handelt, hängt ganz vom Artefakt ab. Mächtige Artefakte stellen einem Träger sogar nur grundlegende Fähigkeiten zur Verfügung, bis dieser noch mehr Mana in die astrale Verbindung investiert und so höhere Kräfte „freischaltet“.

Ist die astrale Verbindung erst einmal aufgebaut, so muß sie auch erhalten werden. Da es sich hier um eine recht primitive Form von Magie handelt, verliert die Verbindung nämlich ständig an Energie und muß deshalb regelmäßig (meist alle 14 oder alle 28 Tage) *gestärkt* werden, indem man einen (oder auch mehrere) weiteren Manapunkt in die Bindung steckt.

Mächtige magische Artefakte müssen erst an einen Träger **gebunden** werden, bevor dieser von ihnen profitieren kann. Zu diesem Zweck investiert der Träger aktives Mana, das dann automatisch eine *astrale Verbindung* zwischen Artefakt und Träger aufbaut. Diese Verbindung muß regelmäßig durch weiteres Mana aufgefrischt werden.
Zaubertränke, Manaspeicher, Wesensrunen und *Reagenzien* müssen **nicht** gebunden werden.

Magische Artefakte und Magieabhängigkeit

Wie bei jeder anderen Form der Magie kommt es auch bei Verwendung von Artefakten nach und nach zu Suchterscheinungen, die regeltechnisch in Form der Magieabhängigkeit gemessen werden. Dies kann dann sogar magisch unbegabte Wesen betreffen, die magische Artefakte benutzen. Generell muß erst einmal zwischen solchen Gegenständen unterschieden werden, die an den Anwender gebunden werden (z.B. ein magisches Schwert) und solchen, für deren Benutzung dies nicht notwendig ist (z.B. Heiltränke).

Gegenstände, die nicht durch aktives Mana gebunden werden, führen bei Benutzung zu einer Probe gegen eine feste Erfolgschance, die der Spielleiter je nach Macht des Gegenstandes festlegt. Für eine (relativ) normale Heilsalbe wäre eine EC von 2 angebracht, bei einem mächtigen Trank der Titanenstärke kann die EC jedoch durchaus 17 betragen. Gelingt diese Probe, so baut der Anwender automatisch einen Punkt Magieabhängigkeit auf.

Bei Gegenständen, die eine arkane Verbindung mit dem Anwender erfordern, richtet sich die Erfolgschance der obigen Probe statt dessen nach der Anzahl der Manapunkte, die insgesamt für den Gegenstand verwendet wurden. Hier

führt der Spielleiter Buch darüber, wie viele Punkte aktives Mana bereits in die Verbindung geflossen sind. Dies betrifft sowohl die eigentlichen Punkte für die arkane Verbindung als auch alles Mana, das benutzt wurde, um magische Kräfte des Gegenstandes freizusetzen, **nicht** jedoch Punkte, die die Verbindung aufgefrischt haben.

Jedesmal wenn der Anwender nun erneut Mana investiert, legt er eine Probe gegen die Anzahl der bereits investierten Manapunkte ab. Gelingt diese, so erhält er einen Punkt Magieabhängigkeit. Die EC dieser Probe steigt also mit der wachsenden Verbindung zwischen Artefakt und Anwender an, sie kann jedoch nicht über 16 steigen.

Bei der Benutzung von magischen Artefakten kann es zum Anstieg der Magieabhängigkeit kommen. Die EC für die entsprechende Probe richtet sich nach der Art des Gegenstandes bzw. nach der Anzahl der bereits in den Gegenstand investierten Punkte aktiven Manas.

Magische Artefakte untersuchen

Jeder Magier ist in der Lage, ein Artefakt mittels Ritualen und Zaubern zu untersuchen. Ist das Artefakt an einen Träger gebunden, so wird er eine astrale Verbindung finden können. Liegt keine Tarnaura auf dem Objekt, so wird er wahrscheinlich sogar sagen können, welchen ungefähren Zweck es erfüllt und wieviel Mana es enthält. Informationen über die genaue Wirkungsweise können jedoch nur gewonnen werden, indem man die Geschichte des Artefaktes recherchiert oder wirklich mächtige Magie zur Untersuchung einsetzt.

© Daniela Kufner

Magische Verbündete

Viele mächtige Magier umgeben sich früher oder später mit *Familiari,* magischen Verbündeten, die sie in ihrem Wirken unterstützen sollen. Naturverbundene Magier wählen oft Tiere, andere Magier erschaffen sich dagegen ein magisches Wesen und machen es zu ihrem Verbündeten. Tierische Verbündete bezeichnet man gemeinhin als *Vertraute*, magische Wesen dagegen als *Homunkuli*.

Einen Vertrauten finden

Die erste Hürde für die meisten Magier ist das Auffinden eines geeigneten Vertrauten. Gerade dies könnte eine Erklärung dafür sein, daß viele Magier eher Homunkuli als Verbündete vorziehen, doch ein Vertrauter muß nicht erst mühselig erschaffen werden, um als Familiar zu dienen.

Ein Vertrauter ist meist ein kleines Tier. Besonders beliebt sind Katzen, Schlangen, Kröten oder Nagetiere. Aber auch Waschbären, Eichhörnchen und Hunde sind denkbar. Es ist sogar ein Fall dokumentiert, in dem ein Maultier als Familiar auftrat. Generell zeichnen sich diese Tiere jedoch durch eine für ihre Gattung ungewöhnlich hohe Intelligenz und ein recht eigenwilliges Verhalten aus. Genau diese Aspekte erschweren es einem Magier, einen entsprechenden Vertrauten zu finden. Die Suche nach einem Vertrauten wird deshalb meist in Form einer (oder mehrerer) Abenteuersitzungen ausgespielt.

Den Verbündeten verzaubern

Ist ein Homunkulus erschaffen beziehungsweise ein Vertrauter gefunden worden, so muß dieser durch ein spezielles Ritual verzaubert werden, um als magischer Verbündeter dienen zu können. Einen vollen Mond, also 28 Tage von Neumond an, müssen Verbündeter und Magier in engster Nähe zusammen verbringen. In dieser Zeit wird der Magier sich auf den Verbündeten einstimmen und Freundschaft mit ihm schließen.

Nach Ablauf der Zeit legt der Magus eine Probe auf *Charisma + Ritualmagie* ab. Besitzt er zudem eine besondere Affinität zu seinem Vertrauten (weil er ihn entweder selbst erschaffen hat oder weil er zum beispielsweise den Vorteil Tieraffinität besitzt), so wird die Probe um zwei Punkte erleichtert. Gelingt sie, so entsteht eine schwache astrale Verbindung zwischen Verbündetem und Magier und das Ritual endet. Zudem erhält der Verbündete geistige Attribute, die den halbierten Attributen des Magiers entsprechen (es sei denn, die Attribute waren bereits zuvor höher. In diesem Fall werden sie nicht herunter gesetzt).

Mißlingt die Probe jedoch oder gelingt sie gar schlecht, so muß der Magier das Ritual um einen weiteren vollen Mondzyklus verlängern oder es abbrechen. Ein Patzer hat auf jeden Fall den Abbruch des Rituals zur Folge. Ein abgebrochenes Ritual bringt es zudem mit sich, daß der gewählte Verbündete **niemals** an den Magier gebunden werden kann.

Ein Verbündeter muß zuerst gefunden und dann im einem Ritual, das einen ganzen Mondzyklus andauert, an den Magier gebunden werden. Das Ritual wird durch eine Probe auf *Charisma + Ritualmagie* abgeschlossen.

Eine Bindung aufbauen

Ist eine erste Bindung zwischen Magier und Vertrautem vorhanden, so kann sich der Magus daran machen, diese astrale Verbindung zu stärken und mit bestimmten Eigenschaften auszustatten. Dazu sind mitunter große Mengen an aktivem Mana nötig, die in die Bindung investiert werden müssen. Je nach Manamenge erhält die Bindung dabei unterschiedliche Vorteile, von denen Verbündeter und Magier profitieren können. Diese Vorteile werden im folgenden vorgestellt.

Bewußtseinsbrücke (Kosten: 10 Manapunkte)
Die Bewußtseinsbrücke erschafft eine dauerhafte Verbindung zwischen der Seele des Verbündeten und der Seele des Magiers. Beide können so jederzeit feststellen, wo der andere sich befindet und zudem seinen Gemütszustand (zornig, ängstlich, glücklich, etc.) genau beurteilen.

Einheit (Kosten: 10 Manapunkte)
Entweder erhält der Vertraute einen zusätzlichen Attributspunkt in einem beliebigen Attribut, welches der Magier auf einer höheren Stufe besitzt, oder umgekehrt. Dieser Vorteil kann mehrmals für verschiedene Attribute gewählt werden, aber nicht mehr als einmal für dasselbe Attribut.

Gemeinsame Sprache (Kosten: 15 Manapunkte)
Dieser Vorteil erlaubt es dem Verbündeten, in der Muttersprache des Magiers zu sprechen. Ist der Verbündete ein tierisches Wesen, so kann zudem der Magier auch die Sprache der entsprechenden Tierart sprechen und verstehen.

Telepathische Verbindung (Kosten: 20 Manapunkte)
Dieser Vorteil erschafft eine telepathische Verbindung zwischen Magier und Verbündetem. Er kann jedoch nur gewählt werden, wenn bereits der Vorteil *Bewußtseinsbrücke* in die astrale Verbindung eingewoben wurde.

Sinnesverbindung (Kosten: 15 Manapunkte)
Die Sinnesverbindung läßt den Magier problemlos auf die Sinneseindrücke des Verbündeten zugreifen und umgekehrt. Sie kann jedoch nur gewählt werden, wenn bereits der Vorteil *Bewußtseinsbrücke* in die astrale Verbindung eingewoben wurde.

Erschöpfung übertragen (Kosten: 20 Manapunkte)
Durch Wahl dieses Vorteils kann der Magier Erschöpfungspunkte auf seinen Verbündeten übertragen oder umgekehrt. Bis zu 5 Erschöpfungspunkte können pro Kampfrunde zu transferiert werden.

Wunden übertragen (Kosten: 30 Manapunkte)
Dies entspricht dem Vorteil *Erschöpfung übertragen*, wirkt jedoch nicht auf Erschöpfungs-, sondern auf Wundpunkte. Bis zu 3 Wundpunkte können je Runde übertragen werden.

Geteilte Magie (Kosten: 30 Manapunkte)
Erlaubt es dem Magier, einen Teil seiner Magie durch den Vertrauten zu wirken. Alle magischen Effekte können durch den Vertrauten gewirkt werden, ihre Stufe darf jedoch nicht höher sein als ein Zwanzigstel der Manapunkte, die in die astrale Verbindung investiert wurden. Eine Bindung aus 80 Manapunkten würde also ausreichen, um einen Effekt der vierten Stufe durch die Bindung wirken zu können. Auch Zauber können durch diesen Vorteil übertragen werden. Ihr Zirkel darf jedoch ein Viertel der in die astrale Verbindung investierten Manapunkte nicht überschreiten. Kommt es bei der Anwendung von Magie auf diese Weise zu einem Patzer, so hat im Übrigen der Vertraute sämtliche Folgen zu tragen. Seine Magieabhängigkeit wird erhöht. Auch Bessenheit, Hexenmale und Zauberpatzer betreffen ihn und nicht den Magier.

Weitere Vorteile können interessierte Spieler gemeinsam mit ihrem Spielleiter entwickeln.

Jeder Vorteil wird durch ein Stärkungsritual in die astrale Verbindung eingewoben. Dieses Ritual dauert 14 Tage und endet mit einer Probe auf *Intelligenz + Ritualmagie*. Gelingt die Probe, so investiert der Magus die entsprechenden Kosten für den gewählten Vorteil und das Ritual wurde erfolgreich beendet. Mißlingt die Probe jedoch, so gilt das Ritual als gescheitert und die Zeit ist vertan. Das Mana ist jedoch nicht verloren.

Jeder Vorteil kann vom Magier nur einmal für eine Bindung gewählt werden *(Einheit* bildet hier die Ausnahme). Mißlingt ihm die abschließende Ritualprobe, so kann er zudem diesen Vorteil nicht erneut wählen.

Die Bindung zwischen Verbündetem und Magier kann durch Manapunkte gestärkt werden und erhält dadurch besondere Vorteile. Jede Stärkung ist mit einem vierzehntägigen Ritual verbunden, das durch eine Probe auf *Intelligenz + Ritualmagie* abgeschlossen wird.

Das arkane Laboratorium

Als arkanes Laboratorium bezeichnet man den festen Arbeitsplatz eines Magiers, der ihm dauerhaft zur Verfügung steht und in dem er sein magischen Wirken, aber auch seine Forschungen betreiben kann.

Die Bibliothek

Die Bibliothek ist nahezu für jeden Zauberer, Warlock oder Ritualmagier unerläßlich. In einer guten magischen Bibliothek finden sich Abhandlungen über Okkultismus, Alchimie, Artefaktmagie, Ritualemagie, Zauberei, Arkanologie, Mystizismus, Pflanzenkunde, Materialkunde, Hexerei und Geschichte. Bücher sind jedoch selten und teuer. Die sicherste Methode, eine eigene Bibliothek aufzubauen besteht wohl darin, die Bücher des eigenen Ordens aufmerksam durchzuarbeiten und letztendlich abzuschreiben. Weniger nette Zeitgenossen werden stattdessen versuchen, Bücher aus Klöstern und Ordensverstecken zu stehlen, abenteuerlustige Magi dagegen werden darauf hoffen, in einem alten Schatzhort auch auf magisches Buchwerk zu treffen und dieses für sich beanspruchen zu können.

Der praktische Nutzen einer Bibliothek zeigt sich schon in der täglichen Arbeit eines Magiers. Fehlen ihm die entspre-

chenden Schriftwerke für eine Forschungsarbeit oder ein bestimmtes Ritual (das er nicht in- und auswendig beherrscht), so darf er die Stufe seines Laboratoriums (s.u.) nicht auf seine Magieprobe anrechen.

Das Labor

Das Labor dient dem Magus als Ort für seine Forschungen und Experimente. Je nach magischer Tradition wird es anders eingerichtet sein. Ein Alchimist benötigt Tiegel, Töpfe, Öfen, Destillierapparate und natürlich Chemikalien. Eine Hexe dagegen wird auf einen mächtigen Bannkreis nicht verzichten und zudem für eine angenehme Atmosphäre für ihre „Gäste“ sorgen wollen. Ebenso wird ein mächtiger Magier bei der Herstellung eines Artefaktes oder eines Homunkulus spezielle Gerätschaften benötigen.

Laborstufen

Spieltechnisch wird der Umfang und Nutzen eines arkanen Laboratoriums durch seine Stufe beschrieben. Welche Stufe ein bestimmtes Laboratorium besitzt, legt letztendlich der Spielleiter fest, wobei er auch durchaus unterschiedliche Stufen für die verschiedenen Spielarten der Magie festlegen kann. Eine reine Alchimistenwerkstatt besitzt zum Beispiel eine Stufe von 5 für die Belange der Alchimie, ist jedoch für andere Aspekte relativ nutzlos und besitzt hier vielleicht nur eine Stufe von 1 oder gar 0.

Die Stufe des Laboratoriums kann auf alle Magieproben angerechnet werden, die dies explizit erlauben, zum Beispiel das Läutern von Objekten oder die Erforschung von Zaubersprüchen. Eine Liste von typischen Laboraktivitäten (also Proben, auf die die Laborstufe anzurechnen ist), kann der folgenden Aufstellung entnommen werden:

Zauberei: Auf die Erforschung neuer Zaubersprüche und das Ritual der Fernmagie.

Hexerei: Auf jede Beschwörung innerhalb eines Bannkreises, auf Bindungrituale an einen Verbündeten soweie auf Flüche, die keinen direkten Kontakt zum Opfer erfordern (es sei denn, dieses befindet sich im Labor).

Schamanismus: Auf jede Beschwörung, die keine Verschmelzung beinhaltet.

Ritualmagie: Auf das Einstimmungsritual, daß dem Manaentzug aus einem Artefakt oder der Raffination von passivem Mana vorausgeht. Auf die Herstellung von Artefakten aller Art und die Läuterung von Objekten aller Art. Letztendlich auch auf die Erschaffung eines Homunkulus oder eines anderen belebten Objektes (dies schließt nekromantische Rituale mit ein).

Alchimie

Die Alchimie ist eine mystische Wissenschaft, deren Geheimnisse bisher nur wenige entschlüsseln konnten. Obwohl nicht von magischer Natur, sind alchimistische Praktiken für den Magier durchaus von Wert.

Generell wird die Alchimie in drei Bereiche unterteilt. Die klassische Alchimie beschäftigt sich mit der Analyse von Stoffen und wie deren Wirkungen genutzt werden kann. Die okkulte Alchimie arbeitet ähnlich, produziert jedoch auf obskuren Wegen aus natürlichen, wenn auch seltsam anmutenden Substanzen magische Produkte. Die magische Alchimie wiederum verwendet Substanzen, um die magischen Effekte der Traditionen zu verstärken. Sie kann im Prinzip sowohl zur Alchimie als auch zur Ritualmagie gezählt werden.

Klassische Alchimie

Die klassische Alchimie beschäftigt sich mit der Herstellung chemischer Substanzen aller Art. Nicht wenige Alchimisten sind als Giftmischer verschrien (und dies ist durchaus auch ein einträgliches Geschäft), doch auch die Herstellung von Säuren, Laugen, Metalllegierungen und sogar Heilmitteln gehört zum Aufgabenbereich des Alchimisten. Zudem sind viele Alchimisten in der Lage, scheinbar unbekannte Substanzen zu analysieren und zu bestimmen, beziehungsweise ihren Wert für die Alchimie heraus zu finden, falls es sich tatsächlich um eine neue Substanz handelt.

Die klassische Alchimie hat nichts mit Magie zu tun und unterliegt auch nicht der Verfolgung durch die imperiale Inquisition. Sie wird an dieser Stelle nur der Vollständigkeit halber erwähnt.

Okkulte Alchimie

Die okkulte Alchimie verwendet Rezepte zweifelhaften Inhalts, um magische Effekte hervor zu rufen. Tatsächlich dienen ihre Mittel dazu, das rohe passive Mana in den Zutaten in eine bestimmte aktive Form zu zwingen. Obwohl seltsam anmutend, sind die Rezepte doch ausgesprochen wirkungsvoll. Ein Beispiel für die okkulte Alchimie ist das berühmte Rezept für Ameisengeist, der wirksam gegen Rheuma und Gicht eingesetzt werden kann. Hergestellt aus Alkohol und gebrühten Ameisen wird er heiß getrunken und entfaltet nach etwa einer Woche bei wiederholter Anwendung seine Wirkung.

Zahlreiche Rezepte der okkulten Alchimie finden Sie im *Buch der arkanen Künste*. Weitere Rezepte können zusammen mit dem Spielleiter entworfen und umgesetzt werden.

Die Herstellung eines alchimistischen Objektes erfolgt meist durch eine Probe auf *Intelligenz* + *Alchimie*, die je nach Rezept erschwert wird. Die genaue Dauer der Herstellung und das Resultat (das meist von der Probenqualität abhängt) können dem jeweiligen Rezept entnommen werden.

Magische Alchimie

Die magische Alchimie dient dem Magier dazu, sogenannte *Reagenzien* herzustellen. Ein Reagenz ist auf eine bestimmte magische Handlung zugeschnitten und erleichtert diese. Spieltechnisch bedeutet dies einen Bonus auf die entsprechende Magieprobe, der von der Mächtigkeit der Reagenz abhängt. Ein Feuerstein kann einen +1 Bonus auf Feuerzauber bewirken, ein Drachenzahn kann für denselben Zweck eingesetzt werden, erleichtert die Probe aber um fünf Punkte.

Ein anderer Anwendungsbereich für Reagenzien ist die Artefaktmagie. Oft werden Reagenzien benutzt, um ihre besonderen Affinitäten auf einen magischen Gegenstand zu

übertragen oder ihn vor entsprechender Einwirkung zu schützen.

Um ein Reagenz herzustellen, muß die Grundsubstanz zuerst einmal aufgespürt werden. Ist diese gefunden, so muß sie geläutert werden, wie bereits weiter oben in diesem Kapitel beschrieben wurde. Zugleich muß bestimmt werden, welche Art von Magie das Reagenz verstärkt und welchen Bonus es verleiht. Einige Beispiele finden Sie in Tabelle 34, weitere Reagenzien können in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter entwickelt werden. Danach kann das Reagenz jederzeit für eine entsprechende Probe eingesetzt werden. Ist die Magieprobe erfolgreich oder tritt ein Patzer auf, so ist das Reagenz aufgebraucht und kann nicht wieder verwendet werden. Ansonsten kann es abermals für eine entsprechende Probe benutzt werden.

Werden Substanzen nach den Vorgaben der klassischen oder der okkulten Alchimie gemischt, so können aus diesen Gemischen nicht selten besonders mächtige Reagenzien erzeugt werden. Die genaue Wirkung solcher Gemische bleibt dem Spielleiter überlassen.

Reagenz	Bonus
Blatt einen herbstlichen Baumes	+2 auf Magie, die Leben zerstört
Diamant	+3 auf verbesserte Wahrnehmung und Reinigung/Bannung
Drachenzahn	+5 auf Feuermagie, +1 auf jede andere Magie
Schwanzfeder eines Rocks	+3 auf Luftmagie
Feuerstein	+1 auf Feuermagie
Fledermausflügel	+2 auf Dämonenbeschwörungen, +2 auf Zauber, die die Sinne verbessern
Glas	+2 auf Illusionen
Goldmünze	+2 auf Magie, die Reichtum oder Gier verursacht, +1 auf Erdmagie
Haselnuß	+2 auf Magie, die Natürliches belebt oder heilt
Krötenauge	+2 auf wissensbringende Magie
Salz	+1 auf Erdmagie, +1 auf zerstörerische Magie
Samen des Ahorns	+1 auf Luftmagie, +1 auf Steigerung körperlicher Attribute
Schlangenschuppe	+1 auf jeden Fluch
Schwanz eines Fuchses	+2 auf Steigerungen geistiger Attribute

Tabelle 34: Beispielhafte Magische Reagenzien

Glossar magischer Begriffe

Artefakt: Ein Gegenstand mit magischen Kräften.

Bannkreis: Ein Schutzkreis, der magische Kräfte blockiert.

Beschwörer: Eine andere Bezeichnung für Magier, die ⇒ *Hexerei* praktizieren.

Cabal: Ein magischer Zirkel. Eine Art von Geheimgesellschaft, in der Magier aller Traditionen organisiert sind.

Cridhe: (ausgesprochen *Krii*) Ein magischer Ort, der beständig Mana produziert. Bevorzugter Platz für Ritualmagie oder große Beschwörungen.

Familiar: Ein ⇒ *Vertrauter.*

Göttliche Intervention: Form der Magieanwendung, bei der der Magier ein Gebet an die von ihm verehrte Gottheit sendet, auf das sie ein Wunder geschehen läßt.

Grauer Magier: Eine andere Bezeichnung für einen ⇒ *Renegaten*.

Grimoire: Eine Buch, das Rituale und Zauber Schritt für Schritt beschreibt, so das diese auch von Unkundigen gewirkt werden können.

Häretiker: Ein ordensloser Magier, ein Ausgestoßener, der sowohl von den Cabal als auch vom Imperium gejagt wird.

Hexe: Eine Magierin, die ⇒ *Hexerei* praktiziert.

Hexerei: Eine magische Tradition, die mächtige außerdimensionale Wesen beschwört oder Dienste von ihnen erfleht.

Homunkulus: Ein künstlich erschaffenes, magisches Wesen, das einem Magier als ⇒ *Verbündeter* dient.

Kaballist: Ein Magier, der einem magischen Orden, einem ⇒ *Cabal* angehört.

Kanalisierer: Ein ⇒ *Zauberer*, der durch bloße Konzentration magische Energien beschwören kann.

Leylinie: Ein Strom aktiven Manas, der aus einem Portal zwischen den Ebenen heraus „sickert“ und die materielle Welt wie ein magischer Bach durchströmt. Eine bevorzugte Quelle, um aktives ⇒ *Mana* zu gewinnen.

Magieabhängigkeit: Eine Art von Sucht nach Magie, die den Magier dazu zwingt, so oft Magie zu wirken wie möglich.

Magischer Gegenstand: Eine etwas saloppe Bezeichnung für ein ⇒ *Artefakt.*

Magus/Maga (Pl. Magi): Lateinische Bezeichnung für einen Magier, einen Anwender von Magie.

Mana: Magische Energie, die die materielle Welt zusammen hält. Passives Mana durchflutet alles in unserer Welt, während aktives Mana nur in Lebewesen oder magischen Objekten bzw. Orten zu finden ist. Aktives Mana kann die Macht eines Magiers verstärken und erlaubt es einem Zauberer, permanente Magie zu wirken.

Pentagramm: Ein magisches Zeichen, das alle arkanen Kräfte verstärkt.

Präsenz: Zustand, den ein ⇒ *Totemgeist* inne hat, solange er in der materiellen Welt verweilt.

Priester: Ein religiöser Magier, der ⇒ *göttliche Interventionen* verwendet, um seine Magie zu wirken.

Renegat: Ein Magier, der seinen ⇒ *Cabal* verlassen hat, aber immer noch die Ordensregeln respektiert und einhält.

Ritualmagie: Eine allgemeine Bezeichnung für Rituale, die keiner ⇒ *Tradition* zugeordnet werden können und hauptsächlich der Unterstützung anderer magischer Effekte dienen, jedoch auch selbst mächtige Effekte hervorrufen können.

Schamane: Ein Magier, der ⇒ *Schamanismus* anwendet.

Schamanismus: Magische Tradition, die Magie wirkt, indem sie von Naturgeistern, sogenannten Totems, Dienste erbittet.

Siegel: Ein magisches Zeichen, daß ein bestimmtes Objekt vor Magie schützt.

Signatur: Eine Art von magischem Fingerabdruck, mit dem jeder magische Effekt seinem Erschaffer zugeordnet werden kann.

Spruchzauberei: Magische Tradition, die Magie durch spezielle Zaubersprüche beschwört. Einzige Form der Magieanwendung, bei der der Magier tatsächlich selber zaubert.

Stoßgebet: Das besonders inbrünstige Gebet eines ⇒ *Priesters*. Kann imposante Reaktionen hervor rufen, kostet dafür den Priester aber auch einen Großteil seiner Macht.

Totemgeist: Eine Manifestation der Kräfte der Natur. Kann von einem ⇒ *Schamanen* beschworen und kontrolliert werden.

Tradition: Unterscheidungsmerkmal für verschiedene Formen der Magie. Die häufigsten Traditionen sind ⇒ *Spruchzauberei*, ⇒ *Hexerei*, ⇒ *Schamanismus* und ⇒ *göttliche Intervention*.

Verbündeter: Eine Kreatur, zu der ein Magier eine starke astrale Verbindung besitzt. Beide Wesen verschmelzen psychisch im Laufe der Zeit immer mehr miteinander und teilen ihre Gedanken, Emotionen, Sinne und eventuell sogar ihre magischen Kräfte.

Verschmelzung: Vorgang, bei dem die Seele eines ⇒ *Schamanen* und ein ⇒ *Totemgeist* denselben Körper, nämlich den des Magiers, in Besitz nehmen.

Vertrauter: Ein Tier, das einem Magier als ⇒ *Verbündeter* dient.

Wandler: Ein ⇒ *Zauberer*, der körperliche Energie in magische Energie umformt und so seine Zauber wirkt. Manchmal auch als Psioniker bezeichnet.

Warlok: Bezeichnung für männliche ⇒ *Hexen*.

Zauberpatzer: Ein magischer Unfall, der auf einen falsch oder schlecht angewendeten Zauber folgt. Je nach Macht des Zaubers kann ein Zauberpatzer amüsante oder peinliche, aber auch gefährliche, ja sogar lebensbedrohliche Auswirkungen auf den Zauberer und andere Personen in der näheren Umgebung haben.

Zauberer: Ein Magier, der der magischen Tradition der ⇒ *Spruchzauberei* angehört.

Ausbauregeln

Neues zur Spruchzauberei

Die folgenden Regeln können in einer Spielrunde eingesetzt werden, um die bestehende Spruchzauberei zu ergänzen. Alle Regeln gelten sowohl für Zaubersprüche als auch für freie Zauberei, soweit nichts anderes vermerkt ist.

Eilige und sorgfältige Zauber

Sollte ein Zauberer in Eile sein (weil er beispielsweise gerade dabei ist, von einer Klippe zu stürzen...), so kann er sich dazu entschließen, einen *eiligen Zauber* zu wirken. Der Initiativefaktor beziehungsweise Zeitaufwand des Zaubers wird dabei halbiert. Gleichzeitig wird die Zauberprobe jedoch auch um zwei Punkte erschwert.

Umgekehrt kann ein Zauberer sich auch besonders viel Zeit lassen und mit besonderer Sorgfalt seinen Zauber wirken. Der Zeit- beziehungsweise Initiativeaufwand wird dabei verdoppelt. Die Zauberprobe wird jedoch um zwei Punkte erleichtert.

Eilige Zauber besitzen nur ihren halben Zeitaufwand. Proben auf eilige Zauber werden jedoch um zwei Punkte erschwert. **Sorgfältige Zauber** dagegen besitzen den doppelten Zeitaufwand eines normalen Zaubers und erleichtern die Zauberprobe um zwei Punkte.

Worte und Gesten

Zu jedem Zauber gehören körperliche Gesten und deutlich ausgesprochene Zauberworte. Wenn der Magus dies möchte, kann er jedoch versuchen, Gesten und Worte zu verbergen, jedoch ist es schwieriger, einen Zauber ohne deutliche Gesten und entschlossene Worte zu sprechen.

Gleichsam ist es auch möglich, besondere Inbrunst in den Zauber zu legen, also die Gesten zu übertreiben oder die Worte aus voller Lunge zu schreien. Dies wiederum macht es leichter, die Mächte der Magie zu entfesseln (Sie wissen ja, brüllen befreit...).

Die Zauberprobe kann, sofern der Spielleiter dies für angebracht hält, je nachdem, wie auffällig ein Zauberer seine Magie wirkt, modifiziert werden, wie Sie der folgenden Tabelle entnehmen können. Boni bzw. Mali für Worte und Gesten sind dabei kumulativ, so daß ein Zauberer, der den Zauberspruch geradezu heraus brüllt, sich dabei aber nicht bewegt, einen Modifikator von -2 auf seine Zauberprobe angerechnet bekommt.

Worte	Gesten	EC- Mod.
Flüstern	Kaum / Keine	-4
Leise	Nur Hände	-2
Normal	Normal	0
Rufen	Ganzer Körper	+1
Schreien	Wildes Tanzen	+2

Tabelle 35: Modifikatoren durch Worte und Gesten

Zauber werden durch **Worte** und **Gesten** ausgelöst. Es steht einem Magier frei, sowohl Worte als auch Gesten zu verstärken oder in schwächerer Form zu verwenden.

Rüstungen und Gesten

Magier verzichten oft auf schwere Rüstungen und dies nicht ohne Grund. Denn wenn der Spielleiter dies für richtig hält, kann er sämtliche durch schwere Rüstungen verursachte Mali auch auf Zauberproben anrechnen. Gleichsam wird es einem Magier schwer fallen, die zu einem Zauber gehörenden Gesten auszuführen, wenn er durch einen Schild behindert wird. In diesem Fall ist ein pauschaler Abzug von -2 auf die Zauberprobe angebracht. Dies ist auch in anderen Fällen sinnvoll, in denen der Magier quasi „einarmig“ zaubern muß. Hat er jedoch überhaupt keine Hand frei, so muß er auch vollständig auf Gesten verzichten, was den üblichen Malus von -4 auf die Zauberprobe nach sich zieht.

Rüstungsmali können nach Ermessen des Spielleiters auch auf Zauberproben angerechnet werden, da sie die Gesten des Zauberers behindern. Auch Schilde schränken den Zauberer in dieser Hinsicht ein und verursachen aus diesem Grund einen Malus von -2 auf die Zauberprobe.

Musik anstatt Worten und Gesten

Viele Zauberer, insbesondere die Barden des Schleiervolkes, verwenden eine sehr subtile Art der Zauberei: Sie wirken ihre Magie durch Musik und Gesang. Diese Art der Zauberei folgt den normalen Regeln, jedoch beträgt die Zauberdauer mindestens sechs Kampfrunden, also ein bis zwei Minuten. Vorteilhaft dabei ist jedoch, daß während der gesamten Zauberdauer nicht zu erkennen ist, daß der Musiker Magie wirkt! Für Außenstehende sieht es eher so aus, als gäbe er eine Ballade zum besten oder wolle seine Kampfgefährten anspornen.

Möchte ein Spielercharakter Musik anstatt von Worten und Gesten einsetzen, so muß er dies bereits zu Spielbeginn festlegen. Beide Arten der Zauberei schließen sich aus, d.h. wenn ein Charakter Musik benutzt, um seine Zauber zu wirken, kann er keine Worte und Gesten einsetzen und umgekehrt. Ebenso wenig kann der Musikus Zauber von jemandem erlernen, der seine Zauber nicht durch Musik wirkt. Einzige Ausnahme sind Charaktere, die beide Formen der Zauberei getrennt voneinander erlernen, also zwei Fertigkeiten, *Thaumaturgie (Worte und Gesten)* und *Thaumaturgie (Musik)*, besitzen. Zudem muß er einen Zauberspruch, den er auf beide Arten anwenden möchte, zweimal erlernen und diese beiden Zauber auch getrennt steigern.

Zauberei kann auch durch Musik gewirkt werden. Die Zauberdauer beträgt in diesem Fall mindestens 6 Runden, Worten oder Gesten sind jedoch überflüssig. Beide Arten der Zauberei sind nicht miteinander kompatibel.

Zaubern unter besonderen Umständen

Wenn der Spielleiter dies wünscht, so kann er unter besonderen Umständen Mali auf die Zauberprobe vergeben. Dies betrifft vor allem laute Umgebungen, die es dem Magus erschweren, sich zu konzentrieren, oder die Bewegung des Zauberers, die das Durchführen von Gesten erschwert. Die Höhe des Malus hängt von der Beurteilung des Spielleiters ab, die nachstehende Tabelle kann dabei jedoch als Richtlinie dienen. Streßsituationen können noch weitere Auswirkungen auf Zauberer haben, siehe dazu auch *Magie im Kampfgetümmel* im Kapitel *Kampf*.

Umwelt	Mod. für Zauberprobe
Stille	+1
Leise Geräusche / Kl. Aktionen	0
Normale Unterhaltung / Bewegung	-1
Laute Geräusche / Plötzliche Aktionen	-2
Kampf oder andere Streßsituation	-3

Tabelle 36: Umwelteinflüsse auf Zauberproben

Alternativ kann der Spielleiter von einem Zauberer auch eine *Konzentrationsprobe* verlangen, um zu sehen, ob es dem Magus gelingt, sich trotz der Ablenkung auf seinen Zauberspruch zu konzentrieren. Ein einfacher Wurf auf die *Mentalresistenz* ist hier angebracht; alternativ ist auch eine Probe auf die doppelte *Willenskraft* des Zauberers möglich.

Geräusche und Bewegungen können einen Zauberer stören, während dieser einen Spruch wirkt. Der Spielleiter kann deshalb die Zauberprobe erschweren oder vor der eigentlichen Probe einen Konzentrationswurf (Mentalresistenz oder doppelte Willenskraft) vom Magier verlangen.

Zauber meistern

Genau wie weltliche Fertigkeiten gemeistert werden können, ist dies auch für Zauber der Fall. Hierbei müssen jedoch einige Besonderheiten beachtet werden.

Im Allgemeinen folgt die Meisterschaft von Zaubern den Regeln für Meisterschaft von Spezialisierungen, jedoch zählen gemeisterte Zauber nicht gegen die maximale Anzahl von gemeisterten Fertigkeiten. Der Zauberer benötigt auch keinen Lehrmeister, sondern kann den Zauber auch durch Meditation und Forschung meistern. Diese Methode erfordert allerdings 150% der normalerweise benötigten Erfahrungspunkte.

Setzt ein Magier danach einen gemeisterten Zauber ein, so erhält er folgende Vorteile

- Der Zauber erfordert weder Gesten noch Worte (Der Magier erhält jedoch auch keine Boni mehr für besonders laute beziehungsweise ausschweifende Worte und Gesten).
- Der Malus auf die Resistenzprobe des Ziels wird verdoppelt, sofern es sich bei dem Zauber um aktive Magie handelt und der Magier das Talent *Resistenzsenkung* beherrscht (siehe *Meisterschaft* im Kapitel *Fertigkeiten*).
- Alle eventuell auftretenden Patzer werden um eine Stufe gesenkt (Ja, liebe Zauberer, keine Stufe III Patzer mehr...).

Das Meistern von Zaubersprüchen folgt den üblichen Regeln für die Meisterschaft von Spezialisierungen. Allerdings kann ein Zauberer auch ohne Lehrer einen Zauber meistern. Zudem erhält er für den gemeisterten Zauber noch gewisse Boni, die er immer zusammen mit dem Spruch einsetzen kann.

Zauberpatzer verhindern

Patzer sind ein Graus für alle Zauberer. Ihre Auswirkungen sind unmöglich vorherzusehen und können den Magier behindern oder ihm Schaden zufügen, ja sie sind sogar in der Lage, ihn zu vernichten.

Ein Zauberer muß sich jedoch nicht „kampflos“ den Auswirkungen eines Patzers ergeben. Er kann versuchen, die Auswirkungen des Patzers dadurch zu neutralisieren, daß er den Patzer rechtzeitig bemerkt und einen Teil seines aktiven Manas opfert, um die Energie des Patzers zu binden und so zu neutralisieren.

Regeltechnisch heißt dies, daß ein Charakter direkt, nachdem ein Zauberpatzer aufgetreten ist, bekannt geben muß, daß er versuchen will, den Patzer zu verhindern. Dies muß geschehen, **bevor** der Spielleiter die Auswirkungen des Patzers bekannt gegeben hat!

Sollte dies der Fall sein, so darf der Spieler eine Probe auf *Intelligenz + Thaumaturgie* ablegen, um zu sehen, ob der Magus den Patzer rechtzeitig bemerkt. Bei schwerwiegenderen Patzern wird diese Probe erschwert, wie Sie der unten stehenden Tabelle entnehmen können. Bei der Probe ist die genaue Probenqualität unerheblich, es ist nur wichtig, ob sie gelingt oder nicht.

Nach einer erfolgreichen Probe kann der Magier dann eine Anzahl Manapunkte opfern, die sich nach der Stufe des Patzers richtet, wie aus der nachstehenden Tabelle ersichtlich ist. Hat der Magier nicht mehr genug Manapunkte, so kann er den Patzer nicht verhindern!

Patzerstufe	Aktives Mana	Probenmalus
I	1	0
II	3	-1
III	5	-3

Tabelle 37: Zauberpatzer verhindern

Ein Magier kann einen Zauberpatzer rechtzeitig bemerken, wenn ihm eine Probe auf *Intelligenz + Thaumaturgie* gelingt. Danach er einen oder mehrere Manapunkte opfern, um den Zauberpatzer zu verhindern.

Freie Zauberei

Die folgenden Regeln erweitern das System für freie Zauber.

Ähnliche Zauber

Wird freie Zauberei benutzt, um einen Zauberspruch nachzuahmen (das heißt ähnliche Effekte hervorzurufen), den der Zauberer bereits erlernt hat, so steigt die Erfolgschance für die Probe um zwei Punkte an.

Was „ähnlich“ ist, entscheidet der Spielleiter, mehr als eine Abweichung von Ursprungszauber sollte aber unter keinen Umständen gestattet werden. Beispielsweise kann ein Magier, der den Zauberspruch *Feuerball* beherrscht, einen ähnlichen Zauber mit kleinerem Wirkungsbereich oder mit größerer Reichweite wirken und dabei in den Genuß des obigen Bonus kommen, beide Modifikationen würden jedoch den freien Zauber nicht mehr als *ähnlich* bezüglich des Feuerballs gelten lassen.

Illusionen und Bezauberungen

Illusionen und Bezauberungen sind sowohl für die Spieler als auch für den Spielleiter etwas schwieriger zu handhaben als andere magische Effekte, weshalb wir uns an dieser Stelle einmal etwas eingehender mit diesen Spielarten der Magie befassen wollen.

Illusionen

Illusionen sind generell niemals real. Es sind magische Effekte, die auf den Geist des Betrachters wirken und seine Sinne täuschen. Das Ziel einer Illusion ist es natürlich, möglichst real zu wirken. Dazu muß sie jedoch glaubwürdig genug sein. Eine wirklich glaubwürdige Illusion wird wahrscheinlich nicht angezweifelt. Und solange sie nicht angezweifelt wird, darf der Betrachter auch keine Resistenzprobe würfeln, ob er sie durchschaut.

Der Magier wird vor dem Wirken einer Illusion erst einmal darüber nachdenken, was er darstellen möchte. Welche Sinne gedenkt er zu beeinflussen? Schwächere Illusionen sprechen meist nur einen Sinn an und können nachträglich nicht verändert werden. Mächtigere Effekte können vom Magier kontrolliert werden oder entwickeln sogar eine gewisse Eigendynamik.

Glaubwürdigkeit

Ein einfaches Trugbild eines Monsters wird wohl niemanden längerfristig schrecken, denn es fehlen Geruch und vor allem Geräusche, um die Illusion glaubhaft erscheinen zu lassen. Eine nebelhafte Geistergestalt dagegen wirkt schon glaubwürdiger. Und wirkt der Magier eine Illusion die kein Bild eines Monsters, sondern das nahende Gebrüll desselben imitiert, so wird er mit Sicherheit bei zumindest einigen Zuhörern die gewünschte Wirkung erzielen.

Ein weiterer wichtiger Punkt bei der Bestimmung der Glaubwürdigkeit einer Illusion ist der Ort, an dem die Illusion wirkt. Ein unterirdisches Gangsystem, das plötzlich in einer illusionären Sackgasse endet, ist glaubhaft; eine belebte Straße, die plötzlich in einer Sackgasse endet, dagegen nicht. Ebenso ist ein Drache in einer großen Höhle glaubhaft, aber ein Drache auf einem mittäglichen Marktplatz eher unwahrscheinlich (aber wohl trotzdem aufsehenerregend).

Zudem ist das Wissen des Opfers ein nicht zu unterschätzender Faktor. Der wissende Gelehrte weiß natürlich, daß der Blick eines Basilisken versteinern kann und wird sich einbilden, zu Stein erstarrt zu sein, wenn ihn eine illusionäre Kreatur dieser Gattung erblickt. Der unwissende, sture Zwerg dagegen, der noch nie in seinem Leben etwas von Basilisken gehört hat, wird sich eher vornehmen, der „ollen Schlange zu zeigen, wer hier das Sagen hat“ und entsprechend seines Wissens auch einfach nur gegen ein garstiges Reptil kämpfen. Und auch das Wissen des

Magiers, der die Illusion erschafft, ist von gewisser Wichtigkeit. Vielleicht wissen ja die Opfer, wie ein Basilisk aussieht, aber was geschieht, wenn der Magier nicht über diese Information verfügt. Es erscheint vielleicht ein riesiges Schuppenmonster mit Hahnenkamm, zwölf Beinen und hundert Augen. Dies ist natürlich durchaus erschreckend, aber mit einem Basilisk wird diese Ausgeburt der Hölle wohl kaum in Verbindung gebracht werden.

Die letzte Kategorie, die uns ermöglicht, eine Illusion einzuschätzen, ist die Situation in der sie auftritt. Wird das Opfer verfolgt, so wird es die illusionären Geräusche eines bewaffneten Trupps oder das Trugbild von Speerspitzen, die im Sonnenlicht glänzen, nur allzu leicht hinnehmen. Genau hier liegt eigentlich der größte Nutzen einer Illusion. Indem das wahrscheinlichste eintritt, das schon vorhandene verstärkt wird, wird eine Illusion scheinbar zur Realität.

Auswirkungen von Illusionen

Glaubt ein Opfer an eine Illusion, so sind für das Opfer auch die Auswirkungen des Trugbildes real. Die Illusion eines Schwertkämpfers ist durchaus in der Lage, einen Betrachter zu verletzen und kann gleichsam durch den Betrachter verletzt werden (welche Auswirkungen dies dann allerdings hat, hängt einzig und allein vom Magier ab, der die Illusion erschaffen hat. Er muß sich schließlich an keinerlei Naturgesetze halten. Treibt er aber zu weit, so wird die Illusion unglaubwürdig und dem Opfer steht ein Resistenzwurf zu). Alle durch die „Verletzungen“ entstehenden Mali werden normal angerechnet und haben die üblichen Auswirkungen. „Stirbt“ ein Opfer durch die Folgen einer Illusion, so wird es bewußtlos. 1W6 Runden später erwacht er wieder, nur um festzustellen, daß all seine „Verletzungen“ auf wundersame Weise geheilt wurden. Hält der Spielleiter dies für angebracht, so kann er sogar beschließen, daß die Opfer durch schiere Todesangst einen schweren Schock erleiden und tatsächlich sterben!

Weiterhin beachtet werden sollte, daß die Darstellung durch Illusionen sich zwar über die Gesetzte der Physik hinwegsetzen kann, die Illusion aber nicht real ist. Eine illusionäre Brücke kann niemanden tragen und an einer eingebildeten Wand kann nichts abprallen. Ein Opfer, daß sich an eben diese Wand „lehnt“ merkt nicht, daß es in Wirklichkeit keinerlei Gewicht gegen die Wand stützt. Und ein Betrachter, der durch ein heranstürmendes Monstrum umgerannt wird, fällt natürlich schwer zu Boden, weil er sich einbildet, dies tun zu müssen. Kommt das Wesen jedoch lautlos von hinten, so rennt es einfach durch ihn hindurch, was den armen Helden höchstwahrscheinlich verwundern und somit desillusionieren wird.

Beurteilung von Illusionen

Dem Spielleiter fällt es relativ leicht, Spielercharaktere mit Illusionen zu konfrontieren. Er teilt ihnen schlicht und einfach nicht mit, daß sie es mit einer Illusion zu tun haben und wartet darauf, daß einer der Spieler begründete Zweifel hegt. Erst dann gestattet er den Spielern entsprechende Resistenzwürfe. Hat erst einmal einer der Spieler die Illusion erfolgreich durchschaut, so muß er nur noch seine Gefährten davon überzeugen, daß die Illusion nicht real ist.

Anders verhält es sich schon, wenn Spielercharaktere Illusionen erschaffen, also Nichtspielercharaktere die Opfer darstellen. In diesem Fall muß der Spielleiter sorgfältig abwägen, was die Opfer tatsächlich wahrnehmen. Er weiß schließlich, daß er es mit einer Illusion zu tun hat, doch seine Charaktere wissen dies nicht!

Bezauberungen

Bezauberungen sind ein anderes schwieriges Thema der Magie. Bezauberte Spielercharaktere zeigen hier besonders viele Probleme. Auch wenn ein Spieler den Charakter in dieser Situation überzeugend darstellen möchte, so vergißt er doch nur allzu oft, daß sein Schützling nicht mehr Herr seiner selbst ist. Kommt es hier zu starken Problemen, so sollte der Spielleiter den Charakter führen, solange unter dem Einfluß der Bezauberung steht.

Umgekehrt übertreiben es Spielleiter und Spieler manchmal dann, wenn es darum geht, das Ausmaß der Bezauberung zu bestimmen. Egal wie mächtig die benutzte Magie ist, ein bezaubertes Wesen wird niemals gegen seine Natur handeln. Ein Paladin wird niemanden von hinten ermorden und ein Eichhörnchen keinen Wolf angreifen. Treten solche Situationen ein, so wird eine mentale Resistenzprobe durchgeführt. Bei mächtiger Magie hat eine gelungene Probe zur Folge, daß sich das Wesen erfolgreich gegen den Befehl widersetzt hat. Weniger mächtige Bezauberungen werden durch eine gelungene Resistenzprobe wahrscheinlich sogar neutralisiert.

Ritualmagie

Symbole

Zahlenmagie

Besondere Zahlen

Die Acht gilt vielerorts als mächtigste aller Zahlen. Ihre beiden Kreise verdoppeln angeblich die in ihnen innewohnende Magie, und durch die Existenz von acht Himmelsrichtungen und acht Winden ist ihre Anrufung in der Wettermagie besonders häufig.

Mondphasen

Wenn der Spielleiter dies wünscht, kann er die Magie auf die Phasen des Mondes beeinflussen lassen. Dies wirkt sich durch geringe Boni (empfohlen werden ein bis zwei Punkte) auf bestimmte magische Proben aus.

Abnehmender Mond begünstigt Magie, die etwas verringern oder schwächen soll, also z.B. Bannzauber oder die Behandlung von Vergiftungen und Krankheiten.

Verzauberung von Gegenständen

Gegenstand: Materielles Objekt, Ort oder Volumen (z.B. Tümpelinhalt oder Gas)

a) Gegenstände mit Ladungen:

i) Vorbereitung des Objektes

ii) Zauber in das Objekt legen

iii) Versiegeln

b) Sich selbst aufladende Gegenstände

iib) Festlegen, wie der Gegenstand sich wieder aufladen soll:

Art	Mana pro Tag	Mod. auf Probe
Licht, Wärme	½	-3
Blut	1	-6
Mana	2	-10
Lebenskraft	½ - 2	-3
Emotionen	½	-5

Erzeugung von Furcht oder Schmerz.

Form

Material

Vorbereitung des Gegenstandes

Rohstoff läutern: INT + Ritualmagie

Produkt (z.B. Waffe für Blutmagie) läutern: wie oben, jedoch mit Malus von 4

Für je ein Kilogramm Gewicht ist eine Probe erforderlich. Solange man keine Probe patzt, kann man die Probe beliebig oft wiederholen. Bei einem Patzer wird das Material unbrauchbar.

Zeitaufwand:

- Rohstoff: Etwa 1 Tag je Pfund Gewicht

Produkt: Etwa 1 Woche je Kilogramm Gewicht

Effekte festlegen

Schamanistische Totemamulette

Adler

Viele Körperteile des Adlers entwickeln besondere Kräfte, wenn sie zu Amuletten verarbeitet werden. Ein von Adlerfedern geschmückter Hut verleiht dem Träger eine bessere Sehkraft (+1 auf entsprechende Wahrnehmungsproben) und den Mut des Adlers (+1 auf Resistenz gegen Furcht). Ein Amulett hergestellt aus der Zunge des Adlers verhindert Atemnot beim Bergsteigen.

Phylakterien und Ligaturen

Runen herstellen

Alle Runen besitzen einen Stufe.

i) Herstellungsdauer: Stufe^3 Stunden, entsprechendes Handwerkszeug vorausgesetzt.

ii) Materialien:
Stufe <3: keine
Stufe <6: Silber oder Goldstaub im Wert von mind. 500 SD.
Stufe <9: Mithril oder Adamamtstaub im wert von mind. 2000 SD.
Stufe >8: Diamantstaub im Wert von mind. 5000SD
Der Staub wird zu Farbe verrührt, um die Rune zu zeichnen oder deren Ritzen damit zu füllen.

iii) Ritualmagieprobe, die um die Runenstufe erschwert wird. Mißlingt die Probe, so war alles umsonst und die Materialien sind verloren.

Kräfte einer Rune

i) Magische Effekte mit einer Gesamtstufe, die gleich der Runenstufe ist. Oder Zauber, deren Gesamtzzirkel das Fünffache der Runenstufe nicht überschreiten darf.

ii) Magische Effekte mit einer Gesamtstufe, die gleich der halben Runenstufe ist. Oder Zauber, deren Gesamtzzirkel das dreifache der Runenstufe nicht überschreiten darf.

iii) Ortung (automatisch)

Runen anwenden

i) Automatische Auslösung (wird bei der Herstellung festgelegt)

ii) Immer aktiv

iii) Konzentration und erfolgreiche Ritualprobe

Maximale Anzahl aktiver Runen

= doppelte Stufe in Ritualmagie o. Spez. auf Runenmagie

Erschaffung künstlichen Lebens

Golems

Typische Vertreter: Lehmgolem, Steingolem, Gargoyle, wandelnder Tisch, lebende Statue

Vorbereitung: Materialbeschaffung und Läuterung der Materialien (was weitere Materialien erfordern kann), Bearbeiten der Form (Kunsthandwerk, evtl. mit magischen Werkzeugen).

Verzauberung: Beleben der toten Materie sowie Beschaffung einer Seele.

Werte: körperliche Attribute und Fertigkeiten je nach ausgegebenem Mana. Geistige Attribute je nach gewählter Seele. Hohe Resistenz gegen Elementarmagie sowie Immunität gegen Gifte und Krankheiten (dafür aber evtl. besondere Anfälligkeit gegenüber Säure, Rost oder Ähnlichem).

Heilung ist nur auf magischem Wege mit Unterstützung von handwerklichen Reperaturarbeiten möglich.

Untote ohne freien Willen

Typische Vertreter: Skelett, Zombie, Leiche

Vorbereitung: Leiche finden und Nekromantie-Ritual darauf anwenden.

Verzauberung: „Befehlssatz“ einspeisen

Werte: je nach Gattung und Verwesungsgrad

Chimären

Typische Vertreter: Mantikor, echte Chimäre, Spinnenelf

Vorbereitung: entsprechende Wesen finden, bezaubern und läutern

Verzauberung: Verschmelzungsritual

Werte: Je nach Gattung

Familiarikörper

Kampf

Warum immer gleich Kämpfen?

Das Rollenspiel simuliert im Allgemeinen, und das trifft auch auf ***Darkon*** zu, eine Welt, die an das irdische Mittelalter angelehnt ist. Diese Welt ist voller Gefahren, und nicht immer lassen sich diese Gefahren umgehen. Eine der offensichtlichsten Gefahren sind Kämpfe, in denen sich die Charaktere mit Kriegern der Gegenpartei, wilden Raubtieren oder Fabelwesen auseinander setzen müssen. Dies soll keineswegs gewaltverherrlichend wirken, sondern lediglich etwas Action ins Rollenspiel bringen. Anders als in vielen anderen Rollenspielen des Fantasy- Genres ist der Kampf bei ***Darkon*** eine ausgesprochen gefährliche Angelegenheit, so daß es gerade hier sicherlich besser ist, Kämpfen aus dem Weg zu gehen und andere Lösungen für eventuell auftretende Konfliktsituationen zu suchen. Trotzdem gehören zu jedem Fantasy- Abenteuer auch ein oder mehrere spannende Gefechte, deren Durchführung durch die folgenden Regeln ermöglicht wird.

Kampfablauf und Initiative

Der Kampf zwischen den Charakteren der Spieler und ihren Gegnern verläuft selten in geordneten Bahnen, zumindest dann nicht, wenn man den Kampf mit mittelalterlichen (oder auch mit modernen) Waffen einmal realistisch betrachtet. Da wir es jedoch im Rollenspiel mit einer Simulation zu tun haben, muß man die einzelnen Kampfaktionen irgendwie in eine erkennbare Reihenfolge bringen, um einen ordentlichen Kampfablauf zu gewährleisten.

Kampfrunden

Erstes Mittel eines geordneten Kampfablaufs ist die Einteilung des Gefechts in *Kampfrunden*. Eine Kampfrunde entspricht etwa 10 Sekunden Spielzeit, kann in der Realität jedoch wesentlich länger dauern. Trotzdem sollte die knapp bemessene Zeitspanne einer Kampfrunde nicht vom Spielleiter aus den Augen verloren werden, da viele Spieler die Trennung von Spiel- und Realzeit nutzen, um Zeit für ihre Charaktere zu schinden. Mitten im Chaos eines Gefechts hat ein Magier keine Zeit, den richtigen Zauberspruch aus seinem Buch heraus zu suchen, und ein Kämpfer wird sicher keine Gelegenheit haben, seine Paradeuniform gegen das besser schützende Kettenhemd auszutauschen.

Eine Kampfrunde beginnt mit der Bestimmung der *Initiative* (s.u.) und endet, wenn alle am Kampf beteiligten Personen (Spieler- und Nichtspielercharaktere), sofern sie nicht handlungsunfähig sind, ihre Aktion durchgeführt haben.

Initiative

Während die Kampfrunde den groben Zeitablauf in einem Gefecht reglementiert, dient die Initiative der Bestimmung der Reihenfolge, in der alle Kämpfer nacheinander ihre Aktionen durchführen dürfen.

Zu Beginn einer jeden Kampfrunde wird die Initiative neu bestimmt. Sie richtet sich nach den Attributen eines Charakters, nach der Aktion, die er durchführen möchte und nach ein bißchen Glück in Form eines W6.

Um die Initiative eines Charakters zu bestimmen, werden der vorher berechnete *persönliche Initiativefaktor* und der *Initiativefaktor der Aktion*, beispielsweise der Initiative-Wert einer Waffe, addiert und noch 1W6 hinzu gerechnet. Die Initiativefaktoren verschiedener Aktionen sind folgender Tabelle zu entnehmen:

Handlung	Initiativefaktor
Kampfaktionen	-
Angriff	Waffeninitiative
Armbrust/Schußwaffe bereitmachen*	4
Fernwaffe bereitmachen*	2
Spezielles Kampfmanöver*	2
Waffe oder anderen Gegenstand aufheben*	3
Waffe ziehen*	2
Zielen	1 Runde
Einsatz übernatürlicher Kräfte	-
Befehl an beschworenes Wesen richten	1 Runde
Kraft eines Totemgeistes aktivieren	1 Runde
Stoßgebet	1 Runde
Magische Kraft aktivieren	Erschöpfungskosten / 4
Zauber	Zirkel des Zaubers / 4
Magisches Artefakt aktivieren	2
Exorzieren	2

*: Diese Handlungen zählen nicht als eigenständige Aktionen, sondern erhöhen nur die Initiative des Charakters.

Tabelle 38: Handlungsspezifische Initiativefaktoren

Sobald jedes Wesen, das am Kampf beteiligt ist, seine Initiative für diese Runde bestimmt hat, beginnt der Spielleiter die Initiative durchzuzählen, wobei er bei 1 beginnt.

Sobald die Zahl genannt wird, die ein Charakter als Grundinitiative besitzt (also sein persönlicher Initiativefaktor zuzüglich des Würfelwurfes, jedoch ohne den handlungsspezifischen Initiativefaktor), teilt er dem Spielleiter mit, was er zu tun gedenkt.

Sobald dann seine Nettoinitiative erreicht ist (also inklusive dem handlungsspezifischen Initiativefaktor), kann er die zuvor angekündigte Handlung durchführen.

Besitzen zwei Charaktere dieselbe Nettoinitiative, so muß ein Stechen (Werfen einer Münze oder etwas ähnliches) durchgeführt werden, um zu bestimmen, wer als erster von den beiden Handeln darf.

(Netto-) Initiative =
[Grundinitiative + 1W6 + handlungsspezifische Initiative]

Therac hat es letztendlich doch nicht geschafft, allen Stadtwachen zu entkommen und sieht sich jetzt einem ziemlich wütenden Wächter gegenüber, der nicht lange fackelt und sein Schwert zieht. Therac seinerseits macht sich ebenfalls zum Kampf bereit.

Theracs persönlicher Initiativefaktor beträgt 5, und sein Spieler würfelt eine 4 so daß seine Grundinitiative 9 beträgt. Die Stadtwache dagegen besitzt einen persönlichen Initiativefaktor von 6 und würfelt eine 5, so daß er eine Grundinitiative von 11 besitzt. Therac darf also bei 9 als erster seine Handlung bekannt geben. Er beschließt, den Wächter mit seiner Axt (Inifaktor 3) anzugreifen. Seine Nettoinitiative beträgt also 12. Der Spielleiter gibt bei 11 bekannt, daß der Wächter ebenfalls angreifen wird, aber dies erst bei 13 (Grundinitiative 11 zuzüglich der Waffeninitiative des Schwertes (2)) kann. Therac schlägt somit als erster zu.

Handlungen hinauszögern

Ein Charakter mit einer niedrigen Initiative kann beschließen, erst einmal abzuwarten und dann zu einem späteren Zeitpunkt seine Aktion auszuführen. Nachdem der Spieler dies zum Zeitpunkt seiner ursprünglichen Nettoinitiative bekannt gegeben hat, steht es ihm frei, in einer der nachfolgenden Phasen seine Handlung durchzuführen (beispielsweise um einen Magier am Zaubern zu hindern).

Sobald der Charakter seine Aktion durchführen möchte, gibt er dies bekannt, kann jedoch erst handeln, **nachdem** alle anderen Beteiligten, die regulär in der aktuellen Initiativephase ihre Aktion durchführen dürfen, gehandelt haben.

Nahkampf

Bei einem Gefecht stehen sich zwei Kontrahenten meist direkt gegenüber. Da diese Form des Kampfes, der Nahkampf, am häufigsten anzutreffen ist, wird er auch als erstes beschrieben.

Einsatz einer Waffe

Wichtig ist erst einmal zu bestimmen, mit welcher Waffe ein Charakter kämpft. Sicher wird ein 1 Meter großer Hobbit nicht mit einer 4 Meter langen Pike kämpfen, und ein Oger wird einen Wichtelspeer nicht als Waffe ansehen. Jedem Charakter sind je nach seiner Größe und seiner Kraft Beschränkungen auferlegt, was die Größe und das Gewicht einsetzbarer Waffen angeht.

Beim Einsatz einer Waffe unterscheidet man grundsätzlich zwischen einhändigem und zweihändigem Gebrauch einer Waffe (also dem Führen einer Waffe mit einer oder mit beiden Händen).

Ein Charakter ist nur in der Lage, Waffen bis zu einer bestimmten Länge einhändig zu führen. Diese Grenze entspricht 70% der Körpergröße des Charakters. Ein normaler menschlicher Kämpfer mit einer Größe von 170 cm könnte also Waffen bis zu einer Länge von 119 cm einhändig führen.

Ebenso gibt es auch eine Grenze für den beidhändigen Einsatz einer Waffe. Jede Waffe, die größer ist als 130% der Körpergröße des Charakters, kann vom ihm nicht beidhändig geführt werden. Davon ausgenommen sind allerdings Spieße, Lanzen und Stangenwaffen, mit denen ausschließlich zugestoßen wird. Diese Waffen dürfen auch wesentlich länger sein (So besitzt ein Ahlspieß, wie er von mittelalterlicher Infanterie eingesetzt wurde, eine Länge von mehr als 4 Metern!). Der obige Krieger könnte also gerade noch eine 2,20 Meter lange Klingenwaffe (zum Beispiel ein Stabbeil) führen (seine Grenze für den beidhändigen Einsatz liegt bei 221 cm), könnte jedoch auch ohne Probleme eine 3,5 m lange Pike verwenden, da es sich bei dieser Waffe um eine klassische Stangenwaffe handelt, die nur für Stoßangriffe geeignet ist.

Weiterhin muß die Kraft des Charakters berücksichtigt werden. Jeder Charakter kann eine Waffe einhändig führen, deren Gewicht (in Kilogramm) die halbe Kraftstufe des Charakters nicht übersteigt (Hierbei wird nicht gerundet, so daß ein Charakter mit Kraft 3 eine Waffe von 1,5 kg einhändig führen kann). Ein Charakter mit einer Kraft von 6 könnte also eine Waffe mit einem Gewicht bis zu drei Kilogramm einhändig führen. Das Gewicht einer Waffe, die zweihändig geführt wird, kann maximal gleich der Kraftstufe des Charakters sein. Ein Charakter mit einer Stärke von 6 könnte also eine Waffe mit einem Gewicht von bis zu 6 Kilogramm beidhändig führen.

Ein Charakter kann auch schwerere Waffen mit beiden Händen führen, muß allerdings für jeden Angriff und jede Verteidigung mit dieser Waffe einige Nachteile in Kauf nehmen.

Erstens verursacht jeder Angriff und jede Verteidigung zusätzliche Erschöpfung, und zwar einen Punkt pro Kilogramm Waffengewicht, welches über die normale Kraftgrenze hinausgeht. Bei einem Charakter mit Stärke 6 würde ein Kriegshammer mit einem Gewicht von 18 kg also pro Angriff und pro Verteidigung insgesamt 12 Erschöpfungspunkte verursachen.

Zweitens kämpft ein solcher Charakter mit zusätzlichen Abzügen auf seine Treffer- und Abwehrchancen. Diese unterliegen einem Abzug, der einem Punkt je zwei Kilogramm Waffengewicht über der Kraftgrenze entspricht. Beim obigen Beispiel ergebe sich also ein Abzug von 6 Punkten auf Angriff und Verteidigung.

Größengrenze für den Waffeneinsatz:
- 70% der Körpergröße bei einhändiger Benutzung
- 130% der Körpergröße für zweihändigen Einsatz, davon ausgenommen sind Stangenwaffen und Spieße

Kraftgrenze für den Waffeneinsatz:
- **Maximalgewicht der Waffe =** *[½ Kraftstufe]* kg bei einhändigem Einsatz
- **Maximalgewicht =** *[Kraftstufe]* kg bei beidhändigem Einsatz
- Einsatz schwererer Waffen ist möglich, dabei müssen jedoch Abzüge und höhere Erschöpfungsrate in Kauf genommen werden

Therac besitzt eine Kraftstufe von 6, so daß er eine Waffe von bis zu 3 kg Gewicht einhändig und eine von bis zu 6 kg Gewicht beidhändig führen kann. Seine Körpergröße von 1,60 m die beschränkt die maximale Waffenlänge für den einhändigen Gebrauch auf 112 cm sowie für Zweihandwaffen auf 208 cm. Somit hat er keinerlei Probleme damit, sein Kriegsbeil (Gewicht 3 kg, Länge 60 cm) einhändig einzusetzen.

Der Angriff

Als erstes muß der Angreifer natürlich eine Probe würfeln, ob er denn nun überhaupt getroffen hat. Diese Probe wird allgemein als *Angriffsprobe*, oder kürzer als *Angriff* bezeichnet. Die Erfolgschance, sie kann auf dem Charakterbogen für jede Waffe, die der Charakter besitzt, separat eingetragen werden, hängt von verschieden Faktoren ab.

Zuerst einmal wäre da die entsprechende *Waffenfertigkeit* für diese Waffe (zuzüglich der Stufe im Attribut *Geschick*). Ist dieser Wert ermittelt, so muß in der Waffentabelle noch nachgesehen werden, ob für die Waffe ein Modifikator auf die Angriffsprobe existiert. Manche Waffen sind schließlich schwerer zu führen als andere (Was einen Abzug auf die Angriffsprobe zur Folge hat), und einige seltene Meisterwerke der Schmiedekunst oder gar magische Artefakte geben dem Charakter eventuell sogar einen Bonus auf seine Angriffsprobe.

Der nun berechnete Wert ist die Erfolgschance des Charakters für seine Angriffsprobe. Gegen diese EC kann nun eine normale Probe ausgeführt werden.

Angriffswurf =
[Geschick + Waffenfertigkeit
± Angriffsmodifikator der Waffe]

Die Verteidigung

Hat der angreifende Charakter nun seinen Angriffswurf gemacht und getroffen, so bleibt dem Angegriffenen nichts anderes übrig, als den Schlag abzuwehren (es sei denn, er will unbedingt getroffen werden, was im Allgemeinen aber eher unwahrscheinlich ist). Mißlang die Angriffsprobe jedoch, so muß der Verteidiger keinen Schlag abwehren und somit auch keine Verteidigungsprobe durchführen. Für den Verteidigungswert (also die Erfolgschance der *Verteidigungsprobe*) existiert auf der Waffentabelle des Charakterbogens ebenfalls eine Spalte. Dieser Wert setzt sich wie folgt zusammen: Zuerst nimmt man wieder die Stufe der entsprechenden Waffenfertigkeit (zuzüglich der Geschickstufe) des Charakters. Gibt es für die verwendete Waffe auch noch einen *Verteidigungsmodifikator* (der der Waffentabelle im Kapitel *Ausrüstung* entnommen werden kann), so wird dieser ebenfalls hinzu addiert. Gegen diesen Wert würfelt der Charakter dann seine *Verteidigungsproben*.

Wenn der Charakter dies wünscht, kann er auch, anstatt mit seiner Waffe zu parieren, einen Schild zur Abwehr benutzen oder dem Schlag ausweichen.

Ein Schild gibt dem Charakter, wenn er zur Parade genutzt wird, einen Bonus auf seine Verteidigungschance, dafür bietet er dem Kämpfer allerdings keinen zusätzlichen Schutz, wenn dieser tatsächlich einmal getroffen wird. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt *Schilde*.

Ausweichen

Ein Charakter kann sich auch dazu entschließen, dem Schlag seines Gegners ganz auszuweichen. In diesem Fall benutzt er für die Verteidigungsprobe nicht die entsprechende Waffenfertigkeit, sondern seine Stufe in der Fertigkeit *Ausweichen*. Gegenüber Fernkampfangriffen ist dies sogar die einzige Möglichkeit der Verteidigung, sofern dem Kämpfer kein Schild zur Verfügung steht. Leider besitzt das Ausweichen jedoch auch einige Nachteile:

Ein ausweichender Charakter erhöht seine Initiative um zwei Punkte. Hat er in der laufenden Runde noch nicht gehandelt, so ist er folglich erst zwei Phasen später an der Reihe, ansonsten werden die zwei Punkte als Malus auf seinen nächsten Initiativewurf addiert.

Ist die Probenqualität eines ausweichenden Charakters höher als die des Angreifers, so darf der Charakter dennoch keinen Konterschlag (s.u.) führen.

Verteidigungswurf =
[Geschick (+ Waffenfertigkeit / Schild
+ Verteidigungsmodifikator der Waffe)]
oder
[Geschick + Ausweichen]

Ausweichen erhöht die nächste Initiative des Charakters um zwei Punkte.

Jetzt, wo die Ergebnisse von Angriff und Verteidigung feststehen, gibt es zahlreiche Möglichkeiten, wie der Schlagabtausch ausgeht. Dies hängt maßgeblich von den Probenqualitäten des Angriffs und der Verteidigung ab. Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt alle auftretenden Möglichkeiten.

Zusätzlich zu diesen Ergebnissen sollte bei einem Patzer natürlich die entsprechende Patzertabelle zu Rate gezogen werden (s.u.), wenn die Zusatzregel für Angriffs- und Verteidigungspatzer zur Anwendung kommt.

Therac besitzt für seinen Angriff mit dem Kriegsbeil eine Erfolgschance von 12 (Geschick 7 + Schaftwaffen 5, kein Waffenmodifikator). Sein Spieler würfelt eine 9. Der Angriff ist somit gelungen. Die Stadtwache wiederum besitzt eine EC von 10 für ihre Abwehr (Geschick 6 + Klingenwaffen 4). Der Spielleiter würfelt eine 14 und der Wächter schafft es somit nicht, Theracs wütenden Angriff abzuwehren.

Verteidigung→ Angriff ↓	Meisterlich	Gut	Gelungen	Mißlungen	Schlecht	Patzer
Meisterlich	Angriff abgewehrt	Treffer	Treffer, Rüstung durchschlagen	Treffer, Rüstung durchschlagen, TW x 2	Treffer, Rüstung durchschlagen, TW x 2	Treffer, Rüstung durchschlagen, TW x 2
Gut	Angriff abgewehrt, Konterschlag	Angriff abgewehrt	Treffer	Treffer, Rüstung durchschlagen	Treffer, Rüstung durchschlagen	Treffer, Rüstung durchschlagen
Gelungen	Angriff abgewehrt, Konterschlag +2	Angriff abgewehrt, Konterschlag	Angriff abgewehrt	Treffer	Treffer	Treffer
Mißlungen	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer
Schlecht	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer
Patzer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer	Kein Treffer

Erklärungen zur Tabelle:

TW x2: Verdopplung der Trefferwucht, also des angerichteten Schadens (s.u.). Diese Verdopplung wird erst durchgeführt, nachdem die absolute Trefferwucht durch einen Würfelwurf bestimmt wurde. Stärkeboni werden nicht verdoppelt.

Kein Treffer: Der Angriff traf nicht, es muß keine Verteidigungsprobe durchgeführt werden.

Angriff abgewehrt: Der Angriff wurde erfolgreich abgewehrt.

Konterschlag: Der Verteidiger hat den Angriff besonders geschickt pariert und erhält einen freien Angriff gegen seinen Gegner. Dieser Angriff wird noch in derselben Initiativephase ausgeführt und zählt nicht als Kampfhandlung, so daß der Charakter danach noch normal eine Aktion durchführen kann, falls er nicht schon an der Reihe war.

Konterschlag +2: wie oben, jedoch erhöht sich die Erfolgschance der Angriffsprobe um 2.

Rüstung durchschlagen: Der Angreifer hat eine schwach geschützte Stelle am Gegner getroffen oder die Rüstung durchdrungen. Die Rüstung, auch wenn sie natürlicher Art (Drachenschuppen, Bärenfell, etc.) ist, wird durchdrungen, ohne daß sie die Trefferwucht verringern kann.

Treffer: Der Angriff trifft ganz normal.
Tabelle 39: Kampfergebnisse

Trefferwucht und Rüstungsklasse

Gehen wir jetzt einmal davon aus, daß der Angreifer getroffen und der Verteidiger nicht abgewehrt hat. In diesem Fall muß ermittelt werden, was der Treffer überhaupt anrichtet.

Die Trefferwucht

Zur Ermittlung des Effektes eines Treffers dient zuerst einmal die *Trefferwucht* ***(TW)***, die für jede Waffe in der Waffenliste als Konstante angegeben ist und so auch auf dem Charakterbogen vermerkt werden sollte.

Da für jede Waffe bis zu drei Schadensformen existieren können (nämlich Klingenschaden durch scharfe Hiebwaffen, Stichschaden durch Stichwaffen oder Spieße und stumpfer Wuchtschaden durch Keulen oder Hämmer), muß vor jedem Angriffswurf vom Angreifer bestimmt werden, welche Schadensform er einsetzen möchte. Tut er dies nicht, so wird einfach diejenige Schadensform genommen, die in der Waffentabelle an erster Stelle steht (Dies ist die wahrscheinlichste Einsatzart der Waffe).

Jede Schadensform besitzt auch ihre eigene Trefferwucht. Ein Schwerthieb weist zum Beispiel eine Trefferwucht von 10K auf (Also eine Trefferwucht von 10 Punkten, Typ *Klinge*). Natürlich fällt selten ein Schlag mit einer Waffe so aus, daß der Treffer die maximale Wucht besitzt. Andererseits kann ein Treffer aber auch besonders gut sitzen, so daß die Trefferwucht über der Konstante liegt.

Um den exakten Wert der Trefferwucht zu ermitteln, würfelt der Spieler mit 2W6. Zeigen die Würfel einen Pasch, so dürfen sie noch einmal geworfen und das neue Ergebnis zum Alten hinzu addiert werden. Zeigt ein Würfel eine Eins, so wird er zu einer Sechs umgedreht (Dies kann natürlich auch wieder zu einem Pasch führen, weshalb noch einmal gewürfelt werden darf usw.) Dieses Verfahren erfolgt so lange, bis die Würfel keinen Pasch mehr zeigen.

Das Würfelergebnis mit 10 malgenommen ergibt den Prozentwert der maximalen Trefferwucht, der tatsächlich angerichtet wurde.

Ergibt sich hier ein Dezimalbruch, so wird grundsätzlich abgerundet. Jedoch verursacht jeder Treffer mindestens eine Trefferwucht von 1.

Einfluß der Kraft auf den Schaden

Es ist natürlich klar, daß ein starker Oger mit einem Schwert sehr viel mehr Schaden anrichten kann als ein kleiner, schwacher Gnom. Jede Waffe besitzt eine gewisse Mindeststärke. Besonders schwache Charaktere, die diese Mindeststärke nicht besitzen, richten weniger Schaden an,

starke Charaktere entsprechend mehr. Dann muß auch unterschieden werden, wie die Waffe wirkt.

Zuerst einmal muß jedoch ein Wert ermittelt werden. Ziehen Sie von der Kraft des Charakters die Mindeststärke der Waffe ab. Ist der Wert größer als Null, so ist der Charakter stärker als eigentlich nötig und er erhält eventuell einen Bonus auf den Schaden. Entsprechend wird der Schaden bei einem Wert kleiner als Null gesenkt. Folgende Tabelle zeigt alle Kraftmodifikatoren auf:

Kraftstufe - Mindeststärke	Hieb, Wucht	Stich, Wurf*
-6 o. weniger	-5	-2
-5	-4	-2
-4	-3	-1
-3	-2	-1
-2	-1	0
-1 bis 1	0	0
2	+1	0
3	+2	0
4	+3	+1
5 bis 6	+4	+1
7 bis 8	+5	+2
9 bis 10	+6	+3
11 oder mehr	+7	+4

*: Diese Spalte der Tabelle wird auch für alle Fernwaffen benutzt, deren Schaden unter anderem auf Muskelkraft beruht, also alle Wurfwaffen und Bögen, nicht jedoch Blasrohre, Armbrüste und Feuerwaffen.

Tabelle 40: Schadensboni

Anhand dieser Tabelle kann der Modifikator für die vom Charakter benutzte Waffe festgestellt werden. Dieser wird einfach zur endgültigen Trefferwucht hinzu addiert, darf jedoch nicht die normale Trefferwucht der Waffe überschreiten. Wenn Sie also auf die Wucht einer Waffe einen Bonus von 6 Punkten erhalten würden, die Waffe aber nur eine TW von 3 besitzt, so sinkt auch Ihr Bonus auf 3 ab! Vermerkt werden kann der Stärkebonus bzw. Malus auf dem Charakterblatt in der Spalte der Waffentabelle mit der Überschrift TW- Bonus.

Trefferwucht einer Waffe =
[Grundtrefferwucht · Würfelwert
(2W6, wobei eine 1 zur 6 wird und ein Pasch noch einmal gewürfelt werden darf und zum Ergebnis addiert wird)
+ Stärkebonus / -malus]

Therac benutzt ein Kriegsbeil (Trefferwucht 10K). Die Mindeststärke für ein Kriegsbeil beträgt 6, was Theracs Kraftstufe entspricht. Er erhält somit keinen Bonus auf die Trefferwucht. Der Spieler würfelt 2W6 und erzielt mit den Würfeln zwei Vierer. Dies ergibt Acht und da es sich um einen Pasch handelt, darf noch weiter gewürfelt werden. Diesmal fallen eine 3 und eine 2. Diese werden zu den acht Augen von vorhin hinzu addiert, so daß sich ein endgültiger Wert von 13 ergibt. Die endgültige Trefferwucht des Angriffs beträgt 130% von 10K, also 13K.

Trefferzonen und Rüstungen

Schön und gut. Man kann sich also schlagen und richtet Schaden an. Da die Bewohner von ***Darkon*** aber (zumindest ihrer Meinung nach) mit mindestens rudimentärer Intelligenz gesegnet sind, laufen sie nicht buchstäblich „ins offene Messer“, sondern versuchen, sich zu schützen. Wer gerade keinen Erzmagier im Rucksack hat, der mit mächtigen Schutzzaubern um sich wirft, wird in einem solchen Fall auf eine der zahlreichen Rüstungen zurückgreifen.

Im wesentlichen sind bei Rüstungen drei Punkte zu beachten. Erstens, wo wird sie getragen, zweitens, wie gut schützt sie den Träger und drittens, wie stark sie ihn behindert.

Trefferzonen

Liegt ein Treffer vor, so muß erst einmal festgestellt werden, wo der Gegner getroffen wurde. Dazu gibt es sogenannte *Treffertabellen*, die zur Klärung dieses Problems dienen. Eine typische Treffertabelle sieht folgendermaßen aus:

W20	Trefferzone
1-2	Kopf
3-5	Rechter Arm
6-8	Linker Arm
9-14	Rumpf
15-17	Rechtes Bein
18-20	Linkes Bein

Tabelle 41: Trefferzonen

Wir werfen jetzt einen W20, suchen uns in der *W20-* Spalte die entsprechende Zeile und sehen in der Spalte *Trefferzone* genau, wo der Charakter getroffen wurde. Ein Wurf von 16 entspräche also einem Treffer am rechten Bein. Für nicht humanoide Wesen finden Sie in deren Beschreibung eine an ihre Anatomie angepaßte Form der obigen Tabelle.

Da nun die Trefferzone feststeht, kann in der Rüstungstabelle des Charakterbogens nachgesehen werden, ob und wie diese Körperstelle geschützt ist.

Ermittlung der getroffenen Körperstelle:
Das Ergebnis eines Wurfs mit dem W20 mit der entsprechenden Treffertabelle vergleichen.

Rüstungsklassen

Um den Schutzwert einer Rüstung zu klassifizieren, benutzt ***Darkon*** den Begriff der *Rüstungsklasse* ***(RK)***. Diese gibt an, wie gut eine Rüstung den Träger schützt und wird einfach von der Trefferwucht des Waffentreffers abgezogen. Der Rest der Trefferwucht, der dann noch übrig bleibt (falls noch etwas übrig bleibt), stellt den tatsächlichen Schaden dar, den der Charakter erleidet.

Da, wie Sie ja bereits wissen, drei verschiedene Formen von Waffenschäden existieren (Klingenschaden, Stichschaden und Wuchtschaden), wird auch die RK noch einmal in drei Unterwerte eingeteilt. So schützt ein Kettenhemd den Träger beispielsweise sehr gut gegen Klingenwaffen, jedoch nur mäßig gegen Stichwaffen, da diese die Kettenringe evtl. aufsprengen können. Die Wucht stumpfer Hiebwaffen kann es nahezu gar nicht dämpfen.

Auf dem Charakterbogen kann und sollte die Rüstung eines Charakters an zwei Stellen vermerkt werden. Zum einen können sie die Rüstung in der Tabelle *Getragene Rüstung* des Kampfprofils eintragen, so daß Sie ständig einen

Überblick über die gesamte Schutzwirkung aller Rüstungsteile, und auch ihres Typs und der verursachten Behinderung (s.u.) haben.

