

Prost - Primäres RollenspielSystem

PROST

Primäres Rollenspiel System

Kurzregelwerk

Ein **Prost** Regelbuch

für alle Quellenbücher, Weltbeschreibungen und Abenteuer
Version 1.00

Empfohlen ab 16 Jahre

(C) 2006 Neue Welten Verlag

Rechte

Neue Welten Verlag, Herford
alle Rechte vorbehalten, (C) 2003 - 2006
Prost ist ein eingetragenes Warenzeichen des Neue
Welten Verlags, Herford

Idee

René Glaß & Ingo Höckenschnieder

Redaktion und Kurzregeln

Ingo Höckenschnieder

Layout

Andreas Elsner, Ingo Höckenschnieder

Überarbeitung

Andreas Elsner, Martin Freund, Stefanie
Höckenschnieder, Heinz Höckenschnieder

Cover Illustration

Kay Elzner

Innen Illustrationen und Seitenrahmen

Rabe

Anregungen und Tests

Christian Anders, Andreas Elsner, Markus Döpping,
Martin Freund, Bianca Goldbach, Jan Hartig,
Jutta Heinzel, Stefanie Höckenschnieder,
Hans-Dieter Niesdroy, Henning Niesdroy,
Michael Schwarz, Ingo Schulze
und viele weitere Testspieler auf den Cons und Messen

Mit besonderen Dank

an das Artefakt, Bünde
und das Projekt Odyssee

Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
Was ist ein Rollenspiel?	2
Was ist Prost?	2
Was man zum Spielen braucht	2
Grundlagen	3
Attribute und Künste	3
Werte	3
Proben und Erfolge	3
Charaktererschaffung	4
Punkte für die Erschaffung	4
Rasse	4
Beruf	6
Attribute	6
Vorteile und Nachteile (optional)	8
Vorteile	8
Nachteile	10
Kniffe	15
Phobien	15
Rettungswürfe (optional)	16
Widerstandswerte	16
Künste (optional)	17
Ausstattung	20
Im Spiel	23
Spielmechanismen	23
Kunstwert	23
Kampf	25
Stabilität und Verlust	30
Wiederholungsproben	30
Verwundung und Heilung	30
Gifte und Krankheiten	31
Ums Spiel herum und danach	33
Spielwelten und Epochen	33
Technisches Niveau	33
Zwischen den Welten	34
Erfahrung ...	34
... und Alter	36
Ideologie und Gesinnung	36
Zerbrechlichkeit	36
Anhang	37
Abkürzungen	37
Das komplette Prost Programm	38
Lizenz	38
Charakterbogen	39
Würfeltabellen	39
Index	42

Sie dürfen die Charakterbögen für private Zwecke kopieren oder kostenlos aus dem Internet herunterladen und ausdrucken. Die Rechte für „Prost Kurzregeln“ liegen beim Neue Welten Verlag, Herford.

Informationen finden Sie unter:
<http://www.prost-rollenspiel.de>

Wir beantworten Ihnen auch gerne Ihre Fragen. Schreiben Sie einfach eine eMail an:
info@prost-rollenspiel.de

Einführung

Was ist ein Rollenspiel?

Ein Rollenspiel ist eine moderne Art von Gesellschaftsspiel in das Elemente von Büchern und Filmen einfließen. Einer der Spielrunde übernimmt die Leitung und erzählt als „Spielleiter“ eine Geschichte. Alle anderen führen einen Charakter und dürfen versuchen, zu agieren. Sagen Sie dem Spielleiter einfach, was Sie tun wollen, er wird Ihnen verraten, ob es funktioniert.

Rollenspiel gehört zu den kooperativen Spielen; man spielt (in der Regel) nicht gegen seine Mitspieler sondern mit ihnen zusammen.

Was ist Prost?

Prost steht für **Primäres Rollenspiel System**. Was ein Rollenspiel ist, haben Sie im vorhergehenden Abschnitt erfahren, was bedeutet aber nun Primäres Rollenspiel System?

Primär soll sich hier als „die Basis bildend“ verstehen. Es ist also die Basis für verschiedene Spiele. *System* steht für „ein in sich geordnetes Ganzes“ bzw. als „Gefüge von Teilen“ (sehr vereinfacht: modulares Regelwerk).

Prost soll also ein universelles modulares Rollenspiel sein, dessen Regeln universell für alle Situationen und Welten gelten können (und sollen).

Ein Charakter der für eine bestimmte „Rollenspielwelt“ entwickelt wurde, kann auf jede andere beliebige Welt reisen, ohne daß man seine Werte ändern müßte.

Was man zum Spielen braucht

Neben diesen Regeln, einem Abenteuer (es gibt kostenlose **Prost**-Abenteuer auf unserer *Homepage*) und einigen Freunden, mit denen Sie das Rollenspiel ausprobieren können, sollten Sie sich einige Stifte, Charakterbögen (kopieren Sie den Charakterbogen am Ende des Heftes für Ihre Freunde), Papier, etwas zu knabbern und zu trinken und - nicht zuletzt - Würfel besorgen.

Die Würfel dürften das größte Problem darstellen, falls Sie noch nie ein Rollenspiel gespielt haben. Denn neben einem sechseckigen Würfel (w6) brauchen Sie mindestens einen zwanzigseitigen Würfel (w20). Sie können auch weitere einsetzen (z. B. w4, w8, w10, w12).

Falls Sie solche Würfel nicht zur Verfügung haben, können Sie die Würfeltabellen im Anhang zur Hand nehmen. Auf unserer *Homepage* finden Sie weitere Tabellen. Für die erste Probe nehmen Sie die erste Zeile einer Tabelle, würfeln mit einem w6, sehen in der entsprechenden Spalte nach und erhalten so eine Augenzahl. Jede Zeile wird nur einmal benutzt!



Grundlagen

Um **Prost** spielen zu können, müssen Sie zuerst einen Charakter erschaffen und die grundlegenden Regeln verstehen. Wie beim Rollenspiel allgemein üblich, sind diese Regeln keine Gesetze, sondern Vorschläge und dürfen von der Spielgruppe abgewandelt werden. Darüber hinaus gibt es viele erweiternde und optionale Regeln, die nicht unbedingt benutzt werden müssen.

Bei **Prost** sind fast alle Mechanismen Vorschläge und lassen sich flexibel ändern oder erweitern¹.

Attribute und Künste

Prost verwendet normalerweise fünf Attribute, die den Charakter, bzw. seine grundsätzlichen Fähigkeiten näher beschreiben sollen. Diese Attribute werden, wie im übrigen auch alle anderen Werte, in Zahlen ausgedrückt.

Das Charisma (**CHA**) spiegelt die Wirkung eines Charakters auf seine Umwelt wider. Die Geschicklichkeit (**GES**) soll sowohl die körperliche Gewandtheit, wie auch die Fingerfertigkeit repräsentieren. Intelligenz (**INT**) verkörpert geistige Flexibilität, Klugheit und Willenskraft. Das vierte Attribut Stärke (**STR**) steht für Kraft und körperliche Leistungsfähigkeit. Die Wahrnehmung (**WAH**) ist das Maß für die Beobachtungsgabe und die Aufnahmefähigkeit des Charakters.

Menschen haben bei diesen Attributen in der Regel einen Wert zwischen 3 und 18, andere Rassen oder besondere Menschen dürfen aber auch andere Werte bei diesen Attributen haben.

Gewöhnlich beschreiben vier weitere Aktionswerte das Vermögen des Charakters im Kampf. Auch die Aktionswerte liegen normalerweise zwischen 3 und 18. Die vier Aktionswerte lauten: Nahkampfwert (**NK**), Fernkampfwert (**FK**), Ausweichenwert (**AW**) und Magiewert (**MW**). Aus den Attributen berechnen sich noch einige weitere Werte, wie Lebensenergie (**LE**) oder Ausdauerwert (**ADW**).

Auch wenn diese standardmäßig 9 Werte schon einiges über die Fähigkeiten aussagen, so werden sie einem Charakter jedoch noch nicht unbedingt gerecht. Obwohl ein Charakter geschickt ist, muß er nicht zwingend genauso gut zeichnen wie basteln können. Darum darf ein Charakter sich in bestimmten Künsten (z. B. Klettern, Zeichnen, Schwimmen, Schwertkampf, Singen etc.) weiterüben. Diese Künste basieren auf einem der Attribute oder Aktionswerte (die nichts anderes als Kampfattribute sind) und erhöhen die Chance, daß ein Vorhaben gelingt.

Künste haben immer eine bestimmte Stufe. In der Regel ist das Stufe 0, das bedeutet, daß ein Charakter darin nicht geübt ist. Je höher die Stufe ist, desto besser beherrscht er die jeweilige Kunst. Die meisten Künste darf er jedoch auch dann anwenden, wenn seine Stufe darin 0 ist. Einige wenige *Fachkünste* (**KF**) dürfen aber nur dann benutzt werden, wenn man mindestens Stufe 1 erreicht hat.

Werte

Wie bereits gesagt, haben Attribute, aber auch Künste Werte, also eine Zahl, durch welche das Können repräsentiert wird. Eine hoher Wert bedeutet, daß man in etwas gut ist oder über ein entsprechend ausgeprägtes Merkmal verfügt. Jemand mit einem hohen Charismawert ist also besonders charismatisch.

Den Wert, den man in einer Kunst hat, setzt sich aus dem Wert des zugehörigen Attributes und der Stufe der Kunst zusammen. Der Wert einer Kunst ist also, solange sie nur die Kurzregeln verwenden, mindestens genauso hoch, wie der Wert des Attributes, auf dem diese Kunst basiert.

Mit wenigen Ausnahmen werden alle Werte mathematisch gerundet. Das heißt bis x,49 abgerundet, ab x,5 aufgerundet.

Proben und Erfolge

Auf den folgenden Seiten des Kurzregelwerkes wird immer wieder die Rede von Proben und Erfolgen sein.

Mit Probe ist eine Würfelprobe, sprich der Wurf eines Würfels, gemeint. Eine Probe wird immer auf einen bestimmten Wert, z. B. den Wert eines Attributes oder einer Kunst, ausgeführt. Eine solche Probe wird immer dann abgelegt, wenn man etwas tun möchte, das über das

Selbstverständliche hinaus geht, also nicht automatisch gelingt. Man muß nicht würfeln, um eine leere Straße zu überqueren, möchte man jedoch die Eiger Nordwand besteigen, so muß eine Probe abgelegt werden. Wann man eine Probe abzulegen hat, entscheidet der Spielleiter. Er sollte jedoch darauf achten, daß nicht bei jeder Kleinigkeit gewürfelt wird. Niesen kann man z. B. ohne Probe.

Liegt die Augenzahl des Würfels unter dem Wert, auf dem die Probe durchgeführt wurde, so entspricht der Erfolg dem Wert abzüglich der Augenzahl. Je höher der Erfolg, desto besser ist die Probe gelungen.

Ist die Augenzahl z. B. genauso groß wie der Wert, auf den die Probe abgelegt wurde, so beträgt der Erfolg 0. Ist die Augenzahl kleiner als der Wert, so hat man einen positiven Erfolg, ist die Augenzahl jedoch größer als der Wert, so spricht man von einem negativen Erfolg. In der Regel führt ein negativer Erfolg zum Scheitern und ein positiver Erfolg zum Gelingen der Probe.



Probe

¹ Mehr dazu steht im Basisregelwerk.





Charaktererschaffung

Nun wissen Sie wie das Spiel bei **Prost** grundsätzlich abläuft, was eine Probe ist und was Attribute, Aktionswerte und Künste sind. Wie ihr Charakter an diese Werte kommt, wann sie im einzelnen einzusetzen sind und wie ein Charakter sonst aussieht, betrachten wir nun.

Punkte für die Erschaffung

Jeder Charakter wird erschaffen, indem man Punkte verteilt. Alle haben grundsätzlich die gleichen Punkte zur Verfügung, so daß ein Charakter vergleichbar mit anderen Charakteren ist. Das Punktekonto für die Charaktererschaffung ist dreigeteilt. Es gibt normalerweise 55 Punkte für die Attribute, 32 Punkte für die Aktionswerte und 40 Punkte für alle anderen Werte, Fähigkeiten und Künste, letztere werden auch Kaufpunkte genannt.

Falls Ihre Abenteurergruppe erfahrenere Helden haben soll, können Sie durchaus auch mehr Kaufpunkte für die Charaktererschaffung bereitstellen. Die Punkte für Attribute und Aktionswerte bleiben davon jedoch unangetastet; das gilt im Normalfall auch für Superhelden, diese müssen höhere Attribute durch den Vorteil *Verstärktes Attribut* kaufen, sind also immer mit normalsterblichen Charakteren vergleichbar.

Wenn Sie mehr Kaufpunkte für ihren Charakter aufwenden, sollten Sie jedoch auch bedenken, daß die Herausforderungen größer sein müssen. Sie sollten allen Charakteren einer Gruppe die gleiche Anzahl von Punkten zur Verfügung stellen. Die Möglichkeit mehr Kaufpunkte zu verteilen erlaubt eine Art von Powergaming, dadurch werden Charaktere (Powergamer werden das bestreiten) unrealistisch und eignen sich (meist) nicht mehr so gut zum Charakterrollenspiel. Wenn Sie einen erfahrenen Charakter erschaffen wollen, sollten sie anders vorgehen:

Erschaffen Sie den Charakter mit 40 Kaufpunkten und geben Sie ihm danach die gewünschte Anzahl an Erfahrungspunkten zum Steigern. Erfahrene Charaktere werden dadurch in der Regel realistischer. Es gilt dabei immer zu beachten, daß man sich genügend Punkte für Künste, Zaubersprüche, Vor- und Nachteile aufhebt.

Ein flexibler Charakter hat einige Vorteile, passende Charakterwerte und natürlich wichtige Kunstfertigkeiten und als Zauberkundiger einige interessante Zaubersprüche.

Rasse

Rasse	LE	Rasse ADW	Stab	Kaufpunkte
Elben	30	30	13	0
Menschen	30	30	13	0
Zwerge	40	30	11	-4

Tabelle 1 - Rassen-Werte

Je nach der Welt, auf der Ihre Abenteuer stattfinden, kann es unterschiedliche Rassen geben. Auf unserer Erde gibt es nur Menschen, in anderen „Reichen“ kann es Elben, Zwerge, Mutanten oder Androiden geben.

Jede Rasse hat unterschiedliche Werte und Eigenschaften. Bei Menschen liegen z. B. alle Attribute zwischen 3 und 18, bei anderen Rassen kann das anders sein. Außerdem unterscheiden sich Lebensenergie (**LE**), Ausdauerwert (**ADW**), Stabilität (**Stab**) usw.

Beispielhalber sollen hier drei Rassen für das fantastische Rollenspiel vorgestellt werden: Elben, Menschen und Zwerge. Obwohl Prost und die dazu gehörigen Welten sich durch viele neue Rassen auszeichnen, wurden hier doch die gängigen gewählt, um Ihnen den Einstieg zu erleichtern.

Zwerge haben 2 Kaufpunkte weniger als Elben oder Menschen, dafür haben sie jedoch eine höhere Lebensenergie.

Angegebene Vor- und Nachteile müssen erworben werden, soweit sie nicht in Klammern stehen. Eingeklammerte Vor- und Nachteile sind nur als Vorschläge zu betrachten. Kniffe müssen dagegen nicht erworben werden sondern sind kostenlos.

Elben

Elben sind das älteste bekannte Volk und so haben sie mehr Kenntnis über die Geschichte der Welt als irgend eine andere Rasse.

Obwohl Elben keinen Alterungsprozeß und keinen Tod an Alterschwäche kennen, werden die meisten nicht älter als sechs oder sieben Jahrhunderte. Viele Elben sterben gar früher, manche von ihnen an Krankheiten, viele im Kampf, doch die meisten von ihnen verlieren irgendwann die Lust am Leben und siechen dann vor sich hin - bis sie sterben. Ihr Leben gestalten sie in Ruhe und Gemütlichkeit. Lieder, Poesie und Dichtkunst beherrschen viele von Ihnen und unterhalten all jene, die sich auf die Jagd, Pflanzen- oder Kräuterkunde spezialisiert haben. Fast allen Elben ist jedoch Hektik grundsätzlich unbekannt, wer viele Jahrhundert ohne zu altern lebt, muß nicht durch sein Leben hetzen.

Elben sind von hohem Wuchs, dabei aber von sehr schlanker und leichter Statur; meist tragen sie lange Haare, offen oder zu einem Zopf geflochten. Je nachdem wo sie leben und wie weit von menschlichen Siedlungen entfernt, variiert ihre Kleidung. Sie bevorzugen dabei leichte Stoffe in den Farben des Waldes. Auf der Jagd sieht man sie - soweit sie sich anderen Völkern überhaupt zeigen - in ihren Umhängen und Roben, die so gewebt sind, daß ein menschliches oder zwergisches Auge sie nur schwer zwischen dem Blattwerk der Bäume und Sträucher





sehen kann. Nicht zuletzt dadurch können Elben sich in Wald und Flur hervorragend verbergen. In ihren Dörfern begnügen sie sich je nach Jahreszeit mit einem Lendenschurz oder leichten Gewändern. Im Winter tragen sie Pelze und wärmende Mäntel darüber.

Sie sind ein geschicktes und künstlerisch begabtes Volk. Beinahe jeder von ihnen beherrscht ein Instrument und alle lieben Gedichte und Gesang. Sie leben meist in den Wäldern oder in Hainen, in denen sie Baumhütten bewohnen, die nicht selten in kleinen Siedlungen zusammen stehen. Die naturverbundenen Elben lieben das Sonnenlicht oder das Licht des Mondes und der Sterne, darum leben nur wenige von ihnen mit einem steinernen Dach über dem Kopf. Aber eines hassen Sie alle: dunkle Labyrinth und die unterirdischen Städte und Minen der Zwerge.

Viele Elben sind in ihrer Jugend Wanderer und erkunden die Welt. Diese bereisen sie oft zu Pferd (ungesattelt) oder begeben sich auf Schiffe, um andere Länder und Kontinente zu sehen.

Nicht wenige unter Ihnen beherrschen Magie oder die magischen Sänge der Barden. Als Waldläufer sind sie für die Jagd und den Kampf ausgebildet, auch wenn sie es vorziehen andere nicht zu verletzen.

	CHA	GES	INT	STR	WAH	NK	FK	AW	MW
von	8	3	3	3	10	3	3	3	6
bis	19	18	18	16	20	17	17	18	20

Augenfarbe	blau, grün, gelb, braun								
Haarfarbe	gold, blond, braun, schwarz, lila, blau								
Hautfarbe	hellweiß, weiß, hellbraun								
Größe	170 cm bis 195 cm								
Gewicht	50 bis 65 kg								
Lebenserwartung	ca. 500 Jahre								
Vorteile	(Tierfreundschaft 5) Nachtsicht 2								
Nachteile	Phobie Höhlen -2 (-5)								
Berufe	Barde, Bogenschütze, Geweihter, Heiler, Schamane, Waldläufer								
Fachkunst	Alchimie								
Kniffe	Tritt ohne Spur								

GSF	klein	2,0	normal	2,2	groß	2,4
Rassetragfähigkeit	1,2					

Menschen

Keine Rasse bringt so viele unterschiedliche Persönlichkeiten hervor, wie die Menschen, von denen jeder anders lebt und andere Fertigkeiten und Gewohnheiten hat.

Menschen leben in großen Städten, kleinen Siedlungen oder einsam in Wald. Manche hausen bei den Zwergen, andere sind Nomaden. Es gibt keinen Beruf, der nicht von Menschen ausgeübt wird und keinen Ort, an dem Menschen nicht zu leben versuchen.

Oft lieben sie das Geld, das ihnen im Alter ein schönes Leben beschere soll.

