

TJOSTE

FANTASY-ROLLENSPIELSYSTEM

DAS BUCH DER REGELN

HELLA MENSCHEL

HARTMUT GIESE



Version 2.0

(Februar 2009)

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2	Größere Waffe.....	26	Schadenswerte.....	47
Allgemeines zu Erfolgswürfen.....	4	Schadenswürfe.....	26	Schwere Gegenstände beim freien Fall.....	47
Basis- und Spezial-Fertigkeiten.....	4	Schadensbonus (SchB).....	27	Sperrige Wurfgegenstände.....	47
Kritische Fehler und Erfolge.....	4	Weitere Waffenwerte.....	27	Schlaggegenstände.....	47
Duelle und Abwehrsystem.....	5	Ungelernte Waffen - Basisregel.....	28	Übergewichtige Schlaggegenstände.....	47
Gruppen-EW.....	5	Ungelernte Waffen - Zusatzregel.....	28	Sperrige Schlaggegenstände.....	48
RKM – Rüstungs-Kompensations-Modifikation.....	5	Waffenverwandschaften.....	28	Feuer und Fackeln.....	48
Sprachen.....	7	Exotische Waffen.....	28	Fackeln.....	48
EW und Sprachniveau.....	7	Schwerter.....	28	Große Feuer.....	48
Grenzen der Vielsprachigkeit.....	7	Kampfstärken.....	29	Schaden bei Explosionen.....	48
Dialog und Missverständnisse.....	7	Schwertschaften.....	29	Explosionsstärke.....	48
Grundregeln.....	7	Schwerttabelle.....	29	Abhängigkeit von der Entfernung.....	49
Sprachfamilien.....	8	Säbel.....	29	Schadensskalierung durch Körpergröße.....	49
Gestörte Gespräche und Belauschen.....	8	Kampfstärken.....	29	Schaden mindernde Umstände.....	49
Intensiver Dialog - Langsames Sprechen.....	8	Säbeleigenschaften.....	29	Auswürfeln des Schadens.....	50
Zeichensprache und nonverbale Verständigung.....	8	Säbeltabelle.....	30	Kampf im Rundensystem.....	51
Lesen / Schreiben.....	8	Stichwaffen.....	30	Die Kampfrunde.....	51
Berufsfertigkeiten.....	10	Kampfstärken.....	30	Zeitablauf und offensive Handlungen.....	51
Handwerksfertigkeiten.....	10	Dolch.....	30	Initiativwerte (IW).....	51
Spezial-Handwerksfertigkeiten.....	10	Degen.....	30	Vorbereitungshandlungen.....	51
Erfolgswürfe bei Handwerksfertigkeiten.....	10	Stichwaffentabellen.....	30	Mehrfachhandlungen und Abzüge bei überlangen Handlungen.....	51
Bau von Gegenständen.....	10	Zwitterwaffe Rapiert.....	31	Pauschaltabelle für Handlungsmöglichkeiten.....	51
Planung und Durchführung großer Projekte.....	10	Äxte und Hämmer.....	31	Individuelles Mitplotten.....	52
Begutachtung fremder Arbeit.....	10	Kampfstärken.....	31	Abwehr.....	52
Berufsstufen und Verdienstmöglichkeiten.....	11	Waffeneigenschaften.....	32	Leichter Schaden.....	52
Theoretische Handwerksfertigkeiten.....	11	Parierfähigkeit.....	32	Schwerer Schaden.....	53
Wissensfertigkeiten.....	11	Verfügbarkeit.....	32	Kritische Erfolge und Fehler.....	53
Erfolgswürfe bei Wissensfertigkeiten.....	11	Äxtabelle.....	32	Nahkampf.....	53
Könnensstufen und Verdienst.....	11	Hämmer.....	32	Einleiten des Nahkampfs.....	53
Bewegungssystem.....	13	Morgensterne.....	32	Kontrollbereich und Angriffsmöglichkeiten.....	53
Grundlagen des Bewegungssystems.....	13	Keulen- und Stockwaffen.....	33	Abwehr im Nahkampf.....	54
Bewegungsfertigkeiten und -weisen.....	13	Kampfstärken.....	33	Unbewegte und gleichmäßig bewegte Ziele.....	54
Behinderung durch Gepäck.....	13	Waffeneigenschaften.....	33	Unbehinderter Angriff.....	54
Korrektur durch aktuelle Form.....	14	Verfügbarkeit.....	33	Bewegungsmöglichkeiten im Nahkampf.....	54
Verbesserte Durchschnittswerte.....	14	Keulentabelle.....	33	Rundendominanz.....	54
Bewegung über längere Zeiträume.....	14	Stab- und Stocktabelle.....	34	Rückzug / neutrale Bewegung.....	54
Basiszeitraum und Häufigkeit von AEW.....	14	Spieß- und Stangenwaffen.....	34	Lösen aus dem Nahkampf.....	55
Zusatzzeiträume und Einsatz von KP.....	14	Nahkampf.....	34	„Kollision“.....	55
Erholungsphasen.....	15	Längenkatzen.....	34	Umgehen / Durchbrechen.....	55
Tagesmärsche, Erschöpfung.....	15	Kampfstärke stechend.....	35	Zurückdrängen / Abdrängen.....	56
Besondere Situationen.....	15	Kampfstärke schlagend.....	35	Passiergefecht.....	57
Zwischengeschwindigkeiten.....	15	Hellebarde-Sonderregel.....	35	Sturmangriffe.....	57
Hindernisse und Untergrund.....	16	Sturmangriff.....	35	Personen zu Fall bringen.....	57
Modifikationen.....	16	Wurfaffen.....	35	Besondere Kampfsituationen.....	58
Anrechnung.....	16	Allgemeine Wurfregeln.....	36	Eingeschränkte Wahrnehmungen.....	58
Engpässe.....	16	Nahkampf- und Wurfaffen.....	36	Kampf bei Raumeinschränkungen.....	58
Schmale Spalten.....	16	Schadenswert und Wurfstärke.....	36	Angriff und Parieren.....	58
Enge Tunnel.....	17	Universelle Wurfabelle.....	36	Abwehr und Abwehrwaffen.....	58
Sportlerbonus.....	17	Einfluss von Höhenunterschieden.....	37	Eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten.....	58
Handeln aus der Bewegung.....	17	Spezielle Wurfaffen.....	37	Höhenvorteile und Nachteile.....	59
Laufen und eigene Bewegung.....	18	Wurfmesser.....	37	Kampf mit der ungeschickteren Hand.....	59
Bewegung mit einem Reittier und vergleichbare.....	18	Wurfaxt / Wurfhammer.....	37	Kampf mit Reittieren, Streitwagen etc.....	59
Situationen.....	18	Wurfkeule.....	37	Einhändige Waffen.....	59
Grundregel.....	18	Wurfstern.....	38	Zweihändige Waffen.....	59
zweihändige Handlungen.....	18	Speerwurf.....	38	Kampf auf unsicherem Untergrund.....	60
Ausgleichsmöglichkeiten.....	18	Speerschleuder.....	38	Modifikation durch unsichere Untergründe.....	60
Abwandlung bei Fahrzeugen.....	18	Waffenlose Kampftechniken.....	38	Ausgleichsmöglichkeiten.....	60
Umrechnung in andere Bezugssysteme.....	18	Fernwaffen.....	39	Waffeneinsatz gegen Gegenstände.....	60
Andere Fortbewegungsarten.....	18	Universelle Regeln und Werte.....	39	Besondere Kampftechniken.....	61
Gepäck beim Fliegen und Schwimmen.....	18	Schadenswert und Schusstärke.....	39	Betäubungsschläge.....	61
Andere Bewegungsstile und -medien.....	19	Universelle Schusstabelle.....	39	Gezielte Angriffe.....	61
Einfache Hilfsmittel.....	19	Einfluss von Höhenunterschieden.....	40	Schwere Angriffe.....	62
Technische Transportmittel.....	19	Bogenwaffen.....	40	Rundumschläge.....	62
Rüstungen.....	20	Persönliche Schadenswerte.....	40	Konzentrierte Abwehr.....	62
Baukastenprinzip.....	20	Bespannung von Bögen.....	40	Kraftsparende Abwehr.....	62
Basisrüstung.....	20	Bogentypen und Geschossweite.....	41	Abwehr-Verzicht.....	62
Zusatzrüstung.....	20	Armbrüste.....	41	Handgemenge.....	63
Passform von Rüstungen.....	20	Grenzen der Armbruststärken.....	41	Einleiten eines Handgemenges.....	63
Auswirkungen von Rüstungen.....	20	Allgemeine Armbrustregeln.....	42	Handeln im Handgemenge.....	63
Schutzwirkung von Rüstungen.....	20	Armbrusttypen und Geschossweite.....	42	Zu Boden Stoßen.....	63
Kraftersparnis / -verbrauch.....	21	Schleuder.....	42	Fixieren.....	63
Gewicht und Gepäckabzug.....	21	Schleuderstärke.....	42	Gegner/innenwahl und Verdrängen.....	64
Bewegungseinschränkung.....	21	Schleudergeschosse.....	42	Lösen aus dem Handgemenge.....	64
Verlangsamung (GMR).....	21	Blasrohr.....	43	Fernkampf.....	64
EW-Abzüge.....	21	Blasstärke.....	43	Einsatz von Fernwaffen.....	64
Ermittlung der individuellen EW-Abzüge.....	21	Blasrohr-Fernwaffenwerte.....	43	Fern- und Wurfangriff.....	64
Handhabung der EW-Abzüge und RKM.....	22	Abwehrwaffen.....	43	Entfernungsmodifikation.....	64
Gepäck im Kampf.....	22	Abwehr-Modifikation.....	43	Sorgfältiges Zielen und Scharfschießen.....	65
Schutz bei Treffern auf das Gepäck.....	22	Kraftersparnis.....	43	Zielgröße - TFK(Personen).....	65
Behinderung durch schweres Gepäck.....	22	Mehrfache Abwehr pro Runde.....	43	Zielgröße - TFK(Gegenstände).....	66
Rüstungstabelle.....	23	Abwehrwerte.....	44	Exaktes Schussbahn-System.....	66
Tabelle für Standardrüstungsteile.....	23	Grenze Leicht-zu-Schwer.....	44	Abwehr gegen Fernwaffen.....	66
Erläuterungen zur Rüstungstabelle.....	23	Abwehr überstarker Waffen.....	44	Schussfeld.....	67
Überschwere Rüstungen.....	24	Auswirkungen bei gezielten Treffern.....	44	Nahkampf und Menschenmengen.....	67
Beispiele typischer Rüstungen.....	24	Schildgrößen und -gewicht.....	44	Handgemenge.....	67
Mittelalterliche Ritterrüstung.....	24	Angriff mit Buckler.....	44	Fernwaffenangriffe beim Laufen.....	68
Schwere Rüstung einer/s Krieger/in.....	24	Standardschilde.....	44	Fernwaffenangriffe vom Reittier, Streitwagen und.....	68
Lederrüstung wandernder Abenteurer/innen.....	25	Zwei Schildwaffen.....	45	Ähnlichem.....	68
Leichte Rüstung einer/s Spitzbüh/in.....	25	Parieren.....	45	Allgemeine Einschränkungen.....	68
Waffen.....	26	Schwerere Gegnerwaffe.....	45	Waffenspezifische Einschränkungen.....	69
Allgemeine Regeln zu Waffen.....	26	Schnellere Gegnerwaffe.....	45	Spezielle Situationen.....	69
Standardgrößen.....	26	Kraftersparnis beim Parieren.....	45	In-Schach-Halten.....	69
Kleinere Waffe.....	26	Mehrfaches Parieren pro Runde.....	45	Magie im Rundensystem.....	69
		Strukturschaden bei Holz Waffen.....	46	Magischer Initiativwert.....	69
		Sonder- und Ausnahmeregelungen.....	46	Zauberdauer.....	70
		Äxte / Hämmer / Morgensterne.....	46	Neuorientierung nach Zauberspruch-Ende.....	70
		Degen.....	46	Kampf-Verwaltung im Rundensystem.....	70
		Sturmangriff.....	46	Gesundheit und Heilung.....	71
		Waffenlose Kampftechniken.....	46	Allgemeine Auswirkungen von Verwundung und.....	71
		Parieren beim Führen einer Abwehrwaffe.....	46	Erschöpfung.....	71
		Improvisierte Waffen.....	46		
		Geworfene Gegenstände.....	46		
		Wurfstärken.....	46		

KP-Verluste und Erschöpfung.....	71	Objektgewicht-materiell.....	93	Magieausübung durch eine freie Seele.....	117
LP-Verluste und Verwundung.....	71	Nachwirkung.....	93	Magieanwendung auf die Seele.....	118
Vernarbung.....	71	Nachwirkung bis zum erlernten Level.....	93	Telekinese und Materiemaie.....	118
Tödliche Wunden.....	72	Nachwirkung über dem erlernten Level.....	93	Psychische Magie.....	118
Folgen besonders schwerer Wunden.....	72	Phase 1.....	94	Magie-Manipulation.....	118
Behinderung durch spezielle Verletzungen.....	72	Phase 2.....	94	Geistwesen.....	118
Unbrauchbarkeit / Schwere Verletzung.....	72	Baukastensystem für gleichzeitige Zauber.....	94	Die Musik-Magie der Bard/innen.....	119
Leichte Verletzung.....	72	Zeitliches Schachteln von Zaubern.....	95	Grundzüge der Musik-Magie.....	119
Verkrüppelung und Verlust von Körperteilen.....	73	Risiko beim Zaubern - kritische Fehler.....	95	Die Ebenen der Musik-Magie.....	119
Verletzte Arme und Hände.....	73	Zaubern auf oder unter dem erlernten Level.....	96	Das Lehrmeister/innen-Problem.....	119
Verletzte Beine und Füße.....	73	Zaubern über dem erlernten Level.....	96	Ausführung eines Zaubers.....	119
Hals und Kopf.....	73	Kritische Erfolge.....	96	Aufbau eines Zaubers.....	119
Natürliche Regeneration.....	74	Die verschiedenen Objektkategorien.....	96	Magisches Lied.....	119
LP-Regeneration.....	74	Das Materieschema.....	96	Magische Verstärkungsfertigkeit.....	119
Unspezifische leichte Verletzungen.....	74	Das Sinn-Schema.....	97	Hilfsfertigkeiten und Überlevelpotential.....	120
Spezifische Verletzungen und starke LP-Verluste.....	74	Zeit und Magie als Objekt.....	97	Grundlegender EW(Zaubern).....	120
KP-Regeneration.....	74	Überwachungsfelder.....	97	Modifikationen des AEW(Zaubern).....	120
MP-Regeneration.....	74	Zeitfelder.....	97	AEW des Liedes.....	120
Heilung.....	74	Bewegungen über Zeitgrenzen.....	98	AEW der Hilfsfertigkeiten.....	120
Erste Hilfe.....	75	Waffenangriffe über Zeitgrenzen.....	98	MP- und KP-Kosten.....	120
Medizin.....	75	Allgemeine Grenzen der Spruchgestaltung.....	98	Startverzögerung und Wirkungsdauer.....	121
Wunden und Knochenbrüche.....	75	Erreichbarkeit der Magie-Objekte.....	98	Konzentration bei magischen Liedern.....	121
Erkrankungen und Vergiftung.....	75	Reichweite.....	98	Resistenz gegen Musik-Magie.....	121
Arzneimittel.....	75	Sichtbarkeit.....	98	Kritische Fehler bei Musik-Magie.....	121
Magische Heilung.....	76	Bewegung.....	99	Kritische Erfolge bei Musik-Magie.....	121
Heilungswirkung bei schweren Wunden.....	76	Zusammengesetzte Materie-Objekte.....	99	Wirkungsbereich.....	121
Abgetrennte Körperteile.....	76	Ausnahmeregelung: Organische Körper.....	100	Auswirkungen des Geräuschpegels.....	122
Schwer verletzte Körperteile.....	76	Charakter der telekinetischen Kräfte.....	100	Dämpfung durch Hindernisse.....	122
Leicht verletzte Körperteile.....	76	Wissenshintergrund der Figur.....	100	Kontrolle der Lautstärke.....	122
Kopf und Hals.....	76	Wirkungsgrenzen und deren Ermittlung.....	100	Die Instrumente der Bard/innen.....	122
Wiederbelebung und ihre Folgen.....	76	Erschaffung handwerklicher Objekte.....	100	Auswirkungen verschiedener Instrumente.....	122
Behandlung von Dauerfolgen.....	77	Vertrautheit und Tauschungsmöglichkeiten.....	101	Normale Instrumente.....	123
Korrektur von Dauerschäden.....	77	Erschaffung von Phantasiegegenständen.....	101	Spezialisierte Magie-Instrumente.....	123
Verbesserung von Eigenschaften.....	77	Beeinflussung von Gefühlen und Willen.....	101	Magische Instrumente.....	123
Stürze und Aufprall auf Hindernisse.....	77	Runenmagie.....	102	Adaption der Midgard-Magie.....	124
Schlitterstürze.....	77	Grundlagen magischer Runen.....	102	Grundregeln.....	124
Aufprallflächen.....	78	Tinte für magische Runen.....	102	Zauberer-Typen.....	124
Aufprall auf Hindernisse.....	78	Halbarkeit von Runen.....	103	Der Zauber-Grad.....	124
Schadensarten.....	78	Erkennbarkeit von Runen.....	103	Hintergründe.....	124
Brandwunden.....	78	Die magische Präsenz.....	103	Lernen.....	124
Ertrinken.....	79	Die Magier/innen-Kategorien.....	103	Lernkosten.....	124
Schäden durch Wasser schlucken.....	79	Lernen im Wissenschaftlichen Magiesystem.....	104	Stufeneinschränkungen.....	124
Wiederbelebung und Wasser auspumpen.....	79	Allgemeines.....	104	Ausführung von Zaubern.....	125
Unterkühlung und Erfrieren.....	79	Umlernen.....	104	EW(Zaubern), MP- und KP-Kosten.....	125
Unterkühlung bei tiefen Temperaturen.....	80	Die große Magie.....	105	RKM.....	125
Ermittlung des Wärmedefizits.....	80	Vergangenheitserkennung.....	105	Kritische Fehler und Erfolge.....	125
Regeneration von Unterkühlungsschäden.....	81	Freiere Gestaltung der Spruchwerte.....	105	Sonstige Werte.....	125
Erfrierungen an Körperteilen.....	81	Die Hohen Runen - Hohe Runenkunde.....	106	Zeitsystem.....	127
Erfrieren im Wasser.....	82	Dauerhafte Runen.....	106	Grundlegendes.....	127
Spezielle Mangelsituationen.....	82	Verstärkungsrunen und Kettenschaltungen.....	107	Zeitaufwendige Spezialfertigkeiten.....	127
Schlafmangel.....	82	Analyse- und Lenkungs-Runen, Verbindungsmaterie.....	107	Scharfschießen, Meucheln und Knotenkunde.....	127
Hunger.....	83	MP-Generatoren - Dauerhafte Magie.....	107	Kämpfe und kurze Aktionsphasen.....	127
Übergang zur Hungerphase.....	83	MP-Verbrauch dauerhafter magischer Runen.....	108	Einsatz des Zeitbonus.....	127
Hungerphase.....	83	Herstellung magischer Materie.....	108	Initiative und Vorbereitung.....	128
Permanente Mangelernährung.....	83	Konzeption magischer Gegenstände.....	108	Waffenangriff und Aktionen.....	128
Durst und Wassermangel.....	84	Seelenwanderung.....	110	Reaktionen.....	128
Wasserverluste.....	84	Grundlagen der Seelenmagie.....	110	Abwehr im Zeitsystem.....	128
Folgen von Wassermangel.....	84	Stufensystem.....	110	Abwehr bei Fernwaffen.....	129
Regeneration von Wassermangel.....	84	Aufbau eines Seelenzaubers.....	110	Zaubern im Zeitsystem.....	129
Gift und Krankheit.....	85	Spruch.....	110	Ansagen der Handlungen.....	129
Assassinen-Gifte bzw. Kampfgifte.....	85	Verstärkungsfertigkeit.....	110	Pattsituationen und Übergang in das Rundensystem.....	129
Gifte mit Langzeitwirkung.....	85	Übertragungsfertigkeiten.....	110	Charakterveränderungen.....	130
Wundinfektion.....	85	Ausführung von Seelenzauber.....	110	Variable Charakterwerte.....	130
Erkältungen.....	86	EW(Zaubern) und Modifikationen.....	110	Charakter-prägende Ereignisse.....	130
Grippe.....	86	MP-Verbrauch.....	111	Veränderungen der Charakterwerte.....	130
Pest.....	86	Ausführungsart.....	111	Abhängigkeit von der Vorgeschichte.....	131
Wissenschaftliches Magiesystem.....	87	Zauberdauer.....	111	Anrechnung.....	131
Aufbau der Magie.....	87	Konzentration.....	111	Situationswerte.....	131
Objektpotentiale.....	87	Kritische Fehler.....	111	Hohe Werte und ihre Folgen.....	131
Spruchliste.....	87	Kritische Erfolge.....	112	Gesundung - Psychotherapie.....	131
Magische Verstärkungsfertigkeit.....	87	Die freie Seele.....	112	Behandlungsregeln.....	131
Technische Hilfsfertigkeiten.....	87	Sichtbarkeit.....	112	Spieler/innen als Psychotherapeuten.....	132
Levelsystem: EW und Level.....	87	MP-Verbrauch.....	112	Handhabung des Charaktersystems.....	132
Levelsystem: Überlevelpotential.....	88	Bewegungseinschränkungen.....	113	Trainingsfertigkeiten.....	133
Ausführung eines Zaubers.....	88	Luft und Flüssigkeit.....	113	Lernen von Trainingsfertigkeiten.....	133
Grundlegender EW(Zaubern).....	88	Feste Materie.....	113	Trainingsbedarf.....	133
Modifikationen durch die verwendeten Level.....	88	Freiwilliges Zurückschnellen der Seele.....	113	Musische Fertigkeiten in der Praxis.....	134
Maximaler EW(Zaubern).....	88	Bewegungswerte.....	113	Künstlerisches Niveau.....	134
KP-Verbrauch beim Zaubern.....	89	Verlangsamung durch Engpässe.....	113	Erfolgswürfe.....	134
MP-Kosten beim Zaubern.....	89	Abbremsen vor einem Engpass.....	113	Die Möglichkeit des Geldverdienstes.....	135
Startkosten.....	89	Grundgeschwindigkeit in Engpässen.....	113	Entwicklung in Alter und Kindheit.....	136
Kosten der Zeitdauer.....	89	Magischer Kraftakt für höhere Geschwindigkeit.....	114	Niedrig-gradige Charaktere.....	136
Kosten der Nachwirkung.....	89	Pseudo KP- LP-Verluste der freien Seele.....	114	Kinder in Tjoste.....	136
Gesamtkosten.....	89	Wahrnehmungen.....	114	Schwangerschaft.....	136
Beispiele zum Aufbau eines Zaubers.....	89	Aktionsmöglichkeiten.....	114	Eigenschaften des Kindes.....	137
Ermitteln des EW.....	89	Der seelenlose Körper.....	115	Körperliche Entwicklung.....	137
Ermitteln der Zauberkosten.....	90	KP-Verbrauch.....	115	Lernen und Ausüben von Fertigkeiten.....	138
Magische Überanstrengung.....	90	Verbindungen zur Seele.....	115	Allgemeine humanoiden Fertigkeiten.....	138
Regeneration von MP.....	90	Verletzungen des Körpers.....	115	Variable kulturelle Fertigkeiten.....	138
Art des Zauberns.....	91	Rückkehr-Impuls.....	115	Frei erlernbare Fertigkeiten.....	138
Mentale Zauber.....	91	Bewusstsein.....	115	Vom Kind zum/r jugendlichen Abenteurer/in.....	138
Verbale Zauber.....	91	Tod.....	116	Alte Spielercharaktere.....	139
Manuelle Zauber.....	91	Seelenmagie im fremden Körper.....	116	Körperliche Alterung.....	139
Konzentration und Zauberdauer.....	91	Seelenresistenz.....	116	Vergreisungsschübe.....	139
Startphase (5 s).....	91	Wahrnehmung der Seelenmagie.....	116	Tod durch Altersschwäche.....	139
Standardsituation.....	91	KP-Verbrauch besetzter Körper.....	116	Einfluss des Lebensstils.....	139
Zaubern aus der Bewegung.....	91	Handlungsfähigkeit im fremden Körper.....	116		
Fortwirkung.....	92	Intelligenz.....	116		
Standardsituation.....	92	Kontrolle fremdartiger Körper.....	117		
Zusatzhandlungen und Schnelle Bewegung.....	92	KP-Bedarf.....	117		
Nachwirkung.....	92	Bewusstsein.....	117		
Die technischen Hilfsfertigkeiten.....	93	Tod.....	117		
Reichweite.....	93	Verbindung zu anderen Magiesystemen.....	117		
Objektanzahl-psychisch.....	93				

Allgemeines zu Erfolgswürfen

Basis- und Spezial-Fertigkeiten

Im System **Tjoste** sind alle Fertigkeiten aufgeteilt in Basis- und Spezial-Fertigkeiten. Dabei bedeuten diese Begriffe:

Basisfertigkeit = [BF]: Eine Fertigkeit mit recht weiter Anwendungsmöglichkeit, die entsprechend eingesetzt werden kann. Sie enthält immer universelle Fertigkeiten und Wissen aus ihrem Gebiet. Beispiele sind *Holz bearbeiten* und *Schwertkampf*.

Spezial-Fertigkeit = [SF]: Eine Fertigkeit, die ein spezielles Teilgebiet einer Basisfertigkeit abdeckt. Auf ihrem speziellen Bereich ergänzt sie sich mit der zugehörigen Basisfertigkeit, weshalb ein Erfolgswurf immer mit der Summe beider EW gemacht wird. Die Spezial-Fertigkeit ist also gewissermaßen eine positive Modifikation für eine bestimmte Basis-Fertigkeit, wenn diese im entsprechenden Spezialbereich eingesetzt wird. Beispiele wären *Tischlern* und *einhändiger Schwertkampf*.

Dabei ist das Erlernen einer Spezial-Fertigkeit häufig mit der Beherrschung der entsprechenden Basisfertigkeit verknüpft. Wie dieses genau gemacht ist, ist bei den Fertigkeiten im einzelnen angegeben.

Beispiel: Eine Kämpferin beherrscht die Basisfertigkeit *Schwertkampf* auf 35, die Spezialfertigkeit *einhändiger Schwertkampf* auf 26. Benutzt sie ein Langschwert (einhändig) so kann sie dafür die beiden Fertigkeiten addieren, hat also EW 61 für die Angriffe mit dem Langschwert. Entscheidet sie sich aber in einem Kampf ein Zweihandschwert zu nehmen (wegen des größeren Schadens), so kann sie die Spezial-Fertigkeit nicht anwenden, wohl aber die Basis-Fertigkeit und hat einen EW(Angriff) von 35 mit dem Zweihandschwert.

Kompensations-Fertigkeit = [KF]: Ist die dritte Art von Fertigkeit bei **Tjoste**. Diese Fertigkeiten dienen dazu Abzüge aufgrund von erschwerten Umstände zu kompensieren, wie *Kampf in schwerer Rüstung* oder Hindernislauf.

Wichtig: Kompensationsfertigkeiten können immer nur genutzt werden, um Abzüge auszugleichen, niemals kann dabei der eigentliche EW (aus Basis- und Spezialfertigkeit) verbessert werden, indem ein Abzug überkompensiert wird!

Hilfsfertigkeiten = [HF] sind zusätzliche Fertigkeiten bei den Magiesystemen, die verschiedene zusätzliche Parameter festlegen. Sie werden nicht direkt zum Erfolgswurf verwendet, beeinflussen aber ggf. Modifikationen.

Trainingsfertigkeiten = [TF]: Diese Fertigkeiten verändern Eigenschaftswerte, sie werden niemals für Erfolgswürfe verwendet.

Kritische Fehler und Erfolge

Misslingt ein Erfolgswurf besonders deutlich, so wird dieses als kritischer Fehler bezeichnet. Bei diesem treten meist

noch besonders schädliche Folgen auf. Als kritischer Fehler zählt jeder Wurf für den gilt:

$$W\% \leq 10 - ((EW(\text{Fert.: Basis+Spez.}) + WM)/10), \text{ bzw. } W\% = 1.$$

Ab einem EW+WM über 100 ist ein kritischer Fehler nur dann kritisch, wenn ein weiterer EW mit WM-100 misslingt, dieses System gilt ggf. weiter (mit wieder einem weiteren EW mit WM-200 etc.) bei einem EW über 200 oder höher:

KF nur wenn: EW mit WM-100 misslingt

Damit ist ein kritischer Fehler um so wahrscheinlicher, je unfähiger eine Figur ist und je schwieriger die Aufgabe ist. Die besonderen Folgen sind speziell für jede Fertigkeit aufgeführt, bzw. in verschiedenen Tabellen, z. B. bei Magie und Kampf aufgeführt. Oft entscheidet ein zusätzlicher W %-Wurf über die genaue Form der Folgen eines kritischen Fehlers.

Gelingt ein AEW besonders gut, so wird dieses als kritischer Erfolg bezeichnet, bei dem meistens eine besonders starke Wirkung eintritt. Als kritischer Erfolg zählt:

$$W\% > 100 - (EW(\text{Fert.: Basis+Spez.}) + WM)/10,$$

$$W\% > 95 \text{ ab } (EW + WM) > 44.$$

$$W\% > 95 - ((EW([BF] + [SF]) + WM) - 100) / 100 \text{ ab } (EW + WM) > 150.$$

Bei einem Erfolgswerten von 1 gibt es keine kritischen Erfolge mehr, 100 ist aber ein normaler Erfolg. Die Gefahr eines kritischen Fehlers liegt hier bei 11.

Als Tabelle ausgedrückt ergeben sich damit kritischer Erfolg und kritischer Fehler in Abhängigkeit von der Höhe des modifizierten EWs:

mod. EW	Kritischer Fehler bei $W\% \leq$	Kritischer Erfolg bei $W\% \geq$
1	11	--
2 - 4	10	100
5 - 14	9	99
15 - 24	8	98
25 - 34	7	97
35 - 44	6	96
45 - 54	5	96
55 - 64	4	96
65 - 74	3	96
75 - 84	2	96
ab 85	1	96
ab 101	1, EW-WM100 misslingt	$96 - (EW - 100)/100$

Dabei sollte eigentlich immer der modifizierte Erfolgswert zur Bestimmung der Grenzen benutzt werden. In der Spielpraxis ist es oft schneller, einfach den normalen EW zu nehmen, der Fehler ist bei geringen Modifikationen auch nur klein.

Bei einem kritischen Erfolg gibt es vier mögliche Handhabungen:

- 1.) **ohne besondere Wirkung:** Wenn ein Erfolg immer gleichartig in seiner Wirkung ist, so hat auch ein kritischer Erfolg keine besondere Auswirkung.

Beispiel: Zu der Heilung eines kritischen Schadens ist vor einigen AEW(Heilung--Zauber) ein AEW(Anatomie) erforderlich, um die Verletzung zu analysieren. Gelingt dieser kritisch, so hat es keine besondere Wirkung, da der einfache Erfolg bereits die volle Wirkung (nämlich über die Verletzung informiert zu sein) erfüllt und die AEW(Zauber) von dem höheren Erfolg nicht profitieren können.

- 2.) **Wirkung nach Tabelle:** Bei einigen Fertigkeiten wird die besonders starke Wirkung nach speziellen Tabellen mit einem zusätzlichen W%-Wurf ermittelt.

Beispiel: Diese Regelung wird vor allem im Kampfsystem angewandt: Ein Kämpfer mit EW(Schwert) = 65 würfelt für seinen Angriff eine 96. Für den kritischen Erfolg macht er einen zusätzlichen W% Wurf und bestimmt die Folgen nach den entsprechenden Listen (Sichtschirm und Anhang). Er würfelt z.B. eine 66, was einen Armtreffer bedeutet der neben dem normalen Waffenschaden zusätzlich den rechten Arm des Gegners außer Gefecht setzt.

- 3.) **additive Wirkung:** Bei Handlungen deren „Erfolgshöhe“ aus dem AEW bestimmt wird, wird die besondere Wirkung des kritischen Erfolges durch erneutes Würfeln bestimmt. Dieser zusätzliche Wurf wird zum AEW dazu addiert, tritt erneut ein kritischer Erfolg ein, so wird jeweils ein weiteres Mal gewürfelt.

Beispiel: Ein Kämpfer will seinen Gegner abdrängen. Dazu machen beide einen AEW(Dominanz + Kraft) aus dessen Differenz die Strecke errechnet wird, um die der Gegner zurückgedrängt werden kann. Bei einem kritischen Erfolg wird erneut gewürfelt und die Strecke entsprechend größer.

- 4.) **verstärkte Wirkung:** Bei vielen Fertigkeiten hat ein kritischer Erfolg besonders starke Wirkung, die sich aus der Handlung selber ergeben. Dabei wird dieses von der Spielleitung festgelegt, bei den entsprechenden Fertigkeiten ist die ungefähre Verstärkung angegeben.

Beispiel: Bei einer Verfolgung beschattet ein Agent sein Opfer, ca. alle 5 Kreuzungen muss er erneut einen AEW(Beschatten) ausführen. Wird ein kritischer Erfolg erzielt, so gilt dieser Erfolg für die nächsten fünf erforderlichen AEW mit.

Wie die Folgen eines kritischen Erfolges bei den verschiedenen Fertigkeiten im einzelnen aussehen, ist bei der Beschreibung der Fertigkeiten angegeben.

Duelle und Abwehrsystem

In **Tjoste** ist das System des Duells, in dem zwei konkurrierende Handlungen gegeneinander wirken, und das System der Abwehr gegen eine Handlung praktisch identisch. Jedes mal wird ein Duell zwischen entsprechenden AEW der relevanten Fertigkeiten gemacht.

Grundsätzlich gilt dabei, dass eine Handlungsoption gewinnt, wenn sie besser ist als die andere, das heißt ihre Summe aus Erfolgswert, Modifikation und W%-Wurf ist

höher. Die unterlegene Handlung wird blockiert, bei Gleichstand blockieren beide Handlungen.

Für die Situation der Abwehr gegen einen Waffenangriff (mit einem AEW(Abwehr)) und der Abwehr gegen einen magischen Angriff (mit einem AEW(...Resistenz)) gilt dabei immer ein Gleichstand bereits als erfolgreiche Abwehr. Bei zwei offensiven Handlungen passiert in einem solchen Fall einfach gar nichts. Dadurch kann eine andere Handlung auch blockiert werden, wenn nur ein Gleichstand bei den AEW erzielt wird.

Ein Grundsatz ist dabei auch, dass ein kritischer Erfolg immer siegreich gegen einen normalen Erfolg ist, unabhängig davon welche AEW-Summe konkret höher ist. Treffen zwei kritische Erfolge aufeinander kann ggf. nach dem System der additiven Wirkung ermittelt werden, welcher sich durchsetzt.

Gruppen-EW

Eine explizite Verrechnung von EWs bei Gruppen zu einem Gruppen-EW, z.B. bei Wissensfertigkeiten, gibt es nicht. Auch ist es in der Spielpraxis i.a. spannender, wenn alle beteiligten Figuren einen eigenen EW ausführen.

Folgende Regeln sollte aber bei Gruppen-Ausführung von EWs beachtet werden:

- Erfolge verschiedener Figuren addieren sich nicht einfach. Viele knappe Erfolge auf eine Wissensfertigkeit ergeben dann ggf. mehrere einfache Informationen, für hochwertige oder sehr spezielle Information ist aber auch hier ein höherer Erfolg nötig.
- Ein kritischer Fehler einer Figur hebt jeweils einen Erfolg einer anderen auf. Bleibt am Ende nur ein kritischer Fehler übrig, so ist das Gruppen-Resultat entsprechend.

RKM – Rüstungs-Kompensations-Modifikation

(vgl. Rüstungen – EW-Abzüge)

Jede Fertigkeit in **Tjoste** hat einen RKM-Wert. Dieser gibt an, wie die Fertigkeit *Aktion in schwerer Rüstung* zu modifizieren ist. Diese Modifikation ist natürlich nur relevant, wenn tatsächlich eine Rüstung getragen wird, die EW-Abzüge verursacht, ansonsten kann dieser Aspekt ignoriert werden.

Rüstungsabzüge gibt es zunächst grundsätzlich bei jeder Fertigkeit, sei sie körperlicher oder rein geistiger Natur. Lediglich Fertigkeiten, auf die nie gewürfelt werden muss haben keinen RKM, Eigenschaften erhalten in jeder Situation einen RKM, der dem der am besten anwendbaren Fertigkeit entspricht. Ganz allgemein gilt, dass im Prinzip immer der speziellste Wert gilt.

Rüstungsabzüge können kompensiert werden, dazu gibt es die Fertigkeit *Aktion in schwerer Rüstung*. Dies allerdings ist je nach Fertigkeit zu modifizieren mit:

EW(Kompensation) = RKM + EW(Aktion in schwerer Rüstung), minimal = 0.

Diese Verrechnung erfolgt immer nur einmal für den zusammengesetzten EW.

Und damit dann:

EW(Aktion) = EW(Fertigkeit) – EW-Abzug-Rüstung + EW(Kompensation), maximal = EW(Fertigkeit).

Diese Verrechnung ist nicht notwendig, solange der EW-Abzug der Rüstung niedriger ist als der RKM der angewandten Fertigkeit, da dann keine Abzüge vorliegen können. Auch wenn die Fertigkeit *Aktion in schwerer Rüstung* nicht erlernt wurde ist der RKM wirksam.

Sprachen

EW und Sprachniveau

In **Tjoste** hat eine Abenteuerin auch für Sprachen einen Erfolgswert. Dieser gibt an, wie gut die Sprache beherrscht wird, wobei folgende Skala als Richtschnur für das Sprachniveau gelten kann:

- 0:** völliges Unverständnis.
- 1 - 10:** Die Person beherrscht einige Basisvokabeln.
- 11-25:** „Radebrechen“, die Person beherrscht einen sehr kleinen Wortschatz und die grundlegende Grammatik, die Verständigung mit Einheimischen ist eingeschränkt möglich.
- 26-40:** „stockende Sprache“, die Person kann die Sprache stockend aber meist verständlich sprechen, im Dialog mit Einheimischen kann es aber noch zu Missverständnissen kommen.
- 41-60:** „Einfache Sprache“, die Person beherrscht die Sprache fließend auf einfachem Niveau, die Verständigung mit einheimischen Personen ist normalerweise ohne Probleme und Missverständnisse möglich.
- 61-75:** „gehobenes Sprachniveau“, die Person beherrscht die Sprache so umfassend wie die meisten Einheimischen.
- über 75:** „kunstvolle Sprache“, die Person beherrscht die Sprache so exzellent, dass sie die sprachlichen Voraussetzungen hat lyrische Texte, anspruchsvolle Reden oder Geschichten in dieser Sprache abzufassen.

Grenzen der Vielsprachigkeit

Eine Person kann nicht unbegrenzt Sprachen beherrschen. Als Grenze gilt, dass die Summe der EW(Sprachen), jeweils abzüglich 40, insgesamt nicht höher sein kann als das Logiktalent zuzüglich der halben Intuition und des EW(Linguistik):

Summe(EW(Sprache [BF]+[SF]) - 40) 1 Log + Int / 2 + EW(Ling.).

