

Allgemeine Regeln

In diesem Abschnitt sind alle Regeln zusammengefasst, die nicht unbedingt in einen der anderen Abschnitte passen.

Hier findet man unter "Die Würfel" die grundsätzlichen Erklärungen zu den verschiedenen Arten, auf die man die Würfel benutzen kann.

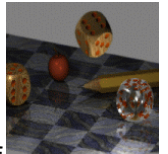
Weiterhin kann man sich hier über so grundlegende Dinge wie die Bewegungsweite, die Sprungkraft und die Tragkraft aller im Rollenspiel handelnder Personen informieren.

Des Weiteren findet man hier auch die Angaben zu dem Währungssystem, welches in den meisten Nationen Kandars anerkannt ist und über den Umgang mit Nichtspielerfiguren.

Schließlich findet man in den entsprechenden Unterverzeichnissen alle Regeln zur Heilung (inklusive Krankheiten und Verletzungen als die Ursachen für Heilungsversuche). Da eine Heilung sowohl auf magische Art als auch als handwerkliche Arbeit verrichtet werden kann, ist in diesem Abschnitt auch die komplette Kräutersuche untergebracht worden, wobei die Beschreibungen der Heilkräuter selber in dem Bereich "Welt" zu finden sind.

Die Würfel

Das Schicksal und der Erfolg einer Aktion, wird in unserem Rollenspiel durch das Werfen von Würfeln entschieden. Es gibt 4-, 6-, 8-, 10-, 12-, 20-, und 30-seitige Würfel. Selten findet man auch Sonderformen wie z.B. 30-seitige Würfel. Fanatiker benutzen 100-seitige Würfel, die man aber auch sehr preiswert durch den Gebrauch von zwei 10-seitigen Würfeln ersetzen kann: der erste Wurf gilt hierbei als die Zehnerstelle, der zweite Wurf als die Einerstelle. Fallen zwei Nullen (00) so gilt der Wurf als 100.



Sollte bei irgendeinem Wert/Berechnung keine glatte Zahl herauskommen, so wird **immer** zu den Ungunsten des Helden gerundet, soweit nicht **ausdrücklich** etwas anderes gesagt wird.

Abkürzungen

- 1W4** bedeutet, dass man mit einem 4-seitigem Würfel wirft.
2W8+6 bedeutet, dass man mit zwei 8-seitige Würfeln wirft und 6 zum Ergebnis addiert.
1W3 erhält man, indem man mit 1W6 wirft, wobei 1+2 als 1 gilt, 3+4 als 2 und 5+6 als 3.
1W100 steht für einen Wurf mit zwei W10; der erste Würfel gilt hierbei als die Zehnerstelle, der zweite als die Einerstelle.
1 W20 bedeutet einen Wurf mit einem 20-seitigem Würfel.

Angaben wie: 30% Erfolgchance werden mit 1W100 ausgewürfelt, wobei man maximal als Ergebnis 30 haben darf, damit der Erfolg eintritt.

Hilfszauberer Brabak versucht die Stadt Golgata zu betreten, obwohl er sie bei seinem letzten Besuch aus guten Gründen fluchtartig verlassen musste. Nun hat er eine 80% Chance in die Stadt gehen zu können, ohne von einem Wächter erkannt zu werden. Sein Spieler würfelt allerdings eine 97 und Brabak hat danach Gelegenheit, sich mit den Ratten im Kerker anzufreunden.

Wer würfelt?

Einige Würfe, wie z.B. das Eintreten einer Krankheit, Vergiftung oder die Wahrscheinlichkeit in ein Unwetter zu kommen, werden vom Meister verdeckt ausgeführt.

Erfolgswahrscheinlichkeiten wie im Kampf, beim Zaubern oder beim Ausüben eines Talents jedoch meistens vom betreffenden Spieler.

Das Währungssystem

Seit dem dritten großen Krieg der Rassen gibt es fast auf der gesamten bekannten Welt ein einheitliches Währungssystem. Dieses Währungssystem wurde von Kaiser Gahrnder Mushack eingeführt und stützt sich auf Gold.

Das wertvollste Geldstück im Umlauf ist zwar das Mithrilstück, gefolgt vom Platinstück. Aber von diesen beiden Geldarten ist bedeutend weniger im Umlauf als an Goldstücken. Dies liegt hauptsächlich (neben dem enormen Wert dieser Geldarten) daran, dass nur 5 Städte das Recht haben, Mithrilstücke herzustellen (Kaiserlager,...).

Von der nicht adligen Bevölkerung werden überwiegend die Geldstücke bis zu den Silberstücken verwendet, wobei

eigentlich allen Bewohnern (zumindest der größeren Länder) Goldstücke bekannt sind.

