

DARKON

Das Dark Fantasy
Rollenspiel

Kurzregeln
der dritten, ueberarbeiteten Auflage

Version vom 24. August 2005

von Hendrik Belitz*

*(mit tatkräftiger Unterstützung der Testspieler und Diskussionspartner Franziska-Maria, Markus, Maria, Sven, Yvonne, Christian, Heike und Alexander sowie der Darkon-Spieler vom GroFaFo-Wintertreffen 2005: Psycho-Dad, Carallewynn, Riot, Tempestatis, Crazydwarf, Baerjan, Shaliya ... und mir selbst :))

Lizenz



Sie dürfen:

- Den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen
- Bearbeitungen anfertigen

Zu den folgenden Bedingungen:

- **Namensnennung.** Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers nennen.
- **Keine kommerzielle Nutzung.** Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- **Weitergabe unter gleichen Bedingungen.** Wenn Sie diesen Inhalt bearbeiten oder in anderer Weise umgestalten, verändern oder als Grundlage für einen anderen Inhalt verwenden, dann dürfen Sie den neu entstandenen Inhalt nur unter Verwendung identischer Lizenzbedingungen weitergeben.
- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, **mitteilen**.
- Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung des Rechteinhabers aufgehoben werden.
- **Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.**

Um die Lizenz anzusehen, gehen Sie bitte zu <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/> oder schicken Sie einen Brief an Creative Commons, 559 Nathan Abbott Way, Stanford, California 94305, USA.

Einleitung

Dieses Dokument soll es Dir, lieber Leser, ermöglichen, ohne größere Probleme an einer Runde des Rollenspiels *Darkon* teilzunehmen. Alle wichtigen Regeln sind in diesem Text zu finden, ja tatsächlich ist es sogar so, daß dieser Text nach einer groß angelegten Revision des *Darkon*-Regelwerks momentan die einzig sinnvolle und gültige Referenz der Regeln darstellt.

Da sich dieser Text explizit an Leute richtet, die bereits mit Rollenspielen in Kontakt gekommen sind, wird auf eine ausführliche Erklärung typischer Begriffe wie *Attribut*, *Fertigkeit*, *Resistenz*, *Probe* oder *W20* verzichtet. Ein Glossar am Ende dieses Textes fasst alle wichtigen Begriffe nochmals kurz zusammen und gibt Hinweise, wo diese im Zweifelsfall nachgeschlagen werden können.

Anmerkungen zur textlichen Gestaltung

Zuerst sei gesagt, daß sich die dritte Auflage des Regelwerks noch in einer Testphase befindet. Viele der hier vorgestellten Regeln können noch nicht als ausreichend auf Spielbarkeit und Balance getestet angesehen werden.

Weiterhin weise ich darauf hin, daß dieser Text an nahezu keinsten Weise korrektur gelesen wurde. Dementsprechend bitte ich orthographische wie auch stilistische Patzer im Vor herein zu entschuldigen.

Beispiele im Fließtext werden durch *kursive* Schrift gekennzeichnet. Neue Begriffe werden bei ihrem ersten Auftauchen **fett** gedruckt. Kästen am Ende eines Abschnittes fassen alle präsentierten Regeln nochmals kurz zusammen. **Grau unterlegter Text** behandelt Regelvarianten und Tips für das konkrete Ausspielen der Regeln oder das Anpassen dieser Regeln an einen eher heroischen Spielstil. Auf ein

Übermaß an „emanzipierten“ Pronomen wurde mit voller Absicht verzichtet, um dem Autor das Schreiben und dem interessierten Leser das Studieren dieses Textes nicht unnötig zu erschweren. Die Schar der weiblichen Rollenspielfans möge mir diesen chauvinistischen Anfall von Faulheit verzeihen...

Charaktere

Bei *Darkon*, wie in jedem anderen Rollenspiel auch, spielen die Spielercharaktere eine zentrale Rolle. Ihre Erschaffung sollte deshalb immer mit einer guten Idee und einem Zettel, der ausreichend Platz für Notizen bietet, beginnen. Frage den Spielleiter, welche Art von Spiel er leiten möchte. Stimme Dich mit den anderen Spielern ab, damit ihr eine glaubhafte und stabile Gruppe bilden könnt. Mache Dir Gedanken über Deinen Charakter: Wie sieht er aus, welchen Werdegang hat er hinter sich, was sind typische Marotten und Verhaltensweisen?

Erst wenn diese Dinge geklärt sind, sollten die regeltechnische Aspekte der Charaktererschaffung betrachtet werden. Viele Spieler sind es von anderen Rollenspielen vielleicht gewohnt, die berühmte (und unter Spielleitern oft auch berüchtigte) Frage zu stellen „Ja, was kann man denn hier so spielen?“. Diese Frage kann bei *Darkon* nur auf eine einzige sinnvolle Art und Weise beantwortet werden: „Alles, was Du willst, so lange Du mit Deinen Mitspielern einen Konsens finden kannst“.

Festlegung der Charakterwerte

Sobald das Grundkonzept deines Charakters steht, kannst Du Dich der regeltechnischen Seite der Charaktererschaffung zuwenden. Zuerst gilt es, die **Attribute** und **Fertigkeiten** des Charakters festzulegen. Beide Begriffe sind Dir sicherlich aus anderen Rollenspielen bekannt und werden an dieser Stelle nicht näher erläutert. Die acht bei *Darkon* benutzten Attribute sind **Kraft** (wie stark bist Du und wie kurzfristig kannst Du Deine Reserven anzapfen?), **Geschick** (wie beweglich und wie schnell bist Du?), **Vitalität** (wie ausdauernd und gesund bist Du?) und **Wahrnehmung** (wie viel nimmst Du von Deiner Umgebung wahr?) auf der *körperlichen* sowie **Intelligenz** (wie gut kannst Du komplexe Zusammenhänge verstehen und Dich an Dinge erinnern?), **Willenskraft** (wie mutig, stur und ziel fokussiert bist Du?), **Intuition** (wie gut steht es um Dein Bauchgefühl und Deine Instinkte?) und **Charme** (wie wirkst Du auf andere?) auf der *geistigen* Seite. Attribute werden in so genannten **Stufen** gemessen und reichen von Eins bis Zehn, wobei Stufe Fünf dem menschlichen Durchschnitt entspricht.

Jedem Attribut solltest Du zudem eine **Bedeutung** geben, eine kurze Beschreibung, was der Zahlenwert im Falle Deines Charakters zu bedeuten hat.

Die **Fertigkeiten** Deines Charakters kannst Du relativ frei wählen. Es existiert keine feste Liste von Fertigkeiten, wie Du sie von anderen Spielen her kennen magst (obwohl Du solche Listen natürlich als Inspirationsquelle nutzen kannst). Du mußt lediglich dafür sorgen, daß der Einsatzbereich deiner Fertigkeiten weder zu klein noch zu groß ist:

So sollten *Kampffertigkeiten* eine Waffengattung umfassen, also Klingenswaffen, Schilde, Stangenwaffen usw. Eine

Fertigkeit *Angriff* oder gar *Kampf* wäre zu allgemein. Eine Fertigkeit *Langschwert* oder *Wurfaxt* dagegen wäre zu eng gefaßt.

Eine *handwerkliche* Fertigkeit soll alle typischen Fähigkeiten eines Handwerks beinhalten, aber nicht mehr. Ein Rüstungsmacher weiß, wie man Leder zuschneidet oder Kettenringe biegt. Vom Drahtziehen oder vom Gerben wird er aber nur bedingt Ahnung haben, sprich diese Dinge sollten durch weitere Fertigkeiten abgedeckt werden.

Eine *Wissensfertigkeit* repräsentiert einen Wissenszweig, also beispielsweise Religionskunde, Mathematik oder Astrologie. Sprachen und die zugehörigen Schriftsprachen (die unabhängig von der Sprachfertigkeit erlernt werden müssen) sind ebenfalls Wissensfertigkeiten.

Soziale Fertigkeiten behandeln den Umgang mit anderen Personen. Eine Fertigkeit stellt in diesem Fall ein bestimmtes Einsatzgebiet dar, zum Beispiel Lügen, Verhandeln oder Verführen.

Andere erlernbare Talente wie zum Beispiel *Feuer machen* oder *Spuren lesen* werden auch jeweils durch eine eigene Fertigkeit repräsentiert.

Mystische Fertigkeiten schließlich sind vom System festgelegt. Hier hast Du im Rahmen der Kurzregeln die Wahl zwischen *Thaumaturgie* (Zaubersprüche einsetzen), *Ritualmagie* (Rituale verwenden, um Magie zu wirken oder andere Magie zu unterstützen) und *Gebet* (Deine Gottheit um Hilfe anflehen).

Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob der Rahmen einer Fertigkeit angemessen ist oder nicht.

Im Folgenden werden Dir zwei Alternativen präsentiert, durch die Du Deine Attribute und Deine Fertigkeiten festlegen kannst. Die erste ist schnell, die zweite flexibel. Beide Verfahren sind dabei gleichberechtigt und liefern ähnliche Ergebnisse, da das erste Verfahren einfach nur ein Spezialfall des zweiten ist. Somit können auch innerhalb einer Spielergruppe beide Verfahren zur Anwendung kommen.

Die einfache Methode, Attribute und Fertigkeiten zu generieren

Verteile die acht Werte 8, 7, 6, 5, 5, 4, 3 nach Belieben auf Deine acht Attribute. Zudem darfst Du die zehn Werte 5, 5, 4, 4, 3, 3, 3, 2, 1, 1 auf zehn von Dir zu wählende Fertigkeiten verteilen. Außerdem erhältst Du Deine Muttersprache (jedoch nicht die Fähigkeit, diese lesen und schreiben zu können) als kostenlose Fertigkeit auf Stufe 6. Ist Deine Muttersprache nicht identisch mit der Sprache, die im gewählten Gebiet der Rollenspielkampagne hauptsächlich gesprochen wird, so erhältst Du zudem auch diese Sprache, allerdings nur auf Stufe 3.

Die komplizierte Methode, Attribute und Fertigkeiten zu generieren

Du hast 600 Punkte, die Du beliebig auf Attribute und Fertigkeiten verteilen darfst. Du mußt jedem Attribut mindestens eine Stufe von Eins zuweisen und kein Attribut darf die zehnte Stufe übersteigen. Zudem darfst Du zu Spielbeginn keine Fertigkeit auf einer Stufe über Fünf erlernen und Du darfst maximal so viele Fertigkeiten wählen,

wie die Summe aus Intelligenz und Willenskraft Deines Charakters angibt oder 10, je nachdem, was höher ist. Zusätzlich erhältst wie bei einfacher Methode Deine Muttersprache und evtl. eine weitere Sprache, ohne dafür Punkte aufwenden zu müssen.

Sofern Du möchtest, daß Dein Charakter über Zaubersprüche oder magische Rituale verfügt, mußt Du auch diese von Deinem Punktekonto bezahlen.

Den beiden nachfolgenden Tabellen kannst Du entnehmen, wie viele Punkte Dich bestimmte Attributs- oder Fertigungsstufen kosten:

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

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

Solltest Du nicht alle Punkte ausgeben können, so ist das kein Problem. Alle nicht verbrauchten Punkte werden Dir als **Erfahrungspunkte** gutgeschrieben, die Du beizeiten zur Steigerung oder Ausweitung Deiner Fähigkeiten verwenden kannst.

Variante – Verteilungspunkte variieren: Die angegebenen 600 Verteilungspunkte liefern Charaktere, die von ihrem Training und ihren Kenntnissen her sich leicht von der Masse abheben. Sie haben Potential, sind aber beileibe keine Helden. Wünscht die Gruppe sich einen anderen Spielstil, so können diese Punkte ohne weiteres aufgestockt werden. Für ein wahrhaft heroisches Spiel bieten sich wesentlich mehr Punkte an. Für Charaktere aus dem gemeinen Volk sind vielleicht nur 500 Verteilungspunkte angebrachter.

Variante – Fertigkeitsspezialisierungen: Sofern alle Spieler damit einverstanden sind, dürfen Charaktere zu Spielbeginn auch über enger gefaßte Fertigkeiten, zum Beispiel den Umgang mit einer speziellen Waffe, die Herstellung eines bestimmten Objektes oder der soziale Umgang mit bestimmten Personenkreisen, verfügen. Eine solche Fertigkeit wird als **Spezialisierung** bezeichnet und ist zwar günstiger zu erwerben als eine normale Fertigkeit (vgl. nachstehende Tabelle), aber natürlich auch in ihrem Einsatz eingeschränkter. Sofern dies ebenfalls allen Spielern recht ist, kann man eine Spezialisierung auch auf eine bestehende Fertigkeit aufsetzen. In diesem Fall sind nur die Kosten der Stufendifferenz zu zahlen. Besitzt ein Charakter

beispielsweise die Fertigkeit *Rüstungsbau* auf Stufe 3 und möchte sich weiter auf den Bau von Kettenhemden mit Stufe 5 spezialisieren, so muß er lediglich 7 Punkte (14 Punkte für Stufe 5 abzüglich 7 Punkten, die die dritte Stufe einer Fertigkeitsspezialisierung kosten würde) diese Spezialisierung bezahlen.

Spezialisierungsstufe	Punktekosten
1	4
2	5
3	7
4	10
5	14

Attribute und Fertigkeiten festlegen:

- Festgelegte Stufen auf Attribute und Fertigkeiten verteilen
- oder
- 600 Punkte anhand der Tabellen verteilen

Sekundäre Attribute

Aus Deinen Attributen werden diverse **sekundäre Attribute** ermittelt, die Du in bestimmten Situationen einsetzen kannst beziehungsweise mußt. Man unterscheidet hier die **psychische Resistenz**, mit der Du Dich gegen geistige „Angriffe“ wehrst, die **physische Resistenz**, die gegen physische Schäden wirkt, den **Schockwert**, der bemißt, bis zu welchem Punkt Du noch Handlungsfähig bist und die **Initiative**, mit der die Handlungsreihenfolge innerhalb von Konfliktsituationen bestimmt wird. Die sekundären Attribute werden wie folgt berechnet:

Psychische Resistenz = Intelligenz + Willenskraft *oder* doppelte Willenskraft (der höhere Wert zählt)

Physische Resistenz = Kraft + Vitalität *oder* doppelte Vitalität (der höhere Wert zählt)

Schockwert = Willenskraft + Vitalität

Initiative = Geschick + Intuition

Die Alternative bei der Berechnung der Resistenzen ist durchaus gewollt: Eine hohe psychische Resistenz kann das Zeugnis eines gefestigten und weisen Charakters sein. Sie kann aber ebenso bedeuten, daß wir hier einfach einen sehr, sehr sturen und dickköpfigen Typen vor uns haben. Ebenso kann ein Charakter entweder über eine herausragende Konstitution verfügen oder aber in der Lage sein, seine körperlichen Reserven kurzzeitig und gezielt anzuzapfen.

Sekundäre Attribute:

Psychische Resistenz = Intelligenz + Willenskraft *oder* doppelte Willenskraft (der höhere Wert zählt)

Physische Resistenz = Kraft + Vitalität *oder* doppelte Vitalität (der höhere Wert zählt)

Schockwert = Willenskraft + Vitalität

Initiative = Geschick + Intuition

Definiere Deine Merkmale

Dir steht es frei, für Deinen Charakter eine gewisse Anzahl von **Merkmalen** zu definieren. Merkmale sind besondere Begabungen, Leute, die Du kennst oder die Dich kennen, Phobien und andere körperliche wie geistige Gebrechen oder auch bemerkenswerte Talente. Jedes Merkmal kann sich in der Regel für den Charakter sowohl positiv als auch

negativ auswirken. Das Merkmal *Gutaussehend* ist zum Beispiel in der Regel von Vorteil, wenn es um Verhandlungen oder Flirts geht. Versucht Dein Charakter aber, in einer zwielfichtigen Hafenspelunke nicht aufzufallen, so wird ihm sein gutes Aussehen dabei nicht gerade behilflich sein. Ähnlich kannst Du übernatürliche Kräfte darstellen. Dein Zwerg besitzt eine steinartige Haut? Dann gib ihm das Merkmal *Steinhaut*, daß ihn besser Schaden widerstehen läßt. Andererseits werden ihm Heiler nur schwer helfen können, wenn sie mit den speziellen Eigenschaften der Zwergenhaut nicht vertraut sind. In diesem Fall ist die Steinhaut von Nachteil für Deinen Charakter.

