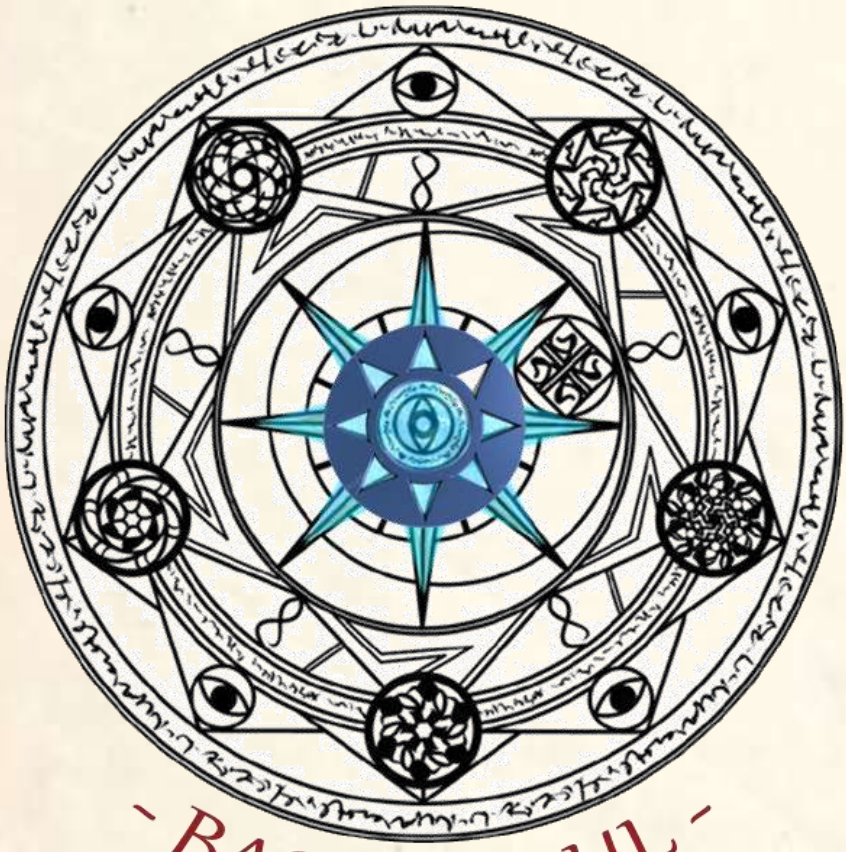
DIE TRÄNEN DER IDUNE

~ V1.8 ~



- BASISMODUL -

Ein High-Fantasy Rollenspiel-Regelwerk

von Bryan Blackwater

kostenlose Schnupperversion

Regelwerk Version 1.8

Dieses PDF enthält das kostenlose Regelwerk der Version des Systems (1.8)

Cover und Inhalt © Bryan Blackwater
bryan.blackwater@gmx.net

www.traenen-der-idune.com

Version 1.8 - 2019

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung der Rechteinhaber unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.
Bildquellen der lizenzierten Bilder, deren Copyright nicht beim Autor liegt: Alamy, IStockphoto

9.0

9. System

9.1 Basis

Anmerkung vorab: Aus Gründen der Einfachheit und der Lesbarkeit wird im Nachfolgenden auf Gendern verzichtet: „Spieler" meint: männlich, weiblich und alle anderen Schattierungen des Lebens. Für Fragen, die sich nachfolgend nicht beantworten, stehen wir natürlich gerne zur Verfügung. Auf der Homepage (www.traenen-der-idune.com) findet ihr unsere Kontaktdaten.

Das Weltenmodul

Dieses Weltenmodul ist so angelegt, dass es mit jedem beliebigen System spielbar ist. Dennoch haben wir ein eigenes System mit eingebaut, da vor allem das Magiesystem auf diese Welt zugeschnitten ist.
Das Haus-System von „die Tränen der Idune" ist eher auf Einfachheit getrimmt und verzichtet auf verschlungene Pfade und Extremdetails. Es ist ein klassisches W100-System mit %-Würfen. Das heißt, ein Wurf glückt dann, wenn der Wurf unter dem Wert für die Eigenschaft liegt oder gleich ist.

Beispiel:

Der Spieler würfelt auf die Fertigkeit „Wahrnehmung". Sein Gesamtwert für Wahrnehmung liegt laut Charakterbogen bei 47. Der Wurf zeigt eine 68. Das bedeutet, dass der Wurf um 21 fehlging und das Wahrnehmungs-Manöver scheiterte. Ein anderer Spieler würfelt eine 20 und schafft das Manöver. Hätte er eine 47 gewürfelt, so hätte er das Manöver gerade so noch geschafft. Nach diesem Prinzip funktionieren alle Manöver-Würfe des Systems, wenn nicht anders beschrieben. Das Kampfsystem funktioniert ein wenig anders und wird später eingehend beschrieben.

Gewichtung von Attributen und Fertigkeiten

Die Verteilung der Anteile am Gesamtergebnis einer Fertigkeit ist in diesem System 1:9. Das bedeutet, dass die Attribute zu 10% und die Steigerungen (Erfahrung) zu 90% den Gesamtwert bestimmen (in etwa). Dies ist ein (für W100-Systeme) eher ungewöhnlicher Wert, doch wir haben ihn aus einem guten Grund so gewählt:
Wir sind der Meinung, dass ein Attribut nicht so viel Einfluss auf eine Fertigkeit hat, wie die Erfahrung, die man im Laufe seines Lebens in dieser Fertigkeit gewinnen kann. So kann (als Beispiel) auch ein eher weniger intelligenter Charakter eine Fertigkeit, die auf Intelligenz basiert, durch viel Erfahrung durchaus dennoch zu einer hohen Profession bringen.
Auch Kampffertigkeiten, die sonst sehr stark von Stärke oder Geschick abhängen sind bei uns eher durch Erfahrung gekennzeichnet. So kann z.B. auch ein eher unterdurchschnittlich geschicktes Wesen durch Erfahrung ein guter Taschendieb werden, obwohl sein Attributswerte sehr niedrig ist.

9.2 Charaktererschaffung

Schritt 1:

Falls nicht bereits geschehen, das Charakterblatt auf der Homepage runterladen (Login -> Archiv) und ausdrucken.

Schritt 2:

Volk und Beruf auswählen. Die Stufe ist 1 und Erfahrungspunkte (EP) 10.000. Beides wird in der rechten Spalte ganz oben eingetragen.

Schritt 3 - Attribute würfeln

- Für jedes der Attribute auf dem Charakterblatt würfelt ihr einen W10. Die Ergebnisse tragt ihr nun nach eigenem Ermessen in der Spalte „1W10“ ein. Dies ist euer Grundbonus.
- In der Tabelle „Volksbonus“ findet ihr die Werte, die ihr in die Spalte „Volk“ eintragt. Solltet ihr als Volk „Luthe“ spielen, werden die Werte, die ihr für eure Mutationen erhaltet in der Spalte „(Muta)“ eingetragen, egal ob plus (Bonus) oder minus (Malus).
- Pro Stufe (Steigerung) steht euch ein Punkt zur Verfügung, den ihr in der Spalte „Steig“ eintragt. Da ihr nun Stufe 1 seid, dürft ihr einen Punkt auf ein Attribut eurer Wahl verteilen. Bei Erreichen der Stufe 2 dürftet ihr einen weiteren Punkt hinzufügen.
- Nun zählt ihr von links nach rechts zusammen (Malus abziehen, Bonus hinzuzählen) und notiert das Ergebnis in der Spalte „Attrib (Gesamt)“. Dies ist euer Gesamt-Attributsbonus (oder eventuell auch –Malus)
- Der Gesamtbonus des Attributes Stärke ist der Grundschaden, den eine Waffe anrichtet, deren Handhabung auf Stärke geht.
- Der Gesamtbonus des Attributes Reflex ist der Grundschaden, den eine Waffe anrichtet, deren Handhabung auf Reflex geht.
- Der Gesamtbonus des Attributes Reflex ist gleichzeitig der Wert für Initiative.
- Der Gesamtbonus des Attributes Widerstand ergibt den Grundbonus für Widerstand gegen Gift (GI), Hitze (HI), Kälte (KÄ), Geist (Ge) und „Hauch des Todes“ (HdT). Hier werden die Boni aus der Tabelle „Volksbonus“ hinzugezählt und in den Klammern (__) eingetragen.
- Der Gesamtbonus des Attributes Willenskraft ergibt die Gesamtzahl der Willenskraftpunkte (WKP), die einem Spieler für viele Dinge zur Verfügung stehen (siehe auch „Willenskraftpunkte“)

Schritt 4 – Fertigkeiten

- Nun werden alle Gesamtboni der Attribute in die Spalten „Attrib“ der Fertigkeiten (Kampffertigkeiten, und Weitere Fertigkeiten) eingetragen.
- Je nach Beruf werden die Boni aus der Tabelle „Berufsbonus“ in die Spalte „Beruf“ addiert. Ebenso die Werte aus der Tabelle „Volksbonus“ in die Spalte „Volk“.
- Sollte ein besonderer Bonus aufgrund eines Gegenstandes vorliegen (sehr gutes Schwert +10 z.B.) wird dies in der Spalte „Geg.“ vermerkt.
- Die Spalte „Steigerung“ wird an dieser Stelle noch freigelassen.
- Eventuelle Mali (Abzug) werden in der Spalte „Malus“ vermerkt.
- **Es wird noch nicht zusammengezählt.**

Schritt 5 – Werdegang/Werdegangspunkte

- In der Tabelle „Volksbonus“ entnehmt ihr den entsprechenden Wert für Werdegangspunkte und notiert ihn in der Klammer bei „Werdegang – (___) Punkte“. Diese bis zu 5 Punkte stehen euch zur Verfügung um dem Charakter den Feinschliff zu verpassen. Die nachfolgende Tabelle gibt Vorschläge, was man sich mit diesen Punkten „erkaufen“ kann.
- Verbesserungen der Attribute werden in der Spalte „(Muta)“ (Attribute) eingetragen.
- Verbesserungen der Fertigkeiten werden in der Spalte „Steigerung“ (Fertigkeiten/Manöver) vermerkt.

Schritt 6 – Mutationen (Luthe)

- Aufgrund der angeborenen Mutationen der Luthe erhalten diese einen eigenen Absatz auf dem Charakterblatt.
- Hier können körperliche oder geistige Mutationen vermerkt werden. Für jeden Punkt, den ein körperliches Attribut steigt (maximal 10), sinkt die Intelligenz um den gleichen Wert. Für jeden Punkt, den ein geistiges Attribut steigt (maximal 10), sinkt der Reflex um den gleichen Wert. Die Werte der Mutationen werden in der Spalte „(Muta)“ bei den Attributen eingetragen und verrechnet. Mutationen können nur bei Erschaffung des Charakters gewählt werden. Spätere Mutationen sind nicht möglich.

Schritt 7 – Erst-Steigerung

- Für die Kampffähigkeiten stehen bei der Erststeigerung insgesamt 30 Entwicklungspunkte (EWP) zur Verfügung, die in der Spalte „Steigerung“ vermerkt werden. Dies symbolisiert den Werdegang und die Berufsausbildung. Hierbei darf eine Fertigkeit nicht mehr als +10 gesteigert werden. Weitere Steigerungen bei Stufenaufstieg ermöglicht die Vergabe von bis zu 5 weiteren Punkten - PPS(5)
- Für alle weiteren Fertigkeiten können insgesamt 50 Entwicklungspunkte verteilt werden. Auch hier können maximal 10 Punkte pro Fertigkeit ausgegeben werden. Weitere Steigerungen bei Stufenaufstieg ermöglicht die Vergabe von bis zu 5 weiteren Punkten für jeden Fertigkeitensatz - PPS(5)
- Nachdem alle Steigerungen vollzogen wurden, wird wieder von links nach rechts zusammengerechnet und das Ergebnis in den Spalten „Offensiv-, Manöver- und Gesamt-Bonus“ vermerkt.
- Der Offensiv-Bonus (OB) ist nun der Wert, der bei einem Angriff unterwürfelt werden muss (oder gleich gewürfelt). Dazu aber mehr im Abschnitt „Kampf“
- Der Manöverbonus/Gesamtbonus (MB/GB) ist nun der Wert, der bei einer Fertigkeitsprüfung unterwürfelt werden muss (oder gleich gewürfelt). Dazu aber ebenfalls mehr im Abschnitt „Manöver und Prüfungen“

Schritt 8 – Erschöpfungspunkte

- In der Spalte „Attrib“ wird der Gesamtbonus des Attributes Zähigkeit vermerkt.
- Dann wird mit 4W10 der Startwert ermittelt und in der Spalte „Startwert“ eingetragen.
- Die Spalte Steigerung wird freigelassen, sie wird erst mit Stufenanstieg relevant.
- Von links nach rechts wird wieder zusammengezählt und in der Spalte „Gesamt-ERP“ vermerkt. Dies sind nun eure gesamten Erschöpfungspunkte (ERP), die im Nachfolgenden näher beschrieben werden.

Schritt 9 – Defensiv-Bonus

- In der Spalte „Schild“, tragt ihr den Rüstungswert eures Schildes ein, falls vorhanden.
- In der Spalte „RX“ tragt ihr schließlich euren Gesamtbonus für das Attribut Reflex ein.
- In der Spalte „Steigerung“ würfelt ihr 1W4 und tragt das Ergebnis ein.
- Von links nach rechts zusammengezählt ergibt die Summe den Defensivbonus (DB).

Schritt 10 – Ausrüstung

Im Feld „Ausrüstung“ tragt ihr alles ein, was der Charakter zu Beginn seiner Reise mit sich trägt oder sich im Laufe der Abenteuer zulegt. Mit 2W10 Würfen wird bestimmt, wieviel Gold ein Charakter zum Beginn seiner Reise besitzt. Dies wird am Fuß des zweiten Blattes eingetragen. Dabei gilt: 1 Gold= 10 Silber= 100 Bronze.

Schritt 11 – Rüstungsklassen/Rüstung

Abschließend tragt ihr die Art der Rüstungsteile, die ihr am Körper tragt, im Charakterblatt, Blatt 3 ein (LE=Leder, VL=Verstärktes Leder, KE=Kette, PL=Platte).

Schritt 12 – Berufsbedingt Fertigkeiten

Im Abschnitt „Berufe“ findet ihr die Sondern-Fertigkeiten, die ein Charakter einer bestimmten Klasse und Rasse von Beginn an hat. Diese werden unter „Weitere Fertigkeiten“ eingetragen.

Fertig – Der Charakter ist nun bereit, auf die Welt losgelassen zu werden!

9.3 Werdegangspunkte (WP)

Die Werdegangspunkte repräsentieren spezielle Fertigkeiten und Fähigkeiten oder Gegenstände, die ein Charakter im Laufe seines Lebens erworben hat:

1 WP:

- **Glückspilz:** Es kann ein Wurf pro Tag wiederholt werden.
- **Mutation (nur Luthe):** Geistige und/oder körperliche Mutation.
- **Eichenhaut:** +5 auf DB
- **Spezialisierung:** +10 auf eine beliebige Fertigkeit (nicht jedoch Attribut)
- **Besonderer Gegenstand:** +5 OB
- **Nachtsicht:** Sieht in der Nacht wie am Tag (schwarzweiß)
- **Vertrauter:** Besitzt ein Tier das ihn verteidigt, wenn er angegriffen wird.
- **Beidhändigkeit:** Kann mit der Zweithand eine Waffe ohne Abzüge führen.
- **Geschärfte Sinne:** Einer der Sinne ist besonders aktiv und der Charakter erhält +10 auf Wahrnehmung mit diesem Sinn.
- **Spezialfähigkeit aus der Rubrik „besondere Fertigkeiten“**

2 WP:

- **Schmerzunempfindlich:** Erleidet 10% weniger Erschöpfungspunkte
- **Vermögend:** Besitzt von Anfang an +50 Goldmünzen
- **Steinhaut:** +10 auf DB
- **Besonderer Gegenstand:** +10 OB
- **Empath:** Kann in 50% aller Fälle Lügen erkennen (W100 würfeln)
- **Diplomat:** Erhält +10 auf alle Manöver, die mit Reden oder Handeln zu tun haben
- **Durchtrainiert:** Erhält +2 auf ein körperliches Attribut (ST, GE, ZÄ, WS)
- **Intellektueller:** Erhält +2 auf ein geistiges Attribut (IG, CH, IT, WK)

3 WP:

- **Adlig:** ist adliger Abstammung mit entsprechenden Einflüssen hinter den Kulissen.
- **Bestie:** Erhält +5 auf ein körperliches Attribut (ST, RX, ZÄ, WS)
- **Genie:** Erhält +5 auf ein geistiges Attribut (IG, CH, IT, WK)
- **Stahlhaut:** +15 auf DB
- **Schildmeister:** Erhält +20 DB im Kampf bei Benutzung eines Schildes (zusätzlich zum Bonus des Schildes)
- **Blitzartige Reaktion:** +20 auf den Ausweich-Wurf und +5 auf den DB.

4 WP:

- **Idunas Rache:** Mit einem gewaltigen Kraftakt kann der Spieler seine gesamten Willenskraftpunkte auf den Schaden addieren. Kosten: 20WKP pro Anwendung.
- **Wirbel des Todes:** Der Charakter schwingt seine Waffe im Kreis und richtet bei jedem Gegner in Reichweite vollen Schaden an. Dabei erschöpft er sich so sehr, dass seine ERP auf 1 sinken.
- **Arkaner Schütze:** Der Charakter kann seine gesamte Willenskraft in den Schuss legen. Der angerichtete Grundschaden verdoppelt sich. Dabei sinken die WKP auf 1.
- **Telepath:** Kann die Gedanken eines Gegenübers lesen, solange es ihm nicht feindlich gesonnen ist. Kosten: 5WKP pro Anwendung.
- **Weber des Schicksals:** Kann einmal am Tag sein unmittelbares Schicksal (schwerer Treffer erhalten oder Ähnliches) mit einem anderen Lebewesen tauschen, solange er noch lebt. Es ist kein Widerstandswurf erlaubt. Kosten: 10WKP.

Diese Liste kann nach eigenem Ermessen erweitert werden.

9.4 Erschöpfungspunkte (ERP)

Die Erschöpfungspunkte (ERP) symbolisieren die Fähigkeit eines Charakters, Schmerzen zu ertragen oder allgemeiner Erschöpfung standzuhalten, die er bei bestimmten Vorgängen erleiden würde. Jeder Treffer im Kampf erhöht die Erschöpfung des Charakters und verringert die ERP. Sinken die ERP auf null, so wird der Charakter ohnmächtig. Sinken die ERP auf (Null minus Gesamtbonus Zähigkeit), so stirbt der Charakter.

Die ERP regenerieren sich mit der Zeit wieder. Im Wachzustand um 1 Punkt pro Stunde und im Schlaf um 3 pro Stunde. In der Meditation (sofern dazu fähig, wie die Elfen) sogar um 10 pro Stunde. Durch bestimmte Aufputschmittel (Trankbraukunde) können die ERP auch sehr schnell wieder aufgefüllt werden.

9.5 Willenskraftpunkte (WKP)

Die Willenskraftpunkte symbolisieren die geistige Kraft eines Charakters, eine bestimmte Situation zu meistern. Die meisten Fähigkeiten, die man mit Werdegangspunkten erwerben kann, reduzieren bei Anwendung diese WKP. Auch jegliche Art von Zauberei verbrauchen WKP. Je niedriger die WKP, desto weniger stark ist der Wille des Charakters. Sinken die WKP auf null, so ist der Charakter willenlos und handlungsunfähig, bis wenigstens 1 WKP wiederhergestellt sind.
WKP können auch eingesetzt werden, um eine Fertigkeit für eine Runde um einen bestimmten Wert zu erhöhen. Z.B kann ein Kämpfer seinen nächsten Angriff um +5 steigern, indem er 5 WKP einsetzt.

Kraftakt: Mit Willenskraftpunkten kann auch die Stärke für eine Runde erheblich gesteigert werden. Dazu werden die WKP im Verhältnis 2:1 auf den Grundbonus der Stärke gezählt. Gleiches gilt für Widerstand (außer HdT).

Beispiel:

Ein Kämpfer setzt 6 WKP ein, um seinen Stärke-Grundbonus um 3 von 9 auf 12 für eine Runde zu erhöhen. Damit erhöhen sich alle Fertigkeiten und Fähigkeiten, die von Stärke abhängen um ebenfalls 3 Punkte. Auch seine Bewegungsreichweite steigt damit anteilig an und der Schaden von Waffen, die als Schadensattribut Stärke haben.

Regenration von WKP:

WKP regenerieren sich mit 1WKP/Tag/Stufe oder mit speziellen Drogen auch schneller. Elfen regenerieren durch Meditation 3WKP/Tag/Stufe.