Name	Wert [GS]	Gewicht [g]	Durchmesser [in cm]
Mithrilstück (MS)	100	7,5	3,2
Platinstück (PS)	75	100	4,3
Goldstück (GS)	1	50	3,2
Silberstück (SS)	0,1	25	3,1
Heller (He)	0,01	10	2,1
Kreuzer (Kr)	0,001	5	2,0

Die Dicke aller Münzen mit Ausnahme der Kreuzer beträgt 3mm. Kreuzer haben eine Dicke von 1,5mm.

Mithril hat eine Dichte von 3 g/ccm.

In den zivilisierten Gegenden der Welt ist dies das gängige Währungssystem, nur in weit abgelegenen Gegenden kann es passieren, daß nur der Materialwert von Silber- und Goldstücken anerkannt wird, welches 50 bis 80% des Geldwertes entspricht.

Verletzungen

Da es in der Welt eines Fantasy – Rollenspiels meist nicht so ruhig und beschaulich zugeht wie in unserem Leben, sind Verletzungen für einen Helden eine Alltäglichkeit. Was er als leichte Fleischwunde abtut, bringt in der realen Welt jeden sofort ins Krankenhaus. Allerdings spürt auch der Held eines Rollenspiels irgendwann die Vielzahl an Verletzungen und muss durch die starken Schmerzen einen Nachteil in Kauf nehmen. In unserem Rollenspiel ist es so, dass ein Held 20 Lebenspunkte verlieren kann, ohne dass ihm etwas geschieht. Falls ein Held jedoch mehr als 20 Lebenspunkte verliert, so kommt die folgende Tabelle zum Einsatz:

momentane LE	At/Pa-Malus	AZP	Malus auf Proben (Talente, Eigenschaften)
≤ 90	1	0	5
≤ 80	2	0	10
≤ 70	3	0	15
≤ 60	5	0	20
≤ 50	7	0	30
≤ 40	9 (TP/2)	10	40
≤ 30	11 (TP/4)	25	50
≤ 20	13 (TP/10)	50	75
≤ 10	Bewusstlos		
≤ 0	Koma bzw. sterbend		

In dieser Tabelle ist links die aktuelle Lebensenergie aufgelistet. Sobald diese mindestens 20 Punkte unter dem maximalen Wert gefallen ist, so kommen die entsprechenden Mali auf At/Pa und auf allgemeine Proben zum Tragen. Weiterhin muss ein Zauberkundiger gegebenenfalls eine AZP-Probe durchführen, falls er trotz seiner schweren Verletzung zaubern will.

Gandihl Sonnenstrahl hat eine maximale Lebensenergie von 87. Nach einem schweren Treffer sinkt diese auf 69. Allerdings gelten für ihn noch keine Mali, da seine Lebensenergie noch größer als (maximale Lebensenergie[87] - 20 = 67) ist. Ein weiterer Treffer führt diesmal zu einem Verlust von 10 Lebenspunkten (=59). Dies führt zu einem Malus von 5 auf seine Kampfwerte, und einem Probenaufschlag von 20 auf alle W100 Proben. Gott sei Dank kommt noch keine AZP zum Tragen, so dass er mit einem Feuerbolzen den Gegner erledigen kann.

Heilung

Nach einer Verletzung ist das Erste, was jeder Held sucht, eine Möglichkeit sich zu heilen. Heilung ist somit ein Faktor, der kontrolliert, wie oft und wie viele Charaktere außer Gefecht gesetzt sind oder sterben. Eine der Grundzutaten eines Heilungssystems sind Kräuter. Kräuter heilen oft genauso zuverlässig wie Zaubersprüche, sind transportabel, und meistens leichter zu bekommen als ein hochstufiger Heiler. Die häufigsten zu heilenden

Verletzungen sind leichte Wunden, die sich nur in verlorenen Lebensenergiepunkten zeigen. Die Heilung von diesen verlorenen Lebensenergiepunkten kann auf mehrere Arten geschehen. Bei absoluter Ruhe und normaler Pflege bekommt man zusätzlich 1 Lebensenergiepunkt pro Stunde zurück. Bei gelungener Anwendung des Talentes Heilung bzw. einem Talentwert des Pflegenden von mehr als 25 verdoppelt sich dieser Wert sogar. Allerdings bekommt man bei einer misslungenen Probe gar keine Lebensenergiepunkte zurück. Bei normaler Ruhe (Wanderpause, Wache...) bekommt man 1 Lebensenergiepunkt alle zwei Stunden zurück und bei normaler Anstrengung (Wandern...) steigt die Lebensenergie alle 4 Stunden um einen Punkt, solange die momentane Lebensenergie wenigstens halb so hoch ist wie die maximale. Bei schwerer Anstrengung (Proben gegen körperliche Eigenschaften (Kr, Ge) oder von ihnen abhängige Talente) bekommt man keinerlei Lebensenergiepunkte zurück.