Der Einsatz von Merkmalen

Jedes Merkmal kann eingesetzt werden, wenn Du es wünschst. Zu diesem Zweck stehen Dir sogenannte **Merkmalspunkte** zur Verfügung. Jedesmal, wenn Du ein Merkmal zu Deinem Vorteil einsetzen willst, bezahlst Du einen Merkmalspunkt und erhältst auf die nächste Probe einer Handlung, die durch das Merkmal beeinflusst wird, einen Bonus von +5. Du kannst auch mehr Merkmalspunkte einsetzen. Für drei Punkte erhöht sich der Bonus auf +10, für sechs Punkte auf +15 und für zehn Merkmalspunkte auf +20. Der positive Einsatz eines Merkmals muß **vor** Beginn der Handlung angekündigt werden. Kommt es dann nicht zu einer entsprechenden Probe, so verfällt auch der Bonus und die eingesetzten Merkmalspunkte sind verschwendet.

Ebenso kannst Du Dir Merkmalspunkte verdienen, in dem Du ein Merkmal zu Deinem persönlichen Nachteil verwendest. Ein Probenmalus von -5 gibt Dir einen Merkmalspunkt, einer von -10 gibt Dir drei, -15 ergeben sechs und -20 zehn Merkmalspunkte. Der Einsatz als Nachteil muß nicht vor einer Handlung angekündigt werden (*Schwache Giftresistenz* beispielsweise spielt erst dann eine Rolle, wenn Du vergiftet wirst).

In der Regel solltest Du tunlichst zusehen, daß Du Deine Merkmale auch zu Deinem persönlichen Nachteil einsetzt. Tust Du dies nämlich nicht, so hat der Spielleiter das Recht, Deine Merkmale im für negativen Sinne zu aktivieren und Du erhältst in einem solchen Fall eventuell keine Merkmalspunkte. Ebenso wirst Du keine Merkmalspunkte erhalten, wenn eine schlechte Probe keine wirklichen negativen Konsequenzen für Dich nach sich zieht.

Merkmalspunkte

Zu Beginn seiner Karriere erhält jeder Charakter fünf Merkmalspunkte. Die Anzahl Deiner Merkmalspunkte verändert sich je nach Einsatz Deiner Merkmale zum Positiven oder zum Negativen. Zudem kann der Spielleiter (oder die Spielergruppe als Ganzes) Dir einen oder mehrere Merkmalspunkte verleihen, wenn Du etwas besonders stimmiges getan oder in einer Szene besonders gutes Rollenspiel gezeigt hast.

Variante – Mehr Merkmalspunkte im heroischen Spiel:

Wenn ein eher heroischer Spielstil gewünscht wird, dann ist es sinnvoll, den Charakteren mehr Merkmalspunkte zu geben, damit positive Merkmale öfter eingesetzt werden können. Alternativ oder gar zusätzlich kann man auch definieren, daß Merkmalspunkte sich langsam, zum Beispiel mit einem Punkt pro Nacht, regenerieren oder man kann he-

roische Taten durch den Erhalt zusätzlicher Merkmalspunkte belohnen.

Variante – Herausragende Taten: Wird diese Regelvariante angewandt, so kann ein Charakter auch Merkmalspunkte einsetzen, wenn er kein passendes Merkmal für eine bestimmte Probensituation besitzt. In diesem Fall kostet ihn ein Probenbonus von +5 fünf Merkmalspunkte, einer von +10 kostet fünfzehn Merkmalspunkte und ein Bonus von +15 entsprechend 30 Merkmalspunkte.

Merkmale und ihre Auswirkungen definieren

Es steht Dir frei, Dir nahezu beliebige Merkmale auszudefiniieren. Dabei solltest Du allerdings einige Richtlinien beachten, da der Spielleiter das Merkmal sonst nicht zulassen wird:

- Wie ist der Charakter zu dem Merkmal gekommen? Zum „Adligen“ wird man geboren, aber wer waren Deine Eltern und woher stammst Du? Ein „vernarbtetes Gesicht“ erzählt sicherlich ebenfalls eine interessante, traurige Geschichte. Und die Erklärung der Herkunft Deines Merkmals „Frauenheld“ dürfte auch für so manches Amüsement in der Spielrunde führen. Ein gut begründetes Merkmal, das im Spiel häufig in Erscheinung treten wird, hat gute Chancen, vom Spielleiter akzeptiert zu werden.
- In welchen Situationen kannst Du das Merkmal einsetzen und worauf wirkt es sich aus? Der Einsatzbereich sollte zumindest für den positiven Einsatz des Merkmals eingeschränkt werden. Ein Merkmal „Feuerresistenz“ gibt Dir Boni, wenn Du Feuerschaden widerstehen mußt. Das ist durchaus akzeptabel. Aber wenn Du das Merkmal „Hohe Resistenz“ nennst und darauf hoffst, es für alle Resistenzwürfe benutzen zu können, dann wird der Spielleiter Dir dieses Merkmal höchstwahrscheinlich verweigern. Generell sollte ein Merkmal entweder nur eine Fertigkeit oder den Teil einer Resistenz betreffen. Gilt es für eine ganze Fertigungsgruppe, für ein sekundäres Attribut oder gar für ein Attribut, dann sollte der Einsatz auf sehr bestimmte Situationen beschränkt sein.
- Passt das Merkmal zum Charakter? Verpasst Du Deinem Zwerg das Merkmal „Wasserratte“, dann ist das mit ziemlicher Sicherheit ein atypischer Fall (Wahrscheinlich geht ein solches Merkmal sogar mit einem weiteren Merkmal „Vom eigenen Clan verstoßen“ einher...), der zu so mancher Komplikation im Spiel führen kann. Bei der Wahl von charaktergerechten Merkmalen betrachtet man am besten die Antworten auf die Fragen, die man sich selbst zu Beginn der Charaktererschaffung gestellt hat. Unterstreiche einfach ein paar Kernpunkte in Deinen Notizen und mache Merkmale daraus. Außerdem solltest Du nicht zu viele Merkmale wählen. Beschränke Dich lieber auf zwei oder drei gut gewählte Merkmale als das Du zu viele Merkmale ohne echte Aussage wählst. Zudem wird der Spielleiter in der Regel eine Obergrenze setzen. Mehr als vier Merkmale sind üblicherweise nicht angebracht, zumal Du während des Spiels noch reichlich Gelegenheit haben wirst, weitere Merkmale zu erhalten.

Variante – „Special moves“: Merkmale bieten auch einen guten Ansatzpunkt, um Charaktere mit speziellen Kampf-

manövern und Stuntfähigkeiten auszustatten. Diese sollten jedoch nicht zu Spielbeginn definiert werden. Zeigt sich aber, daß ein Charakter sich im Spiel auf sehr bestimmte Manöver konzentriert, dann kann der Spielleiter den Spieler mit einem Merkmal, daß diesem Kampfmanöver entspricht, belohnen oder dem Spieler anbieten, dieses Merkmal für einige Erfahrungspunkte zu kaufen.

Variante – „Nichtmenschliche Charaktere“: Das Darkon-System enthält keine speziellen Regeln für das Spielen von nichtmenschlichen Spezies. Diese können jedoch sehr gut dargestellt werden, indem man den Charakter mit entsprechende Merkmalen versieht. So mag ein Elb die Merkmale „Empfindliches Gehör“ und „Arroganz gegenüber Nichtelben“ besitzen, während ein Zwerg gut durch „Steinhaut“ und „Dickköpfig“ repräsentiert wird.

Merkmale des Charakters festlegen:

- Bestimme einige (meist drei oder vier) besondere Merkmale, die Deinen Charakter auszeichnen

Seele und Makel

Bedingt durch die besondere Vergangenheit des Kosmos von Darkon tragen alle Sterblichen sowohl das Erbe der Götter als auch Züge ihrer Gegenspieler, der Chaosprinzen, in sich. Dieses fragile Gleichgewicht kann leicht gestört werden und wird spieltechnisch durch Deinen **Seele-Makel-Wert** ausgedrückt. Dies ist keine Gut-Böse-Skala und den Chaosprinzen näher zu sein als den Göttern sagt wenig über die Moral des Charakters aus. Vielmehr verschreibt sich der göttliche Einfluß eher der Ordnung und der Schaffenskraft, während die Chaosprinzen für Chaos und Veränderung stehen.

Taten, die Dich der einen oder der anderen Seite näher bringen, verschieben dieses Gleichgewicht, was in den verschiedensten Situationen mehr oder weniger schwere Auswirkungen zeigen wird.

Wenn Du es wünschst, kannst Du Deinen anfänglichen Seele-Makel-Wert beliebig festlegen (dies kann zum Beispiel beim Spielen eines besonders gläubigen Charakters sinnvoll sein). Ansonsten startest Du genau im Gleichgewicht. Den gewählten Wert kannst Du auf der Skala Deines Charakterbogens entsprechend vermerken.

Seele-Makel-Wert:

- Beliebig festzulegen, startet aber im Allgemeinen genau im Gleichgewicht (vgl. Skala auf dem Charakterbogen)

Ausrüstung

Anders als in vielen anderen Systemen verzichtet Darkon darauf, Deinen Charakter mit einem bestimmten Startkapital zu versehen. Du kannst jede Form von Ausrüstung wählen, die zu Deinen Charakter paßt und die der Spielleiter absegnet. Zudem wirst Du sicherlich auch ein paar Münzen in Deinem Geldbeutel finden. Um unnötigen Komplikationen von vornherein aus dem Weg ist aber ratsam, hier nicht zu sehr über die Stränge zu schlagen und sich bei der Auswahl der Startausrüstung an den Eigenschaften des Charakters, insbesondere seinem Werdegang, seinen Merkmalen und seinen Fertigkeiten, zu orientieren.

Ausrüstung wählen:

- Rüste Deinen Charakter entsprechend des von Dir erdachten Charakterkonzepts aus. Die von Dir festgelegten Spielwerte können dabei eine wertvolle Hilfe sein.

Disziplins- und Richtungstalente:

[*Thaumaturgiestufe* · 7] auf die 13 Talente verteilen, dabei darf keine Disziplin mehr als 6 und keine Richtung mehr als 4 Punkte erhalten.

Magische Kräfte

Die Anwendung von Magie ist auf Darkon im wahrsten Sinne des Wortes eine verbotene Kunst. Die herrschende Kaste des Imperiums wird beinahe ausschließlich durch Magier gefüllt und diese Menschen betreiben beträchtliche Aufwendungen, damit niemand sich in der Kunst der Magie an ihnen messen oder sich gar gegen sie wenden kann. Doch die Magie lebt im Geheimen weiter. Hinter verschlossenen Türen und in der Abgeschiedenheit der Wildnis werden auch heute noch die geheimen Künste an Auserwählte weiter gegeben.

Wenn Du einen Thaumaturgen (also einen Zauberer) spielen oder magische Rituale beherrschen willst, dann mußt Du das „langsame“ System zur Charaktererschaffung verwenden, da diese Talente in der Regel zusätzliche Punktekosten mit sich bringen (es sei denn, Du verzichtest darauf, feste Zaubersprüche zu lernen und verläßt Dich ganz und gar auf die sogenannte freie Magie). Für Priester kann auch das schnelle System verwendet werden, da alle hier benötigten Fähigkeiten als normale Fertigkeiten gekauft werden

Eines ist noch wichtig. Solltest Du tatsächlich fest entschlossen sein, ein magiebegabten Charakter spielen zu wollen, so solltest Du zuvor einen Blick in den Abschnitt *Magie* dieses Dokuments werfen, um Dich mit einigen gängigen Begriffen vertraut zu machen.

Bestimmung der Werte eines Thaumaturgen

Wenn Dein Charakter ein Thaumaturg sein soll, also jemand, der Zaubersprüche verwendet, um seine Magie zu wirken, so mußt Du zuerst entscheiden, ob er ein Kanalisierer oder ein Wandler ist. Diese Entscheidung ist endgültig und kann nicht mehr rückgängig gemacht werden. Kanalisierer zehren an ihren geistigen Kräften, um die Energie für ihre Zauber zu erhalten, während Wandler ihren Körper für diese Zwecke benutzen. Zudem mußt Du die Fertigkeit *Thaumaturgie* wählen, da nur durch diese Zaubersprüche gewirkt werden können.

Zauberer:

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

Als nächstes mußt Du Deine *Talente* bestimmen, also die Fähigkeiten, die verschiedenen Disziplinen und Richtungen der Spruchzauberei richtig einzusetzen. Dies tust Du, indem Du auf diese 13 Talente eine Anzahl von Punkten verteilen, die dem **siebenfachen** Ihrer Stufe in der Fertigkeit *Thaumaturgie* entspricht. Hast Du die Fertigkeit *Thaumaturgie* auf Stufe 4 gewählt, so darfst Du 28 Punkte auf Ihre Talente verteilen. Zu Spielbeginn darf dabei kein Disziplintalent über **6** liegen. Weiterhin darf keine Richtung mehr als **4** Punkte erhalten. Bedenke bitte auch, daß ein Talentwert von **0 nicht** bedeutet, das keine Zauber, die dieses Talent benötigen, eingesetzt werden können.

Sobald Deine Talente feststehen, kannst Du Dich daran machen, den Charakter mit anfänglichen Zaubern auszustatten. Einen Zauber kaufst Du für eine gewisse Menge Verteilungspunkte auf einer bestimmten Stufe (zu Spielbeginn darf diese, wie bei normalen Fertigkeiten, Stufe 5 nicht überschreiten). Zauber kosten allerdings weniger Punkte als Fertigkeiten, wie Du der Tabelle am Ende dieses Abschnittes entnehmen kannst.

Um einen Zauber erlernen zu können, mußt Du zwei Bedingungen erfüllen. Zum einen darf die Stufe des Zaubers, die Du zu kaufen gedenkst, 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 **7** 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 und darf maximal 7 sein.

Bestimmung der Werte eines Priesters

Als Priester wirst Du den Abschnitt *Magie* der Charaktererschaffung sicherlich schnell hinter sich bringen können. Zuerst einmal benötigt ihr Priester die beiden Fertigkeiten *Gebet* und *Religionskunde* (oder eine äquivalente Fertigkeit). Dann mußt Du Dich 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 Geschehnisse der Welt einzugreifen. Ein Priester eines solchen Gottes wird es demnach schwerer haben, ein Wunder zu erleben. Dein Spielleiter wird Dir bereitwillig Auskunft erteilen, welche Götter auf Darkon angebetet werden.

Zudem benötigt Dein Charakter einen **Karmawert**. Dieser gibt an, wie sehr Du in der Gunst Deiner Gottheit stehst. Zu Spielbeginn entspricht Dein Karma Deiner Stufe in der Fertigkeit *Gebet*. Das Karma eines Charakters ändert sich im Spielverlauf ständig und ist deshalb nach Spielbeginn nur dem Spielleiter exakt bekannt. Die Götter teilen ihren Gläubigen schließlich nur selten mit, was sie von ihnen halten.

Im Abschnitt *Magie* findest Du weitere Informationen darüber, wie Du Dein Karma benutzen kannst, um von Deiner Gottheit Beistand zu erleben.

Priester:

- Benötigt die Fertigkeiten *Gebet* und *Religionskunde*
- Startet mit einem **Karmawert** = Stufe der Fertigkeit *Gebet*

Bestimmung magischer Rituale

Die Anwendung kleiner und großer magischer Rituale ist selbst im gemeinen Volk weit verbreitet. Obwohl von Seiten der Obrigkeit verboten, übt fast jeder Mensch diese Rituale (oftmals sogar unbewußt) aus. Aus diesem Grunde kann auch ein Spielercharakter zu Spielbeginn bereits ein oder mehrere Rituale beherrschen. Bei der tatsächlichen Umsetzung sind Dir beinahe keine Grenzen gesetzt. Du mußt lediglich dafür sorgen, daß der Aufwand des Rituals und der erwünschte Effekt gut zueinander passen. Ein pompöses, langwieriges Ritual, daß teure und schwierig zu beschaffende Materialien erfordert darf durchaus einen spektakulären Effekt nach sich ziehen. Einfache Rituale, die mit einem schönen Lagerfeuer und etwas Singsang durchzuführen sind, werden dagegen keine starken Auswirkungen haben.

Rituale werden spieltechnisch wie Fertigkeiten behandelt, das heißt, Du kannst Proben auf ihr Gelingen ablegen, und kosten genau so viele Punkte wie Zaubersprüche. Deine Stufe in der Fertigkeit *Ritualmagie* ist zugleich auch die maximale Stufe, auf der Du Rituale erlernen kannst.