	CH A	GES	IN T	STR	WA H	NK	FK	AW	M W
von	3	3	3	3	3	3	3	3	3
bis	18	18	18	18	18	18	18	18	18

Augenfarbe	grün, blau, braun, grau								
Haarfarbe	weiß, hellblond, mittelblond, dunkelblond, braun, schwarz, rot								
Hautfarbe	weiß, hellbraun, mittelbraun, dunkelbraun, schwarz								
Größe	160 bis 185 cm								
Gewicht	60 bis 85 kg								
Lebenserwartung	ca. 70 Jahre								
Vorteile	-								
Nachteile	-								
Berufe	alle								
Fachkunst	-								
Kniffe	-								

GSF	klein	1,8	normal	2,0	groß	2,2
Rassetragfähigkeit	1,5					

Zwerge

Zwerge sind eine der alten Rassen, und scheinbar das ganze Gegenteil der großen, schlanken und schönen Elben. Manch einer behauptet, Zwerge würden schon mit Kettenhemd, Helm und Axt geboren, tragen doch schon die kleinsten ihrer Kinder die laufen können diese Accessoires. Die meisten der stets bärtigen Zwerge arbeiten in Minen oder sind Bauherren der unterirdischen oder überirdischen Städte, deren Baukunst seines gleichen sucht. Sie selbst sind in ihren unterirdischen Städten in Bergen zu Hause, einige begeben sich jedoch auf Wanderschaft um als Händler, Söldner, Schmiede oder Bauherren ihre Künste und Äxte feil zu bieten und so mancher König ließ sich seinen Palast von Zwergen verschönern und fast uneinnehmbar machen. Nur selten verlassen die weiblichen Zwerge, die von anderen Rassen kaum von den Männern zu unterscheiden sind, tragen sie doch die gleiche Bartpracht und ebenso große Äxte oder Hämmer, die Zwergenstädte - warum, nun das wissen wohl nur die Zwerge selbst.

Mag es an ihrer Schmiedekunst liegen, ihrem Sinn für Schmuck oder einfach ihrer Gier, oft erliegen sie edlen Metallen und Edelsteinen, die sie in kunstvolle Schmuckstücke einarbeiten und nur ungern je wieder hergeben.

	CHA	GES	INT	STR	WAH	NK	FK	AW	MW
von	2	8	3	10	3	3	1	3	2
bis	14	19	18	20	18	18	16	18	17

Augenfarbe	braun, schwarz								
Haarfarbe	braun, schwarz, grau								
Hautfarbe	grauweiß								
Größe	100 bis 125 cm								
Gewicht	60 bis 90 kg								
Lebenserwartung	ca. 140 Jahre								
Vorteile	Nachtsicht 2								
Nachteile	Phobie Gewässer -2 (-5)								
Berufe	Geweihter, Händler, Krieger, Schamane, Söldner								
Fachkunst	Architektur (KS 1)								
Kniffe	Geheimtüren spüren								



Zwergenminen sind bekannt für ihr reines und hartes Silber und Zwergenschmiede für die Waffen, die sie aus Eisen, Stahl oder Silber schmieden. So wurden in der Geschichte viele meisterhafte Artefakte von den visierten Händen der Zwerge erschaffen, auch wenn die eigentliche Magie meist von Elben oder Menschen einfließt.

Nach der harten Arbeit in den heißen unterirdischen Bergwerken und den glühenden Essen, sind wohl die meisten von diesem kleinwüchsigen Volk einem guten Bier und einem nahrhaften Mahl nicht abgeneigt. Weil man sie tagsüber, während sie Arbeiten kaum sieht und ihnen Abends dafür um so öfter in einem Wirtshaus begegnen kann, haben sie den Ruf, gute Trinker und Esser zu sein und den ein oder anderen Abend zu tief ins Glas zu blicken, aber wem ist das schon nach zwölf bis vierzehn Stunden in glühender Hitze zu verdenken.

Alle Zwerge beginnen mit der Kunst *Architektur* auf Stufe 1.

Beruf

Natürlich hat ein Charakter, der auf Abenteuer geht, auch meist eine spezielle Ausbildung. Vielleicht ist er Krieger, Dieb, ein Geweihter oder ein Magier. Vielleicht ist er auch nur ein Abenteurer (also ohne besondere Ausbildung).

Es kann viele unterschiedliche Berufe geben. Bei fantastischen Welten sind das z. B.: Abenteurer, Barde, Bogenschütze, Dieb, Geweihter, Händler, Heiler, Krieger, Magier etc. Spielt ein Abenteurer auf unserer Welt, sind die Berufe andere: Anwalt, Apotheker, Architekt, Autor, Buchhändler, Gangster, Kriminalkommissar, Polizist, Priester, Sportler, Wachmann, etc.

Sie sollten sich einen Beruf aussuchen und möglichst geeignete Künste erwerben. Auf unserer Homepage finden Sie auch einige Beispielcharaktere.

Attribute

Nachdem Sie sich für eine Rasse und einen Beruf entschieden haben, gilt es die Attribute festzulegen. Sie dürfen 55 Punkte auf die fünf Attribute verteilen. Bei Menschen müssen alle Attribute zwischen 3 und 18 liegen. Wählen Sie eine andere Rasse, können diese Grenzen anders ausfallen. Ein Zwerg hat z. B. ein Charisma von minimal 2 und maximal 14. Seine Stärke liegt dagegen zwischen 10 und 20.

Die fünf Attribute:

CHA bzw. Charisma ist die Ausstrahlung des Charakters, also die Wirkung auf andere. Von diesem Wert hängt ab, ob man jemandem sympathisch ist, ob man ihn beeinflussen kann usw.

GES bzw. Geschicklichkeit ist die körperliche Gewandtheit und die Fingerfertigkeit eines Charakters. Viele sportliche, handwerkliche und kreative Künste sind von diesem Attribut abhängig

INT bzw. Intelligenz ist das geistige Vermögen, die Klugheit und die Willenskraft des Charakters². Viele geistige Künste basieren auf diesem Attribut.

STR bzw. Stärke ist die Kraft und die Konstitution eines Charakters. Neben dem Ausdauerwert werden viele sportliche Künste durch Stärke gefördert.

GSF	klein	1,4	normal	1,6	groß	1,8
Rasstragfähigkeit			1,8			

WAH bzw. Wahrnehmung ist die Beobachtungsgabe und Aufnahmefähigkeit des Charakters. Viele Künste die Konzentration voraussetzen basieren auf diesem Attribut.

Weitere Attribute (optional)

Falls Ihnen diese fünf Attribute nicht genügen oder sie andere Attribute verwenden möchten, so ist dies mit Prost grundsätzlich möglich. In diesem Fall dürfen Sie pro Attribut 11 Punkte verteilen, z. B. wären dies bei 6 Attributen 66 Punkte, bei 4 nur 44 Punkte, bei 10 immerhin schon 110 Punkte.

Ob eine Kunst dann von einem anderen Attribut abhängt, müssen Sie entscheiden, auf alle Fälle sollten Sie für diesen Fall aber eine Liste aufstellen, damit Sie wissen welche Kunst auf welchem Attribut basiert. Das gleiche gilt für sekundäre Werte die sich aus Attributen errechnen.

Mehr Attribute bedeutet aber auch, daß einzelne Attribute nicht mehr so stark ins Gewicht fallen. Was zu einer Verschiebung der Wertigkeit führt. Zu viele Attribute sollten aus diesem Grund nicht gewählt werden.

Aktionswerte

Jeder Charakter hat darüber hinaus vier Aktionswerte, auf die der Spieler 32 Punkte verteilen darf. Wird der Magiewert (**MW**) nicht zugelassen, so sind es 27 Punkte, die verteilt werden dürfen.

Wie auch bei den Attributen müssen die Aktionswerte zwischen den bei der Rasse vorgegebenen Werten liegen, allerdings darf ein Wert das Minimum unterschreiten und sogar 0 betragen (das ist bei den Attributen *nicht* erlaubt).

Bei Menschen betragen Aktionswerte mindestens 3 und maximal 18, wobei wie gesagt ein einzelner der 3 unterschreiten darf.

Die vier Aktionswerte:

NK bzw. Nahkampfwert beschreibt die Fähigkeiten des Charakters im Nahkampf. Dazu gehört der waffenlose Nahkampf (Faustkampf) genauso, wie der Umgang mit Nahkampfwaffen (z. B. Schwerter, Äxte, Kampfstäbe oder Skalpell).

FK bzw. Fernkampfwert ist für den Einsatz von Fernkampfwaffen notwendig. Je höher der Wert ist, desto besser kann der Charakter mit Schußwaffen, Feuerwaffen und Wurfaffen umgehen.

AW bzw. Ausweichenwert wird dazu benötigt, einem Angriff auszuweichen. Ein hoher Wert führt dazu, daß man eine gute Chance hat, einem Angriff zu entgehen.

MW bzw. Magiewert ist die Grundlage für die Zauberei und das Benutzen von magischen Artefakten.

Weitere Aktionswerte (optional)

Auch weitere Aktionswerte dürfen Sie hinzufügen oder alte durch neue ersetzen. Pro Aktionswert dürfen 8 Punkte verteilt werden, einzige Ausnahme: bei nur 3 Aktionswerten oder weniger sind dies 9 Punkte pro Aktionswert.

² Intelligenz im eigentliche Sinne unterscheidet sich also von der Intelligenz bei Prost.





Sekundäre Werte

Im Gegensatz zu den Attributen und Aktionswerten, verteilt man keine bestimmte Punktezah auf die sekundären Werte. Diese werden anhand der Rasse vorgegeben oder berechnen sich aus anderen Werten.

LE oder Lebensenergie ist der Wert, den ein Charakter an Schaden einstecken kann, bevor er stirbt. Die Lebensenergie ist von der Rasse abhängig, kann jedoch durch die Kunst *Hart im Nehmen* erhöht werden. Menschen haben z. B. 30 Punkte LE und 2 weitere für jede Stufe in der Kunst *Hart im Nehmen*.

LP oder (aktuelle) Lebenspunkte sind die Punkte, die ein Charakter in einem bestimmten Moment an LE übrig hat. Anfangs sind beide Werte gleich. Durch Schadenspunkte (**SP**) sinken die **LP**. Unterschreiten sie 8 wird man ohnmächtig; unter 0 stirbt ein Charakter. Durch Heilung können **LP** bis zum Maximalwert (= **LE**) regeneriert werden.

ADW oder Ausdauerwert ist die Ausdauer, die ein Charakter besitzt. Der **ADW** ist die Summe aus dem Rasse-**ADW** und der **STR**.

ADP oder (aktuelle) Ausdauerpunkte sind die Ausdauerpunkte, die ein Charakter vom **ADW** noch übrig hat. Diese können (wie **LP**) auf 0 sinken (wobei der Charakter ohnmächtig wird) und durch entsprechende Ruhe bis zum Maximalwert (= **ADW**) wieder steigen.

Stab bzw. Stabilität (optional) ist abhängig von der Rasse. Die meisten Rassen haben eine **Stab** von 13. Vorteile können die **Stab** steigern, Nachteile oder besonders fatale Ereignisse senken die **Stab**. Sinkt die **Stab** auf 0, so wird ein Charakter wahnsinnig. Erleidet man einen Schock, wird eine Probe auf die **Stab** durchgeführt. Scheitert diese so tritt die Wirkung des Schocks ein, zusätzlich kann die Stabilität gesenkt werden.

Trag bzw. Tragfähigkeit beschreibt, wieviel ein Charakter mit sich herumtragen kann. Die Tragfähigkeit berechnet sich aus der **STR** mal der Rasetragfähigkeit (siehe Rasse). Ein Mensch mit **STR** 13 kann also 39 Pfund tragen (Menschen haben eine Rasetragfähigkeit von 1,5) und zusätzlich Kleidung oder Rüstung vom gleichen Gewicht anhaben. Er kann das vierfache seiner **Trag** anheben oder das sechsfache der **Trag** drücken. Wenn Sie Gewichte in Kilogramm notieren, sollten Sie den Wert dafür halbieren.

GSK bzw. Geschwindigkeit (optional) ist die Geschwindigkeit eines Charakters. Sie entspricht (in der einfachen Variante) der **GES** oder berechnet sich aus $GES \times GSF$ (Geschwindigkeitsfaktor siehe Rasse). Von dem errechneten Wert ist abhängig, wie schnell ein Charakter sich bewegen kann; unter normalen Umständen kann er in einer Kampfrunde (4 Sek.) genau **GSK** Schritt rennen. Wenn Sie die Tabelle betrachten, so finden Sie dort eine Auswahl an verschiedenen Geschwindigkeiten und den Distanzen die pro Zeiteinheit zurückgelegt werden können

GSK eines normalgroßen und schweren Menschen

GES x GSF	Gehen	Laufen	Rennen	
	Sohl je Stunde	Sohl je Stunde	Schritt je KR	Sohl je Stunde
10	3,6	7,2	10	9
12	4,0	7,7	12	10,8
14	4,3	8,3	14	12,6
16	4,7	8,8	16	14,4
18	5,0	9,4	18	16,2
20	5,4	9,9	20	18
22	5,8	10,4	22	19,8
24	6,1	11,0	24	21,6
26	6,5	11,5	26	23,4
28	6,8	12,1	28	25,2
30	7,2	12,6	30	27
32	7,6	13,1	32	28,8
34	7,9	13,7	34	30,6
36	8,3	14,2	36	32,4
38	8,6	14,8	38	34,2
40	9,0	15,3	40	36

Tabelle 2 - Geschwindigkeiten

EP, die Erfahrungspunkte, die ein Charakter im Laufe seiner Abenteuer sammelt, ermöglichen das Steigern und Erlernen diverser Fähigkeiten.

XP, wie Schicksalspunkte (optional) abgekürzt werden können, dienen dazu eine einzelne Probe um 5 zu erleichtern. Die eingesetzten **XP** sind dauerhaft verloren und müssen für 10 **EP** je **XP** neu erworben werden. **XP** dürfen nur mit der Erlaubnis des Spielers eingesetzt werden. Anfangs hat jeder Charakter 5 **XP**.

NKM oder Nahkampfmodifikator entspricht dem abgerundeten fünften Teil der Stärke. Der **NKM** wird bei einem erfolgreichen Nahkampfangriff zum Erfolg addiert und kann so zu einem höheren Schaden führen.

FKM oder Fernkampfmodifikator entspricht dem abgerundeten fünften Teil der Geschicklichkeit. Der **FKM** wird bei einem erfolgreichen Fernkampfangriff zum Erfolg addiert und kann so zu einem höheren Schaden führen.

AWM oder Ausweichenmodifikator entspricht dem abgerundeten fünften Teil der Geschicklichkeit. Der **AWM** wird zum Ausweichenwert addiert und erhöht so die Chance, erfolgreich auszuweichen.

Neben den aufgeführten sekundären Werten kann es darüber hinaus weitere geben. Falls Sie neue Attribute oder Aktionswerte einfügen sollten, können Sie auch entscheiden, daß sich die bereits vorgeschlagenen Werte auf andere Art berechnen. Im Basisregelwerk gibt es dazu einige Vorschläge.



Vorteile und Nachteile (optional)

Vor- und Nachteile sind besondere positive (Vorteile) oder negative (Nachteile) Eigenschaften eines Charakters, die ihn von anderen Charakteren in besonderer Weise abheben bzw. ausdifferenzieren. So lassen sich Charaktere lebendiger gestalten und ihr Wesen mit interessanten Facetten füllen. Vorteile müssen aus dem Punktekonto bezahlt werden, Nachteile hingegen erhöhen das Punktekonto. Sie brauchen keine Vor- und Nachteile zu erwerben und gerade Anfänger sollten bei ihrem ersten Helden vielleicht noch darauf verzichten, da das Rollenspiel zwar dadurch abwechslungsreicher aber auch schwieriger wird.

Vor- und Nachteile kosten bzw. geben je nach Art und Auswirkung für den Charakter unterschiedlich viele Kaufpunkte. Viele der Vor- und Nachteile gibt es in mehreren Abstufungen, mit denen man ihren Einfluß auf den Charakter entsprechend anpassen kann. Es dürfen natürlich keine Vorteile bzw. Nachteile erworben werden, die sich widersprechen oder den gleichen Gegenstand betreffen. Wer z. B. *Racheschwur* wählt, darf auch *Todfeind* wählen, wobei der Todfeind nicht Ziel des Racheschwurs sein darf. Darüber hinaus muß ein Nachteil eine Wirkung haben³. Eine Phobie vor Gewässern ist auf der Feuerebene unsinnig. Vorteile kosten je nach Auswirkung 2, 5, 10, 15 oder 20 Punkte. Für je 10 angefangene Gesamtpunkte aller Vorteile steigt die Stabilität um 1. Nachteile kosten -2, -5, -10, -15, oder -20 Punkte. Für jeweils -10 angefangene Gesamtpunkte aller Nachteilen sinkt die Stabilität um 1. Wie teuer ein Vor- oder Nachteil ist, wird jeweils vor seiner Beschreibung als **Kosten** aufgeführt.

Zum Beispiel: Kosten: 5, 10

Hier kostet der Vorteil auf der ersten Stufe 5, auf der zweiten Stufe entsprechend 10 Kaufpunkte. Welche Auswirkungen die jeweilige Höhe hat, ist der Beschreibung zu entnehmen. Der Wert eines Vorteils entspricht seinen Kosten, bei den Nachteilen entspricht der Wert den absoluten Kosten (Wert 10 bei Kosten -10).

Vorteile

Ist ein Wert bei den Kosten eingeklammert, so dürfen normale Charaktere den Vorteil nicht bzw. nicht in dieser Höhe wählen.

Solche Vorteile (oder Vorteile in der entsprechenden Höhe) sind für NSCs⁴, übermenschliche Charaktere oder Charaktere mit bestimmten Hintergrund gedacht. Ob ein solcher Vorteil gewählt werden darf, ist Spielleiterentscheidung. Es sollten nicht zu viele Vorteile gewählt werden. Anfänger sollten maximal 2, erfahrene Spieler vielleicht 5 oder 6 Vorteile wählen. Spielfiguren, die mehr Vorteile haben, sind schwieriger zu handhaben.

Bei den hier vorgestellten Vorteilen handelt es sich um eine kleine Auswahl aus dem Basisregelwerk.

Anpassungsfähigkeit

Kosten 2, 5, 10

Der Charakter kann sich leichter an seine Umgebung anpassen. Bei einer Anpassungsfähigkeit von 2 kann er sich auf die offensichtlichsten Bräuche, wie die Esskultur oder die Kleidungskultur, einstellen. Wer diesen Vorteil auf 5 hat, erkennt darüber hinaus die wichtigsten Verhaltensregeln. Personen mit einer Anpassungsfähigkeit von 10 fallen auch in den fremdesten Kulturen nicht auf, sie fügen sich so hervorragend ein, daß man sie für Mitglieder des Kulturkreises halten könnte.

Ausgeglichenheit

Kosten 2

Ein ausgeglichener Charakter neigt nicht zu so schnellen Überreaktionen, er ist schwerer zu reizen und kann, bevor er sich zu Reaktionen hinreißen läßt, seine Überlegungen einfließen lassen. Proben auf *Selbstbeherrschung* (siehe *Rettungswürfe (optional)* auf Seite 15) werden um 2 Punkte erleichtert.

Besonderer Kniff

Kosten 2, 5, 10

Der Charakter hat eine besondere Fähigkeit, vielleicht kann er gut tanzen, jonglieren, Stimmen imitieren oder anderen etwas erklären. Was immer es auch ist, es fällt ihm ausgesprochen leicht. Allerdings kann es sich dabei nicht um Künste handeln, sondern nur um Kniffe (siehe *Kniffe* auf Seite 14).

Proben werden erleichtert oder entfallen sogar.

Beziehungen

Kosten 5, 10, (20)

Der Charakter hat besondere Beziehungen. Egal was er benötigt, ob Material, Informationen, Geld oder Hilfe, er kennt jemanden, an den er sich wenden kann. Die Charismaprobe (CHA) wird in solchen Situationen um den Wert des Vorteils erleichtert.

Ehrlichkeit

Kosten 2

Jeder Mensch der diese Person kennt, weiß, daß sie ehrlich ist. Sie lügt nie und erzählt immer die Wahrheit, das ist bekannt und daran gibt es auch keine Zweifel (denn die Person lügt wirklich nicht). Aus diesem Grunde vertraut man ihr.

Einfühlungsvermögen

Kosten 2, 5

Der Charakter verfügt über ein ausgeprägtes Einfühlungsvermögen. Andere Menschen spüren sofort, daß diese Person auf sie eingehen kann - und will. Sie sind eher bereit Dinge über sich preiszugeben und mit ihren Problemen und Sorgen sich an diesen Menschen zu wenden, da sie ihm Vertrauen schenken.

Alle Proben, die auf soziale Aktionen durchgeführt werden und auf Charisma basieren, werden um den Wert des Vorteils erleichtert.