Konditionspunkte bekommt man durch einfaches Schlafen zurück (Ein erholsamer, 8 Stunden währender Schlaf regeneriert die gesamte Kondition minus zweimal fehlende Lebensenergiepunkte beim Erwachen). Weiterhin kann man die Kondition um 10% der maximalen Konditionspunkte durch eine halbe Stunde Ruhe (ohne Konditionsverluste) erhöhen.

Tätigkeit	Regeneration
Betruhe inklusive sachkundige Pflege (1 gelungene Probe Heilung):	2 Le. / 1h
Betruhe inklusive normaler Pflege (keine Proben gegen Heilung):	1 Le. / 1h
bei den beiden obigen Proben:	25% Ko. / 1h
einfache Pause:	1 Le. / 2h
normale Anstrengung (momentane Lebensenergie (50% des maximalen Wertes):	10% Ko. / ½h
starke Anstrengungen (Proben gegen körperliche Eigenschaften oder Talente):	1 Le. / 4h
	-

Es ist auch möglich, Lebensenergie durch Kräuter oder Heilzauber zurückzubekommen. Außerdem ist es möglich, mittels eines Heilzaubers nur Konditionspunkte zu heilen.

Genesungstabelle

Diese Tabelle zeigt Genesungszeiten in Tagen für die meisten Verletzungen. Die Tabelle ist für leichte Verletzungen (Malus bis 20). Für mittlere Verletzungen (Malus bis 50 und alle Knochenbrüche) werden die Zeiten verfünffacht, für schwere Verletzungen (Malus größer 50) werden sie verzehnfacht. Die Genesungszeit halbiert sich, wenn das Opfer stationär versorgt wird. Das Opfer würfelt mit W100, auf das Ergebnis kommt noch als Bonus die maximale Lebensenergie / 10.

Wurf	Art der Verletzung					
	Verbrennungen	Knochen	Gewebe	Kopf	Organ	Muskel/Sehne
1 - 15	15	25	15	50	45	35
16 - 35	10	15	10	35	30	20
36 - 65	10	10	5	25	20	15
66 - 90	5	5	5	15	15	10
91+	5	5	5	10	10	5

Heiltrank

Ein magischer Heiltrank heilt, was noch zu heilen ist. Diese sehr seltene und äußerst kostbare Flüssigkeit kann nur von sehr wenigen Zauberkundigen hergestellt werden. Um mit einem Heiltrank eine Wunde zu heilen, muss man ihn über die Wunde gießen; Zum Heilen eines kritischen Treffers werden 2W20 Punkte des Heiltranks gebraucht. Trinkt man ihn, so gibt ein Punkt immer 1W6 Lebensenergie zurück. Der Heiltrank wirkt auch nach dem Tod noch, allerdings nur innerhalb 1W20 KR nach dem Eintritt des Todes. Er kann allerdings nicht Wiederbeleben, sondern nur die Voraussetzungen dafür schaffen (Brüche heilen u.ä.).

Bei den Tulamiden ist es üblich, statt des Heiltranks den sogenannten Heilstaub herzustellen. Er hat die gleichen Eigenschaften wie der Heiltrank, ist aber bedeutend leichter und gefahrloser zu transportieren. Leider ist das Geheimnis seiner Herstellung bisher nicht über die Grenzen der Staubwüste herausgedrungen.

Gifte

Gifte werden in drei Klassen eingeordnet:

- I. **Waffengifte:** Bei diesen Giften handelt es sich um schnellwirkende Gifte, die zäh genug sind, an einer Waffe einige Zeit kleben zu bleiben, so dass eine gute Chance besteht, dass sie beim nächsten Treffer mit dieser Waffe in die Blutbahn des Gegners gelangen.
- II. **Kontaktgifte:** Bei den Kontaktgiften handelt es sich um Substanzen, welche die natürliche Barriere der Haut durchdringen können und somit bereits durch einfache Berührung in die Blutbahn des Opfers gelangen können, um dort ihre zerstörerische Wirkung zu entfalten.
- III. **Nahrungsgifte:** Alle Gifte, die nicht in eine der beiden obigen Kategorien eingeordnet werden können, fallen unter die Nahrungsgifte. Diese Gifte werden normalerweise durch die Nahrung aufgenommen und fangen im Magen bzw. Darm an, ihre Wirkung zu entfalten.