Zauberspruch oder Ritualstufe	Punktekosten
1	4
2	5
3	7
4	10
5	14

Magische Rituale:

- Benötigen die Fertigkeit *Ritualmagie*
- Werden ähnlich Fertigkeiten gekauft und frei festgelegt.
- Kosten entsprechen Zaubersprüchen äquivalenter Stufe
- Dürfen die Stufe der Fertigkeit *Ritualmagie* nicht übersteigen

Anfängliches aktives Mana

Dein Charakter verfügt auf jeden Fall über eine Art mystische Kraft, aktives Mana genannt. Du kannst aktives Mana benutzen, um Deine magischen Fähigkeiten temporär zu erhöhen oder um magische Gegenstände an Dich zu binden. Näheres zu aktivem Mana findest Du im Abschnitt *Magie*.

Dein anfängliches aktives Mana entspricht der Summe der Stufen Deines Intelligenz und Deines Willenskraft-Attributs.

Anfängliches aktives Mana:

Aktives Mana = Intelligenz + Willenskraft

Checkliste Charaktererschaffung

- Charakterkonzept entwickeln
- Konzept verfeinern und mit der Gruppe und dem Spielleiter abstimmen
- Attribute festlegen
- Fertigkeiten festlegen
- Merkmale bestimmen
- Seele-Makel-Wert bestimmen
- Ausrüstung bestimmen
- Magische Kräfte festlegen
- Anfängliches aktives Mana bestimmen

Charaktere weiterentwickeln

Auch bei Darkon sind Charaktere nicht statisch. Sie entwickeln sich weiter, lernen neues dazu, sammeln Erfahrung. Der Spielleiter wird dementsprechend die Charaktere für ihr Fortkommen belohnen. Dazu stehen ihm gleich mehrere Hilfsmittel zur Verfügung, die hier kurz angerissen werden sollen.

Erfahrungspunkte

Nach jeder Spielsitzung (vielleicht auch erst nach jedem abgeschlossenen Kapitel der Handlung) verleiht der Spielleiter allen Spielern eine gewisse Menge an Erfahrungspunkten (Üblicherweise 4-10 EP pro Charakter). Diese können genutzt werden, um Attribute und Fertigkeiten zu steigern oder neue Fertigkeiten zu erlernen. Erfahrungspunkte können auch für andere Dinge wie aktives Mana, Karmapunkte oder den Erwerb übernatürlicher oder einfach nur sehr spezieller Fähigkeiten genutzt werden. Die Kosten für diese Steigerungen sind auf Seite 2 des Charakterbogens vermerkt. Die Punktekosten für neue Fertigkeiten, neue Spezialisierungen, aktives Mana und Karma sind dabei pro Punkt zu verstehen. Die Angaben für die anderen Werte sind dagegen Multiplikatoren, die mit der derzeitigen Stufe des Wertes malgenommen werden müssen, um die EP-Kosten des neuen Wertes zu erhalten. Sind mehrere Werte angegeben, so gilt der erste für die Stufen 1-5, der zweite für die Stufen 6-10 und (bei Fertigkeiten) der dritte für noch höhere Stufen.

In der Regel sollten alle Spieler dieselbe Anzahl an Erfahrungspunkten erhalten. Individuelle Belohnungen lassen sich besser durch die nachfolgenden Hilfsmittel darstellen.

Merkmalspunkte

Merkmalspunkte können vom Spielleiter vergeben werden, um gute Aktionen, atmosphärisches Rollenspiel und besondere Taten eines Charakters zu belohnen. Im Normalfall erhält der betreffende Spieler einen Merkmalspunkt, seltener auch mehrere. Wie oft Spieler sich auf diese Weise Punkte verdienen können, ist nicht beschränkt und hängt nur vom Spielleiter ab. Merkmalspunkte sind eine schöne, praktische und vor allem individuelle Belohnung. Da sie im Gegensatz zu den EP direkt im Spiel vergeben werden, kann der Spieler sie auch sofort verwenden.

Variante – Spieler belohnen Spieler: Sofern alle Mitspieler damit einverstanden sind, darf jeder Spieler innerhalb einer Spielsitzung *zweimal* einen anderen Spieler für gute Aktionen oder tolles Rollenspiel belohnen, indem er ihm einen Merkmalspunkt verleiht (Sein Charakter verliert diese Merkmalspunkte nicht; der Spielleiter stellt eher

jedem Spieler zwei dieser Punkte für diesen speziellen Zweck zur Verfügung).

Merkmale

Im Verlauf der Geschichte kann es immer wieder dazu kommen, daß Charaktere besondere Merkmale hinzu gewinnen oder auch verlieren. Wer schlimme Narben aus einem Duell davon trägt, verliert sein Merkmal *Gutaussehend*. Wer dagegen trotz großer *Höhenangst* längere Zeit von seinen Gefährten durchs Gebirge getrieben wird, kann eben dieses Merkmal verlieren. Und wer sich mit der örtlichen Diebesgilde gut stellt, kann eben diesen *Kontakt* als neues Merkmal notieren.

Materielle Belohnungen

Auch Reichtümer und Schätze sind für viele Abenteurer von Interesse. Ob es nun um monetäre Entlohnungen, besondere Gegenstände oder gar magische Artefakte geht, materielle Belohnungen sind immer ein gutes Mittel, um die Charaktere im Spiel zu belohnen.

Handlungen

Handlungen stellen den Kern des Regelsystems dar. Damit nicht genug, der hier geschilderte (zugegebenermaßen komplexe) Regelmechanismus reicht prinzipiell sogar schon für ein komplettes Spiel aus. Alle Regeln in den nachfolgenden Kapiteln können auch weggelassen werden, wenn die Spielgruppe sich dazu entschließt, auf detaillierte Regeln für Kämpfe und Magieanwendung zu verzichten.

Als **Handlung** bezeichnen wir, grob gesagt, jede Aktion oder Reaktion eines Charakters. In den meisten Fällen wird dies die Anwendung einer Fertigkeit sein. In selteneren Fällen kann es auch dazu kommen, daß ein Charakter unbewußt oder intuitiv handelt und deshalb ein sekundäres Attribut einsetzt. Egal was die Handlung motiviert, sie läuft immer noch demselben Schema ab.

Zuerst wird eine *Absicht* deklariert, die den Handlungsrahmen nur sehr grob beschreibt und die relevanten Spielwerte vorgibt. Danach wird eine *Probe* durchgeführt, die bestimmt, wie gut oder schlecht die Handlung durchgeführt wird. Abschließend kommt es zur tatsächlichen Durchführung und somit *Beschreibung* der Handlung. Abgekürzt wird dieser Vorgang als „*Absicht – Probe – Beschreibung* (APB)“ - Prinzip bezeichnet.

Absicht

Jede Handlung beginnt mit der Erklärung der Absicht. Die Kernfragen, die sich der Spieler in diesem Fall stellen muß, sind „Was will ich erreichen?“ und „Wie will ich mein Ziel erreichen?“. Durch Beantwortung der ersten Frage erfahren die Mitspieler, vor allem aber der Spielleiter, was der Charakter in naher Zukunft tun wird. Die zweite Frage wiederum bestimmt die regeltechnische Umsetzung. Durch sie legt der Spieler ein Attribut und eine Fertigkeit fest, mit denen er die Probe abzulegen gedenkt.

Um es noch einmal deutlich zu machen: Der **Spieler** bestimmt, worauf er würfelt, nicht der Spielleiter. Dieser darf allerdings sehr wohl sein Veto einlegen, wenn ihm die Wahl allzu spanisch vorkommt (zum Beispiel *Rhetorik* und *Vitalität*, um einen Baum zu erklettern. Ausdauerndes Nie-

derdiskutieren hat bisher noch keinen Baum zur Mitarbeit bewegt. Es sei denn, man ist eine Dryade...). Sind die „Was“ und „Wie“-Fragen beantwortet, so nennt der Spielleiter an dieser Stelle eventuelle **Boni** und **Mali**, die als **Modifikatoren** auf die Probe anzurechnen sind. *Attribut*, *Fertigkeit* und *Modifikator* ergeben dann zusammen die **Erfolgschance (EC)** des Charakters zur Durchführung der Handlung.

$$EC = \text{Attribut} + \text{Fertigkeit} + \text{Modifikator}$$

In einigen Fällen ist die Absicht des Spielers auch schon vorgegeben. Wird der Charakter vergiftet, so ist die Absicht logischerweise „Der Vergiftung widerstehen“ und die Erfolgschance ergibt sich nicht aus Attribut und Fertigkeit, sondern aus einem *sekundären Attribut* zuzüglich eines vom Spielleiter festzulegenden Modifikators:

$$EC = \text{Sekundäres Attribut} + \text{Modifikator}$$

Erfolgschancen, die auf sekundären Attributen beruhen, findet man einerseits bei *Konfliktproben* (s.u.). Hier kommen meist die Resistenzen des Charakters zum Einsatz. Auf der anderen Seite kommt es auch in einigen Situationen des Spiels zu festgelegten Proben. So wird zu Beginn einer Kampfrunde im Rahmen des Kampfsystems eine Probe auf *Initiative* fällig. Und bei einer Verletzung muß der Charakter anhand seines *Schockwertes* überprüfen, ob er handlungsfähig bleibt.

Handlungsabsicht:

- *Absicht* zur Durchführung der Handlung mitteilen (sofern dies nicht automatisch gegeben ist)
- Relevantes Attribut und relevante Fertigkeit bzw. zu benutzendes sekundäres Attribut festlegen.
- Modifikatoren des Spielleiters berücksichtigen
- *Erfolgschance* ermitteln:

$$EC = \text{Attribut} + \text{Fertigkeit} + \text{Modifikator}$$

oder

$$EC = \text{Sekundäres Attribut} + \text{Modifikator}$$

Proben

Ist die Erfolgschance der geplanten Handlung festgelegt, so kann eine *Probe* abgelegt werden. Dabei darf der Spieler entscheiden, ob er würfeln möchte. Er kann in nahezu allen Fällen auf den Wurf verzichten und das Ergebnis stattdessen so festlegen, als hätte er eine 10 gewürfelt.

In der Praxis wird er dies natürlich nur tun, falls er sich mit diesem Ergebnis auf der sicheren Seite wähnt. Zudem gibt es einige Einschränkungen, die den Spieler dazu zwingen können zu würfeln:

- Besitzt der Charakter keine passende Fertigkeit für die geplante Aktion, dann **muß** er würfeln.
- Setzt der Spieler ein Merkmal ein (egal ob im positiven oder im negativen Sinne), so **muß** er würfeln.
- Möchte der Spieler die Probe im Rahmen einer Kombi-probe (s.u.) ablegen, so **muß** er würfeln.

Verzichtet der Spieler auf seinen Wurf, so entspricht das Ergebnis, die sogenannte *Probenqualität (PQ)*, seiner Erfolgschance minus 10, also

$$PQ = EC - 10$$

Ansonsten wird mit einem W20 gegen eine *Erfolgschance*

(EC) gewürfelt. Die *Probenqualität* ergibt sich aus der Differenz von EC und Würfelwurf:

$$PQ = EC - W20$$

Soviel zur Grundregel. Jetzt kommen die drei überaus wichtigen Ausnahmen.

1. **Patzerregel:** Fällt beim Wurf eine 19 oder 20, so ist die Probenqualität keinesfalls größer als -1 und wird unter Umständen an diesen Wert angepaßt, sofern sie zu groß ist. Das heißt, Du kannst noch so gut sein, selbst wenn Deine EC 30 beträgt, bedeutet eine 19 oder eine 20 einen PQ von -1.

Doch damit nicht genug. Fällt beim Wurf eine 19 oder 20, so **muß** außerdem nochmals gewürfelt werden. Ist das Ergebnis des zweiten Wurfs eine PQ von -1 oder weniger, dann werden beide PQs addiert (was zu einem besonders miserablen Ergebnis führt), ansonsten wird der zweite Wurf ignoriert. Fällt beim zweiten Wurf nochmals eine 19 oder 20, dann muß ein drittes Mal gewürfelt werden und so weiter.

2. **Erfolgsregel:** Eine gewürfelte 1 ist immer mindestens PQ +0, auch wenn die Probe rechnerisch mißlungen wäre. Auch bei einer 1 darf nochmals gewürfelt werden. Ist die zweite Probe mit PQ +0 oder mehr gelungen, dann werden beide PQs addiert; ansonsten wird der zweite Wurf ignoriert. Fällt beim zweiten Wurf nochmals eine 1, dann darf ein drittes Mal gewürfelt werden und so weiter.

3. **Gefährliches Halbwissen:** Legt der Charakter eine Probe auf eine **bedingte** Fertigkeit ab, die er selbst nicht besitzt, dann **darf** er bei einer 1 **nicht** nachwürfeln. Zudem **muß** er bei einer 18 nachwürfeln. Als *bedingt* gilt eine Fertigkeit, wenn diese einerseits nicht zwingend notwendig ist, um die Handlung erfolgreich zu absolvieren (Mathematische Aufgaben erfordern zwingend mathematische Kenntnisse. Mit einem Knüppel einen Schläger verdreschen dagegen kann auch untrainierten Personen gelingen), es andererseits aber einen deutlichen Unterschied gibt, ob man zumindest grundlegendes Training im Einsatz der Fertigkeit erhalten hat oder nicht (Ein trainierter schlechter Schwertkämpfer ist immer noch besser als ein untrainierter).

Die letztendlich ermittelte Probenqualität beschreibt, wie gut oder schlecht die Handlung gelingt. PQ = +0 heißt beispielsweise, daß die Handlung gerade mal so vernünftig gelungen ist. Negative Werte sind schlecht, positive Werte sind gut. Genauere Informationen findest Du im folgenden Abschnitt.

Durchführung der Probe:

- Probenqualität bestimmen:
 $PQ = EC - 10$ (Festlegung)
oder
 $PQ = EC - W20$ (Wurf),
- wobei Patzerregel, Erfolgsregel und Regel des gefährlichen Halbwissens zu beachten sind.

Beschreiben, was passiert

Die Beschreibung der Handlung *nach* der Probe mag für viele Neuland sein und kann deshalb anfangs durchaus

recht stockend verlaufen. Zu beschreiben, was man tut, das sollte keinen Rollenspieler vor größere Probleme stellen. Dies aber in Abhängigkeit eines Probenergebnisses zu tun, ist nicht nur ungewohnt, sondern auch schwierig. Auf Deinem Charakterbogen findet ihr deshalb unten auf der ersten Seite drei Tabellen, die Dir zu diesem Zweck hilfreich zur Seite stehen können.

Grundlage der Beschreibung ist immer die Probenqualität. Diese bestimmt, wie gut Deine Handlung durchgeführt wird. Mit PQ -1 warst Du gerade noch erfolgreich, hast dabei aber wahrlich keine besonders gute Figur gemacht. Höhere Probenqualitäten geben Dir bessere Ergebnisse. Du stellst Dich geschickter an und Du erreichst mehr. PQ +5 läßt Deinen früheren Lehrmeister sagen „Also hat er doch aufgepaßt“, PQ +10 läßt die Zuschauer applaudieren, PQ +20 bringt Dir eine Ehrenmedaille ein. PQ -2 ist ein „Knapp vorbei ist auch daneben“. PQ -5 schon ein eindeutiger Fehlschlag. Ab PQ -10 machst Du Dich lächerlich, ab PQ -20 wird es für Dich echt gefährlich.

Wie man an einer Welt herum bastelt

Wie bereits im zu Beginn dieses Textes erwähnt, soll das Regelsystem dem Spieler mehr Macht bei der Gestaltung der Geschichte geben. Entsprechend Deiner Probenqualität hast Du deshalb auch die Möglichkeit, an der Umgebung Deines Charakters kleinere Veränderungen vorzunehmen. Dafür mußt Du jedoch auch etwas geben. In diesem Fall heißt dies, daß Du die Qualität Deiner Probenqualität verringerst oder erhöhst. Besonders gute Proben kannst Du dann dazu verwenden, um Deine Umwelt zu Deinen Gunsten zu verwenden. Schlechte Probenqualitäten kannst Du abschwächen, indem Du Deine Umgebung zu Deinen Ungunsten manipulierst.

Die Kosten für entsprechende Manipulationen findest Du auf Deinem Charakterbogen. Auf die im Einzelnen möglichen Veränderungen gehe ich in den nachfolgenden Abschnitten etwas näher ein.

Wie gut, daß hier zufällig dieser Ochsenkarren stand...

Du kannst Dir und Deinen Gefährten einiges an Arbeit und Risiko ersparen, indem Du Gegenstände und Objekte erschaffst. Leider kostet Dich das *fünf Punkte* von Deiner Probenqualität. Du willst über diese Mauer herüber? Und hast Deine Klettern-Probe mit +10 geschafft? Dann mach doch einfach +5 daraus und finde auf der anderen Seite eine Leiter, mit der Deine Gefährten leichter über die Mauer kommen.