³ Wer Nachteile ohne Auswirkungen wählt, erhält dafür keine Punkte.

⁴ NSC Nichtspielercharakter = die vom Spielleiter geführten Personen und Kreaturen





Flexibilität

Kosten 5

Der Charakter ist flexibel und kann sich schnell auf jede Situation einstellen. Schockmomente dauern bei ihm nur halb so lang, wie bei normalen Personen.

Gesunder Menschenverstand

Kosten 15

Die Person verfügt über einen gesunden Menschenverstand. Möchte der Spieler seinen Charakter etwas total Unvernünftiges tun lassen, weist der Spielleiter ihn darauf hin und gibt ihm die Chance sein Handeln nochmals zu überdenken.

Glück

Kosten 15

Der Charakter hat einfach Glück. Nach einer gescheiterten Probe, die ihn in eine besonders gefährliche Lage bringt, darf der Charakter diese Probe *einmal* wiederholen.

Guter Läufer

Kosten 2, 5, 10

Erhöht den Geschwindigkeitsfaktor (GSF), der mit der Geschwindigkeit (GSK) eines Charakters multipliziert wird um einen von den Kosten abhängigen Wert:

Kosten	2	5	10
GSF	+0,1	+0,2	+0,4

Guter Ruf

Kosten 5

Der Charakter hat einen guten Ruf, er ist allgemein beliebt und jeder kennt ihn als nette und freundliche Person. Aus diesem Grund hat er nur geringe Schwierigkeiten, Kontakte zu knüpfen, eine Empfehlung, einen Job oder Bankkredit zu erhalten.

Immunität (Beeinflussung)

Kosten 15

Der Charakter ist gegen Beeinflussung durch andere immun. Er kann nicht hypnotisiert oder betört werden. Alle sozialen Beeinflussungen - soweit es sich nicht um Magie handelt - sind bei dem Charakter wirkungslos.

Immunität (Feuer/Kälte)

Kosten (20)

Der Charakter ist entweder gegen Feuer oder gegen Kälte absolut immun. Zum Beispiel könnte er in Lava schwimmen oder (wenn er Kälte wählt) auf einem Gletscher in kurzen Hosen herumlaufen und im Eiswasser stundenlang baden. Durch die Immunität gegen Feuer kann man bis zu 200 Punkte Feuerschaden komplett, darüber hinaus zu 95 % absorbieren. *Menschen* und ähnliche Völker können diesen Vorteil nicht wählen!

Immunität (Gifte)

Kosten 10, 20

Ein spezielles Gift (bei 10 Punkten) kann oder sogar alle Gifte (bei 20 Punkten) können dem Charakter nichts anhaben. Sie können sein Handeln nicht beeinträchtigen.

Immunität (Magie)

Kosten (25)

Magie kann gegen den Charakter nicht direkt etwas bewirken, magische Beeinflussungen sind bei ihm wirkungslos. Indirekten magischen Effekten ist er jedoch genauso ausgeliefert, wie jeder andere auch.

Zwar kann man ihn magisch nicht beherrschen, seinen Herzschlag verlangsamen oder ihn magisch heilen, ein Feuerball wird ihn aber genauso verletzen, wie jede andere Person. Personen die gegen Magie immun sind, können selbst keine Magie wirken (Magiewert (MW) = 0) oder magischen Artefakte benutzen.

Infrarotsicht

Kosten 5

Der Charakter verfügt über eine große Inspiration; er ist kreativ und kann seine Energien zum Positiven nutzen. Charaktere mit Inspiration erhalten in der Regel auf die Künste Musizieren, Singen und alle kreativen (kunsthandwerklichen) Tätigkeiten eine Erleichterung von 1 bis 3, soweit sie genügend Ruhe und positive äußere Einflüsse haben.

Inspiration

Kosten 5

Der Charakter verfügt über eine große Inspiration; er ist kreativ und kann seine Energien zum Positiven nutzen. Charaktere mit Inspiration erhalten in der Regel auf die Künste Musizieren, Singen und alle kreativen (kunsthandwerklichen) Tätigkeiten eine Erleichterung von 1 bis 3, soweit sie genügend Ruhe und positive Äußere Einflüsse haben.

Intuition

Kosten 10

Wer über Intuition verfügt, kann anhand der Körpersprache anderer Menschen erkennen, was in ihnen vorgeht. Sie können sowohl die Wahl der Wörter, wie auch die unbewußt ausgesandten Signale der Körpersprache deuten. So ist es schwer eine Person mit Intuition zu belügen. Jemand mit Intuition kann erkennen, wann er eine Person nicht ansprechen sollte, wann ein Aufruhr kurz vor dem Ausbruch steht und wie man mit den Personen umgehen soll. Er kann jedoch nicht ausmachen ob jemand perfekt lügt. Mit Hilfe von Intuition kann man Kriege und Aufstände vorausahnen. Es ist eine allgemeine Vorahnung für Gefahren die von Personen ausgehen.

Mathematisches Talent

Kosten 2, 5

Der Charakter kann sehr schnell große Zahlen im Kopf addieren, multiplizieren, subtrahieren und dividieren. Der Charakter beherrscht außerdem Rechenarten wie Sinus, Kosinus und Wurzelziehen.

Menschenkenntnis

Kosten 5, 10

Man kennt sich mit Menschen so gut aus, daß man sofort spürt, ob andere die Wahrheit sagen oder nicht (Charismaprobe (CHA) des Gegenübers beim Lügen um die Punkte des Vorteils Menschenkenntnis erschwert). Hat man den Vorteil mit 10 Punkten erworben, so ist





man darüber hinaus in der Lage, die Gesinnung und Ideologie anderer Menschen zu erkennen. Man kann allerdings keine Kriege oder Massenpanik voraussehen.

Nachtsicht

Kosten 2, (5 je nach Rasse)

Eine Nachtsicht von 2 bedeutet für Menschen, Kobolde, Elfen, Barbaren etc., daß sie nachts einen Vorteil denen gegenüber haben, die nicht über Nachtsicht verfügen. Wahrnehmungsproben werden um 2 erleichtert. Kobolde mit einer Nachtsicht von 5, Zwerge mit 2, Elben mit 2 und Elfen mit 5 können nachts so gut sehen wie andere am Tag. Ihnen wird in diesem Fall jedoch das Sehen tagsüber um 2 erschwert.

Natürlicher Schutz

Kosten (5, 10, 15)

Nur einige Rassen, übernatürliche und unnatürliche Kreaturen dürfen diesen Vorteil für sich wählen. Für alle anderen Charaktere sollte dies mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Kreaturen mit natürlichem Schutz verfügen über eine natürliche Rüstung, vielleicht einen Schuppenpanzer oder ein äußeres Skelett oder besonders harte Haut. Der Rüstungsschutz (RS) ist abhängig von den Kosten für diesen Vorteil. Durch den zusätzlichen Rüstungsschutz entsteht keine Behinderung.

Kosten	5	10	15	+5
RS	2	4	7	+1

Orientierungssinn

Kosten 2, 5

Ein Orientierungssinn von 2 bedeutet, daß man in der freien Natur oder in einer Stadt eine Himmelsrichtung oder die grobe Richtung zu einem bereits bekannten Ziel erkennen kann. Charaktere mit einem Orientierungssinn von 5 können sogar in geschlossenen Räumen und unterirdischen Gängen die Himmelsrichtung spüren.

Photographisches Gedächtnis

Kosten 15

Ein Charakter, der über diesen Vorteil verfügt, braucht ein Bild, eine Buchseite oder eine Situation nur kurz sehen und kann sie auch Tage später noch alle Details wiedergeben. Zum Einprägen einer ganzen Buchseite benötigt er nur ein bis zwei Sekunden.

Regeneration

Kosten 10, (20)

Jedes Lebewesen kann die günstigere Variante der Regeneration erwerben. Wer diesen Vorteil besitzt, dessen Wunden heilen viel schneller, als die Wunden anderer Personen, im Schlaf wird die doppelte Anzahl Lebensenergie regeneriert, auch Krankheiten können schneller kuriert und Gifte neutralisiert werden.

Eine Regeneration von 20 kann nur von übernatürlichen und unnatürlichen, bzw. Kreaturen mit besonderen Erbanlagen erworben werden. Ihnen wachsen, nachdem Wunden komplett verheilt und Krankheiten auskuriert sind, selbst verlorene Gliedmaßen nach, Narben verschwinden völlig und auch innere Organe werden vollständig regeneriert. Im Schlaf wird die dreifache Zahl von Lebenspunkten regeneriert.

Schnelle Reflexe

Kosten 10

Alle Proben, die auf den Reflexen eines Charakters basieren werden durch diesen Vorteil erleichtert. Der Ausdauerwert steigt um 10 Punkte. Muß sich der Charakter gegen einen Überraschungsangriff zur Wehr setzen, so erhält er keine Abzüge.

Sechster Sinn

Kosten 10

Während die Intuition auf andere Personen abzielt, so spürt jemand, der über einen Sechsten Sinn verfügt, negative oder positive Schwingungen, die von Dingen ausgehen. Man weiß einfach, daß man diese Tür nicht durchschreiten sollte, oder daß es gefährlich wäre das Schiff zu betreten (und richtig - ein Leck bringt das Schiff zum Kentern).

Starke Psyche

Kosten 20

Dieser Vorteil erleichtert alle Stabilitätswürfe um zwei Punkte. Die Stabilität kann durch ein Ereignis niemals um mehr als einen Punkt sinken.

Starker Wille

Kosten 10

Rettungswürfe gegen Beeinflussung durch andere oder durch Magie werden um die Kosten für diesen Vorteil erleichtert. Bei Beeinflussungen von außen, gegen die es normalerweise keinen Rettungswurf gibt, hat eine Person mit Starkem Willen einen Rettungswurf auf den halben Widerstandswert, um der Beeinflussung zu entgehen.

Unwiderstehlich

Kosten 10

Ein Charakter mit diesem Vorteil wirkt auf das andere Geschlecht (der eigenen Rasse) so faszinierend, daß man ihm fast alles verzeiht und fast alles für ihn tut. Bei jeder Beeinflussung die auf Charisma basiert, darf er 10 Punkte zu seinem Charismawert addieren.

Verstärktes Attribut

Kosten (5, 10, 15, 20, ...)

Nur übernatürliche und unnatürliche Kreaturen können ein Verstärktes Attribut haben. Das können auch Menschen sein, die sich in ein anderes Lebewesen verwandeln oder deren Gene oder Körperbau durch Technik, besondere Umstände, etc. verändert wurden. Durch die Attributsanhebung setzt sich eine Kreatur von anderen der gleichen Art ab. Andere Rassen können durchaus sowieso eine höhere Attributsumme haben, das Verstärkte Attribut hebt sie nur von der eigenen Rasse ab, so daß ein Attribut durch diesen Vorteil auch höher sein muß, als bei den Rassebeschränkungen angegeben.

Kosten	5	10	15	20	je +5
GSP	Wert +2	Wert +5	Wert +7	Wert +9	je +1

Nachteile

Ist ein Wert bei den Kosten eingeklammert, so dürfen normale Charaktere den Nachteil nicht (bzw. nicht in





dieser Höhe) wählen. Solche Nachteile (oder Vorteile in der entsprechenden Höhe) sind für Nichtspielercharakter, übermenschliche Charaktere oder Charaktere mit bestimmten Hintergrund gedacht. Ob ein solcher Nachteil gewählt werden darf, ist Spielleiterentscheidung. Es sollten nicht zu viele Nachteile gewählt werden. Anfänger sollten maximal 2, erfahrene Spieler vielleicht 5 oder 6 Nachteile wählen. Spielfiguren, die mehr Nachteile haben, sind in der Regel statisch und kaum spielbar.

Bei den hier vorgestellten Nachteilen handelt es sich um eine kleine Auswahl aus dem Basisregelwerk.

Aberglauben

Kosten -5, -10

Der Charakter ängstigt sich zu Tode vor Unglückszahlen, Unglücksbringern und -boten. Alles, was Pech bringen soll, versucht er zu vermeiden. Er sammelt Glücksbringer und Talismane und trägt diese mit sich herum oder stellt sie um seine Schlafstatt auf. Er glaubt an Mythen und Legenden. Zudem glaubt er an Weissagungen und Horoskope, seien diese auch von Scharlatanen prophezeit

Scheitert eine Intelligenzprobe (INT), erschwert um den Wert des Nachteiles, so gelingt es dem Charakter nicht, seinen Aberglauben zu überwinden.

Alpträume

Kosten -2, -5, -10

Wer Alpträume hat, wird immer wieder aus dem Schlaf gerissen. Er wacht schreiend und in Schweiß gebadet auf und die Stille um ihn herum droht in zu erdrücken.

Bei einem Wert von 2 sind die Alpträume selten, bei 5 mindestens jede dritte Nacht. Wer Alpträume auf 10 hat, kommt kaum noch zum Schlafen. Er wird Nacht für Nacht aus dem Schlaf geholt.

Angst vor Religiösen Symbolen

Kosten (-5)

Religiöse Symbole jagen dem Charakter einfach Angst ein. Zwar würde nichts passieren, wenn er das Symbol berührt, aber wagen würde er es nie. Tempel meidet er und zwischen sich und einem religiösen Symbol bringt er soviel Abstand wie möglich - am besten er kann es nicht mehr sehen.

Behinderung

Kosten -2, -5, -10, -15, -20

Der Charakter hat eine Behinderung. Auf jeden Fall gibt es Dinge, die für ihn schwieriger sind als für andere. Auch wenn er sein normales Leben genauso gut meistern kann, wie jeder andere auch, als Held hat er seine Probleme.

Behinderung	Kosten
Es fehlen alle Gliedmaßen oder der SC ist gelähmt	-20
Taubstumm	-15
Autismus	-15
Blind	-15
ohne Arme ⁵	-15
Hat nur einen Lungenflügel	-10
Sitzt im Rollstuhl	-10
Einseitig gelähmt	-10
Ein Auge fehlt	-10
Auf Medikamente angewiesen	-10
Einarmig	-5
Einbeinig	-5
Es fehlt der Daumen	-5
Trägt einen Herzschrittmacher	-5
Es fehlt ein Finger (außer Daumen)	-2
Es fehlt der große Zeh	-2

Borniertheit

Kosten -5

Jemand der den Nachteil Borniertheit erworben hat, ist einfach stur. Wenn er eine Meinung hat, läßt er sich nicht abbringen, egal wie gut die Argumente sind. Nichts und niemand kann ihn überzeugen und kein Beweis ist ausreichend.

Höchstens in stillen Stunden überdenkt er seine Meinung, gibt dann aber nur ungerne oder gar nicht zu, daß er irrte.

Detailfanatismus

Kosten -5

Der Charakter lenkt seine Aufmerksamkeit auf Details. Wenn nicht alles hundertprozentig stimmt, kann er nicht aufhören etwas zu tun. Jede Arbeit und Handlung muß er solange wiederholen oder ausführen, bis das Ergebnis seinen hohen Ansprüchen genügt.

Drogenabhängigkeit

Kosten -5, -15

Der Charakter ist süchtig nach mittelschweren oder schweren Drogen. Regelmäßig benötigt er seine Dosis. Bleiben ihm die Drogen dann vorenthalten, so kann das extreme Auswirkungen haben. Zusätzlich gibt es bei jedem Konsum die Möglichkeit einer Überdosis. Bei einer Drogenabhängigkeit mit einer Stärke von 5 Punkten, muß der Charakter nach 48 Stunden eine Intelligenzprobe (INT) ablegen, deren Scheitern zu den Suchterscheinungen führt. Treten diese, dank geglückter Probe, nicht ein, wird jede Folgestunde eine Probe, um jeweils einen Punkt mehr erschwerte, durchgeführt, bis es zum Ausbruch der Erscheinungen kommt. Bei einer Stärke von 15 Punkten, muß der Charakter die erste Probe bereits nach 12 Stunden ablegen und verfährt dann jede weitere Stunde entsprechend.

Brechen die Erscheinungen aus, sind alle Proben des Charakters um die Punkte der Drogenabhängigkeit erschwert.

Egoismus

Kosten -5

Der Charakter ist selbstsüchtig und schert sich nicht um das Wohl anderer Menschen. Zum einen ist er nicht

⁵ Ohne Arme bedeutet, daß ein Charakter keine Greiforgane besitzt. Ein Elefant mit Rüssel gilt also als *Einarmig*.



bereit, anderen zu helfen, wenn es ihm nicht selbst gerade hilft, zum anderen ist er bereit in Kauf zu nehmen, daß seine Handlungen anderen schaden.

Eifersucht

Kosten -5

Eine eifersüchtige Person ist ständig der Meinung von ihrem Partner (oder anderen Personen) betrogen zu werden, spioniert ihm nach und versucht ihn zu kontrollieren.

Die betroffenen Menschen fühlen sich von solch eifersüchtigen Personen eingeengt, aus diesen Grund verlassen sie diese des öfteren. Außerdem fühlen sich Eifersüchtige nur selten glücklich.

Einfältigkeit

Kosten -5

Der Charakter ist ein seichteres Gewässer, andere können ihm ein X für ein U vormachen, ohne daß er es merkt. Alle **CHA**-Proben gegen den Charakter werden um die Punkte dieses Nachteiles erleichtert.

Fanatismus

Kosten -5, -10

Die Person hat sich in eine Sache verrannt und wird alles für diese Sache tun - selbst wenn sie dazu ihr Leben oder vielleicht das anderer opfern muß (Wert 10). Eine solche Sache kann eine Sekte, eine Religion, aber auch etwas vollkommen anderes sein.

Faulheit

Kosten -5

Der Charakter ist durch und durch faul. Vor Prüfungen wird er nicht lernen und es ist ihm kaum zu zutrauen, daß er ein Kunst über 5 steigern wird. Immer dann, wenn er es versucht, muß er eine Probe erschwert um den Wert des Nachteiles ablegen, damit ihm dies gelingt. Versagt er, so verfällt die Hälfte der entsprechenden Erfahrungspunkte (**EP**).

Folgsamkeit

Kosten -5, -10

Der Charakter ist sehr gehorsam gegenüber höhergestellten Personen. Dies kann eine Gehorsamkeit gegenüber einem bestimmten Menschen oder einer bestimmten Gruppe sein. Vielleicht tut er alles was sein Meister, seine Frau, der Klerus oder der Dorfältester sagt, ohne über Sinn und Zweck nachzudenken.

Möchte er sich dem Einfluß dieses Nachteils entziehen, muß dem Charakter ein Rettungswurf gegen Beeinflussung um die Höhe des Nachteiles erschwert gelingen.

Grobmotoriker

Kosten -10, -15

Der Charakter kann mit filigranen oder kleinen Gegenständen nicht umgehen. Er kann sie unter keinen Umständen bedienen (-10) und manchmal nicht einmal in die Hände nehmen, ohne sie zur zerbrechen (-15).

Hypochonder

Kosten -2

Liest der Charakter etwas über eine Krankheit oder hört von ihr, so projiziert er sie auf sich selbst. Er durchleidet in seinem Kopf die gleichen Symptome, fühlt sich schlapp und seine körperlichen und geistigen Fähigkeiten werden geschmälert.

Impulsiv

Kosten -2

Impulsive Charaktere handeln in bestimmten Situationen oft ohne nachzudenken. Meist sind es gewisse Schlüsselreize, die eine Aktion ihrerseits auslösen.

Inflexibilität

Kosten -2

Der Charakter ist unflexibel. Wenn er sich auf einen Plan, eine Aktion oder eine Lebensweise eingestellt hat, kann er sich an neue Umstände nur schwer gewöhnen und sich zu einem anderen Vorgehen kaum durchringen.

Jagdinstinkt

Kosten -5, -10

Kreaturen mit einem Jagdinstinkt müssen jede begonnene Jagd oder jede Konfrontation mit einem Gegner beenden. Einem flüchtenden Feind muß nachgestellt werden, egal ob es in dieser Situation sinnvoll wäre. Einzig zum Schutze des eigenen Lebens wird sich der Jäger aus einem Kampf zurückziehen, wenn seine **LP** unter ein Drittel seiner Lebensenergie fallen.

Bei einem Jagdinstinkt von -10 nutzt der fanatische Jäger jede Gelegenheit, um seinem Jagdtrieb nachzukommen. Eine passende Beute wird sich schon finden, ob des Fleisches wegen oder ob der Kampfeslust zu frönen...