Wirkungen von Giften

Die Wirkungsweise von Giften ist abhängig von der Klasse des Giftes:

- I. **Waffengifte:** Die Wirkung von Waffengiften setzt normalerweise nach $(1 W100 - \text{Stufe des Giftes})$ Sekunden ein. Das Gift muss durch einen kritischen Waffentreffer übertragen werden, wobei der erste Treffer nach dem Auftragen auf die Waffe die volle Wirkung entfaltet, der zweite 50% der Wirkung und der dritte Treffer nur noch 10% der Wirkung. Danach befindet sich nicht mehr ausreichend Gift auf der Waffe, um weitere Wirkungen erzeugen zu können.
Das Gift breitet sich im Körper mit einer Geschwindigkeit von 2cm/s aus.
- II. **Kontaktgifte:** Hier wird zwischen schnell wirkenden und langsam wirkenden Kontaktgiften unterschieden. Die Wirkung von schnellwirkenden Kontaktgiften tritt bereits nach $(1 W100 + 20 - \text{Stufe des Giftes})$ Sekunden ein, während langsam wirkende Kontaktgifte nach derselben Zeit in Minuten wirken. Auch die Ausbreitungsgeschwindigkeit dieser beiden Giftarten unterscheidet sich. Schnellwirkende breiten sich mit 5cm/min aus, während langsamwirkende Kontaktgifte sich mit nur 1cm/min ausbreiten.
- III. **Nahrungsgifte:** Die Wirkung von Nahrungsmittelgiften setzt, genauso wie bei langsam wirkenden Kontaktgiften, nach $(1 W100 + 20 - \text{Stufe des Giftes})$ Minuten ein. Diese Gifte breiten sich mit 5cm/min im Körper aus, wobei der Ausgangspunkt der Magen/Darmtrakt ist.

Giften widerstehen

Jedes Lebewesen reagiert je nach Bedingungen, die während der Vergiftung vorherrschen, etwas anders auf ein bestimmtes Gift. Dies wird durch den jeweiligen Widerstandswurf dargestellt. Hierbei ist es so, dass zuerst bestimmt werden muss, wie groß die Giftdosis ist, die verabreicht wurde. Hat jemand mehr als eine Dosis eines Giftes zu sich genommen, so ist für jede Giftdosis ein erneuter Widerstandswurf nötig. Der Widerstandswurf wird folgendermaßen durchgeführt:

(Dosis des Giftes) + (Giftstufe x 5) – Eigenschaft – 1 W100

Dosis des Giftes

Menge des verabreichten Giftes, maximal 100

Giftstufe

Stufe des Giftes, wird in der Giftbeschreibung angegeben

Eigenschaft

Eigenschaft, gegen die der Widerstandswurf durchgeführt wird. Sie wird in der Giftbeschreibung angegeben. Handelt es sich um den Magiewiderstandswert, so wird dieser mit 3 multipliziert. Handelt es sich um Glück, so wird mit einem W100 gewürfelt.

Je nach Ergebnis dieses Widerstandswurfs wirkt das Gift unterschiedlich:

≤ 0	Homöopathische Wirkung [normalerweise keine]
1 – 30	leichte Wirkung
31 – 60	mittlere Wirkung

61 – 90	starke Wirkung
91 – 120	volle Wirkung
≥ 121	anaphylaktischer Schock bei einsetzender Wirkung (-100 auf alle Aktionen) und volle Wirkung

Die Beschreibung der jeweiligen Wirkungsarten findet sich ebenfalls in der Giftbeschreibung.

Beispiele:

<i>Gift der Stufe 10, Widerstandseigenschaft LE (momentan 67), Würfelwurf 46: 100+50-67-46=37</i>
<i>Gift der Stufe 7, Glückbasierend, Würfelwürfe 12,78: 100+35-12-78=45</i>
<i>Gift der Stufe 1, Magiewiderstandswertbasierend (MWW6), Würfelwurf 96+54: 100+5-3*6-150=-55</i>
<i>Drei Treffer mit Waffengift der Stufe 12, Widerstandseigenschaft LE [105,97, 67], Würfelwürfe 87, 56, 01-58: 1ter Treffer mit voller Dosis: 100+60-105-87=-32 2ter Treffer mit halber Dosis: 50+30-97-56=-73 3ter Treffer mit 10% Dosis (Gift aufgebraucht): 10+6-67-(-57)=6</i>
<i>Kontaktgift der Stufe 20, Widerstandseigenschaft LE [100, 83], Würfelwürfe:34, 72 1ter Kontakt mit voller Dosis: 100+100-100-34=66 2ter Kontakt mit halber Wirkung: 50+50-83-72=-55</i>

Tragkraft

Natürlich ist es einem Helden nicht möglich, unbegrenzte Mengen an Ausrüstung mit sich zu schleppen. Seine Bewegungsweite verringert sich um einen Punkt pro volle Körperkraft / 100 kg, die er mit sich führt. Weiterhin kann man seine Körperkraft in kg heben, ohne daß es weiterer Proben bedarf. Wenn man allerdings eine größere Last vom Boden heben will, so muß man eine Probe gegen Körperkraft ablegen, auf die für jedes kg, die diese Last schwerer ist als die Körperkraft des Helden, 2 Punkte aufgeschlagen werden. Bei Mißlingen dieser Probe kann sie erst nach 1 Spielrunde (5 Minuten) wiederholt werden. Pro Kampfrunde und Kilogramm, welches der Held mehr als seine Körperkraft trägt, verliert er einen Ausdauerpunkt.

