

## Das Lernen

Durch das Ausgeben der Abenteuerpunkte steigern sich die Fähigkeiten des Charakters. Man gibt immer gleich viele Abenteuerpunkte und Heller (Zur Bezahlung von Unterkunft, Lehrmeister, Essen, Lehrmittel u. ä.) aus. Aus 100 Abenteuerpunkten ergeben sich somit 200 Erfahrungspunkte. Man kann Abenteuerpunkte zum Erlernen von Talenten, Waffen oder Zaubern ausgeben. Misslingt der Versuch, etwas Neues zu erlernen, so muss man zwar das Geld, nicht aber die Abenteuerpunkte ausgeben. Innerhalb von 2 Tagen kann man entweder einen Zauberspruch lernen, oder den Pool einer Waffe um 5 Punkte erhöhen oder den Wert eines Talenten um 10 steigern.

Genauer über das Lernen von Talenten, Waffen und Zaubern findet man auf den entsprechenden Seiten.

## Talente

Die Talente unterscheiden sich in:

- I. **angeborene Talente** - Diese sind nicht erlernbar, sondern man beherrscht sie entweder von Geburt an, oder gar nicht. Eventuelle Ausnahmen durch von Göttern verliehenen Gaben, existieren wohl nur gerüchtweise.
- II. **steigerbare Talente** - Diese Talente kann man portionsweise lernen. Für jedes Talent gibt es einen Kostenfaktor. Um ein Talent von 17 auf 18 zu steigern, muss man 1. den neuen Wert und 2. den Kostenfaktor an Erfahrungspunkten ausgeben. Also  $18 + \text{Kostenfaktor}$  im obigen Beispiel. Von 23 auf 27 wäre es  $24 + 25 + 26 + 27 + 4 * \text{Kostenfaktor}$ . Wenn man, wie in diesem Beispiel mehr als eine Stufe auf einen Schlag lernen möchte, so muss man nur einmal die entsprechenden Proben (gegen die Oberwerte) ablegen. Der Wert, auf welchen ein Talent gesteigert werden darf, ist durch den entsprechenden Maximalwert festgelegt. Dieser Maximalwert ist die niedrigste der Obergrenzen, die entweder Grundeigenschaften, wie z.B. Geschicklichkeit oder auch andere Talente, wie z.B. Tierkunde sein können. Diese Obergrenzen sind bei jedem Talent aufgelistet (siehe Tabelle der Talente) und werden um den Betrag, der in dieser Tabelle in Klammern hinter der entsprechenden Grenze steht, in Prozent erhöht. Diese Erhöhung ist allerdings nur bis zu einem Wert von 90 zulässig. Falls man ein Talent bis zu einem höheren Wert steigern will, so müssen die begrenzenden Eigenschaften mindestens so hoch sein wie der angestrebte Wert. Halblinge dürfen auf die normalen Maximalwerte weitere 25% addieren, allerdings darf dieser Wert 100 nicht überschreiten. Falls man es trotz dieser Einschränkungen schafft, ein Talent über 100 steigern zu dürfen, so tritt folgende Sonderregeln in Kraft: Die Kosten in Geldmitteln erhöhen sich um den Faktor 10 und man benötigt für jeden Punkt, um den man das Talent erhöht, 2 Tage.

Wenn man einen Talentwert von 110 besitzt, so gilt man als Meister seines Fachs und ist weit über die Grenzen seines Wohnortes hinweg bekannt. Bei Talentwerten von 120 gilt man sogar als Großmeister, der wenigstens landesweit bekannt ist.

## Waffen

Bei diesen lernt man einen Pool. Die Attacke (AT) berechnet sich aus  $8 + \text{Pool}/10$ , die Parade (PA) aus  $5 + \text{Pool}/10$ . AT und PA geben an, welchen Wert der Attacke - bzw. Paradowurf maximal haben kann. Die maximale AT beträgt dabei jedoch 18, die maximale PA 17. 19 (bzw. 18 & 19) bedeuten immer, dass man nicht erfolgreich war und eine gewürfelte 20 bedeutet einen Patzer. Der Pool gibt an, wie gut man die jeweilige Waffe beherrscht. Sobald man einen entsprechend hohen Poolwert hat, kann man diesen dazu verwenden, sogenannte Waffenfertigkeiten zu erlernen. Das Erlernen einer Waffenfertigkeit wird beim Steigern des Pools mit vermittelt und kostet somit weder Zeit noch Geld. Der Pool wird gesteigert, indem man ihn wie ein steigerbares Talent steigert. Wie bei den Talenten ist es auch bei Waffen möglich, mehr als nur eine Stufe zu steigern. Der maximale Pool, den ein Held erreichen kann, hängt von der Zeit ab, die er sich den Waffen widmet. Zauberkundige dürfen ihren Pool nicht über die Hälfte ihres Geschicklichkeitswertes steigern. Halbzauberer, denen auch der Umgang mit Waffen nicht fremd ist, dürfen ihren Pool nicht über ihren Geschicklichkeitswert steigern. Reinen Kämpfern schließlich ist es vorbehalten, ihren Pool bis zu dem doppeltem Wert ihrer Geschicklichkeit zu erhöhen. Eine Ausnahme von dieser Regel sind Halblinge. Obwohl sie normalerweise keine Zaubersprüche außer der prosaischen Magie erlernen, dürfen sie ihren Waffenpool nicht über ihren Geschicklichkeitswert steigern.