Pro Stufe erhöhen sich die WKP um den Grundwert des Attributes Willenskraft (Spalte 1W10)

9.6 Stufenanstieg

Wenn der Charakter eine bestimmte Punktezahl überschreitet, so steigt er eine Stufe auf. Nach Erstellung des Charakters ist automatisch Stufe 1 erreicht mit 10.000 Punkten. Dies repräsentiert das bisherige Leben und die Ausbildung. Bei einer weiteren Steigerung wird folgendermaßen vorgegangen:

- +1 Punkt auf ein ausgewähltes Attribut. Dies wird auf die bereits vorhandenen Punkte in der Spalte „Steig." aufaddiert und anschließend alles neu berechnet. Die Spalte „Attrib" bei den Fertigkeiten muss ebenfalls angepasst werden an das gesteigerte Attribut.
- +(x) Punkte auf WKP (abhängig vom Grundwert für Willenskraft)
- +5 Punkte auf *jeweils* Kampf-Fertigkeiten, Allgemeine Manöver und Weitere Fertigkeiten.
- Dabei kann eine Fertigkeit um +5 steigen oder fünf um +1 oder irgendeine Kombination dazwischen.
- Es werden 2W10 gewürfelt und in der Spalte „Steigerungen (2W10 pro Stufe)" zu den ERP hinzugezählt.
- Es wird 1W4 gewürfelt und in der Spalte „Steigerungen (1W4 pro Stufe)" zum DB hinzugezählt.
- Stufe und Erfahrungspunkte (oben rechts) werden aktualisiert.
- Alle drei Stufen erhält der Charakter einen zusätzlichen Werdegangspunkt, mit dem neue Spezialfähigkeiten/Fertigkeiten erworben werden können. Diese können jedoch auch „gespart" werden. Wenn Spieler längere Zeit dem Hauch des Todes ausgesetzt waren und dies überlebt haben, können auch neue Mutationen erworben werden (auch Nicht-Luthe)

Aufstiegsgrenzen:

Stufe 1: 10.000 EP
Stufe 2: 15.000 EP
Stufe 3: 22.000 EP
Stufe 4: 31.000 EP
Stufe 5: 42.000 EP
Stufe 6: 55.000 EP
Stufe 7: 70.000 EP
Stufe 8: 87.000 EP
Stufe 9: 106.000 EP
Stufe 10: 127.000 EP
Stufe 11: 150.000 EP
Stufe 12: 175.000 EP
Stufe 13: 202.000 EP
Stufe 14: 231.000 EP
Stufe 15: 262.000 EP
Stufe 16+: +33.000 EP/Stufe

9.7 Volksbonus (Attribute)

	Kaiserliche	Boron	Luthe	Zwerge	Elfen	Kosan	Eis-Barbar
Attribute							
Stärke	+3	+5	-5	+3		+5	+10
Reflexe	+2	+2	+5		+5	+5	-5
Fingerfertigkeit	+2		+2		+2		
Zähigkeit	+2	+2	-5	+5	-5	+5	+10
Widerstand gegen:							
Gift (GI)		+5	+5	+30	+50	+100	+20
Hitze (HI)	+10	-5	+5	+30		+10	-50
Kälte (KÄ)		+20		+30		+20	+100
Geist (GE)	+5		+5		+20		
Hauch des Todes	+20		+50	+10	-20		
Intelligenz	+2		-5	+5	+10		
Charisma	+10	+5	-10	+3	+5		-5
Intuition		+3	+10		+10	+5	+10
Willenskraft	+5	+3	+5	+2	+5	+2	+5

Besondere Fähigkeiten des Volkes			**Nachtsicht Strahlungs-Resistenz**	**Dunkelsicht (Infrarot)**	**Meditation Nachtsicht Giftresistenz Natursicht**	**Giftimmunität**	**Kälteimmunität**
Werdegangspunkte	**4**	**3**	**5**	**3**	**1**	**3**	**2**

9.8 Volksbonus (Fertigkeiten)

	Kaiserliche	Boron	Luthe	Zwerge	Elfen	Kosan	Eis-Barbar
Kampffertigkeiten							
Kurze Klingen (RX)	+5		+5	+5	+15		
Lange Klingen (ST)	+10	+5		+5			
Zweihandklingen (ST)		+5					
Hiebwaffen (1) (ST)				+5			
Hiebwaffen (2) (ST)		+15		+10			+10
Stangenwaffen (ST)	+5	+5		+5		+20	+10
Stabwaffen (ST)			+5				
Fernkampf (IT)	+5		+5		+20	+20	+10
Wurfwaffen (RX od. ST)	+5 (ST)	+10 (ST)	+10 (RX)	+5 (ST)		+20 (ST)	+10 (ST)
Schwere Waffen (IT)	+5						
Waffenlos (RX)		+5		+5			+5
Parade (RX)	+15			+10			-10
Ausweichen (RX)			+10		+10	+5	-10
Wildnis-Fertigkeiten							
Erste Hilfe (IT)	+5		+5		+10	+10	+20
Fallen entschärfen (FF)			+5		+10	+10	
Heimlichkeit (IT)			+10	-10	+20	+5	
Klettern (IT)			+5	-5	+10		+5
Reiten (IT)	+5			-30		+30	-100
Schlösser öffnen (FF)	+5		+5	+5			
Spuren lesen (IT)		+5	+5		+10	+10	+10
Wahrnehmung (IT)		+5	+5		+20	+5	+10
Soziale Fertigkeiten							
Bezirzen (CH)	+10				+5		
Diplomatie (CH)	+10		+5				
Einschüchtern (ST)		+10	+5				+20
Handeln (IT)	+10		+15	+20			
Reizen (IT)	+5	+10	+10				+20
Überreden (CH)	+5		+5				
Akademische Fertigkeiten							
Arkane Mechanik (IG)				+20			
Allgemeinwissen (IG)	+5			+10	+20		
Arkanes Musizieren (FF)					+10		
Giftkunde (IG)		+5	+20	+5	+5	+5	+20
Handwerk (FF)				+20	+10		
Heilkunde (IG)	+5		+10		+10	+10	+20
Holzkunde (IG)		+5			+10	+10	+20
Kräuterkunde (IG)			+5		+10	+10	+10
Lederkunde (IG)		+5			+10	+10	+20
Metallkunde (IG)		+5		+10			

	Kaiserliche	Boron	Luthe	Zwerge	Elfen	Kosan	Eis-Barbar
Steinkunde (IG)		+5		+10			
Seelenkunde (IT)			+15		+10	+5	+10
Traumkunde (IT)	+10						
Trankbraukunde (IG)			+10	+5	+10	+5	+10
Körperliche Fertigkeiten							
Akrobatik (RX)	+5		+20		+10		
Entfliehen (RX)			+10		+10		
Niederschlagen (ST)		+5					+15
Ringen (ST)		+5		+5		+5	+20
Schwimmen (ST)	+5		+5	-10	+20	+10	+5
Taschendiebstahl (FF)	+5		+20				
Zechen (ZÄ)		+5		+10		+5	+15
Sonstige Fertigkeiten und Raum für eigene Eintragungen							
Bognerei (FF)		+5	+5	+5	+20	+10	+10
Höhlenkunde (IT)				+40			
Nautik (IT)					+40		
Rüstungsbau (FF)		+5		+10	+20	+5	
Rudern (ST)		+20			+10		
Schmieden (ST)		+5		+10	+5		
Sternenkunde (IG)		+5			+20	+10	+10
Tierkunde (IT)					+20	+5	+20
Wagen lenken (IT)	+5						
Orientierung		+10	+20	+5	+15		+10

9.8 Berufsbonus

	Krieger	Schurke	Jäger	Schlitzer	Shapari	Magier	Schamane	Duellant	Berserker	Sirith	Konstrukteur
Spielbares Volk/ Fertigkeiten	Alle	Alle	Alle	Alle	Luthe	Delier	Alle	Delier	keine Elfen	Elfen	Zwerge
Kampffertigkeiten											
Kurze Klingen (RX)	+5	+10	+5	+20			+5			+5	
Lange Klingen (ST)	+5							+15			
Zweihandklingen (ST)	+5								+10		
Hiebwaffen (1) (ST)	+5										
Hiebwaffen (2) (ST)	+5								+10		
Stangenwaffen (ST)	+5										
Stabwaffen (ST)					+10	+5	+10			+20	
Fernkampf (IT)	+5	+10	+15	+10						+10	
Wurfwaffen	+5(ST)	+10(RX)		+20(RX)							
Schwere Waffen (IT)	+5										+20
Waffenlos (RX)					+10				+20		
Parade (RX)	+5				+10			+15	-50		
Ausweichen (RX)	+5	+10		+10				+15	-50		
Wildnis-Fertigkeiten											
Erste Hilfe (IT)	+5		+20				+20	+5			
Fallen entschärfen (FF)		+10	+10				+5				+20
Heimlichkeit (IT)		+20	+20	+20			+5				
Klettern (IT)			+10	+10			+5				
Reiten (IT)								+5			
Schlösser öffnen (FF)		+10									+20
Spuren lesen (IT)			+20	+10			+5				
Wahrnehmung (IT)	+5	+10	+20	+10			+20	+10			
Soziale Fertigkeiten											
Bezirzen (CH)		+5			+20			+5			
Diplomatie (CH)					+10			+20		+10	
Einschüchtern (ST)	+5				+20				+10		
Handeln (IT)			+5		+5		+5	+5			
Reizen (IT)	+5	+10			+5			+20	+20		
Überreden (CH)		+20		+5	+20			+5			
Akademische Fertigkeiten											
Arkane Mechanik (IG)											+20
Allgemeinwissen (IG)					+5	+20	+5	+10			
Arkan. Musizieren (FF)										+20	
Giftkunde (IG)			+10		+10		+10				
Handwerk (FF)											+30
Heilkunde (IG)					+5		+10			+15	
Holzkunde (IG)											+10
Kräuterkunde (IG)			+20		+10		+10			+5	
Lederkunde (IG)											+10
Metallkunde (IG)											+10

	Krieger	Schurke	Jäger	Schlitzer	Shapari	Magier	Schamane	Duellant	Berserker	Sirith	Konstrukteur
Steinkunde (IG)											+10
Seelenkunde (IT)					+10		+10				
Traumkunde (IT)						+10					
Trankbraukunde (IG)		+5	+10	+20	+10	+10	+10				
Körperliche Fertigkeiten											
Akrobatik (RX)		+10		+20				+5			
Entfliehen (RX)		+10	+20	+10				+5			
Niederschlagen (ST)	+5								+20		
Ringen (ST)					+10				+20		
Schwimmen (ST)			+5	+10							
Taschendiebstahl (FF)		+20									
Zechen (ZÄ)	+5	+10						+10	+20		
Sonstige Fertigkeiten											
Auflauern (IT)		+10	+20	+30	+5		+5				
Bognerei (FF)		+5	+20							+20	+5
Nautik (IT)											
Rüstungsbau (FF)	+5		+20								+10
Rudern (ST)											
Schmieden (ST)	+5										+20
Sternenkunde (IG)					+20	+10	+20				
Tierkunde (IT)			+20								
Wagen lenken (IT)											+5
Orientierung			+20	+5			+10			+10	

9.9 Attribute

- **Stärke (ST)**
  Reine Körperkraft. Bestimmt, wieviel ein Charakter tragen kann und wieviel Schaden er mit einer auf Stärke basierenden Waffe austeilt.
- **Reflexe (RX)**
  Die Fähigkeit des Charakters, auf unvorhersehbare Situationen zu reagieren, z.b. einen Angriff abzuwehren oder diesem auszuweichen. Waffenlose Angriffe oder Angriffe mit leichten Waffen werden von den Reflexen stark beeinflusst und daher bezieht sich sowohl ihr Angriff als auch ihr Schaden auf Reflexe.
- **Fingerfertigkeit (FF)**
  Die Fähigkeit des Charakters, feinmotorische Manöver durchzuführen, z.B. das Knacken eines Schlosses oder das Entschärfen einer Falle.
- **Zähigkeit (ZÄ)**
  Bestimmt, wie schnell der Charakter bei anstrengenden Manövern oder im Kampf erschöpft. Ein erhaltener Treffer im Kampf geht ebenfalls auf Erschöpfung. Zähigkeit ist maßgebend für die Gesamtanzahl der Erschöpfungspunkte (ERP).
- **Widerstand (WS)**
  Die Fähigkeit des Körpers, bestimmten Einflüssen zu widerstehen, z.B. den Elementen, Gift oder geistiger Beeinflussung.
- **Intelligenz (IG)**
  Das Wissen des Charakters, und die Fähigkeit, dieses Wissen anzuwenden.
- **Charisma (CH)**
  Das Aussehen des Charakters, und wie er auf andere Wesen wirkt. Aber auch wie er sozial interagieren kann.
- **Intuition (IT)**
  Der 6. Sinn des Charakters, das „Spüren“ und das unterbewusste Interagieren mit der Umgebung. Das „Bauchgefühl“. Bestimmt, wie sehr ein Charakter versteckte Dinge erkennen kann und wie gut er sich in eine Situation hineinversetzen kann, bei der es auf unbewusste Handlungen ankommt. Bestimmt auch die Fähigkeit, Dinge zu erkennen, die sich nicht mit dem bloßen Verstand erfassen lassen. Da es beim Fernkampf sehr auf diesen 6. Sinn ankommt, um einen erfolgreichen Treffer zu landen, bezieht sich auch der Kampf mit allen Waffen bei denen „gezielt“ oder „abgeschätzt“ werden muss, auf Intuition.
- **Willenskraft (WK)**
  Der „Antrieb“ des Charakters, und wie sehr er gefährlichen Situationen rational widerstehen kann.
  Bestimmt die Willenskraftpunkte (WKP).

9.10 Kampf-Fertigkeiten

- **Kurze Klingen:**
  Bezieht sich auf alle Waffen, die kürzer als ein normales Schwert sind und mindestens eine Schneide haben. Hierzu zählen Messer aller Art, Dolche, Langdolche und Kurzschwerter. Wurfdolche, wenn sie händisch geführt werden, fallen ebenfalls in diese Kategorie.
  Art: Stichwaffen
  Zuständiges Schadensattribut: Reflex (RX)
- **Lange Klingen:**
  Alle Arten von Schwertern, Säbeln, Rapieren und Degen fallen in diese Kategorie.
  Art: Streichwaffen
  Zuständiges Schadensattribut: Stärke (ST)
- **Zweihand-Klingen:**
  Alle Langklingen, die mit beiden Händen geführt werden.
  Art: Streichwaffen
  Zuständiges Schadensattribut: Stärke (ST)
- **Hiebwaffen - einhändig:**
  Hierzu zählen alle Waffen, die einhändig geführt werden und weder als Stich- noch als Streichwaffe verwendet werden. Allen gemeinsam ist der Hiebschaden, den sie erzielen. Hierzu zählen Hämmer aller Art, Keulen, Äxte aber auch improvisierte Waffen wie Holzknüppel etc.
  Art: Hiebwaffen
  Zuständiges Schadensattribut: Stärke (ST)
- **Hiebwaffen - zweihändig:**
  Alle Hiebwaffen, für deren Anwendung man aufgrund des Gewichtes beide Hände benötigt.
  Art: Hiebwaffen
  Zuständiges Schadensattribut: Stärke (ST)
- **Stangenwaffen:**
  Hierzu zählen alle Waffen, die einen langen Schaft und eine feststehende Klinge besitzen, die sowohl geworfen als auch gestoßen werden können: Speere, Stangenbeile und Hellebarden.
  Art: Stichwaffen, Hiebwaffen
  Zuständiges Schadensattribut: Stärke (ST)
- **Stabwaffen:**
  Alle Hiebwaffen, die keine Klinge besitzen und eine Länge von mehr als 100cm besitzen. Dazu gehören Kampfstäbe, aber auch improvisierte Waffen wie lange Äste und ähnliches.
  Zuständiges Schadensattribut: Stärke (ST)
- **Fernkampfwaffen (ein- und zweihändig):**
  Alle Waffen, die einen Pfeil oder Bolzen verschießen (Bögen, Armbrüste, Blasrohre).
  Art: Stichwaffen
  Zuständiges Schadensattribut: individuell, siehe Waffentabelle.
- **Wurfwaffe:**
  Alle Waffen, geworfen werden.
  Art: Je nach Waffe
  Zuständiges Schadensattribut:
  Leichte Wurfwaffen (Dolche etc.): Reflex (RX)
  Schwere Wurfwaffen (Beile, Speere etc.): Stärke (ST)
- **Waffenlos:**
  Jeglicher Kampf, der ohne eine Waffe in der Hand stattfindet, fällt in diese Kategorie. Dazu zählen alle Arten von Kampfsport, aber auch eine einfache Prügelei.
  Art: Hiebwaffen
  Zuständiges Schadensattribut: Reflex (RX)
- **Parade:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, einen Angriff mit einer Waffe zu parieren. Nach einer erfolgreichen Parade ist kein Gegenangriff möglich, es sei denn, der Charakter verfügt über die Fertigkeit Riposte.
- **Ausweichen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, einem Angriff auszuweichen, damit er ins Leere geht. Nach erfolgreichem Ausweichen ist ein normaler Angriff mit +20 möglich.
  Um erfolgreich auszuweichen müssen die Erfolge auf den Ausweichwurf größer oder gleich den Erfolgen des Gegners auf seinen Angriff sein.

9.11 Sonstige Fertigkeiten

- **Allgemeinwissen:**
  Das Wissen eines Charakters um die grundlegenden Gegebenheiten seiner Umgebung und der Welt (Politik, Geschichte etc.)
  Zuständiges Attribut: Intelligenz (IG)
- **Akrobatik:**
  Die Fähigkeit eines Charakters ungewöhnliche Bewegungsabläufe zu meistern.
  Zuständiges Attribut: Reflex (RX)
- **Arkane Mechanik:**
  Die Fähigkeit und das Wissen eines Zwerges um die alte Dampftechnik und deren Anwendung.
  Zuständiges Attribut: Intelligenz (IG)
- **Auflauern:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, einem Gegner aufzulauern. Ist das Gesamtergebnis der Prüfung höher als die Wahrnehmungsprüfung des Gegners, so gelingt das Manöver und der Angriff erhält +50.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Bezirzen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters ein Gegenüber mit Charme zu umgarnen um seinen Willen durchzusetzen.
  Zuständiges Attribut: Charisma (CH)
- **Bognerei:**
  Die Fähigkeit eines Charakters aus entsprechenden Materialien Bögen und Pfeile herzustellen.
  Zuständiges Attribut: Fingerfertigkeit (FF)
- **Diplomatie:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, mit anderen Wesen zu verhandeln
  Zuständiges Attribut: Charisma (CH)
- **Einlullen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters einen Gegner so zu beeindrucken, dass er von seinem Plan ablässt.
  Zuständiges Attribut: Charisma (CH)
- **Einschüchtern:**
  Die Fähigkeit eines Charakters einen Gegner so zu bedrohen, dass er von seinem Plan ablässt.
  Zuständiges Attribut: Stärke (ST)
- **Entfliehen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, sich aus einer gefährlichen Situation loszureißen und in der Umgebung abzutauchen.
  Zuständiges Attribut: Intuition (RX)
- **Erste Hilfe:**
  Die Fähigkeit des Charakters, Verbände und Kompressen anzulegen (mittels Erste-Hilfe-Set)
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Fallen entschärfen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, eine entdeckte Falle erfolgreich zu deaktivieren. Bei einem Patzer (95+), wird die Falle automatisch ausgelöst.
  Zuständiges Attribut: Fingerfertigkeit (FF)
- **Giftkunde:**
  Das Wissen eines Charakters um Gifte, deren Herkunft und deren Wirkung.
  Zuständiges Attribut: Intelligenz (IG)
- **Handeln:**
  Die Fähigkeit eines Charakters einen Preis zu verhandeln.
  Zuständiges Attribut: Charisma (CH)
- **Handwerk:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, Materialien verschiedenster Art zu einem Gegenstadt zu formen.
  Zuständiges Attribut: Fingerfertigkeit (FF)
- **Heilkunde:**
  Das Wissen eines Charakters um die Anatomie anderer Wesen und die Fähigkeit dieses Wissen mithilfe von Kräutern, Tränken und Verbänden aller Art anzuwenden.
  Zuständiges Attribut: Intelligenz (IG)
- **Heimlichkeit:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, ungesehen durch eine Szene zu schleichen oder sich erfolgreich zu verbergen.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Höhlenkunde:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, sich unter der Erde zurechtzufinden.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Klettern:**

Die Fähigkeit eines Charakters, ein höher gelegenes Ziel zu erklimmen und dabei immer die richtigen Griffe und Haltemöglichkeiten zu finden um nicht abzurutschen.
Zuständiges Attribut: Intuition (IT)

- **Kräuterkunde:**
  Das Wissen eines Charakters um Kräuter und deren Wirkung. Intelligenz (IG)
- **Metall/Leder/Holz/Steinkunde:**
  Das Wissen eines Charakters um die Herstellung von Gegenständen aller Art
  Zuständiges Attribut: Intelligenz (IG)
- **Nautik:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, sich auf offener See zurechtzufinden und zu orientieren.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Niederschlagen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, einen Gegner mit einem Schlag niederzustrecken (bewusstlos schlagen)
  Zuständiges Attribut: Stärke (ST)
- **Reiten:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, sich mit oder ohne Sattel auf einem Reittier zu halten und auf die Bewegungen des Tieres erfolgreich reagieren zu können.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Reizen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, ein Gegenüber durch Worte und Gesten zu einer unbedachten Handlung zu bringen.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Rüstungsbau:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, aus Fellen und Häuten Lederrüstungen aller Art herzustellen (LE+VL)
  Zuständiges Attribut: Fingerfertigkeit (FF)
- **Rudern:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, ein Ruder-Boot erfolgreich zu lenken und fortzubewegen.
  Zuständiges Attribut: Stärke (ST)
- **Seelenkunde:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, in den Geist eines Wesens einzudringen und diesen zu manipulieren.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Schlösser öffnen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, ein beliebiges Schloss mithilfe von Dietrichen zu knacken oder abzuschließen.
  Zuständiges Attribut: Fingerfertigkeit (FF)
- **Schmieden:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, aus entsprechenden Materialien Metall-Gegenstände zu formen (auch Waffen).
  Zuständiges Attribut: Stärke (ST)
- **Schwere Waffen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, schwere Waffen zu bedienen (schwere Armbrust, Balliste, Katapult etc)
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Schwimmen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, sich in tiefem Wasser an der Oberfläche halten zu können oder darin längere Strecken zurücklegen zu können. Auch (gewolltes) Tauchen fällt unter diese Fertigkeit.
  Zuständiges Attribut: Stärke (ST)
- **Spuren lesen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, Spuren, die andere Lebewesen hinterlassen haben, zu finden und richtig zu deuten. Gilt auch für mechanische Spuren (Kratzspuren etc.)
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Sternenkunde:**
  Das Wissen eines Charakters um die Sternbilder und deren Positionierung am Himmel.
  Zuständiges Attribut: Intelligenz (IG)
- **Taschendiebstahl:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, sich unbemerkt an ein Opfer heranzuschleichen und ihn auszurauben.
  Zuständiges Attribut: Fingerfertigkeit (FF)
- **Tierkunde:**
  Das Wissen eines Charakters um die verschiedenen Tierarten in seiner Umgebung, deren Art und Verhalten.
  Zuständiges Attribut: Intelligenz (IG)
- **Traumkunde:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, in die Traumwelt vorzudringen und diese zu manipulieren.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Trankbraukunde:**
  Das Wissen eines Charakters um die Herstellung von Tränken aller Art (Kräuter und Gifte).
  Zuständiges Attribut: Intelligenz (IG)

- **Überreden:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, anderen Wesen von seinen Zielen zu überzeugen
  Zuständiges Attribut: Charisma (CH)
- **Wahrnehmung:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, sein Umfeld mit seinen Sinnen zu erkunden. Auch Bauchgefühl gehört hierzu.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Wagen lenken:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, einen von Tieren gezogenen Wagen zu lenken.
  Zuständiges Attribut: Intuition (IT)
- **Zechen:**
  Die Fähigkeit eines Charakters, viel Alkohol zu trinken
  Zuständiges Attribut: Zähigkeit (ZÄ)

9.12 Kampf

Kommt es zu einem Kampf, wird automatisch in den „Rundenmodus“ gewechselt, wobei jede Runde eine Dauer von 6 Sekunden (ingame) hat. Wird der Kampf beendet, wird auch der Rundenmodus wieder beendet und wechselt wieder in den „Livemodus“. Vor jeder neuen Runde im Rundenmodus, sagt jeder Spieler die Handlung an, die er in der kommenden Runde vollziehen will. Die Reihenfolge wird dabei von der Initiative der Charaktere bestimmt. Sowohl Spieler als auch Gegner werden ab hier „Kampfteilnehmer (KT)“ genannt. Der KT mit der höchsten Intuition eröffnet die Runde.