Auch ist es einem Helden möglich, ein Gewicht zu halten, daß zum Beispiel an einem Seil hängt. Das maximale Gewicht ist hierbei 5x so groß wie die Körperkraft des Helden, falls dieser einen festen Halt hat. (Ansonsten wird ihn ein Gewicht, welches schwerer ist als er selbst, ihn mit sich ziehen).

momentane Bewegungsweite

Die Bewegungsweite eines Helden wird bei seiner Erschaffung bestimmt, ändert sich aber in Abhängigkeit von der Last, die der Charakter trägt und der Fortbewegungsart, die er wählt. Die momentane Bewegungsweite errechnet sich aus der Grundbewegungsweite und evtl. Boni durch das Talent Laufen. Von diesem Wert wird pro getragene Kraft/100 kg ein Punkt abgezogen. Jeder sperrige Gegenstand, den der Charakter mit sich führt, verringert die momentane Bewegungsweite um weitere 10 Punkte. Schließlich kommt es zu weiteren Bewegungspunktverlusten durch die Steifheit der Rüstung, die der Held trägt. Diese errechnete momentane Bewegungsweite gibt die Geschwindigkeit in Metern an, mit welcher der Charakter sich pro Minute normal fortbewegt. Natürlich steht es ihm frei, eine andere Fortbewegungsart zu wählen, wobei die erhöhte Geschwindigkeit durch vermehrte Ausdauerverluste und geringere Aufmerksamkeit erkaufte werden. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die verschiedenen Fortbewegungsarten für humanoide Lebewesen:

Bewegungsart	Bewegungsbonus	Aufschlag auf alle Proben	Erschöpfung	Auswirkungen auf den Kampf	max. verlorene Bewegungspunkte
Spazieren	x 0,5	0%	10 pro Stunde	volle Kampfbereitschaft	immer möglich

Gehen	x 1	0%	25 pro Stunde	Verlust der Initiative	60
Joggen	x 1,5	10%	2 pro Minute		40
Laufen	x 2	25%	1 pro 10s		30
Rennen	x 3	50%	1 pro s	At=0, Pa/2	20
schnelles Rennen	x 4	75%	5 pro s	At=0, Pa=2	10
Sprint	x 5	100%	8 pro s	At=0, Pa=0	1

Der Bewegungsbonus zeigt, um wieviel die momentane Bewegungsweite durch die entsprechende Fortbewegungsart gesteigert wird. Der *Aufschlag auf alle Proben* und *Auswirkungen auf den Kampf* gibt an, um wieviel Proben erschwert werden, die in den Sekunden der Fortbewegung oder in der darauffolgenden Sekunde durchgeführt werden sollen. Die Erschöpfung gibt an, wie viele Ausdauerpunkte ein Held aufwenden muß, um die entsprechende Fortbewegungsart durchzuführen. Die Spalte max. verlorene Bewegungspunkte schließlich gibt an, wie viele Bewegungspunkte ein Held maximal verloren haben darf, um die entsprechende Fortbewegungsart anwenden zu dürfen.

Sprungkraft

Im Abenteuerleben kommt es häufig zu der Situation, daß man eine bestimmte Strecke möglichst ohne Bodenberührung überqueren möchte, z.B. beim Sprung über einen Abgrund. Hierzu interessiert es die meisten Abenteuerer zu wissen, wie weit kann man eigentlich springen? Natürlich gibt es hierfür eine einfache Formel, aber welcher Held kann schon rechnen? Oder die Entfernung richtig abschätzen? Aber für die Spieler will ich sie trotzdem verraten: Ohne Schwierigkeiten kann ein Held seine momentane Bewegungsweite x seine Geschicklichkeit / 20 oder Größe (≈ doppelte Schrittweite) Zentimeter weit springen. Falls der Held statt Geschicklichkeit lieber Akrobatik einsetzen möchte, so erhöht sich die Sprungweite um 50%. Riskant wird es eigentlich nur, wenn man weiter springen will, als es mit einem Standardsprung möglich ist. Dann muß man eine Probe gegen Geschicklichkeit bzw. Akrobatik ablegen. Den Wert, um den diese Probe gelingt, multipliziert mit einem Zwanzigstel der momentanen Bewegungsweite gibt die Zentimeter an, die man weiter gesprungen ist. Bei der Verwendung von Akrobatik erhöht sich dieser Wert wieder um 50%. Falls sich bei einem Sprung eine größere Entfernung als 8 Meter errechnen sollte, so verringert sich die Weite folgendermaßen: Die über 8 Meter zurückgelegte Sprungdistanz wird durch 10 geteilt. Ein theoretischer Sprung von 876 cm wird also auf 87,6 cm reduziert. Falls die Probe mißlingt, so verringert sich die gesprungene Distanz um die entsprechende Weite. Falls gar bei der Probe ein Wert größer 100 (und größer als die Geschicklichkeit) erwürfelt wurde, so hat der Held „übergetreten“ und kommt nur wenige Zentimeter weit.