Dabei zählt eine Sprache mit $EW \leq 40$ als 0 (nicht als negativ). Sprachen mit EW unter (oder gleich) 40 kann eine Person praktisch unbegrenzt erlernen.

Allerdings gibt es die Möglichkeit, über diese Grenze hinaus Sprachfertigkeiten zu erlernen. Diese sind dann aber nicht alle gleichzeitig verfügbar. Möchte eine Person diese Möglichkeit nutzen, so muss sie sich zusätzlich für alle Sprachfertigkeiten mit EW über 40 einen erlernten Wert notieren, der als potentieller EW(Sprache) bezeichnet wird.

Die tatsächlichen EW(Sprache) liegen dann genau an der oben angegebenen Grenze, wobei bei einer oder mehrerer Sprache(n) der tatsächliche Wert entsprechend weit unter dem potentiellen liegt. Jeden Tag, an dem die Person 15 Minuten Zeit für ein kurzes Sprachtraining opfert, kann sie

dann bei einer Sprache den tatsächlichen EW um 1 erhöhen, muss dafür aber eine andere mit $EW(\text{Sprache}) > 40$ um 1 erniedrigen. So bleibt die $Summe(EW(\text{Sprache}) - 40)$ immer auf dem gleichen Wert.

Dialog und Missverständnisse

Grundregeln

Optimal ist es natürlich, wenn die Gruppe ihre EW(Sprache) ausspielt, d.h. bei schlechten Werten auch Missverständnisse und ähnliche Probleme akzeptiert. In diesem Fall sollte zugunsten des Spielspaßes auf das Würfeln verzichtet werden. Ansonsten gelten als Anhaltspunkte die folgenden Regeln.

Versuchen sich zwei Personen in einer gemeinsamen Sprache zu verständigen, so wird für den Erfolgswurf die Summe beider EW(Sprache) genommen. Dabei gelten folgende Grundregeln:

EW(Sprachsumme): Im Normalfall wird ein AEW für die Verständigung mit der Summe aus den EW(verwendete Sprache) der beiden beteiligten Personen gewürfelt. Allerdings gibt es dabei Grenzen, wie weit die Mängel der einen Person durch besonders gute Sprachkenntnisse der anderen ausgeglichen werden können, weshalb im allgemeinen gilt:

$$EW(\text{Sprachsumme}) = EW(\text{Sprache} - \text{Person 1}) + EW(\text{Sprache} - \text{Person 2}) \leq 2,5 \times \text{Min.}(EW(\text{Sprache})),$$

also die Summe höchstens der 2,5-fache Wert des schlechteren EW(Sprache) sein kann.

EW(Sprachsumme) über 100 (85): Beträgt die EW-Summe über 100 so ist normalerweise kein Erfolgswurf nötig. Bei Summen nahe unter 100 (etwa ab 85) kann auf den AEW ebenfalls verzichtet werden, wenn die am Gespräch Beteiligten sich Zeit lassen können und die AEW unnötig stören.

Informationsaustausch: Für jeden wichtigen Informationsaustausch wird ein AEW(Sprachsumme) gemacht, normalerweise etwa alle 5 Minuten in einem längeren Dialog. Misslingt dieser, so tritt ein Missverständnis auf, bzw. die Personen können sich nicht verstehen. Dabei ist nach 5 Minuten ein erneuter AEW zulässig, ob die Verständigung doch noch gelingt. Tritt ein kritischer Fehler auf, so bleibt das Missverständnis unbemerkt und kann nicht durch einen erneuten AEW(Sprachsumme) ausgeglichen werden. Bei einem kritischen Erfolg muss erst nach ca. 30 Minuten ein erneuter Erfolgswurf gemacht werden.

Gruppengespräche: Sprechen mehrere Personen miteinander, so muss normalerweise für jede/n Redepartner/in ein einzelner AEW gemacht werden. Redet eine einzelne

Person mit einer Gruppe, so wird die Person mit dem höchsten EW(Sprache) aus der Gruppe genommen.

Mithören fremder Gespräche: Wird das Gespräch anderer Personen mitgehört, so kann ebenfalls ein AEW(Sprache) notwendig werden, für den dann allerdings nur der eigene EW(Sprache) genommen werden kann. Auf diesen gibt es unter normalen Bedingungen allerdings WM+40. Ist das Mithören gestört (z.B. durch Nebengeräusche) gibt es aber wiederum Abzüge (s.u.).

Der AEW wird im Regelfall verdeckt von der Spielleitung durchgeführt, und die Missverständnisse mit NPCs entsprechend in den Dialog mit eingebaut. Bei Gesprächen unter Spieler/innencharakteren kann der AEW auch offen erfolgen.

Sprachfamilien

Verwandte Sprachen sind in Sprachfamilien zusammengefasst, welche die Basisfertigkeit für die Sprachen bilden. Dadurch gibt es immer die Möglichkeit, zumindest zum Teil, verwandte Sprachen zu verstehen.

Gestörte Gespräche und Belauschen

Für das Reden oder Zuhören in gestörten Situationen gibt es Abzüge auf den AEW(Sprache), die aber mit *Lippenlesen* kompensiert werden können. Die Grundregel ist dabei:

WM = Hörbarkeit-Verlust [%] × 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:

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

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

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

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

lautlose Umgebung: WM+25

laute Umgebung: WM-20 – WM-40

lärmende Umgebung: WM-50 – WM-100

Handelt es sich um ein absichtliches Gespräch zweier Personen, so können Abzüge durch entsprechendes Verhalten ausgeglichen werden:

- „Näher Zusammenrücken“ kompensiert bis WM-35 ;
- „Direkt in die Ohren Sprechen“ kompensiert bis WM-80;
- Langsames Sprechen kann ebenfalls modifizieren (s.u.).

Beim unauffälligen Belauschen sind i.a. nur Lippenlesen oder magische Methoden anwendbar.

Intensiver Dialog - Langsames Sprechen

Personen können ihre Verständigung verbessern, wenn sie langsam reden. Zusätzlich können sie möglichst intensiv darauf achten, ob die / der andere die Worte auch verstanden hat und dieses auch durch bewusste Gestik unterstützen.

Dabei gibt es bei Verlangsamung des Sprechtempos um den Faktor $1/X$, also einer X-mal so langen Gesprächsdauer, eine Modifikation von $(X \times WM + 5)$. Höchstens können so aber WM+25 bei einer etwa fünffachen Gesprächsdauer erreicht werden. Diese Regelung kann allgemein nur angewandt werden, wenn eine gemeinsame Sprache beherrscht wird, bzw. verwandte Sprachen.

Zeichensprache und nonverbale Verständigung

Wenn zwei Personen überhaupt keine gemeinsame Sprachbasis haben, also der EW(Sprachsumme) = 0 ist, so ist über Zeichensprache immer noch ein begrenzte Verständigung möglich. Solche Situationen sollten nach Möglichkeit ausgespielt werden. Dauert dieses zu lange, so kann eine Regelung analog zu der Regelung für langsames Sprechen angewandt werden.

Dabei kann sich nur über vor Ort befindliche Dinge (Zeigen) oder durch Gestik und Mimik darstellbare Begriffe unterhalten werden. Dieses benötigt etwa die zehnfache Zeit wie normales Sprechen. Dabei richtet sich der EW nach der Verwandtschaft der Kulturen der beteiligten Personen, bzw. wie gut sie jeweils mit der Kultur der anderen Person vertraut sind. Dabei ist die Obergrenze EW(Kommunikation) = 15 bei Personen aus dem gleichen Kulturkreis. Bei Personen aus völlig verschiedenen Kulturen kann dieser EW niedriger liegen bis zum Wert 0, wenn die beiden Kulturen so verschieden sind, dass Gestik und Symbolik völlig unterschiedlich sind. Analoges gilt für Wesen verschiedener Rassen.

Auch hier ist es immer sinnvoll, der Gruppe die Möglichkeit zu geben, die Verständigung auszuspielen.

Lesen / Schreiben

Die oben aufgeführten Regeln gelten völlig analog für die Fertigkeit Lesen / Schreiben. So können z.B. die EW(Lesen / Schreiben) entsprechend angewandt werden, wenn die Verständigung über schriftliche Mitteilungen läuft. Dabei kann die Methode der Zeichensprache durch Symbolschrift ersetzt werden.

Die einzelnen Stufen, bezogen auf die Summe BF + SF, bedeuten hier Folgendes:

0: Absolute Unkenntnis des Alphabets.

1 - 10: Die Person beherrscht das Alphabet ausreichend, um den Text Buchstabe für Buchstabe in ein ihr geläufigeres Alphabet zu übertragen und dann weiter damit umzugehen.

- 11-25:** Die Person kann einen Text direkt ablesen, dieses allerdings eher stockend und keineswegs flüssig, und dabei ggf. auch schon versuchen diesen Satz für Satz zu übersetzen. Selber schreiben ist kaum möglich, da die Rechtschreibung nicht beherrscht wird.
- 26-45:** Die Person kann Texte recht flüssig ablesen, oder auch selber schreiben, allerdings weicht ihre Rechtschreibung noch vom üblichen Standard ab.

- 46-70:** Die Person beherrscht das Lesen fließend und kann dabei ggf. Texte direkt übersetzen. Selber geschriebene Texte genügen in ihrer Rechtschreibung den alltäglichen Anforderungen.
- über 70:** Die Schrift wird so gut beherrscht, dass Rechtschreibfehler kaum noch vorkommen, auch exotische Wörter und Varianten werden orthographisch einwandfrei beherrscht. Rechtschreibung und Zeichensetzung genügen damit auch hohen Ansprüchen wie z.B. als Schreiber/in.

Berufsfertigkeiten

Berufsfertigkeiten in **Tjoste** sind nicht nur spezielle Berufe, sondern alle Fähigkeiten, die vor allem zur Berufsausübung genutzt werden. Dabei wird in diesem System nicht zwischen der Art der Ausbildung unterschieden, sondern nach der Art der Anwendung. Deshalb wird unterschieden in Handwerksfertigkeiten, die auch zur praktischen Ausübung, meist Erschaffen eines Gegenstandes, genutzt werden, und Wissensfertigkeiten, die vor allem zur Analyse von Beobachtetem eingesetzt werden können, selten auch direkt zur wissenschaftlichen Laborarbeit. Daneben gibt es die theoretischen Handwerksfertigkeiten, die eine Zwischenform darstellen.

Handwerksfertigkeiten

Handwerksfertigkeiten sind in **Tjoste** alle Fertigkeiten, die zur praktischen Arbeit benutzt werden können. Darunter fallen klassische Handwerks-Tätigkeiten wie Schmiedekunst ebenso wie landwirtschaftliche Fertigkeiten.

Spezial-Handwerksfertigkeiten

Bei allen Bereichen des „Handwerks“ gibt es eine Basis-Fertigkeit und Spezial-Fertigkeiten. Dabei lässt sich aber eine einzelne handwerkliche Arbeit nicht unbedingt exakt einer Spezial-Handwerksfertigkeit zuordnen. Besitzt eine Figur mehrere Spezielle Handwerksfertigkeiten, die bei einem Problem anwendbar sind, so können mehrere dieser Fertigkeiten für den AEW herangezogen werden, nach folgendem System:

$$\text{EW} = \text{EW}(\text{Basis-Fertigkeit}) + \text{EW}(\text{1. Spezial-Fertigkeit}) + 1/2 \times \text{EW}(\text{2. Spezial-Fertigkeit})$$

Dabei kann sich in einem solchen Fall die Figur selber aussuchen, welche zwei anwendbaren Spezial-Fertigkeiten sie in welcher Reihenfolge einsetzen will. Sinnvoll ist dabei natürlich, die Spezial-Fertigkeiten nach ihrem EW zu sortieren.

Erfolgswürfe bei Handwerksfertigkeiten

Bau von Gegenständen

Im allgemeinen wird ein Erfolgswurf immer für ein ganzes Projekt gemacht, etwa für den Bau eines Stuhles, das Schmieden eines Messers etc. Dabei entscheidet die Höhe des AEW(Handwerk) über die Qualität der Arbeit nach folgendem System:

krit. Fehler: Die Arbeit misslingt vollkommen, dieses bleibt aber unbemerkt. Bei der ersten Benutzung zerbricht der Gegenstand, bzw. wird durch schwere Beschädigung unbrauchbar.

AEW < 80: Die Arbeit ist misslungen. Dieses wird aber vor der Aushändigung bemerkt und der Gegenstand kann erneut angefertigt werden.

80 ≤ AEW < 100 (Q0): Die Arbeit ist von minderer Qualität, aber durchaus für eine relativ kurze Zeit benutzbar. Solche Werksstücke können zu Schleuderpreisen als Ausschussware verkauft werden (gute Handwerker/innen machen dieses aber meist nicht, da sie ihren Ruf wahren wollen).

100 ≤ AEW < 150 (Q1): Die Arbeit ist gelungen. Die Ware entspricht dabei den Anforderungen für Alltagsgegenstände.

150 ≤ AEW < 200 (Q2): Die Arbeit ist gut gelungen. Eine solche Ware kann zu höheren Preisen, als „Ware gehobener Qualität“ verkauft werden, dabei ist der Preis bis zu doppelt so hoch wie üblich.

200 ≤ AEW < 250 (Q3): Die Arbeit ist in exzellenter Qualität gelungen. Diese Ware gilt als meisterliches Werk und erzielt etwa den drei bis fünffachen Preis herkömmlicher Gegenstände dieser Bauart. Solche Ware findet mensch meist in den Häusern des reichen Großbürger/innentums und des Adels.

250 ≤ AEW (Q4): Diese Arbeit ist die Arbeit eines absoluten Meisters. Solche Ware gilt als Luxusgut und erzielt echte Liebhaberpreise von mehr als dem fünffachen des normalen Preises. Waren dieser Qualität findet mensch gewöhnlich nur in den Häusern des höheren Adels.

krit. Erfolg: Die Arbeit gelingt meisterhaft. Die Qualität entspricht dabei der Stufe EW(Handwerksfertigkeit) +150.

Planung und Durchführung großer Projekte

Für die Planung größerer Projekte wird meist ein eigener AEW gemacht. Dieses geschieht insbesondere dann, wenn die Ausführung der Arbeiten nicht von der planenden Person selber gemacht wird, sondern von einer ganzen Arbeitsgruppe.

Bei besonders großen Projekten, wie z.B. dem Bau eines großen Schiffes können auch einzelne AEW für verschiedene Planungs- und Bauphasen gemacht werden. Dabei wird in den Bauphasen normalerweise aber nicht für jede/n Beteiligte/n einzeln gewürfelt sondern ein Durchschnitts-EW des Bautrupps genommen. Dabei wird noch zusätzlich der EW des / der Vorarbeiter/in berücksichtigt mit:

$$\text{EW}(\text{Trupp}) = \text{Mittelwert}(\text{EW}(\text{Mitgl.})) + (\text{EW}(\text{Vorarbeiter/in}) / 10),$$

höchstens aber den EW der / des Vorarbeiter/in bzw. leitenden Ingenieur/in.

Begutachtung fremder Arbeit

Eine dritte Anwendung handwerklicher Fertigkeiten, ist die Begutachtung fremder Arbeit. Dieses kann zu verschiedenen Zwecken erfolgen:

- Preisabschätzung bei Kauf bzw. Verkauf;

- Kontrolle einzelner Bauabschnitte durch eine überwachende Person bei größeren Projekten;
- Kontrolle der Arbeit der GesellInnen und Lehrlingen durch den Meister.

Dabei gilt für eine solche Begutachtung, dass die Qualitätsstufe für alle Arbeiten, die unter dem eigenen AEW liegen auf ± 5 eingeschätzt werden können. Für Arbeiten die besser sind, kann nur eine Untergrenze der Qualität auf den eigenen AEW abgeschätzt werden. Bei einem kritischen Erfolg erkennt die begutachtende Person die Qualität auf den Punkt genau, unabhängig von ihrem eigenen Fertigungsstand.

Ein kritischer Fehler kann nur ab einem eigenen AEW von mindestens 200 oder einem eigenen kritischen Erfolg erkannt werden, ansonsten schätzt die begutachtende Person einen beliebigen Wert. Macht sie selber einen kritischen Fehler, liefert sie ebenfalls eine falsche Begutachtung.

Berufsstufen und Verdienstmöglichkeiten

Im Handwerk werden traditionell die Stufen Lehrling, Geselle und Meister unterschieden. Für diese Einstufung ist im Prinzip der EW(Handwerksfertigkeit) entscheidend, wobei immer die Summe aus Basis und Spezial-Fertigkeit betrachtet wird.

Lehrling: eine Person, deren EW(Handwerk) unter 60 liegt, gilt als Lehrling. Die Entlohnung findet bei diesen meist über Ausbildung, Kost und Logis plus ein kleines Taschengeld statt. Arbeitet eine solche Person in einem reinen Lohnverhältnis, so liegt ein Stundenlohn normalerweise in der Größenordnung von 40 - 80 BM.

Geselle / Gesellin: Personen, die einen EW(Handwerk) im Bereich von 60 bis 90 haben, gelten als GesellInnen. Sie bilden den Großteil der Handwerker/innen in größeren Betrieben. Ihr Verdienst liegt bei ca. 1-1,5 SL/Stunde, meist in Abhängigkeit von ihren Fähigkeiten und der Dienstzeit.

Meister/in: Als Meister/in gelten Handwerker/innen mit einem EW(Handwerk) von mehr als 90. Sie können eigenständig einen kleinen Handwerksbetrieb leiten, sind aber auch als Vorarbeiter/innen oder in anderen leitenden Positionen von großen Betrieben zu finden. In einem Anstellungsverhältnis verdient eine Meister/in mindestens 2 SL/Stunde. Dieser Lohn erhöht sich insbesondere dann, wenn noch zusätzliche Qualifikationen vorliegen.

Diese Verdienste sind nur Richtwerte, insbesondere MeisterInnen erhalten oft auch Arbeitsaufträge, die pauschal entlohnt werden, bzw. ihr Verdienst als Betreibende eines kleinen Betriebes hängt zusätzlich von ihrem kaufmännischen Geschick ab. Will eine Abenteurer/in als Handwerkerin Geld verdienen, so findet er / sie aber meist keine Tagesjobs, sondern muss eine Anstellung über mehrere Wochen annehmen.

Insbesondere bei sehr hoch qualifizierten HandwerksmeisterInnen liegen die effektiven Stundenverdienste höher, da ihre Arbeit schon als Kunstwerke behandelt werden, deren

entsprechend höhere Preise auch den Erschaffenden zu Gute kommen. Eine Vorstellung von den Verdiensten erhält mensch, wenn man zum EW den durchschnittlichen W% von 50 dazu rechnet, und die entsprechende Qualitätsstufe bei der Bedeutung der AEW betrachtet.

Theoretische Handwerksfertigkeiten

Unter theoretischen Handwerksfertigkeiten wird in Tjoste das Wissen um die Objekte, Techniken, Tricks und Arbeitsweisen eines Handwerks verstanden, allerdings nur in einem theoretischen Sinn. Die Ausübung eines Handwerkes ist hiermit nicht möglich, wohl aber die Planung von Projekten, die dann von Handwerker/innen dieses Faches ausgeführt werden können. Ebenso kann fremde Arbeit begutachtet werden.

Wissensfertigkeiten

Wissensfertigkeiten sind im Prinzip rein theoretische Fertigkeiten. Sie sind eigentlich nur zur Analyse von Beobachtungen etc. einzusetzen. Es gibt Bereiche, wo sich Wissensfertigkeiten mit Handwerksfertigkeiten berühren, z.B. *Tierkunde* und *Landwirtschaft-Tierhaltung*. Hier umfasst dann die Wissensfertigkeit nur das Wissen um z.B. Ernährungsgewohnheiten der Tiere, während die Handwerksfertigkeit immer die praktischen Aspekte enthält, also z.B. die Kenntnis um die üblichen Futtermittel ohne aber die expliziten Kenntnisse der Wissensfertigkeit zu beinhalten.

Erfolgswürfe bei Wissensfertigkeiten

Im Gegensatz zu Handwerksfertigkeiten, wo die Höhe eines AEW betrachtet wird, interessiert bei Wissensfertigkeiten meist nur die Lösung eines vorgegebenen Problems. Dessen Schwierigkeit drückt sich dann allerdings in einer Würfelmodifikation aus, wobei etwa die folgende Einstufung gilt:

Allgemeinwissen	WM+75,
Wissen volkstümlich Gebildeter	WM+40,
Standardwissen von Kundigen	WM+20,
Standardwissen von Gelehrten	WM+5,
Bisher völlig Unbekanntes	WM-20.

Dabei sind die Begriffe Kundige/r etc. im folgenden Kapitel erklärt. Bei dem AEW interessiert dann nur noch ob dieser gelingt oder nicht.

Könnensstufen und Verdienst

Auch bei den Wissensfertigkeiten gibt es übliche Stufen der Einordnung anhand des EW. Dabei gilt bei Fertigkeiten mit Basis- und Spezial-Fertigkeit die Summe aus beiden.

Volkstümliches Niveau: Bei einem EW(Wissensfertigkeit) unter 50, gilt die Person lediglich als Fachfrau bzw. Fachmann im Volkssinne, nicht aber als Gelehrte/r. Diese Stufe ist z.B. typisch für bessere Bauern und Handwerker die in ihrem Spezialgebiet durchaus über theoretische Kenntnisse verfügen. Diese findet sich auch bei vielen „normalen Menschen“, die über bestimmte Aspekt ihrer Umge-

bung besondere, nicht ganz alltägliche Erkenntnisse haben. Mit diesem Fähigkeitsstand verdient jemand normalerweise kein Geld.

Kundige/r: Im Bereich des EW(Wissensfertigkeit) von 50 bis 90 gilt eine Person als Kundige/r einfachen Niveaus. Meist sind diese Personen Mitarbeiter/innen von Gelehrten oder sie haben ein kleines „Auskunftsbüro“ im ländlichen Bereich, z.B. als einfache AnwältInnen. In diesem Bereich verdient ein/e Kundige/r etwa 1,5 bis 3 SL/Stunde.

Hat ein/e Kundige/r einen entsprechenden akademischen Grad, so kann dieses das Einkommen erhöhen. Im Regelfall gilt für Magister / Magistra ein Einkommen von 2 - 3 SL/Stunde, für Doktoren 3 - 4 SL/Stunde.

Gelehrte/r: Bei einem EW(Wissensfertigkeit) von 90 bis 110 gilt eine Person als Gelehrte/r. Solche Personen betreiben meist ein kleines Gewerbe in einer Stadt, bei dem sie durch Auskünfte und Nachforschungen für gut situierte Bürger/innen etwa 3 bis 5 SL/Stunde verdienen. Au-

ßerdem finden sich solche Gelehrte als Professor/innen an Akademien oder ähnliches.

Gelehrte mit offiziellen Professorentitel verdienen im Regelfall etwas mehr mit 4,5 - 6 SL/Stunde.

Große/r Gelehrte/r: Gelehrte mit einem EW(Wissensfertigkeit) über 110 gelten als große Gelehrte. Diese genießen meist einen guten Ruf über ihre Region hinaus. Sie sind oft die führende Person einer Akademie oder haben ein selbständiges „Forschungslabor“. Sie verbringen ihre Zeit üblicher Weise mit Forschungen oder geben ihr Wissen an Gelehrte mit niedrigerem EW weiter. Ihr Verdienst liegt bei über 5 SL/Stunde. Als Berater/innen dienen solche Personen an Fürstenhöfen oder in Regierungen.

Wollen Personen Auskünfte haben, so kann anhand einer Einschätzung des Arbeitsaufwandes und des Bildungsstandes des / der Gelehrten ein Preis abgeschätzt werden. Ebenso können die Verdienstmöglichkeiten für Abenteurer/innen abgeschätzt werden, allerdings wenden sich nur wenig Leute an Gelehrte, die nicht ständig in ihrer Umgebung sesshaft und entsprechend bekannt sind.

Bewegungssystem

Tjoste hat für Fälle wie Verfolgungsjagden ein detailliertes Bewegungssystem. In diesem System ist die tatsächliche Fortbewegungsgeschwindigkeit von einzelnen Erfolgswürfen abhängig. Im folgenden ist das System für die Fertigkeit *Laufen* und Fortbewegung zu Fuß genau dargestellt. Andere Fortbewegungsarten können als Abwandlungen dieses Systems dann leicht umgesetzt werden. Dazu sind dann noch extra einige Angaben zu den verschiedenen Transport und Fortbewegungsmöglichkeiten in der Weltbeschreibung gemacht.

Grundlagen des Bewegungssystems

Bewegungsfertigkeiten und -weiten

Das System für Bewegungen in **Tjoste** setzte sich aus den folgenden Komponenten zusammen:

Bewegungsfertigkeit: Jeder Bewegungsform ist in **Tjoste** eine Spezialfertigkeit und eine Basisfertigkeit zugeordnet, z.B. Laufen als Spezialfertigkeit für die ganz normale Fortbewegung zu Fuß. Die Basisfertigkeiten sind: Akrobatik, Bewegen im Wasser und Bewegen in Eis und Schnee.

Jede Fortbewegung in dem entsprechenden Bewegungsstil bzw. mit dem entsprechenden Hilfsmitteln wird dann als Anwendung dieser Basis- + Spezialfertigkeit behandelt, wobei aber ein AEW im Regelfall nur dann ausgeführt wird, wenn die Fortbewegung nicht selbstverständlich problemlos ist.

Ausgenommen sind hier nur einige triviale Abwandlungen der normalen körperlichen Fortbewegung Laufen, wie z.B. Kriechen und Hüpfen, für die keine separaten Fertigkeiten benutzt werden.

Bewegungsweiten: Eine Person hat für jede Bewegungsform, die sie beherrscht, Bewegungsweiten. Diese geben an, wie viele Meter die Person bei dieser Fortbewegung innerhalb einer Runde (= 5 s) im Prinzip zurücklegen kann. Bei Fortbewegung mit Hilfsmitteln (Reittiere, Wagen, Boote etc.) sind diese Bewegungsweiten ggf. vom Hilfsmittel selber abhängig.

Bei den Bewegungsweiten werden in **Tjoste** immer in drei verschiedene Werte unterschieden:

Bewegungsweite Marsch - B-M: dieses ist eine (langsame) Grundgeschwindigkeit, die eine Person ohne Probleme für einen längeren Zeitraum durchhalten kann. Sie entspricht der Geschwindigkeit die im allgemeinen als ruhige aber nicht zögerliche Fortbewegung in dieser Fortbewegungsart empfunden wird und bei der eine Person sich durchaus nebenbei auf andere Dinge konzentrieren kann (Gespräche etc.).

Bewegungsweite Laufen - B-L: dieses ist eine schnelle Geschwindigkeit, bei der sich eine Person aber trotzdem

nicht zu sehr verausgabt, so dass sie über einen mittellangen Zeitraum und eine größere Strecke durchgehalten werden kann.

Bewegungsweite Sprint - B-S: dieses ist die absolute Höchstgeschwindigkeit, die eine Person nur über einen sehr kurzen Zeitraum durchhalten kann.

Fortbewegungen finden meist mit einer der drei Geschwindigkeiten statt. Zu diesen gibt es noch Zeiträume, in denen sie durchgehalten werden und verschiedene Umstände können Bewegungsweiten und auch die Bewegungsfertigkeit modifizieren. Diese ist detailliert in den folgenden Kapiteln geschildert.

Behinderung durch Gepäck

Es gibt einige grundlegende Einflüsse, durch die sich die vorgegebenen Bewegungsweiten verändern können. Der wichtigste dabei ist die Belastung einer Figur durch Gepäck. Für jedes Wesen gibt es einen Wert „Marschgepäck“ (MGep), der angibt wie viel Gewicht beim Marschieren ohne Abzüge getragen werden kann. Für humanoide Wesen beträgt dieser Wert:

$$\text{Marschgepäck [kg]} = \text{Kraft} / 8.$$

Mit diesem Wert gilt nun:

Marsch: wird das Marschgepäck überschritten, so sinkt die B-M um einen Punkt, wird der doppelte Wert überschritten um zwei usw.:

$$\text{Abzug B-M} = \text{Gepäck [kg]} / \text{Marschgepäck, abgerundet.}$$

Laufen: Ohne Einschränkungen Laufen kann ein Wesen nur, wenn es nicht mehr als die Hälfte des Marschgepäckes trägt, ansonsten ergeben sich Abzüge analog zum Marschieren, allerdings immer mit der Hälfte des Marschgepäckes gerechnet:

$$\text{Abzug B-L} = \text{Gepäck [kg]} / (\text{Marschgepäck} / 2), \text{ abgerundet.}$$

Sinkt dabei der aktuelle Wert **unter B-M**, so sind die weiteren **Abzüge mit dem vollen Marschgepäck** zu rechnen.

Sprint: Ohne Einschränkungen sprinten kann ein Wesen nur mit einem Viertel des Marschgepäckes, analog rechnen sich die Abzüge:

$$\text{Abzug B-S} = \text{Gepäck [kg]} / (\text{Marschgepäck} / 4), \text{ abgerundet.}$$

Sinkt dabei der aktuelle Wert **unter B-L**, so sind die weiteren **Abzüge mit dem halben Marschgepäck** zu rechnen. Sinken der Wert sogar unter B-M, mit den vollen Marschgepäck.

Bei diesen Angaben wird davon ausgegangen, dass das Gepäck ordentlich verschnürt ist und nicht extra beim Laufen festgehalten werden muss. Ist dieses aber der Fall, ergeben sich weitere Abzüge von bis zu -2 / -5 auf B-L und B-S. Außerdem ist bei schweren Rüstungen eine weitere Behin-

derung durch deren Tragen zu berücksichtigen, nähere Angaben dazu sind im Kapitel *Rüstungen* zu finden.

Beispiel: Ein Abenteurer hat Bewegungsweiten 9 / 23 / 42 und Kr = 88. Er hat also Marschgepäck = 11 kg, entsprechend MGep / 2 = 5,5 kg, MGep / 4 = 2,75 kg. Er will nach einem Kampf seinen verletzten Partner wegtragen, dieser wiegt 75 kg, dabei hat er als Bewegungsweiten:

B-M = 3, Abzug von 75 / 11 = 6,
B-L = 10, Abzug von 75 / 5,5 = 13,
B-S = 19, 1. Abzug von 42 auf 23:
 2,75 × 19 = 52,25 kg,
 Restabzug (75 - 52,25 = 22,75) / 5,5 = 4.

Korrektur durch aktuelle Form

In der Praxis bewegt sich eine Figur natürlich nicht exakt mit einer bestimmten Geschwindigkeit, der jeweiligen Bewegungsweite, sondern diese schwankt. Ursache sind neben kleinen Behinderungen vor allem kleine Formschwankungen, die eine Figur mal schneller, mal langsamer vorwärts kommen lassen. Dazu kann die angewandte Bewegungsweite durch einen AEW in der dafür relevanten Bewegungsfertigkeiten variiert werden und zwar:

$$\text{Korrektur [\%]} = (\text{AEW}(\text{Bew-Fert.}) - 100) / 7.$$

Damit ergibt sich eine Abweichung von bis zu ±15%.

In der Spielpraxis muss diese Abweichung nicht jedes mal berechnet werden, sondern kann anhand des AEW aus der Tabelle zur Bewegungsweiten-Variation im Anhang und auf dem Sichtschirm abgelesen werden.

Verbesserte Durchschnittswerte

Figuren, die die jeweils benötigte Bewegungsfertigkeit besonders gut beherrschen, haben dadurch natürlich Vorteile, denn ihre AEW(Bew-Fert.) werden im allgemeinen höher ausfallen als die anderer Wesen. Dieses kann in Form eines abweichenden Durchschnittswertes für die drei Bewegungsweiten notiert werden, der zusätzlich zur eigentlichen Bewegungsweite angewendet wird. Dazu wird aus der Tabelle zur Bewegungsweiten-Variation abgelesen, welche Bewegungsweite bei einem W%-Wurf von genau 50 erzielt wird, dieses ist dann der entsprechende Durchschnittswert.

Angewendet werden sollte er jedes mal statt der eigentlichen Bewegungsweite, wenn ein Vergleich von Bewegungsweiten nicht extra ausgewürfelt werden soll.

Bewegung über längere Zeiträume

Bei Fortbewegung interessiert oft nicht nur wie schnell jemand ist. Auch wie lange diese Geschwindigkeit durchgehalten werden kann, kann entscheidend sein. Deshalb gibt es in **Tjoste** ein detailliertes System das sich mit diesem Problem befasst

Basiszeitraum und Häufigkeit von AEW

Jede Fortbewegungsstufe, Marsch, Laufen, Sprint, hat einen Basiszeitraum, über den sie uneingeschränkt durchgeführt werden kann. Je nach Situation entscheidet ein einmaliger AEW(Bewegungsfertigkeit) über die durchschnittliche Geschwindigkeit, oder aber auch mehrere. Allerdings sollte nie mehr als ein AEW je Runde gemacht werden. Die Basiszeiträume beim Laufen und sinnvolle Unterteilung für einzelne AEW in kritischen Situationen sind:

Marsch: 4 Stunden, max. 1 AEW / Stunde;

Laufen: 15 Minuten, max. 1 AEW / Minute;

Sprint: 2 Runden = 10 s, max. 1 AEW / Runde.

Hat die genaue Geschwindigkeit keine Bedeutung kann auch auf den AEW verzichtet werden.

Auch bei längeren Bewegungsphasen, sollte die Anzahl der EW innerhalb einer Szene nicht über 5 steigen. Entweder wird gleichmäßig jeweils ein Wurf für eine Teilstrecke ausgeführt, oder aber es werden Wiederholungswürfe nur an besonders interessanten Punkten der Strecke ausgeführt, während der erste Wurf als Durchschnitt für die gesamte Phase zählt. Die Anzahl der AEW(Bewegung) sollte auch in anschließenden Zusatzzeiträumen diese Grenze insgesamt nicht überschreiten, ggf. ist von einer gemäß der negativen WM abnehmenden Geschwindigkeit auszugehen, solange das Spielgeschehen keine neuen AEW erfordert.

Bewegt sich eine Figur vor Beginn einer Lauf- oder Sprintbewegung bereits in einer langsameren Fortbewegungsstufe, aber noch innerhalb des Basiszeitraumes, so wird dieses nicht auf den Basiszeitraum der schnelleren Fortbewegung angerechnet.

Umgekehrt wird aber, wenn von einer schnellen Stufe auf eine langsamere zurück gewechselt wird, der Zeitraum der schnelleren angerechnet und zwar nach dem System:

1 s Sprint = 1 Min Laufen,

1 Min Laufen = 10 Min Marsch.

Außerdem wird natürlich die vorher in der langsameren Bewegungsweise verbrachte Zeit mit angerechnet. Dabei ist natürlich die Zeit für einen Zeitraum ununterbrochener Bewegung als ein Basiszeitraum zu betrachten, auch wenn zwischendurch eine schnellere Fortbewegungsstufe benutzt wurde.

Zusatzzeiträume und Einsatz von KP

Nach dem Basiszeitraum gibt es Zusatzzeiträume. In diesen entscheidet jeweils ein AEW(Konstitution), ob die Bewegung ohne Probleme fortgesetzt werden kann. Dabei muss für den ersten Zusatzzeitraum ein einfacher AEW(Kons) gelingen, für den zweiten gibt es die Modifikation WM-10, für den dritten WM-20 usw.:

$$\text{AEW(Kons) mit WM-}((\text{Zeitraum} - 1) \times 10),$$

Misslingt dieser, so ist die betroffene Person erschöpft. Sie hat zwei Möglichkeiten:

- sie kann in die nächst langsamere Bewegungsstufe zurückgehen. Hier befindet sie sich dann regeltechnisch an dem Zeitpunkt am Ende des Basiszeitraumes, muss also wieder von vorne mit dem Auswürfeln der Zusatzzeiträume beginnen, diesmal für die entsprechend langsamere Stufe. Hatte sie vorher schon Zusatzzeiträume für die langsamere Geschwindigkeit in Anspruch genommen, so befindet sie sich in dem entsprechenden Zusatzzeitraum.
- sie kann sich unter Einsatz von KP für die Dauer des Zusatzzeitraums weiterbewegen. Dabei muss sie jeweils eine Konditionseinheit (KEH) an KP investieren.

Bricht sie freiwillig die schnelle Fortbewegung ab, ohne dass der AEW(Kons) misslungen ist, so hat sie zusätzlich einen ersten Zusatzzeitraum in der langsameren Bewegungsart ohne Erfolgswurf zur Verfügung. Die Länge der Zusatzzeiträume beträgt:

Marsch: 30 Minuten;
Laufen: 3 Minuten;
Sprint: 1 Runde = 5 s.

Die Geschwindigkeit während eines Zusatzzeitraumes wird jeweils mit einem AEW(Bewegungsfertigkeit) ermittelt, der die selben Modifikationen wie der AEW(Konstitution) erhält.

Wird während der Zusatzzeiträume in eine schnellere Bewegungsstufe gewechselt, so wird die Zählung für die Modifikationen nicht neu begonnen, sondern kontinuierlich fortgeführt. Wird wieder zurück zur langsameren Bewegungsart gewechselt, so befindet sich die Person natürlich nicht am Ende des Basiszeitraumes, sondern dort, wo der Wechsel zur schnelleren Geschwindigkeit stattfand.

Erholungsphasen

Will eine Figur wieder zu Kräften kommen, zum Beispiel um ein zweites Mal zu sprinten, so benötigt sie eine Erholungsphase. Nach einer solchen Zeit beginnt sie dann wieder mit einem neuen Basiszeitraum, fehlt diese Erholung beginnt sie jeweils sofort mit Zusatzzeiträumen. Eine Erholungsphase dauert jeweils

30 Minuten Basislänge
zuzüglich 5 Minuten für jeden Zusatzzeitraum

der vorher, in welcher Fortbewegungsstufe auch immer, genutzt wurde. Dabei gilt für

Sprint: In der Erholungsphase kann marschiert werden. Wenn diese Phase dabei nicht in dem Basiszeitraum des Marschieren liegt, verlängert sie sich um 10 Minuten.

Laufen: Während der Erholungsphase kann marschiert werden, aber nur, wenn dieses in dem Basiszeitraum für Marschieren erfolgen kann. Dabei verdoppelt sich die Länge der Erholungsphase.

Marsch: In der Erholungsphase muss gerastet werden. Es können nur kurze Strecken langsam gegangen werden.

Wird nicht die volle Erholungsphase abgewartet, so verkürzt sich der nächste Basiszeitraum für die jeweilige Fortbewegungsstufe entsprechend. Also z.B. bei nur halber Erholungsphase dauert der nächste Basiszeitraum auch nur halb so lange. Dabei sind gegebenenfalls die Erholungsphasen für Laufen / Sprint von der Erholung für Marsch getrennt zu rechnen.

Diese Regelung ist unabhängig von der Regeneration eventuell verbrauchter KP!