Zum anderen wird die Rüstung auch im *Verwundungsprofil* ihres Charakters vermerkt. Benutzen sie hierzu die grau schraffierten Kästen und vermerken sie hier die Qualität der Rüstung (indem sie alle überschüssigen Kreise schwärzen). Dies macht es im Kampfverlauf einfacher, Rüstungsschäden festzuhalten.

Auswirkung von Rüstungen (I):
Senkt die Trefferwucht eines Waffentreffers um die Rüstungsklasse der Rüstung ab.

Behinderung durch Rüstungen

Um eine Rüstung tragen zu können, muß ein Charakter über ein Minimum an Kraft verfügen. Besitz er diese nicht, so ist die Rüstung für ihn zu schwer, und er ermüdet leichter und ist unbeweglicher, wenn er diese Rüstung trägt.

Bei jeder Rüstung ist eine Behinderung angegeben. Addieren Sie zu diesem Wert die Kraftstufe Ihres Charakters. Liegt das Ergebnis unter Null, so rechnen sie es als Abzug auf alle Erfolgschancen ein, an denen das Attribut *Geschicklichkeit* beteiligt ist (Dieser Verlust kann unter Umständen auch die Initiative des Charakters verändern!). Liegt das Ergebnis über Null, so erhalten Sie jedoch keinen Bonus auf ihre Proben, sondern Ihr Charakter ist lediglich in der Lage, die Rüstung ohne Probleme zu tragen.

Auswirkung von Rüstungen (II):
Schwere Rüstungen können den Charakter, so daß er einen Malus auf alle Proben erhält, die **Geschick** beinhalten. Dies betrifft auch den persönlichen Initiativewert des Charakters.

Helme

Helme nehmen einen besonderen Stellenwert ein. Sie schützen nicht nur den der gängigen Meinung nach wichtigsten Körperteil, sondern sie schränken auch die Sinneswahrnehmung des Trägers ein. Aus diesem Grund wird die Behinderung durch einen Helm nicht in die obige Berechnung mit einbezogen. Statt dessen wird sie auf jede Wahrnehmungsprobe des Charakters angerechnet.

Auswirkung von Rüstungen (III):
Helme behindern den Träger nicht wie Körperrüstungen. Statt dessen wird ihre Behinderung auf jede Wahrnehmungsprobe als Malus angerechnet.

Schilde

Viele Kämpfer benutzen neben ihrer Waffe einen Schild, um die Wucht gegnerischer Hiebe zu dämpfen oder sie gar ganz abzuwehren. Für die Belange der Behinderung gelten Schilde als Rüstungen, bezüglich der Kampfmodifikatoren, der Qualität und ihrer evtl. Trefferwucht werden sie jedoch als Waffen betrachtet.

Durch seine große Fläche ist ein Schild geradezu dazu prädestiniert, Attacken abzublocken und vom Kämpfer fern zu halten.

Verwendet der Charakter einen Schild, so benutzt er nicht seine Waffenfertigkeit oder die Fertigkeit *Ausweichen*, um gegnerischen Hieben zu entgehen, sondern er verwendet die Fertigkeit *Schild*. Dies mag vielleicht erst einmal als Nachteil erscheinen, schließlich muß der Charakter so eine zusätzliche Fertigkeit erlernen, jedoch besitzt jede Art von Schilden einen speziellen Bonus, den sog. *Verteidigungsbonus* (entsprechend dem Verzeidigungsmodifikator bei Waffen), der als Zuschlag auf die Verteidigungsprobe des Charakters angerechnet wird. Dies erhöht die Chance, einen gegnerischen Schlag zu parieren, gerade bei unerfahrenen Kämpfern beträchtlich.

Schildeinsatz:
Verteidigungsproben werden auf die *Schild*-Fertigkeit abgelegt und je nach Schildgröße mit einem Bonus versehen.

Verletzungen

Da wir nun wissen, mit welcher Trefferwucht ein Charakter verwundet wird, können wir uns daran machen, aus dieser Trefferwucht die tatsächliche Verwundung zu bestimmen. Je nach Trefferwucht muß ein Charakter zum einen Erschöpfungspunkte, zum anderen Wundpunkte, die die Verletzungen darstellen, hinnehmen. Zudem besteht die Möglichkeit, daß durch einen besonders harten Treffer die Rüstung des Verwundeten beschädigt wird.

All diese Werte können einfach ermittelt werden, indem man sie aus der folgenden Tabelle abliest. Die Erschöpfungspunkte sind nicht in der Tabelle angegeben, da sie einfach der verursachten Trefferwucht entsprechen.

Trefferwucht (TW)	Wundpunkte (WP)	Rüstungsschaden
1-2	0	0
3-4	1	0
5-6	2	0
7-8	3	1
9-10	4	1
11-12	5	2
13-14	6	2
15-16	7	3
17-18	8	3
19-20	9	4
+2	+1	+1/2

Tabelle 42: Trefferwucht und Schaden

Aufmerksame Leser werden erkannt haben, daß sich Wundpunkte und Rüstungsschaden auch direkt aus der Trefferwucht berechnen lassen (was den Kampfablauf wesentlich beschleunigen kann):

***Wundpunkte WP** = [(TW - 1) : 2]*

***Rüstungsschaden** = [(WP - 1) : 2]*

***Erschöpfung ES** = [TW]*

Wundpunkte

Wundpunkte messen den Grad einer Verwundung. Jedes Wesen kann eine bestimmte Menge Wundpunkte aufnehmen, bevor es bewußtlos wird oder stirbt. Je mehr Wundpunkte ein Charakter ansammelt, desto größere Abzüge muß er in Kauf nehmen.

Wundpunkte vermerken
Da wir bereits wissen, an welcher Stelle wir unseren Gegner getroffen haben, geht es nun daran, die Wundpunkte entsprechend zu vermerken. Sie finden zu diesem Zweck auf dem Charakterbogen das *Verwundungsprofil*, daß Ihnen helfen soll, alle Verwundungen Ihres Charakters übersichtlich festzuhalten. Streichen sie in der entsprechenden Trefferzone die soeben ermittelten Wundpunkte ab (schwärzen sie diese jedoch nicht aus, schließlich heilen Verletzungen mit der Zeit, d.h. Ihr Charakter baut nach und nach die erlittenen Wundpunkte wieder ab). Fangen Sie dabei immer in der Zeile an, in der Sie am wenigsten Punkte wegstreichen können. Sobald eine Reihe vollständig abgestrichen ist, fahren sie mit der nächsten Reihe fort usw. Sollte Ihr Charakter jemals mehr Wundpunkte in einer Trefferzone ansammeln, als er dort aufnehmen kann, so ist die entsprechende Trefferzone dauerhaft zerstört und kann höchstens durch mächtige Magie wiederhergestellt werden, also seien Sie vorsichtig, mit wem Sie sich einlassen!

Niederschlag
Sobald ein Charakter schwer verwundet wird, besteht die Gefahr, daß er durch Wucht und Schmerz das Gleichgewicht verliert und hinfällt. Um dies zu Überprüfen, führt der Charakter eine Probe auf *Kraft + Geschick* aus. Dies ist jedoch nur notwendig, wenn der Charakter mindestens einen Wundpunkt erlitten hat.

Liegt die Anzahl der gerade erlitten Wundpunkte sogar über der Vitalität des Charakters, so stürzt er auf jeden Fall.

Die körperlichen Grenzen des Charakters
Sobald die Gesamtzahl aller erlittenen Wundpunkte die Vitalität des Charakters übersteigt, muß dieser bei der gerade erlittenen und jeder weiteren Verletzung eine Probe auf seine Schockresistenz durchführen, bei deren Mißlingen der Charakter durch Wundschock oder Bewußtlosigkeit handlungsunfähig wird.

Auswirkungen von Verletzungen
Ein verwundeter Charakter ist nicht mehr in der Lage, alle Aktionen ohne Probleme zu meistern. Ein verletztes Bein verhindert das schnelle Laufen, und eine schmerzende Kopfwunde setzt jeden Magier außer Gefecht.

Um die Auswirkungen von Verletzungen zu vereinfachen, verursacht jede Verletzung früher oder später einen generellen Abzug auf **alle** Proben (also nicht nur Fertigkeits-, sondern auch Attribut- und Resistenzproben) des Charakters. Wie Sie der Tabelle auf ihrem Charakterbogen entnehmen können, verursacht eine vollständig abgestrichene Reihe in einer Trefferzone einen Abzug von 1, zwei Reihen einen von 2 und drei Reihen einen Malus von 4. Sobald die vierte Reihe in einer Körperzone vollständig abgestrichen wurde, ist diese nicht mehr einsatzfähig (der Malus erhöht sich jedoch nicht weiter). Das zertrümmerte Bein versagt den Dienst und der Charakter stürzt oder der Waffenarm ist mehrmals gebrochen und nicht mehr einsatzfähig.

Die Abzüge, die durch die Verletzungen in den verschiedenen Trefferzonen zu Stande kommen, werden addiert und können im Kampfprofil des Charakterbogens im Feld *Verletzungsmalus* vermerkt werden.

Wundpunkte werden auf dem Kampfprofil des Charakters vermerkt und verursachen Abzüge.

Ein Charakter wird **niedergeschlagen**, wenn er durch einen Angriff mindestens einen Wundpunkt erleidet und ihm keine Probe auf *Kraft + Geschick* gelingt.

Sobald die Gesamtzahl der erlittenen Wundpunkte die *Vitalität* des Charakters übersteigt, muß ihm bei jeder Verletzung eine Probe auf seine Schockresistenz gelingen, oder er wird **bewußtlos** bzw. fällt in den **Wundschock**.

Sobald alle Wundpunkte in einer Trefferzone abgestrichen sind, ist diese nicht mehr einsetzbar. Wird sie noch ein weiteres Mal beschädigt, so gilt sie als dauerhaft zerstört.

Erschöpfung

Wenn ein Charakter sich anstrengt, so erschöpft ihn dies. Dies trifft auf alle körperlichen Tätigkeiten zu, ob dies nun Klettern, Schwimmen, Laufen oder Kämpfen ist. Zudem wird ein Charakter durch gegnerische Treffer erschöpft (ihm bleibt sozusagen die Luft weg). Um diese Erschöpfung festzuhalten, sammelt jeder Charakter mit der Zeit *Erschöpfungspunkte* an. Diese werden wie Wundpunkte ebenfalls im Kampfprofil durch das Abstreichen von Kreisen, diesmal jedoch in der Erschöpfungstabelle, vermerkt. Man unterscheidet dabei vier Erschöpfungskategorien, nämlich *leichte, mäßige* und *schwere* Erschöpfung. Zudem erreicht ein Charakter, nachdem er die

ersten drei Stadien der Erschöpfung hinter sich gebracht hat, den Zustand der *Verausgabung*, in dem er kaum noch handlungsfähig ist. Hat der Charakter irgendwann einmal alle ihm zur Verfügung stehenden Erschöpfungspunkte abgestrichen, so bricht er beinahe vor Erschöpfung zusammen, was sich in entsprechend hohen Probenmali niederschlägt.

Ähnlich wie bei den Wundpunkten verursachen auch Erschöpfungspunkte einen Malus. Für jede vollständig abgestrichene Erschöpfungskategorie muß der Charakter den entsprechenden Malus in Kauf nehmen, der im Feld *Erschöpfungsmalus* des Kampfprofils festgehalten wird und zusammen mit dem *Verletzungsmalus* den Gesamtabzug auf alle Proben des Charakters ergibt.

Erschöpfungspunkte werden auf dem Charakterbogen vermerkt und können wie Wundpunkte zu Probenmali führen.

Rüstungsbeschädigung

Bei einem schweren Treffer, oder wenn der Schlag des Gegners die Rüstung des Charakters ungedämpft durchdringt, kommt es meist zusätzlich zu der angerichteten Verletzung auch zu einer Beschädigung der getragenen Rüstung in der betreffenden Körperzone, die die Qualität der Rüstung nach und nach absinken läßt. Dies wird durch Abstreichen der Punkte im grauen Bereich des Verwundungsprofils vermerkt. Da eine defekte Rüstung jedoch mit der Zeit auch ihre Schutzwirkung einbüßt, sinkt die Rüstungsklasse in allen drei Unterkategorien gleichsam ab (d.h., zwei Punkte Rüstungsschaden senken auch jeden RK- Wert um 2 Punkte). Defekte Rüstungen können natürlich repariert werden, sobald die Qualität der Rüstung jedoch auf Null absinkt, gilt diese jedoch (zumindest in der getroffenen Körperzone) als unwiederbringlich zerstört.

Denken Sie jedoch daran, daß die Beschädigungen sich nur auf die jeweilige Trefferzone beziehen. Selbst wenn der rechte Ärmel einer Rüstung vollkommen zerstört ist gilt dennoch der übrige Körper immer noch als durch eine intakte Rüstung geschützt.

Eine **Rüstung** verliert bei **Beschädigungen** sowohl Qualitätspunkte als auch RK-Punkte. Sobald die Qualität der Rüstung auf Null abgesunken ist, gilt sie als unwiederbringlich zerstört.

Kampfunfähigkeit

Mit der Zeit kann es durch Verwundungen und Erschöpfung dazu kommen, daß der Probenmalus des Kämpfers seine Erfolgschancen auf Null oder sogar darunter sinkt. In einem solchen Fall gilt der Charakter als *kampfunfähig* und kann nicht weiter am Gefecht teilnehmen oder andere Aktionen ausführen. Sobald der Malus jedoch zurück geht (z.B. durch den Abbau von Erschöpfungspunkten) und die Erfolgschance des Charakters über Null steigt, ist er wieder handlungsfähig.

Ein Charakter gilt als **kampfunfähig**, sobald seine EC für alle sinnvollen Proben durch Erschöpfungs- und Verletzungsmali auf Null gesenkt wurden.

Weitere Auswirkungen von Verletzungen

Schwere Verletzungen an Gliedmaßen und Sinnesorganen sorgen für deren Unbrauchbarkeit. Dafür gibt es jedoch (zumindest an dieser Stelle) keine Regeln, so daß die entsprechenden Auswirkungen hauptsächlich durch den Spielleiter bestimmt werden können (und sollten). Kopftreffer beispielsweise können zu zeitweiliger Blindheit oder Orientierungslosigkeit führen, und auf einem Bein kann man im wahrsten Sinne des Wortes nicht stehen. Ein Treffer am Waffenarm führt dazu, daß der Kämpfer seine Waffe fallen läßt usw.

Wie wir bereits wissen, hat Therac den Wachtposten verwundet. Wir bestimmen die Trefferzone und würfeln eine 4, den rechten Arm hat es also erwischt. Wie Therac trägt auch der Wachtposten einen Lederpanzer (RK 3/2/1). Wir ziehen also 3 Punkte von der verursachten Trefferwucht ab und behalten eine Trefferwucht von 10 übrig.

Dies bedeutet für den armen Wächter nicht nur 10 Erschöpfungs-, sondern auch 4 Wundpunkte. Die Vitalität des Getroffenen beträgt 5, so daß 3 Reihen am rechten Arm vollständig abgestrichen werden müssen. Dies bedeutet einen Abzug von -4 auf alle Proben des Wächters. Zudem wird auch noch seine Rüstung beschädigt (1 Schadenspunkt). Vermutlich wird er Therac nach diesem schweren Treffer an seinem Waffenarm erst einmal nicht weiter aufhalten wollen...

Kämpfe mit mehreren Beteiligten

Bisher haben wir uns nur mit dem Kampf Mann gegen Mann auseinander gesetzt. Doch nicht immer stehen sich zwei Kontrahenten gegenüber. Gerade Abenteurer besitzen ein gewisses Talent, sich immer wieder in schwierige Situationen zu bringen, und nicht selten haben sie es im Gefecht mit einer Übermacht zu tun.

Der Kampf gegen mehrere Gegner

Sieht ein Kämpfer sich mehreren Gegnern gegenüber, so muß er einige Handicaps in Kauf nehmen. So kann er immer nur einen Gegner angreifen. Dies gilt zwar auch für die Gegenpartei, aber da diese aus mehreren Personen besteht, stehen hier natürlich auch mehr Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung.

Mehrfaches Verteidigen

Ein großes Problem für einen Einzelkämpfer ist, daß er sich gleich gegen mehrere Angriffe zur Wehr setzen muß. Dies stellt natürlich eine enorme Herausforderung an seine Koordinationsfähigkeit und seine Schnelligkeit dar. Selbst ein erfahrener Kämpfer kann so, sollte er von vielen Gegnern bedrängt, fast gar nicht mehr selbst zum Zuge kommen, da er voll und ganz damit beschäftigt, gegnerische Hiebe zu parieren.

Regeltechnisch wird dies dadurch ausgedrückt, daß jede Verteidigung nach der ersten zu einem Malus von einem Punkt auf die Initiative des Charakters führt. Hat er in der laufenden Runde noch nicht gehandelt, so wird seine Initiative direkt erhöht, ansonsten wird der Malus auf seinen nächsten Initiativewurf addiert.

Jede weitere Verteidigung erhöht die nächste Initiative des Charakters um einen Punkt.

Mehrfaches Ausweichen

Wie bei der Verteidigung sind auch dem mehrfachen Ausweichen Grenzen gesetzt. Zwar darf ein Charakter so oft ausweichen wie er möchte, aber er muß dabei die normalen Ausweichregeln beachten. Das heißt, die im entsprechenden Abschnitt genannten Mali werden angerechnet und addieren sich für mehrmaliges Ausweichen sogar auf!

Greift ein Charakter beispielsweise normal an und muß dann drei Pfeilen ausweichen, so erhöht sich seine Initiative in der nächsten Runde um sechs Punkte!

Jede Probe auf *Ausweichen* verursacht eine Erhöhung der Initiative um zwei Punkte.

Muß Therac sich gegen mehrere Gegner verteidigen, so kommt er selbst erst recht spät zum Zuge. Nehmen wir an, er besitzt eine Initiative von 8. Der erste Gegner greift ihn an und Therac pariert. Dann greift ihn ein zweiter Gegner an und unser Held muß sich abermals verteidigen. Dies hat zur Folge, daß Therac erst bei 9 handeln darf. Muß er jetzt auch noch einem Pfeil ausweichen, so ist er letztendlich erst bei 11 an der Reihe!

Fernkampf

Das Verfahren des Fernkampfes weicht teilweise erheblich von dem des Nahkampfes ab. Fernkampf ist kein direktes Geplänkel zwischen zwei Kontrahenten, vielmehr ist der „Verteidiger“ weitestgehend in die Passivität verbannt. Der Schütze, bewaffnet mit einer Schuß-, Schleuder- oder Wurfwaffe, greift den Gegner an, wobei dieser nur in einigen wenigen besonderen Fällen dem Geschoß ausweichen kann, eine Verteidigung wie beim Nahkampf ist im Prinzip gar nicht möglich. Zudem müssen beim Fernkampf sehr viele Faktoren, vor allem natürlich Entfernung, Geschwindigkeit und Größe des Ziels berücksichtigt werden.

Das hier vorgestellte Fernkampfsystem ist bewußt einfach gehalten und nicht sonderlich realistisch. Ein besseres, jedoch auch aufwendigeres System finden Sie in den Ausbauregeln weiter unten in diesem Kapitel.

Reichweite

Zuzüglich zu den üblichen Waffenwerten besitzen Fernwaffen noch eine *(Basis-) Reichweite (**RW**)*.

Die Reichweite erklärt sich von selbst, sie gibt schlicht und einfach an, wie weit ein Geschoß fliegen kann (und dabei noch Schaden anrichtet). Der in der Waffentabelle angegebene Wert ist jedoch nur die Grundlage für die tatsächliche Reichweite einer Waffe, die sogenannte *Basisreichweite*. Fernwaffen besitzen natürlich eine wesentlich größere Reichweite als diese, aber ein Angriff über große Distanzen erfolgt auch mit verminderter Treffergenauigkeit und Durchschlagskraft.

Für alle Fernwaffen existieren Tabellen, aus denen, ausgehend von der Basisreichweite der Waffe, der Entfernung und der Größe des Ziels ein Modifikator auf die Fernkampfprobe errechnet wird. Die verschiedenen Entfernungskategorien ergeben dabei einfach durch Multiplikation der Basisreichweite mit einem Faktor von 1 (nah) bis 7 (extreme Entfernung).

Die tatsächliche **Reichweite** einer Waffe ergibt sich aus der in der Waffentabelle angegebenen Basisreichweite, die mit einem Faktor zwischen 1 und 7 multipliziert wird.

Der Fernkampfangriff

Im Prinzip funktioniert ein Fernkampfangriff genau so wie eine Attacke im Nahkampf. Der Schütze würfelt eine Probe auf seine Geschicklichkeit zuzüglich der entsprechenden Waffenfertigkeit. Gelingt dieser Wurf, so hat der Schütze sein Ziel erfolgreich getroffen. Die Bestimmung von Trefferwucht und Schaden erfolgt dann genau so wie bei einem Nahkampftreffer.

Entfernung und Größe des Ziels

Wie bereits gesagt, ergibt sich aus der Entfernung und Größe des Ziels sowie der Basisreichweite der Probenmodifikator für den Fernkampfangriff. Da die Zielgenauigkeit maßgeblich vom Waffentyp abhängt, existieren verschiedene Modifikatortabellen für normale Wurfwaffen (Wurfsterne, Dolche usw.), Speere (zu denen der Einfachheit halber auch Wurfpfeile gezählt werden), Bögen, Armbrüste, Blasrohre und Schußwaffen.

Die Tabellen gelten jedoch nur für menschengroße Ziele. Bei kleineren Zielen kann der Spielleiter die Probe mit einem zusätzlichen Malus belegen, während der Fernkampfangriff auf größere Ziele entsprechend einfacher werden sollte. Ein Angriff auf einen Hasen wird so zum Beispiel mit einem zusätzlichen Malus von 4 belegt, während der Angreifer bei einem Angriff auf einen Drachen einen Bonus von 6 Punkten erhalten könnte.

Zudem wird die tatsächliche Trefferwucht einer Fernwaffe je nach Reichweite modifiziert, das heißt nach der eigentlichen Trefferwuchtbestimmung wird der entsprechende Modifikator auf die resultierende Trefferwucht angerechnet, bevor der Schaden bestimmt wird. Die endgültige Trefferwucht beträgt aber immer mindestens Eins.

Normale Wurfwaffen		
Reichweite	**Trefferwucht**	**Probenmodifikation**
RW · 1	+1	+1
RW · 2	± 0	+1
RW · 3	± 0	± 0
RW · 4	± 0	-1
RW · 5	± 0	-3
RW · 6	± 0	-6
RW · 7	-1	-10

Tabelle 43: Normale Wurfwaffen

Speere		
Reichweite	**Trefferwucht**	**Probenmodifikation**
RW · 1	+1	+1
RW · 2	+1	± 0
RW · 3	± 0	± 0
RW · 4	± 0	-1
RW · 5	± 0	-2
RW · 6	± 0	-4
RW · 7	-1	-8

Tabelle 44: Speere

Bögen		
Reichweite	**Trefferwucht**	**Probenmodifikation**
RW · 1	+2	+1
RW · 2	+1	± 0
RW · 3	± 0	± 0
RW · 4	± 0	-2
RW · 5	± 0	-4
RW · 6	-1	-8
RW · 7	-2	-12

Tabelle 45: Bögen

Armbrüste		
Reichweite	**Trefferwucht**	**Probenmodifikation**
RW · 1	+2	+1
RW · 2	+1	+1
RW · 3	± 0	± 0
RW · 4	± 0	-1
RW · 5	-1	-2
RW · 6	-3	-6
RW · 7	-5	-10

Tabelle 46: Armbrüste

Schußwaffen		
Reichweite	**Trefferwucht**	**Probenmodifikation**
RW · 1	± 0	+1
RW · 2	± 0	± 0
RW · 3	± 0	-1
RW · 4	± 0	-2
RW · 5	± 0	-6
RW · 6	± 0	-10
RW · 7	± 0	-15

Tabelle 47: Schußwaffen

Blasrohre		
Reichweite	**Trefferwucht**	**Probenmodifikation**
RW · 1	± 0	± 0
RW · 2	± 0	± 0
RW · 3	± 0	-1
RW · 4	± 0	-2
RW · 5	- 1	-4
RW · 6	- 2	-8
RW · 7	- 3	-10

Tabelle 48: Blasrohre

Bewegte Ziele

Ein Problem, mit dem viele Schützen zu kämpfen haben, ist, daß lebende Ziele einfach nicht still stehenbleiben wollen. Bleibt ein Ziel nicht auf der Stelle stehen, so gibt es zwei Möglichkeiten. Entweder es bewegt sich normal, bemerkt also den Schützen nicht, oder es schlägt mit Absicht Haken bzw. wirft sich zu Boden, um nicht getroffen zu werden. Sich gradlinig bewegende Objekte können von einem Schützen noch recht gut anvisiert werden, da ihre Geschwindigkeit und Richtung vorhersehbar ist. Regeltechnisch resultiert dies in einem Abzug von 2 auf die Probe des Schützen. Ausweichende Ziele dagegen sind recht schwer zu treffen und werden im nächsten Abschnitt behandelt. Auch sie verursachen jedoch auf jeden Fall den obigen Abzug für bewegte Ziele auf die Probe des Schützen.

Eine *Angriffsprobe* im Fernkampf wird durch *Entfernung* und *Größe* des Ziels und dessen *Bewegung* modifiziert, folgt aber ansonsten den normalen Kampfregeln.
Die *Trefferwucht* eines Fernkampfangriffes wird durch die *Entfernung* des Ziels modifiziert.

Geschossen ausweichen

Bewegt sich ein Geschoß auf jemanden zu, so wird diese Person, falls sie es bemerkt, sicherlich nicht ruhig stehenbleiben, sondern versuchen, dem Flugkörper auszuweichen.

Für diesen Zweck kann entweder die Fertigkeit *Ausweichen* oder die Fertigkeit *Schild* verwendet werden.

Weicht das Ziel aus, so geschieht des analog zum Nahkampf. Versucht der Charakter jedoch, die Geschoßwaffe mit dem Schild abzuwehren, so darf er (im Unterschied zum Nahkampf) nur den halben Verteidigungsbonus des Schildes für seine Probe verwenden.

Selbstverständlich ist es schwieriger, einem Pfeil auszuweichen als einem „langsam“ fliegenden Wurfbeil. Die nach-

stehende Tabelle führt Modifikatoren für die gängigsten Geschoßtypen auf.

Geschoß	Ausweichen
Beil / Hammer	0
Dolch	-2
Pfeil	-5
Bolzen	-8
Kugel	-15

Tabelle 49: Geschossen ausweichen

Um einem Geschoß ausweichen zu können, muß sich ein Kämpfer jedoch erst einmal bewußt sein, überhaupt beschossen zu werden. Ein Ziel, das dem Schützen den Rücken zudreht, wird kaum das Geschoß rechtzeitig bemerken, noch schwieriger ist es für einen kämpfenden Charakter, da dieser sich auf seinen Gegner konzentriert wird.

Dem Spielleiter steht es in einem solchen Fall frei, eine mehr oder weniger erschwerte Wahrnehmungs- *(Wahrnehmung + Beobachtungsgabe)* oder (seltener) eine Intuitionsprobe *(Intuition + Gefahrensinn)* zu verlangen, um zu sehen, ob der Charakter das Geschoß überhaupt bemerkt.

Therac ist aus der Stadt geflüchtet und man scheint ihn nicht weiter zu verfolgen. Einer der Wächter jedoch hat die Stadtmauer erklommen und visiert jetzt Therac mit seinem Bogen an. Normalerweise würde die Erfolgschance des Wächters für den Angriff 11 betragen, da Therac sich jedoch bewegt, sinkt sie auf 9 ab. Zudem beschließt Therac, den drohenden Pfeil mit seinem Schild abzuwehren. Seine Erfolgschance beträgt 12 (Geschick 7 zuzüglich Schilde 4 und dem halben Schildbonus +1). Nach dem erfolgreichen Schuß des Wachtpostens würfelt Theracs Spieler eine 12 und Therac blickt erstaunt auf den Pfeil, der zwar seinen Schild durchbohrt, ihn aber nicht verletzt hat. Offensichtlich ist es jetzt an der Zeit, endgültig von hier zu verschwinden...

Deckung & Tarnung

Charaktere, die merken, daß ihnen wahrscheinlich ein Fernkampfangriff bevorsteht, werden versuchen, sich in Deckung zu begeben oder sich zu tarnen. Deckung senkt die EC des Schützen, während ein getarntes Ziel erst einmal überhaupt entdeckt werden muß.

Die Effektivität der Deckung wird dadurch bestimmt, wieviel Prozent des Körpers des Ziels in Deckung liegen. Folgende Tabelle zeigt alle Modifikatoren auf. Im Zweifelsfall kann generell eine prozentuale Deckung von 50% angenommen werden, um lange Diskussionen und geometrische Überlegungen zu vermeiden.

Trifft ein Angriff trotz Deckung, so wird die Trefferzone normal bestimmt. Zonen, die jedoch aufgrund der Deckung garnicht getroffen werden können, führen zu einer Wiederholung der Trefferzonenbestimmung, bis eine gültige Zone ermittelt wurde. Ist überhaupt nur eine Trefferzone des Ziels sichtbar, so kann die Trefferzonenbestimmung natürlich ganz entfallen.

% in Deckung	Probenmodifikation
0-10	0
11-30	-1
31-60	-2
61-90	-4
91-99	-8
100	nicht zu treffen

Tabelle 50: Deckung

Ist ein Ziel getarnt, so muß es erst einmal gefunden werden. Eine Wahrnehmungsprobe (genauer gesagt eine Probe auf *Wahrnehmung + Beobachtungsgabe*) ist also erforderlich, die wie folgt modifiziert wird:

Tarnung	Modifikator
Primitiv (Blatt vors Gesicht halten)	+4
Mittel (Hinter einem Busch versteckt)	-2
Gut (Tarnbemalung oder -kleidung)	-5
Chamäleonfähigkeit	-8
Ziel ist Unsichtbar	-12

Tabelle 51: Tarnung

Tarnung besitzt übrigens universelle Anwendung und ist nicht auf den Fernkampf beschränkt. Das obige Verfahren gilt generell für alle Situationen, in denen ein Wesen versucht, den Blicken anderer zu entgehen.

Ziele in Deckung sind schwerer zu treffen (Malus von *(-1)* bis *(-8)*), getarnte Ziele müssen erst einmal entdeckt werden (*Wahrnehmung + Beobachtungsgabe*).

Magieanwendung im Kampfgetümmel

In einer Welt, in der Magie zwar verboten, aber dennoch fast allgegenwärtig ist, ist auch ihr Nutzen im Kampf unumstritten. Dennoch, oder gerade deshalb müssen jedoch einige Richtlinien beachtet werden, wenn sich ein Magier dazu entschließt, seine okkulten Kräfte im Gefecht zu benutzen.

Zauberer

Magier können durch die um sie herum ablaufende Kampfhandlungen sehr leicht aus dem Konzept gebracht werden. Wie aus der Initiativetabelle ersichtlich, entspricht der Initiativefaktor eines Zaubers dem durch vier geteilten und aufgerundeten Zirkel des jeweiligen Spruches.

Kommt es nun, während der Zauberer den Spruch wirkt, zu einer Unterbrechung, so kann diese in eine von drei Kategorien eingeteilt werden.

Automatische Unterbrechungen entstehen, wenn der Zauberer erfolgreich angegriffen wurde (Hierfür ist nur ein erfolgreicher Angriffswurf nötig, da ein gerade zaubernder Charakter sich nicht verteidigen kann oder seine Zauberprobe automatisch mißlingt). Der Zauber mißlingt auf jeden Fall. Es kann allerdings passieren, daß der Magier durch den Schock die Kontrolle über die beschworenen magischen Energien verliert und diese nicht zurück halten kann. Dies kann zu einem Zauberpatzer führen. Deshalb wird trotzdem eine Zauberprobe durchgeführt, um zu sehen, ob es zu einem Zauberpatzer kommt.

Etwas weniger gefährlich ist die *eventuelle Unterbrechung* durch Störungen mittleren Ausmaßes (Mißlungene Angriffe auf den Magier, dicht vorbei fliegende Geschosse oder Zauber usw.). Hier wird eine zusätzliche Zauberprobe nötig, um zu sehen, ob der Magier den Zauber trotzdem beenden kann. Dies führt zu einer zusätzlichen Spruchprobe mit einem Malus von 1 bis 4 Punkten, je nach Schwere der Störung. Gelingt diese Probe, so kann der Zauberer weiter seinen Spruch wirken (und somit in der entsprechenden Initiativephase die eigentliche Spruchprobe durchführen). Mißlingt der Wurf, so wird die Magie zerstreut, kommt es gar zu einem Zauberpatzer, so folgt ein selbiger.

Leichte Störungen beeinträchtigen den Zauberer weniger. Zu ihnen zählt Kampfgeschrei und andere laute Geräuschkulissen, Bodenerschütterungen und andere ähnliche Ereignisse. Sie führen zu einem Abzug von -1 bis -4 auf die eigentliche Zauberprobe.

Zaubernde Charaktere können sich nicht verteidigen. Werden sie gestört, so müssen Zauberproben abgelegt werden, um zu sehen, ob sie nicht die Kontrolle über ihren Zauberspruch verlieren.

Hexen

Hexen sind grundsätzlich nicht in der Lage, mitten im Chaos eines Gefechtes eine Beschwörung durchzuführen. Sie können jedoch auf die Fähigkeiten schon beschworener Wesen zurück greifen. Dies erfordert meist eine Art der Verständigung. Eventuelle Nebeneffekte eines Kampfes, etwa Rauch oder Lärm, können diese Verständigung schwieriger machen und dafür sorgen, daß das der Hexe dienende Wesen den Befehl nicht oder falsch versteht. Die genauen Effekte festzulegen ist Sache des Spielleiters. Da ein Befehl an ein beschworenes Wesen mit einer gewissen emotionalen Inbrunst (was nicht unbedingt laut bedeutet) gerufen werden muß, kann die Hexe in der entsprechenden Runde keine weiteren Handlungen durchführen. Sie darf sich allerdings mit einem Abzug von 2 verteidigen, wenn sie angegriffen wird.

Verfügt ein beschworenes Wesen über magische Kräfte, so folgen diese den normalen Initiativeregeln, die Initiative der Hexe wird dabei natürlich getrennt von der des beschworenen Wesens betrachtet.

Hexenflüche können im Kampf verwendet werden, jedoch nur, wenn sie schon vor dem Gefecht entsprechend vorbereitet wurden. Um ein Opfer zu verfluchen, muß dieses evtl. berührt werden, was einen erfolgreichen Nahkampfangriff erfordert.

Während eines Gefechtes kann sich eine Hexe mit einem Abzug von *(-2)* verteidigen, während sie einem beschworenen Wesen Befehle erteilt. Im Kampf können keine Beschwörungen durchgeführt und nur vorbereitete Flüche ausgesprochen werden.

Schamanen

Für Schamanen gilt ähnliches wie für Hexen. Auch sie können im Kampf keine Beschwörungen durchführen und benutzen die obigen Richtlinien, wenn es darum geht, Totemgeistern etwas zu befehlen. Ein Schamane ist aber zudem noch in der Lage, mit dem Geist zu verschmelzen, indem dieser Besitz vom Schamanen ergreift. Diese Aktion kann auch im Kampf durchgeführt werden, jedoch muß dem Geist vorher ein entsprechender Befehl erteilt werden, was im Kampfgetümmel, wie oben bereits erwähnt, problematisch sein kann.

Schamanen können einem Totemgeist im Gefecht Befehle erteilen und sich gleichzeitig mit einem Abzug von *(-2)* verteidigen. Zudem können sie im Kampf mit einem Totemgeist verschmelzen, jedoch keine Geister beschwören.

Priester

Priester haben im Gefecht die Möglichkeit, Wunder von ihren Gottheiten zu erflehen. Dies nimmt grundsätzlich immer eine ganze Runde in Anspruch, in der der Priester intensiv betet und keine anderen Handlungen durchführen kann. Dies heißt auch, daß er sich nicht verteidigen kann, ohne das Gebet abzubrechen. Zudem wird das Gebet durch einen erfolgreichen Angriff gegen den Priester beendet. Möchte er freiwillig das Gebet abbrechen, um sich verteidigen zu können, so erhält er aufgrund einer leichten Desorientierung einen Abzug von 2 Punkten auf seinen Verteidigungswurf.

Ein Gebet nimmt immer mindestens eine Kampfrunde in Anspruch. Ein Priester kann das Gebet abbrechen, um sich mit einem Abzug von *(-2)* verteidigen zu können.

Andere Formen der Magieanwendung

Die Magie der Traditionen ist natürlich nicht die einzige Form der Magieanwendung, die in einem Gefecht nützlich sein kann. Die folgenden Abschnitte beleuchten deshalb auch andere Aspekte der Magie unter dem Gesichtspunkt des Kampfes.

Kontermagie

Kontermagie wird eingehend im Magiekapitel beschrieben. Ein Charakter kann jedoch nur Kontermagie einsetzen, wenn er die feindliche Magieanwendung rechtzeitig bemerkt. Dabei kann im Prinzip wie bei einem Fernkampfangriff verfahren werden, der ja ebenfalls nur verteidigt werden kann, falls er bemerkt wird. Jeder Einsatz von Kontermagie, ob nun erfolgreich oder nicht, erhöht die Initiative des Charakters um **drei** Punkte.

Jeder Einsatz von Kontermagie erhöht die Initiative des Charakters um **drei** Punkte.

Ritualmagie

Ritualmagie findet im Kampf so gut wie nie Anwendung, da sie einfach zu viel Zeit erfordert. Dies gilt auch für Blutmagie (Jedoch soll es angeblich möglich sein, durch spezielle magische Waffen, die in einem dunklen Ritual mit Blutmagie geschmiedet wurden, getroffenen Gegnern Energie, eventuell sogar aktives Mana entziehen zu können).

Im Allgemeinen kann keine Ritualmagie während eines Gefechtes eingesetzt werden.

Magische Kräfte

Magische Kräfte können einen Kampf entscheidend beeinflussen. Sie werden normal eingesetzt und besitzen einen Initiativefaktor, der den durch vier geteilten Erschöpfungspunkten, die ein Einsatz der Kraft verursacht, entspricht. In jeder Initiativephase werden dabei 4 Erschöpfungspunkte verursacht, bis alle Erschöpfungspunkte der Kraft „bezahlt“ sind. Verursacht eine Kraft also 15 Erschöpfungspunkte, so besitzt sie einen Initiativefaktor von 4. In Initiativephase 1 werden vier Erschöpfungspunkte verursacht, genauso in Phase 2 und 3. In Phase 4 schließlich steigt die Erschöpfung des Wesens nochmals um 3 Punkte an und der entsprechende Effekt tritt in Kraft.

Wirkt die Kraft nicht durch Erschöpfung, sondern Mana, so kann vom Einsatz von einem Manapunkt je Runde ausgegangen werden.

Wird das die Kraft einsetzende Wesen angegriffen, bevor der Krafteinsatz abgeschlossen ist, so kann er den Einsatz der Kraft abbrechen, um sich zu verteidigen. In diesem Fall sind jedoch bereits aufgewendete Erschöpfungspunkte verloren. Das Wesen kann jedoch auch beschließen, den Angriff zu ignorieren und die Kraft weiter einzusetzen. In diesem Fall kann es natürlich zu einem Treffer in Folge eines erfolgreichen Angriffes des Gegners kommen. Dieser verursacht normalen Schaden, beendet jedoch **nicht** den Krafteinsatz.

Magische Kräfte verursachen 4 Punkte Erschöpfung (oder 1 Manapunkt) je Initiativephase, bis ihr Einsatz abgeschlossen ist (also alle Erschöpfungskosten bezahlt sind). Ein Treffer unterbricht nicht den Krafteinsatz, ein Wesen kann diesen jedoch selbst abbrechen, um sich normal verteidigen zu können.

Der Einsatz magischer Artefakte

Magische Gegenstände können sehr gut im Kampf eingesetzt werden. Dies gilt natürlich insbesondere für magische Waffen und Rüstungen, aber auch für Zauberstäbe und Tränke. Grundsätzlich immer aktive Artefakte sind selbstverständlich auch im Kampf aktiv, andere Gegenstände müssen erst aktiviert werden, was einer Handlung mit einem Initiativefaktor von 2 entspricht. Dies gilt auch beispielsweise für das Anlegen eines Rings oder das Entkorken und trinken eines Zaubertranks, der bereits in der Hand gehalten wurde. Nach Ablauf dieser Zeitspanne tritt der entsprechende Effekt in Kraft. Viele Artefakte verfügen zudem über mächtige Kräfte, deren Aktivierung mehr Zeit in Anspruch nimmt. Dies ist jedoch in der jeweiligen Beschreibung des Artefaktes vermerkt.

Der Einsatz magischer Artefakte besitzt einen Initiativefaktor von 2, sofern das Artefakt nicht immer aktiv ist oder einen eigenen Initiativefaktor besitzt.

Wesen der Niederwelten exorzieren

Das Exorzieren von Untoten und Dämonen ist eher durch die Stärke des reinen Glaubens als durch Magie geprägt. Da es jedoch magische Wesen betrifft, wird es ebenfalls an dieser Stelle aufgeführt.

Das Verfahren einer Exorzierung ist in der entsprechenden Fertigkeitsbeschreibung näher erklärt, weswegen wir hier nur auf die für den Kampf relevanten Unterschiede und Besonderheiten eingehen wollen. Da eine Exorzierung eine Serie von aufeinander folgenden Proben darstellt, kann sie sich auch über mehrere Runden hinziehen. Der Initiativefaktor für die erste Probe ist 2. In jeder darauf folgenden Initiativephase kann eine weitere Probe durchgeführt werden, bis die Probenserie abbricht. In diesem Fall kann erst in der nächsten Runde wieder mit einer neuen Exorzierung begonnen werden.

Da der Exorzist voll und ganz durch die Vertreibung seiner Erzfeinde beschäftigt ist, kann er während der Probenserie keine anderen Handlungen durchführen, er kann sich folglich auch nicht verteidigen. Möchte er dies dennoch tun, so muß er die Exorzierung abbrechen.

Die erste Probe auf *Exorzieren* besitzt einen Initiativefaktor von 2, jede weitere einen von 1. Aktive Exorzisten sind nicht in der Lage, sich zu verteidigen, es sei denn, sie brechen den Exorzismus ab.

Sekundäre Effekte

Neben dem Wirken der Magie ist auch die Betrachtung von sekundären Effekten, die durch Zaubersprüche entstehen, wichtig. So können brennbare Gegenstände durch einen Feuerball entzündet werden und einen engen Raum mit dichtem Qualm füllen (Ein Feuerball selbst qualmt übrigens nicht, da er zwar aus Feuer besteht, aber nichts verbrennt bis die Flammen auf etwas brennbares Treffen). Wassereffekte können beim Auftreffen auf heiße Gegenstände zu heißem Wasserdampf oder Nebelschwaden führen, Blitzstrahlen können das Wasser in Objekten abrupt verdampfen lassen, was zu einer Ex- oder Implosion führt, Eiszauber können für glatte Oberflächen sorgen und so weiter. All dies sind Aspekte, die beim Zaubereinsatz berücksichtigt werden sollten, **bevor** ein Zauber eingesetzt wird.

Heilung

So schlimm die unmittelbaren Auswirkungen von Verletzungen und großer Erschöpfung auch sein mögen, sind sie selten von permanenter Natur. Ein Charakter kann sich ausruhen, um Erschöpfungspunkte abzubauen, und seine körpereigenen Heilkräfte, fachkundige Heiler oder ein Schuß Magie können Verletzungen mit der Zeit auskurieren.

Erschöpfungspunkte abbauen

Erschöpfungsmali sind meist nicht von Dauer. Sobald ein Charakter Zeit hat, sich auszuruhen, baut sich auch seine Erschöpfung wieder ab. Für jede Minute, die sich der Charakter ausruht, verschwindet auch ein Erschöpfungspunkt. Spätestens wenn ein Charakter dazu kommt, sich ein paar Stunden erholsamen Schlafes zu gönnen, verschwinden sogar alle Erschöpfungspunkte.

Für jede Minute Ruhe wird ein Erschöpfungspunkt regeneriert. Die wohlverdiente Nachtruhe baut sämtliche Erschöpfung ab.

Verletzungen heilen

Jeden Morgen nach einer erholsamen Nacht, das heißt, mindestens sechs Stunden ungestörten Schlafens, würfelt der Spieler eine Probe auf das doppelte seiner Vitalität zuzüglich aller Verletzungsmali.

Gelingt diese Probe, so darf ein Wundpunkt der schwersten Wunde gestrichen werden (er ist verheilt). Sind mehrere Verletzungen gleich schwer (besitzen also mehrere Trefferzonen des Charakters gleich viele Wundpunkte), so darf der Spieler sich aussuchen, welchen Wundpunkt er streicht.

Absolute Bettruhe vereinfacht natürlich die Heilung, so daß der Spieler noch eine weitere Probe (unabhängig vom Ergebnis der ersten) durchführen darf und so eventuell einen zweiten Wundpunkt regenerieren kann.

Auch die Betreuung durch einen fachkundigen Heiler (Also ein Charakter, dem eine Probe auf *Heilkunde* gelingt), gibt dem Charakter eine zusätzliche Probe, so daß pro Tag maximal 3 Wundpunkte regeneriert werden können.

Magie ist ebenfalls eine Möglichkeit, Wunden zu kurieren, jedoch ist diese Art der Heilung für den Magier meist zugleich anstrengend und gefährlich, so daß diese Möglichkeit viel seltener in Betracht gezogen wird, als man vielleicht denken könnte. Ein Magier wird eher versuchen, die natürlichen Heilkräfte des Verwundeten zu stärken und so dessen Heilungsproben vereinfachen.

Jeden Morgen darf der Charakter je nach Situation ein bis drei Proben mit *EC = Vitalität * 2* ablegen. Für jede gelungene Probe verschwindet ein Wundpunkt der schwersten Verletzung.

Nehmen wir an, Therac wäre beim Geplänkel in der Stadt am Bein verletzt worden und hat drei Wundpunkte (Also einen Malus von -2) sowie 14 Erschöpfungspunkte davon getragen. Er kehrt, nachdem er eine gewisse Strecke gehumpelt ist, in einem Gasthaus ein ruht sich erstmal richtig aus. Ein befreundeter Heilkundiger versorgt zudem die Wunde mit Heilkräutern und verbindet sie. Am nächsten Morgen darf Therac zwei Heilungsproben durchführen (Eine für die fachkundige Behandlung der Wunde und eine für die Nachtruhe). Seine Erfolgchance beträgt 12 (Doppelte Vitalität 14 zuzüglich dem Verletzungsmalus von -2). Beide Würfe gelingen und Therac behält nur einen Wundpunkt zurück. Zwar schmerzt sein Bein noch, aber er ist in der Lage, zumindest langsam weiter zu reisen.

Medizinisch bewanderte Leser dürften bemerkt haben, daß Charaktere sich auch von schwersten Verletzungen unnatürlich schnell erholen. Dies ist durchaus gewollt, denn nichts ist schlimmer (und vor allem langweiliger), als eine Gruppe Abenteurer für drei Monate ans Bett gefesselt zu haben. Helden sind schließlich Helden, und manchmal ist etwas zu viel Realismus eher hinderlich für das Rollenspiel.

Besondere Schadensformen

Eine Verletzung durch die Waffe eines Gegners ist natürlich nicht die einzige Art und Weise, auf die ein Charakter zu Schaden kommen kann. In der Welt von ***Darkon*** lauern viele Gefahren auf unvorsichtige Abenteurer, und schon manch ein Kämpfer hat sich seinen Tod sicherlich schöner vorgestellt, als dieser ihn dann schließlich ereilt hat.

Verbrennungen, Verätzungen und Erfrierungen

Die elementaren Kräfte der Hitze und der Kälte sind oftmals die Gegner eines Kämpfers. Sei es der unerbittliche Winter, der den Körper auf die Probe stellt, oder der Feuerball eines gegnerischen Zauberers. Für alle Arten von Hitze- und Kälteschäden, aber auch für Verätzungen durch Säuren oder Laugen kommen die normalen Schadensregeln zum Einsatz, d.h. die Trefferwucht wird mit 2W6 bestimmt und entsprechende Wundpunkte werden vermerkt. Rüstungen bieten gegen solche Schäden jedoch nur selten Schutz. Metallrüstungen können die Auswirkungen großer Hitze sogar noch verstärken. Der einzig wirkliche Schutz gegen Elementarschäden sind wirksame Schutzzauber und -rituale.

Viele Elementarschäden wirken nicht auf einen bestimmten Punkt, sondern auf eine größere Fläche. Während ein Feuerpfeil nur eine bestimmte Trefferzone betrifft (und somit den normalen Kampfregeln Folge leistet), bewirkt ein Feuerball Verbrennungen am gesamten Körper. Dies kommt in der besonderen Verteilung der Wundpunkte bei solchen Angriffen zum Ausdruck. Die Wundpunkte werden wie gehabt bestimmt, danach jedoch so gleichmäßig wie möglich auf alle betroffenen Trefferzonen verteilt. Ein solcher Angriff bewirkt also nicht so starke Verletzungen wie ein Waffentreffer gleicher Wucht, betrifft jedoch gleichzeitig mehrere Trefferzonen, was schnell zu höheren Probenmali und so zu früher Kampfunfähigkeit führen kann.

Gegen fast alle Elementarschäden steht dem Charakter eine gestaffelte Resistenzprobe zu. Diese halbiert die Trefferwucht für jede gelungene Probe auf 50%, bis die erste Probe mißlingt. Jedoch kann der Schaden niemals auf Null sinken. Vielmehr existiert immer ein gewisser Mindestschaden, der, soweit nichts anderes angegeben ist, 20% der ursprünglichen Trefferwucht des Angriffes entspricht.

Die Trefferwucht Elementarschäden wird normal bestimmt und kann durch eine gestaffelte Elementarresistenzprobe bis auf *20% des Ursprungswertes* gesenkt werden (sofern nichts anderes angegeben ist). Besitzt die Schadensform Flächenwirkung, so werden die ermittelten Wundpunkte gleichmäßig auf alle Trefferzonen verteilt.

Ersticken und Ertrinken

Oftmals wird ein Charakter dazu gezwungen sein, auch unter widrigen Umständen nähere Bekanntschaft mit dem nassen Element machen zu müssen. Wenn er ganz großes Pech hat, wird er sich nicht über Wasser halten können. Ebenso sind Rauch und giftige Gase eine stets präsente Gefahr für einen Abenteurer.

Sobald es nötig wird, kann ein Charakter versuchen, die Luft anzuhalten. Dies gelingt automatisch und er kann diesen Zustand für eine Zeit aufrecht erhalten, die seiner Vitalitätsstufe malgenommen mit 30 Sekunden (also 3 Kampfrunden) entspricht (Charaktere mit dem Vorteil *langer Atem* verdoppeln diesen Wert). Unternimmt der Charakter während dieser Zeit größere Anstrengungen, was ja keineswegs ungewöhnlich ist, so kann der Spielleiter die obige Zeitspanne nach eigenem Gutdünken verkürzen.

Nach Ablauf der Zeit beginnt der Charakter, unter den Auswirkungen des Sauerstoffmangels zu leiden. Zum einen verliert er zu diesem Zeitpunkt das Bewußtsein, zum anderen verliert er in jeder Kampfrunde einen Punkt seiner Vitalität. Sobald diese auf Null sinkt, ist der Charakter erstickt bzw. ertrunken. Sollte er noch rechtzeitig gerettet werden, so steigt seine Vitalität für je zehn Minuten Ruhe wieder um einen Punkt an.

Ein Charakter kann maximal für drei Kampfrunden je Vitalitätspunkt die Luft anhalten, danach verliert er jede Runde einen Vitalitätspunkt, bis er stirbt.

Die Fertigkeit Tot stellen

Charaktere, die die Fertigkeit *Tot stellen* besitzen (und nur diese!), haben die Möglichkeit, ihren Atem länger anzuhalten als normale Charaktere. Sie verwenden zur Berechnung der obigen Zeitspanne anstatt der Vitalitätsstufe die Summe aus Vitalität und ihrer Fertigkeitsstufe in der Fertigkeit *Tot stellen*.

Stürze

Die meisten Abenteurer besitzen das natürliche Talent, meist aus großer Höhe abzustürzen und danach nicht selten auf einer harten Oberfläche aufzuschlagen. Während der Sturz an sich noch keine unangenehmen Nebenwirkungen mit sich bringt, kann der Aufprall fatale Folgen nach sich ziehen.

Ein Charakter unterliegt im freien Fall den Gesetzen der Physik. Das heißt, er fällt in der ersten Sekunde 10 Meter, in der zweiten 20 und so weiter, bis er schließlich dank des Luftwiderstandes eine Endgeschwindigkeit von etwa 50 m/s erreicht.

Solange er den Boden noch nicht erreicht hat, kann er versuchen, zum Beispiel durch einen Zauber noch entsprechende Gegenmaßnahmen zu treffen. Dafür bleibt ihm jedoch nicht viel Zeit (Eine Sekunde entspricht in etwa einer Initiativephase).

Sobald der Charakter am Boden auftrifft, erleidet er Aufprallschaden. Dieser besitzt eine Trefferwucht von

[Fallhöhe in Metern x 2]W.

Gegen diese Trefferwucht kommt selbstverständlich kein Rüstungsschutz zur Anwendung. Die aus der Trefferwucht resultierenden Wundpunkte werden gleichmäßig auf alle Trefferzonen verteilt.

Einen Sturz abfedern

Beträgt die Fallhöhe nicht mehr als 8 Meter, so haben gut trainierte Charaktere durchaus die Möglichkeit, den Sturz zumindest ein wenig abzufedern. Dazu muß ihnen eine Probe auf *Geschick + Akrobatik* gelingen. Eine erfolgreiche Probe senkt die Trefferwucht um einen Punkt ab. Solange keine Probe mißlungen ist, darf der Charakter weitere Proben ablegen. Mit etwas Glück ist es ihm so möglich, größere Verletzungen zu vermeiden.

Stürze verursachen *[Fallhöhe in Metern · 2]W* Schaden, der gleichmäßig auf alle Trefferzonen verteilt und nicht durch eine Rüstung gedämpft wird. Der Schaden kann durch erfolgreiche Proben auf *Geschick + Akrobatik* vermindert werden.

Gifte

In einer Welt voller Intrigen ist der Tod durch Gift keine ungewöhnliche Erscheinung. Doch nicht nur in den Palästen der großen Städte, sondern auch in der unberührtesten Wildnis ist es möglich, durch Gift zu sterben. Zwar ist die Anwendung von Gift verboten, doch weder giftige Tiere noch Assassinen sehen es ein, sich an dieses Gesetz zu halten.

Die Art und die Auswirkungen von Giftstoffen sind zahllos. Fast täglich entdeckt ein Alchimist ein neues Gift, und fast täglich stirbt ein tapferer Abenteurer durch das Gift eines bisher unbekannten Wesens. Auch wenn die Auswirkungen von Giften verschieden sind, so ist die Verfahrensweise bei einer Vergiftung doch immer gleich.

Sobald es zu einer Vergiftung kommt, führt der Vergiftete einen Resistenzwurf gegen Gifte durch, der durch die Dosis und Wirksamkeit des Giftes modifiziert werden kann. Je nach Gift ist dies eine normale oder eine gestaffelte Resistenzprobe. Erleidet der Vergiftete die Auswirkungen des Giftes, so wird den in der entsprechenden Beschreibung des Toxins zu findenden Ausführungen Folge geleistet. Viele Gifte wirken direkt, andere erst nach einer gewissen Zeit. Viele Effekte sind am Anfang gering, um sich danach schnell und tödlich zu verstärken.

Sobald es zu einer Vergiftung gekommen ist, sollte man sich beeilen, möglichst schnell ein Gegengift zu organisieren. Dazu muß jedoch auf jeden Fall die genaue Art des Giftes bekannt sein. Zur Not muß Magie eingesetzt werden um einen Vergifteten zu heilen. Bei jedem Gift gibt es jedoch einen Zeitpunkt, bei dem jede Hilfe zu spät kommt. Bei harmloseren Giften, die den Charakter nur schwächen, ist dies vielleicht noch vertretbar, bei tödlichen

Substanzen dagegen können dann nur noch die Götter etwas für den Charakter tun.

Kommt es zu einer Vergiftung, so wird eine (normale oder gestaffelte) Resistenzprobe gegen Gift nötig. Die weiteren Auswirkungen, falls diese Probe mißlingt, hängen von der Art und Dosis des Giftes ab.

Krankheiten

Aus unserer heutigen Sicht betrachtet ist die Welt des Mittelalters und somit auch ***Darkons*** unsauber und schmutzig. Hygiene ist genau wie Sauberkeit an den meisten Orten ein Fremdwort und Krankheiten sind die primäre Todesursache dieser Zeit.

Generell besitzt jede Krankheit eine *Stufe* und eine *Gefährlichkeit*. Die Stufe dient zur Messung der Schwere der Krankheit, während die Gefährlichkeit als Abzug auf die Resistenzprobe angerechnet wird.

Bei der Infektion und danach in regelmäßigen Abständen werden Resistenzproben durchgeführt, deren Ausgang die Stufe einer Krankheit verändern kann. Eine gelungene Probe senkt die Stufe um eins, eine gute oder meisterliche um zwei Punkte ab. Gleichsam erhöht eine mißlungene Probe die Stufe um einen, eine schlechte Probe um zwei und ein Patzer um drei Punkte (Beachten Sie bitte, daß hier ausnahmsweise einmal Probenqualitäten für einen Resistenzwurf benutzt werden).

Sobald die Stufe der Krankheit auf Null absinkt, gilt der Charakter als vollständig geheilt. Andererseits erliegt er der Krankheit, wenn deren Stufe das seine Vitalität übersteigt.

Die genauen Auswirkungen von Krankheiten entnehmen Sie bitte deren Beschreibung.

Krankheiten verfügen über eine *Stufe* und eine *Gefährlichkeit*. Die Gefährlichkeit wird als Malus auf alle Resistenzproben angerechnet. Je nach Ausgang dieser regelmäßig abzulegenden Proben steigt oder sinkt die Stufe der Krankheit. Sobald sie 0 erreicht, ist die Krankheit überwunden, übersteigt sie jedoch die *Vitalität* des Charakters, so stirbt er an ihren Auswirkungen.

An dieser Stelle wollen wir genauer auf eine bestimmte Infektion eingegangen werden, die nach einer Schlacht mehr Opfer fordert als alle Klingen im Gefecht es getan haben: Der Wundbrand.

Infektion mit Wundbrand

Wundbrand ist der Fluch eines jeden Kampfes. Die Ursache für diese fatale Infektion ist meist bei schmutzigen Waffen oder Tierkrallen zu suchen. Die Infektion ist so aggressiv und gefährlich, daß selbst die sonst so resistenten Hochelfen dagegen nicht immun sind.

Nach jedem Kampf, in dem der Charakter eine blutende Wunde erlitten hat, muß er überprüfen, ob er sich mit dem Wundbrand infiziert hat (Falls er nicht schon infiziert ist). Dies geschieht durch eine Probe auf seine Krankheitsresistenz, die nach den Angaben in Tabelle 51 modifiziert wird.

Mißlingt die Probe, so hat sich der Charakter mit Wundbrand infiziert. Zunächst ist jedoch nur diejenige Trefferzone betroffen, in der er die stärkste Verletzung erlitten hat. Zu diesem Zeitpunkt leidet der Charakter unter *Wundbrand der Stufe I mit einer Gefährlichkeit von 0.*

Zustand	Modifikator
Gegner benutzte dreckige oder natürliche Waffen.	-1
Charakter wurde bereits einmal mit Wundbrand infiziert.	+2
Die Wunde wurde direkt nach dem Gefecht versorgt.	+2
Der Charakter leidet momentan unter den Auswirkungen einer anderen Krankheit oder einer Vergiftung	-2
Wunde wurde durch einen Untoten oder einen Aasfresser verursacht	-4

Tabelle 52: Auswirkungen des Wundbrandes auf die Resistenzprobe

Auswirkungen des Wundbrandes

Die offensichtlichste und wahrscheinlich auf den ersten Blick schockierendste Auswirkung des Wundbrandes ist die Verhinderung von Heilungswürfen. Solange der Charakter unter Wundbrand leidet, kann er also keinerlei Verletzungen regenerieren.

Statt dessen muß der Charakter jeden Tag eine erneute Probe auf seine Krankheitsresistenz ablegen. Sollte der Charakter keine Bettruhe eingehalten haben, so wird die Probe um 4 Punkte erschwert. Gelingt die Probe, so sinkt die Stufe des Wundbrandes um eins ab, mißlingt sie, so steigt die Stufe um eins an. Gute und Meisterliche Proben verringern den Wundbrand um zwei bzw. drei Stufen, schlechte Proben und Patzer erhöhen ihn entsprechend um zwei oder drei. Zudem breitet sich der Wundbrand bei einer schlechten Probe oder einem Patzer zu 50% in eine benachbarte Körperzone aus.

Solange der Charakter unter den Auswirkungen des Wundbrandes zu leiden hat, fühlt er sich geschwächt und krank. Zudem hat er mit hohem Fieber zu kämpfen.

Alle Proben werden deshalb um die Stufe des Wundbrandes erschwert. Sobald die Stufe des Wundbrandes die Vitalität des Charakters übersteigt, stirbt dieser an den Auswirkungen der Infektion.

Heilungsmöglichkeiten

Der Wundbrand gilt als geheilt, wenn seine Stufe auf Null oder darunter sinkt. Dies kann der Charakter natürlich dadurch erreichen, daß er die Krankheit aus eigener Kraft besiegt. Dabei können Magie und Heilkräuter unterstützend eingesetzt werden. Zudem ist es durch mächtigerere Magie möglich, den Wundbrand wie jede andere Krankheit einfach zu neutralisieren. Nicht jeder Magier ist jedoch dazu in der Lage geschweige denn bereit.

Eine radikale Möglichkeit, die allerdings oftmals die einzige Lösung ist, ist die Amputation des infizierten Körperteils. In diesem Fall ist die Infektion zwar besiegt, der Charakter wird jedoch in Zukunft ohne eine Gliedmaße auskommen müssen. Zudem ist es wohl kaum eine praktikable Lösung, den Kopf oder den Torso des Kranken zu

amputieren. Durch die Amputation erhält der Kranke zudem noch zwei Wundpunkte am Torso.

Nach einem Gefecht besteht eine gewisse Chance, daß ein verletzter Charakter sich mit Wundbrand infiziert hat (Dies entscheidet sich durch eine normale Resistenzprobe gegen Krankheiten). Wundbrand ist eine Krankheit der Stufe I mit einer Gefährlichkeit von 0.
Solange der Charakter mit Wundbrand infiziert ist, kann er keinerlei Heilungswürfe ablegen und erleidet einen Malus auf alle Proben, der der Krankheitsstufe entspricht. Bei schlechten Proben besteht die Möglichkeit, daß die Krankheit sich im Körper ausbreitet.

Lähmung

Durch Lähmung entsteht kein direkter Schaden. Meist führt sie nur zur Handlungsunfähigkeit des Opfers. Diese kann sich jedoch, wenn das Opfer sich einem Gegner gegenüber sieht, schnell als fatal heraus stellen. Unter dem Begriff Lähmung werden die drei Spielarten *echte Lähmung, Paralyse* und *Betäubung* zusammengefaßt, die nachfolgend eingehender beschrieben werden.

Echte Lähmung

Ein erfolgreicher Lähmungsangriff macht das Opfer für die Dauer der Lähmung völlig bewegungslos. Es bricht jedoch nicht zusammen, sondern ist quasi in seiner Bewegung eingefroren. Liegt der Körperschwerpunkt des Wesens jedoch ungünstig, so kann es sehr wohl stürzen. Echte Lähmung ist fast immer übernatürlichen Ursprungs.

Das Opfer kann zwar atmen, denken, sehen und hören, ist jedoch nicht in der Lage, zu sprechen oder sich gar zu bewegen. Da es jedoch noch denken und sich somit auch konzentrieren kann, können bestimmte magische Kräfte auch weiterhin eingesetzt werden. Zwar bringt Lähmung keine direkten Schäden mit sich, da sie nur die grobe Körpermotorik ausschaltet, jedoch kann gerade dies fatale Folgen nach sich ziehen. Fliegende Wesen könnten beispielsweise abstürzen oder Schwimmer könnten ertrinken.

Paralyse

Paralyse ist eine mächtigere Form der echten Lähmung. Sie behindert nicht nur die körperlichen, sondern auch die geistigen Funktionen des Opfers. Sehr starke Paralyse kann sogar das vegetative Nervensystem außer Kraft setzen, so daß der Blutkreislauf und die Atmung des Opfers nicht mehr funktionieren. Auch die Paralyse ist meist magischer Natur, kann jedoch auch durch Gifte oder Krankheiten hervorgerufen werden.

Betäubung

Betäubung ist das natürliche Gegenstück zur paranormalen Lähmung. Die Auswirkungen ähneln der echten Lähmung und können sowohl durch Angriffe als auch durch Magie, durch Vergiftungen oder durch Krankheiten hervor gerufen werden. Ein betäubtes Wesen fällt in einen Zustand, der der Bewußtlosigkeit ähnelt. Sämtliche physischen und psychischen Funktionen, das vegetative Nervensystem ist dabei ausgenommen, werden ausgeschaltet und das Opfer fällt wie ein nasser Sack in sich zusammen anstatt wie bei der Lähmung bzw. Paralyse erstarrt stehen zu bleiben.

Lähmung friert den Körper des Betroffenen quasi in der Bewegung ein. **Paralyse** betrifft zudem auch die geistigen Funktionen. Beide Arten der Lähmung sind meist magischen Ursprungs.
Betäubung dagegen ist ein natürlicher Effekt, der der Bewußtlosigkeit ähnelt.

Ausbauregeln

Die folgenden Regeln machen Kämpfe noch realistischer, jedoch leider auch komplizierter. Sie sollten erst nach und nach in eine Kampagne integriert werden, sobald alle Spieler mit den Grundregeln schon vertraut sind.

Erweiterte Initiativeregeln

Vielen Spielern erscheint es unfair, daß ein Kämpfer mit einem schweren Zweihänder genau so oft in einer Runde zuschlagen kann wie ein gewandter Dieb, der einen Dolch führt, nämlich genau einmal. Folgende Zusatzregel kann diesen Mißstand aus der Welt schaffen, erfordert jedoch auch ein bißchen mehr Aufmerksamkeit von Spielern und Spielleiter.

Die Initiative wird normal bestimmt, indem man den persönlichen Initiativefaktor, den handlungsspezifischen Initiativefaktor und das Ergebnis eines W6 - Wurfes addiert. Liegt diese Initiative jedoch über 10, so darf der Charakter seine Handlung erst in der nächsten Runde durchführen.

Während die anderen Spieler in der nächsten Runde ihre Initiative normal bestimmen, zieht der langsame Charakter einfach 10 von seiner Initiative ab und erhält so seine Initiative für die neue Runde. Dies ist vielleicht nicht ganz so leicht zu verstehen, deshalb sei der Vorgang noch einmal an dem folgenden Beispiel verdeutlicht:

Der Krieger Ernie, der Dieb Bert und die Magierin Tiffy begegnen einem Troll. Es kommt zum Kampf und alle Beteiligten ermitteln ihre Initiative. Ernie handelt bei 9, Bert bei 5 und Tiffy bei 12 (sie spricht einen besonders schwierigen Zauber und hat miserabel gewürfelt). Der

Troll ist ebenfalls nicht der schnellste und ist erst bei 15 dran. Nach der obigen Regel dürfen nur Ernie und Bert in der laufenden Runde handeln.

In der nächsten Runde ermitteln Ernie und Bert ihre Initiative auf normale Weise, während Tiffy bei 2 und der Troll bei 5 handeln, was sich aus den entsprechenden Initiativewerten der letzten Runde ergibt.

Sollte sich heraus stellen, daß die meisten Kämpfer nach diesem System überhaupt nicht die Chance haben, zumindest einmal pro Runde zuzuschlagen (weil sie in den meisten Fällen eine endgültige Initiative über 10 besitzen), so steht es dem Spielleiter natürlich frei, die Schranke von 10 Initiativephasen für eine Kampfrunde beliebig herauf zu setzen.

Jede Kampfrunde endet automatisch nach 10 Initiativephasen. Alle Beteiligten mit einer Initiative über 10 ziehen 10 von ihrer Initiative ab und erhalten dadurch ihre Initiative für die nächste Runde.

Fließende Initiative

Bei diesem noch weiter gehenden Ansatz läßt man die Einteilung des Kampfes in Kampfrunden im Prinzip fortfallen. Jeder Charakter bestimmt seine Initiative nach den normalen Regeln, würfelt jedoch, sobald er seine Handlung (bzw. seine Handlungen, falls er mehr als einen Angriff besitzt) ausgeführt hat, sofort erneut seine Initiative und zählt diesen neuen Wert zu seinem bisherigen Initiativewert hinzu. Der Spielleiter zählt einfach immer weiter (Um allzu große Zahlen zu vermeiden, finden Sie weiter unten einige Tips). Somit wird simuliert, daß ein flinker Charakter mit einer kleinen Waffen eben häufiger an der Reihe ist, möglicherweise sogar anteilig mehr Aktionen als Kampfrunden ausführt, als ein langsamer Charakter mit einer schweren Waffe, der unter Umständen nicht einmal in jeder Kampfrunde am Zug ist.

Eine Kampfrunde besteht aus 10 Zügen (Zählschritten). Nach 10 Zählschritten beginnt man wieder bei Eins. Ein Charakter hat beispielsweise eine Initiative von insgesamt 8. Also führt er beim 8. Zug seine Handlung aus. Er würfelt erneut so, daß seine Initiative wieder 8 wäre. Also addiert er diese zur ersten und wäre im 16. Kampfzug wieder an der Reihe, d.h. er „verbraucht“ die restlichen 2 der ersten Kampfrunde und ist dann im 6. Zug der zweiten Kampfrunde (16 minus 10) erneut an der Reihe. Ein Charakter mit Initiativen von 5 wäre im 5. Zug, nach der halben Kampfrunde, an der Reihe und am Ende der Kampfrunde, bei 10, eben noch einmal. Somit ist er durchschnittlich zweimal in jeder Kampfrunde an der Reihe. Ein Charakter, der mit einer schweren Stangenwaffe eine Initiative von 12 hat, ist in der ersten Kampfrunde gar nicht am Zuge. Er „verbraucht“ die 10 Züge der ersten Kampfrunde und ist erst im 2. Zug der zweiten Runde an der Reihe. Er braucht eben so lange, bis er seine Waffe einsetzen kann. 2 plus 12 wären 14, somit „verbraucht“ er noch die restlichen 8 Züge der zweiten Kampfrunde und ist damit bei Zug 4 (14 minus 10) der dritten Runde wieder an der Reihe.

Somit dient der Rundenabschluß nur als Zähler und als Rahmen für andere Handlungen, der Kampf selber verläuft fließend und wird nicht unrealistisch durch Rundenenden unterbrochen. Die Charaktere sollten folglich zwischen Waffengrößen und Einsatzfrequenzen abwägen, wenn sie effektiv kämpfen wollen, denn Charaktere natürlichen oder kleinen Waffen besitzen hier einen klaren Geschwindigkeitsvorteil.

Bei der fließenden Initiative besteht jede Kampfrunde aus 10 Initiativephasen. Handelt ein Charakter in der aktuellen Runde, so würfelt er sofort seine neue Initiative und addiert diese zur alten. Zu Beginn jeder Runde ziehen alle Charaktere 10 von ihrer Initiative ab, um die ihren Initiativewert zu aktualisieren.

Verletzungsmali

Wenn Sie es für richtig halten, können Sie die halben Verletzungs- und Erschöpfungmali auch auf die Initiative des Charakters anrechnen. Verletzte oder ausgelaugte Kämpfer werden so recht langsam, was die Kämpfe jedoch auch nicht gerade unerheblich erschwert, sprich noch gefährlicher macht!

Verletzungsmali können auch auf die Initiativewürfe angerechnet werden. Verletzte Kämpfer werden dadurch sehr langsam.

Alles rund um die Waffe

Wir haben uns zwar schon intensiv mit Waffen beschäftigt, doch es gibt noch immer einige Aspekte, die nicht unerwähnt bleiben sollte. Alle Zusatzregeln, die sich direkt mit der Waffe eines Charakters befassen, sind deshalb in diesem Abschnitt zusammen gefaßt worden.

Patzer

Wenn bei einer Angriffs- oder einer Verteidigungsprobe eine 20 gewürfelt wird, kommt es zu einem Patzer. Meist wird der Spielleiter entscheiden, welche Auswirkungen der Patzer hat. Man kann jedoch auch die nachfolgenden Tabellen benutzen, um die Ergebnisse eines Patzers zu bestimmen, wobei zwischen den verschiedenen Waffentypen unterschieden wird.

Patzer mit einhändigen Nahkampfwaffen	
W20	**Patzerbeschreibung**
1-2	Irgendwie entgleitet die Waffe der Hand und fliegt in hohem Bogen davon.
3-4	Offensichtlich zu weit ausgeholt! Der Kämpfer schlägt seine Waffe mit voller Wucht gegen eine harte Oberfläche (Bruchprobe!)
5-6	Der Kämpfer stolpert und der Gegner erhält einen Gelegenheitsangriff (s.u.).
7-8	Die Waffe verhakt sich in der Kleidung des Kämpfers, der 2 Runden benötigt, um sie zu befreien.
9-10	Ob es so eine tolle Idee war, den Gegner durch ein besonders artistisches Manöver zu beeindrucken? Der Charakter verbringt die nächsten beiden Runden damit, darüber nachzudenken und seine Waffe, die in hohem Bogen davon geflogen ist, wieder zu holen.
11-12	Der Charakter führt einen perfekten Angriff aus - gegen den nächstbesten Verbündeten...
13-14	Der Charakter holt mit etwas zu viel Schwung aus und fällt der Länge nach hin.

Patzer mit einhändigen Nahkampfwaffen (Forts.)	
W20	**Patzerbeschreibung**
15-16	Vielleicht wird es Zeit zu lernen, daß Tanzen und Kämpfen zwei paar Schuhe sind. Da der Charakter völlig aus der Puste ist und unkontrolliert durch die Gegend stolpert, ist er für zwei Runden handlungsunfähig. Zudem baut er 1W6 Erschöpfungspunkte auf.
17-18	War da nicht gerade ein Wichtel im Wald? Der Charakter ist für 1W6 Runden abgelenkt und kann sich nur verteidigen, und das auch nur mit einem Malus von *(-4)*.
19-20	Was für ein Schlag! Und dazu noch gegen den eigenen Kopf! (Normaler Waffenschaden gegen den Kopf)

Tabelle 53: Patzer mit einhändigen Nahkampfwaffen

Patzer mit zweihändigen Nahkampfwaffen	
W20	**Patzerbeschreibung**
1-2	Mein Gott, ist diese Waffe schwer! Der Charakter benötigt die gesamte nächste Runde, um seine Waffe wieder ins Gleichgewicht zu bringen.
3-4	Irgendwie ist der Charakter nicht ganz bei der Sache und verpaßt seine nächste Chance anzugreifen. Der Gegner erhält zudem einen Gelegenheitsangriff.
5-6	Der Kämpfer stolpert. Er gerät aus dem Gleichgewicht und erhält für die nächsten zwei Runden einen Malus von *(-2)* auf alle Würfe.
7-8	Der Charakter schlägt seine Waffe mit voller Wucht auf den Boden. Für die Waffe wird eine Bruchprobe fällig, die mit einem Malus von *(-4)* belegt wird.
9-10	Der Charakter läßt seine Waffe fallen - genau auf seinen Fuß. Eine Runde lang kann er keinerlei Handlungen ausführen. Zu 50% fängt der Gegner an zu lachen, so daß auch ihm in der nächsten Runde kein Angriff zusteht.
11-12	Elegant läßt der Kämpfer seine Waffe zu Boden fallen und vergißt zudem für die nächsten zwei Runden, sich zu verteidigen.
13-14	Irgendwie hat der Kämpfer seine Waffe nicht richtig fest gehalten. Sie fliegt ein paar Schritte davon. Verdutzt schaut der Charakter ihr nach, während der Kontrahent einen Gelegenheitsangriff erhält.
15 -16	Der Charakter hat sich beim letzten Schlag irgend etwas gezerrt und muß nun für den Rest des Kampfes mit einem zusätzlichen Abzug von -2 auf alle Angriffs- und Verteidigungswürfe leben.
17-18	Der Charakter stolpert und fällt. Für die Waffe wird eine Bruchprobe fällig. Der Kämpfer ist zwei Runden lang mit aufstehen und stöhnen beschäftigt...
19-20	Die Waffe trifft irgend etwas, federt zurück und dann wird es schwarz... (Kopftreffer mit normaler Trefferwucht)

Tabelle 54: Patzer mit beidhändigen Nahkampfwaffen

Patzer mit Stangenwaffen	
W20	**Patzerbeschreibung**
1-2	Der Schaft der Waffe verheddert sich in der Kleidung des Kämpfers. Kein Angriff in der nächsten Runde möglich.
3-4	Ein schlecht ausgeführter Schlag bringt die Waffe aus dem Gleichgewicht. In der nächsten Runde ist der Charakter damit beschäftigt, dies zu korrigieren (keine andere Handlung möglich).
5-6	Der Kämpfer rammt die Waffe in den Boden (Bruchprobe mit Bonus von *2*)
7-8	Der Charakter stößt am Gegner vorbei, der daraufhin einen Gelegenheitsangriff durchführen darf.
9-10	Der Kämpfer ist erstaunt über seine eigene Unfähigkeit. Für die nächsten zwei Runden erhält er einen Malus von *(-4)* auf seine Angriffswürfe.
11-12	Dem Krieger fällt es schwer, seine lange Waffe unter Kontrolle zu halten. In der nächsten Runde darf er sich nur verteidigen, und dies auch nur mit einem Abzug von zwei Punkten.
13-14	Durch einen unglücklichen Zug zieht der Kämpfer sich die Beine weg und kommt ins stolpern. Für die nächsten 2 Runden werden alle Würfe mit einem Malus von *(-2)* belegt.
15-16	Der Charakter stolpert über seine eigene Waffe und fällt recht schmerzhaft zu Boden. Die nächsten beiden Runden verbringt er mit jammern und taumeln.
17-18	So nicht! Der Kämpfer renkt sich die Schulter aus und läßt schmerzerfüllt die Waffe fallen. *(-5)* auf alle körperlichen Handlungen, bis die Schulter wieder eingerenkt wird.
19-20	Die Waffe zerbricht und ein Teil des Schaftes trifft den Charakter an einer ungeschützten Stelle (keine RK, normaler Schaden einer Keule)

Tabelle 55: Patzer mit Stangenwaffen

Patzer im berittenen Kampf	
W20	**Patzerbeschreibung**
1-2	Die Waffe des Reiters verheddert sich in den Zügeln seines Reittiers. Er verpaßt so nicht nur die Gelegenheit für den nächsten Angriff, sondern ist auch nicht in der Lage, feindliche Attacken abzuwehren.
3-4	Das Reittier beschließt, einen weiten Bogen um den Feind zu machen. Der Reiter benötigt zwei Runden, um zu wenden und erneut heran zu stürmen.
5-6	Offensichtlich sitzt der Reiter nicht richtig im Sattel, den er verliert das Gleichgewicht und fällt beinahe von seinem Reittier. Zwei Runden handlungsunfähigkeit sind der Lohn, während das Reittier munter seine momentane Richtung beibehält.
7-8	Das Reittier weicht einem gegnerischen Schlag aus. Völlig überrascht muß dem Kämpfer eine Probe auf *Geschick* + *Reiten* gelingen, um nicht vom Pferd zu fallen.
9-10	Überrascht darüber, den Gegner doch getroffen zu haben, lockert der Reiter den Griff und seine Waffe rutscht ihm aus der Hand.
11-12	Die Waffe fliegt dem Kämpfer aus der Hand und landet in einiger Entfernung im Dreck (Bruchprobe)
13-14	Das Reittier stolpert. Eine Probe auf *Geschick* + *Reiten* ist notwenig, um nicht herunter zu fallen.
15-16	Aus irgend einem völlig unerfindlichen Grund bleibt das Reittier urplötzlich stehen. Dem Reiter muß eine Probe auf *Geschick* + *Reiten* gelingen, um nicht in hohem Bogen aus dem Sattel zu fliegen. Die Waffe fliegt auf jeden Fall davon.

Patzer im berittenen Kampf	
W20	**Patzerbeschreibung**
17-18	Der Sattel löst sich und rutscht vom Reittier herunter und mit ihm der Reiter.
19-20	Der Reiter fällt vom Pferd. Besitzt er eine oder mehrere spitze Waffen, so nimmt er durch diese empfindlichen Schaden (normaler Waffenschaden am Torso) zusätzlich zu dem Schaden vom Sturz.