Der Pool einer Waffe berechnet sich prozentual aus den Eigenschaften Kraft und Geschicklichkeit, wobei der Wert Kr/Ge (siehe Tabelle der Waffenklassen) angibt, wie viel Prozent der Kraft/Geschicklichkeit in den Grundpool einfließen. Falls eine Waffe einer Waffenkategorie bereits mit einem relativ guten Pool beherrscht wird, so gilt als Grundpool für alle anderen Waffen dieser Kategorie der höhere Wert von dem errechneten Grundpool oder dem

halbem Pool der erlernten Waffe.

## Zauber

Zauber lernt man aus den Spruchlisten, wobei man einen Spruch erst lernen kann, wenn man den vorhergehenden bereits gelernt hat. Jeder Charakter kann nur Spruchlisten seiner Quelle lernen und zwar nur die Grundlisten seiner Zunft und die offenen und geschlossenen Listen seiner Magieart.

Von allen Spruchlisten, die ein Zauberkundiger erlernen kann, darf er einige auswählen, auf die er sich spezialisiert und die er leichter erlernt. Diese Spruchlisten werden seine Basislisten genannt. Hybridzauberer und reine Zauberkundige haben 6 Basislisten, Halbzauberer nur 4. Für Sprüche aus diesen Basislisten muss der Zauberkundige die entsprechende Spruchstufe  $\times$  150 an Erfahrungspunkte ausgeben (ein Stufe 4 Spruch kostet also 600 Erfahrungspunkte. Davon sind 300 Abenteuerpunkte und 300 Heller).

Sprüche aller weiteren Spruchlisten, die der Held erlernen will, kosten die entsprechende Spruchstufe  $\times$  250 Erfahrungspunkte (ein Spruch der Stufe 4 kostet also 1000 Erfahrungspunkte).

Des Weiteren ist es möglich, für Elementenangriffe, bei denen es sich um Bolzenangriffe handelt, einen Fertigungsbonus zu erlernen. Dieser erlernt sich wie eine Waffe bzw. ein Talent. Die Kostenfaktoren sind in der folgenden Tabelle aufgelistet:

Art des Bolzens	Kostenfaktor
Schockbolzen	0
Wasserbolzen	50
Eisbolzen	100
Feuerbolzen	100
Säurebolzen	100
Licht / Elektrizitätsbolzen	200
Plasmabolzen	200
Netherbolzen	300

## Die Mechanismen des Lernens

Um Lernen zu können, d.h. seine Talente, Waffenfertigkeiten und/oder Zaubersprüche zu steigern, zu verbessern oder neu zu lernen, muss man a) Zeit aufwenden und b) Geld zahlen. Die Zeit, die man aufwenden muss, errechnet sich nach der Menge der zu erlernenden Lektionen. Man benötigt pro Zauberspruch zwei Tage. Dieselbe Zeit benötigt man, um einen Waffenpool um 5 Punkte zu erhöhen. Einen Talentwert um 5 Punkte zu erhöhen dauert hingegen nur einen Tag. Diese Zeiten gelten nur, wenn der Lehrer über das Talent Wissen vermitteln verfügt. Ansonsten verdoppelt sich die Lernzeit. Die aufzuwendenden Geldmittel errechnen sich daraus, dass man seinen Lehrer bezahlt, seine Unterkunft, Verpflegung, Lernmittel, Kleidung usw..

## Lernwahrscheinlichkeiten

Wie bereits auf der Seite "Das Lernen" erklärt, kann man für verschiedene Teilbereiche seine Abenteuerpunkte ausgeben. Hierbei ist zu beachten, dass es sich bei den unten beschriebenen Proben um offene W100 Würfe handelt, wobei der Lernerfolg **immer** eintritt, wenn bei den Proben **weniger als 20** gewürfelt wird.