Tagesmärsche, Erschöpfung

Im Prinzip lässt dieses System eine endlose Wiederholung von Bewegungs- und Erholungsphasen zu. Das ist natürlich nicht realistisch, da nach Ablauf eines Tages Schlaf zur vollständigen Erholung nötig ist. Dieses wird durch die Regel berücksichtigt, dass innerhalb von 24 Stunden nur drei Bewegungsphasen-Marsch von je 4 Stunden möglich sind, ohne dass eine Person an Kräften einbüßt. Strapazieren sich Abenteurer/innen durch zu viel Bewegung, so erleiden sie KP-Verluste, und zwar jeweils in Stufen von einer Konditionseinheit (KEH). Die Situationen wo Verluste auftreten sind:

- Jedes Mal ab dem zweiten Basiszeitraum-Marsch, wenn eine Bewegungsstufe wegen eines gescheiterten AEW(Kons) abgebrochen wurde,
- bei allen Zusatzzeiträumen (M / L / S), die nach zwei Basiszeiträumen-Marsch innerhalb von 24 Stunden liegen,
- bei allen Basiszeiträumen (M / L / S), die nach drei Basiszeiträumen-Marsch innerhalb von 24 Stunden liegen.
- bei allen Basis- und Zusatzzeiträumen (M / L / S), die nach einem 5. Basiszeitraum-Marsch ohne Übernachtung liegen, werden sogar 2/10 des KP-Maximums abgezogen. Außerdem verdoppelt sich die Dauer der nötigen Erholungsphasen.

Bei diesen Abzügen ist zu berücksichtigen, dass sich bei sehr wenigen KP negative Modifikationen auf die AEW(Kons) und AEW(Laufen) ergeben. Erreicht eine Person auf diese Weise 0 KP, so ist sie völlig erschöpft, weitere Märsche gehen, wie im Kampfsystem, zur Hälfte auf den LP-Stand, vergleiche *KP-Verluste* im Abschnitt *Gesundheit und Heilung*. Bei der Erholung danach ist natürlich auch das Schlafdefizit zu berücksichtigen.

Besondere Situationen

Zwischengeschwindigkeiten

Natürlich kann sich eine Figur nicht nur mit genau drei Geschwindigkeiten bewegen, sondern völlig frei ihr Tempo bestimmen. Dabei zählt aber jede Geschwindigkeit, die größer als B-L ist, als Sprint, jedes Tempo zwischen B-M und B-L als Laufen. Allerdings ändern sich die Zeiträume für Basis- und Zusatzzeitraum und zwar nach dem System:

Sprint - je Punkt unter B-S: Basiszeitraum + 10 s,
 Zusatzzeitraum + 5 s.

Laufen - je Punkt unter B-L: Basiszeitraum + 3 Min,

Zusatzzeitraum + 1 Min

Marsch - je Punkt unter B-M: Basiszeitraum + 24 Min,
Zusatzzeitraum + 3 Min

Wird die jeweilige Bewegungsweite bei Marsch / Laufen jeweils nur um einen, zwei bzw. drei Punkte überschritten, so verkürzen sich die beiden Zeiträume jeweils nur auf Zwei-Drittel, die Hälfte bzw. ein Drittel der Zeiträume der langsameren Bewegungsstufe. Im Überschneidungsbereich beider Regeln ist jeweils die günstigere zu nehmen.

Hindernisse und Untergrund

Das bisherige Fortbewegungssystem bezieht sich auf Wegstrecken ohne Behinderungen. Als solche werden Strecken betrachtet, auf denen mindestens 20m Abstand zwischen einzelnen, kleinen, überschaubaren Hindernissen liegen und der Untergrund relativ glatt ist. Gibt es mehr Hindernisse bzw. ist der Boden sehr unregelmäßig, gibt es Abzüge auf den AEW(Laufen) und die Bewegungsweiten.

Modifikationen

Zur Ermittlung dieses Abzuges gibt es folgendes System:

Freie Wegstrecke: Im Prinzip gibt es je Meter weniger Abstand zwischen den Hindernissen WM-1 auf den AEW(Laufen). Dabei ist ein Durchschnittswert für das Gebiet zu nehmen, durch das sich die Personen bewegen. Als Formel ergibt sich:

$$\text{WM} = -20 + \text{mittlerer freier Weg [m]} \cdot 10.$$

Hindernisgröße: Ohne Probleme können nur Hindernisse umlaufen werden, die nicht breiter als 1 Meter sind. Je zusätzlichem Meter Breite darüber hinaus ergeben sich zusätzlich 5 Punkte Abzug, auch hier ist natürlich ein Durchschnittswert zu nehmen. Als Formel:

$$\text{WM} = -5 \times (\text{Hindernisbreite [m]} - 1).$$

Untergrund: ohne Probleme kann nur auf einem Untergrund gelaufen werden, der relativ eben und ohne größere Höhenunterschiede ist.

Dabei gilt bei Löchern im Boden (ab ca. Fußgröße):

$$\text{WM} = -15 + (\text{mittl. Lochabstand [cm]} / 10) \cdot 10.$$

Steigungen (bei Gefälle auch positiv!):

$$\text{WM} = - \text{mittlerer Anstieg auf } 25 \text{ m} \leq 5.$$

Bei **quer laufende Bodenwellen** kleiner 1 m (sonst zählen diese als Steigung):

$$\text{WM} = -5 - 3 \times \text{Wellenhöhe [m]} + \text{Wellenabstand [m]} / 2 \cdot 10.$$

Anrechnung

Der so ermittelte Abzug WM(Hindernis) wird bei den einzelnen Fortbewegungsstufen wie folgt angewendet:

Marsch: Ausführung des AEW mit **Laufen** - (WM(Hindernis) / 4).

Laufen: Ausführung des AEW mit **Laufen** - WM(Hindernis), außerdem verringert sich die Bewegungsweite um WM(Hindernis) / 3, geht dabei aber nicht unter B-M:
B-L = B-L - (WM(Hind.) / 3).

Sprint: Ausführung des AEW mit **Laufen** - (2 × WM(Hindernis)), außerdem verringert sich die Bewegungsweite um WM(Hindernis) / 2, geht dabei aber nicht unter B-M:
B-S = B-S - (WM(Hind.) / 2).

Zur Kompensation solcher Abzüge kann eine Person die Fertigkeit Hindernislauf erwerben. Beispiele für konkrete Situationen sind:

lichter Wald	WM-10, (mittl. Abst. 10m);
dichter Wald	WM-18, (mittl. Abst. 2m);
belebter Marktplatz	WM-25, (mittl. Abst. 1m, Breite 1,5).

Engpässe

Ohne Probleme kann sich eine Person nur dort fortbewegen, wo sie aufrecht stehen (bzw. laufen) kann und gemessen an ihrer Körperbreite genügend Platz hat. Genügend Platz bedeutet, dass ihr ein Durchgang von in etwa 1,5-facher Schulterbreite (als normalerweise breitester Stelle des Körpers) und ca. Körpergröße + 10 % Höhe zur Verfügung steht. Wenn sie sperriges Gepäck hat zählt hierbei die größte Breite bzw. Höhe des Gepäcks anstatt der Körperwerte.

Abhängig von Figur und Größe hat eine humanoide Person normalerweise in etwa die folgenden Körperwerte:

männlich:

$$\text{Schulterbreite} = \text{Größe} \times (0,3 + \text{Figur} / 60),$$

$$\text{Tiefe(Hintern / Brust)} = \text{Größe} \times (0,16 + \text{Fig.} / 100),$$

weiblich:

$$\text{Schulterbreite} = \text{Größe} \times (0,28 + \text{Figur} / 70),$$

$$\text{Tiefe(Hintern / Brust)} = \text{Größe} \times (0,19 + \text{Fig.} / 100).$$

Diese Werte sind Richtwerte, von denen eine einzelne Person aber nur geringfügig abweichen sollte. Dabei sollte einer geringeren Breite immer eine entsprechend vergrößerte Tiefe gegenüberstehen und umgekehrt. Das Tragen dicker Kleidung und schwerer Rüstungsteile kann diese Werte effektiv um die doppelte Dicke der Kleidung bzw. Rüstung vergrößern.

Die folgenden Regeln sind im Prinzip für längere Spalten und Tunnel gedacht, können aber ebenso auf sehr kurze Engpässe (z.B. enge Fenster) angewandt werden. Trifft eine Person auf ein solches Hindernis, so darf ihre aktuelle Bewegungsweite nicht größer sein, als es dem Engpass entspricht, ansonsten erleidet sie Schaden wie bei einem Aufprall mit der entsprechenden Geschwindigkeit auf ein massives Hindernis (s. *Gesundheit* ..., *Stürze*). Dabei wird der Schaden mit der aktuellen Geschwindigkeit abzüglich der halben möglichen Geschwindigkeit im Engpass berechnet, wenn es der Person mit einem AEW(Laufen) mit WM-B(aktuell) gelingt sich beim Aufprall in den Engpass zu zwängen, ansonsten zählt die volle Geschwindigkeit.

Schmale Spalten

In einer Spalte ist mit etwas Glück und Geschick ein fast unbehindertes Fortkommen möglich, so lange diese breiter ist als der Körper. Schwierigkeiten können aber ab der 1,5-fachen Körperbreite insbesondere bei schneller Bewegung auftreten. Ist der freie Raum zu schmal, so muss vor jedem

Bewegungs-AEW zunächst ein AEW(Akrobatik + Ges / 2) gelingen. Dieser wird noch abhängig vom Spielraum und Bewegungsweise modifiziert:

Marsch: bei weniger als 20 % Spielraum ist ein AEW notwendig mit:

$$\text{WM}-(10 + 2 \times \text{Spielraum} [\%]).$$

Laufen: bei weniger als 30 % Spielraum ist ein AEW notwendig mit:

$$\text{WM}-(40 + 2 \times \text{Spielraum} [\%]).$$

Sprint: bei weniger als 50 % Spielraum ist ein AEW notwendig mit:

$$\text{WM}-(100 + 2 \times \text{Spielraum} [\%]).$$

Misslingt dieser AEW, so halbiert sich die Bewegungsweite, bei kritischem Misserfolg tritt sogar eine leichte Verletzung auf (je nach Umständen, wenige LP / KP). Durch Verzicht auf Schnelligkeit kann der AEW zusätzlich modifiziert werden: je Verzicht um B 1 / 2 / 4 (B-M / B-L / B-S) erhält die Person WM+10 auf diesen AEW.

Diese Regelung ist auch noch bei Querschnitten kleiner als Schulterbreite anwendbar, solange zur Tiefe mindestens 30 % Spielraum besteht. In diesem Fall muss bei den obigen Regelungen der doppelt angerechnete negative Spielraum eingesetzt werden. Es bedeutet konkret, dass eine Person ihren Körper so verdreht, dass sie ein entsprechend schmaleres Profil bietet. Ist auch gemessen an der Tiefe der Spielraum geringer als 30 %, so entspricht die Situation dem Kriechen (s.u.).

Enge Tunnel

In einem Tunnel oder anderen engen Querschnitten muss eine Person sich gebückt bewegen, auf allen Vieren krabbeln oder sogar kriechen.

Gebückt Laufen: Beträgt die Höhe eines Tunnels mindestens 70 % der Körpergröße so ist gebücktes Laufen möglich. Dabei verringern sich die Bewegungsweiten abhängig von der Höhe des Tunnels zu:

Höhe 70 % Körpergröße:	$0,5 \times B-X$
Höhe 80 % Körpergröße:	$0,65 \times B-X$
Höhe 90 % Körpergröße:	$0,8 \times B-X$
Höhe 100 % Körpergröße:	$0,9 \times B-X$
Höhe 110 % Körpergröße:	$1 \times B-X$

Bei engen Tunnelquerschnitten kommen zusätzlich Einschränkungen wie bei entsprechenden Spalten zum Tragen.

Auf allen Vieren Krabbeln: Beträgt die Höhe eines Tunnels mindestens 40 % der Körpergröße so ist ein Krabbeln auf allen Vieren möglich. Dabei verringern sich die Bewegungsweiten abhängig von der Höhe des Tunnels zu:

Höhe 40 % Körpergröße:	$0,2 \times B-X$
Höhe 50 % Körpergröße:	$0,25 \times B-X$
Höhe 60 % Körpergröße:	$0,275 \times B-X$
Höhe 70 % Körpergröße:	$0,3 \times B-X$

Bei höheren Querschnitten erhöhen sich die Bewegungsweiten nicht weiter. Bei engen Tunnelquerschnitten kommen zusätzlich Einschränkungen wie bei entsprechenden Spalten zum Tragen.

Kriechen: ein normales Kriechen erfordert einen Tunnelquerschnitt der zu Schulterbreite und zur Tiefe ca. 20 % Spielraum bietet. Dabei sind alle Bewegungsweiten auf ein Zehntel ihres Normalwertes reduziert. Ist der Spielraum kleiner so reduzieren sich die Bewegungsweiten weiter bis zu 0, wenn Körpermaße und Tunnel genau übereinstimmen:

Spielraum 0%:	0
Spielraum 5%:	B-X / 40
Spielraum 10%:	B-X / 30
Spielraum 15%:	B-X / 20
Spielraum 20%:	B-X / 10

Für **sehr enge Querschnitte** mit weniger als 5 % Spielraum sind normalerweise statt der Bewegungs-AEW **Kraftakte** aus zu würfeln, bei denen die Person ein **Ergebnis von (Körpergewicht [kg] $\times$ (1 - Spielraum [%] / 5))** erzielen muss, um sich je Runde um ihre halbe Größe fortzubewegen (Kraftakt s. *Kraft - Buch d. Fertigkeiten*). Dabei sind auch negative Spielräume möglich, d.h. die Person quetscht sich durch eine enge Stelle, die eigentlich schmalere ist, als ihr Körper. Beträgt der Spielraum weniger als -10 %, so reicht die Elastizität des Körpers normalerweise nicht mehr aus, so dass ein Querschnitt unpassierbar ist. Trägt eine Person Rüstungen ist ein Hindurchquetschen meistens nur noch bei positivem Spielraum möglich.

Sportlerbonus

Das Bewegungssystem ist abgestimmt auf Personen, die sich im Prinzip mit eher normaler Kleidung und zumindest ein paar kleinen Gepäckstücken bewegen. Hat nun eine Person besonders günstige Bedingungen, so erhält sie deshalb Vorteile und zwar hat sie immer eine zusätzliche positive Modifikation auf alle ihre AEW(Laufen) und AEW(Konstitution), im einzelnen:

Gepäck < zulässiges Gepäck / 3:

WM+3 auf Laufen, WM+5 auf Kons.

Gepäck = 0:

WM+5 auf Laufen, WM+10 auf Kons.

Sportbekleidung:

WM+10 auf Laufen, WM+5 auf Kons.

Spezielle Laufschuhe (ggf. auch Barfuß):

WM+10 auf Laufen, WM+5 auf Kons.

Dabei können ggf. auch beide Bekleidungsboni und der Gepäcklosigkeits-Bonus gleichzeitig gelten, also unter optimalen Bedingungen ein Bonus von WM+25 auf Laufen und WM+20 auf Konstitution. (Mit diesen Boni kann eine Figur mit sehr hohen Werten bei B-X, Laufen und Konstitution durchaus die Leistungen heutiger Spitzenathleten erreichen.)

Handeln aus der Bewegung

Obwohl es jeweils noch in den speziellen Kapiteln dargestellt ist, sollen hier kurz die Grundzüge des Systems für Handlungen aus einer Bewegung heraus dargestellt werden. Dieses sind jeweils die Grundregeln, die bei speziellen Handlungen noch modifiziert sein können.

Laufen und eigene Bewegung

Soll aus dem Laufen heraus eine offensive Handlung vorgenommen werden, so ist zunächst i.a. ein AEW(Laufen) nötig. Wenn dieser misslingt ist eine offensive Handlung völlig unmöglich oder nur erschwert mit WM-(100 – AEW(Laufen)).

Für die Handlungen während des Laufens gilt dann:

Offensiv: WM-(aktuelle Bewegungsweite).

Defensiv: WM-(aktuelle Bewegungsweite / 2), höchstens WM-10.

Diese Abzüge können i.a. nicht ausgeglichen werden. In schwierigen Situationen kann ein erneuter AEW(Laufen) nötig sein.

Bewegung mit einem Reittier und vergleichbare Situationen

Die folgende Darstellung bezieht sich primär auf Reiten, gilt aber abgewandelt auch für beliebige Fahrzeuge

Grundregel

Soll beim Reiten eine weitere offensive Handlung vorgenommen werden, so ist zunächst i.a. ein AEW(Reiten) nötig. Wenn dieser misslingt ist eine offensive Handlung völlig unmöglich oder nur erschwert mit WM-(100 – AEW(Reiten)).

Für die Handlungen während des Reitens gilt dann:

Offensiv: WM-(EW(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.

zweihändige Handlungen

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.

Ausgleichsmöglichkeiten

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.

Abwandlung bei Fahrzeugen

Wird von einem (zumindest potentiell) schnellen Fahrzeug herab agiert, so gibt es im Prinzip die gleichen Abzüge. Allerdings gilt hier abweichend:

- Die Lenkung des Fahrzeugs kann durch ein andere Person erfolgen, dann macht diese die AEW(Bewegung) für das Fahrzeug und es gibt keinen zusätzlichen Malus auf zweihändige Handlungen.
- Ein Ausgleich der Abzüge ist i.a. über Aktion vom Streitwagen möglich.
- Sind lenkende und handelnde Person identisch, so ist i.a. eine zweihändige Handlung völlig unmöglich.
- Anstatt des Wertes des Reittieres zählt normalerweise der EW der lenkenden Person als Limit für die handelnde Person, denn diese muss ihre Aktionen mit der lenkenden Person koordinieren.

Diese Regeln ergeben nur Sinn, wenn die Bewegung des Fahrzeugs schnell ist. Ist dieses langsam, so sind nur Schaukelbewegungen relevant, die nach den Konzepten für *Balancieren* und *Kampf auf unsicherem Untergrund* zu behandeln sind.

Umrechnung in andere Bezugssysteme

Die Darstellung der Bewegungsweiten ist orientiert am Kampfsystem. Deshalb gibt eine Bewegungsweite jeweils an, wie viele Meter in einer Kampfrunde, also 5 Sekunden, zurückgelegt werden. Manchmal sind aber andere Darstellungen anschaulicher, dazu hier die Umrechnungsregeln:

m/s: Geschw. [m/s] = B × 0,2,

Meter/Sekunde, diese Einheit wird im internationalen wissenschaftlichen Maßsystem verwendet und ist praktisch für Bewegungen in kurzen Zeiträumen.

km/h: Geschw. [km/h] = B × 0,720,

Kilometer/Stunde, Verwendung im Alltag, insbesondere aus dem Straßenverkehr vertraut.

kn: Geschw. [kn] = B × 0,389,

kn = Knoten = Seemeilen/Stunde, 1 Seemeile = 1852m, Verwendung in der Seefahrt anstatt der km/h.

Andere Fortbewegungsarten

Die obigen Darstellungen bezogen sich im Prinzip nur auf die Fortbewegung Laufen. Fast alles ist aber auf jede andere Fortbewegungsart übertragbar. Was dabei zu beachten ist, bzw. einige Besonderheiten sind im folgenden aufgeführt.

Gepäck beim Fliegen und Schwimmen

Beim Fliegen und Schwimmen gibt es normalerweise zusätzlich das Problem, dass die Kraft nicht nur benutzt wird um vorwärts zu kommen, sondern auch um sich überhaupt in dem jeweiligen Medium halten zu können und nicht unter zu gehen bzw. abzustürzen. Deshalb gelten hier normalerweise andere Werte für das Marschgepäck.

Sind diese nicht angegeben, so kann als Orientierungswert gelten:

MGep(Flug) = MGep(Gehen) / 16,

wobei neben der Gewichtsbelastung auch die verschlechterte Aerodynamik berücksichtigt ist. Beim Fliegen verkürzen sich die Basis- und Zusatzzeiträume analog zu den Abzügen bei den Bewegungsweiten. Außerdem gilt beim Fliegen, dass das reale Gewicht aller Gegenstände in die Gewichtsberechnung eingeht, auch bei direkt getragener Kleidung und Rüstungsteilen. Wird durch die Abzüge die Flugeschwindigkeit unter die halbe Marschgeschwindigkeit herabgesetzt ist im Regelfall davon auszugehen, dass diese Geschwindigkeit zu niedrig ist um noch zu fliegen und das Wesen ist Flug-unfähig.

Beim Schwimmen ist zu beachten, dass in manchen Fällen das Gepäck selber so leicht im Verhältnis zu seinem Volumen ist, dass es dauerhaft oder zumindest für einige Zeit von selber schwimmt oder sogar als Auftriebskörper dienen kann. Auch wenn dieses nicht der Fall ist, trägt es sich durch seinen Auftrieb eventuell zu einem Teil selbst. In diesem Fall ist am einfachsten das reale Gepäckgewicht durch Abziehen des Auftriebs zu ermitteln

effektives Gewicht = Gewicht [kg] - Volumen [Liter]

(Diese Regel gilt genau genommen nur bei Wasser, da 1 Liter Wasser 1 kg wiegt.). Mit diesem effektiven Gepäckgewicht gilt dann beim Schwimmen:

MGep(Schwimmen) = MGep(Gehen) / 4.

Negatives Gepäckgewicht (= Auftrieb) bedeutet keinen Vorteil bei den Bewegungsweiten, wohl aber ermöglicht es sehr lange Schwimmzeiten (s. *Schwimmen im Buch der Fertigkeiten*).

Auch beim Schwimmen verkürzen sich die Basis- und Zusatzzeiträume analog zu den Abzügen bei den Bewegungsweiten. Diese Regeln gelten beim Schwimmen nicht, wenn das jeweilige Wesen im Ruhezustand ohne eigene Schwimmbewegungen auf der Oberfläche schwimmen kann, diese Bedingung muss natürlich auch mit dem jeweiligen Gepäck noch gelten. Dieses gilt z.B. für alle Wasservögel, aber normalerweise nicht für Humanoide.

Andere Bewegungsstile und -medien

Es gibt einige abgewandelte Bewegungsarten des Laufens, die dieses in speziellen Situationen ersetzen, ohne dass dabei aber Hilfsmittel benützt werden. Dazu gehören zum ei-

nen Klettern, Springen und Schleichen, die spezielle Situationen der Fortbewegung umfassen, die aber für einen Menschen durchaus natürlich sind. Sie sind in besonderen Bewegungsfertigkeiten erfasst, die von jedem Menschen ein wenig beherrscht werden. Ähnlich ist es mit Balancieren und Hindernislauf, die spezielle Situationen beschreiben und in **Tjoste** als eine Art Aufbaufertigkeit eingesetzt werden, um Abzüge auf die normale Bewegung zu kompensieren.

Außerdem gibt es noch Schwimmen und Tauchen, die zwar ebenfalls keine Hilfsmittel erfordern, aber mehr als nur eine Abwandlung von Laufen darstellen. Die Werte dieser Eigenschaften sind ebenfalls aus den Standardwerten für Laufen abzuleiten. Sie sind bei den entsprechenden Fertigkeiten angegeben.

Einfache Hilfsmittel

Bei der Fortbewegung gibt es Hilfsmittel, die praktisch nur einen Ersatz für Schuhwerk bei besonderen Bedingungen darstellen. Dazu gehören insbesondere Skier und Schlitt- bzw. Gleitschuhe. Für diese Hilfsmittel gibt es spezielle Bewegungsfertigkeiten, deren technischen Werte jeweils aus den Laufen-Werten abgeleitet werden können. Die genaue Handhabung ist bei der Beschreibung dieser Fertigkeiten zu finden.

Technische Transportmittel

Bei den technischen Transportmitteln bewegt sich eine Person eigentlich nicht mehr selber, sondern ist nur eine Art Passagier. Dabei muss allerdings meistens eine Person steuernde Aufgaben übernehmen, eventuell auch einige mehr den Antrieb des Transportmittels.

Allen gemeinsam ist aber, dass wesentliche Bewegungswerte im wesentlichen von dem Transportmittel selber und weniger von den Personen abhängt. Zu solchen Transportmitteln zählen insbesondere Boote, Schlitten, Wagen und Reittiere. Für diese gibt es einige Bewegungsfertigkeiten, in denen ein Teil des Umgangs im Rahmen des Bewegungssystems dargestellt ist. Dazu gibt es aber noch eine ausführliche Darstellung der Eigenschaften dieser Transportmittel im Kapitel *Grundzüge einer Fantasy-Welt - Transportmittel*.

Rüstungen

Die meisten Charaktere im Rollenspiel schützen sich gegen Verletzungen durch das Tragen von Rüstungen. Dabei stehen sie stets vor der Entscheidung, ob sie für einen verbesserten Rüstungsschutz entsprechende Nachteile in Kauf zu nehmen bereit sind.

Baukastenprinzip

In **Tjoste** kann sich jede Figur nach einer Art Baukastenprinzip aus Basisrüstung und Zusatzteilen eine persönliche Rüstung zusammenstellen. Diese Bauteile sind in der Tabelle im hinteren Bereich des Kapitels aufgelistet. Dabei sind die technischen Werte der gleichzeitig benutzten Rüstungsteile normalerweise gegeneinander aufzurechnen (zu addieren).

Basisrüstung

Die Basisrüstung umgibt den Oberkörper und bietet außerdem Schutz für den Hüftbereich bis hinab zum Schritt. Sie ist das Kernstück jeder Rüstung. Unter normalen Umständen kann jeweils nur eine Basisrüstung zur Zeit getragen werden. Trägt eine Person sonst keine weitere Rüstung, so hat sie bei Treffern, die explizit ungeschützte Teile treffen kaum Schutz (s.u.).

Zusatzausrüstung

Zusatzausrüstung dehnt in den schweren Ausführungen den Rüstungsschutz auf die entsprechenden Körperteile aus. Bei leichtem Helm, Halsberge, Armschienen oder Beinschienen bieten sie unabhängig von der sonstigen Rüstung Rüstungsschutz im Bereich 2 bis 4 an den entsprechenden Stellen. Außerdem erhöht sie den Rüstungsschutz um den angegebenen Betrag, diese Erhöhung gilt dann zumindest für Treffer im Rumpfbereich (bei leichten Zusatzteilen) und unspezifische Treffer.

Durch einen kompletten Satz von schwerer Zusatzausrüstung lässt sich ein praktisch lückenloser Rüstungsschutz erzielen. Hier können ungeschützte Stellen nur noch in der Dimension von 1 Zentimeter Größe gefunden werden, die nur von extrem guten Scharfschützen oder besonders gut gezielten Schlägen getroffen werden können (s. auch entsprechende Kapitel).

Passform von Rüstungen

Normalerweise kann davon ausgegangen werden, dass Rüstungen in gewissen Standardgrößen erhältlich sind, und beim Kauf noch letzte Anpassungen vorgenommen werden, die im Preis inbegriffen sind. Außerdem sind Rüstungen „von der Stange“ so konstruiert, dass sie verschiedenem Körperbau angepasst werden können, so dass sie den meisten Charakteren passen.

Bei Beuterüstungen ist dieses natürlich nicht der Fall. Wird eine solche Rüstung benutzt, so kann die Spielleitung zu-

sätzliche Behinderungen durch die schlecht sitzende Rüstung festlegen. Als Grundregel gilt dabei, dass für Größenabweichungen größer als -5 / +10 cm (gegenüber den vorgesehenen Maßen der Rüstung) je Zentimeter WM-1 auf die Kampf-EW zu geben sind, wobei Abweichungen von den Rüstungsmaßen bis -15 / +35 cm zulässig sind. Außerdem wirkt sich ein deutlich abweichender Figurwert aus, wenn er über eine Abweichung von ± 4 hinausgeht. In diesem Fall gibt es je Punkt Überschreitung dieser Grenze WM-3 auf alle Kampf-EW. Es steht aber immer der vollständige Rüstungsschutz zur Verfügung.

Diese Behinderungen treten nur auf, wenn die Rüstung so verwendet wird, wie sie vorgefunden wird. Werden Korrekturen durch eine fachkundige Person durchgeführt, und seien es auch nur improvisierte Abnäher oder Einsetzten von Zusatzstücken gleichen Rüstungsschutzes, so kann eine Rüstung in der Regel ohne Einschränkungen genommen werden.

Auswirkungen von Rüstungen

Schutzwirkung von Rüstungen

Jede Rüstung fängt einen Teil der Treffer, die ein/e Kämpfer/in erhält ab bzw. schwächt diese ab. Dieses wirkt sich in einem Abzug bei schweren Treffern aus, wo die LP-Verluste einer Figur reduziert werden, nach der Formel:

$$\text{realer LP-Verlust} = \text{LP-Verlust} - \text{Rüstungsschutz}$$

Der Rüstungsschutz RS einer Rüstungsteile-Kombination kann aus der Rüstungstabelle entnommen werden, der Wert ist ggf. am Ende auf einen ganzzahligen Wert abzurunden.

Dabei wird je nach Situation zwischen drei verschiedenen Schutzwerten einer Rüstungskombination unterschieden:

RS (Rüstungsschutz): Der allgemeine Rüstungsschutz ist ein eher statistischer Wert, der für den gesamten Körper der Person gilt. Er ergibt sich als Summe aus Basisrüstung und eventueller Zusatzwerte durch ergänzende Rüstungsteile. Bei ihm ist berücksichtigt, dass Gegner/innen versuchen, die eher ungeschützten Teile zu treffen. Dieser Wert ist bei allen normalen Angriffen zu verwenden, die unspezifische Treffer ergeben.

Eine Einschränkung gibt es bei der Berechnung des RS: **Der RS kann nie größer als das 1,75-fache der Basisrüstung sein!**

RS-K (Rüstungsschutz Körperteil): Als präziseren Wert gibt es noch für jeden Körperteil einen RS-K. Dieser gibt den Grad an Schutz für ein spezielles Körperteil an, wobei nach Rumpf, Armen, Beinen, Kopf und Hals unterschieden wird. Dieser Wert berücksichtigt allerdings immer noch, dass jede Rüstung schwache Stellen hat, die den meisten Kämpfern bekannt sind. Er ist bei allen Treffern zu nehmen, die explizit ein bestimmtes Körperteil treffen. Gibt es kein Rüstungsteil für den betroffenen

Körperteil so gilt RS-K = 1 (bekleidet) oder RS-K = 0 (unbekleidete Stelle).

RS-D (Rüstungsschutz Direkttreffer): Als letztes gibt es für alle Rüstungsteile einen höheren Rüstungsschutz bei Direkttreffern. Dieser gilt wenn ein Treffer unzweifelhaft auf dieses Rüstungsteil auftrifft. Dieser ist aber nur bei gezielten Schlägen oder Schüssen zu verwenden und nicht wenn der Treffer im Randbereich des Rüstungsteils liegt oder liegen könnte. Der RS-D kann als die Festigkeit gegen ein Durchschlagen des jeweiligen Rüstungsteils gesehen werden. Gibt es kein Rüstungsteil für den betroffenen Körperteil so gilt RS-D = 1 bei bekleideten und RS-K = 0 bei unbekleideten Stellen.

Kraftersparnis / -verbrauch

Je nach Schwere erfordert das Kämpfen mit einer Rüstung mehr oder weniger zusätzliche Kraft. In **Tjoste** drückt sich dieses so aus, dass der leichte Schaden, die KP-Verluste bei gegnerischen Angriffen, von der Rüstung modifiziert wird mit:

$$\text{realer KP-Verlust} = \text{KP-Verlust} + \text{Rüstungs-KP-Faktor}$$

Dabei haben leichte Rüstungen einen KP-Faktor < 0, bei schweren Rüstungen ist er positiv (erhöhter Kraftaufwand). Der KP-Faktor einer Rüstungskombination kann aus den Angaben in der Rüstungstabelle entnommen werden und ist am Ende des Aufsummierens mathematisch zu runden.

Gewicht und Gepäckabzug

Jedes Rüstungsteil hat ein bestimmtes Gewicht. Dieses muss bei der Belastung eines/r Abenteurer/in durch das Gepäck teilweise mit berücksichtigt werden, wenn es am Körper getragen wird, sonst natürlich ganz. Dazu sind bei jedem Rüstungsteil tatsächliches Gewicht und auf das Gepäck anzurechnendes Gewicht angegeben.

Die Angaben in der Tabelle beziehen sich auf Rüstungen eines durchschnittlichen Menschen (170 cm Größe, Figur 0). Für deutlich davon abweichende Charaktere ergibt sich das Gewicht einer speziell angefertigten Rüstung nach der folgende Formel:

$$\text{Gew.} = ((\text{Größe [cm]} + 2 \times \text{Figur}) / 170)^2 \times \text{Std.-Gew.}$$

wobei das Standard-Gewicht der Tabelle entnommen werden kann. Das anzurechnende Gepäckgewicht verändert sich dabei proportional. Für ein paar Beispiele sind in der folgenden Tabelle der Prozentanteil des Gewichts im Verhältnis zum Standardgewicht berechnet:

Größe + 2 × Fig.	Gewicht [%]	Größe + 2 × Fig.	Gewicht [%]	Größe + 2 × Fig.	Gewicht [%]
230	183,0	160	88,6	90	28,0
220	167,5	150	77,9	80	22,1
210	152,6	140	67,8	70	17,0
200	138,4	130	58,5	60	12,5
190	124,9	120	49,8	50	8,7
180	112,1	110	41,9	40	5,5
170	100,0	100	34,6	30	3,1

Daneben gibt es besonders hochwertige Rüstungen, deren Gewicht bis zu 30% geringer ist (vgl. Regeln für Preise im Standardwährungssystem).

Bewegungseinschränkung

Schwere Rüstungsteile bedeuten durch ihr Gewicht, besonders an Armen und Beinen, eine Behinderung bei praktisch allen Bewegungen. Dieses drückt sich neben Abzügen auf körperliche Fertigkeiten auch in zusätzlichen Abzügen auf die Bewegungsweiten (B-M / B-L / B-S) aus.

Verlangsamung (GMR)

Schwere Rüstungsteile machen jede Bewegung träger. Dieses wird in **Tjoste** dadurch berücksichtigt, dass jedem Rüstungsteil ein Verlangsamungs-Wert zugewiesen wird, der GMR (= Geschwindigkeits-Modifikation-Rüstung). Dieser Wert wird von allen Rüstungsteilen zusammen addiert und ergibt dann für alle Aktionen einer Figur eine Modifikation der GW-Werte:

$$\text{mod-GW} = \text{GW} + \text{GMR}$$

Diese Behinderung kann nicht ausgeglichen werden.

EW-Abzüge

Ermittlung der individuellen EW-Abzüge

Da **Tjoste** grundsätzlich offen ist für nichtmenschliche Charaktertypen mit deutlich abweichenden Eigenschaften, muss gerade im Waffen- und Rüstungssystem darauf eingegangen werden, wie sich diese abweichenden Eigenschaften auswirken.

Bei den Rüstungen wird davon ausgegangen, dass sich bei extrem anderen körperlichen Eigenschaften Änderungen der Behinderung durch eine Rüstung im Verhältnis zum Rüstungsschutzes ergeben. Diese Änderung beruht darauf, dass die Stärke einer Rüstung mit der Größe eigentlich abnehmen müsste, um die entsprechenden Elastizitäts- und Behinderungseigenschaften zu behalten, was nur teilweise durch die bessere Formstabilität der kompakteren Bauweise ausgeglichen werden könnte. Die Änderung bei der Behinderung hängt von der Kraft einer Figur ab, aber auch vom Verhältnis von Kraft zum Körpergewicht.

Dabei wird für jedes Wesen nach folgender Formel ein Rüstungs-Behinderungs-Faktor RBF berechnet:

$$\text{RBF} = 1 / \sqrt{K_r \cdot (0,012 + 0,04 / G_{ew} [kg])}$$

Mit diesem gilt dann:

$$\text{EW-Abzug} = \text{RBF} \times \text{Standard-Abzug.}$$

Dabei ist der EW-Abzug am Ende mathematisch zu runden, die Standardabzüge sind der Rüstungstabelle zu entnehmen. Eine Auswahl von RBF sind in der folgenden Tabelle dargestellt (für Wesen mit Figur 0, Gewichtsformel wie bei Menschen):

Kr (absolut)

Größe	20	40	60	80	100	120	140
30	1,25	0,89					
50	1,62	1,14	0,93	0,81			
70		1,26	1,03	0,89	0,80		
90		1,33	1,08	0,94	0,84	0,77	
110		1,36	1,11	0,96	0,86	0,79	0,73
130			1,13	0,98	0,88	0,80	0,74
150			1,14	0,99	0,88	0,81	0,75
170			1,15	1,00	0,89	0,81	0,75
190			1,16	1,00	0,89	0,82	0,76
210				1,00	0,90	0,82	0,76
230				1,01	0,90	0,82	0,76

Die Anwendung dieser Änderung wird bei nur gering vom menschlichen Standard abweichenden Figuren normalerweise nicht nötig sein. Lediglich bei deutlich abweichenden Werten sollten diese Abweichungen berücksichtigt werden.

Handhabung der EW-Abzüge und RKM

Das Gewicht und vor allem auch die Steifheit von Rüstungsteilen behindern alle Aktionen einer Person. Offensichtlich ist dieses der Fall bei eigenen körperlichen Aktionen, aber selbst rein geistige werden in extremen Fällen behindert, weil die Konzentration gestört ist. Deshalb erleidet eine Person bei allen schwereren Rüstungsteilen Abzüge auf ihre EW. Zum Ausgleich kann sie die Fertigkeit *Aktion in schwerer Rüstung* benutzen, allerdings ist dieser Effektivität dieses Ausgleichs abhängig von der jeweiligen Fertigkeit.

Dazu hat jede Fertigkeit in **Tjoste** einen RKM-Wert. Dieser gibt an, wie die Fertigkeit *Aktion in schwerer Rüstung* zu modifizieren ist:

$$\text{EW(Kompensation)} = \text{RKM} + \text{EW(Aktion in schwerer Rüstung)}, \text{ minimal} = 0.$$

Und damit dann:

$$\text{EW(Aktion)} = \text{EW(Fertigkeit)} - \text{EW-Abzug-Rüstung} + \text{EW(Kompensation)}, \text{ maximal} = \text{EW(Fertigkeit)}.$$

Diese Verrechnung erfolgt immer nur einmal für den zusammengesetzten EW.

Diese Verrechnung ist nicht notwendig, solange der EW-Abzug der Rüstung niedriger ist als der RKM der angewandten Fertigkeit, da dann keine Abzüge vorliegen können. Auch wenn die Fertigkeit *Aktion in schwerer Rüstung* nicht erlernt wurde ist der RKM wirksam.

Bei dieser Verrechnung zählt immer der RKM der speziellsten angewendeten Fertigkeit! Es ist zu beachten, dass Eigenschaften normalerweise nicht von den Rüstungsabzügen betroffen sind. Wenn sie allerdings wie Fertigkeiten eingesetzt werden, ist ein Situations-gerechter RKM anzusetzen.

Im Handgemenge gibt es einen allgemeinen Bonus von WM+15 auf den RKM aller körperlichen Fertigkeiten.

Gepäck im Kampf

Gepäck wirkt in Kampfsituationen ähnlich wie Rüstungsteile, einerseits kann es zusätzlichen Schutz bieten, andererseits kann es auch behindern. Solange die Figuren nicht all-

zu exzessiv mit Gepäck behangen sind sollte dieses einfach vernachlässigt werden. In manchen Situationen kann es sich aber entscheidend auswirken und muss berücksichtigt werden.

