

TJOSTE

FANTASY-ROLLENSPIELSYSTEM

DAS BUCH DER FERTIGKEITEN

HELLA MENSCHEL
HARTMUT GIESE



Version 2.0

(Februar 2009)

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines zur Darstellung der Fertigkeiten		
.....	4	
Allgemeines Schema	4	
Fertigkeit (Anmerkung) [BF / SF / KF / TF]	4	
Übersicht der Basis- und Spezialfertigkeiten		
Zuordnung	4	
Sortierung nach Spezial- bzw. Kompensationsfertigkeit	4	
Sortierung nach Basisfertigkeit	5	
Sprachen	7	
Sprachfamilie [BF]	7	
Sprache [SF]	7	
Lesen / Schreiben - Alphabet [BF]	7	
Lesen / Schreiben - Sprache [SF]	7	
Linguistik [SF]	7	
Berufsfertigkeiten	8	
Heilkunde - allgemein [BF]	8	
Erste Hilfe [SF]	8	
Massieren [SF]	8	
Medizin [SF]	8	
Schiffsführung [KF]	8	
Handwerksfertigkeiten	9	
Bautechnik [BF]	9	
Gebäudebau	9	
Erdbau	9	
Tunnelbau	9	
Holzbearbeitung [BF]	9	
Bautischler	10	
Köhler/in	10	
Küfer/in	10	
Möbelbau	10	
Schiffsbau	10	
Schmitten	10	
Werkzeug / Wagenbau	10	
Fischerei [BF]	10	
Binnengewässer	10	
Hochsee	10	
Küste	10	
Landwirtschaft [BF]	10	
Feldbau	10	
Gärtnerei	10	
Imker/in	10	
Obst / Baumfrüchte	10	
Tierhaltung	10	
Winzer/in	10	
Lebensmittelverarbeitung [BF]	10	
Backen	10	
Brauereibetrieb	10	
Brennereibetrieb	10	
Kochen	10	
Konditor/in	10	
Müller/in	10	
Schlachter/in	10	
Lederbearbeitung [BF]	10	
Abdeckerei / Gerberei	11	
Kürschner/in	11	
Sattlerei	11	
Schuster/in	11	
Metallbearbeitung [BF]	11	
Edelsteinschleiferei	11	
Gießerei	11	
Huf- / Wagenschmied/in	11	
Kunstschmied/in	11	
Verhüttung	11	
Waffenschmied/in	11	
Werkzeugschmied/in	11	
Papierherstellung [SF]	11	
Steinbearbeitung [BF]	11	
Steinbruchtechnik	11	
Steinmetz/in	11	
Stoffbearbeitung [BF]	11	
Nähen	11	
Segel / Zeltmacherei	11	
Seilerei	11	
Spinnen	11	
Sticken	11	
Weben	11	
Tonbearbeitung [BF]	12	
Glaserherstellung	12	
Porzellanherstellung	12	
Töpfern	12	
Ziegelbrennen	12	
Wissensfertigkeiten	12	
Alchimie [SF]	12	
Anatomie [SF]	12	
Astronomie [SF]	12	
Didaktik [SF]	12	
Ernährungskunde [SF]	13	
Geschichtskunde [BF]	13	
Geschichtskunde-Land / Bereich [SF]	13	
Giftkunde [SF]	13	
Handelskunde [SF]	14	
Kulturkunde [BF]	14	
Kulturkunde-Kulturkreis [SF]	14	
Naturwissenschaft [BF]	14	
Magiekunde [BF]	14	
Magiekunde-Bereich [SF]	15	
Mathematik [SF]	15	
Mechanik [SF]	15	
Naturkunde [BF]	15	
Naturkunde-Region [SF]	15	
Pflanzenkunde [BF]	16	
Pflanzenkunde-Art [SF]	16	
Pflanzenkunde-Region [SF]	16	
Philosophie [BF]	16	
Philosophie-Kulturkreis [SF]	16	
Psychologie [BF]	16	
Psychotherapie [SF]	16	
Rechtskunde [BF]	17	
Rechtskunde-Land [SF]	17	
Religionskunde [BF]	17	
Religionskunde-Kulturkreis [SF]	17	
Sagenkunde [BF]	17	
Sagenkunde-Kulturkreis [SF]	17	
Sapientenkunde-Art / Rasse [SF]	18	
Theoretisches Handwerk [BF] / [SF]	18	
Tierkunde [BF]	18	
Tierkunde-Art [SF]	18	
Tierkunde-Region [SF]	18	
Wetterkunde [SF]	19	
Bewegungsfertigkeiten	20	
Balancieren [SF]	20	
Bewegen [BF]	20	
Bewegen-Wasser [BF]	20	
Bootsfahren [BF]	21	
Fahren-Land [BF]	21	
Hindernislauf [KF]	21	
Klettern [BF]	21	
Baumklettern	22	
Bergsteigen	22	
Fassadenklettern	22	
Laufen [SF]	22	
Paddeln [SF]	22	
Reiten [BF]	22	
Rudern [SF]	23	
Schleichen [SF]	23	
Schlittschuhlaufen [SF]	24	
Schwimmen [SF]	24	
Segeln [SF]	25	
Skifahren [SF]	25	
Springen [SF]	26	
Tauchen [SF]	26	
Allgemeine Abenteurer/innen-Fertigkeiten	27	
Ausfragen / Verhören [SF]	27	
Befehlen [SF]	27	
Beschatten [SF]	27	
Diebestechnik [BF]	28	
Einschätzen [SF]	28	
Fallenkunde [SF]	28	
Gassenwissen [SF]	29	
Glücksspiel [SF]	29	
Heimlichkeit [BF]	30	
Knotenkunde [SF]	30	
Lippenlesen [KF]	30	
Menschenkenntnis [BF]	30	
Meucheln [SF]	31	
Orientierungsvermögen [SF]	31	
Schlösser Öffnen [SF]	32	
Spurenlesen [SF]	32	
Stimmen Nachahmen [SF]	33	
Tarnen [SF]	33	
Taschendiebstahl [SF]	34	
Überlebenstechnik [BF]	34	
Überlebenstechnik-Region [SF]	34	
Überzeugungskraft [SF]	34	
Verkleiden [SF]	35	
Waffen- und Kampffertigkeiten	36	
Nahkampfaffen	36	
Boxen (waffenlose Kampftechnik) [SF]	36	
Degen [SF]	36	
Dolch [SF]	36	
Einhändiger Axtkampf [SF]	36	
Einhändiger Hammerkampf [SF]	36	
Einhändiger Säbelkampf [SF]	36	
Einhändiger Schwertkampf [SF]	37	
Einhändiger Stab- / Keulenkampf [SF]	37	
Morgenstern [SF]	37	
Ringeln (waffenlose Kampftechnik) [SF]	37	
Säbelkampf [BF]	37	
Schlagwaffen [BF]	37	
Schwertkampf [BF]	37	
Speerstechen [SF]	38	
Spieß / Stangenwaffen [BF]	38	
Stangenwaffen-schlagend [SF]	38	
Stab / Keulenwaffen [BF]	38	
Stichwaffen [BF]	38	
Sturmangriff [SF]	38	
Waffenloser Kampf (waffenl. Kampftechnik) [SF]	38	
Waffenlose Kampfkünste [BF]	39	
Zweihändiger Axtkampf [SF]	39	
Zweihändiger Hammerkampf [SF]	39	
Zweihändiger Kampfstab [SF]	39	
Zweihändiger Keulenkampf [SF]	39	
Zweihändiger Säbelkampf [SF]	39	
Zweihändiger Schwertkampf [SF]	39	
Wurfwaffen	40	
Speerschleuder [SF]	40	
Speerwurf [SF]	40	
Werfen [BF]	40	
Wurfaxt / Wurfhammer [SF]	40	
Wurfkeule [SF]	40	
Wurfmesser [SF]	40	
Wurfstern [SF]	40	
Fernwaffen	41	
Armbrustschießen (allg.) [BF]	41	
Armbrustschießen mit ArmbrustX [SF]	41	
Blasrohr (allg.) [BF]	41	
Blasrohr LängeX [SF]	41	
Bogenschießen (allg.) [BF]	41	
Bogenschießen mit Bogen(X.Y) [SF]	42	
Schleuder [SF]	42	
Abwehrwaffen	42	
Buckler [SF]	42	
Leichter Schild [SF]	42	
Schildwaffen [BF]	42	
Schwerer Schild [SF]	43	
Sonstige Kampffertigkeiten	43	
Aktion vom Reittier - Reiter/in [KF]	43	
Aktion vom Reittier - Tier [KF]	43	
Aktion in schwerer Rüstung [KF]	44	
Aktion vom Streitwagen [KF]	44	
Beidhändiger Kampf [Waffe] [SF]	44	
Katapult [BF]	45	
Pariieren [SF]	45	
Scharfschießen [SF]	45	
Magische Fertigkeiten - Magier/innen-System	47	
Spruchlisten	47	
Bewegen [BF]	47	
Umformen [BF]	48	
Umwandeln [BF]	50	
Sinn-Aufnehmen [BF]	51	
Sinn-Manipulieren	52	
Körper-Manipulation 1 (Eigenschaften) [BF]	53	
Körper-Manipulation 2 (Heilung / Schädigung) [BF]	54	
Zeit-Manipulation [BF]	56	
Runenmagie [BF]	58	
Magie-Manipulation [BF]	60	
Verbale Kontrolle von Liste X [BF]	62	
Mentale Kontrolle von Liste X [BF]	62	
Magische Verstärkungsfertigkeiten	62	
Universalmagie [SF]	62	
Wissenschaftliche Magie [SF]	62	
Telekinese [SF]	62	
Materiemagie [SF]	62	
Illusionsmagie [SF]	63	
Heilungsmagie [SF]	63	
Zeitmagie [SF]	63	
Große Magie [SF]	63	
Hohe Runenkunde [BF]	63	
Vergangenheitserkennung [HF]	63	
Kostensenkungspotential [HF]	64	
EW-Steigerungspotential [HF]	64	
Magiebeschleunigung [HF]	64	
Hilfsfertigkeiten	64	
Technische Hilfsfertigkeiten [HF]	64	
Überlevelpotential-Universell [HF]	64	
Überlevelpotential-Allgemein [HF]	64	
Überlevelpotential-Telekinese [HF]	64	
Überlevelpotential-Materiemagie [HF]	65	
Überlevelpotential-Illusionsmagie [HF]	65	
Überlevelpotential-Heilungsmagie [HF]	65	
Überlevelpotential-Zeitmagie [HF]	65	
Magiepunktspotential [TF]	65	
Materielle Objektspotentiale	65	
Objektpotential Einfache Materie [BF]	65	
Objektpotential-Stein/Metall [SF]	65	
Objektpotential-Luft/Gas [SF]	65	
Objektpotential-Wasser/Flüssigkeit [SF]	65	
Objektpotential-Feuer/Blitz [SF]	66	
Objektpotential-Komplexe Materie [BF]	66	
Objektpotential-Erde/Pflanzen [SF]	66	
Objektpotential-Organisches [SF]	66	
Psychische Objektspotentiale	66	
Objektpotential Einfache Sinne [BF]	66	
Objektpotential-Sehen [SF]	66	
Objektpotential-Hören [SF]	66	
Objektpotential-Temperatur [SF]	66	
Objektpotential-Schmecken [SF]	67	
Objektpotential-Riechen [SF]	67	
Objektpotential-Komplexe Sinne [BF]	67	
Objektpotential-Tasten [SF]	67	
Objektpotential-Gefühle [SF]	67	
Objektpotential-Willen/Gedanken [SF]	67	
Magische Objektspotentiale	68	
Objektpotential-Magie [SF]	68	
Seelenwanderung	69	
Ergänzungsfertigkeiten	69	
Seelenwanderung [SF]	69	
Objektpotential-Seele [SF]	69	
Magiepunktspotential [TF]	69	
1. Stufe	69	
Körper-Verlassen / Zurückkehren [BF]	69	
Seelensicht [BF]	69	

Sinn-Übertragung Sehen [BF].....	70
Sinn-Übertragung Hören [BF].....	70
Sinn-Übertragung Riechen [BF].....	70
2. Stufe.....	70
Abschirmen gegen fremde Seelen [BF].....	70
Abschirmen gegen psychische Magie [BF].....	70
Sinn-Übertragung Schmecken [BF].....	71
Handlungspotential-Sprechen [BF].....	71
3. Stufe.....	71
Eindringen / Verlassen eines fremden Körpers [BF].....	71
Botschaft an den eigenen Körper [BF].....	71
Seelensinn Tasten [BF].....	72
Handlungspotential-Manuell [BF].....	72
4. Stufe.....	72
Seelenkontakt [BF].....	72
Kontrolle des fremden Körpers [BF].....	72
5. Stufe.....	73
Fremden Seele lösen [BF].....	73
Magie erkennen [BF].....	73
Gedankenlesen [BF].....	73
6. Stufe.....	73
Abschirmung der Seele [BF].....	73
Zeitreise der Seele [BF].....	74
Magieenergie aus Umfeld schöpfen [BF].....	74
Die magischen Lieder und Hilfsfertigkeiten der Bard/innen.....	75
0.) Ebene: Zusatzfertigkeiten.....	75
Musikmagie [SF].....	75
Überlevelpotential-Musikmagie [SF].....	75
Magiepunktepotential [TF].....	75
1.) Ebene des Herzens.....	75
Der epische Zyklus.....	75
Lied der Freude [BF].....	75
Lied des Leichtsinns [BF].....	75
Lied der Müdigkeit [BF].....	76
Lied der Neugier [BF].....	76
Lied des Trübsinns [BF].....	76
Lied der Wachsamkeit [BF].....	76
Lied des Zweifels [BF].....	76
Der gewöhnliche Zyklus.....	76
Lied der Ausgelassenheit [BF].....	76
Lied der Erotik [BF].....	77
Lied der Fresslust [BF].....	77
Lied der Trinklust [BF].....	77
2.) Ebene des Einfluss.....	77
Lied der Angst [BF].....	77
Lied der Erinnerung [BF].....	77
Lied der Freundschaft [BF].....	78
Lied der Kraft [BF].....	78
Lied der Tapferkeit [BF].....	78
Lied des Schlafs [BF].....	78
Lied der Schwäche [BF].....	79
Lied der Zähmung [BF].....	79
Wahl der Opfer [HF].....	79
3.) Ebene des Zwangs.....	79
Lied des Grauens [BF].....	79
Lied der Lenkung [BF].....	80
Lied der Lockung [BF].....	80
Lied der Tanzlust [BF].....	80
Lied der Verwirrung [BF].....	80
Lied der Zwiertacht [BF].....	80
Einflechten als Untermelodie [HF].....	81
4.) Ebene der Macht.....	81
Lied der Liebe [BF].....	81
Lied des Spottes [BF].....	81
Lied des Wahnsinns [BF].....	82
Lied des Vergessens [BF].....	82
Mischung der Lieder [HF].....	82
5.) Ebene der Magie.....	83
Lied des Schutzes [BF].....	83
Magische Verstärkung des Klangs [HF].....	83
Ziehen magischer Energie [HF].....	83
6.) Ebene der Meister/innen.....	84
Lied der Schöpfung [BF].....	84
Bau magischer Instrumente [BF].....	84
Trainingsfertigkeiten zur Verbesserung der Eigenschaften.....	85
Abhärtung [TF].....	85
Ausdauertraining [TF].....	85
Autogenes Training [TF].....	85
Denksport [TF].....	85
Geschwindigkeitstraining [TF].....	85
Fingerfertigkeit [TF].....	85
Konditionstraining [TF].....	85
Krafttraining [TF].....	85
Magische Konzentrationsfähigkeit [TF].....	86
Psychologisches Auftrittstraining [TF].....	86
Ratetraining [TF].....	86
Reaktionstraining [TF].....	86
Schminken [TF].....	86
Stimmausbildung [TF].....	86
Wahrnehmungsvermögen [TF].....	86
Musische Fertigkeiten.....	87
Akrobatik [SF].....	87
Bildende Kunst [BF].....	87
Bildhauerei [SF].....	87
Darstellung [BF].....	87
Jonglieren [SF].....	87
Komponieren [SF].....	87
Malerei [SF].....	88
Musik [BF].....	88
Musizieren (Instrument) [SF].....	88
Rhetorik / Schreiben [SF].....	88
Schauspielerei [SF].....	88
Singen [SF].....	89
Tanzen [SF].....	89
Verführen [SF].....	89
Komplexe soziale Fertigkeiten.....	90
Politik / Staatsführung.....	90
Intrige.....	90
Diplomatie.....	90
Etikette.....	90
Taktik / Feldherrenkunst.....	90
Automatische Fertigkeiten.....	91
Abwehr.....	91
Physische Resistenz.....	91
Psychische Resistenz.....	91
Ungelehrte Kampftechnik.....	91
Wahrnehmung.....	91
Eigenschaften.....	93
Kraft (Kr) ⇒ Kraftakte.....	93
Geschicklichkeit (Ges).....	93
Schnelligkeit (Schn).....	93
Konstitution (Kons).....	93
Logiktalent (Log).....	94
Intuition (Int).....	94
Magietalent (Mt).....	94
Reaktionsvermögen (Rv).....	94
Sympathiewert (Sym).....	94
Selbstbeherrschung (Sb).....	94
Aussehen (Au) / Stimme (St).....	95
Narben.....	95
Abstumpfung.....	95
Zynismus.....	95
Nervliche Belastung.....	95
Magische Präsenz (Präs).....	95

Spezialfertigkeit	Basisfertigkeit	Bereich BF
Wetterkunde	Naturwissenschaft	Wissen
Bewegungsfertigkeiten		
Balancieren	Bewegen	Bewegung
Baumklettern	Klettern	Bewegung
Bergsteigen	Klettern	Bewegung
Fassadenklettern	Klettern	Bewegung
Hindernislauf [KF]	KF: Bewegung	
Laufen	Bewegen	Bewegung
Paddeln	Bootsfahren	Bewegung
Rudern	Bootsfahren	Bewegung
Schleichen	Heimlichkeit	Abenteurer
Schlittschuhlaufen	Bewegen	Bewegung
Schwimmen	Bewegen-Wasser	Bewegung
Segeln	Bootsfahren	Bewegung
Skifahren	Bewegen	Bewegung
Springen	Bewegen	Bewegung
Tauchen	Bewegen-Wasser	Bewegung
Allgemeine AbenteurerInnen-Fertigkeiten		
Ausfragen/Verhören	Menschenkenntnis	Abenteurer
Befehlen	Menschenkenntnis	Abenteurer
Beschatten	Heimlichkeit	Abenteurer
Einschätzen	Menschenkenntnis	Abenteurer
Fallenkunde	Überlebenstechnik	Abenteurer
Gassenwissen	Menschenkenntnis	Abenteurer
Glücksspiel	Menschenkenntnis	Abenteurer
Knotenkunde	Bootsfahren	Bewegung
	Diebestechnik	Abenteurer
	Überlebenstechnik	Abenteurer
Lippenlesen [KF]	KF: Sprache	
Meucheln	Heilkunde – allgemein	Beruf
Orientierungsvermögen	Überlebenstechnik	Abenteurer
Schlösser Öffnen	Diebestechnik	Abenteurer
Spurenlesen	Überlebenstechnik	Abenteurer
Stimmen Nachahmen	Darstellung	Musisch
Tarnen	Heimlichkeit	Abenteurer
Taschendiebstahl	Diebestechnik	Abenteurer
Überlebenstechnik-Region	Überlebenstechnik	Abenteurer
Überzeugungskraft	Menschenkenntnis	Abenteurer
Verkleiden	Darstellung	Musisch
Nahkampfwaffen		
Boxen	Waffenlose Kampfkünste	Nahkampf
Degen	Stichwaffen	Nahkampf
Dolch	Stichwaffen	Nahkampf
Einhändiger Axtkampf	Schlagwaffen	Nahkampf
Einhändiger Hammerkampf	Schlagwaffen	Nahkampf
Einhändiger Säbelkampf	Säbelkampf	Nahkampf
Einhändiger Schwertkampf	Schwertkampf	Nahkampf
Einhändiger Stab/Keulen-kampf	Stab/Keulenwaffen	Nahkampf
Morgenstern	Schlagwaffen	Nahkampf
Ringen	Waffenlose Kampfkünste	Nahkampf
Speerstechen	Spieß/Stangenwaffen	Nahkampf
Stangenwaffen-schlagend	Spieß/Stangenwaffen	Nahkampf
Sturmangriff	Spieß/Stangenwaffen	Nahkampf
Waffenloser Kampf	Waffenlose Kampfkünste	Nahkampf
Zweihändiger Axtkampf	Schlagwaffen	Nahkampf
Zweihändiger Hammerkampf	Schlagwaffen	Nahkampf
Zweihändiger Kampfstab	Stab/Keulenwaffen	Nahkampf
Zweihändiger Keulenkampf	Stab/Keulenwaffen	Nahkampf
Zweihändiger Säbelkampf	Säbelkampf	Nahkampf
Zweihändiger Schwertkampf	Schwertkampf	Nahkampf
Wurfaffen		
Speerschleuder	Werfen	Wurfaffen
Speerwurf	Werfen	Wurfaffen
Wurfaxt/hammer	Werfen	Wurfaffen
Wurfkeule	Werfen	Wurfaffen
Wurfmesser	Werfen	Wurfaffen
Wurfstern	Werfen	Wurfaffen
Fernwaffen		
Armbrustsch. mit Arm-brustXX	Armbrustschießen (allg.)	Fernwaffen
Blasrohr Länge X	Blasrohr (allg.)	Fernwaffen
Bogenschießen mit BogenXX	Bogenschießen (allg.)	Fernwaffen
Schleuder	Werfen	Wurfaffen
Abwehrwaffen		

Spezialfertigkeit	Basisfertigkeit	Bereich BF
Buckler	Schildwaffen	Abwehr
Leichter Schild	Schildwaffen	Abwehr
Schwerer Schild	Schildwaffen	Abwehr
Sonstige Kampffertigkeiten		
Aktion in schwerer Rüstung [KF]	KF: allgemein Kampf	
Aktion vom Reittier – Reite-rlin [KF]	KF: allgemein Kampf	
Aktion vom Reittier – Tier [KF]	KF: allgemein Kampf	
Aktion vom Streitwagen [KF]	KF: allgemein Kampf	
Beidhändiger Kampf	ohne BF	
Parieren	zu Abwehrwert	
Scharfschießen [KF]	KF: Fernkampf	
Spezielles Katapult als "Ein-lernen" (s. BF)	Katapult	Kampf allg.
Musische Fertigkeiten		
Akrobatik	Bewegen	Bewegung
Bildhauerei	Bildende Kunst	Musisch
Jonglieren	Werfen	Wurfaffen
Komponieren	Musik	Musisch
Malerei	Bildende Kunst	Musisch
Musizieren (Instrument)	Musik	Musisch
Rhetorik/Schreiben	Sprachfamilie	Sprache
Schauspielerei	Darstellung	Musisch
Singen	Musik	Musisch
Tanzen	Darstellung	Musisch
Verführen	Menschenkenntnis	Abenteurer

Sortierung nach Basisfertigkeit

Basisfertigkeit	Spezialfertigkeit	Bereich SF
Sprachen		
Lesen/Schreiben – Alphabet	Lesen/Schreiben – Spra-che	Sprache
Sprachfamilie	Rhetorik/Schreiben	Musisch
	Sprache (beliebige)	Sprache
Berufsfertigkeiten		
Heilkunde – allgemein	Anatomie	Wissen
	Ernährungskunde	Wissen
	Erste Hilfe	Beruf
	Giftkunde	Wissen
	Massieren	Beruf
	Medizin	Beruf
	Meucheln	Abenteurer
Wissensfertigkeiten		
Geschichtskunde	Geschichtskunde - Bereich	Wissen
	Geschichtskunde - Land	Wissen
Kulturkunde	Linguistik	Sprache
	Kulturkunde-Kulturkreis	Wissen
Magiekunde	Magiekunde-Bereich	Wissen
Naturkunde	Naturkunde-Region	Wissen
Naturwissenschaft	Alchimie	Wissen
	Astronomie	Wissen
	Mathematik	Wissen
	Mechanik	Wissen
	Wetterkunde	Wissen
Pflanzenkunde	Pflanzenkunde-Art	Wissen
	Pflanzenkunde-Region	Wissen
Philosophie	Philosophie-Kulturkreis	Wissen
Psychologie	Didaktik	Wissen
	Handelskunde	Wissen
	Psychotherapie	Wissen
Rechtskunde	Rechtskunde-Kulturkreis	Wissen
Religionskunde	Religionskunde-Kulturkreis	Wissen
Sagenkunde	Sagenkunde-Kulturkreis	Wissen
Tierkunde	Sapientenkunde Art/Rasse	Wissen
	Tierkunde-Art	Wissen
	Tierkunde-Region	Wissen

Basisfertigkeit	Spezialfertigkeit	Bereich SF
Bewegungsfertigkeiten		
Bewegen	Akrobatik	Musisch
	Balancieren	Bewegung
	Laufen	Bewegung
	Schlittschuhlaufen	Bewegung
	Skifahren	Bewegung
Bewegen-Wasser	Springen	Bewegung
	Schwimmen	Bewegung
Bootsfahren	Tauchen	Bewegung
	Knotenkunde	Abenteurer
	Paddeln	Bewegung
	Rudern	Bewegung
Klettern	Segeln	Bewegung
	Baumklettern	Bewegung
	Bergsteigen	Bewegung
Landfahrzeuge Lenken	Fassadenklettern	Bewegung
Reiten	Tierkunde-Art	Wissen
Tierkunde-Art	Tierkunde-Art	Wissen
Allgemeine AbenteurerInnen-Fertigkeiten		
Diebestechnik	Knotenkunde	Abenteurer
	Schlösser Öffnen	Abenteurer
	Taschendiebstahl	Abenteurer
Heimlichkeit	Beschatten	Abenteurer
	Schleichen	Bewegung
Menschenkenntnis	Tarnen	Abenteurer
	Verführen	Musisch
	Ausfragen/Verhören	Abenteurer
	Befehlen	Abenteurer
	Einschätzen	Abenteurer
	Gassenwissen	Abenteurer
	Glücksspiel	Abenteurer
Überlebenstechnik	Überzeugungskraft	Abenteurer
	Fallenkunde	Abenteurer
	Knotenkunde	Abenteurer
	Orientierungsvermögen	Abenteurer
	Spurenlesen	Abenteurer
Überlebenstechnik-Region	Überlebenstechnik-Region	Abenteurer
Nahkampfwaffen		
Säbelkampf	Einhändiger Säbelkampf	Nahkampf
	Zweihändiger Säbelkampf	Nahkampf
Schlagwaffen	Einhändiger Axtkampf	Nahkampf
	Einhändiger Hammerkampf	Nahkampf
	Morgenstern	Nahkampf
	Zweihändiger Axtkampf	Nahkampf
	Zweihändiger Hammerkampf	Nahkampf
Schwertkampf	Einhändiger Schwertkampf	Nahkampf

Basisfertigkeit	Spezialfertigkeit	Bereich SF
	Zweihändiger Schwertkampf	Nahkampf
Spieß/Stangenwaffen	Speerstechen	Nahkampf
	Stangenwaffen-schlagend	Nahkampf
	Sturmangriff	Nahkampf
Stab/Keulenwaffen	Einhändiger Stab/Keulenkampf	Nahkampf
	Zweihändiger Kampfstab	Nahkampf
	Zweihändiger Keulenkampf	Nahkampf
Stichwaffen	Degen	Nahkampf
	Dolch	Nahkampf
Waffenlose Kampfkünste	Boxen	Nahkampf
	Ringern	Nahkampf
	Waffenloser Kampf	Nahkampf
Wurfaffen		
Werfen	Jonglieren	Musisch
	Schleuder	Fernwaffen
	Speerschleuder	Wurfaffen
	Speerwurf	Wurfaffen
	Wurfaxt/hammer	Wurfaffen
	Wurfkeule	Wurfaffen
	Wurfmesser	Wurfaffen
Wurfstern	Wurfaffen	
Fernwaffen		
Armbrustschießen (allg.)	Armbrustsch. mit ArmbrustXX	Fernwaffen
Blasrohr (allg.)	Blasrohr Länge X	Fernwaffen
Bogenschießen (allg.)	Bogenschießen mit BogenXX	Fernwaffen
Abwehrwaffen		
Schildwaffen	Buckler	Abwehr
	Leichter Schild	Abwehr
	Schwerer Schild	Abwehr
Sonstige Kampffertigkeiten		
Katapult	Spezielles Katapult als "Einlernen" (s. BF)	
Musische Fertigkeiten		
Bildende Kunst	Bildhauerei	Musisch
	Malerei	Musisch
Darstellung	Schauspielerei	Musisch
	Stimmen Nachahmen	Abenteurer
	Tanzen	Musisch
	Verkleiden	Abenteurer
Musik	Komponieren	Musisch
	Musizieren (Instrument)	Musisch
	Singen	Musisch

Sprachen

Bei den Sprachen wird eine pauschale Regelung angewendet. Bis auf eventuelle Lernvergünstigungen wegen der Verwandtschaft mit anderen Sprachen, die von der Spielleitung festgelegt werden können, wenn zwei Sprachen so nahe verwandt sind, dass die gemeinsame Familie nicht ausreicht, ist jede Sprache im System gleich. Das selbe gilt für die Fertigkeit Lesen / Schreiben.

Sprachfamilie [BF]

LKF: 25 Lehrgrenze: 50 [AFS]
Talent: $2 \times \text{Log} + 3 \times \text{Int}$ RKM: 40
Vor.: --

Beschreibung: Eine Sprachfamilie besteht aus einer Gruppe verwandter Sprachen, welche je nach Spielwelt festgelegt sind. In manchen Fällen ist die Sprachfamilie auch die Hochsprache der Gegend, aber das ist nicht zwingend. Dieses Schema gilt pauschal für alle Sprachen der verwendeten Spielwelt. Diese Fertigkeit umfasst nicht automatisch auch die Fertigkeit Lesen / Schreiben der entsprechenden Sprache.

Besonderes: Der EW für Sprachfamilie zählt als Basisfertigkeit für alle Sprachen dieser Sprachfamilie.

Handhabung des EW: EW wird mit Summe der Erfolgswerte beider am Gespräch beteiligten Personen gebildet. Es wird für ca. je 5 Minuten ein AEW gemacht.

kritischer Erfolg: Positive Wirkung für ca. 30 Minuten.

kritischer Fehler: Unbemerktes Missverständnis.

Sprache [SF]

LKF: 25 Lehrgrenze: 50 [AFS]
Talent: $4 \times \text{Log} + 1 \times \text{Int}$ RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Sprachfamilie (nach Welt-Entwurf)

Beschreibung: Dieses Schema gilt pauschal für alle Sprachen der verwendeten Spielwelt. Diese Fertigkeit umfasst nicht automatisch auch die Fertigkeit Lesen / Schreiben der entsprechenden Sprache.

Besonderes: -/-

Handhabung des EW: EW wird mit Summe der Erfolgswerte beider am Gespräch beteiligten Personen gebildet. Es wird für ca. je 5 Minuten ein AEW gemacht.

kritischer Erfolg: Positive Wirkung für ca. 30 Minuten.

kritischer Fehler: Unbemerktes Missverständnis.

Lesen / Schreiben - Alphabet [BF]

LKF: 30 Lehrgrenze: 20 [AFS]
Talent: $5 \times \text{Log}$ RKM: 40
Vor.: ein relevanter EW(Sprache [SF]+[BF]) > 30 (vgl. Bes.)

Beschreibung: Diese Fertigkeit umfasst die Kenntnis eines bestimmten Alphabets. Dabei gilt diese Fertigkeit dann als

Basisfertigkeit für das Lesen / Schreiben aller Sprachen, die dieses Alphabet benutzen, und welche die Person beherrscht.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Statt des EW(Sprache) bei schriftlicher Verständigung.

kritischer Erfolg: Positive Wirkung für ca. 30 Minuten.

kritischer Fehler: Unbemerkter Lesefehler.

Lesen / Schreiben - Sprache [SF]

LKF: 30 Lehrgrenze: 55 [AFS]
Talent: $5 \times \text{Log}$ RKM: 40

Vor.: EW(Sprache [SF]+[BF]) > 50 (vgl. Bes.)

EW(Sprache [SF]) mindestens 20 höher

EW(Lesen / Schreiben - Alphabet) > 15

Basisfertigkeit: Lesen / Schreiben - Alphabet

Beschreibung: Diese Fertigkeit umfasst das Lesen und Schreiben einer Sprache, insbesondere die Rechtschreibung. Allerdings kann der EW(Lesen / Schreiben BF + SF) nie höher sein als der entsprechende EW(Sprache).

Besonderes: Ab einem EW(Lesen / Schreiben) von 70 und mehr entspricht die Rechtschreibung gehobenen Ansprüchen, so dass die Person z.B. als Schreiber/in arbeiten kann.

Handhabung des EW: Statt des EW(Sprache) bei schriftlicher Verständigung.

kritischer Erfolg: Positive Wirkung für ca. 30 Minuten.

kritischer Fehler: Unbemerkter Lesefehler.

Linguistik [SF]

LKF: 50 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: $5 \times \text{Log}$ RKM: 40

Vor.: Kulturkunde > 10

Basisfertigkeit: Kulturkunde

Beschreibung: Linguistik ist die Wissenschaft der Sprachen. Sie umfasst Wissen über die Regeln und Systeme nach denen Sprachen aufgebaut sind und befähigt damit eine Person Sprachen besser und tief gehender zu verstehen. Linguistik ist im wesentlichen eine Wissensfertigkeit und sollte wie eine solche angewandt werden.

Besonderes: Eine Person die Linguistik beherrscht erhält ein Bonus auf alle ihre Sprachen von:

$WM + (EW(\text{Linguistik [SF]}) / 10)$

$\leq (EW(\text{Sprache}) + EW(\text{Sprachfamilie})) / 10$

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten und als Bonus bei Sprachen.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Berufsfertigkeiten

Heilkunde - allgemein [BF]

LKF: 60 **Lehrgrenze:** 60 [AFS]

Talent: 5 × Log **RKM:** 40

Vor.: --

Beschreibung: *Heilkunde - allgemein* beschäftigt sich mit der Lehre vom Heilen von Humanoiden und allen weiteren intelligenten Lebensformen und dem Zusammenspiel und Aufbau körperlicher Funktionen.

Besonderes: Für Krankheiten von Tieren und Pflanzen sind Tierkunde und Pflanzenkunde ausschlaggebend, allerdings kann der EW(Heilkunde allg.) zu einem Zehntel als Modus hinzugezogen werden.

Handhabung des EW: siehe Regeln zu Heilung und Gesundheit, außerdem kann sie als reine Wissensfertigkeit angewendet werden.

kritischer Erfolg: Besonderer Heilungserfolg, über das normal zu erwartende Maß hinaus. Z.B. Todgeweihter überlebt.

kritischer Fehler: Schwerwiegender, unbemerkter Behandlungsfehler.

Erste Hilfe [SF]

LKF: 12 **Lehrgrenze:** 60 [AFS]

Talent: 2 × Ges + 2 × Int + Log **RKM:** 10

Vor.: --

Basisfertigkeit: Heilkunde - allgemein

Beschreibung: *Erste Hilfe* umfasst die Kenntnisse zur Behandlung offener Wunden. Dies umfasst dabei alle praktischen und theoretischen Aspekte dieser Tätigkeit. Eine Behandlung mit Erster Hilfe gibt einer verwundeten Person

((AEW(Erste Hilfe) - 90) / 20) LP+KP

zurück. Dabei ist Verbandsmaterial erforderlich. Üblicherweise verursacht dieses Kosten von 1 SL je Behandlung und dauert 5 Minuten.

Als Nebeneffekt sinkt die Wahrscheinlichkeit, dass Narben von den Verletzungen zurückbleiben, so dass die Wahrscheinlichkeit für das Ansteigen des Wertes Narben um einen Punkt nur noch bei (2 × LP-Schaden) liegt.

Besonderes: Eine Behandlung mit Erster Hilfe ist je Wunde nur einmal möglich. Die Heilung kann nur den Zustand vor der behandelten Verwundung herstellen.

Handhabung des EW: siehe Regeln zu Heilung und Gesundheit.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: Die Gefahr der Wundinfektion ist nicht gebannt (AEW(Kons) entscheidet), die behandelte Person erleidet 1W2 LP Schaden.

Massieren [SF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 60 [AFS]

Talent: 2 × Ges + 2 × Int + Log **RKM:** 10

Vor.: --

Basisfertigkeit: Heilkunde - allgemein

Beschreibung: *Massieren* umfasst die Kenntnisse der Massage und ähnlicher Entspannungstechniken. Dies umfasst

dabei alle praktischen und theoretischen Aspekte dieser Tätigkeit. Eine viertelstündige Behandlung mit Massieren gibt einer erschöpften Person

((AEW(Massieren) - 80) / 40) (KP-Max / 16) KP

zurück (ab 0,5 aufgerundet). Dabei ist kein Material erforderlich. D.h. dass je Viertelstunde die Wirkung einer einstündigen Erholung, oder bei hohem Erfolg sogar von einstündigem Schlaf oder besser erzielt wird. Dabei kann eine Person aber nur höchstens ¼ ihrer KP je halbem Tag regenerieren.

Besonderes: Eine Behandlung mit Massieren ist beliebig wiederholbar bzw. kann entsprechend der gewünschten Wirkung andauern. Massieren über eine halbe Stunde hinaus kostet allerdings den Ausübenden jeweils eine KEH je weiterer halben Stunde.

Handhabung des EW: siehe Regeln zu Heilung und Gesundheit, ein AEW erfolgt je halber Stunde Ausführung.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: die behandelte Person verliert eine KEH an KP in der ersten Viertelstunde.

Medizin [SF]

LKF: 120 **Lehrgrenze:** 60 [AFS]

Talent: Ges + 3 × Log + Int **RKM:** 5

Vor.: EW(allg. Heilkunde) >10

Basisfertigkeit: Heilkunde - allgemein

Beschreibung: *Medizin* umfasst die Kenntnisse über Heilung durch Operationen und Medikamente, sowie über die Herstellung der benötigten Medikamente.

Bei Operationen von Verletzungen erhält die behandelte Person

((AEW(Medizin) / 5 - 19) LP

zurück, bzw. kann diese anschließend leichter auf natürlichem Wege regenerieren. Eine Behandlung dauert dabei je erneuertem LP 5 Minuten. Die Kosten liegen bei 1 SL je erneuertem LP für verbrauchtes Material bei der Operation. Ebenso können die Folgen schwer verletzter Körperteile behandelt sowie Krankheiten geheilt werden. Genaueres, insbesondere die Behandlung von Krankheiten, siehe im Kapitel *Regelwerk - Gesundheit und Heilung*.

Besonderes: s. *Regelwerk - Gesundheit und Heilung*.

Handhabung des EW: s. *Regelwerk*.

kritischer Erfolg: s. *Regelwerk*.

kritischer Fehler: s. *Regelwerk*.

Schiffsführung [KF]

LKF: 5 **Lehrgrenze:** 100 [AFS]

Talent: 3 × Log + 2 × Int **RKM:** 30

Vor.: EW(Rudern / Segeln) > 50

Beschreibung: *Schiffsführung* erweitert die Fertigkeiten zur Steuerung von Booten auf beliebig große Schiffe. Dabei umfasst es die Fertigkeiten, mit den entsprechend trägeren Verhaltensweisen der großen Schiffe umzugehen und au-

ßerdem die indirektere Führungsweise über Befehle an die verschiedenen Mannschaftsmitglieder zu organisieren.

Besonderes: *Schiffsführung* ist die grundlegende Berufsfertigkeit von Seeoffizieren bei allen Schiffstypen. Sie umfasst außer der unten beschriebenen Anwendung auf Segeln auch ein entsprechendes Kenntnissniveau in:

- dem Lesen von Seekarten (Anwendung: AEW(Schiffsf.) mit WM+60);
- terrestrischer Navigation, der Orientierung nach Landmarken (Anwendung: AEW(Schiffsf.) mit WM+50);
- Grundwissen zur Astronavigation, deren Durchführung erfordert aber die Fertigkeit *Astronomie* (s. dort);

Abzüge bei großen Segelschiffen: Will eine Person ein großes Segelschiff führen, so erhält sie Abzüge. Dieses liegt zum einen daran, dass große Schiffe schwerfälliger sind und eine kompliziertere Takelage haben, zum anderen daran, dass zu ihrer Benutzung eine entsprechend große Besatzung nötig ist, deren Arbeit von der „segelnden“ Person geleitet werden muss. Entsprechend indirekter und komplizierter wird das Segeln. Dabei gilt folgendes System von Abzügen auf den EW(Segeln), die durch die Fertigkeit *Schiffsführung* kompensiert werden können:

je zusätzlichem Mast: WM-15

je Segel über 3 Segel: WM-5

Schiffsgröße: WM-(Länge [m] - 12)

Besatzungsgröße: WM-(2 × Anzahl - 8) ≥ WM-30

Dabei zählt bei der Besatzung die Anzahl der notwendigen Leute, nicht eventuell zusätzliche Arbeitskräfte. Positive Modifikationen gibt es auch bei kleinen Schiffen, die unterhalb der genannten Grenzen liegen nicht.

Abzüge bei großen Ruderschiffen: Will eine Person ein großes Ruderschiff führen, so erhält sie Abzüge. Dieses liegt zum einen daran, dass große Schiffe schwerfälliger sind, zum anderen daran, dass zu ihrer Benutzung eine entsprechend große Besatzung nötig ist, deren Arbeit von der leitenden Person koordiniert werden muss. Entsprechend indirekter und komplizierter wird das Führen des Schiffes. Dabei gilt folgendes System von Abzügen auf den EW(Rudern), die durch die Fertigkeit *Schiffsführung* kompensiert werden können:

Schiffsgröße: WM-(Länge [m] - 8)

Besatzungsgröße: WM-(Anzahl - 16) ≥ WM-30

Dabei zählt bei der Besatzung die Anzahl der notwendigen Rudernden, nicht eventuell zusätzliche Arbeitskräfte. Positive Modifikationen gibt es auch bei kleinen Schiffen, die unterhalb der genannten Grenzen liegen nicht.

Große Schiffe mit Paddeln: Große Schiffe mit Paddeln anzutreiben ist eher unüblich, da es sehr ineffektiv ist. Hier gelten die Abzüge analog wie für Ruderschiffe.

Handhabung des EW: als Kompensation der negativen WM bei großen Schiffen. Es können Abzüge bis zu EW(Schiffsführung) vollständig ausgeglichen werden. Positive Modifikationen auf den EW(Segeln / Rudern) können hierdurch nicht erreicht werden.

Der RKM 30 von Schiffsführung kommt nur zur Anwendung, wenn die Fertigkeit als Kommandotätigkeit ausgeübt wird, ohne dass die ausführende Person selber die Segel etc. bedient. Sonst gilt der ungünstigere RKM der jeweiligen Bewegungsfertigkeit.

Zur Anwendung auf Hilfsfertigkeiten der Seeoffiziere siehe unter Besonderes.

kritischer Erfolg: --

kritischer Fehler: --

Handwerksfertigkeiten

Bei den Handwerksfertigkeiten sind, um den Umfang dieses Kapitels zu begrenzen, die Spezialisierungen als Liste bei den Basisfertigkeiten mit aufgeführt. Sie erklären sich im allgemeinen hinreichend aus dem Namen, wo dieses nicht klar genug ist, wird eine kurze Erläuterung gegeben. Dabei sind Angaben zum Talent nur gemacht, wenn sie von der Basisfertigkeit abweichen. Ansonsten entsprechen die nicht angegebenen technischen Werte der Spezialfertigkeiten denen der entsprechenden Basisfertigkeit.

Dieses System von Handwerksfertigkeiten kann nicht komplett sein, insbesondere in ungewöhnlichen Kulturen muss es ggf. durch weitere Sparten und Spezialisierungen erweitert werden. Diese können dann an den bereits vorhandenen Fertigkeiten orientiert werden.

Bautechnik [BF]

LKF: 25 Lehrgrenze: 60

[AFS]

Talent: 2 × Kr + Ges + 2 × Log

RKM: s. SF

Vor.: --

Beschreibung: *Bautechnik* umfasst die Fertigkeiten des Baugewerbes. Dazu gehört der Bau von Gebäuden aus Steinen incl. Gewölbekonstruktion, Tunnel und Stollenbau aber auch die Errichtung von Dämmen etc.

Besonderes: --

Spezialisierungen	LKF	RKM	Talent
Gebäudebau	15	0	2 × Kr + 3 × Ges
Erdbau	13	5	3 × Kr + 2 × Ges
Tunnelbau	23	5	2 × Ges + 3 × Log

Handhabung des EW: Als EW im System für Handwerksfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Exzellente Qualität der Arbeit, siehe Regeln für Handwerksfertigkeiten.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter Fabrikationsfehler, siehe Regeln für Handwerksfertigkeiten.

Holzbearbeitung [BF]

LKF: 20 Lehrgrenze: 60

[AFS]

Talent: Kr + 2 × Ges + 2 × Log

RKM: s. SF

Vor.: --

Beschreibung: *Holzbearbeitung* umfasst die alle Fertigkeiten in der Bearbeitung von Holz.

Besonderes: --

Tonbearbeitung [BF]

LKF: 20 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: Kr + 2 × Ges + 2 × Log **RKM: s. SF**
Vor.: --

Beschreibung: *Tonbearbeitung* umfasst alle Techniken, die aus Ton fertige Produkte produziert.

Besonderes: Als exotische Variante ist hier die Glasherstellung enthalten, die in ihren Techniken durchaus den anderen ähnelt.

Spezialisierungen	LKF	RKM	Talent
Glasherstellung	30	0	2 × Ges + 3 × Int
Porzellanherstellung	28	0	2 × Ges + 3 × Int
Töpfern	15	0	2 × Kr + 3 × Ges
Ziegelbrennen	13	10	3 × Kr + 2 × Ges

Handhabung des EW: Als EW im System für Handwerksfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Exzellente Qualität der Arbeit, siehe Regeln für Handwerksfertigkeiten.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter Fabrikationsfehler, siehe Regeln für Handwerksfertigkeiten.

Wissensfertigkeiten

Alchimie [SF]

LKF: 55 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: 5 × Log **RKM: 40**
Vor.: --

Basisfertigkeit: Naturwissenschaft

Beschreibung: *Alchimie* enthält die grundlegenden Kenntnisse der Chemie, allerdings ohne das tiefere Verständnis der heutigen Wissenschaft.

Die Alchimie umfasst hierbei nur die „reale“ einfache Chemie, legendäre Fertigkeiten wie die Verwandlung von Blei in Gold sind durch die Magiesysteme abgedeckt!

Besonderes: *Alchimie* wird als Laborfertigkeit zur Herstellung von Farbstoffen, und diversen anderen künstlichen Stoffen genutzt und kann deshalb auch wie eine Handwerksfertigkeit eingesetzt werden.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Anatomie [SF]

LKF: 80 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: 5 × Log **RKM: 40**
Vor.: EW(Heilkunde - allgemein) >10

Basisfertigkeit: Heilkunde - allgemein

Beschreibung: *Anatomie* ist die Kenntnis vom Körperbau der Menschen und nah verwandter Wesen. Sie umfasst dabei den kompletten Aufbau des Körpers von den Knochen bis zum Verlauf von Adern.

Besonderes: *Anatomie* muss bei der Heilung von dauerhaften Schäden eingesetzt werden, um zu wissen, wie die

falsch geheilten Bereiche korrigiert werden müssen um die Eigenschaftswerte wieder aus den früheren Stand zu bringen. Details dazu siehe im Kapitel Heilung.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten, mit allgemeiner Heilkunde als BF.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Astronomie [SF]

LKF: 40 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: 5 × Log **RKM: 40**
Vor.: --

Basisfertigkeit: Naturwissenschaft

Beschreibung: *Astronomie* ist die Kunde vom Sternenhimmel. Kundige der Astronomie können aufgrund des Sternenhimmels die Uhrzeit bestimmen.

Besonderes: Außerdem kann ein AEW(Astronomie) zur Bestimmung des Standortes als Astronavigation benutzt werden. Hierzu sind aber zusätzliche Sterntabellen und ein Winkelmessgerät (Quadrant, Sextant etc.) erforderlich. Im Normalfall gibt es auf diesen AEW WM+(25 + EW(Mathematik)) (maximal WM+50). Dabei wird der Standort auf (130 - AEW(Astronomie)) km genau bestimmt.

Bei Personen, die *Schiffsführung* beherrschen kann mit einem erfolgreichen AEW(Schiffsführung) auf Informationen durch Sternentabellen verzichtet werden, da sie das nötige Wissen auch so besitzen. Wird mit einem improvisierten Winkelmessgerät gearbeitet, so reduziert dessen Ungenauigkeit die Präzision der Navigation mit bis zu WM-50.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Didaktik [SF]

LKF: 10 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: 5 × Log **RKM: 40**
Vor.: --

Basisfertigkeit: Psychologie

Beschreibung: *Didaktik* ist die Fertigkeit Wissen und Fertigkeiten an andere Personen weiter vermitteln zu können. Sie qualifiziert eine Person zum/r Lehrmeister/in bzw. Trainer/in in allen Fertigkeiten, die sie selber ausreichend gut beherrscht. Die Grenzen der Lehrtätigkeit hängen dabei auch vom EW(Didaktik) ab, siehe dazu im Lernsystem.

Normalerweise verlangen Lehrende als Bezahlung für einen Tag 48 SL als Trainer/in für TEP und 7,5 GS als Lehrmeister/in für LE (jeweils inkl. Material, Gehilfen etc.).

Besonderes: Da Didaktik (zumindest auf einer eher praktisch orientierten Fantasy-Welt) keinen Wert an sich hat, ist sie immer nur Zusatzfertigkeit, ihre alleinige Beherrschung wird nicht als Qualifikation für den Status als Kundige/r / Gelehrte/r betrachtet. Als normalerweise ausreichende Level zum Lehren gelten:

Lehrmeister/in für LE: EW(Didaktik [SF + BF]) > 90,
Trainer/in für TEP: EW(Didaktik [SF + BF]) > 60.

Handhabung des EW: Es wird nur in Ausnahmefällen ein AEW gemacht. Lediglich wenn die Person eine Fertigkeit auf einem EW vermitteln will, der über ihrem EW(Didaktik) liegt, entscheidet ein EW(Didaktik) mit WM-((zu lehrender EW) / 5) über den Lehrerfolg.

Ernährungskunde [SF]

LKF: 35 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Heilkunde - allgemein

Beschreibung: *Ernährungskunde* umfasst Wissen über richtige und gesunde Ernährung. Dabei geht es um richtige Zusammenstellung und Kombination von Nahrung, weniger um die Genießbarkeit spezieller Pflanzen o.ä. (das fällt dann unter Pflanzenkunde).

Jede Person kennt natürlich die wesentlichen Grundzüge von richtiger Ernährung, dieses drückt sich dann in den für Wissensfertigkeiten üblichen positiven Modifikationen aus, auch wenn eine Person einen EW(Ernährungskunde) von 0 hat.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten. Außerdem kann *Ernährungskunde* zur Vorbereitung von Fastenzeiten und Hungerphasen benutzt werden (s. Buch der Regel, Gesundheit und Heilung, Hunger).

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Geschichtskunde [BF]

LKF: 40 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Beschreibung: *Geschichtskunde* umfasst Wissen über die Geschichte der Gesellschaften in der Welt, die der Person bekannt ist. Außerdem enthält sie Wissen über allgemeine typische Abläufe in der Geschichte.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Geschichtskunde-Land / Bereich [SF]

LKF: 16 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Geschichtskunde

Beschreibung: Geschichtskunde spezialisiert auf ein Land umfasst die Kenntnis seiner Geschichte, zusätzlich aber auch die Kenntnis lokaler Ereignisse in der Vergangenheit dieses Landes, auch wenn dieses keine allgemeine ge-

schichtliche Bedeutung hatten. Als Land gilt in diesem Sinne ein Bereich, der eine im wesentlichen gemeinsame Geschichte hatte, auch wenn dieser formal aus unabhängigen Ländern besteht.

Geschichtskunde spezialisiert auf einen Bereich umfasst die Kenntnis der Geschichte, Ereignisse und Entwicklungen in einem speziellen kulturellen oder technischen Bereich der humanoiden Gesellschaft. Beispiele sind Bereiche wie Militär, Seefahrt, Magie, die häufig von den Angehörigen der entsprechenden Berufe beherrscht werden, z.B. von Militär-Offizieren. Auch bestimmte historische Perioden sind als Bereich möglich.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Giftkunde [SF]

LKF: 90 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Heilkunde-allgemein

Beschreibung: *Giftkunde* kann sowohl zur Erkennung von Giften als auch zur Herstellung von Giften benutzt werden. Die Giftherstellung ist allerdings in den meisten Kulturen verpönt, so dass sie meist heimlich erfolgen muss und die Zutaten nur sehr schwer und zu hohen Preisen zu kriegen sind. Bei der Herstellung gelten die folgenden generellen Modifikationen:

Giftwirkung in der Blutbahn	WM±0,
Giftwirkung durch Einatmen	WM-15,
Giftwirkung durch Hautkontakt	WM-30.

Schlafgifte: Bei Schlafgiften wird die Wirksamkeit durch einen AEW(Giftkunde) ermittelt:

Stärke = AEW(Giftkunde).

Ein zusätzlicher AEW(Giftkunde) entscheidet über die Wirkungsdauer:

Wirkungsd. = 15 + ((AEW(Gk) - 50) / 10) Min.

Fehler bei diesem zweiten Wurf zerstören nicht die Wirksamkeit des Giftes.

Tödliche Gifte: Deren maximaler Schaden beträgt

Wirksamkeit = (AEW(Gk) - 100) / 5.

Diese Schadenswirksamkeit lässt sich noch durch alchemistische und medizinische Kenntnisse steigern, es darf bei Personen mit entsprechenden Kenntnissen ein AEW(Alchimie + (Medizin / 2) + Giftkunde) den normalen AEW ersetzen.

Lähmungsgifte: wie Schlafgifte

Besonderes: Eine giftkundige Person kann Vergiftungen heilen. Dazu muss ein AEW(Giftkunde) gelingen um das Gift zu erkennen. Ein zusätzlicher AEW(Giftkunde) mit WM+50 entscheidet dann, ob der Person auch ein Gegengift bekannt ist. Ist dieses bekannt, kann sie es herstellen und damit das Gift neutralisieren. Bei Assassinen / Kampf-

giften ist die Giftwirkung sofort verflogen, bei Langzeitgiften ist das Gift beseitigt und die natürliche Regeneration beginnt.

Preise von Giften: Gifte werden im allgemeinen nur illegal gehandelt, typische Preise sind dabei:

- Tödliche Gifte:** 0,5 - 1 GS je LP Wirksamkeit;
- Schlafgifte:** ca. (Wirksamk. / 4 + Wirkungsd.) SL;
- Lähmungsgifte:** wie Schlafgifte × 3.

Unter legalen Herstellungs- und Handelsbedingungen sind die Preise um ca. 50 -80 % günstiger.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Handelskunde [SF]

LKF: 25 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 3 × Log + 2 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Psychologie

Beschreibung: *Handelskunde* umfasst Wissen über Ablauf von Handelstransaktionen, aber auch über die wichtigsten Handelsverbindungen und Warenflüsse der Weltregion, die der Person bekannt ist.

Besonderes: Eine Person mit *Handelskunde* kann auf einem Markt durch einen kurzen Überblick feststellen, wie das Preisniveau verschiedener Waren hier ist, und welche Waren sich hier am besten absetzen ließen. Hierüber entscheidet ein AEW(Handelskunde). Diese Kenntnis kann dann beim Feilschen um Preise genutzt werden.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Kulturkunde [BF]

LKF: 32 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Beschreibung: *Kulturkunde* umfasst Erkenntnisse über die Kulturen der Welt. Dabei enthält sie vor allem Wissen über Sitten und Gebräuche der Gegenwart, sowohl in verschiedenen Regionen, Ländern etc. als auch verschiedener Gesellschaftsschichten. Im Gegensatz zur Rechtskunde umfasst sie nicht das genaue Wissen über Gesetze, sondern Wissen zu dem tatsächlichen Verhaltenskodex in den jeweiligen Kulturen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Kulturkunde-Kulturkreis [SF]

LKF: 16 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Kulturkunde

Beschreibung: Diese Fertigkeit ist die Spezialisierung der Kulturkunde auf einen einzelnen Kulturkreis und seiner einzelnen Regionen. Als ein Kulturkreis gilt hier ein Lebensraum mit ähnlichem Lebensstil, wie z.B. Westeuropa, Indische Kulturen der Ostküste, Südostasien etc.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Naturwissenschaft [BF]

LKF: 60 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Beschreibung: *Naturwissenschaft* enthält die grundlegenden Kenntnisse der Naturwissenschaft und ihrer Methoden. Sie ist damit Basisfertigkeit für auf Logik und Naturwissenschaft aufbauende Spezialfertigkeiten wie Mathematik, Alchimie, Astronomie.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Magiekunde [BF]

LKF: 36 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Beschreibung: *Magiekunde* umfasst das passive Wissen über die Magie. Sie ist nicht an eigene magische Fertigkeiten gekoppelt. Eine Person weiß damit, welche magischen Wirkungen die verschiedenen Magie-Varianten entfalten können und kennt ihre grundsätzliche Symbolik. Sie kann versuchen magische Gegenstände aufgrund äußerer Erkennungszeichen zu durchschauen.