Ob man auf Jagd geht, entscheidet ein Intelligenz-Wurf (**INT**) erschwert um den Wert. Glückt dieser Wurf, muß keine Jagd begonnen werden. Doch jeder Versuch, seinem Instinkt zu widerstehen, erschwert die Probe bei der nächsten Gelegenheit um einen weiteren Punkt. Erst wenn dieses Verlangen gestillt wurde, entfällt auch die Modifikation.

Für die Jagd wird auch der Verlust von Schlaf in Kauf genommen oder das Risiko entdeckt zu werden. Ein Patzer bei diesem Wurf bedeutet, daß man im Blutausch sogar andere intelligente Kreaturen angreift, wenn sich dem Jäger keine andere Beute bietet.





Laszivität

Kosten -5

Andere finden diese Person unglaublich attraktiv. Sogar viele vom eigenen Geschlecht und fast alle des anderen wollen mit ihr intim werden. Gefühle oder Liebe sind unerheblich, denn sie unterliegen einem Bann, der sie dazu treibt, diese Person zu besitzen.

Laszive Personen fühlen sich darum ungeliebt und vernachlässigt, auch wenn sich andere Leute nach ihnen umdrehen und versuchen diese Personen zu betören.

Lügner

Kosten -5

Jemand, der diesen Nachteil besitzt, muß einfach lügen, teilweise selbst dann, wenn die Wahrheit keinen Nachteil für ihn bedeuten würde. Er lebt in seiner eigenen Welt und baut die Lügen um sich herum auf, so daß er selbst kaum noch zwischen Wahrheit und Lüge unterscheiden kann.

Immer wenn es um das Lügen geht wird die Charismaprobe (CHA) um die Punkte des Nachteils Lügner erleichtert. Lügner sind beim Lügen so geübt, daß es ihnen besonders leicht fällt. Hat jedoch sein Gegenüber den Vorteil *Intuition* (siehe auch Seite 9), so wird der Wurf nicht modifiziert.

Will ein Lügner eine Person mit dem Vorteil *Menschenkenntnis* (siehe dazu Seite 9) anlügen, so wird seine CHA Probe sogar um die Punkte dieses Vorteils erschwert.

Manisch-depressiv

Kosten -15

Manisch-depressive Personen neigen zu übertriebenen Stimmungsschwankungen. In einem Augenblick könnten sie Bäume ausreißen und belächeln die schlimmste Situation, die größte Gefahr und die unmöglichste Aufgabe, im nächsten Moment lassen sie sich schluchzend in eine Ecke fallen, weil ihnen auch nur die kleinste Alltäglichkeit über den Kopf wächst.

Neugier

Kosten -2, -5

Ein neugieriges Lebewesen muß seine Nase in alles stecken, das es nichts angeht. Dabei wird die Vorsicht meist außer acht gelassen, vor allen Dingen dann, wenn eine Entdeckung kurz bevor steht. Eine Neugier von -5 treibt einen Charakter selbst im Angesicht der Gefahr neuen Entdeckungen entgegen. Auch eine Armee oder ein Drache sind kein zu großes Risiko um neue Erfahrungen zu sammeln.



Ordnungsfimmel

Kosten -5

Eine Person mit Ordnungsfimmel versucht alles und jedes auf eine bestimmte Art zu ordnen. Seine Schuhe müssen an einem bestimmten Platz stehen, Tassen und Gläser in Reih und Glied, Bücher alphabetisch und nach Kategorien sortiert, das Essen muß pünktlich zu einer bestimmten Zeit eingenommen werden usw.

Pazifismus

Kosten -10

Die Person lehnt jegliche Form der Gewalt kategorisch ab. Auch einen Vergewaltiger oder Mörder versucht sie nur zu überzeugen, würde aber niemals unter Anwendung von Gewalt eingreifen.

Pflichtgefühl

Kosten -5

Der Charakter muß seinen Verpflichtungen nachkommen. Er erledigt seine Arbeit immer ordentlich und pünktlich und würde niemals auch nur eine Sekunde lang während der Arbeitszeit faulenz. Was sein Meister ihm aufträgt, wird erledigt.

Ein solch ausgeprägtes Pflichtgefühl führt zur Beeinträchtigung der persönlichen Freiheit, wird aber vom Charakter selbst nicht wahrgenommen.

Phobie

Kosten -2, -5, -10, -15

Phobien erschweren Intelligenzproben (INT) zum Überwinden derselben immer um den Wert des Nachteils. Nicht jede Phobie kann in jeder Höhe gewählt werden. Phobien, deren Wirkung nur selten zum Tragen kommen, kosten weniger als Phobien, deren Wirkung praktisch immer greift. Weiterhin kann noch die Stärke der jeweiligen Phobie durch die Punktzahl berücksichtigt werden.

Racheschwur

Kosten -10

Der Charakter hat für ein bestimmtes Ereignis Rache geschworen und wird nicht eher ruhen, bis er sich an der Person, die ihm den Grund für den Schwur angetan hat, gerächt hat. Es wird kaum einen Moment in seinem Leben geben, in dem er nicht an Rache denkt.

Ein Racheschwur sollte eine ernste Handlung nach sich ziehen, vielleicht das Leben einer Person zu zerstören, sie unschuldig ins Gefängnis zu bringen oder sie sogar zu töten.

Jemand mit diesem Nachteil kann nicht *Pazifismus* wählen und sein Racheschwur darf sich nicht auf einen *Todfeind* beziehen.



Rationalismus

Kosten -15

Der Charakter glaubt nur an die Wissenschaft. Sieht er übernatürliche Dinge, versucht er sie zu erklären. Aberglauben, Magie, Geister und Dämonen sind für ihn abstruse Hirngespinnste. Natürlich gibt es für alles, das er sieht, eine natürliche Erklärung.

Todfeind

Kosten -10

Eine andere Person hat es auf das Leben des Charakters abgesehen. Sie wird alles tun, um ihm ein Ende zu bereiten.

Vielleicht lauert der Feind ihm selbst auf, beauftragt einen Assassinen oder vergiftet ihn langsam. Möglicherweise sorgt er auch dafür, daß sein Partner ihn verläßt, er in den Kerker muß oder sein Geschäft ruiniert wird. Er wird nicht eher ruhen, bis der Charakter tot ist oder Selbstmord begeht (was auf das gleiche hinausläuft).

Noch sucht er nach ihm, aber niemand kann sagen, wann er ihn in seine Finger bekommt und das Spiel beginnt.

Unbeherrschtheit

Kosten -5

Der Charakter ist unbeherrscht. Kleinigkeiten bringen ihn zur Weißglut und lassen ihn die Fassung verlieren. Er beginnt herumschreien und zertrümmert Teller und Tassen. Proben bezüglich der Selbstbeherrschung, soweit die Unbeherrschtheit davon betroffen ist, werden um die Kosten dieses Nachteils erschwert.

Unglück

Kosten -10

Der Charakter ist vom Pech verfolgt. Wenn es regnet, fährt ein Karren neben ihm durch eine Pfütze und spritzt ihn klatschnaß, wenn jemand beklaut wird, dann nur er. Bei seiner Armbrust reißt die neue Sehne und immer geht sein Eigentum kaputt.

Charaktere mit diesem Nachteil dürfen ganz normale Glückswürfe ablegen, allerdings passiert ihnen einfach mehr als anderen.

Unglücksrabe

Kosten -10

Alle anderen Personen, die direkt mit dem Unglücksraben zu tun haben, haben Pech. In seiner Nähe werden alle Proben um zwei erschwert. Das gilt auch für Proben, die zwar nicht in seiner unmittelbaren Nähe stattfinden, aber mit ihm zu tun haben. Unglücksraben bringen anderen Leuten Unglück.

Unschuldig unter Verdacht

Kosten -5

Obwohl er unschuldig ist, glauben die meisten dem Charakter nicht. Vielleicht wurde er sogar für ein Verbrechen verurteilt, das er nicht begangen hat und das hängt ihm immer noch an.

Andere meiden darum den Charakter, möglicherweise besteht die Gefahr, daß er gesucht wird und man ihn in den Kerker werfen will.

Verflucht

Kosten -10

Ein Fluch liegt auf dem Charakter. Langsam aber sicher beginnt sich die Wirkung des Fluchs zu zeigen. Vielleicht hat er immer Pech, findet keinen Menschen, der ihn mag oder aber der Fluch führt zu seinem Tod. Flüche ohne tödlichen Ausgang haben einen Wert von 10 Punkten. Sollte sich der Spieler entscheiden, daß sein Charakter eines Tages durch den Fluch das Zeitliche segnen sollte, liegt es im Ermessen des Spielleiters zu entscheiden, ihm dafür ein paar mehr Punkte und einen gebührenden Abgang zu verpassen.

Verfolgungswahn

Kosten -5

Eines ist für den Charakter gewiß. Jemand ist hinter ihm her und will ihm an den Kragen. Vielleicht hat er eine Vermutung, worum es gehen mag, möglicherweise glaubt er an eine Verschwörung, daran, daß Dämonen ihn verfolgen.

Auch wenn der Charakter davon überzeugt ist und die Verfolgung als Tatsache ansieht, irrt er sich. Er wird nicht verfolgt - bisher (aber das kann sich ja noch ändern).

Verschlossenheit

Kosten -2

Der Charakter kann sich anderen gegenüber nicht offenbaren. Andere kennen nicht seine Sehnsüchte, Wünsche und Träume und haben keine Ahnung davon, was ihn antreibt. Seine Geheimnisse sind wohlbehütet. Nicht, daß er sich nicht mit anderen unterhalten würde, er erzählt bloß nichts Persönliches von sich.





Kniffe

Kniffe sind besondere Fähigkeiten eines Charakters, auf die in der Regel nicht gewürfelt werden muß. Der Spielleiter kann neue Kniffe einführen. Es gibt Kniffe, die von einer bestimmten Rasse oder einem bestimmten Beruf beherrscht werden. Diese sind immer kostenlos. Alle freien Kniffe kann man zudem über den Vorteil *Besonderer Kniff* erwerben, wobei die Kosten des Vorteils vom Kniff abhängen. Der Kniff selbst ist kostenlos.

Bauchreden

Freier Kniff
Kosten 5

Der Charakter kann bauchreden, das heißt, er kann mit einer leicht verfremdeten oder einer ganz anderen Stimme (die nicht unbedingt einer bestimmten ähnelt) sprechen, ohne seine Lippen zu bewegen.

Geheimtüren spüren

Rassekniff

Dieser Kniff erlaubt es, daß der Charakter Geheimtüren spürt, die sich in der näheren Umgebung befinden. Das bedeutet allerdings noch nicht, daß er sie auch orten kann. Dazu wird eventuell eine Wahrnehmungs- oder Architektur-Probe fällig. Dieser Spürsinn reicht nur etwa 5 bis 6 Schritt weit.

Tanzen

Freier Kniff
Kosten 2

Der Charakter hat Rhythmus im Blut - und in den Beinen. Ohne es großartig zu lernen, kann er sich in Kürze selbst die kompliziertesten Tänze aneignen und bleibt immer in Takt.

Tritt ohne Spur

Rassekniff

Einige Rassen hinterlassen beim Laufen selbst in Schlamm oder im Schnee keine Spur. Das bedeutet auch, daß sie bei den meisten Untergründen nicht einsinken können, über Wasser oder Sumpf können sie aber nicht wandeln.

Witze erzählen

Freier Kniff
Kosten 2

Der Charakter hat es raus, andere zu amüsieren. Ihm fällt immer ein Witz ein und egal wie alt oder schlecht er ist, dank seinem Charme muß praktisch jeder lachen.

Phobien

Phobien gibt es in schier unerschöpflichen Mengen, eine komplette Liste kann es folglich wohl kaum geben. Die Kosten einer Phobie hängen davon ab, wie schwer sie im Spiel zum Tragen kommt und wie häufig sie auftreten kann.

Angst	Häufigkeit			
	nie	selten	mittel	häufig
schwach	0	0	-2	-5
normal	0	-2	-5	-10
stark	0	-5	-10	-15

- Acousticophobie** - Angst vor Lärm
- Acrophobie** - Angst vor Höhe
- Agliophobie** - Angst vor Schmerzen
- Agoraphobie** - Angst vor Menschenansammlungen
- Aichmophobie / Belonephobie** - Angst vor Nadeln und spitzen Gegenständen
- Alliumphobie** - Angst vor Knoblauch
- Anablephobie** - Angst davor nach oben zu sehen
- Androphobie / Arrhenphobie** - Angst vor Männern
- Apeirophobie** - Angst vor der Unendlichkeit
- Aphenphosphobie / Chiraptophobie / Haphephobie** - Angst davor berührt zu werden
- Arachnephobie / Arachnophobie** - Angst vor Spinnen
- Arithmophobie / Numerophobie** - Angst vor Zahlen
- Arsonphobie** - Angst vor Feuer
- Astraphobie / Astrapophobie** - Angst vor Gewittern
- Ataxophobie** - Angst vor Unordnung oder Unreinlichkeit
- Automatonophobie** - Angst vor Bauchrednerpuppen, bewegten Puppen, Wachsfiguren und allen anderen Dinge die ein fühlendes Geschöpf nachahmen
- Aviophobie / Aviatophobie** - Angst vorm Fliegen
- Batophobie** - Angst vor hohen Gebäuden oder vor hohen Gebäuden zu stehen
- Cainophobie / Cainotophobie** - Angst vor Neuheiten
- Caligynephobie** - Angst vor schönen Frauen
- Catoptrophobie** - Angst vor Spiegeln
- Cenophobie** - Angst vor leeren Räumen, Leere
- Claustrophobie** (Raumangst) - Angst vor engen Räumen
- Coimetrophobie** - Angst vor Friedhöfen
- Coitophobie** - Angst vor dem Geschlechtsverkehr
- Dentophobie** - Angst vor dem Zahnarzt
- Ecclesiophobie** - Angst vor Kirchen
- Elurophobie** - Angst vor Katzen
- Eosophobie** - Angst vor Tageslicht, Dämmerung
- Gymnophobie** - Angst vor Nacktheit
- Gynephobie / Gynophobie** - Angst vor Frauen
- Hylophobie** - Angst vor Wäldern
- Limnophobie** - Angst vor Seen
- Lygophobie** - Angst vor Dunkelheit
- Mechanophobie** - Angst vor Maschinen
- Necrophobie** - Angst vor dem Tod, Leichen, Kadavern
- Panophobie** - Angst vor Allem
- Philemaphobie** - Angst vor Küssen
- Pnigophobie** - Angst im Schlaf zu ersticken
- Selenophobie** - Angst vor dem Mond
- Telephonophobie** - Angst vor Telefonen
- Thalassophobie** - Angst vor dem Meer
- Xanthophobie** - Angst vor der Farbe Gelb



Rettungswürfe (optional)

Die Regeln für Rettungswürfe und Widerstandswerte sind optionale Regeln, sie müssen also nicht im Rollenspiel eingesetzt werden. Rettungswürfe werden auf Widerstandswerte angewandt. Wird ein Charakter beispielsweise vergiftet, so muß er einen Rettungswurf gegen das Gift ablegen. Dazu muß erst sein Widerstandswert **WW** ermittelt werden. Dann wird eine Widerstandswert-Probe abgelegt die um die Stufe des Giftes und mögliche andere Modifikatoren erschwert wird.

$$\text{Erfolg} = \text{WW}_{\text{Gifte}} - \text{Stufe}_{\text{Gift}} - w20$$

Ist der Erfolg größer gleich null gilt der Wurf als gelungen. Je nach Umstand sind die Proben modifiziert. Starke Gifte haben eine große Erschwerung, leichte Gifte eine niedrige. Die Stufe des Gifts entspricht der Schwierigkeit (**SK**). Allgemein gilt:

$$\text{Erfolg} = \text{WW} - \text{SK} - w20$$

Widerstandswerte

Alle Widerstandswerte berechnen sich aus den Attributen. Anschließend dürfen noch bis zu zwanzig Punkte vom Punktekonto verteilt werden, wobei kein Widerstandswert um mehr als 10 angehoben werden darf.

Obwohl einige Widerstandswerte auf der gleichen Formel basieren, können Sie diese Werte differenzieren, indem sie auf einen Widerstandswert diese Punkte verteilen und auf den anderen eben nicht. Zusätzlich kann es Vor- und Nachteile geben, durch die ein Widerstandswert beeinflusst wird.

Falls Sie weitere Widerstandswerte benötigen oder statt der Berechnung aus den Attributen einen festen Wert vergeben möchten, so können Sie dies natürlich ebenfalls tun. Wie bei allen Regeländerungen sollte aber auch dies für die gesamte Gruppe gelten. Falls Sie die Widerstandswerte nicht berechnen möchten, so dürfen sie pro Widerstandswert 6 Punkte verteilen, bei zehn Werten (wie hier vorgeschlagen) wären dies also 60 Punkte. Diese Punkte dürfen aber nur auf die Widerstandswerte verteilt werden. Die Punkte aus dem Punktekonto werden davon nicht beeinflusst. Nach dieser Methode sollten die Werten mindestens 0 und höchstens 20 betragen. Auch hier dürfen anschließend die 20 Punkte vom Punktekonto unter gleichen Bedingungen verteilt werden.

Beeinflussung

Der Widerstandswert gegen Beeinflussung durch andere (z. B. Überreden, Charme oder Betören) - nicht jedoch gegen Magie - ist durch Intelligenz (**INT**) und Wahrnehmung (**WAH**) des Charakters begründet.

$$\text{WW}_{\text{Beeinflussung}} = (\text{INT} + \text{WAH}) / 2$$

Gifte

Immer dann, wenn ein Charakter mit Gift in Berührung kommt, sich also vergiften könnte, muß er einen Rettungswurf gegen das Gift ablegen. Sein Widerstandswert gegen Gifte ist abhängig von seiner Stärke (**STR**) und der Kunststufe (**KS**) in *Hart im Nehmen*. Das gleiche gilt für Resistenz gegen Säure.

$$\text{WW}_{\text{Gifte}} = \text{STR} + \text{KS}_{\text{Hart im Nehmen}}$$

Hitze

Der Widerstandswert gegen Hitze basiert auf der Geschicklichkeit (**GES**) eines Charakters und seiner Stärke.

$$\text{WW}_{\text{Hitze}} = (\text{GES} + \text{STR}) / 2$$

Hunger

Der Widerstandswert gegen Hunger ist abhängig von der Stärke eines Charakters und seiner Kunststufe (**KS**) in *Überleben*.

$$\text{WW}_{\text{Hunger}} = \text{STR} + \text{KS}_{\text{Überleben}}$$

Kälte

Wie auch bei der Hitze wird der Widerstandswert gegen Kälte durch Geschicklichkeit und Stärke berechnet.

$$\text{WW}_{\text{Kälte}} = (\text{GES} + \text{STR}) / 2$$

Krankheiten

Der Widerstandswert gegen Krankheiten wird sowohl durch Stärke, wie auch von der Kunststufe von *Hart im Nehmen* bedingt.

$$\text{WW}_{\text{Krankheiten}} = \text{STR} + \text{KS}_{\text{Hart im Nehmen}}$$

Magie

Der Widerstandswert gegen Magie wird durch die Stärke, den Magiewert und die Intelligenz bestimmt. Dabei gilt, desto intelligenter eine Kreatur ist, desto anfälliger ist sie für Magie.

$$\text{WW}_{\text{Magie}} = \text{STR} + \text{MW} - \text{INT}$$

Schlaf

Der Widerstandswert gegen Schlaf folgt aus der Intelligenz und der Stärke eines Lebewesens.

$$\text{WW}_{\text{Schlaf}} = (\text{INT} + \text{STR}) / 2$$

Schmerzen

Die Stärke eines Charakters und seine Kunststufe in *Hart im Nehmen* begründen seinen Widerstandswert gegen Schmerzen.

$$\text{WW}_{\text{Schmerzen}} = \text{STR} + \text{KS}_{\text{Hart im Nehmen}}$$

Selbstbeherrschung

Die Selbstbeherrschung eines Charakters basiert auf seiner Stabilität (**Stab**) und ändert sich auch mit ihr.

$$\text{WW}_{\text{Selbstbeherrschung}} = \text{Stab}$$





Künste (optional)

Auch Künste müssen vom Punktekonto bezahlt werden. Die erste Stufe einer Kunst (KS) kostet, je nach ihrer Schwierigkeit, 4, 6 oder 8 Punkte. Jede weitere Stufe einer nichtmagischen Kunst ist einen Punkt teurer als die vorhergehende (die zweite Stufe einer Kunst mit Kosten 4 kostet also 5 Punkte und darf nur erworben werden, wenn Stufe 1 bereits erlernt wurde). Kunstfertigkeiten (KF) müssen erworben sein (KS > 0), um sie benutzen zu können. Die Kosten, wie auch die Auswahl der Künste, sind Vorschläge. Berufskünste (BK) dürfen von jedem angewendet, jedoch nur von speziellen Berufen erlernt werden.