Schutz bei Treffern auf das Gepäck

Als Schutz wirkt Gepäck nur, wenn es explizit getroffen wird, normalerweise wird jede/r Gegner/in versuchen verwundbarere Stellen zu treffen. Die Schutzwirkung ist natürlich extrem von der konkreten Form des Gepäcks abhängig, als Faustregeln können aber gelten:

- als Grundsatz bietet ein leerer Rucksack und entsprechende Gegenstände zusätzlich Schutz mit den Werten einer Textilrüstung. Dabei zählt hier i.a. der Wert für Direkttreffer (RS-D) bzw. Körperteil-Treffer (KS-K).
- harte Gegenstände (Holz, Metall) im oder am Gepäck können den Grundsatz des Rucksacks bis zur Kategorie Schuppenrüstung erhöhen.
- Die Polsterwirkung von Kleidung und ähnlichem im Rucksack schluckt in etwa 5 Schadenspunkte (SP) je 1 Zentimeter Dicke, ein durchschnittlicher Rucksack ist 10 - 25 cm dick, entspricht einem Auffangen von 50 - 250 SP. Diese Wirkung kommt zum Tragen, wenn der Grundsatz des Rucksacks durchschlagen wird.

Anders als Rüstung wird das Gepäck bei Treffern mit scharfen Waffen immer beschädigt und verliert dabei an Schutzwirkung. Der Grundsatz reduziert sich dabei je Treffer um einen Punkt, die Polsterwirkung seines Inhalts reduziert sich jeweils um die absorbierten Schadenspunkte. Analog sind die Beschädigungen zu werten. D.h. konkret, ein auf die Hälfte seines Schutzes reduzierter Rucksack ist auch zu 50 % beschädigt, ist die Pufferwirkung des Inhalts halbiert, so ist der Inhalt auch zur Hälfte zerstört bzw. beschädigt.

Behinderung durch schweres Gepäck

Trägt eine Figur mehr Gepäck als es ihrem halben Marschgepäck entspricht, so wird sie alleine durch das Gewicht behindert, ähnlich wie bei einer schweren Rüstung. Hierzu gilt dann, dass sie je zusätzlichem halben Marschgepäck einen Abzug von WM-5 erleidet (bzw. entsprechend interpoliert bei Zwischenwerten) und je zusätzlichem vollen Marschgepäck einen erhöhten Kraftaufwand bei leichten Treffern von 1 KP. Auch erleidet sie eine Verlangsamung von 1 ZS je vollem Marschgepäck über dieser Grenze Als Formeln:

$$\text{EW-Abzug: } (10 \times \text{Gepäck [kg]} / \text{MGep.}) - 5$$

$$\text{KP-Faktor: } (\text{Gepäck [kg]} / \text{MGep.}) - 0,5$$

$$\text{GMR: } (\text{Gepäck [kg]} / \text{MGep.}) - 0,5$$

Im konkreten Fall kann es zusätzliche Behinderungen geben, wenn das Gepäck zu lose getragen wird. Dadurch können die jeweiligen Behinderungen bis zu doppelt so hoch ausfallen.

Diese Behinderungen sind jeweils zu den entsprechenden Werten der Rüstung hinzu zu zählen und dieser Gesamtwert dann nach den Regeln der Rüstungsbehinderung zu modifizieren.

Rüstungstabelle

Tabelle für Standardrüstungsteile

Rüstungsteil	RS (Rüstungs- schutz) (LP)	RS-K (LP)	RS-D (LP)	Kraft- auf- wand (KP)	Gew. [kg]	Ge- päck- gewicht [kg]	Abzüge B-M / B-L / B-S	GMR [ZS]	EW-Ab- zug: $X \times \text{RBF}$	Sonstiges:
Basisrüstungen:	immer ab- runden			mathema- tisch runden				Auf GW(A)	mathematisch runden	
nackt (N)	0	0	0	-3	0	-	- / - / -	0	-	
Normalkleidung (OR)	1	1	1	-2	1	-	- / - / -	0	-	
Textilrüstung (TR)	2	$\Sigma(\text{RS})$	4	-2	2	-	- / - / -	0	0,25	
leichte Lederrüstung (LLR)	3	$\Sigma(\text{RS})$	6	-1,5	3	0,25	0 / 0 / 1	0,25	0,38	
Lederrüstung (LR)	4	$\Sigma(\text{RS})$	8	-1	4	0,5	0 / 1 / 2	0,5	0,5	
leichte Kettenrüstung (LKR)	5	$\Sigma(\text{RS})$	10	-0,5	6	1	0 / 1 / 3	0,75	0,63	
Kettenrüstung (KR)	6	$\Sigma(\text{RS})$	12	0	8	1,5	0 / 2 / 4	1	0,75	
leichte Schuppenrüstung (LSR)	7	$\Sigma(\text{RS})$	14	+0,5	10	1,75	1 / 2 / 5	1,25	2,5	
Schuppenrüstung (SR)	8	$\Sigma(\text{RS})$	16	+1	12	2	1 / 2 / 5	1,5	5	
leichter Kürass (LK)	9	$\Sigma(\text{RS})$	18	+1,5	16	2,5	1 / 3 / 6	1,75	7,5	(leichte Rittersrüstung)
Kürass (K)	10	$\Sigma(\text{RS})$	20	+2	20	3	1 / 3 / 6	2	10	(Rittersrüstung)
Zusatzausrüstung:										
Mütze (M)	-	1 - 2	1 - 3	-	-	0	- / - / -	0	-	
Handschuhe (HS), Stiefel (S)	-	1 - 3	2 - 3	-	-	0	- / - / -	0	-	
leichter Helm (LH)	-	4	6	-	1,5	0,25	- / - / -	0	-	
mittelschwerer Helm (mSH)	+0,5	$\Sigma(\text{RS})$	12	-	3	0,75	0 / 1 / 1	0	WM-8*	WM-8 auf Wahrnehm. (l. Rittersrüstung)
schwerer Helm (SH)	+1	$\Sigma(\text{RS})$	16	-	4	1	0 / 1 / 2	0	WM-10*	WM-10 auf Wahrnehm. (Rittersrüstung)
leichte Halsberge (LHb2)	-	2	3	-	0,5	0,13	- / - / -	0	0,5	
leichte Halsberge (LHb3)	-	3	4	-	0,75	0,19	- / - / -	0	0,75	
leichte Halsberge (LHb)	-	4	5	-	1	0,25	- / - / -	0	1	
mittelschw. Halsberge (mSHb)	+0,5	$\Sigma(\text{RS})$	12	-	2	0,38	0 / 1 / 1	0	1,5	(leichte Rittersrüstung)
schwere Halsberge (SHb)	+1	$\Sigma(\text{RS})$	16	-	3	0,5	0 / 1 / 2	0	2	(Rittersrüstung)
leichte Armschienen (LA2)	+0,5	2 + ?	4 + ?	+0,5	1	0,25	- / - / -	0,5	5	
leichte Armschienen (LA3)	+0,75	3 + ?	6 + ?	+0,75	1	0,38	- / - / -	0,75	7,5	
leichte Armschienen (LA)	+1	4 + ?	8 + ?	+1	2	0,5	- / - / -	1	10	
mittelschw. Armschienen (mSA)	+1,5	$\Sigma(\text{RS})$	12 + ?	+1,5	3,75	0,75	0 / 1 / 3	1,5	15	incl. Panzerhandsch. (l. Rittersrüstung)
schwere Armschienen (SA)	+2	$\Sigma(\text{RS})$	16 + ?	+2	5	1	0 / 1 / 4	2	20	incl. Panzerhandschuhe (Rittersrüstung)
leichte Beinschienen (LB2)	+0,5	2	4	-	3	0,5	0 / 1 / 4	0	2,5	
leichte Beinschienen (LB3)	+0,75	3	6	-	4,5	0,75	1 / 2 / 5	0,25	3,8	
leichte Beinschienen (LB)	+1	4	8	-	6	1	1 / 3 / 6	0,5	5	
mittelschw. Beinschienen (mSB)	+1,5	$\Sigma(\text{RS})$	14	+0,75	9	1,5	2 / 3 / 7	0,75	7,5	incl. Panzerstiefel (leichte Rittersrüstung)
schwere Beinschienen (SB)	+2	$\Sigma(\text{RS})$	18	+1	12	2	2 / 5 / 10	1	10	incl. Panzerstiefel (Rittersrüstung)

+?: hier ist ggf. 2/3 des AW einer Schildwaffe dazu zu zählen!

*: Abzüge durch einen schweren Helm sind nur zur Hälfte kompensierbar und skalieren nicht mit dem RBF!

$\Sigma(\text{RS})$: erhält Summe des RS bei Treffern auf dem Körperteil - es gilt $\Sigma(\text{RS}) \leq 1,75 \times \text{Basis-RS}$ und $\text{RS-K} \leq \text{RS-D}$

Erläuterungen zur Rüstungstabelle

Textilrüstung: eine Art Wams aus besonders robustem Stoff, zusätzlich wattiert um Stöße abzufangen.

Lederrüstung: wattiertes Oberteil aus dickem Leder.

Kettenrüstung: auf eine dünne Leder- oder Textiltrüstung ist zusätzlich ein Geflecht aus Drahttringen aufgenäht, das zusätzlichen Schutz verleiht.

Schuppenrüstung: auf einen wattierten Wams sind kleine Metallplatten fischschuppenartig aufgenäht, so dass der Harnisch noch eine gewisse Flexibilität hat.

Kürass: ein massiver Oberkörperschutz aus Metall, an den metallene Platten zum Schutz des Unterkörpers mit Scharnieren angehängt sind.

Mütze: unter Mütze fällt jede Kopfbedeckung aus Stoff. Diese ist je nach Dicke als Normalkleidung oder Textiltrüstung mit entsprechendem Rüstungsschutz am Kopf zu werten

leichter Helm: eine leicht gebaute Kappe aus Metall und Leder, die vor allem den Haar- und Schläfenbereich des Schädels schützt.

schwerer Helm: Ein massiver Helm mit Visier, der zusammen mit einer schweren Halsberge einen kompletten Schutz von Kopf und Hals bietet. Lediglich im Visierbereich sind Lücken in der Größenordnung von ca. 1 cm. Da ein schwerer Helm Hör- und Sehvermögen einschränkt bewirkt er einen Abzug von WM-8 bis WM-10 auf jeden Wahrnehmungswurf (WM-3 bei offenem Visier).

Halsberge: Ein metallener / lederner Kragen. In der leichten Ausführung oft ein simpler Ring, bei der schweren ein speziell auf Helm und Harnisch zugeschnittenes Segment, um lückenlosen Schutz am Hals zu bieten.

leichte Armschienen: Schienen aus Leder bzw. dünnem Metall, die auf die Armbekleidung geschnallt sind. Innen und an den Gelenken (Schulter, Ellbogen Handgelenk) bleiben freie Bereiche in der Größenordnung von ca. 5 cm, an denen die Schienen nicht abdecken.

schwere Armschienen: Schienen aus Metall, die eine fast vollständige Umhüllung der Arme ergeben. Die Gelenke sind durch Zusatzelemente geschützt und die Schienen gehen direkt in Panzerhandschuhe über. Nur an den Gelenken (Schulter, Ellbogen Handgelenk) bleiben Lücken in der Größenordnung von ca. 1 cm, an denen die Schienen nicht abdecken.

leichte Beinschienen: Schienen aus Leder bzw. dünnem Metall, die auf die Beinbekleidung geschnallt sind. Hinten und an den Gelenken (Knie, ggf. Knöchel, Hüfte nur von unten) bleiben freie Bereiche in der Größenordnung von ca. 5 cm, an denen die Schienen nicht abdecken.

schwere Armschienen: Schienen aus Metall, die eine fast vollständige Umhüllung der Beine ergeben. Die Gelenke sind durch Zusatzelemente geschützt und die Schienen gehen direkt in Panzerstiefel über. Nur an den Gelenken (Knie, ggf. Knöchel, Hüfte nur von unten) bleiben Lücken in der Größenordnung von ca. 1 cm, an denen die Schienen nicht abdecken.

Überschwere Rüstungen

Für schwere Rüstungsteile sind im Prinzip nach oben keine Grenzen gesetzt, aber die Abzüge und Behinderungen machen natürlich Personen, die eine solche überschwere Rüstung tragen, irgendwann handlungsunfähig. Für überschwere Rüstungsteile gibt es eine allgemeine Formulierung, die hier kurz aufgeführt ist:

Überschwerer Kürass: $RS = X (> 10)$; $RS-K = \Sigma(RS) < RS-D$; $RS-D = 2 \times X$; Kraftaufw. = $(2 \times X / 10)$; Gew. = $(2 \times X)$ kg; Gepäckgew. = Gew. / 6; B-M / B-L / B-S: $(X / 10) / (3 \times X / 10) / (6 \times X / 10)$; GMR = $X / 4 - 0,5$; EW-Abzug = X.

Überschwere Armschienen: $RS-D = X (> 16)$; $RS = + X / 8$; $RS-K = \Sigma(RS) < RS-D$; Kraftaufw. = $(X / 8)$; Gew. = $(5/16 \times X)$ kg; Gepäckgew. = Gew. / 5; B-M / B-L / B-S: $0 / (X / 15) / (X / 4)$; GMR = $X / 8$; EW-Abzug = $X + 4$.

Überschwere Beinschienen: $RS-D = X (> 18)$; $RS = + X / 9$; $RS-K = \Sigma(RS) < RS-D$; Kraftaufw. = $(X / 15)$; Gew. = $(2/3 \times X)$ kg; Gepäckgew. = Gew. / 6; B-M / B-L / B-S:

$(X / 9) / (X / 6) / (1 + X / 2)$; GMR = $X / 9$; EW-Abzug = $2 + X / 2$.

Überschwerer Helm: $RS-D = X (> 16)$; $RS = + X / 15$; $RS-K = \Sigma(RS) < RS-D$; Kraftaufw. = 0; Gew. = $(X / 4)$ kg; Gepäckgew. = Gew. / 4; B-M / B-L / B-S: $0 / (X / 15) / (X / 8)$; GMR = 0; EW-Abzug = $2 + X / 2$.

Überschwere Halsberge: $RS-D = X (> 16)$; $RS = + X / 15$; $RS-K = \Sigma(RS) < RS-D$; Kraftaufw. = 0; Gew. = $(3/16 \times X)$ kg; Gepäckgew. = Gew. / 6; B-M / B-L / B-S: $0 / (X / 15) / (X / 8)$; GMR = 0; EW-Abzug = $X / 4 - 4$.

Beispiele typischer Rüstungen

Im folgenden sind einige typische Rüstungsvarianten für Menschen dargestellt.

Mittelalterliche Ritterrüstung

Die klassische Rüstung eines mittelalterlichen Ritters setzt sich wie folgt zusammen:

Kürass (KR),

schwere Arm- und Beinschienen (SA + SB),

schwerer Helm und Halsberge (SH + SHb).

Damit hat er folgende Werte:

Rüstungsschutz 16 am ganzen Körper,

Kraftaufwand von + 5 KP bei der Abwehr,

Rüstungsgewicht (Gepäckgew.): 44 kg (7,5 kg),

Abzüge B-M / B-L / B-S: 3 / 10 / 24,

GMR: 4

EW-Abzug: WM-50 (Aktion in schwerer Rüstung erforderlich!), WM-10 auf Wahrnehmung.

Die Ritterrüstung ist aufgrund der Bewegungseinschränkungen nur zu Pferd oder in kurzen Gefechten ohne weite Bewegungen vernünftig zu benutzen. Waffenlose Kampftechniken sind hiermit praktisch kaum noch einsetzbar. Bei leichteren Waffen ist die deutliche Verlangsamung spürbar, diese lohnen kaum.

Schwere Rüstung einer/s Krieger/in

Eine typische schwere Rüstung einer/s Söldner/in oder Krieger/in setzt sich wie folgt zusammen:

Kettenrüstung (KR),

leichte Arm- und Beinschienen (LA + LB),

leichter Helm und Halsberge (LH + LHb).

Damit hat sie / er folgende Werte:

Rüstungsschutz 8 am Körper, sowie 4 an Armen, Beinen, Hals und Kopf,

Kraftaufwand von + 1 KP bei der Abwehr,

Rüstungsgewicht (Gepäckgew.): 18,5 kg (3,5 kg),

Abzüge B-M / B-L / B-S: 1 / 5 / 10,

GMR: 2,5

EW-Abzug: WM-15 (Aktion in schwerer Rüstung empfehlenswert!).

Eine schwere Krieger/innen- oder Söldner/innen-Rüstung bietet relativ hohen Rüstungsschutz bei nur geringen Einschränkungen. Werden kurzfristig die Beinschienen abgenommen, so sind die Bewegungseinschränkungen sogar noch deutlich geringer. Waffenlose Kampftechniken sind im Handgemenge noch recht effektiv einsetzbar, im Nahkampf lohnt sich ihre Anwendung aufgrund der Abzüge normaler

Weise kaum noch. Stichwaffen verlieren durch die deutliche Verlangsamung spürbar an Effektivität.

Lederrüstung wandernder Abenteurer/innen

Eine typische Rüstung einer/s Abenteurer/in setzt sich wie folgt zusammen:

Lederrüstung (LR),
leichte Armschienen (LA),
leichter Helm (LH).

Damit hat sie / er folgende Werte:

Rüstungsschutz 5 am Körper, sowie 4 an Armen und Kopf,

Kraftaufwand von ± 0 KP bei der Abwehr,

Rüstungsgewicht (Gepäckgew.): 7,5 kg (1,25 kg),

Abzüge B-M / B-L / B-S: 0 / 1 / 2,

GMR: 1,5

EW-Abzug: WM-10 (Aktion in schwerer Rüstung empfehlenswert!).

Eine solche Abenteurer/innen-Rüstung bietet Rüstungsschutz fast ohne Einschränkungen. Werden die Armschienen weggelassen, so sind die Einschränkungen sogar noch deutlich geringer (insbes. kein EW-Abzug). Waffenlose Kampftechniken sind im Handgemenge noch recht effektiv einsetzbar, im Nahkampf lohnt sich ihre Anwendung auf-

grund der Abzüge weniger, ist aber noch möglich. Stichwaffen lohnen meist nur, wenn die Armschienen weggelassen werden.

Leichte Rüstung einer/s Spitzbüb/in

Eine typische Rüstung einer/s Spitzbüb/in setzt sich wie folgt zusammen:

Textilrüstung (TR),
Mütze (M),
(leichtes Schuhwerk) .

Damit hat sie / er folgende Werte:

Rüstungsschutz 2 an Körper und Kopf,

Kraftaufwand von - 2 KP bei der Abwehr,

Rüstungsgewicht (Gepäckgew.): 2 kg (0 kg),

Abzüge B-M / B-L / B-S: - / - / -,

GMR: 0

EW-Abzug: WM $\pm$ 0.

Eine solche Rüstung bietet zwar nur geringen Rüstungsschutz, aber das ohne jede Einschränkungen. Waffenlose Kampftechniken und Stichwaffen sind immer effektiv einsetzbar und Schleichen u.ä. Fertigkeiten sind ohne Abzüge möglich.

Waffen

Allgemeine Regeln zu Waffen

Wie bei allen anderen Fertigkeiten auch, gibt es bei den Waffenfertigkeiten in **Tjoste** jeweils eine Basisfertigkeit und Spezialisierungen. Anders als in vielen anderen Systemen ist auch, dass Waffenfertigkeiten sich nicht auf spezielle Waffen beziehen sondern auf Kampftechniken, wie z.B. *einhandigen Schwertkampf*, was sowohl für Langschwerter als auch Kurzscherter gilt. Dabei ist es von den (absoluten) Basiseigenschaften einer Figur abhängig, welchen Schaden sie jeweils mit einer Waffenkategorie anrichten kann und welche Waffengröße für sie in die jeweilige Kategorie gehört.

In **Tjoste** werden die Waffen nicht fest eingeordnet sondern nach ihrem Schadenswert bei einhändiger Führung klassifiziert. In welche der klassischen Waffenkategorien sie dabei fallen, hängt dann von den Eigenschaften der benutzenden Figur ab. Allerdings ist zu beachten, dass natürlich Griffformen eventuell die Verwendung als Einhandwaffe festlegen. Dabei gibt es aber eine gewisse Flexibilität bei dem Einsatz von Nahkampfwaffen nach den folgenden Regeln.

Standardgrößen

Für jede Figur gibt es im Prinzip bei jedem Nahkampfwaffen-Typ eine optimale Größe, die sich aus der Kampfstärke (= maximaler Schadenswert) ergibt. Dabei gibt es jeweils bei jeder Waffenkategorie eine maximale Kampfstärke bei einhändiger Führung (KS1) und eine bei zweihändiger Führung (KS2), die sich jeweils aus den Eigenschaften der Figur errechnen.

Analog ist bei jeder Waffe ein Wert KS1 und KS2 angegeben, die besagen wie viel Schaden eine solche Waffe im Standardfall maximal anrichten kann (Ausnahmen und Boni s. u.).

Kleinere Waffe

Es steht jeder Figur frei auch kleinere Waffen zu verwenden, als es ihren Maximalen KS-Werten entspricht, da diese immer schneller sind und weniger behindern. Dabei richtet eine solche Waffe höheren Schaden an als normal nach Konstruktion, allerdings höchstens den eineinhalbfachen Schaden. Der tatsächliche Maximalschaden ist dabei bis zu dieser Grenze immer der Mittelwert aus Waffenschaden und dem persönlichen Schadenswert der Figur (abgerundet!):

$$KS(\text{real}) = \frac{(KS(\text{Waffe}) + KS(\text{Person}))}{2} \leq 1,5 \times KS(\text{Waffe})$$

$$GW(A), IW = \text{Werte}(KS(\text{real}))$$

Dabei wird der Schadensbonus (s.u.) immer noch zusätzlich gerechnet, so dass der **Höchstschaden** am Ende effektiv $(1,5 \times KS + \text{Schadensbonus} \leq 2 \times KS)$ beträgt (kritische Erfolge ausgenommen!).

Größere Waffe

Es ist umgekehrt auch möglich, schwerere Waffen zu nutzen als eigentlich möglich. Allerdings richtet sich hier der Schadenswert nach den Maximalwerten der kämpfenden Person, nicht nach der benutzten Waffe, während alle Nachteile in Kauf genommen werden müssen (langsamer und schwerer). Außerdem können so ohne Einschränkungen nur Waffen genutzt einhändig werden, deren KS1 nicht mehr als 2 Punkte über dem KS1-Wert der nutzenden Person liegt. Ist die Differenz größer, so ergeben sich negative WM auf den Angriff, ab dem 1,5-fachen des KS1 der Person ist das Führen als Waffe völlig unmöglich. Bei zweihändiger Nutzung liegt die zulässige Differenz bei 3 Punkten bei den KS2:

$$KS(\text{Real}) = KS(\text{Person}),$$

$$GW(A), IW = \text{Waffenwerte},$$

einhändig:

$$WM-(10 \times (KS1(\text{Waffe}) - KS1(\text{Person}) + 2)),$$

$$KS1(\text{Waffe}) \leq 1,5 \times KS1(\text{Person}).$$

zweihändig:

$$WM-(10 \times (KS2(\text{Waffe}) - KS2(\text{Person}) + 3)),$$

$$KS2(\text{Waffe}) \leq 1,75 \times KS2(\text{Person}).$$

Beispiel: Eine Kämpferin benutzt ein Eineinhalbhänderschwert, das sie je nach Situation einhändig oder zweihändig führt. Ihre persönlichen Schadenswerte sind Schwert KS1 = 16, KS2 = 27, sie benutzt ein Schwert mit KS1 = 18, KS2 = 23.

Für einhändiges Kämpfen gilt damit: KS1 = 16 (Wert der Person), unmodifizierter GW(A) = 22 (Waffenwert). Da die Waffe nur 2 Punkte über ihren Werten liegt, erleidet sie keine Abzüge.

Für zweihändiges Kämpfen gilt: KS2 = 25 = (23 + 27) / 2 (Mittelwert aus Personen- und Waffenwert), unmodifizierte GW(A) = 27,5 (Wert für KS2=25 nach Tabelle).

Würde die Kämpferin versuchen ein reines Zweihandschwert (KS2 = 27) einhändig zu nutzen, so wäre trotz der schweren Waffe ihr KS1 = 16, der unmodifizierte GW(A) = 24 und sie hätte Abzüge von WM-40 da KS1(Waffe) = 22 ist, die Waffe also um 4 Punkte zu schwer ist.

Hätte sie hingegen ein sehr leichtes Schwert (Kurzscherter KS1 = 10, KS2 = 13, das ausnahmsweise zweihändige Grifftechnik erlaubt), so gilt für den zweihändigen Angriff: KS2 = 19 = 1,5 × 13 (KS2(Waffe)), obwohl der Mittelwert aus Waffenschaden und Personenschaden KS2 = 20 ergäbe. (unmodifizierter GW(A) = 24,5 nach Tabelle)

Schadenswürfe

In **Tjoste** ist der Schadenswert einer Waffe in gewissen Grenzen veränderlich, in Abhängigkeit von den Basiseigenschaften einer Figur. Um die umfangreichen Waffentabellen

übersichtlich zu halten, ist deshalb bei der jeweiligen Waffe keine konkrete Angabe des Schadenswurfs gemacht, sondern es ist der Maximalschaden angegeben. Dieser wird bei allen Waffen nach der folgenden allgemeingültigen Tabelle in einen Schadenswurf aufgeschlüsselt:

maximaler Schaden	Wurf	maximaler Schaden	Wurf
3	1W3	27	3W9
4	1W4	28	1W10+2W9
5	1W5	29	2W10+1W9
6	1W6	30	3W10
7	1W7	31	1W11+2W10
8	1W8	32	2W11+1W10
9	1W9	33	3W11
10	1W10	34	1W12+2W11
11	1W11	35	2W12+1W11
12	1W12	36	3W12
13	1W7+1W6	37	1W10+3W9
14	2W7	38	2W10+2W9
15	1W8+1W7	39	3W10+1W9
16	2W8	40	4W10
17	1W9+1W8	41	1W11+3W10
18	2W9	42	2W11+2W10
19	1W10+1W9	43	3W11+1W10
20	2W10	44	4W11
21	1W11+1W10	45	1W12+3W11
22	2W11	46	2W12+2W11
23	1W12+1W11	47	3W12+1W11
24	2W12	48	4W12
25	1W9+2W8	49	4W10+1W9
26	2W9+1W8	50	5W10

Für schwerere Waffen ist jeweils eine Schadens-Aufschlüsselung zu nehmen, bei der so viele Würfel benutzt werden, wie der Maximalschaden als 10er Stelle hat. Dieses ist dann möglichst gleichmäßig auf W10, W11 und W12 aufzuteilen, wobei der Übersichtlichkeit halber immer nur zwei verschiedene Würfelgrößen verwendet werden sollten.

Schadensbonus (SchB)

Je besser eine Figur eine Waffe beherrscht, desto effektiver kann sie diese auch einsetzen. Dieses drückt sich in **Tjoste** in einem Schadensbonus (SchB) aus, der auf den Schadenswert der Waffe angerechnet wird. Dabei ist zu beachten, dass dieses als fester Wert geschieht, der nicht in die Aufschlüsselung des Maximalschadens einbezogen wird.

Dieser Bonus wird nur bei Nahkampf und beim Werfen wirksam, bei Fernwaffen zählt nur der normale Waffenschaden. Im einzelnen beträgt der Schadensbonus in Abhängigkeit vom Erfolgswert, wobei hier die jeweilige Summe aus Basis- und Spezialfertigkeiten relevant ist:

EW(Angriff)	Schadensbonus: Nahkampf	Schadensbonus: Wurfwaffe
0-15	-2	-2
16-25	-1	-1
26-40	0	0
41-50	+1	+1
51-60	+2	+1
61-75	+3	+2
76-90	+4	+2
ab 91	+5	+3

Eine (sehr selten wirksame) Einschränkung gibt es beim Schadensbonus: der Schaden, den eine Waffe anrichtet, kann nie mehr als doppelt so groß sein, wie der normale Maximalschaden. Kommt diese Einschränkung zum Tragen, so ist allerdings immer zunächst der Schaden wie sonst zu berechnen und nur wenn er bei einem konkreten Treffer über diese Grenze kommt reduziert sich der Schaden dann auf die Höchstgrenze.

Beispiel: Ein Charakter beherrscht Schwertkampf auf 20, einhändiges Schwert auf 35. Damit hat er für jedes einhändige Schwert einen Schadensbonus von +2 (EW=55). Benutzt er beispielsweise ein Langschwert mit Maximalschaden 15, so richtet er bei schweren Treffern einen Schaden von $1W8 + 1W7 + 2$ an.

Weitere Waffenwerte

Alle Waffen haben einige Werte, die für den Kampf im Rundensystem und auch für das Zeitsystem benötigt werden (zumindest in speziellen Situationen). Im einzelnen:

GW(A) - Geschwindigkeitswert-Angriff: Die Zeitdauer eines Angriffes mit dieser Waffe. Er wird für die Initiativwerte, die Anzahl der Angriffe je Runde etc. benötigt und natürlich für das Zeitsystem. Für jede Person ist er in einen modifizierten GW(A) umzurechnen, der angibt wie lange diese spezielle Person für einen Angriff benötigt, dieses geschieht nach der Formel:

$$\text{mod-GW(A)} = \text{GW(A)} + \text{GMR} - (\text{Zb} \times (\text{GW(A)} + \text{GMR}) / 50) .$$

Der GW(A) ist dabei die Zeit, die bis zum Treffen (bzw. Verfehlen) mit der Waffe verstreicht, die Gesamtdauer eines Angriffes ist immer 5 ZS länger. Hier wird bei den Ausgangsdaten bis auf viertel ZS gerechnet, um beim Runden (mathematisch) eine feinere Auflösung beim mod-GW(A) zu haben.

GW(Z) - Geschwindigkeitswert-Ziehen: Die Zeitdauer für das Ziehen einer Waffe bei konventioneller, waffenüblicher Trageweise. Auch dieser Wert ist ggf. mit dem GMR einer Rüstung zu modifizieren.

Außerdem hängen die folgenden Werte eng mit der Angriffswaffe zusammen:

IW - Initiativwert: Beim Kampf im Rundensystem werden die Aktionen in Reihenfolgen entsprechend der Initiativwerte ausgeführt, dieser Wert errechnet sich für Waffen mit:

$$\begin{aligned} \text{IW} &= \text{mod-GW(A)} + \text{IWB} \\ &= \text{mod-GW(A)} + 12 - \text{Rv} / 10 \end{aligned}$$

Dabei beginnt immer die Person mit dem niedrigsten Initiativwert.

Dom - Dominanz: Beim Kampf im Rundensystem werden für einige Aktionen Dominanzduelle gemacht (z.B. Lösen vom Gegner/in, Abdrängen). Die Dominanz errechnet sich mit:

$$\text{Dom} = \text{Rv} + \text{EW}(\text{Angr.}) / 5 + \text{EW}(\text{Abw.}) / 5 - \text{GMR}$$

Dieser Wert ist gerade bei hochrangigen Figuren stark von ihren Kampffertigkeiten abhängig, im Prinzip gelten immer die Werte der gerade benutzten Waffenkombination (auch Abwehrwaffen / Parieren).

Ungelernte Waffen - Basisregel

Will eine Person Waffen bzw. Kampftechniken benutzen, für die sie keine Kampffertigkeiten beherrscht, so spricht man von einer ungelernten Waffe bzw. Kampftechnik. Dabei heißt dieses, dass weder eine Basisfertigkeit noch eine Spezial-Fertigkeit aus dem Waffenbereich beherrscht wird, die auf diese Waffe anwendbar ist. Auch hier sind die jeweiligen Regeln (maximale Größe, kleinere / größere Waffe) anzuwenden.

Der EW(Angriff) für ungelernete Kampftechnik hängt von dem Erfahrungsstand mit Waffen insgesamt ab, er ist direkt an den KFS gekoppelt und steigt als automatische Fertigkeit. Dabei ist die Schadensbonus-Regelung zu beachten. Dieser Wert ist gleichzeitig der Mindest-Angriffserfolgswert für alle Waffen, auch wenn auf diese Waffe eine Fertigkeit mit niedrigerem EW beherrscht wird. Außerdem zählt diese Fertigkeit als Basisfertigkeit bei den waffenlosen Kampftechniken. Dieser Wert zählt nicht bei Verteidigungsfertigkeiten (bzw. wird i.a. vom Abwehrwert ja bereits übertroffen)!

Will die Spielleitung sich in einer Situation, in der spontan eine ungelernete Waffe genutzt wird, nicht zu viel Arbeit machen, so kann sie die Benutzbarkeit der Standardwaffen für alle Abenteurer/innen voraussetzen, die nicht deutlich unter den menschlichen Eigenschaftswerten liegen.

Ungelernte Waffen – Zusatzregel: Waffenverwandschaften

Als Erweiterung der Regel für ungelernete Waffen kann eine Regelung benutzt werden, die den Grad der Verwandtschaft zwischen verschiedenen Kampffertigkeiten berücksichtigt.

Nach dieser Zusatzregel gilt für jede Waffenfertigkeit ein Mindestwert, der von den EW verwandter Kampffertigkeiten abhängt. Dabei wird dieser Mindestwert nach der Formel

$$\text{praktischer Mindest-EW} = \text{Faktor} \times \text{EW}(\text{verwandte Fertigkeit})$$

bestimmt. Wie die einzelnen Faktoren für verschiedenen Kampffertigkeiten sind, ist in 3 Tabellen (Kapitel: *Tabellen der Waffenverwandschaft*) im Anhang dargestellt, die Werte liegen zwischen 0,2 und 0,7. Von den so ermittelten Werten gilt der jeweils höchste. Liegt der so ermittelte EW (Summe von BF und SF) für eine Waffe über dem Wert für

ungelernte Waffe, so kann ein Figur mit diesem besseren Wert kämpfen.

Exotische Waffen

Das Waffensystem in **Tjoste** ist im Prinzip so ausgelegt, dass alle Waffen damit benutzt werden können. So ist z.B. bei Klingenwaffen egal, ob sie besonders gebogen, gewellt gezackt oder sonst wie ungewöhnlich gebaut sind, sie fallen je nachdem ob sie einschneidig oder zweischneidig sind unter Säbel bzw. Schwerter (oder Degen bzw. Dolch wenn sie nur stechen können). Entsprechend sollte mit anderen Formen umgegangen werden.

Ist eine Einordnung realistisch nicht möglich, sollte geschaut werden ob nicht zumindest eine der Basisfertigkeiten anwendbar ist und die Hinzunahme einer neuen Spezialfertigkeit ausreicht bzw. die Kombination mit einer anderen Spezialfertigkeit. Ein Beispiel wäre ein Tschako (zwei kurze Stöcke, die mit einer Kette verbunden sind), das mit den beiden Fertigkeiten *Stab / Keulenwaffen [BF]* und *Morgenstern [SF]* benutzt werden könnte.

Bei der Schadenseinordnung sollte realistisch vorgegangen werden. Solche exotischen Waffen wurden meist nicht wegen des besonders hohen Schadens eingesetzt, sondern weil sie kultischen Charakter hatten (z.B. Opferdolche) bzw. andere Vorteile haben, so ist z.B. ein Tschako wesentlich leichter in der Kleidung zu verbergen als ein ähnlich starker Stock.

Schwerter

Unter Schwerter werden alle Klingenwaffen gefasst, die eine (meist gerade) Klinge mit beidseitiger Schneide haben. Sie müssen stabil genug sein, um schlagend eingesetzt werden zu können.

Für die Handhabung dieser Waffen können in **Tjoste** drei Fertigkeiten eingesetzt werden. *Schwertkampf* ist dabei die Basisfertigkeit, die für alle Schwerter einsetzbar ist, daneben gibt es *einhändiger* und *zweihändiger Schwertkampf* jeweils als Spezial-Fertigkeiten für entsprechend eingesetzte Waffen. Mit diesen drei Fertigkeiten kann das klassische Repertoire an (menschlichen) Schwertern genutzt werden:

Kurzsword: (mit *Schwertkampf*, *inh.* *Schwertkampf*) ein leichtes, schnelles Schwert von ca. 40 - 50 cm Klinge-länge (z.B. Schwert der römischen Miles).

Langsword: (mit *Schwertkampf*, *inh.* *Schwertkampf*) ein Schwert von ca. 60 - 80 cm Klinge-länge in leichter Bauweise mit einem kurzen Griff für einhändige Führung (z.B. Wikinger-Schwert).

Eineinhalbhänder: (mit *Schwertkampf*, *inh.* / *beidh.* *Schwertkampf*) ein schweres Schwert von ca. 85 - 110 cm Klinge-länge mit einem langen Griff für ein- und zweihändige Führung (z.B. mittelalterliches Ritterschwert).

Bihänder: (mit *Schwertkampf*, *beidh. Schwertkampf*) ein schweres, großes Schwert von 130 cm Klingenlänge und mehr, das nur zweihändig zu führen ist (z.B. mittelalterl. Riesenschwerter).

Für die Verwendung von Schwertern gelten die folgenden Regeln:

Kampfstärken

Eine Figur kann im Prinzip nur Schwerter bis zu gewisser Kampfstärke (= maximaler Schadenswert) führen und zwar:

einhändig: $KS1 = 2,5 + Kr / 7$,

zweihändig: $KS2 = 4 + Kr / 4,25$,

wobei KS1 die Kampfstärke eines Schwertes bei einhändiger, KS2 bei zweihändiger Führung ist.

Schwerteigenschaften

Jede Klinge hat einen prinzipiellen Schadenswert KS1 bei einhändiger Führung und einen um 25% höheren Wert KS2 bei zweihändiger Führung, dieses ist verbunden mit einer typischen Klingenlänge / -gewicht und Schnelligkeitswerten. Näheres siehe die Tabelle weiter unten.

Schwerttabelle

Die Eigenschaften der einzelnen Klingengrößen sind im Detail in der folgenden Tabelle angegeben. Standardwaffen sind dabei Kurzsword - KS1=11, Langsword - KS1=14, Eineinhalbhänder - KS1=16 und Bihänder - KS2=25.

KS1	KS2	Länge [cm]	GW(Z)	GW(A) (KS1)	GW(A) (KS2)
6	8	10	14	16	17
7	9	15	15	16,5	17,5
8	10	20	16	17	18
9	11	30	17	17,5	18,5
10	13	40	18	18	19,5
11	14	45	19	18,5	20
12	15	50	20	19	20,5
13	16	60	21	19,5	21
14	18	70	22	20	22
15	19	80	23	20,5	22,5
16	20	90	24	21	23
17	21	100	25	21,5	23,5
18	23	110	26	22	24,5
19	24	120	27	22,5	25
20	25	130	28	23	25,5
21	26	140	29	23,5	26
22	27	150	30	24	26,5
23	29	155	31	24,5	27,5
24	30	160	32	25	28
25	31	165	33	25,5	28,5
26	33	170	34	26	29,5
27	34	175	35	26,5	30
28	35	180	36	27	30,5
29	36	185	37	27,5	31
30	38	190	38	28	32
31	39	195	39	28,5	32,5
32	40	200	40	29	33
Formel:	$1,25 \times KS1$	--	$KS1 + 8$	$KS1 / 2 + 13$	$KS2 / 2 + 13$

Erläuterungen:

Länge (= Klingenlänge): Die Angaben sind Durchschnittswerte für menschliche Waffen. In der Praxis können die realen Werte um bis zu $\pm 20\%$ abweichen, in einem solchen Fall wird die Wucht des Schlages durch eine entsprechend breitere / schmalere Klinge ausgeglichen. Dieses ist insbesondere dann der Fall, wenn der abweichende Körperbau (z.B. Zwerg) die andere Dimensionierung der Länge nahe legt.