Besonderes: Magier/innen und andere Magie-Ausübenden wissen durch ihre Grundfertigkeit immer nur im eigenen Magiesystem Bescheid, in dem sie die Magie an ihrer Wirkung erkennen können, soweit sie diese selbst beherrschen. Bei ihnen unbekannter Magie im eigenen System zählt ihre Verstärkungsfertigkeit als EW(Magiekunde - Spezialisierung). Bei anderen Magiesystemen haben sie keine Vorteile.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Magiekunde-Bereich [SF]

LKF: 12 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Magiekunde

Beschreibung: *Magiekunde-Bereich* umfasst das passive Wissen über einen einzelnen Magiebereich. Sie ist nicht an eigene magische Fertigkeiten gekoppelt. Eine Person weiß damit, welche magischen Wirkungen dieser spezielle Magiebereich entfalten kann und kennt ihre grundsätzliche Symbolik. Sie kann versuchen magische Gegenstände mit derartiger Magie aufgrund äußerer Erkennungszeichen zu durchschauen.

Die einzelnen Bereiche entsprechen den verschiedenen Klassen magisch ausgebildeter Charaktere.

Besonderes: Magier/innen und andere Magie-Ausübenden wissen durch ihre Grundfertigkeit bereits im eigenen Magiesystem Bescheid, in dem sie die Magie an ihrer Wirkung erkennen können, soweit sie diese selbst beherrschen. Bei ihnen unbekannter Magie im eigenen System zählt ihre Grundfertigkeit als EW(Magiekunde - Spezialisierung) = EW(magische Verstärkungsfertigkeit).

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Mathematik [SF]

LKF: 70 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Naturwissenschaft

Beschreibung: *Mathematik* umfasst höhere mathematische Bereiche, wie Geometrie, Differentialrechnung und Statistik. Einfaches Rechnen ist bereits in dem Basiswert Logiktalent enthalten.

Besonderes:-- gestrichen wegen Naturwissenschaften

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Mechanik [SF]

LKF: 55 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Naturwissenschaft

Beschreibung: *Mechanik* umfasst die einfache Physik, vor Relativitätstheorie und Quantenphysik. Außer für abstrakte Wissensfragen ist Mechanik auch zur Konstruktion und Analyse von (mechanischen) Geräten zu benutzen. Für deren Bau sind dann allerdings handwerkliche Fertigkeiten erforderlich.

Besonderes:-- gestrichen wegen Naturwissenschaften

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Naturkunde [BF]

LKF: 32 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Beschreibung: *Naturkunde* umfasst Wissen im Sinne der heutigen Geographie und Geologie, allerdings mehr in einem oberflächlichen Sinne. Dabei ist insbesondere das Wissen über Gesteinsarten, Bodenschätze, typische Bodenarten und ihre Erkennungszeichen enthalten.

Besonderes: Eine systematisch betriebene Naturkunde erfordert Kartografieren. Deshalb kann bei allen Naturkundigen davon ausgegangen werden, dass sie Karten lesen können (mit EW = (5 × EW(Naturkunde [BF] + [SF])), und auch selber welche herstellen können (mit EW = (2 × EW(Naturkunde [BF]+ [SF])). Die Genauigkeit solcher Karten hängt natürlich von den zur Verfügung stehenden Geräten ab.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Naturkunde-Region [SF]

LKF: 16 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40
Vor.: --

Basisfertigkeit: Naturkunde

Beschreibung: Die Spezialisierung der Naturkunde auf eine bestimmte Region. Unter einer Region wird dabei ein Lebensraum mit überwiegend einheitlichen Gegebenheiten betrachtet, z.B. ein Gebirge, eine Wüstenregion, ein Küstenlandstrich etc.

Besonderes: Kartenlesen, siehe *Naturkunde [BF]*.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Basisfertigkeit: Psychologie

Beschreibung: Diese Fertigkeit umfasst das Wissen über die menschliche Psyche, ihre Krankheiten und deren Heilung.

Besonderes: *Psychotherapie* kann zur Heilung benutzt werden, indem variable Charakterwerte wieder verbessert (gesenkt) werden, siehe *Regelwerk - Charakterveränderungen*.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten und zur Heilung.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Rechtskunde [BF]

LKF: 60 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40

Vor.: --

Beschreibung: *Rechtskunde* umfasst Wissen über Gesetze und wichtige Bräuche der Gesellschaften in der Welt, die der Person bekannt ist.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Rechtskunde-Land [SF]

LKF: 22 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40

Vor.: --

Basisfertigkeit: Rechtskunde

Beschreibung: Rechtskunde spezialisiert auf ein Land umfasst die Kenntnis seiner Gesetze aber auch ungeschriebener Gepflogenheiten, die gesetzesähnlichen Charakter haben. Als Land gilt in diesem Sinne ein Bereich mit überwiegend einheitlichem Rechtssystem, auch wenn dieses formal aus unabhängigen Ländern besteht.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Religionskunde [BF]

LKF: 50 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40

Vor.: --

Beschreibung: *Religionskunde* ist das Wissen um die Religionen, ihrer Götter und wichtigsten Lehren. Dabei umfasst die Basisfertigkeit nur Religionen mit mehr als lokaler Bedeutung.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Religionskunde-Kulturkreis [SF]

LKF: 18 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40

Vor.: --

Basisfertigkeit: Religionskunde

Beschreibung: Diese Spezialisierung umfasst genaueres Wissen über die Religionen eines Kulturkreises (s. Philosophie). Es enthält insbesondere die Gottheiten, Bräuche, Welterklärungen und Verhaltensvorschriften der Religionen. Dabei sind alle Religionen eines Kulturkreises enthalten, auch wenn sie nur von lokaler Bedeutung sind.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Sagenkunde [BF]

LKF: 32 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40

Vor.: --

Beschreibung: *Sagenkunde* ist das Wissen um die volkstümlichen Sagen der Humanoiden. Sie enthält dabei oft auch Wissen über religiöse und geographische Aspekte des Alltagslebens der jeweiligen Wesen. Die Basisfertigkeit umfasst dabei nur die bekanntesten Sagen aller Regionen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Sagenkunde-Kulturkreis [SF]

LKF: 14 Lehrgrenze: 60 [AFS]
Talent: 5 × Log RKM: 40

Vor.: --

Basisfertigkeit: Sagenkunde

Beschreibung: Die Spezialisierung von Sagenkunde enthält alle Sagen eines bestimmten Kulturkreises (s. Philosophie).

Besonderes:

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fra-

gen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Sapientenkunde-Art / Rasse [SF]

LKF: 12 **Lehrgrenze: 60** [AFS]
Talent: 5 × Log **RKM: 40**

Vor.: --

Basisfertigkeit: Tierkunde

Beschreibung: *Sapientenkunde* ist die Spezialisierung der Tierkunde auf eine bestimmte Art bzw. Rasse intelligenter Lebewesen (Sapient = denkendes Wesen). Sie enthält detailliertes Wissen über eine bestimmte Art (= Rassenfamilie) oder Rasse. Vorkommende Arten der Spezialisierung sind: Humanoidenkunde, Menschenkunde, Elbenkunde etc. Voraussetzung für diese Einteilung ist natürlich, dass auf der jeweiligen Spielwelt verschiedene Rassen existieren, und dass dieses in Gruppen von verwandten Rassen zusammengefasst sind, die diese Arten bilden.

Besonderes: Diese Spezialkunde ist für Bard/innen wichtig, falls sie die Wahl ihrer Opfer auf Wesen einer Art bzw. Rasse einschränken wollen.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Theoretisches Handwerk [BF] / [SF]

LKF: 1/2 × Handw.-Fert. **Lehrgrenze: 60** [AFS]
Talent: 5 × Log **RKM: 40**

Vor.: --

Beschreibung: Theoretische Handwerksfertigkeiten umfassen jeweils das theoretische Wissen um alle Herstellungsmethoden und -möglichkeiten einer Handwerksfertigkeit. Sie kann angewendet werden um die Qualität anderer Arbeiten zu beurteilen, Projekte, die von anderen Handwerker/innen ausgeführt werden zu planen oder von Magier/innen, die mit Magie handwerkliche Arbeiten ausführen wollen. Es gibt für jede Handwerksfertigkeit die entsprechende theoretische Handwerksfertigkeit.

Besonderes: Wird zunächst die theoretische Handwerksfertigkeit gelernt, so kann danach, bis zum EW der theoretischen Handwerksfertigkeit, die entsprechende Handwerksfertigkeit zu reduziertem Preis gelernt werden: es müssen bei jeder Stufe immer nur die Differenzkosten zwischen Handwerksfertigkeit und bereits beherrschter theoretischer Handwerksfertigkeit bezahlt werden.

Für Wesen, die sehr niedrige Log-Werte haben aber hohe körperliche Werte, lohnt es sich eventuell nicht, theoretische Handwerksfertigkeiten zu erlernen. Sie lernen leichter in Kombination mit der praktischen Ausübung, so dass die normale Fertigkeit für sie preiswerter ist als die reine Theorie.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fra-

gen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Tierkunde [BF]

LKF: 50 **Lehrgrenze: 60** [AFS]
Talent: 5 × Log **RKM: 40**

Vor.: --

Beschreibung: *Tierkunde* umfasst das Wissen über Tierarten, ihre Erkennungszeichen, Vorkommen, Verhaltensweisen, Gefährlichkeit und ggf. Essbarkeit.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Tierkunde-Art [SF]

LKF: 18 **Lehrgrenze: 60** [AFS]
Talent: 5 × Log **RKM: 40**

Vor.: --

Basisfertigkeit: Tierkunde, Landwirtschaft, Reiten

Beschreibung: Die Spezialisierung der Tierkunde auf eine bestimmte Art enthält detailliertes Wissen über eine bestimmte Tiergattung. Vorkommende Arten der Spezialisierung sind: *Pferdekunde* (incl. Esel, Ponies), *Rinderkunde*, *Katzenkunde* etc.

Besonderes: Diese Spezialkunde kann als 2. Spezialfertigkeit im landwirtschaftlichen Bereich bei der Tierhaltung und ---zucht genutzt werden (bei einem AEW(Landwirtschaft + ...)). Außerdem gilt der EW Tierkunde-Art als Spezialfertigkeit für Reiten.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Tierkunde-Region [SF]

LKF: 18 **Lehrgrenze: 60** [AFS]
Talent: 5 × Log **RKM: 40**

Vor.: --

Basisfertigkeit: Tierkunde

Beschreibung: Die Spezialisierung der Tierkunde auf eine Region enthält genaueres Wissen über die Tiere dieser Region. Als Region zählt dabei ein Bereich mit ungefähr einheitlichem Klima und Lebensbedingungen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Wetterkunde [SF]

LKF: 40 **Lehrgrenze: 60**

[AFS]

Talent: 5 × Log

RKM: 40

Vor.: --

Basisfertigkeit: Naturwissenschaft

Beschreibung: *Wetterkunde* umfasst Kenntnisse der empirischen Meteorologie, also die Regeln der Wetteränderung.

Besonderes: Ein AEW(Wetterkunde) kann zur Vorhersage der Wetterentwicklung genutzt werden. Dabei beträgt die Vorhersagedauer

$((\text{AEW}(\text{Wetterkunde}) - 100) / 2)$ Stunden.

Für diese Zeit können grobe Aussagen über Regen, Windstärken und -richtung, und die Temperaturen gegeben werden. Umgekehrt kann, wenn eine Vorhersage für einen festgelegten Zeitraum erfolgen soll WM-(2 Zeitraum [Stunden]) gegeben werden. Die Vorhersage stimmt dann zu $((\text{AEW} - 50) \times 2)$ % mit dem tatsächlichen Wetter überein.

Handhabung des EW: Als EW im System für Wissensfertigkeiten und zur Wettervorhersage.

kritischer Erfolg: Ausführliches Wissen, auch um die spezielle Problemstellung herum, so dass weiterführende Fragen zu dem ursprünglichen Problem ebenfalls gelöst werden können.

kritischer Fehler: Nicht bemerkter deutlicher Irrtum.

Bewegungsfertigkeiten

Balancieren [SF]

LKF: 40 (s. Bes.) **Lehrgrenze: 60**

Talent: 3 × Ges + 2 × Schn

Vor.: --

Basisfertigkeit: Bewegen

Beschreibung: *Balancieren* ist die Fähigkeit sich auf und über schmale Wegmöglichkeiten zu bewegen. Dabei geht es um Wegstrecken, die zu beiden Seiten frei sind und deshalb keine Abstützmöglichkeit bieten. Geht es darum an einem Wandsims entlangzugehen ist dieses ein Anwendungsbereich der Fertigkeit Klettern.

Das Balancieren über schmale Wege geschieht immer mit einem AEW(Balancieren), Personen die *Balancieren* nicht gelernt haben, haben dann nur die Modifikationen als Erfolgswert. Dabei wird allerdings ein sehr anspruchsvolles Niveau als Ausgangsbasis genommen, so dass für den Fall von Balanceakten über eigentlich alltägliche Strecken sehr hohe positive Modifikationen gegeben werden.

Es gilt für die Bewegungsweiten einer Person:

B-X(Balancieren) = 1/4 × B-X

für Marsch, Laufen und Sprint. Da es schwieriger ist zu balancieren als zu gehen, gibt es bei den schnelleren Fortbewegungsstufen noch jeweils eine negative Modifikation des AEW(Balancieren), und zwar

Laufen: WM-15,

Sprint: WM-30.

Bei Zwischengeschwindigkeiten ergeben sich je Verzicht auf einen Punkt Bewegungsweite WM+1 gegenüber der Ausgangssituation. Auch die Basis- und Zusatzzeiträume sind hier deutlich kürzer, und zwar:

Marsch: 10 Runden (2 Min), 2 Runden (30 s);

Laufen: 5 Runden (50 s), 1 Runden (10 s);

Sprint: 1 Runde (5 s), 1 Runde (5 s);

Dabei ist bei dieser vergleichsweise anspruchsvollen Bewegungsweise nicht die körperliche Konstitution entscheidend, sondern die Konzentrationsfähigkeit, weshalb die Testwürfe mit einem AEW(Logiktalent) durchgeführt werden. Die Erholungsphase dauert immer 15s, in ihr bleibt die balancierende Person kurz an einem Ort stehen, um wieder Konzentrationsfähigkeit zu sammeln. Ist dieses mitten auf der Balancierstrecke, so wird für die Pause ebenfalls ein AEW(Balancieren) mit WM+15 gemacht.

Die Werte für das Marschgepäck halbieren sich jeweils gegenüber Laufen, entsprechend ändern sich die Modifikationen.

Besonderes: Ein AEW(Balancieren) ist immer für jede einzelne Runde zu machen. Bei einem Wert über 100 kann auf den AEW verzichtet werden, wenn sich die balancierende Person nur mit Marschgeschwindigkeit bewegt.

Balancieren[SF] wird als positive WM zum Ausgleich beim Kampf auf unsicheren Untergründen benutzt (s. dort).

Grundsätzliche Modifikationen:

Die wesentliche Modifikationsgröße ist die Breite des Weges:

WM = 5 × Breite [cm],

also je 1 cm Breite WM+5, für alle schmalere „Wege“ WM±0. Dabei zählen runde Rohre / Balken / Seile etc. mit Breite = 1/2 Durchmesser.

Außerdem ist die Stabilität des Weges wichtig:

WM = - Schwankungsrichtungen × Schw.-Weg [cm] / 2.

Wobei die Schwankungsrichtungen senkrecht und waagrecht sein können. Seile haben dabei immer 2 Schwankungsrichtungen und Schwankungsbreiten je nachdem wie straff sie gespannt sind, Bretter und Balken meist nur eine Richtung (senkrecht) in Abhängigkeit von ihrer Stabilität und dem Gewicht der balancierenden Person(en).

Haltemöglichkeiten: Möglichkeiten sich festzuhalten, z.B. ein parallel gespanntes Seil, ergeben positive Modifikationen von bis WM+80.

Außerdem beeinflussen äußere Faktoren wie Wind und andere Störungen das Balancieren mit bis zu WM-20 bei unregelmäßigem heftigen Wind.

Misslingt der AEW(Balancieren), so entscheidet eine AEW(Reaktionsvermögen) ob die Person abstürzt oder nicht. Gelingt der AEW(Rv), so konnte sie sich so gerade eben halten, hängt aber bzw. kniet auf dem Weg-Gegenstand. Ein AEW(Balancieren) mit WM-20 entscheidet, ob sie diese Runde wieder auf die Beine kommt. Bei einem kritischen Fehler für diesen AEW stürzt die Person dann doch noch ab.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit, Balancieren gelingt die nächsten 3 Runden.

kritischer Fehler: Absturz, ohne zusätzlichen AEW(Rv).

Bewegen [BF]

LKF: 35 **Lehrgrenze: 60** **[KFS]**

Talent: Kr(rel) + Schn + 2 x Ges + Kons **RKM: s. SF**

Vor.: --

Beschreibung: *Bewegen* ist die Basisfertigkeit für alle Bewegungsfertigkeiten an Land, in denen die Körperbewegung als Faktor die technische Fertigkeit überwiegt. Das umfasst Laufen, Springen, verschiedene künstlerische Fertigkeiten, aber auch Bewegungsarten in Schnee und Eis.

Besonderes: Jedes Wesen lernt in seiner Kindheit *Bewegen*. Wird ein/e Abenteurer/in neu erschaffen, so hat sie

EW(Bewegen) = 20.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, je nach Spezialfertigkeit und Gegebenheit ein schlimmer Fehler.

Bewegen-Wasser [BF]

LKF: 6 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**

Talent: 2 x Kr(rel) + Schn + Ges + Kons **RKM: s. SF**

Vor.: --

Beschreibung: *Bewegen im Wasser* ist die Basisfertigkeit für alle Bewegungsfertigkeiten im Wasser, als tauchen und schwimmen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, je nach Spezialfertigkeit und Gegebenheit ein schlimmer Fehler.

Bootsfahren [BF]

LKF: 15 **Lehrgrenze:** 60 [AFS]

Talent: $2 \times \text{Int} + 3 \times \text{Log}$ **RKM:** s. SF

Vor.: --

Beschreibung: *Bootsfahren* ist die grundlegende Fertigkeit, Wassertaugliche Fahrzeuge auf dem Wasser zu führen und in Stand zu halten. Es dient als Basisfertigkeit für Paddeln, Rudern und Segeln.

Besonderes: Zum *Bootsfahren* gehört auch das grundlegende Wissen über Knoten, weshalb *Bootsfahren* auch als Basisfertigkeit für Knotenkunde genommen werden kann.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, eventuell kentert das Boot, oder es geht etwas verloren.

Fahren-Land [BF]

LKF: 16 **Lehrgrenze:** 60 [AFS]

Talent: $2 \times \text{Kr} + 2 \times \text{Ges} + \text{Int}$ **RKM:** 25

Vor.: --

Beschreibung: *Fahren-Land* ist die Fertigkeit im Umgang mit einem Wagen oder Schlitten, der von Zugtieren gezogen wird. Dabei ergänzt die zum Zug-Gespann passende Fertigkeit *Tierkunde-Art* sie als Spezialfertigkeit.

Das Fahrzeug kann vom einfachen bäuerlichen Leiterwagen über die luxuriöse Reisekutsche bis zum Streitwagen für hohe Geschwindigkeiten jeder Typ von Kutsche sein, bzw. jede Art von gezogenem Schlitten. Als Zugtiere kommen Pferde, Esel, Ochsen, Hunde, aber auch andere kulturtypische Zugtiere von ähnlicher Größe in Frage. Will eine Person ohne *Fahren-Land* einen Wagen/Schlitten lenken, so passiert zwar nicht gleich ein Unfall, sie hat aber praktisch auch keine Kontrolle über die Tiere, die frei dem günstigsten Weg folgen.

Ein AEW(*Fahren-Land*) entscheidet in kritischen Situationen:

- ob die lenkende Person das Gespann unter Kontrolle behält, und in schwierigen Situationen die Zugtiere zu gefährlichen oder unnatürlichen Handlungsweisen bringen kann;
- ob der Wagen in schwierigen Situationen bei plötzlichen Bodenunebenheiten beschädigt wird oder gar umstürzt.

Wenn diese beiden Aspekte gemeinsam auftauchen, entscheidet ein erster AEW(*Fahren-Land*) über die Kontrolle, bei Misserfolg entscheidet ein zweiter AEW, ob der Wagen umstürzt oder beschädigt wird. Dabei sind eventuelle Verletzungen nach dem System für Stürze zu ermitteln.

Wird diese Fertigkeit im Bewegungssystem angewandt, so ersetzt sie in der Praxis den EW(Laufen) des Zuggespanns, da dessen Leistung vor allem von der Fähigkeit der lenken-

den Person abhängt, es zu entsprechenden Leistungen zu motivieren.

Besonderes: Die Werte für Bewegungsweiten und Zeiträume hängen vom Zuggespann und dem Wagentyp ab.

Wagenlenken ist eine Basisfertigkeit, als Spezialfertigkeit gilt die Fertigkeit *Tierkunde-Art* für das entsprechende Tier.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, eventuell Stürze.

Hindernislauf [KF]

LKF: 4 **Lehrgrenze:** 50 [KFS]

Talent: $2 \times \text{Ges} + 3 \times \text{Schn}$ **RKM:** -5

Vor.: --

Beschreibung: *Hindernislauf* ist die Fähigkeit, im schnellen Lauf Hindernissen auszuweichen ohne an Geschwindigkeit einzubüßen. Dazu kann *Hindernislauf* die negativen Modifikationen, die Hindernisse beim den AEW(Laufen) ergeben ausgleichen, allerdings nur bis zur vollen Höhe des EW(Laufen), es ergibt sich

$$\text{WM(Hindernis)} = \text{WM(Hindernis)} - \text{EW(Hindernislauf)} < 0.$$

Besonderes: Misslingt ein AEW(Laufen) in einer Hindernislauf Situation, so prallt die Person auf ein Hindernis. Die Folgen hängen von der Art des Hindernisses und aktuellen Bewegungsweite ab.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: Person stolpert und kommt zu Fall.

Klettern [BF]

LKF: 30 **Lehrgrenze:** 60 [AFS]

Talent: $2 \times \text{Kr} + 2 \times \text{Ges} + \text{Int}$ **RKM:** -10

Vor.: --

Beschreibung: *Klettern* ist als Bewegungsfertigkeit die Fähigkeit an steilen Berghängen, Häuserwänden, Mauern etc. hoch zu klettern. Hier gelten für die Bewegungsweiten einer Person:

$$\text{B-X(Klettern)} = 1/4 \times \text{B-X}$$

für Marsch, Laufen und Sprint. Da es schwieriger ist zu klettern als zu gehen, gibt es bei den schnelleren Fortbewegungsstufen noch jeweils eine negative Modifikation des AEW(Klettern), und zwar

Laufen: WM-10,

Sprint: WM-20.

Bei Zwischengeschwindigkeiten ergeben sich je Verzicht auf einen Punkt Bewegungsweite WM+1 gegenüber der Ausgangssituation. Auch die Basis- und Zusatzzeiträume sind hier deutlich kürzer, und zwar:

Marsch: 24 Runden (2 Min), 6 Runden (30 s);

Laufen: 10 Runden (50 s), 2 Runden (10 s);

Sprint: 1 Runde (5 s), 1 Runde (5 s);

Dabei ist bei dieser vergleichsweise anspruchsvollen Bewegungsweise nicht die nur körperliche Konstitution entscheidend, sondern auch die Konzentrationsfähigkeit, weshalb jeweils zwei Testwürfe mit einem AEW(Konstitution) und einem AEW(Logiktalent) mit zusätzlichen WM+25 durchgeführt werden. Die Erholungsphase dauert immer 30s, in ihr bleibt die kletternde Person kurz an einem Ort stehen / hängen, um wieder Kräfte und Konzentrationsfähigkeit zu sammeln.

Die Werte für das Marschgepäck halbieren sich jeweils gegenüber Laufen, entsprechend ändern sich die Modifikationen.

Besonderes: Wichtiger als die Geschwindigkeit ist beim Klettern natürlich die Frage des Erfolges oder Absturzes. Dabei ist **beim Misslingen des AEW(Klettern) noch ein AEW(Reaktionsvermögen)** zu machen. Ist dieser zweite AEW gelungen, so konnte die kletternde Person sich gerade noch festhalten, benötigt aber erst einmal eine Erholungsphase.

Misslingt auch der zweite AEW, so stürzt die kletternde Person ab. Die Verletzungen aus deinem solchen Sturz ergeben sich nach dem Kapitel Stürze.

Die Schwierigkeit verschiedener „Kletterwände“ drückt sich in folgenden Modifikationen aus, wobei Ausgangssituation eine senkrechte Wand mit einigen Griffmöglichkeiten in jedem Bereich ist:

Überhang	je 1° WM-2
positive Schräge	je 1° WM+3
viele Griffmöglichkeiten	WM+10
wenig Griffmöglichkeiten	WM-5
Stehmöglichkeiten	WM+5
Wandmaterial sehr griffig	WM+10
Wandmaterial griffig	WM+5
Wandmaterial glatt	WM-5
Wandmaterial nass	WM-10
Wandmaterial glitschig	WM-20
Seil als Haltehilfe	WM+40
nur Seil (freischwebend)	WM+30

Dabei sind die verschiedenen aktuellen Modifikationen gegeneinander aufzurechnen. Ist der EW(Klettern) mit Modifikationen höher als 100, kann auf die Ausführung der Erfolgswürfe verzichtet werden, wenn die kletternde Person nur ihre „Marschgeschwindigkeit“ einsetzt.

Jede Person lernt in ihrer Kindheit spielerisch ein wenig *Klettern*, und zwar auf

$$\text{EW(Klettern)} = 20 + (\text{Ges} / 5).$$

Für *Klettern* gibt es drei Spezialfertigkeiten:

Spezialisierungen	LKF	RKM	Talent
Baumklettern Anwendung auf Bäume, Sprossenwände etc.	20	-10	2×Kr+2×Ges+Int
Bergsteigen Anwendung auf alle natürlichen Hänge, „Wände“ etc.	20	-10	Log+2xInt+2xGes
Fassadenklettern Anwenden auf alle künstlichen Wände	20	-10	Kr+3×Ges+2×Int

Handhabung des EW: Bei einem normalen Kletterversuch wird alle 2 Runden ein AEW(Klettern) gemacht. Außerdem siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: Klettern gelingt die nächsten 6 Runden.

kritischer Fehler: Absturz, ohne zusätzlichen AEW(Rv).

Laufen [SF]

LKF: 1 **Lehrgrenze: 70** **[KFS]**
Talent: 2 × Kons + 3 × Schn **RKM: 0**
Vor.: --

Basisfertigkeit: Bewegen

Beschreibung: *Laufen* ist praktisch die grundlegende Bewegungsfertigkeit, sie bezieht sich auf die normale Fortbewegung zu Fuß. Die Bewegungsweiten werden bei jeder Figur bei der Erschaffung bestimmt. Bei *Laufen* gelten die grundlegenden Zeiträume. Bei einem kritischen Fehler besteht die Gefahr des Stolperns, darüber entscheidet ein AEW(Reaktionsvermögen), bei misslingen kommt die laufende Person zu Fall.

Basisfertigkeit für Laufen ist Akrobatik.

Besonderes: Jedes Wesen lernt in seiner Kindheit *Laufen*.

Wird ein/e Abenteurer/in neu erschaffen, so hat sie

$$\text{EW(Laufen)} = 20 + ((\text{Schn} + \text{Kons}) / 10).$$

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, Person stolpert, ein AEW(Rv) entscheidet über Sturz oder nicht..

Paddeln [SF]

LKF: 2 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: 2 × Kr + 2 × Ges + Kons **RKM: 0**
Vor.: --

Basisfertigkeit: Bootsfahren

Beschreibung: *Paddeln* ist die Fertigkeit, Boote durch Paddel anzutreiben und zu lenken. Dabei gilt diese Fertigkeit für Stechpaddel (Kanu) und Doppelpaddel (Kajak). Es gelten die grundlegenden Zeiträume.

Besonderes: Die Bewegungsweiten beim Paddeln hängen vom verwendeten Boot ab, die Fertigkeiten der Paddelnden spielen nur eine untergeordnete Rolle (s. Fortbewegungsmittel).

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, ein AEW(Rv) entscheidet, ob das Paddel verloren wird.

Reiten [BF]

LKF: 9 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: 2 × Ges + 3 × Int **RKM: 15**
Vor.: --

Beschreibung: *Reiten* ist die Fertigkeit, ein Reittier als Fortbewegungsmittel benutzen zu können und es dabei unter Kontrolle zu haben. Will eine Person ohne *Reiten* ein

Reittier benutzen, so fällt sie nicht gleich wieder herunter, hat aber praktisch auch keine Kontrolle über das Tier.

Ein AEW(Reiten) entscheidet in kritischen Situationen:

- ob die reitende Person das Reittier unter Kontrolle behält, und in schwierigen Situationen das Tier zu gefährlichen oder unnatürlichen Handlungsweisen bringen kann;
- ob die reitende Person sich bei plötzlichen Bewegungen, Sprüngen und anderen schwierigen Situationen auf dem Tier halten kann.

Wenn diese beiden Aspekte gemeinsam auftauchen, entscheidet ein erster AEW(Reiten) über die Kontrolle, bei Misserfolg entscheidet ein zweiter AEW, ob die reitende Person vom Tier fällt. Dabei sind eventuelle Verletzungen nach dem System für Stürze zu ermitteln.

Wird diese Fertigkeit im Bewegungssystem angewandt, so ersetzt sie in der Praxis den AEW(Laufen) des Tieres, da dessen Leistung vor allem von der Fähigkeit der reitenden Person abhängt, es zu entsprechenden Leistungen zu motivieren. Nur in besonderen Situationen, wenn die reitende Person praktisch nur als Gepäck einzustufen ist, wird statt dessen ein AEW(Laufen) des Tieres gemacht. Typische Reittiere haben EW(Laufen) im Bereich 80 - 90.

Normalerweise bezieht sich *Reiten* auf Pferde (incl. Esel, Maultiere und ---esel). Werden auch andere Reittiere auf einer Fantasy-Welt benutzt, so kann *Reiten* auf verschiedenen Tierarten spezialisiert werden. Als Regel kann dann gelten, dass für andere Tiere *Reiten* zum halben Preis gelernt werden kann und / oder der EW(Reiten) für andere Tierarten ebenfalls mit einer Modifikation im Bereich WM-10 bis WM-30 gilt.

Besonderes: Die Werte für Bewegungsweiten und Zeiträume hängen natürlich vom Reittier ab (s. Fortbewegungsmittel)

Reiten ist eine Basisfertigkeit, als Spezialfertigkeit gilt die Fertigkeit *Tierkunde-Art* für das entsprechende Tier.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit oder Sturz, je nach Situation.

Rudern [SF]

LKF: 7 **Lehrgrenze:** 60 [AFS]
Talent: 2 × Kr + 2 × Ges + Kons **RKM:** 5
Vor.: --

Basisfertigkeit: Bootsfahren

Beschreibung: *Rudern* ist die Fertigkeit, Boote durch Ruder (= Riemen) anzutreiben und zu lenken. Dabei gilt diese Fertigkeit für die Benutzung von einem Riemen oder zwei durch die einzelnen Rudernden. Es gelten die grundlegenden Zeiträume.

Soll die Geschwindigkeit eines Ruderbootes ermittelt werden, so zählen dafür im Prinzip die AEW(Rudern) aller einzelnen Rudernden. Soll der Erfolg eines Manövers geprüft werden, so zählt allein der EW(Rudern) der steuernden / leitenden Person. Auf diesen gibt es bei sehr großen Ruderschiffen Abzüge, die durch die Fertigkeit *Schiffsführung* kompensiert werden können (s.u.).

Besonderes: Die Bewegungsweiten beim Rudern hängen vom verwendeten Boot ab, die Fertigkeiten der Rudernden

spielen nur eine untergeordnete Rolle (s. Fortbewegungsmittel).

Da geruderte Schiffe sehr groß sein können, ist es nicht immer sinnvoll, die Rudernden einzeln zu betrachten. In Fällen von Galeeren, Wikinger-Langschiffen und ähnlichem kann für Geschwindigkeitsermittlungen ein EW(Rudern-Mannschaft) ermittelt werden, der aus dem Mittelwert aller EW(Rudern) plus dem EW(Schiffsführung) / 10 des entscheidenden Kommandanten gebildet wird.

Abzüge bei großen Ruderschiffen: Will eine Person ein großes Ruderschiff führen, so erhält sie Abzüge. Dieses liegt zum einen daran, dass große Schiffe schwerfälliger sind, zum anderen daran, dass zu ihrer Benutzung eine entsprechend große Besatzung nötig ist, deren Arbeit von der leitenden Person koordiniert werden muss. Entsprechend indirekter und komplizierter wird das Führen des Schiffes. Dabei gilt folgendes System von Abzügen auf den EW(Rudern), die durch die Fertigkeit *Schiffsführung* kompensiert werden können:

Schiffsgröße: **WM-(Länge [m] - 8)**

Besatzungsgröße: **WM-(Anzahl - 16)) ≥ WM-30**

Dabei zählt bei der Besatzung die Anzahl der notwendigen Rudernden, nicht eventuell zusätzliche Arbeitskräfte. Positive Modifikationen gibt es auch bei kleinen Schiffen, die unterhalb der genannten Grenzen liegen nicht.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, ein AEW-(Rv) entscheidet, ob das Ruder verloren wird.

Schleichen [SF]

LKF: 100 **Lehrgrenze:** 40 [AFS]
Talent: 3 × Ges + 2 × Int **RKM:** -15
Vor.: --

Basisfertigkeit: Heimlichkeit

Beschreibung: *Schleichen* ist die Fertigkeit zur lautlosen Fortbewegung. Basisfertigkeit ist Heimlichkeit. Für diese Bewegungsweise gibt es andere Bewegungsweiten, und zwar jeweils

B-X(Schleichen) = 1/2 × B-X

für Marsch, Laufen und Sprint. Da es schwieriger ist lautlos zu laufen als zu gehen, gibt es bei den schnelleren Fortbewegungsstufen noch jeweils eine negative Modifikation des AEW(Schleichen), und zwar

Laufen: **WM-10,**

Sprint: **WM-25.**

Bei Zwischengeschwindigkeiten ergeben sich je Verzicht auf einen Punkt Bewegungsweite WM+1 gegenüber der Ausgangssituation. Auch die Basis- und Zusatzzeiträume sind hier deutlich kürzer, und zwar:

Marsch: 10 Runden (50 s), 2 Runden (10 s);

Laufen: 3 Runden (15 s), 1 Runde (5 s);

Sprint: 1 Runde (5 s), 1 Runde (5 s);

Dabei ist bei dieser vergleichsweise langsamen Bewegungsweise nicht die körperliche Konstitution entscheidend, sondern die Konzentrationsfähigkeit, weshalb die Testwürfe mit einem AEW(Logiktalent) durchgeführt werden. Die Er-

holungsphase dauert immer 10s, in ihr bleibt die Person kurz stehen um sich wieder zu sammeln.

Die Werte für das Marschgepäck halbieren sich jeweils gegenüber Laufen, entsprechend ändern sich die Modifikationen.

Modifikationen: Beim Schleichen spielen natürlich der Untergrund und die Umgebung eine Rolle, was sich in mehr oder weniger positiven / negativen Modifikationen bemerkbar macht:

Moosbett	WM+25
weicher Sandboden	WM+10
Steinboden	WM+5
Kies	WM-10
Boden mit kleinen Stöckchen bedeckt	WM-15 bis -30
lautlose Umgebung	WM-5
leiser Geräuschpegel	WM+5
lärmende Umgebung	bis zu WM+50

Natürlich müssen beim Schleichen weiche Schuhe getragen werden, ansonsten gibt es noch Abzüge, ebenso gibt es Abzüge bei sehr viel Gepäck und schwerer Rüstung:

harte Sohlen	WM-5
beschlagene Sohlen	WM-15
Rüstung	über RKM berücksichtigt!
Gepäck	WM-5 je Vielfachem über (halbem!) Marschgepäck, zählt ggf. auf die WM durch Rüstung!

Besonderes: --

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen und die Zusatzregeln hier, normalerweise alle 2-5 Runden bei Marsch, jede Runde sonst.

Außer der Fortbewegungsweite spielt beim Schleichen natürlich vor allem die Frage eine Rolle, ob die schleichende Person bemerkt wurde. Dazu gibt es die folgende Regel:

AEW(Schleichen) gelungen: völlig lautlos, Beschlichene/r hat AEW(Wahrnehmung / 3) (WM s.u.), ob sie die Bewegung bemerkt hat, dieser entfällt natürlich, wenn die schleichende Person durch Hindernisse dem Blick der / des Beschlichenen völlig entzogen ist.

AEW(Schleichen) misslungen: leise Geräusche, Beschlichene/r hat einen AEW(Wahrnehmung) (WM s.u.), ist dieser besser als der AEW(Schleichen), hört er / sie die schleichende Person.

Entfernung: Die beschlichene Person erhält auf ihre *Wahrnehmung* je 10 m Entfernung zur schleichenden Person WM-1, über 100 m Entfernung sogar WM-2 je 10 m. Es zählt jeweils die kürzeste Distanz innerhalb des Zeitraumes, für den der AEW(Schleichen) galt.

Der EW(Wahrnehmung) der beschlichenen Personen wird zusätzlich aufgrund der Größe der Beteiligten modifiziert:

$$WM+(Größe(Schleichende/r) [cm] - Größe [cm]) / 7$$

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit, zwei weitere Runden kann ohne weiteren AEW geschlichen werden.

kritischer Fehler: Es wird ein deutliches Geräusch verursacht, der Anschleichversuch muss abgebrochen werden.

Schlittschuhlaufen [SF]

LKF: 2 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: 2 × Kr + 2 × Schn + Ges **RKM: 5**

Vor.: --

Basisfertigkeit: Bewegen

Beschreibung: *Schlittschuhlaufen* ist die Fertigkeit, sich mit Schlitt- oder Gleitschuhen fortzubewegen. Es gelten hier im Prinzip die gleichen Werte wie beim *Laufen*. Für gute Schlittschuhläufer/innen mit EW(Schlittschuhlaufen) > 60 ergibt sich allerdings ein Vorteil mit:

$$B-X(\text{Schlittschuhlaufen}) = 1,5 \times B-X(\text{Laufen}),$$

$$\text{Zeiträume}(\text{Schlittsch.}) = 1,5 \times \text{Zeiträume}(\text{Laufen}).$$

Besonderes: --

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, Person stolpert, ein AEW(Rv) entscheidet über Sturz oder nicht..

Schwimmen [SF]

LKF: 4 **Lehrgrenze: 60** **[AFS]**
Talent: 2 × Kr + 2 × Ges + Int **RKM: -10**

Vor.:

Basisfertigkeit: Bewegen im Wasser

Beschreibung: *Schwimmen* ist die Fertigkeit zu gezielter Fortbewegung im Wasser. Versucht eine ungelernete Person zu schwimmen, so kann sie sich ca. (Kons + Ges) Sekunden über Wasser halten, aber keine zielgerichteten Bewegungen machen.

Die Bewegungswerte sind hier abhängig von der Höhe des EW(Schwimmen) im folgenden kurz EW(S):

$$B-M = B-M(\text{Laufen})/3 + EW(S)/33,$$

$$B-L = B-M(\text{Schwimmen}) + EW(S)/10,$$

$$B-S = B-M(\text{Schwimmen}) + EW(S)/5.$$

und für die Zeiträume:

$$\text{Marsch: Basis} = EW(S) + 10 [\text{Min}],$$

$$\text{Zusatz} = EW(S) / 25 [\text{Min}]$$

$$\text{Laufen: Basis} = EW(S) / 10 + 1 [\text{Min}],$$

$$\text{Zusatz} = EW(S) / 2 [\text{s}]$$

$$\text{Sprint: Basis} = EW(S) + 10 [\text{s}],$$

$$\text{Zusatz} = EW(S) / 10 [\text{s}] \text{ 110s.}$$

Erholungsphasen dauern jeweils 15 Minuten, Erholung von Schwimmen-Marsch kann nicht schwimmend geschehen.

Besonderes: Muss eine Erholungsphase Schwimmen-Marsch gemacht werden, gibt es aber keine Möglichkeit mit dem Schwimmen aufzuhören, so wird das System mit den Zusatzzeiträumen fortgesetzt, bei jedem misslungenen AEW(Konstitution) verliert die Person 1KEH an KP. Hat sie keine KP mehr, so geht der Schaden auf die LP mit jeweils 1W4 LP-Schaden. Bei weniger als 4 LP treibt die Person besinnungslos im Wasser und verliert weitere 1/2 W4 LP je 10 Sekunden (siehe auch *Gesundheit - Ertrinken*).

Beherrscht eine Person *Schwimmen* überhaupt nicht, so gilt für die Zusatzzeiträume eine Dauer von 10s.

Schwimmen mit Auftriebshilfe: Steht beim Schwimmen eine Auftriebshilfe zur Verfügung, so dass sich die Person ohne eigene Kraft über Wasser halten kann, so bietet diese einige Vorteile:

- die Zeiträume verlängern sich auf (20 + EW(Schwimmen)) % der Zeiträume beim Laufen.

- Ertrinken stellt normalerweise keine Gefahr mehr dar, zumindest wenn die Person von der Auftriebshilfe automatisch mit dem Kopf über Wasser gehalten wird, oder solange sie noch KP hat, um sich festzuhalten.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, Person schluckt versehentlich Wasser, deshalb Abzug von 1W4 KP.

Segeln [SF]

LKF: 13 **Lehrgrenze:** 60 **[AFS]**
Talent: $3 \times \text{Log} + 2 \times \text{Int}$ **RKM:** 5

Vor.: --

Basisfertigkeit: Bootsfahren

Beschreibung: *Segeln* ist die Fertigkeit ein kleines Segelboot bzw. -schiff zu lenken und andere bei seiner Bedienung anzuleiten. Dabei bezieht sich diese Fertigkeit auf das Führen einmastiger Schiffe, mit höchstens 3 Segeln. Für größere Schiffe ist zusätzlich die Fertigkeit *Schiffsführung* erforderlich (s.u.).

Außer für das Bewegungssystem können AEW(Segeln) auch für einzelne Segelmanöver wie starke Kursänderungen, Ausweichen eines plötzlichen Hindernisses u.ä. gemacht werden. Die Folgen bei Misslingen der AEW ergeben sich dann jeweils aus der Situation.

Besonderes: Die Bewegungswerte sind im wesentlichen vom Boot selber abhängig, jedes Boot hat eine von Wind und anderen äußeren Faktoren abhängige Bootsgrundgeschwindigkeit. Anders als bei den anderen Bewegungsfertigkeiten, lässt sich die Schnelligkeit eines Schiffes eigentlich nicht steigern, es lässt sich lediglich durch größere Aufmerksamkeit vermeiden, dass durch kleine Fehler Geschwindigkeit verschenkt wird. Deshalb sind die Stufen hier Konzentrationsstufen und zwar:

Marsch: Segel und Boot werden eher nebenbei geführt, zwischendurch können andere Handlungen ausgeführt werden, die Besatzung muss nur bei Bedarf, etwa alle 30 Minuten die Segeleinstellungen korrigieren:

Basiszeitraum = 8 Std.,
 Zusatzzeitraum = 2 Std.,
 $B-M(\text{Segeln}) = 0,7 \times \text{Bootsgrundgeschwindigkeit}$.

Laufen: weitgehende Konzentration auf Segel und Boot, zwischendurch können nur einfache andere Handlungen ausgeführt werden, die Besatzung muss etwa alle 2-5 Minuten die Segeleinstellungen korrigieren:

Basiszeitraum = 2 Std.,
 Zusatzraum = 30 Min,
 $B-L(\text{Segeln}) = 0,8 \times \text{Bootsgrundgeschwindigkeit}$.

Sprint: totale Konzentration auf Segel und Boot, die Besatzung muss ständig die Segeleinstellungen korrigieren:

Basiszeitraum = 30 Min,
 Zusatzzeitraum = 10 Min,
 $B-S(\text{Segeln}) = \text{Bootsgrundgeschwindigkeit}$.

Dabei werden die Testwürfe über die weitere Leistungsfähigkeit immer mit einem AEW(Logiktalent) statt einem AEW(Konstitution) gemacht. Erholungsphasen dauern jeweils 30 Minuten, nach denselben Regeln wie für Laufen.

Abzüge bei großen Schiffen: Will eine Person ein großes Schiff führen, so erhält sie Abzüge. Dieses liegt zum einen daran, dass große Schiffe schwerfälliger sind und eine kompliziertere Takelage haben, zum anderen daran, dass zu ihrer Benutzung eine entsprechend große Besatzung nötig ist, deren Arbeit von der „segelnden“ Person geleitet werden muss. Entsprechend indirekter und komplizierter wird das Segeln. Dabei gilt folgendes System von Abzügen auf den EW(Segeln), die durch die Fertigkeit *Schiffsführung* kompensiert werden können:

je zusätzlichem Mast: WM-15
je Segel über 3 Segel: WM-5
Schiffsgröße: WM-(Länge [m] - 12)
Besatzungsgröße: $WM-(2 \times \text{Anzahl} - 8) \geq WM-30$

Dabei zählt bei der Besatzung die Anzahl der notwendigen Leute, nicht eventuell zusätzliche Arbeitskräfte. Positive Modifikationen gibt es auch bei kleinen Schiffen, die unterhalb der genannten Grenzen liegen nicht.

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, durch ein schlecht ausgeführtes Manöver entsteht ein Schaden am Boot.

Skifahren [SF]

LKF: 8 **Lehrgrenze:** 60 **[AFS]**
Talent: $2 \times \text{Kr} + 2 \times \text{Schn} + \text{Ges}$ **RKM:** 0

Vor.: --

Basisfertigkeit: Bewegen

Beschreibung: *Skifahren* ist die Fertigkeit sich auf Ski sicher fortbewegen zu können, dieses betrifft sowohl Skilanglauf, wie auch alpines Skifahren. Für die Fortbewegung nach Langlauf-Technik gelten im Prinzip die gleichen Werte wie für Laufen. Allerdings hängen die Grundgeschwindigkeiten noch davon ab, wie gut eine Person Ski laufen kann:

$B-X(\text{Ski}) = (\text{EW}(\text{Ski})/50) \times B-X(\text{Laufen})$,

$\text{Zeiträume}(\text{Skifahren}) = \text{Zeiträume}(\text{Laufen})$.

Für das Hinunter fahren von Hängen gilt folgendes System: Ein AEW(Skifahren) wird alle 30 Sekunden mit Modifikation

$WM = 20 - \text{Hangneigung} [^\circ] / 2$

gemacht. Die Geschwindigkeit kann dabei von der skifahrenden Person im Prinzip frei bestimmt werden, indem sie entsprechende Schleifen und kleine Bremsmanöver in die Fahrt einbaut. Die höchste Geschwindigkeit, die dabei in reiner Gleitfahrt erreicht werden kann liegt bei

max. Gleit-Geschw. = $2,5 \times \text{Hangneigung} [^\circ]$.

Wird dabei die doppelte Sprintgeschwindigkeit beim Ski laufen überschritten, so erhält die fahrende Person $WM(2 \times B-S(\text{Skifahren}) - \text{aktuelle Bewegungsweite})$ auf jeden AEW.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem *Basiszeitraum und Häufigkeit* von AEW zur maximalen Anzahl von AEW bei längeren Bewegungsphasen.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, Person stolpert, ein AEW(Rv) entscheidet über Sturz oder nicht..

Springen [SF]

LKF: 20 **Lehrgrenze:** 60 **[KFS]**
Talent: $2 \times \text{Kr} + 3 \times \text{Ges}$ **RKM:** -10

Vor.: --

Basisfertigkeit: **Bewegen**

Beschreibung: *Springen* beschreibt die Fertigkeit aus dem Stand oder der Bewegung heraus ein Hindernis zu überspringen. Basisfertigkeit für springen ist Akrobatik. Jede Person hat als Springfähigkeit

Basis-Sprungweite = $(\text{B-M} / 4)$ m.

Zusätzlich erhöht sich die Sprungweite um 25 cm je angefangene 5 Punkte aktuelle Bewegungsweite unmittelbar vor dem Sprung.

Bei der Ausführung des AEW(Springen) wird dieser Basiswert nach der Formel

reale Weite = $\text{Weite} \times (0,5 + (\text{AEW(Springen) / 200))$

korrigiert. Zusätzlich kann noch bis zu 50 cm weiter gesprungen werden wenn bei einer ausgreifenden Landung ein Sturz in Kauf genommen wird (s. Landung). Daraus ergibt sich dann die reale Sprungweite für einen konkreten Springversuch. Für die üblichen Sprungweiten ist diese Formel in einer Tabelle im Anhang zusammengefasst. Dabei genügt normalerweise die Abstufung in 25 cm Schritten, liegt die Hindernislänge darunter ist der Sprung gelungen.

Sprunghöhe: Die Sprunghöhe ergibt sich dabei mit einer größten Höhe von $1/6$ Sprungweite. Wurde bewusst möglichst hoch gesprungen, so ist die Höhe $1/4$ der realen Sprungweite, die sich dabei auf $1/3$ reduziert. Insgesamt lassen sich bei Verzicht auf je 8% realer Weite eine Steigerung der Sprunghöhe um 1% reale Weite zusätzlich zu der Basisprunghöhe von 17% realer Weite erzielen. Diese Sprungtechnik muss vorher angekündigt werden.

Landung: Bei dem normalen Springen landet die Person auf den Füßen und bewegt sich mit der Bewegungsweite wie vor dem Sprung geradlinig weiter. Riskiert es die Person bei der Landung zu stürzen, erhöht sich die Sprungweite um bis zu 50 cm. In diesem Fall und bei unsicherem Landegrund entscheidet ein zusätzlicher AEW(Springen) über einen Sturz bei der Landung. Als WM erhält dieser WM-2 je zusätzlichem Zentimeter Sprungweite bzw. eine Modifikation je nach Landegrund.

Besonderes: Jede Person beherrscht diese Fertigkeit bereits auf durchschnittlichem Niveau mit

EW(Springen) = $15 + ((\text{Kr} + \text{Ges}) / 10)$.

Genügt die erzielte Sprungweite nicht zur Überwindung des Hindernisses, so sind die Folgen aus der Situation heraus zu bestimmen.

Handhabung des EW: Ein AEW(Springen) sollte immer beim Überspringen von Hindernissen gemacht werden, die mehr als die halbe Sprungweite erfordern. Darunter kann der AEW entfallen.

kritischer Erfolg: Sprungweite erhöht sich um 50%.

kritischer Fehler: die Sprungweite reduziert sich um 50%, die Person stolpert und stürzt.

Tauchen [SF]

LKF: 4 **Lehrgrenze:** 60 **[AFS]**
Talent: $3 \times \text{Kons} + 2 \times \text{Kr}$ **RKM:** -15

Vor.: EW (**Bewegen-Wasser**) > 15

Basisfertigkeit: **Bewegen-Wasser**

Beschreibung: Will eine ungeübte Person tauchen, so entspricht:

Tauchzeit (ungeübt) = $\text{Konstitution} / 2$ [s],

die Fortbewegung entspricht den halben Schwimmwerten.

Die Fertigkeit *Tauchen* umfasst in **Tjoste** zum einen Atemübung, womit längere Tauchzeiten möglich sind, zum anderen spezielle Unterwasser-Bewegungstechniken, die eine schnellere Fortbewegung unter Wasser erlauben.

Eine Person die *Tauchen* gelernt hat bewegt sich unter Wasser mit den Werten, wie sie auch für Schwimmen gelten. Die maximale Tauchzeit beträgt:

T.-Zeit = $\text{Kons.} / 2 + (2 \times \text{EW(Tauchen[SF]+[BF]))$ [s].

Wird die maximale Tauchzeit überschritten so verliert eine Person je Runde (=5 s) 1W4 KP. Ansonsten ist dieses analog zum Schwimmen geregelt (s. auch *Gesundheit - Ertrinken*).

Die Erholungsphasen für *Tauchen* können schwimmend verbracht werden. Ansonsten muss eine Person vor jedem Tauchen

$5 + (\text{vorige Tauchzeit} / 20)$ Sekunden Luft holen,

ist die Zeit kürzer, so reduziert sich im selben Verhältnis die nächste Tauchzeit. Bei der ersten Tauchzeit muss keine extra Lufthol-Phase eingelegt werden.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem.

kritischer Erfolg: maximale Geschwindigkeit.

kritischer Fehler: minimale Geschwindigkeit, Person schluckt versehentlich Wasser, deshalb Abzug von 1W4 KP.

Allgemeine Abenteurer/innen-Fertigkeiten

Ausfragen / Verhören [SF]

LKF: 130 Lehrgrenze: 40

Talent: $3 \times \text{Int} + 2 \times \text{Log}$

Vor.: --

Basisfertigkeit: Menschenkenntnis

Beschreibung: Die Fertigkeit *Ausfragen / Verhören* beschreibt die Fähigkeit Informationen aus anderen Personen herauszuholen, die diese eigentlich nicht preisgeben wollen. Dieses betrifft sowohl die unauffällige Befragung im Gespräch, als auch ein Verhör mit der Anwendung von Foltermethoden.

Als Modifikationen erhält die Person dabei beim unauffälligen Ausfragen $\text{WM}+(\text{Sym} / 5)$, bei der brutalen Folterung je nach Methode zwischen $\text{WM}+15$ bis $\text{WM}+50$.

Dem Opfer steht ein Abwehrwurf in Form eines AEW(psychische Resistenz - 25) zu. Dieser wird noch je nach Situation modifiziert, von $\text{WM}-15$, wenn das Opfer eigentlich kein großes Interesse an der Geheimhaltung hat, bis zu $\text{WM}+(\text{Sb} / 2)$, wenn es die Information um jeden Preis verbergen will. Misslingt der AEW(Ausfragen), so schöpft die befragte Person Verdacht und verrät nichts. Scheitert das Ausfragen an der „Resistenz“ des Opfers, so verrät es ebenfalls nichts, merkt aber auch nicht, dass es ausgehorcht werden sollte.

Bei einer offenen Folter sind diese beiden Fälle natürlich nicht unterschieden.

Besonderes: Ein AEW(Ausfragen) soll nicht ein ausgespieltes Gespräch ersetzen. Er gibt der Spielleitung allerdings Hinweise, wie viel eine befragte Person verrät. Dabei sollte eine besonders geschickte oder ungeschickte Gesprächsführung durch die Spieler/innen durch Modifikationen im Bereich $\text{WM} \pm 20$ auf den AEW(Ausfragen / Verhören) mit berücksichtigt werden.

Bei wirklich krasser Folter ist zu bedenken, dass ohne medizinische Kenntnisse die Gefahr besteht, das Opfer unabsehlich zu töten.

Menschenkenntnis ist die Basisfertigkeit zu *Ausfragen / Verhören*.

Handhabung des EW: Der AEW(Ausfragen / Verhören) erfolgt normalerweise verdeckt durch die Spielleitung, ebenso die Resistenzwürfe.

Im Regelfall bezieht sich ein AEW(Ausfragen / Verhören) auf ein 15-minütiges Verhör. Anwendung des Zeitsystems ist ggf. möglich. Steht nur eine kürzere Zeit zur Verfügung so ergibt dieses normalerweise je fehlender 10 Sekunden $\text{WM}-1$.

kritischer Erfolg: Die erhoffte Information wird vollständig erhalten.

kritischer Fehler: Die verhörte Person macht der verhörenden Person völlig falsche Informationen glaubhaft, spätere Erfolge im gleichen Verhör sind wirkungslos.

Befehlen [SF]

LKF: 170 Lehrgrenze: 35

[AFS]

Talent: $3 \times \text{Int} + 2 \times \text{Sym}$

Vor.: --

Basisfertigkeit: Menschenkenntnis

Beschreibung: *Befehlen* ist die Fertigkeit, in kritischen Situationen souverän aufzutreten und klare Kommandos zu geben, so dass andere Personen diese auch ausführen. Dabei betrifft dieses nur Personen, die sowieso mit der jeweiligen Person zusammenarbeiten wollen, und die deshalb zumindest in dieser Situation als eine geschlossene Gruppe betrachtet werden können.

Als Modifikation erhält die befehlende Person in einer solchen Situation zwischen $\text{WM}-10$, wenn sie eigentlich völlig inkompetent ist, und $\text{WM}+10$, wenn sie die deutlich kompetenteste Person zur Bewältigung des anstehenden Problems ist. Zusätzlich erhält sie $\text{WM}+20$, wenn sie offiziell das Kommando über die Gruppe hat, $\text{WM}-20$ wenn eine andere Person offiziell befehlen soll.

Den Betroffenen steht dabei ein AEW(psychische Resistenz) als Abwehr zur Verfügung. Sind diese Personen extrem verunsichert erhalten sie bis zu $\text{WM}-20$ auf ihren Resistenzwurf.

Gelingt ein AEW(Befehlen) so agiert die ganze Gruppe nach den Anweisungen der befehlenden Person. Allerdings handelt dabei niemand gegen ihre / seine eigenen grundsätzlichen Interessen, wohl aber überwindet er / sie dann Ängste und Vorbehalte.