Für Zwerge und Halblinge müssen die errechneten Werte leider halbiert werden!

Loriena dé Gül hat eine momentane Bewegungsweite von 100 und eine Geschicklichkeit von 70. Sie möchte über einen 5,5 Meter breiten Abgrund springen, da sie momentan ihre Zauberfähigkeiten nicht einsetzen kann. Sprünge bis 3,5 Meter sind kein Problem für sie, aber der Abgrund ist nun mal etwas breiter. Sie versucht es dennoch und würfelt eine 32. Dies bedeutet, sie ist (70-32) x 5 Zentimeter weiter gesprungen als ihre Standardweite, also (190 + 350)cm. Das sind 10 Zentimeter zu wenig, aber mit einer gelungenen Reaktionsprobe, gefolgt von einer Geschicklichkeitsprobe und einer Kraftprobe (die überraschenderweise alle gelingen) kann sie sich gerade eben noch auf der anderen Seite hochziehen. Puh. Die 4 Schadenspunkte, die der Aufprall auf die Felswand mit sich brachte, kann sie locker wegstecken. Nur eine leichte Prellung.

Aktionsdauern

Die Tabelle auf dieser Seite dient dazu, die Standarddauern für verschiedene Aktionen anzuzeigen. Natürlich steht es dem Meister frei, die Dauern situationsbedingt entsprechend anzupassen...

Nichtspielerfiguren

Im Laufe ihres Abenteuerlebens begegnen den Helden viele intelligente Lebewesen, mit denen sie sich verständigen können. Diese Charaktere werden alle vom Meister geführt und Nichtspielercharaktere genannt. Es kann allerdings vorkommen, daß sich der eine oder andere dieser Nichtspielercharaktere den Spielern anschließt. Für solche Fälle kann die Führung der entsprechenden Person für eine gewisse Dauer vom Meister an die Spieler weitergegeben werden. Ob sich die entsprechenden Figuren allerdings loyal zu den Spielern verhalten, oder ob sie sie nur für einen späteren Überfall ausspionieren wollen, oder nur als Werkzeug ihrer Rache benutzen wollen, oder... weiß allein der Meister. Allerdings sollte jeder Meister für die einzelnen Nichtspielerfiguren, die sich der

Gruppe anschließen, sogenannte Loyalitätswerte festlegen. Diese Werte liegen zwischen -5 (will der Gruppe schaden), 0 (hat nichts mit der Gruppe zuschaffen) und + 25 (die Gruppe hat ihm mehrmals das Leben gerettet und ihn mit Reichtümern überhäuft). Jedesmal, wenn der Nichtspielerfigur etwas gehörig stinkt (wurde bei der Verteilung der Beute nicht berücksichtigt, in einem Labyrinth immer vorgeschickt...), wird eine Probe gegen die Loyalität fällig (mit einem W20), wobei der Loyalitätswert auch bei gelungener Probe sinken sollte. Eine mißlungene Probe führt dazu, das die Nichtspielerfigur die Gruppe verläßt oder anfängt, gegen sie zu arbeiten (je nach Naturell). Positive Einflüsse der Gruppe (wird bei der Verteilung der Beute gleichberechtigt behandelt, wird das Leben gerettet, die Gruppe zahlt viel Geld für eine Heilung...) führen zu einer Erhöhung des Loyalitätswertes. Spieler können versuchen, den Loyalitätswert einer Nichtspielerfigur mittels des Talents Gassenwissen zu ergründen.

Die Schicksalspunkte

Der Held in einem Fantasy - Rollenspiel repräsentiert nicht den durchschnittlichen Bewohner der Welt, auf der er seine Heldentaten vollbringt. Auf der einen Seite hat er etwas mehr Glück, auf der anderen Seite schlindert er aber auch immer wieder in Situationen, in denen es gilt, die Welt zu retten. Um dem Helden wenigstens eine kleine Möglichkeit zu geben, immer wieder lebend mit kaputter Haut aus den Abenteuern aufzutauchen, wurden die Schicksalspunkte eingeführt. Sofern die Schicksalspunkte Verwendung finden, so hat ein Held bei seiner Erschaffung zwischen -5 und +10 Schicksalspunkte (anhänglich von seiner Geschichte), die er auf verschiedene Arten einsetzen kann, obwohl er die genaue Anzahl normalerweise nicht kennt. Natürlich steht es dem Meister frei, ob er in seiner Kampagne Schicksalspunkte erlauben will oder nicht!