Ebenso wie Du bei guten Proben Punkte ausgeben kannst, kannst Du auch die Effekte schlechter Proben verringern, indem Du Objekte oder Gegenstände aus Deinem persönlichen Besitz verlierst oder zerstörst. Du fällst mit einer *Akrobatik-PQ* von -10 vom Dach? Dann Sorge dafür, daß einiges an zerbrechlichen Gegenständen in Deinem Rucksack das Zeitliche segnet und schon ist Deine Probenqualität nur noch -5.

Natürlich läßt sich das Ganze nur in Grenzen einsetzen. Zuerst einmal muß das Erschaffen oder Zerstören plausibel sein. Im Stall hängt kein Kronleuchter an der Decke. Und wenn Du Deinen Angriff verpatzt, ist es recht unwahrscheinlich, daß Dein Tagebuch naß wird. Natürlich hast Du

das gewußt. Aber ich sage es lieber nochmal...

Erscheint das, was Du tun möchtest, nicht plausibel, so ist es (wie in allen anderen Fällen mangelnder Plausibilität auch) das gute Recht des Spielleiters, einfach mal „Nö“ zu sagen. Das die erschafften Gegenstände zudem in der Regel weder besonders wertvoll noch von größerer Lebensdauer sind, versteht sich wohl von selbst.

Und es gibt noch weitere Einschränkungen, Du darfst nur Gegenstände erschaffen, wenn die Probenqualität dadurch nicht unter PQ +0 sinkt. Gleichsam darfst Du nur Gegenstände zerstören, wenn die PQ der Probe dadurch nicht über -1 steigt. Eine gelungene Probe muß also gelungen bleiben, eine nicht gelungene kann maximal zu einer stümperhaft gelungenen werden. Daraus folgt weiterhin, daß Du das Erschaffen und Zerstören nicht kombinieren darfst.

Nichtspielercharaktere sind käuflich...

...und kosten Dich zehn Punkte Deiner Probenqualität. Wenn Du willst, daß ein umstehender NSC in das Geschehen eingreift, dann gebe zehn Punkte aus und schon haut die resolute Schankmaid dem fiesem Schläger die Pfanne auf den Schädel, nachdem Du ihn in ihre Richtung geschubst hast. Und wenn Du Deinen Angriff verpatzt, dann machst Du Dich halt nicht lang, sondern triffst diesen großen, haarigen Typen, der sich zum Glück für alle bis gerade noch aus der Schlägerei heraus gehalten hat. Dafür ist Deine Probe aber dann auch nicht mehr -12, sondern nur noch -2. Du kannst auch NSC verschwinden lassen oder neue NSC in die Szenerie einführen, wenn Dir der Sinn danach steht.

Die Regeln, die Du dabei beachten muß, sind im Grunde dieselben wie bei Objekten. Das, was Du tust, muß plausibel sein und darf das Vorzeichen der Probenqualität nicht ändern (also Minus muß Minus bleiben und Plus bleibt Plus).

Und die Sonne scheint...

Natürlich muß sich Deine Macht nicht auf leblose Objekte und Nichtspielercharaktere beschränken. Du kannst auch direkt an der Umgebung herumfeilen. Da entpuppt sich ein unscheinbarer Pflasterstein als waschechter Bremsklotz für die verfolgte Kutsche. Oder die Holzterrasse, auf der Du gerade um Dein Leben fechtest, beginnt einzustürzen. Veränderst Du Deine Umgebung zu Deinen Gunsten, dann kostet Dich dies acht Punkte Deiner Probenqualität. Gleichsam erhältst Du acht Punkte, wenn Du die Umgebung zu Deinen Ungunsten manipulierst. Und wie üblich gilt, bleibe auf dem Teppich und verändere nicht das Vorzeichen.

Wenn ich gehe, geht ihr mit: Der Pechbringer

Und jetzt kommt die Spezialfähigkeit für alle Kameradschweine unter euch. Wenn ihr eure Probe wirklich in den Sand gesetzt habt, könnt ihr euch 15 Punkte erspielen, indem ihr eure Mitstreiter mit in die Misere zieht. Klingt fies, aber wenn Du es nicht tust, macht es halt der Spielleiter. Du kennst das ja...

Beschreibung der Handlung:

- Beschreibung anhand der ermittelten PQ
- Verliere 5 PQ-Punkte und erschaffe ein Objekt
- Verliere 10 PQ-Punkte und kontrolliere einen NSC
- Verliere 8 PQ-Punkte und ändere die Umgebung
- Kein PQ-Verlust darf die PQ unter +0 absinken lassen
- Gewinne 5 PQ-Punkte und verliere ein Objekt
- Gewinne 10 PQ-Punkte und wende einen NSC gegen Dich
- Gewinne 8 PQ-Punkte und verändere die Umgebung ins Negative
- Gewinne 15 PQ-Punkte und werde zum Pechbringer
- Kein PQ-Gewinn darf die PQ über -1 steigern

Kombiproben

Kommen wir nun zu einem anderen Mechanismus, der ebenfalls sehr oft Anwendung finden wird: Die **Kombiprobe** erlaubt es einem Spieler, Proben abzulegen, um sich nachfolgende Proben zu erleichtern. Dies geht allerdings nur, wenn das Ergebnis der Probe durch den Würfel bestimmt und nicht einfach festgelegt wird.

In diesem Fall wird die PQ der Probe für die nachfolgende Probe als Modifikator angerechnet. In Konfliktsituationen kann der Modifikator auch als Malus auf die Probe des Kontrahenten angerechnet werden. Und wenn es in der Situation plausibel erscheint, kann man eben diesen Modifikator auch auf mehrere nachfolgende Proben aufteilen.

Ein Kämpfer kann zum Beispiel versuchen, seinen Gegner mit einer Finte zu täuschen. Er würfelt einen normalen Angriff und erhält eine PQ von +4. Er verursacht jedoch keinen Schaden, sondern rechnet die +4 als Bonus auf die EC seiner nächste Probe an, sofern es sich bei dieser um einen Angriff handelt. Natürlich kann er auch, anstatt sich die Probe zu erleichtern, die Probe seines Kontrahenten erschweren, der durch die Finte getäuscht wurde. Oder er rechnet sich lieber auf seine nächsten vier Proben einen +1 - Bonus an.

Und noch ein anderes Beispiel: Eine hübsche Abenteurerin könnte versuchen, einen Händler zu becircen, um danach den Preis für die Waren zu drücken. Gelingt ihre Probe auf Charme + Verführen beispielsweise mit PQ +2, so erhält sie einen Bonus von +2 auf die nachfolgende Probe gegen Charme + Feilschen.

Ob auch negative PQs bei einer Kombiprobe Folgen haben, hängt von der Situation ab. Eine mißlungene Finte erschwert in der Regel nicht den nachfolgenden Angriff. Ein gründlich mißlungener Flirt kann das nachfolgende Feilschen jedoch durchaus erschweren. Hier darf „ausnahmsweise“ mal der Spielleiter nach eigenem Gutdünken entscheiden.

Charaktere können sich auch gegenseitig unterstützen. Ein Charakter kann zum Beispiel einen Gegner ablenken, um ihm einen Malus zu verpassen, während ein anderer Charakter diesen Gegner angreift.

Kombiprobe:

Verwende ein Probenergebnis um

- Deine eigene nächste Probe zu modifizieren *oder*
- Die nächste Probe Deines Kontrahenten zu modifizieren *oder*
- Die nächste Probe eines Freundes zu modifizieren
- Statt nur die nächste Probe zu modifizieren darfst Du die erspielten Punkte auch auf mehrere Proben aufteilen

Konfliktproben

Konfliktproben kommen immer dann zur Anwendung, wenn ein Konflikt zwischen zwei Parteien (oder Individuen) ausgetragen werden soll. Da es in Darkon von Konflikten aller Art nur so wimmelt, wird auch diese Regel häufig gebraucht.

Den Konflikt gewinnt grundsätzlich die Partei mit der höheren Probenqualität. Die endgültige *Probenqualität* ergibt sich dabei als Differenz zwischen den beiden Probenergebnissen:

$$PQ_{\text{Konflikt}} = PQ_{\text{Gewinner}} - PQ_{\text{Verlierer}}$$

Dabei sind folgende Punkte zu beachten:

- 1.) Bei einer resultierenden Probenqualität von +0 gewinnt die passive (also die „verteidigende“) Partei. Sie konnte sich erfolgreich gegen das Einwirken der aktiven Partei zur Wehr setzen.
- 2.) Eine Konfliktprobe gelingt nur zu Gunsten der aktiven Partei, wenn diese mit ihrem Wurf mindestens +0 erreicht hat **oder** die Qualität der gesamten Konfliktprobe +10 oder höher ist. *Das heißt, entweder habe ich mich als Aggressor wenigstens ein bisschen angestrengt oder aber der Verteidiger hat es voll verbockt.*
- 3.) Eine Probenqualität von -10 oder schlechter hat in der Regel eine direkte Gegenreaktion (zum Beispiel einen Konterschlag im Nahkampf) der passiven Partei zur Folge, es sei denn, diese verzichtet darauf.

Konfliktproben kommen sehr oft im Spiel zum Einsatz und werden im Folgenden kurz durch

[EC Aktive Partei] contra [EC Passive Partei]

gekennzeichnet. Einige Beispiele für die Anwendung von Konfliktproben sind:

- Ein Charakter versucht einen anderen Charakter anzugreifen und zu verwunden. Es wird eine Probe mit *[Geschick + Waffe] contra [Geschick + Waffe oder Ausweichen]* durchgeführt.
- Ein Charakter versucht einen anderen Charakter mit einem schädlichen Feuerzauber zu belegen. Es wird eine Probe mit *[Intelligenz + Zauberwert] contra [Physische Resistenz]* durchgeführt.
- Ein Charakter versucht, den Preis einer Ware auf dem Markt zu drücken. Es wird eine Probe mit *[Charme + Feilschen] contra [Psychische Resistenz]* durchgeführt.
- Ein Charakter versucht, eine Tür aufzustemmen, gegen die sich jemand lehnt. Die resultierende Probe ist *[Kraft + Kraftakte] contra [Kraft + Kraftakte]*.

Beschreibung von Konfliktproben

Die Konfliktprobe wird grundsätzlich von demjenigen beschrieben, der sie zu seinen Gunsten entscheiden konnte. Er beschreibt dabei nicht nur seine Handlung, sondern auch die seines Kontrahenten. Natürlich kann der Gewinner das Erzählrecht (oder besser die Erzählpflicht) auch seinem Gegner überlassen. Als besondere Schmach, sozusagen...

Konfliktproben:

- Finden zwischen Aggressor und Verteidiger statt
- Die PQs der beiden Teilproben werden voneinander abgezogen, um die Gesamt-PQ zu erhalten.
- Eine Gesamt-PQ von +0 wird zu Gunsten des Verteidigers ausgelegt
- Die Konfliktprobe geht nur zu Gunsten des Aggressors aus, wenn dessen Probe mit mindestens PQ+0 durchgeführt wurde *oder* die Probe des Verteidigers mit mindestens PQ-10 mißlang.
- Die Konfliktprobe darf vom Gewinner des Konflikts in all ihren Auswirkungen beschrieben werden.

Serienproben

Eine **Serienprobe** ist eine Abfolge von Proben, die so lange andauert, bis der Charakter eine bestimmte Gesamtqualität erreicht hat. Jedes Probenergebnis geht dabei in einen **Pool** ein. Sobald dieser Pool die vom Spielleiter zuvor festgelegte Größe, den so genannten **Grenzwert**, erreicht hat, gilt die Handlung als abgeschlossen. Dabei können durchaus auch mehrere Beteiligte an der Serienprobe mitwirken und ihre Ergebnisse gemeinsam in den Pool werfen.

Im Normalfall werden nur positive PQ in den Pool geworfen, negative PQ bleiben unberücksichtigt. In Einzelfällen kann der Spielleiter jedoch bestimmen, daß auch gepatzte Proben (also diese, bei denen mindestens eine 19 oder 20 fiel) oder gar alle Proben mit negativer PQ in den Pool geworfen werden müssen.

*Als erstes Beispiel für eine Serienprobe soll hier die Erklammerung einer Steilwand herhalten. Der betreffende Charakter würfelt mehrere Proben auf Geschick + Klettern. Der Spielleiter legt einen Grenzwert von 10 fest und entscheidet, daß **alle** Probenergebnisse in den Pool eingehen. Der Spieler legt nun mehrere Proben ab. Die ersten drei Proben erbringen Probenergebnisse von +4, +2 und -4. Da alle Proben in den Pool eingehen, besitzt dieser nun den Wert 2. Offenbar ist der Charakter noch nicht sehr weit gekommen. Zwei weitere Proben erbringen dann aber Ergebnisse von +6 und +5. Der Pool erreicht somit einen Wert von 13 und überschreitet den Grenzwert. Die Erklammerung der Steilwand war erfolgreich.*

Als anderes Beispiel, diesmal mit mehreren Beteiligten, soll das Aufbrechen einer Tür (mittels Proben auf Kraft + Kraftakte) dienen. Der Spielleiter legt wieder einen Grenzwert von 10 fest und entscheidet, daß nur positive Probenergebnisse gewertet werden. Die drei beteiligten Hauden würfeln in der ersten Runde +4, +1, -4. Der Pool enthält also 5 Punkte und die Verfolger des Trios kommen näher. In der nächsten Runde gelingt es den dreien dank der exzellenten Probenergebnisse von +3, +6 und +1, die Tür aufzubrechen und zu fliehen.

Generell sollten Serienproben nicht zu häufig angewendet

werden. Viele Serienproben lassen sich auch durch eine einzelne Probe ersetzen. In manchen Fällen erscheint es aber einfach realistischer und für den Handelnden auch fairer, mehrere Proben abzulegen, um sein Ziel zu erreichen (wer fällt schon gern wegen einer einzigen schlechten Probe von einer Steilwand?).

Serienproben:

- Spielleiter legt einen Grenzwert fest
- Ein oder mehrere Spieler legen so lange Proben ab und addieren alle vom Spielleiter als gültig erklärten PQs, bis die Gesamtsumme aller Probenqualitäten den Grenzwert erreicht.
- Serienproben können auch (aus Gründen von Zeit oder Atmosphäre) durch einfache Proben ersetzt werden.

Serienkonflikte

Viele Arten von Konflikten können oder sollten nicht durch eine einzige Konfliktprobe abgegolten werden: Eine Debatte, aber auch ein Duell, bestehen aus einer Abfolge von Handlungen, die erst abbricht, sobald einer der Kontrahenten aufgibt oder besiegt wurde. Um diese Handlungsabfolgen darzustellen, verwendet man, analog zur Serienprobe, den **Serienkonflikt**.

Jeder der Kontrahenten erhält einen eigenen **Konfliktpool** mit einem Grenzwert, der je nach Probe festgelegt wird. Bei körperlichen Auseinandersetzungen wird dieser Grenzwert dem *Schockwert* des Gegners entsprechen. Bei akribischer Feilscherei dagegen wird die psychische Resistenz des Gegners verwendet. Das Ergebnis jeder einzelnen *Konfliktprobe* in der Probenserie landet dann jeweils im *Pool* des Gewinners der einzelnen Probe. Sobald einer der Kontrahenten seinen Grenzwert erreicht hat, gilt der Gegner als besiegt.

Auch bei Serienkonflikten müssen die Kontrahenten nicht zwingend Individuen sein, sondern können auch Gruppen repräsentieren. In diesem Falle werden die Grenzwerte (zum Beispiel Resistenzen oder Schockwerte) in der Gruppe entweder addiert oder es wird ein Mittelwert gebildet (je nachdem, ob man den Konflikt schnell hinter sich bringen möchte oder nicht). Alternativ kann auch nach jedem "Treffer" bestimmt werden, wen es erwischt hat. In diesem Fall wird der "Schaden" nur auf einen individuellen Pool angerechnet.

Konfliktserien:

- Zwei Parteien legen Konfliktproben in Serie ab.
- Der Grenzwert ist dabei eine Eigenschaft der gegnerischen Partei.
- Konfliktserien können zur Beschleunigung des Spielablaufs auch durch eine Konfliktprobe ersetzt werden.

Schaden und Heilung

Kommt es zum Konflikt, so gibt es auch früher oder später immer einen Gewinner dieses Konflikts. Der Verlierer trägt immer einen Schaden davon, sei es eine Verletzung, zeitweilige Verwirrung oder ein sozialer Rückschlag. Grundsätzlich wird jede Form von Schaden gleich behandelt. Bei Darkon unterscheiden wir auf der einen Seite *körperliche* Schäden und *psychische* Schäden, auf der anderen Seite *temporäre* Schäden und *permanente* Schäden. Zusammen

erhalten wir so vier verschiedene Arten von Schaden:

(*Temporär + Körperlich*) = **Erschöpfung**. Erschöpfung entsteht durch große körperliche Anstrengungen, oder auch durch Streß oder Schlafmangel. Mali durch Erschöpfung werden auf alle Proben angerechnet.