Waffen- und Angriffskünste

Es gibt eine ganze Anzahl verschiedener Waffen oder Kampftechniken. Jede Waffe muß einzeln erlernt werden. Jemand, der mit einem Kurzschwert umgehen kann, beherrscht auch den Umgang mit anderen Kurzschwertern, aber auch mit Langschwertern oder Breitschwertern usw. Einen Zweihänder kann er aber nicht unbedingt führen, da diese Waffe ganz anders benutzt wird. Daneben gibt es noch Künste des waffenlosen Nahkampfs, wie Boxen oder Treten. Die meisten Waffen- und Angriffskünste können eingesetzt werden, ohne sie erlernt zu haben. Das heißt, jemand der ein Schwert findet, kann dieses auch benutzen ohne im Schwertkampf unterwiesen zu sein (natürlich könnte er besser mit der Waffe umgehen, wenn ihm jemand zeigen würde, wie man sie richtig führt).

Kunst	ATTR	Kost	KF
Armbrüste	FK	4	
Äxte	NK	6	
Bögen	FK	8	
Boxen / Schlagen	NK	4	
Dolche und Messer	NK	4	
Flucht vorbereiten	GES	8	BK
Hieb Waffen	NK	6	
Kampf mit zwei Waffen	-	8	BK
Ringen	NK	4	
Schleuder	FK	8	
Schwerter	NK	6	
Stäbe	NK	6	
Stangenwaffen	NK	4	
Stichwaffen	NK	6	
Treten	NK	4	
Wurfwaffen	FK	6	
Zweihänder	NK	8	
Zweiter Angriff	-	8	BK

Tabelle 3 - Künste des Kampfes

Armbrüste

Fernkampfwaffe, dem Bogen nicht unähnlich. Armbrüste können in der Regel nur einmal abgeschossen werden. Danach müssen sie wieder gespannt werden, was etwa 8 Kampfrunden dauert. Selbst mit einer Schnellspannvorrichtung (ein Zusatzgerät) dauert dies noch 4 Runden.

Äxte

Äxte sind besondere, scharfe Wucht Waffen. Sie sind besonders effektiv gegen Schilde.

Bögen

Bögen sind hervorragende Fernkampfwaffen. Sie haben meist eine größere Reichweite als Armbrüste, sind aber nicht so einfach zu benutzen. Das Spannen der Sehne nimmt 5 KR in Anspruch, einen Pfeil kann man in einer einzigen einlegen.

Boxen / Schlagen

Dies ist die allgemeine Kunst für den waffenlosen Nahkampf, bei dem die Fäuste eingesetzt werden.

Dolche und Messer

Dolche und Messer sind besonders kleine Stichwaffen. Hierzu zählen normale Messer, Kurz-, Krumm- und Langdolche. Wird ein Dolch geworfen, zählt er jedoch zu den Wurfwaffen.

Flucht vorbereiten

Wenn jemand aus einem Kampf flüchten möchte, so bekommt jemand, der ihn angreift, einen sogenannten Gelegenheitsangriff. Das bedeutet, daß dessen Angriff nicht ausgewichen werden kann, genausowenig kann man ihn Kontern. Einem Gelegenheitsangriff kann man entgehen, wenn eine Probe auf die Kunst Flucht vorbereiten erschwert um die Geschicklichkeit des Gegners gelingt.

Hieb Waffen

Alle Knüppel, Morgensterne, Streitkolben und Hämmer gehören zu den Hieb Waffen. Im allgemeinen sind damit stumpfe Hieb Waffen gemeint, also solche, bei denen die Klinge nicht das zentrale Element ist.

Kampf mit zwei Waffen

Diese Berufskunst, die von jedem Charakter angewendet, jedoch nur von Charakteren mit gewissen Berufen erlernt werden darf, erlaubt es in einem Kampf zwei Waffen gleichzeitig zu führen. Die Regeln für den Kampf mit zwei Waffen sind im Abschnitt *Kampf mit zwei Waffen* auf Seite 17 beschrieben.

Ringen

Bei diesem waffenlosen Nahkampf soll der Gegner in eine Lage gebracht werden, aus der er sich nicht befreien kann. Tritte und Schläge gehören nicht dazu.

Schleuder

Diese Fernkampfwaffe ist eine der Waffen mit der größten Fernkampfdistanz. Während sehr große Armbrüste kaum mehr als 150 Schritt, sehr große Bögen etwa 200 bis 250 Schritt weit reichen, können mit einer Bandschleuder Distanzen von 300 Schritt und je nach Stärke sogar bis zu 400 Schritt überbrückt werden.

Schwerter

Schwerter sind scharfe Klingenwaffen, die sowohl als Stich- wie auch als Hieb Waffe eingesetzt werden. Es wird hauptsächlich die flache Seite benutzt, um die gegnerische Waffe abzulenken. Die Klinge kommt nur dann zum Einsatz, wenn man Schaden anrichten will - ansonsten würden Schwerter wohl nach dem ersten Einsatz unbrauchbar.





Stäbe

Mit Stäben sind große Kampfstäbe gemeint, die immer zweihändig geführt werden, obwohl sie bei bestimmten Aktionen mit nur einer Hand geschwungen werden. Kampfstäbe sind gefährliche Waffen, mit denen man mehrere Schwertkämpfer auf Distanz halten konnte.

Ein gezielter Schlag auf den Helm reicht aus, um Gegner außer Gefecht zu setzen.

Stangenwaffen

Stangenwaffen sind Distanzwaffen wie Speere, Hellebarden usw. Distanzwaffen können meist ähnlich wie Stäbe eingesetzt werden, allerdings ist das Ziel hierbei immer, den Gegner auf Distanz zu halten und ihn zu verletzen, bevor er in die Nahkampfreichweite eindringen kann.

Stichwaffen

Stichwaffen sind leichte Waffen mit Spitze und meist sehr leichter Klinge. Die bekanntesten Vertreter sind Degen und Florett.

Treten

Treten ist eine Kunst des waffenlosen Nahkampfs, bei denen der Gegner mit einem Tritt außer Gefecht gesetzt werden soll.

Wurfwaffen

Als Wurfwaffen können die unterschiedlichsten Waffen benutzt werden, meist sind es jedoch spezielle Waffen, denn ein normaler Dolch eignet sich nur schlecht als Wurfdolch. Als Wurfwaffe eingesetzt gehören Speer, Wurfdolch und Axt zu dieser Gruppe, genauso wie Steine oder Wurfpeile.

Zweihänder

Mit Zweihänder sind hier zweihändige Schwerter gemeint, die ganz anders als andere Schwerter eingesetzt werden und nicht zu den Stichwaffen zählen. Zweihänder werden meist über dem Kopf gekreist, mit der Klinge nach schräg unten, so daß man Kämpfer mit Distanzwaffen abhalten und töten kann. Zweihänder setzen einen großen Kraftaufwand voraus, wer seinen Gegner nicht in den ersten Kampfrunden töten kann, hatte mit solch einer Waffe verloren, da er bereits nach einigen Minuten keine Kraft mehr hat, sich zu wehren.

Zweiter Angriff

Diese Kunst ist eine Berufskunst und darf nur von bestimmten Berufen erlernt, jedoch von jedem Charakter angewendet werden. Sie erlaubt es einem Charakter in einer Kampfrunde mehrere Angriffe mit einer einzelnen Waffe durchzuführen. Die Regeln für den zweiten Angriff wird im Abschnitt *Kampf* auf Seite 25 beschrieben.

Weitere Waffenkünste

Alle weiteren Waffen (z. B. Peitsche oder Lanze) müssen als eigenständige Kunst je nach Typ mit Basisattribut **NK** oder **FK** und Kosten 8 erlernt werden. Sollte eine Waffe deutlich leichter zu handhaben sein, darf der Spielleiter auch Kosten von 6 festlegen.

Allgemeine Künste

Die meisten anderen Künste fallen in diese Kategorie. Einige Künste dieser Kategorie sind Kunstfertigkeiten (**KF**), d. h. jemand der nicht mindestens über Kunststufe (**KS**) 1 verfügt, darf sie nicht einsetzen. Alle anderen Künste dürfen natürlich angewendet werden, in diesem Fall liegt bei **KS 0** wie üblich das Attribut zugrunde. An dieser Stelle sollen nicht alle Künste erklärt werden, einige sind aber ohne weitere Erklärung mißverständlich. All jene werden hier kurz erläutert.

Alchimie

Altüberlieferte Kunst besondere Tränke und Salben zu brauen. Alchimie ist auf dem halben Wege zwischen Zauberkunst und Chemie. Heutzutage eine vergessene Kunst.

Auslachen

Auslachen ist die Kunst sich über jemand anderen so lustig zu machen, daß er nervös wird und versagt. Der Erfolg in Auslachen erschwert die Probe des Ausgelachten.

Domestizieren

Das Abrichten von Tieren. Diese Kunst kann zwar jeder Zeit eingesetzt werden, führt aber nicht augenblicklich zum Erfolg, sondern bedarf einer langen Unterrichtsphase.

Etikette

Die Kunst in gehobener Gesellschaft nicht negativ aufzufallen. Zur Etikette gehört die Kunst der Anrede, das Verhalten am Tisch und sonstige Manieren.

Erste Hilfe / Heilkunde

Die Kunst Wunden zu behandeln. Erste Hilfe ist die heute übliche Form der Behandlung, Heilkunde in Mittelalter und Phantastik nutzt Kräuter, Umschläge usw.

Heimlichkeit

Ermöglicht verschiedene Aktionen, bei dem es vor allen Dingen darum geht nicht aufzufallen. Vor allen Dingen das Schleichen gehört zu dieser Kunst.

Hofkunde

Das Wissen über den Adel, die Erbfolgen, wichtige historische Daten und Heraldik.

Hypnose

Mit Hilfe von Hypnose kann eine willige Person in Trance versetzt und dann beeinflusst oder behandelt werden. Wehrt sich diese Person gegen die Hypnose, kann sie kaum mit Erfolg durchgeführt werden.

Raumgleiter / Raumschiffe steuern

Während sich Raumgleiter auf kleine Gefährte beziehen und per Hand von einer einzelnen Person gesteuert werden, sind Raumschiffe gewaltige Gefährte, die mit Hilfe von Sichtschirmen und modernsten Computern bedient werden. Um ein Raumschiff zu steuern, muß der Kapitän das Zusammenspiel der Komponenten kennen





und neben der Hilfe von Computern auf sein eigenes Wissen zurückgreifen.

Sprachen sprechen

Sprachen sprechen ist nicht eine einzelne Kunst sondern eine Gruppe von Künsten, bei der es um die Beherrschung jeweils einer Sprache geht. Die Muttersprache muß nicht erlernt werden, genausowenig die Gemeinsprache. Für jede weitere Sprache (Hochsprache, elbische Sprache, Zwergensprache, Englisch, Latein, Suaheli etc.) muß allerdings diese Kunst erworben werden.

Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache, so daß er sich gut unterhalten kann. Außer bei Analphabeten bedeutet dies, daß die eigene Sprache auch gelesen und in Grundzügen geschrieben werden kann.

Kunst	ATTR	Kost	KF
Architektur	GES	8	KF
Arzt / Medizin	INT	8	KF
Astronomie	INT	6	
Auslachen	CHA	6	
Betören	CHA	4	
Bibliotheksbenutzung	WAH	8	
Biologie	INT	6	
Boote lenken	GES	6	
Domestizieren	CHA	4	
Etikette	CHA	4	
Fallen u Mechanismen find.	WAH	6	
Feilschen	CHA	4	
Gassenwissen	WAH	4	
Geographie	INT	6	
Geologie	INT	4	
Geschichte	INT	4	
Geschichten erzählen	CHA	4	
Gifte und Drogen	INT	6	KF
Götterkunde	INT	4	
Handwerk	div.	6	KF
Hart im Nehmen	-	8	BK
Heilkunde	INT	6	
Heimlichkeit	GES	6	
Hofkunde	INT	6	
Hypnose	CHA	8	KF
Klettern	GES	4	
Kräuterkunde	INT	8	
Kriegskunst	WAH	8	
Laufen	GES	4	
Legenden	WAH	4	
Lehren	CHA	4	
Mechanik	INT	6	
Musizieren	WAH	4	
Nahrung zubereiten	INT	4	
Navigation	WAH	6	
Okkultismus	INT	6	KF
Orientierung	WAH	4	
Pflanzenkunde	INT	6	
Psychologie	WAH	8	
Reiten	GES	4	
Schätzen	INT	4	
Schauspielerei	CHA	4	
Schlösser öffnen	GES	6	
Schwimmen	STR	4	KF
Singen	WAH	4	
Sprachen sprechen	INT	6	KF
Springen	GES	4	
Spurenlesen	WAH	4	
Taschendiebstahl	GES	6	
Tierkunde	INT	6	
Trinkfestigkeit	STR	4	

Überleben	div.	4
Überreden	CHA	8
Verkleiden	CHA	4
Verstecken	GES	4
Waffenkunde	WAH	6
Wagen lenken	GES	6
Werfen	STR	4
Wetterkunde	WAH	6

Besondere Künste

Die besonderen Künste sind allesamt Kunstfertigkeiten, die auf Stufe 1 erworben sein müssen, damit sie angewendet werden können. Außerdem dürfen sie nur dann von einem Charakter erlernt werden, wenn er einer bestimmten Rasse angehört oder einen geeigneten Beruf ausübt.

Kunst	ATTR	Kost	KF
Alchimie	INT	6	KF
Artefaktgeschichte	INT	6	KF
Artefaktkunde	INT	6	KF
Magiethorie	INT	8	KF
Meditation	WAH	8	KF
Prophezeien	INT	8	KF
Runen lesen	WAH	6	KF

Alchimie

Sie ist eine altüberlieferte Kunst besondere (magische) Tränke zu brauen und Salben herzustellen. Auch kann anhand der Zutaten analysiert werden, was gebraut wurde.

Artefaktgeschichte

Artefaktgeschichte ist eine Kunst, die sich allgemein mit dem Wissen über Artefakten beschäftigt. Hierbei geht es um die Kenntnis bekannter oder gebräuchlicher Artefakte, also ob man schon einmal etwas von einem Artefakt gehört hat, ob man einem Artefakt bestimmte Eigenschaften zuweisen kann usw.

Artefaktkunde

Um die genauen Eigenschaften eines Artefakts herausfinden zu können, das man in den Händen hält, muß man eine Probe auf Artefaktkunde ablegen. Mit jeder Probe kann man eine Eigenschaft herausfinden, was jedoch, je nach Erfolg, mehrere Tage dauert. Die Probe wird jedesmal um die Artefaktstufe erschwert. Scheitert die Probe, so kann man ein Artefakt erst nach einem Monat erneut untersuchen.

Magiethorie

Die Kunstfertigkeit Magiethorie erlaubt es, theoretisches Wissen über Magie anzuwenden, um z. B. die Wirkung eines Zaubers zu analysieren oder magische Effekte zu verstehen.

Meditation

Mittels der Kunstfertigkeit Meditation kann man Ausdauer regenerieren. Durch eine Stunde intensive Konzentration auf den eigenen Geist erhält man **KS + 5 ADP** zurück. Die Probe wird am Ende der Stunde abgelegt. Meditieren kann man nur einmal, ab der 6. **KS** zweimal und ab der 11. **KS** dreimal täglich.

Runen lesen

Magische Runen sind mehr als Zeichen, die für bestimmte Buchstaben oder Wörter stehen. Durch ihre Anordnung soll der magische Fluß erleichtert, vergrößert



werden. Für viele Rituale werden eben diese Runen verwendet, die man nur dann lesen und deuten, bzw. schreiben kann, wenn man die Kunst Runen lesen auf wenigstens der ersten Stufe erworben hat.

Ausstattung

Bevor der Charakter nun mit dem ersten Abenteuer beginnen kann, muß er noch ausgestattet werden. Es gibt viele sinnvolle Gegenstände für einen angehenden Helden; z. B. eine passende Bewaffnung, Seil, Fackeln, Rucksack usw.

Das Vermögen (Geld) ist von der Welt abhängig, auf der Sie spielen (z. B. Euro, Taler, Goldstücke).

Weitere Ausstattung, Preise und Verfügbarkeit sind von den einzelnen Weltbeschreibungen abhängig. Aus diesem Grund soll es hier nur eine kleine Beispielliste geben.

Abkürzung	Wert
EM	Erfolgsmodifikator (erhöht Chance)
SM	Schadensmodifikator (Schadensklasse)
RS	Rüstungsschutz (senkt Chance des Gegners)
BH	Behinderung (senkt eigene Chance)

Fernkampfwaffen in der Phantastik					
Waffe	EM ⁶	SM ⁷	Niveau	Bemerk.	
Armbrüste					
Kleine Armbrust	4	II	6	ZH; ZW (1)	
Armbrust	4	III	6	ZH; ZW	
Schwere Armbrust	5	III	6	ZH; ZW	
Bögen					
Kurzbogen	3	III	5	ZH; ZW	
Leichter Jagdbogen	4	III	6	ZH	
Langbogen	4	IV	5	ZH	
Kriegsbogen	3	V	6	ZH	
Schleuder					
Schleuder (Zwille)	2	I	4	ZH; ZW	
Bandschleuder	1	III	5		
Wurfaffen					
Dolch	0	I	4		
Holzspeer	1	I	3		
Wurfpfeil	2	I	4		
Wurfstern	3	I	6		
Wurfdolch	3	II	5		
Speer	3	III	4		
Wurfbeil	1	IV	6		
Waffen mit eigenen Künsten					
Blasrohr	2	0	4		
Bumerang	2	II	3		

Nahkampfwaffen in der Phantastik					
Waffe	EM ⁶	SM ⁷	Niveau	Bemerk.	
Boxen / Schlagen					
Schlagring	0	-	7	(2)	
Totschläger	-2	I	5		
Äxte					
Handaxt	1	III	5		
Streitaxt	3	IV	6	ZH; ZW	
Kriegsaxt	4	IV	6	ZH; ZW	
Große Streitaxt	3	V	6	ZH; ZW	

Dolche / Messer			
Parierdolch	2	0	6
Messer	0	I	4
Dolch	1	I	4
Langdolch	2	I	4
Krummdolch	2	II	5

Nahkampfwaffen in der Phantastik				
Waffe	EM ⁶	SM ⁹	Niveau	Bemerk.
Hiebaffen				
Knüppel	3	I	3	
Keule	3	II	3	
Streitkolben	2	III	5	
Kriegshammer	1	IV	6	ZW
Morgenstern	2	IV	6	
Schlachthammer	1	V	6	ZH
Schwerter				
Kurzschwert	2	II	5	
Langschwert	3	III	5	ZW
Krummschwert	3	III	5	ZW
Bastardschwert	4	III	6	ZW
Breitschwert	4	III	6	ZW
Stäbe				
Kampfstab	5	I	4	ZH
Kampfstab (beschlagen)	5	II	5	ZH
Engelsstab ¹⁰	5	III	6	ZH
Stangenaffen				
Holzspeer	2	I	3	
Speer	4	II	4	ZH
Sense	-1	III	4	ZH
Dreschflegel	0	III	5	ZH
Helle Barde	3	III	5	ZH
Lanze	-2	IV	6	ZH
Stichaffen				
Degen	4	I	7	
Florett	4	II	7	
Zweihänder				
Schlingenkamm	1	IV	6	ZH
Zweihänder	2	IV	6	ZH
Waffen mit eigenen Künsten				
Peitsche	2	I	5	

Rüstungen in der Phantastik			
Rüstung	RS ¹¹	BH ¹²	Niveau
Lederkleidung	2	-	3
wattierter Waffenrock	2	-	4
magischer Elbenmantel	4	-	3
Schwere Lederkleidung	5	1	3
Magierschutzrobe	6	1	4
halbes Kettenhemd	6	2	5
Leichte Lederrüstung	6	2	4
langes Kettenhemd	7	3	5
Bronzepanzer	8	3	4
Lamellenpanzer	8	4	5
Versteifte Lederrüstung	8	4	4
Holzrüstung	8	5	3
Schuppenpanzer	9	3	5
Plattenpanzer	9	4	6
Ritterrüstung	11	6	6

⁶ EM Erfolgsmodifikator einer Waffe siehe *Nabkampff* (Seite 25).