Kampfablauf:

Runde 1a (Magierunde):
- KT mit der höchsten Initiative setzt seine Magie ein.
- Danach der nächste, bis alle (möglichen) KT gezaubert haben.

Runde 1b (Fernkampfrunde):
- KT mit der höchsten Initiative schießt zuerst.
- Danach der nächste, bis alle (möglichen) KT ihren Fernkampfangriff eingesetzt haben.

Runde 1c (Nahkampfrunde):
- KT mit der höchsten Initiative schlägt zuerst zu oder verteidigt (Parade/Ausweichen etc).
- Danach der nächste, bis alle (möglichen) KT ihren Nahkampfangriff/-verteidigung eingesetzt haben.

Runde 1d: (Manöverrunde):
- KT mit der höchsten Initiative bewegt sich zuerst.
- Danach der nächste, bis alle (möglichen) KT ihre Manöver absolviert haben.

Runde 2: Siehe Runde 1a

! Alle Aktionen in Runde 1 geschehen in der gleichen Runde und somit fast gleichzeitig !

Kampfende: Sind alle Spieler oder Gegner sind besiegt, endet der Kampf und damit der Rundenmodus.

Runden-Kosten:

- Waffe ziehen – 1 Runde
- Normaler Angriff – 1 Runde
- Normale Handlung (Manöver, Flucht, Ausweichen, Blocken etc.) – 1 Runde
- Ungelernter Angriff mit 2 Waffen – 1 Runde, 2. Hand nur halben OB
- Gelernter Angriff mit 2 Waffen – 1 Runde, 2. Hand macht vollen Schaden
- Mit Bogen schießen – 2 Runden (1 Runde Pfeil einlegen und spannen, eine Runde schießen)
- Armbrust abfeuern – 3 Runden (2 Runden Bolzen einlegen und spannen, eine Runde schießen)
- Messer werfen – 1 Runde
- Zauber wirken – 1 Runde
- Parade – 0.5 Runden. Danach Angriff mit 50% Schaden möglich (bei Riposte 100%)
- Gegner entwaffnen – 1 Runde

Der Angriff (Spieler):

- Zum Angriff wird der Defensivbonus des Gegners (DB inkl. Rüstung) vom eigenen Offensivbonus (OB) abgezogen. Dies ergibt den Angriffsbonus (AB).
- Dann wird ein W100 gewürfelt. Ist der Wurf gleich oder niedriger als der AB, so trifft der Schlag und verursacht Schaden abhängig von der Anzahl der Erfolge (siehe nachfolgend).
- Wird ein Gegner angegriffen, wird standardgemäß keine Trefferzone gewürfelt sondern die Rüstung pauschal als „Ganzkörperrüstung" betrachtet. Jedoch kann auch hier das gleiche System wie beim Spieler angewandt werden, wenn der Spielleiter dazu die Gegner entsprechend ausarbeitet.
- Wird eine 05 oder niedriger gewürfelt, so verursacht der Angriff automatisch doppelten Schaden, unabhängig von den Erfolgen.
- Wird eine 01 gewürfelt, so wird der Gegner tödlich getroffen, unabhängig von den Erfolgen.
- Wird ein Patzer gewürfelt (wird von der Art der Waffe bestimmt), so geht der Angriff nicht nur fehl, sondern es kann zu Zusatzeffekten kommen (selbst verletzt, Waffe fällt hin etc).
- Wird das „kritische System" verwendet (siehe „Kritische Treffer"), geht es weiter bei Punkt 9.12.1

Der Angriff (Gegner):

- Der Gegner würfelt einen W10 um zu ermitteln, wo der Gegner den Schlag platziert.
- Ist die Trefferzone ermittelt, wird der Schadensmodifikator vom später erhaltenen Schaden abgezogen und weiter verfahren wie bei einem normalen Angriff.
- Wird eine 05 oder niedriger gewürfelt, so verursacht der Angriff automatisch doppelten Schaden, unabhängig von den Erfolgen.
- Würfelt der Gegner eine 01, so ist der Charakter auf der Stelle bewusstlos (0 ERP), unabhängig von den Erfolgen.
- Wird das „kritische System" verwendet (siehe „Kritische Treffer"), geht es weiter bei Punkt 9.12.1

Beispiel 1:

Ein Kämpfer schlägt einen Gegner mit seinem Langschwert (OB 75). Der Gegner trägt einen Schild (+15) und hat DB 10. Der Angriffsbonus des Kämpfers beträgt also 50 (OB 75 -15 -10). Ist der Wurf gleich oder niedriger als der AB, so trifft der Schlag und verursacht Schaden abhängig von der Waffe.

- Waffen, die auf Stärke abzielen, verursachen Schaden in Höhe des Gesamtbonus des Attributes Stärke (ST)+x (siehe Waffentabelle) abhängig von der Anzahl der Erfolge.
- Waffen, die auf Reflex abzielen, verursachen Schaden in Höhe des Gesamtbonus des Attributes Reflex (RX)+ x (siehe Waffentabelle) abhängig von der Anzahl der Erfolge.

Das Langschwert des Kämpfers hat einen Schadenswert von (ST)+6. Die Stärke des Kämpfers liegt bei 15, also ist der verursachte Schaden 21 (6+15). Der Schaden wird dem Gegner von seinen Erschöpfungspunkten abgezogen. Sind die ERP des Gegners auf null gesunken, gilt er als besiegt.

Beispiel 2:

Ein Räuber greift mit seinem Dolch (OB 48) einen Spieler an, der DB von 20 hat. Somit beträgt der Angriffsbonus (AB) des Gegners 28 (48-20). Der Räuber würfelt eine 37 und der Angriff kann abgewehrt werden, ohne Schaden anzurichten, da er über 28 liegt.

Modifikationen:

- Berittener Kampf: +20 auf den AB
- Sturmangriff mit Pferd: +50 AB
- Angriff von hinten: +30 AB
- Angriff aus dem Hinterhalt: +50 AB
- Ziel am Boden: +30 AB
- Angriff ohne Gegenwehr (zwei oder mehr Angriffe/Angreifer): DB des Gegners sinkt auf 0.

Zusätzlich zum Grundschaden, bestimmt die Anzahl der Erfolge beim Angriff, welchen Schaden ein Gegner oder ein Spieler erhält und welche Folgen der Angriff für diesen hat.

Die Erfolge berechnen sich dabei wie folgt: (Angriffsbonus (AB) - Würfelwert) / 10 = Erfolge

Es wird stets *abgerundet*.

Beispiel: Der AB beträgt 70 und der Wurf beträgt 37.
Dies wären (70-37)/10=3.3, abgerundet 3.
Es wären also 3 Erfolge erzielt worden. Der Getroffene wäre eine Runde benommen.

Auswirkungen der Erfolge unabhängig vom Würfelergebnis.

1-2 Erfolg(e)	Der Schlag richtet normalen Schaden an.
3-4 Erfolge	Der Spieler/Gegner ist zusätzlich eine Runde benommen (kann nicht zurückschlagen, -10 auf alle Handlungen)
5-6 Erfolge	Der Schlag richtet doppelten Schaden an.
7+ Erfolge	Der Spieler/Gegner erleidet einen tödlichen Treffer.

9.12.1 Kritische Treffer und Verletzungen (optionales Add-On)

Das „kritische System“ ist ein **optionales** System-Add-On für all jene, die sich mehr Realismus wünschen. In diesem werden die Verletzungen behandelt, die bei einem Kampf auftreten können. Zwar verlängert dieses Add-On den Kampf ein wenig, aber es sorgt für mehr Tiefgang im Spiel. Gruppen, die eher schnelle Kämpfe bevorzugen, können dieses Add-On einfach weglassen. Es ist jedoch Grundvoraussetzung für einige der Zusatzmodule, in denen es neue Klassen gibt, die sich mit Heilung von Verletzungen befassen.

Um zu ermitteln, ob ein kritischer Treffer (KT) vorliegt, gibt es zwei Wege:

a) Ein Wurf von 05 abwärts erzeugt automatisch einen kritischen Treffer.

Oder:

b) Der Angriff erfolgt mit mindestens 2 Erfolgen.

Nachdem ein Angriff auf diese Weise Schaden verursacht hat, wird ein W10 gewürfelt. Dabei gelten folgende Regeln:

a. Angriff mit einem Bogen oder einer Armbrust: KT bei Ergebnis von 01 bis [Anzahl Erfolge+5]
b. Angriff mit einer anderen Waffe: KT bei 01 bis [Anzahl Erfolge]

Hat ein Angriff KEINEN kritischen Treffer erzeugt, wurde der Schaden nur durch Schmerz aber nicht durch eine Verletzung erzeugt.

Hat ein Angriff einen kritischen Treffer erzeugt, hängt es von der Rüstung und der Art der Waffe ab, welche Verletzung entstanden ist. Dies wird in der nachfolgenden Tabelle dargestellt.

Kritische Treffer

+ (x Runden) benommen (kein Angriff möglich,-30 auf alles)
*(schwere Blutung, * mal 3 EPR-Verlust pro Runde)
(10)(Schwere der Verletzung/ -10 auf alle Handlungen)
Verletzungen (**M**uskel/**S**ehnen/**K**nochen/**P**rellung an der Trefferzone)

x(außer Gefecht gesetzt, 0 ERP)
t(Wunden sind tödlich innerhalb von 10 Runden)
-(keine Auswirkung)

Rüstung/Erfolge	Art	OR	LE	VL	KE	PL
2 Erfolge	**STI**	*, M(10)	*, M(10)	-	*, M(10)	-
	STR	**	**	*	-	-
	HIE	+,P(10)	+	-	+,P(20)	+,P(10)
	PIE	M(10),*	M(10)	M(5)	M(10)	-
	PIE+	M(20),S(20),**	M(10),S(10),*	M(10),*	M(10),S(10),*	M(10),*
	TDL	M(30),S(30),K(30), *4	M(20),S(20),K(20), *4	M(20),S(20),K(20), **	M(30),S(30),K(30), ***	M(20),S(20),K(20), ***
3 Erfolge	**STI**	**, M(10)	**, M(10)	*, M(10)	**, M(10)	-
	STR	+,***	+,***	**	+	-
	HIE	++,K(10)	++	+	+,P(20),K(20)	++,P(10)
	PIE	M(20),S(20),**	M(10),S(10),*	M(10),*	M(10),S(10),*	+
	PIE+	M(30),S(30**	M(20),S(20),*	M(20),*	M(20),S(20),*	M(20),*
	TDL	+,M(40),S(40), K(40),*5	+,M(30),S(30), K(30),*4	+,M(30),S(30),K(30), ***	+,M(40),S(40), K(40),* *4	+,M(30),S(30), K(30), *4
4 Erfolge	**STI**	+,***, M(20)	+,***, M(20)	**, M(10)	+,***, M(10)	*
	STR	+,*4, M(10)	+,***, M(10)	+,**, M(10)	++	+
	HIE	+++,K(20)	+++,K(10)	+++	+++,P(30),K(30)	+++,P(20)
	PIE	+,M(30),S(30),**	+,M(20),S(20),**	+,M(20),S(10),**	+,M(20),S(20),**	+,M(10),**
	PIE+	++,M(40),S(40),**	+,M(30),S(30),**	+,M(30),S(20),**	+,M(30),S(30),*4	+,M(30),**
	TDL	++,M(50),S(50), K(50),*6,x	++,M(40),S(40), K(40),*5,x	++,M(40),S(40), K(40),*4	+,M(50),S(50), K(50),*4	+,M(30),S(30), K(30),*4
5 Erfolge	**STI**	++,*4, M(30)	++,*4, M(20)	+,***, M(20)	+,*4, M(30)	+,*
	STR	++,*5, M(40),S(10)	++,*4,M(30), S(10)	++,***, M(20)	++,*	++
	HIE	+4,K(30)	+4,K(20)	+++,K(10)	+4,P(40),K(40)	+4,P(30),K(10)
	PIE	+,M(40),S(40),**	+,M(40),S(30),**	+,M(30),S(20),**	+,M(40),S(30),**	+,M(20),**
	PIE+	++,M(50),S(50),**	++,M(50),S(40),**	++,M(40),S(30),**	++,M(50),S(40),**	++,M(30),S(20),**
	TDL	M(60),S(60), K(60),*7,x,t	M(50),S(50), K(50),*7,x,t	M(50),S(50), K(50),*5,x	+4,M(60),S(60), K(60),*6,x,t	+++,M(40),S(40), K(40),*4
6 Erfolge	**STI**	*6,M(60),S(30),x	+4,*5,M(40),S(30)	+4,*4,M(30),S(20)	+4,*6,M(40),S(20)	++,**
	STR	*8,M(50),S(20),x,t	+++,*5,M(30),S(30)	+++,*4, M(30)	+++,**	+++
	HIE	K(50),x	+5,K(30)	+5,K(20)	+5,P(50),K(40)	+4,P(50),K(20)
	PIE	++,M(50),S(50),**	++,M(50),S(40),*5*	++,M(40),S(30),**	++,M(50),S(40),**	++,M(30),**
	PIE+	M(70),S(50),**,x,t	+4,M(60),S(40),**,x	+4,M(50),S(40),**	+4,M(60),S(40),**	+4,M(40),S(10)**
	TDL	M(80),S(80), K(80),*10,x,t	M(570),S(50), K(50),*7,x,t	M(50),S(50), K(50),*5,x	+4,M(60),S(60), K(60),*6,x,t	+++,M(40),S(40), K(40),*4

9.12.2 Kampfsimulation:

Eine Gruppe von vier Spielern (Magier, Jäger, Schurke, Krieger – S1-S4), stößt auf eine gegnerische Patrouille bestehend aus zwei Nah- und zwei Fernkämpfern (G1-G4). Nach Ermittlung der Initiativen gestaltet sich der Kampfablauf wie folgt:

Runde 1a (Magie)
- Magier M.S1 zaubert einen Verteidigungsspruch auf sich selbst.

Runde 1b (Fernkampf):
- Fernkämpfer F.G1 schießt auf Magier S1 und verfehlt.
- Jäger S2 schießt auf Fernkämpfer F.G2 und trifft.
- Fernkämpfer F.G2 ist für eine Runde benommen und hat keine Aktion mehr in dieser Runde.
- Schurke S3 wirft einen Dolch auf Nahkämpfer F.G3 und verfehlt.

Runde 1c (Nahkampf):
- Kämpfer S4 schlägt Nahkämpfer N.G3 und trifft ihn leicht.
- Nahkämpfer N.G3 kontert und tötet ~~Kämpfer S4~~ mit einem kritischen Schlag.

Runde 1d (Manöver):
- Nahkämpfer N.G4 rennt auf Jäger S2 zu und erreicht ihn in der nächsten Runde.

Runde 2a (Magie):
- Magier S1 zaubert einen Angriffsspruch auf Fernkämpfer F.G1. Dadurch geht dessen Bogen zu Bruch.

Runde 2b (Fernkampf):
- Fernkämpfer F.G2 schießt auf ~~Jäger S1~~ und tötet ihn.
- Schurke S3 wirft einen Dolch auf ~~Nahkämpfer F.G3~~ und tötet ihn

Runde 2c (Nahkampf):
- Keine Nahkampfaktionen verfügbar.

Runde 2d (Manöver):
- Fernkämpfer F.G1 wechselt seine Waffe auf Dolch.
- Nahkämpfer N.G4 orientiert sich neu (Jäger tot) und stürmt auf Schurke S2 zu.

Runde 3a (Magie):
- Magier S1 zaubert einen Angriffsspruch auf ~~Fernkämpfer F.G1~~ und tötet ihn.

Runde 3b (Fernkampf):
- Schurke S3 wirft einen Dolch auf ~~Nahkämpfer F.G4~~ und tötet ihn

Runde 3c (Nahkampf):
- Keine Nahkampfaktionen verfügbar.

Runde 3d (Manöver):
- Fernkämpfer F.G2 legt einen neuen Pfeil ein.

Runde 4a (Magie):
- Magier S1 zaubert einen Angriffsspruch und patzt.

Runde 4b (Fernkampf):
- Fernkämpfer F.G2 schießt auf ~~Magier S1~~ und tötet ihn.
- Schurke S3 wirft einen Dolch auf ~~Fernkämpfer F.G2~~ und tötet ihn

Runde 4c (Nahkampf):
- Keine Nahkampfaktionen verfügbar.

Runde 4d (Manöver):
- Keine Manöver verfügbar.

Ende des Kampfes. Nur der Schurke hat überlebt.

9.13 Tod und Heilung

Tod:

Sinken die ERP unter Null und unterschreiten zusätzlich den Gesamtbonus für Zähigkeit, so stirbt der Charakter, wenn er nicht innerhalb von 2 Minuten geheilt und reanimiert (Heilkunde oder „letztes Opfer“) wird (sofern die Todesursache heilbar ist).

Heilung:

Zur „Heilung“ der Erschöpfungspunkte (ERP), ist es ausreichend, genügend guten Schlaf zu bekommen. Jedoch hilft hierbei jede Handlung und jedes Mittel der Entspannung und Reduzierung der Erschöpfung. So können die ERP durch Meditation um 3/Stunde regeneriert werden. Durch spezielle Entspannungsmittel (Tränke/Drogen/Alkohol etc) können sie ebenso wieder hergestellt werden. Die Wirkung dieser Mittel muss vom Spielleiter individuell entschieden werden, wir geben hier keine Vorgaben um keine zu engen Grenzen zu setzen. In der Regel kann man einen durchschnittlichen „Entspannungstrank“ mit der Widerherstellung von 1W10 ERP gleichsetzen. Cannabis und ähnliche Entspannungsmittel können hingegen mit 1W50 gleichgesetzt werden.

Verletzungen und Blutungen:

Zwar ist das Standard-Kampfsystem nicht dafür ausgelegt, spezielle Verletzungen und Blutungen widerzuspiegeln. Doch sollte der Spielleiter darauf Wert legen, so kann er entweder hier ein eigenes System etablieren oder auf das Alternativsystem „9.12.1 kritische Treffer“ zurückgreifen.

Verletzungen müssen entsprechend behandelt werden, entweder durch Heilkunde (Fertigkeit) oder durch Magie (Klasse Heiler, Zusatzmodul „Das Kaiserreich von Idunia“).

Blutungen müssen genäht werden. Dies wird über eine erfolgreiche Prüfung auf Heilkunde realisiert. Die Schwierigkeit richtet sich an der Schwere der Blutung.

Ein Pfeil, der einen kritischen Treffer erzeugt, muss entfernt werden. Dies wird über eine erfolgreiche Prüfung auf Heilkunde realisiert.