Gewicht: Ein typisches Schwert wiegt ca. **20g / cm** Klinge, wobei sich diese Angabe auf die Durchschnittslänge bezieht. Ist die Klinge bei gleicher Kampfstärke länger oder kürzer (s.o.) ändert dieses nichts am Gewicht.

Säbel

Als zweite Kategorie von Klingenwaffen gibt es in **Tjoste** die Säbel. Darunter fallen alle Klingenwaffen mit nur einschneidiger Klinge, egal ob diese gekrümmt sind oder gerade, die für schlagenden Einsatz konzipiert sind. Diese Waffen sind gegenüber Schwertern leichter gebaut, da sie nur eine Schneide haben und ihre Klinge deshalb bei gleicher Stabilität schmaler ist. Dafür erfordern sie aber mehr Geschick in der Verwendung, da immer nur eine Seite effektiv zum Zuschlagen genutzt werden kann.

Analog zu den Schwertern gibt es bei der Nutzung von Säbeln in **Tjoste** drei Fertigkeiten. *Säbelkampf* ist dabei die Basisfertigkeit, die für alle Säbelwaffen einsetzbar ist, daneben gibt es *einhändiger* und *zweihändiger Säbelkampf* jeweils speziell für entsprechend eingesetzte Waffen.

Bei den Säbeln gibt es zwei klassische Waffenformen:

Krummsäbel: (mit *Säbelkampf*, *inh. Säbelkampf*) ein Säbel von ca. 60 - 80 cm Länge in leichter Bauweise mit einem kurzen Griff für einhändige Führung (Reiterwaffe vieler asiatischer Steppenvölker).

Samuraischwert: (mit *Säbelkampf*, *inh. / beidh. Säbelkampf*) ein schwerer Säbel von ca. 100 cm Länge mit einem langen Griff für ein- und zweihändige Führung.

Für die Verwendung von Säbeln gelten die folgenden Regeln:

Kampfstärken

Eine Figur kann im Prinzip nur Säbel bis zu gewisser Kampfstärke (= maximaler Schadenswert) führen und zwar:

einhändig: $KS1 = 2,5 + Kr / 8$,

zweihändig: $KS2 = 3,5 + Kr / 4,75$,

wobei KS1 die Kampfstärke eines Säbels bei einhändiger, KS2 bei zweihändiger Führung ist.

Säbeleigenschaften

Jede Klinge hat einen prinzipiellen Schadenswert KS1 bei einhändiger Führung und einen um 25% höheren Wert KS2 bei zweihändiger Führung, dieses ist verbunden mit einer typischen Klingenlänge / -gewicht und Schnelligkeitswerten. Näheres siehe die Tabelle weiter unten.

Säbeltabelle

Die Eigenschaften der einzelnen Klingengrößen sind im Detail in der folgenden Tabelle angegeben. Standardwaffen sind dabei Krummsäbel - KS1=13, Samuraischwert - KS1=16.

KS1	KS2	Länge [cm]	GW(Z)	GW(A) (KS1)	GW(A) (KS2)
6	8	15	14	14	15
7	9	20	15	14,5	15,5
8	10	25	16	15	16
9	11	35	17	15,5	16,5
10	13	45	18	16	17,5
11	14	50	19	16,5	18
12	15	60	20	17	18,5
13	16	70	21	17,5	19
14	18	80	22	18	20
15	19	90	23	18,5	20,5
16	20	100	24	19	21
17	21	110	25	19,5	21,5
18	23	120	26	20	22,5
19	24	130	27	20,5	23
20	25	140	28	21	23,5
21	26	150	29	21,5	24
22	27	160	30	22	24,5
23	29	165	31	22,5	25,5
24	30	170	32	23	26
25	31	175	33	23,5	26,5
26	33	180	34	24	27,5
27	34	185	35	24,5	28
28	35	190	36	25	28,5
Formel:	$1,25 \times$ KS1	--	KS1 + 8	KS1 / 2 + 11	KS2 / 2 + 11

Erläuterungen: s. Schwerter

Gewicht: Ein typischer Säbel wiegt ca. **18 g / cm** Klinge, ansonsten s. Schwerter.

Stichwaffen

Als dritte Kategorie von Klingengewaffen gibt es in **Tjoste** die Stichwaffen. Darunter fallen alle Klingengewaffen, die für stechenden Einsatz konzipiert sind. Diese Waffen sind gegenüber Schwertern und Säbeln leichter gebaut, da sie im Prinzip nur eine Spitze und keine Schneiden brauchen, außerdem sind sie normalerweise nicht für schlagende Kampftechniken gebaut, wodurch sie weniger Stabilität gegenüber seitlichen Kräften benötigen. Bei den Stichwaffen gibt es zwei klassische Waffenformen:

Dolch: (mit *Stichwaffen*, *Dolch*) eine Klingewaffe von ca. 15 - 25 cm Länge mit einem kurzen Griff für einhändige Führung. Dabei gibt es Dolche ohne und mit einer oder zwei Schneiden (Standardwaffe weltweit).

Degen: (mit *Stichwaffen*, *Degen*) eine lange, dünne, gerade Klingewaffe von ca. 60 - 80 cm Länge mit einem Griff für einhändige Führung. Sie ist eigentlich als Zierschwert für festliche Anlässe und Duellwaffe in höheren Gesellschaftsschichten gedacht (z.B. Renaissance-Waffen in Europa: Degen, Florett).

Wie oben bereits zu ersehen, gibt es für diese Waffen als Basisfertigkeit *Stichwaffen* und dazu die Spezialfertigkeiten *Dolch* und *Degen*. Für die Verwendung dieser Waffen gelten die folgenden Regeln:

Kampfstärken

Eine Figur kann im Prinzip nur Waffen bis zu gewisser Kampfstärke (= maximaler Schadenswert) führen und zwar:

als Dolch: $KS1 = 2,5 + Kr / 11$,

als Degen: $KS1 = 2,5 + Kr / 9$,

Dabei sind beide Waffentypen aber von der Konstruktion her unterschiedlich:

Dolch

Personen die *Schwertkampf* oder *Säbelkampf* beherrschen können für ihren EW(Angriff-Dolch) auch einen der EW dieser beiden Basisfertigkeiten einsetzen (nur den Basis-EW!), wenn sie weder *Dolch* noch *Stichwaffen* beherrschen. Dabei muss allerdings der Dolch zweischneidig (*Schwertk.*) bzw. einschneidig (*Säbelk.*) sein. Dabei bringt es Vorteile diese Waffen nicht als Kurzschwert bzw. kurzen Säbel zu benutzen, da z.B. ein 20 cm langer Dolch eine Kampfstärke von 10 hat, ein entsprechendes Schwert aber nur 8 ein Säbel sogar nur 7. Außerdem ist ein Angriff-Dolch schneller (s. GW(A)).

Es ist aber auch immer möglich, solche Waffen als sehr kleine Schwerter / Säbel zu benutzen (mit Basis + Spezialfertigkeit).

Degen

Degen sind immer speziell als Degen konzipierte Klingen. Sie haben einen Vorteil bei der Zusatzfertigkeit *Parieren*, die günstiger zu erlernen ist. Allerdings steht diesem der Nachteil einer relativ zu anderen Klingenwaffen leichter brechenden Klinge gegenüber - insbesondere wenn schwerere Klingenwaffen pariert werden sollen..

Stichwaffentabellen

Die Eigenschaften der einzelnen Klingengrößen für beide Waffentypen sind im Detail in der folgenden Tabelle angegeben. Standardwaffen sind dabei Dolch - KS1=11, Degen - KS1=12. Beide Waffentypen können nicht zweihändig eingesetzt werden.

Dolche:

KS1	Länge [cm]	GW(Z)	GW(A)
3	6	11	10
4	8	12	10,5
5	10	13	11
6	12	14	11,5
7	14	15	12
8	16	16	12,5
9	18	17	13
10	20	18	13,5
11	22	19	14
12	24	20	14,5
13	26	21	15
14	28	22	15,5
15	30	23	16
16	32	24	16,5
Formel:	$2 \times \text{KS1}$	$\text{KS1} + 8$	$\text{KS1} / 2 + 8,5$

Degen:

KS1	Länge [cm]	GW(Z)	GW(A)
6	30	14	11,5
7	40	15	12
8	50	16	12,5
9	55	17	13
10	60	18	13,5
11	65	19	14
12	70	20	14,5
13	75	21	15
14	80	22	15,5
15	85	23	16
16	90	24	16,5
17	95	25	17
18	100	26	17,5
19	105	27	18
Formel:	--	$\text{KS1} + 8$	$\text{KS1} / 2 + 8,5$

Erläuterungen: s. Schwerter

Gewicht: Ein typischer Dolch wiegt mindestens **16 g / cm** Klinge, bei zwei / einschneidiger Klinge s. Schwerter / Säbel liegt diese Gewicht entsprechend den Regeln dieser Waffen höher. Für einen Degen liegt das typische Klingengewicht bei **13 g / cm**, ansonsten s. Schwerter.

Zwitterwaffe Rapier

Eine Waffe, die eine Mischform aus Degen und leichtem Schwert darstellt ist das Rapier. Es wird im Prinzip wie ein Degen benutzt, ist aber geringfügig kürzer als dieser, dafür ist die Klinge auch schlagfähig und besitzt meist eine beidseitige Schneide. In dieses System kann sie mit folgenden Grundregeln integriert werden:

KS1: $2,5 + \text{Kr} / 9$ (= Degen)

Länge: ca. 90 % Degen (Gewicht ca. 16 g / cm)

GW(A): $\text{KS1} / 2 + 10$ (= Degen + 1,5)

GW(Z): $\text{KS1} + 8$ (= Degen)

Fertigkeiten: Stichwaffen [BF] + Degen [SF]

Parieren: Der LKF von Parieren-Rapier entspricht $2 \times \text{LKF}(\text{Degen [SF]})$. Ansonsten wird diese Waffe beim Parieren wie andere Klingenwaffen eingeordnet ohne die Sonderregel für Degen

Da die Klingen eines Rapier normalerweise Schneiden aufweist kann es auch als leichtes Schwert bzw. Säbel angewandt werden. Der Basisschaden der Waffe sinkt in diesem Fall wegen der extrem leichten Bauweise der Klinge um 1 Punkt als Schwert und 2 Punkte als Säbel gegenüber dem Schaden als Rapier.

Äxte und Hämmer

Äxte / Hämmer als Waffen unterscheiden sich von allen anderen Waffen dadurch, dass auf einem verhältnismäßig leichtem Holzstiel ein schwerer Metallkopf sitzt. Diese extreme Kopplastigkeit der Waffe ist das prägende Element bei ihrer Nutzung. Ob dieser Kopf eine Klinge, eine Spitze oder ein stumpfer Hammerkopf ist, spielt für die Schlagtechnik nur eine untergeordnete Rolle. Deshalb sind in **Tjoste** Äxte und Hämmer in einer Waffenfamilie zusammengefasst Als „Exot“ in dieser Gattung gibt es noch den Morgenstern, der sich von den Hämmern dadurch unterscheidet, dass der Kopf an einer Kette befestigt ist.

Für diese Waffen gibt es neben der Basis-Fertigkeit *Schlagwaffen* fünf Spezial-Fertigkeiten: *einh. / zweih. Axtkampf* und *einh. / zweih. Hammerkampf* und *Morgenstern*. Klassische Vertreterinnen dieser Waffengattung sind:

Handaxt: (mit *Schlagwaffen*, *einh. Axtkampf*) eine leichte kleine Axt, die auch zum Werfen geeignet ist (s. Wurfaffen). Mit Stiellängen der Größenordnung 35 cm und Gewicht etwa 1 kg ist diese eine leichte Schlagwaffe (z.B. indianischer Tomahawk).

Kriegsbeil: (mit *Schlagwaffen*, *einh. Axtkampf*) eine schwere einhändig geführte Axt von ca. 50 cm Stiellänge und nicht ganz 2 kg Gewicht (z.B. mittelalterl. Ritteraxt).

Schlachtbeil: (mit *Schlagwaffen*, *beidh. Axtkampf*) eine schwere große Axt für zweihändige Benutzung. Durchschnittliche Stiellänge ist dabei 75 cm mit einem Gewicht von 3 kg (typische Zwergenwaffe in allen üblichen Fantasy-Szenarien).

Kriegshammer: (mit *Schlagwaffen*, *beidh. Hammerkampf*) ein schwerer großer Hammer für zweihändige Benutzung. Durchschnittliche Stiellänge ist dabei 75 cm mit einem Gewicht von 3 kg (ebenfalls eine typische Zwergenwaffe).

Morgenstern: (mit *Schlagwaffen*, *Morgenstern*) eine mit Spitzen besetzte Metallkugel an einer Kette und einem kurzen Griffstück. Durchschnittliche Stiel + Kettenlänge ist dabei 60 cm mit einem Kugelgewicht von 2-2,5 kg (z.B. mittelalterl. Ritterwaffe).

Für die Verwendung von Äxten und Hämmern gelten die folgenden Regeln:

Kampfstärken

Eine Figur kann im Prinzip nur Äxte und Hämmer bis zu gewisser Kampfstärke (= maximaler Schadenswert) führen und zwar bei **Äxten**:

einhändig: $\text{KS1} = 2 + \text{Kr} / 6,75$,

zweihändig: $\text{KS2} = 3 + \text{Kr} / 3,5$,

wobei KS1 die Kampfstärke einer Waffe bei einhändiger, KS2 bei zweihändiger Führung ist. Die Kampfstärke eines **Hammers** liegt wegen des stumpfen Kopfes niedriger, und zwar:

einhändig: $KS1 = 0,5 + Kr / 7$,

zweihändig: $KS2 = 2 + Kr / 4,25$.

Bei einem Morgenstern liegt die maximale Kampfstärke etwas höher als bei einer Axt, da das zusätzliche Schlagmoment durch die Kette beim Schlagen mehr Wucht entwickelt, und zwar:

einhändig: $KS1 = 2,5 + Kr / 6,5$.

Morgensterne sind nur einhändig zu führen.

Waffeneigenschaften

Jede Axt / Hammer hat einen prinzipiellen Schadenswert KS1 bei einhändiger Führung und einen um 35% höheren Wert KS2 bei zweihändiger Führung, dieses ist verbunden mit einer typischen Waffenlänge / -gewicht und Schnelligkeitswerten. Näheres siehe die Tabelle weiter unten. Dabei unterscheiden sich Axt und Hammer in soweit, dass eine Axt bei sonst gleichen Werten 2 Punkte mehr einhändigen Schaden anrichtet, entsprechend beim zweihändigen Schaden. Ein Morgenstern richtet bei ansonsten gleichen Werten wie eine Axt immer 2 Punkte mehr Schaden an.

Parierfähigkeit

Eine Besonderheit von Äxten, Hämmern und Morgensternen liegt darin, dass sie von anderen Waffen aufgrund ihrer Wucht (wegen der Kopplastigkeit) nicht so gut zu parieren sind. Allerdings ist es umgekehrt auch nur schwer bzw. gar nicht möglich mit Äxten, Hämmern bzw. Morgensternen zu parieren. Für die Einschränkung beim Parieren gilt:

$EW(Par.) = EW(Par) / 2$ bei **Gegner/innenwaffe = Axt, Hammer oder Morgenstern.**

(vgl. Kapitel *Parieren*).

Verfügbarkeit

Da Äxte und Hämmer weit verbreitet als Werkzeuge sind, stehen sie auch oft zur Verfügung, wenn eine Abenteurer/in nach Waffen sucht. Allerdings ist ein als Werkzeug gedachtes Gerät nicht 100%ig als Waffe tauglich, sondern hat eine um 1 Punkt niedrigere Kampfstärke als es nach Gewichts- und Längenwert als Kampfgerät hätte.

Axttabelle

Die Eigenschaften der einzelnen Axtgrößen sind im Detail in der folgenden Tabelle angegeben. Standardwaffen sind dabei Handaxt - KS1=11, Kriegsbeil - KS1=13, Kriegshammer - KS1=16 und Schlachtbeil - KS1=18.

Äxte:

KS1	KS2	Länge [cm]	GW(Z)	GW(A) (KS1)	GW(A) (KS2)
6	9	10	24	18	19,5
7	10	15	25	18,5	20
8	11	20	26	19	20,5
9	12	25	27	19,5	21
10	14	30	28	20	22

KS1	KS2	Länge [cm]	GW(Z)	GW(A) (KS1)	GW(A) (KS2)
11	15	35	29	21,5	22,5
12	16	40	30	21	23
13	17	45	31	21,5	23,5
14	19	55	32	22	24,5
15	20	65	33	22,5	25
16	22	75	34	23	26
17	23	85	35	23,5	26,5
18	24	95	36	24	27
19	26	105	37	24,5	28
20	27	115	38	25	28,5
21	28	125	39	25,5	29
22	30	135	40	26	30
23	31	140	41	26,5	30,5
24	32	145	42	27	31
25	34	150	43	27,5	32
26	35	155	44	28	32,5
27	36	160	45	28,5	33
28	38	165	46	29	34
29	39	170	47	29,5	34,5
30	40	175	48	30	35
31	42	180	49	30,5	36
32	43	185	50	31	36,5
33	45	190	51	31,5	37,5
34	46	195	52	32	38
Formel:	$1,35 \times KS1$	--	$KS1 + 18$	$KS1 / 2 + 15$	$KS2 / 2 + 15$

Erläuterungen:

Länge: Die Angaben sind Durchschnittswerte für menschliche Waffen. In der Praxis können die realen Werte um bis zu $\pm 20\%$ abweichen, in einem solchen Fall wird die Wucht des Schlages durch einen entsprechend schwereren Kopf ausgeglichen. Dieses ist insbesondere dann der Fall, wenn der abweichende Körperbau (z.B. Zwerg) die andere Dimensionierung der Länge nahe legt

Gewicht: Eine typische Axt wiegt ca. **40g / cm** Steillänge, wobei sich diese Angabe auf die Durchschnittslänge bezieht. Ist die Axt bzw. der Hammer bei gleicher Kampfstärke länger oder kürzer (s.o.) ändert sich das Gewicht genau umgekehrt proportional zur Länge.

Hämmer

Ein Hammer mit **KS1 = X** hat folgende Werte:

GW(A), GW(Z), Länge: entspricht Axt mit **KS1 = X + 2.**

zweihändig:

KS2: entspricht Axt mit **KS1 = X**

GW(A), GW(Z), Länge: entspricht Axt mit **KS2 = X + 4.**

Hat der Hammerkopf Spitzen, so zählt diese Waffe als Axt, weist aber eine Kampfstärke auf die zwischen Axt und Hammer liegt ($KS1 = X + 1$).

Morgensterne

Ein Morgenstern mit **KS1 = X** hat folgende Werte:

KS2 **keinen**

GW(A), GW(Z), Länge: entspricht Axt mit
KS1 = X - 2.

Dabei besteht etwa die Hälfte bis 2/3 des Stiels aus Kette. Weist der Kopf eines Morgensternes keine Spitzen auf, so sinkt sein Schadenswert um 1 Punkt.

Keulen- und Stockwaffen

Wenn sie auch gegenüber den anderen Waffen etwas dürrig wirken - Keulen und Kampfstäbe haben den Vorteil einfacher Handhabung und billiger Beschaffung. Dabei werden unter dieser Bezeichnung alle Waffen verstanden die nur eine gerade Stange sind oder aber stabförmig mit einem verdickten Ende, wobei dieser „Waffenkopf“ aber nicht mehr als die Hälfte des Waffengewichtes ausmacht, sonst zählt diese Waffe als Hammer. Dabei können die Waffen durchaus auch aus Metall gebaut oder aber mit Metallstreifen verstärkt sein.

Zur Benutzung dieser Waffen gibt es die Basisfertigkeit *Stab / Keulenwaffen* und drei Spezial-Fertigkeiten: *einh. Stab / Keulenwaffen*, *zweih. Keulenkampf* und *zweih. Kampfstab*. Damit lassen sich Waffen wie die folgenden benutzen:

Keule: (mit *Stab / Keulenwaffen*, *einh. Stab / Keulenwaffen*) eine Keule von etwa 70 cm Länge mit Griff- und Schlagende, meist einfach aus Holz roh zurecht geschnitzt, für einhändige Benutzung (z.B. klassische Räuberkeule, modern: Baseballschläger).

Streitkolben: (mit *Stab / Keulenwaffen*, *einh. Stab / Keulenwaffen*) eine Stielkeule von etwa 70 cm Länge mit einem Kopf aus etwa 4 bis 8 sternförmig angeordneten Metallplatten, für einhändige Benutzung (mittelalterl. Ritterwaffe).

Kampfstock: (mit *Stab / Keulenwaffen*, *einh. Stab / Keulenwaffen*) ein leichter Stock, etwa 70 cm lang bei 3-5 cm Durchmesser, bei dem beide Enden gleichermaßen zum Zuschlagen / Halten geeignet sind („Knüppel“).

Stabkeule / schwere Keule: (mit *Stab / Keulenwaffen*, *beidh. Keulenwaffen*) eine Keule von 100 - 200 cm Länge mit Griff- und Schlagende, meist einfach aus Holz roh zurecht geschnitzt, mit der zweihändig zugeschlagen wird.

Kampfstab: (mit *Stab / Keulenwaffen*, *zweih. Kampfstab*) ein gleichmäßig dicker Stock, etwa 150-200 cm lang bei ca. 5 cm Durchmesser, der beim Kämpfen eher in der Mitte geführt wird und bei dem deshalb mit beide Enden gleichermaßen zugeschlagen werden kann (s. Robin-Hood Filme).

Für die Verwendung von Keulen und Stäben gelten die folgenden Regeln:

Kampfstärken

Eine Figur kann im Prinzip nur **Keulen** bis zu gewisser Kampfstärke (= maximaler Schadenswert) führen und zwar bei:

einhandig: **KS1 = 1 + Kr / 10,**

zweihändig: **KS2 = 2 + Kr / 5,**

wobei KS1 die Kampfstärke einer Waffe bei einhändiger, KS2 bei zweihändiger Führung ist. Ist die Keule nach dem Prinzip des **Streitkolbens** aufgebaut (metallener Plattenkopf) so liegt der Schaden jeweils **1 Punkt höher**. Die Kampfstärke bei **Stockwaffen** liegt meistens niedriger und zwar bei:

einhandig: **KS1 = 2 + Kr / 12,**

zweihändig: **KS2 = 3 + Kr / 13.**

Waffeneigenschaften

Jede **Keule** hat einen prinzipiellen Schadenswert KS1 bei einhändiger Führung und einen um 35% höheren Wert KS2 bei zweihändiger Führung, dieses ist verbunden mit einer typischen Waffenlänge / -gewicht und Schnelligkeitswerten. Handelt es sich um einen Streitkolben, liegen KS1 und KS2 um je einen Punkt höher, bei ansonsten gleichen Werten.

Bei **Stöcken und Kampfstäben** hängt die Kampfstärke ebenfalls von der Waffenlänge ab und von der ein- oder zweihändigen Benutzung, aber im Gegensatz zu den anderen Waffen ist die zweihändige Führung bei Kampfstäben schneller, aber nicht so schadensintensiv! Das liegt daran, dass ein Stock, der für einhändige Benutzung gedacht ist, meistens etwa doppelt so dick ist, wie ein Kampfstab gleicher Länge. Näheres siehe die Tabellen weiter unten.

Verfügbarkeit

Da Keulen und Stäbe im einfachsten Fall nur ein Stück roh bearbeitetes Holz sind, sind sie nie schwer zu beschaffen. Praktisch jede Person ist in der Lage sich in einem Waldstück ein geeignetes Aststück zu suchen. Allerdings sind sorgfältig hergestellte Waffen dieser Art aus Harthölzern und meist metallverstärkt.

Keulentabelle

Die Eigenschaften der einzelnen Keulengrößen sind im Detail in der folgenden Tabelle angegeben. Standardwaffen sind dabei Keule - KS1=9, (als Streitkolben - KS1=10) und Stabkeule - KS1=14.

Keulen:

KS1	KS2	Länge [cm]	GW(Z)	GW(A) (KS1)	GW(A) (KS2)
4	6	35	25	17	18
5	8	45	26	17,5	19
6	9	50	27	18	19,5
7	10	55	28	18,5	20
8	11	65	29	19	20,5
9	12	70	30	19,5	21
10	14	80	31	20	22
11	15	90	32	21,5	22,5
12	16	100	33	21	23
13	17	110	34	21,5	23,5
14	19	120	35	22	24,5
15	20	130	36	22,5	25
16	22	140	37	23	26
17	23	150	38	23,5	26,5
18	24	155	39	24	27
19	26	160	40	24,5	28
20	27	165	41	25	28,5
21	28	170	42	25,5	29

22	30	175	43	26	30
23	31	180	44	26,5	30,5
24	32	185	45	27	31
Formel:	$1,35 \times$ KS1	--	KS1 + 21	KS1 / 2 + 15	KS2 / 2 + 15

Stab- und Stocktabelle

Die Eigenschaften der einzelnen Stabgrößen sind im Detail in der folgenden Tabelle angegeben. Standardwaffen sind dabei Kampfstock - KS1=8 und Kampfstab - KS2=12 (KS1=18).

Stäbe:

KS1	KS2	Länge [cm]	GW(Z)	GW(A) (KS1)	GW(A) (KS2)
4	3	20	25	17	13,5
5	3	30	26	17,5	13,5
6	4	40	27	18	14
7	5	50	28	18,5	14,5
8	5	60	29	19	14,5
9	6	70	30	19,5	15
10	7	80	31	20	15,5
11	7	90	32	21,5	15,5
12	8	100	33	21	16
13	9	110	34	21,5	16,5
14	9	120	35	22	16,5
15	10	130	36	22,5	17
16	11	140	37	23	17,5
17	11	150	38	23,5	17,5
18	12	160	39	24	18
19	13	170	40	24,5	18,5
21	14	190	42	25,5	19
22	15	200	43	26	19,5
24	16	220	45	27	20
25	17	225	46	27,5	20,5
27	18	235	48	28,5	21
Formel:	$2/3$ KS1	--	KS1 + 21	KS1 / 2 + 15	KS2 / 2 + 12

Erläuterungen:

Länge: Die Angaben sind Durchschnittswerte für menschliche Waffen. In der Praxis können die realen Werte um bis zu $\pm 20\%$ abweichen, dann sind die Waffen entsprechend massiver.

Durchmesser: Stäbe haben, wenn sie als Einhand-Kampfstock konzipiert sind, etwa Länge / 20 cm Durchmesser, als Kampfstab etwa Länge / 40. Keulen sind im Schnitt etwa doppelt so dick wie Stöcke, allerdings ist die klassische Keule am Griffende so dick wie ein Stock und am Schlagende entsprechend dicker.

Gewicht: Ein Stock von 60 cm wiegt etwa 0,4 - 0,6 kg, ein Kampfstab von 160 cm etwa 1,9 - 2,2 kg. Die Standard-Einhandkeule wiegt ca. 1,5 kg. Bei massiveren Waffen erhält mensch die Gewichte, durch Multiplikation des Gewichtes mit dem Längenverhältnis hoch drei.

Spieß- und Stangenwaffen

Spieß- und Stangenwaffen sind in **Tjoste** alle Waffen, die auf einem langen Stiel einen leichten Waffenkopf haben, der für stechenden und / oder schlagenden Kampfeinsatz geeignet ist. Für die Benutzung solcher Waffen gibt es neben der Basisfertigkeit *Spieß / Stangenwaffen* diverse Spezial-Fertigkeiten: *Speerstechen*, *Speerwurf*, *Speerschleuder*, *Stangenwaffen-schlagend* und *Sturmangriff*. Damit kann dann eine Vielzahl klassischer Waffen dieser Kategorie genutzt werden:

Leichter Speer: (*Spieß / Stangenwaffen*, *Speerstechen*) ein leichter kurzer Speer von ca. 1,4 m Länge, nur für stechenden Einsatz geeignet und im Prinzip einhändig benutzt (z.B. antike Fußtruppen).

Wurfspeer: (*Werfen*, *Speerwurf*) ein leichter kurzer Speer von ca. 1,4 m Länge, nur für stechenden Einsatz im Nahkampf geeignet, außerdem aber in der Gewichtsverteilung so gut ausgewogen, dass er auch geworfen werden kann (z.B. antike Fußtruppen).

Stoßspeer: (*Spieß / Stangenwaffen*, *Stangenwaffen-schlagend*, *Speerstechen*) ein schwerer, stabiler Speer von ca. 2 m Länge mit einer langen zweischneidigen Spitze, der im Nahkampf stechend und schlagend eingesetzt werden kann, dabei jeweils überwiegend zweihändig geführt wird (z.B. germanischer Speer).

Lanze: (*Spieß / Stangenwaffen*, *Sturmangriff*) eine große, schwere Speerwaffe von ca. 3-5 m Länge, die nur für stechenden Einsatz geeignet ist und vorzugsweise für Sturmangriffe mit Reittieren verwendet wird (z.B. Ritterlanze).

Hellebarde: (*Spieß / Stangenwaffen*, *Stangenwaffen-schlagend*, *Speerstechen*) ein schwerer stabiler Speer von ca. 2 m Länge, bei dem die Spitze außer einer Stechspitze auch eine seitliche Klinge (oder zwei) umfasst, die bei schlagenden Einsatz erheblich höheren Schaden anrichtet als ein Stoßspeer (z.B. mittelalterl. Stadtwachen).

Speerschleuder mit Wurfspeer: (*Werfen*, *Speerschleuder*) ein leichter Wurfspeer kann mit einem hebelartigen Schleudergerät mit deutlich mehr Kraft geworfen werden (z.B. frühmenschliche Jägertechnik).

Harpune: (*Spieß / Stangenwaffen*, *Speerstechen*) ein schwerer, nur zweihändig zu führender Speer von ca. 2,5 m Länge, wobei etwa 1 m auf eine lange Spitze mit Widerhaken entfallen. Oft ist eine Harpune mit einem Seil verbunden, eingesetzt wird sie vorzugsweise als Jagdwaffe gegen große Meerestiere (z.B. Walharpunen).

Nahkampf

Die genauen Kampftechniken sind bei den einzelnen Spezial-Fertigkeiten beschrieben. Dabei gelten für den Umgang mit Spieß / Stangenwaffe folgende Regeln:

Längenkategorien

Speerlängen orientieren sich vor allem an der Körpergröße der benutzenden Personen, auf die Kampfstärken haben sie nur geringen Einfluss. Dabei teilt man die Längen in Kategorien relativ zur Körpergröße der Person auf, und zwar in

Einheiten zu je 25% Körperlänge. Dabei entsprechen die Kategorien

Kategorie	Länge	Toleranz	Standardlänge
L-2	Körper - 50%	±12%	85 cm
L-1	Körper - 25%	±12%	137 cm
L0	Körper	±12%	170 cm
L+1	Körper + 25%	±12%	213 cm
L+2	Körper + 50%	±12%	255 cm
L+3	Körper + 75%	±12%	297 cm
L+4	Körper + 100%	±12%	340 cm
L+5	Körper + 150%	±25%	425 cm
L+6	Körper + 200%	±25%	510 cm

Erläuterungen:

Durchmesser: Speere haben etwa Länge / 40 cm Durchmesser. Reine Stich- und Wurfvarianten sind etwas schlanker.

Gewicht: Ein Speer wiegt etwa $\text{Länge [m]}^2 \times 500 \text{ g}$. Für Speere mit Klingenkopf erhöht sich dieser Wert auf $\text{Länge [m]}^2 \times 550 \text{ g}$, für Hellebarden steigt der Faktor zusätzlich um 125 je seitliche Klinge und 75 je seitlicher Spitze.

Der Einfluss der Längenkategorien betrifft im Prinzip vor allem die Brauchbarkeit für bestimmte Kampftechniken, den Schaden nur geringfügig. Zu der effektiven Länge beim Kampfeinsatz kann als Faustregel gelten, dass der Speer etwa zwischen 1/4 und 1/3 Länge von hinten gegriffen wird.

Kampfstärke stechend

Wird ein Speer stechend eingesetzt so ist seine Kampfstärke im Prinzip nur von der benutzenden Person abhängig mit

$$\text{KS1} = 2,5 + \text{Kr} / 10 \quad \text{bei L-1,}$$

$$\text{KS2} = 3,5 + \text{Kr} / 6,5 \quad \text{bei L0, L+1.}$$

Weicht der verwendete Speer von der Längenkategorie ab, so erniedrigt sich die Kampfstärke je Kategorie um -1. Bei Abweichungen um mehr als eine Kategorie gibt es zusätzlich je WM-5 auf den AEW(Angriff). Für die Geschwindigkeitswerte ergibt sich jeweils $\text{GW(A)} = \text{KS1} / 2 + 9$ für ein- und $\text{GW(A)} = \text{KS2} / 2 + 10$ zweihändigen Einsatz.

Kampfstärke schlagend

Wird mit einem Speer geschlagen, so geschieht das immer zweihändig. Dabei ist seine Kampfstärke im Prinzip nur von der benutzenden Person abhängig mit

$$\text{KS2(Schlag)} = 3 + \text{Kr} / 7,5 \quad \text{bei L0, L+1,}$$

Diese bezieht sich natürlich auf Speere deren Spitze ein zweischneidiges Blatt hat, Speere ohne Schneiden gelten schlagend als Kampfstäbe. Weicht der verwendete Speer von der Längenkategorie ab, so erniedrigt sich die Kampfstärke je Kategorie um -1. Bei Abweichungen um mehr als eine Kategorie gibt es zusätzlich je WM-5 auf den AEW(Angriff). Für die Geschwindigkeitswerte ergibt sich $\text{GW(A)} = \text{KS2} / 2 + 15$.

Hellebarde-Sonderregel

Die bisherigen Angabe beziehen sich auf Speere mit zweischneidiger Spitze oder einfacher Spitze (stechend ausrei-

chend). Besitzt der Kopf zusätzliche eine seitliche Schneide / Spitze, so erhöht sich die Kampfstärke bei schlagendem Einsatz

$$\text{KS2(Schlag-Hb - Schneide)} = 4 + \text{Kr} / 6 \quad \text{bei L0, L+1,}$$

$$\text{KS2(Schlag-Hb - Spitze)} = 3,5 + \text{Kr} / 6,25 \quad \text{bei L0, L+1.}$$

Solche Speere fallen dann in die Kategorie Hellebarde, sie können nicht gezielt geworfen werden. Außerdem verlieren sie bei stechendem Einsatz jeweils einen Punkt:

$$\text{KS(Stech-Hb)} = \text{KS(Stechen)} - 1.$$

Sturmangriff

Wird mit einem Speer im Sturmangriff angegriffen, so geschieht das, indem die angreifende Person den Speer mit nach hinten angewinkeltem Arm in Hüfthöhe an der Seite abgestützt hält und sich dabei möglichst schnell auf die angegriffene Person zu bewegt. Im Moment des Treffers wird durch eine zusätzliche Stoßbewegung die Trefferwucht erhöht.

Dabei ist die Kampfstärke im Prinzip nur von der benutzenden Person und der Geschwindigkeit des Angriffes abhängig mit

$$\text{KS(Sturm)} = (\text{B} / 2) + (\text{Kr} / 10) \leq 5 + \text{Kr} / 2.$$

Für die Längenkategorien gilt dabei:

Sturmangriff-Laufen: L0 bis L+2,

Sturmangriff Reittier: mindestens Tierlänge ca. L+2 / +3, maximal L+5

Weicht der verwendete Speer von der Längenkategorie ab, so erniedrigt sich die Kampfstärke je Kategorie um -1, außerdem gibt es zusätzlich je WM-5 auf den AEW(Angriff). Für die Geschwindigkeitswerte ergibt sich der **GW(A) aus der Dauer der Sturmbewegung**. Für Sturmangriffe mit Reittieren muss auch *Aktion vom Reittier* von Reiter/in und Reittier auf mindestens 25 beherrscht werden.

Wurfaffen

Es steht einer Person natürlich frei, mit einer X-beliebigen Waffe zu werfen. Meistens ist dieses allerdings nicht sinnvoll, da nur spezielle Waffen von ihrer Gewichtsverteilung so ausgewogen sind, dass sie beim Werfen auch gut treffen. Außerdem kann natürlich praktisch jeder beliebige andere Gegenstand geworfen werden.

In **Tjoste** spiegelt sich dieses darin wieder, dass es die Basis-Fertigkeit *Werfen* gibt, die praktisch universell angewendet werden kann. Dazu gibt es drei Nahkampfwaffentypen, von denen auch Wurfwaffen existieren, mit denen jeweils eine Spezial-Fertigkeit verknüpft ist: *Wurfmesser* (Dolch), *Wurfaxt* / *Wurfhammer* (Axt + Hammer) und *Wurfkeule*. Außerdem gibt es noch die spezielle Wurfwaffe / Wurfertigkeit *Wurfstern*.

Allgemeine Wurfregeln

Nahkampf- und Wurfaffen

Jede **Wurfaffe** richtet geworfen einen um einen Punkt niedrigeren Schaden an, als im Nahkampfeinsatz (s.u.). Dieses schlägt sich in einer modifizierten Kampfstärke nieder:

$$KS(Wurf) = KS(Nahkampf) - 1.$$

$$EW = EW(Werfen) + EW(Wurfaffe [SF])$$

Handelt es sich um eine nur als Nahkampfwaffe gebaute Variante einer solchen Wurfaffe, so ist die entsprechende Spezialfertigkeit noch mit einem Faktor $\frac{1}{2}$ einsetzbar, der Schaden liegt um nochmals 2 Punkte niedriger:

$$KS(Wurf) = KS(Nahkampf) - 3.$$

$$EW = EW(Werfen) + \frac{1}{2} EW(Wurfaffe)$$

Reine Nahkampfwaffen werden wie normale Gegenstände geworfen, mit den entsprechenden Abzügen wegen Sperrigkeit, Gewicht etc. Dabei beträgt ihr Schaden normalerweise die Hälfte des Nahkampfschadens, höchstens aber $KS1(Nahkampf) - 5$ (mindestens aber nach der Regel für geworfene Gegenstände).

Schadenswert und Wurfstärke

Beim Werfen muss zwischen dem Schaden eines Wurfgegenstandes und der Wurfstärke unterschieden werden. Der Schaden ist im Prinzip eine Eigenschaft des geworfenen Gegenstandes, die Wurfstärke aber hängt vor allem von der werfenden Person ab.

Die Wurfstärke gibt an, wie gut eine Figur werfen kann, wobei sich diese Werte im Prinzip auf alle geworfenen Gegenstände beziehen. Dabei gibt es einen Standardwert Wurfge-
wicht, für den die normale Wurfstärke einer Person gilt. Die Wurfstärke (WS) verbessert sich mit der Fertigkeit(Werfen) indem der Schadensbonus von Werfen in die Wurfstärke mit eingerechnet wird. Die Standard-Wurfstärke Std.-WS beträgt:

$$Std.-WS = 10 + ((Kr+Ges) / 10) + SchB(Werf.).$$

Werfen kann auf beliebige Gegenstände angewandt werden, diese gelten dann als improvisierte Waffen (s. dort). Für die Wurfstärke ist dabei vor allem wichtig, wie schwer ein solcher Gegenstand ist. Die normale WS gilt dabei für kompakte Gegenstände von ca. $(6 \times Kr)$ g Gewicht, dieses ist das Einheitsgewicht für Werfen, das für jede Person anders sein kann. Weicht das Gewicht ab, so gilt dann:

$$Einheitsgewicht = 6 \times Kr [g]$$

$$rel. Gew. = abs. Gew. / Einheitsgewicht$$

$$WS = Standard-WS / rel. Gew.$$

Allerdings kann höchstens die 1,5-fache Wurfstärke erreicht werden, also

$$WS \leq 1,5 \times Standard-WS.$$

Für spezielle Wurfaffen berechnet sich das relative Gewicht unabhängig von dem Einheitsgewicht (s. dort).