Scheitert der AEW(Befehlen) an den Resistenzen geschieht nichts. Scheitert der AEW(Befehlen) selber, so sind die anderen Personen ungehalten, wegen des anmaßenden Tones der befehlenden Person.

Besonderes: *Befehlen* kann eingesetzt werden, um zu verhindern, dass eine Gruppe bei einer Gefahr panisch auseinander läuft. In Armeeverbänden setzen Offiziere die Fertigkeit *Befehlen* ein, um die Disziplin in schwierigen Situationen aufrecht zu erhalten.

Menschenkenntnis ist die Basisfertigkeit zu Befehlen.

Handhabung des EW: Die Ausführung der Würfe kann offen erfolgen, wenn dieses in der Spielgruppe möglich ist, ansonsten sollten sie verdeckt von der Spielleitung vorgenommen werden.

kritischer Erfolg: Die ganze Gruppe handelt effektiv nach den Anweisungen.

kritischer Fehler: Die betroffenen Personen beschweren sich über den Manipulationsversuch und sind wütend auf die befehlende Person, die Anweisungen werden erst recht nicht befolgt.

Beschatten [SF]

LKF: 100 Lehrgrenze: 35

Talent: $2 \times \text{Ges} + 2 \times \text{Schn} + \text{Int}$

Vor.: --

Basisfertigkeit: Heimlichkeit

Beschreibung: *Beschatten* ist die Fertigkeit andere Personen zu verfolgen, ohne dass diese es bemerken. Im Prinzip

RKM: 40

[AFS]

RKM: 5

ist Beschatten nur in Städten voll anwendbar, da hier Menschenansammlungen, Hauseingänge, Straßenecken genügend Möglichkeiten geben, sich der Wahrnehmung durch den Verfolgten zu entziehen. Im ländlichen Bereich ist *Beschatten* nur in Situationen anwendbar, wo viele Menschen sich in einem ausreichend unübersichtlichen Gelände aufhalten, so dass eine herumstehende Person nicht auffällig ist.

Die äußeren Umstände bewirken Modifikationen:

Dämmerung	WM+5
totale Finsternis	WM-10
stark belebte Gegend	WM+10
wenig belebte Gegend	WM-5
Auffälliges Äußeres der beschattenden Person	WM-5
Unauffälliges Äußeres der beschattenden Person	WM+5
entsprechendes Äußeres der beschatteten Person	umgekehrt

Beim Beschatten kann die beschattende Person ihr Entdeckungsrisiko festlegen, dieses hat Auswirkungen bei Misslingen der AEW(Beschatten).

Besonderes: Szenen, die dazu dienen Verfolger/innen abzuschütteln, sollten wenn möglich auch ausgespielt werden und ggf. ganz auf die AEW(Beschatten) verzichtet werden.

Handhabung des EW: Ein AEW(Beschatten) wird verdeckt ausgeführt und zwar jeweils für ca. fünf kritische Situationen des Beschattens. Als solche gelten, wenn die beschattete Person:

- in eine andere Straße abbiegt,
 - in einer größeren Menschenansammlung untertaucht,
 - ein Gebäude betritt oder verlässt,
 - ein Fahrzeug wechselt oder anderweitig ihre Fortbewegungsweise signifikant verändert;
- außerdem:

- die beschattende Person durch äußere Umstände massiv behindert wird (andere Personen, Gedränge etc.)

AEW(Beschatten gelingt): Die beschattete Person wird erfolgreich verfolgt. Ist sie arglos, bemerkt sie die Verfolgung nicht. Vermutet sie die Beschattung, so steht ihr ein AEW(Wahrnehmung) zu, ist dieser besser als der AEW(Beschatten) so bemerkt sie die Verfolgung.

AEW(Beschatten) misslingt: Es wird zusätzlich ein AEW(Entdeckungsrisiko) ausgeführt. Überschreitet dieser die 100, bemerkt die beschattete Person die Verfolgung. Bleibt der AEW(Entdeckungsrisiko) unter 100 verliert die beschattende Person die andere aus den Augen. Gelingt daraufhin ein AEW(Beschatten) mit WM(voriger AEW(Beschatten) - 100) findet sie die verfolgte Person in der nächsten Minute wieder und kann die Verfolgung fortsetzen.

kritischer Erfolg: Beschatten verläuft erfolgreich für die nächsten fünf Wurfsituationen.

kritischer Fehler: Die verfolgte Person wird aus den Augen verloren und bemerkt außerdem die Verfolgung. Die Verfolgung kann nur durch einen erneuten AEW(Beschatten) mit kritischem Erfolg wieder aufgenommen werden.

Diebestechnik [BF]

LKF: 120

Lehrgrenze: 40

[AFS]

Talent: 2 x Ges + 2 x Int + Log
SF

RKM: s.

Vor.: --

Beschreibung: *Diebestechnik* ist die Basisfertigkeit für die Fertigkeiten die man braucht um Einzubrechen und zu stehen, wie Schlösser öffnen und Taschendiebstahl. Es kann auch für Knotenkunde als Basisfertigkeit dienen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Entsprechend der Spezialfertigkeit.

kritischer Erfolg: Besonders schnelles und elegantes Gelingen.

kritischer Fehler: Ein Fehler der den/die Dieb/in verraten kann.

Einschätzen [SF]

LKF: 90

Lehrgrenze: 35

[AFS]

Talent: 3 x Int + 2 x Log

RKM: 40

Vor.: --

Basisfertigkeit: Menschenkenntnis

Beschreibung: *Einschätzen* ist die Fähigkeit, seine Mit-Humanoiden besser zu durchschauen als gewöhnliche Menschen und sie ist die Basisfertigkeit für Fertigkeiten bei denen es darum geht, Menschen (oder andere Humanoide) einzuschätzen.

Mit Hilfe eines AEW(Einschätzen) kann eine Person versuchen festzustellen:

- Ob eine Person sie oder eine andere Person belügt,
- Ob eine andere Person in einer kritischen Situation zuverlässig ist,
- Ob eine andere Person zu bestimmten gefährlichen oder illegalen Handlungen bereit ist.

Dabei ist jeweils nur ein AEW für einen längeren Kontakt bzw. Gespräch möglich, bei Misserfolg wird nichts herausgefunden.

Außerdem kann durch *Einschätzen* eine ungewöhnliche Reaktion einer anderen Person vorhergesehen werden. Der Wurf dazu wird von der Spielleitung automatisch verdeckt durchgeführt, bei den anderen Anwendungen nur auf Wunsch der Spieler/innen.

Besonderes: Manche Personen lernen in ihrer Kindheit automatisch *Einschätzen*.

Handhabung des EW: Der AEW(Einschätzen) wird immer verdeckt von der Spielleitung ausgeführt.

kritischer Erfolg: Andere Person wird völlig durchschaut.

kritischer Fehler: Krasses Fehlurteil über die andere Person.

Fallenkunde [SF]

LKF: 110

Lehrgrenze: 45

[AFS]

Talent: 2 x Ges + 2 x Int + Log

RKM: 10

Vor.: --

Basisfertigkeit: Überlebenstechnik

Beschreibung: *Fallenkunde* umfasst alle praktischen und theoretischen Aspekte der Errichtung von Fallen, sowie der Entdeckung und dem Entschärfen fremder Fallen. Das umfasst sämtliche bekannte Bauarten: Fallgruben, Schlagfallen, Fallen mit Schusswaffenauslösung, Netzfallen etc.

Dabei spielt noch die Erfahrung mit der jeweiligen Umwelt eine Rolle. Deshalb modifiziert in Städten und Gebäuden die Fertigkeit *Gassenwissen*, in der Natur *Überlebenstechnik* der entsprechenden Region (bzw. *Überlebenstechnik allg.*) den AEW(Fallenkunde) jeweils mit $WM+(EW(...)/5)$.

Errichten einer Falle: dieses erfolgt mit einem AEW(Fallenkunde) mit WM-10, der AEW ist dann der Tarnungsgrad einer Falle. Die konkrete Bauweise erfordert dabei eventuell noch AEW in weiteren Fertigkeiten. Der AEW umfasst dabei auch die Kenntnis, welche Art von Falle in einem speziellen Fall am besten ist. Die Schadenswirkung einer Falle ergibt sich aus deren Bauart, als Richtlinie für Standardfallen kann gelten, dass je Stunde Bauzeit ein Maximalschaden von $((AEW(\text{Fallenkunde}) - 100) / 5)$ schwerer Schaden entsteht, der beim Auslösen nach der Tabelle für Waffenschaden ausgewürfelt wird.

Bewusstes Entdecken einer Falle: dieses erfordert ca. 30 Sekunden je untersuchten Sektor von 5×5 m. Dazu muss ein AEW(Fallenkunde) besser als der Tarnungsgrad gelingen. Lässt sich die Person mehr Zeit, so erhält sie je zusätzlichen 5 s WM+1 auf dieses AEW. Gelingt der AEW ausreichend gut erhält die Person korrekte Informationen über den Bereich, ansonsten entdeckt sie keine Fallen. Anwendung des Zeitsystems (auf die Basiszeit) ist möglich.

Unbewusstes Entdecken einer Falle: hierzu wird normalerweise ein AEW(Wahrnehmung) gemacht. Personen, die Fallenkunde beherrschen, erhalten auf diesen WM+(Fallenkunde / 2), höchstens aber bis $(EW(\text{Fallenkunde}) - 5)$ (d.h. bei $EW(\text{Fallenkunde}) < (EW(\text{Wahrnehmung}) + 6)$ keine WM!). Dabei muss jeweils der Tarnungsgrad überboten werden.

Fallen entschärfen: dieses wird über einen AEW(Fallenkunde) mit WM+15 gemacht. Dazu muss die Falle aber vorher entdeckt worden sein.

Besonderes: Basisfertigkeit für Fallenkunde ist Überlebentechnik.

Handhabung des EW: Beim Bau von Fallen wird offen gewürfelt, ansonsten werden die AEW(Fallenkunde) verdeckt ausgeführt.

kritischer Erfolg: Die fallenkundige Person entdeckt alle Fallen und kann diese ohne weitere AEW entschärfen. Mit kritischem Erfolg gebaute Fallen können nur durch kritische Erfolge entdeckt werden.

kritischer Fehler: Die Falle wird ausgelöst und erwischt die fallenkundige Person, bzw. sie sieht eine Falle wo gar keine ist.

Gassenwissen [SF]

LKF: 90 Lehrgrenze: 55 [AFS]

Talent: $4 \times \text{Int} + \text{Log}$ RKM: 40

Vor.: --

Basisfertigkeit: Menschenkenntnis

Beschreibung: *Gassenwissen* ist in **Tjoste** die Übertragung der Fertigkeit *Überlebenstechnik* auf eine städtische Umgebung.

Gassenwissen umfasst dabei die Fähigkeit, folgende Sachverhalte in einem Stadtviertel zu erkennen:

- Wohlstand der Bewohner/innen,
- Möglichkeiten Auskünfte einzuziehen,

- Gefahren, insbesondere Kriminalität im jeweiligen Viertel,
- Kontaktmöglichkeiten zu DiebInnen und anderen Arten von nicht offiziell berufstätigen Menschen, auch zu anderen Abenteurer/innen,
- Möglichkeiten bestimmte Dinge zu organisieren bzw. auf illegalem Wege billiger zu bekommen,
- Möglichkeiten unterzuschlüpfen bzw. unterzutauchen, sei es kurzfristig oder längere Zeit,
- Orte (z.B. Kneipen) erkennen, in denen obige Auskünfte / Kontakte etc. zu kriegen sind.

Außerdem kann ein AEW(*Gassenwissen*) entscheiden, ob die gewünschten Auskünfte erhalten werden bzw. die Kontakte zustande kommen.

Besonderes: Personen, die in einer städtischen Umgebung aufwachsen, erlernen dabei vom 8. bis zum 13. Lebensjahr *Gassenwissen* mit

$$EW(\text{Gassenwissen}) = 30 + (\text{Int} / 10).$$

Genau wie *Überlebenstechnik* modifiziert *Gassenwissen* einige Fertigkeiten, wenn sie im städtischen Bereich angewendet werden.

Handhabung des EW: Ein AEW(*Gassenwissen*) entscheidet normalerweise gleichzeitig, ob eine gewünschte Information herausgefunden wird und ob die entsprechenden Folgen erreicht werden. Er wird ggf. verdeckt gemacht.

kritischer Erfolg: völliges Durchschauen der Umgebung bzw. durchschlagender Erfolg bei dem Vorhaben.

kritischer Fehler: Die Person bringt sich durch ungeschicktes Vorgehen in Schwierigkeiten.

Glücksspiel [SF]

LKF: 170 Lehrgrenze: 25 [AFS]

Talent: $2 \times \text{Ges} + 2 \times \text{Schn} + \text{Int}$ RKM: -5

Vor.: --

Basisfertigkeit: Menschenkenntnis

Beschreibung: *Glücksspiel* ist die Fertigkeit bei Karten und Würfelspielen (sowie ähnlicher Spiele auf einer Fantasy-Welt) durch kleine Tricks seine Chancen zu erhöhen. Dabei geht es sowohl um Geschicklichkeit und Intuition, mit denen ein Spiel besser durchschaut wird, als auch darum, dass eine Person durch manipulierte Karten oder Würfel ihre Chancen erhöht.

Bei einem Glücksspiel wird normalerweise der Ausgang ermittelt, indem alle Beteiligten eine AEW(Spiel) ausführen, das höchste Ergebnis gewinnt. Für die meisten Spiele wird nicht erst extra eine Fertigkeit eingeführt, in einem solchen Fall haben alle Beteiligten den EW 0.

Kann eine Person ihre eigenen Karten oder Würfel einsetzen, erhält sie ihre EW(*Glücksspiel*) in voller Höhe als positive Modifikation für ihren AEW(Spiel).

Muss die Person mit fremden Karten spielen, kennt aber das Spiel, oder spielt sie mit ihren eigenen Karten ein ihr bis dahin unbekanntes Spiel, so erhält sie $WM+(EW(\text{Glücksspiel})/2)$.

Für ein unbekanntes Spiel mit fremden Karten erhält sie nur $WM+(EW(\text{Glücksspiel})/3)$ auf ihren AEW(Spiel).

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als positive Modifikation beim Auswürfeln einer Spielrunde.

kritischer Erfolg: Gewinn in dieser Runde und der nächsten.

kritischer Fehler: Wurde bei einem kritischen Fehler Glücksspiel im Zusammenhang mit manipulierten Karten oder Würfeln eingesetzt, so bemerkt eine Mitspielende Person den Betrug.

Heimlichkeit [BF]

LKF: 150 **Lehrgrenze: 35** [AFS]
Talent: 3 × Ges + 2 × Int **RKM: s. SF**

Vor.: --

Beschreibung: *Heimlichkeit* ist die grundlegende Fertigkeit, lautlos, ungesehen und verborgen zu agieren, oder auch sich einfach irgendwo aufzuhalten ohne bemerkt zu werden.

Besonderes: Jede humanoide Person beherrscht *Heimlichkeit* ab ihrer Kindheit auf einen Niveau von

$$\text{EW(Heimlichkeit)} = ((\text{Int} + \text{Ges}) / 10)$$

Handhabung des EW: Siehe Bewegungssystem und die jeweilige Spezialfertigkeit.

kritischer Erfolg: Völlig unbemerkt bleiben.

kritischer Fehler: Der Versuch misslingt völlig.

Knotenkunde [SF]

LKF: 30 **Lehrgrenze: 70** [AFS]
Talent: 3 × Ges + 2 × Schn **RKM: 30**

Vor.: --

Basisfertigkeit: Bootsfahren, Diebestechnik, Überlebenstechnik

Beschreibung: *Knotenkunde* ist die Fertigkeit Seile für verschiedene Zwecke miteinander oder an beliebigen Gegenständen zu verknoten.

Dabei gibt es zwei verschiedenen Anwendungen, zum einen das Knüpfen einer komplizierteren Netzstruktur oder ähnliches. Hier gelten die folgenden Modifikationen:

Alltagsproblem, einfaches Festknoten	WM+60
normales Netz, u. ä.	WM±0
Knoten mit sehr speziellen Anforderungen	WM-10
komplizierte Netzmuster mit besonderen Anforderungen	WM-50

Die zweite Anwendung ist das schnelle Knüpfen eines einzelnen Knotens. Dazu gibt es eine Zeitregelung im Zeitsystem, es gelten die gleichen Modifikationen.

Besonderes: Jede humanoide Person beherrscht *Knotenkunde* ab ihrer Kindheit auf einen Niveau von

$$\text{EW(Knotenkunde)} = 20 + (\text{Log} / 10)$$

Als Basisfertigkeit für *Knotenkunde* können: Diebestechniken, Überlebenstechnik oder Bootsfahren genutzt werden, aber stets nur eine der Fertigkeiten.

Handhabung des EW: s. Beschreibung.

kritischer Erfolg: schnellstmögliches Knüpfen eines perfekten Knotens bzw., Netzes etc.

kritischer Fehler: Knoten misslingt, dieses fällt aber erst später auf.

Lippenlesen [KF]

LKF: 80 **Lehrgrenze: 50** [AFS]
Talent: 3 × Schn + 2 × Log **RKM: 40**

Vor.: Sehfähigkeit nicht eingeschränkt

Beschreibung: *Lippenlesen* ist die Fertigkeit, die Worte eines anderen humanoiden Wesens durch Beobachten, von

dessen Lippenbewegung abzulesen, auch wenn das Hören gestört ist. Dazu muss die andere Person natürlich gesehen werden können, ebenso ist Voraussetzung, dass die lippenlesende Person die gesprochene Sprache auf mindestens 50 beherrscht. Für das Zuhören in gestörten Situationen gibt es dann Abzüge auf den AEW(Sprache), die mit *Lippenlesen* kompensiert werden können. Grundregel ist dabei:

$$\text{WM} = \text{Hörbarkeit-Verlust [\%]} \times \text{Sprachwert.}$$

D.h., wenn die Sprache nur noch zu 50 % hörbar ist, so sollte auch der EW halbiert sein, bei 25 % ist der EW auch nur noch ein Viertel. Richtlinien für solche Abzüge sind dabei, dass bei Abständen über 15 m Abzüge von 4 je Meter auftreten, sehr laute oder leise Gespräche verbessern bzw. verschlechtern diese Situation. Außerdem können Störgeräusche für erhebliche Abzüge sorgen:

$$\text{normal:} \quad \text{WM} + ((15 - \text{Abstand [m]}) \times 4).$$

$$\text{lautes Gespräch:} \quad \text{WM} + ((20 - \text{Abstand [m]}) \times 3).$$

$$\text{leises Gespräch:} \quad \text{WM} + ((5 - \text{Abstand [m]}) \times 5).$$

$$\text{Flüstern:} \quad \text{WM} - ((25 + \text{Abstand [m]}) \times 10).$$

$$\text{lautlose Umgebung:} \quad \text{WM} + 25$$

$$\text{laute Umgebung:} \quad \text{WM} - 20 - \text{WM} - 40$$

$$\text{lärmende Umgebung:} \quad \text{WM} - 50 - \text{WM} - 100$$

Beherrscht die lippenlesende Person außerdem die Sprache nicht genügend (EW 50) so erhält sie je fehlendem Punkt beim EW(Sprache) WM-2.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Je Minute Beobachtung wird ein modifizierter AEW(Sprache) gemacht. Diese Regeln können ebenso angewendet werden, wenn das Gespräch zwischen 2 Personen wie oben beschrieben gestört wird.

kritischer Erfolg: Erfolgreiches verstehen für die nächsten 5 Minuten.

kritischer Fehler: Völliges Unverständnis, außerdem bemerkt die beobachtete Person das ungewöhnliche Interesse an ihren Lippenbewegungen.

Menschenkenntnis [BF]

LKF: 100 **Lehrgrenze: 35** [AFS]
Talent: 2 × Int + 3 × Log **RKM: 40**

Vor.: --

Beschreibung: *Menschenkenntnis* ist die Basisfähigkeit für verschiedene Fertigkeiten, bei denen die intuitive Einschätzung und der psychologisch geschickte Umgang mit den Mit-Humanoiden wesentlich ist. Dies betrifft *Ausfragen/Verhören, Befehlen, Einschätzen, Überzeugungskraft*, aber auch *Verführen* und *Glücksspiel*. Ebenso wird hiervon *Gassenwissen* umfasst, bei dem es nicht so sehr um individuelle Menschenkenntnis, sondern um die Bewertung eines gesellschaftlichen Milieus geht.

Besonderes: --

Handhabung des EW: s. Spezialfertigkeiten.

kritischer Erfolg: s. Spezialfertigkeiten.

kritischer Fehler: s. Spezialfertigkeiten.

Meucheln [SF]**LKF: 180** **Lehrgrenze: 60****Talent: 3 × Ges + 2 × Schn****Vor.: --****Basisfertigkeit: Heilkunde-allgemein**

Beschreibung: *Meucheln* ist die Fertigkeit, ein ahnungsloses Opfer durch einen einzigen Stich mit einem Dolch (oder einer entsprechenden kleinen Stichwaffe) lautlos zu töten, mit einer Schlinge lautlos zu erwürgen oder mit einem Schlag, eventuell mit Hilfe eines Schlagringes, zu betäuben.

Klassisches Meucheln - Dolch: Voraussetzung für die Anwendung dieser Fertigkeit ist, dass die meuchelnde Person bis auf einen Meter an das Opfer herangekommen ist, und dass dieses völlig ahnungslos ist. Außerdem muss unbemerkt die Waffe bereits in der Hand sein.

Wie diese Ausgangssituation herbeigeführt wird, hängt von der Situation ab. Denkbar ist ein unbemerktes Anschleichen von hinten, ein unauffälliges Nähern in einer dichten Menschenmenge etc. Auf jeden Fall darf das Opfer nichts von dem Anschlag ahnen.

Eine Person, die sich im Nahkampfgeschehen befindet kann nicht gemeuchelt werden, da sie normalerweise selbst im Rückensektor mit Angriffen rechnet!

Das Meucheln wird dann wie folgt durchgeführt:

- 1.) Es wird ein **Angriffswurf mit Dolch** (bzw. Ersatzfertigkeiten, s. *Dolch*) durchgeführt, der wie ein Angriff aus dem Rückensektor, auf ein kleines unbewegtes Ziel behandelt wird, also **WM+40** erhält. Erfolgt der Angriff aus dem Rücken- oder Seitensektor des Opfers, hat es keine Abwehr, ein Treffer richtet also auf jeden Fall schweren Schaden an. Erfolgt der Angriff aus dem Frontsektor (das Opfer muss trotzdem ahnungslos sein!), steht dem Opfer ein AEW(Abwehr / 2) zu, bei dem keine Verteidigungswaffen zählen.

Erzielt der Angriff einen kritischen Erfolg, ist das Meucheln automatisch erfolgreich, der AEW(Meucheln) entscheidet nur über die Lautlosigkeit.

- 2.) Gelingt der Angriff mit schwerem Schaden, so macht die angreifende Figur ein **AEW(Meucheln)** gegen den das Opfer einen **Abwehr mit einem AEW(Wahrnehmung)** hat. Nur wenn der AEW(Meucheln) erfolgreich und besser als der Abwehrwurf war, ist der Meuchelversuch gelungen und das Opfer ist augenblicklich tot. Andernfalls wurde lediglich ein normaler schwerer Treffer erzielt.

Ob diese Aktion lautlos war, entscheidet sich durch die Erfolgshöhe des AEW(Meucheln): war dieser über 110 und mindestens 25 Punkte besser als der Abwehrwurf, so ist das Meucheln völlig lautlos. Legt es die meuchelnde Person darauf an, unbedingt lautlos vorzugehen, so erhält sie WM-20 auf den AEW(Meucheln) und die Aktion ist, wenn sie gelungen ist, auf jeden Fall lautlos.

Erwürgen: Mit Hilfe einer dünnen festen Schlinge, die entsprechend mit Griffbereichen an den Enden präpariert ist, kann mit einem unerwarteten Angriff(Ringen) versucht werden ein Opfer zu erwürgen. Diese wird genauso wie das klassische Dolch-Meucheln gehandhabt, nur dass die Schlinge und die Fertigkeit *Ringen* jeweils Waffe und Fertigkeit *Dolch* ersetzen.

[KFS]**RKM: -5**

Betäubungsversuch: Analog wird ein Betäubungsversuch mit einem Angriff *Boxen* oder *Waffenloser Kampf* ausgeführt, wobei auf den AEW(Meucheln) immer WM+25 gegeben werden. Dabei wird immer durch einen Kopftreffer betäubt, weshalb die Rüstungsklasse am Kopf den AEW(Meucheln) modifiziert mit WM-(5 × Rüstungsschutz).

Lautloser Kampf: *Meucheln* kann auch im normalen Nahkampf und Handgemenge eingesetzt werden, allerdings bewirkt es hier nur, dass die eigenen Handlungen in dieser Kampfrunde lautlos waren (bei Erfolg des AEW(Meucheln)) und das ein/e eventuell stürzende/r Einzelgegner/in aufgefangen werden kann.

Um völlig lautlos zu sein muss der / die Gegner/in überrascht werden und durch einen schnellen gezielten Angriff tödlich verwundet werden (Herz oder Kehle & Schlagadern am Hals), der wie ein normaler gezielter Angriff behandelt wird. War dieses die erste Kampfaction und misslingt dem Opfer ein AEW(Rv) derart, dass die Reaktionszeit = (150 - AEW(Rv)) / 10 ZS (vgl. *Zeitsystem*) mindestens so lang ist wie der GW(A), hatte die Person keine Möglichkeit Alarm zu schlagen, ansonsten steht ihr der Zeitraum zwischen Ende der Reaktionszeit und Treffer zur Verfügung um Lärm zu machen (wenn sie das will).

Besonderes: Auch Personen die *Meucheln* nicht gelernt haben können einen lautlosen Betäubungsschlag versuchen und haben dann EW 25 + Modifikationen. Es steht ihnen auch offen, dieses als gezielten Schlag durchzuführen, aber dann ist es normalerweise mit Geräuschen verbunden.

Handhabung des EW: Der AEW(Meucheln) wird immer offen von dem/r Spieler/in selber ausgeführt.

kritischer Erfolg: Erfolgreicher lautloser Versuch.

kritischer Fehler: Die meuchelnde Person stolpert bei ihrem Versuch und stürzt zu Boden.

Orientierungsvermögen [SF]**LKF: 95** **Lehrgrenze: 40****Talent: 3 × Int + 2 × Log****Vor.: --****[AFS]****RKM: 40****Basisfertigkeit: Überlebenstechnik**

Beschreibung: *Orientierungsvermögen* umfasst einige Bereiche der Orientierung und Wegfindung. Dabei ist es in jeder Umgebung anwendbar. Je nach Übersichtlichkeit gibt es als Modifikation:

übersichtliche Landschaft	WM+75
übersichtliche Straßen	WM+60
unübersichtliche Landschaft (z.B. dichter Wald)	WM+25
unübersichtliches Gassengewirr	WM+10
klassisches Labyrinth	WM±0

Außerdem wird *Orientierungsvermögen* durch *Gassenwissen* in der Stadt und *Überlebenstechnik* im ländlichen Raum modifiziert mit WM+(EW(...)/5).

Richtungs- und Entfernungssinn: eine Person mit gutem Orientierungsvermögen kann sich besser einprägen, wie weit sie in welcher Richtung gegangen ist und hat deswegen eine bessere Vorstellung von Entfernung und Richtung eines Ausgangspunktes oder ähnlichem. Dazu wird bei ca. jeder fünften Kreuzung etc. ein verdeckter AEW(Orientierungsvermögen) gemacht. Gelingt dieser, weiß die Person in welcher Richtung und Entfernung die-

ser markante Punkt liegt. Misslingt er, weiß sie es nicht mehr. Gelingt dann ein zweiter, so findet sie die Orientierung wieder an der letzten Kreuzung.

Zielfindung: Hat die Gruppe ein bestimmtes Ziel im Sinn, dessen Lage bekannt ist, so hilft Orientierungsvermögen, den richtigen Weg dahin zu finden. Dieses wird analog zum ersten Fall durch AEW an ca. jeder fünften Kreuzung behandelt.

Rückweg finden: Um in einem unübersichtlichen Labyrinth den Rückweg zu finden, wird ein AEW(Orientierungsvermögen) mit $WM+(25 - \text{Anzahl (Abzweigungen etc.)})$ gemacht. Gelingt dieser findet die Person ohne Probleme den Weg zurück.

Besonderes: Jede Person beherrscht *Orientierungsvermögen* bereits auf niedrigem Niveau mit

$$EW(\text{Orientierungsv.}) = 10 + ((\text{Int} + \text{Log}) / 10).$$

Handhabung des EW: Der AEW(Orientierungsvermögen) erfolgt im allgemeinen verdeckt.

kritischer Erfolg: Umfassende Orientierung bis zum Ziel.

kritischer Fehler: völlige Fehlorientierung.

Schlösser Öffnen [SF]

LKF: 100 Lehrgrenze: 50

[AFS]

Talent: $2 \times \text{Ges} + 2 \times \text{Int} + \text{Log}$

RKM: 10

Vor.: --

Basisfertigkeit: Diebestechnik

Beschreibung: *Schlösser Öffnen* ist die Fertigkeit, Schlösser von Türen Truhen etc. mit Hilfe von Einbruchswerkzeug zu öffnen ohne sie zu zerstören.

Bei einem solchen Versuch gibt es Modifikationen anhand der Qualität des Schlosses, typische Werte sind:

einfaches Vorhängeschloss	WM+5
einfaches Türschloss	WM±0
raffiniertes Türschloss	WM-5
„Tresorschlösser“	WM-15

Außerdem kann, wenn eine Zerstörung des Schlosses in Kauf genommen wird noch WM+25 erhalten werden.

Ein unbeschädigtes Schloss kann hinterher wieder durch ein AEW(Schlösser Öffnen) mit WM+10 abgeschlossen werden, um Spuren zu vermeiden.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Dieser kann normalerweise offen erfolgen, allerdings sind die WM aufgrund des Schlosses nicht unbedingt den Spieler/innen bekannt zu geben.

Soll *Schlösser Öffnen* nur zur Feststellung der Funktionsweise des Schlosses benutzt werden (das dann vielleicht magisch geöffnet werden soll), so erfolgt diese Begutachtung durch einen EW(Schlösser Öffnen). Ist es dabei möglich, Teile der Mechanik des Schlosses sichtbar machen (oder das ganze), so steigt der EW proportional zum sichtbaren Teil auf bis zu ($3 \times \text{Schlösser Öffnen}$)

Zeitdauer: ein Versuch beim *Schlösser Öffnen* dauert im Prinzip genau

$$(160 - \text{AEW}(\text{Schlösser Öffnen})) \text{ Sekunden.}$$

bei einem Misserfolg genau 60 Sekunden.

Es ist auch möglich, zu versuchen in einer vorgegebenen Zeitdauer Erfolg zu haben. Dazu muss ein AEW(Schlösser Öffnen) mit $WM-(60 - \text{Zeitdauer [s]})$ einfach gelingen.

kritischer Erfolg: Das Schloss öffnet sich sofort und ist auf jeden Fall unbeschädigt, es kann hinterher mühelos wieder abgeschlossen werden.

kritischer Fehler: Schloss wird unwiderruflich beschädigt und dabei durch abgebrochenes Werkzeug blockiert, das nur durch einen zusätzlichen erfolgreichen AEW(Schlösser Öffnen) wieder entfernt werden kann. Gelingt dieses nicht im ersten Versuch, ist das Schloss unwiderruflich blockiert, keine weiteren Öffnungsversuche sind mehr möglich.

Spurenlesen [SF]

LKF: 95 Lehrgrenze: 45

[AFS]

Talent: $2 \times \text{Schn} + 2 \times \text{Int} + \text{Log}$

RKM: 20

Vor.: uneingeschränktes Sehvermögen,

Basisfertigkeit: Überlebenstechnik

Beschreibung: *Spurenlesen* enthält die Fertigkeiten Spuren zu identifizieren und eventuell weitere Schlussfolgerungen daraus zu ziehen, sowie diese zu verfolgen.

Allgemeine Modifikationen: Zunächst gibt es Modifikationen aufgrund des Untergrundes der Spur:

weicher Untergrund (Schlamm, Sand) WM+30

Gras u.ä. WM±0

Stein u.ä. WM-10

Dazu kommt eine Modifikation aufgrund des Alters der Spur von $WM+(20 - (\text{Alter in Stunden}))$. Dieses ist ein pauschale Regelung, sie kann auch genauer festgelegt werden, wenn genau bekannt ist, was sich in diesem Bereich zwischendurch abgespielt hat (Regen, weitere Spuren etc.).

Sind die Lichtverhältnisse ungünstig ergeben sich bis zu WM-25, durch Lampen oder Fackeln bei Dunkelheit ergeben sich dabei immer WM-5.

Als letztes ist noch wichtig, was für eine Spur überhaupt gesucht oder verfolgt wird:

Kleintier (bis Fuchs) WM-10

kleineres Tier, ungefähr Schweinsgröße WM-5

Mensch WM±0

Pferd, Bär u.ä. WM+10

Wagenspuren WM+25

wobei sich je weiterem Objekt noch mal WM+5 ergeben.

„**Spuren entdecken und lesen**“: Ein AEW(Spurenlesen) muss zur Entdeckung einer Spur ausgeführt werden, wobei ein Gebiet von ca. 20×20 m in 10 Minuten abgesucht wird. Jede weitere Suche in diesem Gebiet erhält WM-10, da durch das Betreten die bereits vorhandenen Spuren verschlechtert wurden (entspricht der Alterung).

Abweichend von der Standardsituation kann gelten:

Zeitdauer bei kleinerem Gebiet: im Prinzip proportional zur Fläche, mindestens aber 60 Sekunden.

Sorgfältige Suche: je Verdopplung der Zeitdauer (vorher ansagen!) gibt es WM+20 auf den AEW(Spurenlesen).

Anwendung des Zeitsystems ist möglich.

Dabei ergibt sich aus der Erfolgshöhe des AEW(Spurenlesen), wie viel Informationen aus eventuell vorhandenen Spuren heraus gelesen werden können:

AEW > 100: Art der Spuren (falls Wesen bekannt),

AEW > 105: Richtung der Spuren,

AEW > 110: Anzahl der Spuren,

AEW > 115: Alter der Spuren auf ca. ± 2 Stunden,

AEW > 120: ungefähre Geschwindigkeit der Spur,

AEW > 125: Alter der Spuren auf ± 30 Minuten,

AEW > 130: genauere Größenabschätzung der Wesen,

Spur verfolgen: Beim Verfolgen einer bereits gefundenen Spur ist ein AEW mit **WM+20** ca. jeden Kilometer erforderlich. Bei diesen werden dabei zusätzlich die Modifikation aufgrund des Spur-verursachenden Wesens / Gegenstandes und des verdreifacht. Es genügt normalerweise ein einfacher Erfolg. Wird die Spur nicht in normalem Gehtempo verfolgt, gibt es außerdem (8 - momentane Bewegungsweite) als WM auf den AEW.

Ergeben die Modifikationen bereits einen EW von 100 oder mehr, muss der Wurf nicht ausgeführt werden.

Besonderes: Jede Person beherrscht *Spurenlesen* ein wenig mit

$$\text{EW(Spurenlesen)} = 10 + (\text{Log} / 20)$$

Basisfertigkeit für Spurenlesen ist Überlebenstechnik.

Handhabung des EW: Dieser wird normalerweise offen von der Spieler/in selbst ausgeführt.

kritischer Erfolg: Alle Infos werden herausgezogen, die Fährte ist für die nächsten 10 km ohne Probleme verfolgbar (so sie vorhanden ist).

kritischer Fehler: Fährte wird verloren bzw. Spur völlig übersehen.

Stimmen Nachahmen [SF]

LKF: 110 **Lehrgrenze: 25**

[AFS]

Talent: 3 × Int + 2 × St

RKM: 30

Vor.: --

Basisfertigkeit: Darstellung

Beschreibung: *Stimmen Nachahmen* ist die Fertigkeit, die eigenen Stimme so zu verstellen, dass sie der anderer Personen ähnelt. Als Anhaltspunkte für die Modifikation durch die Vertrautheit mit der zu imitierenden Person können dabei die folgenden Werte dienen:

Person kurz gehört:	WM-25
Person länger gehört:	WM±0
Person vorher bewusst belauscht:	WM+25
Person sehr sorgfältig belauscht:	WM+30

und eventuell zusätzlich:

Person ist sehr gut bekannt:	WM+20
------------------------------	-------

Betroffene dieser Täuschung haben einen Abwehrwurf in Form eines AEW(Intuition - 50). Dabei erhalten sie je nach ihrer Vertrautheit mit der imitierten Personen Modifikationen analog zu denen der nachahmenden Person.

Stimme verstellen: Diese Fertigkeit kann auch benutzt werden, um seine Stimme überzeugend zu verstellen. Hier entscheidet ein AEW(Stimmen Nachahmen + 50) gegen den AEW(Wahrnehmung), ob die Stimme erkannt wird (bzw. später bei normaler Stimme erkannt wird, dass es sich um die selbe Person handelt).

Besonderes: Einige Personen erlernen *Stimmen Nachahmen* bereits ein wenig in ihrer Kindheit.

Darstellende Kunst ist die Basisfertigkeit für *Stimmen nachahmen*.

Handhabung des EW: Dieser wird normalerweise verdeckt ausgeführt.

kritischer Erfolg: Überzeugende Imitation.

kritischer Fehler: Imitation völlig misslungen.

Tarnen [SF]

LKF: 100 **Lehrgrenze: 20**

[AFS]

Talent: 2 × Ges + 2 × Log + Int

RKM: 20

Vor.: --

Basisfertigkeit: Heimlichkeit

Beschreibung: *Tarnen* ist die Fertigkeit, sich in einer dunklen Ecke, einem Strauch oder mit Hilfe einer anderen Sichtbarriere vor den Blicken anderer Leute zu verbergen. Voraussetzung für Tarnen ist dabei, dass die Person reglos sein kann, und dass die betroffenen Wesen nicht bemerken konnten, wie sie sich in ihre Tarnung begab, bzw. aus irgendwelchen Gründen glauben, dass sie diese bereits verlassen habe.

Dabei sind die jeweiligen Umstände zu beachten. Diese drücken sich in einer Reihe von Modifikationen aus:

Kleidung in Farbe der Tarnmöglichkeit	WM+10
grelle auffällige Kleidung	WM-10
Lichtverhältnisse: bei Dunkelheit bis zu Tarnmöglichkeit:	WM+15

Tarnmöglichkeit:

guter Sichtschutz in zwei Richtungen	WM±0
guter Sichtschutz in drei Richtungen	WM+5
guter Sichtschutz in alle Richtungen	WM+10
perfekter Sichtschutz in X Richtungen	WM+10 × X-2
eigene Größe	WM+(170-Größe[cm])/10(=eG)
Sitzen oder Hocken in der Tarnung	WM+6-eG/4
Liegen in der Tarnung	WM+12-eG/2

Außerdem erhält die tarnende Person WM+1 bis WM+10 je Minute Vorbereitungszeit, die sie auch tatsächlich nutzen kann (z.B. um tarnende Zweige zu einem Busch hinzu zu fügen). Die Höhe der WM hängt dabei davon ab, wie effektiv sie dabei die Tarnung tatsächlich verbessern kann. Auf diese Weise kann sie auch Tarn-Unterstände für andere Personen bauen.

Mit diesen Vorgaben wird dann ein AEW(Tarnen) ausgeführt, dessen Erfolgshöhe der Tarnungsgrad ist. Misslingt dieser, so weiß die Person dieses, kann aber trotzdem darauf hoffen nicht entdeckt zu werden.

Besteht aufgrund der Örtlichkeit nie die Möglichkeit, die getarnte Person überhaupt zu sehen, so steht den vorbeigehenden Personen kein AEW(Wahrnehmung) zur Verfügung, und das Tarnen war automatisch erfolgreich.

Besonderes: Bewegt sich die Person in einer gut bekannten Umgebung, so hat sie bessere Chancen sich zu tarnen. Dieses drückt sich darin aus, dass in städtischer Umgebung $\text{WM}+(\text{EW}(\text{Gassenwissen}) / 5)$ und in ländlicher Umgebung $\text{WM}+(\text{EW}(\text{Überlebenstechnik der relevanten Region}) / 5)$ gegeben werden.

Handhabung des EW: Der AEW(Tarnen) wird in der Regel verdeckt von der Spielleitung ausgeführt. Dieses gilt auch für die Festlegung der Modifikationen, soweit sie nicht offensichtlich sind.

Wahrnehmung getarnter Personen: Personen, die an dieser Tarnung vorbeigehen, haben einen Wahrnehmungswurf (Tarnen erfolgreich), der in gleicher Weise mit Gassenwissen oder Überlebenstechnik modifiziert wird. Gelingt dieser höher als der Tarnungsgrad, so bemerken sie die Person trotz erfolgreicher Tarnung. Dabei sind die entsprechenden Modifikationen für besonders aufmerksame Personen anzuwenden. War der AEW(Tarnen) vorher gescheitert, so steht den Personen sogar ein AEW(Wahrnehmung) mit dem doppelten Erfolgswert zur Verfügung.

Außerdem erhalten sie für die Entfernung eine Modifikation von **WM+(10 - Abstand [m])**.

Daneben gibt es eine Modifikation, wenn die vorbeigehende Person größer ist, als die getarnte:

WM-(Größenunterschied [cm] / 10)

kritischer Erfolg: Tarnung ist nur mit einem kritischen Erfolg durchschaubar.

kritischer Fehler: Tarnung ist völlig misslungen.

Taschendiebstahl [SF]

LKF: 120 Lehrgrenze: 30

Talent: 4 × Ges + Schn

Vor.: --

Basisfertigkeit: Diebestechnik

Beschreibung: *Taschendiebstahl* ist die Fertigkeit, anderen Personen kleine Gegenstände aus von außen zugänglichen Taschen oder vom Gürtel unbemerkt zu entwenden. Zu letzterem wird meist ein kleines Messer benötigt.

Zunächst muss die stehende Person unbemerkt an das Opfer herankommen. Dieses kann in einem Gewühl geschehen, durch Lauern hinter einer Ecke oder durch Anschleichen. Dann entscheidet ein AEW(Taschendiebstahl), ob der Diebstahl erfolgreich verläuft. Für diesen gibt es folgende Modifikationen:

Opfer misstrauisch	WM-10
Opfer stark abgelenkt	WM+10
Griff in äußere Tasche	WM+5
Griff in Innentasche der Jacke	WM-(10 bis 25)
Abschneiden von einem Gürtel	WM-5

Ein Versuch dauert 10 Sekunden, ggf. kann das Zeitsystem entsprechend angewendet werden.

Das Opfer hat einen AEW(Wahrnehmung), gelingt dieser besser als der AEW(Taschendiebstahl), so hat es den Diebstahl bzw. versuchten Diebstahl bemerkt.

Besonderes: Einige Personen beherrschen *Taschendiebstahl* bereits auf niedrigem Niveau aufgrund ihrer Kindheitserfahrungen.

Handhabung des EW: Dieser kann offen erfolgen, allerdings sollte der AEW(Wahrnehmung) des Opfers verdeckt erfolgen, da dieses ja nicht unbedingt so reagieren muss, dass sein Bemerkten offensichtlich ist.

kritischer Erfolg: Der / die DiebIn kann gleich 3 Gegenstände auf einen Schlag entwenden, das Opfer merkt nichts.

kritischer Fehler: Das Opfer bemerkt den Diebstahl-Versuch auf jeden Fall.

Überlebenstechnik [BF]

LKF: 70 Lehrgrenze: 35

Talent: 3 × Int + 2 × Log

Vor.: --

[AFS]

RKM: 40

Beschreibung: *Überlebenstechnik* ist die Fähigkeit in einer wilden Landschaft ohne große Hilfsmittel zu überleben. Dazu kommen eine Menge Fertigkeiten in der Beurteilung der Umgebung, die der Person diese Überleben ermöglichen und erleichtern, wie *Spurenlesen*, *Fallenkunde* und *Orientierungsvermögen*.

Ein pauschaler AEW(Überlebenstechnik) kann darüber entscheiden, ob eine Person für einen Tag genügend Essen und einen Unterschlupf zur Übernachtung findet. Daneben ist ein feinere Anwendung möglich, indem ein Ort nach folgenden Kriterien beurteilt werden kann:

- Eignung als Nachtlager,
- Gefährlichkeit bezüglich wilder Tiere,
- Möglichkeiten essbare Pflanzen zu finden,

- Eignung als Jagdrevier für essbare Kleintiere,

- Sicherheit vor Gefahren (Hochwasser etc.).

Diese Beurteilung kann für verschieden große Orte erfolgen, vom wenige Quadratmeter großen potentiellen Lagerplatz bis zu einem ganzen Hügelland. Außerdem kann ein AEW(Überlebenstechnik) zur Auffindung von Orten, die bestimmte Kriterien aus dem obigen Bereich erfüllen dienen.

Zusätzlich umfasst *Überlebenstechnik* noch die Grundfertigkeiten Unterstände zu bauen, essbare Pflanzen zu ernten, essbare Kleintiere zu fangen.

Besonderes: *Überlebenstechnik* modifiziert einige Fertigkeiten, wenn diese in ländlicher Umgebung genutzt werden.

Handhabung des EW: Der AEW wird gewöhnlich offen ausgeführt.

kritischer Erfolg: Umfassender Erfolg.

kritischer Fehler: Unbemerkte deutliche Fehleinschätzung der Situation bzw. Örtlichkeit.

Überlebenstechnik-Region [SF]

LKF: 30 Lehrgrenze: 60

Talent: 4 × Int + Log

Vor.: --

[AFS]

RKM: 40

Basisfertigkeit: Überlebenstechnik

Beschreibung: *Überlebenstechnik-Region* ist die Spezialisierung der Fertigkeit *Überlebenstechnik* auf eine bestimmte Region. Als Region zählt dabei ein Bereich mit ungefähr einheitlichem Klima und Lebensbedingungen, analog zu der Regelung bei *Tierkunde* und *Pflanzenkunde*. Dabei gilt die Spezialfertigkeit aber nur für die allgemeinen Aspekte der Überlebenstechnik, nicht aber für *Spurenlesen*, *Fallenkunde* und *Orientierungsvermögen*.

Besonderes: Personen, die in einer ländlichen Umgebung aufwachsen, erlernen dabei vom 8. bis zum 13. Lebensjahr *Überlebenstechnik* spezialisiert auf ihre heimatliche Region mit

$$\text{EW(Überlebenst.-Region)} = 30 + (\text{Int} / 10).$$

Handhabung des EW: s.o.

kritischer Erfolg: s.o.

kritischer Fehler: s.o.

Überzeugungskraft [SF]

LKF: 90 Lehrgrenze: 65

Talent: 2 × Int + 3 × Sym

Vor.: --

[AFS]

RKM: 40

Basisfertigkeit: Menschenkenntnis

Beschreibung: *Überzeugungskraft* ist die Fähigkeit, andere Personen von der eigenen Meinung und Ansichten zu überzeugen. Dieses darf nicht mit der Verwendung des Sympathiewertes verwechselt werden, der dazu dient Personen zu Hilfeleistungen und ähnlichem zu überreden.

Dabei wird der AEW je nach **Situation** noch modifiziert:

Person hat offensichtlich recht	WM+40
Person redet offensichtlich Unsinn	WM-30
Publikum hat übereinstimmende Interessen	WM+25
Publikum hat gegensätzliche Interessen	WM-25
Meinung der redenden Person ist häufig	WM+10
Meinung der redenden Person ist selten	WM-10
redende Person konnte ihr Publikum aufgrund äußerer Umstände überrumpeln	WM+10

andere Meinung der Zuhörenden beruht

bereits auf anderen Überzeugungsakten WM-5

Gegen diesen AEW(Überzeugungskraft) haben die betroffenen eine AEW(Mittelwert aus psy. Resistenz und Logik-talent).

Gelingt der AEW(Überzeugungskraft), scheitert aber an der Abwehr, passiert nichts. Ist der AEW(Überzeugungskraft) erfolgreicher, werden die Zuhörenden von seiner Meinung überzeugt und handeln hinterher eigenständig in entsprechender Art und Weise, wie es ihrem Charakter und der neuen Überzeugung entspricht.

Misslingt der AEW(Überzeugungskraft), so empfinden die Zuhörenden die redende Person als seltsam, was zu entsprechendem Gemunkel führt und eventuell weitere Unterhaltungen mit diesen Wesen unmöglich macht.

Besonderes: Jede Person hat bereits ein wenig Überzeugungskraft, ohne diese extra zu lernen, mit

EW(Überzeugungskraft) = ((Int + Sym) / 10).

Handhabung des EW: Dieser kann gewöhnlich offen erfolgen. Er sollte nicht angewandt werden, wenn ein Ausspielen der Situation angemessen ist. Er kann aber bei einem Ausspielen zur Festlegung des Ergebnisses von der Spielleitung genutzt werden, wenn diese sich nicht aufgrund des Spielverlaufes festlegen will.

kritischer Erfolg: Zuhörende sind restlos überzeugt und vertreten die neue Meinung mit Enthusiasmus.

kritischer Fehler: Zuhörende bemerken den Manipulationsversuch und reagieren mit entsprechendem Unmut.

Verkleiden [SF]

LKF: 90 Lehrgrenze: 50

Talent: $3 \times \text{Int} + 2 \times \text{Log}$

Vor.: --

Basisfertigkeit: Darstellung

Beschreibung: *Verkleiden* ist die Fertigkeit, durch geschickte Wahl von Kleidung das eigene Aussehen so zu verändern, dass mensch für eine andere Person bzw. einen anderen Personentypus gehalten wird. Dabei wird unter einem Personentypus eine Gruppe von Personen verstanden, die anhand äußerer Merkmale erkennbar ist, wie z.B. Seeleute, Kaufleute bestimmte religiöse Orden etc.

[AFS]

RKM: 40

Weitergehend kann aber auch versucht werden, eine ganz bestimmte Person darzustellen, indem ihr typischer Kleidungsstil nachgeahmt wird. Bei allen diesen Versuchen wird die Vertrautheit mit dem Darzustellenden als Grundlage für eine Modifikation genommen.

Als Anhaltspunkte für die Modifikation durch die Vertrautheit mit der zu imitierenden Person können dabei die folgenden Werte dienen:

Typus / Person kurz gesehen: WM-25

Typus / Person länger gesehen: WM±0

Typus / Person vorher bewusst beobachtet: WM+25

Typus / Person sehr sorgfältig beobachtet: WM+30

und eventuell zusätzlich:

Typus / Person ist sehr gut bekannt: WM+20

außerdem:

bestimmtes Individuum darstellen: WM-25

Verkleiden mit Originalkleidung der Person: WM+20

Betroffene dieser Täuschung haben einen Abwehrwurf in Form eines AEW(Intuition - 50). Dabei erhalten sie je nach ihrer Vertrautheit mit der imitierten Personen Modifikationen analog zu denen der nachahmenden Person. Wird eine bestimmte ihnen bekannte Person imitiert haben sie immer WM+10 auf ihre Abwehr.

Um sich zu verkleiden muss vorher die entsprechende Kleidung besorgt werden, der Zeitraum dafür ergibt sich aus dem Spielgeschehen. Als Faustregel kann gelten, dass in einer Stadt etwa 1W6 Stunden zur Besorgung benötigt werden, um schneller zu sein kann z.B. *Gassenwissen* eingesetzt werden, das, wenn erfolgreich, die Zeit halbiert.

Besonderes: Jede Person erlernt in ihrer Kindheit ein wenig, sich zu verkleiden, und zwar mit

EW(Verkleiden) = 10 + (Log / 10).

Wichtig ist, zu bedenken dass *Verkleiden* nicht die Fertigkeit enthält, die entsprechende Person auch vom Verhalten zu imitieren, dazu benötigt die Person die Fertigkeit *Schauspielerei*, die nach dem selben System angewendet wird. Basisfertigkeit für Verkleiden ist Darstellende Kunst.

Handhabung des EW: Dieser ist verdeckt durch die Spielleitung vorzunehmen.

kritischer Erfolg: Verkleidung ist undurchschaubar.

kritischer Fehler: Verkleidung misslingt so stark, dass wirklich jedem auffällt, dass sich hier jemand verkleiden wollte.

Waffen- und Kampffertigkeiten

Nahkampfwaffen

Boxen (waffenlose Kampftechnik) [SF]

LKF: 95 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 2 × Kr(r) + 2 × Ges + Schn **RKM: -10**

Vor.: --

Basisfertigkeit: Waffenlose Kampfkünste

Beschreibung: *Boxen* ist eine Faustkampf-Technik, die darauf abzielt eine/n Gegner/in im Nahkampf KO zu schlagen, ohne ihm / ihr dabei Wunden (also LP-Verluste) beizubringen. Dazu werden keine Hilfsmittel außer unverletzte Hände gebraucht. Sie kann in Nahkampf und Handgemenge eingesetzt werden.

Besonderes: Schwere Treffer mit *Boxen* fügen keinen LP-Schaden zu sondern KO-Punkte. Diese müssen in geeigneter Weise notiert werden. Übersteigt ihre Zahl die LP, so geht der / die Gegner/in benommen zu Boden. Die KO-Punkte verschwinden mit 1 Punkt je 20 Sekunden wenn die Person sich nicht mehr körperlich anstrengt. Sobald sie die LP unterschreiten, ist die Person wieder klar und einsatzfähig.

Boxen ist in schweren Rüstungen nur eingeschränkt möglich, deshalb ist hier ein Abzug beim AEW(*Boxen*) aufgrund schwerer Rüstungsteile im Nahkampf nicht durch *Aktion in schwerer Rüstung* kompensierbar. Im Handgemenge kann damit nur die Hälfte der Abzüge kompensiert werden.

Verwendung von Zusatzmitteln: bestimmte „Waffen“ können benutzt werden, um den Schaden beim *Boxen* zu verändern:

- Schlagring, schwere Metallhandschuhe:
Schaden + 1 (KO-Punkte)
- Schlagring mit Spitzen / Klingen:
normaler LP-Schaden, ¾ des Standardwerts
- schwerer Klingenhandschuhe:
normaler LP-Schaden, 85% des Standardwerts

Diese Verbesserung zählt immer zum auszuwürfelnden Grundschaden, nicht als fester Bonus!

Handhabung des EW: Als Spezialfertigkeit zum EW(Angriff).

kritischer Erfolg: Kopftreffer mit sofortigem KO.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem, sinngemäße Anwendung.

Degen [SF]

LKF: 106 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 3 × Ges + 2 × Schn **RKM: -5**

Vor.: Stichwaffen 10

Basisfertigkeit: Stichwaffen

Beschreibung: *Degen* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von Degenwaffen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der Benutzung eines Degens auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Dolch [SF]

LKF: 62 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 4 × Ges + Schn **RKM: -10**

Vor.: Stichwaffen 10

Basisfertigkeit: Stichwaffen

Beschreibung: *Dolch* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von kleinen Klingenwaffen praktisch beliebiger Bauart, dabei kann diese Fertigkeit in Grenzen durch die Basisfertigkeiten *Schwertkampf* / *Säbelkampf* ersetzt werden. Wird bei kleinen Klingenwaffen die Kampftechnik *Dolch* angewendet, haben sie einen vergleichsweise höheren Schaden.

Besonderes: *Dolch* + *Stichwaffen* ist die einzige Waffenfertigkeit, die im Handgemenge eingesetzt werden kann. Dieses gilt auch wenn *Dolch* + *Stichwaffen* durch *Schwert-* / *Säbelkampf* ersetzt wird.

Handhabung des EW: Kann bei der einhändigen Benutzung eines Dolchs auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Einhändiger Axtkampf [SF]

LKF: 85 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 3 × Kr(r) + 2 × Ges **RKM: 5**

Vor.: Schlagwaffen 10

Basisfertigkeit: Schlagwaffen

Beschreibung: *Einhändiger Axtkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von einhändig geführten Äxten.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der einhändigen Benutzung einer Axt auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Einhändiger Hammerkampf [SF]

LKF: 62 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 4 × Kr(r) + Ges **RKM: 5**

Vor.: Schlagwaffen 10

Basisfertigkeit: Schlagwaffen

Beschreibung: *Einhändiger Hammerkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von einhändig geführten Hämmern.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der einhändigen Benutzung eines Hammers auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Einhändiger Säbelkampf [SF]

LKF: 72 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: Kr(r) + 3 × Ges + Schn **RKM: 0**

Vor.: Säbelkampf 10

Basisfertigkeit: Säbelkampf

Beschreibung: *Einhändiger Säbelkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von einhändig geführten Säbeln.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der einhändigen Benutzung eines Säbels auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Einhändiger Schwertkampf [SF]

LKF: 70 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: $2 \times \text{Kr}(r) + 2 \times \text{Ges} + \text{Schn}$ **RKM: 0**

Vor.: Schwertkampf 10

Basisfertigkeit: Schwertkampf

Beschreibung: *Einhändiger Schwertkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von einhändig geführten Schwertern.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der einhändigen Benutzung eines Schwertes auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Einhändiger Stab- / Keulenkampf [SF]

LKF: 33 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: $4 \times \text{Kr}(r) + \text{Ges}$ **RKM: 0**

Vor.: Stab- / Keulenkampf 10

Basisfertigkeit: Stab-/Keulenkampf

Beschreibung: *Einhändiger Stab- / Keulenkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von einhändig geführten Keulen und Stöcken.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der einhändigen Benutzung von Keulen und Stöcken auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Morgenstern [SF]

LKF: 98 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: $2 \times \text{Kr}(r) + 3 \times \text{Ges}$ **RKM: 5**

Vor.: Schlagwaffen 20

Basisfertigkeit: Schlagwaffen

Beschreibung: *Morgenstern* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von Morgensternen. Basisfertigkeit ist dabei Schlagwaffen.