9.14 Widerstand

Gegen bestimmte Einflüsse von außen (Elemente, Gift etc.) ist bei den meisten Völkern ein natürlicher Widerstand vorhanden. Manchmal auch eine bestimme Empfindlichkeit. Dies ist auf dem Charakterbogen im Ansatz „Attribute“ vermerkt in der Zeile „Widerstand“

System:

Ist ein Charakter einem bestimmten Einfluss ausgesetzt, so darf/muss der Spieler einen Widerstandswurf (W100) würfeln. Ist der Wurf gleich oder niedriger als der entsprechende Widerstandsbonus, so hat der Charakter dem Einfluss widerstanden.

Beispiel:

Ein Elf wird von einem vergifteten Pfeil getroffen. Der Spieler würfelt nun auf „Widerstand gegen Gift“.
Der Gesamtwiderstand gegen Gift liegt bei dem Elfen bei 58, sehr hoch also. Der Wurf ergibt eine 45 und der Elf hat dem Gift widerstanden.

Modifikatoren:

Liegt der Widerstand bei NULL, so ist kein Wurf möglich. Liegt er im MINUS-Bereich, so erleidet der Charakter zusätzlich hier doppelten Schaden. Auch hier ist dann natürlich kein Wurf zulässig.

9.15 Der Hauch des Todes

Der Hauch des Todes (HdT) ist das „Übel“, das über den Toten Landen liegt und jeden tötet, der sich zu lange dort aufhält. An besonderen „Hotspots“ ist dieses Übel besonders tödlich. So z.B. im Iduna-Krater und in der toten Stadt Drus.
Dieser Hauch des Todes ist nichts anderes als Radioaktivität, die beim „Fall des Gottes“ freigesetzt wurde. Die Wirkung des HdT ist in verschiedene Zonen eingeteilt: 0-3, wobei 0 die tödlichste ist.
Die Toten Lande sind generell nach dieser langen Zeit nur noch Zone 3. Doch an bestimmten Stellen, wo noch Bruchstücke des „gefallenen Gottes“ vorhanden sind, geht es schnell bis in Zone 0, der absoluten Todeszone. Ist ein Charakter diesem Hauch des Todes ausgesetzt, muss er auf Widerstand würfeln oder Schaden nehmen. Luthe erhalten stets nur den halben Schaden durch den Hauch des Todes und sind sehr resistent dagegen.

Zone 3:

Pro angefangene Stunde erleidet ein Wesen 4 Punkte Schaden auf seine Erschöpfungspunkte durch Kraftentzug bei nicht geschafftem Widerstandswurf.

Zone 2:

Pro angefangene Stunde erleidet ein Wesen 10 Punkte Schaden auf seine Erschöpfungspunkte durch Kraftentzug bei nicht geschafftem Widerstandswurf.

Zone 1:

Pro angefangene Stunde erleidet ein Wesen 20 Punkte Schaden auf seine Erschöpfungspunkte durch Kraftentzug bei nicht geschafftem Widerstandswurf. Haarausfall nach 20 Stunden Aufenthalt (kein Widerstandswurf erlaubt).

Zone 0:

Pro angefangene Stunde erleidet ein Wesen 50 Punkte Schaden auf seine Erschöpfungspunkte durch Kraftentzug bei nicht geschafftem Widerstandswurf. Haarausfall nach 2 Stunden, Blasen nach 5 Stunden, Tod durch inneres Verbluten nach 8 Stunden (kein Widerstandswurf erlaubt). Bei Luthe verdoppeln sich die Zeitspannen (4/10/16 Stunden).

Staubstürme über der toten Stadt Drus

9.16 Manöver und Prüfungen

Bewegung: Die Grundbewegungsreichweite (GBR) eines Charakters entspricht dem Mittelwert der Endwerte von Stärke und Reflex.

Manöver:

Als Manöver bezeichnet man jegliche Handlung, die auf einer Fertigkeit beruht. Z.b. „Heimlichkeit(Schleichen)" oder „Klettern". Um zu sehen, ob ein Manöver gelingt, wird eine „Prüfung" nötig. Dazu würfelt man einen W100 und vergleicht den Wurf mit dem Gesamtbonus auf die Fertigkeit, die man „prüft". Ist das Gesamtergebnis gleich oder niedriger als der Gesamtbonus der Fertigkeit, so gelingt das Manöver. Ist es größer, misslingt er.

Dabei gelten Modifikationen und Abzüge auf den Gesamtbonus, je nach Schwierigkeit des Manövers:

Schwierigkeit: Leicht (+10), Standard (0), mittelschwer (-5), schwer (-10), sehr schwer (-20), extrem schwer (-30)

Beispiel:

Ein Schurke schleicht sich an einer Wache vorbei. Sein Gesamtbonus auf Heimlichkeit beträgt 57 und die Schwierigkeit ist „schwer". Er würfelt eine 49 und hätte die Prüfung normal geschafft, aber die -10 der Schwierigkeit ergeben einen Gesamtbonus von 47 (57-10) und somit schlägt die Prüfung fehl. Er hätte höchstens 47 würfeln dürfen.

Kritischer Erfolg und kritischer Patzer

Unabhängig von sonstigen Regeln führt ein kritischer Erfolg beim Würfeln (01-03) zu einem automatischen Erfolg des Manövers, unabhängig der Schwierigkeit oder der Werte. Bei Kampffertigkeiten bedeutet dies „doppelter Schaden" (02,03) und „tödlicher Schlag" (01).
Im Gegensatz dazu führt ein Manöver-Wurf von 98+ zu einem automatischen Patzer. Im Kampf bestimmt die Waffe den Patzerbereich.

Patzer und automatischer Erfolg:

Würfelt der Spieler 95 oder höher, so ist das Manöver nicht nur gescheitert, sondern verpatzt, gleichgültig wie hoch der Gesamtbonus der Fertigkeit ist. Je höher der Patzer (96, 97 ,98…), desto höher die Wahrscheinlichkeit, dass etwas Unvorhersehbares passiert (selbst verletzt, hingefallen etc.)
Eine gewürfelte 100 wirkt sich dramatisch aus (Sache des Spielleiters).
Würfelt der Spieler eine 01 (kritischer Erfolg), so gelingt das Manöver automatisch, unabhängig von der Prüfung.

Prüfungen für UNGELERNTE Fertigkeiten:

Hat ein Charakter eine Fertigkeit nicht erlernt, so greift eine spezielle aber einfache Regel. Wenn nicht speziell erwähnt, entscheidet der Spielleiter, welches Attribut für diese Fertigkeit zuständig ist. Der Spieler würfelt dann statt eines W100 ein W20 auf das Attribut. Liegt der Wurf gleich oder unter dem GRUNDWERT (Charakterblatt, Spalte „1W10"), so ist das Manöver gelungen. Würfelt der Spieler eine 20 so gilt dies als Patzer mit den entsprechenden Konsequenzen, die vom SL festgelegt werden. Würfelt der Spieler eine 01, so gilt dies als kritischer Erfolg, dessen Auswirkungen ebenfalls situationsbedingt vom SL geregelt werden.
Sollte ein Attribut im MINUSbereich oder bei NULL liegen, so führt das Anwenden einer ungelernten Fertigkeit, die dieses Attribut als Grundlage hat, automatisch zu einem Patzer. Der Spielleiter kann aber hier einen Bonus vergeben, wenn er der Meinung ist, dass ein Charakter dennoch die Chance hätte, die Fertigkeit anzuwenden.

Negative Fertigkeiten:

Ist eine Fertigkeit im negativen Bereich oder bei NULL, so führt die Prüfung automatisch zu einem Patzer, wenn kein kritischer Erfolg (01-03) gewürfelt wird.

9.17 Traglast

Die Traglast gibt an, wieviel ein Charakter tragen kann, ohne Abzüge auf Bewegungsmanöver oder Kampf in Kauf nehmen zu müssen. Sie entspricht dem Gesamtbonus des Attributes Stärke (ST) mal 2.
Dies ist vor allem für schwere Rüstungen relevant, da nur ein sehr starker Charakter diese auch ohne Einschränkungen tragen kann. Daher wird jedes Rüstungsteil aus Kette/Schuppe oder Platte gewichtet und das Gesamtgewicht ermittelt.

Überschreitet das Gesamtgewicht die Traglast, bekommt der Charakter auf alle Würfe, die mit Bewegung zu tun haben einen Abzug von -10.
Wird die Traglast um das Doppelte oder mehr überschritten, erhält der Charakter einen Abzug von -30.
Das Dreifache der Traglast (-60) kann nur für wenige Minuten überschritten werden, sonst verliert der Charakter pro Runde einen Erschöpfungspunkt, bis er ohnmächtig vor Schwäche zusammenbricht.

9.18 Waffen

Bezeichnung	Kategorie	Schaden	Art	Patzer	Besonderes	Preis
Dolch	Kurze Klinge	AT(RX)	STI	97+	+20 Initiative	2 S
Kurzschwert	Kurze Klinge	AT(RX)+2	STI	96+	+10 Initiative	4 S
Handaxt	Kurze Klinge	AT(ST)+4	STR	95+	+10 Initiative	3 S
Breitschwert	Lange Klinge	AT(ST)+4	STR	95+	-	8 S
Langschwert	Lange Klinge	AT(ST)+6	STR	95+	-10 Initiative	10 S
Bastardschwert	Lange Klinge	AT(STx2)	STR	93+	-15 Initiative	12 S
Zweihandschwert	Zweihandklingen	AT(STx2)+2	STR	93+	-20 Initiative	15 S
Kriegsaxt	Lange Klinge	AT(ST)+4	STR	94+	-	10 S
Schlachtaxt	Zweihandklingen	AT(STx2)+4	STR	93+	-20 Initiative	20 S
Keule	Hiebwaffe (einh.)	AT(ST)	HIE	98+	-	5 K
Streitkolben	Hiebwaffe (einh.)	AT(ST)+2	HIE	97+	-	2 S
Morgenstern	Hiebwaffe (einh.)	AT(ST)+4	HIE	95+	-	5 S
Kriegsflegel	Hiebwaffe (einh.)	AT(ST)+6	HIE	93+	-10 Initiative	8 S
Kriegshammer	Hiebwaffe (zweih.)	AT(STx2)	HIE	96+	-20 Initiative	12 S
Speer	Stangenwaffe	AT(ST)+2	STI	98+	+20 Initiative	2 S
Hellebarde	Stangenwaffe	AT(ST)+6	STI	96+	+20 Initiative	14 S
Kampfstab	Stabwaffe	AT(ST)	HIE	98+	+30 Initiative	9 K
Wurfspeer	Fernkampf	AT(ST)	STI	100	-	1 S
Kurzbogen	Fernkampf	15	PIE	97+	RW: 35m	2 S
Kompositbogen	Fernkampf	20	PIE	96+	RW: 55m	5 S
Langbogen	Fernkampf	25	PIE	95+	RW: 75m	10 S
Leichte Armbrust	Fernkampf	15	PIE+	93+	RW: 20m	20 S
Schwere Armbrust	Fernkampf (montiert)	30	PIE+	93+	RW: 60m	40 S
Balliste	Fernkampf (montiert)	100	TDL	96+	RW: 200m	20 G
Katapult	Fernkampf (montiert)	300	TDL	98+	RW: 500m	150 G

Die Schadensart der Waffen zeigt an, wie effektiv sie gegen entsprechende Rüstungen sind. Dadurch kann der Kampf taktisch interessanter gestaltet werden, da man sich gezielt den Gegner aussuchen kann, der die passende Rüstung zur eigenen Waffe hat und/oder umgekehrt. Dabei gilt: STI=Stichschaden, STR=Streichschaden, HIE=Hiebschaden, PIE=Piercing-Schaden, PIE+= starker Piercingschaden, TDL= tödlicher Schaden.

Der Waffen-Schaden kann höher liegen, wenn die Qualität der Waffe besser ist:

	Waffen					Bögen/Armbrüste		
Material	**Stahl**	**Hartstahl**	**Elfenstahl**	**Zwergenstahl**	**Schwarzstahl**	**Eibe**	**Eisenholz**	**Schwarzholz**
+Schaden	+2	+3	+4	+5	+6	+2	+3	+4
+Preis	x50	x200	x400	x800	x1600	x50	x200	x400

	Pfeilspitzen/Bolzenspitzen				
Material	**Stahl**	**Hartstahl**	**Elfenstahl**	**Zwergenstahl**	**Schwarzstahl**
+Schaden	+2/+3	+3/+5	+4/+6	+5/+7	+6/+8
+Preis	x50	x200	x400	x800	x1600

9.19 Rüstungen und Schilde

Die Rüstung eines Charakters ist in 10 Trefferzonen eingeteilt, die jeweils eine eigene Rüstungsklasse haben, je nachdem, welches Rüstungsteil angelegt ist.

Trefferzonen (TZ)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Kopf	Brust/Rücken	r. Arm	l. Arm	r. Hand	l. Hand	r. Bein	l. Bein	r. Fuß	l Fuß

Rüstungsteile Übersicht

Rüstungsteil	TZ:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Gewicht	Einschränkungen	Preis
Leder (LE)														
Kappe		x												1K
Brustpanzer			x											1S
Armschienen				x	x									3K
Handschuhe kurz						x	x							1K
Handschuhe lang						x	x							2K
Handschuhe schulterlang				x	x	x	x							3K
Beinschienen								x	x					3K
Stiefel unterknie										x	x			2K
Stiefel überknie								x	x	x	x			5K
Verstärktes Leder (VL)														
Kappe/Rundhelm		x												5K
Brustpanzer			x											3S
Armschienen				x	x									1S
Handschuhe kurz						x	x							3K
Handschuhe lang						x	x							6K
Beinschienen								x	x					1S
Stiefel unterknie										x	x			6K
Stiefel überknie								x	x	x	x			15K
Kette/Schuppe (KE)														
Metallhelm mit Halsschutz		x										2kg	-10 Heimlichkeit	3S
Kettenhemd			x	x	x							15kg	-20 Heimlichkeit	2G
Kettenmantel			x	x	x							30kg	-20 Heimlichkeit	10G
Ketten-Handschuhe						x	x					2kg	-10 Heimlichkeit	5S
Ketten-Hose								x	x			15kg	-50 Heimlichkeit	8G
Schuppenstiefel										x	x	5kg	-10 Heimlichkeit	2S
Platte (PL)														
Vollhelm/Topfhelm		x										5kg	-30 Heimlichkeit	8S
Brustplatte			x	x	x							8kg	-30 Heimlichkeit	5G
Armpanzer				x	x							3kg	-50 Heimlichkeit	1G
Platten-Handschuhe						x	x					1kg	-50 Heimlichkeit	2G
Platten-Beinlinge								x	x			3kg	-100 Heimlichkeit	4G
Eisenstiefel										x	x	1kg	-100 Heimlichkeit	5S

Widerstand gegen Schaden
(erhaltene Treffer – Wert in Tabelle)

Rüstungsteil	STI	STR	HIE	PIE	PIE+	TDL
Leder (LE)						
Kappe	-2	-3	-5	-1	0	0
Brustpanzer	-5	-7	-10	-3	0	0
Armschienen	-2	-3	-5	-1	0	0
Handschuhe kurz	-1	-2	-4	0	0	0
Handschuhe lang	-2	-4	-6	-1	0	0
Handschuhe schulterlang	-3	-5	-8	-1	0	0
Beinschienen	-3	-5	-8	-1	0	0
Stiefel unterknie	-3	-5	-8	-1	0	0
Stiefel überknie	-5	-5	-8	-3	0	0
Verstärktes Leder (VL)						
Kappe/Rundhelm	-6	-8	-15	-4	-1	0
Brustpanzer	-10	-14	-30	-6	-2	0
Armschienen	-6	-8	-15	-4	-1	0
Handschuhe kurz	-4	-6	-12	-2	-1	0
Handschuhe lang	-6	-8	-15	-4	-1	0
Beinschienen	-8	-11	-20	-5	-2	0
Stiefel unterknie	-6	-8	-15	-4	-1	0
Stiefel überknie	-8	-10	-20	-5	-2	0
Kette (KE)						
Metallhelm mit Halsschutz	-20	-30	0	-5	0	0
Kettenhemd	-8	-40	0	-2	0	0
Kettenmantel	-10	-50	0	-4	0	0
Ketten-Handschuhe	-2	-20	0	0	0	0
Ketten-Hose	-8	-40	0	-3	0	0
Schuppenstiefel	-20	-60	0	-5	0	0
Platte (PL)						
Vollhelm/Topfhelm	-40	-60	-10	-100	-5	-2
Brustplatte	-50	-80	-20	-100	-10	-5
Armpanzer	-50	-80	-20	-100	-10	-5
Platten-Handschuhe	-50	-80	-20	-100	-10	-5
Platten-Beinlinge	-50	-80	-20	-100	-10	-5
Eisenstiefel	-50	-80	-20	-100	-10	-5

Schilde

	Bonus auf DB
Buckler	+10
Rundschild	+25
Vollschild	+40
Wallschild	+60

Rüstungs- und Schildmodifikationen
aufgrund des Materials

Material	+Mod	+Preis
Stahl	x1,5	x50
Hartstahl	x1,8	x200
Elfenstahl	x2	x400
Zwergenstahl	x2,5	x800
Schwarzstahl	x3	x1600

9.20 Waren-Kosten

Waren	Besonderes	Preis
Verpflegung/Unterkunft		
1 warme Mahlzeit (Taverne)	Reicht als einfache Mahlzeit	1K
1 umfangreiche Mahlzeit (Taverne)	Reicht für einen halben Tag	3K
1 Bier	0,5 Liter	1K
1 gutes Bier	0,5 Liter	2K
1 Wein	0,5 Liter	2K
1 guter Wein	0,5 Liter	5K
Gemeinschaftszimmer (Ein Stern *)	Mehrere Personen	3K / Nacht
Doppelzimmer (Ein Stern *)	Für zwei Personen	5K / Nacht
Einzelzimmer (Ein Stern *)	Für eine Person	8K / Nacht
Gemeinschaftszimmer (**)	Mehrere Personen	6K / Nacht
Doppelzimmer (**)	Für zwei Personen	1S / Nacht
Einzelzimmer (**)	Für eine Person	2S / Nacht
Doppelzimmer (***)	Für zwei Personen	5S / Nacht
Einzelzimmer (***)	Für eine Person	1G / Nacht
Doppelzimmer (****)	Für zwei Personen	5G / Nacht
Einzelzimmer (****)	Für eine Person	10G / Nacht
Abenteuerbedarf		
Laterne	Einfaches Öl, sturmfest	5K
Lampenöl	Für Laternen 0,5 Liter	1S
Kerze	Talg, 10 Stück	1K
Gute Kerze	Bienenwachs, 1 Stück	5K
Wegzehrung	Nahrung für einen Tag	1S
Wasserschlauch	Schweinsblase, 1 Liter	1K
Doofes Seil	25m, Hanf, THC-frei	5K
Gutes Seil	50m, Hanf, THC-haltig	1S
Rucksack	Trägt 20 kg	2S
Steigeisen	Kletterhilfe (+30)	2S
Satz Dietriche	Schlösser öffnen	1S
Satz gute Dietriche	Schlösser öffnen +10	1G
Profi-Dietriche	Schlösser öffnen +20	10G
Werkzeug	Zange, Feile, Säge etc.	1S
Decke	1x2 Meter, Wollfilz	3K
Wasserdichte Decke	1x2 Meter, Wollfilz gewachst	1S
Wasserdichte Zeltplane	2x3 Meter, Wollfilz gewachst	2S
Waren	**Besonderes**	**Preis**

Fortbewegung		
Pony	Trägt 120kg	5G
Reitpferd/Kamel	Trägt 250kg	30G
Schlachtross	Trägt 500kg	150G
Sattel +Taschen und Zaumzeug	Leder	5S
Einspänner-Karren	Trägt 1000kg	20G
Einspänner-Kutsche	Trägt 500kg	50G
Waren	**Besonderes**	**Preis**

Bekleidung		
Einfache Bekleidung	Bauerngewand, Hose, Hemd	5K
Gute Bekleidung	Bürgerliches Gewand, Hemd, Hose	1S
Adlige Bekleidung	Patrizier-Gewand	1G
Einfache Schuhe	Leder	3K
Einfacher Hut	Wollfilz	2K
Guter Hut	Wollfilz	4K
Adliger Hut	Wollfilz, gewachst	3S
Umhang, einfach	Wollfilz	3K
Umhang, wasserdicht	Wollfilz, gewachst	1S
Winterbekleidung, einfach	Fellgewand, Handschuhe, Stiefel, Umhang	2S
Winterbekleidung, gut	Fellgewand, Handschuhe, Stiefel, Umhang	1G
Winterbekleidung, adlig	Fellgewand, Handschuhe, Stiefel, Umhang	10G

Platz für weitere Waren		

9.21 Magie

Das Magiesystem in diesem Modul ist sehr speziell und erfordert ein Umdenken bezüglich des gewohnten Umganges mit Magie anderer Systeme, da es sich von den meisten klassischen Systemen unterscheidet.

Alles basiert auf der Annahme, dass die Welt, die die Spieler erleben, nicht die richtige Welt ist, sondern nur eine Spieglung der richtigen Welt, die in Mythen „Traumwelt“ genannt wird. Alles, was die Spieler sehen, sind nur Manifestationen von Schwingungen, die in dieser untergeordneten „Null-Dimension“, der Traumwelt entstehen. Dort existiert nichts außer Fäden. Fäden, die schwingen und sich an manchen Orten zu einem Haufen zusammenfinden, einem sogenannten „Gewirr“. Diese Gewirre sorgen dafür, dass in der wahrgenommenen Welt (Scheinwelt genannt) ein „Objekt“ entsteht. Dies kann unbelebt sein oder belebt. Auch die Charaktere selbst bestehen aus solchen Gewirren und sehen in der Traumwelt nur wie ein großer Haufen aus verknäulten Fäden aus, die golden leuchten.