Tabelle 56: Patzer im berittenen Kampf

Patzer mit Wurfwaffen	
W20	**Patzerbeschreibung**
1-2	Flupp! Die Waffe rutscht dem Kämpfer aus der Hand, bevor dieser überhaupt ausholen kann.
3-4	Die Hände des Werfers beginnen plötzlich zu zittern. Deshalb entschließt er sich, bei der nächsten Gelegenheit keinen Angriff durchzuführen.
5-6	Der Kämpfer wirft seine Waffe mit großer Wucht ... auf den Boden vor sich. Eine Bruchprobe wird fällig.
7-8	Die Waffe landet in weiter Entfernung irgendwo im Schlamm, in Dornensträuchern oder ähnlichem, wo sie nur schwer wieder zu finden bzw. heraus zu bekommen ist.
9-10	Der Kämpfer macht beim Ausholen einen Schritt nach hinten und stolpert. Ihm fällt die Waffe aus der Hand und er liegt am Boden.
11-12	Die Waffe fliegt etwa einen Meter weit senkrecht nach oben und fällt dann wieder hinab. Zwar nimmt der Kämpfer keinen Schaden, aber er ist für zwei volle Kampfrunden benommen und somit handlungsunfähig.
13-14	Durch fehlerhafte Körpermotorik fliegt die Waffe in hohem Bogen nach oben. Der Kämpfer hebt die Hände über den Kopf und geht in Deckung. Die Waffe landet irgendwo auf dem Boden und nimmt eventuell Schaden (Bruchprobe).
15-16	Ein ausgesprochen schlecht gezielter Wurf. Die Waffe trifft ein zufällig bestimmtes anderes Lebewesen in der Nähe des ursprünglichen Ziels (Feind und Freund kommen beide in Betracht!).
17-18	Im Ausholen läßt der Kämpfer die Waffe los, so daß diese diejenige Person trifft, die hinter ihm steht (halbe Trefferwucht).
19-20	Volltreffer! Nur leider im eigenen Gesicht! (Normaler Schaden gegen Trefferzone Kopf)

Tabelle 57: Patzer mit Wurfwaffen

Patzer mit Geschoßwaffen	
W20	**Patzerbeschreibung**
1-2	Hey, ist da etwa ein Riß im Pfeilschaft? Wohl nicht, aber in dieser und der nächsten Runde ist der Schütze damit beschäftigt, seine Munition auf Fehler zu untersuchen.
3-4	Ungläubig starrt der Kämpfer auf die soeben gerissene Sehne bzw. die herunter gefallene Lunte.
5-6	Der Pfeil/Bolzen fällt von der Waffe und landet auf dem Boden. Als der Schütze sich bückt, um den Pfeil aufzuheben, ergießt sich der Inhalt seines Köchers ebenfalls auf den Boden.
7-8	Der Schütze erschreckt sich und feuert. Das Geschoß geht völlig ins Blaue. Verwundert starrt der Kämpfer ihm zwei Runden lang hinterher.
9-10	In einem plötzlichen Wutanfall beschließt der Charakter, die Waffe in Richtung seines Gegners zu schleudern, den sie jedoch nicht erreicht, da sie nach ein paar Metern wieder den Boden berührt, und dies nicht gerade sanft (Bruchprobe).
11-12	Durch unerklärliche Nervosität ist es dem Charakter nicht möglich, ordentlich zu zielen. Dieser Zustand hält 3 Kampfrunden lang an.
13-14	Der Schuß geht plötzlich los und trifft ein zufällig bestimmtes Ziel in der Nähe.
15-16	In einem Anfall von extremer Ungeschicklichkeit läßt der Schütze nicht nur sein Geschoß, sondern auch seine Waffe fallen. Für diese wird eine Bruchprobe fällig.
17-18	Mit einem gekonnten Schuß nagelt der Schütze seinen Fuß am Boden fest (Normaler Schaden gegen ein Bein).
19-20	Der Charakter hat den Bogen im wahrsten Sinne des Wortes überspannt. Die Waffe zerbricht mit lautem Krachen sauber in zwei Teile.

Tabelle 58: Patzer mit Geschoßwaffen

Jede Angriffs- oder Verteidigungsprobe, bei der eine 20 gewürfelt wird, hat einen **Patzer** zur Folge, der mittels der Patzertabellen bestimmt werden kann.

Qualität und Beschädigung von Waffen

Für jede Waffe ist in der Waffentabelle auch ein *Qualitätswert* angegeben, der als Maß für die Stabilität und Verarbeitungsqualität einer Waffe benutzt wird. Der Qualitätswert reicht von 1 (Pappe) bis 20 (Verzaubertes Mithril). In vielen Fällen kann es während eines Gefechts dazu kommen, daß ein Charakter eine Bruchprobe für seine Waffe ausführen muß. Aber auch außerhalb des Kampfgetümmels kann es passieren, daß eine Waffe einer außergewöhnlichen Belastung ausgesetzt beziehungsweise durch Magie oder rohe Gewalt beschädigt wird.

Die Bruchprobe

Durch eine Bruchprobe wird überprüft, ob eine Waffe einer bestimmten Belastung standhält oder zerstört beziehungsweise beschädigt wird. Die Erfolgschance einer Bruchprobe ist gleich der Qualität der überprüften Waffe.

Gelingt die Bruchprobe gut oder besser, so übersteht die Waffe die Belastung, ohne beschädigt zu werden. Gelingt sie jedoch nur normal, so wird die Waffe zwar nicht zerstört, aber dennoch in Mitleidenschaft gezogen: Ihre Qualität sinkt um ½ W6 Punkte ab. Mißlingt die Probe, so ist die Waffe unwiederbringlich zerstört.

Wann wird eine Bruchprobe durchgeführt?

Es sind viele Fälle denkbar, in denen Bruchproben durchgeführt werden müssen. Die häufigsten sind jedoch folgende:

- Ein meisterlicher Angriff wird meisterlich pariert. In einem solchen Fall müssen für beide Waffen Bruchproben durchgeführt werden, der Angreifer würfelt jedoch zuerst. Wird seine Waffe zerstört, so wird die Waffe des Verteidigers verschont, ansonsten besteht auch für ihn die Gefahr, daß er seine Waffe verliert.
- Kommt es bei einem Angriff oder einer Verteidigung zu einem Patzer, so kann dies ebenfalls zu einer Bruchprobe führen. Dies ist in den Patzertabellen bei den entsprechenden Fällen explizit vermerkt.
- Wird eine Waffe einer extremen Belastung ausgesetzt, zum Beispiel mit voller Wucht gegen einen Felsen geschlagen, so muß eine Bruchprobe durchgeführt werden. Je nach getroffenem Material kann der Spielleiter diese Probe zudem erleichtern oder erschweren.
- Viele Arten von elementarem Schaden, allen voran Säureangriffe, können Waffen in Mitleidenschaft ziehen und Bruchproben erfordern.

Bruchproben werden als Proben auf die *Qualität* einer Waffe durchgeführt. Gelingt die Probe gut oder besser, so übersteht die Waffe die Belastung ohne Schäden. Gelingt sie nur normal, so sinkt die Qualität um 1-3 (½ W6) Punkte ab. Gelingt sie nicht, so ist die Waffe zerstört.

Waffeneinsatz

Die folgenden Regeln beziehen sich auf den Waffeneinsatz, also meist auf Angriffs- und Verteidigungsproben.

Vergleich der verwendeten Waffen

In den Grundregeln gehen wir davon aus, daß zwei Kämpfer keinerlei Nachteile im Kampf erhalten, wenn sie verschiedene Waffen benutzen. In der Realität ist es jedoch ziemlich schwierig, die Wucht eines Axthiebes durch einen Dolch abzufangen. Genausowenig erscheint es logisch, ein Schwert mit einem Kriegshammer parieren zu wollen. Dies genau rechtfertigt ja die Verwendung eines Schildes. Er ist relativ gut geeignet, jede Art von Waffe abzuwehren.

Es erscheint also notwendig, vor dem Kampf die Waffen der Kontrahenten zu vergleichen und so eventuelle Verteidungsmali zu bestimmen. Zu diesem Zweck wird jeder Nahkampfwaffe und auch jedem Schild ein *Offensiv-* und ein *Defensivwert* zugewiesen. Vor einem Kampf berechnen nun die Kontrahenten ihre Verteidigungsmodifikatoren durch die Bildung der Differenz vom Defensivwert der eigenen und dem Offensivwert der gegnerischen Waffe.

Diese Regel ersetzt den normalen Verteidigungsbonus von Paradewaffen und Schilden im Nahkampf! Alle anderen Verteidigungsmodifikatoren werden nicht angetastet!

Waffe / Schild	*Offensivwert*	*Defensivwert*
Waffenloser Kampf	5	2
Dolch	7	4
Schwert	10	10
Bastardschwert	12	10
Kriegsbeil	14	7
Streitaxt	18	4
Morgenstern	16	4
Hellebarde	14	10
Streitkolben	12	8
Buckler	7	11
Rundschild	6	13
Langschild	5	15

Tabelle 59: Waffenvergleichswerte einiger Waffen

Offensiv- und Defensivwerte von Tieren und Monstern

Die körperlichen Fähigkeiten eines Tieres oder Monsters unterscheiden sich drastisch von denen eines Humanoiden. Dementsprechend können hier auch nicht die normalen Vergleichswerte für den waffenlosen Kampf benutzt werden. Allerdings ist es überaus schwierig, hier genaue Richtwerte anzugeben, statt dessen beschränken wir uns an dieser Stelle auf einige Beispiele:

Wesen	*Offensivwert*	*Defensivwert*
Wolf oder Kampfhund	7	4
Streitroß (im Sturmangriff)	16	4
Schlange	5	2
Bär	12	6
Tiger	11	4
Golem	16	10
Bergriese	20	7
Tentakelschrecken	16	8
Drache	36	16

Tabelle 60: Vergleichswerte für Tiere und Monster

Bei den meisten Wesen sind die Defensivwerte nicht sonderlich ausgeprägt, da sie es sich einfach nicht erlauben können, mit ihren Gliedmaßen gefährliche Waffen abzuwehren. Sie werden also meist ausweichen anstatt zu verteidigen.

Einfluß der Kraft auf den Offensivwert

Falls Sie es für sinnvoll halten, können Sie den Wuchtbonus/-malus durch die Kraft eines Charakters auch auf den Offensivwert einer Waffe anrechnen. Ein starker Kämpfer schlägt nun einmal kräftiger zu und somit sind seine Attacken auch schwieriger abzuwehren.

Treten zwei Kämpfer im Nahkampf gegeneinander an, so kann man zuvor ihre Waffen vergleichen, um nach folgender Formel den Verteidigungsmodifikator zu bilden:

Verteidigungsmodifikator =
[Eigener Defensivwert - gegnerischer Offensivwert]

Der Offensivwert kann nach Ermessen des Spielleiters durch die Kraft des Angreifers modifiziert werden.

Einfluß der Kraft auf die Waffeninitiative

Je größer und schwerer eine Waffe ist, desto langsamer läßt sie sich natürlich auch führen und desto höher ist auch ihre Initiative. Ein besonders starker Charakter vermag allerdings auch ein großes Schwert mit Leichtigkeit zu schwingen, und das wesentlich schneller als ein weniger kräftiger Charakter dies könnte. Andererseits sind schwache Charaktere nicht in der Lage, ihre Waffe schnell auszurichten, brauchen also dementsprechend länger für diesen Vorgang (Was eine Erhöhung der Waffeninitiative zur Folge hat) Also ist es notwendig, die Waffeninitiative von der Kraft des Charakters abhängig zu machen. Dazu darf bei bestimmten Kraftstufen die Waffeninitiative (nicht die Gesamtinitiative) um einen gewisser Prozentsatz (abgerundet) verringert werden. Gleichsam kann sich die Waffeninitiative jedoch erhöhen, wenn der Charakter nicht über die entsprechende Mindeststärke verfügt, die nötig ist, um eine Waffe abzugsfrei führen zu können. Die tatsächliche Absenkung beziehungsweise Steigerung der Waffeninitiative kann der folgenden Tabelle entnommen werden:

Kraftstufe - Mindeststärke	Initiativemodifikator
(-3) oder weniger	+50%
(-2) bis (-1)	+25%
0 bis 2	± 0%
3 bis 4	-25%
5 bis 6	-50%
7 oder mehr	-75%

Tabelle 61: Kraft und Waffeninitiative

Kraft und Waffenmali

Die folgenden Regeln erlauben dem Charakter nicht nur den Schaden einer Waffe durch seine Stärke zu erhöhen, sondern auch seine Trefferchancen zu verbessern. Viele schwere Waffen besitzen einen Abzug auf die Angriffs- und die Verteidigungswerte. Diese Abzüge rühren hauptsächlich von der Unhandlichkeit der Waffe her, zum Beispiel muß ein Kämpfer mit einem Kriegshammer diesen nach jedem Hieb erst einmal wieder ins Gleichgewicht bringen. Stärkeren Charakteren fällt dieses natürlich leichter, so daß sie Abzüge, die eine Waffe auf ihre Kampfwerte verursacht, verringern können. Gibt die hohe Kraft eines Charakters ihm einen Bonus auf die Trefferwucht der Waffe, und verursacht die Waffe einen Abzug auf die Kampfwerte, so darf dieser Abzug für je zwei Punkte Trefferwuchtbonus um einen Punkt gesenkt werden (in diesem bedeutet gesenkt natürlich, daß die Abzüge sich verringern, also den Bonus nicht von den eh schon negativen Waffenmali abziehen!). Natürlich erhält der Charakter keinen Angriffsbonus, die Stärke hilft ihm nur, die Mali auszugleichen. Charaktere, die einen Abzug auf ihre Trefferwucht erhalten, da sie eine zu geringe Kraft besitzen, müssen übrigens nicht auch noch zusätzlich die waffenspezifischen Abzüge erhöhen, da sie aufgrund mangelnder Stärke schon einen Abzug erhalten.

Waffenbedingte Abzüge auf Angriff und Verteidigung können durch hohe Kraftstufen ausgeglichen werden. Für je zwei Punkte Trefferwuchtbonus darf der Spieler den Waffenmalus um eins absenken.
Genauso kann hohe Stärke auch die Waffeninitiative um einen gewissen Prozentsatz verringern. Andererseits kann sie sich auch erhöhen, wenn ein besonders schwacher Charakter die Waffe führt.

Waffenlänge und zur Verfügung stehender Freiraum

Um eine Waffe effektiv einsetzen zu können, benötigt man einen gewissen Raum. Während man einen Dolch auch noch in einem Kriechgang gut benutzen kann, dürfte die Sache bei einem Zweihänder schon anders liegen. Wieviel Platz eine Waffe benötigt, um auch tatsächlich gut eingesetzt werden zu können, hängt sowohl von der Waffengröße ab als auch von der Art und Weise, wie die Waffe eingesetzt wird. Waffen, die für Hiebe oder Schläge geschwungen werden, benötigen zu jeder Seite des Kämpfers, genauer gesagt, rechts, links und über ihm, einen Platz entsprechend ihrer Länge. Ist dieser Platz nicht vorhanden, so kann er die Waffe nur mit halbierter Trefferwucht und einem Abzug von 3 Punkten auf Angriffs- und Verteidigungswürfe einsetzen. Steht zu keiner Seite ein gewisser Platz zur Verfügung, so kann die Waffe überhaupt nicht eingesetzt werden. Waffen, die Schaden durch Stiche oder Stöße verursachen, benötigen nur einen entsprechenden Platz vor und bei großen Waffen auch hinter dem Kämpfenden. Die Breite des Freiraumes ist in einem solchen Fall also nicht von Belang. Waffen, die sowohl für Hiebe als auch für Stöße eingesetzt werden können, sind also eindeutig ein Vorteil. Ein Schwertkämpfer kann in einem engen Gang immerhin noch zustoßen, während ein Axtkämpfer hier ziemlich aufgeschmissen ist (Ein Grund, weshalb viele Kriegsbeile mit einem zusätzlichen Dorn an ihrer Spitze ausgestattet werden). Meist sollte vom Spielleiter eingeschätzt werden, in wie fern eine Waffe noch eingesetzt werden kann, anstatt große Rechnungen aufzustellen.

Hat ein Kämpfer nicht genügend Platz, um seine Waffe einzusetzen, so werden seine Angriffs- und Verteidigungsproben um drei Punkte erschwert.

Stangenwaffen

Stangenwaffen, Spieße und Lanzen können sehr effektive Waffen sein, besonders, wenn mehrere Stangenwaffenträger nebeneinander stehen. Da die meisten Stangenwaffen primär für Stöße ausgelegt sind, sieht sich ein Gegner in einem solchen Fall mit einer Wand aus Speerspitzen konfrontiert, durch die es kein Durchkommen gibt. Stangenwaffen geben ihrem Träger einen gewissen Schutz. Der Angreifer muß nämlich erst einmal an der Stangenwaffe vorbei, bevor er den Stangenwaffenträger überhaupt angreifen kann. Dies zeigt sich in den Kampfregeln durch folgendes Verfahren. Sieht sich ein Kämpfer einem
Gegner gegenüber, dessen Waffe mindestens 40 cm länger (eventuell bei besonders kleinen Kämpfern, wie z.B. Wichteln oder besonders großen Wesen wie Ogern sollte der Längenunterschied verkleinert bzw. vergrößert werden) ist als die eigene, so muß der Kämpfer zuerst einmal die

Waffe selbst angreifen. Gelingt seinem Gegner die Verteidigung, so konnte er den Kämpfer auf Distanz halten. Mißlang die Verteidigung, so hat der Kämpfer die lange Waffe seines Gegners zur Seite geschlagen und kann seinen Kontrahenten normal angreifen. Benutzt dieser eine Waffe, die über zwei Meter lang (Auch hier empfiehlt sich wieder eine Veränderung dieses Wertes, wenn die Größe des Kämpfers stark von der eines normalen Menschen abweicht) ist, so kann er diese nicht mehr gegen den Gegner einsetzen. Er kann sie entweder fallen lassen und eventuell eine andere Waffe ziehen, oder zurückweichen, um wieder eine gewisse Distanz zwischen sich und den Gegner bringen. Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, können diese Regeln nicht nur für Stangenwaffen eingesetzt werden, sondern besitzen universelle Anwendbarkeit für alle größeren Waffen, also auch für Zweihänder, Speere, Stabmorgensterne und ähnliche Waffen.

Stangenwaffen müssen erst beiseite geschlagen werden, um den Gegner überhaupt angreifen zu können.

Eine einhändige Waffe mit zwei Händen führen

Sobald ein Charakter eine Waffe, die er auch mit nur einer Hand führen könnte, beidhändig benutzt, erhält er die folgenden Vorteile:

- Zur Bestimmung des Trefferwuchtbonus durch seine Kraft benutzt der Charakter nicht seine normale Kraftstufe, sondern die anderthalbfache Stufe. Ein Charakter mit Kraft 6 erhält also einen Bonus als hätte er eine Kraftstufe von 9.
- Ebenso kann für die Initiativeabsenkung der Waffe verfahren werden, falls Sie mit dieser Zusatzregel spielen wollen.

Führt ein Charakter eine einhändige Waffe mit beiden Händen, so wird seine Kraft für die Belange der Mindeststärke auf 150% des Ursprungswertes angehoben.

Offensiver und defensiver Kampfstil

Viele Kämpfer verzichten auf einen starken Angriff, und spezialisieren sich statt dessen auf einen eher defensiven Kampfstil. Andere wiederum wählen eine offensive Taktik und versuchen gegnerischen Schlägen eher durch schwere Rüstungen als durch Geschick zu entgehen. Aus diesem Grunde ist es einem Kämpfer möglich, seinen Angriffswert zu Gunsten seiner Verteidigung zu senken und umgekehrt.

Sobald ein Charakter eine Waffenfertigkeit erlernt, kann er angeben, daß er offensiv oder defensiv kämpfen möchte. Das heißt, er kann sich einen freiwilligen, beliebig hohen Malus auf seinen Angriffswert auferlegen und einen betragsmäßig äquivalenten Bonus auf seine Verteidigungsproben anrechnen. Umgekehrt ist es auch möglich, die Verteidigung zu schwächen und die Angriffswürfe zu erleichtern.

Eine solche Entscheidung kann jedoch nur getroffen werden, wenn eine Waffenfertigkeit gelernt oder gesteigert wird. Danach gilt der Kampfstil bis zur nächsten Steigerung. Zudem dürfen durch den Bonus die normalen Grenzen für maximale Erfolgschancen nicht überschritten werden. Gleichsam kann der Bonus nicht dazu dienen, die Mali spezieller Kampfmanöver auszugleichen.

Ein Charakter kann sich einen freiwilligen Malus auf seine Verteidigung (seinen Angriff) abrechnen und erhält damit einen betragsmäßig gleich großen Bonus auf seinen Angriff (seine Verteidigung). Eine solche Entscheidung kann nur beim Erlernen oder Steigern einer Fertigkeit getroffenen werden und bleibt bis zur nächsten Steigerung erhalten.

Doppelschläge mit Stabwaffen

Anstatt normal mit einem Kampfstab (oder allgemein einer Waffe mit entsprechendem Schaft) anzugreifen, kann der Charakter zwei Angriffe durchführen. Diese erleiden -2 auf den Angriffswurf und verursachen nur ¾ der normalen Trefferwucht. Beide Angriffe werden dabei prinzipiell gleichzeitig ausgeführt. Daraus resultieren wiederum zwei Feststellungen für den Verteidiger. Zum einen kann er dem Doppelschlag ausweichen. Gelingt es ihm, dem ersten Angriff auszuweichen, so trifft der Zweite automatisch nicht, es sei denn, er ist von meisterlicher Qualität und die Ausweichprobe war dies nicht. Beschließt der Verteidiger jedoch den Schlag zu parieren, so wird seine zweite Verteidigung mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt, es sei denn, er verwendet ebenfalls eine Stabwaffe, um sich zu verteidigen.

Mit Stabwaffen können Doppelschläge ausgeführt werden. Dazu werden zwei Angriffsproben mit einem Malus von -2 ausgeführt, die jeweils nur 75% der normalen Trefferwucht verursachen. Dem Verteidiger wird es jedoch erschwert, diesen Schlag zu verteidigen.

Mit zwei Waffen kämpfen

Viele Spieler empfinden es als besonders reizvoll, einen Kämpfer zu spielen, der mit zwei Waffen kämpft. Dieser Kampfstil ist jedoch nur schwierig zu erlernen und mit einigen Nachteilen behaftet. Dennoch ist es nicht verboten, eine zweite Waffe in der Sekundärhand zu führen. Dabei sind jedoch einige Punkte für die Sekundärwaffe zu beachten:

- Die Waffe muß in einer Hand geführt werden können.
- Die Waffe darf höchstens *[10 cm mal der Stufe des Geschick- Attributes]* des Charakters lang sein. Besitzt der Charakter den Vorteil *Beidhändigkeit*, so verändert sich diese Formel auf *[15 cm* **x** *Geschickstufe]*.
- Die Waffe muß mindestens 30 cm kürzer sein als die Waffe in der Primärhand, es sei denn, diese ist selbst nicht größer als 30 cm.
- Kämpft der Charakter mit 2 Waffen, so muß er die folgenden Abzüge auf seine Angriffe und Verteidigungen hinnehmen. Auch wenn ein Kämpfer noch so geschickt ist, so kann er auf keinen Fall den Abzug unter -1/-2 drücken, es sei denn, er hat seine Waffenfertigkeit gemeistert:

[(-5) + ½ GE] auf die Primärwaffe
[(-8) + ½ GE] auf die Sekundärwaffe

- Verfügt der Charakter über den Vorteil *Beidhändigkeit,* so kann er den Abzug noch einmal halbieren, dieser kann jedoch nicht unter -1 / -2 sinken.
- Charaktere, die ihre Kampffertigkeit *gemeistert* und das Talent *beidhändiger Kampf* erlernt haben, erleiden **keine** Abzüge auf ihre Angriffs- und Verteidigungswürfe. Zudem darf die Sekundärwaffe in einem solchen Fall genau so groß sein wie die Primärwaffe.
- Die Initiative für den zweiten Angriff ergibt sich aus der Initiative des ersten Angriffes zuzüglich des Initiativefaktors der Sekundärwaffe. Falls die erweiterten Initiativeregeln zur Anwendung kommen und der Sekundärangriff deshalb in die nächste Runde fällt, kann der Kämpfer auf den zweiten Angriff verzichten und statt dessen in der nächsten Runde auf normale Weise seine Initiative bestimmen.

Mit zwei Waffen verteidigen
Durch seinen Kampfstil stehen einem Charakter, der mit zwei Waffen kämpft, zwei weitere Möglichkeiten zur Verfügung, sich zu verteidigen. Zum einen der Einsatz der Sekundärwaffe als Verteidigungswaffe, und zum anderen die Verzweiflungsabwehr.

Verteidigungswaffen
Der Charakter kann sich dazu entschließen, seine Sekundärwaffe nicht zum Angriff, sondern lediglich zur Verteidigung zu benutzen (dementsprechend benutzt er seine Primärwaffe ausschließlich für Angriffe). In einem solchen Fall erhält er einen +1 Bonus auf all seine Verteidigungswürfe. Einige Waffen, so zum Beispiel der Parierdolch und der Main Gauche, gewähren dem Charakter sogar noch einen zusätzlichen Bonus, wenn sie auf diese Art und Weise eingesetzt werden.

Ob eine Sekundärwaffe nur zur Verteidigung eingesetzt wird, kann jede Runde neu bestimmt werden.

Verzweiflungsabwehr
Die Verzweiflungsabwehr ist ein spezielles Manöver, die die Paradechancen eines Kämpfers drastisch erhöhen kann. Sie kann allerdings nur eingesetzt werden, wenn der Charakter in der laufenden Runde noch keine Handlung (außer sich zu verteidigen bzw. auszuweichen) ausgeführt hat.

In einem solchen Fall verzichtet der Charakter auf seine Aktion und setzt die Verzweiflungsabwehr ein, bei der er beide Waffen zur Verteidigung benutzt. Dadurch stehen ihm zwei Verteidigungswürfe zur Verfügung, die simultan durchgeführt werden. Wenn nur eine Probe gelingt, so gilt dies als normale Abwehr entsprechend der Nahkampfregeln. Ansonsten gilt jedoch immer die bessere der beiden Verteidigungsproben. Wenn beide Proben dieselbe Qualität aufweisen (und weder schlecht gelungen noch Patzer sind), so wird die Probenqualität um eins erhöht. Zwei gelungene Proben entsprechen somit einer guten Verteidigung und zwei mißlungene einer normalen Parade. Eine gute oder meisterliche Verzweiflungsabwehr erlaubt allerdings keinen Konterschlag!

Zwei Waffen und die Ausbauregel *Waffenvergleich*
Wird die Regel *Waffenvergleich* verwendet, so sind einige Modifikationen der obigen Regeln nötig.

Erstens muß der Verteidiger, der von einem Kämpfer mit zwei Waffen angegriffen wird, seinen Verteidigungsmodifikator für beide Waffen natürlich getrennt berechnen (es sei denn, der Angreifer verwendet zwei identische Waffen). Benutzt er eine Waffe als Verteidigungswaffe, so benutzt der Kämpfer einfach den Offensivwert seiner Primärwaffe und den Defensivwert seiner Sekundärwaffe. Der Defensivwert wird für reine Verteidigungswaffen jedoch um zwei Punkte erhöht. Bedenken sie jedoch, daß die Regel *Waffenvergleich* den Verteidigungsbonus von Paradewaffen aufhebt.

Ein geschickter Charakter kann unter bestimmten Voraussetzungen mit zwei Waffen kämpfen. So stehen nicht nur zwei Angriffe pro Runde zu, sondern er kann auch seine Sekundärwaffe als Verteidigungswaffe einsetzen und so einen Bonus in Höhe der halben Waffenfertigkeit auf seine Paraden erhalten.
Im Notfall ist es dem Charakter zudem möglich, mittels seiner beiden Waffen eine Verzweiflungsabwehr durchzuführen. Zudem kann er ein spezielles Manöver, die Verzweiflungsabwehr, durchführen.

Besondere Kampfmanöver

Ein Kampf ist selten eine einfache Abfolge von gleichartigen Attacken und Paraden. Kämpfer machen Ausfälle und schlagen Finten, um den Gegner zu täuschen oder zu ermüden. Auch wenn viele dieser Kampfmanöver durch gutes Rollenspiel abgedeckt werden können, so haben einige von ihnen auch regeltechnische Auswirkungen, die hier genauer beschrieben werden.

Sturmangriff

Bei einem Sturmangriff nutzt ein Kämpfer die zusätzliche Energie eines Anlaufs, um seinem Angriff mehr Wucht zu verleihen. Hierzu muß ein Sturmangriff jedoch direkt nach dem Auswürfeln der Initiative am Anfang einer Kampfrunde angekündigt werden. Die Initiative des Angreifers wird zudem noch um eins erhöht.

Sobald er auf seinen Gegner trifft, erhält ein Kämpfer aufgrund des Sturmangriffes einen Bonus von zwei Punkten auf seine Angriffsprobe. Zudem darf er für je zwei Meter Anlauf die Trefferwucht seiner Waffe um zwei Punkte erhöhen, bis zu einem Maximum von Bonuspunkten, die seiner doppelten Kraftstufe entsprechen. Sturmangriffe sind natürlich nur mit dazu geeigneten Waffen möglich, Dolche, Messer und andere leichte Nahkampfwaffen scheiden also aus, alle stumpfen und spitzen Hiebwaffen sowie alle Stangenwaffen sind jedoch generell für einen Sturmangriff geeignet.

Doch auch ein Verteidiger ist gegenüber einem Sturmangriff nicht wehrlos. Denn der angreifende Kämpfer hat keine Möglichkeit, gegnerische Schläge zu parieren (was besonders riskant für ihn ist, wenn er während seines Angriffs an anderen Gegnern vorbei läuft). Sollte der Sturmangriff fehlschlagen, so erhält der Angegriffene sogar die Möglichkeit, seinen Gegner zu attackieren, wenn er in dieser Runde noch keine anderen Angriffe durchgeführt hat. Zudem kann sich der Verteidiger entschließen, eine Riposte (s.u.) durchzuführen, wenn seine Initiative niedriger ist als die des Angreifers. Ein Sturmangriff verursacht beim Angreifer ½ W6 Erschöpungspunkte.

Riposte

Wenn ein Kämpfer durch einen Sturmangriff bedroht wird, kann er sich entschließen, eine Riposte durchzuführen. Dies ist jedoch nur möglich, wenn er eine niedrigere Initiative besitzt als der Angreifer. Zudem benötigt der Kämpfer eine lange Stoßwaffe, also einen Speer, Spieß oder eine Pike. Diese Waffe setzt er sodann auf, das heißt er stützt sie gegen einen Stein oder seinen Fuß ab und läßt den Gegner quasi in die Stoßspitze der Waffe hinein rennen. Zu diesem Zweck führt der Verteidiger eine Angriffsprobe durch, bevor der Angreifer die Chance hat, seinerseits anzugreifen. Gelingt die Probe und somit die Riposte, so rennt der Angreifer mit voller Wucht in die Stoßwaffe hinein. Diese verursacht in einem solchen Fall die doppelte Trefferwucht, auf die jedoch kein Stärkebonus angerechnet wird. Zudem muß für die Waffe eine Bruchprobe durchgeführt werden, um zu überprüfen, ob sie der Belastung standhält. Ist der Angreifer besonders groß bzw. schwer, so kann der Spielleiter diese Probe zudem erschweren, wenn er dies für richtig hält.

Gelegenheitsangriff

Oft bietet sich einem Charakter die Chance, einen Gegner anzugreifen, weil dieser sich, sei es nun aus freien Stücken oder durch widrige Umstände, in eine sehr ungünstige Position gebracht hat. In einem solchen Fall steht dem Charakter ein Gelegenheitsangriff zu, wenn er in dieser Runde noch nicht angegriffen hat. Dieser wird unabhängig von der Initiative des Charakters ausgeführt, sobald dieser die Chance für einen Gelegenheitsangriff bekommt. Ein Gelegenheitsangriff bietet dem Charakter zudem den Vorteil, daß er nicht abgewehrt werden kann. Die folgenden Fälle sind typische Situationen, in denen ein Charakter einen Gelegenheitsangriff erhält:

- Der Gegner des Charakters dreht diesem den Rücken zu und wendet sich zur Flucht.
- Der Gegner tritt in die Nahkampfreichweite des Charakters und bleibt nicht stehen, sondern läuft an ihm vorbei, während der Charakter selbst keinen Nahkampfgegner besitzt.
- Der Gegner befindet sich in der Nahkampfreichweite des Charakters und versucht, eine reine Fernkampfwaffe (z.B. einen Bogen, nicht jedoch einen Dolch) einzusetzen oder Magie zu wirken.

Sofern der Spielleiter dies für richtig hält, kann er nur Charakteren einen Gelegenheitsangriff erlauben, deren persönliche Initiative kleiner oder gleich der aktuellen Initiativephase ist.

Finte

Finten gehören zu jedem Kampf dazu. Trotzdem kann es Kämpfern gestattet werden, explizit das besondere Kampfmanöver *Finte* auszuführen. In einem solchen Fall legt der Angreifer zwei Angriffsproben ab. Gelingt die erste, so hat die Finte den Gegner tatsächlich getäuscht. Dessen Verteidigungschance gegen den zweiten, also den eigentlichen Angriffswurf wird um so viele Punkte erschwert, wie die Finte besser als die Angriffschance des Charakters gelungen ist.

Mißlingt die Finte jedoch, so mißlingt auch der eigentliche Angriff. Zudem wird die nächste Verteidigungsprobe des Charakters um vier Punkte erschwert.

Umstoßen

Ein starker Charakter kann versuchen, einen Gegner umzustoßen anstatt ihn anzugreifen. In diesem Fall würfeln beide Kontrahenten gegen ihre doppelte Kraftstufe. Gelingt dem Angreifer die Probe besser als seinem Gegner (Liegt sein Probenergebnis also weiter unter seiner Erfolgschance als das des Gegners), so hat er ihn erfolgreich umgestoßen.

Wenn genügend Platz vorhanden ist, so können auch mehrere Angreifer versuchen, einen besonders großen und/oder starken Gegner umzustoßen. In einem solchen Fall werden die Kraftstufen aller Beteiligten vor der Probe addiert und die Probe auf das doppelte dieser Summe abgelegt. Die Partei, die eine meisterliche Probe ablegt, hat dabei jedoch grundsätzlich immer gewonnen.

Niederschlagen

Gelingt es einem Charakter, sich unbemerkt an einen Gegner anzuschleichen, so kann er versuchen, diesen mit einem stumpfen Gegenstand (Totschläger, Vase, breite Seite des Schwertes) nieder zu schlagen und so außer Gefecht zu setzen.

Die Trefferwucht eines solchen Angriffs, der selbstverständlich nicht abgewehrt werden kann, wird normal bestimmt, jedoch nicht als Schaden angerechnet. Statt dessen muß das Opfer eine Probe auf seine Schockresistenz ablegen, auf die die Hälfte der ermittelten Trefferwucht als Malus angerechnet wird. Mißlingt diese Probe, so wird das Opfer durch den Schlag für *Trefferwucht* Minuten bewußtlos. Gegen Helmträger ist dieses Manöver selbstverständlich wirkungslos.

Gezielter Angriff

Normalerweise wird die Trefferzone, die ein gelungener Angriff trifft, durch den Zufall bestimmt. Ein Charakter kann sich jedoch dazu entschließen, eine bestimmte Trefferzone eines Ziels anzugreifen. In einem solchen Fall trifft der Angriff auf jeden Fall die anvisierte Zone, jedoch wird die Erfolgschance des Angriffs gleichzeitig um 2 bis 8 Punkte (je nach sichtbarer Fläche der anvisierten Trefferzone) herabgesetzt.

Ein Charakter kann sich auch dazu entschließen, einen ganz bestimmten Punkt am Körper des Gegners anzuvisieren, sei es, um ihn zu blenden oder um ihm ein Z auf die Stirn zu ritzen. Solche Angriffe sind jedoch ausgesprochen schwierig und unterliegen einem hohen Malus (mindestens -8). Die Auswirkungen eines solchen Treffers auf Moral oder Gesundheit des Ziels sollten aber auch entsprechend hoch vom Spielleiter bewertet werden.

Entwaffnen

Anstatt einen Gegner zu verletzen, kann ein Kämpfer auch versuchen, ihm die Waffe aus der Hand zu schlagen. Dies entspricht einem gezielten Angriff (s.o.). Gelingt dieser, so verursacht er jedoch keinen Schaden, sondern die Waffe des Gegners fliegt in hohem Bogen davon.

Verstrickungsangriffe

Manche Waffen wie Peitschen oder Ketten, aber auch Fernwaffen wie Lasso, Netz und Bola sind in der Lage, den Gegner oder seine Waffen zu verstricken, so daß er behindert oder gar umgerissen wird.

Ein Verstrickungsangriff entspricht im Prinzip einem normalen Angriff, der jedoch den Gegner verstrickt anstatt ihm Schaden zuzufügen.

Der tatsächliche Effekt eines Verstrickungsangriffes richtet sich nach der getroffenen Körperzone. Gefesselte Arme behindern jegliche Kampfaktionen (-4 auf alle Proben, die das Attribut *Geschick* beinhalten und den Einsatz der Arme bzw. Hände erfordern). Bei einem guten oder meisterlichen Angriff auf den Waffenarm wird dem Gegner statt dessen zu 40% (meisterlich 80%) die Waffe aus der Hand gerissen.

Werden die Beine getroffen, so erleidet der Gegner einen Malus von -2 auf alle Proben, für die er sich bewegen müßte. Bei einem guten oder meisterlichen Angriff werden beide Beine aneinander gefesselt und der Angegriffene zu 50% (meisterlich 90%) umgerissen.

Treffer am Torso verursachen lediglich normalen Schaden. Kopftreffer verursachen bei normaler Probenqualität ebenfalls nur normalen Schaden. Bei einem guten oder meisterlichen Treffer besteht jedoch eine Chance von 10% (meisterlich 40%), daß genau der Hals umschlungen wird und der Getroffene somit zu ersticken droht: er fällt hin und kann sich aus eigener Kraft nicht befreien, sofern ihm keine Probe auf *Willenskraft + Kraft* gelingt. Zudem erleidet er in jeder Runde *10+2W6* Erschöpfungspunkte, bis er bewußtlos wird. Danach verliert er jede Runde temporär zwei Punkte Vitalität. Sinkt diese auf Null, so stirbt der Charakter.

Wilder Angriff

Anstatt konkret einen Gegner anzugreifen, kann sich ein Kämpfer auch dazu entschließen, wild mit seinen Waffen herum zu fuchteln, in der Hoffnung, irgend etwas zu treffen. Dies bietet sich vor allem an, wenn man es mit mehreren Gegnern zu tun hat. Zwar werden Trefferwucht und Erfolgschance eines solchen Angriffs halbiert, dafür wird aber auch für jedes Ziel in Nahkampfreichweite (Freund wie Feind!) ein Angriffswurf durchgeführt.

Ein wilder Angriff verursacht beim angreifenden Charakter einen Erschöpfungspunkt.

Es steht einem Kämpfer frei, in einem Gefecht spezielle Kampfmanöver zu verwenden, um seinen Gegner evtl. schneller zu überwältigen. Manche Manöver bringen jedoch Probenmali und Verletzungsrisiken mit sich, während andere auch beim Angreifer einige Erschöpfungspunkte verursachen.

Gefechte unter erschwerten Bedingungen

Viele Faktoren können einem Kämpfer das Leben erschweren. Witterungsbedingungen, Bodenverhältnisse, Dunkelheit oder beschränkter Raum (s.o.) und andere besondere Kampfverhältnisse sind denkbar. Die folgenden Regeln geben zahlreiche Modifikatoren an, um diese Situationen im Gefecht zu simulieren

Führen der Waffe mit der schwachen Hand

Manchmal kann es sein, daß ein Kämpfer durch widrige Umstände (Verletzungen oder beengte Verhältnisse) dazu gezwungen wird, seine Waffe in der schwachen Hand führen zu müssen. Ein Rechtshänder, dessen rechte Hand durch einen Schwertstreich schwer verwundet wurde, müßte so zum Beispiel sein Schwert mit der linken Hand führen. Für Charaktere mit dem Vorteil *Beidhändigkeit* ist dies natürlich ohne Belang, alle anderen Charaktere erhalten jedoch in einer solchen Situation einen Malus von -3 auf alle Angriffs- und Verteidigungswürfe. Diese Regel kann auch generell angewandt werden, wenn ein Charakter eine Aktion mit seiner schwachen Hand ausführt.

Kämpfer, die ihre Waffe in ihrer „schwachen“ Hand führen, erleiden einen Malus von -3 auf alle Angriffs- und Verteidigungswürfe.

Kämpfer in unterlegenen Positionen

Oft kommt es vor, daß ein Kämpfer durch einen Patzer seine Waffe verliert und diese aufheben muß. Oder er wird durch einen schweren Schlag des Gegners umgeworfen. In einem solchen Fall ist es für ihn schwieriger, sich gegen gegnerische Schläge zu wehren. Der Gegner wiederum hat es leichter, ihn zu treffen.

Ein Charakter, der sitzt oder kniet, erleidet einen Malus von -2 auf alle Attacken und Paraden. Gleichsam erhält sein Gegner einen +2 Bonus auf seine Angriffswürfe.

Ein liegender Charakter erhält sogar einen Malus von -5 auf seine Kampfproben. Zudem ist er nicht in der Lage, große Waffen einzusetzen. Mit Handgemengewaffen wie Dolchen, Messern oder Schlagringen anzugreifen bzw. sich zu verteidigen ist ihm jedoch erlaubt. Der Gegner wiederum erhält einen Bonus von +4 auf seine Angriffe. Die Boni des Gegners gelten jedoch nicht für Fernkampfangriffe!

Ein sitzender oder kniender Charakter erhält einen Malus von -2 auf seine Kampfproben. Für liegende Charaktere erhöht sich dieser Malus sogar auf -5. Ein Angreifer erhält für Nahkampfattacken gegen sitzende Ziele einen +2 und gegen liegende Gegner einen +4 Bonus.

Sichtverhältnisse

Witterung und Dunkelheit können einen Kampf erheblich beeinflussen. Während sie den Nahkampf lediglich erschweren, können sie den Fernkampf zu einer reinen Glückssache degradieren. Durch schlechte Sichtverhältnisse kann ein Kämpfer Mali erhalten, die auf all seine Angriffs- und Verteidigungsproben angerechnet werden. Besitzt der Kämpfer jedoch Nachtsicht oder Infravision, so können diese den Malus wieder senken. Ein letztendlicher Bonus ist dabei jedoch ausgeschlossen.

Die erste Spalte der folgenden Tabelle ist für Krieger im Nahkampf gedacht. Die zweite gilt sowohl für Schützen als auch für Charaktere, die Geschossen ausweichen wollen. Die letzen beiden Spalten geben die gegebenenfalls anzurechnenden Modifikatoren für Nachtsicht und Infravision an. Bedenken Sie bitte jedoch, daß in einigen Fällen auch Infravision nicht weiterhelfen kann (zum Beispiel im Kampf gegen Gegner, die sich in ihrer Wärmestrahlung nicht von der Umgebung unterscheiden).

Besitzt ein Charakter die Fertigkeit *Blind handeln*, so kann er Proben auf diese Fertigkeit ablegen, um die Mali durch schlechte Sicht zu senken. Näheres dazu finden Sie in der Beschreibung dieser Fertigkeit.

Sichtverhältnisse	Nah	Fern	Nachtsicht	Infravision
Klarer Himmel, Tageslicht	±0	±0	±0	±0
Dichter Nebel o. Schneesturm	-3	-6	±0	±0
Leichter Nebel o. Schneefall	-1	-4	±0	±0
Regen o. Dunst	±0	-1	±0	±0
Dämmerung	-1	-3	+1	±0
Vollmondnacht	-2	-5	+2	+2
Mondlose Nacht	-4	-10	+2	+3
Völlige Dunkelheit	-8	-15	± 0	+4

Tabelle 62: Sichtverhältnisse

Schlechte Sichtverhältnisse senken die Erfolgschancen der Kämpfer. Nachtsicht, Infravision oder die Fertigkeit *Blind handeln* können in einigen Fällen diese Abzüge zumindest teilweise negieren.

Unsicherer Untergrund

In vielen Fällen, so zum Beispiel an Bord eines Schiffes oder im Morast eines Sumpfgebietes sind die Bewegungen der Kämpfer ebenfalls eingeschränkt. Zusätzlich zu ihren normalen Kampfmanövern sind sie auch ständig darum bemüht, das Gleichgewicht nicht zu verlieren.

Je nach Art des Bodens bzw. Untergrundes erhalten die Kämpfer deshalb Abzüge auf ihre Kampfproben. Wenn der Spielleiter dies für richtig hält, kann er diese Abzüge auf **alle** Proben, die das Attribut Geschick beinhalten, anwenden. Zudem steht es ihm frei, zu Beginn einer jeden Kampfrunde von allen Beteiligten Proben auf *Geschick + Balance* verlangen, um zu überprüfen, ob sie sich auf den Beinen halten können oder stürzen.

Art des Untergrunds	Probenmalus
Fester Boden	± 0
Leichte Erschütterung	-2
Schwere Erschütterung	-5
Schlamm o. Morast	-1
Kämpfer steht in knietiefem Wasser	-3
Schiffsdeck, leichter Seegang	-2
Schiffsdeck bei Sturm	-5

Tabelle 63: Unsicherer Untergrund

Unsicher Untergrund kann zu Abzügen auf die Kampfwerte der im Gefecht beteiligten Personen führen. Zudem können diese das Gleichgewicht verlieren und stürzen.

Überraschung und Hinterhalte

Rechnet man mit einem Angriff der Gegenpartei, so ist das Legen eines Hinterhalts eine beliebte Taktik. Bemerken die Gegner den Hinterhalt nicht (was der Spielleiter durch einige Proben auf G*efahrensinn* oder *Beobachtungsgabe* sowie durch die Regeln für Deckung und Tarnung überprüfen kann), so können die Angreifer ihre Gegner überraschen.

Regeltechnisch schlägt sich dies in einem Initiativemalus für die überraschte Partei nieder. Dieser beträgt 8 Initiativephasen, die bei der Initiativebestimmung in der ersten Kampfrunde zur persönlichen Initiative jedes Kämpfers addiert werden. Jedem überraschten Kämpfer steht jedoch eine Probe auf *Intuition* zu, durch deren Gelingen der Malus halbiert werden kann. Charaktere, die diese Probe gut oder meisterlich absolvieren, sind sogar überhaupt nicht überrascht und bestimmen ihre Initiative auf normale Weise.

Kämpfer können eine Gegenpartei überraschen, indem sie einen Hinterhalt legen. Dies bedeutet für die überraschte Gegenpartei einen Initiativemalus von 8 Punkten, der jedoch durch eine erfolgreiche Intuitionsprobe auf 4 Punkte gesenkt werden kann. Gelingt diese Probe sogar gut oder gar meisterlich, so erhält der betreffende Charakter überhaupt keinen Malus.

Weitere Modifikatoren

Abschließend werden noch einige weitere situationsbedingte Modifikatoren vorgestellt. Diese entsprechen besonderen Kampfverhältnissen, die sich nicht in die anderen Abschnitte einordnen lassen.

Steht ein Angreifer über einem anderen Kämpfer (z.B. auf einem Felsen oder einem Tisch), so besitzt einen gewissen Vorteil für seinen Angriff und der Verteidiger hat es schwerer, den Schlag abzuwehren. Steht andererseits der Angreifer tiefer als der Verteidiger, so dreht sich der Spieß um und nun besitzt der Verteidiger einen eindeutigen Vorteil.

Nicht sehr fair, aber sehr effektiv sind Angriffe von hinten. Der Angreifer erhält in einem solchen Fall einen Bonus von 3 Punkten oder einen Bonus in Höhe seiner Fertigkeit *Miese Tricks*, je nachdem, was höher ist. Der Verteidiger wiederum muß einen Malus von -5 für seine Parade in Kauf nehmen.

Gleichsam kann ein Gegner auch von der Seite angegriffen werden in diesem Fall erhält der Angreifer einen +2 Bonus, während der Verteidiger einen -2 Malus hinnehmen muß. Wird jedoch die Schildseite angegriffen, so erleidet der Verteidiger keinen Malus.

Wird der Verteidiger festgehalten oder ist auf irgendeine andere Weise bewegungsunfähig (z.B. bewußtlos), so trifft der Angriff automatisch die vom Angreifer anvisierte Trefferzone. Zudem zählt diese Attacke automatisch als guter Angriff, der somit die Rüstung ungehindert durchdringt.

Ein Verteidiger, der durch magische Effekte unsichtbar geworden ist, ist besonders schwer zu treffen. Ein Angreifer erhält in einem solchen Fall einen Malus von -6 auf seinen Angriffswurf, den er jedoch um seine Stufe in der Fertigkeit *Blind handeln* absenken darf (ein Bonus auf den Angriffswurf ist jedoch nicht möglich!).

Situation	Modifikator Angreifer	Modifikator Verteidiger
Angreifer steht oberhalb des Gegners	+2	-1
Angreifer steht unterhalb des Gegners	-2	+1
Angriff von hinten	+3 oder speziell (s.o.)	-5
Verteidiger wird festgehalten oder ist bewußtlos	Automatischer Treffer	Keine Abwehr möglich
Verteidiger ist unsichtbar	-6 (s.o.)	0

Tabelle 64: Situationsbedingte Kampfmodifikatoren

Alternative Fernkampfregeln

Das alternative Fernkampfsystem ist realistischer, aber auch aufwendiger. Der Spielleiter muß selbst entscheiden, welches System besser zu seinem Spielstil paßt.

Das alternative System verwendet keine pauschalen Mali aufgrund der Zielbewegung und Größe, sondern hält genaue Regeln zur Einschätzung dieser bereit.

Die Grundregel des Fernkampfangriffes bleibt unverändert. Der Spieler würfelt eine Angriffsprobe, die je nach Entfernung des Ziels und verwendeter Waffe modifiziert wird. Alle anderen Probenmali werden jedoch in gesonderten Schritten bestimmt.

Entfernung des Ziels

Als erstes muß die Entfernung des Ziels berücksichtigt werden. Durch die tatsächliche Entfernung kommen zwei Mali ins Spiel. Zum einen der bereits angerechnete Reichweitenmodifikator aufgrund der verwendeten Waffe. Andererseits wird in diesem erweiterten System jedoch auch die Sinnesschärfe des Schützen (sprich seine Wahrnehmungsstufe) berücksichtigt, wie Sie der nachstehenden Tabelle entnehmen können:

	Entfernung des Ziels						
WA	5 m	10 m	20 m	50 m	100 m	200 m	300+ m
1	-2	-3	-6	-10	-15	-20	-30
2	-1	-2	-4	-7	-10	-15	-25
3	-1	-1	-3	-6	-10	-15	-20
4	± 0	± 0	-1	-3	-6	-10	-15
5	+1	± 0	± 0	-1	-3	-6	-10
6	+2	+1	± 0	± 0	-1	-3	-6
7	+4	+2	+1	± 0	± 0	-1	-3
8	+6	+4	+2	+1	± 0	± 0	-1
9	+8	+6	+4	+2	+1	± 0	± 0
10	+10	+8	+6	+4	+2	+1	+1
11	+12	+10	+8	+6	+4	+2	+1
12+	+14	+12	+10	+8	+6	+4	+2

Tabelle 65: Entfernung des Ziels

Größe des Ziels

Als nächstes wird die genaue Größe des Ziels berücksichtigt. Hierbei ist zu beachten, daß auch spezielle Körperzonen eines anvisierten Wesens als Ziel dienen können. Der Zielbereich ist hier zwar wesentlich kleiner, aber dafür wird bei einem erfolgreichen Angriff auf jeden Fall die anvisierte Trefferzone getroffen, anstatt das ein Wurf auf der Treffertabelle nötig wäre. Zudem werden die Regeln für Deckung des „normalen“ Fernkampfsystems durch dieses Verfahren überflüssig.

Die Größe in der nachstehenden Tabelle ist als durchschnittlicher Durchmesser des Zielbereichs zu verstehen. Auch hier hängt der Malus bzw. Bonus wieder maßgeblich vom Wahrnehmungsattribut des Schützen ab.

	Größe des Ziels (Durchmesser)						
WA	5 cm	20 cm	50 cm	1 m	2 m	5 m	10+ m
1	-8	-6	-4	-3	-2	-1	± 0
2	-6	-4	-3	-2	-1	± 0	± 0
3	-4	-3	-2	-1	± 0	± 0	+1
4	-3	-2	-1	± 0	± 0	+1	+2
5	-2	-1	± 0	± 0	+1	+2	+3
6	-1	± 0	± 0	+1	+2	+3	+4
7	± 0	± 0	+1	+2	+3	+4	+5
8	± 0	+1	+2	+3	+4	+5	+7
9	+1	+2	+3	+4	+5	+7	+10
10	+2	+3	+4	+5	+7	+10	+12
11	+3	+4	+5	+7	+10	+12	+15
12+	+4	+5	+7	+10	+12	+15	+20

Tabelle 66: Größe des Ziels

Geschwindigkeit des Ziels

Als letztes muß noch die Geschwindigkeit des Ziels berücksichtigt werden. Schlägt das Ziel Haken oder versucht auf andere Weise auszuweichen, so steht ihm bei einem eventuellen Treffer zudem noch eine Ausweichprobe nach den üblichen Regeln zu.

Geschwindigkeit des Ziels	Malus
Nahezu still stehend (weniger als 3 m/s)	-1
Schrittgeschwindigkeit (3 m/s)	-2
Läufer (10 m/s)	-5
Pferdegalopp (20 m/s)	-8
Schneller als 20 m/s (72 km/h)	-15

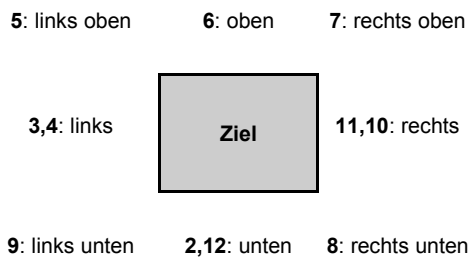
Tabelle 67: Geschwindigkeit des Ziels

Beim erweiterten Fernkampfsystem werden nicht nur Mali für die Entfernung des Ziels und die Art der verwendeten Waffe auf die Angriffsprobe angerechnet, sondern auch Modifikatoren für die Sinnesschärfe des Schützen und die genaue Größe und Geschwindigkeit des Ziels mit eingerechnet.

Abweichung von fehlgeleiteten Geschossen

Mißlingt die Angriffsprobe, so verschwindet ein Geschoß nicht spurlos. Gerade im Kampfgetümmel ist die Chance groß, daß ein anderes Ziel getroffen wird. Ist zudem die Abweichung sehr kein, so besteht sogar die Möglichkeit, daß das Ziel trotzdem getroffen wird (jedoch nicht an der anvisierten Stelle).

Nach einer mißlungenen Fernkampfprobe wird deshalb sowohl die Richtungs- als auch die Entfernungsabweichung des Geschosses bestimmt. Die Richtung ergibt sich dabei zufällig durch einen Wurf mit 2W6, wie folgendem Diagramm entnommen werden kann:



Die Entfernungsabweichung ergibt sich aus der Differenz von Erfolgschance und tatsächlich gewürfeltem Probenwert. Gelang die Probe schlecht, so wird dieser Wert verdoppelt, stellt sie sogar einen Patzer dar, so wird er verdreifacht (falls die Patzerregeln nicht schon sowieso den Schuß bzw. Wurf zu Nichte gemacht haben). Der erhaltene Wert wird dann noch mit einem von der Waffe abhängigem Modifikator malgenommen:

Waffe	Abweichung
Wurfwaffe, nicht aerodynamisch (Dolch, Axt)	20 cm
Wurfwaffe, aerodynamisch (Speer, Shuriken)	40 cm
Pfeil oder Bolzen	50 cm
Kugel	1 m

Tabelle 68: Abweichungen von Geschossen

Befindet an der bestimmten Stelle kein Ziel, so geht der Schuß einfach ins Leere. Trifft er jedoch auf einen harten Gegenstand, so muß für die Waffe eine Bruchprobe abgelegt werden. Pfeile und Bolzen zerbrechen in einem solchen Fall mit Sicherheit.

Fehlgeleitete Geschosse können evtl. andere Beteiligte auf dem Kampfschauplatz treffen und verwunden. Die genaue Abweichung eines Geschosses nach einer mißlungenen Fernkampfprobe wird zufällig ermittelt und durch die Art des Geschosses sowie die Qualität der Probe modifiziert.

Kraft und die Reichweite von Fernwaffen

Besonders starke Charaktere besitzen einen Reichweitenvorteil, wenn sie bestimmte Fernwaffen verwenden. Dadurch, daß sie mehr Kraft in den Wurf bzw. Schuß legen können, fliegt die Waffe oder das Geschoß auch weiter. Der folgenden Tabelle können entsprechende Reichweitenmodifikatoren entnommen werden, die auf die Basisreichweite der entsprechenden Waffe angerechnet werden. Da die Wirkung von Schußwaffen und Armbrüsten jedoch nicht auf der Kraft des Schützen beruht, wird deren Reichweite auch nicht durch die Kraft des Schützen modifiziert.

Kraftstufe	Bögen	Wurfwaffen
1	-2	-2
2	-1	-1
3	0	0
4	0	0
5	0	0
6	+1	0
7	+2	+1
8	+3	+1
9	+4	+2
10	+5	+2
11	+6	+2
12	+7	+3
13+	+8	+3

Tabelle 69: Einfluß der Kraft auf die Waffenreichweite

Bögen und Armbrüste bereit halten

Die Sehnen von Bögen und Armbrüsten sind keineswegs immer gespannt. Meist wird dies erst kurz vor einem Gefecht erledigt. Ein guter Bogen kann maximal eine Stunde im gespannten Zustand belassen werden, bevor das Holz leidet und die Sehne nachgibt. Während der Bogen dadurch nur einen Punkt seiner Trefferwucht einbüßt (auch wenn dies irreparabel ist), ist die Sehne nicht mehr zu gebrauchen.

Ein anderer wichtiger Punkt ist, wie lange ein Schütze den Bogen gespannt halten kann. Im Allgemeinen ist dies für fünf Sekunden je Kraftpunkt des Schützen möglich. Danach kann er nur nach einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe den Bogen wieder entspannen, ohne daß sich der Schuß unbeabsichtigt löst und in eine zufällige Richtung davon fliegt. Ein gespannter Bogen oder eine gespannte Armbrust besitzt einen Initiativefaktor, der nur halb so hoch ist wie in der Waffentabelle angegeben.

Die tatsächliche Reichweite eines Geschosses kann sich durch die Kraft des Schützen erhöhen oder verringern. Zudem hat die Kraft auch Einfluß darauf, wie lange ein Bogen im gespannten Zustand gehalten werden kann.

Genaue Trefferzonenbestimmung

Die Grundregeln des Kampfes teilen den humanoiden Körper in fünf Trefferzonen auf: Kopf, Torso, rechter Arm, linker Arm, rechtes Bein und linkes Bein. Vielen Spielern mag diese Einteilung zu grob erscheinen. So schützen Kettenhaube und Helm zwar oft Schädel und Hals des Trägers, das Gesicht bleibt jedoch frei und ungeschützt. Ein Treffer ins Gesicht würde somit eine ungeschützte Zone treffen und nicht durch die getragene Rüstung beeinflußt werden. Zudem sind die vom Spielleiter festzulegenden Verletzungen einfacher zu bestimmen, wenn die Trefferzone genau bekannt ist.

Wurde die Trefferzone mittels der Grundregeln bestimmt, so kann durch einen weiteren Wurf mit einem W20 der Treffer genauer lokalisiert werden.

W20	Trefferzone
1-10	*Kopf* - Schädel
11-18	*Kopf* - Gesicht
19-20	*Kopf* - Hals
1-3	*Arme* - Schultern
4-10	*Arme* - Oberarme
11-12	*Arme* - Ellbogen
13-18	*Arme* - Unterarme
19-20	*Arme* - Hände
1-7	*Torso* - Brustkorb
8-13	*Torso* - Unterleib
14-19	*Torso* - Hüften
20	*Torso* - Genitalien
1-9	*Beine* - Oberschenkel
10	*Beine* - Knie
11-18	*Beine* - Waden
19-20	*Beine* - Füße

Tabelle 70: Erweiterte Trefferzonen

Wurden Gesicht oder Hand getroffen, so kann der Treffer noch genauer lokalisiert werden, indem man die folgende Tabelle benutzt:

W20	Trefferzone
1-5	*Gesicht* - Kinn/Kiefer
6-11	*Gesicht* - Wange*
12-13	*Gesicht* - Nase
14-15	*Gesicht* - Auge*
16-17	*Gesicht* - Ohr*
18-20	*Gesicht* - Mund
1-7	*Hand* - Handfläche
8-9	*Hand* - Handgelenk
10-20	*Hand* – Getroffenen Finger mittels 1W6 bestimmen. Bei einer 6 wurden zwei Finger getroffen.

*: Wurf mit 1W6: 1-3 Links, 4-6 Rechts

Tabelle 71: Erweiterte Trefferzonen: Gesicht und Hände

An- und Ablegen von Rüstungen

Da schwere Rüstungen sich bei vielerlei Aktionen als ausgesprochen hinderlich erweisen können, ist ein Kämpfer immer wieder dazu gezwungen, seine Rüstung ab- und später wieder anzulegen. Im Allgemeinen muß man sich dabei keine Gedanken darum machen, wie lange er dafür braucht. Manchmal kann es jedoch auch in zeitkritischen Situationen (z.B. Kampf oder Verfolgung) zu Umständen kommen, die ein schnelles Ablegen der Rüstung erfordern. Im allgemeinen kann man von einem Zeitraum von etwa 3 Sekunden je Qualitätspunkt der Rüstung ausgehen, die ein Kämpfer benötigt, um eine Rüstung hastig auszuziehen. Helme legt man meist schneller ab (Hier kann generell von etwa 3-4 Sekunden ausgehen), Harnische aus Kurbul- oder Metallplatten dagegen benötigen etwa das doppelte der Zeit. Steht dem Kämpfer ein Helfer zur Verfügung, so kann er jedoch den Zeitaufwand für das Ablegen eines Harnisches wieder halbieren.

Waffenloser Kampf

Nicht selten sieht sich auch der erfahrenste Krieger mit Situationen konfrontiert, in denen er nicht auf seine Waffen zurückgreifen kann, sondern seine Fäuste einsetzen muß, um einen Sieg zu erringen. Möchten Sie dabei möglichst wenig Aufwand betreiben, dann verwenden Sie einfach die normalen Nahkampfregeln für den Kampf ohne Waffen (Entsprechende Kampfwerte finden Sie am Ende der Waffentabelle im Ausrüstungskapitel). Ansonsten stellen wir Ihnen hier einige Ausbauregeln vor, um den waffenlosen Kampf realistischer zu gestalten.

Generell unterscheiden wir hier drei Arten des waffenlosen Kampfes: *Prügeln, Ringen* und *Kampfkunst*. Alle drei Kampfstile werden im folgenden genauer vorgestellt.

Initiative

Soweit nicht anders angemerkt, besitzt jeder waffenlose Angriff einen Initiativefaktor von 0.

Prügeln

Prügeln ist die einfachste Form des waffenlosen Kampfes. Sie kann ohne Probleme von jedem humanoiden Wesen erlernt werden und wird durch die Fähigkeit *Handgemenge* abgedeckt. Beim Prügeln benutzt der Charakter primär seine Fäuste und seine Füße, um Schaden zu verursachen. Dabei verläßt er sich vor allem auf seine Kraft, von der deshalb auch der Schaden eines Angriffs abhängt.

Prügelschaden

Der Prügelschaden wird durch zwei Faktoren bestimmt und ist selbstverständlich immer stumpfer Wuchtschaden. Zuerst ist die *Kraft* des Charakters zu berücksichtigen, danach auch noch sein Gewicht.

Der Grundschaden entspricht einfach der halben Kraftstufe des Charakters. Dazu wird zudem noch für je 40 Kilogramm Gewicht ein Punkt addiert. Ein 100 Kilogramm schwerer Kämpfer mit Kraft 8 würde also eine Trefferwucht von 6W, ein 320 Kilogramm schwerer Troll mit Kraft 12 dagegen eine Trefferwucht von 14W.

Angriffe und Verteidigungen werden nun nach den normalen Nahkampfregeln abgewickelt, das heißt durch Proben auf *Geschick* + *Handgemenge* realisiert. Dabei wird natürlich erst einmal davon ausgegangen, daß beide Kontrahenten unbewaffnet sind.

Benutzt einer der beiden jedoch eine Waffe, so muß sich der waffenlose Krieger schon wesentlich geschickter anstellen als sein Gegner. Zum einen kann der Charakter ohne Waffe keinen Waffenangriff mit bloßen Händen parieren, da dies automatisch einen Treffer zur Folge hätte. Er sollte also einem bewaffneten Angriff grundsätzlich ausweichen. Zum anderen darf aber der Bewaffnete sehr wohl die waffenlosen Angriffe mit seiner Waffe parieren. Gelingt ihm dies, so verursacht er automatisch Schaden in Höhe der halben Trefferwucht der Waffe.

Natürliche Waffen

Viele im Kapitel *Charaktere* vorgestellte Wesen besitzen natürliche Waffen, ebenso wie viele Tiere und Monster, mit denen es die Spieler im Laufe ihrer Karriere aufnehmen werden. Auch diese Wesen verwenden die Regeln für waffenlosen Kampf, berechnen ihre Trefferwucht aber nicht nach der obigen Formel, sondern verwenden statt dessen die in der jeweiligen Beschreibung angegebene Trefferwucht. Diese kann bei den Spielerrassen jedoch durch die Kraftstufe modifiziert werden. Als Mindeststärke nehmen Sie dabei generell die durchschnittliche Kraftstufe der Rasse an (Also das Rassenmaximum im Attribut *Kraft*, geteilt durch 2 und aufgerundet).

Die meisten Tiere sind zudem ausgesprochen geschult im Umgang mit ihren natürlichen Waffen (was sich durch entsprechend hohe Erfolgschancen bemerkbar macht). Alle intelligenten Wesen (also alle Wesen, die Fertigkeiten erlernen können) jedoch müssen wie beschrieben Proben auf *Geschick* + *Handgemenge* ablegen, um erfolgreich anzugreifen.

Ringkampf

Bei einem Ringkampf versuchen ein Kämpfer seinen Gegner so zu packen und im Griff zu halten, daß er sich erschöpft, verrenkt oder einfach nur handlungsunfähig wird. Prinzipiell kann jedes Wesen mit Gliedmaßen (Arme, Beine, Tentakel, Schwanz) einen Ringkampfangriff durchführen.

Der Angriff erfolgt durch eine normale Probe auf *Geschick* + *Handgemenge*, der Gegner wiederum kann sich mit einer Waffe oder auch waffenlos verteidigen. Gelingt der Angriff, so hat der Kämpfer seinen Gegner gepackt. Durch würgen, erdrücken oder quetschen fügt er seinem Gegner nun jede Runde 2W6 Erschöpfungspunkte zu. Ist seine Kraft zudem um mindestens drei Stufen höher als die Vitalität des Gegners, so fügt er ihm auch noch TW 4W Schaden zu, gegen den keine Rüstung angerechnet wird.

Der Gepackte wiederum hat jede Runde die Möglichkeit, sich seinerseits durch eine erfolgreiche Probe auf *Kraft* + *Handgemenge* zu befreien. In einem solchen Fall legt der momentan überlegene Angreifer eine identische Probe ab. Sofern die Probe des Verteidigers besser gelang als die des Angreifers, konnte er sich befreien. Ansonsten ändert sich nichts an seiner momentanen Situation. Ein Kämpfer kann auch versuchen, sich durch den Angriff mit einer kleinen Stichwaffe (nicht größer als ein Dolch) zu befreien. Auf einen solchen Angriff erhält er jedoch einen Malus von -4. Erleidet der Gegner durch diesen Angriff mindestens einen Wundpunkt, so läßt er automatisch los.

Wird ein Ringkämpfer mit aktivem Griff von einem anderen Charakter angegriffen, so muß er seinen Griff lösen, um sich verteidigen zu können. Tut er dies nicht und wird er durch den Angriff von Außen verletzt (wird also mindestens ein Wundpunkt Schaden verursacht), so muß er zwangsweise seinen Griff lockern.

Rüstungsträger im Ringkampf

Da der Ringkampf eine gewisse Beweglichkeit der Gliedmaßen erfordert, wird die Behinderung der getragenen Rüstung für diese Belange verdoppelt, so daß sich Ringkampfangriffe für schwer gerüstete Kämpfer erheblich erschweren können.

Kampfkunst

Kampfkunst ist ein Sammelbegriff für alle waffenlosen Kampftechniken, die gesondert erlernt werden müßten. In der irdischen Welt würden zum Beispiel allerlei Kampfsportarten wie Karate, Kung Fu oder Thai Boxing hier eingeordnet werden. Auch in der Welt von ***Darkon*** finden sich entsprechende Kampfkünste, die von den Charakteren erlernt werden können. Nahezu jedes Volk hat im Laufe der Zeit solche Techniken entwickelt.

Eine Kampfkunst erlernen

Kampfkünste sind eigenständige Fertigkeiten, die als notwendige Kampffertigkeiten betrachtet werden, das heißt sie können nur eingesetzt werden, wenn der Charakter sie tatsächlich beherrscht und sie sind nur durch eine entsprechende Ausbildung erlernbar. Der Aufwand lohnt sich jedoch, den eine Kampfkunst weist viele Vorteile gegenüber dem normalen waffenlosen Kampf auf.

Einsatz im Kampf

Kampfkünste folgen den normalen Nahkampfregeln und werden über Proben auf *Geschick* + *Kampfkunst* abgewickelt. Die Trefferwucht wird wie beim Prügeln bestimmt, soweit eine spezielle Kampfkunst dies nicht verändert.

Angriffsarten

Generell können bei einer Kampfkunst verschiedene Angriffsarten unterschieden werden. Nicht alle hier vorgestellten Angriffe sind Teil jeder Kampfkunst. Manche fehlen in bestimmten Künsten ganz, andere spielen nur einer untergeordnete Rolle.

Im Normalfall wird bei einem Angriff immer von einem Schlag ausgegangen. Alle anderen Angriffsarten modifizieren den Angriffswert, die Initiative und die Trefferwucht des Angriffs.

Schlag
Ein Schlag mit der Faust oder der Handkante. Seltener werden auch nur einzelne Finger eingesetzt.

Sprung
Ein akrobatischer Sprung, der meist auf Kopf oder Oberkörper des Gegners zielt. Ohne Anlauf nur schwer durchzuführen, dafür aber meist gleichbedeutend mit hoher Wucht.

Tritt
Ein Tritt mit dem Fuß oder auch der Einsatz des Knies als Waffe.

Wurf
Eine Technik, bei der der Gegner ergriffen und danach fort geworfen wird. Dieser Angriff nutzt meist die Energie des Gegners und leitet sie entsprechend um.

Angriffsart	Angriffsmod.	Initiative	Trefferwucht
Schlag	± 0	± 0	± 0
Sprung	- 3	+ 1	± 2
Tritt	- 1	± 0	± 1
Wurf	± 0	+ 1	½*

*: Ein Wurf verursacht nur halben Schaden, wirft den Gegner aber auf jeden Fall zu Boden.
Tabelle 72: Angriffe mit Kampfkünsten

Die Vor- und Nachteile einer Kampfkunst

Jede Kampfkunst bringt gewisse Vor-, aber auch einige Nachteile mit sich, die im Folgenden genauer beschreiben werden:

Eisenhaut
Der Charakter kann durch eine erfolgreiche Probe auf *Willenskraft + Kampfkunst* seinen Körper so kontrollieren, daß seine Haut hart und unnachgiebig wird (Natürliche RK 3/3/3). Dieser Effekt hält 1W6 Kampfrunden an. Nachdem die Haut sich wieder normalisiert hat, kann der Charakter die Eisenhaut erst nach 1W6 Stunden wieder erneut einsetzen.

Erhöhte Wucht
Die Kampfkunst beinhaltet besondere Techniken, die es dem Charakter erlauben, mehr Schaden zu verursachen. Wie genau sich der Schaden erhöht, hängt von der Kampfkunst ab und kann den entsprechenden Beschreibungen entnommen werden.

Erleichterte Abwehr
Dem Charakter fällt es besonders leicht, gegnerische Hiebe abzuwehren. Er erhält einen Bonus auf alle Verteidigungsproben und darf mit seiner Kampfkunst auch ausweichen (d.h. er würfelt auf *Kampfkunst* anstatt auf *Ausweichen*). Gelingt die Verteidigung des Charakters mindestens um eine Qualität besser, so kann der Charakter wie üblich einen Konterschlag durchführen **oder** den Gegner automatisch stürzen lassen. Der Bonus auf die Verteidigungswürfe hängt von der jeweiligen Kampfkunst ab.

Passiver Stil
Die Kampfkunst wurde hauptsächlich zu defensiven Zwecken entwickelt und verfügt deshalb nur über unzureichende Angriffstechniken. Aus diesem Grund wird die Trefferwucht jedes Angriffs halbiert. Die Trefferwucht eines Wurfes wird nicht halbiert, da dieser von vornherein nur die halbe Trefferwucht verursacht.

Ringkampftechnik
Die Kampfkunst umfaßt auch Techniken des Ringens, was dem Kämpfer erlaubt, die im Abschnitt *Ringen* beschriebenen Angriffe beliebig mit seinem Kampfstil zu kombinieren.

Rüstungen ungewohnt
Die Kampfkunst ist nur bedingt geeignet, wenn der Charakter eine Rüstung trägt. Verdoppeln Sie die Behinderung durch die Rüstung, und rechnen Sie den entsprechenden Malus auf alle Proben an, an denen die Kampfkunst beteiligt ist.

Sicheres Fallen
Der Charakter hat gelernt, sicher zu fallen und vor allem schnell wieder aufzustehen. Alle Proben, bei denen er das eigene Umfallen verhindern muß, werden um zwei Punkte erleichtert. Zudem wird die Trefferwucht eine Sturzes halbiert, wenn dem Charakter eine Probe auf *Geschick + Kampfkunst* gelingt.

Unterlegenes Kämpfen
Der Charakter erleidet keine Mali, wenn er sitzend, kniend oder liegend seine Kampfkunst einsetzt.

Waffenabwehr
Der Charakter kann mit seiner Kampfkunst auch bewaffnete Angriffe verteidigen, ohne sich zu verletzen. Ein gewisses Restrisiko bleibt jedoch. Würfeln Sie bei jeder erfolgreichen Abwehr 1W20. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich *[10 – Kampfkunst]*, so wurde der Charakter durch die Waffe verletzt, ansonsten konnte er sie gefahrlos abgleiten lassen oder hat sie zur Seite geschlagen.

Besitzt die Kampfkunst zudem noch den Vorteil erleichterte Abwehr, so können beide Vorteile kombiniert werden. Außerdem kann der Charakter nach einer guten Abwehr auch anstatt einen Konterschlag durchzuführen dem Gegner die Waffe entwinden, wenn ihm ein Angriff gelingt.

Waffeneinsatz
Der Charakter kann seine Kampfkunst auch einsetzen, wenn er eine Waffe in der Hand hat, das heißt, er darf trotz gezogener Waffe auch waffenlose Angriffe (und Verteidigungen) durchführen. Der Einsatz ist meist auf bestimmte Waffengattungen beschränkt.

Einige beispielhafte Kampfkünste

Die folgenden Kampfkünste sind besonders häufig anzutreffen. Weitere Kampfkünste können nach Belieben vom Spielleiter entwickelt werden. Dem Namen der jeweiligen Kampfkunst folgt in Klammern die Angriffsart, die bezeichnend für den Stil ist (und in der der Kämpfer deshalb +1 auf seine Angriffsproben erhält). Danach sind die Vor- und Nachteile des Stils aufgeführt.

Brukh'Ta
(Schlag)
Erhöhte Wucht (1 Punkt je 30 kg Gewicht anstatt 40 kg)
Waffenabwehr
Diese alte rituelle Kampfkunst der Steppenorks hat vor allem im imperialen Militär viel Anklang gefunden. Sie zeichnet sich vor allem durch harte, schnelle Schläge und Tritte aus und gilt als recht brutal, aber auch als äußerst effektiv.

Kyo Do
(Tritt)
Rüstungen ungewohnt
Sicheres Fallen
Waffenabwehr
Waffeneinsatz (Ninjata, Nunchaku, Tanto)
Kyo Do ist die Kunst des *Schattenkrieges*, ein Kampfstil, der von den nachtelbischen Assassinen entwickelt wurde. Er findet vor allem in Kreisen der Ninja Anwendung.

Lung Fa
(Wurf)
Erleichterte Abwehr (+2 auf Verteidigung)
Passiver Stil
Sicheres Fallen
Waffenabwehr
Unterlegenes Kämpfen
Lung Fa, der *Drachenweg*, ist eine sehr alte Kampfkunst der Hochelfen. Sie besteht aus langsamen, fließenden Bewegungen, die den Gegner nicht selten ins Leere laufen lassen. Im Allgemeinen geben die Meister der Shou diese Kunst nicht an Außenstehende weiter.

Nantessar Quiel
(Sprung)
Rüstungen ungewohnt
Sicheres Fallen
Waffeneinsatz (Leichte Klingenwaffen und Stichwaffen)
Nantessar Quiel ist die Kampfkunst der Waldläufer Ithiliens. Sie ist sehr elegant und schnell, ja geradezu akrobatisch und verläßt sich eher auf das Geschick als auf die Stärke des Anwenders.

Der Kampf zu Pferd

Auf einem Reittier in die Schlacht zu reiten hat enorme Auswirkungen auf die Kampfkraft. Tier und Reiter werden teils separat, teils als Einheit behandelt. Sie fördern und beschränken die Fähigkeiten des anderen gleichermaßen.

Initiative

Die Initiativewürfe von Reiter und Reittier müssen auf jeden Fall getrennt voneinander betrachtet werden. Gibt ein Reiter seinem Tier ein Kommando, so kann dieses erst in der ausgeführt werden, wenn die entsprechende Initiativephase (aus Sicht des Tieres) erreicht ist.

Reitkommandos

Ein gut trainiertes Reittier versteht eine Vielzahl von Kommandos. Von einfachen Geschwindigkeits- oder Richtungsänderungen bis hin zu komplexen Aktionen gibt es zahlreiche Möglichkeiten für Kommandos. Um einem Reittier ein Kommando zu geben, ist eine Reitprobe von Nöten (*Geschick + Reiten*). Dies trifft natürlich nicht für geübte Reiter zu, die normale, einfache Reitmanöver durchführen wollen, bei schwierigeren Aktionen oder ungeübten Reitern allerdings sollte auf jeden Fall eine Probe durchgeführt werden. Gelingt die Probe, so führt das Tier das entsprechende Kommando aus, gelingt die Probe nicht, so macht das Tier einfach mit seinem bisherigen Verhalten weiter und reagiert nicht auf den Befehl. Schlechte Proben und Patzer können sogar zu „Mißverständnissen“ zwischen Reiter und Reittier führen.

Gut trainierte und „intelligente“ Reittiere können auch von weitem gesprochene Befehle oder Handzeichen begreifen. Solche Befehle werden regeltechnisch durch eine Probe auf *Willenskraft + Reiten* simuliert. In Kampf- oder anderen Streßsituationen, oder wenn Sichtverhältnisse eingeschränkt sind, kann der Spielleiter diese Probe beliebig erschweren.

Erfahrung des Reittieres

Die Erfahrung und Ausbildung des Reittieres hat maßgeblich Einfluß darauf, wie gut es auf die Kommandos des Reiters reagiert. Deshalb wird auf alle Reitproben ein von der Erfahrung des Reittieres abhängiger Modifikator angerechnet.

Erfahrung des Reittieres	Mod. auf Reitprobe
Wildpferd	-3
Arbeitspferd	-1
Reitpferd	0
Schlachtroß	+2

Tabelle 73: Erfahrung des Reittiers

Zudem kann der Spielleiter die Reitproben je nach Intelligenz des Reittieres beliebig modifizieren.

Reitbewegung

Die Geschwindigkeit der einzelnen Reittiere ist dem Bestiarium zu entnehmen. Überladene oder Verletzte Tiere sind selbstverständlich langsamer. Dies sollte vom Spielleiter berücksichtigt werden. Pferde und die meisten anderen Reittiere besitzen 4 Geschwindigkeiten, deren Höchstgeschwindigkeit und Erschöpfungsrate der nachstehenden Tabelle zu entnehmen sind.

Geschwindigkeit	Strecke	Erschöpfung pro Runde
Schritt	Geschw.	keine
Trab	Geschw. x 2	keine
Kanter	Geschw. x 2,5	1
Galopp	Geschw. x 3	2

Tabelle 74: Geschwindigkeit von Reittieren

Begegnet das Gespann von Tier und Reiter Hindernissen, so kann ein Reiter versuchen, sein Tier durch eine Reitprobe dazu zu bringen, das Hindernis zu überspringen. Mißlingt die Probe, so bleibt das Tier einfach vor dem Hindernis stehen (Der Reiter jedoch nicht...). Um ein Hindernis zu überspringen, muß dem Tier eine Probe auf seine *Geschickstufe* gelingen. Zudem wird die Probe je nach Geschwindigkeit des Reittiers modifiziert. Bei Schritt- oder Trabgeschwindigkeit ist die kErfolgschance gleich der Geschickstufe, beim Kanter gleich *GE · 1,5*, und im Galopp gleich *GE · 2*. Bei einem Mißerfolg stolpert das Tier oder rennt vor die Barriere.

Fällt ein Charakter im Kampfgetümmel oder durch schlechte Reitproben von seinem Reittier, so erleidet er Wuchtschaden, der von der Geschwindigkeit des Tieres abhängen. Die Trefferwucht beträgt 6W bei Schrittgeschwindigkeit, 9W im Trab, 12W im Kanter und 18W im Galopp.

Der Kampf zwischen Reitern

Der Kampf zwischen zwei Reitern läuft nach den normalen Regeln ab. Aus jeder Partei in diesem „Zweikampf“ kann jeweils nur der Reiter oder sein Tier angreifen. Entscheiden sich beide Reiter nicht für ein normales Gefecht, sondern für einen Sturmangriff, so muß darauf hingewiesen werden, daß aufeinander zu stürmende Tiere immer versuchen werden, sich weiträumig auszuweichen, es sei denn, sie sind durch eine Sichtbarriere oder Scheuklappen getrennt (Nun raten Sie mal, wozu bei diesen wundervollen Ritterturnieren immer zwei klar voneinander getrennte Bahnen benutzt wurden!).

Reiter, die Schaden (also mindestens einen Wundpunkt) erleiden, müssen auf jeden Fall eine Reitprobe bestehen, um nicht vom Pferd zu fallen. Selbiges gilt, falls das Tier verwundet wurde und mindestens einen Wundpunkt erlitten hat. Zeigt das Trefferergebnis an, daß ein Charakter geschockt oder bewußtlos geschlagen wurde, so fällt er auf jeden Fall (und nimmt so natürlich Schaden). Wollen die Reiter Sturmangriffe gegeneinander führen (wie zum Beispiel beim klassischen Lanzengang), so folgen sie den nachstehenden Sturmangriffsregeln für Reiter, die gegen Fußvolk kämpfen.