⁷ SM Schadensmodifikator einer Waffe siehe *Nabkampff* (Seite 25).

⁸ EM Erfolgsmodifikator einer Waffe siehe *Nabkampff* (Seite 25).

⁹ SM Schadensmodifikator einer Waffe siehe *Nabkampff* (Seite 25).

¹⁰ Der Engelsstab ist ein Kampfstab mit scharfen Klingen an beiden Enden.

¹¹ RS Rüstungsschutz siehe *Rüstungen* (Seite 26).

¹² BH Behinderungswert siehe *Rüstungen* (Seite 26).





Bei Waffen im Neuzeit oder Science-fiction Rollenspiel ist ein Augenmerk auf das Niveau zu legen. Nicht in jeder Epoche sind alle Waffen verfügbar. Einige Waffen gibt es vielleicht nicht mehr, andere wurden noch gar nicht erfunden.

Näheres dazu steht in den Abschnitten Spielwelten und Epochen bzw. Technisches Niveau ab Seite 33.

Fernkampfaffen in der Neuzeit und in der SF				
Waffe	EM	SM	Niveau	Bemerk.
Pistolen und Revolver				
Schnappschloßpistole	-2	II	7	
Doppelläufige Pistole	-3	IV	7	
Pistole	0	IV	8	
Revolver	0	V	8	
Automatik Pistole	2	V	9	
Schwerer Revolver	2	VI	9	
Schnellfeuerrevolver	-1	VII	10	
Computerrevolver	12	VI	11	(3)
Gewehre				
Vorderlader	-3	III	7	ZH
Großkaliber	0	VIII	8	ZH
Schrotflinte	7	III	8	ZH
Standardgewehr	5	V	8	ZH
Repetiergewehr	5	V	8	ZH
Scharfschützengewehr	6	VI	8	ZH
Maschinenpistole	2	V	9	ZH
Automatikgewehr	6	VI	9	ZH
Hochgeschwindigkeits- Computergewehr	4	VI	9	ZH (4)
Computergewehr	12	VIII	11	ZH (3)
Schwere Waffen				
Maschinengewehr	-3	VI	8	ZH (5)
Granatwerfer	-5	VII	8	ZH (6)
Schweres MG	-2	VIII	9	ZH (5)
Hochgeschwindig. MG	-3	VIII	9	ZH (4, 5)
Raketenwerfer	-2	IX	9	ZH (6)
Schwerer Granatwerfer	-5	XII	9	ZH (6)
Panzerfaust	-2	X	9	ZH (7)
Panzerbrechergewehr	4	XI	10	ZH
Stinger Rakete	2	VIII	10	ZH (7)
Raketenpistole	-2	VIII	11	
Computerbombarde	12	XI	11	ZH (3)
Energiewaffen				
Teslagewehr	-3	IX	10	ZH (8)
Laserpistole	3	VIII	12	
Lasergewehr	6	VIII	12	ZH
Impulsgeber	4	IX	13	
Impulsgewehr	8	IX	13	ZH
Impulsblaster	2	IX	13	ZH
Protonenbombarde	9	XI	13	ZH (9)
Monopolpistole	14	XII	13	(10)
Monopolgewehr	14	XII	13	ZH (10)
Antimateriekanone	8	XIII	14	ZH (11)
Antimaterieblaster	0	XV	14	ZH (11)





- ZH: Zweihandwaffe (können normalerweise nicht von Zwergen benutzt werden)
- ZW: Wird von Zwergen als Zweihandwaffe benutzt
- (1): Kann auch als Einhandwaffe benutzt werden, dann allerdings wird die Probe um 3 erschwert!
 - (2): Erhöht den Faustschaden im Kampf um eine Stufe (siehe *Nahkampf* auf Seite 25)
 - (3): Computerwaffen haben Videogesteuerte Kleinstraketen, die ihr Ziel selbständig verfolgen
 - (4): Hochgeschwindigkeitsgewehre schießen ihre Munition mit Überschallgeschwindigkeit ab, jede getroffene Person muß eine Stabilitätsprobe **Stab** ablegen. Scheitert diese, stirbt das Opfer an einem Schock.
 - (5): Maschinengewehre können von keiner Person unter einer Stärke von 30 aus der Hüfte heraus abgefeuert werden! Also auch nicht von Rambo oder Arnold Schwarzenegger!
 - (6): Raketen- / Granatwerfer werden nur auf kurze Distanzen direkt gezielt abgefeuert. Auf mittlere oder lange Distanzen, muß eine Kurvenbahn genutzt werden!
 - (7): Panzerfäuste und Stingerraketen haben einen Feuerschwall, der entgegen der Flugbahn austritt. Alle Personen, die sich hinter einer abgefeuerten Waffe im 30° Winkel und bis zu 15 Meter entfernt aufhalten erleiden schwerste Verbrennungen.
 - (8): Feuert Elektromagnetische Wellen ab.
 - (9): Feuert schwere Protonen ab, die auf ihrer Bahn andere Protonen aus beliebigen Atomen heraus

mit sich ziehen. Opfer lösen sich also einfach in Elementarteilchen auf.

- (10): Schwere magnetische Monopole (also keine Bipole) werden abgefeuert und reißen alle Elementarteilchen mit sich. Ähnlich Wirkung wie bei (9)
- (11): Antimaterie löst eine Person komplett auf. Sogar die Elementarteilchen werden zertrümmert.

Rüstungen in der Neuzeit und in der SF			
Rüstung	RS	BH	Niveau
Verstärkter Lederpanzer	8	4	7-8
Schutzweste	9	4	9-10
Teflonpanzer	10	4	10
Keramix-Stahlpanzer	12	6	11
leichter Teflonmantel	9	2	11
Aktiver Stahlpanzer	18	9	11
Kohlefaserpanzer	15	7	10
Mononetzstrukturpanzer	20	8	12
Monopol Magnetpanzer	20	5	13
Mehrphasen Energienetz	20	1	14
Einphasen Energienetz	12	2	13
Einphasen Energiehaut	14	4	13
Symbiontenhautstrukturnetz	7	1	12
Symbiontenhautstrukturpanzer	10	1	13
Antimateriefeld	35	0 ¹³	15

¹³ Antimateriefelder lösen alles in Bewegung befindliche, das nicht genügend Energie hat, sofort auf. Also auch eine Hand, die zum Schütteln gereicht wird oder einen Schaukelstuhl auf den man sich setzen will.





Im Spiel

Jetzt kennen Sie die Spielmechanismen, die Sie benötigen und wissen, wie man einen Charakter generiert. Kopieren Sie sich nun das Charakterblatt (am besten gleich mehrfach) und füllen Sie Ihren ersten Charakter aus.

Im Internet finden Sie einige kostenlose Abenteuer und weitere Regelergänzungen (wie z. B. **Prost** Magiekurzregeln). Sie müssen sich also nichts kaufen, um loslegen zu können.

Welche Möglichkeiten es für Ihre Spielwelten gibt, erfahren Sie in den folgenden Abschnitten.

Spielmechanismen

Nun wissen wir bereits, daß Charaktere (egal ob Spielercharaktere oder vom Spielleiter geführte NSCs) Attribute, Aktionswerte und Künste haben. Sie können also bestimmte Dinge besser als andere. Eine Kunst zu besitzen reicht aber unter Umständen noch nicht aus, auch das Glück muß dem Charakter hold sein. Um festzustellen, ob dem Charakter eine bestimmte Aktion gelingt, muß der Spieler des Charakters eine Probe ablegen (dazu würfelt er mit einem zwanzigseitigen Würfel, auch w20 genannt). Ist die Probe erfolgreich, d. h. die Augenzahl kleiner als der Wert des Attributs oder der Kunst, so gelingt es ihm, andernfalls scheitert er.

Nehmen wir einfach mal an, ein Charakter möchte auf einen hohen Baum klettern und hat eine Geschicklichkeit (**GES**) von 11 (was der durchschnittliche Wert eines Attributes ist) und kann nicht besonders gut klettern, verfügt also nicht über die Kunst *Klettern*. Nun muß er mit der Probe den Erfolg bestimmen. Der Erfolg ist der Wert des Attributs (oder der Kunst) abzüglich der Augenzahl. In diesem Fall also der Geschicklichkeit minus der Augenzahl. Mit anderen Worten: Die Augenzahl muß kleiner als der entsprechende Wert sein.

$$\text{Erfolg} = \text{ATTR} - w20$$

$$\text{Erfolg} = \text{GES} - w20$$

Ist der Erfolg positiv, so gelingt ihm sein Vorhaben ohne Mühe. Ist der Erfolg Null, so kann er es mit Müh und Not schaffen. Bei einem negativen Erfolg mißlingt der Versuch.

Kunstwert

Im Abschnitt *Attribute und Künste* wurde bereits angedeutet, daß es Künste gibt und daß alle Künste eine Stufe haben. Die normale

Kunststufe (**KS**) ist 0. Ein Charakter kann aber auch eine höhere Stufe in einer Kunst besitzen. Jede Kunst basiert daneben noch auf einem Attribut. Der Wert einer Kunst (die Zahl, auf die bei einer Probe gewürfelt wird) bzw. der Kunstwert (**KW**) entspricht der Summe aus Attribut und Kunststufe (**KS**).

$$\text{KW} = \text{ATTR} + \text{KS}$$

Muß eine Probe abgelegt werden und besitzt ein Charakter die entsprechende Kunst, so wird der Erfolg anhand des Kunstwertes (**KW**) bestimmt. Seine Erfolgchance steigt also gegenüber einer Probe auf das Attribut.

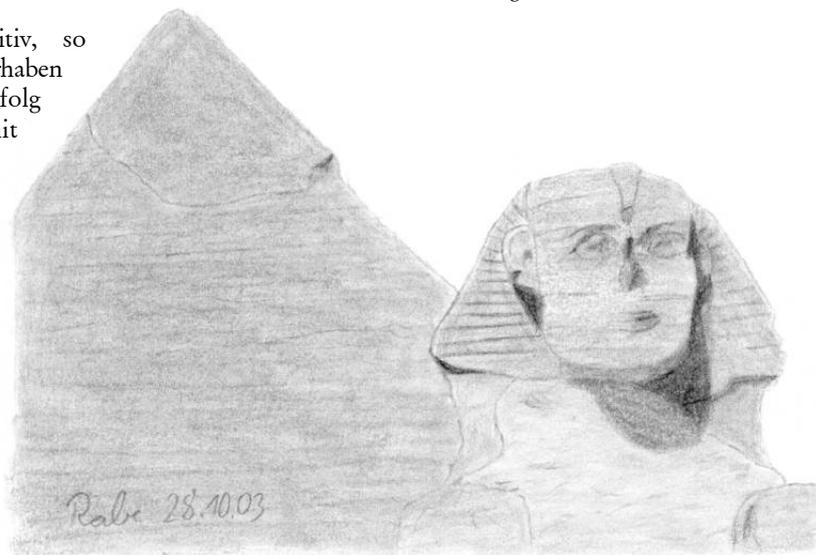
$$\text{Erfolg} = (\text{ATTR} + \text{KS}) - w20 = \text{KW} - w20$$

Nicht alle Charaktere sind also gleich gut darin, auf Bäume zu klettern, selbst wenn sie die gleiche Geschicklichkeit haben. Umkehrt kann jemand, der eine niedrige Geschicklichkeit hat, aber trotzdem hervorragend im Klettern sein. Eine Auswahl verschiedener Künste wird im Kapitel *Künste (optional)* auf Seite 17 vorgestellt.

Schwierigkeit

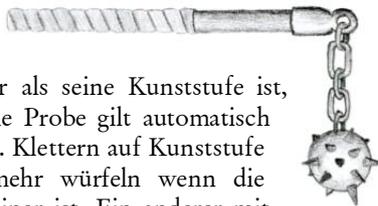
Nun sind nicht nur die Charaktere unterschiedlich gut in ihren Fähigkeiten, sondern bestimmte Aktionen (oder Vorhaben) sind auch unterschiedlich schwer. Ein Baum mit vielen stabilen Ästen, die relativ niedrig sitzen und ausreichend dicht beieinander stehen, läßt sich gut besteigen. Ein anderer Baum, der einen glatten Stamm und den ersten Ast in zwanzig Schritt Höhe hat, ist da schon etwas anspruchsvoller. Aus diesem Grund werden Proben im Allgemeinen vom Spielleiter mit einer Schwierigkeit belegt. Der Wert einer Fähigkeit wird dabei um die Schwierigkeit gesenkt. Eine Schwierigkeit (kurz **SK**) kann sowohl positiv als auch negativ sein. Eine negative Schwierigkeit macht eine Probe sehr einfach, eine positive Schwierigkeit führt dazu, daß eine Probe schwer zu bestehen ist.

$$\text{Erfolg} = \text{KW} - \text{SK} - w20$$



Automatischer Erfolg und Mißerfolg

Nun ist für einen geübten Kletterer ein Baum mit einer niedrigen Schwierigkeit ohne Probleme zu besteigen (unabhängig von seiner sonstigen Geschicklichkeit). Hat ein Charakter eine Kunststufe größer als Null, so muß er, wenn die Schwierigkeit kleiner als seine Kunststufe ist, keine Probe ablegen. Die Probe gilt automatisch als gelungen. Hat er z. B. Klettern auf Kunststufe 1, so muß er nicht mehr würfeln wenn die Schwierigkeit 0 oder kleiner ist. Ein anderer mit Kunststufe 0 muß aber auch dann (immer) würfeln. Handelt es sich um eine Kunstfertigkeit (KF), so muß man die Kunst wenigstens auf Stufe 1 beherrschen, um eine Probe ablegen zu dürfen.



Umgekehrt kann es sein, daß eine Aktion so schwierig ist, daß ein ungeübter Charakter sie nicht erfolgreich ausführen kann. Ist die Schwierigkeit zu groß (z. B. 9 oder mehr bei einer KS von 0; bzw. 13 oder mehr bei einer KS von 1), so ist die Aktion automatisch gescheitert, ohne daß er würfeln muß. Diese Regel ist optional. Wann eine Probe automatisch gelungen oder gescheitert ist, kann auch der Tabelle entnommen werden.

Kunststufe	automatisch gelungen bis SK	maximale SK ¹⁴
0	nie	8
1	0	12
2	1	14
3	2	16
4	3	18
5	4	20
6	5	keine Grenze
+1	+1	keine Grenze

Tabelle 4 - Automatischer/s Erfolg / Scheitern

Vergleichende Würfe

Nicht an allen Proben ist nur ein Charakter beteiligt. Manchmal versucht man auch eine Aktion gegen jemand anderen durchzuführen. Dann legen beide ihre Probe ab. Der mit dem höheren positiven Erfolg kann sich durchsetzen. Ist der Erfolg gleich oder bei beiden negativ, so kommt es zum Patt.

Beispiel

Björn und Sven machen Armdrücken. Björn hat eine STR von 15, Sven hat eine STR von 9. Beide würfeln mit einem w20. Björns Würfel zeigt eine 18, Svens Würfel eine 4. Björns Erfolg ist -3, also negativ und somit ist sein Versuch kaum erfolgreich. Sven hat dagegen einen Erfolg von 5 abzüglich Björns Erfolg, also insgesamt 8 und ist damit gegen Björn erfolgreich:

$$\text{Erfolg}_{\text{Sven}} = 9 - 4 - (-3) = 9 - 4 + 3 = 8$$

Meisterlicher Erfolg

Fällt beim Würfeln eine besonders niedrige Augenzahl, kann es zu einem meisterlichen Erfolg kommen. Wann das geschieht ist davon abhängig wie groß der Wert $\text{ATTR} + \text{KS} - \text{SK}$ ist. Ist dieser Wert größer als 5 so gilt die Augenzahl 1 auf jeden Fall, bei einem Wert größer 10 die Zahlen 1 und 2 (siehe Tabelle), als meisterlicher Erfolg.

Ein meisterlicher Erfolg führt zu einem besonders positiven Ergebnis, der Charakter „springt“ förmlich auf den Baum, eine Heilkunde-Probe führt dazu, daß der Versorgte mehr Lebenspunkte regenerieren kann usw. Ein meisterlicher Erfolg bei einer *vergleichenden Probe* kann nur durch einen zweiten meisterlichen Erfolg des Gegners ausgehebelt werden, egal wie groß der Effekt ist.

Meisterlicher Erfolg					
Wert	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
meisterlich bei	-	1	1 und 2	1 bis 3	1 bis 4

Tabelle 5 - Meisterlicher Erfolg

Patzer

Zu einem Patzer kommt es immer dann, wenn die Augenzahl, die der Würfel zeigt, zu hoch ist. Bei den meisten Werten ist dies die 20. Ist der Wert auf den die Probe durchgeführt wird jedoch kleiner als 8, so wäre eine 19 bereits ein Patzer; beträgt der Wert nur 1 sogar eine 18. Ein Patzer führt zu negativen Auswirkungen für denjenigen, der den Patzer verursacht hat, evtl. wirkt er sich aber auch negativ auf seine Mitstreiter aus.

Wert	1	2 - 7	8 - 19
Patzer bei	18, 19, 20	19, 20	20

Tabelle 6 - Patzer

Optionale Patzerregel

Hat der Charakter einen Wert, der 20 oder höher ist, kommt es selbst bei einer 20 nicht unbedingt zu einem Patzer. In diesem Fall wird 19 vom Wert abgezogen und auf die Hälfte des aufgerundeten Rests ein erneuter Wurf abgelegt. Ist der Rest größer als die gefallene Augenzahl so gilt die Probe - außer bei einer Augenzahl von 20 - als bestanden. Solange eine 20 fällt und der jeweilige Rest größer als neunzehn ist, subtrahiert man erneut 19 und teilt wieder durch 2. Zeigt der Würfel eine Augenzahl die größer als der Rest ist, kommt es zu einem Patzer.

Schicksalspunkte

Optional können Sie auch Schicksalspunkte (XP) verwenden. Für jeden eingesetzten Schicksalspunkt wird eine Probe um 5 Punkte erleichtert. Eingesetzte Schicksalspunkte sind dauerhaft verloren, auch wenn die Probe scheitert, und dürfen nur dann eingesetzt werden, wenn der Spielleiter es erlaubt. Gibt er sein Ok dürfen es jedoch beliebig viele für eine Probe sein. Neue Schicksalspunkte müssen durch Erfahrungspunkte (EP) erworben werden. Jeder Schicksalspunkt kostet 10 EP.

¹⁴ Die maximale Schwierigkeit ist optional, der Einfachheit halber können Sie überall die Grenze aufheben.

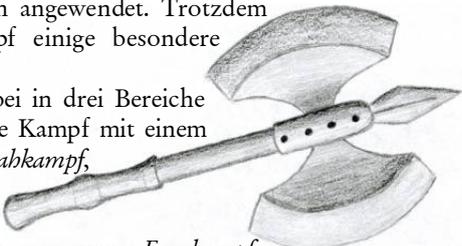




Kampf

Eine besondere Art von Aktion ist der Kampf. Auch bei ihm vergleichen sich meist zwei Gegner, es werden also vergleichende Proben angewendet. Trotzdem gibt es beim Kampf einige besondere Mechanismen.

Der Kampf ist dabei in drei Bereiche aufgeteilt: der direkte Kampf mit einem Gegner ist der *Nahkampf*, beim Einsatz von Wurf- oder Schußwaffen spricht man vom *Fernkampf*. Möchte man nicht direkt am Kampf teilnehmen sondern einfach dem Gegner entgehen, so kommt das *Ausweichen* zum Tragen.



Kämpfe sind dabei in kurze Zeiteinheiten unterteilt, den sogenannten Kampfrunden (**KR**).

Kampfrunden und Aktionen

Jede Kampfrunde (**KR**) ist eine kurze Zeiteinheit und genau 4 Sekunden lang. In einer Kampfrunde darf jeder Charakter genau einmal agieren.