Besonderes: Morgensterne sind reine Einhandwaffen.

Handhabung des EW: Kann bei der Benutzung eines Morgensternes auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Ringens (waffenlose Kampftechnik) [SF]

LKF: 100 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: $\text{Kr}(r) + 2 \times \text{Ges} + 2 \times \text{Schn}$ **RKM: 0**

Vor.: --

Basisfertigkeit: Waffenlose Kampfkünste

Beschreibung: *Ringens* ist eine waffenlose Kampftechnik mit Klammer und Haltegriffen, die einem / einer Gegner/in nur Kraft raubt und keinen LP-Schaden anrichtet. Sie umfasst dabei auch Bewegungstechniken in engen Situationen, so dass diese Fertigkeit im Handgemenge von großem Einfluss ist.

Besonderes: Ein AEW(Ringens) dient zum Einleiten des Handgemenges, außerdem modifiziert die Differenz der EW(Ringens) alle Handlungen im Handgemenge.

Ringens zieht grundsätzlich nur KP ab, bei leichten Treffern ist der KP-Verlust deshalb nie höher als nach der Kampfstärke der angreifenden Person möglich.

Ringens ist in schweren Rüstungen nur eingeschränkt möglich, deshalb ist hier ein Abzug beim AEW(Ringens) aufgrund schwerer Rüstungsteile im Nahkampf nicht durch *Aktion in schwerer Rüstung* kompensierbar. Im Handgemenge kann damit nur die Hälfte der Abzüge kompensiert werden. Abweichend von den anderen waffenlosen Kampftechniken gilt für den Schaden:

KS(Ringens) = $\text{Kr}/6 + \text{SchB}(\text{Ringens})$

Handhabung des EW: Als Spezialfertigkeit zum EW(Angriff).

kritischer Erfolg: schwerer Schaden sinngemäß nach Kampfsystem, spezifizierte Treffer (Bein etc.) erhalten hier echte LP-Verluste aufgrund von Stauchungen / Brüchen.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem, sinngemäße Anwendung.

Säbelkampf [BF]

LKF: 140 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: $2 \times \text{Kr}(r) + 2 \times \text{Ges} + \text{Schn}$ **RKM: s. SF**

Vor.: --

Beschreibung: *Säbelkampf* ist die Basisfertigkeit für die Benutzung von Säbeln.

Besonderes: Kann auch als Fertigkeit für Dolche benutzt werden, wenn diese einschneidige Klingen haben.

Handhabung des EW: Als EW(Angriff) im Kampfsystem.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Schlagwaffen [BF]

LKF: 118 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: $4 \times \text{Kr}(r) + \text{Ges}$ **RKM: s. SF**

Vor.: --

Beschreibung: *Schlagwaffen* ist die Basisfertigkeit für die Benutzung von Schlagwaffen, also Äxten, Hämmern und Morgensternen.

Besonderes: Ein Hammer unterscheidet sich von einer Keule darin, dass mehr als die Hälfte seines Gewichtes in einem metallenen Kopf konzentriert ist.

Handhabung des EW: Als EW(Angriff) im Kampfsystem.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Schwertkampf [BF]

LKF: 136 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: $3 \times \text{Kr}(r) + \text{Ges} + \text{Schn}$ **RKM: s. SF**

Vor.: --

Beschreibung: *Schwertkampff* ist die Basisfertigkeit für die Benutzung von Schwertern.

Besonderes: Kann auch als Fertigkeit für Dolche benutzt werden, wenn diese zweischneidige Klingen haben.

Handhabung des EW: Als EW(Angriff) im Kampfsystem.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Speerstechen [SF]

LKF: 55 **Lehrgrenze: 45**

[KFS]

Talent: 2 × Kr(r) + 3 × Ges

RKM: -5

Vor.: Spieß / Stangenwaffen 10

Basisfertigkeit: Spieß-/Stangenwaffen

Beschreibung: *Speerstechen* ist die Spezial-Fertigkeit für die stechende Benutzung von Speeren, Lanzen und Hellebarden. Dabei kann das stechen bei leichten Waffen einhändig und bei schwereren zweihändig durchgeführt werden.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei einem stechenden Angriff mit einem Speer / Lanze / Hellebarde auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Spieß / Stangenwaffen [BF]

LKF: 105 **Lehrgrenze: 45**

[KFS]

Talent: 2 × Kr(r) + 3 × Ges

RKM: s. SF

Vor.: --

Beschreibung: *Spieß / Stangenwaffen* ist die Basisfertigkeit für die Benutzung von Speeren, Lanzen und Hellebarden im Nahkampf bzw. beim Sturmangriff.

Handhabung des EW: Als EW(Angriff) im Kampfsystem.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Stangenwaffen-schlagend [SF]

LKF: 53 **Lehrgrenze: 45**

[KFS]

Talent: 3 × Kr(r) + 2 × Ges

RKM: 5

Vor.: Spieß / Stangenwaffen 10

Basisfertigkeit: Spieß-/Stangenwaffen

Beschreibung: *Stangenwaffen-schlagend* ist die Spezial-Fertigkeit für den schlagenden Angriff mit Speeren und Hellebarden. Dabei wird die Waffe immer zweihändig geführt. Hellebarden richten bei dieser Kampftechnik deutlich mehr Schaden an als Schwere Speere. Diese Technik kann bei Speeren nur angewandt werden, wenn die Spitze ein oder zwei Schneiden aufweist (die typische Blattform).

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei einem schlagenden Angriff mit einem Speer / Hellebarde auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Stab / Keulenwaffen [BF]

LKF: 76 **Lehrgrenze: 45**

[KFS]

Talent: 3 × Kr(r) + 2 × Ges

RKM: s. SF

Vor.: --

Beschreibung: *Stab / Keulenwaffen* ist die Basisfertigkeit für die Benutzung von Stockwaffen und Keulen.

Besonderes: Eine Keule, bei der mehr als die Hälfte des Gewichtes in einem metallenen Kopf konzentriert ist, wird als Hammer eingestuft und fällt damit unter Schlagwaffen.

Handhabung des EW: Als EW(Angriff) im Kampfsystem.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Stichwaffen [BF]

LKF: 115 **Lehrgrenze: 45**

[KFS]

Talent: Kr(r) + 3 × Ges + Schn

RKM: s. SF

Vor.: --

Beschreibung: *Stichwaffen* ist die Basisfertigkeit für die Benutzung von Stichwaffen, also Dolchen und Degenwaffen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW(Angriff) im Kampfsystem.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Sturmangriff [SF]

LKF: 65 **Lehrgrenze: 45**

[KFS]

Talent: 3 × Kr(r) + 2 × Ges

RKM: 20

Vor.: Spieß / Stangenwaffen 10

Basisfertigkeit: Spieß-/Stangenwaffen

Beschreibung: *Sturmangriff* ist die Spezial-Fertigkeit für den Angriff mit Speeren, Lanzen und Hellebarden im Sturmangriff bzw. -ritt. Dabei wird die Waffe einhändig an der Seite eingelegt geführt und die hauptsächliche Trefferwucht aus dem Bewegungsmoment gezogen.

Besonderes: Sturmangriff mit einem Reittier erfordern, dass Reittier und Reiter/in die Fertigkeit *Aktion vom Reittier* auf mindestens 25 beherrschen.

Zu Sturmangriff gibt es keine Parierfertigkeit!

Handhabung des EW: Kann bei einem Sturmangriff mit einem Speer / Lanze / Hellebarde auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Waffenloser Kampf (waffenl. Kampftechnik) [SF]

LKF: 150 **Lehrgrenze: 45**

[KFS]

Talent: 3 × Ges + 2 × Schn

RKM: -15

Vor.: --

Basisfertigkeit: Waffenlose Kampfkünste

Beschreibung: *Waffenloser Kampf* ist eine Kampftechnik aus Tritten, Stößen und Schlägen, die einer / einem Gegner/ in auch ernsthafte Verletzungen beifügen kann. Sie kann im Nahkampf und im Handgemenge eingesetzt werden.

Besonderes: *Waffenloser Kampf* ist in schweren Rüstungen nur eingeschränkt möglich, deshalb ist hier ein Abzug beim AEW(Waffenloser Kampf) aufgrund schwerer Rüstungsteile im Nahkampf nicht durch *Aktion in schwerer Rüstung* kompensierbar. Im Handgemenge kann damit nur die Hälfte der Abzüge kompensiert werden.

Verwendung von Zusatzmitteln: bestimmte „Waffen“ können benutzt werden, um den Schaden beim waffenlosen Kampf zu verbessern:

Klauenhandschuhe:	Schaden + 1
Klauenschuhe:	Schaden + 1
Klauenhandschuhe + Schuhe:	Schaden + 2

Es sollte beachtet werden, dass diese Ausrüstungsteile in manchen Situationen ihre Träger/innen behindern können. Die Verbesserung zählt immer zum auszuwürfelnden Grundschaden, nicht als fester Bonus!

Handhabung des EW: Als Spezialfertigkeit zum EW(Angriff).

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Waffenlose Kampfkünste [BF]

LKF: 145 **Lehrgrenze: 45** [KFS]
Talent: Kr(r) + 2 × Ges + 2 × Schn **RKM: s. SF**

Vor.: --

Beschreibung: *Waffenlose Kampfkünste* ist die Basisfertigkeit für die Anwendung der 3 waffenlosen Kampftechniken *Boxen, Ringen und Waffenloser Kampf*.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Als EW(Angriff) im Kampfsystem.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Zweihändiger Axtkampf [SF]

LKF: 103 **Lehrgrenze: 45** [KFS]
Talent: 4 × Kr(r) + Ges **RKM: 15**

Vor.: Schlagwaffen 10

Basisfertigkeit: Schlagwaffen

Beschreibung: *Zweihändiger Axtkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von zweihändig geführten Äxten.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der zweihändigen Benutzung einer Axt auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Zweihändiger Hammerkampf [SF]

LKF: 80 **Lehrgrenze: 45** [KFS]
Talent: 5 × Kr(r) **RKM: 15**

Vor.: Schlagwaffen 10

Basisfertigkeit: Schlagwaffen

Beschreibung: *Zweihändiger Hammerkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von zweihändig geführten Hämmern.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der zweihändigen Benutzung eines Hammers auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Zweihändiger Kampfstab [SF]

LKF: 54 **Lehrgrenze: 45** [KFS]
Talent: Kr(r) + 2 × Ges + 2 × Schn **RKM: -10**

Vor.: Stab / Keulenwaffen 10

Basisfertigkeit: Stab-/Keulenwaffen

Beschreibung: *Zweihändiger Kampfstab* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von zweihändig geführten Kampfstäben.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der zweihändigen Benutzung eines Kampfstabes auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Zweihändiger Keulenkampf [SF]

LKF: 48 **Lehrgrenze: 45** [KFS]
Talent: 5 × Kr(r) **RKM: 5**

Vor.: Stab / Keulenwaffen 10

Basisfertigkeit: Stab-/Keulenwaffen

Beschreibung: *Zweihändiger Keulenkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von zweihändig geführten Keulen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der zweihändigen Benutzung einer Keule auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Zweihändiger Säbelkampf [SF]

LKF: 87 **Lehrgrenze: 45** [KFS]
Talent: 2 × Kr(r) + 2 × Ges + Schn **RKM: 5**

Vor.: Säbelkampf 10, Kr(r) 30

Basisfertigkeit: Säbelkampf

Beschreibung: *Zweihändiger Säbelkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von zweihändig geführten Säbeln.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der zweihändigen Benutzung eines Säbels auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Zweihändiger Schwertkampf [SF]

LKF: 93 **Lehrgrenze: 45** [KFS]
Talent: 3 × Kr(r) + Ges + Schn **RKM: 10**

Vor.: Schwertkampf 10, Kr(r) 30

Basisfertigkeit: Schwertkampf

Beschreibung: *Zweihändiger Schwertkampf* ist die Spezial-Fertigkeit für die Benutzung von zweihändig geführten Schwertern.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Kann bei der zweihändigen Benutzung eines Schwertes auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Wurfaffen

Speerschleuder [SF]

LKF: 81 **Lehrgrenze: 50** **[KFS]**
Talent: $Kr(r) + 3 \times Ges + Schn$ **RKM: -5**

Vor.: Werfen 15, Speerwurf 15

Basisfertigkeit: Werfen

Beschreibung: *Speerschleuder* ist die Spezial-Fertigkeit für das Werfen von Speeren mit einer sogenannten Speerschleuder. Dieses ist eine abgeflachte Holzleiste, deren eines Ende in der Hand gehalten wird, das andere (hakenförmige) Ende greift hinter den Speer, der an der Schleuder längs in einer Rinne anliegt. Bei der normalen Wurfbewegung wirkt diese Schleuder von ca. Oberarm-Länge als Hebel, der die Wucht und Wurfweite um rund ein Viertel bis zur Hälfte steigert.

Handhabung des EW: Kann bei einem Wurfangriff mit einem Speer / Lanze mit einer Speerschleuder auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Speerwurf [SF]

LKF: 44 **Lehrgrenze: 50** **[KFS]**
Talent: $2 \times Kr(r) + 2 \times Ges + Schn$ **RKM: -5**

Vor.: Werfen 15

Basisfertigkeit: Werfen

Beschreibung: *Speerwurf* ist die Spezial-Fertigkeit für das Werfen von Speeren (oder Lanzen).

Handhabung des EW: Kann bei einem Wurfangriff mit einem Speer / Lanze auf den EW(Angriff) angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Werfen [BF]

LKF: 85 **Lehrgrenze: 40** **[KFS]**
Talent: $2 \times Kr(r) + 2 \times Ges + Int$ **RKM: -10/SF**

Vor.: Ges 21

Beschreibung: *Werfen* ist die Basisfertigkeit für alle Wurfaffen. Außerdem kann es bei jedem kampfmäßigen Wurf genommen werden, egal was für ein Wurfobjekt benutzt wird. Die Fernwaffeneigenschaften des Angriff-Werfen richten sich nach den körperlichen Eigenschaften der werfenden Person.

Besonderes: Die Grenzen werfbarer Gegenstände und entsprechende Abzüge sind im Regelwerk unter *Improvisierte Waffen* beschrieben.

Wird mit einer Wurfaffe geworfen und die entsprechende SF eingesetzt, so gilt deren RKM!

Handhabung des EW: Als EW(Angriff) im Kampfsystem bei allen Wurfangriffen, außerdem für das Werfen (Schießen) auf kleine Gegenstände.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Wurfaxt / Wurfhammer [SF]

LKF: 44 **Lehrgrenze: 50** **[KFS]**

Talent: $2 \times Kr(r) + 2 \times Ges + Schn$ **RKM: 0**

Vor.: Werfen 15

Basisfertigkeit: Werfen

Beschreibung: *Wurfaxt / Wurfhammer* ist die Spezial-Fertigkeit für alle Wurfaffen die unter die Waffengattung Äxte / Hämmer fallen.

Besonderes: Jede Wurfaffe ist auch eine Nahkampfwaffe, sie richtet dann aber einen um 1 Punkt höheren Schaden an. Die verwendbaren Waffen sind im Regelwerk unter Wurfaffen beschrieben.

Handhabung des EW: Wird mit einer Wurfaxt / Wurfhammer geworfen, so wird der EW(Wurfaxt / Wurfhammer) auf den EW(Werfen) dazu addiert.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Wurfkeule [SF]

LKF: 25 **Lehrgrenze: 50** **[KFS]**
Talent: $3 \times Kr(r) + Ges + Schn$ **RKM: 0**

Vor.: Werfen 15

Basisfertigkeit: Werfen

Beschreibung: *Wurfkeule* ist die Spezial-Fertigkeit für alle Wurfaffen die unter die Waffengattung Keulen / Stöcke fallen.

Besonderes: Jede Wurfaffe ist auch eine Nahkampfwaffe, sie richtet dann aber einen um 1 Punkt höheren Schaden an. Die verwendbaren Waffen sind im Regelwerk unter Wurfaffen beschrieben.

Handhabung des EW: Wird mit einer Wurfkeule geworfen, so wird der EW(Wurfkeule) auf den EW(Werfen) dazu addiert.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Wurfmesser [SF]

LKF: 36 **Lehrgrenze: 50** **[KFS]**
Talent: $Kr(r) + 3 \times Ges + Schn$ **RKM: -10**

Vor.: Werfen 15

Basisfertigkeit: Werfen

Beschreibung: *Wurfmesser* ist die Spezial-Fertigkeit für alle Wurfaffen die unter die Waffengattung Dolch fallen.

Besonderes: Jede Wurfaffe ist auch eine Nahkampfwaffe, sie richtet dann aber einen um 1 Punkt höheren Schaden an. Die verwendbaren Waffen sind im Regelwerk unter Wurfaffen beschrieben.

Handhabung des EW: Wird mit einer Wurfmesser geworfen, so wird der EW(Wurfmesser) auf den EW(Werfen) dazu addiert.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Wurfstern [SF]

LKF: 56 **Lehrgrenze: 50** **[KFS]**
Talent: $4 \times Ges + Schn$ **RKM: -15**

Vor.: Werfen 15

Basisfertigkeit: Werfen

Beschreibung: *Wurfstern* ist die Spezial-Fertigkeit für die Verwendung von Wurfsternen.

Besonderes: Wurfsterne können jeweils doppelt so schnell geworfen werden, wie andere Gegenstände. Deshalb halbiert sich der GW(A)-Werfen bei der Benutzung von Wurfsternen, und es können im Rundensystem jeweils zwei EW(Angriff-Wurfstern) je Runde gemacht werden

Handhabung des EW: Wird mit einem Wurfstern geworfen, so wird der EW(Wurfstern) auf den EW(Werfen) dazu addiert.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Fernwaffen

Armbrustschießen (allg.) [BF]

LKF: 80 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: Ges + Schn + 3 × Log **RKM: 10**
Vor.: Ges 21, Log 21

Beschreibung: *Armbrustschießen* ist die Basisfertigkeit für die Benutzung von Armbrüsten. Dabei hat jede Armbrust ihre feste unveränderliche Schadensstärke (= maximaler Schadenswert) und eine maximale Schussstärke (Schussbahnwerte). Je nach Kraft einer Person entscheidet sich dabei, mit welcher Technik und damit auch Zeitaufwand sie eine bestimmte Armbrust spannen muss / kann.

Besonderes: -

Handhabung des EW: Anwendung als EW(Angriff) nach Kampfsystem für Fernwaffen.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Armbrustschießen mit ArmbrustX [SF]

LKF: 64 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 3 × Ges + Int + Schn **RKM: 10**
Vor.: Ges 21, Int 21

Basisfertigkeit: *Armbrustschießen (allg)*

Beschreibung: *Armbrustschießen mit ArmbrustX* ist die Spezialisierung des Armbrustschießens auf Armbrüste der Schussstärke X.

Besonderes: -

Handhabung des EW: Für Armbrust-Schüsse der Schussstärke X kann diese Fertigkeit voll auf den EW(Angriff-Armbrustschießen) angerechnet werden. Weicht die Schussstärke der Armbrust bzw. des konkreten Schusses ab, so kann sie noch mit WM - (5 × Differenz (Schussstärke, X)) eingesetzt werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Blasrohr (allg.) [BF]

LKF: 90 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 3 × Ges + 2 × Int **RKM:**
15
Vor.: Ges 31, Int 21

Beschreibung: *Blasrohr* ist die Basisfertigkeit für die Anwendung der gleichnamigen Waffe. Bei dieser Waffe hängen die Schusswerte von den Basiseigenschaften der / des Benutzer/in ab, siehe dazu im Kapitel Waffen – Blasrohr. Dazu ist die Benutzung eines Blasrohres passender Länge

nötig, bei Abweichungen gelten Modifikationen ähnlich denen von Nahkampfwaffen (s. Spezialfertigkeit). Als Munition dienen kleine Bolzen, die keine eigene Schadenswirkung haben. Im allgemeinen werden die Bolzen deshalb vergiftet.

Besonderes: Ein Augentreffer führt normalerweise zur Erblindung des entsprechenden Auges.

Handhabung des EW: Benutzung als EW(Angriff) im Fernkampf. Da Blasrohr meistens heimlich und gezielt eingesetzt wird, wird normalerweise ein gezielter Schuss mit 2 EW(Angriff) ausgeführt.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem, sinngemäß.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem, sinngemäß.

Blasrohr LängeX [SF]

LKF: 75 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 4 × Ges + Int **RKM: 15**
Vor.: Ges 31, Int 21

Basisfertigkeit: *Blasrohr (allg)*

Beschreibung: *Blasrohr LängeX* ist die Spezialisierung des Blasrohr-Schießens auf Rohre der Länge X. Dabei entspricht der Wert X der regulären Blasstärke des Rohrs, die tatsächliche Länge ist ca. 4 x X cm. Bei Abweichungen von Blasstärke der Person und des Rohrs gilt ganz allgemein der (aufgerundete) Mittelwert beider Werte als realer Wert für den Schuss, höchstens aber (Personen-Blasstärke x 1,2).

Besonderes: Ein Augentreffer führt normalerweise zur Erblindung des entsprechenden Auges.

Bei Personen, die eine Blasrohr-Länge abweichend von ihrer persönlichen Blasstärke erlernen, gilt diese Fertigkeit dann für die mit einem solchen Blasrohr erzielte Mittelwert-Blasstärke.

Handhabung des EW: Benutzung als EW(Angriff) im Fernkampf. Da Blasrohr meistens heimlich und gezielt eingesetzt wird, wird normalerweise ein gezielter Schuss mit 2 EW(Angriff) ausgeführt.

Weicht die Blasstärke bei einem Schuss ab, so kann die Spezialfertigkeit noch mit WM - (5 × Differenz (reale Blasstärke, X)) eingesetzt werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem, sinngemäß.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem, sinngemäß.

Bogenschießen (allg.) [BF]

LKF: 96 **Lehrgrenze: 45** **[KFS]**
Talent: 2 × Ges + 2 × Log + Int **RKM: 0**
Vor.: Ges 21, Log 21

Beschreibung: *Bogenschießen* ist die Basisfertigkeit für die Benutzung von Bogenwaffen. Dabei kann eine Person aber mit einem Bogen nie mehr Schaden anrichten, als es der Stärke des Bogens entspricht. Außerdem gibt es einen persönliche Oberwert des Schadenswertes (s. Regelwerk). Allerdings kann sie durch die Schusstechnik „kraftvoller Schuss“ auf Kosten von negativen WM überschritten werden.

Besonderes: Da BogenschützInnen auch mit der Bauweise von Bögen vertraut sein müssen, sind sie notfalls in der Lage improvisierte Bögen zu bauen. Ob sie das nötige Material finden, entscheiden die äußeren Umstände und andere Fertigkeiten. Ist es vorhanden entscheidet ein verdeckter AEW(Bogenschießen (allg.)) mit WM+20 über die Qualität des Bogens nach dem System für Handwerksfertigkeiten.

Allerdings kann die Qualität hierbei maximal Q2 betragen. Geeignete Handwerksfertigkeiten können ggf. als Spezialfertigkeiten hinzugezogen werden.

Die Länge des Bogens wird vor dem Bau festgelegt, die Schussstärke des Bogens entspricht der maximal möglichen nach der jeweiligen Qualitätsstufe, wenn nicht eine geringere erwünscht ist. Der Bogen ist damit normalerweise ein Langbogen. Für die Lebensdauer dieses Bogen gilt:

Q1 - Q2: wie bei einem normalen Bogen,

Q0: hält insgesamt AEW(Bau) -60 Schüsse,

unter Q0 (AEW(Bau) < 80): Der Bogen hält AEW(Bau) - 60 Schüsse, die SST beträgt AEW % der Q0-SST.

Ab einem AEW von 100 ist ein vollwertiger Bogen gelungen. Anwendbare Handwerksfertigkeiten können als positive WM auf diesen AEW angerechnet werden.

Handhabung des EW: Anwendung als EW(Angriff) nach Kampfsystem für Fernwaffen.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Bogenschießen mit Bogen(X,Y) [SF]

LKF: 80 Lehrgrenze: 45

[KFS]

Talent: 3 × Ges + 2 × Int

RKM: 0

Vor.: Ges 21, Int 21

Basisfertigkeit: Bogenschießen (allg)

Beschreibung: *Bogenschießen mit Bogen(X,Y)* ist die Spezialisierung des Bogenschießens auf Bögen der Schussstärke X, bei einem Schadenwert Y. Dabei dürfen diese Werte auch den regulären Schadenswert einer Person überschreiten, in diesem Fall nutzt sie dann natürlich die volle Stärke des Bogens nur aus, wenn sie kraftvolle Schüsse macht.

Bei Bögen sind Pfeile mit Standardgeschossgewicht absoluter Standard für alle Waffen, deshalb sind im Regelfall Schussstärke und Schadenwert bei Bögen identisch, entsprechend sollten sich Bogenschützen spezialisieren.

Besonderes: Bei Bögen sind normalerweise Schussstärke und Schadenwert identisch (d.h. X = Y).

Handhabung des EW: Für Bogenschüsse mit Schussstärke und Schadenwert (X,Y) kann diese Fertigkeit voll auf den EW(Angriff-Bogenschießen) angerechnet werden. Weichen die Schusswerte hiervon ab, so kann sie noch mit WM - (2 × (Differenz(Schussstärke, X) + Differenz(Schadenwert, Y))) eingesetzt werden.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Schleuder [SF]

LKF: 18 Lehrgrenze: 90

[KFS]

Talent: 4 × Ges + Int

RKM: -5

Vor.: Ges 51, Int 21

Basisfertigkeit: Werfen

Beschreibung: *Schleuder* ist die Fertigkeit für die Anwendung der gleichnamigen Waffe. Bei dieser Waffe hängt der maximale Schaden von den Basiseigenschaften der / des Schleudernden ab, siehe dazu im Kapitel Waffen. Als Munition dienen Eisenkugeln mit Spitzen (scharfe Waffe) oder kleine Kieselsteine, im letzteren Fall zählt die Schleuder als stumpfe Waffe, mit der Personen ohnmächtig „geschossen“ werden können.

Besonderes: Die Fertigkeit *Schleuder* schließt das Wissen um die Anfertigung einer Schleuder ein, es müssen lediglich minimale Kenntnisse in *Leder / Stoff Bearbeiten* (EW 15) und *Nähen* (EW 20) vorhanden sein um ohne Ausführung eines AEW eine Schleuder herstellen zu können.

Handhabung des EW: Benutzung als EW(Angriff) im Fernkampf.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Abwehrwaffen

Buckler [SF]

LKF: 184 Lehrgrenze: 25

[KFS]

Talent: 5 × Ges

RKM: 0

Vor.: Schildwaffen 2

Basisfertigkeit: Schildwaffen

Beschreibung: *Buckler* ist die Spezial-Fertigkeit für die Abwehr mit einem Schild, der in die Kategorie Buckler fällt.

Besonderes: Ein Buckler zählt bei der Abwehr von Fernwaffen nur halb, dabei wird der EW(Schildwaffen [BF] + Buckler [SF]) halbiert, nicht nur der EW(Buckler).

Mit einem Buckler kann mit der Mittelspitze wie mit einem kleinen Dolch angegriffen werden. Dabei beträgt die Kampfstärke

$$KS = 1,5 + Kr / 12,5,$$

$$GW(A) = 20 + KS / 2,$$

$$EW = EW(\text{Buckler [SF]}) + EW(\text{ungelernte Waffe})$$

Im Normalfall ist damit jede Runde mit einem Buckler ein Angriff möglich, dieser kann zusätzlich zu dem / den eigentlichen Nahkampfangriff(en) durchgeführt werden. Wird auf diesen Angriff verzichtet hat die Person eine weitere uneingeschränkte Abwehr in der entsprechenden Runde

Handhabung des EW: Wird als positive Modifikation auf den EW(Abwehr) gerechnet.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem

kritischer Fehler: s. Kampfsystem

Leichter Schild [SF]

LKF: 131 Lehrgrenze: 25

[KFS]

Talent: 2 × Kr(r) + 3 × Ges

RKM: 10

Vor.: Schildwaffen 2

Basisfertigkeit: Schildwaffen

Beschreibung: *Leichter Schild* ist die Spezial-Fertigkeit für die Abwehr mit einem Schild, der in die Kategorie Leichter Schild fällt.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Wird als positive Modifikation auf den EW(Abwehr) gerechnet.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem

kritischer Fehler: s. Kampfsystem

Schildwaffen [BF]

LKF: 350 Lehrgrenze: 25

[KFS]

Talent: 2 × Kr(r) + 2 × Ges + Schn

RKM: s. SF

Vor.: Kr(r) 11

Beschreibung: *Schildwaffen* ist die Basisfertigkeit für die Abwehrwaffen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Wird als positive Modifikation auf den EW(Abwehr) gerechnet.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem

kritischer Fehler: s. Kampfsystem

Schwerer Schild [SF]

LKF: 124 Lehrgrenze: 25

[KFS]

Talent: 4 × Kr(r) + Ges

RKM: 20

Vor.: Schildwaffen 2

Basisfertigkeit: Schildwaffen

Beschreibung: *Schwerer Schild* ist die Spezial-Fertigkeit für die Abwehr mit einem Schild, der in die Kategorie Schwerer Schild fällt.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Wird als positive Modifikation auf den EW(Abwehr) gerechnet.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem

kritischer Fehler: s. Kampfsystem

Sonstige Kampffertigkeiten

Außer den speziellen Waffenfertigkeiten gibt es noch eine Reihe von anderen Kampffertigkeiten. Diese betreffen zum einen Kampftechniken, die unabhängig von speziellen Waffen sind, zum anderen Zusatztechniken, die für spezielle Waffen gelernt werden können.

Aktion vom Reittier - Reiter/in [KF]

LKF: 30 Lehrgrenze: 50

[KFS]

Talent: 2 × Kr(r) + 2 × Ges + Int

RKM: -/-

Vor.: EW(Reiten) > 40

Beschreibung: Setzt ein/e Kämpfer/in Waffen vom Pferderücken aus ein, oder von einem anderen Reittier, so erleidet sie Abzüge nach den Grundregeln:

Offensiv: $WM - (EW(\text{Handlung}) / 4 + B / 2)$.

Defensiv: $WM - (B / 2)$, höchstens WM-10.

Wobei B die aktuelle Bewegungsweite des Reittiers ist. In schwierigen Situationen kann ein erneuter AEW(Reiten) nötig sein. Bei Handlungen für die weitgehend beide Hände benötigt werden gibt es einen zusätzlichen Abzug von WM-10. Außerdem ist es dann erforderlich, dass sowohl reitende Person wie auch das Reittier die Fertigkeit *Aktion vom Reittier* mindestens mit EW = 20 beherrschen.

Die obigen Abzüge können weitgehend durch die Fertigkeit *Aktion vom Reittier* ausgeglichen werden. Dabei ist die Obergrenze des Ausgleichs:

Maximaler Ausgleich = Maximum (Aktion vom Reittier – Reiter/in, Aktion vom Reittier – Tier)

Außerdem kann so nur der Grundabzug ausgeglichen werden, nicht die WM-10 auf zweihändige Handlungen.

Außerdem kann ein für den Kampf ausgebildetes Reittier zu eigenen Angriffshandlungen gegen eine/n Gegner/in gebracht werden, z.B. Austreten mit den Hufen. Ob dieses gelingt, entscheidet ein AEW(Aktion vom Reittier), wobei der

Angriff des Tieres selber allerdings zusätzlich ausgeführt wird.

Besonderes: Sturmangriffe mit Stangenwaffen können zu Pferde nur von Personen durchgeführt werden, die *Aktion vom Reittier* auf mindestens 25 beherrschen.

Handhabung des EW: Bei normalen Aktion vom Pferd aus wird kein AEW(Aktion vom Reittier) gemacht. Geht es um einen Angriff des Reittiers, so ist die Situation durch entsprechende WM zu berücksichtigen.

Der einsetzbare EW(Aktion vom Reittier) ist aber immer dadurch beschränkt, dass das Reittier entsprechend ausgebildet sein muss. Diese drückt sich darin aus, dass gilt: $EW(\text{Aktion vom Reittier} - \text{effektiv}) \leq EW(\text{Aktion vom Reittier} - \text{Tier})$

kritischer Erfolg: Tier greift die nächsten 3 Runden selbsttätig an.

kritischer Fehler: Tier scheut zurück, AEW(Reiten) wegen weiterer Folgen.

Aktion vom Reittier - Tier [KF]

LKF: 2 Lehrgrenze: 60

Talent: 75 (100 % Kosten)

RKM: -/-

Vor.: --

Beschreibung: Soll ein Reittier (z.B. Pferd) für den Aktion vom Reittier eingesetzt werden, so muss es selber dafür trainiert sein. Dieses erfolgt durch das Erlernen der Fertigkeit *Aktion vom Reittier - Tier*. Dieser EW beschränkt die Möglichkeiten der Reiter/in in der Form, dass der höchste einsetzbare EW(Aktion vom Reittier) immer kleiner ist als der EW des Tieres selber:

effektiver EW(Aktion vom Reittier - Reiter/in) \leq EW(Aktion vom Reittier - Tier)

Außerdem gilt, dass bei zweihändigen Aktionen, im Prinzip immer, wenn keine Hand mehr für die Zügel frei ist, das Tier EW(Aktion vom Reittier - Tier) auf mindestens 20 beherrschen muss. Bei Sturmangriffen mit Stangenwaffen muss das Tier EW(Aktion vom Reittier - Tier) auf mindestens 25 beherrschen.

Ein ausgebildetes Schlachtross hat im Regelfall EW(Kampf vom Reittier - Tier) über 50.

Besonderes: Beim Lernen hat ein Pferd im Regelfall ein Fünftel der AEP, die die reitende Person darauf verwendet *Aktion vom Reittier* zu lernen. Auch das Pferd benötigt LE, diese müssen normalerweise von einem/r Lehrmeister/in erworben werden, das ist häufig auch der/die Lehrmeister/in der reitenden Person und der Unterricht erfolgt zeitgleich. Sie werden ebenso bezahlt, werden aber zeitgleich mit den entsprechenden LE des/r Reiter/in erworben, verlängern also nicht die Lernphase. In Ausnahmefällen kann das Tier auch LE auf seine Kampfbeteiligungen erhalten (z.B. bei eigenen Angriffen im Reiterkampf).

Lehrmeister müssen in diesem Fall nicht nur die Voraussetzungen nach dem üblichen System erfüllen (*Kampf zu Reittier - Reiter/in* zählt), sondern auch *Tierkunde-Reittier (incl Basisfertigkeit)* auf mindestens dreifachem Lehrwert beherrschen

Handhabung des EW: Es wird immer nur der AEW des / der Reiter/in ausgeführt mit den obige Beschränkungen.

Aktion in schwerer Rüstung [KF]

LKF: 115 Lehrgrenze: 40

[KFS]

Talent: 3 × Kr(r) + 2 × Kons

RKM: -/-

Vor.: Kr 51, Ges 21

Beschreibung: Benutzt ein/e Kämpfer/in im Kampf eine Rüstung, die über Oberkörperpanzer, leichten Helm, leichte Halsberge und Unterkörperschutz hinausgeht, so erleidet sie / er normalerweise Abzüge auf einen Großteil ihrer / seiner AEW. Mit der Fertigkeit *Aktion in schwerer Rüstung* kann dieser Abzug zu gewissen Teilen kompensiert werden. Dazu darf sich die Abenteurer/in ihren EW(Aktion in schwerer Rüstung) auf alle EW dazu addieren, allerdings maximal bis zum natürlichen EW der jeweiligen Fertigkeit, außerdem gelten folgende spezielle Grenzen:

Angriff + Abwehr: Abzüge lassen sich voll ausgleichen.

Bewegungsfertigkeiten: Abzüge durch Rüstungsteile an den Beinen, können nur zur Hälfte ausgeglichen werden (z.B.: Laufen, Schleichen...). Wenn auch / nur die Arme benötigt werden gilt diese Regelung auch / nur für Rüstungsteile an den Armen (z.B.: Klettern, Schwimmen, Paddeln (nur Arme)...).

Geschicklichkeits-abhängige manuelle Fertigkeiten: Abzüge durch Rüstungsteile an den Armen, können nur zur Hälfte ausgeglichen werden (z.B.: Schlösser Öffnen, Taschendiebstahl, div. Handwerksfertigkeiten...).

Waffenlose Kampftechniken: zu den waffenlosen Kampftechniken gibt es die Regelung, dass die Abzüge im Nahkampf gar nicht, und im Handgemenge nur zur Hälfte ausgeglichen werden können. Ausnahme ist ein Angriff(Ringen) zum Übergang ins Handgemenge oder um eine Person zu Fall zu bringen, bei denen ein voller Ausgleich der Abzüge möglich ist.

Wieweit diese Regelungen im einzelnen angewandt werden, unterliegt der Einzelfallentscheidung der Spielleitung.

Besonderes: Eine vollständige Ritterrüstung kann nur von Personen genutzt werden, die *Aktion in schwerer Rüstung* auf mindestens 15 beherrschen.

Handhabung des EW: Beim normalen Kampf wird kein AEW(Aktion in schwerer Rüstung) gemacht.

kritischer Erfolg: --

kritischer Fehler: --

Aktion vom Streitwagen [KF]

LKF: 74 Lehrgrenze: 40

[KFS]

Talent: Kr(r) + 2 × Ges + 2 × Int

RKM: -/-

Vor.: Ges 31, Kr 11, Wagenlenken 30

Beschreibung: Kämpft eine Person von einem Streitwagen, so erleidet sie aufgrund der Komplikationen, die das Stehen in einem bewegten Wagen mit sich bringt, Abzüge auf ihre Handlungen. Diese Abzüge sind analog zu denen beim reiten und können durch die Fertigkeit *Aktion vom Streitwagen* kompensiert werden. Dazu darf sich die Abenteurer/in ihren EW(Aktion vom Streitwagen) auf alle EW dazu addieren, allerdings maximal bis zum natürlichen EW der jeweiligen Fertigkeit. Zusätzlich ist ggf. WM+5 für den Höhenvorteil anzurechnen.

Besonderes: Da das Problem bei anderen nicht ruhenden Kampfuntergründen ähnlich ist, kann diese Fertigkeit ebenfalls angewandt werden, um bei Kämpfen auf kleinen Booten, schwankenden Hängebrücken und ähnlichen Si-

tuationen die negativen Modifikationen auszugleichen. Deshalb ist es für praktisch jede Person interessant *Aktion vom Streitwagen* bis etwa EW 10-20 zu erlernen.

Handhabung des EW: Kein AEW nötig.

kritischer Erfolg: --

kritischer Fehler: --

Beidhändiger Kampf [Waffe] [SF]

LKF: Waffe [SF] Lehrgrenze: 70 [KFS]

Talent: s. Waffe [SF]

RKM: s. Waffe [SF]

Vor.: Ges 11, EW(Waffe [BF] + [SF]) um 10 höher

Beschreibung: *Beidhändiger Kampf* ist in **Tjoste** keine universelle Fertigkeit, sondern eine für jede Waffentechnik (z.B. *Einhändiger Schwertkampf*) speziell zu erlernende Erweiterung der Kampffertigkeiten mit Einhandwaffen. Damit kann eine zweite Einhandwaffe gleichzeitig mit der zweiten Hand geführt werden, wodurch die Person jede Kampfrunde zusätzliche Angriffe mit dieser zweiten Waffe hat.

Diese Fertigkeit muss speziell für jede einzelne Waffenkategorie erlernt werden. Dabei erlernt die Person, diese Waffe auch mit ihrer ungeschickteren Hand zu führen (normalerweise die linke) und diese Fertigkeit gleichzeitig mit ihrer Normalwaffe in der anderen Hand zu benutzen. Diese Normalwaffe erleidet dabei stets WM-5 bei ihrem Angriff.

Diese Fertigkeit wird stets als Erweiterung einer einzelnen Spezial-Fertigkeit gelernt und ist dann auf alle Waffen, bei denen diese Spezialfertigkeit genutzt wird, einsetzbar. Die Lernkosten entsprechen dann exakt den Lernkosten der entsprechenden Waffen-Spezial-Fertigkeit (Waffe [SF]).

Besonderes: Im Gegensatz zur einzeln geführten Einhandwaffe kann bei der Nutzung der beidhändigen Kampffertigkeiten mit **beiden** Händen jeweils nur eine Waffe geführt werden, welche die maximale Kampfstärke KS1 der Person nicht übersteigt.

Figuren, die beidhändigen Kampf auf eine Waffe beherrschen, können diese Waffe mit ihrer ungeschickteren Hand besser führen als Personen ohne diese Fertigkeit. In Situationen, in denen eine Einhandwaffe mit der ungeschickteren Hand geführt wird (und mit der anderen Hand keine Waffe!), haben sie auf ihren EW(Angriff mit ungeschickter Hand) WM+(EW(beidh. Kampf Waffe)), aber nicht besser als mit ihrer normalen Hand. Sie erleiden so nicht die üblichen Abzüge, wenn sie eine solche Waffe nur mit der ungeschickteren Hand benutzen.

Zu *beidhändigem Kampf* kann keine zusätzliche Parierfertigkeit erlernt werden, nur mit der ersten Waffe kann pariert werden, allerdings ohne Einschränkungen.

Handhabung des EW: Der EW(Beidhändiger Kampf - Waffe) kann jede Kampfrunde als zusätzlicher AEW(Angriff-Waffe) genutzt werden. Dabei kann allerdings nicht die Basisfertigkeit dieser Waffenkategorie mit angerechnet werden, so dass nur der EW(Beidhändiger Kampf - Waffe) als Angriffswert zählt.

Die zusätzlichen Angriffe sind nur möglich, wenn als Erstwaffe eine Einhandwaffe der selben Waffenfamilie geführt wird, die sich in ihrer Kampfstärke um nicht mehr als 3 Punkte unterscheidet und die Kampfstärke KS1 der Person nicht überschreitet.

Der GW(A) Wert der zweiten Waffe liegt dabei um 5 höher als bei der ersten Waffe, die ihre Originalwerte behält. Für die Frage eines weiteren Angriffs mit beiden Waffen in die-

ser Runde zählt aber für beide der GW(A) der zweiten Waffe, da erst nach deren Angriff eine weitere Aktion möglich ist. Zusammengefasst gilt also:

1. Waffe: $EW(\text{Angriff}) = EW(\text{[BF]}) + EW(\text{[SF]}) - 5$

$GW(A) = GW(A)(\text{Waffe})$

ggf. **2. / 3. Angriff mit** $GW(A)(\text{Waffe}) + 5$

2. Waffe: $EW(\text{Angriff}) = EW(\text{Beidh. Kampf} - \text{Waffe})$

$GW(A) = GW(A)(\text{Waffe}) + 5$

ggf. **2. / 3. Angriff mit** $GW(A)(\text{Waffe}) + 5$

Dabei zählt der Zeitablauf für beide Waffen parallel, Verzögerungen durch Abwehren werden bei beiden wirksam.

kritischer Erfolg: wie bei Waffen.

kritischer Fehler: wie bei Waffen.

Katapult [BF]

LKF: 150 **Lehrgrenze:** 50 **[KFS]**

Talent: $4 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** 30

Vor.: $EW(\text{Mathematik}) > 20$

Beschreibung: *Katapult* ist die Basisfertigkeit zur Benutzung von beliebigen Katapulten, egal nach welchem System diese konstruiert sind. Da Katapulte nicht in großen Serien gebaut werden, sondern stets Einzelanfertigungen sind, gibt es keine Spezialfertigkeiten für diese. Statt dessen kann sich ein/e „Katapultmeister/in“ auf ein spezielles Katapult eingewöhnen.

Eingewöhnen auf spezielles Katapult: Macht ein/e „Katapultmeister/in“ Probeschüsse mit einem Katapult, so kann sie / er mit jedem sorgfältig beobachteten Schuss die Fertigkeit *Katapult-Spezial* um $(EW(\text{Katapult [BF]}) / 10)$ erhöhen. Dieses kann sich bis zu $EW(\text{Katapult-Spezial}) = EW(\text{Katapult [BF]})$ aufaddieren.

Systematisches Zielschießen: Wird mit einem Katapult auf ein festes Ziel geschossen, und verändern sich die äußeren Umstände (Wind etc.) nur geringfügig, so kann die Treffergenauigkeit mit der Anzahl der Schüsse erhöht werden. Nach jedem sorgfältig beobachteten Schuss erhält die / der „Katapultmeister/in“ $WM + (EW(\text{Katapult-Spezial}) / 10)$ gegenüber dem vorigen Schuss. Dabei steigt die Modifikation aber nicht über den Wert $(EW(\text{Katapult-Spezial})/2)$ hinaus an.

Katapult-Werte: Ein Katapult ist technisch je nach Bauart einzuordnen, dabei ist die Angriffszeit für einen Schuss aber im Regelfall mindestens 300 ZS. Bei sorgfältiger Beobachtung der bisherigen Ergebnisse (s.o.) kommen noch 2 - 5 Minuten Auswertung hinzu. Das Spannen und Laden dauert je nach Bauart 1 - 10 Minuten.

Wurfsysteme: nach der Wurftabelle, typische Größenordnung sind Wurfstärken von 50 - 150 bei Wurfobjekten von 10 - 100 kg mit entsprechendem Schaden:

$KS(\text{Wurf.}) = (\text{Gew. [kg]} \times \text{WS} / 3) + \text{Gew. [kg]} / 2.$

Armbrustsysteme: nach der Fernwaffentabelle mit typischen Schussstärken von 20 - 40, wobei übergroße Bolzen verschossen werden, die Schadenswerte von 10 - 50-facher Schussstärke haben.

Handhabung des EW: Es wird ein Angriff wie im Fernkampfsystem gemacht, ggf. auch nach dem System für gezielte Schüsse. Allerdings ist das Standardziel kein Mensch

sondern eine Fläche von 3×3 m ist. Bei gezielten Schüssen ist ein Maßstabsfaktor von 10 anzusetzen.

Das Schießen auf einzelne Menschen ist kaum möglich, da normalerweise ein Katapult nicht beweglich genug ist, um den Bewegungen einzelner Wesen zu folgen.

kritischer Erfolg: analog zum Waffensystem.

kritischer Fehler: analog zum Waffensystem.

Parieren [SF]

LKF: Waffe [BF] $\times 1,5$ **Lehrgrenze:** 40 **[KFS]**

Talent: s. Waffe [BF]

RKM: s. Waffe [SF]

Vor.: $EW(\text{Waffe [BF]} + \text{[SF]}) 2 \times \text{höher, Schn(r) 31}$

Basisfertigkeit: Abwehrwert

Beschreibung: Praktisch jede Nahkampf-Angriffswaffe kann auch in gewissem Umfang zum Parieren gegen feindliche Angriffe genutzt werden. Diese Parierfertigkeit kann für jede Waffenkategorie zusätzlich gelernt werden. Sie gilt dann jedoch nur für Waffen, auf die sie speziell gelernt wurde. Der $EW(\text{Parieren})$ wird bei einer Abwehr auf den $EW(\text{Abwehr})$ addiert. Wird bereits eine Abwehrwaffe benutzt, so darf nur der halbe $EW(\text{Parieren})$ dazu addiert werden. Beim Parieren von Angriffen mit Waffen, die nicht der Parierwaffe entsprechen, gibt es Einschränkungen, die in den Regeln zum Parieren dargestellt sind.

Diese Fertigkeit wird stets als Erweiterung einer Spezialfertigkeit gelernt und ist dann auf alle Waffen, bei denen diese Spezialfertigkeit genutzt wird, einsetzbar. Die Lernkosten entsprechen dann den eineinhalbfachen Lernkosten der entsprechenden Waffen-Basis-Fertigkeit (Waffe [BF]).

Besonderes: In einer Kampfrunde kann nur eine begrenzte Anzahl Angriffe pariert werden. Je Kampfrunde sind zunächst **2 + (Zeitbonus / 5) Paraden ohne Einschränkungen** möglich. Für jeden weiteren Einsatz zur Abwehr erhält die abwehrende Person jeweils WM-5 gegenüber der vorigen Abwehrbenutzung. Also gilt z.B. bei $Zb = 2$: WM-5 für die dritte Abwehr, WM-10 für die vierte, etc. Als Formel:

Bei 1 Abwehren: $WM(\text{Xte Parade}) = (5 - 5 \times X) \leq 0.$

Bei 2 Abwehren: $WM(\text{Xte Parade}) = (10 - 5 \times X) \leq 0.$

Bei 3 Abwehren: $WM(\text{Xte Par.}) = (15 - 5 \times X) \leq 0. \dots$

Wie bei Abwehr allgemein üblich kann auf einzelne Paraden verzichtet werden, um diese gegen spätere Angriffe in der gleichen Kampfrunde einsetzen zu können.

(Sonderregelungen für waffenlose Kampftechniken, Degen, Äxte, Hämmer und Morgenstern siehe Regelwerk.)

Handhabung des EW: Es wird nur der modifizierte $AEW(\text{Abwehr})$ ausgeführt, allerdings dürfen die SEP auf das Parieren gezählt werden.

kritischer Erfolg: --

kritischer Fehler: --

Scharfschießen [SF]

LKF: 35 **Lehrgrenze:** 80 **[KFS]**

Talent: $3 \times \text{Ges} + 2 \times \text{Int}$

RKM: -/-

Vor.: Waffe 30, Ges 31

Basisfertigkeit: $EW(\text{Schuss- / Wurfwaffe})$

Beschreibung: *Scharfschießen* ist die Fertigkeit, bei ruhigem Zielen besonders genau treffen zu können. Sie muss für jede Fern- bzw. Wurfaffen-Kategorie einzeln gelernt werden. Dabei zählen allerdings alle Bögen, Armbrüste, Wurfmesser etc. jeweils als eine Waffenkategorie.

Besonderes: Siehe Fernkampf.

Handhabung des EW: Der EW wird als positive WM auf die AEW (Angriff) beim Zielen angewendet, allerdings nur proportional zur Anwendung des sorgfältigen Zielens. Die

LE für einen solchen Schuss können auf *Scharfschießen* angerechnet werden.

kritischer Erfolg: s. Fernkampfsystem.

kritischer Fehler: s. Fernkampfsystem.

Magische Fertigkeiten - Magier/innen-System

In diesem Kapitel sind die verschiedenen Fertigkeiten aufgeführt, die im wissenschaftlichen Magiesystem gebraucht werden, nämlich die Spruchlisten, die Verstärkungsfertigkeiten, die Hilfsfertigkeiten und die Objektpotentiale. Dabei sind meist keine weiteren Angaben als die Beschreibungen gemacht, alles andere findet mensch im Regelwerk für die Wissenschaftliche Magie.

Spruchlisten

Bewegen [BF]

EW: LKF: 35 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Level: LKF: 20 Lehrgrenze: 90 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: -5
Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

*Telekinese / Wissenssch. Magie / Universalmagie
 Überlevelpotential-Telekinese / Wi. Mag. / Un. Mag.*

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

*Reichweite / Objektgewicht-materiell / Nachwirkung
 materielle Objektpotentiale*

Beschreibung: Der *Bewegen* Zauber wirkt auf jede Art von Materie ein, deren Objektpotential ein/e Magier/in erlernt hat (sowie indirekt auf jede damit verbundene Materie). Er entspricht einer unsichtbar von außen angreifenden physikalischen Kraft. Diese kann auch unbewusst und in Abwesenheit weiter wirken, allerdings nur als konstante Bewegung relativ zu einem anderen Objekt. Die Zauber wirken jeweils beliebig lange, ausgenommen die, bei denen eine zusätzliche Zauberdauer angegeben ist.

Wird der Zauber auf Lebewesen gegen deren Willen angewendet steht ihnen ein AEW(phys. Resistenz) zu. Bei mehreren Objekten erhalten auch leblose Objekte z.T. eine Resistenz (s. Regelwerk).

Level	Zd	Art
0	--	Verschieben B3 (konst)
5	--	Verschieben $10 \times B$ je 10s
10	10 s +	Fixieren
15	--	horizontale Rotation
20	--	Verschieben $10 \times B$ je 5s
25	--	Verschieben $10 \times B$ je 1s
30	--	Schweben
35	15 s +	Versteifen
40	--	Schwebe-Fixierung
45	10 s	Schleuder
50	--	räumliche Rotation
55	--	Fliegen B3
60	--	Fliegen $10 \times B$ je 10 s
65	--	Fliegen $10 \times B$ je 5s
70	--	kontrolliertes Schießen
75	15 s	Teleport

Erläuterungen:

L0: Das Objekt wird mit maximal B3 auf einer Unterlage verschoben. Dabei ist es egal ob es rollt oder rutscht bzw. gleitet. Das Objekt darf dabei nicht in irgendeiner Form befestigt sein (sonst ggf. Krafftduell). Die Bewegung ist im Prinzip waagrecht, auf schrägen Flächen ist sie entsprechend verlangsamt, bei mehr als 45° Neigung kann die Bewegung keinen Höhengewinn mehr erzielen, neutrale oder abwärts gerichtete Bewegungen sind aber möglich.

L5, 20, 25: Das Objekt kann beim Verschieben um maximal $1m/s^2(L5)$, $2m/s^2(L20)$ bzw. $10m/s^2(L25)$ beschleunigt werden, nur dadurch ist seine Höchstgeschwindigkeit beschränkt. Siehe dazu die Tabelle *Beschleunigte Bewegungen*. Ansonsten s. L0.

L10: Ein Objekt kann an einem anderen Gegenstand mindestens gleicher Masse fixiert werden, dabei muss dieser andere Gegenstand kein einzelner Körper sein, sondern kann auch Erdboden o.ä. sein.

Die Obergrenze, bis zu der dieser Spruch wirkt, ist zum einen durch die Kraft gegeben, bei der das Objekt zerstört wird, zum anderen durch die maximale Kraft des Zaubers (s. *Regelwerk - Grenzen der Spruchgestaltung*).

L15: Das Objekt kann zur Rotation um seine senkrechte Schwerpunktsachse gebracht werden. Dabei kann die Umdrehungsgeschwindigkeit je Sekunde um $1/5$ U/s (Umdrehungen pro Sekunde) verändert werden.

L30: Das Objekt kann zum Schweben gebracht werden, dieser Zustand entspricht einer Art Schwerelosigkeit, in der das Objekt durch andere Kräfte bewegt werden kann.

L35: Das Objekt wird in sich versteift und bewegungsunfähig. Diese Versteifung wirkt von außen, ähnlich wie ein Korsett, elastische Gegenstände werden zwar äußerlich steif, verlieren aber nicht ihre innere Elastizität. (Grenzen s. L10). Das Versteifen wirkt gleichzeitig wie ein Schutzpanzer, da ein Eindringen von Gegenständen in das Objekt behindert wird. Dabei ist die Schutzwirkung eine Panzerung von $((\text{Objektgewicht-Level}) - (\text{nötiger Level})) / 4$ gegen scharfe Waffen, bei stumpfen Waffen das doppelte.

L40: Das Objekt kann zum Schweben gebracht werden, ist dabei aber an den momentanen Ort fixiert, wie beim Fixieren am Boden. Dieser Zauber wirkt natürlich auch als Fixierung, wenn das Objekt nicht schwebt, er kommt dann ohne haftenden Untergrund aus! (Grenzen s. L10)

L45: Das Objekt wird durch die Luft katapultiert, wie mit einem Katapult, allerdings kann das Objekt ein wesentlich anderes Gewicht haben. Der Schleudervorgang erfolgt am Ende der Zauberdauer.

Reichweite und Bewegungsweise entspricht einem Wurf mit einem kleinen Katapult der Stärke 40 (s. Wurfabelle), je Erhöhung der Wurfstärke um +2 erhält

der Zauber WM-1. Ein gezielter Schuss oder Angriff wird über entsprechende AEW (Angriff Katapult [BF]) behandelt. Bei Verwendung von Wurfobjekten die in Gewicht und Form nur geringfügig voneinander abweichen ($< \pm 10\%$) können die Regeln für Katapult für Eingewöhnten und systematisches Zielschießen angewandt werden.

L50: Das Objekt kann um eine beliebige Achse durch seinen Schwerpunkt rotiert werden. Dabei kann die Umdrehungsgeschwindigkeit je Sekunde um $1/5$ U/s (Umdrehungen pro Sekunde) verändert werden.

L55, 65: Das Objekt kann jeweils wie in Schwerelosigkeit in allen Richtungen bewegt werden, die Grenzen der Bewegung sind analog zu L5 und L20.

L70: Das Objekt kann mit maximal 10m/s^2 Beschleunigung (entspricht Erdbeschleunigung) ohne Einfluss der Schwerkraft zu einem von der/m Zaubernenden bestimmten Ort bewegt werden. Während der Zauberdauer kann der Ort beliebig oft neu bestimmt werden, allerdings begrenzt die Trägheit die möglichen Richtungsänderungen.