(*Permanent + Körperlich*) = **Verletzungen**; diese entstehen durch Kämpfe oder Unfälle. In seltenen Fällen kann auch temporärer Schaden zu permanentem Schaden werden. Mali durch Verletzungen werden auf alle Proben angerechnet.

(*Temporär + Psychisch*) = **Geistige Erschöpfung**. Diese kann durch anstrengende geistige Tätigkeiten oder durch übernatürliche Kräfte entstehen. Sie kann auch zeitweilige Effekte wie Furcht oder Verwirrung darstellen. Mali durch Erschöpfung werden auf alle Proben angerechnet.

(*Permanent + Psychisch*) = **Geisteskrankheiten, Phobien**, aber auch **soziale Nachteile** (zum Beispiel durchgefallen bei einer bestimmten Prüfung oder lächerlich gemacht in der Gilde) sind Beispiele für geistigen Schaden. Permanenter geistiger Schaden wird nicht auf alle Handlungen als Malus angerechnet, ist dafür aber auch nur sehr schwer zu heilen (Entweder er verschwindet nach einer gewissen Zeitspanne von selbst oder man muß lernen, mit der entsprechenden Erfahrung umzugehen). Im Grunde kann man permanenten geistigen Schaden nur unterdrücken. Ihn dauerhaft loszuwerden ist so gut wie unmöglich.

Heilung

Temporäre Schäden (zum Beispiel Erschöpfung oder auch Furcht oder Verwirrung) heilen schnell. Die Mali werden für jede Viertelstunde, in denen es zu keinem weiteren körperlichen (bei Erschöpfung) respektive geistigen (bei geistiger Erschöpfung) Schaden gekommen ist, um eins verringert. Selbst einen -4 – Malus ist man dementsprechend nach einer Stunde wieder los.

Permanenter körperlicher Schaden wird mittels Heilungsproben regeneriert. Eine Heilungsprobe wird nach mindestens sechs Stunden ruhigen Schlafes durchgeführt und erfolgt durch einen Wurf auf die Schockresistenz einschließlich aller körperlichen Verletzungs- und Erschöpfungsmali. Dabei werden folgende Boni angerechnet:

- In jedem Fall +5.
- Weitere +5 wenn von einer anderen Person *Heilkunde* oder eine ähnliche Fertigkeit erfolgreich auf die Wunde angewandt wurde (dieser Bonus darf nur einmalig pro Verletzung angerechnet werden). Gelingt diese Probe mit einer PQ von +6 oder, so darf anstatt des +5 Bonus die PQ der Heilkundeprobe als Bonus für den Wurf angerechnet werden.
- Weitere +5 für einen Tag absoluter Bettruhe.

Bei Erfolg regeneriert der Charakter PQ / 5 Punkte, die er von beliebigen Verletzungen abstreichen darf.

Permanenter geistigen Schaden wird man nicht so leicht los. Dafür braucht entweder sehr viel Ruhe, sehr viel Rollenspiel (um eine soziale Schiefelage zu korrigieren) oder darf EP ausgeben; oder man nimmt professionelle Hilfe in Anspruch. Im Gegenzug findet der geistige Schaden auch nur in speziellen Situationen Anwendung (Eine Pho-

bie ist nicht immer aktiv. Ein Gesichtsverlust gegenüber der Zunft der Kerzenzieher ebenfalls nicht).

Variante – Heldenhafte Heilung: Für ein heroisches Spiel sollte anstatt der Heilungswürfe ein anderer Mechanismus verwendet werden: Nach 8 Stunden Rast wird der Malus einer beliebigen Verwundung halbiert. Zudem verschwinden alle Verletzungen mit einem Malus von -1 zudem. Wahre Helden erholen sich somit auch von schwersten Verletzungen innerhalb einer relativ kurzen Zeit.

Ermittlung des Schadens

Immer noch ist offen, wie man den Schaden einer Handlung bestimmt. Auch hier spielt wieder die Probenqualität eine wichtige Rolle. Der Gewinner vergleicht die Probenqualität seiner Konfliktprobe mit einer Tabelle und ermittelt so den entstehenden Malus. Bei einem Serienkonflikt gibt dabei nicht die PQ den Ausschlag, sondern die Anzahl Proben, die nötig waren, um den Gegner zu besiegen.

Anzahl Proben im Serienkonflikt	PQ in einer Konfliktprobe	Resultierende Verletzung
1	+20	tödlich
2	+15	-8
3	+10	-6
4	+6	-4
6	+4	-3
8	+2	-2
10 oder mehr	+1	-1

Dabei ist zu beachten, daß das Ergebnis dieser Tabelle nur die weiteren Auswirkungen des verlorenen Konflikts beschreibt. Der Gegner ist auch, wenn es nur zu einer leichten Verletzung kommt, auf jeden Fall besiegt (zum Beispiel weil er vor Erschöpfung zusammen gebrochen ist, eine kleine, aber sehr schmerzhaft Verletzung erlitten hat oder weil er sich einfach ergeben hat).

Komplexere Mechanismen für Konflikte (zum Beispiel das später noch beschriebene Kampfsystem) betrachten den Schaden nicht erst, nachdem der Konflikt bereits aufgelöst wurde, sondern bereits nach jeder Handlung, die Teil des Konflikts ist. In diesem Fall wird nicht die obige Tabelle benutzt, sondern einem erfolgreichen „Angriff“ eine **Trefferwucht** zugeordnet. Diese muß dann mittels der nachstehenden Tabelle in eine Verletzung umgerechnet werden:

Attribut	Keine Wunde	Leicht			Schwer			Tödlich
		-1	-2	-3	-4	-6	-8	
1	-	1	-	2	-	-	3	4+
2	1	2	3	4	-	5	6	7+
3	1	3	4	6	7	8	9	10+
4	2	4	6	8	9	10	12	13+
5	2	5	7	10	11	13	15	16+
6	3	6	9	12	14	16	18	19+
7	3	7	10	14	16	18	21	22+
8	4	8	12	16	18	21	24	25+
9	4	9	13	18	21	24	27	28+

10	5	10	15	20	23	26	30	31+
Allgemein	½ Att	Att	s.o.	2* Att	s.o.	s.o.	3* Att	3 * Att + 1

Das in der Tabelle angesprochene *Attribut* ist *Vitalität* für körperliche Schäden und *Willenskraft* für geistige. Der Malus wird, zusammen mit einer kurzen Beschreibung des Schadens, notiert (bei Erschöpfungsschäden kann man sich die Beschreibung sparen). Die für einen Charakter relevanten Zeilen dieser Tabelle befinden sich auch auf dem Charakterbogen und müssen nicht bei jeder Verletzung heraus gesucht werden.

Eine Verwundung definiert sich durch ihren Grad (*nicht, leicht, mittel, schwer, tödlich*) und den Malus, den sie verursacht (-1 bis -8). Tödliche Wunden haben eine sofortige **Kampfunfähigkeit** zur Folge. Solange der Gesamtmalus von Verwundungen und Erschöpfung den **Schockwert** des Charakters nicht übersteigt, kann er weiterkämpfen. Ansonsten gilt er ebenfalls als kampfunfähig. Verwundungen sind nicht nur mit Grad und Malus, sondern auch mit der getroffenen Region (ergibt sich aus der Beschreibung des Spielers und der PQ des Angriffs) und der Art des Schadens festzuhalten.

Variante – Nun stirb endlich: Die Regel, daß ein Charakter kampfunfähig ist, sobald seine Verletzungsmali seinen Schockwert übersteigen, ist leicht umzusetzen und hält dementsprechend nicht sehr lange auf. Diese feste Grenze hat aber auch Nachteile. Wer kennt sie nicht, die Helden und Bösewichte aus Film und Buch, die sich standhaft weigern, trotz schwerster Verletzungen zu Boden zu gehen? Um dies zu simulieren, kann man den Spieler, sobald die Verletzungen seines Charakters dessen *Vitalität* übersteigen, bei jeder weiteren Verletzung eine Probe auf den Schockwert ablegen lassen (Auf die natürlich alle Verletzungsmali angerechnet werden). Solange diese Proben gelingen, kippt auch der Charakter nicht und kann weiter handeln. Der Vorteil dieser Regel ist, daß die Spieler, aber auch der Spielleiter keine feste Grenze mehr vor Augen haben, ab der ein Charakter „aus dem Spiel“ ist. Die so definierte, ungenaue Grenze läßt die Verletzten vorsichtiger handeln und sorgt im Allgemeinen für mehr Atmosphäre. Nachteil des Ganzen ist natürlich ein zusätzlicher Würfelwurf, der sich im realen Spiel aber bisher nicht als nachteilig erwiesen hat.

Die Trefferwuchtregel bietet auch noch weitere Möglichkeiten, so kann zum Beispiel auch anstrengenden körperlichen Tätigkeiten oder dem Sprechen eines schwierigen Zaubers eine Trefferwucht zugeordnet werden, die zu einer Erschöpfung oder gar Verletzung führen kann. Bei Serienproben kann man zum Beispiel die (evtl. doppelte) Anzahl der gewürfelten Proben als Maß für die Trefferwucht vorgeben. Oder man legt von vornherein für eine bestimmte Handlung eine feste Trefferwucht fest, zum Beispiel 5 Runden Kämpfen verursacht körperliche Erschöpfung mit Trefferwucht 10.

Schaden und Heilung:

- Schaden wird nach *permanent/temporär* und *geistig/körperlich* unterschieden.
- Schäden hängen bei entweder von der PQ der Beschädigung ab oder von einer Trefferwucht, die mit einem Attribut des Charakters verglichen wird.
- Temporärer Schaden heilt in der Regel automatisch mit einer Rate von 1 Punkt je 15 Minuten.
- Permanenter körperlicher Schaden kann durch Heilungswürfe abgebaut werden.
- Permanenter geistiger Schaden ist kaum bis gar nicht zu neutralisieren, tritt in der Regel aber nur in bestimmten Situationen zu Tage.

Kampf

Auch wenn sich Kämpfe prinzipiell mit den bereits vorgestellten Regeln abwickeln lassen, so wünschen sich viele Spieler (so wie auch ich) detaillierte Regeln, um den Waffengang darzustellen. Die folgenden Abschnitte erläutern ein detailliertes, aber auch recht tödliches Kampfsystem, das im Konsens mit den bisher präsentierten Regelmechanismen steht.

Kampfrunden und Initiative

Ein Kampf wird in Kampfrunden eingeteilt. Diese Runden umfassen keine feste Zeitspanne, sondern dienen lediglich dazu, daß recht chaotische Kampfgetümmel zu ordnen und so zu abstrahieren, daß ein einigermaßen geordnetes Spiel möglich wird.

Zu Beginn einer jeden Kampfrunde bestimmt jeder Beteiligte seine Initiative. Dies geschieht durch eine Probe auf das gleichnamige sekundäre Attribut. Die PQ der Probe wird je nach Handlung (Angriff mit Waffe, Zauber sprechen, usw.) modifiziert.

Erreicht die PQ der Initiativeprobe +7 oder mehr, so erhält der Charakter in dieser Runde eine weitere Handlung, für die er ebenfalls seine Initiative bestimmt. Diese Kette kann sich auch weiter fortsetzen, jedoch kann ein Charakter maximal so viele Handlungen pro Runde ausführen, wie seine halbierte Stufe im Attribut Geschick angibt.

Entscheidet sich der Spieler, seine Initiative nicht auszuwürfeln, sondern als *Initiativewert* – 10 festzulegen (wie bereits früher angemerkt ist das sein gutes Recht), so erhält er auf jeden Fall nur **eine** Handlung.

Erwürfelt ein Charakter eine PQ von -15 oder mehr, so ist er in der laufenden Runde handlungsunfähig (sofern dies nicht die Probe für eine *zusätzliche* Handlung war) und darf erst in der nächsten Kampfrunde wieder agieren.

Nach Bestimmung der Initiative gibt jeder Spieler (und der Spielleiter für die beteiligten NSC) bekannt, was er in der folgenden Runde zu tun gedenkt. Die Bekanntgabe beginnt mit dem *schlechtesten*, also kleinsten, Initiativeergebnis. Danach werden die Handlungen in der umgekehrten Reihenfolge durchgeführt, das heißt, der Charakter mit der höchsten Probenqualität beim Initiativewurf handelt zuerst.

Charaktere, denen mehrere Handlungen zur Verfügung stehen, geben nur ihre erste Handlung bekannt und erklären ihre nächste Handlung jeweils dann, wenn sie ihre aktuelle Handlung gerade beendet haben.

Angriff und Verteidigung

Greift ein Charakter einen Gegner an, so wird eine Konfliktprobe durchgeführt. In der Regel würfelt der Angreifer auf *Geschick* + *Waffenfertigkeit*, der Verteidiger auf *Geschick* + *Ausweichen* oder *Geschick* + *Waffenfertigkeit*. Gelingt die Konfliktprobe zu Gunsten des Angreifers, so hat dieser getroffen und verursacht Schaden.

Mehrere Verteidigungen

Jeder Charakter darf grundsätzlich einmal pro Runde ausweichen oder verteidigen, ohne Abzüge auf seine Initiative zu erhalten. Jede weitere Verteidigung verringert die Initiative **aller** weiteren Handlungen in derselben Kampfrunde um zwei. Jedes weitere Ausweichen um vier.

Hat der Charakter keine Handlungen mehr übrig, so wird der Abzug entsprechend als Modifikator auf seine Initiativeprobe in der nächsten Runde angerechnet.

Zusatzregel: Kampfmodifikatoren

Viele der im mittelalterlichen Umfeld verwendeten Waffen sind generell für eine direkte Parade eher ungeeignet, da in der Regel zu schwer und zu unhandlich für solche Scherze. Zudem sind einige Waffen besser dazu geeignet, die Deckung eines Gegners zu durchbrechen als andere. Und zu guter Letzt hat ein Verteidiger mit einer großen Waffe einen deutlichen Vorteil gegenüber einem Angreifer mit einer kleinen Waffe. Um diese Dinge zu simulieren, vergibt man für jede Waffe drei Werte: **Reichweite**, **Angriffsbonus** und **Verteidigungsbonus**.

Erstere hängt vor allem von der Größe der Waffe ab. Wer mit einer langen Waffe verteidigt, ist klar im Vorteil. Verwendet der Verteidiger eine Waffe mit größerer Reichweite als der des Angreifers, so erhält der Verteidiger einen Probenbonus in Höhe der Reichweitendifferenz auf seine Verteidigung. Ein Kämpfer mit einem Speer (RW+3) hat somit gegenüber seinem mit einem Dolch (RW+0) bewaffneten Gegner einen klaren Vorteil, denn er erhält +3 auf all seine Verteidigungswürfe.

Besondere Kampfmanöver können benutzt werden, um den Reichweitenvorteil auszugleichen; über eine Kombiprobe ist so etwas sehr leicht zu bewerkstelligen (s.u.).

Ein Reichweitenvorteil des Verteidigers kommt immer zur Anwendung, egal ob dieser ausweicht oder pariert.

Der *Angriffsbonus* (AB) gibt an, wie schwer eine Waffe aufzuhalten ist. Er kommt nur zur Anwendung, wenn der Verteidiger pariert (selbiges gilt natürlich auch für den *Verteidigungsbonus* (VB)). In diesem Falle wird er mit dem *Verteidigungsbonus* des Verteidigers verglichen. Die Differenz [*Verteidigungsbonus* - *Angriffsbonus*] wird als Modifikator auf die Probe des Verteidigers angerechnet. Einen Axthieb (AB+3) mit einem Dolch (VB+1) zu parieren wird somit alles andere als leicht sein (-2 auf die Verteidigung). Die Parade eines Dolchstoßes (AB+1) mit einem Schild (VB+4) dagegen fällt relativ leicht (+3 auf die Verteidigung).

Zusatzregel: Kampfoptionen

– **Voller Angriff:** Der Angriff des Charakters wird zu

Lasten seiner Verteidigung gestärkt, um die Verteidigung des Gegners leichter durchbrechen zu können. Der Charakter darf Punkte vom VB seiner Waffe für die Dauer eines Angriffs auf seinem AB legen, und zwar bis zur Höhe seiner halben Waffenfertigkeit oder zur Höhe des VB, je nachdem, was niedriger ist. Diese Umverteilung bleibt bis zur nächsten Handlung des Charakters aktiv.