Handlungen werden als Aktionen bezeichnet. Jede Aktion dauert eine oder mehrere **KR**. Die Aktionen aller Charaktere finden gleichzeitig statt. Zu Beginn einer Kampfrunde legt jeder Spieler die Aktionen des Charakters fest. Dann legen die Charaktere nacheinander, in der vom Spielleiter bestimmten Reihenfolge (z. B. Uhrzeigersinn), die Proben ab. Haben alle Charaktere die Aktionen in der aktuellen Kampfrunde abgeschlossen, so beginnt die nächste. Dauert eine Aktion länger als eine **KR**, so kann sich der Charakter am Anfang der neuen **KR** entscheiden, diese abzubrechen. Angriffe, egal ob Nahkampf oder Fernkampf, dauern in der Regel eine **KR**. Generell entscheidet der Spielleiter wieviel ein Charakter in einer **KR** schafft.

Angriffe, egal ob Nahkampf oder Fernkampf, dauern in der Regel eine Kampfrunde.

Nahkampf

Beide Teilnehmer eines Kampfes berechnen ihren Erfolg (beim Kampf Kampfkraft **KK** genannt):

$$KK = (ATTR + KS) - w20 = KW - w20$$

Diese Kampfkraft ist aber oft modifiziert. Die meisten Waffen erleichtern einen Angriff. Es ist leichter jemanden mit einer Keule zu treffen, als mit der bloßen Faust. Diese Modifikation wird Erfolgsmodifikator (kurz **EM**) genannt und ist von der Waffe abhängig. Trägt man selbst eine Rüstung, so wird man in den Bewegungen behindert. Rüstungen haben also eine Behinderung (kurz **BH**), durch welche die Kampfkraft sinkt:

$$KK = KW + EM - BH - w20$$

Nachdem beide Teilnehmer des Kampfes ihre Kampfkraft (**KK**) ermittelt haben, werden die beiden Werte verglichen. Derjenige mit dem größeren positiven Erfolg, kann sich gegen seinen Gegner durchsetzen.

$$\text{Erfolg} = KK_{\text{besser}} - KK_{\text{schlechter}}$$

Eine negative Kampfkraft des Unterlegenen führt also zu einer Erhöhung des Erfolgs. Ein Patzer des

Unterlegenen erhöht den Erfolg des Erfolgreichen um weitere 5 Punkte. Die Höhe des Erfolgs wird in Schadensstufen (kurz **SS**) eingeteilt:

Tabelle 7 - Schadensstufen

Die Schadensstufe des Erfolges des Überlegenen und der Schadenmodifikator (kurz **SM**) seiner Waffe bestimmen den verursachten Schaden. Eine Keule ist beispielsweise weniger tödlich als ein Schwert oder ein Skalpell. Jede Waffe hat einen Schadenmodifikator. Die folgende Tabelle gibt an, wie hoch der Schaden (sprich Schadenspunkte oder kurz **SP**) in der jeweiligen

Erfolg	SS (Schadensstufe)
0 - 1	kein Schaden
2 - 5	mäßig
6 - 10	durchschnittlich
11 - 15	gut
16 - 20	sehr gut
21 + oder meisterlich	außergewöhnlich

Schadensstufe ist.

Um die **SP** zu ermitteln, sieht man in der Tabelle unter dem **SM** der Waffe und in der Spalte mit der erzielten Schadensstufe nach.

Bei einem außergewöhnlichen (bzw. meisterlichen) Erfolg wird ein Schaden der Stufe „sehr gut“ zuzüglich eines bestimmten Würfels verursacht. Bei Stufe I wären dies beispielsweise 3 + w6 Schadenspunkte. Es wird also ein sechsseitiger Würfel geworfen, zu dessen Augenzahl drei addiert werden. Eine meisterliche Probe kann nur durch eine zweite meisterliche Probe gekontert werden.

Schadenstabelle Waffen

SM	mäßig	durch	gut	sehr gut	außer.
0	1	1	2	2	+w6
I	1	2	2	3	+w6
II	1	2	3	4	+w6
III	2	3	4	5	+w6
IV	2	4	5	6	+w8
V	2	4	6	8	+w8
VI	3	5	7	9	+w10
VII	4	6	8	10	+w10
VIII	4	6	8	11	+w12
IX	5	7	9	12	+w12
X	5	7	10	13	+2w8
XI	6	8	11	14	+2w8
XII	6	9	12	15	+3w6
XIII	7	10	13	16	+4w6
XIV	7	10	14	18	+3w10
XV	8	12	16	20	+4w10

Wird ohne Waffe gekämpft, so verwendet man statt des Schadenmodifikators die **STR** und benutzt die nachstehende Tabelle. Man muß übrigens nicht jeweils in den Tabellen nachschlagen; die Werte der Zeile werden auf dem Charakterbogen beim Faustkampf bzw. der jeweiligen Waffe notiert. So bedarf es nur eines Blickes, um den Schaden auszumachen.



STR	mäßig	durch	gut	sehr gut	außer.
1-5	0	0	1	1	+w4
6-10	0	1	1	2	+w4
11-14	0	1	2	2	+w4
15-18	0	1	2	3	+w5
19-21	1	1	2	3	+w6
22-25	1	2	3	4	+w6
26-30	1	2	3	5	+w8
31-40	1	2	4	6	+w8

STR	mäßig	durch	gut	sehr gut	außer.
1-5	0	0	1	1	+w6/2
6-10	0	1	1	2	+w6/2
11-14	0	1	2	2	+w6/2
15-18	0	1	2	3	+w6
19-21	1	1	2	3	+w6
22-25	1	2	3	4	+w6
26-30	1	2	3	5	+w6
31-40	1	2	4	6	+w20/2

Alternative Schadenstabellen

Möchten Sie nicht 6 unterschiedliche Würfel (w4, w6, w8, w10, w12 und w20) einsetzen, so können Sie auch die alternativen Schadenstabellen benutzen. In diesem Fall brauchen Sie neben dem w20 nur einen w6. Dafür müssen Sie aber unter Umständen das erwürfelte Ergebnis dividieren.

SM	mäßig	durch	gut	sehr gut	außer.
0	1	1	2	2	+w6
I	1	2	2	3	+w6
II	1	2	3	4	+w6
III	2	3	4	5	+w6
IV	2	4	5	6	+w6
V	2	4	6	8	+w20/2
VI	3	5	7	9	+w20/2
VII	4	6	8	10	+w20/2
VIII	4	6	8	11	+2w6
IX	5	7	9	12	+2w6
X	5	7	10	13	+2w6
XI	6	8	11	14	+3w6
XII	6	9	12	15	+3w6
XIII	7	10	13	16	+4w6
XIV	7	10	14	18	+5w6
XV	8	12	16	20	+2w20

Rüstungen

Wir haben bereits gehört, daß man von einer getragenen Rüstung im Kampf behindert wird. Die Behinderung ist übrigens ein optionaler Wert.

Ein Krieger würde jedoch kaum eine Rüstung tragen, wenn sie ihn nur behindert würde. Rüstungen sollen den Körper vor Schaden bewahren. Jede Rüstung hat neben einem Wert für die Behinderung (BH) einen Wert für den Rüstungsschutz (kurz **RS**). Der Erfolg (nicht die Kampfkraft) des Gegners wird durch den eigenen Rüstungsschutz vermindert; es fließt also nur der Rüstungsschutz des Unterlegenen ein.

$$\text{Erfolg} = \text{KK}_{\text{besser}} - \text{KK}_{\text{schlechter}} - \text{RS}_{\text{schlechter}}$$

Kämpfe mit mehreren Gegnern

Wenn ein Charakter gegen mehrere andere kämpft, so kann er sich im Normalfall nur mit einem in einer Kampfrunde messen. Greifen ihn zwei oder mehr an, so muß er zu Beginn der Kampfrunde einen Gegner wählen, gegen den er sich zur Wehr setzen will. Die anderen Gegner können ihm also ungehindert Schaden zufügen. Die Alternative dazu ist, zu versuchen, allen Angriffen auszuweichen.

Wie man selbst zweite und dritte Angriffe ausführen kann, wird weiter unten erläutert.

Tabelle für Fernkampfwaffen

Waffe	Modifikation	Entfernung in Metern								Größe					RW in m	
		≤5	≤10	≤25	≤50	≤100	≤150	≤200	≤300	≤500	SK	K	N	G		SG
		SN	NA	MI	WE	SW	Ü1	Ü2	Ü3	Ü4						
Kleine Armbrust		0	-1	-5	-11						-3	-1	0	1	3	50
Armbrust		0	-2	-4	-6	-9	-12				-3	-1	0	2	4	150
Schwere Armbrust		0	-2	-4	-6	-8	-10	-12			-3	-1	0	2	4	200
Kurzbogen		0	-2	-5	-8	-11					-4	-1	0	2	4	65
Leichter Jagdbogen		0	-1	-4	-7	-12					-4	-1	0	2	4	75
Langbogen		0	-1	-3	-5	-7	-9	-11			-3	-1	0	2	5	200
Kriegsbogen		-1	0	-2	-4	-6	-8	-10	-13		-3	-1	0	2	5	300
Schleuder		0	-3	-12							-4	-2	0	1	3	25
Bandschleuder		-3	0	-2	-5	-8	-10	-12	-14		-6	-3	0	2	4	300
Dolch		0	-3	-10							-7	-4	0	2	4	25
Holzspeer		0	-1	-9							-7	-5	-1	0	1	15
Wurfpfeil		0	-3	-11							-6	-3	0	1	3	20
Wurfstein		0	-3	-11							-7	-4	0	1	3	20
Stein geworfen ¹⁵		0	-3	-6	-9	-12					-7	-4	0	1	2	STR x 3
Wurfdolch		0	-2	-7	-11						-6	-3	0	1	2	35
Speer		0	-2	-5	-10	-12					-4	-1	0	2	3	STR x 4
Wurfbeil		-2	0	-6							-7	-4	-1	0	1	25
Blasrohr		0	-5	-10							-4	-2	0	1	2	15
Bumerang		-3	0	-2	-5	-8					-7	-4	0	2	3	100

¹⁵ Die maximale Reichweite entspricht der dreifachen Stärke: max. **RW** = 3 x **STR**





Fernkampf

Manchmal stehen sich zwei Kämpfer nicht direkt Angesicht zu Angesicht gegenüber, sondern ein Kämpfer attackiert den anderen mit einer Fernkampfwaffe. Einen Fernkampfangriff kann man nicht kontern, man kann sich nur dazu entscheiden, ihm auszuweichen (und das nur dann, wenn man sieht, daß der andere einen Fernkampfangriff auf einen ausführt). Der Fernkampfangriff unterscheidet sich erst einmal nicht vom Nahkampfangriff:

$$KK = KW + EM - BH - w20$$

Der Erfolg des Fernkampfangriffs wird nur durch einen Erfolg im Ausweichen modifiziert, falls sich das Ziel zum Auszuweichen entschließt:

Allerdings gibt es noch zwei weitere Schwierigkeiten, die in den Fernkampf einfließen. Je weiter ein Objekt entfernt ist, desto schwieriger ist es, dieses zu treffen. Außerdem sind größere Objekte leichter zu treffen als sehr kleine.

Fernkampfwaffen haben aus diesem Grund eine Tabelle, in der die Modifikation aufgrund von Entfernung und Objektgröße definiert ist. Für jede Fernkampfwaffe gibt es eine eigene Zeile, schließlich hat jede Waffe eine eigene Beschaffenheit. Der Spielleiter kann alternativ natürlich auch einen Wert bestimmen.

Die maximale Reichweite ist ebenfalls in der Tabelle angegeben. **sk** ist sehr klein (Größe einer Maus), **k** ist klein (Größe eines Hundes), **n** ist normal (Mensch), **g** ist groß (Größe eines Bären), **sg** ist sehr groß (Größe von Haus / Drachen).

Die Tabelle für den Fernkampf ist recht einfach zu benutzen. Für jede Waffe gibt es genau eine Zeile. Benutzt ein Charakter z. B. ein Blasrohr und versucht

Waffe	Modifikation	Entfernung in Metern									Größe					WD in m
		≤5	≤10	≤25	≤50	≤100	≤150	≤200	≤300	≤500	SK	K	N	G	SG	
		SN	NA	MI	WE	SW	Ü1	Ü2	Ü3	Ü4						
Schnappschloßpist.		0	-5	-12							-8	-3	0	1	3	20
Doppelläufige Pistole		0	-6	-12							-8	-3	0	1	3	20
Pistole		0	-4	-10							-5	-2	0	1	3	25
Revolver		0	-4	-9	-12						-5	-3	0	1	3	30
Automatik Pistole		0	-3	-6	-9	-12					-3	-1	0	1	3	60
Schwerer Revolver		0	-4	-7	-9	-11					-4	-2	0	1	2	80
Schnellfeuerrevolver		0	-3	-6	-9	-12					-3	-1	0	1	2	70
Computerrevolver		0	0	-1	-3	-7	-10				-3	-1	0	0	1	150
Vorderlader		0	-2	-6							-7	-3	-1	1	3	20
Großkaliber		0	-4	-7	-9						-8	-4	0	1	4	35
Schrotflinte		0	-3	-10							-9	-4	0	1	3	15
Standardgewehr		0	-2	-5	-8	-12					-4	-2	0	1	3	60
Repetiergewehr		0	-3	-6	-9	-12					-4	-2	0	1	3	60
Scharfschützengewehr		0	-1	-3	-7	-10	-13				-3	-1	0	1	3	150
Maschinenpistole		0	-3	-7	-12						-8	-5	0	2	5	50
Automatikgewehr		0	-2	-4	-7	-10	-14				-3	-1	0	1	4	150
Hochgeschwindigkeits-		0	-2	-4	-6	-8	-10	-12	-14	-16	-3	-1	0	1	4	400
Computergewehr		0	0	-1	-2	-4	-6	-8	-10	-12	-3	0	0	2	6	1000
Maschinengewehr		0	-3	-6	-9	-11	-13	-15	-17	-19	-8	-4	0	2	4	400
Granatwerfer		0	-2	-5	-12	-15					-12	-7	-3	0	5	100
Schweres MG		0	-3	-5	-8	-10	-12	-14	-16	-18	-10	-5	-1	0	4	800
Hochgeschwindig. MG		0	-3	-5	-7	-9	-11	-14	-16	-18	-8	-4	0	1	4	1200
Raketenwerfer		0	-3	-6	-11	-13	-15	-17			-12	-6	-3	0	4	200
Schwerer Granatwerfer		0	-3	-5	-12	-13	-14	-15	-16		-12	-7	-3	0	5	250
Panzerfaust		-8	-6	-3	0	-4	-10				-12	-6	0	1	3	150
Panzerbrechergewehr		0	-2	-5	-8	-12					-9	-5	-1	0	4	100
Stinger Rakete		-6	-3	0	-3	-6	-11				-13	-8	-2	1	5	100
Raketenpistole		-2	0	-1	-3	-7	-10	-13	-16		-10	-4	0	1	4	300
Computerbombe		-3	-1	0	-1	-3	-5	-8	-10	-12	-10	-2	0	2	6	1000
Teslagewehr		-5	0	-5							-12	-6	-3	0	2	25
Laserpistole		0	-2	-4	-6	-8					-4	-2	0	1	2	100
Lasergewehr		0	-1	-3	-4	-6	-8	-10	-12		-3	-1	0	1	4	300
Impulsgeber		-1	0	-2	-4	-7	-11				-5	-3	0	1	4	150
Impulsgewehr		-1	0	-1	-2	-4	-7	-10	-13	-16	-4	-2	0	2	5	400
Impulsblaster		-2	-1	0	0	-1	-4	-8	-11	-14	-7	-3	0	2	6	1000
Protonenbombe		-5	-2	0	-1	-3	-5	-7	-9	-10	-12	-8	-4	0	4	2500
Monopolpistole		-1	0	-1	-2	-4	-8	-12	-16		-6	-3	0	2	5	300

$$\text{Erfolg} = KK - AW_{\text{Gegner}} - RS$$

damit einen Hund zu treffen, so ist die Probe um 2 aufgrund der Größe des Ziels erschwert. Die Reichweite



Monoporgewehr	-1	0	0	-1	-3	-6	-10	-14	-18	-5	-2	0	3	6	800
Antimateriekanone	-5	-2	0	-1	-3	-6				-12	-6	-2	0	5	150
Antimaterieblaster	-10	-5	0	0	-3	-7	-11	-13	-15	-16	-8	-4	0	6	1500

Anmerkungen: Ist die Größenmodifikation schraffiert, so gilt der Wert für einen direkten Treffer, allerdings ist der Auswirkungsbereich so groß, daß alles in einem bestimmten Radius den Auswirkungen unterliegt. Ist die Distanzmodifikation schraffiert, so kann man selbst den Auswirkungen unterliegen, wenn das Ziel den Mindestabstand (erste unschraffierte Feld) nicht eingehalten hat.

des Blasrohrs ist 15 Schritt. Ist das Ziel nicht weiter als 5 Schritt entfernt, gibt es keine weitere Modifikation, bei bis zu zehn Schritt wird die Probe nochmals um 5 (insgesamt also um 7) erschwert. Ist das Ziel weiter als 10 Schritt entfernt, nimmt man die Spalte für ≤ 25 Schritt, wobei die Reichweite dieser Waffe nur 15 Schritt ist. In diesem Falle beträgt die Erschwerung 10 zusätzlich zur Größenmodifikation.

Jede Fernkampfwaffe hat eine Wirkungsdistanz (WD), auch Reichweite genannt, innerhalb der Angriffe durchgeführt werden können.

Die Tabelle für den Fernkampf ist recht einfach zu benutzen. Für jede Waffe gibt es genau eine Zeile. Benutzt ein Charakter z. B. ein Blasrohr und versucht damit einen Hund zu treffen, so ist die Probe um 2 aufgrund der Größe des Ziels erschwert. Die Reichweite des Blasrohrs ist 15 m. Ist das Ziel nicht weiter als 5 m entfernt gibt es keine weitere Modifikation, bei bis zu zehn Metern wird die Probe nochmals um 4 (insgesamt also um 8) erschwert. Ist das Ziel weiter als 10 m entfernt, nimmt man die Spalte für ≤ 25 m, wobei die Reichweite dieser Waffe nur 15 m ist. In diesem Falle beträgt die Erschwerung 10 zusätzlich zur Größenmodifikation.

Ausweichen

Man kann auch versuchen, einen Angriff nicht zu kontern, sondern ihm statt dessen auszuweichen. Bei einem Fernkampfangriff ist dies die einzige Möglichkeit der Verwundung zu entgehen, wenn der Gegner erfolgreich ist.

Das Ausweichen bringt aber einen großen Nachteil mit sich: Man darf in derselben und auch in der nächsten Kampfunde nicht angreifen, sondern muß sich dafür erst neu orientieren. Allerdings kann man mehreren Angriffen gleichzeitig ausweichen - kontern kann man im Normalfall nur einen einzigen:

Man entgeht - aufsteigend vom niedrigsten - allen Angriffen, deren Summe niedriger als oder gleich dem eigenen Erfolg beim Ausweichen ist.

Hat man z. B. einen Erfolg von 10 und wird von drei Gegnern angegriffen mit einem Erfolg von 4, 5 und 8, so ist der erste Erfolg des ersten Angriffs kleiner als 10 und damit gescheitert. Auch der Erfolg der ersten zwei Angriffe ist kleiner als 10 ($4 + 5 = 9$). Erst der dritte Angriff kann durchkommen, denn der Erfolg der ersten drei Angriffe ist mit 17 größer als der Erfolg beim Ausweichen. Der dritte Angreifer (mit Erfolg 8) verursacht also Schaden. Dieser Erfolg wird jedoch um 1 gesenkt (denn soviel ist vom Erfolg des Ausweichens noch übriggeblieben). Wenn man einen Angriff kontert, kann man keinem weiteren ausweichen.

NKM und FKM

Optional können Sie beim Kämpfen auch den Nahkampfmodifikator (NKM), bzw. den Fernkampfmodifikator (FKM) verwenden. Beide sollen besonders starken bzw. geschickten Kämpfern gerecht werden. Nachdem im Nahkampf die Kampfkraft der beiden Kampfteilnehmer verglichen und somit der Erfolg für den besseren ermittelt wurde, kann der NKM zum Erfolg addiert werden. Der NKM (STR : 5 abgerundet) führt also im günstigsten Fall zu einem höheren Schaden, es spiegelt sich die Stärke des Erfolgreichen im verursachten Schaden wider. Bei einem erfolgreichen Fernkampfangriff, wird der Erfolg um den FKM erhöht. Der FKM (GES : 5 abgerundet) kann ebenso zu einem höheren Schaden führen.