Ein derartig gezielter Schuss ist jeweils ein Wurfangriff mit AEW (Zaubern) incl. Modifikationen, gegen den Wesen eine Abwehr wie gegen eine Wurfwaffe haben. Zwischen zwei Angriffen auf das gleiche Ziel vergehen mindestens 15 ZS, ansonsten bestimmt die Bewegungsdauer die Angriffsdauer, bei weniger als 10 ZS zwischen zwei Angriffen gibt es einen Abzug von $WM(5 \times \text{Zeitdauer [ZS]} - 50)$. Ggf. muss dieser Zauber für Angriffe mit Waffen durch einen Rotationszauber (L50) ergänzt werden, um die Waffe richtig ausrichten zu können! Jeder Angriff wird neu ausgewürfelt ohne dass dieses den eigentlichen AEW (Zaubern) beeinflusst.

L75: Das Objekt wird unmittelbar an einen anderen Ort versetzt. Dieser muss dabei beim Teleport innerhalb der doppelten Zauberreichweite liegen. Die Versetzung erfolgt durch Entmaterialisieren am ursprünglichen und Rematerialisieren am neuen Ort am Ende der Zauberdauer, d.h. ein Fixieren des Objektes spielt keine Rolle, außer durch Magie (Bewegen L10, L40, Zauberduell).

Der Zielort muss dabei von dem/r Zaubernenden durch Angabe von (relativen oder absoluten) Koordinaten festgelegt werden. Dabei kann er / sie sich über mehrere Orientierungspunkte annähern, z.B. über Angaben in welchem Zimmer welchen Hauses und wo genau in dem Zimmer der / die Teleportierte erscheinen soll. Für zielgenaues Teleportieren muss der / die Zaubernende sich den Zielort vorher genau eingeprägt haben, eventuelle Markierungen von Zielpunkten sind dabei lediglich als Gedächtnisstützen interessant. Auf jeden Fall muss auch die Orientierung zum groben Zielort klar sein, idealer Weise über eine Sichtverbindung.

Erfolgt das Rematerialisieren an einem Ort wo sich bereits ein Gegenstand gleicher Konsistenz befindet (fest, flüssig, gasförmig) so gibt es zwei Möglichkeiten:

a) wenn die zaubernde Person es zulässt, rematerialisiert sich das Objekt um bis zu 10% der Entfernung verschoben, an dem nächst gelegenen möglichen Ort, gibt es innerhalb von 10% der Entfernung vom Zielort keinen solchen Ort, scheitert der Zauber;

b) wenn die zaubernde Person keine Verschiebung zulässt, scheitert der Zauber.

Ansonsten verdrängt der dichtere Körper immer den weniger dichten bzw. wird von diesem umhüllt.

Beim Teleport wird grundsätzlich alles, was von dem betroffenen Objekt umhüllt ist, ebenfalls teleportiert. Dazu muss die Umhüllung nicht lückenlos sein, sondern müsste lediglich das andere Objekt vollständig umfassen, wenn die Lücken durch ein „Minimalfläche“ (entspricht einer Seifenfläche in einem entsprechendem Rahmen) geschlossen würde. Allerdings muss dabei das Gewicht aller umhüllten Gegenstände mit eingerechnet werden!

Feuer:

L0 - L65: Feuer wird unabhängig von brennbaren Gegenständen bewegt, analog wie andere Materie. Durch seine niedrige Temperatur an der Basis, entzündet magisch kontrolliertes Feuer seinen Untergrund nicht, erst bei Zaubernende entzündet sich, falls möglich, der Ort wo das Feuer verweilt.

L45: Dieser Zauber erzeugt eine Art geworfenen Kugelblitz, der bei Treffern 10 Punkte Maximalschaden je Feuer-4kg-Äquivalent anrichtet.

L70: Dieser Level erzeugt aus dem Feuer ein lenkbaren Kugelblitz. Trifft er, richtet er schweren Brandschaden an, maximal 10 Punkte je bewegtem Feuer-4kg-Äquivalent.

L75: Teleport angewandt auf Feuer erzeugt einen oder mehrere Blitzschläge innerhalb der doppelten Zauberreichweite. Jeder richtet je verwendetem Feuer-5kg-Äquivalent 10 Punkte Maximalschaden an. Soll der Blitz in Lebewesen einschlagen, so steht diesen eine Reflexabwehr wie bei Fernwaffen zu (gegen den AEW (Zaubern) incl. Modifikationen).

Umformen [BF]

EW: LKF: 40 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Level: LKF: 20 Lehrgrenze: 90 [MFS]

Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ RKM: -5

Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

Materiemagie / Wissensch. Magie / Universalmagie

Überlevelpotential-Materiemagie / Wi. Mag. / Un. Mag.

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

Reichweite / Objektgewicht-materiell / Nachwirkung materielle Objektpotentiale

Beschreibung: Der *Umformen* Zauber wirkt jeweils speziell auf eine Art von Materie, d.h. bei gemischter Materie müssen eventuell mehrere *Umformen* Zauber gleichzeitig eingesetzt werden. Die Wirkung setzt von außen an und ist dauerhaft, da die Veränderung völlig real ist, keine Illusion. Die / der Magier/in muss dabei die jeweilige Materieart beherrschen, die Wirkung ist dann bei allen Materiearten im Prinzip gleichartig. Gerade bei diesem Zauber ist zu beachten, dass alle Objekte immer in Wechselwirkung mit ihrer Umwelt stehen, d.h. Temperaturen gleichen sich langsam aus, Flüssigkeiten / Gase vermischen sich mit ihrer Umgebung etc. Bei diesem Zauber kommt jeweils zu den 5s Start-Zauberdauer eine angegeben Zauberdauer hinzu innerhalb deren sich die Umformung vollzieht. Dabei geschieht die

erste Hälfte der Zeit nichts, von der Mitte der Zeitdauer, bis zu ihrem Ende vollzieht sich dann die Umformung. Bei allen Umformungen die Organisches betreffen wird immer ein Widerstandswurf gemacht, da sich der Körper gegen die Umformung wehrt. Gerade bei organischer Materie ist zu beachten, dass dieser Spruch von außen einwirkt. Seine Wirkung endet dort, wo organische Materie deutlich ihren Charakter wechselt. So kann z.B. nur Haut, Fleisch oder Knochen jeweils für sich manipuliert werden. Nicht aber einfach ein ganzer Körper. Bei mehreren Objekten erhalten auch leblose Objekte z.T. eine Resistenz (s. Regelwerk).

Level	+ Zd	Art
0	10 s	Fixierung
5	25 s	Gestalt
10	25 s	Farbe
15	25 s	Aufteilen
20	25 s	Temperatur
25	25 s	Zusammenfügen
30	25 s	Größe Ändern Faktor 2/3 / 1,5
35	25 s	Zerbröseln
40	25 s	Explodieren
45	25 s	Unsichtbar
50	25 s	Ausschneiden
55	25 s	Größe Ändern Faktor 1/2 / 2
56 - 75	--	Beschleunigung um (L-50) s

Erläuterungen:

- L0: Bei diesem Zauber geschieht absolut nichts - das Objekt bleibt völlig unverändert, außer durch eigene Aktionen (Nicht zu verwechseln mit dem Bewegungs-Fixieren / Versteifen). Das kann zur Bekämpfung aller anderen Zauber aus dieser Liste benutzt werden (Magieduell). Allerdings muss dieser Zauber immer gleichzeitig oder bereits vorher wirken (also zur Mitte der Zauberdauer des umformenden Spruchs), nachträgliche Eingriffe sind wirkungslos.
- L5: Hier wird im wesentlichen die äußere Gestalt eines Objektes verändert, eine gezielte innere Umstrukturierung ist hiermit nicht möglich. Die untere Grenze bei der Feinheit der neuen Strukturen ist dabei eine Länge von 1 mm. Bei Organischem ist ebenfalls nur eine oberflächliche Umwandlung möglich, z.B. Nasenform etc.
- L10: Es wird die Farbe eines Objektes beliebig verändert. Die Farbänderung kann dabei je nach Willen der zaubernden Person nur dünn an der Oberfläche sein (und z.B. bei Kratzern zu erkennen) oder aber auch durchgehend.
- L15: Das Objekt wird durch einen vom Zaubern den geformten Riss in 2 Teile zerlegt, wobei das Materieverhältnis zwischen den beiden neuen Teilen höchstens 100:1 betragen darf. Außerdem gilt wiederum die Maßstabs-Untergrenze 1 mm. Bei organischen Körpern muss eine solche Aufteilung für jedes Organ separat gezaubert werden, dabei gelten Haut, Knochen, Adern und alle speziellen Organe als einzelnes Objekt.
- L20: Die Temperatur kann um ±100°C verändert werden. Hierbei ist zu beachten, dass das Objekt nach wie vor der physikalischen Welt angehört, d.h. es findet hinterher wieder ein natürlicher Temperatúrausgleich statt, die Temperatur wird gehalten, solange der Zauber wirksam ist. Findet durch die Temperaturänderung eine Phasenumwandlung statt, flüssig zu fest etc.,

wechselt das Objekt nach dem Zauber in eine andere Materieart! Für größere Temperaturänderungen muss dieser Zauber entsprechend mehrfach gleichzeitig angewendet werden.

- L25: Es können zwei oder mehrere Objekte (Objektanzahl!) zu einem zusammengefügt werden. Dazu müssen sie einander berühren, an dieser Berührungsfläche findet dann eine Art Verschmelzung statt, so dass daraus ein einzelnes Objekt wird.
- L30, L55: Es wird eine maßstabsgerechte Veränderung des Objektes mit den angegebenen Faktoren durchgeführt, wobei die zaubernde Person entscheiden kann, ob sie eine Vergrößerung oder Verkleinerung bewirken will, ebenso steht es ihr frei die Veränderung mit einem schwächeren Faktor als hier angeben zu bewirken. Dabei bezieht sich der Faktor auf die Längenmaße und Flächen und Volumen ändern sich entsprechend

Level	Längenmaß	Fläche	Volumen
30	2/3 / 1,5	0,44 / 2,25	0,30 / 3,38
55	1/2 / 2	1/4 / 4	1/8 / 8

 Wird dieser Zauber länger aufrecht erhalten, so geht das Wachstum (bzw. die Schrumpfung) gleichmäßig weiter, dabei ist aber zu bedenken, dass dieses immer an der ursprünglichen Größe bemessen wird, d.h. bei L55 3 Minuten lang wirksam wird ein Objekt nicht sechs mal nacheinander verdoppelt (Faktor 64), sondern $2 \times 6 = 12$ fach so groß. Bei diesen Leveln verändert sich die Masse des Objekts entsprechend seinem Volumen!
- L35: Das Objekt wird in kleine Teile zerlegt, z.B. Stein zu Sand, Flüssigkeit zu einem feinen Tropfennebel etc. Dabei ändert sich durch die Zwischenräume der eingenommen Platz des Objektes, nicht aber seine Bewegungszustände.
- L40: Das Objekt wird in kleine Teile zerlegt, die sich am Ende der Zauberdauer explosionsartig auseinander bewegen. Der Zauber kann über die Zauberdauer aufrecht erhalten werden, die Explosion verzögert sich dann und erfolgt in dem Moment, in dem der Zauber abbricht. Wird diese Wirkung zum Angriff genutzt, ergibt sich der Schaden nach dem System für Explosionen mit einer Explosionsstärke ES = 5 je:

harte Festkörper (Stein, Metall):	250 g
weiche Festkörper (Holz etc.):	1 kg
Erden / Sand:	1 kg
Stoff, extrem weiche Festkörper:	5 kg
Flüssigkeiten (Druckwelle, Tropfen):	10 kg
Gase(Druckwelle):	20 kg
Feuer(Tropfen-Funken):	≈2,5 kg
- L45: Das Objekt wird unsichtbar, und zwar vollkommen (nicht aber unriechbar, unhörbar etc!).
- L50: Aus einem beliebig großen Objekt kann ein einzelnes Segment herausgeschnitten werden. Die Größe des Segments ist durch das Objektgewicht festgelegt, seine Gestalt ist je nach Willen der zaubernden Person in etwa Kugel- oder Würfelförmig. Es ändert weder seinen Ort noch sonstige Eigenschaften, wo es genau herausgeschnitten wird, kann mit einer Genauigkeit von 10% der Entfernung festgelegt werden. Nach Vollendung oder gleichzeitig mit diesem Zaubers kann dieses Segment als einzelnes Objekt magisch oder anderweitig manipuliert werden.

L56 - 75: Dieses sind die Beschleunigungs-Zauber für die Umformung. Wird ein Spruch dieser Stufen gleichzeitig mit einem oder mehreren *Umformen* Zaubern auf Objekte angewandt (gleiche Level bei den Hilfsfertigkeiten), so werden die anderen Zauber um den Betrag (Level - 50) Sekunden beschleunigt. Allerdings kann der Zauber nie schneller als 5 Sekunden werden. Aus diesem Bereich kann immer nur ein Zauber wirksam sein.

Feuer:

Alle Zauber wirken völlig analog, da magisches Feuer formbar ist wie ein weicher Körper. So kann äußere Gestalt, Farbe manipuliert werden, Flammen in zwei aufgeteilt bzw. zusammengefügt sowie das Feuer in kleine Funken oder einen explodierenden Funkenregen zerlegt werden. Allerdings ist die Höhe einer Flamme auf 60 cm je Feuer-20kg-Äquivalent beschränkt (entspricht max. +600°C).

L20: Es wird die Basistemperatur verändert, weiter oben ändert sich die Temperatur analog.

Umwandeln [BF]

EW: LKF: 60 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Level: LKF: 35 Lehrgrenze: 90 [MFS]
Talent: 2 × Mt + 2 × Log + Int RKM: -5
Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

*Materiemagie / Wissens. Magie / Universalmagie
 Überlevelpotential-Materiemagie / Wi.Mag. / Un.Mag.*

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

*Reichweite / Objektgewicht-materiell / Nachwirkung
 materielle Objektpotential*

Beschreibung: Der *Umwandeln* Zauber wirkt jeweils speziell auf eine gewählte Materieart, d.h. bei gemischter Materie müssen eventuell mehrere Zauber gleichzeitig angewendet werden. Er kann von einem/r Magier/in nur auf Materiearten angewendet werden, deren Objektpotential sie / er beherrscht. Er dauert wie der *Umformen* Zauber eine bestimmte Zauberdauer und die Wirkung ist dann permanent. Die Umwandlung setzt immer zur halben Zauberdauer ein und dauert bis zum Ende der Zauberdauer. (Ansonsten s. *Umformen*)

Besonderes: Der *Umwandeln* Zauber kann grundsätzlich keine magische Materie herstellen. Außerdem erfordern spezielle Stoffe ggf. ausreichende alchemistische Kenntnisse (vgl. *Magie und Erschaffung handwerklicher Objekte*).

Sehr wichtig: dieser Zauber wirkt Masse erhaltend, d.h. wenn ein Objekt in eine leichtere / schwerere Materie verwandelt wird, ist es entsprechend größer / kleiner und verliert / gewinnt kein Gewicht! Ausnahme sind nur die Level 35 und 40, bei denen die Masse verschwindet bzw. entsteht.

Level	+ Zd	Umwandlungs-Fähigkeit
0	25 s	Fixierung
5	55 s	gleiche Materieart
10	55 s	verwandte Materieart
15	55 s	Organisch in Organisch
20	55 s	nicht-verwandte Materieart
25	55 s	Materie in Organisch
30	55 s	Organisch in Materie
35	55 s	Materie verschwindet

40	55 s	Aus dem Nichts erschaffen
41 - 75	--	Beschleunigung um (L - 25) s

Erläuterungen:

L0: Bei diesem Zauber geschieht absolut nichts - das Objekt bleibt völlig unverändert (Allerdings nicht zu verwechseln mit dem Bewegungs-Fixieren / Versteifen). Das kann zur Bekämpfung aller anderen Zauber aus dieser Liste benutzt werden (Magieduell). Allerdings muss dieser Zauber immer gleichzeitig oder bereits vorher wirken (also zur Mitte der Zauberdauer des umformenden Spruchs), nachträgliche Eingriffe sind wirkungslos.

L5: Das Objekt wird in eine gleichartige Materie verwandelt, z.B. Stein in Eisen. Dabei wird Gesamtmasse und Form nicht verändert, dieses gilt auch für Feuer, von dem es allerdings keine verschiedenen Arten gibt. Diese Stufe gilt nur für die fünf nicht-organischen Materiearten.

L10: Die Umwandlung erfolgt in eine verwandte Materieart.

L15: Organisches wird in eine andere Form von Organischem verwandelt. Hiermit kann z.B. die Verwandlung in ein anderes Wesen vorgenommen werden, dabei bleibt allerdings Persönlichkeit und Intelligenz des Wesens erhalten, da nur der Körper, verwandelt wird. Bei diesem Spruch, und auch allen anderen Anwendungen von Umwandeln auf Organisches, wird immer ein Resistenzwurf gemacht, da der Körper sich immer instinktiv gegen die Umwandlung wehrt, außerdem sind die verschiedenen Schichten eines Körpers jeweils separat zu verwandeln!

L20: Die Umwandlung erfolgt in eine nicht-verwandte Materieart.

L25: Das organische Objekt das bei einer solchen Umwandlung entsteht ist im Prinzip tot und seelenlos, kann aber, wenn es ein komplettes Wesen ist, (nach einer Wiederbelebung) als eine Art biologischer Roboter magisch gelenkt werden. Es lässt sich auch schlicht und einfach tierische Nahrung auf diese Weise herstellen, oder Ersatzorgane für Verstümmelte.

L30: Hier kann ein Lebewesen, oder auch einfach nur organische Materie, in ein nicht-organisches Material verwandelt werden (z.B. versteinern). Wird ein Lebewesen danach mit L25 wieder zurück gewandelt, ist es tot. Es kann mit dem *Körper-Manipulation-2* Zauber Level 70 wiederbelebt werden, dabei zählt die Zeit im nicht-organischen Zustand nicht bei der Todesdauer mit. Wurde das nicht-organische Material zwischendurch beschädigt (auch durch Verwitterung) so ergibt das entsprechende Wunden am organischen Körper.

L35: Das Objekt verschwindet völlig und irreversibel, es kann nur ein neues gleiches Objekt geschaffen werden. Bei Anwendung auf Organisches bewirkt dieser Zauber den sofortigen Tod, es wird ein AEW(Resistenz) durchgeführt.

L40: Aus dem Nichts wird ein Objekt nach den Vorstellungen der/s Zaubernenden geschaffen. Bei der Erschaffung von Organischem ist dieses unbelebt (s. L25).

L41 - 75: Dieses sind die Beschleunigungs-Zauber für die Umwandlung. Wird ein Spruch dieser Stufen gleichzeitig mit einem oder mehreren *Umwandeln* Zaubern auf Objekte angewandt (gleiche Level bei den Hilfsfertigkeiten)

keiten), so werden die anderen Zauber um den Betrag (Level - 25) Sekunden beschleunigt. Allerdings kann der Zauber nie schneller als 5 Sekunden werden. Aus diesem Bereich kann immer nur ein Zauber wirksam sein.

Sinn-Aufnahmen [BF]

EW: LKF: 35 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Level: LKF: 20 Lehrgrenze: 90 [MFS]
Talent: 2 × Mt + 2 × Log + Int RKM: -5
Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

*Illusionsmagie / Wissens. Magie / Universalmagie
 Überlevelpotential-Illusionsmagie / Wi. Mag. / Un. Mag.*

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

*Reichweite / Objektanzahl-psychisch / Nachwirkung
 psychische Objektpotentiale*

Beschreibung: Dieser Zauber dient der/m Magier/in nur dazu, die jeweilige Sinneswahrnehmung aufzunehmen. Dabei nimmt sie / er diesen jeweils genauso wahr wie das verzauberte Wesen selbst, kann aber nebenbei auch ihre / seine eigenen Sinne wahrnehmen und von den anderen unterscheiden. Bei unfreiwilliger Beeinflussung steht dem Opfer ein psychischer Resistenzwurf zu.

Unterliegt das Objekt-Wesen einem Sinn-Manipulations-Zauber, so nimmt dieser Zauber die manipulierten Sinneswahrnehmungen auf. Sollen auch die eigentlichen Sinneswahrnehmungen aufgenommen werden, muss der Zauber doppelt auf das Wesen einwirken, indem dieses zweimal als Objekt einbezogen wird.

Level	Zd*	Sinn-Aufnahmen
0	--	Aktivität spüren
5	--	Sinn-Aufnahme Spotlight
10	--	Aufnahmen 50%
15	--	Aufnahmen 100%
20	--	Aufnahmen 150%
25	--	Aufnahmen 200%
30	15s +	Anzapfen merken ab 200%
35	15s +	Anzapfen merken ab 100%
40	15s +	Anzapfen merken ab L0
45	--	Anwesenheit spüren
50	--	Überwachungsfeld Anwesenheit
55	--	Aufnahme tarnen
60	--	Aufnahme abblocken
65	60s +	Erinnerung aufnehmen 50 %
70	60s +	Erinnerung aufnehmen 100 %
75	60s +	Erinnerung schützen

* - **Besonderes:** Bei Anwendung dieser Zauber auf Gefühle oder Willen/Gedanken ist die Zauberdauer aufgrund der Komplexität dieser Sinne verdoppelt bzw. vervierfacht!

Erläuterungen:

L0: Hiermit kann die / der Magier/in spüren wie aktiv der jeweilige Sinn bei den Opfern ist. Sie / er nimmt dabei wahr, ob der Sinn abgeschaltet ist (Schlaf), unkonzentriert, normal oder konzentriert genutzt wird. Dieser Zauber, ebenso wie die folgenden Zauber, kann auch auf mehrere Wesen angewandt werden (bei entsprechender Objektanzahl), in diesem Fall kann die / der Magier/in zwischen diesen Wesen „hin und herschalten“ ohne erneute AEW(Zaubern) zu machen. Es kann

aber immer nur ein Wesen zur Zeit wirklich beobachtet werden.

Angewandt mit dem Sinnen Gefühl oder Willen / Gedanken kann dieser Level zur Erkennung der ungefähren Art des Wesens benutzt werden, bzw. seine Intelligenzstufe erkannt werden.

L5: Hiermit kann ein kurzer Spotlight-artiger Sinneseindruck von dem Opfer erhalten werden.

L10 bis L25 - Sinn-Aufnahme:

Hiermit nimmt die / der Magier/in jeweils einen Sinn auf. Dabei nimmt sie ihn mit der in Prozent angegebenen Stärke der Sinneskraft des Opfers auf. Also bei 50% nur mit 1/2 der Leistungsstärke, bei 100% normal und bei 200% mit doppelter Leistungsstärke.

Hier können auch beliebige Zwischenstufen angewandt werden, je Level + 1 steigt die Aufnahmeschärfe um 10 %.

L30 – L40 - Detektor-Zauber:

Hiermit kann ein/e Magier/in jeweils feststellen, ob ein Sinn eines oder mehrerer Wesen von anderen Magier/innen „angezapft“ wurde. Dabei wird jeweils jede Manipulation bemerkt, die stärker als die angegebene Grenze ist. Diese Zauber haben jeweils eine Startdauer von 15s, können dann aber zur weiteren Überwachung aufrecht erhalten werden, so dass auch Veränderungen bemerkt werden. Im Gegensatz zu den Magie-Detektor-Zauberern der Magie-Manipulations-Liste wird hier nicht die Magie bemerkt, sondern die Manipulation an den Opfern, weshalb auch nicht festgestellt werden kann, wer die „Anzapfungen“ vornimmt.

Hier können auch die Zwischenstufen angewandt werden, die bemerkbare Stufe ändert sich jeweils proportional. (L30 – L35: Level-2 je Level, L35 – L40: Level-5 je Level).

L45: Hiermit kann die / der Zaubende im Bereich der Reichweite die Anwesenheit lebender Wesen spüren. Sie / er weiß den Ort (Richtung exakt, Entfernung 10% genau) und kann dann z.B. Magie gezielt auf dieses Wesen anwenden. Dieser Zauber wirkt durch praktisch jede Art von Wand hindurch. Dabei kann die Anwesenheit mehrerer Wesen bis maximal Objektanzahl innerhalb der Reichweite bemerkt werden. Hier muss kein spezieller Sinn angegeben werden und der EW(Zaubern) ist nicht durch Objektpotentiale eingeschränkt!

Dieser Zauber kann auf drei Arten in seinem Erfassungsbereich eingeschränkt werden:

- 1.) Lebewesen, deren Ort der zaubernden Person bekannt ist (magisch oder visuell), können ausdrücklich von der Wirkung des Zaubers ausgenommen werden.
- 2.) Die zaubernde Person kann innerhalb ihrer Reichweite den erfassten Raumbereich weiter einschränken. Dieses geschieht indem ein geometrischer Raum und dessen Position relativ zur zaubernden Person genannt wird (Genauigkeit = 10% der Entfernung).
- 3.) Die zaubernde Person kann eine Unter- und Obergrenze der magischen Präsenz der zu erfassenden Objekte festlegen. Diese Festlegung ist allerdings nicht zuverlässig, was von der Spielleitung durch einen verdeckten W4 Wurf simuliert wird, der die Grenze wie folgt modifiziert: 1 = (Grenze - 2), 2 = (Grenze - 1), 3 = (Grenze ± 0), 4 = (Grenze + 1).

Welche der in Reichweite befindlichen Lebewesen bemerkt werden, hängt von deren Präsenz (s. *Regelwerk*) ab, dabei steht ihnen ein AEW(Präsenz) als Abwehr gegen diese Entdeckung zu, bei dem ein einfacher Erfolg zur Abwehr ausreicht. Zunächst werden immer die Wesen der höchsten Präsenzkategorie bemerkt, bleiben noch Objekte übrig, die der nächst niedrigeren etc. Bei mehreren Wesen der gleichen Präsenzkategorie entscheidet ein Zufallswurf, welche(s) bemerkt wird.

L50: Dieser Level wirkt wie der Level 45, schafft aber ein Überwachungsfeld in dem beliebig viele entsprechende Wesen erkannt werden können (vgl. *Regelwerk* - Überwachungsfelder).

L55: Hiermit kann die / der Magier/in ihre Sinn-Aufnahme-Zauber gegen die Entdeckung durch die Zauber L30 bis L40 tarnen. Ob dies gelingt entscheidet sich durch ein Zauberduell gegen den Detektor-Zauber. Dabei wird der Zauber gleichzeitig mit den Sinn-Aufnahmen gemacht und auf dieselben Opfer angewandt. Diese Tarnung wirkt nicht gegen die Magie-Detektor Zauber der Magie-Manipulations-Liste.

L60: Hiermit kann die / der Magier/in sich und andere gegen die Sinn-Aufnahme-Zauber schützen. Über den Erfolg des Schutzes entscheidet ein Zauberduell. Dabei bemerkt die / der Gegner/in den Schutzzauber nicht. Lediglich durch die Anwendung der Detektor Sprüche, ist dieser zusätzliche Schutz feststellbar.

L65 bis L70: Hiermit kann die Sinn-Aufnahme auf die jüngeren Erinnerungen des Opfers ausgeweitet werden. Dabei können jeweils Erinnerungen der letzten ((AEW(Zaubern) - AEW(psychische Resistenz)) Stunden erfasst werden. Wenn der gesuchte Zeitpunkt nicht exakt bekannt ist, erfordert dieses ggf. längeres Stöbern in den Erinnerungen des Opfers was entsprechend Zeit erfordert (Fortdauer). Dabei erfolgt die Aufnahme der Erinnerungen im gleichen Tempo, wie das Erleben derselben erfolgte, Die Suche nach einem bestimmten Zeitpunkt kann nur durch hin- und her-springen innerhalb der möglichen Aufnahmezeit erfolgen wodurch der Magier ggf. Anhaltspunkte für den gesuchten Zeitpunkt erhält.

Hier können auch beliebige Zwischenstufen angewandt werden, je Level + 1 steigt die Aufnahmeschärfe um 10 %.

L75: Mit diesem Zauber können Erinnerungen gegen die spätere Aufnahme durch die Level 65 – 70 geschützt werden. Dabei können jeweils Erinnerungen der letzten ((AEW(Zaubern) - AEW(psychische Resistenz)) Stunden geschützt werden. Wenn der gesuchte Zeitraum nicht exakt bekannt ist, erfordert dieses ggf. längeres Stöbern in den Erinnerungen des Opfers mit einem ggf. gleichzeitig ausgeführten Zauber L60-70 was entsprechend Zeit erfordert (Fortdauer). Die Schutzwirkung des Zaubers ist permanent und wirkt als Duell gegen spätere Erinnerungs-Aufnahmezauber.

Sinn-Manipulieren

EW: LKF: 65 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Level: LKF: 35 **Lehrgrenze:** 90 [MFS]
Talent: 2 × Mt + 2 × Log + Int **RKM:** -5
Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

*Illusionsmagie / Wissenssch. Magie / Universalmagie
 Überlevelpotential-Illusionsmagie / Wi. Mag. / Un. Mag.*

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

*Reichweite / Objektanzahl-psychisch / Nachwirkung
 psychische Objektpotentiale*

Beschreibung: Mit diesem Spruch kann die / der Magier/in die jeweilige Sinneswahrnehmung eines Wesens manipulieren und damit z.B. Illusionen hervorrufen. Die Grenzen dieser Manipulationen liegen bei den natürlichen Grenzen des Wesens, es kann also nur etwas vorgegaukelt werden, was das Wesen auch tatsächlich wahrnehmen könnte. Der Zauber kann dabei gleichzeitig auf mehrere Sinne einwirken, wenn diese Wirkungen zusammengehören (analog zu Telekinese auf mehrere Objekte).

Bei diesen Zaubern ist zu bedenken, dass ggf. auch nach der Startdauer die volle Konzentration der zaubernden Person erforderlich ist, wenn nicht nur eine statische Wirkung erzielt werden soll (Anpassung einer Illusion an Bewegungen des Opfers etc.).

Solange der Zauber anhält (incl. Nachwirkung) umfasst der Zauber auch alle Nebenwirkungen der Illusion, sofern diese von den manipulierten Sinnen abhängen, ohne dass die / der Magier/in sich darauf extra konzentrieren müsste: z.B. Verwundungen durch ein vorgegaukeltes Schwert, bei Tastsinn, Verbrennungen bei Temperatur etc. Dieser Effekt verschwindet, sobald das Opfer durch einen nicht manipulierten Sinn bemerkt, dass die Folgen nicht real sind.

Diese Nebenwirkungen sind aber nur psychischer Natur, das Opfer erleidet sie nur aufgrund seiner eigenen Einbildung und solange der Zauber anhält. Vermeint das Opfer zu sterben so hat es für die Dauer seines scheinbaren Todes Visionen entsprechend seiner Vorstellung vom Jenseits. Nach Ende des Zaubers sind alle Nebenwirkungen wie Verletzungen ohne Nachwirkung verschwunden. Bei unfreiwilliger Beeinflussung steht dem Opfer ein psychischer Resistenzwurf zu.

Level	Zd*	Sinn-Manipulieren
0	--	Leistungsminderung x2
5	--	Leistungssteigerung x2
10	--	Sinn Verdunklung
15	--	Projektion
20	--	Selektive Projektion
25	--	Illusion von Unveränderlichem
30	--	Leistungsminderung x3
35	--	Leistungssteigerung x3
40	--	Illusion von Veränderlichem
45	--	Manipulation tarnen
50	15s +	Manipulation abblocken
55	15s +	Manipulation erkennen
60	60s +	Erinnerung löschen
65	--	Stop
70	60s +	Erinnerung manipulieren
75	60s +	Erinnerung rekonstruieren

* - **Besonderes:** Bei Anwendung dieser Zauber auf Gefühle oder Willen/Gedanken ist die Zauberdauer aufgrund der Komplexität dieser Sinne verdoppelt bzw. vervierfacht!

Erläuterungen:

L0, L5, L30, L35 - Leistungsfähigkeit manipulieren:

Jeweils ein Sinn kann in einem Aspekt in seiner Leistungsfähigkeit um den angegebenen Faktor verändert werden. Diese Manipulation kann vom Opfer (wenn

sie erfolgreich war) nur durch seine Intuition bemerkt werden, da es plötzlich besser / schlechter wahrnimmt. Solche einzelne Aspekte sind:

- Sehen: Fernsicht, Nachtsicht (Lichtempfindlichkeit), Nahsicht (Mikroskopeffekt);
- Hören: Hörschwelle (Empfindlichkeit), Auseinanderhalten von vermischten Geräuschen;
- Temperatur: Empfindlichkeit, Genauigkeit;
- Schmecken: analog wie Hören;
- Riechen: analog wie Hören;
- Tasten: Schmerzempfindlichk., Genauigkeit;
- Gefühle: Verstärkung / Abschwächung der Empfindungen;
- Willen / Ged.: Sturheit bzw. Gegenteil.

Der Einfluss von eingeschränkten Sinnen auf Kampf und körperliche Handlungen ist dabei grob:

Sinn eingeschränkt auf	50%	33%	0%	allg.
Sehen offensiv	WM-20	WM-26	WM-40	WM-(40-Sinn%/2,5)
Sehen Abwehr	WM-((Abw-10)/2) WM-(0,66 x (Abw-10)) Abwehr = 10			WM-(1-Sinn%) x (Abw-10)
Hören	WM-2	WM-3	WM-5	WM-(5-Sinn%/20)
Tasten	WM-2	WM-3	WM-5	WM-(5-Sinn%/20)

Werden Handlungen ohne hohen Zeitdruck ausgeführt, können die Abzüge zu ca. 50 % durch Verlangsamung ausgeglichen werden.

- L10: Hiermit wird ein oder mehrere Sinne verdunkelt, d.h. ganz oder teilweise blockiert. Wie weit die Verdunkelung wirkt entscheidet das Duell, der Sinn wird um $((AEW(\text{Zaubern}) - AEW(\text{psychische Resistenz}) \times 2) + 25 \%$ abgeschaltet. Das bedeutet z.B., dass dem Opfer schwarz vor Augen wird bzw. alles plötzlich dunkler ist, es plötzlich taub ist etc. Diese Blockade wirkt auf eher plumpe Weise und wird von dem Opfer immer als solche bemerkt.
- L15, L20: Hiermit kann die / der Magier/in ihre eigenen Sinneseindrücke auf die Opfer projizieren. Bei L15 wird dabei der Sinn des Opfers völlig überlagert, bei L20 kann ein Teil der Sinneseindrücke der/s Magier/in genommen werden, der sich in die normalen Sinneseindrücke des Opfers einfügt.
Wie weit die Überlagerung wirkt, entscheidet das Duell, der Sinn wird um $((AEW(\text{Zaubern}) - AEW(\text{psychische Resistenz}) \times 2) + 25 \%$ überlagert. Bei selektiver Projektion genügt dabei z.B. eine Überlagerung von 50 % um 50 % des Blickfeldes um 100 % zu überlagern.
- L25, L40: Hiermit kann ein/e Magier/in fiktive Illusionen bei den Opfern erzeugen, die einen Teil der Sinneswahrnehmung überlagern. Bei L25 sind diese unveränderlich, z.B. eine unbewegte Gestalt an einem ganz bestimmten Punkt der Umgebung, bei L45 können sich diese ändern, so dass auch lebendige Wesen vorgegaukelt werden können. Wie überzeugend diese Illusionen sind wird in den Regeln für das Magiesystem geregelt.

Wie weit die Überlagerung wirkt, entscheidet das Duell, der Sinn wird um $((AEW(\text{Zaubern}) - AEW(\text{psychische Resistenz}) \times 2) + 25 \%$ überlagert. Bei teilweiser Illusion genügt dabei z.B. eine Überlagerung von 50 % um 50 % des Blickfeldes um 100 % zu überlagern.

- L45: Dieser Zauber tarnt die Sinn-Manipulationen und den Schutzzauber (L75) gegen die Detektor-Zauber (Zauberduell). Er wirkt nicht gegen die Magie-Detektor-Zauber der Magie-Manipulations-Liste.
- L50: Dieser Zauber schützt gegen Sinn-Manipulationen (Zauberduell), er kann von der/m Gegner/in nur durch den Detektor-Zauber bemerkt werden
- L55: Hiermit kann, analog zu den Detektor-Zaubern bei der Sinn-Aufnahme, das Wirken eines Sinn-Manipulations-Zaubers bemerkt werden.
- L60, L70, L75: Hiermit kann die Erinnerung einer Person gelöscht, manipuliert oder von solchen Manipulationen befreit werden. Dabei bezieht sich der jeweilige Sinn auf entsprechende Erinnerungen, Wissen, gelesene Texte u.ä. fällt unter den Sinn Gedanken.
Beim Löschen entstehen mehr oder weniger deutlich bemerkbare Gedächtnislücken, Manipulation kann Erinnerungen komplett umschreiben. Alle diese Vorgänge sind reversibel (durch L75) dazu muss aber ggf. die manipulierte Bereich als solche erkannt werden (z.B. L55).
Wie weit die Erinnerungsveränderung wirken kann, entscheidet das Duell, die Erinnerung (des jeweiligen Sinns!) kann innerhalb der letzten $((AEW(\text{Zaubern}) - AEW(\text{psychische Resistenz}))$ Stunden verändert werden. Sollen nur Teile der Erinnerung verändert werden, so verlängert sich der Zeitraum um die nicht manipulierte Erinnerungsbereiche, maximal aber auf das doppelte. Wenn der gesuchte Zeitraum nicht exakt bekannt ist, erfordert dieses ggf. längeres Stöbern in den Erinnerungen des Opfers mit einem ggf. gleichzeitig ausgeführten Zauber Sinn-Aufnahme L60-70 was entsprechend Zeit erfordert (Fortdauer).
- L65: Hiermit wird der Sinn eines Opfers gegen die Aufnahme neuer Sinneseindrücke blockiert, ohne dass dieses bemerkt werden kann. Dabei behält das Opfer den Eindruck bei Zauberbeginn bei, z.B. ein menschenleeres stilles Feld, und bemerkt keine neu auftauchenden Personen etc.. Bewegt sich das Opfer ändert sich der Sinneseindruck analog zu seinen Bewegungen, ignoriert aber alle Dinge die neu sind, so dass z.B. alles, was vorher hinter einer Ecke verborgen war, nicht bemerkt wird.

Körper-Manipulation 1 (Eigenschaften) [BF]

EW: LKF: 70 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Level: LKF: 30 **Lehrgrenze:** 90 [MFS]
Talent: 2 x Mt + 2 x Log + Int **RKM:** -5
Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

Heilungsmagie / Wissens. Magie / Universalmagie
 Überlevelpotential-Heilungsmagie / Wi. Mag. / Un. Mag.

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

Reichweite / Objektanzahl-psychisch / Nachwirkung
 Objektpotential-Organisches

Beschreibung: Dieser Zauber bewirkt eine Verschlechterung oder Verbesserung von Basiseigenschaften eines Opfers. Dieses geschieht durch magischen Einfluss auf Nerven und Muskeln. Die Wirkung bezieht sich immer auf die relativen Werte der Basiseigenschaften und sind entsprechend auf die absoluten Werte umzurechnen, einzige Ausnahme sind die Level ab 31, die immer auf die absoluten Eigenschaftswerte anzurechnen sind.

Dabei sind alle indirekten Auswirkungen dieses Zaubers zu berücksichtigen, wie z.B. die Veränderung des Kampfstärken wodurch eventuell auch die Benutzung der Waffen nicht mehr möglich ist. Den Opfern steht bei unfreiwilliger Beeinflussung ein AEW(phys. Resistenz) zu.

Bei diesen Zaubern, die auf Lebewesen einwirken, muss die Anzahl der betroffenen Wesen dem Level von Objektanzahl-psychisch entsprechen, das Körpergewicht der betroffenen Wesen ist nicht relevant.

Kooperation des „Opfers“: Wird ein Spruch dieser Liste mit bewusstem Einverständnis des Opfers eingesetzt, so wird auf einen AEW(Resistenz) verzichtet und als AEW der Wert 80 genommen. Dieses setzt voraus, dass das Opfer von der Anwendung dieser Magie weiß:

AEW(Res) = 80 bei Einverständnis

Level	Zd	Wirkungsweise
0	-	Fixierung
5	-	Konstitution manipulieren
10	-	Kraft manipulieren
15	-	Schnelligkeit manipulieren
20	-	Geschicklichkeit manipulieren
25	-	Intuition manipulieren
30	-	Logiktalent manipulieren
ab 31	10 s +	absolute Verstärkung

Erläuterungen:

L0: Bei diesem Zauber geschieht absolut nichts - die Person bleibt völlig unverändert (Allerdings nicht zu verwechseln mit dem Bewegungs-Fixieren / Versteifen). Das kann zur Bekämpfung aller anderen Zauber aus dieser Liste benutzt werden (Magieduell).

L5: Hiermit kann die / der Magier/in die Basiseigenschaft Konstitution des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Kons}(\text{rel.}) = 2 \times (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.}))$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung (z.B. Bewegungsweiten) sind zu beachten. Insbesondere verändert sich die KP-Basis mit der Konstitution, diese KP erhält bzw. verliert das Opfer sofort (bei Menschen mit $\pm \text{KP} = \pm \text{Kons}(\text{rel.}) / 10$). Nach dem Ende des Zaubers sind die zusätzlichen / verlorenen KP wieder weg.

L10: Hiermit kann die / der Magier/in die Basiseigenschaft Kraft des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Kr}(\text{rel.}) = 2 \times (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.}))$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung (z.B. Waffenschaden) sind zu beachten, zu den veränderten Waffenschäden siehe Tabelle im Anhang.

L15: Hiermit kann die / der Magier/in die Basiseigenschaft Schnelligkeit des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Schn}(\text{rel.}) = 2 \times (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.}))$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung sind zu beachten, insbesondere verschiebt sich auch der Zeitbonus (bei Menschen mit $\pm \text{Zb} = \pm \text{Schn}(\text{rel.}) / 10$). Dadurch kann es z.B. zu der Möglichkeit mehrerer An-

griffshandlungen je Runde kommen (s. Tabelle im Anhang).

L20: Hiermit kann die / der Magier/in die Basiseigenschaft Geschicklichkeit des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Ges}(\text{rel.}) = 2 \times (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.}))$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung sind zu beachten. Außerdem ergibt die höhere / niedrigere momentane Geschicklichkeit eine WM auf alle Körperlichen AEW (Angriff, Abwehr, Bewegung etc.). Dabei gilt:

$$\text{WM}(\text{körperlich}) = (\text{Ges}(\text{aktuell}) - \text{Ges}(\text{normal})) / 4$$

(bei Menschen heißt dieses WM+1 je Ges(rel.)+8, entspr. WM±(Erfolg/4)).

L25: Hiermit kann die / der Magier/in die Basiseigenschaft Intuition des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Int} = \text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.})$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung sind zu beachten. Außerdem ergibt die höhere / niedrigere momentane Intuition WM auf alle **Kampfhandlungen** und auf **Wahrnehmung**, dabei gilt:

$$\text{WM} = (\text{Int}(\text{aktuell}) - \text{Int}(\text{normal})) / 10$$

Damit gilt für alle intelligenten Wesen $\text{WM} = (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.})) / 5$.

L30: Hiermit kann die / der Magier/in die Basiseigenschaft Logiktalent des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Log} = \text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.})$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung sind zu beachten (z.B. Erinnerungswürfe). Außerdem ergibt das höhere / niedrigere momentane Logiktalent WM auf alle **Wissensfertigkeiten**, dabei gilt:

$$\text{WM}(\text{Wis.-F.}) = (\text{Log}(\text{aktuell}) - \text{Log}(\text{normal})) / 5$$

Damit gilt für alle intelligenten Wesen $\text{WM} = (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.})) / 5$.

ab L31 - **Verstärkungsstufen:**

Hiermit wird die Wirkung eines Zaubers aus dieser Liste jeweils um den Betrag

$$\text{Eig}(\text{abs.}) \pm (2 \times (\text{Stufe} - 20))$$

positiv bzw. negativ verstärkt. (Diese Verstärkung wirkt in absoluten Werten!) Von den Zaubern dieser Stufen kann jeweils nur einer gleichzeitig wirksam sein, sind mehrere wirksam, gilt nur der stärkste. Dieser Spruch muss auf die gleichen Objekte wie der zu verstärkende Spruch wirken und wirkt zusätzlich zu diesem (d.h. als Sockelbetrag bei der Veränderung).

Körper-Manipulation 2 (Heilung / Schädigung) [BF]

EW: LKF: 30 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Level: LKF: 25 Lehrgrenze: 90 [MFS]

Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ RKM: -5

Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

*Heilungsmagie / Wissensch. Magie / Universalmagie
Überlevelpotential-Heilungsmagie / Wi.Mag. / Un.Mag.*

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

*Reichweite / Objektanzahl-psychisch / Nachwirkung
Objektpotential-Organisches / OP-Erde / Pflanzen*

Beschreibung: Die *Heilung / Schädigung* Zauber wirken überwiegend durch Anregung von Regenerations- bzw. Zerstörungskräften des Körpers, die durch Zufluss von magischer Energie in ihrer Wirksamkeit gesteigert werden. Bei

ihnen muss die / der Magier/in deshalb meist keine näheren Angaben zu der beabsichtigten Wirkung machen außer dem Level. Bei der Diagnoseanwendung werden ebenfalls die Körperreaktionen auf eingedrungene Fremdkörper bzw. -stoffe sowie Wunden und Krankheitserreger genutzt. Bei unfreiwilliger Beeinflussung und auf jeden Fall bei allen Anwendungen, die einen Wert absenken, wird ein AEW(phs. Resistenz) für das Opfer gemacht.

Bei diesen Zaubern, die auf Lebewesen einwirken, muss die Anzahl der betroffenen Wesen dem Level von Objektanzahl-psychisch entsprechen, das Körpergewicht der betroffenen Wesen ist nicht relevant.

Diese Zauber können im Prinzip auch auf Pflanzen und daraus hergestellte Objekte wirken, hier ist die Hilfsfertigkeit *Objektanzahl-psychisch* sinngemäß anzuwenden. Eine Anwendung dieser Magie auf tote Materie (Eisen, Erde, Gas, ...) ist nicht möglich.

Level	Zd	Wirkungsweise
0	20 s	Kraft tanken
5	20 s	Kraft entziehen
10	30 s	allgemeine Diagnose
15	20 s +	Schmerzen
20	15 s +	Schmerzen unterdrücken
25	10s	Heilungsschlaf
30	40 s	Verwunden
35	40 s (+)	Heilung anregen
40	10s	Wachzauber
45	1 Min.	Knochen richten
50	10 s +	Röntgenblick
55	1 Min.	Entfernen von Fremdkörpern
60	5 Min.	Entfernen von Fremdstoffen
65	5 Min.	Koma
70	15 Min.	Wiederbelebung
75	15 Min.	Tod

Erläuterungen:

L0: Die / der Betroffene erhält ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 2) KP, bei bewusstem Einverständnis aber mindestens ((AEW(Zaubern) - 98) / 2) KP. Das bewusste Einverständnis setzt voraus, dass die betroffene Person von dem gerade durchgeführten Zauber weiß. Es werden nur KP-Verluste ausgeglichen, die magisch erneuerbar sind.

L5: Diese Stufe entzieht der/m Betroffenen Kraft, und zwar ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 2) KP.

L10: Die / der Magier/in kann hiermit feststellen, wie der Zustand des Wesens ist, insbesondere ob Verwundungen oder Krankheiten vorliegen, ob Fremdkörper oder -stoffe (z.B. Waffensplitter, Gifte) eingedrungen sind. Dabei ist die Diagnose eher allgemeiner Natur, insbesondere bei Fremdkörpern und --stoffen. Hier muss dieser Zauber ggf. gleichzeitig zu den entsprechenden Heilungs-Zaubern (L55, L60) angewandt werden, um diese wirklich genau genug einsetzen zu können.

L15: Die / der Betroffene(n) erleidet Schmerzen wie bei Verwundungen von ((AEW(Zaubern) - (AEW(Resistenz)) / 3) LP, bei einem Erfolg aber mindestens wie bei halbierten LP. Dadurch erleidet das Opfer WM-2 je scheinbarem LP-Verlust unter LP-Halbe oder sogar mehr auf alle AEW.

L20: Diese Anwendung unterdrückt bei der/m Betroffenen alle Schmerzen. Entsprechend entfallen negative WM bei den Erfolgswürfen, die auf Verwundungen zu-

rückgehen (solange die LP über 5 liegen). Dabei wirkt dieses sowohl bei echten Wunden als auch gegen den Zauber L15 (Zauberduell).

L25: Mit diesem Zauber kann eine Person in Schlaf versetzt werden. Während der direkten Wirkungsdauer dieses Zaubers ist dieser Schlaf auch besonders heilsam, die Zeit zählt im Prinzip fünffach. Um eine Person tatsächlich in den Schlaf zu versetzen, muss ihre Resistenz um 25 Punkte übertroffen werden, ansonsten tritt nur eine Schläfrigkeit ein mit Abzügen von WM(Zauber - Resistenz) auf Wahrnehmung.

Eine gerade aktiv handelnde Person kann gar nicht eingeschlafert werden, ist ein Person bereits schläfrig oder müde, so kann die Spielleitung eine positive Modifikation bei erfolgreichem Zauber von bis zu WM+25 auf die Wirksamkeit geben.

Während der Zauber wirkt, ist die betroffene Person nur sehr schwer aufzuwecken. Nach Ende des Zaubers schläft sie normal weiter, wie es den Umständen entspricht und kann dann normal aufwachen bzw. geweckt werden.

L30: Die / der Betroffene(n) erleidet eine Verwundung von ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 4) LP+KP. Die Wunden sind oberflächlich, d.h. zur Behandlung zugänglich, und nicht entzündet. Bei mehreren Opfern wird der Schaden auf diese aufgeteilt.

Diese Wunden sind magisch heilbar, und zwar auch öfters als einmal pro Tag. Als Abwehrzauber kann der Heilungsspruch eingesetzt werden.

L35: Der Körper der/s Betroffenen wird in seinen natürlichen Heilkräften stark angeregt. Er regeneriert ((AEW(Zaubern) - AEW(psy Res)) / 3) LP, bei bewusstem Einverständnis aber mindestens ((AEW(Zaubern) - 97) / 3) LP. Dabei verbraucht der Körper allerdings je regenerierten LP einen KP, der nicht magisch erneuert werden kann! Fehlen diese KP, reduziert sich die Heilwirkung entsprechend. Das bewusste Einverständnis setzt voraus, dass die betroffene Person von dem gerade durchgeführten Zauber weiß.

Allerdings werden durch diesen Zauber keine Entzündungen, Bakterien, Viren, Gifte, Fremdstoffe und --körper beseitigt, dazu sind die zusätzlichen Zauber L55 bzw. L60 nötig. Ist eine Wunde nicht älter als 20 Minuten, werden auch alle oberflächlichen Verschmutzungen bereinigt, bei älteren Wunden bleibt dieser Effekt aber aus.

Dieser Spruch kann zur Abwehr gegen den L25-Zauber eingesetzt werden (Duell), dabei wird er über die 40 Sekunden hinaus aufrecht erhalten. Wird dabei ausdrücklich eine darüber hinausgehende Heilungswirkung ausgeschlossen, verbraucht der Körper keine KP (auch bei erfolgreicher Abwehr des L25-Zaubers).

Bei der Anwendung zur Heilung von Krankheiten entscheidet ein zusätzlicher AEW(Konstitution) mit WM+(2 x LP-Regeneration), ob die Krankheitserreger abgetötet wurde, bzw. Immunität erzielt wurde.

Dieser Spruchs kann auch zur Konservierung von Leichen eingesetzt werden. Dabei kann das Verwesen (im Regelfall -1 LP / Stunde) um die erfolgte LP-Heilung aufgehalten, nicht aber rückgängig gemacht werden.

L40: Dieser Zauber unterdrückt bei den betroffenen Personen die Auswirkungen von Müdigkeit und Erschöp-

fung, d.h. sie erleiden keine Abzüge durch KP-Verluste, Schlafmangel oder längere Konzentrationsdauer z.B. bei Wahrnehmung.

L45: Mit diesem Level können gebrochene und gesplittete Knochen wieder richtig ausgerichtet werden. Dazu muss die / der PatientIn völlig ruhig liegen. Anschließend können mit L30 die Brüche geheilt werden, die zwischendurch aber nicht bewegt werden dürfen.

L50: Dieser Level ermöglicht dem Zaubern den einen röntgenartigen Blick in einen Körper oder Pflanze. Dabei kann sie / er die Durchdringungstiefe und Wahrnehmungsweise bewusst regulieren (auch durch den Körper hindurch). Hiermit können im Gegensatz zu den anderen Diagnose-Levels nicht nur Verwundungen und eingedrungene Fremdkörper und -stoffe pauschal festgestellt werden, sondern auch natürliche Fehlbildungen festgestellt werden, oder zum Beispiel der Magen / Darminhalt untersucht werden. Die Wahrnehmungsfähigkeit für kleine Objekte ist dabei an die Leistungsfähigkeit der Augen gebunden. Der Zauber muss auf den zu untersuchenden Körper gerichtet werden, gleichzeitig kann er aber auch auf weitere Personen wirken (auf *Objektanzahl-psychisch* zu addieren), die den Röntgenblick zusätzlich erhalten.

L55: Hiermit kann die / der Magier/in Fremdkörper entfernen. Dazu benötigt sie / er genaue Kenntnis über Art und Position der Objekte, die durch den gleichzeitig angewendeten L10-Diagnose-Zauber erhalten werden. Auf diese Weise können verschmutzte ältere Wunden gereinigt, Entzündungen und bakterielle Krankheitserreger beseitigt werden.

L60: Hiermit kann die / der Magier/in Fremdstoffe entfernen. Dazu benötigt sie / er genaue Kenntnis über Art und Position der Stoffe, die durch den gleichzeitig angewendeten L10-Diagnose-Zauber erhalten werden. Auf diese Weise können Wunden von Flüssigkeiten gereinigt, Eiter, Krebsgeschwüre, Viren und Gifte beseitigt werden.

L65: Das Opfer dieses Zaubers fällt ins Koma. Die Dauer beträgt (AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) Stunden. Danach wacht das Opfer auf, die LP sind je Tag im Koma um 1 gesunken, höchstens aber auf 5, KP und MP sind bei 0.

L70: Mit diesem Zauber können Tote wieder zum Leben erweckt werden. Der Zauber erhält aber eine Modifikation von WM+(LP-Stand) (wobei der LP-Stand negativ ist, also $WM < 0!$), so dass nur bei „frischen“ Leichen eine reelle Chance besteht. Eine Leiche erleidet durch die Verwesung im Regelfall -1 LP je Stunde, wobei dieses durch ggf. wiederholte Anwendung des Zaubers L30 aufgehalten werden kann.

L75: Das Opfer ist sofort tot, bei 0 LP. Die Anwendung LP bringender Heilzauber ist nutzlos, nur L70 oder gleichartige Magie bzw. medizinische Wiederbelebung kann den Zauber rückgängig machen.

Zeit-Manipulation [BF]

EW: LKF: 100 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]

Level: LKF: 60 **Lehrgrenze:** 90 [MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ **RKM:** -5

Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

*Zeitmagie / Wissenssch. Magie / Universalmagie
Überlevelpotential-Zeitmagie /Wi.Mag. /Un.Mag.*

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

*Reichweite / Objektgewicht-materiell / Nachwirkung
Objektpotential-Magie*

Beschreibung: Die Zeitmanipulation wirkt meist auf Orte ein. Die Magie schafft innerhalb der Reichweite ein Zeitfeld, dessen Größe sich aus dem Objektgewicht-Magie bestimmt, und manipuliert die Zeit in diesem Zeitfeld.

Einige Level dieses Zaubers wirken gezielt auf Lebewesen ein (Objektanzahl psychisch), dabei steht ihnen ein AEW(psy. Res.) zu. Dieser wird bei bewusstem Einverständnis des Opfers weggelassen.

Level	Zd	Art
0	--	Fixieren
5	15 s +	Stop
10	--	Zeiterkennung
15	15 s +	Verlangsamten auf 1/2
20	15 s +	Beschleunigen um 2
25	5 Min. +	Hypnose 1 - Erinnerung
30	5 Min. +	Hypnose 2 - Persönlichkeit
35	15 s +	Verlangsamten auf 1/3
40	15 s +	Beschleunigen um 3
45	15 s +	Vergangenes sehen
50	15 s +	Mitbewegtes Zeitfeld
55	5 Min. +	Zeitfalle 1 - Raum
60	15 s	Zeitsprung
65	15 s +	frei bewegliches Zeitfeld
70	5 Min. +	Zeitfalle 2 - Person
75	15 s +	Zeitumkehr

Erläuterungen:

L0: Innerhalb des Zeitfeldes kann die Zeit nicht manipuliert werden. Das kann zur Bekämpfung aller anderen Zauber aus dieser Liste benutzt werden (Magieduell). Das Zeitfeld ist dabei räumlich unbeweglich.

L5: In dem Zeitfeld vergeht keine Zeit. Innerhalb dieses Raumes geschieht nichts und es kann nichts in ihn eindringen oder aus ihm heraus gelangen, nicht einmal Licht. Das Zeitfeld ist dabei eine spiegelnde Blase in die nicht hinein gesehen werden kann. Es ist räumlich unbeweglich.