Positive Schicksalspunkte dienen dazu, den Helden länger am Leben zu erhalten. Der Held kann sie nach einem beliebigen, ihn direkt betreffenden, Würfelwurf einsetzen, um den Würfelwurf sofort wiederholen zu lassen. Einzige Voraussetzung hierbei ist, daß keine weiteren Würfelwürfe ausgeführt wurden. Weiterhin darf jeder Würfelwurf vom Spieler nur einmal wiederholt werden. Das zweite Ergebnis, auch wenn es negativer ausfällt, hat immer Gültigkeit. Es ist auch anderen Spielern nicht gestattet, einen Wurf ein zweites Mal wiederholen zu lassen, selbst wenn sie von dem zweiten Ergebnis direkt betroffen werden.

Loriena dé gûl, eine mächtige Zauberin, geht mit ihren Begleitern durch einen Tunnel. Ein plötzlich auftauchendes Erdelement wird von ihnen ohne größere Schwierigkeiten beseitigt und sie entdecken einen kleinen, schwarzen Kasten, welcher das Element erschaffen hatte. Entgegen Lorienas Rat beschließt Mira, eine kluge, aber nicht immer weise Magierin, den Kasten mit einer Feuerlanze zu schmelzen. Sofort springt Loriena zurück, aber es ist schon zu spät. Der Kasten explodiert und der herausschießende Flammenspeer wird von der Decke genau auf Loriena zurückgeschleudert. Der Meister würfelt einen kritischen Treffer durch Feuer der Kategorie E aus. Noch hofft Loriena, das es nicht so schlimm werden wird und setzt keinen Schicksalspunkt ein. Dadurch erhält sie unwiderruflich einen Treffer der Kategorie E. Der Meister würfelt: 66. Lorienas Kopf verdampft. Dies findet sie gar nicht gut und setzt deshalb einen Schicksalspunkt ein. Der Meister wiederholt den Wurf: 35. Statt ihren Kopf zu verlieren, erhält sie nur kleinere Verbrennungen, womit sie gut leben kann. Ob Mira das auch kann, ist eine andere Geschichte.

Publius Rutilus Rufus, ein Heiler, öffnet eine gesicherte, magische Flasche, die er leider nicht vorher untersucht hat. Sie explodiert, der Meister würfelt auf der Tabelle kritische Treffer durch stumpfe Waffen eine 139 (Schädeldecke zertrümmert). Am liebsten würde er einen Schicksalspunkt einsetzen, um die Flasche nicht öffnen zu müssen, aber da bei dieser Aktion nicht gewürfelt wurde, kann er sich auf derart einfache Weise nicht wiederbeleben. Also setzt er einen Schicksalspunkt gegen den Wurf auf der Tabelle Stumpfe Waffen. Der Meister würfelt erneut: 159. Diesmal wird der Kopf vollständig zermalmt. Publius Rutilus Rufus ist unwiederbringlich tot, da der Wurf auf keinen Fall ein zweites Mal wiederholt werden kann.

Negative Schicksalspunkte können vom Meister dazu verwendet werden, allzu wagemutige Helden wieder auf den Boden der Tatsachen (den Boden eines Sargs ?) zurückzuholen. Für jeden negativen Schicksalspunkt kann der Meister den Spieler einen Würfelwurf wiederholen lassen, der diesen direkt betrifft. Der Meister ist die einzige Person, die einen Würfelwurf ein zweitesmal durch Einsatz von Schicksalspunkten wiederholen lassen darf. Sobald ein Spieler weniger als -5 Schicksalspunkte hat, darf er keine Würfe mehr wiederholen lassen.

Sebald, der Gaukler, der in seinem bisherigen Leben bereits häufig durch pures Glück (Schicksalspunkte -6) seinem sicheren Tod entronnen ist, wagt mal wieder alles. Er balanciert auf einem Seil über eine Schlucht, um auf der anderen Seite einen Goldschatz zu bergen. Keiner seiner Kameraden wagt es, ihm zu folgen. Der Meister verlangt eine Probe gegen Balancieren für die 10 Meter lange Strecke. Sebalds Talentwert beträgt 13. Er würfelt: 05. Innerlich klatscht er in die Hände und grinst den Meister an. Dem wird es zu bunt und er läßt Sebald den Wurf wiederholen: 13. Sebalds Schicksalspunkte erhöhen sich auf -5 und er erreicht das andere Ende der Schlucht, nimmt das Gold und geht den gleichen Weg zurück. Diesmal würfelt er eine 99 und noch mal eine 65. Oh, Oh. Er fragt den Meister, ob er einen Schicksalspunkt einsetzen kann, um den drohenden Sturz abzuwenden. Zähneknirschend muß der Meister es gestatten. Sebald würfelt: 12. Aber noch bevor er den Meister wieder angrinsen kann, läßt der diesen Wurf ein zweites Mal wiederholen, was nur dem Meister gestattet ist. Sebald würfelt:...