All diese Gewirre sind in der Traumwelt mit Fäden verbunden, die verschieden schnell schwingen. Je schneller ein Gewirr schwingt, desto größer seine innere Energie.

Hat ein Gewirr besonders viel Energie, so entsteht ein Wurmloch in der Traumwelt. Ein Portal, das man verwenden kann, um von einem Ort zum anderen zu reisen.

Verändert man die Schwingung eines Fadens in einem Gewirr, verändert man auch das Aussehen und die Attribute dieses Gewirres in der Scheinwelt. Alles dreht sich darum, den Fäden Energie zuzuführen oder abzuziehen, um ihre Schwingungsmuster zu verändern.

Auf diese Art und Weise ist es möglich, jedes Objekt auf subatomarer Ebene zu manipulieren. Wenn man weiß, wie es geht!

9.21.1 Ordensmagier

Als man die „Tränen der Idune“ fand, erhielt man Zugang zu dieser Traumwelt und die ersten Magier des Reiches erforschten diese Welt lange und gründlich und brachten viele Opfer, um das heutige Wissen zu erlangen.

Heute weiß nur der Orden der Idune um diese Welt. So denken die Mitglieder jedenfalls. Dies ist jedoch nicht ganz korrekt, denn jedem Volk, das Schamanen hat, ist diese Welt rudimentär bekannt, die gemeinhin „Geisterwelt“ genannt wird. Jedoch haben diese Schamanen nicht die Macht, diese Welt direkt zu manipulieren. Diese Macht verleihen nur die Tränen der Idune und jeder Mensch, der eine solche besitzt, ist damit eines der mächtigsten Wesen der gesamten Welt.
Das Manipulieren der Traumwelt birgt jedoch immense Gefahren, denn jede Veränderung in der Traumwelt wirkt sich unmittelbar auf die Scheinwelt aus. Das mussten die ersten Magier schmerzlich erkennen.

System:

Um in diese Traumwelt vorzudringen, muss man sich mit der Träne verbinden. Dies geschieht über einen Wurf auf „Traumkunde“. Gelingt der Wurf, so ändert sich die Sicht des Magiers und er sieht nun die Welt, wie sie wirklich ist. Eine unendliche Finsternis, durchzogen mit unendlich vielen Fäden und Gewirren.
Indem der Magier nun Fäden aus seinem eigenen Gewirr (das ebenfalls ein goldenes Knäul aus Fäden ist) extrahiert, kann er diese zu anderen Fäden oder Gewirren „schicken“ um sich mit ihnen zu verbinden.
Die dann folgende bewusste Energieübertragung ist der Schlüssel für das gesamte System. Doch nichts ist geschenkt, denn jede Übertragung von Energie kostet Kraft, die den Willenskraftpunkten abgezogen wird.

In der nachfolgenden Tabelle sind die gängigsten Effekte beschrieben, doch der Magier kann in der Traumwelt noch viele weitere Effekte finden und probieren. Doch dies ist immens gefährlich und kann schnell das eigene Leben oder das der ganzen Gruppe (oder einer ganzen Stadt) kosten, da jede Manipulation in der Traumwelt ungeahnte und sofortige Auswirkungen auf die Scheinwelt hat. Das reicht von einem umgefallenen Becher in einer Taverne, bis zur thermischen Auslöschung einer Großstadt, je nach Macht des Magiers, der in der Traumwelt „Experimente" anstellt.

Ablauf beim Wirken von „Magie":

1) Eine tiefe, mentale Versenkung, gestattet dem Magier den (geistigen!) Übergang in die Traumwelt. Der physische Körper verweilt weiter in der Scheinwelt. Diese kann jedoch nun nicht mehr wahrgenommen werden und der Magier muss sich anhand der Gewirre, die er sieht, zurechtfinden. Dies ist extrem schwierig, da in der Traumwelt keine Entfernungen existieren. Man kann also nur sehr schwer abschätzen, wie weit ein wahrgenommenes Gewirr entfernt ist. Zudem wird jede Bewegung, die der Magier nun absolviert, vollkommen blind ablaufen, da die Gewirre unbelebter Objekte in der Traumwelt unsichtbar sind. Erfahrenere Magier (ab Stufe 3) können diese „statischen Gewirre" jedoch erkennen und sich so einigermaßen frei bewegen.

2) Will der Magier nun eine Manipulation starten, so muss er in den meisten Fällen einen seiner eigenen Fäden aus seinem Gewirr „lockern" und ihn mit einem anderen Gewirr verbinden. Dies kostet noch keine Willenskraftpunkte und geht recht einfach, wenn man es einmal gemacht hat.

3) Nun kann der Magier beginnen, Energie von sich abzuziehen (oder der Umgebung) und dem anderen Gewirr hinzuzufügen um dessen Schwingungsmuster zu manipulieren. Damit erzeugt er unterschiedliche Effekte, je nachdem, wie er diese Energie hinzufügt und wo (siehe Tabelle)

4) Gelingt ein erneuter Wurf auf „Traumkunde" minus Schwierigkeit („Spruchstufe" x10), so tritt die Wirkung sofort ein und der Magier verliert die Willenskraftpunkte (WKP).

5) Die Wirkung äußert sich sowohl in der Traumwelt (als sichtbare Schwingungsänderung) als auch in der Scheinwelt. Das energetische Feedback, das der Magier dabei erhält, ist der „Preis" für die Manipulation und fügt dem Magier Schaden zu. Die Stärke der Manipulation hängt von den Erfolgen ab, die erwürfelt wurden**. Die Erfolge lassen sich dabei durch eine einfache Rechnung ermitteln: (Gesamtwert(Traumkunde) – Schwierigkeit – Würfelwert) / 10. Das Ergebnis wird immer aufgerundet (2,1 wird zu 3 etc).**

6) Kommt es zu einem Patzer bei einer Traumweltmanipulation, kann es zu katastrophalen Ereignissen kommen, je nach Stufe der versuchten Manipulation und je nach eingesetzter WKP. Als direktes Feedback erhält der Anwender unmittelbar das Doppelte der eingesetzten WKP als ERP-Schaden. Dann entscheidet der Spielleiter, welche Auswirkungen dies auf die Scheinwelt hat und auf die, die in unmittelbarer Nähe stehen.

7) Das Feedback, das der Magier aus der Traumwelt erhält, geht 1:1 auf seine Erschöpfungspunkte und kann ihn durchaus auch umbringen, wenn er nicht aufpasst. Doch da die Magier des Ordens gelernt haben, mit diesem Feedback umzugehen, kann der Spieler versuchen mit einer W20-Probe auf Intelligenz (Grundwert!) die Hälfte des Schadens in seine Umgebung abzulenken. Gelingt der Wurf, so verpufft das Feedback in der Luft um ihn herum (die Energie verteilt sich in Form einer elektromagnetischen Welle) und richtet nur halben Schaden an. Gelingt der Wurf jedoch NICHT, erhält der Magier Schaden in voller Höhe des Feedbacks.

8) Gelingt es dem Magier, das Feedback vollständig zu kompensieren und abzuleiten und war das Feedback dabei größer als 20 ERP, so entsteht um den Magier herum eine Druckwelle, die allen im Abstand von 3 Metern jeweils die Hälfte des Feedbacks an Schaden zufügt. Der Magier sollte sich also gut überlegen, WO er seine Manipulationen versucht!

9) Sind die Willenskraftpunkte (WKP) auf 0 gesunken, so ist keine weitere Traumweltmanipulation mehr möglich bis zu Regeneration der WKP.

Beispiel eines Zauberablaufes

1) der Traumkundewert des Magiers liegt bei 90. Er versucht eine Manipulation der Stufe 4 (-40) (Traumschmerz II) und würfelt eine 25.
   Daraus ergibt sich: 90 - 40 - 25 = 15.
   Die Anwendung klappt und er erzielt damit 2 Erfolge (15/10 aufgerundet).
2) Das Ziel erleidet durch seine Verletzungen nun -20 auf alle Handlungen, die mit Bewegung zu tun haben.
3) Der Magier verliert 4 WKP
4) Das Feedback beträgt 10 ERP (2 Erfolge x5 ERP)
5) Der Magier hat einen Grundwert von 10 Intelligenz und seine W20 Probe ergibt 8. Er hat somit das Feedback absorbiert und erleidet nur halben Schaden. Bei einem Wurf von 11 und höher hätte er vollen Schaden erlitten.

Beispiel 2:

1) der Traumkundewert des Magiers liegt bei 110. Er versucht eine Manipulation der Stufe 4 (Traumschmerz II) und würfelt eine 14.
   Daraus ergibt sich: 110 - 40 - 14 = 56.
   Die Anwendung klappt und er erzielt damit 6 Erfolge (56/10 aufgerundet).
2) Das Ziel erleidet durch seine Verletzungen nun -60 auf alle Handlungen, die mit Bewegung zu tun haben.
3) Der Magier verliert 4 WKP
4) Das Feedback beträgt 30 ERP (6 Erfolge x5 ERP)
5) Der Magier hat einen Grundwert von 10 Intelligenz und seine W20 Probe ergibt 16. Er hat somit das Feedback NICHT absorbiert und erleidet den vollen Schaden von 30 ERP.

Der obligatorische Haken an der Sache:

Wo viel Macht ist, da lauern auch viele Gefahren. Das ist auch hier so. Und das hat einen Grund:

Die Traumwelt ist nicht leer. Die ewige Leere wird von Wesen bewohnt, die sich „Nujû“ nennen. Niemand weiß um die Existenz dieser Wesen.

Nur die Schamanen berichten von diesen Wesen, die sie schlicht „Geister“ nennen.

Sie können mit ihnen in Kontakt treten. Die Wahrheit ist jedoch sehr viel komplexer und selbst die Elfen wissen nichts über diese Nujû. (Was es mit ihnen wirklich auf sich hat, ist eine Geschichte, die für dieses Basismodul viel zu umfangreich ist. Daher findet ihr sie in voller Länge im Zusatzmodul „Der Orden der Idune“.)

Diese Nujû sind in der Lage, die Traumwelt zu verlassen und in die Scheinwelt einzutreten, wenn sie ein Gefäß finden, dass sie tragen kann. Und ein Magier, dem ein Patzer in der Traumwelt unterlaufen ist, ist ein gefundenes Fressen für diese Wesen. So kann es passieren, dass der Magier von einem dieser Wesen besetzt wird, wenn er einen groben Fehler macht. Dabei gilt: Je mächtiger der Magier und je mächtiger die Manipulation, die schief ging, desto mächtiger das Nujû, das dabei angezogen wird.

Sollte es dazu kommen (2% Chance pro Stufe der Manipulation zum Anlocken eines Nujû), muss der Magier einen Widerstandswurf auf Geist machen, bei dessen Misslingen er von dem Nujû übernommen wird. Dabei entsteht ein Wesen, dass „Dimu“ genannt wird. Auch darüber wird im Zusatzmodul „Der Orden der Idune“ umfangreich berichtet. Der Dimu kann als „Dämon“ angesehen werden, der über alle Fertigkeiten und Fähigkeiten des Magiers verfügt. Und über seine Erinnerungen. Wie er reagiert, hängt davon ab, wie die Gesinnung des Magiers war. Eine eher dunkle Gesinnung wird dazu führen, dass der Dimu sich gegen die Gruppe richtet. Eine gute Gesinnung wird den Dimu vermutlich nur veranlassen, die Gruppe zu verlassen, um seinen eigenen Plänen nachzugehen. Nur in extremen Ausnahmefällen, nämlich dann, wenn der Magier sehr stark emotional in die Gruppe eingebunden war, wird er in der Gruppe bleiben und als NPC mit der Gruppe reisen.

Der Dimu kann mit Traumweltmanipulation von einem anderen Magier oder einem mächtigen Schamanen gebannt werden und der Magier ist wieder frei.

Ordens-Magiesystem

Stufe 1

Traumsicht I: Erkennt Lebewesen im Umkreis von [x] Metern. Auch durch Barrieren hindurch.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Erfolge x 3=Meter Umkreis. Es können alle Lebewesen erkannt werden. Lebendige Gewirre leuchten golden.
Kosten: 1 WKP
Feedback: 2 ERP

Traumheilung I: Stellt Erschöpfungspunkte wieder her durch Ordnung des Gewirres.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Erfolge x 3=Treffer wiederhergestellt.
Kosten: 1 WKP
Reichweite: 1 Ziel

Traumvision I: Kann erkennen, ob ein Lebewesen feindlich gesonnen ist oder nicht.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Es reicht ein Erfolg. Mit mehr als 2 Erfolgen können Abstufungen erkannt werden:
Blaues Kern-Gewirr: freundlich
Dunkelblaues Kern-Gewirr: neutral
Violettes Kern-Gewirr: feindlich
Rotes Kern-Gewirr: verletzt
Dunkelrotes Kern-Gewirr: besessen
Kosten: 1 WKP
Feedback: 2 ERP

Traumbund: Der Anwender kann sich geistig mit einem Ziel verbinden. Das Ziel nimmt alles wahr, was der Anwender ebenfalls wahrnimmt und vice versa. Das Ziel muss einverstanden sein und bei der Verbindung sichtbar.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde.
Kosten: 1 WKP
Feedback: 2 ERP

Stufe 2

Welle der Zuversicht: Entsendet eine Welle aus positiver Energie in alle Richtungen. Alle nicht feindlich gesinnten Wesen im Umkreis von 30m beruhigen sich, falls sie aufgebracht sind.
Kosten: 2 WKP
Feedback: 2 ERP

Traumschmerz I: Durch die Veränderung der Schwingung eines Gewirres wird dem Ziel Schmerz zugefügt.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Erfolge*3 =Treffer verursacht.
Kosten: 2 WKP
Feedback: [Erzielte Treffer] ERP

Traumvision II: Wie I, aber erkennt auch, ob das Ziel die Wahrheit sagt oder nicht.
Kosten: 2 WKP
Feedback: 2 ERP

Traumschild I: Legt eine energetische Barriere um das Ziel.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Pro Erfolg +10 auf DB. Hält bis zur Beendigung.
Kosten: 2 WKP/Runde
Feedback: 50% des Schadens, die der Träger der Barriere erhält.

Stufe 3

Ab Stufe 3 können auch unbelebte Gewirre in der Traumwelt wahrgenommen werden.

Transmutation I: Der Anwender kann ein beliebiges unbelebtes Objekt in seiner Grundform verändern, in dem er die Fäden seines Gewirres neu anordnet.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Die Anzahl der Erfolge bestimmt die Güte der Verwandlung.
Reichweite: Berührung, 1cm³/Stufe
Kosten: 5 WKP
Feedback: 2W10 ERP

Traumheilung II: Wie I, nur mit 5 ERP pro Erfolg
Kosten: 3 WKP

Gezeitenwelle I: Entsendet eine psychokinetische Welle durch die Traumwelt zum Gewirr des Zieles.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Ziel würfelt auf Reflex. Mehr Erfolge als das Ziel: → Ziel geht zu Boden.
Reichweite: 5m pro Stufe über Stufe 3
Kosten: 3 WKP
Feedback: 20 ERP

Telekinese I: Durch die Lockerung der Verbindungsfäden wird ein unbelebtes Objekt gegen die Schwerkraft bewegt.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Bei Erfolg schwebt das Ziel.
Aktionsradius: Erfolge in Metern. Nach Beendigung kehrt das Objekt langsam in seinen Grundzustand zurück.
Kosten: 3 WKP
Feedback: 10 ERP

Stufe 4

Traumvision III: Wie I, nur kann der Anwender das Schwingungsmuster des Zieles so deuten, dass es seine Gedanken erkennt.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Bei Erfolg sind dem Anwender die aktuellen Gedanken des Zieles bekannt.
Kosten: 4 WKP
Feedback: 10 ERP

Traumschmerz II: Durch die Veränderung der Schwingung eines Gewirres werden dem Ziel muskuläre Verletzungen zugefügt.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Das Ziel erhält (Erfolge x 10) Abzüge auf alle Aktionen bis (vom Spielleiter festgelegte)Verletzungen geheilt sind.
Kosten: 4 WKP
Feedback: 5 ERP/Erfolg

Traumheilung III: Wie I, nur mit 10 ERP pro Erfolg.
Kosten: 4 WKP

Traumreise I: Das Ziel kann seinen Geist zu einem entfernten (sichtbaren) Ziel lenken und dort alles wahrnehmen, als wäre es körperlich dort.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Ein Erfolg nötig. Das Ziel muss sichtbar sein.
Reichweite: 30m
Kosten: 4 WKP
Feedback: 10 ERP

Traumübertragung: Der Anwender kann seine eigene Energie im Verhältnis 2:1 auf ein unbelebtes Ziel übertragen und dessen Energie verstärken. So kann er aus einer Kerzenflamme eine meterhohe Flamme oder gar einen Feuerball machen, wenn er über genügend Erschöpfungspunkte verfügt. Auch kann auf diesem Wege Energie entzogen und in die Umgebung abgeleitet werden. Ein Feuer kann so z.B. zum Erlöschen gebracht werden. Grundsätzlich kann alles manipuliert werden, das genügend innere Energie gespeichert hat. ACHTUNG: Dies ist einer der mächtigste Zauber im ganzen System und kann bei unsachgemäßer Anwendung zu extrem gefährlichen Situationen führen. Nicht nur, dass der Anwender dabei schnell sterben kann, so kann es seine Umgebung ebenfalls, da sich die Energie bei einem Patzer schlagartig um den Anwender herum entlädt. Ein hochstufiger Magier, der in einer Taverne patzt, wird mit Sicherheit das gesamte Gebäude samt Inhalt zu Nano-Partikeln verwandeln.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Ein Erfolg nötig. Das Ziel muss sichtbar sein.
Reichweite: 30m
Kosten: 10 WKP
Feedback: Die eingesetzten Erschöpfungspunkte (nicht ableitbar).

Anwendungsbeispiele:

Beispiel 1:
Im System wird davon ausgegangen, dass ein Charakter über den Daumen gepeilt die Energie besitzt, die er als ERP zur Verfügung hat. Z.B. 40 ERP. Eine Kerzenflamme hat natürlich weit weniger Energie und kann bei 1 ERP festgemacht werden. Um sie zu löschen wäre also der Einsatz von 2 ERP nötig (2:1). Würde der Anwender nun seine gesamten 40 ERP in die Kerzenflamme projizieren, so wäre der Effekt dramatisch und würde zu einem massiven Feuerball führen. Hier ist der Spielleiter gefordert, dies im Bedarfsfall genau einzuordnen.

Beispiel 2:
Ein gefrorenes Bierfass soll (zwecks geplanter oraler Aufnahme durch einen mäßig durstigen Zwergen) vom Magier verflüssigt werden, indem die innere Energie erhöht wird.
Die Energie des Eisfasses wird mit 10 ERP bemessen. Der Magier müsste also 20 ERP einsetzen, um das gesamte Fass zu schmelzen. Leider patzt der Magier beim Wurf und seine gesamte Energie (40 ERP) manifestiert sich um ihn herum. Es entsteht eine mächtige Druckwelle, die 30 Meter um ihn herum alles umreißt, das weniger als 100kg wiegt. Wäre ein Feuer in Reichweite der 30m so würde die Flamme sehr verstärkt werden bis hin zu einem Feuerball. Auch hier ist der Spielleiter gefordert, die Situation adäquat zu beschreiben und die sehr individuellen Auswirkungen festzulegen. Der Magier verliert in diesem Falle die doppelte Anzahl der eingesetzten ERP.

Transmutation II: Der Anwender kann ein beliebiges unbelebtes Objekt in seiner Grundform zerstören, in dem er die Fäden seines Gewirres entwirrt.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Die Anzahl der Erfolge bestimmt den Grad der Zerstörung.
Reichweite: Berührung, 10cm³/Stufe
Kosten: 5 WKP/10 cm³
Feedback: 5 ERP/10 cm³

Stufe 5

Alle Traummanipulationen der vorangehenden Stufen können nun auf 2 Ziele gleichzeitig angewendet werden.

Traumportal I: Öffnet ein zufälliges Portal auf einem Traumpfad. Bei Durchschreiten des Portals wird der Anwender zum nächsten lokalen Tor transportiert.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Ein Erfolg nötig.
Kosten: 10 WKP

Traumform I: Durch Manipulation des Zieles (auch selbst) kann das Aussehen des Zieles verändert werden, nicht jedoch seine Körpergröße. Das Umwandeln ist mit großen Schmerzen verbunden und das Ziel verliert dabei sämtliche Erschöpfungspunkte. Das Ziel muss mit der Anwendung einverstanden sein.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde.
Kosten: 20 WKP

Manifestation: Der Anwender versucht, seinen Geist in einem fremden Körper zu manifestieren um ihn so zu übernehmen.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Dem Ziel steht ein Widerstandswurf zu. Beim Scheitern der Übernahme erleidet der Anwender 3W10 Schaden. Patzt der Anwender manifestiert sich sein Geist außerhalb des Körpers und er fällt für 1W10 Tage ins Koma.
Ist das Ziel von einem Dimu besetzt, kann dieser auf diese Weise ausgetrieben werden. Das Ziel verstirbt dabei jedoch.
Kosten: 30 WKP
Feedback: 30 ERP

Traumreise II: Wie I, nur größere Reichweite.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Ein Erfolg nötig. Das Ziel muss sichtbar sein.
Reichweite: 30m pro Stufe
Kosten: 10 WKP

Gezeitenwelle II: Wie I, nur wird die Welle kreisförmig ausgesandt und alle (auch Verbündete) sind davon betroffen.
Kosten: 5 WKP
Feedback: 20 ERP

Traumbann I: Versucht, ein freies (nicht manifestiertes) Dimu zurück in die Traumwelt zu schicken.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Ein Erfolg nötig.
Kosten: 5 + (2 WKP x Stufe des Dimu).
Feedback: 5 ERP x Stufe des Dimu.