L10: Dieser Zauber kann dazu eingesetzt werden, die Zeitgeschwindigkeit zu erkennen. Dabei kann dieses sowohl auf einzelne Lebewesen (Obj.-Anz. psy.), Gegenstände (Obj.Gew. mat.), oder auf einen Zeitfeld-artigen Raum (Objekt-Gewicht Magie) angewandt werden. Dabei wird dann für alle Objekte des Zaubers bzw. innerhalb des Zeitfeldes genau erkannt, wie schnell die Zeit für sie im Verhältnis zur Zeit der zaubernden Person abläuft.

L15, 35: Innerhalb eines Zeitfeldes wird die Zeit verlangsamt, d.h. sie vergeht nur 1/2 bzw. 1/3 mal so schnell wie außerhalb des Raumes. Ist draußen eine Stunde vergangen, so verging in dem verzauberten Raum nur 1/2 bzw. 1/3 Stunde. Da die Zeit trotzdem vergeht, kann der Raum betreten oder verlassen werden. Das Zeitfeld ist dabei räumlich unbeweglich.

L20, 40: Innerhalb eines Zeitfeldes vergeht die Zeit schneller, d.h. sie vergeht zweimal mal bzw. dreimal schneller als außerhalb des Raumes. In der Zeit, in der außerhalb des Raumes eine Stunde vergeht, vergehen in die-

sem Raum zwei bzw. drei Stunden Da die Zeit trotzdem vergeht, kann der Raum betreten oder verlassen werden. Das Zeitfeld ist dabei räumlich unbeweglich.

L25: Dieser Zauber wird auf Wesen angewendet, denen ein AEW(psy. Res.) zusteht. Der Zauber versetzt das Wesen während Zauberdauer in seine eigene Vergangenheit zurück, aber nicht weiter als

(AEW(Zauber) - AEW (Res.)) / 5 Jahre

zurück (bei nichtmenschlicher Lebenserwartung ist dieser Zeitraum analog zu strecken). Durch ein Gespräch mit dem / den Opfer/n kann die zaubernde Person die Opfer zu bestimmten Ereignissen innerhalb der möglichen Zeitspanne hin lenken, das Opfer erinnert sich dabei exakt an damals erlebte Ereignisse. Die Opfer befinden sich während der Zauber in einem Trance artigen Zustand.

L30: Dieser Zauber wird auf Wesen angewendet, denen ein AEW(psy. Res.) zusteht. Der Zauber versetzt das Wesen während Zauberdauer psychisch in seine eigene Vergangenheit zurück, aber nicht weiter als

(AEW(Zauber) - AEW (Res.)) / 3 Jahre

zurück (bei nichtmenschlicher Lebenserwartung ist dieser Zeitraum analog zu strecken). Den genauen Zeitpunkt kann die zaubernde Person innerhalb der möglichen Zeitspanne auf 1 Monat genau bestimmen. Das Opfer wird dabei faktische in sein damaliges Ich zurück verwandelt, es erinnert sich aber nicht genauer an damals erlebte Ereignisse als vorher. Seine Fertigkeiten entsprechen ihrem wahren Jetzt-Zustand und es „erinnert“ sich an seine Zukunft wie an eine gespiegelte Vergangenheit (je weiter weg, desto unklarer). Ob es herausfinden kann, was mit ihm geschehen ist hängt von seinem Wissen und Intelligenz ab. Auf jedem Fall entsprechen seine Gefühlswelt und seine Reflexe dem vergangenen Zustand, ob es dieses bewusst überwinden kann, sollte immer von entsprechenden AEW(Log), AEW(Int) oder AEW(Sb) abhängen.

L45: Die Wesen, auf die dieser Zauber angewandt wird können die Vergangenheit eines Ortes sehen. Das Geschehen von damals spielt sich als Illusion ab, die Person sieht dabei das, was sich in ihrer Blickrichtung befindet, sie kann aber den Kopf und sich selbst im Rahmen ihrer Möglichkeiten bewegen. Dabei bewegen sich die Personen wie in einem „Schnellspulgang“ vorwärts und rückwärts durch die Zeit und können bestimmte Ereignisse auch in echtem Zeittempo mitverfolgen. Die Kontrolle über diesen Ablauf bleibt aber immer bei der zaubernden Person. Das maximale Zeittempo beträgt dabei $\pm((AEW(Zaubern) - AEW(Res)) \times 5) s$ je 1 s Echtzeit.

L50: Mit diesem Zauber kann ein Zeitfeld aus seiner Bewegungslosigkeit gelöst werden, indem seine Bewegung an ein Objekt gekoppelt wird, mit dem es sich bewegt. Dieses Objekt muss dabei das Zeitfeld berühren bzw. in es eindringen, und sein Gewicht muss mindestens so groß sein, wie das des Zeitfeldes selbst (gemessen am Objektgewicht-Magie).

L55: Dieser Level erzeugt ein Zeitfeld, innerhalb dessen sich eine Zeitfalle befindet: in dem Zeitfeld wiederholt sich ständig ein bestimmter Zeitintervall, wobei alles jedes mal völlig gleichartig abläuft bis auf Handlungen von Personen und deren unmittelbaren Wirkungen. Die

Länge des Zeitraums entspricht der 24-fachen Länge einer gleichzeitig gezauberten Nachwirkung, mindestens aber 10 Minuten. Zusätzlich kann eine weitere Nachwirkung zur Aufrechterhaltung der Falle benutzt werden.

Alles innerhalb dieser Zeitfalle altert im Prinzip nicht (durch den Rücksprung in der Zeit), verliert aber zu der Umgebung außerhalb der Zeitfeld trotzdem die entsprechende Zeit. Die Personen können diese ständigen Wiederholungen bemerken und erinnern sich an alles bisher vorgefallene. Alle nicht-tödlichen Folgen des Erlebten verschwinden (auch Lernfortschritte und Schlaferholung etc.) bei einer neuen Wiederholung. Im Prinzip wird jeder Gegenstand und jede Person dabei wieder an ihren alten Ort versetzt, wenn dieser sich innerhalb des Zeitfeldes befindet. Stirbt ein Wesen, so ist dieses genauso endgültig wie in der normalen Realität.

L60: Das Objekt wird unmittelbar an einen anderen zukünftigen Zeitpunkt versetzt, der vom / von der Magier/in festgesetzt wird. Er befindet sich immer in der Zukunft und muss innerhalb der Nachwirkungszeit liegen, die zum Abschluss des Zaubers zusätzlich gezaubert werden muss. Die Versetzung erfolgt durch Entmaterialisieren am ursprünglichen und Rematerialisieren am neuen Zeitpunkt am Ende der Zauberdauer, d.h. ein Fixieren des Objektes spielt keine Rolle, außer durch Magie an einem Zeitpunkt (Zeitmanipulationszauber, Zauberduell). Es können auch Dinge auf diese Weise in der Zeit bewegt werden.

Erfolgt das Rematerialisieren an einem Ort wo sich bereits ein Gegenstand gleicher Konsistenz befindet (fest, flüssig, gasförmig) so wird das Zeit-teleportierte Objekt räumlich zu der nächstgelegenen Position verschoben, an der ein Rematerialisieren möglich ist. Ansonsten verdrängt der dichtere Körper immer den weniger dichten bzw. wird von diesem umhüllt.

Beim Zeitsprung wird grundsätzlich alles, was von dem betroffenen Objekt umhüllt ist, ebenfalls Zeit-teleportiert. Dazu muss die Umhüllung nicht lückenlos sein, sondern müsste lediglich das andere Objekt vollständig umfassen, wenn die Lücken durch ein „Minimalfläche“ (entspricht einer Seifenfläche in einem entsprechendem Rahmen) geschlossen würde. Allerdings muss dabei das Gewicht aller umhüllten Gegenstände mit eingerechnet werden!

L65: Mit diesem Zauber kann ein Zeitfeld aus seiner Bewegungslosigkeit gelöst werden, und frei beweglich werden. Dabei kann ein freies Zeitfeld aber nur durch magische Kräfte bewegt werden (Telekinese-Zauber), ein Zeitfeld, das den Innenraum eines materiellen Objektes ausfüllt, kann auch an dieses gekoppelt werden, unabhängig von dessen Gewicht.

L70: Dieser Zauber kann auf Wesen angewandt werden, die dabei in eine persönliche Zeitfalle geraten: Für sie wiederholt sich ständig ein bestimmter Zeitraum, wobei alles jedes mal völlig gleichartig abläuft bis auf Handlungen, die diese Personen selber ausführen. Die Länge des Zeitraums entspricht der 24-fachen Länge der gleichzeitig gezauberten Nachwirkung, mindestens aber 10 Minuten.

Die Personen können diese ständigen Wiederholungen bemerken, da beim Rücksprung jeder Gegenstand und

jede Person wieder an ihren alten Ort versetzt wird. Wesen erinnern sich dabei an alles bisher vorgefallene. Alle nicht-tödlichen Folgen des Erlebten verschwinden (auch Lernfortschritte und Schlaferholung etc.) bei einer neuen Wiederholung. Stirbt ein Wesen, so stirbt es auch real (und entkommt dabei aus der Zeitfalle!).

Alle Geschehnisse spielen sich nur in der Psyche der Opfer ab, wobei sich alle Opfer dieses Zaubers in dem selben Szenario befinden und sich begegnen und miteinander interagieren können. Für sie ist dabei die Zeit extrem stark beschleunigt, in der realen Welt sind sie dabei praktisch wie eingefroren und absolut unverwundbar, da keine Zeit vergeht.

Bei jeder Zeitfalle gibt es einen Ausweg, der für die Opfer auch benutzbar sein muss. Kriterium ist dabei, dass es nur eine geringfügige und erreichbare Abweichung vom realen Zustand der Umgebung der Opfer am Ende des Wiederholungszeitraum geben muss, so dass dann am Ende dieses Zeitraumes die Zeitfalle aufgehört und die Opfer wieder bewusst in die Realwelt zurückkehren.

Technische Handhabung: Nur wenn die zaubernde Person ein nach Meinung der Spielleitung ausreichenden Ausweg zulässt, gelingt der Zauber.

L75: Innerhalb eines Zeitfeldes vergeht die Zeit rückwärts, und zwar genauso schnell, wie sie sonst vorwärts vergehen würde. Dabei spielt sich die Vergangenheit entsprechend rückwärts ab, es werden innerhalb des Zeitfeldes auch alle Wirkungen aufgehoben, deren Ursache sich zum entsprechenden Zeitpunkt innerhalb des Zeitfeldes befinden. D.h. z.B. dass Wunden verschwinden, wenn sich die Waffe und die Waffen-führende Person ebenfalls in dem Zeitfeld befinden, allgemein ausgedrückt: unmittelbare Ursache und kontrollierende Instanz dieser Ursache müssen mit von der Zeitumkehr betroffen sein.

Personen und Gegenstände können das Zeitfeld nur betreten, wenn sie sich dadurch in die rückwärts ablaufende Vergangenheit korrekt einfügen (Haltungsfehler beim Übergang korrigieren sich automatisch). Haben sie den Raum des Zeitfeldes zu einem vergangenen Zeitpunkt betreten, werden sie zum entsprechenden Zeitpunkt umgekehrt aus der Zeitfeld heraus gestoßen. Ansonsten kann nichts außer Licht die Grenze des Zeitfeldes überqueren, das Geschehen kann also beobachtet werden, dieses Licht hat aber keine Wirkungen. Personen die sich in einer solchen Zeitfeld befanden, können sich zwar noch an die zurück gespulte Vergangenheit erinnern, nicht aber an das Zurück spulen selber, so dass sie subjektiv einen Zeitsprung erleben, der sie an einen Zeitpunkt der Vergangenheit zurück zu versetzen scheint, aber mit dem Erinnerungsstand vom Beginn des Zaubers.

Runenmagie [BF]

EW: LKF: 60 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Level: LKF: 35 Lehrgrenze: 90 [MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: -5

Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

Wissenschaftliche Magie / Universalmagie

Überlevelpotential-Wissensch. Magie /-Universalmagie

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

Reichweite / Objektgewicht-materiell / Nachwirkung

Objektpotential-Magie

Beschreibung: Dieser Zauber ermöglicht der/m Magier/in die Benutzung und Herstellung magischer Runen. Dabei handelt es sich um die „Niederer Runen“, die mit spezieller Tinte geschrieben werden und die die einfache Form der magischen Runen der großen Magie darstellen. Durch sie wird ein Teil der Fertigkeiten der großen Magie bereits für einfache Magier/innen eingeschränkt zugänglich gemacht.

Für die Objektanzahl gilt hier immer die Hilfsfertigkeit Objektgewicht-materiell.

Level	Zd	Art
0	30 s	Trank-Umwandlung
5	--	Zielrune anpeilen
10	5 s	Rune auslösen
15	30 s	Ziel-Rune aktivieren
20	15 s	Rune erkennen
25	30 s	MP-Speicher-Rune aktivieren
30	s.u.	Spruch-Speicher-Rune aktivieren
35	30 s	Fremdauslöser-Rune aktivieren
40	30 s	EW-Verstärkungs-Rune aktivieren
45	30 s	Resistenz-Rune aktivieren
50	1 Min.	Rune tarnen
55	30 s	Tarnrune (magisch) aktivieren
60	1 Min.	eigene Rune deaktivieren
65	2 Min.	Auslöser-Rune aktivieren (EW)
70	1 Min.	fremde Rune deaktivieren
75	5 Min.	Auslöser-Rune aktivieren (AEW)

Erläuterungen:

L0: Mit diesem Zauber kann ein aktivierter Runenkomplex aufgelöst werden, wobei er in eine berührende Flüssigkeit übergeht. Dazu muss ein Kontakt zwischen Runen und Flüssigkeit bestehen, z.B. indem die Runen im Inneren einer Schüssel gezeichnet sind, die die Flüssigkeit enthält. Die Haltbarkeit, des Tranks richtet sich nach diesem Zauber mit $(2 \times (AEW - 80))$ Stunden. Die Auslösung dieses Tranks erfolgt immer durch Verschlucken (Speiseröhre), der Runenkomplex benötigt dabei keine Auslöse-Rune! Der Trank ist beliebig zu verarbeiten (Eindicken, Verbacken in einen Teig etc.) ohne dass die Wirkung gestört wird.

Wird nur ein Teil des Tranks verschluckt so tritt eine entsprechend abgeschwächte Wirkung auf, das Addieren der Wirkung mehrerer Runenkomplexe ist möglich.

L5: Mit diesem Spruch kann eine oder mehrere (Objektgew.-materiell) bestimmte Ziel-Rune (L15) innerhalb der Reichweite angepeilt werden. Für die Fortwirkungsdauer dieses Spruchs ist die / der Zauber/in immer genau klar, wo sich diese Rune befindet und sie kann Magie auf das Runen-Objekt oder verknüpfte Runen zielen. Dieser Spruch kann auch gleichzeitig mit den anderen Sprüchen gezaubert werden und dabei für diese als Zielpeilung dienen.

Die zaubernde Person muss in der Lage sein, die angepeilten Runen genau zu benennen (z.B. „die Ziel-Rune, die ich auf meine Freund Leif gemalt habe“), sonst trifft der Zauber zufällig ausgewählte (eigene!) Runen innerhalb der Reichweite (z.B. bei Runen auf 10 verschiedenen, nicht klar unterscheidbaren Steinen).

- L10: Mit diesem Spruch kann eine oder mehrere (Objektgew.-materiell) Rune ausgelöst werden. Je nach Typ tritt die entsprechende Wirkung ein (s. dort). Jede Rune muss selbstverständlich als Magie-Objekt erreichbar sein (ggf. über Verknüpfung mit Zielrunen). Runenkomplexe zählen dabei als eine einzelne Rune, egal wie viel Runen sie tatsächlich enthalten.
- L15: Dieser Zauber aktiviert eine Ziel-Rune. Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden.
Beim Auslösen (L10 o.a.) wird diese Rune angepeilt und damit ihr Objekt oder andere verknüpfte Runen als Magie-Objekt zugänglich.
- L20: Mit diesem Spruch kann ein/e Magier/in erkennen welche Funktion magische Runen anderer Personen haben, aber nur, wenn diese auch aufgeladen / aktiviert sind. Ist die Rune entladen ist nichts festzustellen, allenfalls dass die Rune zur Zeit nicht aktiviert ist. Dieses ist anders nicht möglich, da die genaue Form einer Rune von Magier/in zu Magier/in unterschiedlich ist.
- L25: Dieser Zauber aktiviert eine MP-Speicher-Rune. Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden. Bei der Aktivierung können bis zu 20 MP in jeweils eine MP-Speicher-Rune aus dem MP-Vorrat der zaubernden Person übertragen werden.
Beim Auslösen (L10 o.a.) werden diese MP auf das Objekt der Rune oder in eine mit ihr verbundene Spruch-Speicher-Rune übertragen.
- L30: Dieser Zauber aktiviert eine Spruch-Speicher-Rune und speichert einen Zauber in dieser. Mit diesem Spruch können nur Zauber übertragen werden, die die aktivierende Person beherrscht! Die Zauberdauer dieser Aktivierung beträgt 30 s + die addierte Zauberdauer (Startdauer) aller zu übertragenden Zauber.
Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden. Bei der Aktivierung wird ein Spruch der zaubernden Person übertragen, wobei alle Level (Spruch, Hilfsfertigkeiten) festgelegt werden müssen. Die Fortwirkungsdauer des Spruchs kann bei der Übertragung festgelegt werden, oder erst bei der Auslösung, gespeicherte Sprüche können keine Nachwirkung haben. Dabei kann eine einzelne Rune nur Level bis zu einer Summe von 50 speichern. Für höhere Level müssen mehrere Spruch-Speicher-Runen zu einem Komplex verbunden werden.
Beim Auslösen (L10 o.a.) wird der gespeicherte Spruch ausgeführt, Objekt des Spruchs kann dabei sein:
- das Runen-Objekt (auf das die Rune gezeichnet ist),
 - berührende Objekte,
 - berührende Lebewesen.
- Die Objekte (nach obiger Kategorie) und ihre (maximale) Anzahl / Gewicht muss bei der Übertragung festgelegt werden!
Die Zauberdauer ist dabei im Prinzip 0s, allerdings ist ggf. die Dauer der Auslösung zu beachten (z.B. Dauer des Auslöse-Zaubers = 5s). Eine längere Zauberdauer (als Verzögerung) kann bei der Übertragung festgelegt werden. Der EW des Spruchs ist der EW der übertragenden Person. Die MP bezieht der Spruch von der auslösenden Person oder aus verknüpften MP-Speicher-Runen.
- L35: Dieser Zauber aktiviert eine Fremdauslöser-Rune. Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden. Bei der Aktivierung muss dabei eine oder mehrere Person(en) festgelegt werden (als weitere Objekte dieses Aktivierungs-Zaubers), die damit als einzige diese Rune auslösen kann / können. Beherrscht diese Person die Runenmagie nicht ausreichend, so kann sie statt des sonst üblichen Auslösezaubers einen Konzentrationsakt von 5 s Dauer machen, bei dem sie die Rune bewusst ansehen oder berühren muss und für den sie als EW den besten der folgenden Werte hat: ($\text{Log} / 2$), EW(wiss. Magie), EW(Universalmagie).
Beim Auslösen kann diese Rune eine oder mehrere verknüpfte Runen (beliebige Art) aktivieren.
- L40: Dieser Zauber aktiviert eine EW-Verstärkungs-Rune. Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden. Bei der Aktivierung muss dabei eine EW-Verstärkung festgelegt werden, diese kann maximal +25 betragen.
Beim Auslösen wird die Verstärkung dieser Rune auf gleichzeitig gezauberte Magie (aber nur einen Spruch je Rune) des Runen-Objekts oder eine verknüpfte Rune mit EW als positive WM übertragen. Dabei werden je **WM+1 Kosten von 2 MP** verbraucht, die von der auslösenden Person oder einer verknüpften MP-Speicher-Rune bezogen werden müssen.
Bei Anwendung dieser Rune kann auch das relevante Objektpotential einer Person gesteigert werden, allerdings kostet dieses **zusätzlich 1 MP je +1 auf das Objektpotential**. Die Grenzen durch das Überlevelpotential lassen sich durch diese Rune nicht überwinden.
- L45: Dieser Zauber aktiviert eine Resistenz-Rune. Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden. Bei der Aktivierung kann wie bei einem Zauber eine Fortwirkungsdauer festgelegt werden, dieses wird wie bei einer Spruch-Speicher-Rune geregelt.
Beim Auslösen wird als EW(Resistenz) der EW(Universalmagie) oder EW(wiss. Magie) (der höhere) mit WM+25 übertragen, die Kosten beim Auslösen der Rune betragen 20 MP als Startkosten, die wie bei einer Spruch-Speicher-Rune von der auslösenden Person oder einer verknüpften MP-Speicher-Rune bezogen werden.
- L50: Mit diesem Zauber können eine oder mehrere Runen für die Fortwirkungsdauer des Zaubers optisch unsichtbar gemacht werden. Dieser Zauber beeinträchtigt nicht die Wirksamkeit der Runen, allerdings können sie beim Auslösen nur durch eine Ziel-Rune erfasst werden. Ebenso wird damit ein Verwischen der Runen nicht unmöglich.
- L55: Dieser Zauber aktiviert eine magische Tarn-Rune. Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden. Bei der Aktivierung kann wie bei einem Zauber eine Fortwirkungsdauer festgelegt werden, dieses wird wie bei einer Spruch-Speicher-Rune geregelt. Die Kosten beim Auslösen der Rune betragen 10 MP als Startkosten, die wie bei einer Spruch-Speicher-Rune von der auslösenden Person oder einer verknüpften MP-Speicher-Rune bezogen werden.
Beim Auslösen werden alle Runen auf dem Ziel-Objekt der Tarn-Rune gegen magische Entdeckung, sei es Spruch-Entdeckung oder Entdeckung von MP, getarnt.

Jeder Detektor-Spruch muss gegen die Tarnrunen ein Duell gewinnen, bei dem die Tarnrunen den EW des Aktivierungs-Zaubers hat (+ ggf. EW-Verstärkung).

L60: Mit diesem Spruch kann eine Person eine von ihr aktivierte Rune wieder deaktivieren. Damit ist diese Rune in dem selben Zustand wie vor der Aktivierung versetzt und ohne erneute Aktivierung nicht zu gebrauchen.

L65: Dieser Zauber aktiviert eine Auslöser-Rune. Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden.

Durch diese Rune wird die Auslösung verknüpfter Runen an einfache äußere Ereignisse geknüpft. Auslösende Ereignisse können dabei sein:

- Berühren des Objekts;
- Annäherung an das Objekt;

(WM-($4 \times$ Auslösedistanz))

- Berühren einer bestimmten Stelle; (WM-10)
- Ber. / Annäh. durch eine Person mit MP; (WM-5)
- Ber. / Annäh. durch eine bestimmte Person(en); (WM-10, Person(en) als zusätzliche Objekt(e) bei der Aktivierung)

Die Zauberdauer der ausgelösten Runen-Sprüche kann dabei 0 s sein, sie findet statt sobald die auslösende Wirkung eintritt. Die angegebenen WM sind beim Aktivierungs-Zauber anzurechnen.

Die Anwendung dieser Rune ergibt natürlich nur Sinn, wenn die auszulösende Rune mit MP-Speicher-Runen verknüpft ist, und die Fortwirkungsdauer festgelegt ist. Ausnahme: eine Spruch-Speicher-Rune, die MP rauben soll, kann bei entsprechender Vorgabe die Spruch-MP von der auslösenden Person beziehen.

L70: Mit diesem Spruch kann eine Person eine aktivierte Rune wieder deaktivieren. Dieses geschieht als Zauberduell mit den Speicherrunen (Aktivierungsspruch). Damit ist diese Rune in dem selben Zustand wie vor der Aktivierung versetzt und ohne erneute Aktivierung nicht zu gebrauchen.

Hiermit kann alternativ ein magischer Gegenstand seiner Magie beraubt werden (ebenfalls Magieduell). Dieser Spruch ist normalerweise aber nicht in der Lage magische Gegenstände zu zerstören, da er dauerhafte Runen nicht vernichten oder deaktivieren kann.

L75: Dieser Zauber aktiviert eine Auslöser-Rune. Die Aktivierung hält sich dabei ($2 \times (\text{AEW} - 80)$) Stunden.

Durch diese Rune wird die Auslösung verknüpfter Runen an einfache äußere Ereignisse geknüpft. Der EW verknüpfter Runen ergibt sich dabei wie sonst auch, allerdings wird er bereits beim Aktivieren ausgewürfelt und regelt sich nach den Werten der aktivierenden Person. Bereits bei der Aktivierung wird der AEW ausgeführt, seine Höhe ist der aktivierenden Person bewusst. Er kann dabei während der Zauberdauer der Aktivierung beliebig oft wiederholt werden, kostet allerdings bei jeder Wiederholung erneut die MP der Spruchausführung. Der AEW der letzten Ausführung gilt.

Auslösende Ereignisse und damit verbundene WM entsprechen L65.

Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$

RKM: -5

Vor.: Mt 31

Anwendbare Zusatzfertigkeiten:

Wissenschaftliche Magie / Universalmagie

Überlevelpotential-Wissensch. Magie /-Universalmagie

Notwendige Zusatzfertigkeiten:

Reichweite / Objektgewicht-materiell / Nachwirkung

Objektpotential-Magie

Beschreibung: Dieser Zauber ermöglicht der/m Magier/in das Erkennen von Magie sowie einen verbesserten Umgang mit eigener und fremder Magie. Wenn dieser Spruch gegen fremde Magie eingesetzt wird, so geschieht das in Form eines Zauberduels.

Für die Objektanzahl gilt hier die Hilfsfertigkeit Objektgewicht-materiell, bei den Stufen 60-70 gilt die Hilfsfertigkeit Objektanzahl-psychisch wenn sie auf Lebewesen wirken.

Level	Zd	Art
0	20s +	Erkennen magischer Wesen / 500 MP
5	20s +	Erkennen magischer Energie ab 200 MP
10	20s +	Erkennen magischer Energie ab 75 MP
15	20s +	Erkennen magischer Energie ab 1 MP
20	20s +	Erkennen von Magie
25	--	Erkennen des Zauberspruchs
30	--	Tarnen von Magie
35	--	Blockieren entstehender Magie
40	--	Magiefelder nutzen
45	--	Stören von Magie
50	15s	Bannen von Magie
55	--	Manipulieren von Magie
60	30s	Magieregeneration beschleunigen
65	--	Bannen einer/s Magier/in 1
70	20s +	Bannen einer/s Magier/in 2
75	30s +	Tarnen magischer Energie

Erläuterungen:

L0-20: Diese Level können alternativ zur im Folgenden geschilderten Anwendung auf Objekte auch auf ein Überwachungsfeld angewandt werden, in der alle entsprechenden Objekte erkannt werden können (vgl. Regelwerk - Überwachungsfelder).

L0-15: Diese Sprüche wirken alle gleichartig, die / der Magier/in erkennt den Ort der X größten magischen Energieansammlungen in der Reichweite des Spruchs, bei materieller Objektanzahl X. Dieser Zauber wirkt durch Hindernisse hindurch, die / der Magier/in erkennt den Ort mit einer Genauigkeit von 10% der Entfernung (z.B. auf $\pm 2\text{m}$ bei 40m Entfernung). Der Zauber benötigt mindestens die angegebenen 20s Start-Zauberdauer, er kann aber aufrecht erhalten werden, so dass die / der Magier/in langsam zu den Energieansammlungen gehen kann um diese sicher zu identifizieren.

Als Energieansammlung ist hier alles zu verstehen, was magiefähig ist und deshalb Magiepunkte (MP) aufweist: Magier/innen, natürlich magische Wesen, magische Gegenstände und MP-Speicher-Runen. Die Art des magischen Objektes ist mit diesem Spruch nicht näher erkennbar, es zählt der aktuelle MP-Zustand der Objekte!

Bei L0 ist die Untergrenze 500 MP, worunter automatisch alle magischen Wesen fallen.

Welche der in Reichweite befindlichen Lebewesen (die in die entsprechende Kategorie fallen) bemerkt wer-

Magie-Manipulation [BF]

EW: LKF: 90 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Level: LKF: 45 Lehrgrenze: 90 [MFS]

den, hängt von deren Präsenz (s. *Regelwerk*) ab, dabei steht ihnen ein AEW(Präsenz) als Abwehr gegen diese Entdeckung zu, bei dem ein einfacher Erfolg zur Abwehr ausreicht. Zunächst werden immer die Wesen der höchsten Präsenzkategorie bemerkt, bleiben noch Objekte übrig, die der nächst niedrigeren etc. Bei mehreren Wesen der gleichen Präsenzkategorie entscheidet ein Zufallswurf, welche(s) bemerkt wird.

Die zaubernde Person kann eine Unter- und Obergrenze der magischen Präsenz der zu erfassenden Objekte festlegen. Diese Festlegung ist allerdings nicht zuverlässig, was von der Spielleitung durch einen verdeckten W4 Wurf simuliert wird, der die Grenze wie folgt modifiziert: 1 = (Grenze - 2), 2 = (Grenze - 1), 3 = (Grenze ± 0), 4 = (Grenze + 1).

Lebewesen, deren Ort der zaubernden Person bekannt ist (magisch oder visuell), können ausdrücklich von der Wirkung des Zaubers ausgenommen werden.

L20: Die / der Magier/in erkennt den Ort, bzw. die Objekte, der X stärksten momentan wirksamen Zauber innerhalb der Reichweite (bei Objektanzahl X). Sie / er erhält keine nähere Information über die Art der Magie. Ansonsten ist die Wirkung analog zu L0.

L25: Die / der Magier/in erkennt die Art (Spruchliste, Level) momentan wirksamer Magie bei den untersuchten Objekt(en), außerdem erkennt sie / er die Verbindung zu den Urheber/innen der Magie, sofern sich diese innerhalb der Reichweite befinden (sonst nur Richtung). Diese Wirkung tritt auch bei Magie nach anderen Systemen ein, da diese die selbe Magie benutzen.

L30: Diese Anwendung tarnt Magie gegen die Zauber L20 und L25. Sie wird auf die gleichen Objekte wie die zu tarnende Magie angewandt. Ein Zauberduell entscheidet, ob die Tarnung hält.

L35: Die / der Magier/in kann innerhalb ihrer / seiner Reichweite ein magisches Blockadefeld erschaffen, das im Entstehen begriffene Sprüche blockiert, sofern der Ausgangspunkt der Magie (Magier/in, magisches Gerät oder Rune) in dem Feld liegt. Dieses funktioniert nur, wenn der Blockadespruch bereits vor dem zu blockierenden Sprüchen besteht. Über den Erfolg entscheidet ein Zauberduell. Der Spruch muss solange aufrecht erhalten werden, wie die Blockade wirken soll.

Die Größe des Blockadefeldes wird durch das Objektgewicht-materiell nach der Materieart Magie bestimmt.

L40: Mit diesem Zauber kann die / der Magier/in die magische Energie für gleichzeitig (oder während der Fort- und Nachwirkungsdauer) ausgeführte Zaubersprüche den magischen Kraftfeldern seiner Umgebung entziehen. Sie / er erhält dabei aber höchstens (AEW(Zaubern) - 90) MP. Dabei gelten die Regeln der Kombination von Zaubern für gleichzeitig oder in der Fortwirkung ausgeführte Zauber, so dass die zaubernde Person selbst Teil der Objekte sein muss. In den Nachwirkungsphasen gelten diese Regeln natürlich nicht, es darf angenommen werden, dass die zaubernde Person die Erfolgshöhe kennt und entsprechend die Nachwirkungsdauer ansetzt. Die Kosten für diesen Spruch und seine Fort- und Nachwirkung können aber niemals magisch kompensiert werden, auch nicht durch doppelte Anwendung dieses Zaubers.

Wird dieser Spruch auf andere Personen als den / die Magier/in selbst angewendet, muss auch die Hilfsfertigkeit *Objektanzahl-psychisch* eingesetzt werden und die MP müssen zwischen den Personen verteilt werden! Es ist nicht möglich mehr als einen dieser Zauber gleichzeitig aufrecht zu halten (Ausnahme Nachwirkungsphase 2), dieses gilt auch für 2 Magier/innen oder magische Geräte(!), die sich näher als 1 m kommen (Duell).

L45: Dieser Zauber errichtet ein magisches Störfeld innerhalb der Reichweite des Spruchs. In diesem Störfeld wird jede Magie abgeschwächt und zwar um $((AEW(Zaubern) - 95) / 5)$. Das bedeutet effektiv, dass jeder Zauber um diesen Betrag in seinem AEW gesenkt wird und dadurch eventuell ganz zusammenbricht oder aber Resistenz-Abwehren entsprechend aussichtsreicher sind. Dabei stört das Feld Magie sowohl wenn deren Objekte in dem Feld sind, als auch wenn der Ausgangspunkt der Magie (Magier/in, magisches Gerät oder Rune) in dem Feld liegt. Solange dieser Spruch wirksam ist, gilt er auch für Magie, die die zaubernde Person selber ausübt!

Die Größe des Störfeldes wird durch das Objektgewicht-materiell nach der Materieart Magie bestimmt. Wird der Zauber auf bestimmte Magie-Arten eingeschränkt, so erhält er positive Modifikationen und zwar:

psy. / phs. Magie:	WM+10
bestimmte Liste:	WM+15
bestimmten Level + Liste:	WM+25

L50: Hiermit kann ein Zauberspruch in jeder beliebigen Phase vernichtet werden. Nach Beendigung dieses Zaubers ist der andere Spruch beseitigt, egal ob die / der andere Magier/in ihren Zauber beendet hat. Dabei muss gezielt ein bestimmter Spruch (Liste + Level) und seine Objekte angegriffen werden, über den Erfolg entscheidet ein Zauberduell. Wird dieser Zauber gegen Magie aus anderen Systemen eingesetzt, so muss gleichzeitig der Erkennungszauber L25 gemacht werden, da die / der Magier/in die fremde Magie nicht bewusst klassifizieren kann. Bei Attacken gegen Magie nach dem wissenschaftlichen Magiesystem ist dieses nicht nötig, da die / der Magier/in über die Klassifizierung der Magie Bescheid weiß.

L55: Hiermit kann ein/e Magier/in fremde Zauber in einer beliebigen Phase unter ihre Kontrolle bringen. Dabei muss gezielt ein bestimmter Spruch (Liste + Level) und seine Objekte angegriffen werden, über den Erfolg entscheidet ein Zauberduell mit dem zu kontrollierenden Spruch. Allerdings kann die / der Magier/in nur Sprüche kontrollieren, die sie / er selber beherrscht, hierbei erhält sie / er WM((eigener erlernter Level) - (Level des zu kontrollierenden Spruchs)) auf den AEW(Zaubern).

L60: Die / der Magier/in kann bei sich (oder anderen) die Regeneration neuer magischer Energie beschleunigen. Sie / er erhält während der Nachwirkungsdauer des Spruchs nicht 1MP/10 Min. zurück, sondern je 10 Minuten (AEW(Zaubern) - 99) MP. Diese fließen gleichmäßig zu, also jeweils 1 MP je $600 / (AEW(Zaubern) - 99)$ Sekunden. Dabei kann natürlich höchstens bis zum MP-Maximum regeneriert werden. Je 10 beschleunigt

regenerierter MP verliert dabei der Körper jeweils einen KP, der nicht magisch regeneriert werden kann. Fehlen diese KP, endet die Wirkung entsprechend vorzeitig. Dieser Zauber wirkt nur bei Lebewesen!

L65: Hiermit kann ein/e Magier/in eine/n andere/n am Zaubern hindern, der Zauber muss auf diese/n gezielt werden. Ob die / der andere diesen Spruch durchbrechen kann, entscheidet eine Zauberduell mit den betroffenen Sprüchen.

L70: Dieser Spruch raubt seinem Opfer schlagartig alle MP (ggf. Als Duell gegen die höhere der beiden Resistenzen). Er kann ebenso auf magische Runen oder magische Gegenstände angewandt werden, bei Runen sind diese anschließend deaktiviert und ggf. Ihrer MP beraubt, bei magischen Gegenständen sind diese entladen, können sich aber natürlich sofort wieder aufladen. Wird dieser Spruch nach der Entladung aufrecht erhalten, verhindert er die Regeneration neuer MP.

L75: Hiermit kann sich ein/e Magier/in selber gegen die Entdeckung durch die Zauber der Level L0 bis L15 tarnen. Dabei wird ein Duell gegen einen entsprechenden Detektor-Spruch gemacht. Dieser Level kann auch zur Tarnung magischer Gegenstände und anderer Wesen eingesetzt werden.

Verbale Kontrolle von Liste X [BF]

LKF: LKF(Liste X) / 3 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** 10
Vor.: EW(Liste X) 25

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es der / dem Magier/in, alle Anwendungen der Liste X, die eine beliebige Liste aus dem Wissenschaftlichen Magiesystem sein kann, verbal statt manuell zu kontrollieren. Diese Fähigkeit gilt für alle Phasen des Zauberns und nur für die Liste X.

Besonderes: Der EW(Verbale Kontrolle von Liste X) ersetzt den EW(Liste X), wenn diese verbal ausgeführt wird.

Mentale Kontrolle von Liste X [BF]

LKF: LKF(Liste X) / 2 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** 30
Vor.: EW(Liste X) 25

EW(Verbale Kontrolle von Liste X) 25

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es der / dem Magier/in, alle Anwendungen der Liste X, die eine beliebige Liste aus dem Wissenschaftlichen Magiesystem sein kann, mental statt manuell bzw. verbal zu kontrollieren. Diese Fähigkeit gilt für alle Phasen des Zauberns und nur für die Liste X.

Besonderes: Der EW(Mentale Kontrolle von Liste X) ersetzt den EW(Liste X), wenn diese mental ausgeführt wird.

Magische Verstärkungsfertigkeiten

Universalmagie [SF]

LKF: 160 **Lehrgrenze:** 65 [MFS]
Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: Mt 51, Log 51
Basisfertigkeit: Sprüche und Listen aller Magiesysteme

Beschreibung: *Universalmagie* ist die universelle Verstärkungsfertigkeit der universellen Magier/innen in **Tjoste**. Sie wird durch ein Studium an einer Magie-Universität erworben und befähigt eine Person die Spruchlisten beliebiger Magiesysteme mit entsprechend besserem EW anzuwenden.

Besonderes: Für alle Aspekte der Magiekunde die das wissenschaftliche Magiesystem betreffen, stellt *Universalmagie* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Aufbaustudiengang: Beherrscht eine Person bereits eine der anderen Verstärkungsfertigkeiten, so kann sie die Fertigkeit *Universalmagie* als Aufbaustudiengang erlernen.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Wissenschaftliche Magie [SF]

LKF: 120 **Lehrgrenze:** 65 [MFS]
Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: Mt 51, Log 51

Basisfertigkeit: alle Spruchlisten des wissenschaftlichen Magiesystems

Beschreibung: *Wissenschaftliche Magie* ist die Verstärkungsfertigkeit der Magier/innen in **Tjoste**. Sie wird durch ein Studium an einer Magie-Universität erworben und befähigt eine Person die Spruchlisten des Wissenschaftlichen Magiesystems mit entsprechend besserem EW anzuwenden.

Besonderes: Für alle Aspekte der Magiekunde die das wissenschaftliche Magiesystem betreffen, stellt *Wissenschaftliche Magie* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Aufbaustudiengang: Beherrscht eine Person bereits eine der anderen spezialisierten Verstärkungsfertigkeiten des wissenschaftlichen Magiesystems, so kann sie die Fertigkeit *Wissenschaftliche Magie* als Aufbaustudiengang erlernen.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Telekinese [SF]

LKF: 50 **Lehrgrenze:** 65 [MFS]
Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: Mt 31, Log 21

Basisfertigkeit: Bewegen

Beschreibung: *Telekinese* ist die Verstärkungsfertigkeit der Spezial-Magier/innen für Bewegungsmagie in **Tjoste**. Sie wird durch ein Studium an einer Magie-Universität erworben und befähigt eine Person die Spruchliste *Bewegen* mit entsprechend besserem EW anzuwenden.

Besonderes: Für alle Aspekte der Magiekunde, die die Telekinese im wissenschaftlichen Magiesystem betreffen, stellt *Telekinese* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Materiemagie [SF]

LKF: 50 **Lehrgrenze:** 65 [MFS]
Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste

Vor.: Mt 31, Log 21

Basisfertigkeit: Umformen, Umwandeln

Beschreibung: *Materiemagie* ist die Verstärkungsfertigkeit der Spezial-Magier/innen für Materie-Manipulationsmagie in **Tjoste**. Sie wird durch ein Studium an einer Magie-Universität erworben und befähigt eine Person die Spruchlisten *Umformen* und *Umwandeln* mit entsprechend besserem EW anzuwenden.

Besonderes: Für alle Aspekte der Magiekunde, die die Materie-Magie im wissenschaftlichen Magiesystem betreffen, stellt *Materiemagie* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Illusionsmagie [SF]

LKF: 60 **Lehrgrenze:** 65 [MFS]

Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste

Vor.: Mt 31, Log 21

Basisfertigkeit: Sinn-Aufnahme, Sinn-Manipulation

Beschreibung: *Illusionsmagie* ist die Verstärkungsfertigkeit der Spezial-Magier/innen für magische Illusionen in **Tjoste**. Sie wird durch ein Studium an einer Magie-Universität erworben und befähigt eine Person die Spruchliste *Sinn-Aufnehmen*, *Sinn-Manipulieren* mit entsprechend besserem EW anzuwenden.

Besonderes: Für alle Aspekte der Magiekunde, die die Illusionsmagie im wissenschaftlichen Magiesystem betreffen, stellt *Illusionsmagie* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Heilungsmagie [SF]

LKF: 50 **Lehrgrenze:** 65 [MFS]

Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste

Vor.: Mt 31, Log 21

Basisfertigkeit: Körper-Manipulation 1 / 2

Beschreibung: *Heilungsmagie* ist die Grundfertigkeit der Spezial-Magier/innen für Heilungs- und Körper-Manipulationsmagie in **Tjoste**. Sie wird durch ein Studium an einer Magie-Universität erworben und befähigt eine Person die Spruchlisten *Körper-Manipulation* mit entsprechend besserem EW anzuwenden.

Besonderes: Für alle Aspekte der Magiekunde, die die Heilungsmagie im wissenschaftlichen Magiesystem betreffen, stellt *Heilungsmagie* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Zeitmagie [SF]

LKF: 70 **Lehrgrenze:** 65 [MFS]

Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste

Vor.: Mt 31, Log 21

Basisfertigkeit: Zeit-Manipulation

Beschreibung: *Zeitmagie* ist die Verstärkungsfertigkeit der Spezial-Magier/innen für die Zeit-Manipulations-Liste in **Tjoste**. Sie wird durch ein Studium an einer Magie-Universität erworben und befähigt eine Person die Spruchliste *Bewegen* mit entsprechend besserem EW anzuwenden.

Besonderes: Für alle Aspekte der Magiekunde, die die Zeitmagie im wissenschaftlichen Magiesystem betreffen, stellt *Zeitmagie* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Große Magie [SF]

LKF: 300 **Lehrgrenze:** 120 [MFS]

Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste

Vor.: Universalmagie 60

Level(Runenmagie) 60

Level(Magie-Manipulation) 60

Alchimie 60

s. Regelwerk

Basisfertigkeit: Sprüche und Listen aller Magiesysteme

Beschreibung: *Große Magie* ist die höchste Fertigungsstufe für Magier/innen in **Tjoste**. Sie wird als eine Art Aufbaustudiengang für erfahrene Magier/innen angeboten und umfasst insbesondere auch die Herstellung magischer Gegenstände. Da ihre sinnvolle Ausführung nur mit Hilfe von gut ausgerüsteten Labors möglich ist, beschränkt sie sich meist auf die Magie-Universitäten. Großmagier/innen stellen dort meist die Elite der Lehrenden und widmen sich Ausbildung und Forschung. Normalerweise werden nur ausgewählte KandidatInnen zum Studium der Großen Magie zugelassen, da sie große Gefahren des Missbrauchs birgt.

Große Magie ist in **Tjoste** nicht für die Benutzung durch Spieler/innen-Charaktere vorgesehen.

Handhabung des EW: *Große Magie* wird als magische Verstärkungsfertigkeit eingesetzt, wenn Magie an Materie gebunden werden soll und dabei die *Hohe Runenkunde* eingesetzt wird. Weiteres hierzu siehe im Regelwerk.

Zusätzliche Fertigkeiten der großen Magie sind folgende:

Hohe Runenkunde [BF]

LKF: 75 **Lehrgrenze:** 75 [MFS]

Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste

Vor.: Große Magie 25

EW(Runenmagie) 60

Beschreibung: *Hohe Runenkunde* ist das Wissen um die Hohen Runen. Sie wird dabei quasi wie eine nicht-magische Wissensfertigkeit eingesetzt. Außerdem wird sie als Basisfertigkeit bei hohen Runen eingesetzt (s. Regelwerk).

Vergangenheitserkennung [HF]

(zusätzliche technische Hilfsfertigkeit)

LKF: 90 **Lehrgrenze:** 75 [MFS]

Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste

Vor.: Große Magie mind. EW(Verg.erkennung) / 3

Beschreibung: *Vergangenheitserkennung* ist eine zusätzliche Hilfsfertigkeit. Sie kann nur von Großmagier/innen erlernt werden. Näheres hierzu siehe im Regelwerk. Die Anrechnung bei den MP-Kosten erfolgt wie bei dann anderen auch, positive WM können aus ihrer Anwendung aber nicht gewonnen werden, nur negative WM bei Überschreitung

des erlernten Levels. Auch ist diese Fertigkeit nicht auf Runen übertragbar!

Kostensenkungspotential [HF]

LKF: 100 Lehrgrenze: 100 [MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste

Vor.: Große Magie mind. EW(Kost.Pot.) / 3

Beschreibung: *Kostensenkungspotential* ermöglicht es einer/m Großmagier/in die Kosten für einen Zauber zu senken indem die Zauberdauer verlängert wird und zwar um Kostensenkung [MP] = $2 \times \text{Zusatzzeit [s]}$. Obergrenze ist dabei der EW(Kostensenkungspotential).

EW-Steigerungspotential [HF]

LKF: 150 Lehrgrenze: 75 [MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste

Vor.: Große Magie mind. EW(EW-Steig.Pot.) / 3

Beschreibung: *EW-Steigerungspotential* ermöglicht es einer/m Großmagier/in den EW(Zaubern) zu steigern indem zusätzliche Magiepunkte investiert werden, und zwar um EW-Steigerung = $\text{Zusatz-MP} / 2$. Obergrenze für die Steigerung des EW(Zaubern) ist dabei der EW(EW-Steigerungspotential).

Magiebeschleunigung [HF]

LKF: 60 Lehrgrenze: 120 [MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste

Vor.: Große Magie mind. EW(Magiebeschl.) / 3

Beschreibung: *Magiebeschleunigung* ermöglicht es einer/m Großmagier/in das Zaubern zu beschleunigen, indem zusätzliche Magiepunkte investiert werden, und zwar um $\text{Zeit} = \text{Originalzeit} \times \exp(-\text{Zusatz-MP} / 25)$. Obergrenze für die investierten MP ist dabei der EW(Magiebeschleunigung).

Hilfsfertigkeiten

Technische Hilfsfertigkeiten [HF]

LKF: 45 Lehrgrenze: 90 [MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste

Vor.: --

Beschreibung: Bei jeder Anwendung magischer Fertigkeiten werden die Hilfsfertigkeiten *Reichweite*, *Objektanzahl-psychisch* oder *Objektgewicht-materiell* und *Nachwirkung* mit eingesetzt. Die Bedeutung der einzelnen Stufen ist in der Tabelle erläutert. Sie müssen jeweils jede für sich hochgelernt werden. Der Level 0 wird automatisch beim Erlernen einer Spruchliste erlernt.

Level	Reichweite	Objektanzahl psychisch	Objektgewicht materiell	Nachwirkung Phase 1 / Phase 2
0	Kontakt	selbst	0 Obj. / 0 kg	- / -
1	2m	--	1 Obj. / 0,25 kg	0,2 s / 2 s
5	10m	--	1 Obj. / 6 kg	5 s / 50 s
10	20m	1 Wesen	2 Obj. / 25 kg	20 s / 3'20"
15	30m	--	3 Obj. / 56 kg	45 s / 7'30"
20	40m	2 Wesen	4 Obj. / 100 kg	1'20" / 13'20"
25	50m	--	5 Obj. / 156 kg	2'05" / 20'50"
30	60m	3 Wesen	6 Obj. / 225 kg	3'00" / 30'00"
35	70m	--	7 Obj. / 306 kg	4'05" / 40'50"
40	80m	4 Wesen	8 Obj. / 400 kg	5'20" / 53'20"
45	90m	--	9 Obj. / 506 kg	6'45" / 67'30"
50	100m	5 Wesen	10 Obj. / 625 kg	8'20" / 1h 23'20"
55	110m	--	11 Obj. / 756 kg	10'05" / 1h 40'50"
60	120m	6 Wesen	12 Obj. / 900 kg	12'00" / 2h 0'00"
65	130m	--	13 Obj. / 1056 kg	14'05" / 2h 20'50"
70	140m	7 Wesen	14 Obj. / 1225 kg	16'20" / 2h 3'20"
75	150m	--	15 Obj. / 1406 kg	18'45" / 3h 7'30"
Darüber	Level $\times 2$ m	Level / 10 Wesen	Level/5 Obj. / Level ² /4 kg	Level ² /5 s / $2 \times \text{Level}^2$ s

Schreibweise: Xh Y'ZZ" = X Std. Y Min. ZZ s

Zwischenstufen: Grundsätzlich können auch Zwischenstufen bei den Hilfsfertigkeiten angewendet werden. Dazu sind dann die entsprechenden Werte einfach linear zu interpolieren. Dieses geht allerdings nicht bei den Objektanzahlen (psychisch wie materiell), da es keine teilweisen Objekte gibt.

Besonderes: Beim Lernen beim Erschaffen einer magischen Figur, darf nur 1 Lernpunkt auf alle vier Hilfsfertigkeiten ausgegeben werden. Dabei werden einfach die LKF der zu lernenden Hilfsfertigkeiten zusammen addiert und diese gleichmäßig hochgelernt. Es steht frei, welche und wie viele Hilfsfertigkeiten so hochgelernt werden.

Überlevelpotential-Universell [HF]

LKF: 60 Lehrgrenze: 50 [MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste

Vor.: Universalmagie

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es beim Zaubern den Level beliebiger magischer Fertigkeiten um bis zu EW(Überlevelpotential-Universell) zu überschreiten.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

Überlevelpotential-Allgemein [HF]

LKF: 50 Lehrgrenze: 50 [MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste

Vor.: Wissenschaftliche Magie

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es beim Zaubern den Level beliebiger Fertigkeiten des wissenschaftlichen Magiesystems um bis zu EW(Überlevelpotential-Allgemein) zu überschreiten.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

Überlevelpotential-Telekinese [HF]

LKF: 20 Lehrgrenze: 50 [MFS]

Talent: $3 \times Mt + Log + Int$ RKM: s. Liste

Vor.: Telekinese

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es beim Zaubern den Level des Zaubers *Bewegen* und der technischen Hilfsfertigkeiten des wissenschaftlichen Magiesystems um bis zu EW(Überlevelpotential-Telekinese) zu überschreiten.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

Überlevelpotential-Materiemagie [HF]

LKF: 20 **Lehrgrenze:** 50 [MFS]
Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: Materiemagie

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es beim Zaubern den Level der Zauber *Umformen*, *Umwandeln* und der technischen Hilfsfertigkeiten des wissenschaftlichen Magiesystems um bis zu EW(Überlevelpotential-Materiemagie) zu überschreiten.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

Überlevelpotential-Illusionsmagie [HF]

LKF: 20 **Lehrgrenze:** 50 [MFS]
Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: Illusionsmagie

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es beim Zaubern den Level der Zauber *Sinn-Aufnahme*, *Sinn-Manipulieren* und der technischen Hilfsfertigkeiten des wissenschaftlichen Magiesystems um bis zu EW(Überlevelpotential-Illusionsmagie) zu überschreiten.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

Überlevelpotential-Heilungsmagie [HF]

LKF: 20 **Lehrgrenze:** 50 [MFS]
Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: Heilungsmagie

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es beim Zaubern den Level der Zauber *Körper-Manipulation* und der technischen Hilfsfertigkeiten des wissenschaftlichen Magiesystems um bis zu EW(Überlevelpotential-Heilungsmagie) zu überschreiten.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

Überlevelpotential-Zeitmagie [HF]

LKF: 25 **Lehrgrenze:** 50 [MFS]
Talent: $3 \times \text{Mt} + \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: Zeitmagie

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es beim Zaubern den Level des Zaubers *Zeit-Manipulation* und der technischen Hilfsfertigkeiten des wissenschaftlichen Magiesystems um bis zu EW(Überlevelpotential-Zeitmagie) zu überschreiten.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

Magiepunktpotential [TF]

LKF: 10 **Lehrgrenze:** 100 [MFS]
Talent: $5 \times \text{Mt}$ **RKM:** -/-
Vor.: --

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es einer Person ihr MP-Maximum zu erhöhen und zwar um EW(Magiepunktpotential).

Handhabung des EW: keine Anwendung.

Materielle Objektpotentiale

Objektpotential Einfache Materie [BF]

LKF: 6 **Lehrgrenze:** 45 [MFS]
Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: --

Beschreibung: Diese Fertigkeit ist die Basisfertigkeit für die *Objektpotentiale Stein/Metall*, *Luft/Gas*, *Wasser/Flüssigkeit* und *Feuer/Blitz*.

Besonderes: s. SF

Handhabung des EW: s. SF

Objektpotential-Stein/Metall [SF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 45 [MFS]
Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Materie

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Bewegen*, *Umwandeln* und *Umformen* auf diese Materieart angewendet werden können.

Besonderes: Verwandte Materiearten sind Wasser und Erde.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Stein / Metall) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Luft/Gas [SF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 45 [MFS]
Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Materie

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Bewegen*, *Umwandeln* und *Umformen* auf diese Materieart angewendet werden können.

Besonderes: Verwandte Materiearten sind Feuer und Wasser.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Luft / Gas) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Wasser/Flüssigkeit [SF]

LKF: 8 **Lehrgrenze:** 45 [MFS]
Talent: $2 \times \text{Mt} + 2 \times \text{Log} + \text{Int}$ **RKM:** s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Materie

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Bewegen*, *Umwandeln* und *Umformen* auf diese Materieart angewendet werden können.

Besonderes: Verwandte Materiearten sind Stein und Luft.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Wasser / Flüssigkeit) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Feuer/Blitz [SF]

LKF: 13 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Materie

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Bewegen*, *Umwandeln* und *Umformen* auf diese Materieart angewendet werden können.

Besonderes: Verwandte Materiearten sind Luft und Erde.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Feuer / Blitz) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential Komplexe Materie [BF]

LKF: 15 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Beschreibung: Diese Fertigkeit ist die Basisfertigkeit für die *Objektpotentiale Erde/Pflanze*, *Organisches* und *Magie*.

Besonderes: s. SF

Handhabung des EW: s. SF

Objektpotential-Erde/Pflanzen [SF]

LKF: 0,5 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Komplexe Materie

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Bewegen*, *Umwandeln* und *Umformen* sowie die Körpermanipulations--Magie auf diese Materieart angewendet werden können.

Besonderes: Verwandte Materiearten sind Stein und Feuer.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Erde / Pflanzen) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Organisches [SF]

LKF: 22 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Komplexe Materie

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Bewegen*, *Umwandeln* und *Umformen* auf diese Materieart *ohne (bzw. mit verringerten) Abzügen* angewendet werden können. Ebenfalls wird sie für die *Körper-Manipulation* Zauber benötigt.

Besonderes: Organisches hat keine verwandte Materiearten.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Organisches) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Psychische Objektpotentiale

Objektpotential Einfache Sinne [BF]

LKF: 6 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Beschreibung: Diese Fertigkeit ist die Basisfertigkeit für die *Objektpotentiale Sehen*, *Hören*, *Temperatur*, *Schmecken* und *Riechen*.

Besonderes: s. SF

Handhabung des EW: s. SF

Objektpotential-Sehen [SF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Sinne

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Sinn-Aufnehmen* und *Sinn-Manipulieren* auf diesen Sinn angewendet werden können.

Besonderes: Bei Aufnahme und Manipulation von Sehen geht diese wie ein (Stumm-)Film vor sich.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Sehen) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Hören [SF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Sinne

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Sinn-Aufnehmen* und *Sinn-Manipulieren* auf diesen Sinn angewendet werden können.

Besonderes: Bei Aufnahme und Manipulation von Hören geht diese wie ein Hörspiel vor sich.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Hören) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Temperatur [SF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Sinne

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Sinn-Aufnehmen* und *Sinn-Manipulieren* auf diesen Sinn angewendet werden können.

Besonderes: Bei Aufnahme und Manipulation von Temperatur gibt es zwei Varianten. Zum einen kann ein Ta-

steindruck an einer bestimmten Fläche manipuliert werden, es kann aber auch ein generelles Temperaturgefühl erzeugt / empfangen werden.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Temperatur) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Schmecken [SF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Sinne

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Sinn-Aufnehmen* und *Sinn-Manipulieren* auf diesen Sinn angewendet werden können.