Reiter gegen Fußvolk

Ein Reiter kann normales Fußvolk auf verschiedene Arten angreifen. Entscheidet er sich für einen Sturmangriff, so folgt er den leicht modifizierten Regeln für Sturmangriffe (s.o.). Ein Reiter kann nach einer gelungenen Attacke jedoch nicht einfach anhalten, sondern wird weiter reiten und sich dann evtl. ein neues Ziel suchen, sobald er wieder an der Reihe ist. Zudem fällt der Schaden eines berittenen Sturmangriffes meist wesentlich höher aus, da Reittiere sich im allgemeinen schneller als Fußkämpfer bewegen. Deswegen wird die Trefferwucht eines solchen Angriffes nicht aufgrund der zurückgelegten Strecke, sondern durch die Geschwindigkeit des Reittieres ermittelt. Multiplizieren Sie die normale Trefferwucht des Sturmangriffes mit dem folgenden Faktor:

Geschwindigkeit des Reittieres	Trefferwuchtfaktor
Schritt	1
Trab	2
Kanter	3
Galopp	4

Tabelle 75: Sturmangriffe mit Reittieren

Setzt der Reiter keine Lanze, sondern eine normale Nahkampfwaffe gegen seinen Gegner ein, so werden die obigen Faktoren halbiert (Minimum 1).

Bedenken Sie bitte, daß ein Reiter für einen normalen Sturmangriff mindestens 30 Meter Anlauf nehmen muß. Bei weniger Anlaufstrecke zählt der Angriff als normale Nahkampfattacke!

Benutzt der Reiter für seinen Sturmangriff eine Lanze oder eine andere Stangenwaffe, so muß für diese bei einem erfolgreichen Angriff (egal ab dieser pariert wird oder nicht!) eine Bruchprobe durchgeführt werden. Gleichzeitig muß der Getroffene aber eine Reitprobe ablegen (wiederum ist es dabei gleichgültig, ob er eine erfolgreiche Verteidigungsprobe abgelegt hat), um nicht durch die Wucht vom Pferd geschleudert zu werden.

Ein Reiter kann sich auch normal in den Nahkampf mit einem Fußkämpfer begeben und diesen normal angreifen (und erhält dabei einen Angriffsbonus von +2 sowie einen Verteidigungsbonus von +1, weil er sich „über“ seinem Gegner befindet).

Natürlich muß ein Reiter gar nicht selber kämpfen, sondern kein sein Tier einen Angriff (Sturmangriff oder normaler Nahkampf) machen lassen. Dies erfordert jedoch eine erfolgreiche Reitprobe und funktioniert nur bei speziell darauf trainierten Tieren, z.B. Streitrössern. Bei einem Sturmangriff kann der Reiter sein Tier dazu benutzen, den Gegner nieder zu reiten. Der genaue Schaden eines solchen Angriffs hängt vom Reittier ab und kann dem *Bestiarium* entnommen werden.

Fußvolk, das Reiter angreift oder sich gegen Reiterangriffe verteidigt, unterliegt den üblichen situationsbedingten Modifikatoren (s.o., *Gefechte unter erschwerten* Bedingungen) auf seine Angriffs- und Verteidigungswürfe, da sich der Reiter über ihm befindet. Er kann aber statt dem Reiter auch das Reittier angreifen, hier gelten diese Abzüge natürlich nicht. Für besonders große Verteidiger, die dem Reiter auch vom Boden aus noch ohne Probleme auf Kopf

spucken können, gelten die Abzüge natürlich ebenfalls nicht (Die oben angesprochene Boni für den Reiter übrigens auch nicht!). Ein Fußkämpfer kann nach den üblichen Regeln eine *Riposte* zur Abwehr des Sturmangriffes eines Reiters einsetzen. Eine erfolgreiche Riposte hebt den Reiter auf jeden Fall aus dem Sattel.

Der Nachteil von berittenen Angriffen ist das eingeschränkte Gebiet, daß vom Reiter und seinem Reittier attackiert werden kann. Das Reittier kann nur nach vorne oder hinten, der Reiter nur zu den Seiten angreifen. Der Angriff erfolgt auf seiner Waffenseite normal, auf der anderen mit einem Malus von 3 Punkten. Durch Einsatz einer Lanze, eines Speeres oder einer Stangenwaffe kann der Reiter auf nach vorne oder hinten angreifen, ebenfalls mit einem Malus von 3. Für einen Sturmangriff mit einer Reiterlanze gilt dieser Malus jedoch nicht (s.u.)!

Reiter und Fernwaffen

Durch die Bewegungen seines „Sitzplatzes" hat es ein Reiter schwerer, mit Fernwaffen vernünftig zu zielen als ein Fußsoldat. Je nach Geschwindigkeit des Reittiers wird ein Malus auf die Angriffsprobe angerechnet. Gelingt dem Schützen jedoch eine Reitprobe, so kann er den Malus um zwei Punkte absenken; gelingt die Probe sogar gut, so sinkt der Malus um bis zu vier Punkte, bei einer meisterlichen Reitprobe fällt der Abzug sogar völlig weg. Gelingt die Probe statt dessen schlecht, so wird der Abzug verdoppelt. Die Reitprobe muß vor jedem erneuten Angriff abgelegt werden.

Geschwindigkeit des Reittieres	Fernkampfmalus
Schritt	-1
Trab	-2
Kanter	-4
Galopp	-6

Tabelle 76: Berittener Fernkampf

Bodenpläne

In den meisten Kämpfen passiert wesentlich mehr als ein ständiges Hin und Her von Angriffen und Verteidigungen. Die Beteiligten bewegen sich und versuchen ständig, durch günstige Positionen einen gewissen Vorteil gegenüber ihrem Gegner zu erlangen. Gruppen von Kämpfern versuchen einzelne Charaktere zu umzingeln, und so ihre Flanken oder gar ihren Rücken zu attackieren. Um diese Elemente richtig in einen Kampf zu integrieren, ist viel Vorstellungskraft gefragt. Aber auch ein Bodenplan kann bei der Umsetzung sehr nützlich sein. Im Prinzip bleiben alle Kampfregeln unverändert; sie werden lediglich durch Regeln für Bodenpläne und für Bewegung ergänzt.

Bodenpläne werden benutzt, um die Positionen der Kämpfer und die allgemeine Kampfumgebung festhalten zu können. Ideal sind Bodenpläne mit Quadratraster (am besten abwaschbare Vinylmatten) im offiziellen 25mm Maßstab nebst Zinnfiguren, aber auch einfachere Hilfsmittel können unter Umständen benutzt werden. Als Vorlage für Kampfplätze können die unzähligen Karten dienen, die Abenteuern und Quellenbüchern beiliegen, oder der Spielleiter kann einen Kampfschauplatz nach eigenem Gutdünken selbst zeichnen.

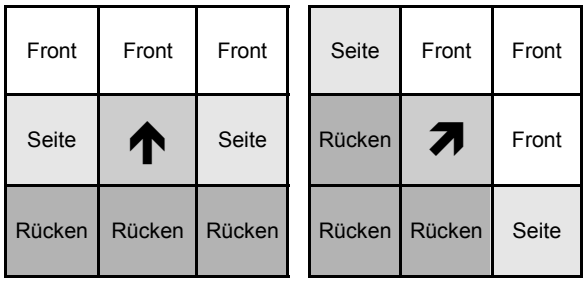
Alternativ kann statt eines Quadratrasters auch ein sechseckiges Hexraster verwendet werden. Hier fallen lästige Diagonalbewegungen weg, jedoch kann es mitunter schwierig werden, den Kampfschauplatz auf das Raster zu übertragen, da keine geraden Hilfslinien vorhanden sind.

Position und Ausrichtung eines Charakters

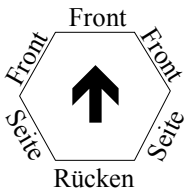
Jeder in einen Kampf verwickelte Charakter wird durch einen Marker bzw. eine Figur repräsentiert, der seine Position und Ausrichtung angibt. Dieser Marker kann ein primitives Pappfetzen mit einem Pfeil darauf oder eine detailliert bemalte Zinnfigur sein, die Hauptsache ist, er erfüllt seinen Zweck, d.h. Position **und** Blickrichtung sind klar zu erkennen. Eine menschengroße Kreatur nimmt ein Feld auf dem Bodenplan ein, größere bzw. kleinere Wesen entsprechend mehr oder weniger.

In jedem Kampf ist neben der Position auch die Ausrichtung des Kämpfenden von großer Wichtigkeit. Es ist schwer, jemanden zu treffen, der hinter einem steht, wenn man sich nicht vorher herumdreht. Deshalb sollte jede Figur auf dem Kampfschauplatz eine definitive Vorderseite haben. Ausnahmen bilden natürlich Kreaturen, die keine Frontseite besitzen (Schleime, Insektenschwärme etc.).

Alle Figuren haben Front-, Seiten- und Rückenfelder. Die drei Felder vor einer Figur sind ihre Frontfelder, die beiden Felder rechts und links von ihr sind ihre Seitenfelder und die drei Felder hinter ihr ihre Rückenfelder. Eine Figur kann entweder auf eine Kante oder eine Ecke eines Feldes ausgerichtet sein, wie durch das nachstehende Diagramm verdeutlicht wird:



Auf einem Hexraster ergibt sich stattdessen die folgende Einteilung:



Charaktere können nur Gegner in ihren Frontfeldern normal angreifen. Angriffe zur Seite oder nach hinten erfordern eine Drehung (Erhöhung der Initiative um Eins) oder bringen als Angriff ohne Drehung einen Malus von 4 Punkten mit sich. Gleichzeitig erhalten sie aber besondere Boni, wenn sie Gegner über deren Seiten- oder Rückenfelder attackieren, wie im Abschnitt *Gefechte unter erschwerten Bedingungen* beschrieben.

Es existieren einige Sonderfälle, in denen mehr als eine Kreatur ein Feld besetzen kann. Charaktere, die von anderen festgehalten werden (zum Beispiel im Rahmen eines Ringkampfes), befinden sich im selben Feld wie ihr Kontrahent. Einige kleinere Wesen (bis zu einem halben Meter Körpergröße) können sich in einem Feld aufhalten, obwohl selten mehr als vier solcher Kreaturen ein Feld einnehmen. Wesen von der Größe eines Hobbits oder Gnoms nehmen normalerweise wie menschengroße Wesen ein Feld ein, können jedoch bei begrenztem Platz zu zweit ein Feld besetzen, ohne daß sie dadurch sonderlich eingeschränkt würden. Fliegende Wesen können sich natürlich auch übereinander plazieren.

In normalen Kampfsituationen besitzt ein Feld eine Kantenlänge (Quadratraster) beziehungsweise einen Durchmesser (Hexraster) von zwei Metern. In einigen besonderen Situationen kann dieser Maßstab jedoch auch vergrößert werden. Dies ist zum Beispiel dann sinnvoll, wenn ein reiner Fernkampf ausgetragen wird oder viele sehr große Wesen am Kampf teilnehmen.

Die meisten Charaktere und Monster können nur Nahkampfattacken gegen Kreaturen einleiten, die sich in benachbarten Feldern befinden. Besondere Waffen können die Reichweite eines Nahkampfangriffs vergrößern, wie auch besonders große Wesen mit langen Extremitäten über vergrößerte Reichweiten verfügen können.

Viele Stangenwaffen weisen ähnlich den Fernwaffen eine größere Reichweite auf, üblicherweise zwei oder drei Felder, und können somit auch Feinde treffen, die weiter als ein Feld entfernt sind. Waffen wie Langspeere, Piken oder Lanzen können sogar nur auf diese größere Entfernung eingesetzt werden. Zur Attacke auf ein unmittelbar benachbartes Feld muß ein Kämpfer sich entweder zurückziehen oder eine andere Waffe verwenden. Ein Charakter mit einer solchen Waffe oder ein Wesen mit vergrößerter Reichweite kann allerdings nur von seinem Reichweitenbonus Gebrauch machen, wenn die Felder zwischen ihm und seinem Gegner frei von Hindernissen sind. Als Hindernis gelten insbesondere auch andere Wesen, die mindestens so groß sind wie der Angreifer oder der Verteidiger.

Jedes besonders große Wesen (ab drei Metern Körpergröße) addiert eins zu seiner Reichweite. Ein Oger könnte also Gegner treffen, der zwei Felder weit entfernt ist. Noch größere Wesen besitzen nach Ermessen des Spielleiters noch höhere Reichweitenboni. Einige Monster verfügen auch über natürliche Angriffsformen, deren Reichweite über ein Feld hinausgeht, zum Beispiel sehr lange Tentakel oder das Spucken von Gift.

Ein Quadrat- oder Hexraster kann als Bodenplan dienen. Alle am Kampf beteiligten Kreaturen werden auf dem Raster plaziert, wobei die Größe des Wesens zu beachten ist. Jedes Wesen besitzt Front-, Seiten- und Rückenfelder. Angriffe sind ohne Abzüge nur in die eigenen Frontfelder möglich, fallen sie in die Seiten- und Rückenfelder des Gegners, so wird der Angriff entsprechend als Angriff von der Seite bzw. von hinten gewertet.

Bewegung und Initiative

Die Initiative eines Charakters wird auf die normale Art und Weise bestimmt. Bewegt sich ein Charakter fort, so erhöht sich seine Initiative. Er beginnt die Bewegung in der ursprünglichen Initiativephase und beendet sie fünf Phasen später. Welche Entfernung er zurück legt, hängt davon ab, ob er geht oder läuft. Als Grundlage dienen dabei die während der Charaktererschaffung ermittelten Geschwindigkeiten.

Ein gehender menschlicher Charakter kann pro Kampfrunde eine Entfernung von 10 Metern zurücklegen (Dieser Wert kann sich natürlich durch eine hohe Athletikstufe noch erhöhen). Dies entspricht fünf Feldern, wenn er sich nur waagerecht und senkrecht auf dem Raster bewegt. Für eine diagonale Bewegung wird der Einfachheit halber angenommen, daß eine Entfernung von 3 Metern zurückgelegt wird. Der Charakter könnte sich also auch diagonal bewegen, und käme damit drei Felder weit. Ein gehender Charakter darf nach Abschluß seiner Bewegung noch eine normale Handlung, meist einen Angriff, ausführen.

Geht ein Charakter rückwärts, so wird seine Bewegungsrate halbiert; ein normaler Mensch könnte folglich nur fünf Meter rückwärts gehen. Eine Rückwärtsbewegung ist vor allem für ein Rückzugsgefecht von Vorteil, da der Charakter so seinem Gegner nicht den Rücken zuwenden (und ihm somit einen Gelegenheitsangriff gewähren) muß.

Natürlich ist es auch möglich, sich kriechend fortzubewegen. In diesem Fall entspricht die Geschwindigkeit 25% der normalen Gehgeschwindigkeit.

Ein laufender Charakter bewegt sich logischerweise weiter als ein gehender. Hier wird die entsprechende Laufleistung des Charakters betrachtet, also 60 Meter je Runde bei einem normalen Menschen. Dies entspricht nach obiger Betrachtungsweise etwa 30 waagerechten und senkrechten oder 20 diagonalen Bewegungen. Läuft der Charakter, so wird dies als seine Handlung für die aktuelle Runde betrachtet und er darf keine weiteren Aktionen mehr durchführen, wobei ein Sturmangriff jedoch die Ausnahme darstellt.

Nach Abschluß einer Bewegung geht man generell davon aus, daß der Charakter in seine letzte Bewegungsrichtung blickt. Er kann sich jedoch zusätzlich um 45 Grad (Quadratraster) beziehungsweise eine Wabenseite (Hexraster) drehen, ohne seine Initiative weiter zu erhöhen.

Möchte sich der Charakter lediglich auf der Stelle drehen oder nach Abschluß einer Bewegung eine größere Drehung ausführen (um beispielsweise dem Gegner nicht den Rücken zuzuwenden), so erhöht dies seine Initiative um Eins.

Ein Krieger beschließt, auf seinen Gegner zuzugehen, dann aber im letzen Moment herum zu wirbeln und einen anderen Gegner anzugreifen. Seine Initiative wird insgeamt um sechs Punkte erhöht: Fünf für die Bewegung, und einen für die zusätzliche Drehung.

Jeder Charakter darf sich entsprechend seiner Geh- und Laufgeschwindigkeiten bewegen (Er kann sich auch mit seiner halben Gehgeschwindigkeit rückwärts bewegen oder mit 25% seiner Geschwindigkeit kriechen). Eine Bewegung erhöht jedoch die Initiative des Charakters um 5 Punkte.
Ein gehender Charakter darf nach Abschluß seiner Bewegung noch seine normale Aktion ausführen, ein laufender dagegen hat seine Aktion für die aktuelle Kampfrunde bereits aufgebraucht.
Dreht sich der Charakter lediglich auf Stelle oder führt er nach seiner Bewegung eine zusätzliche Drehung aus, so erhöht dies seine Initiative um 1.

Ausrüstung

Geld

In allen Ländern ist der Tauschhandel üblich und Münzen aller Art in Umlauf. Hier wird das imperiale Münzsystem beschrieben, daß außer in Shou Liang überall benutzt wird. Die imperialen Münzen bestehen aus Kupfer, Silber und Gold. Auf der einen Seite tragen sie das Wappen des Imperiums, auf der anderen ein Tier oder Monster, das von der Münzart abhängt: Goldmünzen zeigen einen Drachen, silberne einen Löwen und kupferne einen Pferdekopf.

Kupferfalken sind am häufigsten anzutreffen und in den unteren und mittleren sozialen Schichten ein übliches Zahlungsmittel. Sie werden im allgemeinen auch einfach als „Kupferne“ oder als „Falken“ bezeichnet. Für einen Kupferfalken bekommt man bereits einen Krug Bier und für sieben bis zehn Falken sogar ein einfaches, aber satt machendes Abendessen. Auch die meisten Gegenstände des täglichen Gebrauchs sind oft schon für einige Kupferne erhältlich. Ein Kupferfalke durchmißt etwa 15 Millimeter und wiegt ungefähr fünf Gramm.

Silberdinare, oder kurz „Dinare“, mancherorts auch wegen des die Münze zierenden Tieres als „Löwen“ bezeichnete Münzen dienen als allgemeines Zahlungsmittel der Mittelschicht. Für eine gewisse Menge an „Löwen“ bekommt der normale Mensch alles, was er braucht: Nahrung, Kleidung, Waffen, ja sogar Möbel. Silberdinare wiegen gut zehn Gramm und besitzen einen Durchmesser von etwa drei Zentimetern.

Nur in angeseheneren Kreisen und unter Abenteurern verbreitet ist dagegen die Goldmünze oder „Drachme“. Sie ist etwa vier Zentimeter groß, wiegt etwa 20 Gramm und gilt als das Zahlungsmittel der reichen Leute. In exklusiven Geschäften, Gasthäusern und Schmieden sind sie gern gesehen, woanders werden sie jedoch nur ungern angenommen, sei es wegen der Taschendiebe oder einfach, weil es dem Kaufmann nicht möglich ist, auf eine solch enorme Menge Geld raus zu geben.

Ebenfalls interessant ist die Feststellung, wieviel Geld wiegt. Bereits 50 Gold- oder hundert Silbermünzen wiegen ein Kilogramm. Wer reich ist, hat also zweifellos schwer zu schleppen und tut gut daran, sein Geld in Schmuck, Edelsteine oder andere Formen leicht transportierbaren Reichtums zu tauschen.

Auf die Fälschung dieser Münzen steht (selbstverständlich) die Todesstrafe. Münzen aus anderen Metallen stammen ausschließlich aus elfischer oder zwergischer Hand oder aus alten Schatzhorten vergangener Epochen, sind aber trotzdem in Umlauf und werden von fast allen Händlern akzeptiert, wenn sie auch oftmals wenig mehr Wert sind als das Material, aus dem sie gegossen wurden.

Abgesehen von diesen Münzen verwendet man in den Ländern des Imperiums noch Handelsbarren aus Silber oder Gold, die einen Wert von 10 beziehungsweise 100 Goldmünzen besitzen.

Weitaus wichtiger als die Münzwährung ist jedoch immer noch der Tauschhandel. In den ländlichen Arealen und Grenzgebieten des imperialen Reiches gibt es nur wenige Verwendungszwecke für Edelmetalle. Tauschwaren, vor allem Naturalien und Werkzeuge sind hier die wichtigste Währung.

Der *Wechsel*, eine Art Schuldschein, dessen Wert auf Pergament festgehalten wird, ist eine Erscheinung, die man erst in letzter Zeit in den großen Metropolen antrifft. Wesentlich leichter zu transportieren als Münzen oder Barren ist er das primäre Zahlungsmittel zwischen den großen Handelshäusern.

Besitz und Reichtum können jedoch auch noch andere Formen annehmen. Landbesitz, Vieh, Leibeigene, Schmuck und Geschmeide, magische Gegenstände, Bücher, all diese besitzen einen (nicht selten immens hohen) Wert und sind nicht nur begehrte Sammlerstücke und Kunstobjekte, sondern auch Statussymbole.

Imperiale Münzwerte:

	100 Kupferfalken (*KF*)
=	10 Silberdinare (*SD*)
=	1 Golddrachme (*GD*)
=	1/10 silberne Handelsbarren
=	1/100 goldene Handelsbarren

Waffen

Vorbemerkung zu den Waffenbeschreibungen

Die folgende Aufstellung enthält zahlreiche Waffen für den Nah- und Fernkampf. Die meisten sind historischen Quellen und entsprechender Fachliteratur entnommen, einige jedoch auch typische Vertreter des Fantasy-Rollenspiels.

Alle Waffenbeschreibungen dienen lediglich als Richtlinie. Insbesondere der Preis einer Waffe kann je nach Erhältlichkeit und Qualität der Waffe stark nach oben oder unten abweichen. Genauso kann der Spielleiter auch die anderen Werte einer Waffe anpassen, um eine bestimmte, einzigartige, besonders gute (oder schlechte) Waffe darzustellen.

Dem aufmerksamen Leser wird nicht entgehen, daß die Liste der Waffen und Rüstungen im Vergleich zu älteren Ausgaben stark geschrumpft ist. Die Gründe dafür sind primär in dem Versuch zu sehen, sich an dieser Stelle auf hochmittelalterliche Waffen (für die Kernlande Darkons) und einige Exoten (nichtmenschliche Waffen) zu beschränken. Waffen und Rüstungen späterer historischer Epochen existieren zwar auch auf ***Darkon****, sind jedoch äußerst selten und im offiziellen Kampagnenbereich, den Kernlanden, nahezu nie anzutreffen. Die Mischung von Ausrüstungen, deren Herkunftszeit teilweise 1000 Jahre auseinander liegt, läuft dem Bestreben eine realistische Welt zu simulieren entgegen und wurde deshalb eingestellt.*

Nahkampfwaffen

In einer Fantasywelt werden Tausende verschiedener Waffen benutzt; jeden Monat scheinen neue (und wiederentdeckte) hinzu zu kommen. Die meisten unterscheiden sich jedoch nur unwesentlich von den alten Standardtypen. Eine Streitaxt mag eine kunstvoll geschwungene Klinge,

einen nietenbesetzten Schaft und vier widerhakenbesetzte Zacken gegenüber dem Klingenblatt besitzen, aber sie bleibt eine Streitaxt, und sie wird sich auch weitgehend wie jede andere Streitaxt benutzen lassen. Stilunterschiede sind nichts als die Signatur des Herstellers und ein Statussymbol für den Besitzer. Exklusive Ätzungen an der Klinge, Perlmutt-Einlegearbeiten oder Silberbelag sind zwar hübsch, aber im Grunde nur Dekoration. Wenn eine Waffe ihren Zweck erfüllen soll, muß sie gut ausbalanciert sein und den physischen Anforderungen ihres Besitzers genügen. Dadurch sind der Waffenkonstruktion Grenzen gesetzt.

Die meisten zur einhändigen Verwendung vorgesehenen Waffen wiegen zwischen einem und zweieinhalb Kilogramm. Falls ein Kämpfer nicht über außergewöhnliche Stärke und Ausdauer verfügt, hat es wenig Sinn, schwerere Waffen zu benutzen. Größere Waffen führen sich generell langsamer, so daß es einfacher ist, ihnen auszuweichen. Manche Waffen können auch mit der sekundären Hand benutzt werden. Parierdolche, die speziell dafür entwickelt wurden, sind ein gutes Beispiel.

Beidhändige Waffen für den menschlichen Gebrauch wiegen im allgemeinen zwischen drei und sechs Kilo. Sie sind länger und etwas schwieriger zu kontrollieren. Das ist der Grund für die zweite Hand - sie dient weniger dazu, die Wucht des Schlages zu vergrößern als beim Führen der Waffe zu helfen.

Äxte, Hämmer und Hacken

Äxte, Hämmer, Hacken, Flegel und Keulen sind einfache, aber effektive Waffen und erfreuen sich großer Beliebtheit, da sie für einzelne Kämpfer effektiver einzusetzen sind als Stangenwaffen und Klingenwaffen in vielen Kulturen bestimmten Kasten oder Ständen vorbehalten sind. Die Eigenschaften dieser Waffen werden oft auch kombiniert. Diese Hybridwaffen vereinen die Vorteile von Äxten, Hämmern und Hacken in sich, um ihre Effektivität zu erhöhen.

Hacken oder Stoßdornen folgen besonderen Regeln bei der Schadensbestimmung, näheres dazu ist im Abschnitt Hacken zu finden.

Stoßspitzen am Holmende, wie sie besonders oft bei Kriegsbeilen zu finden sind, verursachen TW ***5S*** *Stichschaden.*

Äxte

Äxte sind sehr beliebte und effektive, aber nicht als ritterlich angesehene Waffen. Sie sind weit verbreitet und (relativ) leicht herzustellen. Starke Krieger schätzen Äxte und Beile, da sie sich hervorragend zum Töten und Verstümmeln von Gegnern eignen.

Beil
Diese einhändige Holzfälleraxt hat eine breite Klinge, einen glatten, hölzernen Stiel, der gut in der Hand liegt, und eine eigene Lederscheide für den Kopf, die man sich am Gürtel festschnallen kann. Das Beil eignet sich zum Hacken von Kleinholz und ist zugleich eine brauchbare Nahkampfwaffe.

Franziska (Handaxt)
Eine relativ kleine, einhändige Axt. Die meisten Handäxte verfügen nur über ein Blatt, sind allerdings auf der gegenüberliegenden Seite mit einem Dorn oder Stachel versehen, um Rückhandschläge gefährlicher zu machen.

Eine Variation der Handaxt, die auch hervorragend geworfen werden kann, ist die *Franziska*. Sie besitzt einen ungefähr unterarmlangen, gebogenen Schaft und einen geschwungenen Kopf, der in einen mehr oder minder langen Bart, den Ausschwung des Axtblattes nach unten, auslief.

Henkersbeil
Diese Waffe eignet sich weniger zum Kampf, da sie sehr schwer ist. Sie ist eher in den Händen von Scharfrichtern zu finden. Das Beil hat einen sehr langen Stiel, bis knapp an die einen Meter, und eine breite, schwere einblättrige und gerade Klinge. Viele Ausführungen besitzen auf der Klingenrückseite noch eine stumpfe Hammerfläche. Die Axt ist plump, und Fechten ist damit so gut wie unmöglich, aber ihr hohes Gewicht und der lange Weg der Klinge verleihen ihr eine ungeheure Wucht, was die Unhandlichkeit wieder wettmacht. Somit eignet sie sich hervorragend zum Enthaupten von Verurteilten. Wird sie dennoch im Kampf benutzt, so entfaltet die Waffe in entsprechend kräftigen Händen eine verheerende Wirkung.

So wie das Richtschwert adligen und vornehmen Delinquenten vorbehalten ist, werden mit dem Beil Gemeine und mit dem Hammer schließlich unfreie oder besonders verwerfliche Verbrecher getötet. Zudem eignet sich der schwere Hammerkopf auch für jene Hinrichtungsart, die als das „Rädern“ zu trauriger Berühmtheit gelangt ist, wobei dem Verurteilten mit einem schweren Hammer, einer Eisenstange oder eben jener stumpfen Axtseite die Knochen der Gliedmaßen zerschlagen und mehrfach gebrochen werden. Die so beweglicheren Glieder werden dann mehrmals durch die Speichen eines Wagenrades gesteckt, der gequälte Verurteilte wird „auf das Rad geflochten“. Die Radnabe wird auf eine lange Stange gesteckt, die schließlich aufgestellt wird. Hilflos und voll grausamsten Schmerz, unfähig, sich zu rühren, bleibt das Rad zur Abschreckung stehen, bis der Delinquent völlig verwest ist. Meist dauert es einige Tage, bis er endlich stirbt. Während dieser Zeit leisten ihm dann gewöhnlich einige Krähenvögel Gesellschaft, die in den offenen Brüchen und in den Augen herumhacken. Es ist eine äußerst grausame und brutale Hinrichtungsart, die bei besonders verwerflichen Verbrechen jedoch weit verbreitet ist.

Holzfälleraxt
Die Holzfälleraxt besteht aus einer schweren, schmalen Axtklinge, die mit einem Keil auf einem dicken, etwa 60 bis 80 cm langen Stiel befestigt ist, der oben ein kleines Stück aus der Metallöse des Blattes herausragt. Die Waffe ist sehr plump und ist eher als Werkzeug denn für den Kampf geeignet. Außer als Verlegenheitswaffe wird sie häufig von Holzfällern, Köhlern und Bauern benutzt. Mit ihr lassen sich dicke und dünne Bäume fällen und zerteilen. Normalerweise gehört sie zum Allgemeingut, doch in manchen Ländereien bedarf ihr Besitz einer Waffenerlaubnis, denn ihre kräftige Schneide ist auch gegen Menschenleiber sehr wirksam. Da die Holzfälleraxt nicht für schnelle

Attacken geschaffen wurde, macht sich im Kampf ihre Unhandlichkeit schnell bemerkbar.

Kriegsbeil
Die Kriegsbeil verfügt über ein einzelnes Blatt und einen langen Griff, der sowohl ein- als auch beidhändiges Führen der Waffe zuläßt. Die meisten Kriegsbeile verfügen nur über das eine Axtblatt, einige Varianten jedoch fügen auf der anderen Seite noch einen Stachel oder Dorn hinzu.

Eine besonders erfolgreiche Form des Kriegsbeils ist die *Bartaxt*, auch Skeggox genannt. Hier ist das Blatt im Vergleich zum Schaft relativ klein und in einen Bart (also eine Verlängerung der Klinge nach unten hin) ausgezogen, um die Schnittfläche zu erhöhen. Diese Waffe ist leicht zu handhaben und erlaubt eine Vielzahl von Angriffs-manövern. Nach Gutdünken des Spielleiters kann dieser die Initiative einer Bartaxt auf 2 verringern und gleichsam die Trefferwucht auf 8K/4W herab setzen, um deren besserer Balance gerecht zu werden.

Orkenbeil
Diese wild und urtümlich aussehende Waffe ist eine der berühmten und gefürchteten Orkwaffen. An einem dicken Holzstab sitzt eine abenteuerlich gebogene Beilklinge, die so weit zum Handgriff zurückreicht, daß sie dort wieder befestigt ist; dazu kommen eine gezackte Stachelklinge, die dem Axtblatt gegenüberliegt und ein kleiner Stachel am Ende des Holms. Oftmals ist die obere Hälfte des Axtblattes noch mit Widerhaken versehen, wodurch die Waffe noch schlimmere Wunden reißt.

Streitaxt
Die Streitaxt ähnelt dem Kriegsbeil, verfügt jedoch über zwei Axtblätter und zudem meist über einen nach oben gerichteten Stoßdorn. Da sie noch schwerer, länger und unhandlicher als ein Kriegsbeil ist, muß sie auf jeden Fall mit zwei Händen geführt werden, hat dann allerdings verheerende Wirkung. Einige Varianten der Streitaxt verlängern den Schaft noch weiter, um sie auch als Stangenwaffe benutzen zu können.

Eine berühmte Variante ist die *Breitaxt*, die nur ein besonders schweres Blatt besitzt, daß auf einem 1,20 m bis 1,50 m breiten Schaft befestigt ist. Sie ist in etwa ebenso beliebt wie die Bartaxt und wird vor allem von wohlhabenden Kriegern geschätzt, die das große Blatt nicht selten reich verzieren lassen.

Zwergenaxt
Diese Doppelaxt fällt vor allem durch ihren äußerst kurzen Stiel auf, der die Klingenbärte fast bis zum eisenverstärktem Griffteil zurückreichen läßt. Die kleine, leicht zu verbergende Axt ist eine zwergische Erfindung und besonders bei diesem Volk beliebt, da sie sich auch von kleinen Wesen und auf engem Raum noch gut einsetzen läßt.

Lindwurmschläger
Größere, einblättrige Zwergenäxte werden Lindwurmschläger genannt. Sie werden vom kleinen Volk meist beidhändig geführt.

Flegel und Morgensterne

Flegel sind mehrteilige Waffen mit einem oder mehreren Schlagteilen (bei Morgensternen sind es Kugeln), die mittels eines Seils, einer Lederschnur oder einer Kette an einem Stiel befestigt sind. Flegel benutzen die Fliehkraft, um die Wucht des Schlages zu vergrößern, und können auch dazu benutzt werden, die Gliedmaßen oder Waffen eines Gegners einzuschnüren oder zu verstricken. Allerdings sind die Bewegungen der Schlagelemente durch die Kettenverbindung nur schwer vorherzusehen; dadurch ist es ausgesprochen schwierig, einen Flegel einzusetzen, ohne sich selbst zu gefährden.

Dreschflegel
Der Dreschflegel ist ein landwirtschaftliches Instrument, daß allerdings auch als Waffe benutzt werden kann (und wird). An einem etwa Mannshohen Holzstiel ist mittels einer Kette oder durch Lederbänder ein ca. 25 cm langer Holzstiel angebracht, der zum Dreschen von Getreide dient (oder zum Verdreschen von Gegnern).

Kriegsflegel
Der Kriegsflegel ist eine Waffe, die offensichtlich aus dem Dreschflegel entstanden ist. Die Waffe ist billig und leicht herzustellen und unterscheidet sich vom normalen Dreschflegel eigentlich nur durch die zahlreichen Eisenspitzen, die am Schlagteil angebracht sind (Manchmal wird auch das Schlagteil vollständig mit dicken Eisenblechen überzogen). Er findet vor allem bei Milizen und Bauernwehren, aber auch bei schlecht ausgerüsteten Wegelagerern Einsatz.

Nunchaku
Das Nunchaku ist eine nachtelbische Waffe, die mit dem Flegel verwandt ist. Da es den Bauern und Gemeinen der Okura verboten ist, Schwerter zu führen, entwickelten sie aus dem Dreschflegel diese Waffe mit dem Ziel, eine einfach herzustellende Waffe zu besitzen, die auch von Kindern oder Frauen effektiv eingesetzt werden konnte. Das Nunchaku besteht aus zwei kurzen Holz-, Bambus- oder Eisenstäben (jeder etwa 25 cm lang), die durch eine Kette, ein Seil oder gar durch Reisstroh miteinander verbunden sind. Da beide Stäbe gleich lang sind, können sie beide entweder als Schlag- oder als Griffteil dienen, was sehr komplexe Show- und Kampfmanöver mit der Waffe zuläßt, aber auch ihre Handhabung erschwert. Mit dem Nunchaku verwandt sind der Drei-Segment-Stab und der Kau Sin Ke, die allerdings beide zu den Ketten- und Seilwaffen gezählt werden.

Kettenflegel
An einem kurzen Holzgriff sind drei etwa 30 cm lange Ketten befestigt. Jede Kette endet in einem schweren eisernen Ring von etwa 5 cm Durchmesser. Die Waffe richtet häßliche Prellungen an, doch harte Leder- und Metallrüstungen dämpfen den Schaden um das eineinhalbfache, da die Gesamtwucht zwar groß, die Punktwucht jedoch weniger stark ist. Die Waffe wird einhändig geführt und ist oft in den Händen ländlicher Stadtwachen zu finden. Die Waffe wird auch gern auf Turnieren eingesetzt. Weil sie einen enormen Krach macht, wenn sie (wenn auch wirkungslos) auf einen Schild geschlagen wird, kommt sie beim Publikum gut an, zumal sie ziemlich brutal aussieht.

Klingenkettenstab
Diese bösartige Waffe ist ein Nunchaku, aus dessen Enden jeweils eine unangenehm geformte, doppelschneidige Messerklinge heraussteht, die nicht nur zum Zustoßen dient, sondern auch bei Streifschlägen üble Schnittwunden verursacht. Diese Waffe ist allerdings nur etwas für absolute Experten mit dem Nunchaku, denn die Eigenverletzungsgefahr mit dem Klingenkettenstab ist extrem hoch.

Reiterflegel
Der Reiterflegel ist eine verbesserte, leichtere Form des Kriegsflegels. Der Schaft ist drastisch verkürzt worden, um die Waffe auch für Reiter nutzbar zu machen, und Schlagteil und Schaft sind oft durch Eisenbänder verstärkt, um die Stabilität und Wucht der Waffe zu erhöhen.

Morgenstern (Kettenkeule)
Morgensterne sind vermutlich aus einer Kombination von Flegel und Kriegskeule entstanden. Sie bestehen aus einem 40-50 cm langen Holzstiel, an dem mittels einer 30-40 cm langen Eisenkette eine Holz- oder Stahlkugel mit kleinen Metalldornen angebracht ist. Der Morgenstern sollte nur von im Umgang mit ihm geübten Kämpfern eingesetzt werden, da sich Amateure schnell die Kugel auf die eigenen Finger hauen. Durch die Kette des Morgensterns kann ein Kämpfer allerdings auch mittels eines gezielten Angriffs um den gegnerischen Schild herumschlagen. Varianten des normalen Morgensterns verlängern oft den Schaft und/oder verkürzen die Kette, um die Gefahr einer Selbstverletzung zu mindern. Bei selteneren Varianten werden ein oder zwei zusätzliche Kugeln angebracht, um die Schlagwucht noch weiter zu erhöhen.

Stabmorgenstern
Der Stabmorgenstern ist eine größere, beidhändige Variante des normalen Morgensterns. An seinem etwa einen Meter langen Holzschaft ist mittels einer Kette eine schwere Stahlkugel mit äußerst unangenehmen Dornen angebracht. Das Griffteil ist oft mit Leder oder Draht umwickelt. Wie auch beim normalen Morgenstern ist eine fundierte Ausbildung nötig, um diese Waffe effektiv benutzen zu können. Auch mit dem Stabmorgenstern kann um gegnerische Schilde herum geschlagen werden. Die Dornen der Stahlkugel verursachen zusätzlich zur normalen Schlagwucht noch einen Stichschaden mit einer Trefferwucht von *3S*, gegen den keine Rüstungsklasse angerechnet werden darf. Dieser zusätzliche Schaden tritt allerdings nur auf, wenn die normale Trefferwucht des Morgensterns die Rüstung schon durchschlagen hat.

Hacken

Hacken verfügen durch ihre schmalen Spitzen und ihr hohes Gewicht über eine enorme Wucht, die sich in einem kleinen Punkt konzentriert. Sie sind deshalb besonders geeignet, um gegnerische Rüstungen zu durchstoßen und halbieren die Rüstungsklasse von Metallrüstungen für die Belange der Schadensbestimmung (was übrigens auch für die Stoßdornen anderer Waffen gilt). Andererseits können sich solche Waffen in der Metallrüstung verhaken und nicht wieder herausgezogen werden, wenn dem Kämpfer keine Probe auf *2* x *Kraft* gelingt. Selbiges gilt im Übrigen auch für spitze Streithämmer und andere Waffen mit langen Stoßdornen; falls der Spielleiter dies für richtig hält, kann er diese Regel sogar auf Speere und andere Stoßwaffen ausdehnen.

Kriegshacke
Die Kriegshacke entstand aus dem mit ihr verwandten Werkzeug. Sie ist allerdings stabiler und leichter, unterscheidet sich äußerlich aber kaum von ihrem zivilen Gegenstück.

Reiterhacke
Die Reiterhacke ist eine kleinere Variante der Spitzhacke, die vor allem für den Einsatz zu Pferd gedacht ist, um mit ihr gegnerische Ritter aus dem Sattel zu holen. „Echte“ Ritter bevorzugen allerdings vornehmere Waffen, um dieses Ziel zu erreichen.

Spitzhacke
Die Spitzhacke ist ein alltägliches Werkzeug, daß vielerlei Verwendungsmöglichkeiten bietet und auch als Waffe zu gebrauchen ist. Durch ihre schmale Spitze und ihr hohes Gewicht kann sie enormen Schaden verursachen, allerdings ist sie nicht sonderlich stabil.

Hämmer

Hämmer sind einfache, aber dennoch hoch effektive Waffen, die in ihrer Führung den Äxten sehr ähneln.

Kriegshammer
Der Kriegshammer ist eine Waffe, die speziell zum Zertrümmern oder Aufbrechen von Brustpanzern konzipiert wurde. Der Kriegshammer konzentriert die Wucht eines Streitkolbens auf einen (kleineren) Hammerkopf (der eventuell noch mit einem kurzen Dorn versehen ist). Er ist wie die meisten anderen Waffen dieser Art nur dort verbreitet, wo auch das Tragen von schweren Rüstungen gebräuchlich ist.

Rabenschnabel
Der Rabenschnabel ist eine mit dem Kriegshammer verwandte Waffe, die jedoch anstatt eines (oder zusätzlich zu einem) Hammerkopfes einen leicht nach unten gebogenen Stoßdorn besitzt, der die Waffe generell gegen Rüstungsträger sehr effektiv macht. Diese Waffen folgt den besonderen Regeln für Hacken (s.o.). Er ist vor allem bei den schwer gerüsteten Zwergenvölkern beliebt.

Großer Kriegshammer (Maul, Schlegel)
Der große Kriegshammer ist eigentlich nichts weiter als ein 1 Meter langer Holzschaft, an dem ein äußerst schwerer Hammerkopf mittels Keil und Lederriemen befestigt ist. Der Hammer ist unhandlich und langsam, durch sein großes Gewicht ist die Wirkung dieser Waffe aber dennoch mehr als verheerend.

Streithammer, stumpf
Der stumpfe Streithammer ist eine kleine Wuchtwaffe, die sich als Reiter- oder Zusatzwaffe vielerorts großer Beliebtheit erfreut. Der Umgang mit dem Streithammer ist leicht zu erlernen und der verursachte Schaden ist auch nicht zu verachten, besonders da der Hammer trotz seiner geringen Größe auch schwer gerüsteten Gegnern gefährlich werden kann.

Streithammer, spitz
Der spitze Streithammer ist eine effektive Waffe, die sich aufgrund ihres kurzen Schaftes und ihres annehmbaren Gewichtes auch gut zu Pferd einsetzen läßt. Der spitze Streithammer besteht aus einem ca. ½ Meter langen Holzschaft, an dessen oberen Ende eine schwere eiserne oder stählerne Stoßspitze (ähnlich einem leichten Rabenschnabel oder einer Kriegshacke, aber mit geradem Dorn) angebracht ist. Diese Stoßspitze ist hervorragend dazu geeignet, Löcher in ein Kettenhemd zu schlagen.

Vorschlaghammer
Der Vorschlaghammer ist eigentlich ein Werkzeug, daß von Zimmerleuten, Steinmetzen und Schmieden verwendet wird, kann allerdings auch als Waffe effektiv eingesetzt werden. Leider ist er nicht so gut ausbalanciert wie seine Nachkommen, z.B. der Kriegshammer, und ist aufgrund mangelnder Stabilität auch echten Kämpfen oft nicht gewachsen.

Der Name rührt übrigens nicht daher, daß einige üble Zeitgenossen ihren „Geschäftpartnern“ mit dieser Waffe ihre Vörschläge unterbreiten, sondern daher, daß mit diesem Werkzeug die Vorarbeit für weitere Arbeitsgänge geleistet wird.

Keulen und Streitkolben

Diese einfachen Waffen verursachen ihren Schaden hauptsächlich durch ihr Gewicht und die Kraft desjenigen, der sie führt. Keulen und Knüppel sind zudem primitive Waffen, die sehr leicht herzustellen und somit weit verbreitet sind.

Knüppel
Der Knüppel ist nichts weiter als ein kurzes, schweres Stück Holz. Jeder dicke Ast kann als Knüppel dienen, wie auch ein starkes Stuhlbein oder ein Brett. Er ist eher eine spontan improvisierte Waffe als etwas, was ein Kämpfer ständig mit sich herumträgt.

Keule
Die Keule ist einfach ein größerer und schwererer Knüppel, obschon sie auch manchmal grob bearbeitet ist (Lederumwickelter Griff und ähnliche „Extras“).

Klampe
Die Klampe ist eine kurze Stange aus Holz oder Metall. Sie wird durch Löcher in der Reling eines Schiffes gesteckt, so daß die Takelage des Schiffes an ihnen festgemacht werden kann. Bei gewalttätigem Aufeinandertreffen mit dem Feind kann man sie auch herausziehen und damit kämpfen. Sie ist eine einfache improvisierte Waffe, die in ihrer Wirksamkeit etwa einem primitiven Knüppel entspricht, aber bei einem Entermanöver ist es immer noch besser, mit einer Klampe ausgerüstet zu sein als ohne Waffe herumzulaufen.

Kriegskeule
Auch Keule macht Beule, und um die Wirkung der normalen Keule noch zu verbessern, ist die Kriegskeule mit zahlreichen „Erhebungen“ aus Knochen, Stein oder Metall versehen. Die Kriegskeule ist schwer und unhandlich, besitzt aber trotz ihres primitiven Aufbaus eine nicht zu verachtende Wucht.

Godendag (Monstranz)
Der Godendag (der Name rührt vermutlich daher, daß man mit dieser Waffe nett und höflich am Helm des Gegners „anklopft“) besteht aus einem ca. 60 cm langen Holzstiel, an dessen Ende eine schwere Kugel aus Eisen und Holz angebracht ist, die oftmals noch wie eine Morgensternkugel mit Dornen und Spitzen versehen ist. Die Waffe stellt einen Vorläufer des Streitkolbens dar, unterscheidet sich aber weniger in der Wirksamkeit als in der primitiveren Verarbeitung von diesem. Viele Priester und Ordensritter verwenden dem Godendag ähnliche rituelle Waffen, die *Monstranz* genannt werden. Diese Waffen sind oftmals kunstvoll gearbeitet und stabiler (Qualität +2) als der Godendag, sind aber schwer erhältlich und werden meist nur an sich verdient gemacht habende Kleriker vergeben.

Leichter Streitkolben (Reiterstreitkolben)
Der leichte Streitkolben, auch als *Reiterstreitkolben* bekannt, besteht aus einem Eisenstiel mit einer Verdickung am Ende, die mit mehr oder weniger unangenehmen, hervorstehenden Teilen besetzt ist. Oftmals ist an der Spitze noch ein kurzer Stoßdorn angebracht. Der Reiterstreitkolben ist die logische Weiterentwicklung der Keule und des Godendags (s.d.) und eine besonders bei Rittern und Händlern wegen ihrer einfachen Handhabung beliebte Waffe. Durch die große Aufschlagsfläche ist die Wirkung gegen gut gerüstete Gegner jedoch geringer als beispielsweise beim Streithammer, dafür läßt sich diese Waffe auch noch auf geringem Raum einsetzen. Der Reiterstreitkolben dient wie der Godendag oft auch als zeremonielles Instrument oder Statussymbol und wird von militärischen Befehlshabern, für deren Stand diese Waffe typisch ist, mehr als Kommandostab denn als Waffe benutzt. Nebenbei ist der leichte Streitkolben wahrscheinlich die einzige Wuchtwaffe, mit der sich, eine gewisse Kraft vorausgesetzt, tatsächlich fechten läßt.

Schwerer Streitkolben
Der schwere Streitkolben entspricht äußerlich dem Reiterstreitkolben, ist jedoch länger und schwerer als dieser und wird oft beidhändig geführt.

Stäbe

Stäbe sind wie Keulen und Knüppel einfach herzustellende und häufig anzutreffende Waffen und erfreuen sich vor allem deshalb großer Beliebtheit, da sie sich nicht nur als Waffe sondern auch als Werkzeug und Hilfsmittel in vielen anderen Situationen einsetzen lassen. Jeder Speer und jede kurze Stangenwaffe läßt sich zudem Dank ihres Schaftes auch als Kampfstab verwenden.

Bo
Der Bo ist die elfische Variante des Kampfstabs und besteht zumeist aus Bambus. Er ist kaum oder gar nicht bearbeitet und überall dort erhältlich, wo Bambus wächst (Man braucht ihn nur abzuschlagen). Durch das verwendete Material ist er leichter und schneller zu führen als der Kampfstab, allerdings auch zerbrechlicher und nicht ganz so effektiv wie dieser.

Bootshaken (Jitte, Gaffel)
Der Bootshaken ist eine kurze Holz- oder Eisenstange, an deren oberen Ende ein stumpfer Haken angebracht ist.

Eigentlich zum Heranholen von Booten oder zum Transportieren von Jagdbeute gedacht, kann der Haken auch als Waffe eingesetzt werden.

Jo
Dieser etwa einen Meter lange Bambusstab ist die Zwischenstufe zwischen Hanbo und Bo.

Hanbo (Arnis)
Der Hanbo ist ein kurzer Schlagstock aus Bambus. Meist wird in jeder Hand ein Hanbo geführt. Eine Verwandter des Hanbo wird Arnis genannt, ist etwas länger als der Hanbo (ca. 70 cm) und aus Hartholz gefertigt.

Kampfstab (Bauernspieß, Stecken)
Der Kampfstab ist eine leicht erhältliche Waffe, die sehr weit verbreitet ist und besonders von Bauern, Priestern und exzentrischen Kriegern benutzt wird. Seine Länge entspricht im allgemeinen der Körpergröße des Besitzers. Als Beidhandwaffe ist der Kampfstab eine gute Angriffs- und Paradewaffe, im einhändigen Gebrauch wird er jedoch zum unhandlichen Knüppel. Die meisten Kampfstäbe sind einfache Holzstangen, manche sind aber auch mit Metallreifen verstärkt und aus gehärtetem Holz gefertigt.

Tonfa
Diese Waffe der Okura besteht aus einem Stab aus Hartholz oder Eisen, an dem ein seitliches Griffstück angebracht ist, was der Waffe eine frappierende Ähnlichkeit mit modernen Polizeischlagstöcken verleiht. Mit dieser Waffe lassen sich viele besondere Kampfmanöver durchführen. Sie ist insbesondere in den Gegenden beliebt, wo normale Waffen verboten sind. Geübte nachtelbische Kämpfer benutzen oft ein Tonfa in jeder Hand.

Dolche und Messer

Unter diese Gruppe fallen nahezu alle kleinen Klingenwaffen. Der Begriff umfaßt viele ein- und zweischneidige Waffen, die meistens zumindest einen kleinen Fingerschutz besitzen. Nur wenige sind länger als 30 Zentimeter oder schwerer als ein halbes Kilogramm. Viele dieser Waffen können auch geworfen werden.

Dolche

Dolche besitzen eine zweischneidige, meist gerade Klinge mit einer scharfen Spitze. Wie Schwerter können auch Dolche mit gewellter, geflammter, gezackter oder anderweitig sonderbar gestalteter Klinge ausgestattet sein. Dies wirkt sich allerdings nicht bedeutend auf ihre Kampfwerte aus.

Dolch (Tanto)
Ob Ritter oder Söldner, Reisender oder Fußknecht, jeder trägt sein Schwert oder Hiebmesser. Noch öfter, und vor allem von einem größeren Personenkreis wird aber der Dolch getragen. Praktisch niemand kann oder will es sich leisten ohne eine handliche Seitenwaffe auf die Straße zu gehen. Dabei ist der Dolch genauso oft Waffe wie Status- oder Mannessymbol.

Typische Dolche sind der *Antennendolch* und der *Ringknaufdolch*. Sie haben meist ein messerähnliches Hefteisen, das statt eines Knaufes in zwei gebogenen Antennen oder einen Ring ausläuft. Die Klingen sind oft sogar einschneidig. Ebenso typisch ist der *Basilard*. Sein Griff wird von zwei waagerechten Balken begrenzt, wobei der eine die Funktion einer Parierstange, der andere die eines Knaufes erfüllt.

Varianten des Dolches bestehen meist darin, das die Klinge geflammt oder gezackt wird (Geflammte Dolche sind besonders bei modebewußten Frauen als Seitenwaffe beliebt). Die häufigste Variation jedoch ist die kunstvolle Verzierung von Griff, Parierstange und Klinge.

Der *Tanto* ist die nachtelbische Form des Dolches. Er besitzt nur eine Schneide und wie die Schwerter der Okura eine Parierscheibe anstatt einer Parierstange.

Eberfänger
Der Eberfänger ist eine Waffe, die von ihrer Form her zwischen Dolch und Schwert anzusiedeln ist und deshalb auch auf beide Arten geführt werden kann. Bei dieser oft schön geschmückten Jagdwaffe ist die Klinge nahe der Spitze breiter als am Heft, so daß man mit ihr sowohl die nötigen Hiebe gegen verwundet angreifendes Wild führen wie auch nach erfolgreicher Jagd Fell und Schwarte durchdringen kann, um die Beute auszunehmen. Ein weiteres typisches Merkmal des Eberfängers ist, daß er keine Parierstange besitzt, die bei einer Jagdwaffe ja auch sinnlos wäre.

Giftdolch
Diese Waffe ist äußerlich kaum von einem normalen Dolch zu unterscheiden, besitzt jedoch einen abnehmbaren Knauf, unter dem sich eine Röhre verbirgt, die mit einer Flüssigkeit gefüllt werden kann und knapp unter der Klingenspitze mündet. Ein erheblicher Nachteil dieser Waffe ist allerdings die Empfindlichkeit der Giftröhre. Diese muß ständig sauber gehalten werden, um zu gewährleisten, daß das Gift auch sein Ziel erreicht. Zudem ist es nicht empfehlenswert, den zerbrechlichen Giftdolch für echte Kampfaktionen zu verwenden, da er recht zerbrechlich ist.

Jambiya (Hiebdolch)
Der Jambiya, eine Waffe koshitischer Herkunft, ist ein leicht gebogener Dolch mit ausgeprägter Klinge, durch die sich diese Waffe nicht nur für Stiche sondern auch für Klingenhiebe eignet. Er gilt in vielen Regionen des Wüstenlandes als Symbol für Ehre, Tapferkeit und Männlichkeit und erfüllt so einen Zweck ähnlich dem des ritterlichen Schwertes. Varianten dieser Waffe weisen andere Klingenformen auf, wobei eine dem *Khopesh* (s.d.) ähnliche Klinge am bekanntesten ist.

Katar
Diese etwas merkwürdige Waffe aus dem fernen Kosh besteht aus einem Griff, der auf beiden Enden in eine Parierstange mündet, was dem Heft der Waffe das Aussehen eines H verleiht. Die Klinge der Waffe sitzt an der Mitte des Griffes, der dann mit der Faust so umschlossen wird, das die Klinge nach vorne aus der Hand heraus ragt und die beiden Parierstangen Ober- und Unterseite der Hand schützen. Eine bei Assassinen sehr beliebte Variante des Katar verzichtet auf die Parierstangen, damit die Waffe leicht in der Hand verborgen werden kann.

Eine weitere, sehr seltene Variante (eigentlich schon eine andere Waffe) setzt die Klinge nicht in der Griffmitte an,

sondern besitzt oberhalb jeder Parierstange eine kleinere Klinge, so daß die Waffe für Vor- und Rückhandschläge gleich gut geeignet ist.

Kris
Der Kris ist ein langer Dolch mit einer sehr eigentümlichen Klinge, die wie „gewachsen“ aussieht. Die Klingenform kommt durch primitive Schmiedeweise und unregelmäßige Zusammensetzungen des Rohmaterials zu Stande. Wegen seiner Form werden dem Kris mystische Kräfte zugesprochen, und er wird vielerorts als eine Art Ritualdolch verwendet.

Die unregelmäßige Klinge vergrößert die Wunde und erhöht die Wahrscheinlichkeit, wichtige Körperorgane zu treffen, weshalb der Schaden höher liegt als beim normalen Dolch. Allerdings sinkt der Schaden auf *3S* ab, wenn der Kris gegen Gegner in Metallrüstungen eingesetzt wird.

Langdolch (Langmesser)
Der Langdolch, auch Langmesser genannt, ist eine lange dolchartige Stichwaffe, die meist in einem einfachen Gehänge getragen wird. Seine Form und sein Gewicht machen den Langdolch zu einer hervorragenden Fechtwaffe, die vor allem von Hobbits und Elbenwesen sehr geschätzt wird. Da der Langdolch zu groß für einen normalen Dolch ist, ist er zwar unter dieser Kategorie aufgeführt, gilt für die Belange der Waffenfertigkeiten jedoch als Stichwaffe.

Linkhand
Diese elbische Waffe wird oft zusammen mit einer weiteren Fechtwaffe, etwa einem Degen oder einem Langdolch, verwendet. Der Linkhanddolch deckt durch seine Größe einen Bereich ab, den man auch mit einer Tartsche abdecken würde, kann allerdings im Gegensatz zu diesem auch als Waffe dienen, insbesondere, wenn die Primärwaffe des Kämpfers zu Bruch geht. Viele Fechter beherrschen es, mit dem Linkhand nicht nur zu verteidigen, sondern auch geschickte Angriffe zu führen. Der Linkhand gibt dem Kämpfer +1 auf seine Verteidigungswürfe, wenn er **nur** zur Verteidigung und nicht zum Angriff genutzt wird.

Schwerer Dolch
Schwere Dolche besitzen dieselbe Gestalt wie normale Dolche, sind allerdings schwerer und länger als diese. Anders als der herkömmliche Dolch wird die schwere Variante nicht zur Zierde getragen, sondern meist nur von denen benutzt, die auch mit dieser Waffe umzugehen wissen. Deshalb sind schwere Dolche auch meist weniger verziert als normale Waffen dieser Gattung.

Wyrmzahn
Der Wyrmzahn ist eine zwergische Dolchform, die sich durch eine breite Klinge und eine kaum sichtbare Krümmung auszeichnet. Der Sage nach waren die ersten Dolche dieser Art in der Tat echte Drachenzähne, die die Zwerge ihren Gegnern nach urzeitlichen Kämpfen ausrissen; heute aber sind alle derartigen Dolche aus Zwergenstahl oder Mithril gefertigt und liegen vorzüglich ausgewogen in der Hand (eines Zwerges).

Yoroi Toshi
Der Yoroi Toshi ist eine mit dem Tanto (siehe *Dolch*) verwandte Waffe der Okura. Anders als bei diesem ist die Klinge jedoch kaum ausgeprägt; dafür ist allerdings die Spitze besonders geschärft und gehärtet, weshalb sie sich sehr gut zum Durchstoßen von Rüstungen eignet. Diese Waffe senkt die RK des Gegners um zwei Punkte für die Belange der Schadensbestimmung.

Messer

Messer besitzen im Gegensatz zu Dolchen nur eine, zumeist leicht gewölbte, Schneide.

Falcata
Dies ist ein sehr alter Messertyp, der sich aber immer noch einer großen Beliebtheit erfreut. Die extrem kopflastige Klinge ist bis zu 50 cm lang und leicht sichelförmig.. Aufgrund seiner Größe wird das Falcata mit der Fertigkeit *Klingenwaffen* geführt. Aus dieser Waffe hat sich auch der Malchus (s.d.) entwickelt, der mancherorts ebenfalls als Falcata bezeichnet wird.

Messer
Das Messer ist eigentlich ein Werkzeug und keine Waffe. Es dient zum Beispiel zum Schnitzen von Holz oder zum Zerteilen von Nahrung. Es kann allerdings auch als Waffe für den Notfall benutzt werden, insbesondere, da es nicht schwierig ist, in irgendeinem zivilisierten Gebiet ohne große Umstände an diese Waffe heranzukommen.

Jagdmesser
Einen Schritt weiter zur Waffe geht das klassische Jagdmesser von größerer Länge, wie man es zum Aufbrechen und Ausnehmen von Wildbret verwendet. Im Notfall kann es dem Weidmann auch zur letzten Verteidigung gegen wilde Tiere oder gar Wegelagerer dienen. Jagdmesser sind oft verziert oder besitzen elfenbeinere oder mit Perlmutt verkleidete Griffe und viele Kulturen kennen Künstler, die sich auf die Verzierung der Griffe dieser Waffen spezialisiert haben.

Kampfmesser
Dies ist im Grunde nur eine größere Version des Jagdmessers, dessen Rücken oftmals auch Sägezähne aufweist. Das Kampfmesser besitzt eine mindestens zwanzig Zentimeter lange Klinge, die wesentlich dicker und breiter ist, als die eines gewöhnlichen Messers. Außerdem ist die Klinge etwas anders geformt als die des Küchenwerkzeugs und sitzt mit einer kleinen Parierscheibe auf einem handlichen Griff. Es ist nach Messerart einseitig geschliffen, doch oft ist der Bereich der Spitze beidseitig angeschliffen, um beim Zustechen das Eindringen zu erleichtern. Die Klinge ist gewöhnlich sorgfältig und höllisch scharf geschliffen. Für den, der damit umzugehen weiß, ist es eine gefährliche Waffe, die auch geworfen werden kann.

Kogai
Die Schwertnadel gleicht einem winzigen Samuraischwert und wirkt eher wie ein Brieföffner als eine Waffe. Die Kogai wird als kleines Messer benutzt und ist im Notfall auch eine Waffe. Oft steckt sie in einem Seitenfach der Scheide von Wakizashi oder Katana.

Kozuka
Viele Samurai besitzen zusätzlich zu ihren beiden Hauptwaffen das Kozuka, ein kleines Beimesser mit schma-

ler Klinge, das im Aussehen einem sehr kleinen Katana gleicht. Wie ein Messer in Europa findet es für den Samurai zumeist auch Anwendung im alltäglichen Gebrauch. Oft ist es in einem Seitenfach der Schwertscheide untergebracht.

Ketten- und Seilwaffen

Ketten- und Seilwaffen sind Gegenstände meist hoch- oder dunkelelfischer Herkunft und so auch in den Händen von Meistern der Kampfkünste zu finden, denn sie sind zwar sehr vielseitig zu verwenden, ihr Einsatz ist jedoch schwer zu erlernen und erfordert viel Übung. Fast alle Waffen dieser Art werden ausschließlich beidhändig benutzt. Nur bei weit ausholenden Angriffen wird die Waffe manchmal mit einer Hand geführt.

Kettenwaffen

Unter diese Kategorie fallen alle Waffen, die zum größten Teil aus einer oder mehreren metallenen Ketten bestehen, beziehungsweise durch die Verwendung von kurzen Ketten ihre Flexibilität erhalten.

Cahulak (Kettenkeulen)
Diese exotische und brutal anmutende Waffe stammt aus dem heißen Norden und gilt vor allem in Kosh als beliebte Gladiatorenwaffe. Es handelt sich um zwei schwere Holzkeulen, deren Schaftenden über eine Kette oder Lederschnur miteinander verbunden sind. Aus den Seiten der Keulenköpfe ragen jeweils vier häßliche, lange, nach hinten gebogene Eisenstacheln in alle Himmelrichtungen heraus, und je ein weiterer, kürzerer aus den Spitzen. Die Waffe wird beidhändig geführt, und ihre weiten, wuchtigen Schwünge reißen grauenhafte Wunden. Obwohl sie eine Kettenwaffe ist, gelten für sie dieselben Regeln wie für eine Stabwaffe, denn sie erlaubt einem entsprechend kräftigen Träger zwei Angriffe pro Runde. Analog zum Stoß wird hier der kräftige, beidhändige Schwung an der langen Kette mit einer Keule bzw. an der Kettenmitte mit beiden Keulen durchgeführt. Der Umgang mit dieser Waffe erfordert viel Übung, sonst verletzt man sich selbst (was auch meist bei einem Patzer geschieht).

Dreisegment-Stab
Diese Waffe ist eine weitere hochelfische Weiterentwicklung des Dreschflegels. Sie besteht aus drei etwa 50 cm langen Hartholzstäben, die durch kurze Ketten miteinander verbunden sind. Die Waffe erlaubt eine Vielzahl an Manövern, ihr Gebrauch ist allerdings schwierig zu erlernen.

Kau Sin Ke
Das Kau Sin Ke ist eine hochelfische Erfindung, die mit dem Nunchaku und dem Dreschflegel verwandt ist. Bei dieser Waffe werden mehrere (meist 5-7) Holzstäbe durch kurze Ketten miteinander verbunden. Da diese Waffe über eine gewisse Länge und große Flexibilität verfügt, gehört sie nicht zu den Dreschflegeln, sondern zu den Kettenwaffen.

Kette und Gewicht
Diese Waffe besteht nur aus einer langen Kette, an deren Ende ein schweres Gewicht (evtl. ein Flegelschlagteil oder eine Morgensternkugel) befestigt ist. Diese Waffe ist sehr unhandlich, verfügt aber über eine große Reichweite und eine enorme Wucht. Fechten ist damit unmöglich, aber man kann den Gegner wie mit einer Bola, oder, im zweihändigen Umgang, mit dem anderen Ende der Kette, wie mit einer Peitsche, fesseln und so im Kampf behindern.

Kusari Gama
Das Kusari Gama besteht aus einer langen Kette mit einem Gewicht an einem Ende, an deren anderem Ende eine Kama, eine nur schwach gebogene Sichel, angebracht ist. Diese Waffe kann auf verschiedene Weisen benutzt werden: Es kann mit der Kama zugeschlagen werden, mit der Kette können Schlag und Fesselungsangriffe durchgeführt werden oder die Sichel kann an der Kette herum geschwungen werden. Da die Waffe leicht herzustellen ist, wird sie oft von mittellosen Kämpfern und Mönchen eingesetzt.

Manriki Gusari
Das Manriki-Gusari ist eine dünne, etwa einen Meter lange Kette, an deren Enden kleine Gewichte zur besseren Handhabung angebracht sind. Die Waffe kann im Handgemenge eingesetzt werden, um nach einem Gegner zu schlagen oder um Körperteile des Gegners zu fesseln.

Masakari
Diese Waffe ähnelt dem Kusari-Gama, besitzt jedoch anstatt einer Kama eine Handaxt, die fest mit der Kette verbunden ist. Die Waffe verfügt über die gleiche Variationsbreite an Manövern, die auch anderen Kettenwaffen zu eigen ist und ist wie fast alle Waffen dieser Kategorie oft in ländlichen Gegenden zu finden, da sie nicht sonderlich schwer her zu stellen ist.

Peitschen

Peitschen sind eigentlich nicht für den Kampf gedacht, sondern dienen meist als Bestrafungsinstrument oder finden sich in der Hand eines Fuhrmanns wieder. Ein geschickter Kämpfer kann jedoch auch im Gefecht mit einer Peitsche so manchen Gegner bezwingen. Im Gegensatz zu den Kettenwaffen ist eine Parade mit einer Peitsche allerdings ein Ding der Unmöglichkeit. Zudem sind sie gegen gerüstete Gegner im Prinzip vollkommen wirkungslos (jede Form von künstlicher Rüstung wird gegen Peitschenangriffe verdoppelt).

Peitsche
Die Peitsche ist ein meist von Fuhrleuten, Kutschern oder Tierbändigern verwendetes Werkzeug, daß zwar wenig Schaden (dafür aber reichlich Schmerzen) verursacht, jedoch durch sein Knallen, daß beim Schwingen der Peitsche entsteht, und durch die Möglichkeit, Gegner mit dieser Waffe fesseln und umreißen zu können, so manchen Freund in Kriegerkreisen gefunden hat. So mancher Abenteurer hat wohl auch schon seine Peitsche als Liane oder Kletterseil zweckentfremdet.

Geißel
Diese bösartige Waffe hat die Form einer kurzen Peitsche mit mehreren Schnüren oder „Schwänzen“, in die zahlreiche metallene Dornen eingeflochten sind, die bei einem Hieb zahlreiche Schnitte verursachen. Die Geißel ist vor allem als Folter- oder Bestrafungsinstrument gebräuchlich.

Kettenpeitsche
Dies ist eine Peitsche, bei der die Peitschenschnur durch eine Kette ersetzt wurde, die nicht nur Striemen, sondern auch Verletzungen erzeugt. Es ist ein weniger eine Waffe als vielmehr ein grausames Folterinstrument, mit dem man dem Delinquenten das Fleisch von den Knochen reißen kann.

Kettengeißel
Diese Waffe entspricht der Kettenpeitsche, mit dem Unterschied, daß drei Ketten statt einer an ihrem Stiel befestigt und diese wesentlich kürzer sind. Bei manchen Ausführungen sind die „Stränge“ in der Mitte durch weitere Kettenglieder miteinander verbunden. Auch die Kettengeißel dient eher zur Folter denn als Waffe. Mit ihr lassen sich Schmerzen und häßliche Verletzungen zufügen, aber zum Anrichten effektiven Schadens oder zum Niederschlagen eignet sie sich weniger.

Neunschwänzige Katze
Dies ist eine Geißel mit neun kurzen Riemen, deren Enden geknotet sind. Manche Ausführungen besitzen zusätzlich auch Knoten in der Mitte der Riemen. Als Waffe ist sie ziemlich untauglich, sie dient eher der Bestrafung und ist grausames Statussymbol manches Sklavenhändlers, Piratenkapitäns oder Folterknechts. Für eine Sache eignet sich die neunschwänzige Katze jedoch ganz hervorragend. Ihre großflächige Wirkung ist ausgezeichnet im Kampf gegen Schwärme kleiner Tiere (Ratten, Fledermäuse etc.). Pro Probenqualität über einem *gelungenen* Angriff wird dabei noch ein weiteres Tier normal getroffen (d.h. 2 Tiere bei einer *guten* und 3 Tiere bei einer *meisterlichen* Probe).

Drachenschwanz
Dies ist eine schwere, drei bis vier Meter lange Peitsche mit einer dicken Schnur, die mit großen, gegenläufigen, scharfen Metallschuppen, Dornen, Stacheln, Gewichten und Widerhaken besetzt ist. Sie reißt so scheußliche Wunden, daß sie früher in den Wüstenreichen nicht zur gewöhnlichen Bestrafung wie eine normale Peitsche oder Geißel, sondern sogar für besonders grausame Hinrichtungen benutzt wurde (und gerüchteweise manchmal noch immer benutzt wird), wobei man das bedauernswerte Opfer an den Armen aufhängt und ihm mit dem Drachenschwanz das Fleisch vom Körper reißt. Der Drachenschwanz fügt einem Gegner auf einige Meter Distanz sehr schmerzhafte, aber nicht besonders gefährliche Wunden zu, falls nicht Hals oder Gesicht getroffen werden. Ansonsten gilt für diese Waffe Ähnliches wie für die Peitsche.

Seilwaffen

Seilwaffen ähneln den Kettenwaffen, verwenden in ihren Bestandteilen jedoch keine Metallketten, sondern Lederstreifen, Seile oder Stränge aus Reisstroh.

Kawanaga
Dieser Gegenstand ist Waffe und Werkzeug zugleich. An einem Stück Seil ist am vorderen Ende ein Kletterhaken und am hinteren Ende ein Gewicht angebracht. Somit kann die Kawanaga nicht nur als Waffe, sondern auch als Kletterwerkzeug benutzt werden.

Kyugetsu Shoge
Die Kyugetsu-Shoge besteht aus einem Seil, an dessen einem Ende ein schwerer Eisenring, und am anderen Ende ein mit einem Haken versehener Dolch angebracht ist. Die Anwendung dieser Waffe gleicht der anderer fernöstlicher Ketten- oder Seilwaffen wie dem Kusari-Gama, und obwohl das Seil der Waffe leichter zu durchtrennen ist als die Kette anderer Waffen, ist die Kyugetsu-Shoge sehr beliebt, da sie unauffällig als Werkzeug oder gar als Gürtel getragen werden kann.

Lasso
Das Lasso ist ein Seil mit einer Schlinge am Ende. Der Kämpfer wirbelt das Lasso in seiner starken Hand und schleudert es auf sein Ziel, während er in der anderen Hand den Rest des Seiles hält. Bei einem Treffer fällt die Schlinge über das Opfer und verstrickt dieses.

Urga
Die Urga ist ein uraltes, lassoähnliches Jagdgerät der Steppenbewohner. Es besteht aus einem etwa drei Meter langen, dünnen Stecken, an dessen Ende eine Schlinge befestigt ist. Diese wird um das Opfer gelegt und mit einem Ruck am Stecken zugezogen. Die Urga eignet sich hervorragend zum Einsatz vom Pferd aus und wird auch heute noch von mongolischen und südrussischen Hirten verwendet. Sie kann auch dazu benutzt werden, jemanden festzuhalten, ähnlich wie mit einem Lasso.

Netz

Das Netz, das vor allem von Gladiatoren benutzt wird, besteht aus einem kleinen, meist 2,50 bis 3,50 Meter durchmessenden Netz mit Gewichten am Rand und einer Führungsleine. Es wird normalerweise so getragen, daß es sich beim Werfen entfaltet; der Kämpfer wirft es mit der einen Hand und hält die Führungsleine mit der anderen fest. Trifft das Netz den Gegner, so verwickelt er sich in diesem und kann vom Kämpfer festgehalten oder zu Boden gerissen werden. Ein einmal geworfenes Netz ist entfaltet und erleidet auf darauffolgende Angriffe einen Malus von fünf Punkten, bis es wieder ordentlich zusammengelegt wurde.

Schwerter und scharfe Hiebwaffen

Die Vielfalt der in einer Rollenspiel-Kampagne zu findenden Schwerter geht in die Hunderte, aber die meisten davon unterscheiden sich nur geringfügig von den unten beschriebenen Grundtypen. Schwerter sind außerhalb von Abenteurerkreisen weniger verbreitet, als man annehmen könnte. Dies geht teilweise auf ihren enorm hohen Preis zurück, aber in der Hauptsache liegt es daran, daß ihre Benutzung in den meisten zivilisierten Gegenden auf legitimierte Militäreinheiten beschränkt ist, manchmal sogar auf Offiziere und Ritter. Es lohnt die Feststellung, daß „fechten“ nicht sonderlich häufig ist, denn die meisten verfügbaren Schwerter sind zu schwer für komplexe Fechtkunststücke. Ein Schwertkampf findet im allgemeinen zwischen einem Kämpfer, der mit seiner Klinge einen schwungvollen Schlag oder Stich ausführt, und seinem Gegner, der ausweicht oder mit dem Schild pariert, statt. Paraden mit dem Schwert sind nur selten eine gute Idee, und die meisten Ritter, die ohne Schild in einen Kampf

verwickelt werden (es sei denn, sie führen eine beidhändige Waffe), finden es ratsam, sich zu ergeben oder zu fliehen.

Schwerter

Schwerter sind Klingenwaffen, die sich sowohl für Hiebe als auch in begrenztem Umfang für Stöße mit der Klingenspitze eignen. Die meisten Schwerter sind zweischneidig, obwohl auch einige einschneidige Waffen zu dieser Kategorie gezählt werden.

Barbarenschwert (Orkenschwert)
Das Barbarenschwert ist eine orkische Waffe, die mit keiner anderen wirklich verglichen werden kann: Etwa so lang wie ein typisches Schwert, ist sie fast doppelt so breit und vor allem abenteuerlich geschwungen, mit einer Vielzahl von Vorsprüngen und Einbuchtungen in der Klinge. Mit ihrer oft Klauen oder Drachenflügeln nachgeahmten Parierstange und dem fellumwickelten Griff stellt sie eine so urtümlich furchteinflößende Waffe dar, daß oft ihr bloßer Anblick schon einen Kampf entscheidet.

Bastardschwert (Anderthalbhänder)
Der Anderthalbhänder ist eine relativ neue Waffe, die vor allem von Reitern verwendet wird. Er hat einen längeren Griff als das normale Schwert und verdankt seinen Namen der Möglichkeit, es sowohl ein- wie auch beidhändig zu führen. Die meisten Bastardschwerter besitzen zudem noch eine etwas längere und schwerere Klinge als das normale Schwert. Dadurch ist es möglich, kräftige Hiebe auszuteilen und auch Wesen mit schwererer Rüstung zu verwunden.

Bokken
Dies ist eine hölzerne Kopie des Katana (s.d.), die meist zu Trainingszwecken verwendet wird. Eine Variante dieser Waffe besteht aus mehreren dünnen Bambusstecken, die durch Reisstroh zusammen gebunden werden und so die „Klinge“ der Waffe bilden. Obwohl es eine Übungswaffe ist, kann es stumpfen Wuchtschaden verursachen, wenn man es nur kräftig genug schwingt. Durch seine Anwendungsweise gilt das Bokken als Schwert und nicht als Keulenwaffe.

Breitschwert
Dies ist ein einhändig zu führendes Schwert von etwa 85 cm Länge. Breitschwerter sind im allgemeinen zweischneidig mit breiter, gerader Klinge, aber es existieren zahlreiche regionale Varianten. Die breite Spitze des Schwertes verhindert, daß mit der Waffe effektiv zugestoßen werden kann. Viele Breitschwerter besitzen einen längeren Griff, der es ermöglicht, die Waffe beidhändig zu führen. Im Vergleich zum normalen Schwert liegt der Schwerpunkt des Breitschwertes nicht nahe der Parierstange, sondern ist in Richtung Klingenspitze verschoben. Dadurch werden Hiebe kräftiger, aber es wird zugleich auch schwieriger, mit dem Breitschwert schnelle Hiebe und Paraden durchzuführen.

Claymore (Großschwert)
Das Claymore oder Großschwert ist ein großes, zweihändig zu führendes Schwert mit kreuzförmigem Heft und einer geraden, breiten Klinge, dessen lange Parierstangen leicht zur Klinge hin vorgebogen sind. Es ist angeblich eine Waffe aus Grauland, die von den dort ansässigen Hobgoblins entwickelt wurde, erfreut sich aber auch unter vielen barsentischen Kriegern großer Beliebtheit, die ihm auch seinen Namen gaben: *Claidheamohmor*, was soviel bedeutet wie *großes Schwert*.

Elfenschwert (Elfenrapier)
Dieses Schwert ist eine elfische Waffe, die auch als Elfenrapier bekannt ist, obwohl diese Bezeichnung ein wenig irreführend ist. Die Waffe ähnelt einem normalen Schwert, die Klinge ist jedoch länger und nur etwas breiter als die eines Degens. Trotz der schmalen Klinge können mit dieser Waffe kräftige Hiebe ausgeteilt werden und die Flexibilität der Waffe erlaubt eine Vielzahl von akrobatischen Fechtmanövern. Wie die meisten hochelfischen Schwerter besitzt auch der Darn Dien keine Parierstangen, sondern eine flache, runde Parierscheibe, ähnlich der *Tsuba* der nachtelbischen Schwerter (siehe *Katana*).

Estoc (Stoßschwert, Stich)
Der Estoc ist ein Schwert mit einer schmalen, spitz zulaufenden Klinge von ca. einem Meter Länge. Diese Waffe ist speziell zum Durchstoßen von Kettenpanzern gedacht und wird auch *Stoßschwert* genannt. Wird die Waffe gegen einen Gegner benutzt, der eine Kettenrüstung trägt, so wird deren Rüstungsklasse halbiert. Die relativ stumpfe Klinge verhindert, daß mit dem Stoßschwert effektive Hiebe ausgeführt werden können.

Jagdschwert
Diese Waffe gleicht einem breiten, geraden Säbel mit einem Schwertgriff. Die einschneidige Klinge ist oft prächtig mit eingeätzten Jagdszenen verziert. Da die Waffe nur zum Töten und Aufbrechen von waidwundem Wild und zur Verteidigung gegen wütende Bären und Keiler dient, besitzt sie keine Parierstangen.

Katana
Die nachtelbischen Schwerter besitzen (im Gegensatz zu ihren kernländischen und elfischen Gegenstücken) einschneidige, leicht gekrümmte Klingen. Im Lande der Okura dürfen nur die Mitglieder der Kriegerkaste, die Samurai, Schwerter tragen, dem gemeinen Volk ist dies verboten. Darum entstand auch eine hochentwickelte Schmiedekunst, die mehr auf Einzelfertigung und damit auf besonders hohe Qualität ausgerichtet ist. Der Stahl der Schwertklinge besteht oft, ähnlich wie bei einer Damaszenerklinge, aus mehreren Stahl- und Eisenarten, die durch mehr als tausendfaches Falten miteinander zu einer Klinge von enormer Elaszität und Stabilität geschmiedet wurden. Diese Art der Herstellung beruht jedoch wie die ursprüngliche Damaszenierung darauf, daß man nicht in der Lage ist, entsprechend hochwertigen Stahl herzustellen. Trotz der gekrümmten Klinge gelten nachtelbische Schwerter als Schwerter und nicht als scharfe Hiebwaffen, da sie sich auch zum Zustechen eignen.

Das Katana, das bekannteste Schwert der Okura, war gleichzeitig Symbol und Stolz der Samurai, der Ritterkaste der Nachtelben, das oft von Vater zu Sohn weitervererbt wurde. Die Scheide sowie Teile des Schwerts, wie der Knaufbeschlag am Ende des Schwerts (Kashira) und das Stichblatt (Tsuba, es hat die gleiche Funktion wie die

Parierstange beim normalen Schwert), waren reich verziert, oft mit mythologischen Symbolen.

Seit dem Auftauchen der Kazrin scheinen auch diese ein Interesse an der nachtelbischen Schmiedekunst zu zeigen. Die katzenartigen Assassinen sind nicht selten mit einem Katana bewaffnet, daß auf zwielichtigem Wege einem Samurai entwendet oder von den Kazrin in minderwertigerer Qualität hergestellt wurde.