- **Volle Verteidigung:** Der Charakter darf Punkte vom AW seiner Waffe für die Dauer eines Angriffs auf seinem VW legen, und zwar bis zur Höhe seiner halben Waffenfertigkeit oder zur Höhe seines AW, je nachdem, was niedriger ist. Volle Verteidigung verbraucht die aktuelle Handlung, aber die nachfolgenden Handlungen verschieben sich **nicht**, egal wie oft der Charakter sich verteidigen muß. Das gilt selbstverständlich nicht für ein Ausweichen, sondern ausschließlich für Paraden mit der Waffe.
- **Finte:** Eine Finte verbraucht zwei Handlungen des Charakters und ist demnach am effektivsten, wenn beide Handlungen so dicht wie möglich beieinander liegen. Beide Proben werden zu einer Kombiprobe zusammen gefaßt, sofern die erste Probe zu Gunsten des Charakters gelingt. Der resultierende Bonus der ersten Probe wird als PQ-Bonus auf den Angriff mit der zweiten Probe angerechnet (siehe auch den Abschnitt *Kombiproben*). Andere Kampfmanöver wie *Sturmangriff* oder *Miese Tricks* werden im Prinzip genauso abgehandelt, nur daß die erste der beiden Proben anders aussieht.
- **Auf Tuchfühlung gehen:** Dies ist eine Variante der Finte. Die erste Probe des Charakters wird ohne Anrechnung von Reichweitenmodifikatoren durchgeführt. Gelingt diese Probe, so kann der Charakter für den Rest der Runde den Reichweitenbonus des Gegners ignorieren, erhält aber auch selbst keinen entsprechenden Bonus. Der Gegner erhält dafür aber für den Rest der Runde den Reichweitenbonus seiner Waffe als Malus auf seine Angriffe, da ihm der Raum zum Manövrieren fehlt! Hat der Gegner noch eine Handlung für die aktuelle Runde übrig, so kann er diese opfern und so die Effekte dieses Kampfmanövers neutralisieren.
- **Mehrere Gegner angreifen:** Ein Charakter kann auch mit einer Handlung mehrere Gegner attackieren. In diesem Fall würfelt er einen Angriff und teilt die ermittelte PQ auf alle Angegriffenen auf. Dies muß geschehen, **bevor** die Verteidigungswürfe gemacht werden.

Zusatzregel: Kampf mit zwei Waffen (oder auch mit Waffe und Schild)

Man *kann* mit zwei Waffen angreifen, aber dies geht in der Regel zu Lasten der Verteidigung. Im Normalfall wird mit einer Waffe angegriffen und mit der zweiten (oder dem Schild, der ebenfalls als Waffe betrachtet wird.) verteidigt. Bei der Verwendung von zwei Waffen kann ein Charakter letztendlich zwischen drei grundlegenden Kampfstilen wählen:

- **Schnelleres handeln:** Dies ist der gerade beschriebene Standard. Die Primärwaffe dient dem Angriff, die Sekundärwaffe der Verteidigung. In diesem Fall werden die Proben je nach Aktion auf die beiden Waffen verteilt. Die Vorteile dieses Stils liegen darin, daß zusätzli-

che Verteidigungen nur **einen anstatt zwei** Initiativepunkte der nächsten Handlung kosten und der Charakter für Angriffe und Paraden jeweils den besseren der beiden Boni verwenden kann..

- **Voller Angriff:** Beide Waffen werden für einen Angriff benutzt. Der Angriffsbonus des Charakters entspricht dem seiner Primärwaffe plus dem halben Angriffsbonus (mindestens aber +1) seiner Sekundärwaffe. Kommt es zu einem Treffer, so darf die Probenqualität beliebig auf beide Waffen verteilt werden, um den Schaden zu ermitteln. Der Initiativwert der Handlung entspricht der langsameren der beiden Waffen. Nach dem Angriff muß der Charakter bis zu seiner nächsten Handlung seine Reichweiten- und Verteidigungsboni halbieren.
- **Volle Verteidigung:** Beide Waffen dienen der Verteidigung. Der Verteidigungsbonus entspricht dem besseren VB der beiden Waffen plus dem halben VB (mindestens aber +1) der schlechteren Waffe. Die volle Verteidigung verbraucht die aktuelle Handlung, aber die nachfolgende Handlung verschiebt sich nicht, egal wie oft der Charakter sich verteidigen muß.

Fernkampf

Für den Fernkampf sind einige weitere Faktoren zu beachten. Jede Fernwaffe verfügt über zwei Reichweitenwerte, die in der weiter unten folgenden Waffentabelle in eckigen Klammern angegeben sind. Der zweite ist die maximale Reichweite der Waffe in Metern, der erste gibt eine **Reichweitenstufe** an. Liegt die Entfernung zum Ziel unter der halben Reichweitenstufe der Waffe, so erhält der Charakter +1 auf seinen Angriff. Liegt er noch innerhalb der Reichweitenstufe, so wird der Angriff nicht modifiziert. Bei der ersten Überschreitung der Reichweitenstufe erhält der Charakter einen Abzug von -2, für jede weitere Überschreitung wird dieser Malus verdoppelt.

Der Charakter kann mittels einer Kombiprobe zielen und kann den entsprechend erwürfelten Bonus benutzen, um den Stepping-Malus zu reduzieren. Er erhält jedoch auf keinen Fall einen Bonus durch seine Zielaktion. Zudem kann nur auf Opfer gezielt werden, die sich höchstens mit Schrittgeschwindigkeit bewegen.

Generell kann davon ausgegangen werden, das bei gehendem Opfer oder Schützen jeweils -2 auf die Probe anzurechnen sind. Beim Rennen/Reiten erhöht sich dies gar auf -4.

Fernkampfangriffe können mit einem Schild verteidigt werden. Handelt es sich jedoch um sehr schnell fliegende Geschosse, so muß der Verteidiger -2 auf seine Probe hinnehmen. Sehr große Schilde (mind. 140 cm Länge und 50 cm Breite) verleihen dem Charakter einen Bonus von +2 auf die Probe. Besitzt der Charakter keinen Schild, so kann er lediglich ausweichen. Auch hier sind -2 anzurechnen, falls der Angriff mit einem Pfeil oder Bolzen erfolgt. Fernkampfangriffe können grundsätzlich nur abgewehrt werden, wenn sie dem Charakter bewußt sind. Gerade im Nahkampf ist dies jedoch äußerst unwahrscheinlich.

Verwundung

Die *Trefferwucht* eines Angriffs richtet sich nach der verwendeten Waffe, ihrem Einsatz und der PQ des An-

griffs. Jede Waffe besitzt einen Grundscha- den für jede sinnvolle Einsatzmöglichkeit (unterteilt in *Klinge*, *Spitze* und *Wucht*). Reine Wucht- waffen haben dabei einen recht hohen **Grundscha- den**, Stichwaffen eher einen niedrigen. Dieser Grundscha- den erhöht sich nun je nach PQ des An- griffs. Bei Stichschaden wird die volle PQ auf die Trefferwucht addiert, bei Klingenschaden $\frac{3}{4}$ der PQ und bei Wuchtscha- den die Hälfte der PQ. Da ich weiß, das Kopfrechnen nicht gerade die Stärke vieler Rollenspieler ist, hier das Ganze nochmal als Tabelle:

PQ	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Klinge	+0	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+6	+6	+7	+8	+9
Spitze	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
Wucht	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6

Von der ermittelten Trefferwucht wird nun der Rüstungs- schutz des Getroffenen subtrahiert. Das Resultat bewirkt in der Regel Verwundung, deren Grad von der Trefferwucht und der Vitalität des Ziels abhängt.

Und hier noch die wichtigsten Waffenwerte, für diejenigen, die es wirklich interessiert:

	Klinge	Spitze	Wucht	Reich- weite	AB	VB	Ini
Jagdbogen	0	MinStä-1	0	[20(120)]	-	-	-3
Beil	5	0	0	+1 [1 (8)]	+2	0	-5
Dolch	0	2	0	+0 [1 (10)]	+1	+1	-1
Schwert	5	3	0	+2	+3	+2	-4
Rundschild	0	0	3	+1	0	+4	-6
Keilschild	0	0	4	+1	0	+5	-8
Kurzschwert	5	4	0	+1	+2	+1	-3
Kompositbogen	0	MinStä+1	0	[35 (200)]	-	-	-4
Armbrust (mittel)	0	7	0	[40 (150)]	-	-	-8
Malchus	6	0	0	+2	+3	+1	-5
Stab	0	0	5	+3	+2	+2	-4
Messer	2	1	0	+0 [1 (6)]	+1	0	-1
Wurfdolch	0	1	0	[3 (18)]	-	-	-2
Speer	0	4	5	+3 [6 (60)]	+3	+2	-5
Keule	0	0	3	+1	+2	+1	-4
Streitkolben	0	0	6	+2	+3	-1	-5
Morgenstern	0	0	8	+2	+5	-3	-7
Bartaxt	7	0	0	+4	+4	+1	-8
Gleve	6	0	0	+4	+3	+1	-6
Bastardschwert	6	3	0	+2	+3	+2	-5
Kriegsbeil	6	0	3	+2 [2 (10)]	+4	-1	-6

Rüstungen

Rüstungen helfen, den durch Waffen verursachten Schaden abzuwenden. Die Stärke ihrer Wirkung hängt von ihrer **Rüstungsklasse** ab, die äquivalent zu den Waffen- wirkungen ebenfalls in *Klinge*, *Spitze* und *Wucht* eingeteilt und bei einem Treffer von der Trefferwucht abgezogen wird. Einige typische Rüstungen sind die folgenden:

Rüstung	Klinge	Spitze	Wucht	Mindeststärke
Dicke Kleidung	1	0	1	2
Gambeson	2	2	2	3
Lederrüstung	3	3	2	4
Curboille (Geh. Leder)	3	4	3	4
Kettenpanzer auf Gambeson	7	3	3	6
Schuppenpanzer auf Stoff	6	4	4	7

Rüstung	Klinge	Spitze	Wucht	Mindeststärke
Schuppenpanzer auf Leder	7	5	5	8
Brustplatte**	+2	+3	+2	2
Eisenhelm*	6	6	4	5

*: Ein Helm kann Wahrnehmungsproben erschweren oder gänzlich verhindern

Schwere Rüstungen behindern und ermüden den Träger, wenn dieser nicht stark genug ist. Erreicht die Kraftstufe des Trägers nicht die für die Rüstung erforderliche Mindeststärke, so erleidet er generell bei anstrengenden Tätigkeiten einen Erschöpfungsmalus in Höhe der Differenz von Kraftstufe und Mindeststärke der Rüstung.

Zusatzregel: Inhomogene Rüstungen

Da Trefferzonen sich aus der Angriffsqualität und der Beschreibung ergeben, bestimmt sich die getroffene Rüs- tung direkt aus der Angriffszone. Nun wird logischerweise jeder Angreifer immer genau die Trefferzonen für seinen Angriff wählen, die nicht von einer Rüstung geschützt werden, da in diesem Fall die Trefferwucht nicht gedämpft wird. Der Verteidiger kann jedoch, je nach Ergebnis seiner Verteidigungsprobe, noch das Schlimmste abwenden.

Eine Treffer kann vom Verteidiger abgeschwächt werden, wenn dessen Probe mit mindestens PQ +5 gelang. In diesem Fall verschiebt sich der Treffer in eine direkt be- nachbarte Körperregion, die hoffentlich besser gepanzert ist. Gelingt die Verteidigung sogar mit +10, so verschiebt sich der Treffer automatisch an die Körperstelle der stärksten Rüstung, sofern der Getroffene dies möchte.

Magie

Die Elemente der Darkon-Magieregeln sind zugegebener- maßen recht komplex. Dennoch möchte ich es mir auch in dieser relativ kurzen Zusammenfassung nicht nehmen lassen, zumindest die Grundzüge einiger magischer Traditionen hier darzustellen.

Einfluß des Göttlichen

Göttliche Einflüsse auf die Welt der Sterblichen haben eigentlich nur sehr begrenzt mit Magie zu tun. Sie entzie- hen sich vollständig der Kontrolle ihrer Anrufer und sind unvorhersagbar, unzuverlässig und schwer zu kontrollieren. Dennoch sollen an dieser Stelle einige Worte zur **göttli- chen Intervention** gesagt werden, die von Sterblichen er- lebt werden kann. Zwar greifen die Götter nur selten di- rekt in die Handlungen der Sterblichen ein, doch jede Gott- heit 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 Göt- ter 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 de- ren 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.

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 erleben. 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 Spielers.

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.

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 Erleben 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 (Wer sich an dieser Stelle an den großen Gott Om erinnert fühlt, weiß genau, was gemeint ist...).

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 Spielers 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 erlebten 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 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. Meist wird dies nicht exakt das sein, was er eigentlich erreichen wollte, aber solange er seine Gottheit nicht beleidigt, wird ein erfolgreich erlebtes 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 in einem deutlich stabileren Zustand 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 Meeressott Lir interessiert nur sehr wenig für Sandstürme.

Wunder erleben:

- Probe auf *Charisma + Gebet*, die vom Spielleiter mit einem geheimen Modifikator belegt wird.
- Verringerung des Karmawertes (je nach Beurteilung des Spielers).
- Der Spielleiter legt die letztendlichen Auswirkungen des Wunders fest.

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 Erflerung 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. Charak-

tere, 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 zerstören wollten, wurden schon oft durch ein einziges Stoßgebet vernichtet und ganze Inseln sollen im Meer versunken sein.

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.

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, was nicht selten aus eben diesem Grunde mit Lebenskraft gleichgesetzt wird, 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 an sich stellt 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*.

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.

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* 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 unten in diesem Kapitel.

Aktives Mana regenerieren

Lebewesen, die aktives Mana investieren oder dessen beraubt werden, können es langsam regenerieren. Nach je sieben Tagen gewinnt ein Charakter jeweils einen Manapunkt zu seinem Vorrat hinzu, bis er ein Maximum erreicht hat, das der Summe seiner Stufen in den Attributen Intelligenz und Willenskraft entspricht. Ist der Charakter bereits häufiger mit Magie in Berührung gekommen und hat einen gewissen Grad an *Magieabhängigkeit* erreicht, so regeneriert er das Mana langsamer. Für jeden Punkt *Magieabhängigkeit* dauert die Regeneration einen Tag länger.

Aktives Mana gewinnen

Aktives Mana ist rar und begehrt. Es ermöglicht 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*.

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 „Normalterbliche“. Die Macht der Magie ist so groß, daß im Magier nach und nach eine Sucht nach Magie entsteht, eine Sucht, die ihn zwingt, Zauber, Artefakte oder magische Rituale zu verwenden, eine Sucht, die ihn riskante magische Experimente durchführen und ihn nur allzu leicht die Grenzen seiner Macht überschreiten läßt.

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 trivial, 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 psychische Resistenz ablegen, wobei die *Magieabhängigkeit* eines Charakters als Malus auf die Probe angerechnet wird. Mißlingt einem Charakter die Probe, so wird er Magie verwenden anstatt sich weltweit 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 Resistenzprobe 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. Ein anderer interessanter (und gefährlicher) Effekt dieses „Zauberzwangs“ ist das Risiko, daß es natürlich bei jeder mißlungenen magischen Probe zu einem Zauberpater 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. Solange die Summe von Intelligenzstufe, Willenskraftstufe und Magieabhängigkeit nicht 20 überschreitet, passiert nichts. Für jeden Punkt über 20 kann der Charakter jedoch einen Punkt weniger aktives Mana speichern als es ihm normalerweise möglich wäre.

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!).

Dabei ist es wichtig zu beachten, daß der Spieler nur für Zeitspannen, in denen er Magie wirken könnte, aber dies nicht tut, auch auf das Absenken seiner Magieabhängigkeit würfeln darf. Wenn die Spieler sich dafür entscheiden, eine langweilige, fünftägige Reise nicht auszuspielen, so stehen dem Magier für diese fünf Tage auch keine Proben zur Absenkung der Magieabhängigkeit zu!

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 beschwö-

ren 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.

Ursprünglich elbischen Ursprungs, haben heutzutage nahezu alle Völker Darkons die Mysterien der Spruchzauberei erforscht und erlernt, obwohl nur die Schleiervölker von Natur aus eine Lebensspanne besitzen, die ein Magus benötigt, um die Spruchzauberei in all ihren Varianten zu erlernen

Anwender der Spruchzauberei werden gemeinlich als *Zauberer* bezeichnet und teilen sich in *Kanalierer* und *Wandler* auf.

Kanalierer

Kanalierer besitzen die Fähigkeit, durch bloße Konzentration Mana aus ihrer Umgebung zu gewinnen, welches sie für ihre Zauber verwenden können.