Stufe 6

Telekinese II: Wie I, aber auch belebte Objekte.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Bei Erfolg schwebt das Ziel.
Aktionsradius: Erfolge in Metern. Nach Beendigung kehrt das Objekt in seinen Grundzustand zurück.
Kosten: 10 WKP

Traumblase: Erschafft eine undurchdringliche Sphäre um den Anwender herum, die von Energie (Feuer, Elektrizität, Strahlung) nicht durchdrungen werden kann. Der Magier verliert pro Runde 10 ERP, um die Barriere aufrecht zu halten. Die Barriere schützt NICHT vor physischen Angriffen, gibt aber +50 DB gegen Fernkampfwaffen.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Durchmesser: Erfolge in Metern.
Kosten: 15 WKP
Feedback: 10 ERP/Runde (nicht ableitbar)

Traumsauger: Der Anwender spannt einen Faden zum Ziel und versucht, ihm die Lebensenergie zu entziehen um sie seiner eigenen hinzuzufügen.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Zieht dem Ziel (Erfolge x 10) ERP ab.
Kosten: 10 WKP
Feedback: Die Hälfte der entzogenen ERP

Stufe 7

Alle Traummanipulationen der vorangehenden Stufen können nun auf 3 Ziele gleichzeitig angewandt werden.

Traumform II: Wie I, nur kann auch die Körpergröße verändert werden (10% x Erfolge). Die Masse des Objektes bleibt gleich.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde.
Kosten: 15 WKP

Traumportal II: Wie I, nur kann das lokale Tor ausgesucht werden, sofern bekannt.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde.
Kosten: 20 WKP (+ 3WKP pro übersprungenem Tor)

Stufe 8

Alle Traummanipulationen der vorangehenden Stufen können nun auf 5 sichtbare Ziele gleichzeitig angewandt werden.

Stufe 9

Alle Traummanipulationen der vorangehenden Stufen können nun auf 7 sichtbare Ziele gleichzeitig angewandt werden.

Stufe 10

Alle Traummanipulationen der vorangehenden Stufen können ab nun auf (Stufe x 1) sichtbaren Ziele gleichzeitig angewandt werden.

Lichtraub: Der Anwender versucht, die Seele des Zieles aus dem Körper zu drängen, indem er alle Fäden seines Gewirres entwirrt. Der Körper zerfällt dabei zu Staub und es entsteht ein freier Dimu.
System: Wurf auf Fertigkeit Traumkunde. Dem Ziel steht ein Widerstandswurf (Ge) zur Verfügung.
Kosten: 80 WKP
Reichweite: 30m, 1 Ziel in Sicht
Feedback: 100 ERP

9.21.2 Schamanen

Im Gegensatz zu den Magiern des Ordens der Idune, können Schamanen die Traumwelt, welche sie „Geisterwelt“ nennen, nicht betreten und auch nicht manipulieren. Diese Fähigkeit erlaubt alleine eine Träne der Idune. Anders als die Magier, haben die Schamanen jedoch gelernt, mit den Wesen der Traumwelt zu interagieren und sie sogar als Verbündete im Kampf zu gewinnen. Auch erhalten sie kein Feedback beim Wirken einer Manipulation, da sie nicht direkt in das Gefüge der Welt eingreifen.

Mächtige Schamanen sind in der Lage, gefährliche Wesen auf der Traumwelt heraufzubeschwören. Diese Dimu sind nur schwer zu kontrollieren und können, wenn sie sich befreien, großen Schaden anrichten.

Schamanen sind keine Krieger. Dennoch sind sie in der Lage, einem Feind erheblichen Schaden zuzufügen. Direkt und indirekt. Sie sind jedoch eher auf Heilung und Linderung spezialisiert und darauf, die Gruppe im Kampf zu unterstützen. Schamanen sind daher in allen Armeen der Völker (außer bei den Kaiserlichen) willkommene Hilfstruppen.

Zauberpatzer bei Schamanen:

- 95-96: der Anwender verliert das Doppelte der eingesetzten WKP. Dabei sind negative Werte der verbliebenen WKP möglich!
- 97-98: Der Anwender verliert sofort alle WKP.
- 99: Der Anwender verliert alle WKP und alle ERP
- 100: (wie 99) + Der Anwender kann eine Woche lang nicht mehr zaubern.

Schamanen-Magiesystem

Stufe 1

Geisterbund I
Der Anwender kann sich mit dem Geist eines beliebigen Lebewesens verbinden, und dessen Sinneseindrücke wahrnehmen. Er hat jedoch keinen Einfluss auf das Lebewesen, außer, dass das Lebewesen die fremde Präsenz spürt.
Auswirkung: Nimmt wahr, was das Ziel wahrnimmt. Ziel erhält +10 auf Wahrnehmung.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein Widerstandwurf (WW) erlaubt.
Reichweite: Sicht.
Dauer: 1 Runde/Stufe des Anwenders.
Kosten: 1 WKP

Geistheilung I
Der Anwender beruhigt den Geist eines Lebewesens und heilt so seine Erschöpfungspunkte.
Auswirkung: Das Ziel erhält 2W10 ERP zurück.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt.
Reichweite: Berührung
Kosten: 1 WKP

Illusion I
Der Anwender erzeugt eine beliebige, kurze Sinneswahrnehmung bei einem Ziel.
Auswirkung: Das Ziel ist für eine Runde abgelenkt.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt. Die Sinneswahrnehmung ist zufällig.
Reichweite: Sicht
Kosten: 1 WKP

Seelenbalsam
Der Anwender flutet ein Ziel mit positiven Gedanken und kann so seine Stimmung verändern.
Auswirkung: Die Haltung gegenüber der Umgebung des Zieles verbessert sich. Aus feindlich wird abwartend, aus abwartend wird neutral, aus neutral wird zugänglich, aus zugänglich wird verbunden.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt.
Reichweite: Sicht
Kosten: 1 WKP

Seelenqual
Der Anwender flutet ein Ziel mit negativen Gedanken und kann so seine Stimmung verändern.
Auswirkung: umgekehrt wie Seelenbalsam.
System: Wurf auf Seelenkunde, WW (Geist) erlaubt.
Reichweite: Sicht
Kosten: 1 WKP

Stufe 2

Geistschlag I
Der Anwender erzeugt eine geistige Überlastung bei einem Ziel.
Auswirkung: Das Ziel erleidet 2W10 Schaden EPR durch Schmerz.
System: Wurf auf Seelenkunde, WW (Geist) erlaubt.
Reichweite: Sicht
Kosten: 2 WKP

Geistersicht
Der Anwender kann sich mit der „Geisterwelt" verbinden und erhöht so seine Wahrnehmung stark.
Auswirkung: Der Anwender erhält +30 auf Wahrnehmung.
System: Wurf auf Seelenkunde.
Dauer: 1 Runde/Stufe des Anwenders
Kosten: 2 WKP

Seelenschutz I
Der Anwender kann sich geistig mit der Seele eines Zieles verbinden.
Auswirkung: Erleidet das Ziel danach Schaden, fängt der Anwender die Hälfte dieses Schaden ab und erleidet sie selbst.
System: Wurf auf Seelenkunde, hält 1 Runde/Stufe des Anwenders.
Reichweite: Berührung
Kosten: 2 WKP

Seelenfrieden
Der Anwender kann ein Ziel besänftigen.
Auswirkung: Das Ziel unternimmt für (x) Runden keine feindliche Handlung gegen den Anwender, solange der Anwender sich nicht feindlich verhält.
System: Wurf auf Seelenkunde, hält 1 Runde/Stufe des Anwenders.
Reichweite: Sicht
Kosten: 2 WKP

Stufe 3

Geistheilung II
Der Anwender beruhigt den Geist eines Lebewesens und heilt so seine Erschöpfungspunkte.
Auswirkung: Das Ziel erhält 4W10 ERP zurück.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt.
Reichweite: Berührung
Kosten: 3 WKP

Illusion II
Erzeugt eine gezielte Sinneswahrnehmung bei einem Ziel (ein Sinn), die aufrechterhalten werden kann.
Auswirkung: Das Ziel ist für (x) Runden abgelenkt.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt.
Reichweite: Sicht
Kosten: 2 WKP pro Runde

Geisterbefehl
Der Anwender dringt in den Geist eines Lebewesens ein und erteilt ihm einen Befehl. Das Ziel muss intelligent genug sein, den Befehl zu verstehen. Der Befehl besteht aus einem einzelnen Wort.
Auswirkung: Das Ziel wird dem Befehl folgeleisten, solange er nicht destruktiver Natur ist.
System: Wurf auf Seelenkunde, WW (Geist) erlaubt.
Reichweite: Sicht
Kosten: 3 WKP

Stufe 4

Geistschlag II
Der Anwender erzeugt eine geistige Überlastung bei einem Ziel.
Auswirkung: Das Ziel erleidet 4W10 Schaden EPR durch Schmerz.
System: Wurf auf Seelenkunde, WW (Geist) erlaubt.
Reichweite: Sicht
Kosten: 4 WKP

Seelenschutz II
Der Anwender kann sich geistig mit der Seele eines Zieles verbinden.
Auswirkung: Erleidet das Ziel danach Schaden, fängt der Anwender den kompletten Schaden ab und erleidet ihn selbst.
System: Wurf auf Seelenkunde, hält 1 Runde/Stufe des Anwenders.
Reichweite: Sicht
Kosten: 4 WKP

Geisterbund II
Wie Geisterbund I, jedoch muss das Ziel nicht sichtbar sein.
Auswirkung: Nimmt wahr, was das Ziel wahrnimmt.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt. Das Ziel muss nicht sichtbar sein, aber es muss zuvor mit Geisterbund I bereits verbunden gewesen sein.
Dauer: 1 Runde/Stufe des Anwenders
Kosten: 4 WKP

Furcht
Der Anwender verbindet sich geistig mit einem Ziel und erzeugt schreckenerregende Bilder in seinem Geist.
Auswirkung: Das Ziel ist nicht in der Lage eine Handlung zu vollführen. WW (Geist) erlaubt.
Reichweite: Sicht.
System: Wurf auf Seelenkunde, hält 1 Runde
Kosten: 4 WKP

Stufe 5

Regeneration des Geistes
Der Anwender beruhigt den Geist eines Lebewesens und heilt so seine Erschöpfungspunkte.
Auswirkung: Das Ziel erhält 1W10 ERP pro eingesetzten WKP zurück.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt.
Reichweite: Berührung
Kosten: variabel.

Geisthelfer
Ruf ein hilfreiches Wesen aus der Geisterwelt, das dem Anwender beisteht.
Auswirkung: Jeder Schaden, den der Anwender erleidet wird von dem beschworenen Geistwesen übernommen. Nur der Anwender kann das Wesen in Form eines schwarzen Nebels sehen (Der Orden der Idune kennt diese Wesen als „Dimu"). Der Dimu verschwindet, wenn die unmittelbare Gefahr für den Beschwörer gebannt ist.
System: Wurf auf Seelenkunde. Sollte der Wurf verpatzt werden, besteht eine 10%ige Chance, dass das herbeigerufene Geistwesen den Körper übernimmt. Die sehr individuellen Auswirkungen hängen von der Gesinnung des Anwenders ab. Dem Anwender steht pro Stunde ein WW (Geist) mit +20 zu um den entstandenen Dimu wieder auszutreiben.
Kosten: 10 WKP

Stufe 6

Grauen I
Der Anwender dringt in den Geist eines Zieles ein und zeigt ihm seinen schlimmsten Alptraum.
Auswirkung: Das Ziel flieht voller Schrecken, wenn es den Widerstandswurf nicht schafft.
System: Wurf auf Seelenkunde, WW (Geist) erlaubt.
Reichweite: Sicht
Kosten: 6 WKP

Stufe 7

Gruppen-Regeneration
Der Anwender beruhigt den Geist aller befreundeten Lebewesen um sich herum und heilt so deren Erschöpfungspunkte.
Auswirkung: Alle Ziele erhalten 1W10 ERP pro eingesetzten 5 WKP zurück. Reichweite: 3m/Stufe.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt.
Kosten: variabel.

Stufe 8

Beschwörung:
Der Anwender ruft einen Dimu aus der Geisterwelt.
Auswirkung: Der Dimu manifestiert sich in Geistergestalt und greift die Feinde des Anwenders an, bis diese vernichtet sind. Der OB des Dimu entspricht dem Seelenkunde-Wert des Anwenders +20. Der DB beträgt 40 (Astral-Leib, halber Schaden). Jeder Schaden, den der Dimu erleidet wird zur Hälfte an den Beschwörer weitergeleitet. Sind alle Feinde in Sichtweite besiegt, verschwindet der Dimu wieder. Wird der Dimu besiegt, verliert auch der Beschwörer alle ERP und wird bewusstlos.
System: Wurf auf Seelenkunde.
Kosten: 20 WKP

Stufe 9

Seelenbund
Der Anwender verbindet sich mit der Seele eines Zieles (nur 1 Ziel möglich) und bindet diese an seine eigene.
Auswirkung: Sollte das Ziel sterben und die Seele den Körper verlassen, wird sie für 10 Runden daran gehindert. In dieser Zeit kann der Tod durch Heilung verhindert werden. Sollte der Anwender ohnmächtig werden und das Ziel sterben, so stirbt auch der Anwender.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt.
Reichweite: Berührung
Kosten: 40 WKP

Ritual der Erhaltung
Der Anwender verbindet den seelenlosen Körper eines frisch Verstorbenen mit der Geisterwelt. Der Körper darf nicht länger als eine Minute ohne Seele sein.
Auswirkung: Der Körper wird erhalten, ohne dass er weiteren Schaden erleidet. In dieser Zeit kann mithilfe des „Rituales der Ewigkeit“ versucht werden, die Seele zurück in den Körper zu locken. Wird das Ritual abgehalten, obwohl die Seele noch im Körper ist, so fällt der Körper ins Koma. Wird das Ritual abgebrochen, so ist die Seele verloren.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt. Das Ritual wird durch einen bestimmten Gesang aufrecht gehalten.
Dauer: Gesang.
Reichweite: Berührung.
Kosten: 20 WKP

Stufe 10

Schutzpatron
Der Anwender öffnet eine Brücke in die Geisterwelt und verbindet sich mit dem nächsten freien Geistwesen und gleichzeitig mit jedem Gruppenmitglied.
Auswirkung: Jeder Schaden, den einer der Verbundenen erleidet wird zu 100% in die Geisterwelt abgeleitet und dort vom Geistwesen empfangen. Dies geschieht solange, bis die Verbindung zur Geisterwelt abreißt. Dies geschieht entweder willentlich oder durch Mangel an Willenskraftpunkten des Anwenders.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt.
Kosten: 20 WKP pro Runde.

Ritual der Ewigkeit
Der Anwender versucht, eine Seele aus der Geisterwelt zurück in ihren ehemaligen Körper zu locken.
Auswirkung: Solange der Körper mit dem „Ritual der Erhaltung“ erhalten wird, kann die Seele durch dieses Ritual zurückkehren. Sollte der Körper zu sehr verletzt sein, muss zuvor die tödliche Verletzung geheilt oder soweit gelindert werden, bis sie nicht mehr tödlich ist. Je mächtiger der Verstorbene war, desto schwieriger ist es, die Seele wieder in den Körper zu locken.
System: Wurf auf Seelenkunde, kein WW erlaubt. Der Körper muss nackt sein und mit einem bestimmten Muster bemalt worden sein, damit die Seele ihr Ziel findet und nicht in einen neuen Körper übergeht. Pro Stufe des Toten erhält der Anwender 5 Punkte Abzug auf seinen Wurf. Sollten andere an dem Ritual teilnehmen (die den Gesang des Rituales beherrschen), so erhält der Anwender pro Teilnehmer +10 auf seinen Wurf. Gelingt die Widervereinigung der Seele mit dem Körper, so verliert der Körper dauerhaft einen Punkt auf ein zufälliges Attribut (-1).
Solange der Gesang anhält, kann erneut gewürfelt werden, bis sich ein Erfolg einstellt.
Kosten: 20 WKP pro Runde. Kann auf alle Teilnehmer aufgeteilt werden.

9.21.3 Sirithi

Die Sirithi (Einzahl Sirith) sind die schamanisch geschulten Jäger der Elfen, deren Hauptaugenmerk auf der geistigen Beeinflussung von Lebewesen liegt. Einst zum Geheimbund der Königswachen gehörend, sind die Sirithi heute zumeist Einzelgänger, die durch die Wildnis ziehen. Ihre eigentliche Aufgabe war zur Zeit des Krieges gegen das delische Reich die Kampfunterstützung. Sie waren sehr gefürchtet, denn oft bedienten sie sich offenbar dunkler Kräfte, um ihre Gegner zu beeinflussen oder gar zu töten. Die wenigen Sirithi, die es heute noch gibt, leben ohne feste Regeln und sind meist Opportunisten. Selbst bei den Elfenfürsten sind keine besonders gerne gesehenen Gäste. Doch sollte es erneut zu einem Kampf gegen das Kaiserreich kommen, werden sie wieder von unschätzbarem Wert sein.

Sirithi besitzen einen besonderen Bogen: Das „Bo-Kan“. Es ähnelt einem Langbogen, hat aber einige Griffe, die es erlauben, es auch als Instrument zu verwenden. Die Töne, die sie diesem Bogen entlocken, klingen wie das Wehklagen von Geistern aus einer anderen Welt. Wer einmal einen Sirith hat spielen hören, wird es nicht mehr vergessen. Es sei denn, der Anwender will es so…

Sirithi sind Meister der geistigen Manipulation und ihre Opfer haben zumeist keine Möglichkeit, sich gegen die Auswirkungen der Klänge zu wehren. Mithilfe ihres speziellen Obertongesanges, können sie diese Effekte so verstärken, dass sie direkt in den Geist des Zieles eindringen.

Patzer bei Sirithi:

- 95-97: der Anwender kommt aus dem Rhythmus und muss sich 1W4 Runden sammeln.
- 98-99 der Anwender kommt aus dem Rhythmus und muss sich 1W10 Runden sammeln.
- 100: Die Bogensehne reißt und muss erneuert werden. Dies dauert 15 Minuten.

Die Anwendung ihrer Instrumente ist keine Magie im eigentlichen Sinne, es ist vielmehr das direkte Eindringen in den Geist eines (oder mehrerer) Ziele(s), um darin bestimmte Dinge zu platzieren. Dies kann ein Bild sein, eine Emotion, ein Befehl oder eine perfekte Illusion. Im ersten Krieg gegen das delische Reich, ist es einer Gruppe Sirithi gelungen, eine ganze Armee in die Flucht zu schlagen, indem sie den Soldaten erfolgreich das Bild eines Angriffes durch gewaltige Seemonster implantieren konnten.

Im Kampf kann ein Sirith jedoch auch ganz konventionell sein Bo-Kan als Waffe verwenden, die dann als Langbogen gewertet wird. Ist der Bogen entspannt, kann er auch als hochwertiger Kampfstab benutzt werden.

Sirithi-Magiesystem

Stufe 1

Wohlklang I
Die gespielten und gesungenen Töne erwecken Zuversicht bei freundlich gesinnten Wesen in direkter Hörweite.
Auswirkung: Das Ziel wird motiviert und erhält einen Bonus von +5 (pro Stufe des Anwenders) auf alle Fertigkeiten, solange der Sirith spielt.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, kein Widerstandwurf erlaubt.
Reichweite: 30m

Missklang I
Die gespielten und gesungenen Töne erwecken Unwohlsein bei feindlich gesinnten Wesen in direkter Hörweite.
Auswirkung: Das Ziel wird demotiviert und erhält einen Abzug von -5 (pro Stufe des Anwenders) auf alle Fertigkeiten, solange der Sirith spielt.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, kein Widerstandwurf erlaubt.
Reichweite: 30m, 1 Ziel

Ruf des Friedens I
Die gespielten und gesungenen Töne besänftigen feindlich gesinnte Wesen in direkter Hörweite.
Auswirkung: Das Ziel greift nicht an, solange der Sirith erfolgreich spielt und singt und es nicht angegriffen wird.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, Widerstandwurf (Ge) erlaubt.
Reichweite: 30m, 1 Ziel.

Ruf der Abhärtung
Die gespielten und gesungenen Töne reduzieren Schmerz bei freundlich gesinnten Wesen in direkter Hörweite.
Auswirkung: Das Ziel erhält nur die Hälfte des Schadens in jeder Runde in der der Sirith erfolgreich spielt und singt.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, kein Widerstandwurf erlaubt.
Reichweite: 30m, 1 Ziel.

Lied der Stille
Die gespielten und gesungenen Töne versetzen freundlich gesinnte Wesen in direkter Hörweite in einen sehr tiefen Schlaf.
Auswirkung: Das Ziel regeneriert zehn ERP in jeder Stunde in der der Sirith erfolgreich spielt.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren. Das Ziel muss einverstanden sein.
Reichweite: 30m, 1 Ziel.