Kurzschwert
Dieses zweischneidige, gerade Schwert ist durchschnittlich von 65 cm Länge. Es ist eine beliebte Infanterie- oder Zweitwaffe. Die Spitze eines Kurzschwertes ist generell nicht schärfer als die Schneide (soll heißen, das Kurzschwert eignet sich kaum für Stichangriffe), aber der Waffenschmied hat die Möglichkeit, es bei der Herstellung mit einer sehr scharfen Spitze zu versehen. Ist dies der Fall, so kann es auch in enger Formation im Gefecht eingesetzt werden. Ansonsten dient es eher als Seitenwaffe für Bogenschützen und Pioniere.

Ninjata
Das Ninjata ist die klassische Waffe der Ninja, der nachtelbischen Assassinen. Es ist etwa so groß wie ein Katana und ebenfalls einschneidig, besitzt aber im Gegensatz zu den anderen Schwertern der Okura eine gerade Klinge. Meist ist die Qualität der Klinge auch nicht so hoch wie bei den Waffen der Samurai. Die gerade Klinge ermöglicht es dem Ninja, die Waffe auch als Kletterhilfe zu benutzen und der Griff ist oftmals hohl, um Gegenstände aufnehmen zu können. Die Scheide des Ninjata besitzt eine abnehmbare Spitze, so daß sie als Atemhilfe unter Wasser eingesetzt werden kann.

No-Dachi
Das No-dachi ist ein großes Zweihandschwert mit sehr langer, gekrümmter, einschneidiger Klinge und einem langen Griff, der fast ein Drittel der Gesamtlänge einnimmt. Das riesige No-dachi wird meist in einem Gehänge auf dem Rücken in den Kampf getragen.

Richtschwert
Schon seine Gestalt unterscheidet das schwere Richtschwert von allen anderen Schwertern, denn es ist nicht auf alle denkbaren Kampfsituationen, sondern nur auf einzelne schwere Hiebe abgestimmt. Deshalb fehlen ihm fast immer die Klingenspitze und die Parierstangen. Dafür ist es jedoch aus bestem Stahl gefertigt, und die Schneide wurde sehr sorgfältig scharf geschliffen. Es dient beinahe ausschließlich zum Enthaupten von Verurteilten, vor allem in Gegenden, wo nach dem Gesetz nur die Gemeinen von der Axt geköpft werden dürfen, Leute von hohem Stand jedoch durch das Schwert gerichtet werden müssen. Viel Aberglaube rankt sich um solche Werkzeuge des Todes. Der Bekannteste ist wohl, daß eine Klinge, die Zeit ihrer Existenz nichts anderes tut, als gefesselte Bösewichte zu enthaupten, allmählich Gefallen daran findet und durch die freigesetzten Seelen von Verbrechern langsam vom Bösen beseelt wird und schließlich selbst nach neuen Morden dürstet. Deshalb werden in vielen reichen Städten Richtschwerter nach ihrem hundertsten Einsatz zerbrochen und mit auf dem Armesünderanger verscharrt, während sich ärmere Gemeinden mit einem gelegentlichen Exorzismus durch die örtlichen Priester begnügen müssen. Von vielen Richtschwertern heißt es auch, daß sie in Erwartung neuen Tötens immer dann freudig klingeln, wenn jemand zum Tode verurteilt wird.

Schwert (Ritterschwert, Langschwert)
Diese jedem Abenteurer wohl bekannte Waffe bedarf wohl kaum noch größeren Erläuterungen. Die frühesten den Menschen bekannten Schwerter waren waldelfischer Herkunft und wurden bald von den menschlichen Stämmen kopiert und fanden vor allem als Reiterwaffe ihren Einsatz. Eine ebenfalls alte Variante, die aber immer noch in Gebrauch ist, ist das Schwert der Karani, eine Waffe mit schwerer Klinge und nur mit schmaler Parierstange. Es wird meist zusammen mit dem Rundschild geführt und ist nicht selten reich durch Einlagen und Tauschierungen verziert.

Moderne Schwerter sind länger und besitzen ausgeprägte, gerade Parierstangen und Klingen, die meist zwischen sechs und acht Zentimetern breit sind. Die bereits von den antiken elfischen Waffen bekannte *Hohlkehle*, die der Klinge Steifigkeit und Leichtigkeit verleiht, wurde weiterhin beibehalten, auch wenn sich die Qualität des Stahls wesentlich verbessert hat. Auch die Knaufformen begannen sich zu verändern. Die Unterteilung des Knaufes in Basisplatte und Aufsatz entfiel und einheitliche Formen bildeten sich heraus. Die Knäufe nahmen Pilzform an oder ähnelten einer stilisierten Paranuß. Einige erinnerten mit ihren konkaven Einschwüngen an Pagodendächer. Die heutuzutage häufigste Form des Knaufes ist der Scheibenknauf.

Unter dem Strich haben diese vielfältigen Knaufformen eines gemeinsam: sie gestatteten es dem Träger sein Schwert gewandter zu führen. Die geraden Basisplatten der früheren Schwerttypen sorgten zwar für einen festen Griff beim Hieb, engten aber die Hand ein, so daß die Fechtmöglichkeiten des Kämpfers beschränkt blieben. Die zum Gehilz hin gerundeten neuen Knaufformen gaben der Hand mehr Bewegungsfreiheit und erleichtern die sogenannten Schirmschläge.

Waldelfische Waffenschmiede übernahmen bald die Knaufformen der Menschen, behielten aber die ursprünglichen Klingenformen bei. Die resultierende Waffe ist ein Schwert normaler Länge, jedoch mit einer Klingenbreite, die selten über 3,5 Zentimeter hinaus geht. Diese Waffen sind sehr leicht und eignet sich hervorragend, um damit zu Fechten, haben allerdings auch weniger Wucht als die menschlichen Schwerter *(Trefferwucht 7K / 6S)*.

Tachi
Etwas größer als das Katana ist das Tachi, ein dem Katana ähnliches, aber mit einer längeren Klinge versehenes Schwert, daß vor allem beim Kampf zu Pferd und bestimmten Ritualen benutzt wird.

Turnierschwert
Dieses Schwert, das speziell für ritterliche Turniere entwickelt wurde, besitzt eine relativ kurze Klinge, die nur im vorderen Teil normal geschliffen ist und keine Spitze besitzt. Der Grund dafür ist einfach, daß man es auf den Turnieren dabei beläßt, sich gegenseitig zu beweisen, wer der bessere Kämpfer ist, ohne seinen Gegner gleich schwer zu verletzen oder gar zu töten.

Wakizashi
Zum Katana gehört das Wakizashi, das nachtelbische Äquivalent zum Kurzschwert, das zusammen mit dem Katana *Daisho* („Groß“ und „Klein“) genannt wird. Es dient nicht nur als Sekundärwaffe, sondern wird auch für Ritualzwecke benutzt, allen voran zum rituellen Selbstmord (Hara-kiri).

Zweihänder (Bidenhänder)
Der Zweihänder ist ein langschneidiges Schwert, das mit zwei Händen geführt wird. Die sogenannte *Fehlschärfe* über der Parierstange dient zum Greifen mit der zweiten Hand. Durch die gute Ausbalancierung der Waffe wirken die fünf bis sechs Kilo schweren Bidenhänder erstaunlich leicht.

Trotz all der Kniffe, die Hände der Landsknechte vor Hieben zu schützen und der Bemühungen der Schmiede für gute Balance der Waffe zu sorgen, ist der wahre Kampfwert des Bidenhänders umstritten. Viele behaupten, daß in der Schlacht die mit Bidenhändern ausgerüsteten Landsknechte zwischen den eigenen Langspießen nach vorn stürmen und Breschen in die gegnerische Formation schlagen sollen. Dabei versuchen sie durch gezielte Hiebe die Spießschäfte der Gegner durchzuhauen. Bei Licht betrachtet wird klar, wie unsinnig diese Behauptung ist. Wie sollte man eine doch recht schwere und sperrige Waffe in dem unvorstellbaren Gedränge der Schlacht benutzen, noch dazu wenn die gegnerischen Spießer nach dem Leben des Schwertträgers trachten? Ganz nebenbei ist es auch keineswegs einfach, den zähen Eschenschaft eines Langspiesses durchzuhauen, der ja unter dem Hieb des Schwertes zurück federt und ihm so einen Teil der Wirkung raubt. Viel wahrscheinlicher erscheint es da, wenn man annimmt, daß der Bidenhänder von den *Trabanten*, den Leibwächtern eines Befehlshabers, getragen werden, oder auch von den Bewachern der Regimentsfahne. Diese ehrenvollen Aufgaben erklären, warum die Kämpfer mit den Bidenhändern zu den Doppelsöldnern zählten, die bessere Bezahlung als ihre Kameraden erhielten.

Unbestritten dagegen ist der Nutzen des Bidenhänders gegen unnatürlich große Gegner, mit denen es wackere Abenteurer immer wieder zu tun bekommen.

Scharfe Hiebwaffen

Scharfe Hiebwaffen verfügen im Gegensatz zu Schwertern im Allgemeinen über keine Spitze und sind zumeist einschneidige Waffen.

Entermesser
Das Entermesser gilt - wie der Name schon andeutet - als die klassische Waffe der Piraten, in Wirklichkeit aber ist es eher ein allgemeines Seemannswerkzeug: Ein derbes Hiebmesser zum Spleißen von Tauen und Zurichten von Holz.

Khopesh
Das Khopesh ist eine sehr alte Waffe aus Kephtis. Es besitzt einen etwa 15 cm langen Griff mit Parierstange; die Klinge verläuft auf den ersten 60 cm gerade und wird dann sichelförmig, so daß die Schneide noch einmal 60 cm länger, die ganze Waffe jedoch nur 1,2 m lang ist. Insgesamt ist das Khopesh eine schwere und unhandliche Waffe, die besonders nach einem verfehlten Hieb wieder schwer in die Ausgangshaltung zu bringen ist.

Krummsäbel
Diese koshitische Waffe ist das klassische Beispiel für eine scharfe Hiebwaffe. Sie weist eine schmale, gebogene Klinge auf, die nicht in eine signifikante Spitze ausläuft. Der Krummsäbel wird nicht in einer Scheide, sondern offen am Gürtel getragen. Parierstange und Knauf der Waffe sind oftmals reich verziert. Eine Variante des Krummsäbels mit einer noch schmaleren (und noch besser vererarbeiteten) Klinge bezeichnet man in Kosh als *Kilidsch*.

Haumesser
Haumesser ist eine Sammelbezeichnung für allerlei Gerätschaften, die eine breite, einschneidige Klinge vorweisen können und primär dem Beseitigen von Geländehindernissen dienen: Besonders im schier undurchdringlichen Lianen-, Blumen- und Schlingpflanzengewirr der tropisches Dschungel, aber auch im dichten Unterholz der Wälder anderer Klimazonen leisten solche „Waffen“ gute Dienste. Im Notfall können sie auch zur Verteidigung eingesetzt werden, und viele Leute sehen tatsächlich nicht nur Pflanzengewirr, sondern auch wilde Tiere und Wegelagerer als „Geländehindernis“ an.

Macauitl (Maca)
Das Macauitl, auch als Maca oder Obisidianschwert bekannt ist eine sehr alte Waffe mictzalischer Herkunft. Sie besteht aus einem hölzernen Griff, eventuell mit schmaler Parierstange und einem langen, breiten Holzstab, der auf seiner ganzen Länge mit äußerst scharfen Obsidiansplittern und -scheiben besetzt ist. Obwohl diese Waffe recht zerbrechlich ist und primitiv wirken mag, sind doch Gefechte bekannt, in denen die Ureinwohner Mictzals die Reittiere ihrer Gegner mit einem Schlag dieser Waffe niederstreckten. Zerbricht die Waffe beim Aufprall, so geraten zudem noch zahlreiche Obsidiansplitter in Wunde, die zu Entzündungen führen können. Das Macauitl hat außerdem bei den Priestern im fernen Mictzal eine hohe rituelle Bedeutung, da mit ihm Tier- und Menschenopfer vollzogen werden.

Malchus (Falchion, Storta)
Echte Krummsäbel werden in den Kernlanden nur selten benutzt. Man findet jedoch einschneidige Schwerter, deren größte Klingenbreite zum Ort hin verschoben ist, so daß eine konvexe Schnittkante entsteht. Der *Malchus* ist ein solches einschneidiges Schwert ohne Spitze, mit schwerer Klinge und im allgemeinen mit einer gerundeten Vorderkante. Durch die vergrößerte Schnittfläche und das Gewicht der Waffe verfügt der Malchus über große Durchschlagskraft. Er gilt nicht als ritterliche Waffe, ist aber unter Söldnern sehr beliebt.

Nimcha
Die Koshiten entstammen einem Volk, bei dem Kunst und Handwerk große Tradition hatten. Besonders in der Kunst der Metallbearbeitung sind die Koshiten unübertroffen. Sie stellen hervorragende Waffen aus Damaszenerstahl her. Eine davon ist das Nimcha. Die Klinge der Waffe ist nur leicht gekrümmt und wird 30 cm vor der Spitze ein wenig breiter, um dem Hieb durch sein Gewicht mehr Wucht zu

verleihen. Diese Verbreiterung ist jedoch kaum auffällig und weit weniger ausgeprägt als z.B. beim Malchus. Charakteristisch für das Nimcha ist auch sein Griff, der am Knauf wie ein Krückstock nach unten (terzseitig) abknickt. Kleine, nach vorn gerichtete Parierstangen runden sein Erscheinungsbild ab. Das Nimcha ist eine scharfe, nicht zu schwere Waffe mit guter Reichweite und sicher ideal für einen Piraten, sofern er nicht unter sehr beengten Verhältinssen kämpfen muß.

Sax
Das Sax (oder Sachs) ist wahrscheinlich die beliebteste Hiebwaffe der Karani. Diese Hiebmesser waren anfangs bis zu 65 Zentimeter lang und einschneidig. Ihre breiten Klingen besaßen einen leicht gekrümmten Rücken, der sich, etwas aus der Mittelachse verschoben, mit der Schneide zum Ort vereinte. Eine zweite Saxform hatte eine gerade Schneide und einen ebenso geraden Rücken, der zum Ort hin abgeschnitten war. Beide Saxformen entwickelten sich weiter, bis sie mit einer Klingenlänge von beinahe 85 cm regelrechte Schwertmaße erreicht hatten. Beide Formen haben ein Griffeisen und keine Angel, wie bei einem Schwert, auf dem die Griffschalen aufgenietet waren. Dieses Messerheft unterscheidet den Sax vom Schwert. Sachse verfügten auch nicht über einen Knauf oder ein Gefäßteil, das zum Parieren der gegnerischen Schläge geeignet ist. Ebenso ist die Trageweise eine andere Im Gegensatz zum Schwert, das mehr oder minder senkrecht, oder, besser gesagt, leicht nach hinten abgewinkelt, getragen wird, hängt der Sax fast waagerecht hoch am Gürtel. Der Sax ist zumeist die Waffe des einfachen Kriegers, während der Stammesadel und vornehme Krieger das herrschaftlichere Schwert tragen. Sachse mit einer Klingenlänge bis 40 cm werden einfach als Sax bezeichnet. Größere Klingen nennt man Skramasax oder auch Langsax.

Sapara
Das Sapara ist eine sehr alte Waffe kepthischer Herkunft. Äußerlich ähnelt es einem Khopesh, es ist allerdings nicht länger als ein gewöhnliches Kurzschwert.

Schmetterlingssäbel
Der Schmetterlingssäbel ist eine Waffe der Shou, mit dem gleichnamigen Messer hat er jedoch nichts zu tun. Er gleicht einem kurzen, breiten Krummsäbel mit schmalen Parierstangen. Meist benutzt ein Kämpfer zwei dieser Schwerter, in jeder Hand eines. Oft finden sich am Knauf lange, bunte Stoffbänder, deren, den Hieben folgende, Bewegungen zur Ablenkung des Gegners dienen sollen.

Sense
Sensen sind landwirtschaftliche Werkzeuge, die auch als Waffen benutz werden können. Sie verfügen über spitze, gebogene Klingen mit nur einer Schneide und sind sowohl billig als auch leicht herzustellen. Die Sense besteht aus einer gebogenen, einschneidigen Klinge, die an einem langen, ebenfalls gebogenen hölzernen Schaft angebracht ist.

Sichel (Kama)
Die Sichel ist eigentlich ein landwirtschaftliches Werkzeug, kann jedoch auch als Waffe benutzt werden (insbesondere von Milizen oder Bauern). Sie besteht aus einer sehr stark gebogenen Klinge mit einem kurzen, meist hölzernen Griff. Sicheln dienen nicht nur als Werkzeuge und Waffen, in vielen Kulturen haben Sicheln zudem rituelle Bedeutung (z.B. bei den barsentischen Druiden). Die elfische Version der Sichel, die Kama, besitzt keine stark gebogene, sondern eine fast gerade Klinge.

Sklaventöter
Der Sklaventöter ist eine Form des Krummschwertes, die sich eigentlich nur durch besonders gewagte Krümmungen, Vorsprünge und Haken an der Klinge, oft ist auch die ganze Klinge zweispitzig ausgestaltet, vom Szimitar unterscheidet. Dem Kenner des Kampfes wird dabei jedoch schnell klar, daß eine solche Waffe zwar dem Gegner furchtbare Verletzungen zufügen mag, daß dieser sie aber ebenso leicht mit seiner eigenen Waffe an einem der vielen Haken fassen und dem Träger entreißen kann. Kurzum ist der Sklaventöter ein beeindruckendes Schaustück und sicher auch grausam effektiv gegen einen Unbewaffneten, im echten Kampf aber eher hinderlich als von Nutzen. Kein Wunder, wurde doch die Form der Waffe ebenso wie ihr Name mit Bedacht von den Sklavenhaltern der Wüstenreiche ersonnen, um wieder eingefangenen Flüchtlingen und generell rebellischen Sklaven vor Augen zu führen, welch grausiges Schicksal sie bei der nächsten Aufsässigkeit ereilen wird, ein zynisches „Disziplinarmittel“, das bei den versklavten, abergläubischen Wilden der Savannen meist sehr gut wirkt. Der Sklaventöter wird aber auch gerne von reisenden Kaufleuten als blutrünstiges Andenken an die Wüstenreiche und als „Beweisstück“ für angeblich erlebte Abenteuer erworben.

Szimitar
Der Szimitar ist die schwerere und größere Ausführung des Krummsäbels mit sehr breiter Klinge. Die imposante Waffe wird beidhändig geführt und ist eine Waffe, die meist Elitewachen und zeremoniellen Zwecken vorbehalten ist.

Tetsu-To
Das Tetsu-To ist eine merkwürdig anmutende Waffe. Sie besteht hauptsächlich aus einem geschliffenen und gebogenen Eisenstab, der der Waffe ein ähnliches Aussehen wie das anderer orientalischer Schwerter gibt. Dieses „Gerät“ dient eigentlich eher dem Krafttraining und ist im Kampf sehr schwer zu handhaben, verursacht aber bei einem Treffer enormen Schaden.

Tulwar
Der Tulwar ist eine sehr alte Waffe, die aus Kosh stammt. Sie ähnelt einem Malchus, die Klinge ist allerdings nicht wie bei diesem nach außen, sondern nach innen (ähnlich einer Sichel) gebogen, um die Schneidwirkung der Waffe zu vergrößern. Die dem Imperium dienenden Orkstämme scheinen einen Narren an dieser Waffe gefressen zu haben, denn viele orkische Soldaten tauschen nur allzugern ihre traditionellen Waffen gegen einen Tulwar ein.

Stich- und Fechtwaffen

Fechtwaffen sind aus dem Schwert entstandene Waffen, die sich nur kaum oder gar nicht für Hiebe eignen, sondern schnellen, gezielten Stichen gegen leicht gerüstete Gegner

dienen. Die hier vorgestellten Waffen sind allesamt waldelfischer Herkunft.

Degen
Der Degen ist eine aus dem Elfenschwert entstandene, leichte Hiebwaffe mit schmaler, rautenförmiger Klinge. Auch wenn man mit dem Degen Hiebe austeilen kann, ist er trotzdem eher eine Stichwaffe. Oftmals ist der Übergang zwischen Degen und Schwert fließend, generell bezeichnet man jedoch eine schwertähnliche Waffe mit einer Klingenbreite von maximal 3 cm als Degen.

Florett
Das Florett ist eine auf den schnellen Fechtkampf perfekt zugeschnittene Waffe mit einer sehr dünnen, elastischen Dreikant- oder Rundklinge mit sehr scharfer Spitze. Durch die Biegsamkeit der Klinge sind Stiche mit dem Florett jedoch nicht so effektiv wie mit anderen Stichwaffen. Es findet meist nur in Duellen, im Training und bei rituellen Kämpfen Einsatz, hat im Gefecht aber keine nennenswerte Bedeutung.

Modifikation von Schwertern und scharfen Hiebwaffen

Es wurden zahlreiche Versuche unternommen, die Wirksamkeit scharfer Hiebwafffen noch weiter zu erhöhen. Besonders beliebt ist es, die Klingen zu flammen (also wellenförmig zu schmieden, um die Schneidwirkung zu erhöhen), oder mit Zacken oder Sägezähnen zu versehen, da diese Modifikationen das Schwert auch wesentlich gefährlicher (und brutaler) aussehen lassen. Die obigen Optionen erhöhen die Trefferwucht der Waffe um +1 (nur Klingen- und Stichschaden), erhöhen allerdings auch den Preis um 40 %. Zudem steigt entweder das Gewicht um ein halbes Kilo an oder die Waffenqualität sinkt um zwei Punkte ab. Besonders beliebt sind solche abenteuerlichen Waffen bei brutalen Söldnern oder Demihumanoiden.

Stangenwaffen

Stangenwaffen bestehen aus einem langen hölzernen Schaft, an dessen Ende die Spitze oder Klinge der eigentlichen Waffe angebracht ist. Stangenwaffen sind ausgezeichnete Infanteriewaffen und zudem oft sehr leicht aus bäuerlichen Werkzeugen herzustellen, weshalb sie wohl die verbreitetste Waffengattung darstellten.

Lanzen

Lanzen waren ursprünglich nichts weiter als lange Stoßspeere (die im Gegensatz zu Speeren nicht zum Wurf geeignet waren), entwickelten sich aber mit der Zeit und dem Aufkommen anderer Speertypen und Stangenwaffen immer mehr zur reinen Reiterwaffe (Lanzen, die von Fußkämpfern geführt werden, werden als Stangenwaffen und nicht als Lanzen angesehen, was die zu benutzende Waffenfertigkeit betrifft). Die Lanze ist eine der wichtigsten Waffen für jeden Ritter. Sie sind für den einhändigen Einsatz ausbalanciert und eignen sich hervorragend für den Sturmangriff zu Pferd. Im berittenen Nahkampf sind sie eher hinderlich, deshalb werden sie unter solchen Bedingungen häufig beiseite geworfen. Die verschiedenen Lanzentypen richten sich unter anderem auch nach der Qualität des Reittieres, daß den Kämpfer trägt. Ein schweres Streitroß ist leistungsfähiger als ein leichtes, und der Kämpfer kann auf ihm eine schwerere Lanze zum Einsatz bringen. Vor etwa 50 Jahren entwickelte sich aus den Lanzen, die bis dahin in ihrer Form noch den Speeren glichen, eine speziell auf Reiter zugeschnittene Form, die ritterliche Lanze, die ganz und gar auf einen vernichtenden Stoß in der Reiterattacke ausgelegt war. Sie wurde länger und massiver und erhielt eine kantige, besonders gehärtete Spitze. Im hinteren Drittel ist der Lanzenschaft eingeschnürt, damit er besser umfaßt werden kann und der Hand einen gewissen Schutz gewährt.

Flügellanze
Im Gegensatz zu den anderen Waffen dieses Abschnittes ist die Flügellanze keine reine Reiterwaffe, sondern wird hauptsächlich von Infanteristen benutzt. Ihr Name stammt von zwei waagerechten Knebeln oder Flügeln, die rechts und links der Tülle in einer Ebene mit dem Blatt angebracht waren. Sie sollen dazu dienen, daß die Flügellanze beim Stoß nicht zu tief in den Körper des Gegners eindringen kann, wobei es besonders für einen Reiter fatal enden kann, wenn er die Lanze nicht schnell genug wieder heraus ziehen kann. Das Blatt der Flügellanze kann verschieden geformt sein. Entweder in Form eines langgezogenen, gleichschenkligen Dreiecks oder blattförmig wie die Framea (siehe *Speere*).

Leichte Lantze
Diese Reiterwaffe ist besonders auf den Einsatz in Verbindung mit einem leichten Streitroß zugeschnitten.

Mittlere Lanze
Diese Reiterwaffe ist besonders auf den Einsatz in Verbindung mit einem mittleren Streitroß zugeschnitten.

Schwere Lanze
Diese Reiterwaffe ist besonders auf den Einsatz in Verbindung mit einem schweren Streitroß zugeschnitten.

Turnierlanze
Beim Turnier wird eine besondere Lanzenabart benutzt. Die Turnierlanze ist länger als die normale Lanze, hat meist eine abgerundete, oft auch wattierte Spitze und einen breiten Hand/Unterarmschutz. Diese Waffe ist hauptsächlich dazu gedacht, den Gegner aus dem Sattel zu heben, aber durch den Sturz vom galoppierenden Roß in schwerer Rüstung verbundenen Aufprall sind Verletzungen durchaus normal.

Speere

Es gibt eine große Anzahl verschiedener Speere. Die Länge des Schaftes reicht von 120 bis 180 Zentimetern, und die Spitzen decken die gesamte Bandbreite von gehärtetem Holz bis zu langen, gehärteten Metallklingen ab.

Im Nahkampf erzielt der Speer die größte Wirkung beim beidhändigen Einsatz nach Art des Kampfstabs, der eine geschicktere Verteidigung und eine Kombination aus spitzen und stumpfen Schlägen erlaubt. Diese Einsatzmethode erfordert jedoch viel Übung, was dazu führt, daß Speere meist eher als ein- oder beidhändige Stichwaffen Verwendung finden.

Brandestoc
Der Brandestoc ist eine hinterhältige Waffe, auf deren Besitz in den meisten Ländern die Todestrafe steht. Im normalen Zustand gleicht er einem langen Wanderstab. Durch Aktivierung eines versteckten Federmechanismus jedoch springen an der Spitze eine lange und zwei kürzere Klingen heraus, die ahornförmig angeordnet sind. Im eingefahrenen Zustand ist die Länge des Brandestoc halbiert und er besitzt die Werte eines Knüppels.

Chijikiri
Bei dieser Waffe wurde am hinteren Ende eines normalen Speeres eine Kette mit Gewichten angebracht. Dadurch kann die Waffe wie ein normaler Speer verwendet werden, oder der Gegner kann durch die Kette gefesselt oder verstrickt werden.

Dreizack
Der Dreizack ist eine eigentlich für die Jagd auf Fische konzipierte Waffe, die sich insbesondere in Küstenregionen großer Beliebtheit erfreut. Er ähnelt einem Speer, besitzt jedoch kein einzelnes Speerblatt sondern eine gabelförmige Spitze mit drei Zinken, die in verbreiterte Spitzen auslaufen. Varianten des Dreizacks besitzen mehr als drei Spitzen oder/und ordnen dieses nicht in Gabelform, sondern symmetrisch um den Schaft (Oft mit einer zusätzlichen, besonders kurzen oder besonders langen Spitze direkt auf dem Schaft) an, was dieser Waffe ein recht furchterregendes Aussehen verleiht. Geübte Kämpfer sind in der Lage, mit dieser Waffe gegnerische Hiebe nicht nur zu parieren, sondern die Waffe sogar einzuklemmen.

Harpune
Wie der Dreizack ist auch die Harpune eigentlich für die Fischjagd vorgesehen, mit ihr ist es allerdings möglich, wesentlich größere Beute (sogar Wale) zu erlegen. Vom Aussehen her gleicht die Harpune einem schwerem, langen Speer mit dickem Schaft. Zudem sind meist am Blatt der Waffe zusätzliche Widerhaken angebracht, um die Harpune im Ziel zu verankern. Auf Schiffen wird diese Waffe oft von primitiven Ballisten abgeschossen, um ihre Wucht zu erhöhen und sie möglichst weit in den Fang hinein zu treiben.

Ritiik
Diese etwa 1,80 m lange Waffe besteht aus einem hölzernen Schaft mit einer Spitze und einem Haken an demselben Ende. In erster Linie wird die Ritiik von primitiven Stämmen in Tundraregionen für die Jagd auf Bären und ähnliche große Tiere verwendet. Sie wird nicht geworfen; man stößt mit ihr zu. Wenn die Spitze in das Tier eingedrungen ist, zerrt und dreht der Jäger an dem Schaft, um den Haken zu verankern.

Shakujo Yari
Diese Abart des normalen Yari ist auf den ersten Blick überhaupt nicht als Speer zu erkennen. Sie gleicht erst einmal einem normalen Bo-Stab und ist auch wie dieser zu benutzen. Wird jedoch eine hölzerne Schutzkappe am oberen Ende entfernt, so kommt eine Speerspitze zum Vorschein. Die Waffe wird von weiblichen Ninja bevorzugt, ist jedoch auf imperialen Gebiet offiziell verboten.

Speer
Der Speer ist eine sehr alte Waffe, die sich allerdings durch alle Epochen hinweg als äußerst erfolgreich erwiesen hat. Er besteht aus einem etwa 1,5 Meter langen Holzschaft, auf den mittels einer Tülle oder einer Angel das Speerblatt, eine schmale, blatt- oder rautenförmige Klinge, aufgesetzt ist (Die Klinge ist sogar in begrenztem Umfang für Hiebe geeignet). Primitivste Speere verzichten sogar auf jegliche Metallteile und spitzen einfach den Schaft an. Auf diese Weise kann jeder in kürzester Zeit aus einem Stecken einen Speer herstellen (Die Trefferwucht dieser Holzspeere wird jedoch um drei Punkte reduziert).

Wie der normale Speer kann auch der *Framea,* ein weit verbreiteter imperialer Speertyp, sowohl im Nahkampf benutzt als auch geworfen werden. Er ist mit einer Tülle versehen, die über den Speerschaft geschoben werden konnte, die sich blattförmig, ohne Widerhaken oder Knebel, erweiterte.

Yari
Der Yari ist die nachtelbische Variante des Speeres. Er verfügt über eine lange, gerade, zweischneidige Klinge, die sich auch in sehr begrenztem Umfang für Hiebe eignet.

Erste Stangenwaffen

Zu den Stangenwaffen gehören generell sämtliche Waffen mit einem Schaft von mehr als 160 Zentimetern Länge. Stangenwaffen sind hauptsächlich als Kavallerieabwehrwaffen für Fußtruppen gedacht, und entfalten ihre größte Wirkung, wenn mehrere von Ihnen durch eine Kämpfergruppe eingesetzt werden. Alle Stangenwaffen sind beidhändig zu führen und in beengten Räumlichkeiten oder bei Gedränge ausgesprochen hinderlich, obwohl mit den meisten Stangenwaffen auch noch zugestoßen werden kann, wenn der Kämpfer zumindest nach hinten noch etwas Platz zum Ausholen hat.

Bardiche
Diese einfache Stangenwaffe ist im Grunde nichts weiter als eine verlängerte Bartaxt: Ein breites, geschwungenes Axtblatt wird auf einen 1,50 bis 1,80 Meter langen Schaft gesetzt. Die Bardiche entstand wahrscheinlich aus dem Alltagswerkzeug der Bauern und ist unter ihnen sehr beliebt. Ihr Hauptnachteil ist der beträchtliche Platz, den man braucht, um sie zu schwingen. Rein militärische Formen der Bardiche sind teurer, aber auch von höherer Qualität.

Bisento
Die Bisento, auch als Okurahellebarde bekannt, besteht aus einem etwa 170 cm langen Schaft, auf den eine bauchige, gebogene Klinge aufgesetzt ist, die in zwei Spitzen ausläuft. Sie ist besonders bei Kämpfern beliebt, die sich berittenen Gegnern gegenüber sehen.

Glefe (Gleve, Glaive)
Die Glefe besteht aus einem etwa 250 Zentimeter langem Schaft, an dem eine schwere, einschneidige Klinge angebracht ist. Die Waffe eignet sich sowohl für Hiebe als auch für Stöße. Aus Sensen können minderwertige Glefen hergestellt werden, indem das Sensenblatt entlang dem Schaft montiert wird, was sie zu einer beliebten Milizwaffe macht.

Hakensense
Diese Waffe stellt einen Versuch dar, die Leistungsfähigkeit der Kriegssense zu verbessern. Am Rücken des Sensenblattes wurde ein Haken angebracht, um mit der Waffe Reiter aus dem Sattel reißen zu können. Wie die Gabelsense hatte aber auch diese Waffe keinen besonderen Erfolg.

Halbmond
Auch bei den Shou gibt es zahlreiche Stangenwaffen, von denen der Halbmond eine der bekanntesten ist. Der Name entstand durch die Form der am Schaftende befestigten Klinge, die eine nach außen geöffnete, mondsichelähnliche Form hat. Varianten dieser Waffe verlängern die Spitzen der Mondsichel noch weiter, um auch ein Zustechen mit dieser Waffe zu ermöglichen, obwohl die Stabilität der Klinge darunter leidet.

Helmbarde
Bei dieser Waffe wurde ein abgewandelter Axtkopf auf einen etwa 2,40 Meter langen Schaft gesetzt. Das Blatt läuft in einer Spitze aus und ist am Rücken mit einem Dorn versehen, um gegnerische Rüstungen zu durchstoßen. Manchmal wird er Dorn auch durch einen Haken ersetzt, mit dem Reiter aus dem Sattel geholt werden können.

Helmbarte
Ähnlich der Bardiche ist diese Waffe eine Abwandlung einer normalen Streitaxt. Sie besteht aus einer schweren, halbmondförmigen Axtklinge an einer gut 2 Meter langen Stange. Die Helmbarte, von den Barsentern Lochaber-Axt genannt, ist eine volkstümliche Waffe, leicht herzustellen und einzusetzen.

Kriegsgabel
Die Kriegsgabel entstand aus der bäuerlichen Mistgabel. Sie besitzt zwei bis drei geschmiedete Zinken, die eventuell sogar gehärtet sind, um gegnerische Rüstungen besser durchstoßen zu können.

Kriegssense
Im Grunde ist diese Waffe nichts weiter als eine verlängerte Sense und kann leicht aus selbiger hergestellt werden. Ihr Sensenblatt ist allerdings geschmiedet im Gegensatz zu den einfachen, geschliffenen Blechen, die normale Sensen besitzen. Besonders in bäuerlichen Gegenden eine beliebte Milizwaffe.

Kumade
Dieses Werkzeug, das auch als Waffe benutzt werden kann, besteht aus einem langen Holzschaft, an dessen Ende ein harkenähnlicher Metallkopf angebracht ist. Indem die Zinken der Harke über eine Mauer oder einen Vorsprung ragen und so verhindern, daß der senkrecht stehende Schaft verrutscht, kann diese Waffe auch als Kletterhilfe benutzt werden. Da die Kumade wie ein bäuerliches Werkzeug aussieht, stellt sie zudem eine gut getarnte Waffe dar.

Lajatang (Doppelklinge)
Diese seltene Waffe ist meist nur in den Händen erfahrener Kämpfer zu finden, die es exzellent verstehen, sie zu benutzen. Die Waffe besteht aus einem etwa 150 cm langen Holzstab, an dessen beiden enden Halbmondförmige Klingen angebracht sind. Eine Variante dieser Waffe fügt hinter dem Klingenblatt noch einen Dorn hinzu, um Rückhandschläge noch gefährlicher zu machen.

Lotulis (Doppelstachelkeule)
Die Lotulis ist etwas kürzer als eine übliche Stabwaffe. Ihre Enden weisen Keulenköpfe auf, aus deren Seiten vier lange, nach hinten gebogene Stacheln herausragen. Ein weiterer, kürzerer Stoßdorn verlängert auf dem Keulenkopf den Schaft. Prinzipiell könnte man diese Waffe als Zwischending aus Doppelkeule und Calhulak definieren, wenn auch die Stacheln nicht ganz so übertrieben groß sind wie bei letzterer.

Nagimaki
Diese Waffe stellt eine verkürzte Form der Naginata dar, die hauptsächlich von Reitern benutzt wird.

Naginata
Diese Stangenwaffe ist besonders bei weiblichen Kämpfern des hoch- oder dunkelelfischer Herkunft beliebt. Auf ihrem etwa 1,80 bis 2,40 langen Schaft sitzt eine gebogene, schwertähnliche Klinge. Durch ihr geringes Gewicht kann ein geübter Kämpfer die Waffe für sehr schnelle Angriffs- und Verteidigungsmanöver einsetzen.

Roßschinder
Diese sehr sonderbar anmutende Kombinationswaffe entstand aus der einfachen Hippe. An einem 2 bis 2,40 Meter langen Schaft ist eine schwere, einschneidige Klinge befestigt, die an ihrem Rücken einen Dorn hat und in einen Haken oder eine Spitze ausläuft. Die Waffe ist entsprechend vielseitig einsetzbar, ihre Handhabung erfordert jedoch ebenfalls recht viel Platz.

Sang Kauw (Doppelspeer)
Bei diesem hochelfischen Kampfstab befindet sich an jedem Ende eine dolchklingenartige Spitze, so daß die Waffe im Prinzip ein Speer mit zwei Spitzen ist. Die Klingen eignen sich eher zum Stoßen als für Hiebe. Die Waffe wird generell beidhändig geführt.

Shinobi Zue
Diese Waffe der Okura hat sich aus dem Bo entwickelt. Nach außen soll sie einen einfachen Holzstab darstellen. In Wirklichkeit verbirgt sich jedoch eine weit gefährlicherere Waffe dahinter. Zuerst wird die metallene Verschlußkappe an einer Seite des Stabes entfernt und durch einen Mechanismus (zum Beispiel Drücken eines verborgenen Knopfes oder Drehen des Schafts) die Sperre gelöst. Nun wird durch einen Ruck oder herumwirbeln des Stabes aus dem ausgehöhlten Schaft eine lange Kette mit einem Gewicht heraus geschleudert, die an einem Ende mit dem Stab verbunden ist und ihn so zu einer ungleich gefährlichereren Waffe macht. Zahlreiche Abarten dieser Waffe sind bekannt, die anstatt einer Kette einen Stechklinge, Rauchpulver, giftige Pfeile und andere Dinge enthalten.

Tetsubo
Der Tetsubo ist ein langer Wanderstab aus Hartholz oder Bambus, dessen Enden mit Eisenbändern umwickelt sind. Durch seine Größe gilt er nicht als Stab, sondern als Stangenwaffe.. Er ist vor allem bei Assassinen und Entrechteten beliebt, da seine Funktion als Waffe nicht unbedingt offensichtlich ist.

Tigerdreizack
Der Tigerdreizack, eine Waffe elfischer Herkunft und wird hauptsächlich zur Tigerjagd eingesetzt. Er ähnelt einem großen Dreizack mit sehr weit auseinander liegenden Zinken. Durch die Form und Größe der Waffe lassen sich mit dem Tigerdreizack sehr gut Gegner auf Distanz halten und gegnerische Schläge parieren.

Handgemengewaffen

Handgemengewaffen dienen hauptsächlich dem Zweck, den Schaden eines Angriffes im waffenlosen Kampf zu vergrößern. Diese Waffen sind meist Schlagringe oder Variationen dieser bekannten Waffe. Sie alle werden vor allem im Handgemenge eingesetzt.

Bagh Nakh (Tigerkrallen)
Diese alte Waffe ist eine brutale Variante des gemeinen Schlagringes, dessen Oberseite mit scharfen Metallkrallen versehen ist.

Cestus (Orchidee)
Der Cestus ist eine Handschuhähnliche Waffe, die mit scharfen Spitzen und Schneiden auf dem Handrücken und den Knöcheln besetzt ist. Gladiatoren kämpfen meist mit zwei Cesti, einem an jeder Hand. Der Cestus ist eine Waffe, die den Schaden im waffenlosen Kampf erhöht. Deshalb besitzt sie keine eigene Waffenfertigkeit. Ein Charakter, der einen Cestus trägt, kann mit der jeweiligen Hand noch greifen, erliegt bei schwierigen Aktionen, die Proben erfordern, allerdings einem Abzug von -2.

Die Orchidee ähnelt dem Cestus, ist allerdings nicht scheinbar zufällig mit Klingen und Spitzen besetzt, sondern verfügt nur über vier lange, leicht gebogene Stacheln, die über die Hand herausragen, wenn diese zur Faust geballt wird.

Nekode (Kletterhandschuhe)
Dieses klassische Werkzeug der Ninja besteht aus einem Paar klauenbewehrter Handschuhe. Zum einen erleichtern sie das Erklettern von Wänden, zum anderen können sie auch als Waffe im Nahkampf eingesetzt werden.

Schlagring
Diese bekannte Waffe besteht einfach aus einem breiten, ovalen Metallring, durch den die Finger gesteckt werden, so daß er den Schaden eines Faustschlages erhöht. Weiterentwickelte Formen des Schlagringes ahmen in ihrer Form die einzelnen Finger nach, so daß der Schlagring besser in der Hand liegt.

Andere Nahkampfwaffen

Andere Nahkampfwaffen sind nicht in die obigen Kategorien einzuordnen und erfordern evtl. eine Sonderbehandlung bezüglich der einzusetzenden Waffenfertigkeit.

Ankus
Dieses Werkzeug besteht aus einem knapp über einen Meter langen Metallstab, der in eine Spitze ausläuft, neben der noch ein Haken angebracht ist. Er dient nicht nur zum Lenken von Arbeits- und Kriegselefanten, sondern auch als Waffe und zeremonielles Instrument.

Artengak
Der Artengak wird in erster Linie von Südlandbarbaren verwendet, um Seehunde zu jagen; er besteht aus einem 1,20 bis 1,50 m langen Schaft mit einer nadelartigen Knochenspitze. Eine lange Lederschnur ist am stumpfen Ende des Schafts befestigt. Der Anwender wickelt sich diese Schnur um sein Handgelenk; auf diese Weise wird ein aufgespießtes Tier daran gehindert, sich mit der Waffe aus dem Staub zu machen.

Eisenklaue
Diese seltsame Waffe hochelfischer Herkunft besitzt einen ca. 40 cm langen, eisernen Schaft, an dessen Ende die eiserne Nachbildung einer Tierklaue angebracht ist. Die Waffe wird zumeist in Paaren, eine in jeder Hand, benutzt.

Eispickel
Diese besondere Metallahle dient dazu, Löcher in die Eisdecke zugefrorener Seen zu stechen und Eisstücke beim Bau von Schneehäusern abzuschlagen. (Für die letztere Aufgabe ist allerdings eine Schneeklinge (siehe dort) das geeignetere Werkzeug). Der Eispickel besteht aus einem hölzernen oder knöchernen Griff und einer etwa 15 cm langen spitzen Metallstange, so daß er sich auch als Stichwaffe eignet.

Fukumi Bari
Diese kleinen Nadelpfeile werden versteckt im Mund getragen und dem Gegner im passenden Moment ins Gesicht gespuckt, um ihn zu verwirren. Bis zu zehn Nadeln können auf einmal im Mund getragen werden. Jede dieser Nadeln wird für die Schadensbestimmung einzeln betrachtet, allerdings wird für alle ausgespuckten Nadeln nur ein Trefferwurf durchgeführt. Die Nadeln haben eine Reichweite von maximal einem Meter.

Fußangeln (Tetsubishi)
Fußangeln sind kleine Kugeln aus Metall, die mit Dornen besetzt sind. Varianten bestehen auch einfach aus zusammengeschweißten, langen Dornen. Fußangeln werden auf dem Boden verteilt, um unvorsichtigen Gegnern schwere Verletzungen an den Füßen zuzufügen. Für jeden Quadratmeter, den eine Person durch ein mit Fußangeln (10 pro Quadratmeter sollten es schon sein) gespicktes Gebiet läuft, erhält sie TW 5 Stichschaden. Kämpfer mit gepanzerten Füßen und ähnlich massiven Rüstungen sind gegen die Effekte von Fußangeln wahrscheinlich immun.

Gunsen (Kriegsfächer)
Dies scheint ein normaler Fächer zu sein, jedoch besitzt er keine hölzernen, sondern eiserne Querstreben, wodurch er wie ein Buckler zur Verteidigung benutzt oder sogar als offensive Waffe eingesetzt werden kann. Wird er nur zur Verteidigung eingesetzt, so gewährt er dem Kämpfer einen Bonus von Eins auf seine Verteidigungswürfe.

Kaninchenstab
Der Kaninchenstab ist eine bevorzugte Waffe von Reitern auf Pferden, denn man kann mit ihr gut Niederwild erlegen und nicht berittene Gegner verwunden. Wenn man einen Kaninchenstab herstellen möchte, bindet man zwei etwa ein

Meter lange und 8 cm breite flache Holzstreifen an einem Ende zusammen. In die nicht zusammengebundenen Enden werden lange Kerben gemacht und zu scharfen Spitzen geschnitzt. Mehrere Löcher werden in die Mitte der Streifen gebohrt, um den Luftwiderstand zu verringern. Man hält den Kaninchenstab am zusammengebundenen Ende in der Hand und schlägt oder stößt mit den Kerben nach dem Gegner.

Kiseru
Die Kiseru ist eine Tabakpfeife aus Metall. Ihr unschuldiges Äußeres verheimlicht ihren Nutzen als Waffe. Diese Waffe ist besonders bei Mönchen und Wanderern beliebt, da die Kiseru nicht so leicht als Waffe erkannt werden kann und leicht herzustellen ist (und zudem kann man mit ihr auch noch Tabak oder Schlimmeres rauchen).

Metsubishi
Diese Waffe besteht aus einem Holzrohr ähnlich einem kurzen Blasrohr und ist mit Pulver gefüllt, daß einem Gegner ins Gesicht geblasen werden kann. Am Häufigsten sind diese Waffen mit Pfeffer oder Sand gefüllt, aber auch pulverförmige Gifte lassen sich mit dem Metsubishi verwenden.

Nadel
Obwohl kaum als Waffe zu gebrauchen, kann eine lange Nadel (Ob im Haar getragen oder in einer Falte der Kleidung versteckt) für einen Gegner eine derbe Überraschung bedeuten. Der angerichtete Schaden ist allerdings gering (es sei denn, die Nadel ist vergiftet).

Sai
Der Sai ist im Prinzip eine Metallgabel mit drei geschmiedeten, sehr bruchfesten Zinken, die zum parieren gegnerischer Schläge und sogar als Klingenbrecher verwendet werden kann. Die mittlere Zinke ist meist länger als die seitlichen und angespitzt, um mit ihr Zustechen zu können. Wie der Parierdolch wird diese nachtelbische Waffe als Sekundärwaffe in der linken Hand geführt, obwohl auch Kämpfer bekannt sind, die mit zwei Sai kämpfen. Trotz der ähnlichen Erscheinungsform hat der Sai nichts mit dem Dolch zu tun, er ist eher ein viel zu kurz geratener Dreizack. Als Parierwaffe verwendet gibt der Sai einen +1 Bonus auf den Verteidigungswurf, wenn mit ihm in derselben Runde nicht angegriffen wird.

Siang Kam
Diese Waffe scheint auf den ersten Blick keinen Nutzen zu besitzen. Sie ähnelt einem metallenen Pfeil mit einem kurzen Holzgriff anstelle der Federn. Siangkam werden normalerweise paarweise benutzt und können für Schlag- und Stichangriffe sowie gekonnte Paraden verwendet werden. Anders als das Aussehen der Waffe vermuten läßt eignet sie sich nicht zum Werfen.

Sode Garami
Diese Waffe besteht aus einer langen Stange, deren vorderes Ende mit eisernen Dornen und Haken versehen ist. Hiermit können ungerüstete Gegner, besonders Reiter, an der Kleidung erfaßt und zu Boden gerissen werden, ohne daß Blut unnötig vergossen werden muß (siehe auch Fangeisen). Ideal für Stadt- und Tempelwachen, besonders wenn sie Gefangene an der Flucht hindern wollen. Gelingt dem Getroffenen eine Stärkeprobe, so kann er sich losreißen, ansonsten wird er zu Boden gerissen.

Totschläger
Der Totschläger ist ein kleiner Lederbeutel, der mit Sand, einem Stein, Bleischrot, Münzen oder einem anderen schweren Material ausgefüllt ist. Der japanische Tessen ist dagegen nur ein etwa bleistiftgroßer Stab aus schwerem Holz. Man verwendet den Totschläger, um ein Opfer leise k.o. zu schlagen, indem man es damit über den Kopf oder in den Nacken schlägt. Aus diesem Grund ist er gegen behelmte Ziele nahezu nutzlos. Wenn man mit dem Totschläger einen anderen Treffer landet, tritt außer einer leichten Prellung keine weitere Wirkung ein. Wird versucht, einen Gegner K.O. zu schlagen, so besitzt der Totschläger für diese Zwecke eine Trefferwucht von 6W.

Uchi-Ne
Dieser kurze, schwere Speer ähnelt in seiner Form einem zu groß geratenen Kriegspfeil. Er kann über kurze Distanzen geworfen werden, eignet sich aber besser für schnelle Nahkampfangriffe. Der Uchi-Ne ist besonders bei adligen Reisenden als Waffe beliebt.

Glossar Nahkampfwaffen

Auge: Bei Schaft- und Stangenwaffen ein Loch im Metallteil der Waffe, durch das ein Nagel oder ein Metallstift in den hölzernen Schaft der Waffe getrieben wird, um zusammen mit einem Keil beide Teile miteinander zu verbinden.

Angel: Die Angel ist ein schmales, längliches Metallstück, in welches das Blatt ausgeschmiedet ist, oder welches dem Blatt angeschmiedet ist. Angel und Blatt bilden zusammen die Klinge.

Blanke Waffe: Andere Bezeichnung für eine Waffe mit einer im Verhältnis zur Waffenlänge schmalen Klinge. Hierunter fallen Scharfe Hiebwaffen, Schwerter und Stich- sowie Fechtwaffen.

Blatt: Bildet mit der Angel die Klinge einer Waffe. Im allgemeinen Sprachgebrauch hat es sich durchgesetzt, das Blatt, außer bei Stangenwaffen, als Klinge zu bezeichnen. Auch die Klingen von Schaftwaffen werden oft als Blatt bezeichnet.

Fehlschärfe: Stumpfer Abschnitt der Klinge oberhalb der Parierstange. Dient dazu, die Klinge gefahrlos mit der zweiten Hand umschließen zu können, um das beidhändige Führen der Waffe zu erleichtern oder überhaupt erst zu ermöglichen.

Gefäß: Bezeichnung für die Gesamtheit der drei Elemente Knauf, Gehilz und Parierstange.

Gehilz: Eine meist hölzerne Griffhülse, die auf die Angel vor dem Vernieten mit dem Knauf aufgeschoben wird. Das Gehilz kann mit Leder oder Textilien bezogen sein, oder mit Draht umwickelt werden.

Hilze: Andere Bezeichnung für das Gehilz.

Hohlkehle: Ein Vertiefung im Querschnitt des Blattes, die die Klinge leichter, elastischer oder steifer machen kann.

Kalte Waffe: Andere Bezeichnung für blanke Waffe.

Knauf: Der Knauf sitzt am unteren Ende einer Griffwaffe (Schwert, Dolch, Säbel usw.). Er bewahrt den Kämpfer davor, daß ihm die Waffe bei einem schwungvollen Hieb, oder wenn sie im Körper des Feindes steckengeblieben ist, aus der Hand gleitet. Gleichzeitig bildet sie aber auch ein Gegengewicht zur Klinge, wodurch die Balance der Waffe und damit ihre Handhabbarkeit verbessert wird. Der Knauf wird durch Vernieten der Angel mit dem Gefäß verbunden.

Nacken: Bei einer Axtwaffe der der Klinge gegenüber liegende Teil der Waffe, an dem nicht selten ein Stoßdorn oder ein Hammerkopf angebracht wird.

Ort: Spitze des Blattes einer Klingenwaffe, die auch oder hauptsächlich für den Stich bestimmt ist.

Parierstange: Wird vor dem Gehilz auf der Angel montiert. Sie schützt die Hand des Kämpfers vor gegnerischen Hieben.

Ricasso: Andere Bezeichnung für *Fehlschärfe*.

Schaftwaffe: Waffe, deren Blatt oder Kopf an einer hölzernen Stange, einem Schaft befestigt ist. Hierzu gehören nicht nur Stangenwaffen aller Art, sondern auch Äxte und Hämmer. Keulen werden zu den Schaftwaffen gezählt, obwohl bei ihnen nicht eindeutig zwischen Schaft und Waffenkopf unterschieden werden kann. Schaftwaffen verfügen meist über eine größere Reichweite und Wucht als blanke Waffen, eignen sich aber aufgrund ihres Aufbaus und oft auch ihrer Größe kaum zum Fechten im Handgemenge.

Tauschierungen: Edelmetalleinlagen in der Klinge oder dem Gefäß der Waffe, die der Kennzeichnung und Verzierung der Waffe dienen.

Fernkampfwaffen

Oftmals ist es nicht angebracht, sich dem Gegner zu nähern und einen Nahkampf zu beginnen. Fernkampfwaffen ermöglichen es dem Kämpfer, seinen Gegner schon vor dem Handgemenge zu verwunden oder gar niederzustrecken, bevor dieser überhaupt in Nahkampfreichweite kommt. Zudem senken Fernkampfangriffe natürlich das Risiko, selbst verletzt zu werden, vorausgesetzt, der Gegner verfügt nicht ebenfalls über Mittel, über die Distanz anzugreifen.

Armbrüste

Die Armbrust war die erste Waffe, deren Wirkung nicht mehr allein auf Stärke und Gewandtheit des Kriegers beruhte wie bei Schwert und Bogen. Im Gegensatz zu den bisher bekannten Waffen ersetzte hier raffinierte Technik etwaige körperliche Nachteile des Schützen, und sie war die erste mechanische Waffe. Sie leitete damit auch den späteren Siegeszug der Feuerwaffen ein. Da das Armbrustschießen keine besonderen körperlichen Fertigkeiten erforderte, und von jedermann schnell erlernt werden kann (im Gegensatz z.B. zum Schwertkampf), wird sie von der Obrigkeit offiziell als heimtückische Waffe verurteilt (mit ihr kann ein gemeiner Mann plötzlich einem Ritter gefährlich werden), und ihr Einsatz wurde zuerst nur gegen Ungläubige zugelassen. Dies änderte nichts an ihrer Beliebtheit, und bald gab es spezielle Söldnereinheiten, die als Armbrustschützen von den Kriegsherren der angeheuert wurden.

Der Trick bei der Armbrust besteht darin, den relativ kleinen Weg, den die Sehne gespannt werden kann (wodurch die Armbrust klein und kompakt im Vergleich zum Bogen ist), durch eine um so größere Zugkraft zu kompensieren, und mit Hilfe raffinierter mechanischer Vorrichtungen, z.B. Flaschenzüge, oder durch Hebelkraft, noch zu steigern, so daß die Wucht einer schweren Armbrust größer ist als die eines Pfeils, wenn man von einem sehr guten Langbogen absieht. Die Geschwindigkeit und damit die Wucht des Armbrustbolzens nimmt, da er eher gedrungen und kleiner als ein Pfeil ist, stärker als beim Pfeil ab, obwohl der Armbrustbolzen weiter fliegt.

Repetierarmbrust
Ein unbekannter, findiger Zwerg hat einst diese Armbrust konstruiert. Bei ihr liegen die Bolzen (meist sind es etwa zehn Stück) in einem Bolzenkasten, der über dem Schaft montiert ist und an dessen unterem Ende die Sehne vorbeiläuft (und den jeweils unteren Bolzen mitnimmt).

Die Armbrust wird über einen einfachen Hebel (siehe leichte Armbrust) gespannt, wobei der Hebelweg, und damit die Zugkraft, relativ klein ist. Wurde ein Bolzen abgeschossen, so fällt aufgrund der Schwerkraft der nächste nach. Spieltechnisch entspricht die Repetierarmbrust bis auf die höhere Feuerrate einer leichten Armbrust und benutzt auch dieselben Bolzen.

Da der Mechanismus zwar einfach, aber auch relativ störanfällig ist (ein Bolzen kann sich leicht verklemmen), besteht pro Schuß eine Chance von 5%, daß die Armbrust blockiert. Zudem bekommt der Schütze, da seine Sicht durch Bolzenkasten und den Repetierhebel behindert ist, einen Abzug von -1 auf seinen Angriffswurf.

Handarmbrust
Die Handarmbrust ist eine äußerst leichte Variante der Armbrust. Ihre Bolzen verfügen im Vergleich zu den anderen Armbrüsten nur über eine geringe Durchschlagskraft, weshalb sie oft mit Giften versehen werden. Handarmbrüste sind Meisterwerke der Feinmechanik, und dem entsprechend sehr schwer herzustellen, was sich in ihrem äußerst hohen Preis niederschlägt.

Leichte Armbrust
Die leichte Armbrust wird mit Hilfe eines Hebels (Hebelkraft) gespannt. Dazu greift ein Haken, der an einem Hebel angebracht ist, in die Sehne. Der Hebel, der am Schaft an beiden Seiten gelagert ist und nach dem Spannen abgenommen werden kann, wird nach hinten zum Schaftende hin gedrückt, und damit die Sehne gespannt. Diese Armbrust kann auch von Reitern eingesetzt werden.

Bei einer anderen Variante der leichten Armbrust ist am vorderen Ende der Armbrust ein Steigbügel montiert, in den ein Fuß gesteckt werden kann. Am anderen Ende ist die Sehne der Armbrust am Gürtel des Schützen eingehakt, wodurch sie festgehalten wird. Dann drückt der Schütze mit dem Fuß den Armbrustschaft nach unten und hilft mit beiden Händen nach. Da die Sehne im Gürtelhaken festgehalten wird, wird sie durch die Bewegung des Schaftes nach unten gespannt. Diese Art von Armbrust kann natürlich nur im Stehen gespannt werden.

Mittelschwere Armbrust
Diese Armbrust wird über eine lange Schraube gespannt, die längs dem Schaft verläuft und am hinteren Ende in einer fest montierten Mutter gelagert ist. Wird die Schraube mit Hilfe einer Kurbel gedreht, so läuft die Schraube nach hinten und damit auch die Sehne, die am Ende der Schraube eingehakt ist. Durch das Gewinde läßt sich eine verhältnismäßig große Zugkraft auf die Sehne legen.

Eine andere Variante besteht darin, daß die Sehne über eine Kurbel, die mit einem Zahnrad verbunden ist, gespannt wird. Das Zahnrad bewegt eine Zahnstange, an, der die Sehne befestigt ist, nach hinten (ähnlich wie zuvor die feste Mutter die bewegliche Schraube). Eine Sperre läßt das Zahnrad auf der Zahnstange nur nach hinten laufen.

Beide Varianten können auch zu Pferd benutzt werden.

Schwere Armbrust
Die schwere Armbrust wird mit Hilfe eines Flaschenzugs, der seitlich an der Armbrust angebracht ist, beidhändig über eine Kurbel gespannt (mit dem Fuß wird die Armbrust über einen Bügel am Kopfende festgehalten). Dadurch kann eine sehr große Kraft übertragen werden. Da der Flaschenzug jedoch einen langen Schaft erfordert, ist die Armbrust für einen Reiter zu unhandlich. Im Kampf oder bei einem Sturz kann zudem der Flaschenzugmechanismus leicht beschädigt oder funktionsuntüchtig werden.

Triadarmbrust
Dies ist eine seltene Variante der schweren Armbrust. Sie feuert statt einem gleich drei Bolzen ab, wenn der Abzug betätigt wird. Der Flugwinkel der Bolzen kann von einer geraden Flugbahn bis zu 20 Grad zu jeder Seite verstellt werden. Es dauert doppelt so lange, eine Triadarmbrust zu laden, wie eine schwere Armbrust. Die Triadarmbrust verwendet die Bolzen der mittleren Armbrust, obwohl auch leichtere oder schwerere Varianten denkbar sind.

Munition für Armbrüste

Abgesehen vom normalen Armbrustbolzen gibt es bei der Munition für diese Waffengattung eine ähnliche Vielfalt wie den Bögen. Die besonderen Bolzenformen entsprechen in Form und Zweck in etwa den Pfeilen, weshalb an dieser Stelle auf eine genaue Beschreibung verzichtet wird und nur die regeltechnischen Werte angegeben werden.

Bolzentyp	TW	RW	Gewicht*	Preis (SD)*
Handbolzen	100%	100%	0,2	15
Leichter Bolzen	100%	100%	0,2	10
Mittlerer Bolzen	100%	100%	0,4	15
Schwerer Bolzen	100%	100%	0,4	20
Kriegsbolzen	*	80%	100%	150%
Betäubungsbolzen	TW 2	70%	120%	100%
Brandbolzen	-3	70%	120%	100%
Singender Bolzen	-2	90%	100%	150%
Sichelbolzen	-1	90%	100%	150%
Widerhakenbolzen	*	90%	100%	200%

*: Gewicht und Preis sind für jeweils 25 Bolzen angegeben
Tabelle 77: Armbrustbolzen

Blasrohr

Blasrohre sind einfache Rohre aus Holz oder Metallblech, mit denen kleine Pfeile (jap. Fukija) verschossen werden. Sie richten nur geringen Schaden an, sind jedoch meist vergiftet. Bei weiter entwickelten Blasrohren sitzt das Mundstück nicht am hinteren Ende des Rohres, sondern ist kurz vor dem Ende als seitliche „Abzweigung“ angesetzt. Hierdurch wird vermieden, daß der Benutzer eventuell den vergifteten Pfeil ansaugt oder gar verschluckt.

Munition für Blasrohre

Der *Blasrohrpfeil* oder auch Dorn ist ein kleines Pfeilchen mit einem Büschel aus Baumwolle oder anderen Pflanzenfasern oder einer Fiederung. Dies ermöglicht, daß sich in der Röhre durch den Atem des Schützen der treibende Druck aufbaut. Die Fasern verschließen die Rohre besser, so daß mehr Kraft erzeugt wird. Durch die Dehnbarkeit des Büschels paßt der Dorn eigentlich für alle Blasrohrkaliber. Blasrohrpfeile können aus Pflanzendornen oder Stahlstiften und Baumwolle selbst hergestellt oder gekauft werden.

Die *Blasrohrnadel* wird dazu benutzt , ein Gift zu übertragen, oft ein lähmendes Gift wie etwa Curare. Nadeln verursachen »trocken« keinen Schaden, außer an wirklich ungeschützen Körperstellen. Die Nadeln werden in einem speziellen Köcherbeutel aufbewahrt und erst kurz vor dem Schuß in das Gift getaucht.

Die *Blasrohrkugel* besteht aus gehärtetem Lehm und wird oft für die Jagd auf Kleinvögel benutzt. Ein direkter Treffer von einem Blasrohrkügelchen kann einen kleinen Vogel durchaus benommen machen. Bei einem Menschen richtet ein solcher Treffer (außer ins Auge) keinen Schaden an, reicht aber aus, um jemanden abzulenken oder die Konzentration eines Magiers zu stören.

Munitionstyp	Preis (für 50)
Pfeil	2 SD
Nadel	4 KF
Kugel	-

Tabelle 78: Blasrohrmunition

Das Gewicht aller Blasrohrmunitionstypen ist vernachlässigbar klein.

Bögen

Bogenwaffen sind in Ausführung und Effektivität äußerst weit gefächert. Die Form des Bogens ist kulturabhängig, aber von Bedeutung ist sowieso nur die Zugkraft; sie bestimmt Reichweite und Treffsicherheit. Bögen werden als

Jagdwaffe oder massiv von unberittenen Bogenschützen eingesetzt, um feindliche Formationen aufzubrechen. Einige Völker sind auch für ihre berittenen Bogenschützen bekannt.

Daikyu
Der Daikyu ist der Reiterbogen der Samurai. Er ist ziemlich groß, wird allerdings nicht in der Mitte gehalten: sein Handgriff befindet sich näher am unteren Ende der Waffe, damit der Bogen auch vom Rücken eines Pferdes oder aus kniender Haltung abgefeuert werden kann.

Hankyu
Dieser Bogen nachtelbischer Herkunft ist das kleinerer Gegenstück zum Daikyu. Er entspricht von Größe und Zugkraft in etwa einem Kurzbogen und findet insbesondere bei Ninjaclans häufig Gebrauch.

Kompositkurzbogen
Kompositbögen werden aus verschiedenen, zusammen geleimten Holzarten gefertigt. Dies verringert ihre Größe und erhöht ihre Zugkraft. Da die Herstellung eines Kompositbogens allerdings auch wesentlich kostspieliger und aufwendiger ist, kostet er mehr als ein normaler Bogen. Der Kompositbogen ist besonders bei Reitern beliebt, da er sich auch vom Pferderücken aus gut einsetzen läßt und wesentlich effektiver als ein normaler Kurzbogen ist.

Kompositlangbogen
Der Kompositlangbogen ist eine verbesserte und verkleinerte Variante des normalen Langbogens.

Eine besonders bedeutsame (und teure) Variante dieses Bogens ist der *Elfenbogen*, auch Elbenbogen oder Feenbogen genannt. Er gleicht in Form und Größe dem normalen Kompositlangbogen, wiegt allerdings nur ein Kilogramm und besitzt trotzdem eine Qualität von 18, so daß er sich auch zur Abwehr von plötzlichen Nahkampfattacken eignet. Er ist normalerweise unverkäuflich und erzielt sehr hohe Preise, sollte ein Händler doch einmal in den Besitz eines Exemplars gelangen.

Kriegsbogen
Der Kriegsbogen ist eine Weiterentwicklung des Kurzbogens. Er wird aus Hartholz gefertigt und besitzt meist eine mit Seide umsponnene Sehne. Er kommt, obwohl kleiner und nur unwesentlich schwerer, an Reichweite und Zugkraft dem Langbogen gleich. Da allerdings im Vergleich zum Langbogen erheblich mehr Kraft von Nöten ist, um ihn zu spannen, ist der nicht so verbreitet wie die anderen Bögen.

Kurzbogen
Dieser kleinste und einfachste aller Bögen dient vor allem zur Jagd und ist auch eine beliebte Reiterwaffe.

Langbogen
Ein etwa mannshoher Bogen. Er ist ursprünglich waldelfischer Herkunft, erfreut sich aber mittlerweile auch bei den Menschen großer Beliebtheit. Das bevorzugte Holz für einen Langbogen ist Eibe und keineswegs von einem beliebigen Stück Eibenholz. Der Bogen wird sorgfältig aus Herz und Korpus eines Astes geschnitzt und stellt schon fast einen natürlichen Kompositbogen dar. Die Enden werden meist mit Horn überzogen, und die Sehne wird aus Hanf gefertigt. Der Langbogen ist in der Hand eines trainierten Bogenschützen eine Waffe von erstaunlicher Reichweite und Treffsicherheit, seine Handhabung zu erlernen ist jedoch noch schwieriger als bei anderen Bögen.

Pfeiltypen

Der bekannteste Pfeil, der normalerweise mit einem Bogen verwendet wird, ist der *Flugpfeil*. Er besitzt einen gefiederten Holzschaft mit einer Metallspitze. Alle oben aufgeführten Kampfwerte gehen davon aus, daß der Bogen in Verbindung mit Flugpfeilen eingesetzt wird.

Auf dem Schlachtfeld finden sich oft auch *Kriegspfeile*, die etwas schwerer als normale Pfeile sind und eine speziell gehärtete, sehr schmale Spitze besitzen, die Rüstungen besser durchdringt. Für die Belange der Schadensbestimmung reduzieren diese Pfeile die Rüstungsklasse des Gegners um 2, wenn dieser eine Metallrüstung trägt. Da die Pfeile schwerer sind Flugpfeile, reduzieren sie jedoch auch die Reichweite des Bogens.

Der *Betäubungspfeil*, der vor allem bei der Vogeljagd eingesetzt wird, hat eine stumpfe Spitze, die oft in einer Leder- oder Tonkugel endet. Wird ein Vogel vom Pfeil getroffen, so fällt er oft nur betäubt zu Boden, wo er in einen Käfig oder Sack gesperrt werden kann. Im normalen Kampf richtet dieser Pfeil ungeachtet vom benutzten Bogen nur TW 2 Wuchtschaden gegen ungeschützte Körperteile an. Auch dieser Pfeil besitzt aufgrund seiner Form eine geringere Reichweite als ein Flugpfeil.

Beim *Brandpfeil* ist um den eigentlichen Pfeilschaft ein in leicht brennbares Öl eingetauchter Lumpen gewickelt (oder ein Reisig- bzw. Strohbündel), der nach dem Aufschlag auch einige Zeit weiter brennt und so erst das Feuer entfachen kann. Der Brandpfeil ist jedoch etwas unzuverlässig und verlöscht zu 50% während des oder beim Aufprall (es sei denn es wurde als Brandmittel griechisches Feuer oder eine ähnlich stark brennende Substanz benutzt). Soweit das Ziel nicht sehr leicht brennbar ist, besteht kaum Brandgefahr, wenn der Pfeil sofort nach dem Aufschlag entfernt wird. Der Brandpfeil fliegt nicht nur weniger weit als ein Flugpfeil, sondern Schüsse mit ihm sind auch um eins erschwert, soweit nicht ein sehr großes Ziel (Heuballen, Hausdach usw.) anvisiert wird.

Der *singende Pfeil* besitzt in seiner bauchigen Pfeilspitze einen oder mehrere Kanäle, durch die der Wind hindurch reichen und dabei Töne erzeugen kann. Solche Pfeile können zum Beispiel als Warnungssignal eingesetzt werden, oder aber um den Gegner einzuschüchtern.

Eine als *Sichelpfeil* bekannte Abart des normalen Flugpfeils besitzt eine nach außen gebogene, sichelförmige Klinge. Mit diesem Pfeil können besonders Seile leicht durchtrennt werden. Eine einfachere Abart des Sichelpfeils besitzt einfach eine breite, gerade Klinge. Sichelpfeile richten einen Schadenspunkt weniger an als normale Pfeile besitzen auch nicht die Reichweite eines Flugpfeils.

Pfeile mit *Widerhaken* verursachen beim Herausziehen weiteren Schaden *(TW 3S)*, sind allerdings wesentlich teuerer als normale Pfeile.

Der *Jagdpfeil* letztendlich ist einfach ein angespitzter und über dem Feuer gehärteter Pfeil ohne Metallspitze. Er ist einfach herzustellen, richtet aber nur den halben Schaden eines Flugpfeils an.

Pfeiltyp	TW	RW	Gewicht*	Preis (SD)*
Flugpfeil	100%	100%	0,1	7
Kriegspfeil	*	80%	0,3	10
Betäubungspfeil	TW 2	70%	0,3	8
Brandpfeil	-3	70%	0,1	12
Singender Pfeil	-2	90%	0,1	15
Sichelpfeil	-1	90%	0,1	12
Widerhakenpfeil	*	90%	0,1	15
Jagdpfeil	50%	90%	0,1	1

*: Gewicht und Preis sind für jeweils 25 Pfeile angegeben
Tabelle 79: Pfeiltypen

Schleuder

Die Schleuder ist eine beliebige Waffe aus Seil oder Leder, mit der ein Stein oder eine Metallkugel abgefeuert wird. Experten im Umgang mit der Schleuder (eine äußerst seltene Auszeichnung) können einen Stein über eine bemerkenswerte Entfernung schleudern, aber es ist eine enorme Geschicklichkeit erforderlich, um eine entsprechende Treffsicherheit zu erreichen.

Stabschleuder
Bei dieser Version der Schleuder ist die eigentliche Waffe (die eher einer Zwille als einer Schleuder ähnelt) auf einen Holzstab aufgesetzt. Durch eine schwungvolle Bewegung des Stabes wird das Geschoß geschleudert. Die Waffe besitzt eine höhere Durchschlagskraft als eine normale Schleuder, ihre Reichweite und Treffsicherheit lassen jedoch zu wünschen übrig. Praktischerweise kann die Stabschleuder im Notfall auch als Nahkampfwaffe herhalten, wo sie dann die Kampfwerte einer Keule besitzt.

Flitsche
Die Flitsche ist eine einfache und billige Schleuder, die man beinahe schon als Schußwaffe ansehen könnte. Sie besteht aus einem Y-förmigen Holzstück, meist einer Astgabel. Das untere Ende dient als Griff, an den beiden oberen Enden ist jeweils ein elastisches Band aus Tierdärmen oder dem Saft des Kautschukbaumes befestigt, welche in der Mitte eine kleine Lederschlaufe halten. Als Munition dienen die überall vorhandenen Steine oder die käuflichen, etwas wirkungsvolleren Schleuderkugeln aus Blei oder Stahl. Mit der einen Hand hält man den Holzgriff, ein Geschoß wird in die Lederschlaufe eingelegt, die Schlaufe mit der anderen Hand gefaßt, einer Bogensehne ähnlich zurückgezogen und nach kurzem Zielen losgelassen. Das gedehnte elastische Band zieht sich zusammen und schleudert das Geschoß mit einiger Wucht auf sein Ziel. Mit etwas Übung ist diese Waffe sogar einigermaßen treffsicher. Kleinere Flitschen sind auch bei Kindern als Spielzeug beliebt - sehr zum Ärger der Nachbarn und sehr zur Freude der Töpferer, die die zerbrochenen Krüge ersetzen.

Zwille
Die Zwille ist die professionellere Form der Flitsche. Sie besteht gewöhnlich aus einem Stahlbügel, der aus einem stabilen Griff herausragt. An den nach hinten gebogenen Enden ist eine wesentlich stärkere Gummisehne befestigt. Zwillengeschosse erhalten mehr Wucht als die einer einfachen Flitsche, was ihre höhere Reichweite und ihre größere Trefferwirkung erklärt. Natürlich ist auch der Preis entsprechend, und es ist schwer, sie selbst anzufertigen.

Munition für Schleuderwaffen

Schleudersteine sind geeignet geformte Steine, die mit einer Zwille, Schleuder oder Stabschleuder verschossen werden. Diese Steine werden unterwegs, zum Beispiel im nächsten Bachbett gesammelt und müssen nicht gekauft werden.

Schleuderkugeln aus Blei, Eisen oder Stahl, die mit Schleuderwaffen verschossen werden, sind schwerer und verursachen einen Punkt Trefferwucht mehr. Sie kosten je nach Material zwischen zwei Kupfer- und einer Silbermünze pro Stück und wiegen etwa ½ Pfund.

Wurfwaffen

Wurfwaffen benötigen im Gegensatz zu den bisher aufgeführten Fernwaffen keine Abschußvorrichtung, sind allerdings nach ihrem Einsatz verloren, es sei denn, der Kämpfer findet die Zeit, sie wieder einzusammeln.

Bola
Die Bola besteht aus drei Kugeln, die an jeweils etwa einem Meter langen Seilen oder Schnüren befestigt sind; die anderen Enden der Schnüre werden in einem Knoten zusammengebunden. Man führt die Bola, indem man sei um diesen Knoten wirbelt und sie dann auf das Ziel wirft. Wenn sie trifft, wickelt sie sich um das Opfer, und die Kugeln schlagen schmerzhaft auf, wenn sie treffen. Durch diese Waffe unterliegt ein Gegner grundsätzlich den Regeln für Verstrickungsangriffe.

Bumerang
Dieser gebogene Wurfstab orkischer Herkunft kann Ziele noch in großer Entfernung treffen. Es gibt zwei Arten von Bumerangs, beide sind kürzer als 60 cm und wiegen weniger als ein Pfund; normalerweise bestehen sie aus Holz, obwohl in weiter entwickelten Kulturen oftmals geschliffene Metallkanten an der Waffe angebracht werden. Diese Variante wiegt ein Pfund und besitzt eine Trefferwucht von +1.

Der nicht wiederkehrende Bumerang ist in einem Winkel von weniger als 90 abgeknickt und kann Ziele bis auf 100 m treffen. Wenn er sein Ziel verfehlt, fliegt er in dieselbe Richtung weiter, bis er auf dem Boden landet.

Der wiederkehrende Bumerang besitzt einen Knickwinkel von 90 oder mehr und kann bis auf 60 m zielgenau geworfen werden. Wenn der Bumerang sein Ziel verfehlt, schlägt er einen Haken in der Luft und kehrt zum Werfer zurück. Wenn der Werfer eine weitere Probe auf *Geschick + Wurfwaffen* schafft, kann er den Bumerang wieder auffangen.

Chakram
Chakrams sind etwa 20 cm durchmessende Metallringe, deren äußere Kante scharf geschliffen wurde. Sie können relativ leicht versteckt werden und sind gegen ungerüstete Gegner ausgesprochen effektiv. Entgegen der landläufigen

Meinung kehren sie jedoch nicht zum Werfer zurück, wie ein Bumerang dies tut.

Nage Teppo
Diese Granaten sind zumeist mit Staub, Sand oder anderen blendenden Stoffen gefüllt, und hüllen das Zielgebiet so in eine Staubwolke, die es dem Werfer ermöglicht, sich im wahrsten Sinne des Wortes aus dem Staub zu machen. Seltenere Versionen dieser Waffe enthalten rauchende oder gar explosive Chemikalien, die Schaden verursachen.

Shuriken
Shuriken sind kleine Wurfsterne aus Metall, die dazu benutzt werden, den Gegner abzulenken oder kurzfristig aufzuhalten, richten aber, außer wenn sie ungeschützte Stellen wie Gesicht, Hals oder die Hände treffen, kaum Schaden an (Aber sie sind geradezu prädestiniert dazu, vergiftet zu werden). Shuriken können bemalt oder durch Ätzungen verziert und als Schmuck oder auf andere unauffällige Weise getragen werden. Sie sind eine bevorzugte Waffe der Kazrin.

Stachelkugel
Diese dornenbesetzte Eisenkugel gleicht in der Tat der grünen Hülle einer Kastanie, nur daß sie weniger, dafür aber größere Stacheln besitzt, etwa wie eine kleine Morgensternkugel. Sie kann mit etwas Vorsicht in die Hand genommen und geworfen werden, was ziemlichen Schaden anrichten kann, vor allem bei einem Kopftreffer. Besonders brutale Burschen behalten sie beim Schlag in der Faust und lassen die Dornen herausschauen, was die Wucht eines jeden Schlages um 2S erhöht.

Wurfbeil
Das Wurfbeil ähnelt dem normalen Handbeil (siehe auch dort), besitzt jedoch einen stark gebogenen Schaft, der es überhaupt erst ermöglicht, diese Waffe zielgenau zu werfen, die Nahkampfeigenschaften allerdings etwas beeinträchtigt (-1 auf Angriffs- und Verteidigungswürfe im Nahkampf). Im Laufe der Jahre entwickelten sich zudem zahlreiche Waffen, die in Form und Nutzen zwischen Hand- und Wurfbeil anzusiedeln sind. Am bekanntesten ist wohl die Franziska, die sowohl geworfen als auch im Nahkampf effektiv eingesetzt werden konnte. Diese Hybridäxte kosten etwa soviel wie ein Wurfbeil, besitzen eine Reichweite von 6 und können ohne Abzüge im Nahkampf benutzt werden.

Wurfdolch
Da die Wurfeigenschaften eines normalen Dolches eher zu wünschen übrig ließen, entwickelte sich mit der Zeit aus ihm eine ganz auf den Fernkampf ausgerichtete Variante, der Wurfdolch. Er zeichnet sich vor allem durch seine schmale, gut ausgewogene Klinge und seine breiten, fast flügelartigen Parierstangen aus, die ihm im Zusammenspiel mit dem Talent eines geübten Werfers exzellente Flugeigenschaften geben.

Wurfhammer
Der Wurfhammer ähnelt einem leichten, stumpfen Streithammer, der besonders gut ausbalanciert wurde und sich somit auch als Fernwaffe einsetzen läßt.

Wurfkeule
Diese kleinen, perfekt ausbalancierten Holzkeulen werden vor allem von Nomadenvölkern geschätzt. Sie können nicht nur effektiv als Fernwaffe benutzt werden, sondern können auch die Flucht von Jagdbeute oder Gegnern behindern, in dem man sie durch einen Beintreffer mit dieser Waffe zum stolpern bringt.

Wurfmesser
Das Wurfmesser ist eine eher leichte Wurfwaffe, die vor allem von Gauklern und anderen Fahrenden Leuten benutzt wird - und wie bei kaum einer anderen Waffe gilt hier, daß sie sich zu wenig anderem als zum Werfen einsetzen läßt. Im Prinzip besteht das Wurfmesser lediglich aus einem 10 bis 15 cm langen Metallblech, dessen Kanten scharf geschliffen wurden. Das hohe Gewicht des Bleches sorgt trotz der kleinen Abmessungen der Waffe für eine gewisse Trefferwucht.

Wurfpfeil
Der Wurfpfeil ist ein kurzer, gefiederter Wurfspeer aus Metall, der entfernt an einen überdimensionalen Dartpfeil erinnert und auch wie dieser geworfen wird. Da er sich leicht in hohlen Ästen und Kleidungsfalten verstecken läßt ist seine Benutzung besonders in zwielichtigeren Berufen weit verbreitet.

Wurfspeer (Pilum, Ango)
Diese Waffe ähnelt einem kurzen Speer, ist allerdings ausgewogener, da der Schwerpunkt der Waffe direkt an der Tülle sitzt und sich die Waffe somit leichter und zielgenauer werfen läßt. Die meisten Wurfspeere besitzen nur eine kleine, schmale Spitze auf einer langen, dünnen Tülle, die auf den leichten hölzernen Schaft aufgesteckt ist. Er besitzt im Nahkampf nur geringen Nutzen, da er für einen effektiven Einsatz zu kurz und zu zerbrechlich ist.