Gegenstände mit Boni

Im Laufe seines Abenteuerlebens findet man unzählige Gegenstände, die besser sind als die üblichen Standardgegenstände. Dies liegt entweder daran, dass ein Meisterschmied sie hergestellt hat oder daran, dass ein Magiekundiger (üblicherweise ein Alchimist) sie verzaubert hat. Identifizieren kann man diese Gegenstände daran, dass sie mit einem Bonus versehen sind (z.B. Langschwert+10 oder Feder+15).

Was bedeutet nun dieser Bonus? Die Antwort liegt ganz im Ermessen des Meisters, aber der folgende Text soll einige Anhaltspunkte bieten. nicht berücksichtigt in dem unteren Text ist, dass normalerweise zwischen magischen Boni und nicht magischen Boni unterschieden wird. Während magische Boni normalerweise nicht durch Zaubersprüche erhöht werden können, ist dies bei nicht magischen Boni normalerweise ohne Schwierigkeiten möglich. Allerdings sollten nicht magische Boni nur verwendet werden, wenn es eine physikalische Erklärung dafür geben könnte (Ein perfekt ausgewogenes Schwert kann schon einen Poolbonus von 5 bis 15 Punkten mit sich bringen, mehr ist allerdings nicht möglich).

Hierzu müssen wir die Gegenstände allerdings in mehrere Gruppen aufteilen:

Waffen

Falls eine Waffe einen Bonus besitzt, bedeutet das in den allermeisten Fällen, dass sich der Pool der Waffe um den entsprechenden Betrag erhöht. Weiterhin ist es möglich, dass der Bonus darauf beruht, dass die Waffe aus einem besonderen Material (z.B. Mithril) gefertigt wurde. In diesem Fall ist es meistens so, dass der Pool sich nicht ändert, sondern dass statt dessen bei der Berechnung der Trefferpunkte ein um den fünffachen Bonus erhöhter Pool angenommen wird. Ausserdem erhöht sich der Bruchfaktor der Waffe in diesem Fall normalerweise um den doppelten Bonuswert. Natürlich ist es auch möglich, dass der Bonus auf eine Mischung der beiden Möglichkeiten zurückzuführen ist.

So könnte es sein, dass eine +35 Mithril-Waffe einen Poolbonus von 10 Punkten (magisch) und einen Poolbonus von 5 Punkten (Qualität des Schmiedes) mit sich bringt und gleichzeitig bei der Trefferpunktberechnung ein um 100 Punkte höherer Pool angenommen wird. Ausserdem erhöht sich durch das verwendete Material der Bruchfaktor um 40 Punkte.

Rüstungen

Mit Rüstungen verhält es sich ähnlich wie mit den Waffen. Auch hier können verschiedene Werte durch den Bonus beeinflusst werden. Häufig steigt der Rüstungsschutz einer Rüstung durch einen Bonus von +5 um 10% in jeder Kategorie an. Bei magischen Boni wird auch häufig ein Bonus auf den Pool von Ausweichen / W.K. Ausweichen vergeben. Weiterhin kann der Bewegungsmalus einer Rüstung pro Bonuspunkt um einen Punkt fallen.

Eine königliche Ritterrüstung, die einen Bonus von +30 hat, könnte also beispielsweise folgende Vorteile mit sich bringen: 15 Punkte des Bonus gehen in den Rüstungsschutz, dieser erhöht sich von 11/11/11/1 auf 15/15/15/2 (es wird aufgerundet!), der Pool für Ausweichen / W.K.Ausweichen erhöht sich um 5 Punkte und der Bewegungsmalus fällt um 10 Punkte auf 20.

allgemeine Gegenstände

Bei allgemeinen Gegenständen ist es am schwierigsten, eine Richtlinie aufzustellen. Hier sollte der Meister überlegen, wozu der Gegenstand verwendet werden kann und anschliessend überlegen, ob es ein Talent gibt, welches bei der gewünschten Verwendung eine Rolle spielt. Ist ein solches Talent identifiziert worden, so steigt es um den Wert des Bonus. Kann kein Talent gefunden werden, so wird recht häufig die Möglichkeit gewählt, statt dessen eine Eigenschaft um die Hälfte (abgerundet) vom Wert des Bonus steigen zu lassen.

*Bleiben wir bei der Federaus dem Anfangsbeispiel:
Eine Feder wird häufig benutzt, um etwas zu schreiben - also könnte sich der Wert des Talentes Sprachkunde um 15 Punkte erhöhen, wenn ein Text mit dieser Feder verfasst wird. Andererseits ist eine Feder ein gern verwendetes Accessoire - vielleicht erhöht sich ja auch der Wert von Minnekünsten oder Verkleiden. Vielleicht handelt es sich ja auch um eine Eulenfeder, wodurch die Intelligenz um 7 Punkte steigen würde...*