Kampf mit zwei Waffen

Es ist schwierig eine zweite Waffe zu führen. Rechtshänder z. B. sind mit der rechten Hand deutlich geschickter als mit der linken. So ist es dementsprechend schwer, mit zwei Waffen zu kämpfen. Alle Aktionen mit der zweiten Waffe (die nicht mit der Waffenhand geführt wird), werden daher um 7 erschwert.

Durch die Kunst *Kampf mit zwei Waffen* kann diese Erschwernis gemindert werden. Die Modifikation wird um die halbe Kunststufe in dieser Kunst gesenkt. Erreicht man KS 12, so wird die zweite Waffe nicht länger modifiziert. Ist es einer Person aufgrund mehrerer weiterer Gliedmaßen möglich, eine dritte Waffe zu führen, beträgt die Erschwernis dafür 14, für eine vierte Waffe 21.

Zweiter Angriff

Wenn man mit einer Waffe kämpft, so kann man versuchen einen zweiten Angriff durchzuführen. Das funktioniert beim Nah- und Fernkampf, jedoch nicht beim Ausweichen. Der zweite Angriff ist normalerweise um 7 erschwert, der dritte um 14 usw. Durch die Kunst *Zweiter Angriff* kann die Erschwerung um einen Punkt je Kunststufe bis auf 0 gesenkt werden. Für einen Kämpfer mit Kunststufe 8 ist ein zweiter Angriff nicht erschwert, der dritte nur noch um 6. Man kann (nach den Kurzregeln) nur mit einer Waffe einen zweiten oder dritten Angriff vollführen.

Initiative und Reihenfolge

Bei Prost sind eigentlich alle Teilnehmer eines Kampfes in einer Kampfunde gleichzeitig dran. Natürlich kann das kaum gehandhabt werden, darum empfehlen wir z. B. alle Teilnehmer eines Kampfes im Uhrzeigersinn (im Bezug auf die Sitzordnung der Spieler) abzuarbeiten.

Dabei würden NSCs, je nachdem wer zuerst seine Aktion durchführen konnte, entweder immer vor den Spielercharakteren (SCs) oder immer nach den SCs an die Reihe kommen. Nun kann es allerdings sein, daß die Regeln für Szenarien eingesetzt werden, für die ein





solches Vorgehen fatal wäre. Beispielsweise wenn Magiebegabte so übermächtig sind und ihre Zauber sofort wirken können, daß andere Charaktere chancenlos wären, wenn die Magiebegabten immer vor ihnen an der Reihe wären. Aus diesem Grund kann man die Reihenfolge der Kampfaktionen in einer Kampfrunde über die Initiative steuern. Dabei gibt es wieder zwei ganz unterschiedliche Möglichkeiten, die wir Ihnen beide vorstellen möchten:

1. Die Initiative als fester Wert, d.h. in allen **KR** gibt es eine feste Reihenfolge, soweit alle Kampfteilnehmer das gleiche tun.

2. Die Initiative als Probe, d.h. die Reihenfolge wird in jeder **KR** ausgewürfelt.

Beide Verfahren gelten dann für beide Seiten, sprich für Helden und NSCs. Dabei beginnt jeweils die Person (oder Kreatur) mit dem höchsten Wert, dann die mit dem zweithöchsten usw. Wenn jeder eine Aktion in einer Kampfrunde ausgeführt hat, werden alle, die eine zweite Aktion durchführen möchten (und können) in der gleichen Reihenfolge zum Zuge kommen usw. Alle kommen also einmal an die Reihe, bevor eine Person ein zweites mal agieren darf.

Initiative als Wert (Optional)

Jeder Charakter bekommt einen festen Initiative Wert, der sich bei der Charaktererschaffung aus folgender Formel errechnet:

$$\text{Initiative} = \text{GES} + \text{WAH} + (\text{NK} + \text{FK} + \text{AW}) : 3 - \text{MW} - (\text{STR} : 2)$$

Die Initiative wird also positiv von Geschicklichkeit, Wahrnehmung, Nahkampfwert, Fernkampfwert und dem Ausweichenwert beeinflusst, während Magiewert und Stärke ihn senken. Wieso die positiven Werte Anteil an einem höheren Wert haben dürfte klar sein, bei den negativen Werten soll hineinspielen, daß ein Muskelprotz in der Regel langsamer (wenn auch kraftvoller) ist. Magier werden ebenso nach hinten gestellt.

Die Initiative darf durch Erfahrungspunkte gesteigert werden. Wenn man den Wert von 15 auf 16 anheben möchte, so kostet dies 16 f EP.

Initiative als Probe (Optional)

Eine andere Möglichkeit ist es, die Initiative mit einer Würfelprobe zu ermitteln. Jeder Charakter bekommt einen Basiswert, der sich so berechnet, wie die Initiative oben (Steigerungen kosten ebenfalls das gleiche). Allerdings wird jeweils mit einem w20 auf den Wert geworfen und der Erfolg ermittelt.

Ansagen

Unabhängig davon, wie eine Kampfrunde durchgeführt wird, kann man festlegen, das alle Aktionen am Anfang einer Runde angesagt werden müssen. Wer dann in der Kampfrunde etwas anderes tut, muß eine Erschwerung in Kauf nehmen. Die Schwierigkeit dafür ist 4. Wer mehrere Aktionen durchführen möchte, muß in diesem Fall alle Aktionen vorher ansagen.

Beispiel

Nehmen wir einmal an, ein Krieger möchte erst den Feind zu seiner Linken, dann den zu seiner Rechten angreifen. Seine erste Aktion führt er aus. Die zweite wäre eigentlich um 7 erschwert, aber da der Gegner in der

Zwischenzeit von einem Pfeil durchbohrt wurde, muß er nicht mehr mit ihm kämpfen, sondern kann versuchen einen dritten Gegner zu attackieren. Zu der Erschwerung von 7 kommen 4 weitere Punkte für den Wechsel des Ziels, der Angriff wird also um 11 erschwert.



Stabilität und Verlust

Scheitert eine Probe auf Stabilität (**Stab**), so wird die Stab oftmals gesenkt. Löst eine Kreatur einen Schock aus, so sinkt die Stab um bis zu dem bei der Kreatur angegebenen Stabilitätsverlust (**StabV**). Der Spielleiter entscheidet, ob der Verlust permanent ist.

Wiederholungsproben

Natürlich kommt es immer wieder vor, daß ein Spieler bei seiner Probe scheitert und es ein zweites Mal versuchen möchte. Solange es sich dabei nicht um Kampf, Magie oder Proben unter Zeitdruck bzw. Gefahr für das persönliche Wohl handelt, kann er dies ja rein theoretisch beliebig oft tun. Wenn er eine Probe immer und immer wiederholt, weil es keine besonderen negativen Auswirkungen für ihn hat, so kann das für seine Mitspieler sehr ermüdend sein. Der Spielleiter sollte daher vor der ersten Wiederholung (also nach der ersten Probe) fragen, wieviel Zeit er verwenden möchte oder wie oft er eine Probe wiederholen will, wenn der Spieler auf einen zweiten Versuch besteht. Natürlich immer vorausgesetzt, es liegen nicht die oben beschriebenen widrigen Umstände vor.

Anstatt von z. B. zwanzig Proben sollte es nach der ersten nur eine einzige weitere Probe geben. Diese kann vom Spielleiter entsprechend modifiziert werden. Wenn Sie dies nach einer Regel machen möchten, so schlagen wir Ihnen die folgende Regelung vor:

Regel für Wiederholungsproben

Der Spieler muß sagen, wieviel Zeit sich der Charakter nimmt, bzw. wie viele Versuche er unternehmen möchte. Entscheidet er sich zum Beispiel für eine Stunde und dauert jeder Versuch etwa 5 Minuten, so hat er Zeit für zwölf Versuche. Sollte der Spielleiter jedoch ein Ereignis innerhalb dieser Zeit geplant haben, kann es zur Unterbrechung der Versuche kommen, das heißt, es wird keine Probe abgelegt.

Nach der vorher festgelegten Anzahl von Versuchen bzw. nach Ablauf der Zeit, darf der Charakter nun eine Probe erleichtert um die Anzahl der Versuche ablegen.

Hat er Erfolg, so gelingt ihm sein Vorhaben nach der festgelegten Zeit. Ist er trotzdem nicht erfolgreich, so ist der Charakter darüber so niedergeschmettert, daß er innerhalb der nächsten Stunden freiwillig keinen weiteren Versuch unternehmen wird.

Fällt eine zwanzig, so gilt, unabhängig vom modifizierten Wert, die Probe als mit einem Patzer gescheitert und hat auf jeden Fall negative Auswirkungen: beim Türöffnen bricht er den Dietrich ab, versucht er auf einen Baum zu klettern fällt er herunter und verletzt sich usw. Durch die ständigen Wiederholungen ist der Charakter einfach so unter Druck, daß er scheitert, sie sollten aber auch niemals tödlich enden oder ein Abenteuer zum Scheitern verurteilen.

Für solche Wiederholungsproben sollten keine Schicksalspunkte (**XP**) eingesetzt werden dürfen.

Verwundung und Heilung

Wer an einem richtigen Kampf teilnimmt, der muß damit rechnen, daß er verletzt oder sogar getötet wird. Im Rollenspiel sprechen wir allgemein von Schaden, der als Wert angegeben wird, den Schadenspunkten (**SP**).

Die Schadenspunkte reduzieren die Lebenspunkte (**LP**, siehe *Sekundäre Werte* auf Seite 6). Die Lebenspunkte spiegeln den Gesundheitszustand eines Charakters wider, genauer gesagt die körperliche Verfassung. Die **LP** liegen normalerweise zwischen 1 und einem für jeden Charakter festen Wert, der Lebensenergie (**LE**, siehe *Sekundäre Werte*). Die **LP** können niemals über die **LE** ansteigen, ist der Charakter unverletzt, sind beide Werte gleich. Der Anfangswert des Charakters bei **LP** entspricht daher seiner **LE**.

Schaden, Ohnmacht und Tod

Für jeden Schadenspunkt (**SP**), den der Charakter erleidet, sinken die **LP**. Fallen diese eines Charakters unter ein Viertel seiner **LE**, so entscheidet eine Probe auf den halben Wert der Stärke (**STR**), ob der Charakter





ohnmächtig wird oder nicht¹⁶. Sinken die **LP** sogar auf 0, so liegt der Charakter im Sterben, bei einem Wert von -5 stirbt der Charakter sofort. Wann der Tod eintritt, kann der folgenden Tabelle entnommen werden:

LP	Eintritt des Todes
0	Tod tritt nach einer Stunde ein
-1	Tod tritt nach 9 x w6 Minuten ein
-2	Tod tritt nach 5 x w6 Minuten ein
-3	Tod tritt nach w6 Minuten ein
-4	Tod tritt nach w20 Sekunden ein
ab -5	Tod tritt sofort ein

Tabelle 8 - Eintritt des Todes

Ausdauer und Ausdauerverlust

Neben der Lebenskraft verfügt jeder Charakter über Ausdauer. Auch hier gibt es einen Maximalwert, den Ausdauerwert (**ADW** siehe *Sekundäre Werte* auf Seite 6), und einen veränderlichen momentanen Wert, die Ausdauerpunkte (**ADP**). Viele anstrengende Aktionen kosten Ausdauer, z. B. kämpfen, rennen oder zaubern. Solche Aktionen senken die Ausdauerpunkte (**ADP**). Sinken diese auf 0, wird der Charakter ohnmächtig. Werte unter 0 gibt es hier allerdings nicht. Der Maximalwert für die **ADP** entspricht dem Ausdauerwert (**ADW**).

Ausdauerverbrauch	Aktion	ADP
Bewegung		
	Laufen (Dauerlauf) pro 15 Min.	1
	Rennen (Sprinten) pro 4 KR	1
Kampf (optional)		
	Nicht erfolgreicher Angriff	2
	Angriff / Ausweichen	1
	Meisterlicher Angriff	0
	Führen einer Zweihandwaffe (pro KR)	+1
Magie		
	Wirken eines Zaubers	mind. 1

Tabelle 9 - Ausdauerverbrauch

Wieviel Ausdauer eine Aktion kostet, kann der untenstehenden Tabelle entnommen werden. Der Ausdauerverbrauch bei Kämpfen ist optional.

Die Zeit wird dabei und bei vielen anderen Aktionen in Kampfrunden (**KR**) gemessen; eine **KR** entspricht 4 Sekunden.

Heilung

Verwundungen können auch geheilt werden, sogar dann, wenn der Charakter im Sterben liegt. Eine gelungene Erstversorgung, z. B. durch erfolgreiche Anwendung der Kunst *Heilkunde*, kann einen durch Verwundung sterbenden Charakter soweit stabilisieren, daß seine Lebensenergie wieder auf 1 ansteigt. Dazu bedarf es aber ein wenig Zeit (je nach Art der Wunde 5 bis 15 Minuten). Heiltränke oder bestimmte Medikamente, die ebenfalls die Lebensenergie wieder anheben können, wirken schneller.

Schlaf

Auch Schlaf ist ein gutes „Heilmittel“, allerdings nur dann, wenn ein Charakter nicht gerade im Sterben liegt.

Der Charakter braucht dazu freilich Ruhe. Neben den Lebenspunkten, wachsen dabei auch die Ausdauerpunkte wieder an. Für beide gilt, daß sie den Maximalwert Lebensenergie (**LE**) und Ausdauerwert (**ADW**) nicht überschreiten dürfen. Auch durch Meditation können **ADP** zurückgewonnen werden. Meditieren setzt aber eine erfolgreiche Probe der Kunst *Meditation* voraus.

Dauer	LP	Ausdauer
pro 1 Stunde Ruhe	-	w4-1
1 Stunde Schlaf	-	w4
2 Stunden Schlaf	-	1w6+1
3 Stunden Schlaf	-	2w6
4 Stunden Schlaf	w2-1	3w6
5 Stunden Schlaf	w2	4w6
6 Stunden Schlaf	w3	5w6
7 Stunden Schlaf	w4	6w6
8 Stunden Schlaf	w5	7w6
1 Stunde Meditation	-	5 + KS

Tabelle 10 - Regeneration

Heilmittel

Körperliche Schäden können mit Hilfe verschiedenster Heilmittel kuriert werden. Das können Heiltränke, Zauber und Wunder sein. Da die einzelnen Heilmittel sehr unterschiedlich sind, sollen hier nur Beispiele aufgeführt werden, nach denen sich der **SL** richten kann. Wann die Wirkung eintritt, ist ebenfalls von der Art der Medizin abhängig. Heiltränke wirken meist sofort, während Kräuter und Medizin ihre Zeit benötigen.

Medizin	Wirkung
Heiltrank	w8, w10, 2w6, 2w10 oder w20 LP
Heilkräuter	1, w2 bis w10 LP
Medizin	1, w2 bis w12 LP
Zauberspruch	siehe Grimoire

Tabelle 11 - Heilmittel

Gifte und Krankheiten

Es gibt natürlich hunderte von Giften, so daß man schlecht eine generelle Regelung angeben kann. Ähnlich ist dies bei Krankheiten.

Allgemein gilt, daß, desto schwieriger eine Vergiftung bzw. Krankheit zu kurieren ist, je höher die Stufe des Giftes bzw. der Krankheit ist. Es kann also Gifte oder Krankheiten geben, die sehr wenig Schaden anrichten, aber sehr schwer zu heilen sind. Bei den meisten Giften und Krankheiten spricht eine höhere Stufe auch für eine größere Gefährdung.

Beispiele für Gifte und Krankheiten können den nachfolgenden Tabellen entnommen werden. Es kann jedoch auch andere Gifte und Krankheiten mit vollkommen anderen Wirkungen geben. Gifte und Krankheiten sind in der Regel von der Spielwelt abhängig.

¹⁶ Bei einigen Wesen, z. B. allen Tieren, gibt es keine Ohnmacht.



Gifte			
Stufe	Wirkungsdauer	Wirkung	Beschreibung
1	1 Stunde	w6 SP	Dieses Gift richtet einmalig w6 SP an. Die Hände verkrampfen sich. Während der Wirkungsdauer sinken GES, NK und FK um jeweils w3-1 Punkte
2	w12 SR	w2-1 SP je SR	Der Körper zittert von diesem Gift. Die Ausdauerpunkte halbieren sich. Erst nach Regeneration der ADP können die LP regeneriert werden.
3	w12 SR	w2-1 SP je SR	Dieses Gift verursacht starke Halluzinationen.
4	2w6 SR	w3-1 SP je SR	Es treten Koordinationsprobleme auf. NK, FK, AW, GES und STR sinken in jeder SR in der es zu 3 SP kommt um 1. Erst nachdem der Schaden auskuriert wurde, können diese Werte wieder regenerieren.
5	2w6 KR	w3-1 SP je KR	Dieses Gift verursacht eine starke Blutvergiftung. Sinken die LP um mehr als die Hälfte, so kommt es zu einer Blutvergiftung, die medizinisch versorgt werden muß (SK 6) oder ansonsten zum Tod führt.
6	1w6 + 4 SR	w6 SP je SR	Der Körper wird sehr geschwächt. Die ADP sinken mit jedem SP um 1. Erst nach Regeneration der ADP kann der Schaden geheilt werden.
7	1 Stunde	4w6 SP	Durch dieses Gift kann die Atmung aussetzen. Werden mehr als 20 SP verursacht, so fällt der Charakter in Ohnmacht und muß beatmet werden, da er ansonsten erstickt.
8	1w6 SR	w6+2 SP je SR	Dieses Gift setzt die Wahrnehmung herab. In jeder SR in der 6 oder mehr SP verursacht werden, sinkt die WAH um 1. Sinkt die WAH auf 0 oder darunter, so erblindet der Charakter dauerhaft
9	1 Stunde	6w6 SP	Das Opfer erleidet einen Schock. Werden mehr als 25 SP verursacht, so sinkt die GES dauerhaft um einen Punkt, wenn nicht innerhalb der Wirkungszeit die Wirkung des Giftes vollkommen neutralisiert werden kann.
10	2w6 SR	1w6 SP je SR	Dieses Gift kann langfristiger organische Schäden verursachen. In jeder Runde, in der mehr als 8 SP angerichtet werden, gibt es eine 20%ige Chance, daß Leber, Herz oder Nieren dauerhaft geschädigt werden.
11	2 SR	4w10 SP	Das Gehirn des Charakters setzt seine Tätigkeit aus. Erleidet der Charakter mehr als 25 SP, so kommt es zu einem dauerhaften Hirnschaden (INT - 2), wenn nicht innerhalb der Wirkungszeit die Wirkung des Giftes vollkommen neutralisiert werden kann.
12	10 Min	2w6 SP je Min	Das Blut des Opfers wird sofort vergiftet. In jeder Minute, in der Schaden angerichtet wird, sinken der ADW dauerhaft um w2 Punkte.

Krankheiten		
Stufe	Name	Beschreibung
1	Erkältung	An jedem Tag der Erkältung sinken die ADP um w4 und können erst nach Ablauf regeneriert werden. Eine Erkältung dauert 2w6 Tage. Sinken die ADP auf 0, so kommt es zu einer Lungenentzündung.
2	Grippe	An jedem Tag der Erkältung sinken die ADP um w4 und können erst nach Ablauf regeneriert werden. Eine Erkältung dauert mindestens w5 Tage und endet danach erst, wenn dem Charakter eine STR um die Dauer der Grippe erschwert gelingt. Sinken die ADP auf 0, so kommt es zu einer Lungenentzündung.
3	Entzündung	Der Charakter verliert für die Dauer der Entzündung (min. w5 Tage) jeweils 1 LP. Die Entzündung endet erst nach einer entsprechenden Behandlung durch Medikamente oder Heilkräuter.
4	Lungenentzündung	Der Charakter verliert für die Dauer der Lungenentzündung (min w8 Tage) jeweils 2 LP. Die Lungenentzündung endet erst nach einer entsprechenden Behandlung durch Medikamente oder Heilkräuter.