Stufe 2

Ruf der Schmerzen
Die gespielten und gesungenen Töne erwecken Schmerz bei feindlich gesinnten Wesen in direkter Hörweite.
Auswirkung: Das Ziel erhält (x)W6 Schaden (x= Stufe des Anwenders) in jeder Runde in der der Sirith erfolgreich spielt und singt.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, kein Widerstandwurf erlaubt.
Reichweite: 30m, 1 Ziel.

Geisterbild I
Die gespielten und gesungenen Töne pflanzen ein bestimmtes Bild im Geist eines Wesens in direkter Hörweite ein.
Auswirkung: Das Ziel nimmt die Illusion wahr und reagiert individuell (im Ermessen des Spielleiters). Je höher die Stufe des Anwenders, desto mächtiger die Illusion.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, Widerstandwurf (Ge) erlaubt.
Reichweite: 30m, 1 Ziel.

Stufe 3

Ruf des Schlafes I
Wie „Ruf des Friedens", jedoch schläft das Ziel ein und erwacht nach (10 x Stufe) Minuten, solange es ignoriert wird.

Lied der Schlacht
Die gespielten und gesungenen Töne stärken die Moral aller kämpfenden, freundlich gesinnten Wesen in direkter Hörweite ein.
Auswirkung: Die Ziele erhalten +10 auf ihren OB und ihren DB.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, Kein Widerstandwurf erlaubt. Reichweite: 30m.

Stufe 4

Wohlklang II
Wie „I", nur auf alle Ziele in Hörweite, mit einem Bonus von +5 (pro Stufe) auf alle Fertigkeiten.

Missklang II
Wie „I", nur auf alle Ziele in Hörweite, mit einem Malus von -5 (pro Stufe) auf alle Fertigkeiten.

Stufe 5

Lied des Blutes
Wie „Lied der Schlacht", nur erhalten zusätzlich alle feindlich gesinnten Wesen einen Malus von -10 auf OB und DB.

Lied der Qual
Wie „Ruf der Schmerzen", nur mit einem Schaden von (x)W10 pro Runde.

Stufe 6

Geisterbild II
Wie „I“, nur sind zwei Sinne betroffen (Sehen und Hören), was die Illusion noch glaubhafter macht.

Ruf des Friedens II
Wie „I“, nur auf alle Feinde in Hörweite.

Stufe 7

Lied der Niederlage
Wie „Lied der Schlacht“, nur mir +20 und es erhalten zusätzlich alle feindlich gesinnten Wesen einen Malus von -20 auf OB und DB.

Ruf der Panik
Wie „Ruf des Friedens II“, nur fliehen alle Feinde in Hörweite beim Scheitern des Widerstandswurfes.

Stufe 8

Lied der Massen-Qual
Wie „Ruf der Qual“, nur auf alle Gegner in Hörweite.

Ruf der Unbesiegbarkeit
Die gespielten und gesungenen Töne reduzieren Schmerz bei freundlich gesinnten Wesen in direkter Hörweite.
Auswirkung: Das Ziel erhält nur 10% des Schadens in jeder Runde (abgerundet) in der der Sirith erfolgreich spielt und singt.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, kein Widerstandwurf erlaubt. Reichweite: 30m, 1 Ziel.

Stufe 9

Nemesis
Der Anwender erschafft eine perfekte Spiegel-Illusion eines Feindes, die das Original (und nur dieses) sofort angreift. Der ausgeteilte Schaden wird als real empfunden.
Der OB der Illusion ist gleich dem Wert des Anwenders für Musizieren + Singen. Die restlichen Werte sind denen des Gegners gleich. Die Nemesis kann nicht besiegt werden und besteht, solange der Anwender singt und spielt oder bis der Widerstandswurf des Zieles gelingt (jede Runde erfolgt ein Widerstandswurf).
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, kein Widerstandwurf erlaubt. Reichweite: 30m, 1 Ziel.

Lied der Apokalypse
Wie „Lied der Schlacht“, nur mir +50 und es erhalten zusätzlich alle feindlich gesinnten Wesen einen Malus von -50 auf OB und DB.

Stufe 10

Lied der Lähmung
Das Ziel ist bei Scheitern des Widerstandswurfes nicht mehr in der Lage, sich zu bewegen, solange der Anwender spielt und singt.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, Widerstandwurf (Ge) erlaubt. Reichweite: 30m, 1 Ziel.

Armageddon
Überträgt die Lebenskraft aller feindlich gesinnten Wesen in der Umgebung auf alle freundlich gesinnten. Die Gegner verlieren dabei anteilig so viele ERP, wie allen freundlich gesinnten Wesen fehlt. Die abgezogenen ERP werden gleichmäßig übertragen.
System: Wurf auf Arkanes Musizieren, kein Widerstandwurf erlaubt. Reichweite: 30m

9.21.4 Konstrukteure

Durch die hochentwickelte Technik der Zwerge, sind ihre Konstrukteure in der Lage, die wundersamsten Dinge und Maschinen zu entwerfen. Dies geht von einfachen Repetier-Armbrüsten, über Luftschiffe, bis hin zu Kampf-Konstrukten, die mithilfe einer besonderen Art von Magie, von den Zwergen Drû-Stan genannt, belebt werden.

Sie kennen sich mit allen Materialien und deren Bearbeitung bestens aus. Für die Ausübung von Drû-Stan sind besonders reine Edelsteine nötig. Um ein Konstrukt nach Fertigstellung zu beleben, ist ein abschließender, erfolgreicher Wurf auf die Fähigkeit Drû-Stan erforderlich.

Material	Schwierigkeit	Edelstein zur Belebung	Minimalwert des Steines
Holz	Leicht (+10)	Kleiner Edelstein	10 GS
Stein	Normal (+0)	Gewöhnlicher Edelstein	20 GS
Eisen	Schwer (-10)	Großer Edelstein	50 GS
Stahl	Sehr schwer (-20)	Sehr großer Edelstein	100 GS
Hartstahl	Äußerst schwer (-30)	Reiner Edelstein	200 GS
Elfenstahl	Extrem schwer (-50)	Makelloser Edelstein	500 GS
Zwergenstahl	Extrem schwer (-50)	Makelloser Edelstein	500 GS
Schwarzstahl	Fast unmöglich (-80)	Makelloser Diamant	2000 GS

Das Erschaffen eines Konstruktes:

Nachdem sich der Konstrukteur entschieden hat, wie sein Werk aussehen soll, muss er berechnen, wieviel Material er dafür benötigt. Dies bestimmt die Anzahl der nötigen Werkstücke. Der Spielleiter ermittelt dies zu Beginn der Prozedur.
Dieses Material muss mittels der Fähigkeit, die diesem Material entspricht (Holzkunde, Steinkunde, Metallkunde) grob aufbereitet werden. Dafür sind mehrere erfolgreiche Würfe auf die entsprechende Fertigkeit vonnöten (abzüglich Schwierigkeit). Ist ein Wurf nicht erfolgreich, so ist das zu bearbeitende Werkstück nicht mehr zu gebrauchen.
Sind alle Werkstücke vollendet, so müssen diese mittels „arkane Mechanik“ (Schwierigkeit ist hier immer „normal“) zu dem gewünschten Konstrukt verbunden werden. Dazu ist für jedes Werkstück wieder ein erfolgreicher Wurf nötig. Gelingt ein Wurf nicht, so ist das Werkstück nicht mehr zu gebrauchen und muss neu erschaffen werden.

Ist das Konstrukt erfolgreich fertiggestellt, so muss der Edelstein in der dafür vorgesehenen Öffnung angebracht werden. Danach muss das Konstrukt mit einem erfolgreichen Wurf auf Drû-Stan (abzüglich Schwierigkeit) belebt werden. Gelingt dies nicht, zerspringt der Edelstein zu Staub.
Ist dies gelungen, gilt das Konstrukt als „belebt“. Das heißt, es kann die Gedanklichen oder verbalen Befehle seines Meisters empfangen.

Beispiel 1:

Es soll ein Holzkonstrukt zum Zwecke des automatischen Transportes erschaffen werden (selbstlaufend). Es soll 1 Meter breit, 2 Meter lang und 50cm hoch sein. Zusätzlich soll es auf sechs Beinen laufen. Der ermittelte Materialaufwand ergibt 50kg Holz und insgesamt 10 Werkstücke.

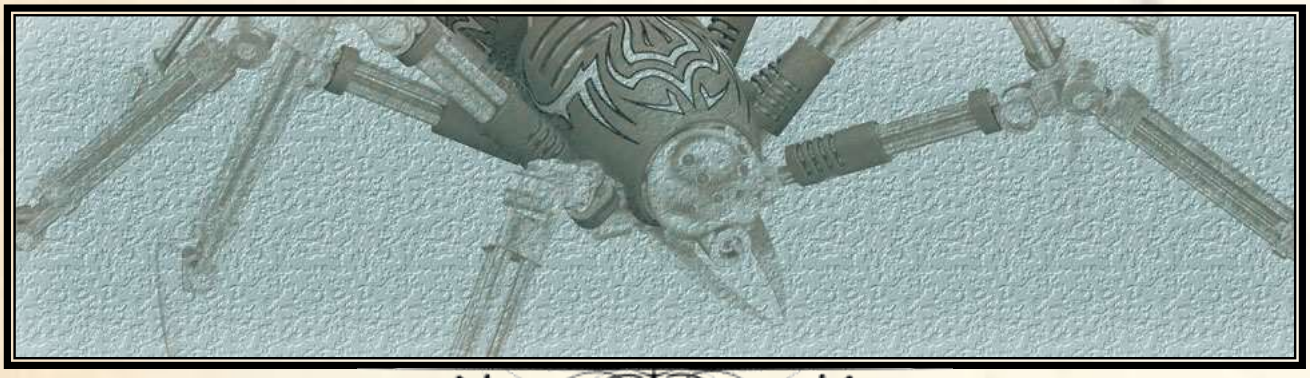
- Nach zehn Würfen auf Holzkunde (mit Schwierigkeitsbonus +10 für Holz) schafft es der Konstrukteur, seine Werkstücke fertigzustellen.
- Mittels arkane Mechanik verbindet er mit 10 Würfen erfolgreich die Werkstücke zu seinem Konstrukt.
- Er setzt einen Edelstein (ein kleiner Quarz) ein und würfelt erfolgreich auf seine Fertigkeit Drû-Stan (+10 für Holz)

Erfolg: Der Stein beginnt zu leuchten. Das Konstrukt ist belebt und kann seine Befehle ausführen.

Beispiel 2:

Ein Großmeister der Zwerge erschafft einen Krieger aus Zwergenstahl, der eine Waffe führen kann. Der ermittelte Materialaufwand ergibt 10kg Zwergenstahl und insgesamt 50 Werkstücke.
Seine Schwierigkeit, die Werkstücke zu bearbeiten und zusammenzufügen, beträgt -50 auf seine Fertigkeit (hier: Metallkunde). Nach drei Monaten Arbeit ist es ihm gelungen, das Konstrukt fertigzustellen. Er setzt einen hühnereigroßen, makellosen Smaragd ein und kann ihn mittels Drû-Stan beleben.
Der Krieger, in Form einer kompletten Plattenrüstung aus Zwergenstahl, ist nun bereit, die Befehle seines Meisters auszuführen. Das Konstrukte hat einen OB in Höhe der Fähigkeit „Drû-Stan“ seines Erschaffers. Kämpfende Konstrukte haben jedoch außer ihrer Rüstungsklasse keinen anwendbaren DB. Auch besitzen sie keine ERP und können nicht geheilt werden. Sie besitzen jedoch „Strukturpunkte“ in Höhe der ERP des Erschaffers. Sind diese auf Null gesunken, zerfällt das Konstrukt und gilt wieder als Rohmaterial. Diese Strukturpunkte können, solange das Konstrukt nicht zerstört wurde, durch Reparatur (hier: Metallkunde) wieder „aufgefüllt“ werden.

Bei jeder Planung und Ausführung eines Konstruktes, sollte mit dem Spielleiter der genaue Zweck und der genaue Aufbau besprochen und geplant werden.



9.22 Erfahrungspunkte

Damit die Charaktere auch aufsteigen können, benötigen sie natürlich Erfahrungspunkte (EP). Die nachfolgenden Punkteverteilungen sind Vorschläge, die zum Haussystem passen. Solltet ihr der Meinung sein, dass eure Spieler mehr oder gar weniger Punkte benötigen, könnt ihr das Punktesystem einfach an eure Wünsche anpassen.
Zum Festhalten und Berechnen der Punkte, findet ihr auf der Homepage im Archiv ein vorgefertigtes Punkteblatt, dass ihr verwenden könnt (zu empfehlen).

Die Punkte, die ein Spieler erhalten kann, gliedern sie wie folgt:

1) **Gelungene Manöver**
   a. Mittelschweres Manöver: 10 EP
   b. Schweres Manöver: 20 EP
   c. Sehr schweres Manöver: 30 EP
   d. Extrem schweres Manöver: 50 EP
2) **Im Kampfgeschehen**
   a. Schaden erhalten: 10 EP
   b. Schaden ausgeteilt: 20 EP
   c. Gegner getötet: (Stufe (Gegner) x100/Anzahl Beteiligter) EP
   d. 01 gewürfelt 100 EP
   e. bewusstlos geworden 50 EP
3) **Zauber**
   a. Gelungen: Zauberstufe x10 EP
4) **Sonstige Punkte** (variabel, Spielleiter -Entscheidung)
   a. Besondere Ideen
   b. Rätsel gelöst
   c. In Todesgefahr
   d. … (kann beliebig erweitert werden)
5) **Nach dem Spiel**
   a. Punkte für rollengerechtes Spielen: bis zu 100 EP
   b. Neben-Quest erledigt bis zu 1.000 EP
   c. Hauptquest erledigt bis zu 10.000 EP

Alle Punkte zusammen ergeben die Erfahrungspunkte, die ein Spieler für eine Spielrunde erhält. Diese werden auf die schon zuvor erhaltenen EP aufaddiert. Sollte der Charakter dabei eine Stufe aufgestiegen sein, ist wie im Abschnitt „Stufenanstieg“ beschrieben zu verfahren.

9.23 Berufe/Klassen

Neben den normalen Berufen können die folgenden Berufe/Klassen im Haussystem zum Spiel ausgewählt werden. Grundsätzlich kann JEDES Volk, JEDE Klasse spielen. Aber bei gewissen Völkern sind bestimmte Klassen nur sehr unwahrscheinlich. Daher wird dies im Nachfolgenden entsprechend berücksichtigt.

9.23.1 Krieger/Soldat

Kaiserreich:

Die Krieger des Kaiserreiches sind die besten Soldaten aller Menschenreiche. Sie sind exzellent ausgebildet und wenn sie längere Zeit in der Armee gedient haben, können sie mit so gut wie jeder Waffe umgehen. Sie haben gelernt, alle möglichen Rüstungen zu tragen und mit dem Schild zu kämpfen.

Startbonus: Soldaten der kaiserlichen Armee starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Blocken" oder „Schnellschuss", je nach Ausrichtung.

Boron:

Die Krieger der Boron sind zähe und unnachgiebige Kämpfer. Sie weichen nie und geben sich nie geschlagen. Sie bevorzugen Zweihandwaffen und bringen damit Tod und Verderben, wenn sie in Wut geraten.

Startbonus: Krieger der Boron starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Sturmschlag"

Kosan:

Die Kosan-Krieger sind begnadete Reiter und lernen schon als Kind den Bogen vom Pferd aus abzufeuern und das ohne Zuhilfenahme von Zügeln oder Sattel. Mit ihren Speeren können sie jeden Feind leicht in vollem Galopp (Sturmangriff) aufspießen. Doch auch im Nahkampf sind die Kosan gefürchtete Krieger, die mit ihren Speeren mächtige Hiebe und Stöße austeilen können.

Startbonus: Krieger der Kosan starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Sturmangriff" und „Schnellschuss"

Zwerge:

Kämpfende Zwerge sind hart wie Granit und verwegen wie ein wilder Bär. Sie fürchten sich nicht vor dem Tod und verlachen ihre Feinde im Kampf. Sie sind Meister mit der Axt und dem Schild und darauf trainiert, jeden Gegner mit wenigen gezielten Schlägen außer Gefecht zu setzen, ohne sich groß zu verausgaben.

Startbonus: Kämpfende Zwerge starten mit der Zusatz-Fertigkeit „gezielter Schlag"

Elfen:

Die Krieger der Elfen sind vor allem im Kaiserreich gefürchtet, da sie im Krieg vielen Soldaten das Leben genommen haben. Diese hochtrainierten und nahezu unbesiegbaren Gegner können es locker mit mehreren Gegner gleichzeitig aufnehmen, ohne zu ermüden. Es braucht schon eine Menge Krieger, um einen älteren Elfenkrieger zur Strecke zu bringen. Sie sind Spezialisten mit zwei Waffen, wobei sie meist mit ihren Langdolchen kämpfen. Aber auch mit dem Bogen sind sie tödliche Gegner.

Startbonus: Krieger der Elfen starten mit den Zusatz-Fertigkeiten „Doppelschlag", „Klingentanz" und „Schnellschuss"

9.23.2 Schurke/Dieb

Kaiserreich/Luthe:

Im Kaiserreich findet man verdingte Schurken, aber auch einfache Diebe, die ihr Handwerk auf der Straße gelernt haben. Da sie zumeist in den Städten unterwegs sind, kennen sie sich in der Szene exzellent aus und wissen um so gut wie jeden geheimen Gang und jede geheime Türe in der Stadt.

Sie sind Meister im Umgang mit Schlössern und Fallen und Heimlichkeit ist ihr zweiter Vorname. Ein guter kaiserlicher Schurke ist nur schwer zu fassen und die der Luthe noch schwerer.

Startbonus: Schurken starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Schattenlauf“

9.23.3 Jäger

Kaiserreich:

Der klassische Jäger, der Wild nachstellt und Fährten verfolgt. Nicht immer wird er für eine Jagd beauftragt, oft zahlt es sich auch aus, einen Jäger auf eine frische Fährte anzusetzen, um einen Schurken oder Dieb zu jagen. Am wohlsten fühlen sich Jäger in den weiten Wäldern des Reiches. Sie sind Meister des Bogens und des Fallenstellens und erkennen jede Spur.

Startbonus: kaiserliche Jäger starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Lautlos“

Elfen:

Elfische Jäger sind die Meister der Naturbeherrschung. Sie gehen ungesehen und ungehört und wo immer sie hinkommen, verschmelzen sie mit ihrer Umgebung als wären sie nicht da. Ein Elfenjäger, der einmal eine Fährte aufgenommen hat, wird sie nicht wieder verlieren. Egal ob die Beute ein Mensch ist oder ein Wildtier. Sie sind zudem Meister mit dem Bogen.

Startbonus: elfische Jäger starten mit den Zusatz-Fertigkeiten „Lautlos“ und „Unsichtbar“

Boron:

Die Jäger der Boron sind es gewohnt, stundenlang durch die verschneiten und kalten Wälder und Berge des hohen Nordens zu streifen. Dabei können sie sich perfekt tarnen. Wenn sie in einem Schneegebiet sind, werden sie eins mit ihrer Umgebung und sind nicht mehr zu erkennen. Sie lauern oft stundenlang im Schnee auf ihre Beute, um dann schnell zuzuschlagen.

Startbonus: nordische Jäger starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Auflauern“

9.23.4 Schlitzer

Kaiserreich/Luthe:

Die Schlitzer des Reiches sind bei allen Völkern gefürchtet. Es sind eiskalte Auftragsmörder, die ihr Ziel gnadenlos verfolgen, bis sie es in einer Position haben, wo sie blitzschnell und unbemerkt zuschlagen und dann wieder verschwinden, als wäre nie etwas geschehen. Zurück bleibt das tote Ziel. Die Schlitzer der Luthe sind dabei besonders unberechenbar

Startbonus: Schlitzer starten mit der Zusatz-Fertigkeit „lautlos töten“

9.23.6 Magier

Kaiserliche:

Die Magier des Ordens der Idune sind genauso geheimnisvoll wie gefürchtet. Wenn sie über eine Träne der Idune verfügen, können sie (abhängig von der Macht dieser Träne) die Welt um sich herum in erschreckender Art und Weise verändern und steuern. Niemand weiß genau, zu was ein Ordensmagier fähig ist. Nicht einmal der Orden selbst!

Startbonus: Magier starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Traumkunde“.

9.23.5 Shapari

Luthe:

Unter den Schamanen der Luthe finden sich auch die Shapari. Sie sind, wie normale Schamanen, bewandert in den dunklen Künsten der Natur und kennen sich perfekt mit Giften und Heilkräutern aus. Sie lernen zudem, ohne Waffe zu kämpfen, ein Kampfstil, den nur die Luthe entwickelt haben.

Dabei legen sie ihren Fokus auf die Entwaffnung des Gegners um ihn dann mit einem Gift bewegungsunfähig zu machen und in ihre Hütte im Wald zu schleppen. Dort versuchen sie den Willen des Opfers zu brechen („Silberzunge) um ihn als Sklave für die Luthe gefügig zu machen.
Schon manch ein reisender Bürger des Reiches ist den Luthe so zum Opfer gefallen und nie wieder gesehen worden. Der so gewonnene Diener ist willenlos in Hinsicht auf seine eigenen Wünsche, wird aber alles für seinen Meister/seine Meisterin tun. Shapari können einen willenslosen Diener pro Stufe haben.