- **Talente:** In der Tabelle der Talente sind die Kostenfaktoren, die beim Steigern des Talentwertes benötigt werden, aufgelistet. Darauf folgt meistens eine Anzahl von Kreuzen. Diese Kreuze symbolisieren den kostengünstigsten Weg ein Talent zu erlernen, nämlich autodidaktisch. Dies geschieht, indem man es einfach nur anwendet. Ein Kreuz bedeutet, dass das jeweilige Talent bis 20 autodidaktisch gesteigert werden kann, zwei Kreuze weisen auf die Möglichkeit hin bis 40 und drei Kreuze bis 60 autodidaktisch zu steigern. Nach den Kreuzen folgt der Maximalwert des Talents. Normalerweise besteht diese Spalte aus einer oder mehreren Eigenschaften wie zum Beispiel Kraft oder weiteren Talenten wie z.B. Tierkunde. Um ein Talent erfolgreich zu erlernen, muss man Proben gegen jede einzelne der Obergrenzen durchführen, wobei der halbe angestrebte Talentwert als Malus auf die Probe aufgeschlagen wird.
- **Zauber:** Um einen Zauberspruch erfolgreich zu steigern, muss man eine Probe gegen die entsprechende Zaubereigenschaft ablegen, worauf der Zaubermodifikator und die doppelte Spruchstufe aufgeschlagen werden. Um den Fertigungsbonus für einen gezielten Elementenangriff zu steigern, ist eine Probe gegen

Geschicklichkeit nötig, auf die der zu erreichende Fertigungsbonus aufgeschlagen wird.

- **Waffen:** Um den Pool einer bestimmten Waffe zu erhöhen, muss man eine Probe gegen Geschicklichkeit ablegen, wobei die Hälfte des zu erlernenden Pools als Malus auf den Wurf aufgeschlagen wird.

Falls das Lernen einmal misslungen ist, weil man schlecht gewürfelt hat, ist nur das Geld, nicht aber die Abenteuerpunkte verloren. Man kann direkt im Anschluss noch einmal einen Steigerungsversuch unternehmen, wobei diesmal nur die Proben abgelegt werden müssen, die beim ersten Versuch fehlgeschlagen sind. Klappt auch diesmal der Steigerungsversuch wieder nicht, so muss man wieder bei 0 anfangen, hat seine Abenteuerpunkte aber natürlich nicht verloren.

*Der Elfenmagier Shea will den Spruch Feuer beherrschen lernen (Gesetz des Feuers, 50.Stufe). Seine Gabe beträgt sagenhafte 150. Er versucht nun zuerst einen Lehrer zu finden und fragt den Meister. Der teilt ihm mit, dass zufälligerweise vor drei Tagen ein Magier in die Stadt gekommen ist, der diesen Spruch beherrscht und bereit ist, ihn ihm beizubringen. Jetzt muss er gegen seine Gabe - 2 Spruchstufe würfeln, also  $150 - (-5) - 2 \times 50 = 55$ . Er hat nun also eine 55% Chance, und würfelt eine 97. PECH! Da es sich beim Lernen immer um offene Würfe handelt, muss er sogar noch einmal würfeln: 01. Aber es reicht natürlich trotzdem nicht. Sein Geld (50 Goldstücke) hat er ausgegeben, seine Zeit (2 Tage) ist futsch, aber er hat den Spruch nicht erlernt, und muss es noch mal probieren. Aber ob der Lehrer bereit ist, weitere 2 Tage in der Stadt zu bleiben, ist fraglich.*

*Calidor, ein ruppiger Nordlandbarbar, will seine Kriegsbeikünste aufbessern. Er beherrscht es bereits mit 96 (Pool) und will es auf 123 steigern, seinen momentanen Geschicklichkeitswert. Er sucht innerhalb der Waffenschule von Havena einen Lehrer und würfelt mit dem W100 und dem W20, auf welchen Wert ihm dieser Lehrer den Pool beibringen könnte: 73 und 12, zusammen 85. Plus dem doppelten Stadtbonus (Havena: 15) ergibt das 115. Er steigert also seinen Pool erst mal bis 115 und würfelt danach eine 65 bei dem Wurf gegen seine Geschicklichkeit. Er hat Geschicklichkeit 123 und muss den halben, zu erlernenden Pool davon abziehen, macht 65,5. Gerade noch geschafft. Puh! Calidor nimmt sich vor, demnächst immer nur um 5 Punkte zu steigern. Es dauert nicht länger als ein einzelner Versuch und kostet beim Misslingen bei weitem nicht so viel wie eine einzelne Probe.*

## Veränderung der Grundwerte von Waffen und Talenten

Wenn sich durch eine Erhöhung eines Eigenschaftswertes die Grundwerte von Waffen und/oder Talenten erhöhen, so erhöhen sich auch die gesteigerten Werte um den entsprechenden Betrag. Die hierbei anfallende Differenz an Abenteuerpunkten ist allerdings vom Charakter zu tragen. Es handelt sich hierbei um  $\frac{1}{2}$  Abenteuerpunkt (= 1 Erfahrungspunkt) für jeden Punkt, um den der entsprechende Wert gesteigert wurde. Falls durch eine Verringerung eines Eigenschaftswertes ein Grundwert gesenkt wird, so erhält der Charakter natürlich die entsprechende Menge an Abenteuerpunkten gutgeschrieben.