Der Ango ist eine ausschließlich zum Wurf konzipierte Waffe. Typisch für diesen Wurfspeer ist das relativ kleine, fast pfeilförmig gebildete Blatt. Auf dem Schaft wird er wie alle Speere mit einer Tülle befestigt, zuweilen aber auch mit einer Angel in den Schaft eingelassen. Dieser Speer soll so in den Körper des Feindes eindringen, daß er nicht mehr oder nur mit schweren Verletzungen verbunden herausgezogen werden konnte. Aber eine möglichst schwere Wunde zu verursachen war nicht der einzige Sinn des speziellen Aussehens des Ango. Auch wenn er nur den gegnerischen Schild durchschlug, blieb er darin unentfernbar stecken und hinderte den Gegner daran, seinen Schild effektiv einzusetzen.

Speerschleuder
Diese Geräte aus Mictzal dienen zum Werfen eines Speeres. Sie verleihen der Waffe mehr Schwung, was in einer höheren Reichweite und einer größeren Trefferwucht als beim Wurf mit der Hand resultiert. Speerschleudern haben die verschiedensten Formen. Sie bestehen aus Holz, Horn oder Knochen mit Teilen aus Leder. Sie sind mit Vertiefungen oder Auskehlungen versehen, in die das hintere Ende des Speers gesteckt wird. Wenn man eine dieser Speerschleudern verwendet, erhöht sich die Reichweite der Waffe um 50%. Solange sich das Ziel noch innerhalb der einfachen Speerreichweite befindet, wird die Trefferwucht der Waffe um einen Punkt erhöht. Kürzere Ausführungen

dieses Hilfsmittels, die zur Vergrößerung der Reichweite von Wurfpfeilen dienen, sind ebenfalls bekannt.

Geworfene Nahkampfwaffen

Zusätzlich zu den hier vorgestellten Waffen können zahlreiche Nahkampfwaffen ebenfalls gut geworfen werden. Für diese Waffen sind in der Waffentabelle die entsprechenden Reichweiten angegeben. Auch andere Waffen und Gegenstände lassen sich natürlich werfen. Da diese Objekte aber nicht für den Einsatz als Wurfgeschoß gedacht sind, ist ihre Reichweite auf einige Meter begrenzt und ihr Schaden nicht allzu groß. Sie sind aber durchaus in der Lage, einen Gegner zu verwirren, wenn der Spielleiter dies für angebracht hält.

Darf es etwas Besonderes sein?

Die vorgestellte Waffenauswahl ist zwar groß, aber keineswegs vollständig. Jede der obigen Waffen kann variiert, verziert oder aus einem anderen Material hergestellt werden. Eventuell gibt sich ein Schmied bei der Herstellung einer Waffe auch besonders wenig oder viel Mühe, so das eine minderwertige oder eine außerordentliche Waffe entsteht. Die folgenden Abschnitte enthalten deshalb Regeln, um einige dieser Aspekte abzudecken.

Abenteurer leben nicht nur gefährlich, sondern sammeln mit der Zeit auch einiges an Schätzen an. Was läge also näher als diesen Reichtum gleichzeitig mit der eigenen Kampfkraft zur Schau zu stellen? Es existieren zahlreiche Möglichkeiten, eine Waffe zu verzieren. Das Blatt kann durch Ätzungen, Gravuren oder Tauschierungen verschönert werden, der Schaft kann durch Schnitzereien ein hübscheres, oder vielleicht auch ein furchterregenderes Aussehen erhalten, Parierstangen werden in Form von Drachenflügeln oder Schlangen gearbeitet und der Knauf wird mit Juwelen verziert. Den Möglichkeiten ist also kein Ende gesetzt und es gibt auch keine Regeln, den Preis solcher Waffen zu bestimmen. Nur eines steht fest, diese Arbeiten sind teuer und können meist nicht mehr nachträglich an einer Waffe vollbracht werden. Als Richtlinie für den Preis einer Verzierung kann der Materialwert und der Aufwand des Schmiedes dienen, der nicht nur künstlerisches Geschick in diese filigrane Kleinarbeit legen muß, sondern dabei auch darauf achten muß, daß die Waffe trotzdem noch im Kampf zu führen. Was nützt einem das schönste Schwert, wenn es keinerlei Balance besitzt und beim ersten Schlag auseinander bricht?

Waffen müssen nicht auch unbedingt immer aus Holz und Stahl bestehen. Während barbarische Stämme wahrscheinlich Speere und Pfeile mit Steinspitzen verwenden, schwören Nachtelben auf Waffen aus Adamant. Die folgende Tabelle soll dabei helfen, die regeltechnischen Werte einer Waffe, die normalerweise aus Stahl besteht, für exotischere Materialien zu bestimmen. Die TW-Spalte ist dabei als Modifikator auf die einzelnen Schadenskategorien, also *Klinge / Spitze / Wucht,* zu verstehen. Eine Waffe, deren Trefferwucht in der entsprechenden Kategorie normalerweise Null beträgt erhält auf diese Kategorie logischerweise auch keinen Bonus oder Malus.

Material	Gewicht	TW	Qualität	Preis
Adamant	100%	0 / 0 / 0	+1	x 1000
Bronze	110%	-3 / -2 / 0	-3	x 0,5
Galvorn	80%	0 / 0 / -1	+1	x 500
Gold	120%	-2 / -1 / +1	-4	x 100
Holz/Bein	50%	-6 / -6 / -1	-6	x 0,2
Kaltes Eisen	100%	-1 / 0 / 0	-2	x 2
Mithril	80%	0 / +1 / -1	+3	x 800
Obisidian	70%	-3 / -3 / -4	-5	x 0,3
Silber	110%	-2 / -2 / 0	-2	x 10
Stein	100%	-4 / - 6 / 0	-5	x 0,1

Tabelle 80: Besondere Materialien für Waffen

Adamant ist ein magisches, matt schwarzes Metall von außerordentlicher Hitzebeständigkeit und ein Leiter für magische Energien. Adamant ist nur durch Magie zu bearbeiten und wird vor allem von den Okura verwendet, um magische Waffen zu schaffen. Auch ohne eine explizite Verzauberung besitzt es jedoch schon gewisse Kräfte. Waffen aus Adamant verleihen dem Träger einen Bonus von +1 auf all seine Resistenzwürfe gegen jegliche Magie, erschweren aber gleichzeitig auch jede Magieprobe um -1. Rüstungen aus Adamant verhalten sich analog, der Bonus (Malus) liegt aber dadurch, daß mehr Material vorhanden ist bei +3 bzw. -3.

Galvorn ist die elfische Bezeichnung für „leuchtend Schwarz“ und ist ein schwarzes, wie Pech schimmerndes, sehr leichtes, aber dennoch äußerst stabiles Metall, das vor allem für Rüstungen benutzt wird. Galvorn ist auch als *Elfenstahl* bekannt. Generell ist es stabiler und leichter als normaler Stahl und eignet sich besonders gut für Verzauberungen aller Art.

Kaltes Eisen ist ein Material für Waffen, die eine besondere Wirkung gegen Untote und Geistwesen haben sollen. Es besitzt gegen diese (und auch manche andere) Wesen besondere Eigenschaften, die es einem Angreifer erlauben, die unnatürlichen Monstren auch ohne magische Waffe zu bekämpfen. Viele Untote und manifestierte Geister sind gegen normale Waffen, die nicht aus kaltem Eisen bestehen, immun. Leider ist kaltes Eisen nicht so leicht zu schleifen und es neigt dazu, unter größeren Belastungen zu splittern.

Mithril ist das waldelfische Wort für „Grauschimmer“. Mithril ist ein Metall, daß nur in den Wyrmkieferbergen gefunden werden kann und vor allem von den Zwergen sehr geschätzt wird. Mithril ist leicht und sehr hart, aber trotzdem gut zu bearbeiten. Ein ideales Metall für Waffen und Rüstungen also. Es ist auch als *Silberstahl* oder *wahres Silber* bekannt. Gegen Lykanthropen und andere Wesen mit einer Schwäche gegen Silber zeigt Mithril dieselbe Wirkung wie normales Silber.

Obisidian ist ein schwarzes, glasartiges Gestein, das vor allem in Gebirgen vulkanischen Ursprungs zu finden ist. In den Kernlanden ist es recht selten, in Mictzal und auf den Inseln der Okura findet man es dagegen ziemlich häufig. Obsidian ist sehr zerbrechlich, was zur Folge hat, daß Waffensplitter in einer geschlagenen Wunde zurückbleiben können, die nicht selten verheerende Entzündungen nach sich ziehen.

Waffen reparieren

Ein fähiger Waffenschmied ist in der Lage, eine beschädigte Waffe wieder zu reparieren. Für jede gelungene Probe auf *Geschick + Waffen schmieden* und etwa zwei Stunden Arbeit erhält die Waffe einen Qualitätspunkt zurück, bis sie ihre ursprüngliche Qualität wieder erreicht. Kommt es bei der Reparaturprobe jedoch zu einem Patzer, so ist die Waffe versehentlich zerstört worden.

Zerstörte Waffen erfordern wesentlich mehr Aufwand und sind oftmals irreparabel beschädigt, so daß auch der beste Schmied sie nicht mehr reparieren kann. Magische Waffen müssen zudem eventuell durch Magie „repariert“ werden, um ihre magischen Kräfte nicht zu schwächen oder zu bannen.

Regeltechnische Werte aller Waffen

Waffe	EC		Vergleichswerte		Trefferwucht			Init	MinStä	Länge	Gew.	RW	Qual.	Preis
	AM	VM	Off	Def	K	S	W			(cm)	(kg)			(SD)
Ankus	0	0	8	6	5	5	4	3	6	120	2	H	13	15
Armbrüste														
Handarmbrust	0	-	-	-	-	4	-	3	3	25	1	10	10	600
Leichte Armbrust	0	-	-	-	-	6	-	4	4	50	2,5	40	12	150
Mittlere Armbrust	0	-	-	-	-	8	-	5	5	70	3,5	40	12	350
Repetierarmbrust	-1	-	-	-	-	6	-	3	6	80	6	30	11	1500+
Schwere Armbrust	0	-	-	-	-	10	-	6	6	95	7	50	13	500
Triadarmbrust	0	-	-	-	-	8	-	6	6	90	8,5	40	12	1300
Äxte														
Beil	0	0	8	4	4	-	3	1	3	40	1,5	3	12	20
Franziska	0	0	9	6	6	-	3	2	4	40	1	5	14	70
Henkersbeil	-1	-2	16	5	12	-	8	5	7	120	6,5	H	14	180
Holzfälleraxt	-1	-3	16	4	11	-	7	5	7	90	4	H	12	56
Kriegsbeil	0	0	14	7	10	-	5	3	6	60	3,5	H	15	100
Orkenbeil	0	-1	15	7	11	6	6	3	6	100	4	H	16	180
Streitaxt	-1	-2	18	4	18	-	8	5	8	90	5	H	15	170
Zwergenaxt	0	0	12	7	8	-	4	2	5	45	2	H	17	140
Lindwurmschläger	0	0	14	7	10	-	5	3	6	50	3,5	H	17	200
Blasrohr	0	-	-	-	-	1	-	0	2	40	½	4	10	10
Bögen														
Daikyu	0	-	-	-	-	8	-	2	6	210	1,5	60	12	140
Hankyu	0	-	-	-	-	5	-	1	4	90	1	40	12	90
Kompositkurzbogen	0	-	-	-	-	5	-	1	5	80	1,5	50	13	120
Kompositlangbogen	0	-	-	-	-	7	-	2	6	140	1,5	60	13	175
Kriegsbogen	0	-	-	-	-	8	-	2	5	130	1,5	50	13	150
Kurzbogen	0	-	-	-	-	5	-	1	4	80	1	35	12	65
Langbogen	0	-	-	-	-	7	-	2	6	170	1,5	60	13	90
Bola	0	-	-	-	-	-	3	2	4	140	1	4	11	5
Bumerang	0	-	-	-	-	-	4	1	3	40	¼	10	12	14
Chakram	0	-	-	-	4	-	-	1	4	25	½	6	13	7
Dolche														
Dolch	0	0	7	4	2	3	-	0	2	25	½	3	14	24
Eberfänger	0	0	8	3	3	2	-	1	2	40	1	H	15	52
Falcasta	0	0	8	5	4	2	2	2	3	50	1	H	15	61
Giftdolch	0	0	6	3	-	3	-	0	2	25	½	H	10	79
Jambiya	0	0	8	5	4	2	-	1	3	35	1	H	15	62
Katar	0	0	7	4	-	3	-	1	2	30	½	H	14	49
Kris	0	0	7	3	4	2	-	1	2	25	½	H	11	35
Langdolch	0	0	7	8	-	6	-	2	3	45	1	H	15	96
Linkhanddolch	0	+1*	7	8	2	4	-	1	2	35	½	H	15	62
Schwerer Dolch	0	0	8	5	2	4	2	1	3	30	1	H	14	39
Wurfdolch	0	-1	6	2	-	3	-	0	2	25	¼	6	12	24
Wyrmzahn	0	-1	8	5	5	4	2	2	3	40	1	H	17	160
Yoroi Toshi	0	0	7	4	3	3	-	0	2	30	½	H	14	48
Eisenklaue	0	0	10	10	4	-	6	2	5	60	1,5	H	16	54
Eispickel	0	-2	6	3	-	4	-	0	2	20	¼	H	14	4
Flegel														
Dreschflegel	-1	0	13	8	-	-	6	4	4	210	3	H	12	12
Nunchaku	0	0	8	8	-	-	4	2	3	65	1,5	H	12	12
Kettenflegel	0	-2	11	3	-	-	6	3	4	70	2	H	12	28
Klingenkettenstab	0	0	9	7	4	3	4	2	3	80	1,5	H	12	41

Waffe	EC		Vergleichswerte		Trefferwucht			Init	MinStä	Länge	Gew.	RW	Qual.	Preis
	AM	VM	Off	Def	K	S	W			(cm)	(kg)			(SD)
Kriegsflegel	-1	0	15	8	-	-	8	3	6	240	4	H	15	60
Reiterflegel	0	0	9	6	-	-	6	3	5	100	2,5	H	15	75
Fukumi Bari	0	-	-	-	-	1	-	0	1	3	*	H	5	0,2
Fußangeln	-	-	-	-	-	2	-	-	-	6	*	0,5	10	2
Gunsen	0	+1*			-	-	2	0	1	30	¼	H	13	35
Hacken														
Kriegshacke	0	-1	14	6	-	9	6	4	7	90	3,5	H	14	65
Reiterhacke	0	0	12	7	-	7	4	3	6	60	2,5	H	15	55
Spitzhacke	-2	-2	15	3	-	8	5	5	8	100	4,5	H	12	18
Hämmer														
Kriegshammer	-1	-1	15	6	-	-	10	4	7	80	4	H	15	110
Großer Kriegshammer	-2	-5	18	2	-	-	16	6	8	100	9	H	10	96
Rabenschnabel	0	-1	14	6	-	8	6	3	6	70	3,5	H	16	140
Streithammer, stumpf	0	0	13	7	-	-	8	3	5	60	3	H	15	72
Streithammer, spitz	-1	-1	14	5	-	9	6	5	6	60	5	H	14	80
Vorschlaghammer	-2	-3	16	2	-	-	10	5	6	80	6	H	12	45
Wurfhammer	0	-1	11	7	-	-	4	2	4	40	2	4	10	46
Handgemengewaffen**														
Bakh Nakh	0	0	6	2	-	W-3	+1	0	1	10	*	H	10	8
Cestus	0	0	6	4	-	W-2	+1	0	1	25	½	H	11	10
Nekode	0	0	6	2	-	W-3	+1	0	1	20	¼	H	10	10
Schlagring	0	0	6	2	-	-	+1	0	1	10	*	H	10	2
Kaninchenstab	0	0	7	4	-	-	3	0	1	100	4	H	10	1
Kettenwaffen														
Cahulak	0	0										H		
Dreisegmentstab	0	0								140	2,5	H		32
Kau Sin Ke	0	0								100	3	H		36
Kette & Gewicht	0	0										H		
Kusari Gama	0	0								200	1,5	H		31
Manriki Gusari	0	0								180	1,5	H		5
Massakari	0	0								200	3	H		35
Keulen														
Godendag	0	-1	14	6	-	-	9	3	6	80	3,5	H	15	35
Knüppel	0	0	8	6	-	-	4	1	3	40	1,5	H	11	-
Keule	0	0	13	6	-	-	7	2	5	60	3	H	12	8
Klampe	0	0	7	6	-	-	4	1	3	40	1	H	12	-
Kriegskeule	-1	-2	16	4	-	-	10	4	7	100	5	H	12	22
Wurfkeule	0	0	5	3	-	-	3	1	4	35	½	4		7
Kiseru										35	½	H		9
Lanzen														
Flügellanze										240	3,5	H		60
Leichte Lanze		-		-						300	2,5	H		100
Mittlere Lanze		-		-						300	5	H		120
Schwere Lanze		-		-						300	7,5	H		140
Turnierlanze		-		-						300	5	H		80
Lasso														
Lasso										320	1			
Urga														
Messer														
Kogai	0	-3	5	2	1	1	-	0	1	9	*	H	9	4
Kozuka	0	-2	5	2	2	2	-	0	1	15	*	H	10	7
Messer	0	0	6	4	3	2	-	0	2	20	½	3	12	6

Waffe	EC		Vergl.-Werte		Trefferwucht			Init	MinStä	Länge	Gew.	RW	Qual.	Preis
	AM	VM	Off	Def	K	S	W			(cm)	(kg)			(SD)
Jagdmesser	0	-1	5	4	3	3	-	1	2	25	½	H	12	37
Kampfmesser	0	0	8	5	4	3	1	1	3	25	½	H	14	45
Wurfmesser	0	-1	4	2	1	3	-	0	2	20	¼	7	12	20
Metsubishi										25	½			4
Morgensterne														
Morgenstern, 1 Kugel	-1	-1	13	4	-	2	7	3	5	80	3	H	15	60
Morgenstern, 2 Kugeln	-2	-2	14	3	-	3	10	4	6	90	4	H	15	82
Morgenstern, 3 Kugeln	-3	-2	16	3	-	4	13	5	8	50	5	H	15	105
Stabmorgenstern	-2	-2	14	8	-	3	12	5	7	150	8	H	14	93
Nadel										10	*			0,5
Nage Teppo										10	¼			50+
Netz														
Peitschen														
Drachenschwanz														
Kettengeißel														
Kettenpeitsche														
Neunschwänzige Katze														
Peitsche										250	1			12
Geißel										160	1,5			36
Sai										30	½			19
Scharfe Hiebwaffen														
Entermesser	0	0	8	4	6	4	2	2	5	75	2	H	14	68
Khopesh	0	-2	12	7	8	-	5	3	7	120	3.5	H	13	150
Krummsäbel	0	0	10	10	7	5	4	2	5	80	2	H	16	105
Haumesser	0	0	8	5	6	4	5	2	5	50+	2,5	H	14	45
Macauitl	0	0	10	6	6	-	5	2	5	70	2	H	11	45
Malchus	0	0	11	8	8	3	5	2	5	95	2,5	H	16	120
Nimcha	0	0	10	9	8	3	5	2	5	80	2,5	H	16	120
Sax	0	0	10	7	7	6	3	2	4	65+	1,5	H	15	60
Sappara	0	-1	11	7	6	-	4	2	6	60	2,5	H	13	100
Schmetterlingssäbel	0	0	9	10	6	3	3	2	5	70	2	H	15	100
Sense	0	0	10	8	8	-	5	3	5	160	2,5	H	12	20
Sichel	0	0	7	3	5	-	2	2	4	35	1	H	12	10
Sklaventöter	-1	-2	13	5	13	-	8	5	7	120	5	H	14	290
Szimitar	0	-1	12	6	12	-	7	4	7	130	8	H	16	225
Tetsu-To	-3	-2	15	3	-	-	11	6	7	250	7,5	H	15	180
Tulwar	0	0	11	8	8	3	5	2	5	9	2,5	H	15	120
Schleudern														
Flitsche	0	-	-	-	0	0	3	0	3	20	¼	4	11	-
Schleuder	0	-	-	-	0	0	4	1	3	35	¼	5	10	4
Stabschleuder	-1	-	-	-	0	0	4	2	4	120	2	7	12	20
Zwille	0	-	-	-	0	0	4	1	4	25	½	5	14	6
Schwerter														
Barbarenschwert	0	-1	11	9	9	6	5	2	6	95	2,5	H	14	300
Bastardschwert	0	0	12	10	10	9	5	3	6	110	3	H	16	180
Bokken	0	0	9	9	0	0	4	2	4	100	3	H	10	11
Breitschwert	0	0	11	8	9	5	5	2	6	85	2,5	H	16	150
Claymore	0	0	12	8	12	8	6	4	7	140	3,5	H	16	210
Elfenschwert	0	0	10	10	7	7	3	2	5	105	1,5	H	15	160
Estoc	-1	0	8	10	5	9	4	3	5	95	2,5	H	17	160
Jagdschwert	0	0	10	6	7	7	3	2	4	80	2	H	14	120
Katana	0	0	10	10	9	8	3	2	5	100	2	H	17	600+

Waffe	EC		Vergl.-Werte		Trefferwucht			Init	MinStä	Länge	Gew.	RW	Qual.	Preis
	AM	VM	Off	Def	K	S	W			(cm)	(kg)			(SD)
Kurzschwert	0	0	8	7	6	5	2	1	3	60	1	H	16	90
Ninjata	0	0	9	9	7	6	3	1	4	95	2	H	16	200+
No-Dachi	-1	-2	14	7	14	3	6	4	7	190	5	H	16	1000+
Richtschwert	-2	-2	15	6	13	3	6	3	6	120	3,5	H	15	320
Schwert	0	0	10	10	8	7	4	2	5	95	1,5	H	16	150
Tachi	0	0	11	10	10	9	4	3	6	110	3	H	17	800+
Turnierschwert	0	0	8	9	3	0	4	2	5	75	2	H	14	80
Wakizashi	0	0	8	8	6	6	2	1	3	60	1	H	18	500+
Zweihänder	-1	-2	14	7	14	5	8	4	7	170	4,5	H	16	250
Seilwaffen														
Kawanaga										250	½			17
Kyugetsu Shoge										280	½			31
Shuriken														
Kleiner Shuriken	0	0	-	-	0	2	0	0	2	10	*	8	12	4
Großer Shuriken	0	0	-	-	0	3	0	0	3	17	*	7	13	8
Siang Kam										30	½			19
Sode Garami										240	2,5			51
Speere* **														
Artengak														
Brandestoc														
Chijikiri														
Dreizack														
Harpune														
Ritiik														
Shakujo Yari														
Speer	0	0	10	10	-	7	6	3	5	200	3	3	14	
Speerschleuder														
Yari														
Wurfspeer	0	-	-	-	-	5	-	2	5	120	1,5	8	12	
Stäbe														
Bo	0	0	9	10	-	-	6	3	4	160	2	H	11	-
Bootshaken	0	0	7	9	-	-	5	2	3	110	1	H	10	6
Hanbo	0	0	8	8	-	-	5	2	3	60	1,5	H	10	-
Jo	0	0	6	6	-	-	4	2	2	60	1	H	10	-
Kampfstab	0	0	9	11	-	-	7	3	5	190	3	H	12	15
Tonfa	0	0	8	9	-	-	5	2	4	60	1	H	13	10
Stachelkugel														
Stangenwaffen* **														
Bardiche														
Bisento	0	0			8	4	5	3	6	200	3,5	H	15	
Glefe														
Hakensense														
Halbmond														
Helmbarde														
Helmbarte														
Kriegsgabel														
Kriegssense														
Kumade														
Lajatang														
Lotulis														
Nagimaki														
Naginata														

Waffe	EC		Vergl.-Werte		Trefferwucht			Init	MinStä	Länge	Gew.	RW	Qual.	Preis
	AM	VM	Off	Def	K	S	W			(cm)	(kg)			(SD)
Sang Kauw														
Shinobi Zue														
Tetsubo														
Tigerdreizack														
Stichwaffen														
Degen														
Florett	0	0	8	8	-	6	-	2	4	90	1	H	14	
Streitkolben														
Reiterstreitkolben	0	0	13	9	-	-	8	3	6	50	3	H	14	60
Schwerer Streitkolben	-1	-2	15	6	-	-	10	4	7	90	4,5	H	15	75
Totschläger														
Uchi Ne														
Wurfpfeil														
*Waffenlos (Mensch)****	0	0	5	2	-	-	****	0	Spez.	-	-	-	-	-

Tabelle 81: Waffenwerte

Anmerkungen:
Benutzte Abkürzungen:
***EC**: Erfolgschance* ***AM**: Angriffsmodifikator* ***VM**: Verteidigungsmodifikator* ***Off/Def:** Werte für die Ausbauregel* Waffenvergleich
***K/S/W:** Klinge / Spitze / Wucht* ***Init:** Initiativefaktor* ***MinStä:** Mindeststärke* ***RW:** Grundreichweite* ***Qual.:** Waffenqualität*

*: Dieser Bonus wird nur gewährt, wenn die Waffe ausschließlich zur Verteidigung eingesetzt wird.
**: Diese Waffen gewähren einen Bonus auf die Trefferwucht im waffenlosen Kampf. Der Kämpfer gilt jedoch immer noch als unbewaffnet. Der Stichschaden wird anhand der vorgegebenen Formel aus dem Wuchtschaden ermittelt.
***: Stangenwaffen und Speere können für das Kampfmanöver *Riposte* benutzt werden.
****: Dies ist natürlich keine Waffe, sondern nur der Vollständigkeit halber angegeben. Die Trefferwucht im waffenlosen Kampf entspricht der halben Kraftstufe des Charakters, zuzüglich +1 für je 40 kg Gewicht.

Rüstungen

Nur ein Narr geht ungerüstet in die Schlacht. Und die Rüstungsmacher der Völker Darkons waren in den letzten Jahrhunderten mehr als einfallsreich, wenn es darum ging, neue Schutzmaßnahmen für ihre Soldaten zu entwickeln.

Im Allgemeinen muß bei Rüstungen ein Kompromiß zwischen Beweglichkeit und Schutz gefunden werden. Ein Reiter kann sich recht schwer rüsten, was ihn nicht allzusehr behindern wird, solange er auf dem Pferd sitzt. Ein Bogenschütze dagegen muß beweglich sein und greift nur selten direkt ins Gefecht ein. Er wird deshalb nur leicht gerüstet sein. Und letztendlich ist Schutz auch eine Frage des Geldes. Ein gutes Kettenhemd besteht aus 35.000 Stahlringen, die alle miteinander verbunden und einzeln durch Nieten verschlossen sind. Nur der reichste Ritter wird sich eine solche Rüstung leisten können. Der einfache Fußknecht dagegen trägt oft nur einen Helm und muß sich somit voll und ganz auf sein Geschick verlassen, um nicht von einem tödlichen Hieb getroffen zu werden.

Materialien

Rüstungen werden aus den verschiedensten Materialien gefertigt. Am verbreitetsten sind dabei Leder und Stahl, doch manchmal findet man auch exotische Rüstungen aus Bein oder Holz. Des weiteren kommt es natürlich darauf an, wie das Material verwandt wird. Im folgenden vollen wir einige gängige Materialien vorstellen, die immer wieder zu finden sind.

Grobes Tuch

Grobes Tuch ist im Prinzip nichts weiter als derbe Arbeitskleidung aus Leinen oder Wolle. Oft werden mehrere Lagen übereinander getragen. Trotzdem bleibt die Schutzwirkung von groben Tuch eher gering. Es nützt wenig gegen Hiebe mit scharfen Waffen und ist gegen stumpfe oder spitze Waffen völlig wirkungslos. Rüstungsmacher verwenden es jedoch gern als Unterlage, um andere Materialien darauf anzubringen.

Leder

Leder bietet bereits besseren Schutz als grobes Tuch. Klingenspitzen können widerstandsfähiges Leder schlechter durchdringen. Jedoch dämpft auch Leder die Wucht eines Schlages kaum. Auch Leder wird oft als Unterlage für andere Rüstungsmaterialien verwendet.

Gambeson

Der Gambeson ist eine sehr häufig anzutreffende Form der Rüstung. Er besteht aus gestepptem Tuch, das mit Stroh oder Wolle gefüttert wird. Ein guter Gambeson kann durchaus eine Dicke von 2,5 cm erreichen. Er schützt nicht nur vor Kälte, sondern dämpft auch die Wucht von Schlägen.

Kurbul

Kurbul ist eine gängige Bezeichnung für Leder, das durch Kochen und Lackierungen gefestigt wurde. Es wird meist in Form von starren Platten verwendet, die auf eine weiche Unterlage genäht werden. Auch Arm- oder Beinschienen bestehen nicht selten aus diesem Material. Leider ist Kurbul nicht sehr widerstandsfähig und neigt dazu zu brechen, wenn es großen Belastungen ausgesetzt wird.

Beschläge

Beschläge bestehen meist aus Metall und sind in der Form von Nieten, Platten oder Ringen verarbeitet. Sie werden auf einer ledernen oder textilen Unterlage befestigt, um deren Schutzwirkung zu erhöhen.

Schuppen

Schuppen aus Metall oder Kurbul sind der häufigste Schutz, den man bei der schweren Infanterie finden kann. Die Schuppen werden zumeist auf einer langen Tunika aus Leinen oder Leder befestigt und bieten durch ihre Überlappung einen hervorragenden Schutz gegen Hiebe mit Klingenwaffen. Gegen Stiche schützen sie jedoch kaum.

Ketten

Rüstungen aus feinem Kettengeflecht sind mitunter die teuersten Schutzmaßnahmen, die ein Kämpfer erwerben kann. Je vier, oder bei hochwertigen Rüstungen auch sechs oder gar acht Ringe werden ineinander verhakt und anschließend noch vernietet. Kettengeflecht bietet ausgezeichneten Schutz gegen Klingenwaffen und begrenzten Schutz gegen Stiche, federt jedoch die Wucht stumpfer Waffen kaum ab. Aus diesem Grund trägt ein Kämpfer meist noch einen Gambeson unter seinem Kettenhemd. Ein Kettenpanzer wird immer nach Maß gefertigt und ist dank seiner Flexibilität trotz seines hohen Gewichts sehr angenehm zu tragen. Paßt die Rüstung jedoch dem Träger nicht richtig, so wird das Eigenleben dieser Rüstung schnell zum Fluch.

Platten

Wer wirklich umfassenden Schutz genießen möchte, schützt seinen Körper durch starre Metallplatten. Dieser Art des Schutzes findet natürlich vor allem bei Helmen Verwendung. Aber auch lederne, durch starre Platten verstärkte Brust- und Rückenpanzer sind sehr beliebt. Da die starren Platten die Wucht eines Schlages auf eine große Fläche verteilen, bieten sie einen ausgezeichneten Schutz. Eine Vollpanzerung aus diesem Material ist jedoch viel zu schwer und zu unbeweglich, als daß sich ein normaler Kämpfer in eine solche Rüstung zwängen würde. Lediglich das Volk der Zwerge ist dafür bekannt, Vollrüstungen aus Metallplatten zu verwenden.

Helme

Helme stellen wahrscheinlich den wichtigsten Körperschutz dar. Selbst ansonsten ungerüstete Kämpfer werden nur ungern auf den Schutz eines Helmes verzichten wollen. Da Helme meist recht unbequem sind, trägt man zusätzlich unter ihnen einen Kopfreif oder eine Haube aus gefüttertem Stoff oder Leder. Viele teurere Helme sind sogar selbst gepolstert, um den Tragekomfort zu erhöhen.

Eisenhut		Behinderung		0
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	150	Grund-RK		
Gewicht (kg)	1,5	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	6	6	5	5

Der Eisenhut ist eine Helmform, die vor allem beim Fußvolk beliebt ist. Er gleicht in der Tat einem Hut mit breiter Krempe, der aus Eisen hergestellt wird. Es existierten viele Variationen mit eckiger oder gerundeter, aber auch ausgetriebener Helmglocke, mit getriebener oder angenieteter Krempe. So gut der Eisenhut aber gegen Hiebe von oben schützt, so gering ist seine Schutzwirkung für das Gesicht seines Trägers. Eine zusätzlich getragene Kettenhaube ist also keine schlechte Idee.

Kabuto		Behinderung		-
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	2160	Grund-RK		
Gewicht (kg)	2	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	4	5	5	4

Der haubenförmige Kabuto ist der typische Kopfschutz der nachtelbischen Samurai. Er läuft an den Seiten und hinten zu einer breiten, schirmartigen Krempe aus. Der Halsschutz besteht aus lackierten Halsstreifen, die mit Seide verbunden sind. Der Lack schützt das Metall des Helms im feuchten Klima der Heimat der Okura. Zusätzlich zu dem vorn offenen Helm trägt man eine dämonenhafte Halbmaske (Mempo) als Visier und Gesichtsschutz. Neuerdings ist es scheinbar in Mode, die Maske mit einem prächtigen Bart aus echtem Haar auszustatten.

Kappe		Behinderung		0
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	15	Grund-RK		
Gewicht (kg)	0,5	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	2	2	1	1

Die Kappe ist eine gepolsterte lederne Kopfbedeckung, die etwa die Größe eines Barretts hat. Sie wird oft zusammen mit leichten Körperrüstungen getragen. Sie schützt natürlich nur den oberen Teil des Kopfes. Manchmal wird die Kappe noch mit einem Nackenschutz aus Lederstreifen oder -schuppen versehen.

Lederhelm		Behinderung		-2
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	60	Grund-RK		
Gewicht (kg)	1	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	3	3	2	3

Dieser altertümlich wirkende Helm besteht, wie der Name schon sagt, aus Leder, das über einem hölzernen Kopfmodell ausgeformt und durch Kochen in Öl gehärtet wird. Er bedeckt zumeist den Kopf, läßt das Gesicht jedoch frei. Diese Helme werden vor allem zu Rüstungen aus gehärtetem Leder getragen und sind nicht selten mit Federn oder Stoffstreifen geschmückt, um den Rang des Trägers zu kennzeichnen. Diese Art des Helms ist auch bei den Elfenvölkern recht beliebt.

Kalottenhelm		Behinderung		-2
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	210	Grund-RK		
Gewicht (kg)	2	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	6	6	5	5

Dieser Helm ist aus einem einzigen Stück gefertigt und besitzt eine halbkugelförmige Form. Der untere Rand ist oft durch Metallbänder verstärkt, das Gesicht nicht selten durch ein Nasal geschützt. Er wird meist so groß gefertigt, daß unter ihm noch eine Kettenhaube getragen werden kann, um den ungeschützten Hals und den Nacken zu bedecken.

Kegelhelm		Behinderung		-2
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	210	Grund-RK		
Gewicht (kg)	2	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	6	6	5	5

Der Kegelhelm ähnelt stark dem Kalottenhelm, ist jedoch, wie der Name schon sagt, eher kegelförmig. Er gilt gemeinhin als der beliebteste Helm in den Kernlanden und wird meist zusammen mit einer langen Lederkappe oder einer Kettenhaube getragen, da auch dieser Helm Hals und Nacken ungeschützt läßt.

Maskenhelm		Behinderung		-4
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	270	Grund-RK		
Gewicht (kg)	2,5	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	6	6	5	5

Der Maskenhelm baut auf Kalotten- und Kegelhelm auf, ersetzt aber das Nasal durch eine vollständige Gesichtsmaske. Dadurch wird das Sichtfeld des Trägers zwar eingeschränkt, aber zugleich auch das Gesicht erheblich besser geschützt. Die Masken können beliebig geformt sein und sind nicht selten mit den Wappenfarben des Trägers bemalt.

Kettenhaube		Behinderung		-2
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	140	Grund-RK		
Gewicht (kg)	2	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	5	6	4	3

Die Kettenhaube ist eine Art Kapuze aus Kettengeflecht. Sie liegt eng am Hals an und bedeckt den ganzen Kopf mit Ausnahme des Gesichts. Eine längere Version reicht bis über die Schultern. Eine andere Variation wird direkt am Kettenhemd des Trägers befestigt und kann so wie eine Kapuze auf den Rücken geklappt werden.

Gewöhnlich wird die Kettenhaube in Verbindung mit einem Kettenhemd getragen. Oft trägt ein Krieger über der Kettenhaube noch einen Helm.

Spangenhelm		Behinderung		-2
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	190	Grund-RK		
Gewicht (kg)	1,5	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	5	5	5	5

Dieser Helm ist vor allem in Barsent einer der gebräuchlichsten Helmtypen. Der Spangenhelm besteht aus einem Gerüst aus mehreren umgekehrt T-förmigen Spangen, deren

senkrechte Teile an der Spitze des Helms in einer Scheitelscheibe zusammenliefen und deren waagerechte Balken den unteren Rand bildeten. Die Zwischenräume dieses Gerüstes werden durch getriebene Metallplatten ausgefüllt. Vervollständigt wird der Helm durch Wangenklappen und einen aus Kettengeflecht gefertigten Nackenschutz.

Topfhelm		Behinderung		-6
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	300	Grund-RK		
Gewicht (kg)	3	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	4	6	6	5

Diese Helmform entstand aus dem Maskenhelm und findet vor allem bei Reitern weite Verbreitung. Er umschließt den Kopf des Trägers vollständig. Nur Augenschlitze und Atemlöcher durchbrechen diesen Rundumschutz. Topfhelme werden aus mehreren gebogenen Platten zusammengesetzt. Dadurch sind sie relativ leicht und billig herzustellen, aber anderseits auch nicht sehr robust. Unter dem Helm trägt man eine Kettenhaube und eine kleine Hirnhaube oder einen gepolsterten Ring, der den Druck des Helmes mildern soll.

Im heißeren Gegenden zeigt sich ein gravierender Nachteil dieses Helmtyps. Im Kampf wurde es unter dem Topfhelm unerträglich heiß. Die im Kampf entstehende Hitze, die dem Ritter ohnehin das Leben schon schwer macht, wird durch die starke Sonneneinstrahlung noch erhöht. Gegen das eine Problem half nichts, als den Helm erst kurz vor dem Kampf überzustülpen. Dem zweiten Problem begegnet man damit, das über dem Helm eine Helmdecke getragen wird, die die schlimmste Aufheizung durch die Sonne mildert. Angeblich wurde auch schon einmal eine große Wassermelone halbiert und über den Helm gestülpt, damit ihre Schale als Hitzeschild und ihr Saft als Kühlmittel fungieren konnte. Man kann darüber streiten, ob der Gewinn an Kühle die Klebrigkeit des Saftes, der über Helm und Rüstung fließt und den einigermaßen lächerlichen Anblick wettmacht.

Eine auf den ersten Blick nicht so gravierende Folge des Topfhelmes ist, daß er seinen Träger sozusagen anonym macht. Deshalb versieht man den Helm auch mit einem plastischen Wappen. Die Helmzier oder das Zimier bildet das Wappen auf dem Schild nach. Es besteht vorwiegend aus gepreßtem Leder und wird ebenso wie der Schild des Kämpen mit Temperafarben auf Kreide bemalt.

Karanischer Kegelhelm *Zwergenhelm*		Behinderung		-5
		Verteidigungsbonus		-
Preis (SD)	300	Grund-RK		
Gewicht (kg)	3	Klinge	Spitze	Wucht
Qualität	5	6	5	5

Diese Helme bestehen aus eisernen Kalotten, die aus zwei Schalen zusammengesetzt werden und tragen reich verzierte Gesichtsmasken, die manchmal das Gesicht des Trägers stilisieren, verzierte Kämme, die die Schalen zusammenhalten und Blechverzierungen aus Edelmetallen. Aber auch die einfacheren Modelle verraten eine weit entwickelte Treibtechnik, wenn sich ihr Gesichtsschutz auch auf ein einfaches Naseneisen, das Nasal, beschränkt. Nacken und Hals werden durch Eisenschuppen oder Kettengeflecht geschützt.

Es liegt die Vermutung nahe, daß die Karani diese Helmform von den Zwergen übernommen haben. Die zwergischen Helmtypen besitzen nämlich ein sehr ähnliches Aussehen, sind aber verständlicherweise oft von wesentlich höherer Qualität.

Schilde

In der Welt von ***Darkon*** kommen zahlreiche Schilde zum Einsatz, die sich im Gebrauch jedoch alle ähneln, auch wenn die Qualität je nach Herstellung variiert. Die meisten werden aus Holz gefertigt, das häufig mit Metall oder Leder verkleidet wird. Stammesvölker benutzen oft Schilde aus speziell bearbeitetem Leder, das über einen Holzrahmen gespannt wird. Schilde sind zum Gebrauch mit der sekundären Hand gedacht. Die meisten haben zwei Griffe oder Schnallen. Durch einen der Griffe wird der Unterarm gesteckt, während die Hand den zweiten packt; bei Einsatz von Schnallen wird der Schild an Unterarm und Handgelenk befestigt.

Auch wenn wir Schilde im Abschnitt Rüstungen präsentieren, so werden sie doch im regeltechnischen Sinne eher wie Waffen gehandhabt. Denn sie verleihen keinen passiven Schutz wie eine Körperrüstung, sondern einen aktiven, das heißt Sie erleichtern die Abwehr eines gegnerischen Schlages. Nach den Basisregeln des Kampfkapitels verleiht jeder Schild dem Kämpfer einen Bonus auf seine Verteidigungswürfe; nach den Ausbauregeln verfügt er über einen Offensiv- und einen Defensivwert und wird genauso wie jede andere Waffe gehandhabt.

Behinderung durch einen Schild

Ein Schild ist ein recht sperriges Objekt, daß zudem ein nicht unerhebliches Gewicht besitzt. Aus diesem Grunde verwenden Schilde die gleiche Behinderungsregel wie alle anderen Rüstungen: Ist die Kraft des Charakters nicht groß genug, um die Behinderung des Schildes auszugleichen, so erhält der Charakter entsprechend einen Malus auf seine Geschicklichkeitsproben. Denken Sie bitte daran, daß die Behinderung **aller** Rüstungsteile (also auch des Schildes) addiert wird, bevor der Geschicklichkeitsmalus bestimmt wird.

Qualität von Schilden

Da Schilde keinen passiven Schutz darstellen, benutzen sie die Qualitätsregeln für Waffen, nicht die für Rüstungen. Verwenden Sie nicht die Zusatzregeln für Waffenqualität, so gehen Sie einfach davon aus, daß Schilde zwar beschädigt, aber auch relativ leicht wieder repariert werden können. Oder legen Sie, falls Sie der Spielleiter sind, einfach mittels Ihres gesunden Menschenverstandes fest, wann und wie ein Schild beschädigt wird.

Buckler Tartsche		Behinderung	0
		Verteidigungsbonus	+1
Preis (SD)	24	Offensivwert	7
Gewicht (kg)	1,5	Defensivwert	11
Qualität	12	Trefferwucht	3W

Der Buckler ist ein kleiner runder, ovaler oder länglicher Schild, der meist am linken Handgelenk festgeschnallt wird. Buckler sind im allgemeinen leicht und können dadurch

schneller bewegt und zur Parade eingesetzt werden als größere Schilde. Allerdings sind sie kaum in der Lage, Schaden abzuhalten.

Die Waldelfen verwenden einen sehr ähnlichen Schild, der von den Menschen als *Tartsche* bezeichnet wird.

Keilschild		Behinderung	-3
		Verteidigungsbonus	+3
Preis (SD)	72	Offensivwert	7
Gewicht (kg)	7	Defensivwert	14
Qualität	15	Trefferwucht	6W

Dieser Schild ist vor allem in den Kernlanden weit verbreitet. Er gleicht einem langgezogenen Dreieck mit gerundeten Kanten und besteht aus mehreren miteinander verleimten Lindenholzbrettern, das meist mit Leder bespannt und durch einen Metallreifen eingefaßt werden. Nicht selten weisen diese Schilde einen Schulterriemen auf, der den Träger entlasten soll.

Wappen werden meist mit Temperafarben auf den mit Kreide grundierten Schild aufgemalt, obwohl auch Exemplare bekannt sind, bei denen das Wappen als Relief ausgeführt ist. Der Schildbuckel der primitiveren Rundschilde wird durch die neuen Armriemen, an denen die Schilde getragen werden, überflüssig und wird somit zum reinen Schmuckobjekt; bei vielen Schilden fehlt er ganz.

Ritterschild		Behinderung	-2
		Verteidigungsbonus	+2
Preis (SD)	60	Offensivwert	6
Gewicht (kg)	3,5	Defensivwert	12
Qualität	15	Trefferwucht	4W

Der aus dem Keilschild entwickelte Ritterschild ist im Durchschnitt 60 cm breit und 90 cm hoch. Er bietet weniger Schutz als der Keilschild, ist aber dennoch populär, da seine Proportionen sich besser zum Aufbringen von Wappenbildern eignen. Zudem ist er leichter zu tragen und auf einen umfassenden Beinschutz durch den Schild kann man dank Kettenbeinlingen verzichten. In der Herstellung entspricht er dem Keilschild.

Rundschild		Behinderung	-2
		Verteidigungsbonus	+2
Preis (SD)	42	Offensivwert	6
Gewicht (kg)	3	Defensivwert	13
Qualität	12	Trefferwucht	3W

Dies ist ein runder Schild von 50 bis 80 Zentimetern Durchmesser. Die meisten Rundschilde sind aus breiten, horizontalen Holzlatten mit einem 10-12 cm weitem Mittelloch gefertigt. Dadurch entsteht eine Vertiefung, in die eine geballte Faust paßt. Das Loch wird nach außen mit einem Metallbossen abgedeckt, der häufig einen zusätzlichen Stachel trägt (siehe *Bossenspieß* weiter unten). Üblicherweise ist der Schildrand mit einem Metallreif beschlagen, aber gelegentlich wird der Rand auch ungeschützt belassen, um gegnerische Klingen zu fassen (und hoffentlich zu brechen). Dieser Schild ist vor allem bei den Karani beliebt.

Setzschild		Behinderung	-6
		Verteidigungsbonus	0
Preis (SD)	164	Offensivwert	3
Gewicht (kg)	12	Defensivwert	18
Qualität	16	Trefferwucht	5W

Dieser große Schild ist etwa einen Meter hoch. Er kann noch als individuelle Defensivwaffe gelten, aber auch als persönliche mobile Deckung, die oft von Bogen- oder Armbrustschützen mitgeführt wird. Sie können im Feld aufgestellt werden, so daß der Kämpfer einen Schutz findet, hinter dem er seine Waffe neu spannen kann. Setzschilde konnten sogar eine Größe von 200 Zentimetern erreichen, so daß sie gleich mehreren Kriegsknechten Schutz bieten. Diese kleinen Sturmwände besitzen oftmals vergitterte Öffnungen, durch die eventuelle Ziele erspäht werden können und werden vor allem bei Belagerungen eingesetzt. Wird er nicht aktiv geführt, so verleiht er dem Geschützten, der hinter ihm kniet, einen RK-Bonus von 3/3/3.

Turmschild		Behinderung	-4
		Verteidigungsbonus	+1
Preis (SD)	96	Offensivwert	5
Gewicht (kg)	8	Defensivwert	15
Qualität	13	Trefferwucht	7W

Dies ist ein großer, rechteckiger Schild von bis zu anderthalb Metern Höhe. Häufig ist er entlang der Längsachse gewölbt, so daß er den Träger teilweise umschließt. Turmschilde sind beim Einzelkampf eine schwere Belastung. Sie sind eigentlich für den massiven Infanterieeinsatz bestimmt und erweisen sich als besonders effektiv, wenn sie mit anderen Turmschilden verkeilt werden können. Sie werden aus mehreren Holzlagen gefertigt, über denen eine sehr dünne Metallschicht liegt.

Bossenspieß

Der Bossenspieß ist ein an die mittlere Ausbuchtung eines Schildes, den Bossen, montierter Stachel, der dem Kämpfer die Möglichkeit geben soll, seinen Schild als Stichwaffe einzusetzen. Diese Erweiterung findet sich vor allem an Rundschilden. Schilde eignen sich eigentlich nicht so gut zur Angriffswaffe, aber gegen einen nur leicht gepanzerten Nahkampfgegner kann ein Bossenspieß durchaus von Wert sein.

Der Bossenspieß verleiht dem Schild eine Trefferwucht von 4S und erhöht sein Gewicht um ein halbes Kilogramm.

Körperrüstungen

Gleich hinter den Helmen in der Rangfolge der Unentbehrlichkeit der Rüstungskomponenten folgt die Körperrüstung. Sie muß in erster Linie den Leib schützen. Verletzungen an den Extremitäten konnten versorgt werden, und selbst wenn die Verletzung im schlimmsten Fall mit der Amputation des verletzten Gliedes endet, kann der Verletzte manchmal noch überleben. Unter welchen Umständen war dabei eine andere Frage.

Wird dagegen der Leib verletzt, so sieht die Sache anders aus. Bauch und Unterleibsverletzungen sind so gut wie gar nicht mit den üblichen Mitteln zu versorgen,

Brustverletzungen, also in Herz und Lungenraum, verlaufen nicht viel besser.

Im folgenden Stellen wir einige typische Rüstungskombinationen vor. Diese können natürlich nach Belieben variiert werden. Verwenden Sie einfach die später in diesem Abschnitt vorgestellten Regeln, um beliebige neue Rüstungskombinationen zu kreieren.

Militärische Rüstungen

Die in diesem Abschnitt präsentierten Rüstungen sind vor allem auf den Schlachtfeldern zu finden. Aber auch Milizen, Büttel und Stadtwachen werden Variationen dieser Rüstungen tragen.

Fußknechtsrüstung				
Gewicht	4 kg	*Behinderung*	-2	
Helmbeh.	-2	*Preis*	78 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	4	4	2	3
Torso	3	3	1	2
Arme	3	3	1	2
Beine	1	1	0	0

Die leichte Infanterie beherrscht die Schlachtfelder aller Kriege. Die Fußknechte dieser Truppen sind zu zahlreich, um wirklich gut ausgerüstet zu sein. Dementsprechend beschränkt man sich auch bei der Rüstung des Fußknechts auf das allernötigste. Der Fußknecht trägt seine normale Kleidung, also Tunika und Hose. Ein einfacher, mit Stroh gefütterter Gambeson bedeckt Torso und Arme. Und um den Kopf zu schützen besitzt der Fußknecht noch einen leichten Helm aus gehärtetem Leder, der über einer einfachen Leinenhaube getragen wird. Auch Bogenschützen tragen oft diese einfache Form der Rüstung. Oftmals wird bei ihnen auch der Gambeson durch ein ärmelloses Gegenstück ersetzt, um eine größere Beweglichkeit zu erreichen.

Mittlere Infanterierüstung				
Gewicht	20,5 kg	*Behinderung*	-7	
Helmbeh.	-2	*Preis*	1417 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	8	8	6	6
Torso	5	6	3	4
Arme	5	6	3	4
Beine	5	6	3	4

Die mittlere Infanterie stellt Stoßtruppen dar, die den Gegner bezwingen und nicht einfach nur beschäftigen soll. Aus diesem Grund ist der Infanterist dieser Gattung auch schwerer gepanzert als ein einfacher Fußknecht oder Pikenier. Der wichtigste Schutz eines mittleren Infanteristen ist sein Schuppenpanzer. Die Schuppen werden auf einem langärmeligen, knielangen Wams aus weichem Leder befestigt und bedecken so einen Großteil des Körpers. Der Kopf wird durch eine leichte Lederkappe und einen Kegelhelm mit Nasal geschützt.

Schwere Infanterierüstung				
Gewicht	24,5	*Behinderung*	-7	
Helmbeh.	-3	*Preis*	1790 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	12	13	9	8
Torso	8	8	5	4
Arme	8	8	5	4
Beine	8	8	5	4

Die schwere Infanterie ist die Elite jeder Armee. Sie übernimmt meist den Schutz der Offiziere und führt Kommandounternehmen aus. Die Soldaten dieser Einheiten sind nicht nur hervorragend ausgerüstet, sondern auch schon recht lange im Dienst und entsprechend gut ausgebildet. Die Rüstung der schweren Infanterie besteht aus einem knielangen Kettenmantel mit langem Arm und angesetzter Kettenhaube, einem ebenso langen Gambeson und einem Eisenhut, der den Kopf schützen soll. Der Helm und die Kettenhaube ruhen auf einer einfachen Kappe aus schwerem Tuch.

Ritter				
Gewicht	48 kg	*Behinderung*	-12	
Helmbeh.	-8	*Preis*	3008 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	13	14	10	9
Torso	13	14	10	9
Arme	7	8	5	4
Beine	7	8	5	4

Der Ritter ist der König des Schlachtfeldes. Er trägt von allen Kämpfern die schwerste Rüstung. Diese besteht aus einem Kettenpanzer, der Torso, Arme und Hände vollständig bedeckt. Die Beine sind durch Kettenbeinlinge geschützt, auf dem Kopf sitzt eine Steppkappe, eine Kettenhaube und der obligatorische Topfhelm. Arme, Beine und Torso sind zudem durch einen Gambeson gepolstert. Der Torso wird zusätzlich durch eine Weste aus massivem Metallplatten geschützt.

Abenteurerrüstungen

Die folgenden Rüstungen besitzen keine realen Vorbilder. Sie finden vor allem unter Abenteurern und anderen eher zwielichtigen Gesellen Verbreitung, was wohl auf ihren im Vergleich zu militärischen Rüstungen recht niedrigen Preis zurückzuführen ist.

Diebesrüstung				
Gewicht	7 kg	*Behinderung*	-3	
Helmbeh.	0	*Preis*	280 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	1	1	0	0
Torso	3	4	2	1
Arme	2	2	1	1
Beine	2	2	1	1

Die Diebesrüstung eine sehr leichte Rüstung, die weitestgehend auf metallene Bestandteile verzichtet. Der Kopf des Trägers ist durch eine lange Kappe aus derben Tuch bedeckt, die auf den Schultern aufliegt. Einen Hieb hält diese Kopfbedeckung kaum ab, wohl aber die neugierigen Blicke

anderer Personen. Oft ist diese Kappe auch in der Form einer wollenen Gugel ausgeführt. Als Körperschutz trägt man weiche Lederkleidung, die im Bereich des Torsos durch kleine Eisennieten verstärkt wird. Die Nieten sind dunkel und matt lackiert, um kein Licht zu reflektieren. Das Lederhemd selbst ist auf der Vorderseite zu schnüren oder durch Schnallen zu schließen. Zur ledernen Hose passend trägt der „Dieb“ Stiefel aus weichem Leder mit dünner, flexibler Sohle, die ihm sein Handwerk erleichtern sollen. Die Hände sind aus sicherlich verständlichen Gründen nicht geschützt.

Abenteurerrüstung				
Gewicht	14,5 kg	*Behinderung*	-5	
Helmbeh.	0	*Preis*	941 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	2	2	1	1
Torso	6	7	4	2
Arme	2	2	1	1
Beine	2	2	1	1

Die typische Rüstung eines Abenteurers ist bereits Gesellen vorbehalten, die die eine oder andere Goldmünze ihr Eigen nennen. Sie besteht aus einer gepolsterten Lederkappe, die zwar den Kopf schützt, das Gesichtsfeld jedoch nicht einschränkt. Dazu wird weiche Unterkleidung aus Leinen oder Wolle getragen. Torso, Schultern und Oberarme werden durch ein Kettenhemd geschützt, die Beine durch eine robuste Reithose aus Leder. Dazu werden bequeme Lederstiefel getragen. Als Handschutz dienen Handschuhe aus dickem Leder, deren Stulpen sich bis über die Unterarme ausdehnen. Die Rüstung ist insgesamt recht angenehm zu tragen, was sich vor allem auf Reisen durch unbekanntes Terrain als sehr hilfreich erweisen kann.

Heldenrüstung				
Gewicht	33,5	*Behinderung*	-12	
Helmbeh.	-5	*Preis*	2800 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	7	8	6	7
Torso	8	8	6	7
Arme	7	8	5	4
Beine	7	8	5	4

Die „Heldenrüstung“ dient eher dem Protz als dem Kampf und befindet sich zumeist im Besitz reicher Angeber.
Brust, Unterleib und Schultern sind durch massive Metallplatten geschützt, die durch Ätzungen und Tauschierungen mit Edelmetallen reich verziert wurden. Arme, Hüften und Beine werden von Kettengeflecht bedeckt. Den Kopf schützt ein Prunkhelm, der ähnlich stark verziert ist wie der Brustpanzer. Unter der gesamten Rüstung wird zudem ein gestepptes Untergewand getragen, um Schläge und das pure Gewicht der Rüstung abzufedern. Diese Kombination besitzt durchaus eine beachtliche Schutzwirkung, doch das bloße Gewicht der Rüstung macht es nahezu unmöglich, diese für längere Zeit zu tragen.

Nichtmenschliche Rüstungen

Nichtmenschliche Rüstungen sind nicht nur von den Vorlieben der Kämpfer einer Rasse, sondern auch von den zur Verfügung stehenden Rohstoffen abhängig. Die hier vorgestellten Exemplare werden meist nur von der Elite der Soldaten getragen, denn sie sind meist schwer, teuer und/oder aufgrund der verwendeten Materialien vor allem schwierig herzustellen.

Orkischer Doppelkettenpanzer				
Gewicht	33,5 kg	*Behinderung*	-12	
Helmbeh.	-3	*Preis*	8800 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	12	14	9	6
Torso	12	14	9	6
Arme	12	14	9	6
Beine	12	14	9	6

Der orkische Doppelkettenpanzer wird nur von den stärksten und mächtigsten Kriegern der Steppenorks getragen. Über der gesteppten Unterkleidung trägt der Kämpfer zwei Schichten eines dichten, besonders gehärteten Kettengeflechts mit vernieteten Ringen. Lediglich Hände und Füße werden nicht von diesem Panzer bedeckt, sondern lediglich durch dickes Leder (2 Schichten, RK 4/2/2) geschützt. Ein Helm wird nicht getragen, da die doppelte Kettenhaube den Kopf bereits stark belastet. Diese Rüstung ist sehr schwer und bietet nur unzureichenden Schutz gegen die Wucht stumpfer Schläge, stellt jedoch zusammen mit dem Träger einen mehr als imposanten Anblick dar und ist mit Klingen kaum zu durchstoßen.

Elfische Waldläuferrüstung				
Gewicht	11,5 kg	*Behinderung*	-5	
Helmbeh.	-2	*Preis*	17400 SD	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	3	3	2	3
Torso	8	8	5	4
Arme	2	2	1	1
Beine	2	2	1	1

Die elfischen Waldläufer tragen eine besonders leichte, widerstandfähige Rüstung, die sich aus Lederteilen und Kettengeflecht aus Galvorn zusammen setzt (dieses ist auch verantwortlich für den enorm hohen Preis). Diese Kombination ist angenehm zu tragen, bietet zugleich aber auch einen recht guten Schutz. Das kurzärmelige Kettenhemd aus Elfenstahl wird über einer robusten, aber bequemen Kleidung aus Leder getragen. Der Kopf wird durch einen Helm aus gehärtetem Leder geschützt. Viele Krieger tragen zudem manchmal noch Arm- und Beinschienen aus Elfenstahl, um ihre Gliedmaßen besser zu schützen. Im Normalfall ist diese Rüstung nicht käuflich zu erwerben, sondern wird vom Königshof an die tapfersten und treuesten Elfenkrieger verliehen.

Zwergische Schlachtenwüterrüstung				
Gewicht	41 kg	*Behinderung*	-11	
Helmbeh.	-7	*Preis*	unbezahlbar!	
Körperzone	*Qualität*	*Rüstungsklasse (K / S / W)*		
Kopf	18	18	14	13
Torso	18	18	14	13
Arme	9	10	7	6
Beine	9	10	7	6

Die Rüstung eines zwergischen Schlachtenwüters ist das Prunkstück der Schmiedekunst des kleinen Volkes. Aus

Mithril gefertigt ähnelt sie der Rüstung eines menschlichen Ritters, jedoch sind die Metallplatten der Rüstung speziell an den Körper des Trägers angepaßt. Auch beim Helm benutzt man eher zwergische Typen, die oft, wie der Rest der Rüstung auch, durch allerlei (zu recht) gefährlich wirkende Stacheln und Dornen „verziert“ werden.

Rüstungspreise und -gewichte

Alle hier vorgestellten Preise und Gewichte beziehen sich natürlich auf Rüstungen für Menschen. Dem Spielleiter wird geraten, diese Werte entsprechend der Rassen der Charaktere anzupassen. Hierbei sollte einfach der gesunde Menschenverstand benutzt werden. Troll- und Ogerrüstungen werden etwa das Dreifache wiegen bzw. kosten, Hobbitrüstungen wahrscheinlich nur 75% der angegebenen Werte. Als Richtlinie kann die folgende Tabelle dienen:

Rasse	Gewicht / Preis / Behinderung*
Mensch (und ähnliche)	100%
Elben	90%
Zwerge	85%
Gnome/Hobbits/Feen	75%
Pixies/Kobolde	50%
Wichtel	25%
Orks	110%
Trolle/Oger	300%

*: Die Behinderung von Helmen wird nicht modifiziert.

Tabelle 82: Rüstungskosten und -gewichte für Nichtmenschen

Rüstungen reparieren

Rüstungen sind recht empfindlich. Werden sie nicht gut gepflegt, so nehmen sie schnell Schaden. Während kleinere Reparaturen wie Kratzer, Risse und zerstörte Kettenglieder noch recht leicht am abendlichen Lagerfeuer ausgebessert werden können, verhält sich dies bei schwereren Schäden (sprich einem Verlust von Qualitätspunkten) schon anders. Hier ist meist zur Reparatur die entsprechend ausgestattete Werkstatt eines Rüstungsschmiedes und ein oder mehrere erfolgreiche Fertigkeitsproben auf *Intelligenz + Rüstungsbau* von Nöten. Besondere Materialien (s.u.) können die Probe zudem erschweren oder eine Reparatur gar unmöglich machen, da sie am momentanen Aufenthaltsort nicht erhältlich sind (Ein Dorfschmied kann nun einmal kein Mithrilkettenhemd reparieren, auch wenn er noch so geschickt ist).

Für jeden verlorenen Qualitätspunkt benötigt der Rüstungsmacher eine erfolgreiche Fertigkeitsprobe sowie etwa acht Stunden Arbeit. Mißlingt die Probe, so kann sie wiederholt werden, die Zeit ist jedoch vertan. Fällt ein Patzer, so ist die Rüstung irreparabel beschädigt und der Qualitätspunkt permanent verloren. Im allgemeinen verlangt ein Schmied für die Reparatur einer Rüstung 10% des Neupreises der entsprechenden Rüstung je Qualitätspunkt, der wiederhergestellt werden soll.

Rüstungen aus Einzelteilen

Jedem Kämpfer steht es natürlich frei, wie er seine Rüstung zusammenstellt. So kann er sich mit einem Lederharnisch, einer Kettenhaube und benieteten Arm- und Beinschienen rüsten. Auch spricht nichts dagegen, Kettengeflecht auf einer Lederunterlage anzubringen und darüber noch Metallschuppen zu tragen (Gut, das Gewicht der Rüstung spricht dagegen, aber Helden behaupten ja nicht selten, unglaublich stark zu sein). Die folgenden Regeln können verwendet werden, um die Werte beliebiger Rüstungen festzulegen.

Zuallererst ist festzulegen, welche Körperteile durch die Rüstung geschützt werden sollen. Die folgende Tabelle enthält alle Trefferzonen eines humanoiden Körpers. Da eine Trefferzone nicht zwingend komplett von einer Rüstung bedeckt sein muß, sind entsprechend auch feinere Einteilungen vorhanden. Ermitteln Sie so den prozentualen Anteil des Körpers, der durch die Rüstung bedeckt wird.

Körperzone	%	Körperzone	%
Kopf	**9%**	**Torso**	**34%**
Schädel	4%	Brustkorb	12%
Gesicht/Augen	3%	Unterleib	12%
Hals	2%	Hüften	9%
Arme	**21%**	Genitalien	1%
Schultern	3%	**Beine**	**36%**
Oberarme	6%	Oberschenkel	14%
Ellbogen	2%	Knie	3%
Unterarme	5%	Waden	12%
Hände	5%	Füße	7%

Tabelle 83: Prozentuale Aufteilung der Körperzonen

Als nächstes bestimmen wir Gewicht und Preis der Rüstung. Alle verwendeten Materialien sind hierbei zu addieren, die in der folgenden Tabelle angegebenen Werte werden sodann mit dem zuvor ermittelten Prozentwert multipliziert. Die Tabelle enthält auch die reinen Materialkosten und den Zeitaufwand für die Herstellung der Rüstung, falls ein Spielercharakter selbst die Rüstung anfertigen möchte. Der Zeitaufwand kann zudem nützlich sein um zu bestimmen, wie lange ein Charakter auf eine nach Maß gefertigte Rüstung warten muß. Gehen Sie dabei jedoch der Fairneß halber davon aus, daß der Waffenschmied nicht allein, sondern zusammen mit seinen Gehilfen an der Rüstung arbeitet. Im Übrigen wird sich der Waffenschmied um so mehr beeilen, je mehr Geld ihm bezahlt wird.

Material	Gewicht (kg)	Material-kosten (SD)	Zeitauf-wand (h)	Verkaufs-preis (SD)
Tuch	2	12	100	20
Leder	3	50	200	100
Stepp	4	40	300	80
Kurbul	6	120	600	500
Beschläge	12	100	200	500
Schuppen	22	160	400	1500
Ketten	25	130	700	2000
Platten	30	150	1000	3000

Tabelle 84: Herstellung von Rüstungen

Denken Sie daran, die Werte jetzt noch nicht zu runden, sondern erst alle Gewichte, den Zeitaufwand und die Kosten zu addieren. Runden Sie Geldbeträge auf Kupferfalken und

Gewichte auf ein halbes Kilogramm. Geld wird selbstverständlich immer aufgerundet, beim Gewicht dagegen runden Sie auf die nächste ganze Zahl.

Ist die Rüstung erst einmal angefertigt, kann man sich auch daran machen, die entsprechenden kampfrelevanten Werte zu ermitteln. Sie können Tabelle **XX** entnommen werden. Die Behinderung ist dabei mit dem zu Beginn ermittelten Prozentwert malzunehmen (Runden Sie dabei nicht auf die nächste ganze Zahl, sondern auf eine Stelle nach dem Komma. Mehrere Rüstungsteile können so ihre Behinderung „fairer" addieren. Die entstehende Gesamtbehinderung wird dann auf die nächste ganze Zahl gerundet), die Rüstungsklasse und die Qualität beziehen sich sowieso nur auf die geschützten Trefferzonen und müssen nicht weiter angepaßt werden. Desweiteren ist zu beachten, daß die Behinderung nicht für Helme gilt. Diese behindern den Träger schließlich nicht in seiner Bewegung, sondern sie schränken seine Wahrnehmung ein. Orientieren Sie sich hier am besten an den zuvor bereits beschriebenen Helmen, um den Behinderungswert eines neuen Helms zu bestimmen.

	Rüstungsklasse				
Material	**Klinge**	**Spitze**	**Wucht**	**Behinderung**	**Qualität**
Tuch	1	0	0	-1	1
Leder	2	1	1	-2	2
Stepp	2	1	2	-3	2
Kurbul	3	2	3	-6	3
Beschläge	2	1	0	-2	1
Schuppen	4	2	3	-8	3
Ketten	6	4	2	-7	5
Platten	6	5	5	-10	6

Tabelle 85: Kampfrelevante Rüstungswerte

Bertram der Starke möchte sich eine individuell an ihn angepaßte Rüstung anfertigen lassen. Er möchte Kettenbeinlinge und -armlinge tragen, die natürlich durch derbes Tuch gepolstert werden sollen (Ketten + Tuch, 57%), und einen Helm aus massivem Metall (Platte, 9%). Unter dem Helm möchte er zudem eine polsternde Haube aus Steppmaterial tragen (Stepp, 9%). Der Torso soll durch auf einer Lederunterlage angebrachte Metallschuppen geschützt werden (Leder + Schuppen, 34%). Wir erhalten so folgende regeltechnischen Werte:

***Kopf**: 8 / 6 / 7 Qualität: 8*
***Torso:** 6 / 3 / 4 Qualität: 5*
***Arme/Beine:** 7 / 4 / 2 Qualität: 6*

***Behinderung:** - 7*

Diese Rüstung wiegt insgesamt 27 Kilogramm und kostet Bertram 1967 Silberdinare und 6 Kupferfalken. Da der Schmied nur zwei Gehilfen, gleichzeitig aber nichts anderes zu tun hat, benötigt er etwa einen Monat, um die Rüstung anzufertigen (3 Leute arbeiten zehn Stunden am Tag. Bei 777 Arbeitsstunden macht das etwa 26 Tage).

Andere Materialien für Metallrüstungen

Nicht immer werden Eisen und Stahl verwendet, um Rüstungen herzustellen. Die Elfen sind dafür bekannt, aus ihrem besonders leichten Stahl feinste Elfenkettenhemden herzustellen, Nachtelben verwenden Adamant als Material und Zwerge bevorzugen Rüstungen aus Mithril. Doch auch die Menschen kennen verschiedene Materialien: Primitivere Kulturen stellen ihre Rüstungen aus Bronze, Holz und Knochen her, und die Paraderüstungen der Feldherren werden manchmal gar aus Silber oder Gold gefertigt. Die folgende Tabelle enthält verschiedene Materialien, die statt Eisen und Stahl in der Rüstungsherstellung verwendet werden können sowie ihre Auswirkungen auf Gewicht, RK, Mali und Preis der Rüstung. Der Spielleiter sollte dabei natürlich so unsinnige Kombinationen wie hölzerne Kettenpanzer möglichst schnell wieder in der Schublade verschwinden lassen.

Material	*RK*	*Qualität*	*Gewicht*	*Behinderung*	*Preis*
Adamant*	± 0	+1	100%	100%	x 1000
Bronze	-1	-1	110%	120%	x 0,8
Galvorn*	± 0	+1	70%	80%	x 20
Gold	-2	-2	120%	120%	x 20
Holz/Bein	-2	-2	80%	100%	x 0,3
Kurbul	-1	0	60%	80%	x 0,3
Mithril*	+2	+2	80%	80%	x 800
Silber	-1	-2	100%	100%	x 10

*: Die besonderen Eigenschaften dieser Materialien werden am Ende des Abschnittes *Waffen* genauer beschrieben.

Tabelle 86: Besondere Materialien für Rüstungen

Rüstungsqualität

Der Schutzwert einer Rüstung ist nicht nur vom verwendeten Material abhängig. Besonders gut gefertigte Rüstungen schützen ihren Träger besser, während minderwertige Rüstungen niedrigerere Rüstungsklassen besitzen als ein normales Stück der entsprechenden Gattung. Hochwertige Rüstungen erhöhen alle Rüstungsklassen um 25% (aufgerundet), während minderwertige Rüstungen ihre RK auf 75% (abgerundet) der Ursprungswerte absenken. Zudem wird die Qualität der Rüstung entsprechend um einen Punkt erhöht bzw. abgesenkt. Wieviel eine besonders hochwertige Rüstung kostet, hängt natürlich vom Hersteller ab. Meist ist jedoch vom dreifachen Preis einer normalen Rüstung auszugehen. Minderwertige Rüstungen kosten häufig nur 50% des normalen Werts.

Leichtere Rüstungen

Begabte Rüstungsmacher versuchen oft, das Gewicht von Metallrüstungen zu reduzieren. Dies geschieht meist, indem man das verwendete Material besser härtet und im Ausgleich weniger Material verwendet.

Das Gewicht einer Rüstung kann um bis zu 30% verringert werden, dafür erhöht sich allerdings auch die Arbeitszeit um denselben Prozentsatz. Die meisten Schmiede erhöhen auf Grund des hohen Arbeitsaufwandes auch die Preise leichterer Rüstungen enorm, üblicherweise 50% je 10% Gewichtsminderung.

Sinkt das Gewicht, so sinkt natürlich auch die Behinderung durch die Rüstung. Für je 15% Gewichtsminderung wird die Behinderung um eine Stufe erniedrigt.

Dickere Rüstungen

Die Dicke einer Rüstung kann um bis zu 50 % angehoben werden, um ihren Schutzwert zu erhöhen. Arbeitszeit und Materialkosten werden entsprechend dem gewählten Prozentsatz angehoben. Die Rüstungsklasse einer Rüstung steigt für je 10 % Gewichtssteigerung um 5 % (runden Sie bei Dezimalbrüchen von 0,3 und mehr auf die nächste ganze Zahl) an. Gleichsam erhöht sich natürlich auch die Qualität, aber auch die Behinderung der Rüstung um denselben Prozentsatz.

Rüstungsgrößen

Wie bereits erwähnt sollten Rüstungen im Normalfall immer für den Träger nach Maß angefertigt werden. Nicht selten jedoch werden auch gebrauchte Rüstungen feilgeboten oder schlicht und einfach erbeutet. Eine Rüstung, die jedoch nicht für den Träger gemacht wurde, behindert ihn zusätzlich.

Paßt ihm die Rüstung zumindest ungefähr (hatte der vorherige Träger also in etwa dieselbe Statur wie der neue Besitzer), so hält sich die zusätzliche Behinderung in Grenzen. Armlinge und Beinlinge erhöhen ihre Behinderung um 50%, jeglicher Torsoschutz dagegen kann ohne Probleme normal weiter getragen werden. Paßt die Rüstung dem neuen Träger jedoch überhaupt nicht, so wird die Behinderung automatisch verdoppelt. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

Eine nur schlecht sitzende Rüstung kann von einem Rüstungsmacher in begrenztem Maße angepaßt werden. Kettenpanzer können nahezu beliebig vergrößert oder verkleinert werden, dies nimmt jedoch eine geraume Zeit in Anspruch. Die meisten anderen Rüstungen dagegen können nur mit großem Aufwand an die neue Größe angepaßt werden, und nicht selten wird die Rüstung dadurch in Mitleidenschaft gezogen, d.h. die Rüstungsklasse und/oder die Qualität der Rüstung sinkt ab.

Gôdin der Zwerg kehrt von einem erfolgreichen Beutezug heim. Neben zahlreichen anderen Schätzen hat er auch zwei Rüstungen erbeutet. Eine zwergische Ringbrünne und zwergische Kettenbeinlinge sowie ein menschliches Kettenhemd. Die ärmellose Brünne wird er ohne weiteres auch selbst tragen können, die Beinlinge sind jedoch etwas zu lang für ihn, so daß er hier einen zusätzlichen Behinderungspunkt erhält, wenn er sie trägt. Das Kettenhemd ist logischerweise viel zu groß für ihn und muß erst von einem Rüstungsmacher angepaßt werden. Der Spielleiter entscheidet, daß dies etwa eine Woche dauern und Gôdin 300 Dinare aus seinem frisch erbeuteten Schatz kosten wird.

Spielercharaktere als Rüstungsmacher

Im Prinzip steht nichts der Karriere eines vom Spieler geführten Rüstungsmachers im Wege. Jeder Charakter, und dazu gehören nun einmal auch die Charaktere der Spieler, der über ausreichende Erfahrung auf diesem Gebiet verfügt, kann seine eigene Werkstatt eröffnen und sich, falls er dies in einer Stadt tut, der Gilde der Waffen- und Rüstungsschmiede anschließen.

Eine Werkstatt ist jedoch alles andere als preiswert. Die bloße Ausrüstung, also das entsprechende Werkzeug und eine kleine Esse, kosten zusammen schon etwa 30 Golddrachmen. Zudem müssen noch Pavillon oder Zelt sowie eine Kutsche gekauft werden, wenn die Werkstatt mobil sein soll. Andernfalls muß eine Hütte oder ein Unterstand gebaut oder gekauft werden.

Hat der Charakter sein Geschäft erst einmal geöffnet, braucht er natürlich Kunden. Zudem wird er Steuern zahlen müssen, wird sich wahrscheinlich mit der örtlichen Diebesgilde herum plagen und wird sich über Kunden ärgern, die bestellte Ware nicht abholen. Und nicht selten wird der Spielercharakter für ein neues Abenteuer seine Werkstatt verlassen müssen. Und wer weiß, was die Gesellen in dieser Zeit dort anstellen.

Rüstungsglossar

Die meisten Sprachen kennen eine Anzahl verschiedener Namen für die einzelnen Bestandteile einer Rüstung.

Beinlinge
Rüstungsschutz für Hüften, Genitalbereich, Beine und Füße. Normalerweise benutzte Materialien sind Tuch, Leder, Stepp-, Schuppen- und Kettenpanzer. Wohlhabende Feudaladlige tragen häufig Ketten- über Steppbeinlinge unter einem Panzerhemd. Anstatt Beinlingen trägt man häufig auch Beinschienen aus Metall oder gehärtetem Leder. Diese sind nicht selten reich verziert.

Fäustling
Ein Handschuh ohne ausgearbeitete Finger. Kettenpanzerhandschuhe sind im allgemeinen von dieser Art. Häufig sind Fäustlinge Erweiterungen langärmeliger Panzerhemden; In der Handfläche der Fäustlinge befindet sich ein Loch, damit der Träger die Hände aus dem Fäustling ziehen kann.

Gambeson
Ein gestepptes Wams, das meist unter einem Panzerhemd getragen wird, um den Träger gegen stumpfe Schläge zu schützen. Gambesons bedecken die Schultern, den Körper und die Oberschenkel. Sie können auch bis über die Knie reichen und über kurze oder lange Ärmel verfügen. An den Seiten ist das Wams geschlitzt, um das Reiten zu erleichtern. Manche Gambesons besitzen einen hohen, breiten Kragen als Nackenschutz. Ärmere Krieger tragen den Gambeson gelegentlich auch ohne Panzerhemd, vorzugsweise verstärkt durch Ringe oder Schuppen.

Habergeon
Ein den Körper schützendes gepanzertes Hemd mit kurzen Ärmeln. Habergeons werden meist aus Schuppen- oder Kettenpanzer gefertigt; sie können auch über lange Ärmel verfügen oder (selten) ganz auf Ärmel verzichten.

Handschuh
Ein schwerer Handschuh, meist aus Leder oder verstärktem Leder.

Harnasch
Eine Kombination aus Brust- und Rückenplatte, die Brustkorb und Unterleib bedeckt. Häufig wird auch nur die

Brustplatte getragen; diese Abart wird als *Kürass* bezeichnet. Ein Harnasch kann aus gehärtetem Leder oder aus Metallplatten gefertigt werden.

Haube
Ein flexibler Panzerschutz (Tuch, Leder, Stepp- oder Kettenpanzer) für Schädel und Hals (kurze Haube), gelegentlich auch für die Schultern (lange Haube). Eine Haube kann ein eigenständiges Kleidungsstück oder die Erweiterung einer Vollrüstung darstellen. Unter einem Vollhelm wird oft eine kurze Stepphaube und/oder eine Kettenhaube getragen.

Armschienen
Feste Metallplatten oder Lederpanzer für den Arm.

Panzerhemd
Ein aus Ring-, Schuppen- oder Kettenpanzer gefertigter Mantel. Ein Panzerhemd bedeckt die Schultern, den Körper und die Oberschenkel. Längere Panzerhemden schützen auch die Knie oder seltener die Waden. Das Hemd ist meist seitlich geschlitzt, um das Reiten zu erleichtern. Panzerhemden haben kurze oder lange Ärmel.

Wappenrock
Ein meist aus Leinen gefertigtes Kleidungsstück, das über einer Metallrüstung getragen wird. Im allgemeinen reicht der Wappenrock bis knapp unter das Knie. Er bietet keinerlei Schutz, seine Hauptaufgabe besteht statt dessen darin, seinen Träger zu identifizieren. Zu diesem Zweck ist er gewöhnlich mit einem Wappenbild verziert.