Startbonus: Shapari starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Silberzunge“

9.23.8 Duellant

Kaiserliche:
Der Duellant legt Wert auf einen sauberen Kampf und ist darauf spezialisiert, gezielte und tödliche Treffer zu erzielen. Das bloße Einschlagen auf einen Gegner ist nicht sein Stil und so wartet er zumeist auf eine passende Gelegenheit zum Angriff oder zum Konter. Duellanten sind Meister des Ausweichens und der Parade und sind im Kampf nur schwer zu treffen und zu besiegen.

Startbonus: Duellanten starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Riposte“

9.23.7 Schamanen

Alle:

Die Schamanen der Völker beziehen sich alle auf die gleichen Fähigkeiten: Die Erkundung der „Geisterwelt“ und deren „Bewohner“. Die Geisterwelt ist dabei nichts andere als die Traumwelt. Anders als die Ordensmagier können sie die Traumwelt jedoch nicht manipulieren sondern nur erforschen und sich mit ihr verbinden.

Auch können sie Wesen aus der Traumwelt um Hilfe bitten, wenn diese geneigt sind, ihnen zu helfen. Sie sind Meister der Kräuter- und Trankbraukunde und können die Zukunft aus den verschiedensten Dingen herauslesen.
Die Kaiserlichen und die Boron kennen keine Schamanen.

Startbonus: Schamanen starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Traumsicht“

9.23.9 Berserker

Alle:

Berserker, egal welchem Volk sie entstammen, haben eines gemein: Sie verachten den Tod und kämpfen ohne Rücksicht auf Stil oder Verluste. Sie legen alle Kraft in den Angriff und wüten unter ihren Gegnern, bis entweder keiner mehr steht oder sie selbst am Boden liegen. Ein Berserker verzichtet stets auf aktive Verteidigung und kann in seiner Wut ganze Gruppe von Kriegern ausschalten, wenn er nicht aufgehalten wird.

Startbonus: Berserker starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Raserei“

9.23.10 Sirith (Mehrzahl Sirithi)

Elfen:

Die seltenen Elfen-Sirithi verwenden ihren Kampf-Bogen, um seltsame Töne zu produzieren, die in der Lage sind, andere Wesen geistig zu beeinflussen. Dies kann zum Schaden des Zieles oder zum Nutzen des Zieles sein. Sirithi sind darüber hinaus Meister der Musik und des Gesanges und kennen sich gut in Heilkunde aus.
Der Kampfbogen kann auch als Waffe oder als Kampfstab verwendet werden.

Startbonus: Sirithi starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Arkanes Musizieren“

9.23.11 Konstrukteure

Zwerge:

Die zwergischen Konstrukteure sind arkane Handwerker, die gelernt haben, die Kräfte der Natur mit Mechanik zu verbinden. Dabei verwenden sie für größere Maschinen Dampfkraft. Für kleinere Maschinen verwenden sie „Kum-Drû“, eine Kraft, die nur die Zwerge kennen und die besonders reinen Edelsteinen inne wohnt. Diese Kraft belebt unbelebte Objekte und kann sie dem Willen der Zwerge unterwerfen. Zwergische Konstrukte, die mit besonders reinen Edelsteinen gesteuert werden, sind extrem mächtige Kampfmaschinen, solange die Mechanik funktioniert. Die zwergische Fähigkeit, diese Kraft zu nutzen, wird Drû-Stan genannt. Nur Konstrukteure der Zwerge können diese erlernen.

Startbonus: Konstrukteure starten mit der Zusatz-Fertigkeit „Drû-Stan“

9.24 Besondere Fertigkeiten

Nachfolgende Spezial-Fertigkeiten kosten 20 Entwicklungspunkte (oder einen Werdegangspunkt), wenn sie nicht durch den Beruf/das Volk schon zuvor gelernt wurden:

- **Blocken:** Der Schildbonus erhöht sich bis zum OB, aber ein Zurückschlagen ist nicht möglich.
- **Schnellschuss:** Der Bogenschütze kann jede Runde ohne Abzug feuern. Eine Armbrust kann in zwei Runden (statt sonst drei) ohne Abzüge abgefeuert werden.
- **Sturmschlag:** DB wird auf OB gezählt, kein DB mehr danach für diese Runde.
- **Sturmangriff (zu Pferd)** - +50 OB.
- **Gezielter Schlag:** Der Krieger konzentriert sich auf die Schwachstelle des Feindes und wartet einen günstigen Moment ab, einen vernichtenden Treffer zu landen. OB verdoppelt sich, aber es bedarf einer Runde Vorbereitung.
- **Doppelschlag:** Kann mit zwei Waffen gleichzeitig ohne Abzug schlagen und danach noch ganz normal verteidigen.
- **Drû-Stan:** Die Fähigkeit der zwergischen Konstrukteure, sich mit Maschinen zu verbinden, die über einen besonders reinen Edelstein als Steuerzentrale verfügen. Kann nur von Zwergen-Konstrukteure gelernt werden. Zur Kontaktaufnahme und setzen eines Befehles ist ein erfolgreicher Wurf auf diese Fähigkeit erforderlich.
- **Klingentanz:** der Krieger kann sich zwei Gegnern (+1 pro Stufe) gleichzeitig stellen, ohne seinen DB einzubüßen. Nur Elfen können dies erlernen.
- **Schattenlauf:** solange sich der Anwender im Schatten aufhält und nicht bewegt, bekommt er einen Bonus von +50 auf Heimlichkeit.
- **Lautlos:** der Anwender kann sich auch dort beinahe völlig geräuschlos bewegen, wo andere nur trockene Äste zertreten. +50 auf Heimlichkeit beim Schleichen auf schwierigem Untergrund (dichter Wald, Glassplitter etc).
- **Unsichtbar:** Wenn der Anwender durch Schatten oder dichtes Unterholz schleicht, verschmilzt er mit seiner Umgebung. Nur Elfen können dies erlernen.
- **Auflauern:** gibt +50 OB beim nächsten Angriff durch geschicktes Verbergen.
- **Lautlos töten:** gelingt der Wurf auf Heimlichkeit, so kann sich der Anwender unbemerkt bis an sein Ziel heranschleichen um es dann mit einem gezielten Angriff auf der Stelle zu töten. Dabei wird auf die Fähigkeit „lautlos Töten“ gewürfelt. Bei einem Fehlschlag wird ein normaler, geglückter Angriff daraus.
- **Arkanes Musizieren:** Die Fähigkeit der Elfen-Sirithi, mit Instrumenten und ihrer Stimme Klänge zu erzeugen, die den Geist anderer Wesen beeinflussen können.
- **Silberzunge:** der Anwender kann mit seiner Stimme dem zuvor mit Drogen vollgepumpten Opfer den Willen austreiben um ihn zum Sklaven zu machen. Dies kann auch ohne Drogen versucht werden. Dabei steht dem Opfer ein Widerstandwurf auf geistige Beeinflussung mit +30 zu (unter Drogen +0). Geht der Widerstandswurf fehl, so wird das Opfer zum willenlosen Sklaven des Anwenders oder bis der Anwender die Beeinflussung aufhebt. Nur Luthe können dies erlernen.
  System**:** Wurf auf „Bezirzen“, Anzahl Erfolge= Anzahl Tage Sklaverei.
- **Traumkunde:** gestattet den Anwender die Welt innerhalb der „Traumwelt“ frei zu gestalten und sich in ihr zu bewegen, abhängig von seinen Fähigkeiten. Dies können nur die Ordensmagier mit einer Träne erlernen.
- **Traumsicht:** Wie Traumkunde, jedoch ohne die Möglichkeit der Manipulation der Traumwelt. Kann nur von Schamanen gelernt werden.
- **Riposte:** Der Anwender besitzt die Fähigkeit, direkt nach einer gelungenen Parade zurückzuschlagen und einen normalen Angriff mit „Riposte“ als OB zu starten. Der Gegner hat dabei außer seiner Rüstung keinen DB.

- **Raserei:** Der Anwender kann seinen gesamten DB (außer Rüstung) auf den OB umleiten (wie Sturmschlag), erleidet aber bei einem Treffer nur halben Schaden. Während der Raserei kann zwischen Freund und Feind nicht unterschieden werden. Beendet wird die Raserei durch ein zuvor verabredetes „Sicherheitswort“ eines Mitstreiters, oder wenn der Anwender seine Erschöpfungspunkte verbraucht hat und zu Boden geht. Jede Runde Raserei kostet 2 ERP. Um in Raserei zu geraten muss nicht gewürfelt werden. Erhält ein Berserker einen Treffer mit mehr als 30 Punkte Schaden, so geht er automatisch in Raserei.

9.25 Besondere Fähigkeiten (Volksabhängig)

- **Dunkelsicht:** Die angeborene Fähigkeit der Zwerge, im Dunkeln Lebewesen zu erkennen (Infrarotsicht). Nur Zwerge haben diese Fähigkeit.
- **Strahlungsresistenz:** Durch ihre Vorgeschichte sind die Luthe sehr resistent gegenüber Radioaktivität. Sie erhalten einen Bonus von +50 gegen den „Hauch des Todes“.
- **Nachtsicht:** Die angeborene Fähigkeit der Luthe und der Elfen, im Dunkel genauso gut wie am Tage sehen zu können, solange eine Lichtquelle (Mond, Sterne) vorhanden ist.
- **Meditation:** Die angeborene Fähigkeit der Elfen, sich in Trance zu versetzen, um Erschöpfungspunkte zu regenerieren. Pro Stunde Meditation werden 10 ERP regeneriert. Auch werden 3 Willenskraftpunkte pro Tag/Stufe regeneriert. Nur Elfen haben diese Fähigkeit.
- **Giftresistenz:** Durch das Leben in der Wildnis, sind die Elfen sehr stark an Gifte angepasst und dementsprechend resistent dagegen mit einem Bonus von +50 auf Widerstand gegen Gift.
- **Natursicht:** Durch ihre Fähigkeit, mit der Natur im Einklang zu leben, können Elfen die Gefühle der Tiere um sie herum spüren und erkennen somit stets als erstes, wenn sich Gefahr nähert. Sie erhalten daher +30 auf Wahrnehmungswürfe, wenn es um das Erkennen von Gefahren geht, solange sich Tiere in der Nähe aufhalten, die diese Gefahr ebenfalls spüren können.
- **Giftimmunität:** Durch eine seltene, vererbbare Mutation, sind die Kosan gegen alle bekannten Gifte immun. Sie erhalten +100 auf Widerstand gegen Gift.
- **Kälteimmunität:** Durch ihre Leben in den arktischen Tundren, macht den Eis-Barbaren Kälte bis -30 Grad selbst nackt nichts aus. Sie erhalten +100 auf den Widerstand gegen Kälte. Gleichzeitig sind sie dadurch aber sehr anfällig gegen Hitze. Daher erhalten sie -50 auf den Widerstand gegen Hitze und Feuer.

9.26 Gruppendynamik

Durch die ständigen Konflikte zwischen den Völkern, ist es nicht einfach, wenn verschiedene Völker zu einer Gruppe zusammenkommen. Daher wird im Nachfolgenden beschrieben, welche Extrem-Meinungen es dabei geben kann. Dies bedeutet jedoch nicht, dass diese Meinungen nicht überwindbar wären oder dass nicht sogar Freundschaften entstehen können.

Kaiserliche:
- *Zu Boron:* „Lasst sie nur kommen, diese Tiere. Nichts weiter als wilde Barbaren!“
- *Zu Zwergen:* „Seltsames Volk aber zäh und stark und ihre Technologie ist mächtig!“
- *Zu Elfen:* „Sie sind stark, ja, aber sie bluten wie wir, wenn man sie trifft! Wenn sie erneut Krieg wollen, wissen sie, wo sie uns finden!“
- *Zu Kosan:* „Harte und perfekte Reiter. Aber sonst Barbaren.“
- *Zu Luthe:* „Der Abschaum der Straßen! Man sollte sie alle aufhängen!“
- *Zu Eisbarbaren:* „So tödlich wie die Kälte aus der sie kommen!“

Boron:
- *Zu Kaiserlichen:* „Nur ein toter Kaiserlicher ist ein guter Kaiserlicher.“
- *Zu Zwergen:* „Unsere kleinen Brüder im Geiste. Sie haben seltsame Geräte.“
- *Zu Elfen:* „Waldgeister, nicht mehr, nicht weniger. Und tödlich wie Gift. Meidet sie um jeden Preis!“
- *Zu Kosan:* „Gute Krieger, harte Reiter!“
- *Zu Luthe:* „Der Abschaum des Kaiserreiches. Nicht mehr wert als die Ratten in den Kellern. Erschlagt sie, wenn ihr sie seht!“
- *Zu Eisbarbaren:* „Unsere wilden Brüder aus dem Norden!“

Zwerge:
- *Zu Kaiserlichen:* „Gute Handelspartner, solange sie nicht wieder einen Krieg anzetteln.“
- *Zu Boron:* „Sie sind beinahe wie wir, nur weicher, größer, dümmer und ungeschickter. Aber sonst fast wie wir. Man kann wunderbar mit ihnen zechen!“
- *Zu Elfen:* „Hartes und tapferes Volk, aber gefährlich und dunkel wie die Nacht!“
- *Zu Kosan:* „Sie reiten und stinken nach Pferdepisse. Wir mögen keine Pferde.“
- *Zu Luthe:* „Sie haben ein schlimmes Schicksal und eine ungewisse Zukunft. Die Menschen täten gut daran, sie besser zu behandeln, denn wer weiß, was die Zukunft bringt!“
- *Zu Eisbarbaren:* „Zähe Kämpfer!“

Luthe:
- *Zu Kaiserlichen:* „Naivlinge und Schwächlinge. Aber gute Opfer!“
- *Zu Boron:* „Sie sind härter als die Kaisermaden und sie stinken wie wir. Aber sie hassen uns.“
- *Zu Elfen:* „Nimm es weg! Es brennt so!“
- *Zu Kosan:* „Sie machen ihr Ding, wir machen unser Ding.“
- *Zu Zwergen:* „Zähe kleine Bastarde. Wir mögen sie. Und sie erfinden wunderbare Dinge!“
- *Zu Eisbarbaren:* „Zu viel Muskeln mit zu wenig Gehirn!“

Elfen:
- *Zu Kaiserlichen:* „Wir werden nie vergessen, was sie uns angetan haben!“
- *Zu Boron:* „Sie waren schlau genug, dem Kaiser den Rücken zuzukehren. Doch sie sind verblendet in ihrer Wut.“
- *Zu Luthe:* „Bemitleidenswerte Kreaturen. Die letzten Opfer der delischen Unterdrücker!“
- *Zu Kosan:* „Tief verwurzelt mit ihrer Umgebung, aber uninteressant für uns.“
- *Zu Zwergen:* „Begnadete Handwerker, doch stur wie ein Ochse und sie stinken gen Himmel!“
- *Zu Eisbarbaren:* „Im manchen Wintern kamen sie weit nach Süden. Das war unerfreulich.“

Kosan:

- *Zu Kaiserlichen:* „Sie haben gute Pferde und wir handeln mit ihnen."
- *Zu Boron:* „Tapfere Männer und Frauen. Sie verdienen unseren Respekt."
- *Zu Elfen:* „Wir misstrauen ihnen, sie sind arrogant und gefährlich!"
- *Zu Luthe:* „Seltsame Kreaturen. Viel Leid liegt in ihren Augen. Und sie stinken wie ein Haufen Büffelscheiße!"
- *Zu Zwergen:* *Achsel zuck*
- *Zu Eisbarbaren:* „harte Kämpfer und zäh wie ein Steppenbär!"

Eis-Barbaren:

- *Zu Kaiserlichen:* „Sie wohnen in Steinhäusern. IN STEINHÄUSERN! *hysterisches Lachen*"
- *Zu Boron:* „Unsere kleinen Brüder. Verweichlicht, aber das Feuer brennt noch in ihnen."
- *Zu Elfen:* „Oh… sie schmecken gar nicht schlecht, wenn man sie gut würzt!"
- *Zu Kosan:* „Ihre Reittiere sind lecker."
- *Zu Zwergen:* „Sie wohnen unter der Erde und sind nur schwer zu fangen. Tapfere kleine Kämpfer!"
- *Zu Luthe:* „Was man aus Menschen so alles machen kann, wenn man sie zerbricht. Nicht essbar!"

12. Weitere Module

Die folgenden weiteren Module sind in Planung oder bereits erschienen:

Zusatzmodul: Das Kaiserreich von Idunia

Das Kaiserreich tritt die Nachfolge des großartigen Reiches von Delia an, das während des Falls des Himmelsgottes komplett vernichtet wurde. Alle Städte des Reiches werden im Detail beschrieben mit vielen neuen Karten und den wichtigsten Personen und Orte der Städte und des Umlandes.

Enthält:

- Zahlreiche POIs des Kaiserreiches mit Karten und Beschreibung.
- Spannende neue Abenteuervorlagen für Kampagnen in den Städten und im kaiserlichen Umland.

Zusatzmodul: Das Reich der Boron

Kälte und Härte. Das sind die Kennzeichen der Länder, in denen die Boron leben. Und hart sind auch ihre KriegerInnen. Doch auch sehr heißblütig!

Enthält:

- Alle Städte der Boron und deren Bewohner im Detail.
- Zahlreiche eisige POIs mit Karten und Beschreibung.
- Spannende neue Abenteuervorlagen für Kampagnen in den Städten, im Umland der Boron und auf See.

Zusatzmodul: Die Kosan - Reiternomaden der nördlichen Steppen

Ihr Leben ist so einfach wie ihre Regeln des Zusammenlebens. Reduziert auf das Nötigste, ziehen die Kosan mit ihrem Pferdeherden durch die kalten Steppen des hohen Nordens. Immer den Büffelherden hinterher.
Die überaus begnadeten Reiter werden auf ihren kleinen Pferden geboren und sterben auf ihnen. So will es der Brauch. Doch das Leben ist auch hart und entbehrungsreich und nicht ungefährlich.

Enthält:

- Detaillierte Beschreibungen der Clans und der Lebensweise der Reiterkrieger.
- Karten der Stammesgebiete und der Region.
- Spannende neue Abenteuervorlagen für Kampagnen in den weiten Steppen des Nordes.

Zusatzmodul: Die Luthe - Mutanten, Gaukler und Glücksritter

Die Luthe sind kein einheitliches Volk. Was sie jedoch alle verbindet, ist ihr Schicksal: Sie sind Ausgestoßene und Mutanten und der Adel des Kaiserreiches fürchtet sie. Zu Recht...
Die Welt der Luthe ist eine Welt voller Gefahr und Verrat. Gewalt gegen sie ist an der Tagesordnung und so haben sich die meisten Luthe dem Verbrechen hingegeben und kontrollieren die Unterwelt in den meisten Städten des Kaiserreiches. Und sie sind gefürchtete Mutanten mit teils unglaublichen Fähigkeiten...

Enthält:

- Detaillierte Beschreibungen der Luthe und deren Entstehung.
- Karten der Unterwelt der Städte und der toten Lande.
- Spannende neue Abenteuervorlagen für Kampagnen in den gefährlichsten Gebieten der Reiche.

Zusatzmodul: Die See-Elfen von Iolidar.

Sie sind die Letzten ihrer Art. Ihre Welt ist untergegangen, doch die Macht ihrer beiden letzten Fürstentümer ungebrochen. Sie sind die unangefochtenen Herrscher der Meere. Heute wie damals.

Enthält:

- Detaillierte Beschreibungen der Elfen, ihrer Geschichte und ihrer letzten Fürstentümer.
- Karten des Sumpflands des Elfenreiches.
- Spannende neue Abenteuervorlagen für Kampagnen in den elfischen Sümpfen und auf hoher See.

Zusatzmodul: Die Zwerge des Nordens

Nur zwei ihrer einst gewaltigen Städte sind noch übrig. Und diese sind nur noch ein Abglanz alter Tage. Der gefallene Gott hatte die Zwerge fast ausgelöscht. Doch zäh wie sie sind, halten sie sich nach wie vor in ihren letzten beiden Städten und konnten einen Teil ihrer alten Kultur wiedererrichten.

Enthält:

- Detaillierte Beschreibungen der Zwerge, ihrer Geschichte und ihrer letzten beiden Minenstädte.
- Karten der Umlande und der tiefen Minen.
- Spannende neue Abenteuervorlagen für Kampagnen in den zwergischen Stollen und Gebirgen.

Zusatzmodul: Der Orden der Idune

Die Magier des Idune-Ordens sind so geheimnisumwittert wie gefährlich. Sie sind die Stütze des neuen Kaiserreiches, das ohne sie nicht existieren kann. Durch die "Tränen der Idune" zur Macht gelangt, sind sie stets auf der Suche nach neuen Kristallen. Dies führt sie in die gefährlichste Gegend der Welt: Den Iduna-Krater.

Enthält:

- Detaillierte Beschreibungen der Magier, der Entstehung des Ordens und dessen Regeln.
- Neues, bisher einzigartiges Magiesystem.
- Traumwelt-Manipulationen bis Stufe 20
- Spannende neue Abenteuervorlagen für Kampagnen in der Welt der Magie.

**Zu Fragen und Anregungen zu diesem Modul stehen wir gerne jederzeit zur Verfügung.
Ihr könnt uns per Email kontaktieren (siehe Homepage)
oder auf Facebook unter fb.me/TraenenDerIdune.**