Universelle Wurfabelle

Die Auswirkungen der Wurfstärke sind in der folgenden Tabelle zu sehen, typischer Wert für einen menschlichen Charakter ist WS = 25:

WS	SW-1 je m	Nb [m]	WM-1 je m	WM-5 je m	Rw [m]	WG [m/s]	H _{max} [m]	GW(A)
Formel: X	X / 2	X / 3	X / 40	X / 8	2 × X	3 × X ^{0,5}	X	15 + X / 4
0,5	0,25	0,17	0,01	0,06	1	2,12	0,5	15,13
1	0,5	0,33	0,03	0,13	2	3,00	1	15,25
1,5	0,75	0,50	0,04	0,19	3	3,67	1,5	15,38
2	1	0,67	0,05	0,25	4	4,24	2	15,50
2,5	1,25	0,83	0,06	0,31	5	4,74	2,5	15,63
3	1,5	1,00	0,08	0,38	6	5,20	3	15,75
4	2	1,33	0,10	0,50	8	6,00	4	16,00
5	2,5	1,67	0,13	0,63	10	6,71	5	16,25
6	3,00	2,00	0,15	0,75	12	7,35	6	16,5
7	3,50	2,33	0,18	0,88	14	7,94	7	16,75
8	4,00	2,67	0,20	1,00	16	8,49	8	17
9	4,50	3,00	0,23	1,13	18	9,00	9	17,25
10	5,00	3,33	0,25	1,25	20	9,49	10	17,5
11	5,50	3,67	0,28	1,38	22	9,95	11	17,75
12	6,00	4,00	0,30	1,50	24	10,39	12	18
13	6,50	4,33	0,33	1,63	26	10,82	13	18,25
14	7,00	4,67	0,35	1,75	28	11,22	14	18,5
15	7,50	5,00	0,38	1,88	30	11,62	15	18,75
16	8,00	5,33	0,40	2,00	32	12,00	16	19
17	8,50	5,67	0,43	2,13	34	12,37	17	19,25
18	9,00	6,00	0,45	2,25	36	12,73	18	19,5
19	9,50	6,33	0,48	2,38	38	13,08	19	19,75
20	10,00	6,67	0,50	2,50	40	13,42	20	20
21	10,50	7,00	0,53	2,63	42	13,75	21	20,25
22	11,00	7,33	0,55	2,75	44	14,07	22	20,5
23	11,50	7,67	0,58	2,88	46	14,39	23	20,75
24	12,00	8,00	0,60	3,00	48	14,70	24	21
25	12,50	8,33	0,63	3,13	50	15,00	25	21,25
26	13,00	8,67	0,65	3,25	52	15,30	26	21,5
27	13,50	9,00	0,68	3,38	54	15,59	27	21,75
28	14,00	9,33	0,70	3,50	56	15,87	28	22
29	14,50	9,67	0,73	3,63	58	16,16	29	22,25
30	15,00	10,00	0,75	3,75	60	16,43	30	22,5
31	15,50	10,33	0,78	3,88	62	16,70	31	22,75
32	16,00	10,67	0,80	4,00	64	16,97	32	23
33	16,50	11,00	0,83	4,13	66	17,23	33	23,25
34	17,00	11,33	0,85	4,25	68	17,49	34	23,5
35	17,50	11,67	0,88	4,38	70	17,75	35	23,75
36	18,00	12,00	0,90	4,50	72	18,00	36	24
37	18,50	12,33	0,93	4,63	74	18,25	37	24,25
38	19,00	12,67	0,95	4,75	76	18,49	38	24,5
39	19,50	13,00	0,98	4,88	78	18,73	39	24,75
40	20,00	13,33	1,00	5,00	80	18,97	40	25
41	20,50	13,67	1,03	5,13	82	19,21	41	25,25
42	21,00	14,00	1,05	5,25	84	19,44	42	25,5
43	21,50	14,33	1,08	5,38	86	19,67	43	25,75
44	22,00	14,67	1,10	5,50	88	19,90	44	26
45	22,50	15,00	1,13	5,63	90	20,12	45	26,25

Erläuterungen:

WS - Wurfstärke: Wurfstärke des aktuellen Wurfs.

SW-1 je m: auf weite Entfernungen verliert ein Wurf an Wucht, da das Wurfobjekt durch Luftreibung abgebremst wird. Dabei verliert ein Wurfobjekt nach jeweils den angegebenen Metern 1 Punkt vom Schaden, bis zu -4 Punkten bei der maximalen Wurfweite.

Nb - Nahbereich: Bereich ohne negative Modifikation beim Angriff.

WM-1 je m: Je Meter Wurfentfernung über den Nahbereich hinaus erhält ein/e SchützIn negative WM und zwar jeweils WM-1 nach je hier angegebenen Metern. Bei maximaler Reichweite ergibt sich dabei WM-66.

Rw - maximale Reichweite: weitest möglich Wurfentfernung bei einem horizontalen Wurf (ballistische Wurfkurve auf ein Ziel in gleicher Höhe).

WG - (effektive) Wurfgeschwindigkeit: Die ungefähre Geschwindigkeit des Wurfobjektes beim Wurf. Für das Zeitsystem kann hiermit die Flugdauer bestimmt werden, die Bewegung je ZS ($=1/10$ s) ist $WG / 10$. Die WG ist im Prinzip die effektive horizontale Geschwindigkeit bei einem Wurf mit großer Reichweite. Bei praktisch waagerechten Nahwürfen ist die wahre Geschwindigkeit in etwa das 1,5-fache der WG.

H_{max} - maximale Wurfhöhe: Die maximale Höhe, die das Wurfobjekt erreichen kann, wenn es senkrecht in die Luft geworfen wird. Bei einem Wurf über die maximale Reichweite erreicht das Wurfobjekt im Scheitelpunkt genau die halbe Höhe.

Einfluss von Höhenunterschieden

Ein Wurfobjekt, das nicht nur waagerechte Distanz, sondern auch noch einen Höhenunterschied überwinden muss, verhält sich natürlich anders als beim waagerechten Wurf. Die zusätzliche Höhe eines erhöhten Ziels verschlingt Energie, was die Schadenshöhe mindert und auch das Zielen erschwert, da das Wurfobjekt sich wie bei einem Wurf mit größerer Entfernung verhält. Umgekehrt kann bei einem niedriger gelegenen Ziel die zusätzliche Energie den Schaden erhöhen, aber eine Verbesserung des EW(Angriff) tritt nicht ein, da das Zielen zwar durch die höhere Wurfgeschwindigkeit erleichtert, aber durch die Abweichungen vom Standardwurf auch wieder erschwert wird.

Regeltechnisch werden diese Umstände einfach dadurch berücksichtigt, dass eine regeltechnische Distanz ($Dist_{reg}$) berechnet wird, und zwar aus realer Entfernung ($Dist$) zum Ziel und dem Höhenunterschied (ΔH) zwischen Ziel und der schießenden Figur.

Erhöhtes Ziel:

für den EW: $Dist_{reg} = Dist + \Delta H$

für den SW: $Dist_{reg} = Dist + 3 \times \Delta H$

Niedrigeres Ziel:

für den EW: $Dist_{reg} = Dist$

für den SW: $Dist_{reg} = Dist - \Delta H$

Durch diese Regelungen kann bei abwärts gerichteten Würfen durchaus die maximale Reichweite überschritten werden.

Sinnvoll ist die Anwendung dieser Regel aber meist nur, wenn der Höhenunterschied in ähnlicher Größenordnung wie die Distanz liegt. Ist die Distanz größer als der zehnfache Höhenunterschied, sollten normalerweise einfach die

Regeln für den horizontalen Wurf angewandt werden. Diese Regelung ist identisch mit der für Fernwaffen

Spezielle Wurfaffen

Mit den im folgenden gemachten Angaben für einzelne Wurfaffen können deren Eigenschaften anhand des KS1(Nahkampf)-Wertes aus den jeweiligen Tabellen der Nahkampfaffen heraus gesucht werden, womit sich auch gleich ihre Kampfwerte als Nahkampfaffe ergeben (außer Wurfstern). Die Wurf-spezifischen Kampfwerte als Wurfaffen hängen aber nicht von den Wurfaffen ab, sondern regeln sich universell in Abhängigkeit von der Basis-Fertigkeit Werfen.

Wurfmesser

Als Wurfmesser dient jeder zum Werfen austarierte Dolch. Die maximale Kampfstärke(Nahkampf) entspricht dem Dolch, analog gilt

$$KS1(Werfen) = 1,5 + Kr / 11,$$

wobei jedes Wurfmesser auch ein vollwertiger Dolch ist.

Ein Wurfmesser zählt beim Wurfgewicht als Standardwurfgewicht, entsprechend gilt für die Wurfwerte **WS = Standard-WS**, **GW(A) = GW(A) der Standard-WS**. Für zu große oder kleine Wurfmesser verschiebt sich das relative Wurfgewicht um je $\pm 0,1$ bei $KS \pm 1$ und die Wurfstärke verschiebt sich entsprechend.

Wurfaxt / Wurfhammer

Als Wurfaxt zählt jede zum Werfen austarierte Axt. Die maximale Kampfstärke(Nahkampf) liegt im Schnitt etwa zwei Punkte niedriger als bei der normalen einhändigen Axt:

$$KS1(Nahkampf) = 1 + Kr / 7,25,$$

$$\text{bzw. } KS1(Werfen) = Kr / 7,25,$$

analog liegt die Grenze bei den Wurfhämmern wegen des stumpfen Kopfes niedriger, und zwar bei:

$$KS1(Nahkampf) = 1 + Kr / 9,$$

$$\text{bzw. } KS1(Werfen) = Kr / 9.$$

Dabei sind alle Wurfäxte und Wurfhämmer auch jeweils vollwertige Nahkampfaffen.

Eine Wurfaxt bzw. Wurfhammer zählt beim Wurfgewicht als doppeltes Standardwurfgewicht, entsprechend gilt für die Wurfwerte **WS = $0,5 \times$ Standard-WS**, **GW(A) = $2 +$ GW(A) der Standard-WS**. Für zu große oder kleine Wurfäxte / Wurfhämmer verschiebt sich das relative Wurfgewicht um je $\pm 0,2$ bei $KS \pm 1$ und die Wurfstärke verschiebt sich entsprechend.

Wurfkeule

Als Wurfkeule zählt jede zum Werfen austarierte Keule. Die maximale Kampfstärke(Nahkampf) liegt um etwa ein bis zwei Punkte niedriger als bei der normalen einhändigen Keule:

$$KS1(Nahkampf) = 1 + Kr / 12,$$

$$\text{bzw. } KS1(Werfen) = Kr / 12,$$

Dabei ist jede Wurfkeule auch eine vollwertige Nahkampfwaffe.

Eine Wurfkeule zählt beim Wurfgewicht als 1,5-faches Standardwurfgewicht, entsprechend gilt für die Wurfwerte $WS = 2/3 \times \text{Standard-WS}$, $GW(A) = 1 + GW(A) \text{ der Standard-WS}$. Für zu große oder kleine Wurfkeulen verschiebt sich das relative Wurfgewicht um je $\pm 0,2$ bei $KS \pm 1$ und die Wurfstärke verschiebt sich entsprechend.

Wurfstern

Wurfsterne sind kleine Metallteller mit scharfen gezähnten Kanten von etwa Handteller-Größe. Die maximale Kampfstärke(Werfen) eines Wurfsternes ist unabhängig von der Größe des Wurfsternes:

$$KS(\text{Werfen}) = 2 + Kr / 20,$$

Dabei ist ein Wurfstern natürlich nicht als Nahkampfwaffe nutzbar. Wurfsterne haben aber den Vorteil Frisbee artig, praktisch doppelt so schnell geworfen zu werden wie alle anderen Wurfaffen und ein Wurfstern zählt beim Wurfgewicht als 0,8 des Standardwurfgewichts, entsprechend gilt für die Wurfwerte $WS = 1,25 \square \text{Standard-WS}$ und $GW(A) = (GW(A) \text{ der Standard-WS}) / 2$. Diese Werte gelten für alle Wurfsterne, die aufgrund ihrer Größe für eine Person verwendbar sind. Für die meisten Personen ergibt sich aus dem niedrigen $GW(A)$ -Wert, dass sie zwei Wurfsterne je Kampfrunde werfen können.

Speerwurf

Wird ein Wurfspeer geworfen, so ist seine Kampfstärke im Prinzip nur von der benutzenden Person abhängig mit

$$KS1(\text{Wurf}) = 1,5 + Kr / 10 \quad \text{bei L-1.}$$

Weicht der verwendete Speer von der Längenategorie ab, so erniedrigt sich die Kampfstärke je Kategorie um -1. Ist es kein echter Wurfspeer so sinkt der Schaden nochmals um 2 (vgl. *Allgemeine Wurfregeln*). Für die **Wurfstärke** gilt:

$$WS(\text{Speerwurf}) = \text{Standard-WS},$$

$$GW(A) = 1 + GW(A) \text{ der Standard-WS}.$$

Bei zu großen Speeren sinkt die Wurfstärke entsprechend dem höheren Gewicht.

Anlauf: Beim Speerwerfen ist es möglich Anlauf zu nehmen, dabei steigt die Wurfstärke um $B / 5$, aber maximal bis zu $1,5 \times \text{Standard-WS}$, abhängig von der Anlaufdauer steigt dann natürlich auch der $GW(A)$.

Alle weiteren Waffenwerte ergeben sich aus der universalen Wurfabelle.

Speerschleuder

Wird ein Speer mit einer Schleuder geworfen, so ist auch bei Verwendung einer Speerschleuder seine Kampfstärke im Prinzip nur von der benutzenden Person abhängig mit

$$KS1(\text{Wurf}) = 2,5 + Kr / 8,5 \quad \text{bei L-1,}$$

Weicht der verwendete Speer von der Längenategorie ab, so erniedrigt sich die Kampfstärke je Kategorie um -2. Für die Wurfstärke gilt

$$WS(\text{Speerschleuder}) = 1,4 \times \text{Std.-WS},$$

$$GW(A) = 5 + GW(A) \text{ der Standard-WS}.$$

Bei zu großen Speeren sinkt die Wurfstärke entsprechend dem höheren Gewicht und es gibt zusätzlich je WM-5 auf den AEW(Wurfangriff) je Abweichung um eine Kategorie. Hier sind die Abzüge deutlicher als ohne Speerschleuder, da größere Speere auch entsprechend schlechter in die Schleuder passen.

Alle weiteren Waffenwerte ergeben sich aus der universalen Wurfabelle.

Waffenlose Kampftechniken

In **Tjoste** werden neben den ganzen Waffen drei waffenlose Kampftechniken angeboten, die sich aufgrund ihrer Wirkungen unterscheiden:

Ringens: eine Technik mit Halte- und Klammergriffen, die einem Gegner lediglich Kraft raubt und normalerweise keinen LP-Schaden anrichtet.

Boxen: eine Kampftechnik mit vorzugsweise Faustschlägen, die bei schweren Treffern statt LP-Schaden nur KO-Punkte zufügt. Übersteigen die KO-Punkte die LP, geht die getroffene Person benommen zu Boden.

Waffenloser Kampf: Eine Technik aus Tritten und Schlägen, die auch normalen schweren Schaden anrichtet.

Alle drei Kampftechniken haben ein paar besondere Eigenheiten, die bei den jeweiligen Fertigungsbeschreibung zu lesen sind. Gemeinsam haben sie folgende Regeln:

Kampfstärke: die Kampfstärke der waffenlosen Kampftechniken hängt zunächst von Kraft und Geschicklichkeit einer Person ab. Außerdem spielt hier aber der Stand der Kampffertigkeit eine wichtigere Rolle als bei Waffen, deshalb zählt der Schadensbonus zusätzlich auch zur Kampfstärke (bei Plus und Minus). Damit beträgt die Kampfstärke in den waffenlosen Kampftechniken

$$KS(\text{Boxen}) = Kr / 11 + SchB(\text{Boxen}) / 2$$

$$KS(\text{waffenl. K.}) = Kr / 11 + SchB(\text{waffenl. K.}) / 2$$

$$KS(\text{Ringens}) = Kr / 6 + SchB(\text{Ringens}) / 2$$

Der normale Schadensbonus wird aber immer noch wie bei normalen Waffen auf den Schaden aufgerechnet. Damit zählt er also im Prinzip 1,5-fach, einmal als fester Bonus, einmal zur Hälfte als Erhöhung / Erniedrigung des Schadenswurfs

Bei Boxen und waffenlosem Kampf gibt es Möglichkeiten durch Verwendung von Hilfsmittel den Schaden noch zu verändern. Immer gilt aber die folgende Grenze.

Maximale Schadenshöhe: wie bei anderen Waffen auch gibt es natürliche Grenzen für den schwerstmöglichen Schaden. Diese liegt immer bei

$$\text{Schadenshöchstgrenze} = 2 \times KS(\text{ohne Bonus})$$

und gilt (anders als bei Waffen) incl. des festen Schadensbonus (kritische Erfolge ausgenommen!).

Zeitdauer: In allen drei Kampftechniken ergibt sich die Angriffsdauer aus der Kampfstärke ohne den dazu gerechneten Schadensbonus:

$$GW(A) = (KS - SchB) / 2 + 9, \text{ also:}$$

$$\text{Boxen, waffenl. Kampf: } GW(A) = Kr / 22 + 9,$$

$$\text{Ringen: } GW(A) = Kr / 12 + 9.$$

Fernwaffen

Universelle Regeln und Werte

Betrachtet mensch die physikalischen Gesetze von Geschossen, so zeigt sich, dass (bei Vernachlässigung aerodynamischer Unterschiede) alle Geschosse mit den selben Flugbahnen fliegen. Abhängig ist diese Bahn eigentlich nur von Anfangsgeschwindigkeit und Schusswinkel. Dagegen ist der Schaden, den ein Geschoss anrichtet bestimmt durch Gewicht und Auftreffgeschwindigkeit dieses Geschosses (und durch die Form natürlich). Deshalb wird in **Tjoste** bei Fernwaffen ein Schadenswert und eine Schussstärke unterschieden, die im Prinzip durch das Geschossgewicht miteinander verknüpft sind. Alle Flugbahnwerte hängen nur von der Schussstärke ab, alle Schadenswerte im Prinzip von der Schadensstärke.

Schadenswert und Schussstärke

Schadenswert (SW) und Schussstärke (SST) sind auf recht einfache Weise miteinander verknüpft: ein doppelt schweres Geschoss hat auch doppelten Schaden bei gleicher Schussstärke. Ausgangswert im System **Tjoste** ist ein Einheitsgewicht, das bei jedem Waffentyp individuell festgelegt ist. Der Standardpfeil für Bögen wiegt z.B. ca. 100 g. Das entsprechende absolute Geschossgewicht (abs. GGW) ist dann das Einheitsgewicht „relatives Geschossgewicht (rel. GGW) = 1“, alle anderen Geschosse lassen sich proportional zum Gewicht zuordnen, wobei dann gilt:

$$\text{rel. GGW} = \text{abs. GGW [g]} / \text{Einheitsgewicht}$$

$$SW = \text{rel. GGW} \times SST$$

In den speziellen Kapiteln ist für die Waffenarten angegeben, welche Geschossgewichte üblich sind und wie groß das Einheitsgewicht ist.

Universelle Schusstabelle

Im folgenden sind die universell gültigen Schusswerte in einer Tabelle dargestellt.

SST	SW+2	SW+1	SW-1 je m	Nb [m]	WM-1 je m	Rw [m]	GG [m / s]	H _{max} [m]
Formel:								
X	2/3 × X	4/3 × X	4 × X	2 × X	X / 4	12 × X	7 × X ^{0.5}	6 × X
5	3,33	6,67	20	10	1,25	60	15,65	30
5,5	3,67	7,33	22	11	1,38	66	16,42	33
6	4,00	8,00	24	12	1,50	72	17,15	36
6,5	4,33	8,67	26	13	1,63	78	17,85	39
7	4,67	9,33	28	14	1,75	84	18,52	42
7,5	5,00	10,00	30	15	1,88	90	19,17	45

SST	SW+2	SW+1	SW-1 je m	Nb [m]	WM-1 je m	Rw [m]	GG [m / s]	H _{max} [m]
8	5,33	10,67	32	16	2,00	96	19,80	48
8,5	5,67	11,33	34	17	2,13	102	20,41	51
9	6,00	12,00	36	18	2,25	108	21,00	54
9,5	6,33	12,67	38	19	2,38	114	21,58	57
10	6,67	13,33	40	20	2,50	120	22,14	60
11	7,33	14,67	44	22	2,75	132	23,22	66
12	8,00	16,00	48	24	3,00	144	24,25	72
13	8,67	17,33	52	26	3,25	156	25,24	78
14	9,33	18,67	56	28	3,50	168	26,19	84
15	10,00	20,00	60	30	3,75	180	27,11	90
16	10,67	21,33	64	32	4,00	192	28,00	96
17	11,33	22,67	68	34	4,25	204	28,86	102
18	12,00	24,00	72	36	4,50	216	29,70	108
19	12,67	25,33	76	38	4,75	228	30,51	114
20	13,33	26,67	80	40	5,00	240	31,30	120
21	14,00	28,00	84	42	5,25	252	32,08	126
22	14,67	29,33	88	44	5,50	264	32,83	132
23	15,33	30,67	92	46	5,75	276	33,57	138
24	16,00	32,00	96	48	6,00	288	34,29	144
25	16,67	33,33	100	50	6,25	300	35,00	150
26	17,33	34,67	104	52	6,50	312	35,69	156
27	18,00	36,00	108	54	6,75	324	36,37	162
28	18,67	37,33	112	56	7,00	336	37,04	168
29	19,33	38,67	116	58	7,25	348	37,70	174
30	20,00	40,00	120	60	7,50	360	38,34	180
31	20,67	41,33	124	62	7,75	372	38,97	186
32	21,33	42,67	128	64	8,00	384	39,60	192
33	22,00	44,00	132	66	8,25	396	40,21	198
34	22,67	45,33	136	68	8,50	408	40,82	204
35	23,33	46,67	140	70	8,75	420	41,41	210
36	24,00	48,00	144	72	9,00	432	42,00	216
37	24,67	49,33	148	74	9,25	444	42,58	222
38	25,33	50,67	152	76	9,50	456	43,15	228
39	26,00	52,00	156	78	9,75	468	43,71	234
40	26,67	53,33	160	80	10,00	480	44,27	240

Erläuterungen:

SST - Schussstärke: Schussstärke des aktuellen schusses.

SW+2 / SW+1: befindet sich das Ziel innerhalb der angegebenen Distanz so erhöht sich der Schadenswert um 2 bzw. 1. Dieses liegt nicht nur an der erhöhten Wucht, sondern enthält auch einen Nahbereichsbonus für die höhere Trefferwahrscheinlichkeit, der als höherer Schadenswert eingebaut wird.

Nb - Nahbereich: Bereich ohne negative Modifikation beim Angriff.

SW-1 je m: auf weite Entfernungen verliert ein schuss an Wucht, da das Geschoss durch Luftreibung abgebremst wird. Dabei verliert ein Geschoss nach jeweils den angegebenen Metern 1 Punkt vom Schaden, bis zu -3 Punkten bei maximalen Schussweiten

WM-1 je m: Je Meter Schussentfernung über den Nahbereich hinaus erhält ein/e SchützIn negative WM und zwar jeweils WM-1 nach je hier angegeben Metern. Bei maximaler Reichweite ergibt sich dabei WM-40.

Rw - maximale Reichweite: weitest möglich Schussentfernung bei einem horizontalen Schuss (ballistischer Schuss auf ein Ziel in gleicher Höhe).

GG - (effektive) Geschossgeschwindigkeit: Die ungefähre Geschwindigkeit des Geschosses beim schuss Für das Zeitsystem kann hiermit die Flugdauer bestimmt werden, die Bewegung je ZS ($=1/10$ s) ist GG / 10. Die GG ist im Prinzip die effektive horizontale Geschwindigkeit bei einem ballistischen schuss mit großer Reichweite. Bei praktisch waagerechten Nahschüssen ist die wahre Geschwindigkeit in etwa das 1,6-fache der GG.

H_{max} - maximale Schusshöhe: Die maximale Höhe, die das Geschoss erreichen kann, wenn es senkrecht in die Luft Geschossen wird. Bei einem schuss über die maximale Reichweite erreicht das Geschoss im Scheitelpunkt genau die halbe Höhe.

Einfluss von Höhenunterschieden

Ein Geschoss, das nicht nur waagerechte Distanz, sondern auch noch einen Höhenunterschied überwinden muss, verhält sich natürlich anders als beim waagerechten schuss. Die zusätzliche Höhe eines erhöhten Ziels verschlingt Energie, was die Schadenshöhe mindert und auch das Zielen erschwert, da das Geschoss sich wie bei einem schuss mit größerer Entfernung verhält. Umgekehrt kann bei einem niedriger gelegenen Ziel die zusätzliche Energie den Schaden erhöhen, aber eine Verbesserung des EW(Angriff) tritt nicht ein, da das Zielen zwar durch die höhere Geschossgeschwindigkeit erleichtert, aber durch die Abweichungen vom Standardschuss auch wieder erschwert wird.

Regeltechnisch werden diese Umstände einfach dadurch berücksichtigt, dass eine regeltechnische Distanz ($Dist_{reg}$) berechnet wird, und zwar aus realer Entfernung ($Dist$) zum Ziel und dem Höhenunterschied (ΔH) zwischen Ziel und der schießenden Figur.

Erhöhtes Ziel:

für den EW: $Dist_{reg} = Dist + \Delta H$

für den SW: $Dist_{reg} = Dist + 3 \times \Delta H$

Niedrigeres Ziel:

für den EW: $Dist_{reg} = Dist$

für den SW: $Dist_{reg} = Dist - \Delta H$

Durch diese Regelungen kann bei abwärts gerichteten Schüssen durchaus die maximale Reichweite überschritten werden.

Sinnvoll ist die Anwendung dieser Regel aber meist nur, wenn der Höhenunterschied in ähnlicher Größenordnung wie die Distanz liegt. Ist die Distanz größer als der zehnfache Höhenunterschied, sollten normalerweise einfach die Regeln für den horizontalen schuss angewandt werden. Diese Regelung ist identisch mit der für Wurfaffen.

Bogenwaffen

Bei Bögen gibt es eine breite Palette von Schussstärken, dabei ist jeder Bogen durch seine maximale Zugkraft, die einem maximalen Schadenswert entspricht, festgelegt. Es

hängt aber von der jeweiligen Kraft einer Person ab, welche Zugkraft und damit Schadenshöhe sie tatsächlich erreichen kann. Dieser Schadenswert ist die Zugkraft, welche die Person erreicht, ohne dabei durch die Anstrengung an Präzision beim Zielen (durch Muskelzittern u.ä.) zu verlieren. Dazu gibt es folgende Sonderregel:

Benutzt eine Person einen Bogen, der eine höheren Schadenswert hat als sie selber als regulären Schadenswert aufweist, so kann sie die Differenz zu kraftvollen Schüssen (s.u.) ausnutzen. Umgekehrt kann sie bei einem schwächeren Bogen nur den maximalen Schaden des Bogens erzielen.

Die Waffenfertigkeiten, die beim Bogenschießen relevant sind, sind *Bogenschießen (allg.)*, das bei jedem schuss mit einem beliebigen Bogen eingesetzt werden kann, und *Bogenschießen mit Bogen(X,Y)*. Die Spezialfertigkeit gilt dabei uneingeschränkt nur für die Benutzung mit Bögen der Schussstärke X bei einem Schadenswert Y, d.h. für ein bestimmtes Zugstärke und ein bestimmtes Geschossgewicht. Zusätzlich ist ggf. die Durchführung kraftvoller Schüsse möglich (s.u.).

Wird hingegen eine davon abweichende Kombination von Bogen und Pfeil (Geschossgewicht) benutzt, so kann die Spezialisierung nur mit Abzügen eingesetzt werden, und zwar mit WM-2 je Punkt Differenz bei der Schussstärke und dem Schadenswert des konkreten schusses.

Persönliche Schadenswerte

Der reguläre Schadenswert einer Person ergibt sich aus der absoluten Kraft nach der Formel:

$$\text{regulärer Schadenswert(SW)} = 2 + Kr / 7,5.$$

Dieser Schadenswert kann aber nach der Sonderregel für Kraftvolle Schüsse überschritten werden.

Kraftvoller Schuss

(entspricht *Schweren Angriffen*) Benutzt eine Person einen Bogen, der stärker ist als es ihrem regulären Schadenswert entspricht, so wird sie normalerweise den Bogen nur soweit spannen, wie es diesem Wert entspricht. Setzt eine Person besonders viel Kraft in einen schuss, indem sie den Bogen stärker anspannt und sich kurzzeitig über das normale Maß hinaus anstrengt, so kann sie den Schaden erhöhen, erleidet aber **WM-5 auf den Angriff je Steigerung des Schadens um +1**. Dieser Wert wird in den Maximalschaden mit eingerechnet. Gleichzeitig erhöht sich dabei die Schussstärke entsprechend.

Dabei kann aber nicht der konstruktive Maximalschaden des jeweiligen Bogens überschritten werden. Außerdem kann eine Person den Schaden nur um maximal ($Kr / 25$) erhöhen.

Bespannung von Bögen

Bögen aus natürlichen Materialien verschleifen sich durch permanente Spannung aufgrund der Materialermüdung. Deshalb werden sie gewöhnlich in entspanntem Zustand transportiert. Die Alterungserscheinungen sollten normalerweise im Spiel keine all zu große Rolle spielen, solange:

- Abenteurer/innen ihre Bögen erst zu Beginn von Kämpfen spannen und hinterher entspannen,
- in kritischen Situationen Bögen nicht länger als einige Stunden gespannt bleiben und sich solche Situationen nicht zu sehr häufen.

Soll die Alterung von Bögen berücksichtigt werden, so hat eine Sehne eine Lebensdauer von $(50 + 3W10)$ Stunden gespannte Zeit. Ein Bogen verliert nach je $(100 + 5W10)$ Stunden einen Punkt seiner Stärke, nachdem er 3 Punkte verloren hat ist er völlig verschlissen (Bruchgefahr!).

Bogentypen und Geschosswerte

Das Einheitsgewicht für Bogenpfeile ist 100 g.

Normalerweise haben Pfeile ein relatives Geschossgewicht von 1. Deshalb entspricht bei Bögen eigentlich immer die Schussstärke dem Schadenswert.

Grundsätzlich gibt es Bögen jeder Stärke als Lang- und Kurzbögen, wobei es genau genommen eigentlich beliebig ist, wie schussstark ein bestimmter Bogen ist. Allerdings hängt die Schussstärke eines Bogens von seiner Bauqualität und Länge ab, während der Schadenswert (bei Verwendung entsprechender Pfeile) deutlich höher sein kann. Im einzelnen gilt für die Bögen verschiedener Qualitätsstufen:

Qualität	maximale SST	maximaler SW
Q0	$10 \times \text{Länge [m]}$	$15 \times \text{Länge [m]}$
Q1	$12 \times \text{Länge [m]}$	$24 \times \text{Länge [m]}$
Q2	$15 \times \text{Länge [m]}$	$40 \times \text{Länge [m]}$
Q3	$20 \times \text{Länge [m]}$	$60 \times \text{Länge [m]}$
Q4	$30 \times \text{Länge [m]}$	$120 \times \text{Länge [m]}$

Damit ist z.B. ein klassischer Langbogen ein Q1-Bogen von ca. 1,5 m Länge bei SST und SW von 18, ein typischer Kurzbogen von ca. 1 m Länge ist mindestens ein Q2 Bogen (SST und SW bis 15) oder sogar Q3-Bogen (mit SST und SW von bis zu 20). Alternativ zur Qualitätssteigerung bei Kurzbögen kann natürlich die Verwendung überschwerer Pfeile in Betracht gezogen werden, dieses ist aber unüblich, weshalb solche Pfeile schwer zu bekommen sind.

Versucht sich ein Bogenschütze mit Rohmaterial einen eigenen Bogen zu improvisieren, so ist dieses im Prinzip immer ein Langbogen, da die Qualität höchstens Q2 betragen kann (s. *Bogenschießen(allg.) im Buch der Fertigkeiten*). Nur wenn die regulären Handwerksfertigkeiten *Holzbearbeitung* und *Werkzeug / Wagenbau* beherrscht werden, kann mit diesen die Qualität eines Bogens auch höher liegen, ermittelt nach dem System für Handwerk.

Waffenwerte: Die Waffenwerte sind der Schusstabelle zu entnehmen. Für die Zeiträume gilt, $GW(A) = SST / 5 + 20$ für einen Bogen mit bereits eingelegtem Pfeil. $GW(Z) = 50$ bei Aufbewahrung außen am Gepäck oder Rücken mit Leiderschlingen.

Gewicht: Ein Bogen wiegt ca. 80 g je 1 Punkt SW, also ein Langbogen(15) ca. 1,2 kg. Hochwertige Bögen können leichter sein, wenn sie auf die volle Ausnutzung des möglichen SST- und SW-Vorteils verzichten. In diesem Fall gilt $70 \text{ g} \times \text{SW}$ bei Q2, $60 \text{ g} \times \text{SW}$ bei Q3 und $50 \text{ g} \times \text{SW}$ bei Q4, bei nur teilweiser Ausnutzung der Vorteile gelten entsprechende Zwischenwerte.

Armbrüste

Die Waffenfertigkeiten, die beim Armbrustschießen relevant sind, sind *Armbrustschießen (allg.)*, das bei jedem schuss mit einer beliebigen Armbrust eingesetzt werden kann und *Armbrustschießen mit ArmbrustX*, das für die Benutzung mit Armbrüsten der Schussstärke X gilt.

Wird eine Armbrust benutzt, die nur eine geringfügig andere Schussstärke hat, so kann die Spezialisierung noch eingesetzt werden, allerdings mit WM-5 je Punkt Differenz bei der Schussstärke der Armbrüste. Das gleiche gilt bei Schüssen, bei denen aufgrund des verwendeten Bolzens die Schussstärke von der beherrschten Schussstärke abweicht.

Bei Armbrüsten gibt es verschiedene Schussstärken und Schadenswerte, ganz wie bei den Bögen. Allerdings sind hier diese Werte immer durch die Waffe selber festgelegt (bis auf Verschiebungen durch die Verwendung verschiedener Bolzen), dafür ist die Kraft einer Person entscheidend dafür, wie sie eine Armbrust spannen kann oder muss. Hier gibt es drei Methoden, die im folgenden erläutert sind.

Grenzen der Armbruststärken

Im folgenden wird sich immer auf die Schadenstärke von Armbrüsten bezogen, die im Prinzip dem Schadenswert bei Verwendung des regulär vorgesehenen Bolzengewichts entspricht. Die Stärke (Schadenswert) einzelner Schüsse kann durch die Verwendung anderer Bolzen hiervon abweichen.

Schnellspannen

Hierzu wird die Armbrust im Hüftbereich eingeklemmt und mit einer Hand gehalten, die andere Hand zieht dann die Sehne nach hinten und rastet sie ein. Eine Person kann diese Technik bei Armbrüsten bis zu einer Schadenstärke von

$$\text{Schadensstärke} = 2 + Kr / 7$$

anwenden. Diese Technik ist die schnellste, ein Spannvorgang dauert $(20 + \text{Schadensstärke(Armbrust)} / 2)$ ZS. Bei dieser Technik kann eine Armbrust beim Kampf in Kampfrunden alle zwei Runden eingesetzt werden.

Standardspannen

Beim Standardspannen wird die Armbrust abgesetzt, ihr Vorderende auf dem Boden mit dem Fuß gehalten und dann mit beiden Händen die Sehne gespannt und eingerastet. Diese Technik kann eine Personen bei Armbrüsten mit Stärken bis zu

$$\text{Schadensstärke} = 2 + Kr / 4$$

einsetzen, wegen des Absetzens ist diese Technik langsamer, sie dauert $(40 + \text{Schadensstärke(Armbrust)})$ ZS. Armbrüste für diese Technik weisen an ihrer Spitze einen Fußring auf, fehlt dieser, so muss die Armbrust am Ausleger fixiert werden und das Spannen verlängert sich um 10 ZS. Bei dieser Technik kann eine Armbrust beim Kampf in Kampfrunden alle drei Runden eingesetzt werden.

Steht ausnahmsweise nur eine Hand zum Spannen zur Verfügung so beträgt die problemlos spannbare Schadenstärke nur $Kr / 6$. Ansonsten muss ein AEW(Kraft) mit $WM-(2 \times \text{Armbruststärke})$ gelingen.

Mechanisches Spannen

Besonders starke Armbrüste sind mit einer mechanischen Spannvorrichtung ausgerüstet, meist ein Hebelsystem. Dabei wird nach dem schuss ein Hebel+Haken-System benutzt um die Sehne erneut zu spannen, für den nächsten schuss muss diese Spannvorrichtung entweder abgenommen werden oder unter die Armbrust geklappt und verriegelt werden. Bis zu welchen Stärken ein solches System einsetzbar ist hängt von der genauen Konstruktion ab. Standard ist

$$\text{maximale Schadensstärke} = 2 + Kr / 2,$$

wobei ein solcher Vorgang standardmäßig ca. **(60 + Schadensstärke(Armbrust)) ZS** dauert. Gegenüber dem Standardspannen hat es den Vorteil in praktisch jeder Lage einsetzbar zu sein. Bei dieser Technik kann eine Armbrust beim Kampf in Kampfrunden alle drei Runden eingesetzt werden.

Allgemeine Armbrustregeln

Persönliche Obergrenzen

Eine Person kann nicht beliebig starke Armbrüste abschießen. Allerdings liegen die Grenzen ziemlich hoch, so dass sie wohl nur in Ausnahmefällen wirksam werden. Beschränkungen ergeben sich aufgrund des Gewichtes der Armbrust und aufgrund des Rückstoßes, beide sind im Prinzip abhängig von der regulären Schadenshöhe:

$$\text{maximales Armbrustgewicht} = Kr / 12 \text{ [kg]}$$

$$\text{maximale Schadensstärke (Rückstoß!)} = 1,2 \times Kr$$

Aufgrund der Armbrustgewichte (s.u.) kommt die Rückstoß-Einschränkung nur bei besonders leicht gebauten Waffen zum Tragen. Wird eine oder beide der Grenzen überschritten, so erhält die schießende Person Abzüge und zwar

$$\text{WM-(Armbruststärke - max. Schadensstärke),}$$

$$\text{WM-(Armbrust-Übergewicht [g] / Kr).}$$

Armbrusttypen und Geschosswerte

In den meisten menschlichen Kulturen gibt es als Standardwaffen leichte und schwere Armbrust die üblicherweise eine Schadensstärke von 14 bzw. 24 aufweisen.

Das Einheitsgewicht bei Armbrüsten ist ein Bolzen von 100 g. Die meisten leichten Armbrüste haben ein rel. GGW von 1, bei schweren Armbrüsten sind allerdings Geschossge-
wichte von 1,5 bis 3 typisch.