Weitere Ausrüstungsgegenstände

Waffenzubehör

	Gewicht (kg)	Preis
Beingurt	¼	6 KF
Bolzenköcher(Holz)	¾	4 SD
Dolchscheide	¼	4 SD
Pfeilköcher	½	8 SD
Schultergurt	½	4 SD
Schwertgürtel	½	13 SD
Schwertscheide	½	16 SD
Unterarmscheide	½	6 SD

Werkzeug

	Gewicht (kg)	Preis
50 Nägel	¾	6 SD
Ahle	*	4 SD
Angelhaken/Schnur	*	4 KF
Beil	2½	6 SD
Besen	1	1 SD
Brecheisen	2½	9 SD
Dietriche	¼	30+ GD
Eispickel	2¾	8 SD
Flaschenzug(Rolle)	5½	5+ GD
Glasschneider	¼	30+ GD
Hacke	3	3 SD
Hammer	1	6 SD
Hobel	1	4 SD
Holzfälleraxt	6	12 SD
Holzfeile	¼	8 KF
Keile (5)	½	12 KF
Kletterhaken	½	10 SD
Leim (1 Eimerchen)	1	16 SD
Meißel	¼	6 SD
Metallfeile	¼	1 SD
Mistgabel	1½	6 SD
Nadel & Faden	*	2 KF
Säge	¾	6 SD
Schaufel	2	8 SD
Schere	¼	10 SD
Schmiedezange	2	12 SD
Senkblei	¼	6 SD
Spaten	2	8 SD
Spinnrad	10	8 GD
Staubwedel	½	5 SD
Teerpapier	*	4 SD
Vorschlaghammer	6	14 SD
Wurfhaken	1	2 GD
Zange	½	6 SD

Behälter

	Gewicht (kg)	Preis
Beutel	¼	2 KF
Eimer	1½	4 SD
Fäßchen	3	4 SD
Geldbeutel	¼	9 SD
Glasflasche	*	5+ GD
Gürteltasche, klein	¼	5 KF
Gürteltasche, groß	½	2 SD
Kartenfutteral	¼	1 SD
Korb, groß	½	4 SD
Korb, klein	¼	2 SD
Rucksack	1	6 SD
Sack, klein	*	5 KF
Sack, groß	½	2 SD
Transportkiste	2	1 GD
Truhe f. Packpferd	2½	1 GD
Truhe, klein	5	12 SD
Truhe, groß	15	4 GD

Lichtquellen

	Gewicht (kg)	Preis
Blendlaterne	1½	5+ GD
Brennglas	*	9+ GD
Duftkerzen	½	24 SD
Duftöl	¼	25 SD
Fackel	½	1 KF
Feuerstein & Stahl	*	2 SD
Höllenfeuer	½	3+ GD
Kerze	*	2 SD
Lampenöl (Flasche)	¼	3 SD
Leuchtpilz o. -moos	¼	5+ GD
Öllampe	1	8 SD
Stock und Bogen	¼	2 KF
Sturmlaterne	2	23 SD

Reisebedarf

	Gewicht (kg)	Preis
Fußangeln (10)	½	1+ GD
Leiter (3m)	10	7 SD
Pavillon	25	20+ GD
Schlafsack	2	15 SD
Schneeschuhe	1½	2 GD
Signalpfeife	*	2 SD
Wanderstab	1¼	5 KF
Warme Decke	1½	10 SD
Zelt, 2 Personen	5	27 SD
Zelt, 4 Personen	10	50 SD
Zeltplane, 3 m²	2	15 SD

Seilwerk

	Gewicht (kg)	Preis
Dünne Kette (1m)	1½	3 SD
Fischernetz	1	20 SD
Fischernetz, groß	2½	40 SD
Schnur (20 m)	*	3 KF
Schwere Kette(1m)	4½	6 SD
Seil, Hanf (10 m)	6	30 SD
Seil, Seide (10 m)	2½	26 GD
Seil, Leder (10 m)	5	60 SD
Strickleiter (5m)	2	22 SD
Tau (10m)	10	50 SD

Schreibwaren und wissenschaftliche Gerätschaften

	Gewicht (kg)	Preis
Abakus	½	10+ GD
Brille	*	200+ GD
Fernrohr	1¼	400+ GD
Gänsekiehl	*	3 KF
Griffel	*	3 KF
Händlerwaage	½	7+ GD
Kleiner Spiegel	½	10+ GD
Kohlestift	*	1 KF
Kompaß	¼	40+ GD
Kreide	*	1 KF
Papier, 10 Blatt	*	6 SD
Pinsel	*	1 SD
Pergament,10 Blatt	*	2 SD
Sanduhr	¼	15 GD
Schiefertafel	½	2 SD
Schriftrolle, 1m	½	5 SD
Sonnenuhr	3	15 GD
Tinte	*	4 SD
Tusche	*	6 SD
Tusche, farbig	*	11 SD
Vergrößerungsglas	*	90+ GD
Wachs	½	1 SD
Wachstafel	½	2 SD
Wasseruhr	100	400+ GD

Musikinstrumente

	Gewicht (kg)	Preis (SD)
Dudelsack/Plater	3½	60
Harfe	20	300
Holzflöte	¼	18
Jagdhorn	1	20
Knochenflöte	¼	14
Laute	½	200
Pauke	3	64
Silberflöte	½	100
Trommel	1	36
Trompete	1	72

Luxusgüter

	Gewicht (kg)	Preis
Badeöl	*	15+ SD
Bürste o. Kamm	¼	2 SD
Opiate	*	10+ GD
Parfüm (Flakon)	*	6+ SD
Pfeife	*	3 SD
Rasiermesser	*	6 SD
Rauschkraut	*	4+ GD
Schminke o. Puder	*	1 GD
Schwamm, Natur	¼	15 SD
Seife	*	1 SD
Tabak	*	8+ SD
Wasserpfeife	2	10+ GD

Geschirr

	Gewicht (kg)	Preis
Becher, Holz	*	4 KF
Becher, Ton	*	2 KF
Becher, Zinn	*	2 SD
Besteck, Eisen	¼	3 SD
Besteck, Silber	¼	5 GD
Bratspieß	½	2 SD
Feldflasche	¼	4 SD
Glas	*	12 SD
Holzlöffel	*	2 KF
Kessel (20 Liter)	5	1 GD
Pfanne	1	3 SD
Pokal, Kristall	½	5+ GD
Pokal, Silber	¼	5 GD
Pokal, Gold	½	10 GD
Schöpfkelle	¼	1 SD
Sieb	½	2 SD
Teller, Holz o. Ton	*	2 SD
Teller, Zinn	¼	5 SD
Teller, Porzellan	¼	8+ GD
Teller, Silber	¼	5 GD
Teller, Gold	¼	10 GD
Tonkrug	½	4 SD
Topf (5 Liter)	1½	3 SD
Trinkhorn	½	5 SD
Wasserschlauch	*	1 SD

Spielzeug

	Gewicht (kg)	Preis
Elfenbeinwürfel	*	5 GD
Elfenbeinwü., gezinkt	*	30+ GD
Holzpuppe	½	3 KF
Karten, gezinkt	¼	15+ GD
Spielkarten	¼	5 SD
Statuette, Zinn	¼	1+ GD
Statuette, Silber	¼	5+ GD
Statuette, Gold	¼	10+ GD
Statuette, Obsidian	¼	6+ GD
Statuette, Jade	¼	9+ GD
Stoffpuppe	¼	7 KF
Würfel	*	1 SD
Würfel, gezinkt	*	6+ GD
Zinnfigur	*	1 SD

Kleidung

	Preis (SD)
Fäustlinge	3
Gürtel, einfach	6
Hakenhandschuhe	300
Handschuhe, Leder	7
Hose oder Beinlinge	18+
Hut, Leinen	6
Kleid	40+
Mantel, Wolle	46
Mantel, Pelz	420
Mönchskutte	18
Nachthemd	14
Robe	40+
Rock	30+
Sandalen, Stroh	4
Sandalen, Leder	8
Schärpe	8
Schmuckgürtel	30
Schleier oder Gebende	35
Schuhe (Stoff)	12
Stiefel, leichte	30
Stiefel, Reit- oder Wander-	60
Strümpfe	9
Tunika	23
Umhang, Leinen oder Wolle	42
Umhang, Pelz	340
Unterwäsche / Bruche	10
Wappenmantel	40
Weste	16+

Schmuck

	Gewicht (kg)	Preis
Amulett, Bronze	*	8 SD
Amulett, Silber	*	3 GD
Amulett, Gold	*	6 GD
Armreif, Messing	¼	2 SD
Armreif, Silber	¼	6 GD
Armreif, Gold	¼	12 GD
Edelsteinkette	¼	200+GD
Goldring mit Rubin	*	100+GD
Halskette, Silber	*	4 GD
Halskette, Gold	¼	15 GD
Ohrring, Silber	*	2 GD
Ohrring, Gold	*	5 GD
Ring, Messing	*	5 KF
Ring, Silber	*	1 GD
Ring, Gold	*	3 GD
Spange, Silber	*	12 SD
Spange, Gold	*	3 GD
Stirnreif, Silber	¼	6 GD
Stirnreif, Gold	¼	14 GD

Mobilar

	Gewicht (kg)	Preis
Badezuber	8	24 SD
Bank	5	14 SD
Bett	13	5 GD
Fackelhalter	½	4 SD
Herd	27	4 GD
Himmelbett	40	20+ GD
Hocker	1¼	2 SD
Kandelaber, Gold	5	20+ GD
Kerzenständer, Zinn	½	3 SD
Kerzenständer, Silber	½	5 GD
Kerzenständer, Gold	½	10+ GD
Kohlebecken	5	2 GD
Kommode	15	5 GD
Ofen	15	5 GD
Regal	10	14 SD
Schloß, simpel	¼	4 SD
Schloß, gut	¼	2 GD
Schloß, raffiniert	¼	10+ GD
Schrank	35	10 GD
Schreibtisch	10	8 GD
Sessel	3½	7 GD
Stuhl	2	8 SD
Tisch	6	24 SD
Teppich (pro m²)	1½	16+ GD
Wandspiegel (1m²)	3	50+ GD

Fahrzeuge und Zubehör

	Gewicht (kg)	Preis
Achse	11	6 SD
Anker	42	12 SD
Floß (pro m²)	10	9 SD
Hundeschlitten	26	9 GD
Kanu	18	12 GD
Kleines Ruderboot	50	36 GD
Kriegskanu	70	18 GD
Kutsche	150	200+ GD
Ochsenkarren	200	9 GD
Reiseschlitten	300	140+ GD
Reisewagen	120	280+ GD
Ruder	3	5 SD
Sänfte	40	12+ GD

	Gewicht (kg)	Preis
Segelboot	400	63 GD
Segeltuch (pro m²)	5	15 SD
Streitwagen	180	73 GD
Vierspänner	400	180+ GD
Wagenrad	6	7 SD

Tierbedarf

	Gewicht (kg)	Preis
Beschlagen (1 Huf)	-	2 SD
Falkenmaske	¼	2 GD
Falknerhandschuh	1	16 SD
Fleisch (p. Tag)	3	8+ SD
Führleine	1	1 SD
Halsband & Leine	½	18 KF
Joche für Ochsen	11	12 SD
Joche für Pferde	7	12 SD
Maulkorb	1	6 SD
Pflug	65	48 SD
Packsattel	6	6 GD
Reitsattel	4	8 GD
Roßpanzer	18	20+ GD
Satteldecke	1,5	8 SD
Sporen	¼	18 SD
Steigeisen	2	16+ SD
Striegelzeug	1,5	3 SD
Stroh o.Heu(p.Tag)	20	6 SD
Vogelkäfig	2	3+ GD
Zaumzeug	2	12 SD

Tavernenpreise

	Preis
Ale oder Bier (Krug)	1 KF
Branntwein (pro Glas)	6 KF
Brot mit Wurst oder Käse	3 KF
Dünnbier (pro Liter)	1 KF
Eintopf	7 KF
Festmahl (pro Person)	6+ SD
Fleisch (eine Mahlzeit)	10+ KF
Fisch (eine Mahlzeit)	7+ KF
Geflügel (eine Mahlzeit)	11+ KF
Hafergrütze	4 KF
Käse	2 KF
Milch (pro Liter)	3 KF
Saft (pro Becher)	3+ KF
Schnaps (pro Glas)	4 KF
Suppe	3 KF
Tee (pro Liter)	1 KF
Wasser, sauber (pro Liter)	½ KF
Wein, einfacher / Met	2 KF
Wein, guter	1+ SD
Übernachtung:	-
Strohsack in der Scheune	1 KF
Bett im Schlafsaal	6 KF
Doppelzimmer	5+ SD
Einzelzimmer	3+ SD

Nahrungsmittel

	Gewicht (kg)	Preis
Apfelwein (1 Liter)	1	2 KF
Ale (1 Liter)	1	3 KF
Äpfel	½	1 KF
Austern	*	5 KF
Beeren	½	2 KF
Bier (1 Liter)	1	3 KF
Birnen	½	2 KF
Branntwein (1 Liter)	1	9 KF
Brot (1 Laib)	1	5 KF
Butter	½	5 KF
Braten (Rind)	½	7 KF
Datteln	½	4 KF
Dörrfleisch	½	1 SD
Eier (1 Dutzend)	½	6 KF
Feigen	½	6 KF
Fisch (frisch)	½	3 KF
Fisch (gepökelt)	½	6 KF
Fisch (geräuchert)	½	7 KF
Geflügel	½	7 KF
Gewürze, normal	*	2 SD
Gewürze, exotisch	*	6+ GD
Hülsenfrüchte	½	1 KF
Kakao o. Kaffee	½	6+ GD
Käse	½	3 KF
Kohl	1	6 KF
Kräuter	*	3-6 SD
Kuchen	½	3 KF
Meeresfrüchte	½	2 SD
Melone	½	1 SD
Mohrrüben	½	1 KF
Milch (1 Liter)	1	3 KF
Naschwerk	¼	4 KF
Nüsse	½	6 KF
Pökelfleisch	½	8 KF
Reis	½	1 KF
Rosinen	½	9 KF
Salz	½	2 KF
Schnaps (1 Liter)	1	1+ GD
Speiseöl (1 Liter)	1	3 KF
Tee	*	15 SD
Torte	½	8 KF
Trockennahrung (für 1 Woche)	1	5 GD
Wein (1 Liter)	1	2+ SD
Wildbret	½	2 SD
Wurst	½	7 KF
Zucker	½	2 GD
Zwieback	1	6 KF
Zwiebeln	½	2 KF

Tiere

	Preis
Ackergaul	24 GD
Bär (ausgebildet)	30+ GD
Brieftaube	12 GD
Ente	6 SD
Esel	12 GD
Falke	10+ GD
Gans	9 SD
Huhn	6 SD
Jagdhund	48 SD
Kampfhund	67 SD
Kalb	6 GD
Katze	9 SD
Kuh	96 SD
Maultier	18 GD
Ochse	96 SD
Perhuhn	3 SD
Pony	20 GD
Raubkatze	40+ GD
Rebhuhn	6 SD
Reitpferd	36 GD
Schaf	12 SD
Schwan	12 SD
Schwein	24 SD
Singvogel	5 KF
Streitroß	60+ GD
Stier	16 GD
Taube	2 SD
Wachhund	36 SD
Ziege	1 GD
Zug- o. Packpferd	18 GD

Typische Dienstleister

	Preis
Aderlaß	8 KF
Bad oder Entlausen	16 KF
Balsamierung (Bestatter)	20+ GD
Bibliotheksbenutzung	6 KF
Bote (Innerstädtisch)	12 KF
Fuhrknecht (pro Meile)	4 KF
Heiler	24+ SD
Hure	1 SD
Klageweib	4 KF
Kurtisane	12+ SD
Laternenträger	12 KF
Lotse	6 SD
Meuchelmörder	10+ GD
Priester	32+ SD
Rasur	1 SD
Schmied	16+ KF
Schreiber (pro Brief)	2 SD
Söldner	3+ GD
Spielmann (pro Auftritt)	2+ SD
Stadtführer (pro Tag)	16 SD
Wäscherin (pro Korb)	4 KF

Erklärungen zu besonderen Ausrüstungsgegenständen

Dietriche

Glasschneider

Blendlaterne

Brennglas

Höllenfeuer

Leuchtpilz/-moos

Sturmlaterne

Fußangeln

Abakus

Brille

Fußangeln

Vergrößerungsglas

Wasseruhr

Besteck

Hakenhandschuhe

Roßpanzer

Kleidung

Im folgenden wollen wir einige für die Kernlande typische Kleidungsstücke vorstellen, wie sie wahrscheinlich auch von den Charakteren getragen werden.

Fast alle hier vorgestellten Kleidungsstücke bestehen aus Leinen oder Wolle. Seltener wird auch Hanf verwendet. Leder wird nur für Arbeitsschürzen oder Schuhe benutzt. Wer es sich leisten kann, trägt auch importierte Stoffe wie elfische Seide oder koshitischen Brokat.

Das einfache Volk verzichtet meist darauf, seine Kleidung zu färben. So herrschen hier also vor allem Beige- und Brauntöne vor. Rote und blaue Kleidung ist ebenfalls relativ häufig, da diese Farbstoffe leicht und vor allem billig gewonnen werden können. Grün und leuchtendes Gelb dagegen sind ausgesprochen teuer und deshalb eher dem Adel und reichen Händlerfamilien vorbehalten. Blasses Gelb dagegen kennzeichnet nicht selten soziale Außenseiter wie Prostituierte. Schwarz ist als Kleidungsfarbe meist nur bei Angehörigen des Klerus und kauzigen Mystikern zu finden.

Männerkleidung

Der modebewußte Mann der Kernlande schützt sich gegen rauhes Wetter zuerst durch entsprechende Unterwäsche. Als Unterhemd dient eine einfache langärmelige *Tunika* aus Wolle oder Leinen mit schlüssellochförmigen Halsausschnitt, der durch eine einfache Fibel oder Brosche geschlossen wird. Diese Tunika kann je nach Geschmack bis zu den Knöcheln reichen, ist jedoch meist kürzer als die Überbekleidung. Als Unterhose dient die *Bruche,* eine knielange Hose aus Leinen, die durch eine einfache, dicke Schnur an Ort und Stelle gehalten wird.

Die Beine bedeckt man mit wollenen *Beinlingen*, die an der Bruche befestigt werden. Oftmals enden diese Beinlinge in einen Fuß mit Sohle. Diese Form wird vor allem in gut beheizten Räumen getragen. Ansonsten trägt man einfache, oftmals geschnürte Schuhe oder leichte Stiefel aus Leder. Unter diese Schuhe schnallt man nicht selten hölzerne Untersohlen, die *Trippen*. Sie sollen den Schuh vor Dreck und Nässe schützen. In ländlichen Gegenden, insbesondere bei den Karani, trägt man auch normale Wollhosen anstatt der Beinlinge und der Bruche.

Der Oberkörper wird mit dem allseits beliebten *Überrock* bekleidet. Er besteht aus einer etwa knielangen Tunika, die aus Wolle oder Leinen geschneidert wird. Nicht selten ist die Tunika geschlitzt, um das Reiten zu ermöglichen. Manche Exemplare des Rocks besitzen lange, andere nur halblange Ärmel. Der Überrock ist oft mit Leinen oder in reicheren Kreisen auch mit Pelz oder elfischer Seide gefüttert. Er wird zudem häufig durch Brettchenwebereien, Stickereien oder andersfarbige Stoffstreifen verziert. Diese sind meist an Handgelenken, Halsausschnitt und Oberarm angebracht. Seltener wird auch der Saum verziert. Neuerdings ist zudem die *Zaddelung*, also die mehrfache Schlitzung des Saums in Mode.

Oft findet man auch Kopfbedeckungen. Hier ist vor allem die *Bundhaube* aus Leinen zu nennen, die oftmals reich verziert wird. Wer in der Kälte arbeitet, trägt zudem oft einen wollenen Gugel mit kurzem Zipfel, um sich gegen das Wetter zu schützen.

Ebenfalls gegen das Wetter hilft der Umhang von kreisförmigen oder seltener auch rechteckigem Schnitt. Er wird meist mit einer Fibel befestigt und ist oft mit einer Kapuze ausgestattet. Ein guter Mantel aus dicht gewebter Wolle ist durchaus in der Lage, auch einem kräftigererem Wolkenbruch zu trotzdem und ein Futter aus Wolle oder Pelz schützt gegen die Kälte.

An Accessoires sind vor allem Gürtel zu nennen. Beim einfachen Volk bestehen diese oftmals nur aus geknoteten Lederschnüren, während bei reicheren Personen genähte oder gewebte Gürtel mit Metallschnallen die Regel sind. Adelige lassen diese Gürtel oftmals als Statussymbol durch Beschläge und Stickereien weiter verzieren. Sein Geld trägt der Mann in einem einfachen Beutel aus Leinen oder weichem Leder, der am Gürtel befestigt ist. Auch das Essmesser trägt man meist mit sich herum. Gibt es mehr zu transportieren, so benutzt man Umhängetaschen oder Ranzen aus Leder.

Der Krieger von Stand ersetzt die leichten Schuhe meist durch genagelte, schwere Stiefel und den Überrock durch eine Tuchrüstung oder einen Gambeson. Über dem Gambeson trägt er einen Kettenpanzer, der Torso, Arme und Hände schützt. Der Kopf wird mit einer gepolsterten Kappe, einer Kettenhaube und einem Topf- oder Maskenhelm versehen. Beine und Füße werden durch Kettenbeinlinge und entsprechende gesteppte Polsterung geschützt, der Torso erhält zudem noch stabile Metallplatten an Brust und Rücken. Um überhaupt identifizierbar zu sein, wird über der Rüstung noch ein weiter Wappenrock getragen. Zusammen mit Schwert und Schild wiegt diese Ausrüstung in etwa 45 Kilogramm, ein Grund mehr also, ein Pferd zu besitzen!

Frauenkleidung

Auch die Kleidung der Frau baut vor allem auf dem einfachen Tunikaschnitt auf. Das Unterkleid ähnelt stark dem Unterhemd des Mannes, reicht jedoch meist bis zum Knöchel herab. Anstatt der Bruche und der Beinlinge der Männermode trägt die Frau einfache Strümpfe aus Wolle, die mit Strumpfbändern über dem Knie gehalten werden.

Einfache Überkleider entsprechen dem Überrock des Mannes, sind jedoch weiter geschnitten, um die nötige Bewegungsfreiheit zu garantieren und nicht geschlitzt. Oft findet man hier *Trompetenärmel* in allen Variationen, von einem leicht ausgeweiteten Ärmel bis hin zu Öffnungen, die fast über den Boden schleifen. Nicht selten wird das Kleid noch durch eine Leinenschürze mit Schulterträgern ergänzt.

Unverheiratete Frauen tragen ihr Haar meist offen oder mit einem einfachen Kopfreif, dem *Schapel*. Frauen niederer Schichten tragen auch oft *Kopftücher*; verheiratete Frauen von Stand dagegen bevorzugen mit Schapel oder Haarnadeln befestigte Schleier oder die *Gebende,* die aus einer Kopf, Ohren und Kinn umschließenden Binde und einem Stirnreif aus gesteiftem Leinen besteht. Nicht selten trägt man zusätzlichen zu den genannten Kopfbedeckungen auch noch Haarnetze.

Kräuter, heilsam und schädlich

Die folgende Aufstellung enthält die Beschreibung von typischen Kräutern, die in den Kernlanden zu finden sind oder dorthin exportiert werden. Die beschriebenen Wirkungen sind zwar auf ***Darkon*** durchaus greifbar, beruhen jedoch maßgeblich auf dem mittelalterlichen Volksglauben und nicht auf erwiesenen medizinischen Erkenntnissen. Vom Ausprobieren rät der Autor deshalb dringendst ab und weist jegliche Verantwortung für auftretende Vergiftungserscheinungen oder beschworene Dämonen von sich.

Alle übernatürlichen Kräfte der hier beschriebenen Pflanzen treten im Übrigen erst zu Tage, nachdem die Kräuter entsprechend der Regeln für Ritualmagie *geläutert* wurden. Alle so behandelten Kräuter verlieren ihre Wirkung jedoch spätestens zum nächsten Neumond, falls der Spielleiter nichts anderes bestimmt.

Zudem sind alle hier beschriebenen Kräfte lediglich Vorschläge. Der Spielleiter entscheidet letztendlich, über welche Wirkungen ein Kraut tatsächlich verfügt.

Ahorn			
Vorkommen	Mischwälder, ganzjährig	**Häufigkeit**	Häufig
Dosis	Zweig	**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Der Ahorn ist ein Baum, dessen Blättern man schmerz lindernde und wundheilende Wirkung nachsagt. Ein Verband mit abgekochten Ahornblättern hilft gegen Kopfschmerzen und Migräne und verleiht bei Anwendung auf kleinere Wunden (Zwei oder weniger WP) einen Bonus von +1 auf den nächsten Heilungswurf.

Alpenrose (Bergrose)			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Übernatürliche Wirkungen: Die Alpenrose zieht, ähnlich einigen anderen rotblühenden Gewächsen, Blitze an. Das Holz der Alpenrose darf nicht zum Feuermachen verwendet werden, weil sonst alles im Haus verbrennen würde. Blize und elektrische Entladungen werden zu 25% von einem Alpenrosenstock aufgefangen, wenn sich das eigentliche Ziel nicht weiter als drei Meter von diesem entfernt befindet. Wird eine Alpenrose entzündet, so verbrennt sie mit doppelter Geschwindigkeit und kann nicht mit normalen Mitteln gelöscht werden.

Alraune (Mandragora, Galgenmännchen)			
Vorkommen	Unter dem Fuße von Erhängten	**Häufigkeit**	S. selten
Dosis	Wurzel	**Preis je Dosis**	15 GD

Übernatürliche Wirkung: Die Alraune ist eine seltene und mystische Pflanze, der eine Vielzahl von magischen Kräften nachgesagt wird. Ihre Anwendungen sind vor allem in der okkulten Alchimie zu finden, wo sie es ist, die einem Trank oder einer Mixtur erst die magischen Kräfte verleiht, diese verstärkt und auf das gewünschte Ziel hin bündelt. Aus diesem Grunde wird die magische Wirkung jeder Substanz, der Alraune zugegeben wird (es sei denn, sie ist bereits essentieller Bestandteil des Rezeptes), um 50% erhöht.

Doch auch dem gemeinen Volk ist diese Wurzel lieb und teuer. Es ist ein beliebter Brauch, die Wurzel in Form eines Männleins zu schnitzen, sie mit Augen, Bart und Kleidung auszustaffieren und dann auf einen schönen Platz im Hauptraum eines Gebäudes zu setzen. Regelmäßig wird das Alraunemännchen mit Wein oder Wasser gewaschen und man gibt ihm Nahrung und andere Opfergaben hin, um es zu besänftigen. Eine so behandelte Alraunewurzel schützt ein Haus vor Hexerei und verleiht ihm und allen Insassen einen Bonus von +2 auf Resistenzproben gegen Magie. Jegliche im Haus abgelegte Magieproben werden dagegen um 4 Punkte erschwert. Nach 28 Tagen trocknet die Wurzel aus und verliert ihre Kräfte.

Wer eine Alraune in der Tasche hat und dem Glücksspiel frönt, gewinnt meist viel Geld. (+1 auf Glücksspiel für 2W6 Tage, danach ist die Wurzel vertrocknet und verliert ihre Kraft)

An eine Alraune zu gelangen ist alles andere als einfach. Die Wurzel wächst bekanntermaßen nur unter dem Galgen eines Gehängten, und dort hält sie sich nur für etwa eine Woche, nachdem der Tod eingetreten ist. Man erzählt sich, daß eine Alraune beim Ausgraben jämmerlich schreie und derjenige, der sie ausgräbt, daraufhin elendig sterben muß. Ob dies wahr ist, ist zu bezweifeln, viele Alchimisten verwenden jedoch sicherheitshalber den folgenden Trick, um an eine Alraune zu kommen:

„Man besorge sich einen Hund und binde sodann seinen Schwanz am Kopfe des Galgenmännchens fest. Dann verstopfe man sich die Ohren gut mit Wachs oder Pech und halte dem Tiere eine frische Wurst vor die Schnauze, um ihn vom Orte fort zu locken. Er wird dabei die Alraune aus ihrem Grabe ziehen. Vielleicht wird er dabei jämmerlich zu Grunde gehen, die Alraune jedoch ist dein.“

Andorn			
Vorkommen		**Häufigkeit**	

Andorn			
Dosis	Gesamte Pflanze	**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Ein kalter Aufguß aus dieser Pflanze hilft zuverlässig gegen Erkältungskrankheiten, Magenbeschwerden und Leberstörungen.

Übernatürliche Wirkungen: Die geläuterte Form dieser Pflanze hält angeblich Dämonen und Geister fern. Der Träger eines Andornamuletts erhält für eine Woche +1 auf alle Resistenzen gegen die Kräfte dieser Wesen.

Anemone (Buschwindröschen, Blitzblümchen)			
Vorkommen	Lichter Wälder im Frühling	**Häufigkeit**	Häufig
Dosis	Einige Blüten	**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Das Buschwindröschen ist eine der ersten Pflanzen, die im Frühjahr den Boden lichter Wälder mit seinen fiedrigen Blättern und weißen Sternblüten ziert. Nimmt man mehrere Blüten zu sich, so ist man gegen Fieber gefeit (+1 auf Resistenzwürfe gegen Krankheiten für 1W6 Tage).

Es wird auch berichtet, daß manche Alchimisten aus dem Blütenstaub des Buschwindröschens ein wirksames Blendpulver herstellen können. Dieses Pulver ist wohlriechend, ansonsten aber recht unauffällig, leider aber auch selten und teuer.

Übernatürliche Wirkungen: Stellt man einen Strauß dieser Blumen jemandem ins Haus, so ist es sicher, daß dort der Blitz einschlagen wird, wenn ein Gewitter aufziehen sollte, bevor der Strauß verblüht ist (15% Chance, daß dies tatsächlich während eines Gewitters eintrifft).

Apfel			
Vorkommen	Apfelbäume, Erntezeit	**Häufigkeit**	Häufig
Dosis	Frucht	**Preis je Dosis**	

Übernatürliche Wirkungen: Der Apfel ist nicht nur ein wohlschmeckendes Obst, sondern auch eine wichtige Zutat für Liebesrituale. Wird er längere Zeit über den Genitalien oder unter den Achseln getragen, so soll er eine aphrodisierende Wirkung haben. Mischt man die Asche verbrannter Kerne eines Apfels mit dem Menstruationsblut eines Mädchens, so soll dies, ins Essen gemengt, die Leidenschaft des Angebeteten wecken (20% Chance, Opfer steht Wurf auf mentale Resistenz zu).

Baldrian (Katzenkraut)			
Vorkommen	Wiesen und Wälder im Herbst	**Häufigkeit**	Häufig
Dosis	Wurzel	**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Medizinisch wird Baldrian zur Nervenberuhigung und als Schlafmittel eingesetzt. Zudem soll er angeblich leicht aphrodisierend wirken.

Übernatürliche Wirkungen: Der Baldrian gilt, vielleicht auch wegen seines scharfen Geruches, als wirksamer Mittel zur Abwehr von Geistern und Dämonen (alle Beschwörungen werden in fünf Meter Umkreis um einen Baldrianstrauß um zwei Punkte erschwert. Zudem gilt frischer Baldrian als *magischen Siegel* der zweiten Stufe für die Belange, ob ein außerweltliches Wesen daran vorüberschreiten oder in seiner Nähe seine Kräfte einsetzen kann). Man findet ihn deswegen an vielen Häusern und Scheunen hängend. Zwar vertreibt das Katzenkraut Dämonen, aber gleichsam zieht es Katzen wie magisch an.

Bärlapp (Drudenkraut, Schlangenmoos)			
Vorkommen	Waldböden, ganzjährig	**Häufigkeit**	Mäßig
Dosis	Kranz	**Preis je Dosis**	

Übernatürliche Wirkungen: Wird das moosartige Drudenkraut zu Kränzen gebunden und vor die Tür gehängt, so hält es angeblich Dämonen fern (siehe *Baldrian*). Auch über Wirtshäusern findet man oft diese Kränze, die zusätzliche Besucher anlocken sollen (nach ermessen des Spielleiters). Legt man den Kranz oder eine ähnliche Menge des Bärlapp jedoch ins Haus, so löst er Streit unter den Bewohnern aus (entsprechende Beherrschungsproben werden um zwei Punkte erschwert).

Beifuß (Sonnenwendgürtel, Fliegenkraut)			
Vorkommen	Wegränder im Sommer	**Häufigkeit**	Häufig
Dosis	Stengel mit Blüten	**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Dieser dichte Busch mit gelblichen, filzigen Blüten findet sich in den Sommermonaten an Wegesrändern und Geröllhalden. Seine Blüten ergeben einen bitteren Tee, der allerlei Darmleiden lindert und Kopfschmerzen abklingen läßt. Zu Sträußen gebunden und am Gürtel getragen ist der Beifuß ein wirksames Mittel gegen Hexenflüche (+4 auf entsprechende Resistenzwürfe). Im Schuh getragen sollen die Blüten das Ermüden des Wanderers und die Entstehung von Blasen verhindern.

Übernatürliche Wirkungen: Gräbt man im Hochsommer um Mitternacht unter einem Beifußstrauch, so soll man mehrere (1W6) kleine Kohlen finden, die sogenannten Narrenkohlen. Diese können direkt eingenommen werden und helfen gegen eine Vielzahl von Krankheiten (+2 auf die Krankheitsresistenz, sobald ein Charakter tatsächlich mit einer Krankheit infiziert ist). Die Narrenkohlen müssen nicht geläutert werden und verlieren ihre Wirksamkeit erst nach einem Jahr.

Berufkraut			
Vorkommen	Wegesränder	**Häufigkeit**	Häufig
Dosis	Strauß	**Preis je Dosis**	

Übernatürliche Wirkungen: Das unscheinbare, an Wegesrändern zu findende Berufkraut ist eine Pflanze die Magie sowohl unterbinden als auch ihre Einwirkung feststellen kann. Wer das Berufkraut unbehandelt mit sich führt, ist nahezu immun gegen Bezauberungen (+4 Mentalresistenz für einen Tag). Wird eine Person, von der man vermutet, sie verzaubert oder verflucht wurde, mit dem Absud des Krautes (der nicht geläutert sein muß) gewaschen und nimmt die Brühe danach eine gallertartige Konsistenz an, so ist die betroffene Person tatsächlich verzaubert worden.

Bilsenkraut, schwarzes (Teufelswurz)			
Vorkommen	Waldränder im Frühsommer	**Häufigkeit**	Mäßig
Dosis	Stengel	**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Das schwarze Bilsenkraut hilft gegen Krankheiten und Entzündungen aller Art. Wird es gekaut, so hilft es gegen Zahnschmerzen, es kann jedoch auch zu einer Salbe verarbeitet und auf die Haut aufgetragen werden. Wird eine höhere Dosis benutzt, so wirkt es desorientierend und kann sogar Halluzinationen hervorrufen. Eine starke Überdosis kann sogar zu schweren Vergiftungserscheinungen wie Atemnot oder Magenkrämpfen führen.

Birke			
Vorkommen	Wälder und Auen, ganzjährig	**Häufigkeit**	Häufig
Dosis	Unterschiedlich	**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Die Birke ist ein wahrer Wunderbaum. Während man den Zweigen nachsagt, daß sie Ungeziefer fernhalten, wenn sie vor einem Haus in den Boden gesteckt werden (diese Wirkung ist äußerst zwefelhaft), wirkt ein Tee aus dem Extrakt der Blütenblätter wassertreibend und verschafft Linderung bei Rheuma und Gicht. Wird der Stamm direkt angebohrt und der austretende Saft abgefüllt, so erhält man ein hochwertiges Haarwasser und wirksames Stärkungsmittel (+1 gegen Infektionen aller Art für einen Tag).

Brennessel (Donnernessel)			
Vorkommen	Waldränder, Wiesen, Sommer	**Häufigkeit**	Häufig
Dosis		**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Der Sud aus diesem vielseitigen Gewächs kann sowohl zu Tee als auch zu einem alkoholischem Auszug weiter verarbeitet werden. Der Tee wirkt gegen Nierenbeschwerden und Gicht, der Auszug dient vor allem der Anregung des Haarwuchses und als Mittel gegen Schuppenflechte.

Übernatürliche Wirkungen: Wer Haus und Hof gegen Blitz und Donner schützen möchte, ist gut damit beraten, einen frischen Strauß dieser Pflanzen auf seinem Dachboden zu deponieren. Legt eine Jungfrau am Tage vor der Mittsommernacht einen Brennesselzweig auf die Schwelle des Angebeteten, so gehört ihr sein Herz, sobald er am nächsten Tage über die Schwelle tritt.

Buche			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Die Buche wird vor allem wegen ihrer Früchte, die oft die Armen vor dem Verhungern bewahren, in Ehren gehalten.

Übernatürliche Wirkungen: Die Buche schützt bekanntlich vor Blitzen und viele Bauern können angeblich aus einem Span der Buche erkennen, wie der nächste Winter werden wird. Ein mit einem „T“ beschriebenes Buchenblatt soll den Träger vor unheilvollen Kräften bewahren (+1 auf die nächsten drei Resistenzproben gegen übernatürliche Kräfte).

Efeu, immergrünes			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Übernatürliche Wirkungen: Das weit verbreitete Efeu ist eine Pflanze, die man vor allem auf Gräbern findet. Vielleicht ist dies einer der Gründe, warum es im Allgemeinen als unheilvoll betrachtet wird, Efeu im Haus zu zu halten. Die angebliche Verbindung zur Geisterwelt macht es jedoch zu einem beliebten Hilfsmittel für Orakelsprüche (+1 auf Omendeutung und Wahrsagerei) und zu einem wichtigen Utensil bei Geisterbeschwörungen (+1 auf die Beschwörung von Geistwesen).

Eiche			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Eisenkraut			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Erbse			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Farn			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Hasel			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Hauswurz (Donnerwurz)			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Heidelbeere			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Holunder, schwarzer (Fliederbaum)			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Johanniskraut (Tüpfel-Hartheu)			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Kirsche			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Klee			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Knoblauch			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Königskerze (Wollblume, Himmelbrand)			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Kornblume			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Löwenzahn			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Mistel			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Myrte			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Nebelpflanze (Wetterkraut,Roter Gauchheil)			
Vorkommen	Lehmige Äcker und Gärten	**Häufigkeit**	
Dosis	Pflanze ohne Blüten	**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Dieses rot, selten auch blau blühende Primelgewächs gilt als wirksam gegen Verstopfung und kann gegen Warzen verwendet werden. Bereits eine leichte Überdosierung führt jedoch zu Vergiftungserscheinungen.

Pappel			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Petersilie			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Pfingstrose			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Fünfzehn Samenkörner der Pfingstrose eingenommen vor dem Schlafengehen verhindern Alpträume und halten Dämonen und Alben, die das berüchtigte Albdrücken (das zu Alpträumen führt) hervorrufen, indem sie sich des Nachts auf den Bauch des Schlafenden setzen, fern.

Rainfarn			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Ringelblume			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Rosmarin			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Salbei			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Schafgarbe			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Schlehe			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Schlüsselblume			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Schneeglöckchen			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Schöllkraut			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Schwertlilie			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Sellerie			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Springwurzel			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Tanne			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	jjj

Veilchen			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Wacholder (Kranewitt)			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Walnuß			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Wegerich			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Weide			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Weide			
Dosis		**Preis je Dosis**	

Wermut			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Wucherblume, weiße (Margerite)			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Zinnkraut			
Vorkommen	Feuchte Waldböden und Wiesen	**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Mundane Wirkungen: Dieses Schachtelhalmgewächs blüht von April bis Mai, aber nur die unfruchtbaren grünen Sommertriebe sind von heilsamer Wirkung. Sie können von Mai bis Juli gesammelt werden. Das Zinnkraut kann gegen allerlei Leiden eingesetzt werden. Eingenommen hilft es gegen Lungenleiden, Arterienverkalkung und eine Vielzahl von Blasenleiden. Als Gurgelwasser ist es wirksam gegen Karies, Zahnfleischerkrankungen und Mandelentzündung. Äußerlich kann es auch bei Geschwüren, Exzemen oder eiternden Wunden als Auflage oder Wickel angewandt werden. Das Zinnkraut ist relativ häufig anzutreffen, kann jedoch leicht mit anderen, giftigen Schachtelhalmgewächsen verwechselt werden.

Zwiebel			
Vorkommen		**Häufigkeit**	
Dosis		**Preis je Dosis**	

Vorgefertigte Ausrüstungspakete

Basispaket

Kleine Gürteltasche, Rucksack, 2 kleine Säcke,
5 Fackeln, Feuerstein & Stahl, Hanfseil (10 m), Schnur (20 m), warme Decke, Holzteller, Holzbesteck, Zinnbecher.
Kosten: 55 SD, 7 KF
Gewicht: 11,5 kg

Expertenpaket

Brecheisen, Hammer, 5 Kletterhaken, Wurfanker, kleine Gürteltasche, große Gürteltasche, Rucksack,
2 große Säcke, Blendlaterne, 2 Flaschen Lampenöl, 10 m Hanfseil, Schlafsack, Zelt (für 2 Personen), 10 Blatt Pergament, Tintenfäßchen, Gänsekiehle, Trockennahrung (1 Woche), Holzteller, Zinnbecher, Holzgeschirr.
Kosten: 262 SD, 2 KF
Gewicht: 25 kg

Erhältlichkeit und Preise von Ausrüstungsgegenständen

Der Händler des Mittelalters

Ausbauregeln

Belastung und Tragkraft

Niemand ist in der Lage, schwere Lasten über längere Zeiträume zu tragen. Und auch der Ritter von Welt läuft nicht ständig voll bewaffnet und gerüstet herum. Um dies auch im Spiel wiederzugeben, sollten Sie erwägen, die folgenden Regeln einzusetzen.

Einfache Berechnung der Traglast

Um die Belastung eines Charakters zu berechnen, müssen wir zuerst das Gewicht seiner Ausrüstung bestimmen. Zu diesem Zweck addieren wir das Gewicht seiner Waffen und das halbe Gewicht seiner Rüstung. Für den durchschnittlichen Abenteurer addieren wir noch etwa 10 kg für sonstige Ausrüstung (Dies ist ein typischer Wert für einen Rucksack voll nützlichem Gerät. Besitzt der Charakter nicht die typische Ausrüstung eines Abenteurers, oder transportiert er sie vollständig auf Lasttieren, so gehen Sie an dieser Stelle eher von ein bis zwei Kilogramm aus).

Komplizierte Berechnung der Traglast

Die komplizierte Berechnung der Belastung ähnelt dem obigen Verfahren, aber diesmal nehmen wir keinen Richtwert für die mitgeführte Ausrüstung an. Stattdessen wird das Gewicht aller Ausrüstunggegenstände addiert. Da sich die Art und Anzahl der am Körper getragenen Gegenstände jedoch ständig ändert, ändert sich ebensooft auch das Gesamtgewicht der Ausrüstung was schnell zu wahren Rechenorgien ausufern kann.

Bestimmung der Belastung

Nachdem nun die Traglast des Charakters bekannt ist, vergleichen wir diese mit seiner *Tragkraft*. Übersteigt seine Last diesen Wert, so wird der Charakter langsamer und ungeschickter und vor allem beginnt er Erschöpfungspunkte aufzubauen, wie Sie der nachstehenden Tabelle entnehmen können. Bedenken Sie bitte auch, daß sich Probenwerte und Initiative ändern, wenn die Belastung des Charakters ansteigt.

Traglast ist	Geschick	Geschwindigkeit	Erschöpfungsrate
< *Tragkraft*	± 0	100%	-
> *Tragkraft*	- 1	75%	1 Punkt je Runde
> *1,5 · Tragkraft*	- 3	50%	3 Punkte je Runde
> *2 · Tragkraft*	- 5	25%	6 Punkte je Runde

Belastung und Bewegung

Die oben angegebene Erschöpfungsrate gilt natürlich nur für den Fall, daß ein Charakter sich im Schritttempo bewegt. Versucht er sich schneller zu bewegen, so steigt auch die Erschöpfung sprunghaft an, wie Sie der nachfolgenden Tabelle entnehmen können:

Traglast ist	Erschöpfungsrate je Runde		
	Schritt	Dauerlauf	Rennen
< *Tragkraft*	-	1	3
> *Tragkraft*	1	3	6
> *1,5 · Tragkraft*	3	6	12
> *2 · Tragkraft*	6	12	24

Spielleitung

Ein paar Worte zum Geleit...

Herzlichen Glückwunsch!

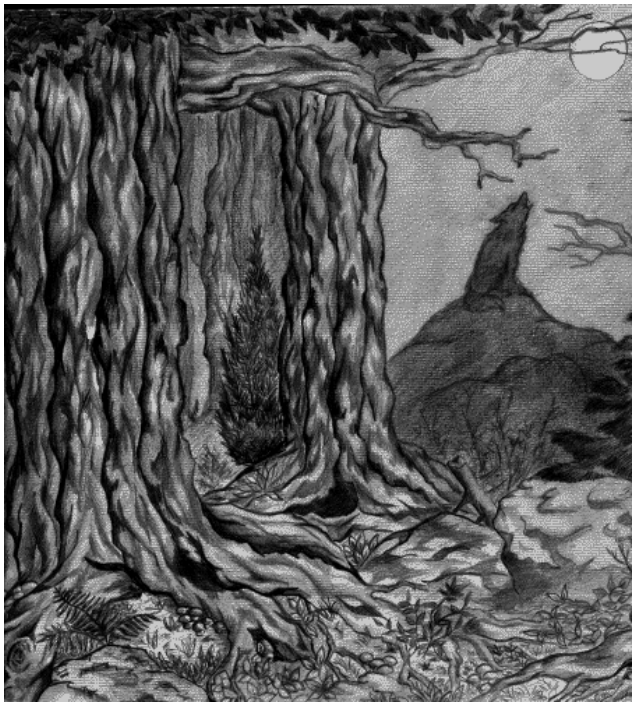
Sie haben sich für den Job des Spielleiters entschieden. Dies bedeutet zwar eine Unmenge an Arbeit, aber auch jede Menge Spaß. Viele Leute behaupten sogar, es wäre die schönste Aufgabe in einer Rollenspielgruppe (Andere wiederum meinen es wäre eine ziemlich undankbare Arbeit).

Lesen Sie dieses Manuskript aufmerksam durch. Es soll Ihnen als Leitfaden und Einstiegshilfe in Ihre zahlreichen Aufgaben dienen und kann selbst für erfahrene Rollenspieler noch einige wertvolle Tips enthalten, zumal auch viele Aspekte der ***Darkon***- Regeln hier aus der Sicht des Spielleiters behandelt werden.

Denken Sie daran, nicht alles, was Sie hier lesen als eherne Gesetze aufzufassen. Sehen Sie dieses Manuskript eher als Sammlung freundlich gemeinter Ratschläge. Wenn Ihnen etwas nicht gefällt, so ändern Sie es einfach. Sie sind schließlich der Spielleiter, und irgendwelche Vorteile muß der Job ja haben!

Die Aufgabe des Spielleiters

Wenn Sie die anderen Teile des Regelwerks sorgfältig studiert haben, sollte Ihnen bereits klar sein, was ihre Aufgabe ist. Sie sind Schiedsrichter, Antagonist, Helfer in der Not, Ratgeber, Geschichtenerzähler und Koordinator, und dies alles zur selben Zeit. Zu Anfang mag Sie diese Liste vielleicht erschlagen, aber mit der Zeit werden Sie sehen, daß es gar nicht einmal so schwierig ist, mit etwas Erfahrung ein richtig guter Spielleiter zu werden.



Ihr erster Spielabend

Bevor Ihr erster Spielabend beginnt, sollten Sie sich gut vorbereitet haben. Sie sollten mit allen Regeln gut vertraut sein, um nicht andauernd dies und das nachlesen zu müssen. Dies dauert nicht nur lange, sondern zerstört auch die beste Spielatmosphäre. Gebäck und Schokolade sollten griffbereit liegen, und die Getränke sollten kalt stehen. Alle Unterlagen, die sie benötigen, legen Sie am besten vor sich auf den Tisch. Würfel und Schmierpapier gehören ebenfalls zur Grundausstattung. Denken Sie auch daran, jedem Spieler einen Charakterbogen und noch unerfahrenen Rollenspielern eventuell ein paar Würfel zur Verfügung zu stellen. Nehmen Sie sich die Zeit, mit jedem Spieler einen Charakter zu erschaffen. Geben Sie Tips und Anregungen, aber drängen Sie den Spieler nicht in die Ecke („Du mußt jetzt Conan den Barbaren spielen, was anderes paßt mir nicht in den Kram!“).

Bevor das Abenteuer beginnt, sollten Sie sich über die Geschichte an sich und alle wichtigen darin vorkommenden Personen genauestens informiert haben. Planen Sie jedoch auf keinen Fall jeden einzelnen Schritt im Voraus. Die Spieler sollen schließlich die Möglichkeit haben, sich frei zu entscheiden. Verzichten Sie während der ersten Spielsitzung auf komplexe Handlungsstränge, beginnen Sie am besten mit einer möglichst einfachen, klassischen Geschichte, einer Schatzsuche zum Beispiel. Beginnen Sie mit der klassischen Tavernenszene, in der die Charaktere die Möglichkeit haben, sich gegenseitig kennen zu lernen. Belasten Sie sich nicht mit zuviel Material, sondern versuchen Sie zu improvisieren. Da Ihnen selbst die Charaktere der Spieler noch nicht vertraut sind, macht es keinen Sinn, schon das erste Abenteuer auf deren Verhalten zurecht zu schneidern.

Bevor Sie mit dem eigentlichen Spiel beginnen, sorgen Sie dafür, daß die Spieler erst einmal ein wenig Dampf ablassen. Diskussionen über aktuelle Filme, Parties, Beziehungskisten und anderer Tratsch sind unter Freunden ziemlich normal und können perfekt zu diesem Zeitpunkt geführt werden. So verhindern Sie auch, daß die Spieler mitten im Spiel mit derartigen Themen anfangen. Auch im späteren Spiel sollten Sie selbiges so schnell wie möglich unterbrechen, wenn Sie merken, daß die Spieler unruhig werden oder beginnen sich zu langweilen. Eine Zigarette oder einen Kaffee später ist dann meist schon wieder alles im Lot und es kann in alter Frische weiter gehen. Auch beim gemeinsamen Abendmahl (auf Neudeutsch auch Pizza genannt) sollte man die Würfel beiseite legen und sich mit realeren Dingen beschäftigen.

Fünf Regeln

Sobald das Abenteuer begonnen hat, lassen Sie es sich einfach entwickeln und biegen Sie zur Not Ihren bereit gelegten Handlungsstrang etwas zurecht, um ihn dem Verhalten der Spieler anzupassen.

Im Spiel werden Sie nur wenig Probleme haben, wenn Sie die nachfolgenden Regeln immer beachten.

Seien Sie aufmerksam!

Hören Sie sich genau an, was die Spieler von sich geben. Fragen Sie bei Zweideutigkeiten sofort nach, um spätere Mißverständnisse zu vermeiden. Vermeiden Sie es, die Spieler in ihrer Diskussion zu unterbrechen, gestatten Sie jedoch auch keine Unterbrechungen Ihrer Mono- und Dialoge.

Seien Sie immer gut informiert!

Machen Sie sich Notizen, um die Taten der Charaktere festzuhalten. Merken Sie sich genau, wie sie mit den Nichtspielercharakteren umgegangen sind. Achten Sie besonders darauf, den roten Faden der Geschichte nicht aus den Augen zu verlieren.

Seien Sie realistisch!

Zwar sind die Charaktere Menschen, die sich von der Masse abheben, aber auch auf Darkon gelten die Grundgesetze der Natur. Vermeiden Sie unrealistische Szenen, halten Sie sich lieber an das Normale. Auch in einer Welt voller Magie ist das Normale glaubhafter als das Mystische. Je realistischer Ihre Welt erscheint, desto eher werden die Spieler sie akzeptieren.

Seien Sie flexibel!

Da Rollenspieler grundsätzlich immer genau das Gegenteil von dem tun, was sie tun sollen, werden Ihre Spieler früher oder später von Ihrem geplanten Handlungsstrang abweichen. Lassen Sie sich dadurch nicht aus der Ruhe bringen, sondern versuchen Sie zu improvisieren. Je mehr Erfahrung Sie sammeln, desto weniger werden Sie ihre Abenteuer planen. Statt dessen werden Sie nur noch grobe Richtungen angeben und den Rest der Geschichte während des Abenteuers bestimmen.

Falls irgendwelche Spielregeln in Ihren Augen als ungeeignet, ja geradezu blödsinnig erscheinen, so ignorieren oder modifizieren Sie sie. Darkon ist eine Sammlung von Anregungen, nicht von Gesetzen. Probieren und experimentieren Sie also ruhig mit den Regeln herum.

Seien Sie hart, aber gerecht!

Spieler, ob nun erfahren oder unerfahren, kommen immer wieder auf sinnlose, ja geradezu wahnwitzige Ideen. Oftmals wird dies zu Situationen führen, die für die Charaktere gefährliche, wenn nicht sogar lebensbedrohliche Ausmaße annehmen.

Vermeiden Sie es dennoch, die Charaktere in solchen Situationen sterben zu lassen, auch wenn dies die einzig logische und realistische Lösung wäre. Gerade unerfahrene Spieler können meist mit dem Tod ihres Charakters überhaupt nicht umgehen. Machen Sie Ihren Spielern jedoch klar, daß sie in Zukunft weniger zimperlich mit ihnen umgehen werden. Vermeiden Sie es, Charaktere durch pures Würfelpech zu (schwerwiegendem) Schaden kommen zu lassen, zeigen Sie aber andererseits ruhig einmal keinerlei Erbarmen, wenn sich die Charaktere durch pure Dummheit in eine mißliche Situation bugsiert haben.

Spielleitung und Regeln

Die folgenden Abschnitte enthalten einige Tips, wie Sie als Spielleiter mit den Regeln des ***Darkon-*** Systems umgehen sollten. Auch diese Richtlinien sind natürlich nur als Anregung gedacht und keinesfalls in Stein gemeißelt.

Charaktererschaffung

Nehmen Sie sich die Zeit, zusammen mit dem Spieler dessen Charakter zu erschaffen. Machen Sie ihm dabei genau klar, was Sie erlauben und was nicht. Im Rollenspiel ist Ihr Wort letztendlich Gesetz und zählt mehr als das, was in den Regeln steht. Wenn Sie partout keine bösen Charaktere mit Moralwerten unter 3 zulassen wollen, so werden Ihre Spieler dies akzeptieren müssen.

Legen Sie zu Beginn der Charaktererschaffung die Bücher zur Seite und fragen Sie die Spieler konkret, wie sie sich ihren Charakter vorstellen. Gestalten Sie danach zusammen mit dem Spieler die regeltechnischen Aspekte seines Charakters. Sofern Sie eine längere Kampagne planen (also nicht nur ein einzelnes Abenteuer spielen wollen), verlangen Sie eine schriftlich ausformulierte Vorgeschichte des Charakters. Dies ermöglicht Ihnen, speziell auf die Ziele der Charaktere in der Gruppe einzugehen und entsprechende Abenteuer zu kreieren, die speziell auf die Gruppe zugeschnitten sind.

Da sich die Spieler nach Möglichkeit um diese kreative Aufgabe drücken wollen, sorgen Sie für zusätzliche Anreize. Flechten Sie zum Beispiel die Geschichte, die Sie zuerst erhalten, schnellstmöglich in Ihr nächstes Abenteuer ein und belohnen Sie den entsprechenden Charakter, zum Beispiel mit einem magischen Gegenstand oder einem Goldschatz.

Raten Sie unerfahrenen Rollenspielern davon ab, nichtmenschliche Charaktere zu spielen. Diese sind als Herausforderung für erfahrene Spieler gedacht, die sich mit völlig fremdartigen Kulturen und Verhaltensweisen auseinander setzen wollen (Ein Waldelf, der sechsmal so lange lebt wie ein Mensch besitzt nun mal eine ganz andere Einstellung zum Leben als ein „Normalsterblicher“).

Magie

Einen magiebegabten Charakter zu spielen erfordert nicht nur ein gewisses Talent, sondern auch die Kenntnis der Magieregeln. Sie als Spielleiter sollten auf jeden Fall mit diesen bestens vertraut sein, bei den Spielern ist dies jedoch mit großer Wahrscheinlichkeit nicht der Fall. Gehen Sie die Sache also langsam an. Raten Sie den an Magie interessierten Spielern, vielleicht erst einmal einen Priester oder Warlock zu spielen, da dies nicht viele Regeln erfordert.

Übertreiben Sie es als Spielleiter ebenfalls nicht. Werfen Sie, gerade zu Beginn, wo Sie selbst noch nicht mit allen Regeln voll vertraut sind, nicht die gesamte magische Artillerie des Imperiums ins Spiel. Magie ist ein seltenes und vor allem riskantes Geschäft, behandeln Sie also Magier eher als rohe Eier denn als alltägliche Handwerker oder gar als Kanonenfutter.

Magieabhängigkeit	Häufigkeit	Beschreibung
1-3	Einmal je Woche	*Barbar*: „Dieses magische Schwert ist meine Lieblingswaffe!“ *Alchimist:* „Wie, 10 Drachmen für diese Heilsalbe sind Dir zu viel? Dann behalte ich sie halt!“ *Zauberin:* „Also diese Fackel könnt man auch mit einem Zauberspruch entzünden...“
4-6	Mehrmals je Woche	*Barbar (bösartig)*: „Finger weg von meinem Schwert! Da hast Du's! Jetzt hast Du Dich geschnitten! Mach das sofort sauber!“ *Alchimist (lügend):* „Tut mir leid, aber bin gerade selbst verletzt. Da brauche ich die Heilsalbe wohl für mich allein.“ *Zauberin (überheblich):* „Wir brauchen keine Fackel. Ein Lichtzauber ist viel besser...“
7-9	Einmal am Tag	Der *Barbar* wird wohl jeden verprügeln, der sein Schwert auch nur schief ansieht. Der *Alchimist* findet es wunderbar, daß seine Heilsalbe so gut funktioniert. Aber er ist auch der Meinung, daß sie nur bei ihm wirkt. *Zauberin:* „Also diesen Stein dort könnte man doch so stark erhitzen, daß er glüht. Dann hätten wir Licht *und* Wärme...“
10-12	Mehrmals am Tag	Der *Barbar* wird jeden verletzen, der sein Schwert auch nur schief ansieht. Dem *Alchimisten* ist Heilsalbe kochen mittlerweile wichtiger als alles andere *Zauberin:* „Wenn ich Deine Rüstung weit genug erhitze, wird es hier schon hell werden. Nein, Du brauchst sie nicht ablegen, Dir wird schon nichts passieren...“
13-15	Einmal je Stunde	Der *Barbar* verletzt einfach mal hier und da jemanden, damit sein Schwert auch immer glücklich ist. *Alchimist:* „Diese Abenteurer, die mir da die ganze Zeit schon hinterher rennen, müßte man doch auch zu Heilsalbe verarbeiten können.“ *Zauberin:* „Wenn Du Licht haben möchtest, öffne ich Dir mal eben ein Tor zur Elementarebene des Feuers...“
16-18	Alle paar Minuten	Alle drei sind an der Schwelle des Wahnsinns
19-20	An dieser Stelle ist eh alles zu spät	Hier ist jede Hoffnung verloren.

Magieabhängigkeit

Jeder Magier (und auch so mancher Nicht-Magier) kommt im Laufe seiner Karriere in Kontakt mit der „Sucht nach Magie“. Leider scheinen nur wenige Spieler in der Lage zu sein, diese auch auszuspielen (bei anderen wiederum scheint diese Sucht implizit von Beginn an vorhanden zu sein: Sie zaubern und hexen schon ganz von allein sooft sie können...). Jedoch ist es schwierig, hier dem Spielleiter allgemeine Richtlinien an die Hand zu geben, denn die Magieabhängigkeit äußerst sich bei jedem Charakter anders. Der kraftstrotzende Barbar nimmt sein Schwert mit ins Nachtlager, der gnomische Alchimist säuft regelmäßig seine sorgfältig vorbereiteten Tränke aus und die elfische Zauberin päppelt jedes erschlaffte Tischgesteck durch einen Wachstumszauber wieder auf. Hier ist es besonders wichtig, auf die Eigenarten und vor allem die Macken der einzelnen Charaktere einzugehen. Meist lassen sich die Auswirkungen der Magieabhängigkeit wunderbar mit den Nachteilen und Angewohnheiten des Charakters kombinieren.

Folglich werde ich mich an dieser Stelle nicht seitenlang zur Magieabhängigkeit auslassen. Die einzige Regel, die ich Ihnen hier an dieser Stelle an die Hand geben möchte ist eine einfache Tabelle, der Sie entnehmen können, wie häufig und wie schwerwiegend die Magieabhängigkeit durchbricht. Auch hier müssen Barber, Alchimist und Zauberin wieder als Beispiele herhalten (sie mögen es mir verzeihen...). Beachten Sie bitte auch, daß Charaktere, die ständig Magie einsetzen, keine Chance haben ihre Magieabhängigkeit abzusenken. Hier entsteht schneller ein Teufelskreis als dem Magier von Welt lieb sein kann...

Kämpfe

Kämpfe sind gefährlich, gehören aber trotzdem zu jeder guten Geschichte. Was wäre ein Held, wenn er am Ende des Abenteuers dem Antagonisten keinen vernichtenden Schlag beibringen würde?

Auch wenn ich hier kein gewaltfreies Rollenspiel unterstützen möchte, sollte man Kämpfe im Rollenspiel so weit wie möglich begrenzen. Durch ein Meer von Leichen watende Krieger mögen im Computerspiel ein „hübscher“ Anblick sein, sind aber doch eher unrealistisch, zumal normalerweise niemand ohne Blessuren aus einem Gefecht heraus tritt. Gerade neu erschaffene Charaktere verfügen noch nicht über Werte, die es ihnen erlauben, alles, was ihnen begegnet, einfach nieder zu mähen, ja im Gegenteil, oftmals, auch in späteren Abenteuern, werden es die Charaktere der Spieler sein, die einen Kampf verlieren und sich dann schwer verletzt in die Schatten flüchten müssen, um nicht im Kerker, auf dem Scheiterhaufen oder im Maul irgendeines Ungetüms zu landen.

Das Kampfsystem von ***Darkon*** ist bewußt recht realistisch gehalten. Es simuliert spannende Schlagabtäusche, aber der erste richtige Treffer führt meist dazu, daß ein Kämpfer so schwer verletzt (oder auch nur gedemütigt) wird, daß er den Kampf nicht fortsetzen kann oder will. Versuchen Sie also, jedes Abenteuer mit ein oder zwei, vielleicht sogar mehr Kämpfen zu „würzen“, aber machen Sie es den Spielern nicht zu schwer. Führen Sie vor dem Abenteuer einige Probegefechte durch, um die Werte der Gegner denen der Spieler möglichst gut anzupassen. Seien Sie fordernd, aber nicht unfair! Und übertreiben Sie vor allem nicht. Werfen Sie nicht mit Drachen um sich, wenn schon ein wütender Braunbär genügt, um die Spielercharaktere auf Trab zu halten.

Beachten Sie im Kampfgetümmel vor allem, daß die Charaktere keine Zeit haben, großartig zu diskutieren oder Taktiken aufzustellen. Übergehen Sie extreme Zeitschinder zur Not einfach. Achten Sie auch darauf, daß jeder Charakter in seiner Initiativephase handelt. Falls Sie es wünschen, lassen Sie die Charaktere ihre Handlungen in umgekehrter Reihenfolge erklären (D.h. der Charakter mit der schlechtesten Initiative gibt seine Handlung zuerst bekannt). So erhalten Charaktere mit niedrigen Initiativefaktoren einen kleinen taktischen Vorteil, da sie auf die Handlungen langsamerer Gegner besser reagieren können.

Falls es ihnen zu umständlich erscheint, für jede Nichtspielerperson einen separaten Initiativewurf durchzuführen, so würfeln sie für ähnliche Kämpfer pauschal nur eine Initiative aus. Bei Zweikämpfen können Sie zudem beide Kontrahenten nur einmalig zu Beginn ihre Initiative bestimmen lassen und bis zum Ende des Kampfes einfach immer abwechselnd die Aktionen der beiden Kämpfer durchführen.

Nahezu alle Kreaturen und Nichtspielerpersonen besitzen einen Moralwert. Dieser soll Ihnen bei der Beurteilung helfen, ob ein Wesen kämpft, sich ergibt oder die Flucht ergreift. Legen Sie einfach eine Probe auf die Moral ab, wenn eine der folgenden Situationen (oder eine von Ihnen als ähnlich beurteilte Situation) eintritt:

- Gegner ist eindeutig in der Überzahl oder erheblich besser ausgerüstet.
- Die Kreatur wurde mit mindestens einem Wundpunkt verwundet oder hat ihre Waffe verloren.
- Kreatur hat mindestens so viele Wundpunkte verloren, wie seine Vitalitätsstufe angibt
- Die Hälfte (oder mehr) der eigenen Kämpfer sind kampfunfähig oder tot.

Gelingt die Probe, so kämpft das Wesen. Mißlingt Sie, so wird es flüchten. Intelligente Wesen werden sich stattdessen vielleicht auch ergeben oder sich geordnet zurückziehen. Diese Entscheidung bleibt jedoch Ihnen überlassen. Natürlich steht es den Charakteren frei, flüchtende Kreaturen zu verfolgen. In deren Heimatgebiet wird dies jedoch nicht einfach sein, und zudem ist es wahrscheinlich, daß die Charaktere die Orientierung verlieren. Selbiges kann natürlich auch geschehen, wenn die Abenteurer selbst sich zur Flucht entschließen.

Hilfsmittel für den Spielleiter

Da das Abstreichen von Kreisen eine sehr anschauliche und einfache Methode darstellt, Schäden festzuhalten, wurde dieses Verfahren gewählt, um die Verletzungen der Spielercharaktere festzuhalten. Als Spielleiter bräuchten Sie jedoch früher oder später Unmengen an Papier, um den Zustand aller Nichtspielerfiguren im Auge zu haben. Und auch die Übersichtlichkeit der Daten leidet unter solchen Papierbergen. Deshalb sind alle Werte im Bestiarium und anderen Publikationen in Zahlenform angegeben. Dies ist dann zwar mehr Rechenaufwand, aber wesentlich kürzer und übersichtlicher. Um die Werte der am Kampf beteiligten Nichtspielerfiguren festzuhalten, empfiehlt sich die Benutzung des *Kampfbogens für Spielleiter*. Auf diesem können Sie in übersichtlicher Form die Kampfwerte von bis zu sechs Kreaturen festhalten.

Einsatz von Fertigkeiten

Fertigkeiten sind die wichtigsten Werkzeuge eines jeden Charakters, denn sie repräsentieren sein Wissen und seine Fähigkeiten. Achten Sie besonders bei Ihrem ersten Abenteuer darauf, daß alle Fertigkeiten, die einmal wichtig sein könnten, mindestens einmal in der Gruppe vorhanden sind. Eine Gruppe hervorragender Schwertkämpfer wird in der Wildnis elendig verhungern, wenn niemand von ihnen Jagen und Feuer machen kann. Und das mächtigste magische Buch ist nutzlos, wenn niemand in der Gruppe lesen und schreiben kann.

Geben Sie den Spielern die Gelegenheit, die Fertigkeiten ihrer Charaktere so oft wie möglich einzusetzen. Vermeiden Sie es jedoch, jedesmal eine Probe zu verlangen: Ein Meisterschwimmer geht mit Sicherheit nicht unter, wenn er ohne Gepäck durch einen ruhigen Tümpel schwimmt, und einem ehemaligen Wirt mit einer *Kochen*-Fertigkeit auf Stufe 4 ist es durchaus zuzutrauen, daß er weiß, wie er ein richtiges Abendessen für einige hungrige Abenteurerkollegen zusammen brutzeln kann.

Betonen Sie immer wieder die Wichtigkeit von Fertigkeiten. Wenn ein Charakter, der über eine (wenn auch nicht gut ausgebaute) *Klettern*-Fertigkeit verfügt, sich nur mit Mühe und Not über eine Mauer schleppen kann, während ein Charakter ohne Fertigkeit, aber mit einer hohen Stufe im Attribut *Geschick* beinahe die Wand hinauf läuft, so ist dies einfach nicht fair. Lassen Sie lieber Ihren gesunden Menschenverstand als die Würfel geschweige denn die Regeln entscheiden.

Manchmal werden Sie auf Situationen treffen, bei denen die Beschreibung der Fertigkeit allein Ihnen nicht sagen wird, was Sie für eine Probe von Ihren Spielern verlangen sollten. Benutzen Sie in solchen Fällen einfach Ihren gesunden Menschenverstand. Wenn Sie eine praktikable Lösung gefunden haben, so notieren Sie sich diese und halten Sie sie für zukünftige, ähnliche Situationen parat.

Häufig auftretende Proben

Nachfolgend wollen wir einige häufig auftretende Probensituationen etwas genauer unter die Lupe nehmen.

Zauberei entdecken

Nicht selten ist es nötig, rechtzeitig das Wirken eines Zaubers zu bemerken, sei es, um selbst einen Gegenzauber zu werfen oder einfach um in Deckung zu gehen und so als Ziel des Zaubers auszuscheiden. Nicht der Zauberei kundige Charaktere müssen eine Probe auf *Wahrnehmung* ablegen. Wenn der Spielleiter es gestattet, darf der Spieler eine Fertigkeit wie *Gefahrensinn* oder *Beobachtungsgabe* hinzunehmen (dies ist vor allem anzuraten, wenn der Charakter selbst über magische Kräfte verfügt, aber kein Zauberer ist). Ein Zauberer dagegen darf die Probe entweder auf *Wahrnehmung* + *Gefahrensinn* oder auf *Wahrnehmung* + *Thaumaturgie* ablegen, je nachdem, welche Fertigkeitsstufe höher ist. Gelingt ihm diese Probe gut, so kann er sogar entweder die Disziplin oder die Richtung

des Zaubers einordnen (dies kann vom Spielleiter bestimmt oder ausgewürfelt werden). Bei einer meisterlichen Probe kann er sogar die genauen Auswirkungen des Zaubers bestimmen.

Im Normalfall gehen wir hier davon aus, daß der Zaubernde in normaler Lautstärke spricht und seine Arme für die Zaubergesten bewegt. Versucht er, sein magisches Wirken unauffälliger zu gestalten (siehe Ausbauregel *Worte und Gesten* im Kapitel *Magie*), so kann die Wahrnehmungsprobe natürlich erschwert werden.

Versteckes finden

Oft kommt es vor, daß die Charaktere versuchen, versteckte Türen, Schalter und Geheimfächer zu finden. Dies läßt sich sehr einfach über Proben auf *Wahrnehmung + Verstecken* abhandeln. Fähigkeiten wie *Beobachtungsgabe, Fallenkunde* oder *Steinmetz* können diese Proben in Spezialfällen zusätzlich vereinfachen.

Lauschen

Um zu Lauschen wird generell eine Probe auf *Wahrnehmung + Beobachtungsgabe* abgelegt. Hintergrundgeräusche können diese Probe jedoch erschweren. Beachten Sie auch, daß die Behinderung durch einen Helm hier eingerechnet werden muß. Wird Lauschen benutzt, um einen schleichenden Charakter zu entdecken, so sollten die Probenergebnisse des Lauschenden und des Schleichenden verglichen werden. Wer seine Probe besser geschafft hat, gewinnt den Wettstreit.

Lasten stemmen

Ein Charakter ist in der Lage, kurzfristig Gegenstände mit einem Gewicht (in kg) bis zum zwölffachen seiner Kraft zu stemmen. Bei Gewichten bis zum sechsfachen seiner Kraft ist dafür noch nicht einmal eine Probe nötig, darüber hinaus können Proben auf *Kraft* nötig sein. Der Gegenstand kann eine Anzahl von Sekunden getragen werden, die dem doppelten der Vitalität des Charakters entsprechen. Bei größeren Zeiträumen sind wiederum Proben (diesmal jedoch auf *Vitalität*) nötig.

Gegenstände werfen

Nicht selten muß ein Gegenstand geworfen werden. Wir reden hier natürlich nicht von richtigen Wurfwaffen, sondern von anderen Objekten wie Wurfankern, Steinen, Stühlen usw. Dies geschieht meist durch eine Probe auf *Geschick + Wurfwaffen*. Generell kann ein Charakter nur Gegenstände mit einem Maximalgewicht (in kg) entsprechend seiner halben Kraftstufe effektiv werfen. Ein solcher Gegenstand kann maximal *[Kraftstufe x 4]* Meter weit geworfen werden. Will man zudem zielgenau werfen, so sollten die Fernkampfregeln verwendet werden. Schwerere oder besonders unhandliche Objekte erschweren die Probe und besitzen eine geringere Reichweite.

Türen aufbrechen

Sehen sich die Abenteurer einer verschlossenen Tür gegenüber, so könnten sie sich dazu entschließen, diese durch Gewalt zu öffnen. Legen sie in diesem Fall eine gewisse Menge von „Wundpunkten“ fest, die das Hindernis besitzt. 7-8 WP für eine Holztür wären schon angemessen, eiserne Beschläge können diesen Wert noch um 2-3 WP erhöhen. Bedenken sie auch, daß längst nicht alle Angriffsarten dazu geeignet sind, eine Tür zu zerstören. Das wilde Zustechen mit einem Dolch hat mit Sicherheit noch keine Tür geöffnet...

Abenteuer

Darkon ist ein gefährlicher Kontinent in einer dunklen Zeit, der reichlich Gelegenheit für aufregende und spannende Abenteuer bietet.

Warum ziehen die Charaktere auf Abenteuer aus?

Wohin geht die Reise? Ist die notwendige Ausrüstung vorhanden? Kennen die Charaktere den Weg?

Wann findet das Abenteuer statt (Jahres-, Tageszeit usw.)?

Wie gut ist die Gruppe vorbereitet? Soll man ihnen empfehlen, noch weitere Informationen einzuholen?

Ist die Gruppe mit allem wichtigen ausgestattet. Sind alle wichtigen Fähigkeiten (Beobachtungsgabe, Heilkunde) vorhanden

Wann ist das Abenteuer zu Ende? Gelöst oder aufgegeben?

Ist es hell oder dunkel? Können die Charaktere damit umgehen? Müssen sie eventuell klettern, schwimmen oder gar tauchen?

Türen und Fallen

Begleiten NSC die Gruppe? Wenn ja, wie werden EP und Schätze dann aufgeteilt?

Die Zeit vergeht...

Reisen

Begegnungen und Zufallsereignisse

Schätze

Abenteuer gestalten

Motivation

Ziele

Gegner

Ausgestaltung des Abenteuers

Sind alle wichtigen Orte und Ereignisse klar? Sind entsprechende Beschreibungen zurecht gelegt, um das Ganze stimmiger zu machen?

Zufallsereignisse

Auf langen Reisen und in dunklen Höhlenkomplexen kann es durchaus hin und wieder zu (auch für den Spielleiter) unverhergesehenen Situationen kommen. Das Wetter könnte umschlagen, die Charaktere könnten merkwürdige Geräusche vernehmen oder es könnten plötzlich einige mehr oder weniger freundlich gesinnte Kreaturen auftauchen. All diese besonderen Ereignisse faßt man unter dem Begriff *Zufallsereignisse* zusammen. Diese Ereignisse können mehr Würze ins Rollenspiel bringen und die Charaktere kurzzeitig von ihrer eigentlichen Aufgabe ablenken. Trotzdem können Zufallsereignisse aber auch Probleme mit sich bringen, denn sie sind nicht vorbereitet und müssen somit vollständig vom Spielleiter improvisiert werden. Genau aus diesem Grund bereiten sie gerade unerfahrenen Spielleitern immer wieder Probleme. Diese beschränken solch ein Zufallsereignis meist auf Begegnungen mit (fast immer feindlich gesinnten) Kreaturen, die nur schlecht oder vielleicht sogar überhaupt nicht in die momentane Lage passen: Eine Begegnung mit einem Lindwurm kann auch für eine erfahrene Gruppe ein schnelles und brutales Ende nehmen, wenn diese bereits angeschlagen ist. Um dem entgegen zu wirken, bevorzugen andere Spielleiter wiederum die Methode, auch Zufallsereignisse im Voraus zu planen. Doch hier besteht die Gefahr, daß zu viele Details heraus gearbeitet werden und die Spieler annehmen könnten, daß die Begegnung wichtig für das eigentliche Abenteuer ist. So könnten sie eventuell gänzlich vom vorgesehenen Handlungsstrang abweichen und der Spielleiter steht dann dumm da.

Warum sollte man also überhaupt Zufallsereignisse zulassen und wie sind sie auszurichten? Eine gute Frage, die wir nicht einfach im Raum stehen lassen wollen. Der wichtigste Grund für eine Zufallsereignis ist wohl die Spannung des Unerwarteten, die sich ausnahmsweise nicht einmal nur bei den Spielern, sondern auch beim Spielleiter aufbaut. Viele erfahrene Spielleiter sehen es sogar als „gute Übung“ an, in Zufallsbegegnungen ihr Improvisationstalent unter Beweis zu stellen. Zufallsereignisse können die eigentliche Story ein wenig auflockern, und sie können sogar gezielt vom Spielleiter eingesetzt werden, um die Gruppe auf eine falsche Fährte zu bringen oder sie zu schwächen (und so allzu übermütigen Abenteurern einen „Dämpfer“ verpassen). Aber wie hat nun ein gutes Zufallsereignis auszusehen?

Zuerst einmal sollte man die Zahl der möglichen Ereignisse eingrenzen. Eine Tabelle mit hundert möglichen Zufallsereignissen sieht zwar sehr professionell aus, aber nur selten findet man dort wirklich mehr als sieben oder acht wirklich brauchbare Ereignisse. Im fröhlichen Elfenwald werden die Charaktere mit Sicherheit nicht von Orks überfallen, und im Hafen einer Stadt lauern nur ausgesprochen selten Schiffe voller grimmiger Piraten. Ebenfalls wichtig ist es, die Art der Ereignisse festzulegen. Nicht immer ist das Resultat eines Würfelwurfes auf einer Tabelle das plötzliche Erscheinen einer Horde blutrünstiger Kreaturen. Vielleicht treffen die Spieler auch auf einen fahrenden Händler oder auf ein Kind, das sich verlaufen hat. Oder es donnert in der Ferne. Vielleicht reißt aber auch nur ein Riemen am Rucksack eines Charakters oder das Pferd des tapferen Ritters verliert ein Hufeisen.

Wie Sie schon sehen, gibt es zahlreiche Möglichkeiten, ein Zufallsereignis auszustaffieren. Scheuen Sie sich also nicht, auch mal etwas anderes als das übliche „Plötzlich erblickt ihr eine imperiale Patrouille, die mit gezogenen Waffen auf euch zu stürmt!“ auszuprobieren. Im Prinzip müssen Sie nur einige wichtige Regeln im Hinterkopf behalten, um erfolgreich mit Zufallsereignissen umgehen zu können:

- Verzichten Sie auf unsinnige Begegnungen und auf allzu häufige Kämpfe.
- Wenn es Ihrer Meinung nach gerade unangebracht ist, es zu einem Zufallsereignis kommen zu lassen, so verzichten Sie einfach darauf.
- Versuchen Sie bei Zufallsereignissen so gut es geht zu improvisieren, übertreiben Sie es aber nicht mit den Details, um die Spieler nicht zu sehr abzulenken.
- Sind Sie der Meinung, daß Ihr Improvisationstalent dem ausgewählten Zufallsereignis nicht gewachsen ist, so wählen Sie einfach ein anderes oder verzichten Sie ganz darauf.

Die Kampagne

Ziel und Motivation der Charaktere

NSC

Hilfsmittel

Was passiert dann?

Nichtspielercharaktere

Die Erfahrungsklasse

Die Erfahrungsklasse ist ein Hilfsmittel, um die allgemeine Erfahrung eines Nichtspielercharakters unter einem Begriff zusammen fassen zu können. Fehlen konkrete Werte in der NSC-Beschreibung, so kann Ihnen die Erfahrungsklasse helfen, diese zumindest ungefähr festzulegen. Gleichfalls besitzen Monster eine *Gefährlichkeitsstufe*, die denselben Buchstaben-Code benutzt. Wenn Sie also ihren Spielercharakteren eine Erfahrungsklasse zuweisen, können sie sich relativ sicher sein, daß sie Gegnern der entsprechenden Gefährlichkeitsstufe gewachsen sind und trotzdem durch ein Gefecht gegen diese gefordert werden.

Erfahrungsklasse	Erfahrungspunkte	Durchschnitts-attribute
A (Unerfahren)	700 - 720	Stufe 5
B	721 - 750	Stufe 5
C (Erfahren)	751 - 850	Stufe 6
D	851 - 950	Stufe 6
E (Experte)	951 - 1050	Stufe 7
F	1051 - 1200	Stufe 7
G (Meister)	1201 - 1400	Stufe 8
H	1401 - 1700	Stufe 9
I (Großmeister)	1701 - 2000	Stufe 10
J (Halbgott)	2001+	Stufe 11

Tabelle 87: Erfahrungsklassen für Nichtspielercharaktere

Fertigkeiten

Zwar werden Sie in den Beschreibungen wichtiger NSCs auch eine Aufstellung ihrer Fertigkeiten finden, diese ist jedoch nicht immer vollständig. Gerade bei sehr erfahrenen NSC ist es nicht unüblich, unwichtigerere Fertigkeiten einfach wegzulassen. Bei weniger wichtigen NSC wiederum ist es nicht unüblich, nur deren Kampfwerte anzugeben und ihre sonstigen Fertigkeiten unter den Tisch fallen zu lassen.

Muß ein NSC dennoch einmal eine Fertigkeit einsetzen, die er evtl. besitzen könnte, die aber in seiner Beschreibung nicht aufgeführt ist, dann lassen Sie einfach Ihren gesunden Menschenverstand arbeiten und legen Sie spontan eine Fertigkeitsstufe fest. Eine andere Möglichkeit ist eine pauschale Fertigkeitsstufe für alle nicht explizit aufgeführten Fertigkeiten. Diese richtet sich nach der Erfahrungsklasse des Nichtspielercharakters, wie Sie der nachstehenden Tabelle entnehmen können.

Erfahrungsklasse	Pauschale Fertigkeitsstufe
A (Unerfahren)	0
B	0
C (Erfahren)	1
D	2
E (Experte)	2
F	3
G (Meister)	4
H	5
I (Großmeister)	6
J (Halbgott)	7

Tabelle 88: Fertigkeitsstufen für Nichtspielercharaktere

Glück und Glückspunkte

Moral

Wanderer zwischen Schatten und Licht

Die Menschen Darkons leben in einer Welt der Dunkelheit. Dämonen scheinen überall präsent zu sein, und die dunklen Fürsten der Hölle locken oft mit erschreckender Leichtigkeit Sterbliche in das ewige Verderben. Das Böse ist eine ständig präsente Macht, und für die Charaktere der Spieler beginnt schon mit dem ersten Abenteuer der ewige Tanz zwischen dem Licht und den dunkleren Regionen ihrer Seele.

Sterbliche Laster

Menschen sind nicht perfekt. Sie sind nur „einfache“ sterbliche und machen Fehler. Jeder

Habsucht

Betrug

Feigheit

Neid

Gefräßigkeit

Lust

Faulheit

Geiz

Stolz

Zorn

Wann ist ein Moralwurf nötig?

Wenn ein vorsätzlicher, bedachter Akt des Bösen begangen wurde.

Was ist Böse?

Moral wert	Bedeutung	Häufigkeit von Überprüfungen	Schwierigkeit der Moralprobe
1	Diabolisches Verhalten	Sehr selten	Unschaffbar (-10)

2	Böse	Selten	Schwer (-7)
3	Neutral, durchschn. Moral	Durchschnittlich	Durchschn. (-3)
4	Hohe Moral	Oft	Leicht (0)
5	Engelsgleiches Verhalten	Sehr oft	Sehr leicht (+2)

Grade der Dunkelheit

Jedesmal, wenn einem Charakter eine Moralprobe mißlingt, erhält er einen oder mehrere Grade der Dunkelheit. Die Grade messen, wie stark der Charakter bereits den dunklen Mächten verfallen ist. Sobald er den zehnten Grad der Dunkelheit erreicht hat, wird er zu einer Kreatur des reinen Bösen und ist nicht mehr spielbar. Er wird aus der Obhut des Spielers genommen und kann dem Spielleiter zukünftig als Nichtspielercharakter dienen.