Wandler

Wandler sind Zauberer, die kein Mana beschwören, sondern es selber produzieren, indem sie ihre körperliche Energie in Mana verwandeln.

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.

Die Disziplin des Schaffens

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, indem sie Mana in Lebenskraft verwandeln.

Die Disziplin der Zerstörung

Die Disziplin der Gewalt, der Auflösung und der Zerstörung. Alterungsprozesse und Krankheiten sind Effekte dieser Disziplin, die auf Lebewesen wirken können, Zerfall und Beschädigung wirken auf unbelebte Objekte.

Die Disziplin der Veränderung

Die Disziplin der Veränderung 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 einen Apfel zu verwandeln ist folglich wesentlich einfacher als die Verwandlung einer Karotte in ein Kaninchen.

Die Disziplin der Beherrschung

Zauber dieser 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.

Die Disziplin der Wahrnehmung

Die Disziplin der Wahrnehmung und der Sinne. Sie erlauben es dem Magus, das zu sehen, was sonst keiner sieht (beispielsweise Magie oder Geister) oder die Wahrnehmung anderer zu beeinflussen, um etwa einen Gegnererblinden 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.

Richtung des Körpers

Die Richtung des Körpers, wobei egal ist, ob dieser nun Mensch oder Tier, lebendig oder tot ist.

Die Richtung des Geistes

Fea zielt auf den Geist eines Lebewesens. Gedanken, Gefühle und Erinnerungen können so manipuliert werden.

Die Richtung der Täuschung und der Sinne

Die Richtung der Illusionen, Täuschungen und der Verfremdung. Sie erschafft die Bilder von Dingen, die nicht da sind, und versucht Lebewesen durch geschickte Hirngespinnste und Tricks hinters Licht zu führen. Auch die Beeinflussung der Sinne, sei es im Positiven oder im Negativen, fällt unter die Richtung der Täuschung.

Die Richtung der Erde

Die Richtung der Erde, der Mineralien und der Pflanzen. Auch viele Gegenstände, zum Beispiel Werkzeuge oder Waffen, werden durch Kem zum Ziel eines Zaubers.

Die Richtung des Feuers

Die Richtung des Feuers 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.

Die Richtung der Luft

Zu der Richtung der Luft gehören Zaubersprüche, die Luft, Gase, Himmel, Wetter und Blitze beeinflussen.

Die Richtung des Wassers

Nen ist die Richtung des Elementes Wasser und umfaßt auch Meere und Flüssigkeiten aller Art.

Die Richtung der Magie

Die wahrscheinlich mächtigste Richtung, denn sie be-

einflußt 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 *Feuer erschaffen*, und ein magischer Schild aus verhärteter Luft ein *Luft verändern*. 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 (Feuer erschaffen) und dann bewegt (feuer bewegen) 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, ja sogar meist, 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. Du wirst Dich 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:

Zum Ersten 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 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 hervorgerufen, 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, wie erfahrene Rollenspieler dies vielleicht aus anderen Rollenspiel-Systemen kennen mögen.

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).

Sehr mächtige Magie der *Geist*-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, verwenden, um den Zauber ins Ziel zu lenken.

Die Grenze der Ganzheit

Will ein Magier ein Objekt oder Wesen verzaubern, so muß er immer das ganze Wesen als Ziel betrachten, auch wenn er nur kleine Details verändern will. Um einer Wache den Helm vom Kopf levitieren zu lassen, muß der gesamte Wächter verzaubert werden, nicht nur der Helm. Und um einen einzelnen Stein in einer Mauer durchsichtig zu machen, muß die gesamte Mauer beziehungsweise das Gebäude, zu der diese gehört, Ziel des Zaubers sein.

Die Zauberprobe

Um einen Zauberspruch (ob nun fest oder in Form von freier Zauberei) 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 Konfliktprobe. Wie bei dieser wird auch die Zauber-

probe 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 zwei geteilten Summe der *Disziplins-* und *Richtungstalente* des Zaubers, je nachdem, was niedriger ist. Der Kontrahent des Konfliktes würfelt in der Regel eine Resistenzprobe. Handelt es sich um ein unbelebtes Objekt, so wird stattdessen eine Probe auf den Objektwiderstand abgelegt, der sich nach dem verzauberten Material richtet:

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

Der Ausgang der Konfliktprobe bestimmt nun die Auswirkungen des Zaubers auf das Ziel und auch auf den Zauberer selbst.

Auswirkungen auf das Ziel des Zaubers

Gelang der Zauber, so müssen die Auswirkungen auf das Ziel bestimmt werden. Zunächst wird der **Zirkel**, also die Mächtigkeit des Zaubers, bestimmt. Dieser entspricht der Summe von Disziplins- und Richtungstalent zuzüglich der Probenqualität, geteilt durch zwei (die Summe, nicht die Probenqualität). Wurde ein fester Zauberspruch gewirkt, so wird dessen Stufe noch auf den Zirkel addiert;

$$\text{Zirkel} = \frac{1}{2} * (\text{Disziplin} + \text{Richtung} + \text{PQ}) + \text{Spruchstufe}$$

Nun werden zunächst Größe und Entfernung des Ziels sowie die gewünschte Dauer betrachtet (all diese Dinge sind **vor** der eigentlichen Zauberprobe festzulegen) und der Zirkel anhand der folgenden Tabellen modifiziert:

Reichweite des Zaubers	Zirkel des Zaubers
Selbst	-1
Berührung	0
1 m oder direkter Augenkontakt mit dem Ziel*	+1
25 m	+2
100 m	+4
Sichtweite	+6
Zauber wird vor Ort erschaffen und dann ins Ziel gelenkt **	Mali durch Entfernung halbieren

*(nur bei der Verzauberung von Lebewesen zulässig)

** (Zuzüglich zur normalen Zauberprobe wird noch eine Konfliktprobe *Wahrnehmung + Thaumaturgie* contra *Geschick + Ausweichen* durchgeführt. Geht diese Probe zu Gunsten des Zauberziels aus, so trifft der Zauber ein anderes Ziel.)

Dauer des Zaubers	Zirkel des Zaubers
Sofort (keine Dauer)	-1
Eine Kampfrunde	0
Zehn Minuten	+1
Eine Stunde	+2
Bis zum nächsten Sonnenauf- oder -untergang	+4
Einen Tag	+6
Eine Woche	+8
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 Fertigungsproben einen Malus von -4. Sobald er verwundet wird, ist auch der Zauber automatisch beendet)

Größe des Zauberziels bzw. Fläche des Wirkungsbereichs	Zirkel des Zaubers
Bierkrug / 0,3 m ²	-1
Mensch / 2 m ²	0
Elefant / 25 m ²	+1
Haus / 150 m ²	+3
Dorf / 10.000 m ²	+6

Sinkt der Zirkel des Zaubers durch die Verrechnung aller Modifikatoren auf 0 oder darunter, so verpufft der Zauber wirkungslos. Ansonsten werden alle übrig gebliebenen Zirkel dem **Effekt** des Zaubers zugeteilt. Je nach gewünschten Effekt haben die Zirkel verschiedene Auswirkungen:

Effekt	Auswirkung
Bonus oder Malus auf bestimmte Handlung	Modifikator = Zirkel
Bonus oder Malus auf eine Fertigkeit	Modifikator = ½ Zirkel
Bonus oder Malus auf (sekundäres) Attribut	Modifikator = ¼ Zirkel
Schaden (Trefferwucht)	2 Punkte je Zirkel
Heilung	1 Punkt je 2 Zirkel
Illusionärer Zauber (der Zauber wirkt doppelt so stark wie ein realer Zauber, der Effekt beruht jedoch auf einer Sinnestäuschung)	Zirkel verdoppeln

Selbstverständlich sind auch beliebige andere Effekte denkbar. Diese sind jedoch vom Spielleiter zu beurteilen, der Richtlinien bereit hält, die den Rahmen der Kurzregeln

sprengen würden.

Zuerst einmal sinkt die Konzentration oder die Erschöpfung des Zauberers steigt an. Wandler werden durch Zauberei, wie bereits erwähnt, erschöpft, Kanalisierer dagegen besitzen einen Konzentrationswert, der durch das Zaubern nach und nach abnimmt. Die Konzentrationskosten sind dabei im Allgemeinen gleich dem Zirkel des Zaubers beziehungsweise der Magier sammelt Erschöpfungspunkte in Höhe des Zauberzirkels an. Diese Kosten können sich jedoch durch hohe Probenqualitäten verringern, wie Sie den nachfolgenden Tabellen entnehmen können. Beachten Sie bitte zudem, daß der Verlust von Konzentration (oder die Erschöpfung des Wandlers) immer stattfindet, also auch, wenn die Spruchprobe mißlingt.

Ist der Zauber nicht gelungen, so hat er keinerlei Effekt auf das Ziel, es sei denn, die Resistenzprobe war um mindestens zehn Punkte schlechter als die Zauberprobe des Magiers; in diesem Fall wird der *Zauberpatzer* vom Magier aufs Ziel übertragen.

Auswirkung auf den Zauberer

Jeder Zauber erschöpft den Magier. Der Zirkel des Zaubers wird deshalb als Trefferwucht interpretiert und mit der Willenskraft (Kanalisierer) repektive Vitalität (Wandler) des Magus verglichen. Der entstehende Malus wird als Erschöpfungsschaden angesehen. Dabei handelt es sich bei Kanalisierern um geistige Erschöpfung (Kopfschmerzen, Ohrensausen, leichte Haluzinationen, ...) und bei Wandlern um körperliche Erschöpfung (Schwindelgefühle, Atemlosigkeit, Nasenbluten und ähnliches). Wehrt das Ziel des Zaubers den Zauberspruch vollständig ab, so erleidet der Magus dennoch Erschöpfung, als wäre die Probe mit +0 abgeschlossen worden.

Wurde kein freier Zauber, sondern ein fester Zauberspruch gewirkt, so wird dessen Stufe für die Belange der Erschöpfung des Magus nicht zum Zauberzirkel addiert, sondern von diesem *abgezogen*.

Mißlingt diese Probe des Zauberers, so kommt es zu einem **Zauberpatzer**. Ein Zauberpatzer führt zu denselben Erschöpfungserscheinungen wie ein vollständig vom Ziel abgewehrter Zauber. Zudem treten aber noch mehr oder weniger unangenehme Nebeneffekte auf, die je nach angestrebtem Zauberzirkel und der momentanen Situation vom Spielleiter festgelegt werden. Mißlingt die Zauberprobe gar mit -10 oder weniger, so kommt es nicht zu Erschöpfungsschaden, sondern zu permanentem körperlichen Schaden. Ab einer PQ von -15 kommt es **zusätzlich** zu permanenten geistigen Schäden mit derselben Trefferwucht.

Zauber freiwillig abschwächen

Ein Zauberer kann seine Zauber freiwillig abschwächen, um die dessen schädliche Auswirkungen auf seinen Körper und seinen Geist zu dämpfen. Er kann zu diesem Zweck beschließen, nicht seine vollen Disziplins- und Richtungstalente einzusetzen, sondern diese für die Belange dieses einen Zaubers beliebig (bis auf 0) absenken. Natürlich verringert sich dadurch auch seine Chance, einen erfolgreichen Zauber zu wirken, der die Resistenz des Ziels überwinden kann.

Kettenzauber

Viele Zauber lassen sich nicht generell einer festen Disziplin oder einer festen Richtung zuordnen. Der klassische Rollenspielzauber *Feuerball* setzt sich beispielsweise aus zwei Zaubern zusammen: *Feuer erschaffen* und *Feuer beherrschen*. Solch komplexere Zauber können auch von jedem Zauberer gewirkt werden und werden als **Kettenzauber** bezeichnet. Für die Zauberprobe und die Bestimmung des Zirkels werden in einem solchen Fall immer die niedrigsten für den Zauber benötigten Talente verwendet.

Zaubern in Streßsituationen

Dem Spielleiter steht es frei, einem Zauberer in einer Streßsituation die Zauberprobe mit beliebigen negativen Modifikatoren zu belegen. Ebenso kann er Zauberzielen die Resistenzprobe erschweren, wenn diese abgelenkt sind.

Werden Zauber im Kampf gewirkt, so besitzen sie einen Initiativwert, der die Summe aller verwendeten Talente entspricht (sprich Kettenzauber dauern besonders lange).

Einige beispielhafte Zaubersprüche

Bodenlose Pfütze

Wasser und Erde verändern (Kettenzauber), Mindestzirkel 5

Dieser hinterhältige Zauber erlaubt es dem Magier, eine beliebige Pfütze zu vertiefen, so daß andere Wesen darin stolpern oder gar versinken. Jeder Effektzirkel vertieft die Pfütze um 10 Zentimeter.

Diebstahl

Erde beherrschen, Mindestzirkel 6

Dieser nützliche Spruch läßt einen beliebigen, kleinen Gegenstand aus der näheren Umgebung in einem vom Zauberer bereit gehaltenen Behältnis verschwinden.

Einladung

Geist beherrschen, Mindestzirkel 4

Einladung lenkt die Aufmerksamkeit eines oder mehrerer Opfer sofort auf den Magier, sei es im Kampf oder beim Werben um die Gunst eines Tanzes. Höhere Effektzirkel (4+) lenken zudem die Schritte des Opfers zum Magier hin, ab Effektzirkeln von 8 kann sich das Opfer für die Dauer des Zaubers zudem nicht mehr als 3 Meter vom Zauberer entfernen. Ab einem Effektzirkel von 12 wird es ihm sogar nur noch apathisch hinterher stapfen und ist zu keiner anderen Handlung mehr fähig.

Einige beispielhafte Rituale

Wie man einen Sturm beschwört

Man muß sich in die Mitte eines Feldes stellen und den Namen des Gottes der Winde und des Regens laut herausschreien, damit er einen seiner Untertanen zur Unterstützung schicke. Erscheint der Diener, so muß man ihm ein schwarzes Huhn opfern, indem man es auf einer Kreuzung, dem traditionellen Stelldichein der Winde, in die Luft wirft. Der Diener fängt es auf und schlägt vor Begeisterung mit den Flügeln. Dann läßt er Hagel und Blitz los.

Wie man unsichtbar wird

Der Magier gehe hinaus aufs freie Feld und zeichne einen Kreis auf die Erde. Er beräuchere ihn und besprenkle ihn mit geweihtem Wasser des Odivshe und zitiere fortwährend aus dessen heiligen Schriften. Darauf erscheint ein Diener der Schatten, der ihn nach seinen Wünschen fragt. Er verlange eine Tarnkappe und biete dem Geiste seinen weißen Umhang zum Tausche an. Kehrt der Magier nicht spätestens drei Tage nach Aushändigung der Tarnkappe an den Ort des Rituals zurück, um sich seinen Mantel zurück zu holen, so stirbt er binnen sieben Tagen.

Wie man Haß zwischen zwei Freunden sät

Der Magier beginne damit, zwei Steine unter den Türschwellen der beiden Freunde zu vergraben. Später grabe er sie wieder aus, werfe sie ins Feuer und beräuchere sie mit Schwefel. Dabei rezitiere er die Namen der Dämonen des Hasses, der Mißgunst und des Neids und befiehlt ihnen, all ihren Haß in die zwei Freunde zu tragen. Sodann lege er die Steine in ein Gefäß mit Wasser. Nach drei Tagen nehme er sie wieder heraus und schlage sie kräftig gegeneinander. Dabei spreche er die Worte „Nicht diese Steine schlage ich, ich schlage den X. und den Y.“. Schließlich vergrabe er die Steine an getrennten Orten. Möchte der Magier den Fluch wieder aufheben, so muß er die Steine ausgraben, sie im Feuer erhitzen, sie zertrümmern und die Überreste in den Fluß werfen.

Wie man die Liebe einer Frau gewinnt

Der Magier nehme das Blut einer Taube und male damit das Abbild einer nackten Frau auf das Fell einer Hündin; dabei hat er unablässig Beschwörungsformeln zu sprechen. Er schreibe die Namen der Dämonen der Lust auf verschiedene Partien des Frauenleibs und befiehlt den Wesen, den wirklichen Körper in Besitz zu nehmen, damit er in Liebe entflamme. Sodann beräuchere er das Abbild mit Myrrhe und Safran und beschwört dabei immerzu die Dämonen, sie möchten die Frau zwingen, bei Tag und Nacht an nichts anderes als ihn zu denken. Er hänge sich das Bild um den Hals und begeben sich allein oder mit drei Eingeweihten an einen geheimen Ort. Dort zeichne er mit einem Schwert einen Kreis und schreibe rundherum die Namen der beschworenen Dämonen. Er stelle sich dann in die Mitte des Kreises und rufe die Dämonen herbei. Darauf hin erscheinen sechs Diener, die bereit sind, die Befehle des Magiers entgegen zu nehmen. Er befehle ihnen, zu gehen und die Frau herzubringen, ihr aber nichts zu Leide zu tun. Bald darauf wird sie erscheinen; leicht verwirrt, aber ganz und gar dem Magier zu willen. Einer der Dämonen nimmt derweil ihre Gestalt an, um ihre Abwesenheit zu vertuschen.