Besonderes: Bei Aufnahme und Manipulation von Geschmack geht diese vor sich, als würde die Magier/in mit essen bzw. entsprechende Empfindungen übermitteln.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Schmecken) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Riechen [SF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Einfache Sinne

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Sinn-Aufnehmen* und *Sinn-Manipulieren* auf diesen Sinn angewendet werden können.

Besonderes: Bei Aufnahme und Manipulation von Riechen geht dieses vor sich, als würde die / der Magier/in mit eigener Nase mitriechen.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Riechen) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential Komplexe Sinne [BF]

LKF: 18 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Beschreibung: Diese Fertigkeit ist die Basisfertigkeit für die *Objektpotentiale Tasten, Gefühle* und *Willen/Gedanken*.

Besonderes: s. SF

Handhabung des EW: s. SF

Objektpotential-Tasten [SF]

LKF: 2 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Komplexe Sinne

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Sinn-Aufnehmen* und *Sinn-Manipulieren* auf diesen Sinn angewendet werden können.

Besonderes: Bei Aufnahme und Manipulation von Tasten werden direkt entsprechende Tast- und Berührungseindrücke an den entsprechenden Körperstellen erzeugt.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Tasten) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Gefühle [SF]

LKF: 14 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Komplexe Sinne

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Sinn-Aufnehmen* und *Sinn-Manipulieren* auf diesen Sinn angewendet werden können.

Besonderes zum AEW: Bei Anwendung von Psycho-Zaubern auf *Gefühle* ist die Zauberdauer aufgrund der Komplexität dieses Sinnes verdoppelt!

Besonderes: Bei Aufnahme und Manipulation von Gefühlen werden diese praktisch mit empfunden. Dadurch sind die Gefühlseindrücke unabhängig von Sprachfähigkeiten und ähnlichem. Bei sehr andersartigen Wesen können allerdings Probleme mit der Nachvollziehbarkeit und dem Verständnis andersartiger Gefühle auftreten.

Bei Manipulation von Gefühlen ist normalerweise ein Duell nötig:

Angriff: EW(Log) mit WM+(Zauberstärke), ggf. noch WM+(Menschenkenntnis – 20) (bei komplexeren Gefühlen),

Abwehr: EW(Selbstbeherrschung), mit WM+(Erkennbarkeit)

wobei die Zauberstärke der Abstand ist, mit dem die Resistenz des Opfers überwunden wurde. Weitere Details s. Regelwerk.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Gefühle) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Objektpotential-Willen/Gedanken [SF]

LKF: 26 Lehrgrenze: 45 [MFS]
Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$ RKM: s. Liste
Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Komplexe Sinne

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Sinn-Aufnehmen* und *Sinn-Manipulieren* auf diesen Sinn angewendet werden können.

Besonderes zum AEW: Bei Anwendung von Psycho-Zaubern Willen/Gedanken ist die Zauberdauer aufgrund der Komplexität dieses Sinnes vervierfacht!

Besonderes: Bei Aufnahme und Manipulation werden praktisch in Sätzen formulierte bewusste Willens- und Gedankengänge übermittelt. Es ist deswegen unerlässlich die Sprache des Opfers zu verstehen. Ansonsten kann nur ein dumpfer, gefühlsähnlicher Absichtseindruck übermittelt werden (insbesondere bei Tieren).

Bei Manipulation von Gefühlen ist normalerweise ein Duell nötig:

Angriff: EW(Log) mit WM+(Zauberstärke),

ggf. noch WM+(Sprache – 60) (bei sprachlich komplexen Manipulationen),

Abwehr: EW(Log),
mit WM+(Erkennbarkeit)

wobei die Zauberstärke der Abstand ist, mit dem die Resistenz des Opfers überwunden wurde. Weitere Details s. Regelwerk.

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Willen / Gedanken) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Magische Objektpotentiale

Objektpotential-Magie [SF]

LKF: 12

Lehrgrenze: 45

[MFS]

Talent: $2 \times Mt + 2 \times Log + Int$

RKM: s. Liste

Vor.: --

Basisfertigkeit: OP Komplexe Materie

Beschreibung: Diese Fertigkeit bzw. die dazugehörige Basisfertigkeit muss erlernt werden, damit die Zauber *Magie-Manipulation* und *Zeit-Manipulation* angewendet werden können. Außerdem findet es Anwendung bei Detektormagie und Magieanwendung auf Seelen.

Besonderes: Zusätzlich kann bei der Anwendung von Materie- und Telekinese-Magie auf Seelen ein OP-Seele bestimmt werden mit:

OP-Seele = OP-Magie + EW(Seelenwanderung [SF]).

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Magie) ist die absolute Obergrenze für alle Zauber, die auf Objekte dieser Materieart einwirken.

Seelenwanderung

Im folgenden sind die Fertigkeiten der Seelenwanderer/innen beschrieben. Dabei enthält jeder Spruch Angaben zu Zauberdauer (Zd), Wirkungsdauer (Wd) und Wirkungsbereich (Wb) oder Reichweite (Rw) sowie den Kosten in Magiepunkten. Alle Fertigkeiten der Seelenmagie haben keinen eigenen EW, gemeint ist an entsprechenden Stellen immer der EW(Zaubern) mit der im Regelwerk beschriebenen Modifikation.

Ergänzungsfertigkeiten

Seelenwanderung [SF]

LKF: 45 Lehrgrenze: 60 [MFS]
Talent: $4 \times Mt + Int$ RKM: 30
Vor.: Mt 51, Int 21
Zd: s. Sprüche Kosten: --
Wd: -- Wb: --

Basisfertigkeit: Sprüche der Seelenwanderung

Beschreibung: *Seelenwanderung* ist die Verstärkungsfertigkeit der Seelenwanderung in **Tjoste**. Sie verstärkt die Sprüche der Seelenmagie und wird an den meisten Magie-Universitäten gelehrt.

Besonderes: Hat eine Person die Fertigkeit *Seelenwanderung* so zählt diese als positive Modifikation für ihr Objektpotential-Seele für die Zauber des wissenschaftlichen Magiesystems. Dabei zählt sie mit

WM+(2 × EW(Seelenwanderung)).

Für Aspekte der Magiekunde zum Thema Seelenwanderung stellt *Seelenwanderung* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Sprüche.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Objektpotential-Seele [SF]

Beschreibung: Das OP-Seele ist eine spezielle Anwendung des *OP-Magie* des wissenschaftlichen Magiesystems und betrifft alle Telekinese und Materie-Zauber wenn diese auf eine Seele angewendet werden sollen.

Besonderes: Zusätzlich zählt die Verstärkungsfertigkeit *Seelenwanderung* als positive Modifikation (s. dort), also

OP-Seele = OP-Magie + EW(Seelenwanderung).

Handhabung des EW: Der EW(Objektpotential-Seele) ist die absolute Obergrenze für alle Telekinese und Materie-Zauber, die auf Seelen einwirken.

Magiepunktepotential [TF]

LKF: 10 Lehrgrenze: 100 [MFS]
Talent: $5 \times Mt$ RKM:
-/-Vor.: --

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es einer Person ihr MP-Maximum zu erhöhen und zwar um EW(Magiepunktepotential).

Handhabung des EW: keine Anwendung.

1. Stufe

Körper-Verlassen / Zurückkehren [BF]

LKF: 20 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: $4 \times Mt + Int$ RKM: 30
Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: (90 / Max-Stufe) s / 5 s Kosten: 15 MP / 5 MP

Wd: -- Wb: eigener Körper, 1 m

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in ihren eigenen Körper verlassen bzw. zurückkehren. Dabei wirkt die Magie um so schneller je erfahrener er / sie ist.

Will die Seele in ihren eigenen Körper zurückkehren, so darf sie nicht weiter als 1 Meter von diesem entfernt sein. Ansonsten gibt es unter Umständen andere Möglichkeiten, die im Regelwerk erläutert sind.

Beim Verlassen muss angegeben werden, welche Sinne auf die Seele übertragen werden sollen. Dabei müssen diese Übertragungsfertigkeiten extra erlernt werden, bewirken aber keine Modifikation des EW(Zaubern), lediglich die MP-Kosten steigen mit jedem übertragenem Sinn (s. dort).

Besonderes: Dieser Zauber kostet 15 MP und dauert (90 / Max.-Stufe) s, wenn die / der Seelenwanderer/in seinen / ihren Körper verlassen will. Wird der Zauber von der freien Seele ausgeführt, sei es um einen besseren AEW zu erzielen, oder um in den Körper zurückzukehren, so kostet die Ausführung immer nur 5 MP. In diesem Fall beträgt die Zauberdauer auch immer nur 5 s.

Wenn die freie Seele einen erneuten *Körper-Verlassen* Zauber ausführt, so ersetzt dessen AEW den vorhergehenden, insbesondere was die Frage der Sichtbarkeit der Seele angeht. Im Fall eines Misserfolgs dieses Zaubers, schnell die Seele in den Körper zurück, mit allen Folgen wie bei einem kritischen Fehler.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Seelensicht [BF]

LKF: 20 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: $4 \times Mt + Int$ RKM: 30
Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: 5 s Kosten: 5 MP je 20 m Wb

Wd: 2 Min. Wb: 20m Uk je 5 MP

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in andere Seelen bemerken, Dieses ist unabhängig davon, ob diese frei sind oder Körper gebunden. Dabei wird deren Ort mit exakter Richtung und Entfernung auf $\pm 10\%$ bemerkt.

Wird der Wirkungsbereich ausreichend gross gewählt, so erkennt die / der Seelenwanderer/in auch die Verbindung freier Seelen zum zurückgelassenen Körper. Dieses geht aber nur, wenn der Körper innerhalb des Wirkungsbereiches liegt, ansonsten hat die zaubernde Person lediglich eine ungefähre Vorstellung von der Richtung zum Körper.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-Verlassen* Zauber ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Sinn-Übertragung Sehen [BF]

LKF: 4 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 5 MP

Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des *Körper-Verlassen* Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Sehen auf die Seele zu übertragen. Alle Schwahrnehmung werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-Verlassen* Zauber ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Sinn-Übertragung Hören [BF]

LKF: 8 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 5 MP

Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des *Körper-Verlassen* Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Hören auf die Seele zu übertragen. Alle Hörwahrnehmung werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-Verlassen* Zauber ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Sinn-Übertragung Riechen [BF]

LKF: 12 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 5 MP

Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des *Körper-Verlassen* Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Riechen auf die Seele zu übertragen. Alle Riech-Wahrnehmungen werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-Verlassen* Zauber ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

2. Stufe

Abschirmen gegen fremde Seelen [BF]

LKF: 25 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: ein Spruch der 1. Stufe auf gleichem EW

Zd: (30 / Max-Stufe) s **Kosten:** 10 MP je 10 Min.

Wd: 10 Min je 10 MP **Wb:** 1 Person, berühren

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in sich und andere gegen das Eindringen anderer Seelen abschirmen. Jeder Versuch einer fremden Seele, Seelenmagie auf diesen Körper anzuwenden, muss ein Magieduell gegen diesen Spruch gewinnen. Dabei wird dieser Spruch behandelt, als sei er der AEW(Seelenresistenz), wird dieses Duell verloren, darf zusätzlich ein AEW(Seelenresistenz) gegen den Eindring- / Manipulationsversuch gemacht werden.

Dieser Spruch wirkt genauso bei einem verlassenem Körper. Er kann auch von der freien Seele aus beliebiger Entfernung angewandt werden, aber dann immer nur auf ihren eigenen Körper.

Besonderes: Die Zeitdauer des Spruchs muss vor dem Zaubern festgelegt werden und ist dann nicht mehr änderbar.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Abschirmen gegen psychische Magie [BF]

LKF: 25 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: ein Spruch der 1. Stufe auf gleichem EW

Zd: (30 / Max-Stufe) s **Kosten:** 10 MP je 10 Min.

Wd: 10 Min je 10 MP **Wb:** Seelenwanderer/in

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in sich gegen psychische Magie abschirmen. Jeder Versuch, psychische Magie auf den / die Seelenwanderer/in bzw. die Seele anzuwenden, muss ein Magieduell gegen diesen Spruch gewinnen.

Besonderes: Die Zeitdauer des Spruchs muss vor dem Zaubern festgelegt werden und ist dann nicht mehr änderbar.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Sinn-Übertragung Schmecken [BF]

LKF: 25 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: 30

Vor.: ein Spruch der 1. Stufe auf gleichem EW

Zd: (60 / Max-Stufe) s Kosten: 10 MP

Wd: solange Seele frei Wb: eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des *Körper-Verlassen* Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Schmecken auf die Seele zu übertragen. Alle Geschmackswahrnehmung werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht, allerdings erfordert dieses immer einen bewussten Willensakt, analog dazu einen Gegenstand mit der Zunge zu berühren.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-Verlassen* Zauber ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Handlungspotential-Sprechen [BF]

LKF: 25 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: 30

Vor.: ein Spruch der 1. Stufe auf gleichem EW

Zd: (30 / Max-Stufe) s Kosten: 5 MP je Min Wd

Wd: 1 Min / 5 MP Wb: eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des *Körper-Verlassen* Zaubers automatisch, die Fähigkeit zum hörbaren Sprechen auf die Seele zu übertragen. Dadurch kann die Seele sprechen, als sei sie ein normaler Körper. Dieses geschieht als unbewusster Telekinese-Zauber auf die Luft.

Wenn sich die Seele darauf konzentriert kann diese Handlungsmöglichkeit auch zur Imitation von Geräuschen genutzt werden, die an „Bewegungen“ der Seele gekoppelt sind (z.B. Tritträusche, Klopfen). Dieses erfordert aber immer einen gelungenen AEW(Int).

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: Die Wirkungsdauer wird beim Zaubern unwiderruflich festgelegt, indem die zaubernde Person entscheidet, wie viel MP sie in diesen Zauber investiert.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzei-

tig mit dem *Körper-Verlassen* Zauber ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

3. Stufe

Eindringen / Verlassen eines fremden Körpers [BF]

LKF: 35 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: 30

Vor.: ein Spruch der 2. Stufe auf gleichem EW

Zd: (120 / Max-Stufe) s Kosten: 20 MP

Wd: -- Wb: besetzter Körper, 1m

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann eine freie Seele in einen fremden Körper eindringen, bzw. diesen wieder verlassen. Dabei wird dieser Versuch wahrgenommen, wie es im Regelwerk beschrieben ist, auch beim Verlassen des Körpers.

Während dieses Spruchs können keine anderen Zauber ausgeführt werden, insbesondere können also Beherrschungs-Zauber o.ä. erst hinterher angewandt werden! Wird ein Körper verlassen, so brechen alle Beherrschungs-Zauber mit Beginn dieses Zaubers zusammen, die Seele verlässt den Körper aber erst am Ende des Zaubers.

Während ein fremder Körper besetzt ist, werden alle Sinne, die auf die Seele übertragen wurden durch diesen Körper wahrgenommen. Ansonsten ist die Seele zunächst nur ein Gast im fremden Körper und kann nichts weiter bewirken.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Botschaft an den eigenen Körper [BF]

LKF: 35 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: 30

Vor.: ein Spruch der 2. Stufe auf gleichem EW

Zd: (30 / Max-Stufe) s Kosten: 15 MP

Wd: 2 Min Wb: eigener Körper

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann eine freie Seele eine Botschaft an den eigenen Körper übersenden. Diese besteht aus einer Aktion bzw. mehrerer Aktionen, die sich innerhalb von 2 Minuten nach dem Zaubern abspielen müssen.

Diese Aktion kann jeweils einen Sinnbereich betreffen, der auf die Seele übertragen wurde und zwar bei:

Hören	-	Sprechen des Körpers,
Tasten	-	Gesten des Körpers,

die anderen Sinne haben hier keine sinnvolle Anwendung.

Die entsprechenden Sinne können aber von dem Körper nicht aktiv eingesetzt werden, da sie weiterhin auf die Seele übertragen sind.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Seelensinn Tasten [BF]

LKF: 35 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: ein Spruch der 2. Stufe auf gleichem EW

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 15 MP

Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen-Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Tasten auf die Seele zu übertragen. Alle Tast-Wahrnehmungen werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht, allerdings ist dabei normalerweise nur der Tastsinn der Füße und Hände aktiv, an allen anderen Stellen erfordert dieses immer einen bewussten Willensakt, ähnlich wie bei der Konzentration auf die Empfindungen an einem bestimmten Punkt des Körpers.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem Körper-Verlassen Zauber ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Handlungspotential-Manuell [BF]

LKF: 35 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: ein Spruch der 2. Stufe auf gleichem EW

Zd: (30 / Max-Stufe) s **Kosten:** 10 MP je Min Wd

Wd: 1 Min / 10 MP **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen Zaubers automatisch, die Fähigkeit zu manuellen Tätigkeiten auf die Seele zu übertragen. Dadurch kann die Seele Gegenstände bewegen, als sei sie ein normaler Körper. Dieses geschieht als unbewusster Telekinese-Zauber und ist auf Tätigkeiten beschränkt, die der / die Seelenwanderer/in auch sonst ausführen könnte.

EW bei manuellen Handlungen: Hat die freie Seele gleichzeitig den Tastsinn übertragen bekommen, so kann sie alle manuellen Handlungen mit dem gleichen EW ausführen wie sie es im eigenen Körper könnte. Besitzt sie keinen Tastsinn muss für jedes Ergreifen eines Gegenstandes ein AEW((Ges + Int) / 2) gemacht werden, der über den Erfolg des Greifversuchs entscheidet und ggf. auch die Zeitdauer nach den Regeln des Zeitsystems festlegt, wobei allerdings als Basis eine doppelte Zeitdauer angenommen wird. Handlungs-EW, soweit sie bereits gegriffene Gegenstände betreffen, entsprechen nur 75% der normalen Handlungs-EW im Körper.

Wenn sich die Seele darauf konzentriert kann diese Handlungsmöglichkeit auch von anderen Körperteilen als den Händen ausgeführt werden (z.B. Fußtritte, Kniestöße). Dieses erfordert aber mindestens einen gelungenen AEW(Int) und ggf. einen geeigneten AEW zum Handlungserfolg.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: Die Wirkungsdauer wird beim Zaubern unwiderruflich festgelegt, indem die zaubernde Person entscheidet, wie viel MP sie in diesen Zauber investiert.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem Körper-Verlassen Zauber ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

4. Stufe

Seelenkontakt [BF]

LKF: 60 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: ein Spruch der 3. Stufe auf gleichem EW

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 20 MP je 20 m Wb

Wd: 2 Min **Wb:** 1 Seele in Reichweite

Reichweite: 20 m je 20 MP

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in Kontakt mit anderen Seelen aufnehmen, unabhängig davon, ob diese frei sind oder nicht. Um diesen Zauber auf eine andere Seele anwenden zu können muss ihr Ort bekannt sein, entweder durch Sicht auf den Körper einer gebundenen Seele, oder durch den noch wirkenden Zauber Seelensicht.

Der Kontakt erfolgt über die Sinneswahrnehmungen Hören und / oder Sehen, wobei eine freie Seele diese natürlich überhaupt haben muss. Dabei kann durch mentales Sprechen oder Gesten, die von der anderen Seele als leicht durchsichtige Bewegungen eines imaginären Körpers wahrgenommen werden, Botschaften an die andere Seele übertragen werden, ebenso nimmt die zaubernde Person die Seele als durchscheinenden Körper wahr und kann Sprache, Gesten und Geräusche von dieser aufnehmen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Kontrolle des fremden Körpers [BF]

LKF: 60 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** 30

Vor.: ein Spruch der 3. Stufe auf gleichem EW

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 20 MP + 1 MP je zusätzlicher Minute Wd

Wd: 10 Min + X **Wb:** besetzter Körper

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in die Kontrolle über einen Körper übernehmen, in den sie zuvor eingedrungen ist. Dabei wird praktisch die Position als Gast mit der eigentlichen Seele des Körpers getauscht und die Stelle der eigentlichen Seele eingenommen. Die Dauer des Spruchs muss vorher festgelegt werden und ist dann nicht mehr zu revidieren. Zwar kann der Spruch abgebrochen werden, indem er wiederholt wird, oder versucht wird den Körper zu verlassen, dieses reduziert aber nicht nachträglich den MP-Verbrauch.

Besonderes: Dieser Spruch kann gleichzeitig mit dem Gedanken-Lesen-Zauber wirksam sein, nicht aber gleichzeitig gezaubert werden. Die Wirkungsdauer wird beim Zaubern unwiderruflich festgelegt, indem die zaubernde Person entscheidet, wie viele MP sie in diesen Zauber investiert.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

5. Stufe

Fremden Seele lösen [BF]

LKF: 70 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: 30

Vor.: ein Spruch der 4. Stufe auf gleichem EW

Zd: (240 / Max-Stufe) s **Kosten:** 25 MP

Wd: -- **Rw:** 10 m

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in eine andere Seele aus ihrem Körper lösen. Dieses erfolgt als Duell gegen die Seelenresistenz, wenn die andere Seele dieses nicht durch einen gelungenen Konzentrationsakt (erfolgreicher AEW(Log)) unterstützt.

Die fremde Seele unterliegt dann den gleichen Regeln wie eine beliebige freie Seele, insbesondere verbraucht ihr Körper KP und sie selber MP. Besitzt diese Seele keine magischen Fertigkeiten und damit keine eigenen MP, kann die zaubernde Person beliebig viele ihrer eigenen MP auf diese übertragen. Dieses erfordert keine weiteren Zauber.

Wie bei anderen Seelen auch, muss beim Lösen entschieden werden, welche Sinne auf die Seele übertragen werden. Entsprechend müssen die Zauber Seelensinn-XY bzw. Handlungspotential-XY ebenfalls ausgeführt werden, wie bei sich selbst kann der / die Seelenwanderer/in das auch später tun. Alle diese Zauber sind ohne weitere Änderungen auf jede Seele anwendbar, die mit dem *Fremde Seele lösen* Zauber gelöst wurde und sich nicht weiter als 20 m entfernt aufhält.

Besonderes: Eine fremde Seele beherrscht den Zauber Zurückkehren instinktiv mindestens auf dem EW des/r Seelenwanderer/in, der sie gelöst hat. Allerdings benötigt sie dafür die notwendigen MP und KP. Analog zu normalen freien Seelen hat sie außerdem die verschiedenen Möglichkeiten des freiwilligen Zurückschnellens (diese sind ihr ebenfalls bewusst).

Da dieses fast immer möglich ist, ergibt die Anwendung dieses Zaubers gegen den Willen der Betroffenen normalerweise keinen großen Sinn. Wird allerdings die gelöste Seele schnell von ihrem Körper entfernt, so kann es für sie sehr unangenehm, ggf. sogar tödlich werden.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk, zusätzliche Möglichkeit: fremde Seele erhält 10 MP ohne dass diese der zaubernden Person angerechnet werden.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Magie erkennen [BF]

LKF: 70 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: 30

Vor.: ein Spruch der 4. Stufe auf gleichem EW

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 25 MP je 20 m Wb

Wd: 2 Min **Wb:** 20 m je 25 MP

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in Magie innerhalb des gewählten Wirkungsbereichs erkennen.

Dabei umfasst dieses Magische Energieansammlungen von Magier/innen, Seelen und magischen Gegenständen aber auch wirksame Zaubersprüche. Bei diesen erkennt eine Seelenwanderer/in aber nur die Sprüche der von ihr beherrschten Magiesysteme exakt, bei allen anderen erkennt sie nur den Charakter des Spruchs (Telekinese, Materie, Illusion, Heilung).

Die zaubernde Person erkennt den Ort der Magie auf ±10 % der Entfernung genau. Allerdings gibt es für MP-Erkennung eine Untergrenze von (175 - AEW(Zaubern)) MP, MP-Ansammlungen, die kleiner sind werden nicht erkannt, es zählt der aktuelle MP-Zustand der Objekte.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Gedankenlesen [BF]

LKF: 70 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: 30

Vor.: ein Spruch der 4. Stufe auf gleichem EW

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 5 MP je 1 Min Wd

Wd: 1 Min je 5 MP **Wb:** besetzter Körper

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in die Gedanken und Gefühle eines von ihr besetzten Körpers lesen. Dieser Spruch setzt damit voraus, das vorher ein Eindring-Zauber erfolgreich war.

Die Dauer des Spruchs muss vorher festgelegt werden und ist dann nicht mehr zu revidieren. Zwar kann der Spruch abgebrochen werden, indem er wiederholt wird, oder versucht wird den Körper zu verlassen, dieses reduziert aber nicht nachträglich den MP-Verbrauch.

Besonderes: Dieser Spruch kann gleichzeitig mit dem Körper-Beherrschen-Zauber wirksam sein, nicht aber gleichzeitig gezaubert werden. Die Wirkungsdauer wird beim Zaubern unwiderruflich festgelegt, indem die zaubernde Person entscheidet, wie viele MP sie in diesen Zauber investiert.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

6. Stufe

Abschirmung der Seele [BF]

LKF: 90 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: 30

Vor.: ein Spruch der 5. Stufe auf gleichem EW

Zd: 30 s **Kosten:** 30 MP je 10 Min

Wd: 10 Min je 30 MP **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann eine Seele sich selber gegen jede Form von Entdeckung aufgrund ihres Magiepotentials schützen. Damit wirkt dieser Spruch gegen

Die magischen Lieder und Hilfsfertigkeiten der Bard/innen

0.) Ebene: Zusatzfertigkeiten

Musikmagie [SF]

LKF: 35 Lehrgrenze: 50 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: -5
Vor.: Mt 51, Int 21
Zd: s. Sprüche Kosten: --
Wd: -- Wb: --

Basisfertigkeit: alle Lieder der Bardenmagie

Beschreibung: *Musikmagie* ist die Verstärkungsfertigkeit der Bard/innen in **Tjoste**. Sie ermöglicht es, magische Lieder und anderer Hilfsfertigkeiten der Bard/innen mit entsprechend besserem EW auszuführen.

Besonderes: Für Aspekte der Magiekunde zum Thema Musik-Magie stellt *Musikmagie* eine Spezialisierung der *Magiekunde* dar mit gleichem EW.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Überlevelpotential-Musikmagie [SF]

LKF: 20 Lehrgrenze: 50 [MFS]
Talent: 3 × Mt + Log + Int RKM: -5
Vor.: Musikmagie

Basisfertigkeit: alle Lieder der Bardenmagie

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es beim Zaubern den Level der Hilfsfertigkeiten des Musik-Magiesystems um bis zu EW(Überlevelpotential-Musikmagie) zu überschreiten.

Handhabung des EW: s. Regelwerk.

Magiepunktpotential [TF]

LKF: 10 Lehrgrenze: 100 [MFS]
Talent: 5 × Mt RKM: -/
Vor.: --

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es einer Person ihr MP-Maximum zu erhöhen und zwar um EW(Magiepunktpotential).

Handhabung des EW: keine Anwendung.

1.) Ebene des Herzens

Die Lieder des Herzens vermitteln Stimmungen, die entsprechend das Verhalten der Betroffenen verändern können. Dieser Einfluss ist aber zu schwach um regeltechnische Werte zu ändern. Es gibt zwei Zyklen von Liedern in dieser Ebene: den epischen Zyklus und den gewöhnlichen Zyklus. Die Lieder des ersten werden von Bard/innen gerne benutzt, wenn sie die Stimmung bei Heldenepen und ähnlichen Vorträgen dem jeweiligen Inhalt anpassen wollen um so die Wirkung des Vortrages zu steigern. Die Lieder des gewöhn-

lichen Zyklus sind für den Gebrauch in Gasthäusern gedacht, wo sie entsprechend die Stimmung steigern.

Alle Lieder dieser Ebene sind im Prinzip auch auf Tiere anwendbar, bei denen sie völlig analog wirken. Aber auch Tiere sind nicht völlig von der Stimmung eines Liedes beherrscht, so dass es zwar ihr Verhalten unter Umständen ändern kann, aber eine direkte Beherrschung des Tieres wird so nicht erreicht.

Der epische Zyklus:

Lied der Freude [BF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: -5
Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Freude* versetzt die Zuhörenden in eine freudige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sehen bloß alles positiver und lassen sich von den freudigen Aspekten ihrer momentanen Situation leiten.

Personen unter Einfluss dieses Liedes sind entsprechend ansprechbarer und reagieren aufgeschlossener auf alle Vorschläge etc. anderer.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied des Leichtsinns [BF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 25 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int RKM: -5
Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied des Leichtsinns* versetzt die Zuhörenden in eine leichtsinnige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind bloß eher zu unüberlegten Handlungen zu verleiten und lassen sich eher von anderen mitreißen.

Personen unter Einfluss dieses Liedes sind sehr spontan und entsprechend schnell zu unüberlegten Handlungen zu überreden.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Müdigkeit [BF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Müdigkeit* versetzt die Zuhörenden in eine müde Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind bloß abgespannter und lassen sich von den langweiligen ermüdenden Aspekten ihrer momentanen Situation leiten.

Personen unter Einfluss dieses Liedes sind unaufmerksam und träge und reagieren entsprechend langsam auf alle ungewöhnlichen Vorkommnisse.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Neugier [BF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Neugier* versetzt die Zuhörenden in eine neugierige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind bloß neugieriger und entsprechend wissbegieriger.

Personen unter Einfluss dieses Liedes sind aufmerksam allem Neuen und Ungewöhnlichen gegenüber und forschen diesem nach bzw. hören sehr bereitwillig zu.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied des Trübsinns [BF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied des Trübsinns* versetzt die Zuhörenden in eine trübsinnige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sehen bloß alles negativer und lassen sich von den traurigen Aspekten ihrer momentanen Situation leiten.

Personen unter Einfluss dieses Liedes sind mürrisch in sich gekehrt und reagieren entsprechend abweisend auf alle Störungen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Wachsamkeit [BF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Wachsamkeit* versetzt die Zuhörenden in eine wachsame Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie reagieren bloß aufmerksamer auf ungewöhnliche Aspekte ihrer momentanen Situation.

Personen unter Einfluss dieses Liedes sind wachsam und reagieren entsprechend schnell auf alle ungewöhnlichen Vorkommnisse.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied des Zweifels [BF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied des Zweifels* versetzt die Zuhörenden in eine zweifelnde Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sehen bloß alles skeptischer und lassen sich von den eher Misstrauen erweckenden Aspekten ihrer momentanen Situation leiten.

Personen unter Einfluss dieses Liedes sind misstrauischer als sonst und reagieren eher auf alle zweifelnden Äußerungen anderer.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Der gewöhnliche Zyklus:

Lied der Ausgelassenheit [BF]

LKF: 3 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Ausgelassenheit* versetzt die Zuhörenden in eine ausgelassene Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind eher bereit sich an einem Gesang zu beteiligen, schließen sich eher anderen Trinkrunden an.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Erotik [BF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int RKM: -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Erotik* versetzt die Zuhörenden in eine Stimmung in der sie erotischen Darbietungen aufgeschlossener sind. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird. Hiermit kann in den Augen der Zuhörenden ein entsprechender Auftritt aufgebessert werden, auch sind die Leute eher bereit, auf Flirts oder Verführungen einzugehen.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Fresslust [BF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int RKM: -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Fresslust* versetzt die Zuhörenden in eine essfreudige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie haben bloß eher noch ein bisschen mehr Hunger und entsprechend bereit, noch ein Happen mehr zu essen, und der Umsatz in einer Gaststube steigt entsprechend an.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Trinklust [BF]

LKF: 3 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int RKM: -5

Vor.: Mt 51, Int 21

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 5 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Trinklust* versetzt die Zuhörenden in eine trinkfreudige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind bloß eher bereit noch ein Gläschen mehr zu trinken, und der Umsatz in einer Gaststube steigt entsprechend an.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

2.) Ebene des Einfluss

Die Lieder des Einfluss erwecken bei den zuhörenden Personen starke Gefühle, die sich durch ihre psychologischen Manipulationen sogar auf Fertigkeiten- und Eigenschaftswerte auswirken.

Lied der Angst [BF]

LKF: 15 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int RKM: -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 10 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Angst* erzeugt in den Opfern ein starkes Angstgefühl. Dieses lähmt deren Initiative soweit, dass sie von sich aus keine Handlungen anfangen, sondern nur noch reagieren, insbesondere greifen sie andere nicht an.

Die Angst bedeutet für die Opfer eine merkliche Ablenkung von allen Handlungen, so dass sie

WM-(2 + (AEW(Zaubern) - AEW(psyRes.))/10)

auf alle EW erhalten. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Erinnerung [BF]

LKF: 15 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int RKM: -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 10 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Erinnerung* frischt Erinnerungen auf. Alle AEW(Log), die zur Erinnerung an Erzähltes oder Erlebtes dienen erhalten

WM+(10 + (AEW(Zaubern) - AEW(psyRes.)) / 2).

Bei Verzicht auf den AEW(psyRes.) zählt dieser als 100. Erinnerungen, die unter seinem Einfluss im Gespräch besprochen werden, werden soweit aufgefrischt, als bezogen sie sich auf diesen Zeitpunkt.

Bei Tieren ergibt die Anwendung dieses Liedes im allgemeinen keinen Sinn.

Besonderes: Das *Lied der Erinnerung* kann auch gegen das *Lied des Vergessens* eingesetzt werden. Zum einen durch ein Zauberduell direkt bei dessen Ausführung, bei dem es dieses wirkungslos machen kann. Zum anderen nachträglich, wo es die oben angegebenen WM auf den EW = 0 verleiht (maximal aber $EW = EW(\text{Log})$), so dass das Vergessen zumindest vorübergehend aufgehoben ist.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Freundschaft [BF]

LKF: 15 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: $4 \times \text{Mt} + \text{Int}$ RKM: -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 10 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Freundschaft* bewirkt, dass alle beeinflussten Personen den / die Bard/in für ihre/n FreundIn halten. Dabei ist seine Wirkung aber auf Wesen von menschlicher Intelligenz beschränkt.

Entsprechend sind sie meist zu Hilfeleistungen bereit, wodurch entsprechende AEW(Sympathiewert) entfallen. Sie werden den / die Bard/in weder angreifen noch sonst eine Handlung machen, die sie schädigen oder verletzen könnte.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Kraft [BF]

LKF: 15 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: $4 \times \text{Mt} + \text{Int}$ RKM: -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 10 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Kraft* bewirkt bei den davon beeinflussten Personen, dass diese während der Wirkungs-dauer bis zu einer gewissen Grenze keine KP mehr verbrauchen. Die obere Grenze der nicht sofort verbrauchten KP liegt bei

$$(\text{AEW}(\text{Zaubern}) - \text{AEW}(\text{psyRes}) + 25) \text{ KP,}$$

bei Verzicht auf einen Resistenzwurf genau

$$(\text{AEW}(\text{Zaubern} - 75)) \text{ KP.}$$

Überschreitet der KP-Verbrauch diese Grenze so sind die darüber hinaus verbrauchten KP wie sonst auch vom KP-Stand abzuziehen. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich.

Die aufgrund des Liedes nicht verbrauchten KP sind separat zu notieren, denn wenn die Wirkung des Liedes vorbei ist, verliert das Wesen schlagartig alle verbrauchten KP. Dabei sinken der KP-Stand allerdings höchstens auf 0. Sind darüber hinaus KP verbraucht worden, so ist das Wesen je zusätzlichem KP für eine Minute völlig erschöpft und hand-

lungsunfähig. Erst danach setzt die normale Regeneration ein.

Besonderes: Das *Lied der Kraft* kann auch zur vorübergehenden Aufhebung von Erschöpfungszuständen dienen. Unter seinem Einfluss sind Wesen mit weniger KP als 5 KP handlungsfähig wie Personen ohne KP-Mangel. Völlig erschöpfte Wesen (s.o.) können handeln, als seien sie nur normal erschöpft mit 0 KP. Auch hier sind die Auswirkungen nach der Wirkungszeit zu beachten.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Tapferkeit [BF]

LKF: 15 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: $4 \times \text{Mt} + \text{Int}$ RKM: -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 10 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Tapferkeit* bewirkt, dass Personen besonders mutig handeln. Durch ihren Elan verbessern sich außerdem alle körperlichen EW um

$$\text{WM} + (2 + (\text{AEW}(\text{Zaubern}) - \text{AEW}(\text{psyRes})) / 10).$$

Besonderes: Bei Verzicht auf eine Resistenz zählt der AEW(psyRes) als 90. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied des Schlafs [BF]

LKF: 15 Lehrgrenze: 25 [MFS]

Talent: $4 \times \text{Mt} + \text{Int}$ RKM: -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 10 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied des Schlafs* bewirkt, dass die Wesen unter seinem Einfluss schläfrig werden. Bei erfolgreichem Zauber und misslungener Resistenz müssen sie einen

$$\text{AEW}(\text{Sb}) \text{ mit } \text{WM} - (\text{AEW}(\text{Zaubern}) / 5)$$

machen, der entscheidet, ob sie sich gegen ihr Schlafbedürfnis behaupten können, bei einem Misserfolg schlafen sie ein.

Gelingt der AEW(Sb), so reduziert das Schlafbedürfnis zumindest noch die Wahrnehmungsfähigkeit. Die Wesen erhalten

$$\text{WM} - (5 + (\text{AEW}(\text{Zaubern}) - \text{AEW}(\text{psyRes})) / 10)$$

auf alle AEW(Wahrnehmung). Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich.

Besonderes: Bei bereits schlafenden Personen bewirkt dieses Lied, dass sie nur sehr schwer aufzuwecken sind. Nur wenn der AEW(Sb) wie oben beschrieben gelingt, sind sie durch Schütteln o.ä. zu wecken. Laute Geräusche etc. lassen sie nicht aufwachen weshalb z.B. Schleichen in einer solchen Situation überflüssig ist.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Schwäche [BF]

LKF: 15 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** 10 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Schwäche* bewirkt, dass die Opfer

((AEW(Zaubern) - AEW(psyRes)) / 2) KP

vorübergehend verlieren. Bei erfolgreichem Zauber sinkt dabei ihr KP-Stand mindestens auf KP-Max/2. Während der Wirkungsdauer haben sie alle Folgen dieses Verlustes zu erleiden, auch eventuelle Abzüge aufgrund eines niedrigen KP-Standes bzw. die Abzüge bei KP = 0. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich.

Nach dem Ende der Wirkung erhalten die betroffenen Wesen die entsprechenden KP sofort wieder zurück.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Zähmung [BF]

LKF: 15 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** 10 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Zähmung* lässt jedes Tier (Wesen von tierischer Intelligenz), das unter seinen Einfluss gerät, zahm und zutraulich werden. Es wird auf keinen Fall den / die Bard/in oder ein anderes Wesen in seinem / ihren Umfeld angreifen. Auf wilde Tiere ohne Abrichtung und Dressur hat es keine weitere Wirkung.

Dressierte oder abgerichtete Tiere sind unter dem Einfluss dieses Liedes der Lenkung durch die zaubernde Person zugänglich - allerdings nur im Rahmen ihrer Ausbildung. Dieses überwindet auch eventuell adressierte Ablehnungsreaktionen gegen fremde Personen. Ebenso ist es geeignet bockige oder durchgegangene Reittiere wieder ruhig und kontrollierbar zu machen.

Besonderes: Auf intelligente Wesen wirkt dieses Lied wie das *Lied der Freude* (1. Ebene).

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Wahl der Opfer [HF]

EW: **LKF:** 15 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]

Level: **LKF:** 15 **Lehrgrenze:** 80 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: genügend Ebene-1-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** + Level [MP]

Wd: -- **Wb:** --

Beschreibung: Wird die Hilfsfertigkeit *Wahl der Opfer* angewandt, so kann der / die Bard/in jeweils

(angewandter Level / 10) Kriterien (abrunden!)

bestimmen, nach denen die Opfer ausgewählt werden. Dabei können die Kriterien logisch durch „nicht“, „oder“ oder „und“ verknüpft sein, und das in mehreren Ebenen. Die Kriterien können aus dem folgenden Katalog gewählt werden:

- **Geschlecht** (männlich / weiblich).
- **Altersgruppe** in folgenden Unterteilungen: Kleinkinder (bis 5 J), Kinder (5 - 10 J), Heranwachsende (11 - 15 J), Jugendliche (16 - 20 J), junge Erwachsene (21 - 30 J), Erwachsene (31 - 40 J), ältere Erwachsene (41 - 50 J), Alte (50 - 60 J), Greise (über 60 J), die Altersangabe beziehen sich auf Menschen, bei anderen Rassen können sie sich entsprechend der Lebenserwartung verschieben.
- **Rasse / Art:** hierzu muss der / die Bard/in eine entsprechende Sapienkenkunde oder Tierkunde auf mindestens 25 beherrschen.
- **Heimatsprache / Land bzw. Volk**, aber nur wenn der / die Bard/in diese Kultur kennt: hierzu muss der / die Bard/in die entsprechende Sprache, Geschichtskunde-Land oder Sagenkunde-Kulturkreis beherrschen, die Summe dieser relevanten EW muss mindestens 30 betragen.
- Wesen, die das Lied in einer bestimmten **Anfangsphase** mindestens 5 Sekunden gehört haben (5 - 100 s).

Besonderes: Diese Hilfsfertigkeit gilt falls mehrere Lieder gemeinsam gespielt werden normalerweise für alle Lieder gleichartig.

Sollen verschiedene Lieder auf verschiedene Opfergruppen wirken, so ist nach folgenden Regeln zu verfahren:

- Für jedes Lied müssen einzeln die Kriterien mit *Wahl der Opfer* festgelegt werden, auch wenn z.B. zwei von drei gleichzeitigen Liedern auf die gleichen Opfer einwirken sollen.
- Auch bei einem Lied, das auf alle Personen einwirken soll, zählt das Auswahlkriterium „Alle“ als Anwendung der Hilfsfertigkeit.
- Als angewandter Level zählt die Summe der Kriterien für alle Lieder.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

3.) Ebene des Zwangs

Die Lieder dieser Ebene bewirken nicht nur Stimmungen, sondern zwingen die Opfer zu bestimmten Handlungen

Lied des Grauens [BF]

LKF: 40 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: genügend Ebene-2-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 10 s **Kosten:** 15 MP + Zeit-MP

Wd: s. Regelwerk **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied des Grauens* bewirkt bei seinen Opfern einen panikartigen Angstschub. Nur wenn ihnen ein AEW(Sb) gelingt, entgehen sie dem Grauen soweit, dass sie sich nicht augenblicklich zur Flucht wenden und so schnell sie können weg rennen. Dabei halten sie erst an, wenn die

Wirkungsdauer des Liedes vorbei ist (mensch beachte dabei, dass die Opfer beim Laufen irgendwann den Wirkungsbereich verlassen). Das Laufen hat sie je 10 Sekunden Dauer 1/10 ihres KP-Max an KP gekostet.

Wesen denen ihr AEW(Sb) gelingt, können stehen bleiben, stehen aber unter einem Einfluss wie beim *Lied der Angst*: Die Angst bedeutet für die Opfer eine merkliche Ablenkung von allen Handlungen, so dass sie

WM-(2 + (AEW(Zaubern) - AEW(psyRes.))/10)

auf alle EW erhalten.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Lenkung [BF]

LKF: 40 **Lehrgrenze: 25** **[MFS]**

Talent: 4 × Mt + Int **RKM: -5**

Vor.: genügend Ebene-2-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 10 s **Kosten: 15 MP + Zeit-MP**

Wd: s. Regelwerk **Wb: s. Regelwerk**

Beschreibung: Das *Lied der Lenkung* ermöglicht es der zaubernden Person, Tiere zu steuern als hätte er / sie ein Willenskontrolle über diese. Dabei können Tiere natürlich nur Handlungen vollziehen, die ihnen körperlich möglich sind. Außerdem können die stärksten Lebens erhaltenden Instinkte nicht überwunden werden (z.B. Fluchttrieb bei angreifenden Raubtieren). Ansonsten können Tiere aber hiermit fast wie Roboter eingesetzt werden.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Lockung [BF]

LKF: 40 **Lehrgrenze: 25** **[MFS]**

Talent: 4 × Mt + Int **RKM: -5**

Vor.: genügend Ebene-2-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 10 s **Kosten: 15 MP + Zeit-MP**

Wd: s. Regelwerk **Wb: s. Regelwerk**

Beschreibung: Das *Lied der Lockung* bewirkt, dass die Opfer, seien sie Tiere oder intelligente Wesen, der / dem Bard/ in willenlos folgen. Dabei lauschen sie verzückt der Musik und gehen / laufen hinter dem / der Bard/in in dem von ihm / ihr vorgegebenen Tempo hinterher.

Nach dem Lied sind sie sich der abgelaufenen Vorgänge durchaus bewusst, aber nur wenn ihnen ein AEW(Logiktalent) mit WM+25 besser als der AEW(Zaubern) gelingt, können sie sich denken, dass das Lied sie nicht nur fasziniert sondern magisch manipuliert hat.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Tanzlust [BF]

LKF: 40 **Lehrgrenze: 25** **[MFS]**

Talent: 4 × Mt + Int **RKM: -5**

Vor.: genügend Ebene-2-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 10 s **Kosten: 15 MP + Zeit-MP**

Wd: s. Regelwerk **Wb: s. Regelwerk**

Beschreibung: Das *Lied der Tanzlust* zwingt seine Opfer dazu, ekstatisch zu tanzen. Dabei verlieren sie 1W10 KP je Runde, die sie tanzen. Erreicht ein Opfer dabei den Stand von 0 KP, so bricht es vor Erschöpfung ohnmächtig zusammen. Diese Ohnmacht dauert 1W10 Minuten. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich.

Besonderes: Spieldauer muss mindestens 10 s sein!

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Verwirrung [BF]

LKF: 40 **Lehrgrenze: 25** **[MFS]**

Talent: 4 × Mt + Int **RKM: -5**

Vor.: genügend Ebene-2-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 10 s **Kosten: 15 MP + Zeit-MP**

Wd: s. Regelwerk **Wb: s. Regelwerk**

Beschreibung: Das *Lied der Verwirrung* sorgt bei den Opfern für eine totale Verwirrung. Sie stehen / sitzen herum und wissen überhaupt nicht, was sie tun wollen. Sie beginnen keine Handlungen, hören mit allen laufenden Handlungen auf und sind somit völlig passiv. Sie lauschen lediglich scheinbar verzückt der Musik und wehren sich nur gegen Handlungen, die offensichtliche Angriffe sind. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich.

Nach Ende der Wirkungsdauer erwachen sie wie aus einem Tagtraum und setzen ihre Handlungen fort. Nur wenn ihnen ein AEW(Logiktalent) mit WM+25 besser als der AEW(Zaubern) gelingt, können sie sich denken, dass das Lied die Ursache für diese Lücke in ihren Handlungen und Gedanken ist.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied der Zwietracht [BF]

LKF: 40 **Lehrgrenze: 25** **[MFS]**

Talent: 4 × Mt + Int **RKM: -5**

Vor.: genügend Ebene-2-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 10 s **Kosten: 15 MP + Zeit-MP**

Wd: s. Regelwerk **Wb: s. Regelwerk**

Beschreibung: Das *Lied der Zwietracht* bewirkt, dass alle Wesen unter seinem Einfluss blindlings und sofort alle anderen angreifen. Dabei suchen sie sich im Prinzip das nächst stehende Wesen als Opfer aus, wenn dieses nicht schon von jemand anderem angegriffen wird. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich, jedes Tier wird dabei entsprechend seinem angeborenen Verhalten kämpfen, so werden Kämpfe gegen Artgenossen wie Rivalitätskämpfe geführt (meist nicht tödlich), Angriffe auf

potentielle Beutetieren werden von Raubtieren mit tödlicher Absicht geführt.

Der / die Bard/in selbst bleibt von diesen Angriffen verschont und ist auch in dem dicksten Kampf den er / sie dadurch auslöst sicher.

Besonderes: Zusätzlich kann hier die Hilfsfertigkeit *Wahl der Opfer* dazu benutzt werden, zu bestimmen welche Wesen von den Angriffen verschont bleiben. Die dabei benutzten Kriterien sind zu den eventuell schon benutzten dazu zu zählen. Hier kann das Kriterium „Herkunftskultur etc.“ nicht benutzt werden.

Es kann aber nicht verhindert werden, dass unter dem Einfluss des Liedes stehende Wesen sich gegenseitig angreifen.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Einflechten als Untermelodie [HF]

EW: LKF: 40 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]

Level: LKF: 35 **Lehrgrenze:** 50 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: genügend Ebene-2-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten:** + Level [MP]

Wd: -- **Wb:** --

Beschreibung: Die Hilfsfertigkeit *Einflechten als Untermelodie* ermöglicht es der spielenden Person, das Zaubered als Untermelodie in ein beliebig anderes Lied mit einzubauen. Dadurch ist dann das eigentliche Lied praktisch nicht mehr zu erkennen.

Ein/e Bard/in kann dabei jeweils

(angewandter Level / 10) Untermelodien

(abrunden!) in ein Lied einflechten. Allerdings kann dieses nur dann zum Einflechten mehrerer magischer Lieder genutzt werden, wenn auch die Hilfsfertigkeit *Mischung der Lieder* auf entsprechendem Level eingesetzt wird.

Besonderes: Im Prinzip sind die eingeflochtenen Untermelodien nicht zu erkennen. Allerdings können andere Bard/innen, die diese Fertigkeit ebenfalls haben, dieses eventuell doch schaffen. Dazu muss ihnen ein AEW(Einflechten als Untermelodie) gelingen.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

4.) Ebene der Macht

Die Lieder der Macht sind Lieder, die eine dauerhafte Wirkung entfalten. Diese Wirkung ist aber nicht völlig irreversibel und kann nach einer gewissen Zeit auch durch nichtmagische Methoden wieder aufgehoben werden, meist aber nur durch langwierige mühsame Methoden.

Mehr noch als bei den anderen Liedern werden diese von anderen Personen sehr mit Misstrauen behandelt. Ihre Anwendung wird in den meisten Kulturen hart bestraft!

Lied der Liebe [BF]

LKF: 60 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: genügend Ebene-3-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: 10 s - 15 Min **Kosten:** 20 MP + Zeit-MP

Wd: permanent (s.u.) **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied der Liebe* bewirkt, dass sich die Opfer in eine Person verlieben.

Dieses ist zunächst die / der Bard/in selbst, wenn nicht das Lied durch entsprechenden Text auf eine ganz bestimmte andere Person gezielt wird, die den Opfern allerdings bekannt sein muss. Dazu kann das Lied entweder gesungen werden, oder aber das Lied wird auf einem Instrument gespielt und von der / dem Bard/in mit entsprechendem Gesang begleitet.

Um seine volle Wirkung zu entfalten, muss ein Opfer für 15 Minuten unter dem Einfluss des Liedes sein. Bei nur kürzerer Dauer schwächt sich der Einfluss entsprechend zu einem mehr oder weniger starken Freundschaftsgefühl ab. Dieses macht sich regeltechnisch dadurch bemerkbar, dass diese Person jeweils

WM+(Spieldauer [s] / 10)

auf AEW((Sympathiewert) gegenüber den Opfern dieses Liedes hat.

Besonderes: Wenn dieses Lied seine Wirkung erst einmal entfaltet hat, unterliegen dieses Gefühle im Prinzip der normalen Entwicklung von Gefühlen bei Menschen (bzw. Humanoiden). Dieses setzt nach ca. (2 + Spieldauer [Min] / 2) Monaten ein. Allerdings tritt keine Abschwächung ein, wenn die Liebe / Freundschaft von der anderen Person gepflegt wird, lediglich kontraproduktive Handlungen wie Zurückweisungen können zu einer Schwächung des Gefühls führen.

Dieses Lied kann im Prinzip ebenso auf Tiere angewandt werden, allerdings verlieben sich diese immer in die zaubernde Person selbst. Wie sie sich anschließend verhalten, hängt natürlich von ihrer Art ab, im Prinzip betrachten sie dabei die zaubernde Person als einen begehrten Sexualpartner, was natürlich zu durchaus lästigem Verhalten führen kann.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: Mit 50 % Wahrscheinlichkeit wird der / die Bard/in alleiniges Opfer der Magie und verliebt sich selbst in die entsprechende Person. Tritt dieses nicht ein s. Regelwerk.

Lied des Spottes [BF]

LKF: 60 **Lehrgrenze:** 25 [MFS]

Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5

Vor.: genügend Ebene-3-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: 10 s - 15 Min **Kosten:** 20 MP + Zeit-MP

Wd: permanent (s.u.) **Wb:** s. Regelwerk

Beschreibung: Das *Lied des Spottes* kann das Ansehen einer Person dauerhaft bei den von der Magie beeinflussten Personen herabsetzen. Dazu muss es auf einem Instrument gespielt werden, während der / die Bard/in gleichzeitig einen Schmähtext auf die betroffene Person singt.

Durch die Wirkung dieses Liedes erhält dieses Person faktisch

WM-(Spieldauer [s] / 10), max. WM-100

auf alle AEW(Sympathiewert) gegenüber den verzauberten Personen. Übersteigt dieser Abzug den EW(Sympathiewert) so ist bei jedem Kontakt mit den verzauberten ein AEW(Sym) zu machen mit den entsprechenden Folgen im höchstwahrscheinlichen Fall des Scheiterns. Diese Abzüge gelten auch, wenn die Situation eher ein AEW(Au) oder AEW(St) erfordern.

Personen, die nicht mit dem Lied verzaubert wurden verhalten sich nach wie vor normal gegenüber der geschmähten Person! Allerdings kann natürlich die Asympathie einflussreicher Personen Auswirkungen auf das Verhalten anderer haben.

Besonderes: Wenn dieses Lied seine Wirkung erst einmal entfaltet hat, unterliegen diese Gefühle im Prinzip der normalen Entwicklung von Gefühlen bei Menschen (bzw. Humanoiden). Dieses setzt nach ca. (2 + Spieldauer [Min] / 2) Monaten ein. Allerdings tritt keine Abschwächung ein, wenn die geschmähte Person sich nicht weiter darum kümmert. Versucht sie jedoch die Anerkennung der verzauberten Personen zurückzugewinnen, so kann sie je nach Bemühen ihre Abzüge gegenüber diesen Personen um 1 bis 3 Punkte je Woche verbessern, bis sie wieder bei 0 ist. Dieses Lied ist auf Tiere nicht anwendbar.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: Mit 50 % Wahrscheinlichkeit wird der / die Bard/in selber Opfer der Magie und sein Ansehen entsprechend bei den bezauberten Personen geschmälert. Tritt dieses nicht ein s. Regelwerk.

Lied des Wahnsinns [BF]

LKF: 60 **Lehrgrenze: 25** **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM: -5**

Vor.: genügend Ebene-3-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: 10 s - 15 Min **Kosten: 20 MP + Zeit-MP**

Wd: permanent (s.u.) **Wb: s. Regelwerk**

Beschreibung: Das *Lied des Wahnsinns* sorgt dafür, dass seine Opfer ihre geistige Klarheit verlieren und wahnsinnig werden. Dabei steigt während der Wirkungsdauer faktisch ein zusätzlicher Eigenschaftswert „Wahnsinn“ (Ws) auf

Ws = Spieldauer [s] / 10, max. Ws = 100.

Dabei gibt die Differenz (Log - Ws) bzw. (Int - Ws) an, wie viel Prozent der Zeit die betroffene Person noch geistig klar agiert. Dieses ist dann auch die Wahrscheinlichkeit, dass sie in einem bestimmten Moment vernünftig reagiert.

Sind beide Differenzen kleiner 0, lebt die Person in permanentem Wahnsinn. Wie dieser Wahn speziell ausgeformt ist, ist individuell zu bestimmen, von leichten Halluzinationen über Schizophrenie bis zur völligen Existenz in einer imaginären Traumwelt.

Dieses Lied ist auf Tiere nicht anwendbar.

Besonderes: Wenn dieses Lied seine Wirkung erst einmal entfaltet hat, unterliegt der Wahnsinn im Prinzip der normalen Entwicklung solcher Phänomene bei Menschen (bzw. Humanoiden). Dieses setzt nach ca. (2 + Spieldauer [Min] / 2) Monaten ein.

Allerdings tritt keine Abschwächung ein, wenn sich niemand um die wahnsinnige Person kümmert. Wird jedoch eine psychiatrische Behandlung versucht, so kann jeder Tag

erfolgreicher Behandlung den Wert für Ws um 1 senken, bis er wieder bei 0 ist. Die Person ist dann völlig geheilt.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Lied des Vergessens [BF]

LKF: 60 **Lehrgrenze: 25** **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM: -5**

Vor.: genügend Ebene-3-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 10 s **Kosten: 20 MP + Zeit-MP**

Wd: permanent (s.u.) **Wb: s. Regelwerk**

Beschreibung: Das *Lied des Vergessens* raubt den Opfern die Erinnerung an einen Zeitraum völlig. Dabei zählt der Zeitraum vom Beginn des Spielens an in die Vergangenheit, seine Länge ermittelt sich mit

(Spieldauer × (AEW(Zaubern) - AEW(psyRes))).

Der / die Bard/in kann allerdings nur grob abschätzen, wie groß der Faktor Spieldauer zu dem gelöschten Erinnerungszeitraum ist (über einen verdeckten AEW(Int), Abschätzung stimmt mit $\pm((200 - \text{AEW(Int)}) / 10)$, die Spielleitung sagt dann einen Wert am Rand der Grenze). Es steht aber die Möglichkeit zur Verfügung, beim Spielen einen Höchstwert für den Zeitfaktor festzulegen.