Armbrüste erreichen bei kostengünstiger Bauweise aufgrund der Materialeigenschaften höchstens Schussstärken von 15, egal wie leicht der Bolzen ist. Nur bei qualitativ hochwertigen Waffen findet man höhere Schussstärken:

Q0-Armbrüste:	SST bis 10,
Q1-Armbrüste:	SST bis 15,
Q2-Armbrüste:	SST bis 20,
Q3-Armbrüste:	SST bis 28,
Q4-Armbrüste:	SST bis 40.

Entsprechend müssen für schwere Armbrüste größere Bolzen verwendet werden. Wird ein zu leichter Bolzen genommen, so erreicht eine Armbrust nur einen Schadenswert von

$$SW_{\text{real}} = SST_{\text{max}} \times \text{rel. GGW} \leq SW(\text{Waffe}).$$

Waffenwerte: Die Waffenwerte sind der Schusstabelle zu entnehmen. Für die Zeiträume gilt, **GW(A) = 20** für eine bereits gespannte Armbrust. **GW(Z) = 50** bei Aufbewahrung außen am Gepäck oder Rücken mit Lederschlingen.

Gewicht: Eine Armbrust wiegt ca. (Schadensstärke / 8) kg. Besonders leicht gebaute Waffen wiegen nur ca. (Schadensstärke / 10) (bei Q3) bis (Schadensstärke / 14) kg (nur Q4), verlieren durch den Leichtbau aber ihre Vorteile bei der Schussstärke entsprechend.

Schleuder

Unter Schleuder wird in **Tjoste** ein Lederband mit kleiner Tasche für ein Stein / Geschoss verstanden, mit der durch kreisende Bewegungen eine Kugel verschossen werden kann. Hier gibt es im Prinzip keine verschiedenen Waffentypen, allerdings ist die Wucht des Geschosses von den Eigenschaften der Person abhängig, welche die Schleuder einsetzt. Sie wird im Prinzip wie andere Fernwaffen auch behandelt.

Schleuderstärke

Für eine Schleuder erreicht eine Person eine Stärke von

$$\text{Schadenswert} = 3,5 + Kr / 11,$$

$$SST(\text{aktuell}) = SW / \text{rel. GGW}$$

$$SST_{\text{max}} = SW / 2,$$

ein durchschnittlicher Mensch hat hier also etwa Stärke 11 und eine maximale Schussstärke von ca. 5,5. Für die Zeitdauer eines Schleuderangriffs gilt **GW(A) = 55**.

Schleudergeschosse

Da mit der Schleuder häufig einfach mehr oder weniger zufällig aufgesammelte Steine verschossen werden, sind genaue Angaben zu den Geschosstypen schwierig. Allerdings gibt es bei der Verwendung von Geschossen die Einschränkung, dass die maximale erreichbare Schussstärke Schleuderstärke / 2 beträgt (s.o.). Deshalb ist die Verwendung von leichter Muniton als mit rel. GGW = 2 nicht sinnvoll.

Einheitsgewicht für Schleudergeschosse ist 75 g. Ein typischer Stein wiegt dabei 150 bis 225 g. (rel. GGW 2 bis 3). Soll für einen bestimmten selbst gesuchten Stein das GGW bestimmt werden, so entscheidet ein AEW(Schleuder), ob er dem gewünschten Gewicht entspricht, die Abweichung bei Misslingen beträgt ca. ((AEW-100) / 30) beim rel. GGW.

Es kann aber auch speziell hergestellte Muniton verschossen werden, diese hat dann einen festgelegten GGW.

Als besondere Variante für Schleuder gibt es die Möglichkeit, zwei verschiedene Sorten Muniton zu benutzen. Zum einen können Metallkugeln genommen werden, die sehr klein sind und meistens noch kleine Dornen aufweisen, diese richten Verwundung und Schaden an wie andere Fernwaffen auch. Die zweite Möglichkeit sind kleine Kieselsteine. Werden diese verwendet, sind die Verwundungen wie bei stumpfen Waffen zu behandeln, und Kopftreffer führen z.B. zur Ohnmacht des Opfers. Ein weiterer Vorteil

besteht darin, dass eine Schleuder leicht zu verstecken ist und mit nur geringen Kenntnissen von Leder bearbeiten und Nähen selber hergestellt werden können.

Blasrohr

Unter Blasrohr wird ein kurzes dünnes Rohr verstanden mit dem kleine Bolzen verschossen werden können. Grundsätzlich ist die Wucht der Bolzen zu gering um mehr als Unannehmlichkeiten verursachen zu können. Einzige Ausnahme sind Treffer in die Augen, die zur Erblindung des jeweiligen Auges führen können. Ansonsten sind Blasrohrbolzen nur interessant, wenn sie mit Gift präpariert werden, die Schädigung hängt dann vom Gift ab.

Der große Vorteil des Blasrohres ist seine Lautlosigkeit. Beim Abschuss ergibt sich nur ein leises Blasgeräusch, höchstens 2 m weit zu hören, der Aufprall des Bolzens ist meist völlig lautlos, höchstens ein leises Klacken auf blechartigen Flächen (etwa 1-2 m weit zu hören). Ein normales Blasrohr ist etwa 50 – 100 cm groß, kann aber z.B. zerlegbar sein, um es zu verstecken.

Blasstärke

Die Fernwaffenwerte eines Blasrohres ergeben sich analog zu Werten beim Werfen, wobei die Blasstärke als Wurfstärke zählt. Die Blasstärke BS einer Person ergibt sich mit

$$\text{BS-Person} = 5 + (\text{Kr} + \text{Kons}) / 10.$$

Die Blasstärke eines Rohrs ergibt sich im Prinzip aus dessen Länge:

$$\text{BS-Rohr} = \text{Länge[cm]} / 4$$

Normalerweise benutzt eine Person ein Rohr mit identischer Stärke, Gibt es Abweichungen bei diesen beiden Werten so ergibt sich die Stärke eines schusses mit :

$$\text{BS-schuss} = (\text{BS-Rohr} + \text{BS-Person}) / 2 \text{ (aufgerundet)} \leq 1,2 \times \text{BS-Person}$$

Es wird davon ausgegangen, dass der Durchmesser der Rohre mit ca. 0,7 cm einheitlich ist und die Bolzen einheitlich sind mit passender Dicke und ca. 5 g Gewicht. Abweichungen hiervon gibt es für extrem kleine Wesen, Die Spielleitung kann weitere Ausnahmen zulassen, es sollten dann aber auch die Nachteile bei Ersatzbeschaffung etc. berücksichtigt werden.

Blasrohr-Fernwaffenwerte

Die Werte für Nb, WM-1 je m, Rw und GG können der Werfen-Tabelle entnommen werden (bei WS = BS), die Geschwindigkeitswerte liegen bei $\text{GW(A)} = 18$. Die Schadensverminderung spielt beim Blasrohr keine Rolle, da hier nicht die Wucht des Aufpralls, sondern das Gift am Bolzen den Schaden bestimmt.

Abwehrwaffen

Um ihre Werte für Abwehr zu erhöhen, kann eine Figur den Umgang mit „Waffen“ erlernen, die zur Abwehr von Angriffen dienen. Bei praktisch allen Techniken sind dies die Schildwaffen. Hier gibt es drei klassische Varianten:

Buckler: Ein kleines leichtes, meist gekrümmtes Metallschild zum abfangen von Treffern, mit einem Dorn in der Mitte, der zusätzlich zum Stechen benutzt werden kann.

Leichter Schild: ein leicht gebautes Schild von etwa Oberkörpergröße, das bei der Abwehr gegen leichte und mittlere Waffen als zusätzliche Deckung dient.

Schwerer Schild: Ein großer, massiv gebauter Schild von mehr als Oberkörpergröße, der als massive Deckung auch gegen schwere Waffen dienen kann.

Für diese Schildvarianten gibt es in **Tjoste** die Basisfertigkeit Schild und die drei Spezial-Fertigkeiten *Buckler*, *Leichter Schild* und *Schwerer Schild*. Dabei gelten die folgenden Regeln:

Abwehr-Modifikation

Der EW(Schild) addiert sich auf den EW(Abwehr) immer dann, wenn die Abwehrwaffe auch wirklich eingesetzt werden kann. Diese ist immer möglich, wenn neben dem Schild nur eine Einhandwaffe geführt wird. Dann zählt der EW(Schild) voll auf den EW(Abwehr) gegenüber Nahkampf- und Wurfaffen.

Bei der Abwehr von Fernwaffen zählt der EW(Schild) in Abhängigkeit vom benutzten Typ, und zwar bei

Buckler **halb,**

Leichtes + Schweres Schild **ganz.**

Der Buckler zählt aufgrund seiner geringen Fläche nur halb. Dieser Wert kann dafür immer auf den EW(Abwehr) gegen Fernwaffen addiert werden, bei normaler ebenso wie bei Reflex-Abwehr. (s. auch Schildgrößen und -gewicht)

Kraftersparnis

Die Verwendung einer Abwehrwaffe erspart besonders kraftraubende Abwehrbewegungen. Deshalb verringert sich der leichte Schaden bei jedem leichten Treffer, den die Figur hinnehmen muss. Allerdings erfordert natürlich der Gebrauch der Abwehrwaffe wiederum Kraft, und zwar um so mehr, je schwerer sie ist. Deshalb haben die drei Schildtypen verschiedene Kraftersparnis:

Buckler **-3 KP,**

kleiner Schild **-2 KP,**

großer Schild **±0 KP.**

Wenn dadurch der Schadenswurf für leichten Schaden auf weniger als 1 modifiziert wird, erleidet die Figur gar keinen Schaden.

Mehrfache Abwehr pro Runde

muss ein Schild in einer Runde mehrfach eingesetzt werden, so ist dieses nur **2 + (Zeitbonus / 5) Mal 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 ausgedrückt:

Bei 1 Abwehren: $WM(Xte\ Parade) = (5 - 5 \times X) \leq 0$.

Bei 2 Abwehren: $WM(Xte\ Parade) = (10 - 5 \times X) \leq 0$.

Bei 3 Abwehren: $WM(Xte\ Parade) = (15 - 5 \times X) \leq 0$.

etc.

Bei einem Buckler hat die benutzende Person bei Verzicht auf den Angriff-Buckler eine weitere uneingeschränkte Abwehr in der entsprechenden Runde

Abwehrwerte

Je massiver ein Schild ist, desto stärkere Nahkampf- und Wurfaffen kann es abwehren. Dabei ist die absolute Größe des Schildes nicht ausschlaggebend. Jedem Schild kann ein Abwehrwert (AW) zugewiesen werden, der seine Stabilität angibt. Je höher der Wert, desto schwerer und massiver ist der Schild, deshalb gibt es Obergrenzen der Benutzbarkeit für eine Person, die maximalen Abwehrstärken für die drei Schildtypen sind:

Buckler: $AW = 7 + Kr / 7$,

Leichter Schild: $AW = 7 + Kr / 6,5$,

Schwerer Schild: $AW = 11 + Kr / 4$.

Benutzt eine Person ein Schild mit einem zu hohen Abwehrwert, so erleidet sie je Punkt Differenz WM-5 auf den EW(Schild), kann aber den höheren Abwehrwert voll nutzen. Benutzt sie hingegen ein Schild mit niedrigerem Abwehrwert, so hat sie keine Vorteile, grundsätzlich ist immer der tatsächliche Abwehrwert ausschlaggebend.

Grenze Leicht-zu-Schwer

Da die Grenze zwischen Leichtem und Schwerem Schild fließend ist, gibt es hierzu noch die folgende Regelung:

Grenz-AW = $9 + Kr / 5,5$.

Alle Schilde mit höherem Abwehrwert gelten für eine Person als schwerer Schild, alle mit niedrigeren als leichter Schild.

Abwehr überstarker Waffen

muss eine Person eine Angriffswaffe (Nahkampf oder Wurfaffen) abwehren, die stärker ist, als ihr Schild an Abwehrwert hat, so riskiert sie, dass der Schild beschädigt wird. Dabei gilt folgendes:

Jeder Angriff, der nur wegen des EW(Schild) abgewehrt wurde, also $AEW(\text{Abwehr ohne Schild}) < AEW(\text{Angriff}) < AEW(\text{Abwehr mit Schild})$ gilt, beschädigt das Schild. Dabei erleidet es $1/3 \times$ (schwerer Schaden) an Strukturschaden. Dieser schwere Schaden ist jedes mal mit der Angriffswaffe incl. aller Boni aus zu würfeln. Ein Schild verträgt soviel Strukturschaden, wie sein Abwehrwert ist, danach ist es zerstört und nutzlos.

Auswirkungen bei gezielten Treffern

Trifft ein gezielter Schlag oder schuss den Schild bzw. Buckler, so absorbiert dieser Schaden von $2/3$ der Höhe des

Abwehrwertes. Nur wenn darüber hinaus noch Schaden auftritt (also insbesondere bei überstarken Waffen) dringt die Waffe durch und trifft auf die dahinter befindlichen Körperteile sowie ggf. deren Rüstung. In einem solchen Fall ist $2/3$ des AW vom maximalen Schaden abzuziehen, und dann mit diesem reduzierten Maximalschaden der tatsächliche Schaden aus zu würfeln:

max.Sch. = max.Sch.(Waffe) - $2/3$ AW(Schildwaffe)

Bei diesem Schaden ist wie gewohnt eventueller Rüstungsschutz vom Würfelergebnis abzuziehen, Schadensboni erhalten sich als konstanter Wert, der dazu addiert wird.

Schildgrößen und -gewicht

Abhängig von den Eigenschaften einer Person ergeben sich für die drei Schildkategorie folgende Größenordnungen:

Buckler: **max. Durchm. ca. Größe / 6,**

Schild: **Höhe = Größe / 3 bis $2/3$ Größe,**
Breite = Größe / 4 bis Größe / 3.

(Größe meint Körperlänge der führenden Person) Dabei liegen Leichte Schilde meist im Bereich der Untergrenzen, Schwere Schilde eher an den Obergrenzen der Abmessungen. Weichen die Abmessungen eines tatsächlich benutzten Schildes von diesen Rahmenwerten ab, so erleidet eine Person

je 10% Untergröße: WM-5 auf Fernwaffen-Abwehr,

je 10% Übergröße: WM-2 auf Nahkampf-Abwehr,
WM+5 auf Fernwaffen-Abw.

Das Gewicht der drei Schildkategorien beträgt etwa

Buckler: **ca. $AW \times 50$ g,**

Leichtes Schild: **ca. $0,5g / cm^2$,**

Schweres Schild: **ca. $2 g / cm^2$.**

Angriff mit 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(Buckler [SF]) + EW(ungelernte Waffe)

Dieses entspricht im Schnitt einem Dolch mit -2. 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

Standardschilde

Natürlich gibt es auch bei den Abwehrwaffen Standardgrößen. Diese sind

Buckler: **AW = 19, 1 27 cm , 1 kg;**

Leichtes Schild: **AW = 20, 40 × 60 cm, 1,2 kg;**

Schweres Schild: **AW = 32, 50 × 80 cm, 2 kg.**

Zwei Schildwaffen

Führt eine Person zwei Schildwaffen, so bedeutet dieses nicht unbedingt einen Vorteil. Grund dafür ist, dass sie in diesem Fall offensichtlich keine eigenen Angriffe mehr machen kann. Deshalb hat der / die Gegner/in immer einen unbehinderten Angriff mit WM+20. Außerdem kann eine zweite Schildwaffe nur mit dem halben EW eingesetzt werden, da sie sich auf zwei Schildwaffen gleichzeitig konzentrieren muss.

Parieren

Parieren in **Tjoste** ist die Fertigkeit, durch Einsatz einer Nahkampf-Angriffswaffe die Abwehrfähigkeiten zu verbessern. Dieses geschieht durch:

- Verbessern der eigenen Kampfposition durch geschicktere Waffenhaltung zwischen eigenen Angriffen,
- Ablenken der gegnerischen Waffe zur Unterstützung eigener Ausweichbewegungen,
- Abfangen der Gegner/innen-Waffe mit der eigenen Angriffswaffe,
- Erzwingen einer Abschwächung des Angriffes durch gezielte Gefährdung des waffenführenden Armes mit der eigenen Angriffswaffe.

Diese Fertigkeit wird jeweils als Ergänzung zu der Basisfertigkeit aus dem Bereich der Nahkampf-Angriffswaffen erlernt. Immer wenn im Kampf diese Basisfertigkeit angewendet wird, kann dann auch die Parier-Fertigkeit mit dieser Waffe eingesetzt werden. Dabei wird die Angriffsfähigkeit dieser Waffe nicht eingeschränkt, Parieren ist also eine echte Ergänzung bei der Nutzung der Waffe, keine andere Einsatzart. Dabei ist dieses im Prinzip weitgehend unabhängig von der Waffe der / des Gegner/in, allerdings gibt es einige Einschränkungen, die in den folgenden Regeln zusammengefasst sind.

Schwerere Gegnerwaffe

Ohne Einschränkungen können nur Waffen pariert werden, deren Kampfstärke nicht mehr als

einhandige Parierwaffe 4,

zweihändige Parierwaffe 8.

Punkte über der Kampfstärke der Parierwaffe liegen. Dabei sind Angriffsboni und andere Änderungen des effektiven Schadens nicht zu berücksichtigen, es zählt der technische KS-Wert der jeweils benutzten Waffe. Ist die Differenz größer so ergibt sich für das Parieren **je 1 Punkt mehr WM-3 auf den EW(Parieren)**, höchstens aber Abzüge bis EW(Parieren)=0. Leichtere Waffen bereiten in dieser Hinsicht keine Probleme.

Schnellere Gegnerwaffe

Ohne Einschränkungen können nur Waffen pariert werden, deren GW(A) nicht mehr als

einhandige Parierwaffe 8 ZS,

zweihändige Parierwaffe 7 ZS,

unter dem GW(A) der Parierwaffe liegen. Ist die Differenz größer so ergibt sich für das Parieren **je 1 ZS weniger WM-3 auf den EW(Parieren)**, höchstens aber Abzüge bis EW(Parieren)=0. Langsamere Waffen bereiten in dieser Hinsicht keine Probleme.

Kraftersparnis beim Parieren

Wird die Fertigkeit Parieren eingesetzt so kann sie Kraft bei der Abwehr ersparen und damit den leichten Schaden verringern. Kann Parieren ohne Abzüge (schnellere / schwerere Waffen) eingesetzt werden, so erspart diese jeweils KP, und zwar:

EW(Parieren) ≤ 12: -1 KP

EW(Parieren) > 12: -2 KP

EW(Parieren) > 24: -3 KP

EW(Parieren) > 36: -4 KP

allg.: EW(Par.) > 12 × X: -(X+1) KP

Wenn Abzüge auf den EW(Parieren) gegeben werden, so sinkt die Kraftersparnis je WM-3 um 1 KP, höchstens aber bis zum Wert ohne Parieren.

Mehrfaches Parieren pro Runde

muss eine Waffe in einer Runde mehrfach zum Parieren eingesetzt werden, so ist dieses nur **2 + (Zeitbonus / 5) Mal ohne Einschränkungen** möglich. Für jeden weiteren Einsatz zur Abwehr erhält die abwehrende Person jeweils WM-5 gegenüber der vorigen Abwehr-Benutzung. Also gilt z.B. bei Zb = 2: WM-5 für die dritte Abwehr, WM-10 für die vierte, etc. Als Formel ausgedrückt:

Bei 1 Abwehren: $WM(Xte\ Parade) = (5 - 5 \times X) \leq 0$.

Bei 2 Abwehren: $WM(Xte\ Parade) = (10 - 5 \times X) \leq 0$.

Bei 3 Abwehren: $WM(Xte\ Parade) = (15 - 5 \times X) \leq 0$.

etc.

Strukturschaden bei Holz Waffen

Werden hölzerne Waffen zum Parieren gegen Schwerter, Säbel oder Äxte eingesetzt so besteht die Gefahr ihrer Beschädigung bei einer Parade. Dabei wird eine Strukturschaden-Regelung wie bei Schilden angewandt:

Jeder Angriff, der nur wegen des EW(Parieren) abgewehrt wurde, also $AEW(Abwehr\ ohne\ Parieren) < AEW(Angriff) < AEW(Abwehr\ mit\ Parieren)$ gilt, beschädigt die hölzerne Parierwaffe. Dabei erleidet sie $1/3 \times$ (schwerer Schaden) an Strukturschaden. Dieser schwere Schaden ist jedes mal mit der Angriffswaffe incl. aller Boni aus zu würfeln. Eine hölzerne Waffe verträgt dabei etwa $8 \times$ (durchschnittliche Dicke in cm) Strukturschaden.

Diese Regelung betrifft Keulen-, Stock-, Spieß- und Stangenwaffen. Wird eine entsprechende Waffe mit dünnen Metallbändern beschlagen, bedeutet dieses einen erhöhten Schutz gegen scharfe Schneiden, aber macht die Waffe auch schwerfälliger. Dabei gilt folgende Regel für Spieß- und Stangenwaffen sowie Stockwaffen:

- eine Waffe die den X-fachen Strukturschaden verträgt, erleidet WM-(2 × (X - 1)) bei allen AEW(Angriff) und eine Schadensminderung um X / 3 Punkte (abgerundet).

Keulen erleiden keine Nachteile durch Eisenbeschläge. Die Beschläge erhöhen im Schnitt den Preis solcher Waffen auf das (1 + X / 2)-fache des normalen Preises.

Sonder- und Ausnahmeregelungen

Äxte / Hämmer / Morgensterne

Wie bereits im entsprechenden Waffenkapitel gesagt, bilden Äxte, Hämmer und Morgensterne bei der Parier-Regelung eine Ausnahme. Sie können nur eingeschränkt pariert werden, und zwar gilt:

$$\text{EW(Par.)} = \text{EW(Par)} / 2$$

bei Gegner/innenwaffe = Axt, Hammer oder Morgenstern.

Umgekehrt können diese Waffen aber auch nur schwieriger zum Parieren eingesetzt werden:

- bei Äxten und Hämmern kann Parieren nur zu den dreifachen Lernkosten erlernt werden (also LKF × 4,5 der Waffe [BF]-Fertigkeit).
- mit einem Morgenstern ist ein Parieren völlig unmöglich.

Degen

Als Sonderregel für Degen gilt, dass Parieren-Stichwaffen beim Degen gegen manche Waffen besonders effektiv ist:

Gegen waffenlose Kampftechniken, Stichwaffen, Stabwaffen, gestoßene Stangenwaffen und einhändige Klingenstab-/Keulen-Waffen:

$$\text{Parieren(Degen)} = 2 \times \text{Parieren(Stichwaffen)}$$

Gegen zweihändig geführte Waffen:

$$\text{Parieren(Degen)} = 1,5 \times \text{Parieren(Stichwaffen)}$$

Gegen Schlagwaffen gilt einhändig und zweihändig die Sonderregel „Äxte / Hämmer / Morgensterne“.

Allerdings hat Degen gegenüber schlagenden Waffen den Nachteil geringer seitlicher Stabilität der Klinge. Dazu wird eine Strukturschaden-Regelung gegenüber allen schlagenden Waffentypen wie bei Holz Waffen angewendet, die Grenze des Strukturschadens entspricht dabei dem KS-Wert des Degens.

Sturmangriff

Zu der Fertigkeit *Sturmangriff* gibt es keine Parierfertigkeit. Für die Dauer des Sturmangriffs kann keine Parierfertigkeit eingesetzt werden, auch nicht die anderer Fertigkeiten für Stangenwaffen.

Waffenlose Kampftechniken

Bei waffenlosen Kampftechniken kann ebenfalls Parieren erlernt werden. Dieses kann aber teilweise nur eingeschränkt verwendet werden: Gegen waffenlose Kampftechniken:

$$\text{EW(Parieren)} = \text{Parieren(waffenl. Kampfkünste)}$$

Gegen Stichwaffen und Stangenwaffen:

$$\text{EW(Parieren)} = \frac{3}{4} \text{ Parieren(waffenl. Kampfkünste)}$$

Sonstige Waffen:

halb .

$$\text{EW(Parieren)} = \text{Parieren(waffenl. Kampfkünste)} / 2$$

Gegen Schlagwaffen s. Sonderregel „Äxte / Hämmer / Morgensterne“.

Parieren beim Führen einer Abwehrwaffe

Soll Parieren zusätzlich zu einer Abwehrwaffe eingesetzt werden, so geht dieses nicht uneingeschränkt. Da beide Abwehrtechniken jeweils Aufmerksamkeit erfordern, kann dabei eine nur zur Hälfte eingesetzt werden. Welche dies ist, muss die / der Spieler/in jeweils zu Beginn einer Kampfrunde entscheiden. Entsprechend verringern sich ggf. auch alle Nebenwirkungen dieser Abwehrtechnik (z.B. KP-Ersparnis) auf den Wert, der sich bei dem halben EW ergibt.

Improvisierte Waffen

Unter improvisierten Waffen werden Gegenstände verstanden, die eigentlich nicht als Waffen gebaut wurden, wie Stühle, Stuhlbeine und geworfenen Bierkrüge ebenso wie Fackeln oder Werkzeuge (z.B. Schmiedehämmer). Sie werden grundsätzlich so behandelt, dass sie nach ihrer Bauart einer Waffenkategorie zugeordnet werden. Dazu gibt es einige Sonderregelungen, die hier aufgeführt sind. Die improvisierten Waffen können dann mit dem EW der entsprechenden Waffenfertigkeit, bzw. dem für ungelernete Waffen eingesetzt werden.

Geworfene Gegenstände

Für das Werfen beliebiger Gegenstände wird in **Tjoste** die Fertigkeit Werfen verwendet. Sie wird von jeder Figur zumindest auf niedrigem Niveau beherrscht. Bei der Anwendung dieser Fertigkeit muss natürlich noch die Gestalt, Größe und Gewicht des zu werfenden Gegenstandes berücksichtigt werden.

Wurfstärken

Werfen kann auf beliebige Gegenstände angewandt werden, allerdings muss bei der Wurfstärke berücksichtigt werden, wie schwer ein solcher Gegenstand ist. Die normale WS gilt dabei für kompakte Gegenstände von ca. (6 × Kr) g Gewicht, dieses ist das Einheitsgewicht für Werfen, das für jede Person anders sein kann. Weicht das Gewicht ab, so gilt:

$$\text{Einheitsgewicht} = 6 \times \text{Kr} [\text{g}]$$

$$\text{rel. Gew.} = \text{abs. Gew.} / \text{Einheitsgewicht}$$

$$\text{WS} = \text{Standard-WS} / \text{rel. Gew.}$$

Allerdings kann höchstens die 1,5-fache Wurfstärke erreicht werden, also

$$\text{WS} \leq 1,5 \times \text{Standard-WS.}$$

Für spezielle Wurfaffen berechnet sich das relative Gewicht unabhängig von dem Einheitsgewicht (s. dort). Bei besonders schweren Gegenständen kann auch zweihändig geworfen werden, allerdings ist dann immer

$$\text{WS}(\text{beidh.}) = 2 \times \text{WS}(\text{einh.}) < \text{Std.-WS} / 4,$$

$$\text{mit EW(Werfen-beidh.)} = 2/3 \times \text{EW(Werfen)}.$$

Aufgrund der Einschränkung gegenüber der Standard-Wurfstärke lohnt sich zweihändiges Werfen nur bei sehr schweren Wurfobjekten. Für einen Menschen mit Standard-Wurfstärke 24 und Kr 80 z.B. erst ab einem Gewicht von 3,5 kg.

Schadenswerte

Ein Gegenstand von in etwa kugel- / würfelförmiger Gestalt hat einen Schadenswert, der abhängt von Gewicht des Gegenstandes und der Wurfstärke der Person ist, und zwar mit:

$$\text{KS(Wurf.)} = (\text{Gew. [kg]} \times \text{WS} / 3) + \text{Gew. [kg]} / 2.$$

Dabei gilt immer der aktuelle Wurfstärken-Wert in Bezug auf diesen Gegenstand. Ist der Gegenstand scharfkantig so ergibt sich +1 auf den Schaden. Für alle Wurfaffen gelten spezielle Regeln.

Für eine Standard-Wurfstärke von 24 bei Kr = 80 (Einheitsgewicht = 480 g) ergeben sich damit z.B. folgende Werte:

Gewicht [kg]	WS	Schaden	WS beidh.	Schaden beidh.
0,2	36	3		
0,4	28,8	4		
0,6	19,2	4		
0,8	14,4	4		
1	11,5	4		
1,5	7,7	5		
2	5,8	5		
2,5	4,6	5		
3	3,8	5		
3,5	3,3	6	5,8	8
4	2,9	6	5,0	9
4,5	2,6	6	4,5	9
5	2,3	6	4,0	9
5,5	2,1	7	3,7	9
6	1,9	7	3,4	10
6,5	1,8	7	3,1	10
7	1,6	7	2,9	10
7,5	1,5	8	2,7	10
8	1,4	8	2,5	11
8,5	1,4	8	2,4	11
9	1,3	8	2,2	11
9,5	1,2	9	2,1	11
10	1,2	9	2,0	12

Eine weitere Tabelle zum Zusammenhang von Wurfstärke, Gewicht und Schadenshöhe befindet sich im Anhang.

Schwere Gegenstände beim freien Fall

Fällt ein schwerer Gegenstand, so erhält er dadurch eine Trefferwucht, die durchaus nennenswerten Schaden verur-

sachen kann. Hier wird ganz einfach ein Fall beim Schaden wie ein Wurf behandelt und zwar gilt:

$$\text{Fall von X m entspricht WS} = 1,4 \times X.$$

$$\text{KS(Wurf.)} = (\text{Gew. [kg]} \times \text{WS} / 3) + \text{Gew. [kg]} / 2.$$

Damit kann nach der obigen Schadensformel ein maximaler Schaden errechnet werden. Für eine Auswahl von Gewichten und Höhen ist im Anhang eine Tabelle zu finden.

Wird der Gegenstand zusätzlich geworfen, so kann sich eine entsprechende Wurfstärke dazu addieren (beachte die reduzierte WS einer Person aufgrund eines hohen rel. Gewichts!). Diese Regelung gilt nicht für Wurf- und Fernwaffen, die sowieso weit mehr Schaden anrichten, als sie allein aufgrund ihres Gewicht hätten.

Sperrige Wurfgegenstände

Ist ein Gegenstand nicht unbedingt schwer, aber aufgrund seiner sperrigen Gestalt ungünstig zu werfen, so gibt es dafür Abzüge auf den EW(Werfen) und eventuell auch auf die Wurfstärke. Ohne Abzüge können dabei Gegenstände geworfen werden, die im Prinzip eher stabförmig sind, und die gut gegriffen werden können, ansonsten gilt:

schlechte Griffmöglichkeit:

bis zu WM-10 auf Werfen, WS-10

sperrige, flächige Gestalt:

bis zu WM-5 auf Werfen

sperrige dreidimensionale Gestalt:

bis zu WM-10 auf Werfen

Diese Abzüge können z.T. auch gemeinsam auftreten. Außerdem ist es möglich, dass ein Gegenstand nur zweihändig geworfen werden kann. In diesem Fall entfallen normalerweise die negativen WM wegen ungünstiger Gestalt, aber es ist die Einschränkung beim zweihändigen werfen zu beachten.

Schlaggegenstände

Werden Gegenstände zum Schlagen eingesetzt, so sind sie entsprechend ihrer Bauart als Keule, Stock, oder eine (stumpfe) Schlagwaffe entsprechend der Tabellen einzuordnen. Ist dieses für sperrige Gegenstände nicht so einfach möglich, so ist die effektive Länge beim Schlagen die ausschlaggebende Größe und der Gegenstand wird als Keule eingeordnet.

Bei der Benutzung solcher Gegenstände ist im Prinzip erst einmal die übliche Handhabung mit den Regeln für übergroße und zu kleine Waffen gültig. Zusätzlich gelten die folgenden Regeln.

Übergewichtige Schlaggegenstände

Zusätzliches Gewicht erhöht nicht den Schlagschaden. Überschreitet das Gewicht dabei den Wert der für Keulen mit KS um 2 Punkte größer üblich ist, so erleidet der Schlag je ca. 250 g Mehrgewicht WM-1 ohne dass sich der Schaden erhöht.

Sperrige Schlaggegenstände

Für sperrige Gegenstände gilt eine analoge Regelung. Gehten die Querabmessungen über eine Grenze von ca. 1/8 effektive Schlaglänge hinaus, so erleidet die Figur beim Schlagen je darüber hinaus gehendes Achtel WM-2 auf den Schlag.

Feuer und Fackeln

Fackeln

Werden Fackeln als (Schlag-)Waffen benutzt so ist die Regelung ziemlich einfach. Je nach Größe und Gestalt wird die Fackel als Stock- bzw. Keulenwaffe eingeordnet, deren Kampfwerte aus den entsprechenden Schemata entnommen werden können. Ist die Fackel mit Stoff oder Werk umwickelt, das auch noch nicht verbrannt ist, so sinkt der Schaden um 1 oder 2 Punkte, da die Waffe gepolstert ist. Zusätzlich macht eine Fackel bei einem schweren Treffer noch einen Brandschaden von 1W4 (kleine leichte Fackeln, als Stock eingeordnet) bis 1W6 (große schwere Fackeln, als schwere Keule eingeordnet). Dieser Schaden wird bei besonders Feuer-empfindlichen Wesen und Gegenständen noch abgeändert.

Bei schon länger brennenden Fackeln leidet die Stabilität unter dem Verbrennen des Holzes. Deshalb besteht bei einer Fackel je nach Brenndauer eine Wahrscheinlichkeit, dass sie bei einem schweren Treffer zerbricht:

je 10 Minuten Brenndauer: 10 / Lebensdauer(Fackel) [h] %.

Dabei besteht bei einer Lebensdauer (= Dauer zwischen erstem Anzünden und endgültigem Verlöschen) von z.B. 2 Stunden je 10 Minuten 5 % Bruchwahrscheinlichkeit. Ein Schlag, bei dem die Fackel bricht, richtet aufgrund des längeren Kontakts zwischen Fackel und Opfer doppelten Brandschaden an.

Große Feuer

muss ein/e Abenteurer/in durch ein großes Feuer laufen, so erleidet er / sie je Runde, die er / sie im Feuer ist

1W10 schweren Brandschaden.

Der gleiche Schaden entsteht, wenn die Kleidung einer Person brennt. Soll die Höhe der Flammen genauer berücksichtigt werden, so ist in jeder Runde

je 10 cm Höhe 1 Punkt schwerer Brandschaden

zu berücksichtigen.

Schaden bei Explosionen

Zwar ist im mittelalterlichen Fantasy-Szenario Sprengstoff nicht vorgesehen, dafür gibt es aber andere Möglichkeiten Explosionen herbeizuführen. Zum Beispiel kann folgendes geschehen:

- Magie, z.B. Umformen-L40 im wissenschaftlichen Magiesystem, aber auch eine Umformung von schwerer Materie in Gas kann, wenn dieses in ein festes Behältnis ein-

geschlossen ist, zu einer Explosion wie bei Sprengstoffen führen.

- Ein nasser Stein kann beim Erhitzen (Lagerfeuer) zer-springen.
- Eine Flasche mit Wasser platzt bei starkem Erhitzen.

Für solche Ereignisse gibt es eine allgemeine Regel, wie eventueller Schaden durch eine Explosion auszurechnen ist. Dabei wird als Regelfall die magische Explosion eines harten Gegenstandes (z.B. Stein) genommen.

Explosionsstärke

Abhängig von der explodierenden Masse und der Art der Explosion gibt es einen Maximalschaden am Punkt der Explosion, dieser Maximalschaden direkt am Punkt ist die Explosionsstärke ES. Für diese gilt für verschieden Formen der Explosion:

Magische Explosion durch Umformen-L40 (Wissenschaftliche Magie): Die Explosionsstärke ist durch die Art und Gewicht des explodierenden Materials festgelegt. Es gilt dabei eine 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):	12,5 kg

Chemische Explosionen: Im Prinzip sind Sprengstoffe nicht vorgesehen, falls sie aber doch vorkommen: Um ihre volle Wirkung entfalten zu können, müssen Sprengstoffe in ein Behältnis gefüllt werden, das dann beim Explodieren zerplatzt, sonst gibt es nur eine vergleichsweise harmlose Verpuffung. Je nach Behältnis gilt dann als Explosionsstärke für **50 g eines durchschnittlichen Sprengstoffs:**

hochwertige Ummantelung mit Splitterpackung (Handgranate)	ES = 150
hochwertige Ummantelung	ES = 80
mittel-gute Ummantelung	ES = 50
lockere Ummantelung	ES = 10
lose (ohne Mantel)	ES = 4

Magische Explosion durch Umwandeln (Wissenschaftliche Magie): Durch Umwandlung fester oder flüssiger Materie in Gas kann eine Art Zeitlupen-Explosion magisch durchgeführt werden. Diese wirkt aber nur bei mindestens mittel-guter Ummantelung als Explosion, sonst ist es noch nicht einmal eine Verpuffung, nur eine Art Windstoß. Dabei ist der Explosionseffekt um so größer je schneller die Umwandlung erfolgt und je dichter (vgl. Tabelle im Anhang - Magie) die Ausgangsmaterie ist. Nach der folgenden Formel kann ein Sprengpotential berechnet werden, welches das Gewicht eines gleich starken Sprengstoffs angibt:

Sprengpotential = Gewicht [g] × Dichte [g/cm³] / Zauberdauer [s]

Als Beispiele:

- 5 s Zauberdauer, Stein 250 g, Dichte 2,5 g/cm³

= Sprengpotential 125 g.

- 55 s Zauberdauer, Holz 10 kg, (Dichte = 0,9 g/cm³)

= Sprengpotential 163 g

Abhängigkeit von der Entfernung

Von der Explosionsstärke ES hängt nicht nur der Schaden am Ort der Explosion ab, sondern auch die Reichweite der Wirkung und damit auch der Schaden in der Umgebung. Wie hoch dieser genau ist wird nach folgendem Prinzip berechnet:

Kernbereich: die Explosion hat einen Kernbereich in dem sie recht hohen Schaden anrichtet. Für eine Explosionsstärke ES ist dieses ein Umkreis von

$$Kb = \text{Kernbereich [m]} = X^{0,25} = \sqrt[4]{X}$$

bis zu dem der Maximalschaden auf 34 % abnimmt, wobei die Abnahme mit Entfernung³ erfolgt.

Fernbereich: in einem Fernbereich, der vom Kernbereich bis zur dreifachen Kernbereichsweite (3 × Kb) reicht, nimmt der Schaden von 34 % auf 0 ab, wobei er umgekehrt mit (Entfernung zum Rand)³ skaliert.

- Außerhalb des Fernbereichs besteht keine Gefahr.

Da diese Formeln nicht jedes Mal neu berechnet werden können, ist in der folgenden Tabelle die Abnahme des Maximalschadens in 1/10 Schritten des Kernbereichs dargestellt, wobei jeweils der Maximalschaden in der entsprechenden Entfernung in Prozent der Explosionsstärke ES angegeben ist:

Für Explosionsstärke ES, mit Kernbereich Kb (Formel s.o.)