*Kantiran steigert seine Geschicklichkeit von 89 auf 90.*

*Dies führt unter anderem dazu, dass sich sein Reiten-Grundwert um 1 erhöht. Da er Reiten bisher um 27 Punkte gesteigert hat (von 9 auf 36), muss er zusätzliche 13,5 Abenteuerpunkte ausgeben. Dafür erhöht sich sein momentaner Reitenwert allerdings auch von 36 auf 37.*

## Abenteuerende

Am Ende eines Abenteuers bekommt der Charakter vom Meister normalerweise einen Eigenschaftspunkt. Dem Meister steht es hierbei allerdings frei, die Anzahl der Punkte beliebig zu erhöhen. Weiterhin darf der Meister Punkte auch an bestimmte Eigenschaften binden.

Mit diesen Eigenschaftspunkten darf der Spieler die Eigenschaften des Charakters erhöhen. Diese Eigenschaftserhöhung ist sofort wirksam und kann dazu führen, dass der Charakter einzelne Dinge leichter erlernen kann (da sich die Obergrenzen erhöht haben) oder zusätzliche Abenteuerpunkte ausgeben muss für bereits Erlerntes, da sich die Grundwerte erhöht haben.

*Kantiran zu Greidwald erhält nach dem Abenteuer vom Meister 1 Eigenschaftspunkt und zusätzlich einen Eigenschaftspunkt, den der Meister an die Geschicklichkeit bindet, da die Charaktere in diesem Abenteuer sehr viele Geschicklichkeitsproben ablegen mussten. Kantiran entscheidet sich, seine Geschicklichkeit von 76 auf 78 zu erhöhen.*

*Dies führt dazu, dass Kantiran 18 Abenteuerpunkte zusätzlich ausgeben muss, da sich sein Waffenfertigkeitwert für Schild von 50 auf 51 erhöht (da sich der Grundwert um 1 erhöht hat und er Schild um 36 Punkte erhöht hatte).*

## Magieresistenzwert / Magieangriffswert

Nachdem der Charakter reichlich gelernt hat, ist er erfahren genug, um als gefährlicher eingestuft zu werden. Dies wird natürlich zum einen dadurch deutlich, dass sich seine Zauber-, Waffen- und / oder Talent- Fertigkeiten erhöht haben.

Zum anderen wird dies aber auch durch seinen erhöhten Magiewiderstands- und Magieangriffswert deutlich. Diese beiden Werte berechnen sich aus dem Mittelwert der fünf besten Fertigkeiten, wobei diese folgendermaßen

gewichtet werden:

Bei reinen Magiekundigen und Halbzauberern:

- Die Waffen- und Talentfertigkeiten werden durch 5 geteilt.
- Der höchste erlernte Spruch einer Zauberliste wird unverändert gewertet.

Kämpfer:

- Die Waffenfertigkeiten werden durch 7 geteilt
- Die Talentfertigkeiten werden durch 4 geteilt
- Der höchste erlernte Spruch einer Zauberliste wird unverändert gewertet.

Die fünf höchsten dieser gewichteten Werte werden addiert und durch 2,5 geteilt. Das abgerundete Ergebnis entspricht dem Magieangriffs- bzw. Magiewiderstandswert.

*Die Paladine Phylira Quivera hat schon viele Abenteuer bestanden und sowohl während dieser Abenteuer als auch insbesondere zwischen den Abenteuern jede Menge erlernt.*

*Ihre 5 besten Zauberlisten beherrscht Sie bis zur Stufe 12, 11 und dreimal 10.*

*Ihre 5 besten Waffenfertigkeiten beherrscht Sie mit 110, 60, 50, 40 und 25. Gewertet werden diese als 22, 12, 10, 8 und 5.*

*Ihre 5 besten Talentfertigkeiten beherrscht Sie mit 81, 42, 40, 37 und 33. Gewertet werden diese als 16,2, 8,4, 8, 7,4 und 6,6.*

*Somit errechnet sich Ihr Magieangriffs- und Magiewiderstandswert aus  $(22+16,2+12+12+11)/2,5=14,6$ . Ihr Magieangriffs- bzw. -widerstandswert beträgt also **14**.*