Glossar wichtiger Begriffe

APB – *Absicht* – *Probe* – *Beschreibung*. Ein durchgängiges Regelprinzip, auf dem sämtliche Spielregeln basieren. Ein Spieler erklärt zuerst seine *Absicht*, und welches ⇒ *Attribut* er mit welcher ⇒ *Fertigkeit* verwenden möchte. Dann führt er die ⇒ *Probe* durch und *beschreibt* abhängig von der ermittelten ⇒ *Probenqualität* seine Handlung.

Attribut – Ein angeborenes oder erarbeitetes Talent. Attribute messen die körperlichen und geistigen Fähigkeiten

eines Charakters, aber nicht erlerntes Wissen oder antrainierte Fähigkeiten. Im Normalfall besitzen Attribute Stufen zwischen 1 und 10. Jeder Charakter verfügt acht Attribute, namentlich *Kraft (KR)*, *Geschick (GE)*, *Vitalität (VI)*, *Wahrnehmung (WA)*, *Intelligenz (IN)*, *Willenskraft (WI)*, *Intuition (IT)* und *Charme (CH)*.

Bonus/Malus – Eine Modifikation, die auf die \Rightarrow *Erfolgschance* angerechnet wird. Ein *Bonus* erhöht die *Erfolgschance*, ein *Malus* senkt sie ab.

Erfolgschance (EC)– Die Chance einer \Rightarrow *Probe*, eindeutig erfolgreich abgeschlossen zu werden

Fertigkeit – Erlerntes Wissen oder antrainierte Fähigkeiten. Fertigungsstufen liegen in der Regel zwischen 0 und 10. Die Liste der Fertigkeiten kann von Charakter zu Charakter stark variieren. Sie ist nicht, wie die Liste der Attribute, von vornherein festgelegt.

Kombiprobe – Eine Regel, die es dem Spieler erlaubt, zwei aufeinander folgende Proben miteinander zu verknüpfen. Die \Rightarrow *Probenqualität* der ersten Probe wird in diesem Fall als \Rightarrow *Bonus* bzw. \Rightarrow *Malus* auf die zweite Probe angerechnet.

Konfliktprobe – Eine vergleichende Probe zwischen zwei Parteien. Die \Rightarrow *Probenqualität* (PQ) einer Konfliktprobe erhält man, indem man die *PQ* der Probe des Aggressors von der *PQ* der Probe des Verteidigers miteinander verrechnet.

Merkmal – Eine spezifische Eigenschaft, die den Charakter von anderen Individuen mit ähnlichen Fähigkeiten unterscheidet. Merkmale können sich, je nach Situation, positiv oder negativ für den Charakter auswirken. Positive Auswirkungen sind dabei durch *Merkmalspunkte* zu bezahlen, negative dagegen geben dem Charakter zusätzliche Merkmalspunkte.

Probe – Eine Überprüfung der Fähigkeiten eines Charakters. Eine Probe ist nicht notwendigerweise durch ein Zufallselement bestimmt. Ihr Ausgang kann ebenso auch festgelegt sein.

Probenqualität (PQ) – Das Ergebnis einer Probe. Dieses ergibt sich, nach Wahl des Spielers, entweder als *EC - W20* (\Rightarrow *Wurf*) oder *EC - 10* (*Festlegung*). Probenqualitäten können sehr hohe, aber auch sehr niedrige Werte erreichen.

Probenserie – Eine gewisse Anzahl von *Proben* oder *Konfliktproben*, die ausgeführt wird, bis die Summe der *Qualitäten* aller *Proben* einen gewissen *Schwellwert* übersteigt. Erst dann ist das Ziel der Handlung erreicht.

Sekundäres Attribut – Ein aus den Attributen eines Charakters errechneter Wert. Dabei handelt es sich um spielrelevante Werte, auf die Proben abgelegt werden können. Diese Proben dienen der Festlegung der Handlungsreihenfolge (*Initiative*) oder der Vermeidung negativer Konsequenzen (*Resistenzen*, *Schockwert*)

Stufe – Gibt an, wie stark eine Charaktereigenschaft ausgeprägt ist. Je höher die Stufe, desto stärker die Ausprägung.

Wurf – Eine Zufallsentscheidung durch einen zwanzigseitigen Würfel (*W20*).

Designer's Notes

In diesem Abschnitt ich Dir zeigen, was Darkon anders macht als viele (natürlich beileibe nicht alle) andere Rollenspiele. Viele der später folgenden Regeln werden zu dem einfacher zu begreifen sein, wenn man die Philosophie des Spiels, so wie ich sie verstehe, kennt, und genau diese werde ich versuchen, in den nächsten Abschnitten darzulegen.

Über Würfeleien und große Reden.

Nahezu alle Rollenspiele haben unter zwei großen Problemen zu leiden. Zum einen dominieren in vielen Situationen (zum Beispiel im Kampf) die Würfel das Spiel. Der Ablauf wird technisch, das Charakterspiel tritt zurück. Ein Rollenspiel verkommt so sehr schnell zur Konfliktsimulation, in der die Kommunikation nicht selten nur noch über Fachbegriffe und Zahlenwerte stattfindet. Manche mögen das, aber dann sollten sie auch besser nicht Darkon, sondern D&D spielen, da dieses den taktischen Spielstil wesentlich besser unterstützt.

Auch das andere Extrem ist keine Seltenheit. Soziale Konflikte werden oft ohne jegliche Regeln ausgespielt, da hier das kommunikative Element leichter dargestellt werden kann (Viele Spiele verzichten sogar darauf soziale Aspekte überhaupt in ihren Regelwerken zu behandeln). Proben werden als hinderlich empfunden. Regeltechnische Fragen treten in den Hintergrund. Genau dies erschwert es aber Spielern wie Spielleitern oft, im Rahmen der Fähigkeiten ihrer Charaktere zu bleiben und die Auswirkungen ihres Handelns eindeutig zu bestimmen. Gerade wenn es um Verhandlungen oder das Überzeugen des (vom Spielleiter geführten) Gegenübers geht, schießen charismatische und extrovertierte Spieler schnell über die Grenzen ihres Charakters hinaus. Stillere Spieler dagegen werden von dieser Herangehensweise benachteiligt, insbesondere, wenn sie einen eigentlich charismatischen oder kommunikativen Charakter spielen.

Mein Vorschlag zur Lösung dieser Probleme (wobei ich damit beileibe nicht der erste bin) ist der folgende: *Warum sollte man nicht Charakterspiel und Regeltechnik verzahnen? Warum soll nicht der Kampf erzählerischer gestaltet werden? Warum sollte nicht während einer angelegten Debatte gewürfelt werden?* Das Darkon-System versucht genau dieses Ziel zu erreichen. Das Mittel zum Zweck ist dabei ein Regelmechanismus, den ich als „*Absicht – Probe – Beschreibung (APB)*“ - Prinzip (Achtung, Fachbegriffalarm!) bezeichne, ein durchgängiges Regelgerüst, welches in allen Situationen zur Anwendung kommen soll.

Dieses Prinzip fußt allerdings in einer vom Standard-Rollenspiel etwas abweichenden Philosophie und bedarf deshalb einiger erklärender Hinweise. Aus anderen Systemen kennt man üblicherweise das folgende Vorgehen: Es wird eine Handlung beschrieben und dann eine Probe abgelegt, um den Erfolg dieser Handlung zu überprüfen, d.h. *die Probe bestimmt den Ausgang der Handlung*. Das Darkon-System verfolgt einen anderen Ansatz, nämlich *die Probe bestimmt die Handlung*. Ein Spieler gibt zu Beginn nur seine Absicht bekannt („Ich will über diese Mauer...“) und wie er dies zu tun gedenkt („... mittels *Geschick* + *Klettern*“).

Dann wird eine Probe abgelegt, die eine Qualität und so erst die eigentliche Handlung festlegt, die nun **nach** der abgelegten Probe beschrieben wird. Das hat im Wesentlichen zwei Dinge zur Folge:

1. Vor der Probe ist überhaupt noch nicht klar, was tatsächlich passiert. Es gibt eine *Absicht*, aber noch kein *Ergebnis*.
2. Zu **jeder** Probe gehört auch eine Beschreibung.

Vormals regelintensive Situationen erhalten auf diese Weise mehr erzählerische Elemente, erzählintensive Situationen dagegen werden durch ein Probenergebnis gestützt, welches die Wahl der Beschreibung einschränkt und so die Konsequenzen einer Handlung bestimmbarer macht.

Das obiges Verfahren zeigt recht deutlich, daß bei Darkon sehr viele Proben durchgeführt werden müssen. Dies mag zunächst als Nachteil erscheinen, aber eine Probe ist nicht gleichbedeutend mit einem Würfelwurf!

Tatsächlich geht das Ganze sogar soweit, daß nur in solchen Situationen gewürfelt wird, in denen der Charakter wirklich herausgefordert wird (sei es durch eine schwierige Aufgabe, durch Stress oder durch einen gefährlichen Kontrahenten) oder wenn der Spieler dies wünscht, weil der Charakter etwas außergewöhnliches erreichen soll. All das, was keine Herausforderung mehr für den Charakter darstellt, kann auch ohne Wurf abgehandelt werden. Die Qualität der Probe ist dann fest und es kann direkt zur Beschreibung übergegangen werden.

Gebt dem Spieler mehr Macht und macht dem Spielleiter das Leben leichter

Viele moderne Rollenspiel setzen auf sogenanntes *Player empowerment*, welches es den Spielern erlaubt, die Geschichte aktiv mitzugestalten. Dabei werden Techniken wie wechselnde Erzählrechte oder gar wechselndes „Spiel leiten“ eingesetzt. Für eine von **einem** Spielleiter gestaltete Kampagne sind solche Techniken aber in der Regel nicht geeignet, da sie die Handlung einer Geschichte sehr stark verändern können. Eigentlich sind sie in solchen Fällen eher ein Alptraum.

Den Spielern im Kleinen mehr Macht zu verleihen, ist aber sehr wohl möglich. Auch hier nutzen wir wieder das „*Absicht – Probe – Beschreibung*“ - Prinzip aus. Dabei wenden wir drei Tricks an:

Zuerst legt der **Spieler** fest, worauf er eine Probe ablegen will. Denn niemand kennt einen Charakter und dessen Fähigkeiten besser als der Spieler. Vielleicht will der Charakter ja garnicht die Mauer erklettern, sondern sucht sich einen hilfreichen Dummen für eine Räuberleiter. Oder er benutzt einen nahen Eselskarren als Gerüst. Oder, oder, oder...

Desweiteren soll ein Spieler **immer** seine Handlungen beschreiben. Das heißt, auch wenn eine Aktion absolut fehlschlägt, ist es trotzdem die Aufgabe des Spielers, die Auswirkungen zu beschreiben. Es geht bei Darkon generell weniger darum, einen tollen Charakter zu spielen, sondern mehr darum, einen interessanten Charakter zu spielen und die eben benannte Regel trägt eben diesem Umstand Rechnung.

Der dritte Trick besteht darin, die Beschreibung nicht nur auf den eigenen Charakter zu beschränken, sondern auch die Umgebung und eventuelle Kontrahenten mit einzubeziehen. Dies wiederum bedeutet, daß der Spieler **alle** Auswirkungen der Handlung beschreibt. Es ist ihm so möglich, die Umgebung zu verändern (Mobilar wird umgeworfen oder geht zu Bruch), oder neue Objekte (den Bierkrug, der dem fetten Säufer ins Gesicht gedonnert wird, der Kronleuchter, an dem der tapfere Held sich von der Balustrade retten kann) oder gar Nichtspielercharaktere (die kreischend in Deckung gehende Schankmaid, der Büttel, der den durch den Charakter eingeschüchterten Räuber von hinten niederschlägt) einzuführen. All dies ist erlaubt, so lange es sich mit der Qualität der abgelegten Probe deckt. Auch für diesen Umstand gibt es Regeln, die unkontrollierten Auswüchsen von vornherein einen Riegel verschieben sollen.

Das Ganze hat noch einen weiteren sehr interessanten Nebeneffekt. Wie viele andere Spiele, so versucht auch Darkon, die *Regellast* beim Spielleiter zu halten. Aber zugleich wird auch ein Teil der *Erzähllast* zu den Spielern verschoben. Der Spielleiter wird so entlastet, bekommt mehr „Input“ und die Spieler auf der anderen Seite haben mehr Möglichkeiten, die Szenen der Geschichte mit zu gestalten. Zudem muß der Spielleiter nicht mehr allwissend sein: Viele verschiedene Fähigkeiten, die ein Charakter haben kann, überschneiden sich. Wo *Beobachtungsgabe* nützlich ist, hilft manchmal auch *Gefahrensinn*. Und die Qualität eines Schwertes kann von einem Waffenschmied, aber auch von einem Händler und natürlich von einem Schwertkämpfer eingeschätzt werden, wenn auch jeweils mit einer anderen Fertigkeit. Genau deshalb bestimmt der Spieler, worauf er seine Proben ablegt.

Hauen und Stechen

Auch beim Kampfsystem hat mir die Erfahrung gezeigt, wo die meisten klassischen Kampfsysteme ihre Schwächen haben. Damit man mich jetzt nicht mißversteh: Ich bin ein Freund der klassischen Rollenspielkämpfe. Ein einfacher Konfliktlösungsmechanismus, wie man ihn in vielen „innovativen“ Rollenspielen findet, ist für mich im Vergleich zu einem detaillierten Kampfsystem immer die schlechtere Alternative. Dennoch denke ich, daß beim „Otto-Normal-Kampfsystem“ der gängigen Rollenspiele einiges im Argen liegt. Für zwei problematische Punkte, die auch Darkon zuvor äußerst detailliert behandelt hat, habe ich mir Lösungsmöglichkeiten überlegt: Schaden und Trefferzonen.

Der Schaden im klassischen Rollenspielkampf hängt meist primär von einem Würfelwurf ab. Nach erfolgtem und erfolgreichem Angriff wird der Schaden ausgewürfelt und eventuell noch durch besondere Eigenschaften der Waffe oder des Kämpfers modifiziert. Wo liegen hier die Schwächen? Ein derartiges Vorgehen bringt einen zusätzlichen Würfelwurf mit sich. Nicht selten wird zudem ein anderer Würfel als beispielsweise für die Auflösung von Proben benutzt. Desweiteren kann es oft zur folgenden Situation kommen: Ein Kämpfer trifft seinen Gegner ganz hervorragend, setzt aber den Schadenswurf in den Sand. Sein herausragendes Manöver war somit umsonst. Auch das andere Extrem, daß ein schwacher Treffer großen Schaden verursacht, ist durchaus denkbar. Aus diesem Grunde habe ich mich ganz bewußt dazu entschieden, das der Schaden eines

Angriffs direkt durch dessen Qualität bestimmt werden sollte.

Ähnliches gilt für Trefferzonen. Die meisten Systeme verzichtet entweder ganz auf die Bestimmung der getroffenen Region oder sie verwenden Tabellen und Würfel, um die Zone genau zu lokalisieren. Der erste Lösungsansatz sorgt für eine große Abstraktion, ist aber zugleich einfach und schnell. Gepaart mit einer guten Beschreibung des Angriffs kommt man hier durchaus zu vernünftigen Lösungen (Leider lassen die meisten Systeme diese deskriptive Komponente unter den Tisch fallen). Ist der zweite Ansatz genauer und realistischer? Weder das eine, noch das andere, würde ich sagen. Das Zufallselement sorgt auch in diesem Fall für eine Verlangsamung des Kampfablaufs. Zudem ist es meiner Meinung nach mehr als zweifelhaft, ob es überhaupt Sinn macht, eine Trefferzone auszuwürfeln. Ein Kämpfer wird wohl in der Regel kaum blindlings zuschlagen, sondern durchaus ein gewisses Ziel anvisieren. Da wir bei Darkon die Handlung erst nach der Probe beschreiben, können wir diesen Umstand auch gut umsetzen. Hohe Probenergebnisse entsprechen gezielten Treffern an empfindlichen Körperstellen, niedrige Ergebnisse entsprechen eher oberflächlichen, schlecht gezielten Angriffen.