Dieses Lied ist auf Tiere zwar anwendbar, ergibt aber selten einen Sinn, da Tiere nur wenige konkrete Erinnerungen haben.

Besonderes: Das Vergessen kann vorübergehend durch das *Lied der Erinnerung* oder andere Methoden, die den Wert Log steigern zumindest teilweise aufgehoben werden, indem für diese Erinnerungen dann die Verbesserung des Log-Wertes als AEW(Log) für die Erinnerung steht.

Ansonsten können andere Personen der verzauberten Person alle Ereignisse, deren Erinnerung gelöscht wurde erzählen, wodurch die Erinnerung an genau das, was erzählt wurde wieder zurückkommt. Lücken können dadurch aber nicht wieder durch Assoziation gefüllt werden.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: s. Regelwerk.

Mischung der Lieder [HF]

EW: **LKF: 60** **Lehrgrenze: 25** **[MFS]**
Level: **LKF: 70** **Lehrgrenze: 75** **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM: -5**

Vor.: genügend Ebene-3-Fertigkeiten auf gleichem EW

Zd: Spieldauer > 5 s **Kosten: + Level [MP]**

Wd: -- **Wb: --**

Beschreibung: Die Hilfsfertigkeit *Mischung der Lieder* ermöglicht es der spielenden Person, mehrere Zauberspiele gleichzeitig zu spielen. Dabei werden durch besondere Spieltechnik praktisch alle Melodien gleichzeitig gespielt und entsprechend chaotisch wirkt das Gespielte auch auf die Zuhörenden. Allerdings könne alle oder einige dieser Lieder durch gleichzeitige Anwendung der Hilfsfertigkeit Einflechten als Untermelodie harmonisch in eine Grundmelodie eingefügt werden, wobei sie nicht mehr direkt hörbar sind. Ein/e Bard/in kann dabei jeweils

6.) Ebene der Meister/innen

Die Ebene der Meister/innen umfasst das *Lied der Schöpfung* zur magischen Erschaffung von Gegenständen, sowie die Fertigkeit zum Bau der dafür benötigten Instrumente.

Lied der Schöpfung [BF]

EW: LKF: 120 Lehrgrenze: 25 [MFS]
2. EW: LKF: 60 Lehrgrenze: 75 [MFS]
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5
Vor.: genügend Ebene-5-Fertigkeiten auf gleichem EW
Vor.: Musik-Magie, genügend Ebene-5-Fertigkeiten
Zd: s. Besonderes **Kosten:** 40 MP + Zeit-MP
Wd: permanent **Wb:** ein Objekt

Beschreibung: Das *Lied der Schöpfung* dient den Meister/innen der Bard/innenkunst dazu, beliebige unbelebte und nicht-magische Gegenstände aus dem Nichts zu erschaffen. Dabei ist die größtmögliche Masse des Objektes durch die Stärke des magischen Instrumentes vorgegeben, das für dieses Lied benötigt wird (s. Bau magischer Instrumente).

Während das Lied auf einem Instrument gespielt wird, singt die zaubernde Person ein Lied, das ihr hilft sich auf das zu schaffende Objekt zu konzentrieren. Bei erfolgreichem AEW(Zaubern) entscheidet dann ein AEW(Lied der Schöpfung, 2. EW), inwieweit der geschaffene Gegenstand mit dem gewünschten übereinstimmt. Dieser AEW wird modifiziert, wie es beim Wissenschaftlichen Magiesystem für Illusionen (bei bekannten Gegenständen) und Erschaffung von Phantasiegegenständen angegeben ist.

Wie bei anderer Magie auch ist der Gegenstand nicht immer voll funktionstüchtig. Die zaubernde Person muss einen AEW(notwendige theoretische Handwerksfertigkeit) machen, auf den sie WM+(AEW(Lied der Schöpfung, 2. EW)-100) erhält. Nur wenn beide erfolgreich sind, ist das Objekt tatsächlich ein voll funktionstüchtiger Gegenstand, als sei er natürlich erschaffen.

Scheitert der AEW(notw. theor. Handw.), so stimmt der Gegenstand zwar äußerlich überein, aber technische Bearbeitungseinheiten stimmen nur zu (AEW(notw. theor. Handw.)) %, so dass er entsprechend störanfälliger ist. (vgl. *Magie und Erschaffung handwerklicher Objekte* beim Wissenschaftlichen Magiesystem).

Besonderes: Die Zeitdauer des Liedes richtet sich nach der Höhe des AEW(Zaubern) nach dem System für zeitaufwendige Spezialfertigkeiten:

$$\text{Zeitdauer} = (200 - \text{AEW})/10 \text{ [Minuten].}$$

Kommt es genauer auf die Zeit an, so gelten die 1er Stellen je 6s, ein Fehlversuch dauert 10 Min.

Während der Zauberdauer bildet sich das Objekt langsam aus einer glimmenden Farbwolke heraus, das Glimmen verlöscht am Ende der Zeitdauer. Wird der Zauber vorzeitig unterbrochen löst sich das Objekt wieder auf.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk und hier beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: Es besteht die Gefahr der Beschädigung des Instrumentes wie unten beschrieben, ansonsten s. Regelwerk.

Bau magischer Instrumente [BF]

LKF: 200 **Lehrgrenze:** 25 **[MFS]**
Talent: 4 × Mt + Int **RKM:** -5
Vor.: genügend Ebene-5-Fertigkeiten auf gleichem EW
Zd: 10 Min **Kosten:** 1 MP je 1 kg Potential
Wd: permanent **Wb:** ein entsprechend präpariertes Instrument

Beschreibung: Die Fertigkeit *Bau magischer Instrumente* ist nicht nur ein Zauberspruch im eigentlichen Sinne, sondern enthält auch noch das Wissen darum mit welchen Mitteln aus einem konventionellen Instrument ein magisches, für das *Lied der Schöpfung* benutzbares Instrument gebaut werden kann.

Dazu muss spezielle magische Materie in das Instrument an besonderen Stellen eingelassen werden, und zwar um so mehr, je höher das Potential eines solchen Instrumentes ist. Unter dem Potential wird dabei die Höchstgrenze der Masse der magisch mit diesem Instrument erschaffbaren Gegenstände verstanden. Je 1 kg Potential muss 2 Gramm der speziellen magischen Materie eingebaut werden, diese kostet ca. 2 GS je Gramm (Handelspreise ca. das Fünffache). Wenn der Bau abgeschlossen ist, muss die Magie durch einen unmodifizierten AEW(Zaubern) aktiviert werden. Scheitert dieser, ist das Instrument unbrauchbar, die magische Materie kann aber wiederverwendet werden.

Die verschiedenen Arbeitsschritte können von verschiedenen Personen ausgeführt werden, die aber entweder die Fertigkeit Bau magischer Instrumente selber beherrschen müssen, oder von einer kundigen Person angeleitet sein müssen. Ebenso muss die kundige Person nicht selber Instrumente-Bauer sein, sondern kann mit einem solchen zusammenarbeiten. Lediglich der aktivierende Zauber muss von der kundigen Person selber durchgeführt werden.

Besonderes: Diese Fertigkeit ist nah verwandt mit der Großen Magie des Wissenschaftlichen Magiesystems. Sie kann aber völlig unabhängig davon erlernt werden.

Die Herstellung der magischen Materie erfordert natürlich auch alchemistische Kenntnisse. Wird sie von einer Person hergestellt, die Bau magischer Instrumente nicht selber beherrscht so ist auf jeden Fall ein AEW(Alchimie) zu machen, ob die Herstellung gelingt.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk.

kritischer Fehler: Das gebaute Instrument ist nicht nur unbrauchbar, auch die spezielle magische Materie ist nicht wiederverwendbar, ansonsten s. Regelwerk.

Magische Konzentrationsfähigkeit [TF]

LKF: 500 Lehrgrenze: 5 [AFS]
Talent: 75 RKM: -/-

Vor.: magische Ausbildung

Beschreibung: *Magische Konzentrationsfähigkeit* verbessert nach dem System für Trainingsfertigkeiten den Eigenschaftswert Magietalent (Mt).

Besonderes: Indirekt verbessern sich hierbei die MP, die Resistenzen und von Magietalent beeinflusste Talente.

Handhabung des EW: keiner.

Psychologisches Auftrittstraining [TF]

LKF: 400 Lehrgrenze: 5 [AFS]
Talent: 75 RKM: -/-

Vor.: --

Beschreibung: *Psychologisches Auftrittstraining* verbessert nach dem System für Trainingsfertigkeiten den Eigenschaftswert Sympathiewert (Sym).

Besonderes: Die Steigerung des Sympathiewertes erfolgt nur in halben Schritten also je Stufe (100 - Wert)/20.

Handhabung des EW: keiner.

Ratetraining [TF]

LKF: 500 Lehrgrenze: 5 [AFS]
Talent: 75 RKM: -/-

Vor.: --

Beschreibung: *Ratetraining* verbessert nach dem System für Trainingsfertigkeiten den Eigenschaftswert Intuition (Int).

Besonderes: Indirekt verbessern sich hierbei das Reaktionsvermögen (Rv), die psychische Resistenz (psy. Res), Wahrnehmung und von Intuition beeinflusste Talente.

Handhabung des EW: keiner.

Reaktionstraining [TF]

LKF: 600 Lehrgrenze: 5 [AFS]
Talent: 75 RKM: -/-

Vor.: --

Beschreibung: *Reaktionstraining* verbessert nach dem System für Trainingsfertigkeiten den Eigenschaftswert Reaktionsvermögen (Rv).

Besonderes: Die Steigerung des Reaktionsvermögens erfolgt in kleineren Schritten, je Stufe (80 - Wert)/10.

Handhabung des EW: keiner.

Schminken [TF]

LKF: 400 Lehrgrenze: 5 [AFS]
Talent: 75 RKM: -/-

Vor.: Int 21, Ges 31

Beschreibung: *Schminken* verbessert nach dem System für Trainingsfertigkeiten den Eigenschaftswert Aussehen (Au). Dabei ist es allerdings keine klassische Trainingsfertigkeit, da sie nicht trainiert werden muss. Dafür wirkt sie nur, wenn sie am Morgen oder zu einem anderen Zeitpunkt angewendet wurde, der vor dem Moment liegt, da ein AEW(Aussehen) erfolgt. Jede Schminkstufe erfordert dabei 10 Minuten in der Ausführung. Das Schminken hält längstens 24 Stunden in der Ausführung. Das Schminken hält längstens 24 Stunden in der Ausführung. Das Schminken hält längstens 24 Stunden in der Ausführung. Das Schminken hält längstens 24 Stunden in der Ausführung. Dabei kostet jedes Schminken je Stufe und Tag 0,5 KS Kosmetika. Diese muss ein Charakter natürlich dabei haben.

Besonderes: Da *Schminken* rein oberflächliche Kosmetik betrifft, kann es auch auf andere Personen angewandt werden, allerdings muss dann die doppelte Zeit aufgewandt werden, da die / der Schminkende ausprobieren muss, welche Varianten am besten wirken, was er / sie bei sich selber bereits kennt.

Indirekt verbessert sich hierbei der Sympathiewert.

Handhabung des EW: keiner.

Stimmausbildung [TF]

LKF: 400 Lehrgrenze: 5 [AFS]
Talent: 75 RKM: -/-

Vor.: --

Beschreibung: *Stimmausbildung* verbessert nach dem System für Trainingsfertigkeiten den Eigenschaftswert Stimme (St).

Besonderes: Indirekt verbessern sich hierbei Sympathiewert und von Stimme beeinflusste Talente.

Handhabung des EW: keiner.

Wahrnehmungsvermögen [TF]

LKF: 400 Lehrgrenze: 20 [AFS]
Talent: 75 RKM: -/-

Vor.: --

Beschreibung: *Wahrnehmungsvermögen* verbessert den Basiswert für die automatische Fertigkeit Wahrnehmung. Dabei beträgt die Verbesserung abweichend von der üblichen Regel genau EW(Wahrnehmungsvermögen) Punkte.

Besonderes: Die Lehrgrenze bei Wahrnehmungsvermögen liegt bei 20.

Handhabung des EW: keiner.

Musische Fertigkeiten

Musische Fertigkeiten in Tjoste sind praktisch alle Fertigkeiten, bei denen ein künstlerischer Aspekt im Vordergrund steht. Dabei sind sie zum Teil umfassend, das heißt sie enthalten sowohl künstlerische als auch handwerkliche Komponenten einer Kunst, zum Teil sind sie aber auch auf den künstlerischen Aspekt beschränkt und erfordern ein zusätzliches Erlernen handwerklicher Fertigkeiten.

Akrobatik [SF]

LKF: 50 Lehrgrenze: 50 [AFS]
Talent: 3 × Ges + 2 × Schn RKM: -20

Vor.: Ges 11, Schn 11

Basisfertigkeit: Bewegen

Beschreibung: *Akrobatik* umfasst Darstellungen in denen Balanceakte, Menschenpyramiden und ähnliches mit dem eigenen Körper ausgeführt werden sowie unterhaltsame turnerische Kunststücke. Es ist die Basisfertigkeit für die Fertigkeiten: Balancieren, Jonglieren, Laufen und Springen und umfasst entsprechend auch diese Fertigkeiten.

Besonderes: Personen mit der Fertigkeit *Akrobatik* können die Fertigkeit *Balancieren* bis zum gleichen EW zu halbierten Kosten lernen. Sie beherrschen außerdem *Balancieren* automatisch auf mindestens EW(Akrobatik) / 2.

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten. Bei Stürzen müssen alle Personen einen AEW(Akrobatik + Ges) machen.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Bildende Kunst [BF]

LKF: 20 Lehrgrenze: 45 [AFS]
Talent: 3 × Ges + Int + Log RKM: 0

Vor.:--

Beschreibung: *Bildende Kunst* ist die Basisfertigkeit für alle formenden und gestaltenden Künste, genauer gesagt: Malerei und Handwerk.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Bildhauerei [SF]

LKF: 15 Lehrgrenze: 50 [AFS]
Talent: 3 × Ges + Log + Int RKM: 0

Vor.: --Ges 11, Int 11

Basisfertigkeit: Bildende Kunst

Beschreibung: *Bildhauerei* umfasst die künstlerischen Aspekte der Herstellung von Statuen, Reliefs und anderer dreidimensionaler darstellender Kunst. Dabei ist diese Fertigkeit Stil-übergreifend. Allerdings müssen die handwerklichen Fertigkeiten für die Bearbeitung des gewählten Materials zusätzlich gelernt werden, das können neben der Basisfertigkeit auch geeignete Spezialfertigkeiten in der Bearbeitung des entsprechenden Materials sein.

Besonderes: Bei der Erschaffung eines Werkes muss ein AEW(handwerkliche Fertigkeit) nur gemacht werden, wenn die entsprechende Handwerksfertigkeit schlechter als EW 50 beherrscht wird.

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Darstellung [BF]

LKF: 30 Lehrgrenze: 45 [AFS]
Talent: 2 × Ges + 2 × Int + Log RKM: 0

Vor.:--

Beschreibung: *Darstellende Kunst* ist die Basisfertigkeit für alle darstellenden Künste, in denen Personen etwas vortrage, -spielen oder darstellen, wie Schauspielerei, Tanz oder Rhetorik.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Jonglieren [SF]

LKF: 40 Lehrgrenze: 50 [AFS]
Talent: 3 × Schn + 2 × Ges RKM: -15

Vor.: EW (Akrobatik) >10

Basisfertigkeit: Werfen

Beschreibung: *Jonglieren* umfasst artistische Darstellungen, in denen Gegenstände balanciert werden und das klassische Jonglieren mit mehreren Bällen, Fackeln, Keulen oder anderen Gegenständen.

Besonderes: Soll ein AEW(Jonglieren) feststellen, ob ein Jonglierversuch klappt, so ist Standard Jonglieren mit 5 Gegenständen nicht allzu sperriger Gestalt. Für Abweichungen sind entsprechend WM±(10 × zusätzliche / fehlende Gegenstände) und WM aufgrund der Sperrigkeit der Gegenstände.

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Komponieren [SF]

LKF: 45 Lehrgrenze: 50 [AFS]
Talent: Int ++ 4 × Log RKM: 40

Vor.: Log 31

Basisfertigkeit: Musik

Beschreibung: *Komponieren* ist die Fertigkeit selber Lieder und andere musikalische Werke zu erschaffen. Sie ist universell, also völlig unabhängig von Kulturkreisen und Musikinstrumenten.

Besonderes: Das Talent für Komponieren ist abhängig von den Fähigkeiten in Musizieren, dazu zählt der höchste EW(Musizieren) als eine der Talent-relevanten Eigen-

schaften. Diese wirkt aber nie rückwirkend sondern immer nur für den aktuellen Lernschritt.

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Malerei [SF]

LKF: 15 **Lehrgrenze:** 50 [AFS]

Talent: 3 × Ges + Log + Int **RKM:** 0

Vor.: Ges 11, Int 11

Basisfertigkeit: Bildende Kunst

Beschreibung: *Malerei* ist die Fertigkeit Bilder malen zu können. Dabei geht es sowohl um die handwerkliche Komponente des Umgangs mit Pinsel und Farben und Auswahl geeigneter Untergründe, als auch um die künstlerische Qualität der Bilder. Malerei umfasst alle denkbaren Maltechniken von Kohlezeichnungen bis Ölgemälden. Ebenso steht es den Künstler/innen frei, in welchem Stil sie malen wollen.

Besonderes: Außer für die Herstellung künstlerisch wertvoller Werke, kann *Malerei* auch für die Anfertigung möglichst detailgetreuer Skizzen und Bilder genutzt werden. Dabei kann es sich um Darstellung wichtiger Gegenstände oder Personen, das blitzschnelle Abzeichnen wichtiger Karten oder Darstellung beobachteter Ereignisse handeln. Eventuell entscheidet ein (verdeckter) AEW(Intuition), ob die / der Künstler/in dabei die wirklich wichtigen Aspekte der Zeichnung erkannt hat.

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Musik [BF]

LKF: 30 **Lehrgrenze:** 45 [AFS]

Talent: 3 × Int + 2 × Log **RKM:** 10

Vor.: --

Beschreibung: *Musik* ist die Basisfertigkeit für alle Künste die mit Musik machen und gestalten, also: Gesang, Musizieren und Komponieren.

Besonderes: --

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Musizieren (Instrument) [SF]

LKF: 21 **Lehrgrenze:** 50 [AFS]

Talent: 2 × Ges + 2 × Schn + Int **RKM:** -5

Vor.: Ges 11, Schn 11

Basisfertigkeit: Musik

Beschreibung: *Musizieren* ist die Fertigkeit ein Musikinstrument benutzen zu können. Sie muss für jedes Instrument extra erlernt werden.

Besonderes: Da Musizieren anders als andere Fertigkeiten für jedes einzelne Instrument wieder neu gelernt werden muss gibt es ein paar Zusatzregeln:

- Jedes nah verwandte Instrument wird automatisch mit EW(Musizieren) / 2 beherrscht. Allerdings muss trotzdem jedes neue Instrument von EW = 0 ab erlernt werden.

- Jedes beliebige Instrument wird, wenn ein paar Stunden Zeit waren, die grundlegende Art seiner Spielweise zu erproben, automatisch mit EW = (bester EW(Musizieren) / 5) beherrscht.

- Wird bereits ein nah verwandtes Instrument besser beherrscht, so dritteln sich die Lernkosten.

Nah verwandte Instrumente sind solche die sich nur geringfügig in Grifftechnik oder Ansatz (Blasinstrumente) oder Stimmung der Saiten (Saiteninstrumente) unterscheiden. Gibt es mehrere im Prinzip gleichartige Instrumente, die sich nur in ihrer Tonhöhe unterscheiden, so gilt der EW(Musizieren) für alle Instrumente dieser Familie.

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Rhetorik / Schreiben [SF]

LKF: 25 **Lehrgrenze:** 50 [AFS]

Talent: Int + 4 × Log **RKM:** 40

Vor.: Log 21

Basisfertigkeit: Sprachfamilie

Beschreibung: *Rhetorik / Schreiben* ist die Fertigkeit gute Reden, Geschichten, Romane oder Gedichte zu verfassen. Liegt der EW unter 60, so ist dieses allerdings mehr die Fertigkeit Geschichten gut zu erzählen, so dass die Zuhörenden gut unterhalten werden. Leute mit dieser Fertigkeitsstufe werden im allgemeinen als Geschichtenerzähler bezeichnet.

Damit eine Person in die Kategorien Literat/in, Dichter/in oder Rhetoriker/in fällt, muss er / sie *Rhetorik / Schreiben* auf mindestens 65 beherrschen und eine Sprache auf mehr als 75. Schreiben ist keine Voraussetzung, allerdings ist dann die Erschaffung von längeren als mittellangen Gedichten oder sogar Geschichten nur eingeschränkt möglich.

Besonderes: Es muss keine Sprache besser als 75 beherrscht werden um diese Fertigkeit zu erlernen. Wird *Rhetorik / Schreiben* aber auf besser als 65 beherrscht, kann es auf jede ausreichend beherrschte Sprache angewandt werden, auch wenn diese Sprache erst später so gut beherrscht wird

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Schauspielerei [SF]

LKF: 20 **Lehrgrenze:** 50 [AFS]

Talent: 3 × Int + 2 × Ges **RKM:** 40

Vor.: Ges 11, Int 11

Basisfertigkeit: Darstellung

Beschreibung: *Schauspielerei* umfasst die Fertigkeit, einen bestimmten Typus von Humanoiden darzustellen. Für die Aufführung eines Stückes mit Regisseur reicht ein normaler AEW. Eventuell entscheidet ein AEW((Logiktalent + Schauspielerei) / 2) der Regie führenden Person über die Qualität der Inszenierung extra.

Besonderes: *Schauspielerei* kann auch genutzt werden um einen anderen Menschen zu imitieren. Dabei muss aber zusätzlich über Verkleidung etc. entschieden werden. Wie gut

die / der Schausteller die zu imitierende Person darstellt wird in einem solchen Fall analog dem System für Verkleiden entschieden.

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Singen [SF]

LKF: 19 **Lehrgrenze:** 50 [AFS]
Talent: $2 \times \text{St} + 2 \times \text{Kons} + \text{Int}$ **RKM:** 20

Vor.: --

Basisfertigkeit: Musik

Beschreibung: *Singen* ist die Fertigkeit Lieder und andere musikalische Werke mit Gesang vortragen zu können. In **Tjoste** bezieht sich *Singen* dabei vor allem auf kunstvolle Liedformen. Im Alltagsgebrauch gelten folgende Richtwerte, damit eine Figur sich am Gesang beteiligen kann ohne dabei dumm aufzufallen:

Größen	EW(Singen) > 2,
Sauflieder	EW(Singen) > 10,
einfache Volkslieder	EW(Singen) > 15,
komplizierte Volkslieder	EW(Singen) > 30,

Besonderes: Singen ist in praktisch jedem Kulturkreis eine beliebte Form von gegenseitiger und gemeinsamer Unterhaltung auch im familiäreren Kreis. Deshalb hat jedes humanoide Wesen eine gewisse Fertigkeit im Singen, die es in der Kindheit erwirbt, dabei gilt für die Erschaffung einer Abenteurer/innen-Figur ein Basiswert von

$\text{EW}(\text{Singen}) = \text{St} / 10 + 2\text{W}10.$

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Tanzen [SF]

LKF: 10 **Lehrgrenze:** 50 [AFS]
Talent: $2 \times \text{Ges} + 2 \times \text{Schn} + \text{Int}$ **RKM:** -5

Vor.: Ges 31

Basisfertigkeit: Darstellung

Beschreibung: *Tanzen* ist die Fertigkeit sich zu Musik tänzerisch bewegen zu können. In **Tjoste** bezieht sich *Tanzen* vor allem auf Ballett artigen Tanz und andere „Kunsttänze“. Einfache Volkstänze, die in wenigen Minuten zu erlernen sind, erfordern keine tänzerischen Fertigkeiten.

Besonderes: *Tanzen* kann durchaus Kultur-spezifisch aufgefasst werden. Es können deshalb bei Bedarf Spezialstufen

von Tänzen für bestimmte Kulturkreise eingeführt werde, die dann LKF 1 haben. Es bleibt aber immer eine universelle Basisfertigkeit Tanzen, dann mit LKF 5, die überall angewandt werden kann.

Als Basisfertigkeit für Tanzen kann auch Musik genommen werden.

Handhabung des EW: Siehe im System für musische Fertigkeiten.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Verführen [SF]

LKF: 4 **Lehrgrenze:** 50 [AFS]
Talent: $2 \times \text{Sym} + \text{Au} + 2 \times \text{Int}$ **RKM:** -5

Vor.: Ges 31

Basisfertigkeit: Menschenkenntnis

Beschreibung: *Verführen* ist die Fertigkeit andere durch elegantes Umschmeicheln und Umwerben zu Handlungen zu bewegen, die sie sonst nicht getan hätten. Dabei geht es natürlich meistens um Sex, und die sexuelle Ausstrahlung einer Person wird dabei auch gezielt eingesetzt und in Szene gesetzt.

Besonderes: Die Resistenz gegen Verführungen hängt stark von der sexuellen Ausprägung einer Figur ab. Dazu muss diese natürlich mit der Spielleitung abgeklärt sein. Je nachdem gibt es dann positive Modifikationen bis hin zur absoluten Resistenz, wenn die verführende Person absolut nicht den sexuellen Vorlieben entspricht (insbesondere vom Geschlecht her).

Handhabung des EW: Bei der klassischen Verführung wird ein AEW(Verführen) gemacht, gegen den das Opfer ein AEW(psy. Res) hat. Soll Verführen für andere Ziele eingesetzt werden, so zählt der EW(Verführen) zur Hälfte als positive Modifikation zum Sympathiewert (s. dort).

Außerdem kann Verführen im Sinne der Regeln für musische Fertigkeiten angewendet werden, wenn eine Figur sich durch Prostitution bzw. einer Stellung als Kurtisane / Liebhaber Geld beschaffen will. Geht es darum in Gasthäuser oder ähnlichen Orten durch Flirten und Schöntun Geld zu erlangen, so wird direkt das System für musische Fertigkeiten angewendet.

Wenn die Figur sich richtig prostituiert ist der Verdienst abhängig von der sozialen Schicht, in der sich die Figur bewegt und liegt bei etwa $(\text{AEW}(\text{Verführen}) \times \text{Schicht} / 500)$ SL.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Komplexe soziale Fertigkeiten

In dem System Tjoste gibt es keine komplexeren sozialen Fertigkeiten. Der Grund dafür ist, dass eigentlich gedacht ist, solche dem Ausspielen zu überlassen und nicht zu fixieren.

Das kann natürlich auch anders gehandhabt werden. Aber auch in diesem Fall sollte das System nicht einfach erweitert werden, denn die Einführung zusätzlicher Fertigkeiten bewirkt zwangsläufig, dass damit Figuren ohne diese Fertigkeiten im Vergleich zu vorher abgewertet sind, da sie ihnen nun explizit fehlen, oder aber dieser Umstand durch weitere automatisch erlernten Basiswerte aufgefangen werden muss. Dieses wiederum bläht das System weiter auf.

Ein Ausweg kann sein, die komplexen Fertigkeiten einfach aus den vorhandenen elementaren Fertigkeiten zusammen zu bauen. Dieses Konzept lässt sich natürlich überall ähnlich anwenden. Als Beispiele:

Politik / Staatsführung

Beschreibung: Politik ist die Kunst der Lenkung von größeren Gemeinschaften, Staaten und anderen „Verwaltungseinheiten“, aber auch die Kunst des Macht-Wettbewerbs innerhalb eines solchen Gebildes.

Aufbau: Politik kann zusammengesetzt werden aus:

- Geschichtskunde[BF] :** Faktor 0,75, maximal 40
- Handelskunde:** Faktor 0,5, maximal 30
- (Staats-)Philosophie:** Faktor 0,5, maximal 25
- Überzeugungskraft:** Faktor 0,5, maximal 20

Handhabung des EW: Als Wissensfertigkeit oder wie Handelskunde.

kritischer Erfolg: je nach Anwendungsart.

kritischer Fehler: je nach Anwendungsart.

Intrige

Beschreibung: Intrige ist die Kunst des rücksichtslosen persönlichen Wettbewerbs mit allen gesellschaftlichen Mitteln.

Aufbau: Intrige kann zusammengesetzt werden aus:

- Überzeugungskraft:** Faktor 0,5
- Menschenkenntnis:** Faktor 0,4, maximal 20
- Schauspielerei:** Faktor 0,25, maximal 20

Handhabung des EW: Analog zu Überzeugungskraft oder als „Planungswurf“, im direkten Gespräch stehen den „Opfern“ ggf. Abwehrwürfe, ebenfalls auf Intrige, zu.

kritischer Erfolg: je nach Anwendungsart.

kritischer Fehler: je nach Anwendungsart.

Diplomatie

Beschreibung: Diplomatie ist normalerweise die Kunst des direkten Verhandels im großen politischen Rahmen.

Aufbau: Diplomatie kann zusammengesetzt werden aus:

- Kulturkunde (Land):** Faktor 0,4, maximal 30
- Handelskunde:** Faktor 0,4, maximal 25
- Menschenkenntnis:** Faktor 0,25, maximal 20
- Rhetorik:** Faktor 0,25, maximal 20
- Schauspielerei:** Faktor 0,25, maximal 20

Handhabung des EW: Wie eine Wissensfertigkeit, oder als Verhandlungswurf wie bei Handelskunde.

kritischer Erfolg: je nach Anwendungsart.

kritischer Fehler: je nach Anwendungsart.

Etikette

Beschreibung: Etikette ist die Kunst des gesellschaftlichen Auftritts in gehobeneren Kreisen.

Aufbau: Etikette kann zusammengesetzt werden aus:

- Stand:** Faktor 0 – 0,75, je nach Ähnlichkeit von Heimatland und aktuellem Land, maximal 50

- Kulturkunde (Land):** Faktor 0,5, maximal 40

- Schauspielerei:** Faktor 0,25, maximal 15

Stand kann ggf. ersetzt werden durch:

- Geschichtskunde (Land):** Faktor 0,4, maximal 30

- + **Überzeugungskraft:** Faktor 0,25, maximal 10

- + **Menschenkenntnis:** Faktor 0,25, maximal 10

Handhabung des EW: I.a. wie bei musischen Fertigkeiten als Wurf für einen Auftritt.

kritischer Erfolg: additiv.

kritischer Fehler: --

Taktik / Feldherrenkunst

Beschreibung: Taktik ist die Kunst der militärischen Planung von Kämpfen und Feldzügen. Dabei steht hier der militärische Aspekt im Vordergrund, reine Nachschubplanung z.B. wäre dann Handelskunde.

Aufbau: Taktik kann zusammengesetzt werden aus:

- Geschichtskunde-Militär:** Faktor 0,75, maximal 60

- Mathematik:** Faktor 0,25, maximal 20

- Menschenkenntnis:** Faktor 0,25, maximal 15

Besonderes: Im Berufsschema wird Geschichtskunde-Militär als Taktik-Ersatz angegeben, dieses ist bei der hier skizzierten Regelung entsprechend zu ändern.

Handhabung des EW: Im Prinzip als Duell der beiden Feldherren, ggf. auch als Wissensfertigkeit.

kritischer Erfolg: je nach Anwendungsart.

kritischer Fehler: je nach Anwendungsart.

Automatische Fertigkeiten

Abwehr

Beschreibung: *Abwehr* ist die Fertigkeit, körperlichen Angriffen auszuweichen. Dabei betrifft dieses Angriffe mit und ohne Waffen, aber auch Gefährdungen durch Gegenstände, auch wenn es Zufälle und keine gezielten Angriffe sind.

Besonderes: *Abwehr* steigert sich automatisch mit EW +3,5 je „Kampf-Gradstufe“ (KFS). Sie kann für den Kampf aktiv verbessert werden, indem eine Person Abwehrwaffen oder Parierfertigkeiten erlernt und im Kampf einsetzt.

Handhabung des EW: Der AEW(Abwehr) wird von den Spieler/innen selber offen ausgeführt.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Physische Resistenz

Beschreibung: *Physische Resistenz* gibt die Widerstandskraft gegen magische Einwirkungen auf den Körper an. Dazu zählen Zauber, die den Körper verformen, verletzen oder die Leistungsfähigkeit manipulieren.

Besonderes: *Physische Resistenz* steigert sich automatisch mit EW +3,5 je „Gesamt-Gradstufe“ (KFS + AFS + MFS). Sie kann nicht aktiv verbessert werden.

Handhabung des EW: Der AEW(physische Resistenz) wird von den Spieler/innen selber offen ausgeführt.

kritischer Erfolg: Erfolgreiche Resistenz, auch bei kritischen Erfolgen der Gegenseite.

kritischer Fehler: Magie-Wirkung ist besonders stark.

Psychische Resistenz

Beschreibung: *Psychische Resistenz* ist die Fähigkeit Magie zu widerstehen, die auf den Geist bzw. Sinneseindrücke einwirkt. Außerdem gibt sie die Widerstandskraft gegen unterbewusste Manipulationen an, wie Verführung oder Überredung.

Besonderes: *Psychische Resistenz* steigert sich automatisch mit EW +3,5 je „Gesamt-Gradstufe“ (KFS + AFS + MFS). Sie kann nicht aktiv verbessert werden.

Handhabung des EW: Der AEW(psychische Resistenz) wird von den Spieler/innen selber offen ausgeführt.

kritischer Erfolg: Erfolgreiche Resistenz, auch bei kritischen Erfolgen der Gegenseite.

kritischer Fehler: Magie-Wirkung ist besonders stark.

Ungelernte Kampftechnik

Beschreibung: *Ungelernte Kampftechnik* ist die universelle Kampffähigkeit einer Person. Mit diesem EW kann sie mit jeder beliebigen Waffe oder Kampftechnik angreifen. Außerdem zählt sie als Basisfertigkeit bei den waffenlosen Kampftechniken.

Besonderes: *Ungelernte Kampftechnik* steigert sich automatisch mit EW +1,7 je „Kampf-Gradstufe“ (KFS). Sie kann nicht aktiv verbessert werden.

Handhabung des EW: Der AEW(ungelernte Kampftechnik) zählt als normaler Kampf-EW bzw. EW-Basisfertigkeit im Kampf.

kritischer Erfolg: s. Kampfsystem.

kritischer Fehler: s. Kampfsystem.

Wahrnehmung

Beschreibung: *Wahrnehmung* ist Fertigkeit unauffällige Sinneswahrnehmungen bewusst (oder auch eher instinktiv) zu registrieren und diese als Hinweise auf bestimmte Tatsachen oder Ereignisse zu erkennen. Dieser Wert unterliegt Modifikationen in verschiedener Hinsicht.

Totale Konzentration: konzentriert sich die Person völlig auf Wahrnehmung, so erhält sie **WM+15**. Diese Konzentration ist aber nur 30 Sekunden aufrecht zu erhalten.

Wachen: Beim (wirklichen) Wache-Halten ist eine Person zwar auf ihre Wahrnehmungen konzentriert, aber nur so stark, dass sie dieses über längere Zeit durchhalten kann. Hier gibt es **WM+(8 - (Wachzeit [Stunden] × 2))**, wobei die geplante Wachzeit vorher angekündigt werden muss.

Abgelenkt: konzentriert sich die Person auf eine andere Aufgabe, so ist sie abgelenkt und erhält je nach Situation **bis zu WM-10** (bei totaler Beanspruchung durch die andere Aufgabe).

Einzelner Sinn: Hängt die Wahrnehmung nur von einem einzelnen Sinn ab, ohne dass die Figuren dieses wissen, wird der AEW(Wahrnehmung) anhand der Sinnesqualität modifiziert (s. Tabelle unten). Dieser Abzug entfällt bei Konzentration auf diesen Sinn.

Wird die Wahrnehmung auf einen Sinn konzentriert, so erhält die Figur folgende Modifikationen für Wahrnehmungen aus diesem Bereich (ersetzt die WM+15 von oben):

Sinn	alleine	darauf konzentriert
Gehör:	WM-5	WM+15,
Sehen:	WM-5	WM+20,
Tastsinn:	WM-5	WM+20,
Geruch:	WM-15	WM+5,
Geschmack:	WM-10	WM+15.

Konzentriert sich eine Person auf den falschen Sinn, so erhält sie die doppelten Abzüge bei allen anderen Sinnen. Liegt die Konzentration auf mehreren Sinnen, so gelten entsprechende Mittelwerte. Die geringeren Werte bei längerer Konzentration gelten analog zu der obigen allgemeinen Regel. Diese Spezialisierung muss vorher angesagt werden und ist deshalb meist nur in speziellen Situationen sinnvoll.

Ereignismodifikation: Außerdem muss jeweils die Auffälligkeit des bemerkbaren Ereignisses berücksichtigt werden. Der unmodifizierte AEW(Wahrnehmung) gilt für Ereignisse am Rande der Wahrnehmungsfähigkeit der Sinne (Hören eines leisen Rascheln, Ertasten einer hauchfeinen Ritze in einer Wand etc.). Die Spielleitung muss, wo dieses nicht durch andere Regeln festgelegt ist (z.B. Beschatten, Schleichen, Tarnen), eine angemessene Modifikation festlegen.

Besonderes: *Wahrnehmung* steigert sich automatisch mit EW +1,7 je „Gradstufe“ (KFS + AFS). Sie kann in gewissen Umfang aktiv verbessert werden, indem eine Person die Trainingsfertigkeit *Wahrnehmungsvermögen* erlernt.

Handhabung des EW: Der AEW(Wahrnehmung) wird in aller Regel verdeckt von der Spielleitung ausgeführt, wenn ein wichtiges Ereignis in der Nähe der Abenteurer/innen stattfindet, ohne dass die Spieler/innen dieses extra anmel-

den müssen. Außerdem wird er als Abwehrwurf in bestimmten Situation eingesetzt, wo er offen von den Spieler/innen gewürfelt werden kann.

kritischer Erfolg: Die Person überschaut sofort die ganze Situation.

kritischer Fehler: Die Person bemerkt in den nächsten Momenten überhaupt nichts.

Eigenschaften

Obwohl sie bereits in der Einführung kurz erläutert wurden, soll hier noch ein wenig zu den einzelnen Eigenschaften einer Figur gesagt werden. Dabei geht es in erster Linie um die besonderen Regelungen bei den Erfolgswürfen für die verschiedenen Eigenschaften. Diese sollten von der Spielleitung nur dann verlangt werden, wenn keine Fertigkeit anwendbar ist und die Situation unbedingt einen Erfolgswurf verlangt. Wie sie im einzelnen angewendet werden können ist im folgenden erläutert.

Kraft (Kr) ⇒ Kraftakte

Beschreibung: Die Basiseigenschaft Kraft gibt die reine Körperkraft einer Figur an. Dabei kann der Wert direkt als das Gewicht, angegeben in kg, genommen werden, das die Person normalerweise heben kann, ohne sich dabei übermäßig anstrengen zu müssen.

Besonderes: Aus dem Eigenschaftswert Kraft, kann ein Wert für das Marschgepäck ermittelt werden, das ohne Einschränkungen getragen werden kann. Dieser Wert „Marschgepäck“ ergibt sich dabei als Kraft / 8.

Handhabung des EW - Kraftakte:

Bei einem Kraftakt hat jede Person (wenn sie unverletzt ist) einen EW von 100. Ein AEW(Kraftakt), skaliert mit dem Eigenschaftswert Kraft ergibt dann das bei einem Versuch maximal hebbare Gewicht in kg bei einem einzelnen Versuch. Dabei errechnet sich das konkret anhebbare Gewicht mit:

$$\begin{aligned} \text{hebbares Gewicht [kg]} &= (100 + W\%) \times \text{Kr} / 100 \\ &= \text{Kr} + W\% \times \text{Kr} / 100. \end{aligned}$$

Bei vielen (insbesondere menschlichen) Figuren liegt die Kraft recht nahe bei 100, so dass vereinfacht für den Kraftakt einfach ein AEW(Kraft) genommen werden kann:

$$\text{hebbares Gewicht [kg]} \approx \text{Kr} + W\%.$$

Liegt das zu hebende Gewicht (bei Berücksichtigung der Modifikationen, s.u.) unter dem EW(Kraft), so entfällt der AEW normalerweise. Sind mehrere Personen an einem Hebeversuch beteiligt, so werden die modifizierten AEW(Kraftakt) addiert.

Für besonders griffige und austarierte Gegenstände werden positive WM gegeben (bis ca. WM+50), bei besonders sperrigen Objekten hingegen Abzüge (bis ca. WM-50).

Für das Ziehen / Schieben von Gegenständen, wird je nach Glätte des Untergrundes ein analoges Hebegewicht ermittelt, das beim AEW(Kraft) zu bewältigen ist. Für den Umrechnungsfaktor Hebegewicht / Zuggewicht können als Richtwert gelten.

Objekt auf Rollen auf glattem Grund:	ca. 1/20,
Objekt auf Rollen auf rauem Grund:	ca. 1/5,
Objekt auf glattem Grund:	ca. 1/2,
Objekt auf rauem Grund:	> 1.

Bei all diesen Angaben wird von guten Abstützmöglichkeiten der / des Ziehenden ausgegangen.

Einsatz von KP: Um einen Erfolg sicherzustellen oder besser zu ermöglichen, kann durch Einsatz von KEH (Konditionseinheiten) positive WM „erkauft“ werden. Dabei erhält eine Person WM+10 auf ihren AEW(Kraftakt) je eingesetz-

ter KEH. Bis zu 2 KEH können dabei noch nach dem Würfeln eingesetzt werden, um einen Erfolg zu erzielen. Ansonsten können weitere KEH eingesetzt werden, wenn sie vorher angesagt werden, diese verfallen aber auf jeden fall, auch bei Misserfolgen. Insgesamt können aber maximal (3 + EW(Kraftsport)) KEH eingesetzt werden.

kritischer Erfolg: additive Behandlung.

kritischer Fehler: leicht Verletzung (Zerrung) beim Versuch, W% Stunden sind keine weiteren Kraftanstrengungen möglich.

Geschicklichkeit (Ges)

Beschreibung: Die Basiseigenschaft Geschicklichkeit gibt die Fingerfertigkeit und das Talent zu kniffligen Arbeiten an.

Handhabung des EW: Bei der Ausführung einer kniffligen Tätigkeit wird ein AEW(Ges) gemacht. Dabei wird die Schwierigkeit der Aufgabe durch entsprechende Modifikation berücksichtigt, nach folgenden Richtwerten:

schaftt jeder durchschnittliche Mensch immer:	WM+25
schaftt auch ein ungeschickter Mensch immer:	WM+50
schaftt nur ein sehr geschickter Mensch immer:	WM±0
schaffen nur überdurchschnittlich Geschickte:	WM-75
schaffen auch sehr Geschickte fast nie:	WM-100

Liegt der EW(Ges) mit WM bereits über 100, so kann auf den AEW verzichtet werden. Die Dauer eines solchen Versuches wird wie bei den zeitabhängigen Spezialfertigkeiten ermittelt.

kritischer Erfolg: keine besondere Wirkung.

kritischer Fehler: Aufgabe endgültig misslungen.

Schnelligkeit (Schn)

Beschreibung: Die Basiseigenschaft Schnelligkeit gibt die Geschwindigkeit einer Person in praktisch allen Bereichen an. Sie stellt eine Art Lebensgrundgeschwindigkeit dar. Hohe Schnelligkeit bedeutet eine sehr flinke Person, niedrige Werte stehen für eine eher behäbige Person.

Handhabung des EW: Mit der Schnelligkeit werden normalerweise keine AEW gemacht. Sie wirkt sich als Zeitbonus für das Zeitsystem aus, in dem praktisch jede Handlung eingebaut werden kann.

Konstitution (Kons)

Beschreibung: Die Basiseigenschaft ist ein Maß für die Fitness einer Person in praktisch jeder Hinsicht. Sie umfasst sowohl die Widerstandskraft gegen Krankheiten und Gifte, als auch die körperliche Kondition einer Person.

Handhabung des EW: Ein direkter AEW(Kons) ist generell angesagt in zwei Fällen:

a) **Krankheiten:** Ein AEW(Kons) entscheidet, ob der Körper die Krankheit überwindet, indem die Erreger abgetötet werden. Dieser AEW wird gewöhnlich täglich gemacht, wobei die Schwere der Krankheit als WM berücksichtigt werden muss. Was in den Tage mit Misserfolgen geschieht, muss bei jeder Krankheit festgelegt werden,

nach einem erfolgreichen AEW beginnt dann die Genesung.

b) **Gifte:** Ein einmaliger AEW(Kons) entscheidet über die Wirksamkeit des Giftes, wobei diese normalerweise (200 - AEW(Kons))% beträgt.

Genauere Angaben zu diesen AEW(Kons) sind im Kapitel *Gesundheit* im Regelwerk zu finden. Bei Dauerbelastungen sind die Regeln des Bewegungssystems zu benutzen.

kritischer Erfolg: besonders schnelle Genesung, bzw. Resistenz bei Giften.

kritischer Fehler: Wirkung verdoppelt.

Logiktalent (Log)

Beschreibung: Das Logiktalent beschreibt vor allem die Gedächtnisqualität und das logische Denkvermögen einer Person. Nur in Ausnahmefällen soll es auch als eine Art IQ-Wert herangezogen werden. (Dabei entspricht ungefähr der Wert (Log + 34) den herkömmlichen IQ-Test Schemata)

Handhabung des EW: Will sich ein/e Abenteurer/in erinnern (und diese Information von der Spielleitung erhalten) so entscheidet ein AEW(Log) ob dieses gelingt. Entsprechend der Gedächtnisanforderung werden die Würfe modifiziert, in etwa:

offensichtliche Dinge, die sehr prägnant waren: WM+75

kleine Details, die nur nebensächlich waren: WM-50

Zwischen diesen beiden Extremen muss die Spielleitung jeweils eine angemessene WM finden.

kritischer Erfolg: besonders umfassende und detaillierte Erinnerung.

kritischer Fehler: falsche Erinnerungen.

Intuition (Int)

Beschreibung: Die Intuition beschreibt vor allem die spontane Intelligenz eines Charakters.

Handhabung des EW: Will sich ein/e Abenteurer/in schnell erinnern, ob etwas scheinbar Neues nicht doch Ähnlichkeit mit etwas Bekanntem hat, so kann ein AEW(Int) darüber entscheiden, ob die Spielleitung diese Information gibt. Dieses gilt aber nur für Fälle, in denen die Figur nicht genügend Zeit hat, in Ruhe über das beobachtete nachzudenken. Typische Modifikationen sind dabei:

offensichtliche Dinge, die sehr prägnant waren: WM±0

kleine Details, die nur nebensächlich waren: WM-75

Nur in Ausnahmefällen kann ein AEW(Int) auch entscheiden, ob eine Person eine Idee (der / des Spieler/in) auch tatsächlich haben kann.

kritischer Erfolg: besonders umfassende und detaillierte Erinnerung.

kritischer Fehler: falsche Erinnerungen.

Magietalent (Mt)

Beschreibung: Das Magietalent einer Person gibt an, wie geschickt sie im Umgang mit Magie ist.

Handhabung des EW: Ein AEW(Mt) wird normalerweise bei der Benutzung magischer Gegenstände gemacht. Nur bei erfolgreichem AEW(Mt) gelingt die Kontrolle und Steuerung des Gegenstandes. Dabei hat jeder Gegenstand eine Würfelmodifikation, die seiner Schwierigkeit entspricht:

keinerlei Anforderungen an Benutzer/innen WM+100,

Gegenstände für Magier/innen: WM+10 bis +20,

Gegenstände, die auch von Magier/innen

nur schwierig beherrscht werden können: negative WM.

Beträgt der modifizierte EW(Mt) mehr als 100, so ist kein Erfolgswurf nötig.

kritischer Erfolg: je nach Gegenstand.

kritischer Fehler: je nach Gegenstand.

Reaktionsvermögen (Rv)

Beschreibung: Die abhängige Basiseigenschaft Reaktionsvermögen beschreibt die Reaktionsschnelligkeit einer Person.

Handhabung des EW: Ein AEW(Rv) erfolgt normalerweise nur im Rahmen des Zeitsystems zur Ermittlung der Reaktionszeit nach der Formel

$$\text{Reaktionszeit} = (150 - \text{AEW(Rv)}) / 10 \text{ ZS. (min. 1 ZS)}$$

Ausgangswert ist also die klassische Schrecksekunde. Rechnet die Person mit dieser Aktion, so kann sie bis zu WM+50 auf diesen AEW(Rv) erhalten.

(Ein ZS entspricht einer Zehntelsekunde)

kritischer Erfolg: Reaktionszeit = 1 ZS.

kritischer Fehler: Person „verschläft“, Reaktionszeit = 20 ZS.

Sympathiewert (Sym)

Beschreibung: Der Sympathiewert beschreibt, wie sympathisch eine Person auf andere wirkt, die sie / ihn nicht kennen.

Handhabung des EW: Will eine Person eine andere zu etwas überreden, so wird dieses durch eine AEW(Sym) entschieden, gegen den dem Opfer ein AEW(psy. Res.) zu steht. Bei Erfolg tut die / der Angesprochene was von ihr/m erbeten wird, auch wenn er / sie selber keinen Nutzen davon hat, bei Misserfolg nicht. Je nach Umständen gibt es hierbei auf den AEW(Sym) negative oder positive WM. Keine WM gibt es dabei bei einer neutralen Situation, in der der/m Angesprochenen die Handlung, die sie / er ausführen soll, im Prinzip egal ist und keine Unannehmlichkeiten bereitet.

Für den Umgang zwischen Normalwesen und Abenteurer/innen sollte im Regelfall der variierte Sympathiewert genommen werden:

$$\text{Sym}_{\text{var}} = \text{Sym}_{\text{norm}} - \text{Abst} - (\text{Zyn} / 2).$$

kritischer Erfolg: besonders gute Überzeugung.

kritischer Fehler: Angesprochene/r reagiert aggressiv auf Anliegen.

Selbstbeherrschung (Sb)

Beschreibung: Die Selbstbeherrschung gibt an, wie gut eine Person mit Verlockungen fertig wird, aber auch, wie impulsiv sie auf plötzliche Situationen reagiert.

Handhabung des EW: In einer der oben beschriebenen Situationen kann ein AEW(Sb) gemacht werden, wenn die Spielleitung der Meinung ist, das eine bestimmte Figur möglicherweise spontan unklug reagieren würde. Dabei sind die Modifikationen auf die Persönlichkeit und die Situation abzustimmen. Liegt der modifizierte EW(Sb) bereits über 100 so entfällt der AEW.

Ebenso kann ein AEW(Sb) in überraschenden Situationen entscheiden, ob eine Person neben ihren instinktiven Abwehrreaktionen etc. noch genauer in der Lage ist, einen Überblick zu gewinnen.

Zusätzlich gibt es eine variierte Selbstbeherrschung, die für alle Gefahrensituationen angewandt werden sollte:

$$\text{Sb}_{\text{var}} = \text{Sb}_{\text{norm}} + \text{Abst} - \text{nBel.}$$

Besonderes: Im Gegensatz zu den anderen Eigenschaften steigt die Selbstbeherrschung mit der Erfahrung einer Figur. Dabei steigt sie um 2,75 je „Gradstufe“ (KFS + AFS).

kritischer Erfolg: Person reagiert besonders gelassen.

kritischer Fehler: Person reagiert besonders unbeherrscht.

Aussehen (Au) / Stimme (St)

Beschreibung: Die Basiswerte Aussehen und Stimme geben die Qualität des jeweiligen Erscheinungswertes an. Dabei ist dieser Wert nur innerhalb der jeweiligen Rasse gültig, und für eine durchschnittliche Kultur dieser Rasse. Gegenüber sehr fremdartigen Kulturen und anderen Rassen muss er eventuell umgerechnet werden.

Besonderes: Unter Umständen kann der Wert Aussehen durch den Wert Narben modifiziert werden.

Handhabung des EW: Ein AEW(Au) oder AEW(St) kann statt eines AEW(Sym) gemacht werden, wenn aufgrund der besonderen Situation nur das Aussehen / die Stimme für ein Überzeugen entscheidend ist, und nicht die Sympathie.

Narben

Beschreibung: Der variable Erscheinungswert Narben gibt an, wie stark der Körper einer Person von kleinen und vielleicht auch einigen größeren Narben bedeckt ist. Dabei entspricht ein Wert von 0 einem narbenfreien Körper, eine 100 einem völlig narbenüberzogenen Körper, die Zwischenwerte lassen sich in etwa als %-Anteil der Narben-bedeckten Hautfläche ansehen.

Narben können das Aussehen modifizieren, wie genau hängt aber von den Umständen ab, ein durchschnittlicher Effekt liegt bei

$$\text{korrigiertes Aussehen} = \text{Aussehen} - \text{Narben.}$$

Wird ein besonders makelloser Körper gefordert (Kurtisane, Lustknaben) so kann der Abzug auf bis zu (10 × Narben) steigen. Bei Kriegerkulturen hingegen kann es vorkommen, dass rituelle Narben Pflicht sind und ein Mann erst als Krieger akzeptiert wird, wenn er einen gewissen Wert bei Narben erreicht hat (z.B. 15).

Solange es nicht ausdrücklich anders ist (durch Narben an explizit sichtbaren Körperteilen), kann davon ausgegangen werden, dass im überwiegend bekleideten Zustand Narben bis zu Werten von etwa 20 kaschiert werden können.

Besonderes: Narben ist ein variabler Eigenschaftswert, er ist bei Normalwesen im Regelfall 0 und steigt durch Verletzungen.

Handhabung des EW: Normalerweise werden keine EW auf den Wert Narben gemacht.

Abstumpfung

Beschreibung: Der variable Charakterwert Abstumpfung gibt an, wie stark die Erfahrungen von Gewalt, Tod, Leiden

und Schrecken die Fähigkeit einer Person mit ihrer Umwelt mitzufühlen beeinträchtigt hat. Abstumpfung drückt sich aus in Gleichgültigkeit und Gelassenheit und wirkt auf die meisten Normalwesen deshalb abstoßend.

Abstumpfung modifiziert den Sympathiewert und die Selbstbeherrschung:

$$\text{Sym}_{\text{var}} = \text{Sym}_{\text{norm}} - \text{Abst.}$$

$$\text{Sb}_{\text{var}} = \text{Sb}_{\text{norm}} + \text{Abst.}$$

Besonderes: Abstumpfung ist ein variabler Charakterwert, er ist bei Normalwesen im Regelfall 0 und steigt bei Gewalt- und Horrorerlebnissen.

Handhabung des EW: Normalerweise werden keine EW auf den Wert Abstumpfung gemacht.

Zynismus

Beschreibung: Der variable Charakterwert Zynismus gibt an, wie stark die Erfahrungen von Gewalt, Tod, Leiden und Schrecken die Einstellung einer Person hin zu einem fatalistischen, negativen (eben zynischen) Weltbild verändert hat. Zynismus drückt sich entsprechend im Reden und Handeln der Person aus und wirkt auf die meisten Normalwesen deshalb eher abstoßend.

Zynismus modifiziert den Sympathiewert:

$$\text{Sym}_{\text{var}} = \text{Sym}_{\text{norm}} - (\text{Zyn} / 2).$$

Besonderes: Zynismus ist ein variabler Charakterwert, er ist bei Normalwesen im Regelfall 0 und steigt bei Gewalt- und Horrorerlebnissen.

Handhabung des EW: Normalerweise werden keine EW auf den Wert Zynismus gemacht.

Nervliche Belastung

Beschreibung: Der variable Charakterwert nervliche Belastung gibt an, wie stark die Erfahrungen von Gewalt, Tod, Leiden und Schrecken eine Person nervlich zerrüttet hat. Nervliche Belastung lässt ein Person empfindlicher reagieren und modifiziert entsprechend die Selbstbeherrschung:

$$\text{Sb}_{\text{var}} = \text{Sb}_{\text{norm}} - \text{nBel.}$$

Besonderes: Nervliche Belastung ist ein variabler Charakterwert, er ist bei Normalwesen im Regelfall 0 und steigt bei Gewalt- und Horrorerlebnissen.

Handhabung des EW: Normalerweise werden keine EW auf den Wert nervliche Belastung gemacht.

Magische Präsenz (Präs)

Beschreibung: Die magische Präsenz ist ein Wert, der die Stärke der magischen Ausstrahlung einer Person beschreibt. Bei dem magischen Spüren von Anwesenheit und allen anderen Detektor-Sprüchen, werden immer zuerst die Wesen mit der höchsten magischen Präsenz bemerkt - allerdings steht auch jedem Wesen eine Abwehr zu. Die magische Präsenz einer humanoiden Person liegt bei 10 (bzw. 11 bei Mt > 50).

Bei besonders erfahrenen Magier/innen steigt sie an, um 1 Punkt je 100.000 Punkte auf dem MFS, aber nur bis zu einem MFS von 500.000.

Handhabung des EW: Als Abwehr gegen die Entdeckung durch Detektormagie gegen die keine Resistenz besteht. Ein einfacher Erfolg genügt zur Abwehr - kein Duell!

kritischer Erfolg - nur bei $W\% = 100$: Person von dieser/m
Magier/in für 2W10 Stunden nicht zu entdecken.

kritischer Fehler: wirkungslos.