Auswirkung der Grade der Dunkelheit

Jedesmal, wenn der Charakter einen weiteren Grad der Dunkelheit erhält, hat er die direkte Aufmerksamkeit der dunklen Mächte auf sich gezogen. Er ist ihrer Verführung erlegen und erhält ein „Geschenk“, daß ihn in Zukunft immer an seine Tat erinnern wird. Ein Geschenk besteht oft aus speziellen Kräften oder Vorteilen mystischer Natur. Es hängt immer mit dem zuvor begangenen Akt des Bösen zusammen und wird vom Spielleiter bestimmt. Geben Sie dem Charakter eine *magische Kraft* (aus dem *Buch der arkanen Künste*) oder einen zusätzlichen Vorteil (siehe *Charaktere).* Aber Macht hat auch ihren Preis, und das Böse drückt dem sündigen Charakter auch seinen Stempel auf. Oft zeigt sich diese Zeichnung in Form von körperlichen Deformationen, in Anfällen von Irrsinn und Wahn, oder in mysteriösen Veränderungen der Umwelt des Charakters. Ein Charakter, der auf einmal das Geschenk des Fliegens erhält, könnte zum Beispiel riesige Fledermausschwingen erhalten, die sich verständlicherweise gegenüber naiven Dorfbewohnern nur sehr schlecht erklären lassen.

Moral als Bestrafung?

Moralproben und steigende Grade der Dunkelheit sollen keine Bestrafung für die Spieler sein, genauso wenig, wie der Spielleiter seine Abenteuer mit dem ständig erhobenen Zeigefinger leiten sollte. Sie sind ein wichtiges Element des Rollenspiels in einer düsteren Welt, und sollen zeigen, daß keine Schandtat wirklich ungestraft bleibt.

Erfahrung und Bekanntheitsgrad

Erfahrungspunkte vergeben

Nach einem gelungenen Spielabend ist es an der Zeit, sich Gedanken um die Belohnung der Spieler zu machen. Dies beinhaltet jedoch nicht nur Schätze, die gefunden und neue Kontakte, die geknüpft wurden. Die Charaktere (und hoffentlich auch die Spieler) haben sicherlich während der Spielsitzung auch etwas dazu gelernt. Während man dies den Spielern meist nicht anmerkt, kann ein solcher Erfahrungszuwachs bei den Charakteren sehr wohl bemerkt werden. Um diesen Zuwachs festzuhalten, sollten Sie jedem Charakter Erfahrungspunkte geben. Die Spieler werden wahrscheinlich schon bei der Charaktererschaffung alle anfänglichen EPs ausgegeben haben. Durch diese zusätzliche Belohnung in Form von Erfahrungspunkten können die Spieler ihr Punktekonto aufbessern und so ihre Fähigkeiten weiter ausbauen, was auf den folgenden Seiten genauer beschrieben wird.

Verteilungsmethoden

Jeder Spielleiter bevorzugt ein anderes Verfahren bei der Verteilung von Erfahrungspunkten. Vier verschiedene Verfahren, die sich bewährt haben, werden im Folgenden kurz vorgestellt. Falls Ihnen keines der Verfahren zusagt, überlegen Sie sich am besten ein eigenes oder variieren Sie einen der folgenden Vorschläge.

Gruppenbasierte Verteilung

Nach diesem Verfahren wägt der Spielleiter die in der Spielsitzung gemeisterten Situationen ab und gibt der gesamten Gruppe Erfahrungspunkte, die dann gleichmäßig auf alle Beteiligten verteilt werden. Dies ist ein gutes Verfahren, wenn Gruppe und Spielleiter noch nicht aufeinander eingestimmt sind. Spieler, die von Natur aus schüchterner sind, werden nicht benachteiligt und der Zusammenhalt der Gruppe wird gestärkt. Andererseits kann durch dieses Verfahren der Anschein geweckt werden, daß die herausragenden Leistungen eines einzelnen Charakters, der beispielsweise das Leben der gesamten Gruppe gerettet hat, nicht ausreichend gewürdigt werden.

Auf jeden Fall ist dieses Verfahren eine gute Wahl, wenn man eine neue Gruppe gegründet oder neue Spieler in die Gruppe aufgenommen hat.

Einzelerfahrung

Im Gegensatz zum ersten Verfahren wird bei der Einzelerfahrung der „Lohn“ eines jeden Charakters für sich berechnet. Eventuell wird für das Lösen der Aufgabe jedem Charakter ein Grundstock an EP mit auf den Weg gegeben, der danach durch die Bewertung von Einzelleistungen erhöht wird. Durch dieses Verfahren werden die Nachteile von Verfahren Nummer Eins ausgemerzt, andererseits können gerade unerfahrene Spielleiter hier den Fehler machen, die Leistungen hyperaktiver Spieler zu hoch zu bewerten, während stillere Spieler schnell ins Hintertreffen geraten.

Fragen Sie die Spieler

Eine gute Variation des vorherigen Verfahrens ist die Bewertung der Spieler durch ihre Mitspieler. Diese sehen das Ganze aus einer völlig anderen Sicht als der Spielleiter, und oftmals treten so Leistungen der Charaktere zu Tage, die der Spielleiter einfach übersehen hat. Trotzdem hat der Spielleiter natürlich auch bei diesem Verfahren das letzte Wort. Dennoch können auch durch dieses Verfahren nicht alle Nachteile der Einzelerfahrung vermieden werden.

Alternative Gruppenerfahrung

Bei der alternativen Gruppenerfahrung werden die Variationen Gruppenerfahrung und Einzelerfahrung kombiniert. Wie bei der Einzelerfahrung werden die Leistungen der Charaktere getrennt voneinander bewertet, die danach erhaltenen Erfahrungspunkte werden jedoch addiert und gleichmäßig auf die Gruppe verteilt. So werden die Spieler einerseits angespornt, sich zu bemühen, anderseits wird aber auch kein Spieler benachteiligt. Ausgesprochen egoistische Spieler können jedoch auf dieses Verteilungsverfahren ziemlich allergisch reagieren, so daß auch hier eine gewisse Vorsicht angebracht ist.

Wofür werden Erfahrungspunkte vergeben?

Nachdem wir nun ausführlich diskutiert haben, wie EPs verteilt werden, sollten wir uns damit beschäftigen, wofür die Charaktere überhaupt Erfahrungspunkte erhalten.

Es gibt viele Möglichkeiten, Erfahrungspunkte zu gewinnen. Die wichtigste sollte immer das Lösen des Abenteuers, also der gestellten Aufgabe sein. Aber auch Kämpfe bzw. deren Umgehung, das Knüpfen neuer Kontakte und vor allem gutes Rollenspiel sollten belohnt werden.

Als gute Richtlinie können Sie annehmen, daß pro Abenteurer und Charakter maximal 25 EP, eher jedoch weniger, vergeben werden sollten. Da Erfahrungspunkte meist am Ende einer Spielsitzung vergeben werden, können Sie diese Zahl weiter absenken, wenn das Ziel des Abenteuers noch nicht erreicht wurde. In einem solchen Fall sind wahrscheinlich eher 8 bis 12 EP angemessen.

Bei der Bewertung von Einzelaufgaben könnte Ihnen auch die folgende Tabelle von Nutzen sein, in dem einige typische Situationen mit ihrem „Wert“ in EP angegeben sind:

Aktion	EP
Aufgabe gelöst	3-10 EP
Für Kämpfe	1-2 EP
Für Umgehung von Kämpfen	2-3 EP
Gute Idee, die der Gruppe hilft	1-2 EP
Gutes Rollenspiel	1-8 EP
Keine Glückspunkte ausgegeben (nur falls dies dem Charakter wirklich genützt hätte)	1 EP
Beständige Moral (änderte sich während der Sitzung nicht). Hier gibt es natürlich nur EP, wenn eine Änderung der Moral wahrscheinlich war und der Spieler dies durch Rollenspiel, nicht durch Würfelglück verhindert hat.	1 EP

Wenn Sie merken, daß ein Spieler eher zurückhaltend ist, dann lassen Sie ihn mal den Höhepunkt des Spieleabends bestreiten. Bereiten Sie vielleicht sogar extra etwas für ihn vor. Und dann schauen Sie zu, wie ein sonst schüchterner Spieler aufblüht.

Die Fähigkeiten eines Charakters verbessern

Nachdem ein Charakter Erfahrungspunkte erhalten hat, kann er diese entweder ansparen oder ausgeben, um seine Fähigkeiten zu verbessern. Fast alle Werte eines Charakters können dabei durch Erfahrungspunkte gesteigert werden.

Attribute erhöhen

Attribute spielen bei fast allen Proben eine große Rolle, und somit sind hohe Attributwerte eine gute Möglichkeit, die Chancen eines Charakters zu erhöhen. Da sie eine so universelle Anwendbarkeit besitzen, ist diese Erhöhung aber auch (gerade bei hohen Attributsstufen) eine ausgesprochen kostspielige Angelegenheit.

Um ein Attribut um einen Punkt zu erhöhen, muß der Charakter das vierfache des aktuellen Attributwertes an EP bezahlen. Liegt die neue Attributstufe über fünf, so muß er sogar das Fünffache bezahlen.

Keinesfalls können durch Steigerungen die Höchstwerte der Rasse des Charakters überschritten werden. Für Menschen ist dies Stufe 10 in allen Attributen, bei anderen Rassen sind die Höchstwerte bei der jeweiligen Rassenbeschreibung im Kapitel *Charaktere* vermerkt.

Fertigkeiten lernen und verbessern

Fertigkeiten sind das Handwerkszeug eines jeden Charakters. Auch sie lassen sich durch Erfahrungspunkte steigern. Sofern der Charakter einen Lehrmeister findet, kann er sogar ganz neue Fertigkeiten erlernen.

Fertigkeiten und Spezialisierungen steigern

Generell ist kein Lehrer nötig, um eine Fertigkeit oder Spezialisierung bis zur fünften Stufe zu steigern. Darüber hinaus jedoch muß der Charakter mit einem Lehrer trainieren. Dieser muß dabei zwar nicht die Fertigkeit *Lehren* besitzen, aber er seine Fertigkeitsstufe muß *über* dem Wert liegen, den der Charakter anstrebt.

Um eine Fertigkeit über die siebte Stufe hinaus steigern zu können muß der Charakter diese Fertigkeit erst *meistern*.

Eine neue Spezialisierung einrichten

Sofern er nicht die fünfte Stufe überschreitet, kann ein Charakter sich bedenkenlos von einer Fertigkeit aus spezialisieren. Darüber hinaus ist jedoch wie bei normalen Fertigkeiten ein Lehrer nötig.

Neue Fertigkeiten lernen

Bei einer neu zu erlernenden Fertigkeit ist die Art der Fertigkeit für den genauen Ablauf wichtig. *Freie Fertigkeiten* können ohne Lehrer erlernt werden. Sie erfordern die normale Trainingszeit und im Allgemeinen keine weiteren Hilfsmittel. *Bedingte Fertigkeiten* können nur von anderen Personen erlernt werden. Diese müssen jedoch nicht über die Fertigkeit *Lehren* verfügen. Auch hier gilt die normale Trainingszeit, es können jedoch Hilfsmittel (z.B. Werkzeuge oder Waffen) nötig sein. *Notwendige Fertigkeiten* schließlich können nur von Charakteren mit der Fertigkeit *Lehren* weiter gegeben werden und verlangen auf jeden Fall nach Hilfsmitteln.

Trainingszeiten und -kosten

Fertigkeiten zu erlernen oder zu steigern kostet Zeit. Ein angeworbener Lehrer erwartet meist zudem noch eine monetäre Entlohnung. Um eine neue Fertigkeit zu erlernen, muß der Charakter etwa zwei Wochen lang etwa vier bis

sechs Stunden am Tag mit seinem Lehrer üben. Nimmt er sich nicht diese Zeit, so verlängert sich sein Training. Übt er drei oder mehr Tage am Stück überhaupt nicht, so war sogar alles umsonst und er muß wieder von vorn anfangen.

Ein Lehrer verlangt wahrscheinlich 3-4 Silberdinare am Tag als Bezahlung; muß er den Schüler verpflegen und ausrüsten, so steigen die Kosten natürlich an. Prinzipiell spricht nichts dagegen, daß Spielercharaktere von ihren Kameraden und den Begleitern der Abenteurergruppe lernen können. Dies ist praktisch und preiswert. Der Spielleiter hat hier jedoch darauf zu achten, daß dies nicht überhand nimmt und sich die Charaktere nur noch auf ihr Training und nicht mehr auf ihr Abenteuer konzentrieren.

Bezüglich des Zeitaufwandes bei Steigerungen sind zwei Fälle zu unterscheiden. Hat der Charakter die Fertigkeit während der letzten Spielsitzungen regelmäßig eingesetzt, so kann er sie problemlos steigern. Ansonsten geht der Steigerung eine Trainingszeit in Höhe der doppelten angestrebten Stufe (in Tagen) voraus.

Zauber und Rituale steigern

Generell werden Zauber und Rituale für die Belange von Steigerungen wie Fertigkeitsspezialisierungen behandelt. Jedoch ist ab der sechsten Stufe **kein** Lehrer nötig, um sie weiter zu steigern.

Das Erlernen neuer Zauber und Rituale folgt den Regeln für notwendige Fertigkeiten. Beachten Sie jedoch bitte, daß durch besondere Umstände (z.B. das Auffinden einer alten Schriftrolle oder das Erforschen neuer Zauber) hier evtl. die normalen Regeln umgangen werden können.

Maximale Anzahl von Fertigkeiten

Bedenken Sie bitte auch, daß ein Charakter nicht beliebig viele Fertigkeiten erlernen kann. Die maximal Anzahl von Fertigkeiten richtet sowohl nach den Attributen des Charakters als auch nach seiner Erfahrung und kann durch die folgende Formel bestimmt werden. Zauber, Rituale, zu Spielbeginn erhaltene kostenlose Sprachfertigkeiten und Spezialisierungen von Fertigkeiten, die der Charakter ebenfalls besitzt, werden jedoch nicht mitgezählt:

INT + WIL + (EP/20)

Die Fertigkeit Thaumaturgie

Die Fertigkeit *Thaumaturgie* beeinflußt direkt die Zaubertalente eines Magiers, so daß an dieser Stelle einige zusätzliche Anmerkungen sinnvoll erscheinen. Für jede Steigerung der Fertigkeit erhält der Spieler 15 weitere Punkte, die er auf seine Disziplinen und Richtungen verteilen kann. Er darf dabei jedoch nicht die der folgenden Tabelle zu entnehmenden Maximalwerte überschreiten:

Thaumaturgiestufe	Maximum Disziplin	Maximum Richtung
4 oder weniger	12	8
5	16	10
6	20	12
7	24	14
8	28	16
9	32	18
10	36	20
11 oder mehr	40	20

Tabelle 89: Maximale Zaubertalente

Erinnern Sie die Spieler daran, sich gerade im frühen Spiel (am besten schon bei der Charaktererschaffung) auf wenige Disziplinen und Richtungen zu spezialisieren, um in diesen annehmbare Probenwerte zu erreichen. In ihrer späteren Laufbahn können die Charaktere dann weitere Disziplinen oder Richtungen hinzu nehmen, um ihr Wissen zu erweitern.

Fertigkeiten meistern

Hat ein Charakter in einer Fertigkeit genügend Erfahrung gesammelt (sprich die sechste Stufe erreicht) und verfügt er über eine gewisse Menge an EP (50 für Spezialisierungen und Zaubersprüche bzw. Rituale, 70 für normale Fertigkeiten), so kann er sich einen Lehrmeister suchen und durch diesen die Meisterschaft in der entsprechenden Fertigkeit erlangen, wie es im Kapitel *Fertigkeiten und Proben* beschrieben wurde. Hat er eine Fertigkeit einmal gemeistert, so kann er zudem ein oder mehrere spezielle Talente erlernen. Das erste besondere Talent kostet ihn dabei zehn EP, das zweite Zwanzig, das dritte Dreißig usw. Auch um diese Talente zu erlernen ist ein Lehrmeister notwendig, der die entsprechenden Talente beherrscht. Für die große Meisterschaft einer Fertigkeit gilt das Gleiche.

Andere Fähigkeiten verbessern

Erfahrungspunkte können auch dazu benutzt werden, andere Fähigkeiten des Charakters zu verbessern. So kann ein Charakter beispielsweise Karmapunkte oder aktives Mana kaufen (Wobei der Spieler für jeden Punkt 5 bzw. einen EP zu bezahlen hat). Charaktere mit besonderen magischen Kräften sind zudem in der Lage, deren Stufe durch die Ausgabe von Erfahrungspunkten zu erhöhen. Dies ist jedoch ausgesprochen kostspielig (Momentane Stufe mal 6).

Steigerungskosten

Was?	EP-Kosten
Attribut steigern (bis Stufe 5)	Wert * 4
Attribut steigern (ab Stufe 6)	Wert * 5
Allg. Fertigkeit steigern (bis Stufe 5)	Wert * 2
Allg. Fertigkeit steigern (ab Stufe 6)	Wert * 3
Allg. Fertigkeit steigern (ab Stufe 11)	Wert * 4
Spezialisierung steigern (bis Stufe 5)	Wert * 1
Spezialisierung steigern (ab Stufe 6)	Wert * 2
Spezialisierung steigern (ab Stufe 11)	Wert * 3
Zauber/Ritual steigern	Wie Spez.
Neue Fertigkeit erlernen (Stufe 1)	7 und Lehrer nötig
Neue Spezialisierung erlernen (Stufe 1)	4, s.o.
Spezialisierung einer bereits erlernten Fertigkeit einrichten	s.u.
Meisterschaft einer Fertigkeit	70
Meisterschaft einer Spezialisierung	50
Spezielles Talent innerhalb einer Meisterschaft erlernen	10 * Anz. Talente *[1]
Große Meisterschaft einer Fertigkeit	90
Große Meisterschaft einer Spezialisierung	70
Magische Kraft steigern	Wert * 6
Aktives Mana (1 Punkt)	1
Karma (1 Punkt)	5

*[1]: Das erste Talent kostet 10 Punkte, das Zweite 20 usw.

Kosten einer Spezialisierung einer bereits erlernten Fertigkeit

Stufe der Fertigkeit	Stufe der neuen Spezialisierung	EP-Kosten
1	2	5
2	3	6
3	4	7
4	5	8
5	6	12
6	7	14
7	8	16
8	9	18
9	10	20

Übersichtstabelle aller Steigerungskosten

Von	Auf	Attribut	Fertigkeit	Spezialisierung
1	2	4	2	1
2	3	8	4	2
3	4	12	6	3
4	5	16	8	4
5	6	25	15	10
6	7	30	18	12
7	8	35	21	14
8	9	40	24	16
9	10	45	27	18
10	11	-	40	30
+1	+1	-	+4	+3

Maximale Anzahl von erlernbaren Fertigkeiten:
INT + WIL + (EP/20)

- Steigerungen kosten evtl. Zeit, die mit Training verbracht werden muß. Das Erlernen tut dies auf jeden Fall. Für einige Fertigkeiten sowie hohe Fertigkeitsstufen kann zudem ein Lehrmeister von Nöten sein, um die Steigerung durchzuführen bzw. die Fertigkeit zu erlernen.
- Um Fertigkeiten auf Stufe 8 oder höher zu steigern, muß die Fertigkeit erst gemeistert werden!!!

Eingeschränkte Steigerung

Falls Sie es für angebracht halten, können Sie die Steigerungsmöglichkeiten der Spieler auch einschränken, indem Sie ihnen lediglich erlauben, die Fähigkeiten zu steigern, die sie auch während der letzten Sitzung benutzt haben. Dies läßt sich schnell und einfach durch Häkchen oder Kreuze vor den jeweiligen Fähigkeiten auf dem Charakterbogen festhalten. Diese Erfahrungsverteilung ist wesentlich „realistischer“ als das „freie“, zuvor vorgestellte Verfahren, kann aber auch in gewisser Weise frustrierend für die Spieler sein. Aus Angst vor Versagen und Streß vermeiden diese es nämlich in vielen (vor allem natürlich in risikoreichen) Situationen, ihre nur schlecht ausgebildeten Fähigkeiten einzusetzen. Zudem können so leicht hochspezialisierte Charaktere entstehen, die nur mit dem Schwert kämpfen oder nur ein, zwei Zauber besonders gut anwenden können. Gerade in kleinen Gruppen kann eine solche Spezialisierung jedoch die Fähigkeiten der Gruppe arg beschränken. Wägen Sie also alle Argumente genau ab, bevor Sie sich dazu entschließen, die EP-Verteilung einzuschränken.

Almanach der Ratschläge für gestreßte Spielleiter

Dieses Kapitel soll Dir, lieber Spielleiter, helfen, eine typische Rollenspielrunde mit typischen Spielern, die meist gemein, hinterhältig, sadistisch und vollkommen undurchschaubar sind, heil zu überstehen, das heißt ohne dabei dauerhafte geistige Schäden davon zu tragen.

Der erste Teil dieses Kapitels, der nicht ohne Grund die Überschrift *„Was tun, wenn man...“* trägt, bietet Lösungsvorschläge für die eher alltäglichen Spielleiterprobleme wie vergessene Charakterbögen, vergessene Würfel, den DIE TÜR IST ZU! Effekt und ähnliche Situationen.

Der zweite Teil dieses Kapitels, *„Die liebe Buchführung“*, gibt Hilfestellungen und Anleitungen, wie man als Spielleiter am besten die anfallenden Informationen im Laufe eines Abenteuers und auch einer Kampagne verwaltet.

Teil Drei des Almanachs, er trägt die Überschrift *„Ihr steht im Dungeon und es kommen Zwei auf euch zu...“,* gibt zahlreiche Tips, um ein Rollenspiel atmosphärischer zu gestalten. Dies ist natürlich besonders in einem Dark Fantasy Rollenspiel wie ***Darkon*** wichtig, kann allerdings selbst für Hack'n'Slay Fans lustig zu lesen sein (damit ihr Trottel endlich mal seht, wie ein richtiges Rollenspiel aussieht!).

Der letzte Teil des Kapitels, *„Das geht nicht!“,* widmet sich dem, was echte Rollenspiele von Computerrollenspielen unterscheidet und trotzdem immer wieder von vielen Spielleiter nicht beachtet wird: Die völlige Handlungsfreiheit der Spieler, aber auch die Intelligenz und das Verhalten ihrer Gegner und natürlich auch anderer Nichtspielercharaktere einer Kampagnenwelt.

Was tun, wenn man....

Dieser Abschnitt bietet einige „Patentrezepte“, um Probleme zu lösen, mit denen sich ein Spielleiter während einer Rollenspielsitzung immer wieder herumschlagen muß. Jedes „Rezept“ teilt sich in zwei Unterabschnitte auf: Zum einen ist da die Problembeschreibung, in der das Problem noch einmal genau geschildert wird, zum anderen die Lösung, die dem Leser ein oder mehrere Lösungsansätze für das entsprechende Problem anbietet.

Beschwerden zum Spielstil

Immer wieder kommt es vor, daß ein oder mehrere Spieler sich über den Spielstil des Spiellleiters oder eines anderen Spielers beschweren. Hören Sie sich diese Einwände sorgsam an. Regelstreitigkeiten und Verfahrensfragen können in der gesamten Gruppe meist leicht geklärt werden, bei anderen Themen wie zum Beispiel dem Schwierigkeitsgrad der Kämpfe können ebenfalls leicht Kompromisse gefunden werden.

Geht es dagegen um Kritik an einem einem anderen Spieler oder dessen Charakter, so haben Sie schon ein größeres Problem. Meist liegt hier der typische Fall eines Extremcharakters vor, dem ein eigener Abschnitt weiter unten in diesem Kapitel gewidmet ist.

Wird Ihr Stil zu leiten oder die Art Ihrer Abenteuer kritisiert, so befragen Sie am besten alle Spieler zu diesem Thema. Gehen Sie dabei auf die Wünsche der Spieler ein, vermeiden Sie es aber, einfach der puren Habgier einiger Zeitgenossen nachzugeben. Sätze wie „Du gibt's uns zuwenig [Geld/EP/Magie/...]“ sind eher Ansichtssache. Meist können diese fadenscheinigen Argumente recht leicht aus dem Weg geräumt werden, sobald ein Spieler tatsächlich mal etwas tolles leistet und dafür auch fair belohnt wird.

Gerade zu Beginn Ihrer Karriere als Spielleiter wird es immer wieder zu Streitigkeiten kommen. Hören Sie sich jede Kritik aufmerksam an und lernen Sie daraus. Und denken Sie vor allem daran, daß noch kein Spielleiter vom Himmel gefallen ist.

Der „Die Tür ist zu!“- Effekt

Immer wieder kommt es bei einem Rollenspiel zu Situationen, in denen die Spieler etwas tun möchten, was der Spielleiter überhaupt nicht vorgesehen hat.

Unerfahrene Spielleiter werden an diesem Punkt oftmals ihre „Macht“ dazu benutzen, den Spielern die betreffende Aktion einfach zu verbieten („Wenn ich sage, die Tür ist zu, dann ist sie zu, und damit basta!“). Diese Lösung ist zwar effektiv, aber auch recht brutal und schränkt die Spieler unnötig ein. Besser ist es, die Spieler ihre Aktion durchführen zu lassen. Meist ergibt sich daraus automatisch, wie man als Spielleiter die Handlung fortzuführen hat. In den seltenen Fällen, in denen der Spielleiter plötzlich ohne jede Geschichte dasteht, empfiehlt es sich, einfach zu improvisieren oder die Tatsachen der neuen Situation so weit wie möglich anzupassen. Eventuell führt dies auch noch dazu, daß die Spielercharaktere in eine große Misere geraten, die sie nicht auf den Spielleiter schieben können, denn sie haben sich ja selbst dazu entschlossen, die zuvor durchgeführte Aktion zu unternehmen...

Auf Seite 15 der Kampfregeln steht aber, ich zitiere wörtlich...

So ziemlich in jeder Gruppe befindet sich zumindest ein Spieler, den man üblicherweise als „Regelreiter“ bezeichnet. Er kennt das gesamte Regelwerk (und vor allem alle Regellücken) auswendig und hat bei Regelfragen immer das letzte Wort. Denkt er! Erinnern Sie sich daran, Sie sind der Spielleiter und Ihr Wort ist Gesetz. Wenn Ihnen eine Regel nicht paßt, dann ändern Sie sie eben. Wenn Ihr Lieblingsbösewicht gerade von einer Geröllawine begraben wurde, so machen Sie keinen Schadenswurf. Beschließen Sie einfach, daß er sich durch irgendwelche obskuren Umstände schwer verletzt retten konnte. Suchen Sie gar nicht erst nach Ausreden („Äh, das hat mit Magie zu tun, glaub ich...“). Sie sind den Spielern schließlich keine Rechenschaft schuldig.

Es tut mir schrecklich leid, aber ich habe meinen Charakterbogen vergessen...

Die meisten Spieler zeigen einen gewissen Hang zur Zerstreutheit, der sich insbesondere darin niederschlägt, daß sie immer wieder für ein Rollenspiel unverzichtbare Utensilien vergessen. Oft sind dies Schreibmaterialien oder Würfel, ein Verlust, der durch einfaches Ausleihen der obigen Gegenstände ausgeglichen werden kann. Einige Zeitgenossen dagegen haben die penetrante Angewohnheit, regelmäßig ihren Charakterbogen zu vergessen (Empirische Untersuchungen haben ergeben, daß pro Spielsitzung mindestens ein Spieler seinen Charakterbogen vergessen bzw. verklüngelt hat. Auch wenn es etwas diskriminierend klingt, gerade Rollenspielerinnen scheinen für solche Dinge ein großes Talent zu besitzen...). Auf einen unvorbereiteten

Spielleiter kommt in einem solchen Fall eine Menge Arbeit zu, denn der Charakter muß entweder soweit rekonstruiert werden, daß der betreffende Spieler ihn verwenden kann, oder er muß sich einen ganz neuen Charakter erschaffen. Gute Spielleiter hingegen führen zumindest über die wichtigsten Daten aller Spielercharaktere Buch. Hierbei sollten Attribute, Rasse, häufig benutzte Fertigkeiten, EP-Stand, besondere oder magische Gegenstände und bei Magiern die am häufigsten benutzten Zauber und/oder Rituale besondere Beachtung finden. Vergißt ein Spieler in einem solchen Fall seinen Charakter, so hat er wenigstens alle wichtigen Spielwerte vorliegen.

Worauf man sich auf keinen Fall einlassen sollte, ist die erlernten Zauber oder die Ausrüstung eines Charakters zu rekonstruieren. Oft genug tauchen in einem solchen Fall (ob nun von Spielerseite voll beabsichtigt oder nicht) immer wieder Zauber und Gegenstände in den Spielernotizen auf, die der betreffende Charakter in seinem ganzen Kampagnenleben noch nie gesehen hat! In einem solchen Fall muß der Spieler seinen Charakter leider ohne Zauber ins Abenteuer schicken - Dies führt oftmals auch noch zu dem praktischen Nebeneffekt, daß der betreffende Spieler seinen Charakterbogen nicht so schnell wieder verbummelt...

Nicht aufgeführte Ausrüstung

Ein ebenfalls häufig auftretendes Problem sind unvollständige Ausrüstungslisten. „Der magische Ring, den ich letztes mal gefunden habe, den muß ich mir doch irgendwo notiert haben, und ich hatte doch auch ein Seil...“ sind Sätze, die man als Spielleiter nur allzu häufig zu hören bekommt. Während nicht notierte magische Gegenstände noch kein größeres Problem darstellen sollten (da der Spielleiter über alle magischen Gegenstände in seiner Kampagne genauestens Buch führen sollte), sieht die Sache mit eher trivialen Ausrüstungsgegenständen schon anders aus.

Hier bietet sich die etwas brutale, aber dennoch wirksame Methode *mitgeführte Ausrüstung ist gleich notierte Ausrüstung* an. Was nicht aufgeschrieben wurde, ist auch nicht vorhanden - der Spieler wird sich beim nächsten Besuch seines Charakters im Krämerladen sicherlich genauer merken, was er gekauft hat...

Spieler sind keine Charaktere

Spieler- und Charakterwissen müssen strikt getrennt werden.

Babylonische Sprachverwirrung

Im Notfall einen Sprecher bestimmen, der dem Spielleiter über Gruppenaktivitäten, Marschordnung und andere Dinge informiert.

Die ideale Abenteurergruppe

Eine ideale Gruppe von Abenteurern besitzt eine gemischte Zahl an nützlichen Fertigkeiten, die ihnen hilft, nahezu jede Situation zu meistern. Jeweils mindestens ein Charakter sollte die Fertigkeiten *Beobachtungsgabe* und *Heilkunde* besitzen. Weitere nützliche Fähigkeiten sind *Fallenkunde, Pflanzenkunde, Spuren lesen* und *Verstecken*. Mindestens ein Charakter der Gruppe sollte ein passabler Nahkämpfer sein, ein weiterer Charakter ein annehmbarer Fernkämpfer. Ein magisch begabter Charakter (am besten ein Zauberer, aber auch ein Priester oder Schamane ist nützlich) sollte ebenfalls zur Gruppe gehören. Insgesamt kann bereits eine Gruppe von drei Charakteren ausreichend für die meisten Abenteuer gerüstet sein. Eine Gruppengröße von vier bis fünf Leuten ist ideal. Darüber hinaus wird es eng am Spieltisch, und da der Spielleiter wohl kaum in der Lage ist, sieben oder acht Leute gleichzeitig zu beschäftigen, wird es höchstwahrscheinlich mitunter recht laut. Probieren Sie jedoch einfach einmal das Spiel mit einer großen Gruppe aus. Sind die Spieler entsprechend diszipliniert, so kann auch das Spiel mit einer großen Heldentruppe sehr viel Spaß machen. Ansonsten ist eher zur Idealgröße zu raten. Da wegen der üblichen Probleme bei der Terminfindung sowieso immer ein oder zwei Spieler fehlen werden, können sie trotzdem mit sechs bis sieben Leuten spielen, ohne Platzprobleme zu bekommen.

Hinweise und Tips

Immer wieder kommt es vor, daß die Spieler sich in einer vermeintlichen Sackgasse befinden oder sogar den offensichtlichsten Hinweis übersehen. In diesem Falle muß ihnen der Spielleiter wohl oder übel auf die Sprünge helfen, damit das Abenteuer weiter gehen kann. Versuchen Sie es in einem solchen Fall erst einmal mit weniger offensichtlichen Hinweisen. Sollte dies nicht helfen, so werden Sie direkter („Wollt ihr nicht vielleicht einmal nach Geheimtüren suchen?“). Generell sollten solche Hinweise natürlich unnötig sein, aber manchmal sieht auch der größte Held den Wald vor lauter Bäumen nicht. Solange diese Tips eine Ausnahmeerscheinung bleiben, sollten Sie sich keine Sorgen machen. Müssen sie jedoch vermehrt eingesetzt werden, so sollte sich dies zumindest negativ auf die verteilten Erfahrungspunkte auswirken.

Hilfe, wo bin ich?

Spielercharaktere haben die Angewohnheit, oft mehr schlecht als recht durch Verliese, verwunschene Schlösser und Höhlensysteme zu kriechen.

Dabei zeigen sie oftmals das wunderbare Talent, sich durch eigenes Verschulden zu ver(w)irren. Zwar ist es die Aufgabe des Spielleiters, den Spielern die Umgebung ihrer Charaktere möglichst genau zu beschreiben, was die Spieler dann allerdings mit dieser Beschreibung anfangen, ist ganz allein ihre Sache. Sollten Sie, und sei es auch nur sporadisch, ihre Abenteurergruppe durch „Dungeons“ beliebiger Art schicken, so sollten Sie Ihren Spielern raten, einen Kartenzeichner zu bestimmen, der ihre Umgebung genau aufzeichnet und so die Gefahr des Verirrens vermindert.

Um dem Kartenzeichner jedoch überhaupt das Anfertigen einer vernünftigen Karte zu ermöglichen, sollten Sie die folgenden Richtlinien einhalten:

1. Beschreiben Sie die Bereiche klar und präzise. Wenn Sie einen Fehler machen, sagen Sie es den Spielern sofort und nehmen Sie die notwendigen Korrekturen vor.
2. Benutzen Sie in Ihren Beschreibungen immer die gleichen Begriffe. Bezeichnen Sie das Zusammentreffen

von drei Gängen einmal als T-Kreuzung und beim nächsten mal als Seitengang, so führt dies garantiert früher oder später zu Mißverständnissen.

Während die Beschreibung von geraden Gängen und rechteckigen Räumen keine Schwierigkeiten bereiten sollte, wird das Ganze schon problematischer, wenn in ihrem „Dungeon“ natürliche Höhlen, gewundene Gänge und ähnliche unförmige „Gebilde“ auftauchen. Legen Sie sich am besten schon vor Spielbeginn eine möglichst verständliche Beschreibung dieser Räumlichkeiten zurecht und helfen sie zur Not durch ihre eigenen Zeichenkünste nach.

„Puff“ geplatzt - Charaktere und der Tod

Alle Wesen müssen einmal sterben. Dies gilt nicht nur für die Lebewesen unserer Realität, sondern auch für die (meisten) Bewohner einer imaginären Welt. Gerade Abenteurer sind dabei für filmreife, jedoch meist viel zu früh auftretende Todesszenen bekannt. Spieler, die mit dem Rollenspiel persönliches Neuland betreten, verkraften den Tod ihres Charakters nur selten, zumal der Tod bei ***Darkon*** im Vergleich zu anderen Rollenspielen etwas recht endgültiges ist (Wie, Sie wissen nicht, was ich damit meine? Anscheinend haben Sie das Regelwerk nicht sorgfältig genug studiert!).

Versuchen Sie also den Tod eines Charakters unter allen Umständen zu vermeiden. Grundsätzlich sollte ein Charakter niemals durch einen schlechten Würfelwurf sterben. Geben Sie den Charakteren aus jeder noch so hoffnungslosen Situation einen möglichen Ausweg in die Hand. Scheuen Sie sich jedoch nicht, bei erfahreneren Spielern die Charaktere sterben zu lassen, falls der Charakter einzig und allein durch die Dummheit des Spielers in eine ausweglose Situation geraten ist.

Manchmal kann der Tod eines Charakters jedoch sogar vom Spieler gewollt sein. Nehmen wir an, ein Spieler möchte einfach einen neuen Charakter spielen. Lassen Sie den alten Charakter nicht einfach verschwinden, sondern überreden Sie den Spieler, den Charakter noch ein letztes Mal zu verwenden, um ihn dann beispielsweise in einem heroischen Gefecht zusammen mit dem Erzbösewicht den Tod finden zu lassen.

Wieviel Charakter braucht der Mensch?

Oft zeigt es sich, daß viele Spieler mit einem einzigen Charakter nicht zufrieden sind. Diese Personen werden dann mit der Frage auf Sie zu kommen, ob sie nicht zwei Charaktere gleichzeitig spielen können, um so zum Beispiel die zu kleine Abenteurergruppe weiter zu verstärken. Generell sollte dies jedoch unter allen Umständen vermieden werden. Nahezu jeder Spieler hat schon genug damit zu tun, eine Rolle zu spielen. Mit zwei Charakteren wäre er somit nur überfordert, oder er würde einem Charakter den Vorzug geben und den anderen als Kanonenfutter mitlaufen (und vor allem mitkämpfen) lassen, ihn aber sonst nicht weiter beachten. Verstärken Sie also kleine Gruppen lieber durch einen oder zwei Nichtspielercharaktere. Will ein Spieler dennoch mal etwas neues Ausprobieren, so gestatten Sie ihm einfach, zwischendurch einmal einen anderen Charakter zu spielen. Leiten Sie keine durchgängige Kampagne, so ist dies wahrscheinlich eh kein Problem, ansonsten sollte auch dieser Fall eher die Ausnahme bleiben. Wollen alle Spieler mal in eine andere Rolle schlüpfen, so leiten Sie einfach mal ein Abenteuer mit diesen anderen Charakteren, daß nichts mit dem offiziellen Handlungsstrang ihrer Kampagne zu tun hat oder noch besser, diesen aus einem anderen Blickwinkel beleuchtet. Vielleicht bietet es sich ja sogar einmal an, die Gegenseite zu spielen. Wie wäre es zum Beispiel mit einem Söldnertrupp, einer imperialen Strafexpedition oder einem orkischen Überfallkommando?

Extremcharaktere

Viele Spieler scheinen es als besondere Herausforderung anzusehen, sogenannte Extremcharaktere zu spielen. Der Säufer, der ewige Besserwisser und der selten blöde Barbar sowie der völlig durchgeknallte Psychopath sind nur wenige Beispiele für solche Charaktere. Manchmal können solche Charaktere auch recht amüsant sein, meist sind sie jedoch einfach nur unproduktiv und untergraben die Dynamik und Moral der Gruppe. Wenn der Psychopath zu x-ten Mal den Magier der Gruppe schwer verletzt (nur so aus Spaß versteht sich...) oder der alte Schlaumeier ja nachher wieder sowieso alles besser wußte kann auch dem motiviertesten Rollenspieler der Spaß am Spiel vergehen. Gehen Sie gegen solches Verhalten grundsätzlich vor, sobald sie es bemerken. Reden Sie mit dem Spieler darüber und machen Sie ihm klar, daß Sie ein solch egomanes Verhalten nicht mehr lange dulden werden. Falls das nichts hilft, nehmen Sie den betreffenden Charakter aus dem Spiel. Als letzter Schritt bleibt ihnen dann nur noch, den Spieler der Gruppe zu verweisen. Das ist zwar keine sehr schöne Lösung, oftmals aber die einzige Möglichkeit, um das totale Aus der Gruppe zu verhindern.

Die liebe Buchhaltung

Ein Spielleiter muß oft die Übersicht über große Informationsmengen behalten. Die folgenden Richtlinien sind Vorschläge, wie man ein unübersichtliches Chaos in ein klares, gut geleitetes Spiel verwandelt.

Zeitmessung

Ein Spielleiter kann die Spielereignisse fest im Griff behalten, wenn er immer auf die genaue Zeit im Spiel achtet. Viele Effekte haben eine festgelegte Wirkungsdauer und alle Aktionen der Charaktere, aber natürlich auch der NSCs, benötigen Zeit. Während die Spielercharaktere Verliesgänge entlang spazieren, können NSC und Monster mit ihren eigenen Angelegenheiten vollauf beschäftigt sein, von denen manche früher oder später die Gruppe betreffen werden. Hier zeigt sich gleich die erste Fehlerquelle, die vielen Spielleitern Sand ins Getriebe werfen kann: Die Welt hört nämlich nicht auf sich zu drehen, während die Spielercharaktere etwas unternehmen. Bedenken Sie immer, daß nicht nur jede Aktion der Spieler eine (wenn auch noch so geringe) Reaktion der Welt nach sich zieht, sondern auch „die Welt“ Aktionen ausführt, auf die die Spieler reagieren müssen.

Gute Notizen über unternommenen Aktionen helfen dabei, die Zeitmessung zu strukturieren. Während einer sehr aktiven Begegnung kann Verwirrung vermiedenen werden,

wenn Sie genau auf die Zeit achten; dies wird Ihnen vor allem auch dabei helfen zu verhindern, daß die Spieler „Zeit schinden“, indem sie während einer (doch recht kurzen) Kampfrunde ausschweifende Dialoge führen, durch Zauberbücher blättern oder ihre Waffen polieren.

Besonders für längere Kampagnen bietet es sich an, einen Kalender zu führen, der genau das aktuelle Datum festhält. In zeitkritischen Situationen ist es zudem hilfreich, mittels einer einfachen Strichliste die vergangene Zeit festzuhalten. Innerhalb eines gut ausgearbeiteten Kalenders ist es zudem möglich, auch zu einem bestimmten Zeitpunkt aufgetretene Ereignisse festzuhalten (Wie oft wird man schließlich von Spielern gefragt „Wann waren wir das letzte Mal bei Ritter Kunibert? Vor zwei Wochen, oder vor sechs Monaten???“).

Daten über Charaktere

Sehr wichtig ist es auch, genauestens über alle Spielercharaktere, ihre Eigenschaften und ihre Ausrüstung Buch zu führen. Dies ermöglicht es zum einen, bestimmte Begegnungen speziell auf die Stärken und Schwächen der Charaktere zuzuschneidern, zum anderen wird dadurch auch effektiv verhindert, daß wichtige magische Gegenstände oder Erfahrungspunkte verloren gehen oder (was interessanterweise weit häufiger vorkommt) auf wundersame Weise dazu gewonnen werden.

Was das Format der Charakterdaten angeht, so sollen hier nur zwei gebräuchliche Formen genannt werden. Besteht für die Spieler ein Zugang zu einem Fotokopierer oder sind die Charakterdaten gar im Computer abgespeichert (und können somit jederzeit ausgedruckt werden), so bietet es sich natürlich an, daß der Spielleiter sich einfach alle Charakterbögen kopieren läßt. Mit etwas mehr Aufwand verbunden, aber wesentlich übersichtlicher ist es, die Charakterdaten auf Karteikarten festzuhalten. Hier müssen natürlich nur die wichtigsten Dinge wie Attributwerte, wichtige Fertigkeiten, besondere Fähigkeiten und magische Gegenstände vermerkt werden. Dieses Format eignet sich nebenbei auch hervorragend zur Verwaltung von NSC-Daten, die sich so einfach alphabetisch in einem Karteikasten sortieren lassen.

Das Journal der „Heldentaten“

Das von mir mittlerweile in jeder Kampagne benutzte Journal der „Heldentaten“ ist nichts weiter als ein einfacher DIN A5 - Ringbuchblock. Dieser dient im wesentlichen drei Zwecken.

Zum ersten werden hier alle Aktionen der Spieler vermerkt, und wie viele Erfahrungspunkte sie für jede Aktion erhalten haben. Dies erleichtert einen Rückblick auf vergangene Abenteuer und die darin gewonnene Erfahrung.

Zum zweiten werden im Journal auch alle besonderen Ereignisse vermerkt (Beispielsweise, daß ein Spielercharakter es nicht geschafft hat, einen bestimmten Zauber zu erlernen, daß sich ein Charakter einen mächtigen NSC zum Feind gemacht hat usw.). Chronologisch geordnet ergeben diese Notizen in Verbindung mit den obigen Erfahrungsvermerken eine brauchbare Zusammenfassung aller bestandenen Abenteuer.

Drittens empfiehlt es sich, immer wieder gebrauchte geheime Daten im Journal festzuhalten. Nicht identifizierte magische Gegenstände, Ladungen von Zauberstäben, schleichende Vergiftungen oder generelle Vermerke, die die Spieler nichts angehen sind alles Daten, die im Journal bestens aufgehoben sind.

Ihr steht im Dungeon und es kommen Zwei auf euch zu...

Eine spannende Atmosphäre für einen Rollenspiel zu kreieren, steigert nicht nur enorm den Spielspaß, sondern ist (leider) auch sehr schwierig zu bewerkstelligen.

Wer denkt, daß atmosphärisches Rollenspiel nur etwas für Storytelling- Systeme ist, der liegt damit ziemlich weit von der Realität (oder der Fantasy?) entfernt. Eine spannende Atmosphäre zu erschaffen sollte den größten Teil der Bemühungen eines Spielleiters einnehmen, und, je spannender das Abenteuer, desto gefesselter sind die Spieler und desto weniger Ärger machen sie dem eh schon gestreßten Spielleiter.

Die wichtigste Regel...

...ist ziemlich einfach und dennoch unbedingt einzuhalten, um nicht anstatt gespannt und erwartungsvoll den Spielleiter anglotzende Spieler zu erleben mit Lachtiraden von Spielerseite bombardiert zu werden (Ich weiß wovon ich da rede, ich habe das schließlich selber durchgemacht!). Wie bei so vielen anderen Aspekten der Spielleitung gilt auch hier:

Erzwinge nichts und laß es sich einfach entwickeln!

Wer partout versuchen will, viele Elemente, die der Atmosphäre dienen sollen, in seinen Erzählstil und die Rahmenhandlung eines Abenteuers einfließen zu lassen, der stellt sich damit eher selbst ein Bein. Erstens entlocken Spannungselemente, wenn zu viele von ihnen auf einmal eingesetzt werden, nach spätestens einer Stunde den Spielern nur noch ein gelangweiltes Gähnen, zweitens lastet sich der Spielleiter damit viel zu viel Arbeit auf und bringt womöglich seine sorgsamst ausgearbeitete Story eigenhändig durcheinander (und das Durcheinanderbringen der Story ist eindeutig Spieleraufgabe!).

Wie bei so vielen anderen Dingen gilt auch bei atmosphärischen Elementen, weniger ist mehr, und sparsam an der richtigen Stelle eingesetzt, sorgen sie garantiert für den Aufbau einer einzigartigen Atmosphäre.

Der Erzählstil

Wie ein spannender Roman lebt auch eine spannende Rollenspielsitzung von der Art, wie der Erzähler (in diesem Fall der Spielleiter) es versteht, die Geschichte darzustellen. Während es Romanautoren da noch relativ einfach haben (Romanautoren, die diese Textstelle jetzt gerade lesen, mögen mir die Verwendung des Wortes einfach verzeihen), immerhin können sie die Handlungen ihrer „Helden“ kontrollieren, muß der Spielleiter dabei immer auch noch auf die doch manchmal sehr merkwürdigen Aktionen der Spieler reagieren. Dennoch ist es möglich, Spannung und eventuell sogar ein bißchen Furcht im Rollenspiel zu

erzeugen. Im wesentlichen muß der Spielleiter dabei drei Gesichtspunkte im Auge behalten: Erzählerische Details, gut ausgearbeitete Charaktere und die Glaubhaftigkeit von dem, was den Spielern widerfährt.

Details über Details...

Details sind für jede Geschichte wichtig, doch um Spannung und Atmosphäre zu erzeugen, sind sie ein Muß! Farbe, Aussehen, Geschmack, Temperatur, Geruch und Geräusche, all dies macht aus dem unglaubwürdigen Skelett einer Geschichte eine reale Welt. Rollenspieler beziehungsweise ihre Charaktere sind schließlich dafür bekannt, daß sie nur das glauben, was sie selbst gesehen oder mit ihre Patschefingern betatscht haben.

Details müssen dabei nicht ungewöhnlich oder übernatürlich sein. Oftmals beschränken sie sich auf das, was man wohl einfach als ganz normal bezeichnen würde: Der leichte Luftzug durch ein Schlüsselloch, als eine Heldin hindurch späht, der Geruch von Schwefel im Labor eines Alchimisten, der Frost, der im kalten Herbst Boden und Pflanzen bedeckt oder das scharfe Knallen einer Fuhrmannspeitsche. Manchmal reicht sogar schon völlig aus, einem erfundenen Objekt einen guten Namen zu geben, um es „zum Leben zu erwecken“ (Lovecraft war ein Meister dieser Technik. Wer, der seine Geschichten gelesen hat, kann behaupten, nicht schon einmal in irgendeiner Bibliothek nach dem Necronomicon gesucht zu haben?)

Gut ausgearbeitete Charaktere

Kein Charakter erscheint glaubhaft, wenn er keinen Hintergrund und keine Persönlichkeit besitzt, die ihn zu dem macht, was er ist - dies trifft natürlich ganz besonders auf die großen Bösewichte zu, mit denen sich Spielercharaktere immer wieder anlegen. Selbst völlig nichtmenschliche Charaktere besitzen eine Motivation, die ihr Verhalten bestimmt. Auch sie haben eine Vergangenheit, Meinungen, Angewohnheiten, Stärken, Schwächen, Abneigungen und Vorlieben. Diese Dinge bestimmen die Handlungen des Charakters. Selbst wenn Geschichte und Schwächen des Charakters überhaupt nicht für den Verlauf des Abenteuers interessant sind, so merkt die Zuhörerschaft garantiert schnell, daß der Charakter keine Tiefe besitzt, sollten diese Dinge fehlen. Ohne all diese Eigenschaften wird der Charakter zu einem zweidimensionalen Objekt, bei dem man Ausrüstung kauft oder den man der Erfahrungspunkte wegen vermöbelt. Insbesondere, wenn ein Bösewicht die Charaktere kräftig das Fürchten lehren soll, muß er eine gewisse Tiefe besitzen, sonst wird niemand Angst vor dem „bösen Objekt“ haben.

Humor

Die Welt von ***Darkon*** ist düster und ernst. Dennoch kann eine gehörige Portion in jeder Spielsitzung nicht schaden, ja ich würde sogar so weit gehen zu behaupten, daß bierernstes Verhalten wahres Gift für ein gutes Rollenspiel ist. Der Humor sollte jedoch an der richtigen Stelle auftauchen. Ob feinsinnig, tiefschwarz oder einfach nur albern, das kommt natürlich auf die momentane Situation an, aber niemals sollte man es übertreiben. Ein „Running Gag“, der sich beispielsweise in Form eines besonders vertrottelten Magiers durch eine ganze Abenteuersitzung hindurch zieht, hat jedoch durchaus auch seine guten Seiten; lenkt er doch beispielsweise die Aufmerksamkeit der Spieler von der momentanen Situation ab, deren Ernst und Gefährlichkeit den Charakteren dann erst bewußt wird, wenn es zu spät ist.

Machen Sie mehr aus Ihren Kreaturen

Als Spielleiter müssen sie nicht zwingend auf eine Unzahl von verschiedenen Monstern zurückgreifen. Durch ein wenig Kreativität können selbst die langweiligsten Kreaturen wieder interessant werden. Die folgenden Abschnitte sollen ihnen dabei helfen, Monster zu variieren oder plastischer zu gestalten.

Monsternamen

Die ***Darkon***- Regeln benutzen Standardnamen für alle Kreaturen. Ähnlich den wissenschaftlichen Bezeichnungen für Organismen der realen Welt beschreiben sie kurz und dennoch recht präzise, um welche Kreatur es sich handelt.

In der realen Welt werden Tiere und Pflanzen jedoch oft mit vielen verschiedenen Namen bezeichnet, je nachdem, in welcher Region der Erde man sich gerade befindet. Dies muß noch nicht einmal auf verschiedene Sprachen zurückzuführen sein. In einer Gemeinde, die Tiger jagt, heißen Tiger einfach Tiger, während in einem Dorf, daß bereits viele Einwohner durch diese Tiere verloren hat, Tiger als Teufelskatzen bekannt sein könnten.

Diese einfache Vielfachbenennung von Kreaturen kann (und sollte) auch im Rollenspiel ihren Platz haben. Ein Lindwurm bleibt ein Lindwurm, doch den Elfen ist er vielleicht als Walddrache und den Orks als Giftechse bekannt. Die Bauern eines kleinen Dorfes beklagen sich über die andauernden Angriffe eines großen Drachens, bei dem es sich in Wirklichkeit „nur“ um einen Lindwurm handelt. Die Bauern kennen nun einmal nicht den Unterschied zwischen diesen beiden Kreaturen...

Oft können der Monsterbeschreibung schon alternative Namen entnommen werden. So ist zum Beispiel der im Bestiarium behandelte Flederaffe auch als Mobat bekannt.

Wenn Ihre Spieler nicht genau wissen, womit sie konfrontiert werden, erschwert ihnen dies genaueste Vorbereitungen und verhindert auch das Aufkommen von Routine, wenn es zum x- ten Mal gegen denselben Gegner anzutreten gilt.

Ein anderer Weg, Monster interessanter zu Gestalten, ist es, einzelnen Individuen Namen zu geben. Arkathog der Hungrige, der Schrecken aller Kinder, ist allein schon durch die Namensgebung mehr als „einfach nur so’n Oger“.

Spezielle Fähigkeiten

Können Sie Ihren Spielern bei vielen Begegnungen nur noch ein leises Gähnen entlocken? Vielleicht sollten Sie einfach mal ein paar Kreaturen mit der einen oder anderen besonderen Fähigkeit ausrüsten. Demihumanoide, die Zaubersprüche beherrschen, sind dafür ein besonders gutes Beispiel. Oder aber auch sich besonders geschickt tarnende Trollbanditen oder Untote, die ihre Gestalt durch eine Illusion verbergen können, sind immer wieder schön.

Einzigartige Monster

Bei der Hülle und Fülle der Kreaturen, die einem in einer Kampagne zur Verfügung stehen, können niemals alle Kreaturen Einzug in ihre Kampagne erhalten. In der irdischen Sagenwelt waren viele Kreaturen, die im Spiel als Monster gelten, einzigartige Kreaturen, wie zum Beispiel der Pegasus oder die Medusa. Warum nicht auch so mit Monstern verfahren und sie zu einzigartigen Wesen machen. Untote und magische Wesen, ob nun extraplanar oder konstruiert, eignen sich besonders dazu, um als einzigartige Gegner oder Verbündete herzuhalten.

Taktik ist alles

Vergessen sie nicht, daß auch viele nichtmenschliche Kreaturen über eine gewisse, oft sogar dem Menschen überlegene Intelligenz verfügen. Diese Wesen schlagen nicht einfach nur blindlings auf ihre Gegner ein, sie planen und legen sich Taktiken zurecht, um ihren Sieg zu sichern. Wesen mit besonderen Fähigkeiten oder Zauberkräften werden sich zunächst auf diese Kräfte stützen, eventuell schon vor einem Gefecht Schutzzauber auf sich legen oder magische (und auch nichtmagische) Fallen präparieren. Hinterhalte und provisorisch errichtete Barrikaden sind ein weiteres gutes Beispiel für beliebte Taktiken. Und vergessen Sie vor allem niemals, Bösewichte spielen nicht fair! Ihnen ist das Leben von Unbeteiligten meist ziemlich egal und sie nutzen oftmals Unschuldige als Deckung oder Ablenkung, um „die Guten“ zu verwirren oder zu demoralisieren.

Nicht übertreiben

Achten Sie immer darauf, besonders bei Wildnisbegegnungen, daß sie die Gesetze der Natur auch in einer Fantasywelt beachten sollten. Viele Pflanzenfresser in der Wüste sind ebenso unwahrscheinlich wie viele große Raubtiere in der Nähe einer Stadt. Wesen mit besonderen Fähigkeiten können schnell das ökologische Gleichgewicht durcheinander bringen.

Immer hungrige Monster, die mit Feuerbällen und Blitzen um sich werfen (nein, ich rede jetzt ausnahmsweise einmal nicht von den Spielercharakteren) hinterlassen eine Spur der Zerstörung und werden eine Region für alle anderen Lebewesen unbewohnbar machen.

Fremd und dennoch vertraut

Das Vertraute so zu modifizieren, daß es zu etwas Fremdartigem, Unheimlichem wird, ist eine Technik, die jedem Leser von Fantasy-, Science Fiction oder Horrorromanen wohl bestens vertraut ist.

Grundlage der Technik ist es, etwas Phantastisches (oder Grausiges) dadurch plausibel zu machen, indem man es durch etwas ganz normales, am besten etwas, daß dem Zuhörer vertraut ist, zu „tarnen“.

Der Reisende, der in der kalten Nacht einen Unterschlupf sucht und sich in der Hütte eines Jägers niederläßt, findet dort eine tickende Wanduhr und ein behagliches Kaminfeuer vor. Wenn plötzlich ein namenloser Schrecken den Flammen des Feuers entsteigt, akzeptiert der Reisende (und natürlich auch der Zuhörer) dieses Ereignis viel eher als real.

Vertrautheit ist das Vehikel, daß die Tür zu den unterbewußten Gefühlen öffnet und so das heraus läßt, was vorher darin verborgen war.

Isolation

Ich könnte es ertragen, wenn ich mit irgend jemandem sprechen könnte, doch da ist niemand...

- J. Harker, Bram Stokers Dracula

Kinder kennen die Angst im Dunkeln allein zu sein, oder, um es besser auszudrücken, vielleicht nicht ganz so allein zu sein. Von Angst erfüllt erwarten sie das Monstrum, dessen Atem die Fensterscheiben beschlagen läßt, und die Phantome, die den dunklen Schatten unter dem Bett zu entsteigen scheinen. Der Dämon, der wartet, bis man endlich die Augen schließt, um dann zuzuschlagen....

Viele Geschichten, die dem Leser Furcht einflößen sollen, verlassen sich dabei auf die Isolation des Hauptcharakters. Ein tapferer Mann, der tagsüber eine einsame Straße entlang geht, wird vielleicht von seinen Kindheitsängsten eingeholt, wenn er den selben Weg in der Schwärze der Nacht zurücklegt.

Aber Isolation muß nicht allein als physischer Begriff gesehen werden.

Auch soziale Isolation kann den Helden einer Geschichte (und somit auch die Spielercharaktere in einem Abenteuer) langsam mit tiefer Furcht erfüllen. Ein Ausgestoßener läuft selbst die Straßen der größten Städte immer allein entlang, und ein Reisender in einem ihm unbekannten Reich, mit ihm völlig fremdartig erscheinender Kultur, Sprache und Gebräuchen wird immer von den Geschehnissen, die um ihn herum passieren, ausgeschlossen bleiben.

Die Fremdartigkeit einer Umgebung und die völlige Orientierungslosigkeit eines Fremden sind Beispiele für Isolation, die geradezu danach schreien, in einer Rollenspielkampagne eingesetzt zu werden.

Eine der gefürchtetsten Arten der Isolation ist natürlich die Gefangennahme beziehungsweise das Einsperren eines Charakters. Eine sorgfältig gestellte Falle, die die Charaktere der Spieler festsetzt, ist immer eine gute Möglichkeit, sie zum Verzweifeln zu bringen. Natürlich darf man dabei nie so weit gehen, daß die Charaktere keine Chance mehr haben, aber als Spielleiter wünscht man sich ja manchmal auch etwas Spaß. Eine ganz besonders hinterhältige Art ist es natürlich, den Charakter einzusperren und zu beschränken, ohne das dieser es überhaupt bemerkt. Der Charakter, der vom Grafen auf sein Schloß eingeladen wird, wird sich sicherlich erst als Gefangener fühlen, wenn es bereits viel zu spät ist. Ein Gast, der sich frei im Schloß bewegen kann und trotzdem eingesperrt ist (er kann das Schloß halt nicht verlassen, auch wenn ihm dies zu Beginn noch gar nicht bewußt ist) bekommt es wahrscheinlich erst richtig mit der Angst zu tun, wenn ihm erst einmal klar wird, daß er dem Bösewicht in eine gut ausgetüftelte Falle gegangen ist. Zu diesem Zeitpunkt ist allerdings entweder schon zu spät oder der Charakter wird sich in seiner Panik

zu Aktionen hinreißen lassen, die alles nur noch schlimmer machen...

Kontrolle

Eine weitere (für den Spielleiter sicherlich amüsante) Art, Spannung zu erzeugen, ist es, den Spielern über diverse Hintertüren die Kontrolle über die Geschichte zu entziehen, denn der Verlust der Kontrolle macht sie verwundbar. Falsche Fährten, mysteriöse Gegenstände und Geschichten und plötzlich auftauchende Informanten sind besonders geeignet, um Spieler in eine Richtung zu lenken, die sie eigentlich gar nicht einschlagen wollten.

Ebenfalls sehr beliebt ist es natürlich, viele Schlüsselbegegnungen des Abenteuers so zu konstruieren, daß sie quasi in jeder Umgebung eingesetzt werden können und es so keine Möglichkeit für die Spieler gibt, sie zu umgehen.

Unglücksfälle und fragwürdige Umstände, die dafür sorgen, daß sich scheinbar alles auf einmal gegen die Charaktere wendet, machen sich auch immer gut. In einem gefährlichen Gebirge sorgt ein plötzlicher Platzregen dafür, daß das wohl gehütete Lagerfeuer erlischt; der Fahrer der Kutsche, der als einziger den Ausweg aus dem düsteren Wald kennt, fällt plötzlich vom Kutschbock und bricht sich das Genick. Selbst der stolzeste und mutigste Held beginnt irgendwann in Panik zu verfallen, wenn er plötzlich über das, was um ihn herum vorgeht, keine Kontrolle mehr hat.

Angriffe auf den Körper

Wagt sich ein Charakter trotzt aller Vorsichtsmaßnahmen zu weit vor, so bleibt dem Spielleiter nur noch eine Möglichkeit, die zwar nicht ganz fair aber äußerst effektiv ist. Durch physische Verletzungen wird jeder Charakter behindert: Ein Charakter mit gebrochenem Fuß kann nicht mehr davon laufen, und ein zitternder Dieb öffnet garantiert keine Schlösser mehr. Dennoch sollte man es nicht übertreiben, denn die Jagd von Bösewichten und Helden ist nichts weiter als ein Katz und Maus Spiel - und wo bleibt der Spaß daran für die Katze, wenn die Maus nicht mehr davonlaufen kann?

Angriffe auf den Geist

Der Geist des Charakters ist wohl sein bestgehütetstes Geheimnis und zugleich der Kern seiner Person. Angriffe auf den Geist beginnen meist subtil, um dem Charakter dann nach und nach den Verstand zu rauben. Irgendwann wird er dann soweit sein, zwischen Traum und Realität nicht mehr unterscheiden zu können und beginnen, an seiner eigenen geistigen Stabilität zu Zweifeln.

Mißtrauen

Auch immer wieder schön ist es, das gegenseitige Mißtrauen unter den Spielercharakteren zu schüren. Wo war der Zwerg denn gestern Nacht, als alle anderen schliefen, und außerdem war mir der Magier in seiner schwarzen Robe schon immer unheimlich. Die Vermutung, daß ein anderer Charakter mehr weiß als der eigene, daß er etwas unheimliches zu verbergen hat, lenkt die Spieler wunderbar von ihrer Umgebung ab und dies wiederum kann bestens dafür benutzt werden, um die Bösewichte näher heran kommen zu lassen....

Notizen und geheime Botschaften

Ein sehr wichtiges Utensil beim atmosphärischen Rollenspiel sind kleine Botschaften, über die der Spielleiter mit einzelnen Charakteren kommunizieren kann. Dies schürt nicht nur das Mißtrauen der anderen Spieler (s.o.), sondern ist auch bestens dazu geeignet, einzelnen Charakteren Informationen zukommen zu lassen, die nur von ihnen bemerkt wurden (Wie sollen alle anderen Charaktere der Gruppe ohne Infravision denn wissen, was da lautlos aus der Dunkelheit auf sie zukommt?).

Und nun?

Sie haben auf den letzten Seiten eine Menge Ratschläge vorgesetzt bekommen, um ihr Spiel atmosphärisch zu gestalten. Sobald Sie jedoch diese Tips beherzigen und an Ihrem nächsten Spieleabend einsetzen, wird Ihnen schnell die unbarmherzige Wahrheit ins Gesicht schlagen: Sie mühen sich mit seitenlangen, lyrisch wertvollen Beschreibungen ab und ernten nur Gelächter; Ihr Lieblingsnichtspielercharakter wird einfach so aus Spaß mal halbtot geschlagen und die sorgsam vorbereitete Schatzkarte aus authentischem Pergament wird mit einer größeren Menge eines beliebten koffeinhaltigen Erfrischungsgetränks „bedacht“.

Haben Sie etwa alles falsch gemacht? Mitnichten, denn in der Praxis tatsächlich eine dichte Atmosphäre aufzubauen ist viel schwieriger als Sie sich im ersten Moment vorstellen können (und ich bin mir sicher, daß Sie sich als Spielleiter eine ganze Menge vorstellen können!). Spieler (Und zwar alle, Ausnahmen gibt es meines Wissens nicht und sind auch meiner Meinung nach nicht vorstellbar) haben nun einmal nicht Fähigkeit, sich wirklich in ihre Charaktere hinein zu versetzen. Wenn es nicht gerade richtig brenzlig wird, sind die Chips wichtiger als der Charakter und im Kampf sagt man aus Bequemlichkeit auch lieber „17, hab nich' getroffen“ als „Mein Schwert rast auf die Schulter des Orks hinab, der diesen Schlag jedoch gekonnt mit seinem Rundschild abwehrt“. Dies ist jedoch völlig normal und läßt sich nicht unterbinden, weder durch guten Willen noch durch Gewalt.

Warum also der ganze Quatsch? Hätte man die letzten Seiten nicht einfach für Notizen freilassen können? Sicher, aber ich halte die obigen Tips trotz allem für wertvoll, denn manchmal, auch wenn es nicht oft geschieht, schaffen es auch die Spieler, voll und ganz in die fremde Welt einzutauchen und genau dies sind die Szenen, die allen Spielern auf Jahre im Gedächtnis bleiben und für die wir Spielleiter all diese Strapazen auf uns nehmen.

Wie gesagt, kann man diesen Effekt nicht erzwingen, aber man kann den Spielern mit den genannten Ratschlägen diesen Weg erleichtern. Dämpfen Sie zudem noch das Licht und zünden Sie Kerzen an (Kerzenständer im gotischen Stil oder Grablichter machen sich besonders gut!). Lassen Sie leise, stimmungsvolle Musik im Hintergrund laufen. Unterstützen Sie ihre Erzählungen durch Gesten und Geräusche. Setzen Sie Spielpausen geschickt ein („Du drückst die Klinke der schweren Eichentür herunter, die

daraufhin fast wie von selbst unter einem lauten Knarren aufschwingt. Ein Hauch eisiger Kälte weht Dir entgegen. Was Du siehst, erfährst Du nach der Raucherpause...“).

Und fordern Sie die Charaktere! Lassen Sie es nicht langweilig werden. Halten Sie die Spieler auf Trab und sorgen Sie für Action. Entziehen Sie den Charakteren die Kontrolle über die Geschichte und demonstrieren Sie anschaulich, wie gefährlich die Situation für die Charaktere werden kann. Wenn ein Charakter direkt bedroht wird oder sich (zumindest scheinbar) in großer Gefahr befindet, verhält sich auch der Spieler gleich ganz anders. Hat er nämlich Angst um seinen Charakter, so hat auch der Charakter Angst! Und belohnen Sie die Spieler für gutes und atmosphärisches Rollenspiel! Vergeben Sie ruhig einmal einige besonders nette magische Gegenstände oder auch einfach nur Erfahrungspunkte an diejenigen Spieler, die Sie in ihrer atmosphärischen Gestaltung unterstützt haben. Sie werden sich wundern, wie dicht die Atmosphäre werden kann, wenn Sie all dies beherzigen, und ich rede jetzt nicht von der schlechten Luft rund um den Spieltisch.

Das geht nicht!

Die obigen drei Worte bilden einen Satz, der keinem guten Spielleiter jemals über die Lippen kommen sollte. Beim Rollenspiel ist es überaus wichtig, den Spielercharakteren, zumindest was ihre Handlungen anbelangt, so viel Freiheiten wie möglich zu geben. Jedem Spieler sollte es freistehen, seinen Charakter all das tun zu lassen, was er für richtig hält. Gerät dadurch der Spielleiter aus dem Konzept, so ist dies kein Beinbruch. Rollenspieler sind von Haus aus, wie schon so oft zuvor erwähnt, überaus begabte Naturtalente, wenn es darum geht, Spielleiter durcheinander zu bringen und die vom ihm in sorgfältigster Kleinarbeit zusammengestellte Story zu zerstören.

Ein guter Spielleiter läßt sich selbstverständlich von so etwas nicht aus der Ruhe bringen und macht einfach mit dem weiter, was die Spieler ihm quasi vorgegeben haben. Das einzige Material, das ein Spielleiter wirklich zum arbeiten braucht, ist seine Phantasie und ein gewisses Talent zur Improvisation. Mit diesen Werkzeugen ausgestattet wird es nie zu der Situation kommen, wo der Spielleiter heulend auf dem Tisch zusammenbricht, weil er nicht mehr weiter weiß.

Literaturverzeichnis

Die folgenden Bücher waren eine große Hilfe bei der Entwicklung von ***Darkon***. Die meisten dieser Bücher sind in öffentlichen Bibliotheken vorhanden oder preiswert über Buchdiscounter zu beziehen.

Esoterisch-magische Literatur

Runenkunde – Handbuch der esoterischen Runenlehre
von Edred Thorsson
Urania Verlag 1990

Handbuch der Runenmagie
von Edred Thorsson
Urania Verlag 1990

Die Blätter von Yggdrasil
von Freya Aswynn
Edition Ananael, 1994

Mythen, Sagen und Religion

Die Edda
übertragen von Felix Genzmer
Diederichs 1997

Das große Gespensterlexikon
von Peter Haining
Econ Verlag 1983

Die Enzyklopädie der Mythologie
von Arthur Cotterell
Edition XXL 1999

Kleines Lexikon des Aberglaubens
von Ditte und Giovanni Bandini
Deutscher Taschenbuch Verlag 1998

Lexikon des Aberglaubens
von Helmut Hiller
Gondrom Verlag 1993

Die religiöse Welt der Germanen
von Hans-Peter Hasenfratz
Herder Spektrum 1992

Magie, Alchimie, Astrologie und die Heilkunde
von Werner Grochol
R.G. Fischer 1988

Lexikon der keltischen Mythologie
von John und Caitlin Matthews
Seehamer Verlag 1997

Lexikon der Myhologie
von Gert Richter und Gerhard Ulrich
Seehamer Verlag 1998

Keltische Sagen aus Irland
von Martin Löpelmann (Hrsg.)
Diederichs Verlag 1992

Götter- und Heldensagen
von R.W. Pinson (Hrsg.)
Gondrom Verlag 1997

Knaurs Lexikon Mythologie
von Gerhard J. Bellinger
Weltbild Verlag 2001

Altägyptische Religion
von Stephen Quirke
Philip Reclam jun. GmbH & CO, 1996

Der Sohar – Das heilige Buch der Kabbala
von Ernst Müller (Hrsg.)
Diederichs gelbe Reihe, 2001

Deutsche Mythologie
von Paul Hermann
Aufbau Taschenbuch Verlag, 1996

Entrückte Welten –
Einführung in die mittelalterliche Mystik
von Uta Störmer-Caysa
Reclam Verlag Leipzig, 1998

Sachbücher

Geschichtliches
(im wesentlichen mittelalterliche Geschichte)

Ritter, Mönch und Bauersleut
von Dieter Breuers
Bastei-Lübbe Verlag 1997

Glanz und Elend des Mittelalters
von Ferdinand Seibt
Verlag *bei Siedler* 1999

Mensch und Umwelt im Mittelalter
von Bernd Herrmann (Hrsg.)
Deutsche Verlags- Anstalt Stuttgart 1986

Die Normannen
von Richard Allen Brown
Artemis Verlag 1988

Die Kelten
von Gerhard Herm
Bechtermünz Verlag 1996

Die Germanen
von Felix Dahn
Emil Vollmer Verlag 1989

Der Mensch des Mittelalters
von Jacques Le Goff (Hrsg.)
Campus Verlag Frankfurt/New York 1989

Der Mensch der griechischen Antike
von Jean-Pierre Vernant (Hrsg.)
Fischer Taschenbuch, 1996

Die Kunst der Liebe im Mittelalter
von Michael Camille
Könemann Verlagsgesellschaft 2000

Ritterorden in Europa
Reprint der Originalausgabe von 1792
Reprint-Verlag-Leipzig

Musikanten, Gaukler und Vaganten
von Margit Bachfischer
Battenberg Verlag 1998

Die Druiden
von Miranda J. Green
Bechtermünz Verlag 2000

Das Mittelalter
von Dieter Hägermann (Hrsg.)
RM Buch 2001

Die Wikinger
von Denise Dersin
ECO Verlag 2001

Ritter, Knappen, Edelfrauen
von Karl Brunner und Falko Daim
Böhlau Verlag

Schwert und Schild – Die Kunst der Kelten
von David Sandison
Battenberg Verlag 1999

Verfassung und Gesellschaft im Mittelalter
von Rolf Sprandel
Ferdinand Schöningh Verlag 1994

Erde und Kosmos im Mittelalter
von Rudolf Simek
Bechtermünz Verlag 2000

Das Buch der verbotenen Künste
von Johannes Hartlieb
Diederichs gelbe Reihe, 1998

Modernes Mittelalter
von Joachim Heinzle (Hrsg.)
Insel Taschenbuch,1999

Menschen im Jahr 1000
von F.J. Brüggemeier und G. Hoffmann
Herder Spektrum, 1999

Gottes gelehrte Vaganten
von Ingeborg Meyer-Sickendiek
VMA-Verlag, 2000

Die Geschichte der Kreuzzüge

Sterben für Jerusalem
von Dieter Breuers
Bastei Lübbe 2001

Die Kreuzzüge – Eine Kulturgeschichte
von Martin Erbstösser
Bastei Lübbe 1997

Geschichte der Kreuzzüge
von Otto Henne am Rhyn
Emil Vollmer Verlag

Waffen und Rüstungen

Die Waffenkammer
von Fridolin Feineiß
gesnitzer & städtler Verlag gbr 1990

Exotische Waffen
von Michael Gschwind
© 1993,1994 by Michael Gschwind

Die Rüstkammer
von Michael Störmer
gesnitzer & städtler Verlag gbr 1996

Inquisition und mittelalterliche Magie

Hexenwelten
von Richard von Dülmen (Hrsg.)
Fischer Taschenbuch Verlag 1987

Teufelsglaube und Hexenwahn
von Brune Gloger und Walter Zöller
Wilhelm Heyne Verlag München 1983

Magie im Mittelalter
von Richard Kieckhefer
Verlag C.H. Beck 1992

Walpurgisnacht und Satanskuss
von Hannsferdinand Döbler
Orbis Verlag 2001

Die Weisen Frauen
von Sergius Golowin
Goldmann Verlag 1982

Von der Fackel zu Scheiterhaufen
von Jean Claude Bologne
Walther Verlag Düsseldorf 1995

Andere Sachbücher

Deutsche Gaunersprache
von L. Günther
Reprint-Verlag-Leipzig

Dreihundertjähriges deutsches Klosterkochbuch
von Bernhard Otto
Reprint-Verlag Leipzig

Die fliegenden Leichen von Kaffa
von Arno Karlen
Verlag Volk & Welt, Berlin

Leben mit den Toten
von Hans-Peter Hasenfratz
Herder Spektrum, 1998

Handbuch der Schmiedekunst
von Franz Sales Meyer
Weltbild Verlag, 1999

Lexikon des Islam
von Thomas Patrick Hughes
Fourier Verlag, 1995

Alte Sprachen

Lehrbuch der lateinischen Sprache
von Heidelore Köckert
Evangelische Verlagsanstalt, 1991

Kleine Grammatik des Altisländischen
von Else Ebel
DEV, 1999

Lehrbuch der isländischen Sprache
von Magnús Pétursson
Helmut Buske Verlag, 1992

Der Nibelunge Noth und die Klage
von Karl Lachmann (Hrsg.)
Walter de Gruyter, 1960

Kleine mittelhochdeutsche Grammatik
von Karl Weinhold
Wilhelm Braumüller Verlag, 1986

Kleines mittelhochdeutsches Wörterbuch
von Beate Hennig
Max Niemeyer Verlag, 2001

Taschenwörterbuch des althochdeutschen Wortschatzes
von Gerhard Köbler
Verlag Ferdinand Schöningh, 1994

Rollenspielmaterial

Hârnmaster & Hârnworld
von N. Robin Crossby
Columbia Games Inc., Canada 1986

Kaiser Retos Waffenkammer
von Jörg Raddatz und Thomas Römer
Fantasy Productions GmbH 1993

Alles über den Kämpfer
von Aaron Allston
TSR, Inc. 1989

Alles über den Barbaren
von Rick Swan
TSR, Inc. 1994

The Complete Ninja's Handbook
von Aaron Allston
TSR, Inc. 1995

Player's Option: Combat & Tactics
von L. Richard Baker III & Skip Williams
TSR, Inc. 1995

DM's Option: High Level Campaigns
von Skip Williams
TSR, Inc. 1994

The Red Steel Campaign Setting
von Tim Beach
TSR, Inc. 1994

Realm of Terror (Ravenloft Rule Book)
von Bruce Nesmith, Andria Hayday und W. Connors
TSR, Inc. 1994

The Spellbound Campaign Guide
von Anthony Pryor
TSR, Inc. 1995

Ars Magica: Die Kunst der Magie (4th Edition)
von Jeff Tidball, John Nephew u.a.
Mario Truant Verlag, Mainz 1997

Mage: The Sorcerers Crusade
von Phil Brucato u.a.
White Wolf Publishing, Inc. 1998

Vampire: The Dark Ages
von Jennifer Hartshorn u.a.
White Wolf Publishing, Inc. 1998

Die dunkle Dimension
von Silent Shadow
© 1988, 1995-2002 Silent Shadow

Regelerweiterungen, Rüstungen, Waffen und Ausrüstung für Rollenspiele
von Jobst-Hartmut Lüddecke
© 2000 Jobst-Hartmut Lüddecke

Romanreihen

Die Töchter der Nibelungen (Triologie)
von Diana L. Paxson
Bastei-Lübbe 2000

Die Nebel von Avalon (Triologie)
von Marion Zimmer Bradley
Fischer Taschenbuch Verlag 1987

Die Shannara Saga (bisher 20 Bände)
von Terry Brooks
Goldmann Verlag 1978-98

Der Herr der Ringe und all die vielen anderen Geschichten aus und über Mittelerde
von J.R.R. Tolkien
Klett / Cotta bzw. Hobbit- Presse 1972-80

Der Conan- Zyklus (bisher ca. 50 Bände)
von Robert E. Howard, Lin Carter, L. Sprague Le Camp u.a.
Goldmann Verlag 1970-98

Die Saga des Dunkelelfen / Das Lied des Deneir / Die vergessenen Welten (23 Bände)
von R.A. Salvatore
Goldmann/Blanvalet Verlag 1990-2000

Dämonendämmerung / Schattenelf (10 Bände)
von R.A. Salvatore
Blanvalet Verlag 1998-2000

Die Drachenlanze- Saga (bisher ca. 70 Bände)
von Margaret Weis, Tracy Hickmam u.a.
Goldmann Verlag 1984-98

Empfehlenswerte Filme und Fernsehserien

Conan der Barbar
Der Name der Rose
The hour of the pig
Flesh and blood
Robin of Sherwood (engl. TV-Serie)
Bruder Cadfael (engl. TV-Serie)

Empfehlenswerte Computerspiele

Might and Magic VII
Baldurs Gate II
Morrowind

Empfehlenswerte Hintergrundmusik

Blind Guardian
Svbway to Sally
In Extremo
Dead can dance
Sounds of the celtic harp
Loreena McKennitt
Luca Turilli
Wünnespil
Die Streuner
Musica Mystica
Corvus Corax
Garmana
Hagalaz' Runedance

Soundtracks
(insb. Conan der Barbar und Conan der Zerstörer)

Audiotracks diverser Computerspiele
(insb. Might & Magic VI – VIII, Icewind Dale und Morrowind)

Bildnachweis

Resting Ranger (S.15), Dragontamer *(S. 141)*, Karnala (S. 77), Arhyana the archer *(S. 138)*, Awaking in the swamps (S. 103), Awaiting the Danger *(S. 221),* Black Mage (S. 87), Blessed paladin (S. 100), Grimbbin Greyhill (S. 47), Samyra and the Pixie (S. 37), The Hunter *(S. 157)*
© by Daniel Wikart (xar@tiscali.ch, http://xar.epilogue.net)

Gibt's auf? *(S. 130),* Quit playing (S. 73), Cilistra (S. 95), Unfall *(S. 135)*
© by Eva Widermann (Eva.Widermann@gmx.net, http://boudicca.epilogue.net)

Elven noble (S. 33), Full moon *(S. 217)*, Hunter in the night (S. 24), Gothic angle (S. 60), The magicians spellbook (S. 109), Witchburn (S. 117)
© by Trixi Leistner (suywen@yahoo.com, http://www.suywen.de)

Felsformer (S. 90), Elfenmädchen (S. 121), Covis (S. 46), Feerich (S. 42), Windling (S. 44), Yranahs wilder Tanz (S. 67), Zaubernd (S. 27)
© by Daniela Kufner (dragonlady@dragonwood.de, http://www.dragonwood.de)

Wilfelfe *(S. 143)*, Confession (S. 18), Amazone *(S. 163)*
© by Petra Rudolf (rilyn@elendil.de, http://www.dracoliche.de)

Dwarf *(S. 153)*, Minotaur (S. 57), Satyr (S. 59), Wizard (S. 84), Warrior of birds *(S. 146)*
© by Tobias Brenner (tobiasbrenner@gmx.de, http://www.tobiasbrenner.de)