Entfernung = Kb × :					0
Max.-Schaden = (ES / 100) × :					100,00
0,1	0,2	0,3	0,4	0,5	
99,93	99,47	98,23	95,79	91,78	
0,6	0,7	0,8	0,9	1,0	
85,80	77,46	66,35	52,09	33,88	
1,1	1,2	1,3	1,4	1,5	
29,05	24,70	20,81	17,35	14,29	
1,6	1,7	1,8	1,9	2,0	
11,62	9,30	7,32	5,64	4,24	
2,1	2,2	2,3	2,4	2,5	
3,09	2,17	1,45	0,91	0,53	
2,6	2,7	2,8	2,9	3	
0,27	0,11	0,03	0,004	0,000	

In den Zwischenbereichen kann einfach Interpoliert werden. Für gängige kleine Explosionsstärken ist im Anhang eine Tabelle, in der ein Maximalschaden in Schritten von 1 Meter aufgeführt ist.

Schadensskalierung durch Körpergröße

Der abhängig von der Entfernung und Explosionsstärke ermittelte Maximalschaden ist ein Standardschaden, der so nur für Wesen und Gegenstände von Standardgröße gilt.

Dabei gelten als Standardgrößen ein durchschnittlicher Mensch bzw., eine Fläche von 0,25 m².

Im Prinzip trifft eine Explosion dabei aber jedes Wesen gleich schwer, große Wesen erleiden zwar durch ihre größere Fläche mehr Schaden, haben aber im allgemeinen auch mehr LP. Deshalb wird der Maximal-Schaden unter Verwendung der Treffer-Flächen-Korrektur TFK in einen Größen-spezifischen Schaden umgerechnet mit:

$$\text{spezifischer Schaden} = (100 - \text{TFK}) / 100 \times \text{Schaden}$$

(Also die Differenz TFK zu 100 ist der Schadensanteil in Prozent)

Ebenso gilt für Gegenstände, dass sie je 0,25 m² (50 × 50 cm) den Standardschaden erleiden, also bei doppelter Fläche auch doppelten Schaden:

$$\text{spez. Schaden(Gegenst.)} = \text{Fläche} / 0,25\text{m}^2 \times \text{Schaden}$$

Schadens mindernde Umstände

Da ein nicht unerheblicher Anteil des Schadens bei Explosionen durch herum fliegende Splitter entsteht, ist es ein Vorteil, wenn ein Figur Deckung hat oder eine Position einnehmen kann, die ihre Fläche gegenüber der Explosion verringert. Weiß sie vorher von der Explosion kann sie darauf gezielt je nach Umständen reagieren, dieses ist wie bei der Abwehr gegen Fernwaffen zu regeln.

Die folgenden Regeln ermöglichen eine recht präzise Berechnung eines konkreten Maximalschadens. In der Spielpraxis sollte dabei aber nicht zu viel Zeit aufgewendet werden und eine möglichst schnelle Abschätzung orientiert an diesen Regeln vorgenommen werden.

Positionsvorteil

Auch bei Explosionen kann es wirksam sein, die Angriffsfläche durch einen Positionsvorteil zu verringern. Dabei gilt für:

hockende Position: Schaden × 2/3,

kauernde Position: Schaden / 2,
(hockend mit angelegtem Oberkörper)

liegende Position: Schaden / 3,
(längs zur Explosion, sonst wie kauernd)

wenn der Explosionspunkt bodennah ist. Liegt der Explosionspunkt höher, so reduziert sich die Schadens-Abnahme proportional zum Winkel zwischen Bodenlinie und Explosionsrichtung mit

$$\text{Positionsvorteil} = (100 - (100 \times \text{Winkel [°]} / 45)) \%,$$

also auf 0, sobald der Winkel zur Explosion größer als 45° ist.

Deckung

Für Deckung durch Gegenstände muss bei Explosionen immer entschieden werden, wie wirksam eine Deckung wirklich ist. Diese hängt zum einen davon ab, wie viel Körperfläche dadurch gegenüber dem Explosionspunkt gedeckt ist, zum anderen auch davon, inwieweit die Deckung selber die Explosion übersteht. Als Basisregeln für die Deckungsqualität gilt:

Körper halb abgedeckt:	Schaden / 2,
Körper 3/4 abgedeckt:	Schaden / 3,
Körper 7/8 abgedeckt:	Schaden / 4,
Körper voll abgedeckt:	Schaden / 5,
Volldeckung:	Schaden / 6.

Als Volldeckung zählt jede Deckung, die den Körper nicht nur vollständig abschirmt, sondern darüber hinaus noch in jeder Richtung mindestens doppelt so groß ist, wie notwendig. Auch hier tritt noch Schaden aufgrund der Druckwelle und quer fliegender Splitter auf. Bei kleinen Deckungen kann also hockende oder liegende Position den Deckungsgrad erhöhen, zählt dann aber nicht mehr zusätzlich als Positionsvorteil.

Ist die Deckung selber zu schwach, um die Explosion zu überstehen, so reduziert sich die Schutzwirkung mit dem Schaden, den die Deckung selber nimmt.

Gegenstände erleiden je 0,25 m² Fläche (=50 × 50 cm) den Standard-Schaden (s.o.), dabei gilt analog zum System für Waffeneinsatz gegen Gegenstände (s.u.) für Standardflächen verschiedener Materialien, dass sie die folgende Stabilität haben (SP = Strukturpunkte, entsprechen LP bei Lebewesen):

Hartholz:	25 SP je cm Dicke,
Weichholz:	15 SP je cm Dicke
Eisen:	20 SP je mm Dicke,
Waffenstahl:	30 SP je mm Dicke,
Stein:	10 SP je mm Dicke.

Für die Deckungswirksamkeit gilt dann:

$(1 - \text{Max-Schaden} / (2 \times \text{SP})) \times 100 + 50 [\%]$,
eingeschränkt natürlich auf 0 - 100 % Wirksamkeit, d.h. im einzelnen:

Max-Schaden $\leq 1 \times \text{SP}$:	100 % wirksam
Max-Schaden $= 1,5 \times \text{SP}$:	75 % wirksam
Max-Schaden $= 2 \times \text{SP}$:	50 % wirksam
Max-Schaden $= 2,5 \times \text{SP}$:	25 % wirksam
Max-Schaden $\geq 3 \times \text{SP}$:	unwirksam

Schildwaffen als Deckung

Für die Deckung durch Schildwaffen gelten folgende Regelungen (mit AW = Abwehrwert einer Schildwaffe):

- eine Schildwaffe wirkt mit einer Wirksamkeit von $(1 - \text{Max-Schaden} / (6 \times \text{AW})) \times 100 + 50 [\%]$, eingeschränkt natürlich auf 0 - 100 % Wirksamkeit, d.h. im einzelnen:
Max-Schaden $\leq 3 \times \text{AW}$: 100 % wirksam
Max-Schaden $= 4,2 \times \text{AW}$: 80 % wirksam

Max-Schaden $= 5,4 \times \text{AW}$:	60 % wirksam
Max-Schaden $= 6,6 \times \text{AW}$:	40 % wirksam
Max-Schaden $= 7,8 \times \text{AW}$:	20 % wirksam
Max-Schaden $\geq 9 \times \text{AW}$:	unwirksam

Für einzelne Situationen gilt für Standard-Versionen der Schildwaffen, analog zu der Regelung für Positionsvorteile:

stehend hinter	Buckler:	Schaden - 10 %
	Leichter Schild:	Schaden $\times 2/3$
	Schwerer Schild:	Schaden / 2
Hockend hinter	Buckler:	Schaden - 25 %
	Leichter Schild:	Schaden / 2
	Schwerer Schild:	Schaden / 3
Kauernd hinter	Buckler:	Schaden $\times 2/3$
	Leichter Schild:	Schaden / 3
	Schwerer Schild:	Schaden / 4
Liegend hinter	Buckler:	Schaden / 2,
	Leichter Schild:	Schaden / 4,
	Schwerer Schild:	Schaden / 5.

Auch hier ist natürlich normalerweise Voraussetzung, dass die Person von der Gefahr weiß. Ansonsten kann, wenn die Haltung / Position der Schildwaffe durch die Umstände nicht eindeutig festgelegt ist, mit etwa 30 - 50 % Wahrscheinlichkeit davon ausgegangen werden, dass die Waffe in einer Deckung-gebenden Position gehalten wird.

Auswürfeln des Schadens

Ein Explosionsschaden sollte immer nach dem folgenden System ausgewürfelt werden:

- Zunächst wird aus Explosionsstärke und Entfernung der Standardschaden bestimmt.
- Dieser wird modifiziert mit:
Max-Schaden = Standard-Schaden
 $\times$ Größen-Korrektur
 $\times$ Positionsvort. bzw. Deckungsvorteil.
- Der Maximal-Schaden wird in **W10er** aufgeteilt, ein eventueller Rest wird mit einem geeigneten kleineren Würfel dazu genommen.

Damit gilt für den minimalen Schaden: **minimaler Schaden = Max.-Schaden / 10** (aufgerundet). **Rüstungen schützen mit dem Wert Rüstungsschutz (RS)**. Liegt der minimale Schaden bereits über dem Wert (LP-Stand + Rüstungsschutz) eines Wesens, so ist ein Auswürfeln nicht mehr notwendig, da dieses Wesen mit Sicherheit tödlich verwundet wird. Nur wenn eine Chance auf Wiederbelebung besteht, kann eventuell auch hier der genaue Schadenswert wichtig werden.

Kampf im Rundensystem

Die Kampfrunde

Kampfhandlungen in **Tjoste** werden normalerweise in einem Rundensystem ausgetragen. Eine Kampfrunde dauert 5 Sekunden, in denen die meisten Figuren jeweils einen Angriff oder eine andere Handlung ausführen können. Auch viele andere Fertigkeiten, die nicht unbedingt mit dem Kampf zusammenhängen sind auf dieses Rundenintervall von 5 Sekunden ausgelegt.

Grundsätzlich werden drei Kampfsituationen unterschieden:

Nahkampf: Im Nahkampf stehen sich die Gegner/innen auf kurzer Distanz (1-2 Meter) gegenüber, und können sich gegenseitig mit Nahkampfwaffen und Wurfaffen angreifen.

Fernkampf: Im Fernkampf ist der Abstand zwischen den Gegner/innen größer als 2 Meter, normalerweise auch größer als 10 Meter. Hier ist nur der Einsatz von Fern- und Wurfaffen möglich.

Handgemenge: Handgemenge bezeichnet einen Kampf mit praktisch direktem Körperkontakt. Hier können Techniken wie Ringen, Boxen, andere waffenlose Kampfsarten und Dolche eingesetzt werden.

Im folgenden werden einige grundlegende Begriffe geklärt und dann die Handlungsmöglichkeiten in den einzelnen Kampfsituationen erläutert.

Zeitablauf und offensive Handlungen

Jede Figur hat je Kampfrunde im Normalfall eine offensive Handlungsmöglichkeit, die meistens ein Waffenangriff sein wird. Bei besonders schnellen oder langsamen Offensivhandlungen kann sich dieses jedoch verschieben, dieses ist im folgenden Kapitel erläutert.

Initiativwerte (IW)

Bei den Offensivhandlungen der Figuren werden die AEW in der Reihenfolge ausgeführt, wie sie durch die Dauer der jeweiligen Handlung gegeben ist. Dabei wird jeweils noch mit dem Initiativ-Basiswert (IWB) korrigiert, und ein Initiativwert (IW) nach der folgenden Formel bestimmt:

$$IW = GW(\text{Angriff-Waffe}) + IWB,$$

$$IW = \text{Handlungsdauer [ZS]} + IWB.$$

Die Handlungen werden dann in der Reihenfolge ihrer Initiativwerte ausgeführt, und jeweils sofort ihre Folgen (Verletzungen etc.) ermittelt und wirksam.

Hat eine Person mehrere Handlungsmöglichkeiten in einer Runde, so ist beim Initiativwert für die zweite und alle weiteren Handlungen die Zeitdauer aller vorhergehenden Offensivhandlungen hinzu zu addieren. Dabei ist nach jeder Angriffshandlung zusätzlich die Zusatzzeitdauer von 5 ZS zu berücksichtigen. Im Fall von Vorbereitungshandlungen müssen alle Zeitdauern der vorbereitenden Handlungen

dazu addiert werden und dann mit diesem Wert der Initiativwert ermittelt werden.

Vorbereitungshandlungen

Grundsätzlich ist es möglich, vor der eigentlichen Handlung kleinere direkt damit zusammenhängende Vorbereitungshandlungen auszuführen, wie zum Beispiel eine kurze Bewegung. Damit eine solche erweiterte Handlung möglich ist, darf die Summe der Zeitdauern von IWB, Vorbereitungshandlungen und Offensivhandlung nicht höher als 50 ZS sein, muss auch noch eine oder mehrere Abwehren berücksichtigt werden, so ist der Zeitrahmen nur 45 ZS (bzw. 42 bei doppelter Abwehr).

Mehrfachhandlungen und Abzüge bei überlangen Handlungen

Um zu ermitteln, wie viele offensive Aktionsmöglichkeiten eine Person in einer Kampfrunde im Normalfall hat, wird ein einfaches Schema angewandt:

- In einer Kampfrunde stehen jeweils 50 ZS für Handlungen zur Verfügung, dabei ist bei einer Angriffshandlung zu berücksichtigen:
 - IWB (in ZS) als Vorbereitungszeit einer eigenen Offensivhandlung,
 - ggf. kleinere Einleitungshandlungen wie Bewegungen zur direkten Vorbereitung des Angriffs,
 - Die Angriffshandlung selbst (mod-GW(A) in ZS), bzw. die Offensivhandlung,
 - Eine Abwehr mit Dauer 5 ZS,
 - Weitere Abwehren benötigen jeweils nur 3 ZS, in der Standardsituation wird aber von einer Abwehr je eigener Offensivhandlung ausgegangen.
- Verbleibt nach der ersten Handlung inkl. Abwehr noch Zeit zu Offensivhandlungen, so kann eine weitere Handlung mit Abzügen durchgeführt werden, solange mindestens 2/3 der erforderlichen Zeitdauer zur Verfügung steht. In diesem Fall erhält die Handlung WM-30, steht mehr Zeit zur Verfügung ist der Abzug proportional geringer. Bei jeder weiteren Handlung ist allerdings zunächst ein IWB zu berücksichtigen und nur wenn anschließend noch genügend Zeit bleibt, kann eine weitere Offensivhandlung durchgeführt werden.
- Bei sehr langen Handlungen über 50 ZS gilt die Mehrfachregel analog für die zusammengefassten Offensivzeiträume mehrerer Runden. Dabei ist aber immer in einem möglichst kleinen Gesamtintervall zu rechnen.

Pauschaltabelle für Handlungsmöglichkeiten

Zusammenfassend gilt damit z.B. für Kämpfer/innen, die jeweils mit der gleichen Angriffswaffe angreifen bei mittlerem IWB und jeweils einer Abwehr je eigenem Angriff die folgenden Regeln:

GW(A)	Angriffe
1 - 4	3 Angriffe pro Runde
5	3. Angriff mit WM-10 jede Runde
6 - 13	2 Angriffe pro Runde
14	2. Angriff mit WM-10 jede Runde
15	2. Angriff mit WM-20 jede Runde
16	2. Angriff mit WM-30 jede Runde
17 - 38	1 Angriff je Runde
39	jede 2. Runde WM-5 auf Angriff
40	jede 2. Runde WM-19 auf Angriff
41	jede 2. Runde WM-13 auf Angriff
42	jede 2. Runde WM-17 auf Angriff
43	jede 2. Runde WM-21 auf Angriff
44	jede 2. Runde WM-24 auf Angriff
45	jede 2. Runde WM-28 auf Angriff
46 - 88	Angriff nur jede zweite Runde
89	Angriff jede 2. Runde, jeder 2. Angriff mit WM-2
90 - 104	Abzug jeden 2. Angr. WM-(2 × (GW(A) - 89))
105 - 138	Angriff nur jede dritte Runde

Um bei magischer Manipulation der Geschwindigkeit einer Person umständliches Rechnen zu vermeiden, befindet sich im Anhang eine Tabelle, die den mod-GW(A) abhängig von GW(A) und Zeitbonus darstellt.

Individuelles Mitplotten

Alternativ kann jede Runde individuell auf einem Runden-Zeitblatt mitgeplottet werden. Dabei ist das Ablaufschema:

- Sequenz: Initiative(IWB)**
- [Vorbereitungshandlung]
 - Handlung
 - [- Abwehr1 (5 ZS)]
 - [- Abwehr2 (3 ZS) ...]
 - [- Zusatzhandlung]
 - Initiative2(IWB)
 - Handlung2 ...

(Geklammerte Elemente sind optional für den Ablauf, Vorbereitungshandlung und Zusatzhandlung müssen direkt mit der Offensivhandlung zusammengehören, sonst ist eine erneute Initiative erforderlich.)

Dabei werden Abwehren dann ausgeführt, wenn sie erfolgen müssen, d.h. ggf. vor oder während der Ausführung der Handlung, die dafür unterbrochen werden kann und sich dabei um die entsprechenden Zeitschritte verschiebt. Bei dieser Individuellen Betrachtung kann sich eine abweichende Anzahl von Handlungen im Vergleich zur Tabelle ergeben, abhängig vom konkreten Ablauf einer Kampfunde.

Abwehr

Gegen jede Handlung, die einen Angriff darstellt, hat eine betroffene Figur im Prinzip die Möglichkeit einer Abwehr. War die angreifende Handlung allerdings erfolglos (AEW < 100), so ist eine Abwehr nicht nötig.

Für die Abwehr hat jeder Charakter einen Grundwert. Dabei können je Runde

2 + (Zeitbonus / 5) uneingeschränkte Abwehren

gegen (erfolgreiche) Angriffe (mathematisch runden). Für jede weitere Abwehr erhält der Charakter eine Modifikation von

WM-10 gegenüber der vorigen Abwehr,

also zunächst WM-10, bei der darauf folgenden WM-20 etc..

Es steht einem Angegriffenen offen, bei mehreren Angriffen einzelne nicht abzuwehren, um diese Abwehr für weitere, als gefährlicher eingestufte Angriffe aufzusparen. Dieser Verzicht muss allerdings vor der Ausführung der jeweiligen AEW(Angriff) bekannt gegeben werden.

Zusätzlich kann eine Figur Abwehrwaffen oder Pariertechniken benutzen, deren EW auf den EW(Abwehr) addiert werden kann. Hier können ebenfalls **2 + (Zeitbonus / 5)** Abwehren normal ausgeführt werden, bei jeder weiteren gibt es einen Abzug WM-5 auf diese Zusatzfertigkeit analog zu der Regelung beim Grundwert. Also gilt dann bei solchen Zusatzfertigkeiten:

WM-5 gegenüber dem vorigen Parieren / Schildensatz.

Ansonsten können sich noch weitere Modifikationen auf Abwehr und Angriff ergeben, die im jeweiligen Zusammenhang erläutert sind.

Zusätzlich kann durch Verzicht auf einen Angriff eine weitere uneingeschränkte Abwehr erzielt werden.

Leichter Schaden

Bei der Abwehr von Angriffen sind drei Situationen möglich. Die erste ist, dass der Angriff nicht erfolgreich war und damit folgenlos bleibt.

Die zweite Möglichkeit ist, dass bei einem erfolgreichem Angriff die Abwehr gelingt und zwar mit einem AEW(Gesamt-Abwehr-Wert) höher oder gleich dem AEW(Angriff). In diesem Fall ist der Angriff zwar abgewehrt, allerdings kostete diese Abwehr einige Kraft. Deshalb verliert die angegriffene Figur, unabhängig von der Art der Angriffswaffe,

1W10 KP, mind. 1 KP

Dieser Kraftverlust wird als leichter Schaden bezeichnet und wird durch zwei Faktoren modifiziert:

Rüstungsmodifikation: Je nach Typ der Rüstung sind die Abwehrbewegungen mehr oder weniger anstrengend. Deshalb erhöht sich bei schweren Rüstungen der Kraftverlust, bei leichten wird er verringert. Genaue Angaben hierzu siehe im Kapitel Rüstungen.

Abwehrwaffenmodifikation: Auch Abwehrwaffen und Pariertechniken können Kraftverluste ersparen, da sie durch die zusätzliche Deckung besonders kraftraubende Abwehrbewegungen ersparen können. Die genauen Werte sind im Kapitel Abwehrwaffen aufgeführt.

Grundsätzlich beträgt der leichte Schaden aber mindestens 1 KP, auch wenn aufgrund der Modifikationen ein Wert von 0 oder kleiner erwürfelt wird.

Schwerer Schaden

Misslingt bei einem gelungenen Angriff der AEW (Abwehr) oder war er schlechter als der AEW (Angriff), so erhält die betroffene Figur einen echten Treffer. Dieser kostet die Figur nicht nur Kraft, sie erhält auch eine Verwundung, was sich in dem Verlust von Lebenspunkten ausdrückt. Dieser „schwere Schaden“ hängt von der verwendeten Waffe ab, er ist bei der jeweiligen Waffe angegeben.

Die Schwere des Schadens wird noch von der getragenen Rüstung beeinflusst. Je nachdem, wie solide die Rüstung ist, fängt sie mehr oder weniger Schadenspunkte des Angriffes ab, wie viele genau, ist bei dem Kapitel Rüstungen festgelegt. Ist der Rüstungsschutz höher als der Schaden oder gleich, so verliert die Figur keine LP!

Außer der Verletzung erleidet der / die Getroffene auch immer einen Kraftverlust, und zwar in Höhe des gewürfelten schweren Waffenschadens, modifiziert nach den Regeln für leichten Schaden.

Kritische Erfolge und Fehler

Im Kampfgeschehen wird die besondere Wirkung von kritischen Erfolgen und Fehlern bei Angriff und Abwehr nach speziellen Regeln und einem zusätzlichen W% Wurf entschieden. Die jeweiligen besonderen Wirkungen sind in Tabellen im Anhang aufgeführt, dabei wird der Zusatzwurf mit Zusatz-W% bezeichnet.

Nahkampf

Einleiten des Nahkampfes

Grundsätzlich beginnt ein Nahkampf, wenn sich zwei Gegner/innen auf mehr als 2 m annähern. Bei mehreren Personen je Seite gilt sinngemäß das Gleiche, normalerweise wird der Nahkampf begonnen wenn die ersten Figuren jeweils in Position sind, ab diesem Zeitpunkt zählt dann die erste Kampfrunde.

Bewegt sich eine Figur in einen bereits stattfindenden Nahkampf, so kann sie in der Kampfrunde nur noch eingreifen, wenn die Zeitdauer aus Bewegungsdauer und Offensivhandlungsdauer nicht größer als 50 ZS ist. Ansonsten kann sie erst in der nächsten Runde eingreifen. Treffen größere Gruppen aufeinander, bei denen die einzelnen Kämpfer/innen erst nacheinander in das Kampfgeschehen eingreifen, ist diese Regelung entsprechend für die Eröffnungsphase anzuwenden.

Nähern sich die Beteiligten jeweils kampfbereit und wissen vom Beginn des Kampfes vorher, richtet sich die Reihenfolge auch in der ersten Kampfrunde nach den Initiativwerten.

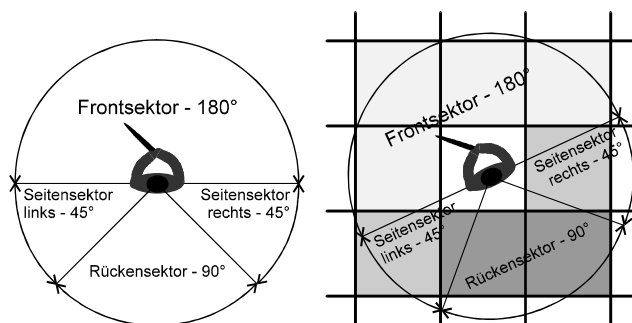
Wird ein/e Gegner/in überrascht so hat der / die Andere auf jeden Fall den ersten Angriff, der / die Überraschte kann aber selber noch in dieser Runde zuschlagen, wenn er / sie die Waffe bereits gezogen hat. Andernfalls kann die Gegner/in erst anfangen zu kämpfen, nachdem sie ihre Waffen gezogen hat. Wie lange dieses dauert richtet sich nach der Waffe und ihrer Tragweise.

Kontrollbereich und Angriffsmöglichkeiten

Im Nahkampf ist davon auszugehen, dass jede Figur ein Feld von etwa 1,5 m Seitenlänge besetzt, auf dem sie sich bewegt. Stehen sich zwei Gegner/innen gegenüber, bzw. sind bei größeren Gruppen je zwei gegnerische Figuren in einen Zweikampf verwickelt, ist die Kampfaufstellung nicht weiter wichtig und jede Figur hat jeweils ihre Angriffsmöglichkeit(en) pro Runde auf ihre/n direkte/n Gegner/in.

Steht eine Figur mehreren Gegner/innen gegenüber, so wird es wichtig die relativen Standpositionen zu kennen. Das selbe gilt für Situationen, in denen Gegner/innen gewechselt werden, oder andere taktische Feinheiten des Kampfgeschehens ausgespielt werden. Dabei werden um einen einzelne Figur drei Sektoren unterschieden.

Der Bereich von etwa 180° vor ihr, ist ihr Kontrollbereich bzw. Frontsektor. Seitlich an diesen Frontsektor schließen sich links und rechts zwei seitliche Sektoren von jeweils 45° an. Der Sektor von 90° hinter einer Figur zählt als Rücken-sektor.



Für manche Situationen empfiehlt es sich, eine Skizze des Kampfes anzufertigen. Dabei sollte mensch Karo-Papier benutzen wobei jedes Feld einem Bereich von 1,5 × 1,5 m entspricht. Von den 8 Feldern, die das Standfeld einer kämpfenden Figur umgeben, entsprechen jeweils 4 zusammenhängende Felder dem Frontbereich, die anschließenden Felder den Seitensektoren, und die 2 übrigen dem hinteren Sektor.

Die Angriffsmöglichkeit einer Figur je Runde kann nun wie folgt genutzt werden:

Frontsektor: Gegner/innen, die sich in diesem Bereich aufhalten, können normal angegriffen werden. Zwischen den Kampfrunden kann dabei eine Figur ihre Frontorientierung um bis zu 90° ändern (= 2 Felder), ohne dass sich dieses auf die Situation der vorhergehenden Kampfrunde auswirkt.

Seitensektoren: Gegner/innen in diesen Sektoren können nur mit **WM-10** angegriffen werden. Außerdem ändert sich dabei die Frontorientierung der Figur so, dass sie nach ihrem Angriff diesen Sektor als Mitte ihres Frontsektors hat, also weitere Gegner/innen dadurch für den Rest dieser Kampfrunde möglicherweise ohne eigene Bewegungen in den Rücken bzw. Seitensektor der Figur geraten (Orientierung dreht um 2 Felder nach rechts / links).

Rückensektor: In diesem Sektor können keine Gegner/innen angegriffen werden.

Umgekehrt gilt für die gegnerischen Kämpfer/innen für Angriffe aus den jeweiligen Sektoren der / des Angegriffenen:

Frontsektor: normaler Angriff ohne Modifikationen.

Seitensektor: Angriff mit **WM+5**.

Rückensektor: Angriff erfolgt mit **WM+20**.

Abwehr im Nahkampf

Im Nahkampf kann nach konventionellem System (s.o.) abgewehrt werden, also $(2 + Zb / 5)$ Abwehren mit vollem AEW(Abwehr) je Runde, alle weiteren mit Abzügen. Dieses gilt für gegnerische Angriffe aus allen Sektoren, allerdings ist der Einsatz von Abwehr- und Parierwaffen eingeschränkt:

Frontsektor: Keine Einschränkungen beim Einsatz von Abwehr- und Parierwaffen.

Seitensektoren: Hier können Abwehr- und Parierwaffen nur eingesetzt werden, wenn sie auf der Seite gehalten werden, von der der Angriff erfolgt, also bei Angriffen aus z. B. dem linken Sektor nur mit der linken Hand geführte Abwehrmittel. Eineinhalb- oder Zweihändig geführte Waffen zählen beim Parieren gegen Angriffe aus den Seitensektoren jeweils nur halb, dafür aber für beide Sektoren.

Rückensektor: Gegen Angriffe aus dem Rückensektor können Abwehr und Parierwaffen nicht eingesetzt werden.

Unbewegte und gleichmäßig bewegte Ziele

Wird ein praktisch unbewegtes Ziel angegriffen, so ergeben sich auf diese Angriffe weitgehende positive Modifikationen in Abhängigkeit von der zu treffenden Fläche und zwar:

quadratische Fläche $X \times X$ cm: **WM+X,**

etwa rechteckige Fläche $X \times Y$ cm: **WM+((X + Y) / 2).**

Kann bei schlagenden Waffen die Schlagrichtung in Ruhe ausgesucht werden, so zählt nur die längere Ausdehnung des Zieles.

Ist das Ziel zwar bewegt, macht dabei aber keine heftigen und ruckartigen Ausweichbewegungen, so sind die oben genannten Modifikationen ebenfalls anzuwenden, allerdings verrechnet mit der zusätzlichen Modifikation

WM-(aktuelle Bewegungsweite)

auf den Angriff. Diese Regelung kann sinngemäß auf schwer Verletzte (s. Verletzungen) angewendet werden.

Unbehinderter Angriff

Kann die angreifende Figur in Ruhe agieren, und muss insbesondere keine Angriffe anderer Personen abwehren, erhält sie **WM+20** auf ihren Angriff. Entscheidend ist dabei, dass die Person selber weiß, dass in der aktuellen Kampfrunde kein Angriff auf sie ausgeführt wird.

Als ein solches Ziel gelten auch alle Personen, die eine Nichtkampfhandlung ausführen, während sie angegriffen

werden, auch wenn diese nicht auf ihre Abwehr verzichten (z.B. beim Zaubern in der Fortwirkungsphase).

Sinngemäß wird diese Regelung auf Angriffe aus dem Seiten- oder Rückensektor übertragen, wo die angreifende Person **WM+5** / **WM+20** erhält.

Diese Situation sollte normalerweise von der Spielleitung so angesagt werden. Meinen Spieler/innen, dass ihre Figuren eine solche Gelegenheit zum unbehinderten Angriff haben, so kann die Spielleitung dieses so akzeptieren, irren sich die Spieler/innen allerdings, so wird es in Wirklichkeit (ggf. verdeckt) wie ein Abwehrverzicht ausgespielt (s.u.).

Bewegungsmöglichkeiten im Nahkampf

Figuren, die sich im Nahkampf befinden, müssen nicht starr auf einem Punkt stehen bleiben. Grundsätzlich kann sich jede Person im Nahkampf mit **B 1,5** bewegen, ohne dadurch Abzüge auf die Erfolgswürfe zu erleiden. Wird der Kampf auf einem Zettel mitskizziert entspricht dieses jeweils der Bewegung um ein Feld. Dabei werden grundsätzlich 4 Bewegungsmöglichkeiten unterschieden: Neutrale Bewegungen, Abdrängen, Umgehen und das Lösen aus dem Nahkampf.

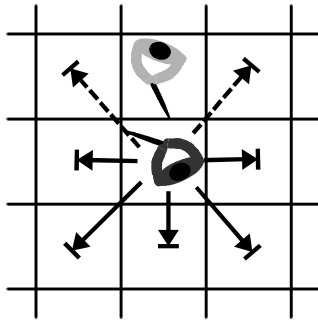
Rundendominanz

Für Bewegungen während des Kampfgeschehens ist es wichtig zu wissen, welche Figur die laufende Kampfrunde dominiert. Dazu führen in einem Zweikampf die Gegner/innen ein **Duell mit einem AEW(Dominanz) = AEW(Rv + Angriff / 5 + Abwehr / 5)** aus. Die siegreiche Figur ist in dieser Runde die dominante Figur, die andere die nicht-dominante. Dieses Dominanzduell muss nur ausgeführt werden, wenn eine Figur eine der in den folgenden Kapiteln skizzierten Handlungen ausführen will. Dieses muss normalerweise am Anfang der Kampfrunde angekündigt werden.

Steht eine einzelnen Figur mehreren Gegner/innen gegenüber so kann dieses Dominanzduell je nach Situation und Handlungsplänen entweder zwischen allen Beteiligten einzeln oder aber pauschal für beide Kampfparteien ausgeführt werden. In letzterem Fall zählt jeweils die Figur mit dem besten EW, zusätzlich erhält eine Partei für jede mit zu zählende Figur **WM+25**. Gemeinsame EW(Dominanz) sind aber gewöhnlich nur sinnvoll für Kämpfer/innen-Gruppen, die als geschlossene Einheit agieren.

Rückzug / neutrale Bewegung

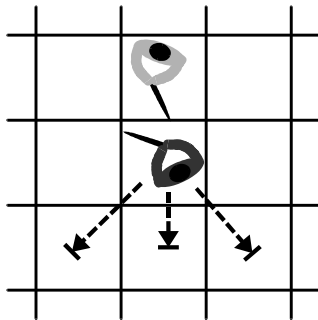
Jede Richtung, die nicht durch eine/n Gegner/in versperrt ist, steht einer Person im Nahkampf offen. Bei einem Einzelduell ist das eine Bewegung in Richtung der Sektoren Hinten und Seitwärts. Die Richtungen „schräg vorne“ sind nur dann neutrale Bewegungen, wenn die gegnerische Figur nichts dagegen tut, ansonsten tritt hier normalerweise eine Kollision auf. Bei mehreren Beteiligten können diese Sektoren natürlich durch andere Personen versperrt sein.



Ziehen sich beide Gegner/innen zurück, bricht der Kampf ab, allerdings merken beide dieses sofort. Wenn sie keinen Kampfabbruch wollen, können sie in diesem Fall während der Kampfunde ihre Entscheidung korrigieren und der Bewegung des / der Gegner/in folgen.

Lösen aus dem Nahkampf

Will sich eine Figur aus dem Nahkampf zurückziehen so gibt es dafür verschiedenen Möglichkeiten. Dabei zählt das „Sich lösen“ immer als eine Runden füllende Handlung, an deren Ende die Figur 3 m Abstand (entspricht 1 Leerfeld) zu ihrer Gegner/in hat:



Dominante Figur: Diese kann sich bei Verzicht auf einen eigenen Angriff lösen, wobei sie durch eine Finte den / die Gegner/in auf Distanz bringt, so dass diese/r ebenfalls keinen Angriff ausführen kann.

Nicht-dominante Figur: Auch diese kann sich bei Verzicht auf einen eigenen wirksamen Angriff durch einen schnellen Rückzug von der / dem Gegner/in lösen, allerdings hat diese/r dabei eine Angriffsmöglichkeit mit WM+10.

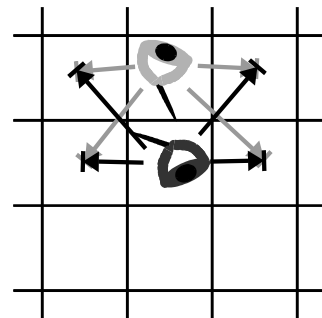
Außerdem kann natürlich immer eine „eilvernehmliche“ Auflösung des Nahkampfs durch beiderseitigen Rückzug erfolgen. Nach dem Lösen beträgt der Abstand zwischen den Gegner/innen 3 m (ein Leerfeld zwischen den Figuren), und die Figuren können zunächst ungehindert andere Aktionen machen, z.B. Weglaufen um zu fliehen. Dabei steht es den Gegner/innen offen, der sich lösenden Figur nachzusetzen, um diese z.B. beim Laufen wieder einzuholen und erneut zum Kampf zu stellen. Allerdings können sie natürlich durch äußere Umstände (Lösender erhält Deckung durch eine andere Figur etc.) an der Durchführung solcher Aktionen gehindert werden.

Beispiel: Eine befreundete Figur kann einen Rückzug abdecken, indem sie nach Absprache in der nächsten Runde das durch den Rückzug frei gewordene Feld besetzt. In diesem Fall entscheidet ein Dominanzduell mit der gegnerischen Figur, ob ihr dieses gelingt, oder ob die gegnerische Figur das Feld besetzen kann (und dann anschließend die Verfolgung aufnehmen). Allerdings gewinnt die befreundete Figur dieses

Duell automatisch, wenn die / der Gegner/in sie in dieser Runde nicht angreift, aber von ihr angegriffen wird. Im (für sie) ungünstigsten Fall befindet sich die gegnerische Figur durch diese Aktion im Nahkampf mit der Deckung-gebenden Figur und muss sich für eine Verfolgung erst selber von dieser lösen.

„Kollision“

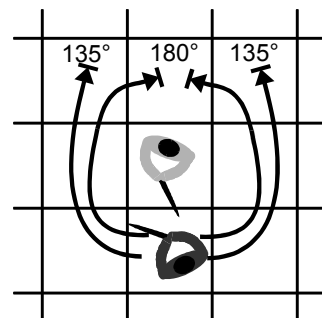
Wollen bei Bewegungen im Kampf zwei Kämpfer/innen sich auf das gleiche Feld bewegen, ohne dabei aber ein gezieltes Abdrängen der anderen Person zu machen, so ist zwischen diesen beiden ein einfaches Dominanzduell zu machen. Die dominante Figur setzt sich dabei durch. Diese Regelung gilt immer dann, wenn das anvisierte Feld vorher frei ist, oder im Zuge dieser Runde freiwillig geräumt wird und dabei frei wird.



Eine Ausnahme gibt es, wenn in der betreffenden Kampfunde die dominante Figur ihren Angriff auf eine andere (dritte) Figur richtet, die nicht-dominante aber die dominante angreift. In diesem Fall besetzt die nicht-dominante Figur das Feld.

Umgehen / Durchbrechen

In manchen Situationen kann es von Vorteil sein, schnell seine Position zur gegnerischen Figur zu verändern, ohne dabei aber aus dem Kampf heraus zu gehen. Auf diese Weise kann mensch hinter seine/n Gegner/in kommen wollen, eine solche Bewegung wird im folgenden als Umgehen bezeichnet. Dabei ist im Prinzip ein Umgehen um bis zu 180° möglich, dieses entspricht einer Position direkt hinter dem / der Gegner/in. Das Umgehen kann aber auch abgeschwächt werden, indem nur schräg hinter den / die Gegner/in gegangen wird (135°-Umgehen). Dabei kann sich die umgangene Figur aber immer mit der umgehenden mitdrehen (wenn sie will), so dass der Vorteil aus dieser Aktion normalerweise nur die geänderte Aufstellung, nicht aber ein Angriff aus dem Rücken- oder Seitensektor ist.

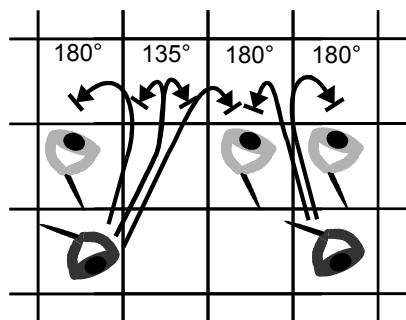


Will eine Figur den / die Gegner/in umgehen, so wird ein Dominanzduell gemacht. Anschließend gilt dann:

Dominante Figur: Ein Umgehen ist möglich, allerdings erhält der eigene Angriff WM-15 (135°-Umgehen) bzw. WM-20 (180°-Umgehen).

Nicht-dominante Figur: Auch diese kann bei Verzicht auf einen eigenen wirksamen Angriff den / die Gegner/in umgehen, allerdings nur wenn diese es zulässt. Auf jeden Fall erhält die dominante Figur dabei eine Angriffsmöglichkeit mit WM+10. Will die dominante Figur das Umgehen abblocken so kann sie dieses tun.

Aus dem Umgehen wird ein Durchbrechen wenn die Bewegung zwischen zwei gegnerischen Figuren hindurch verläuft, die dabei beide auf Nahkampftrennung kommen. In diesem Fall muss das Dominanzduell gegen beide Figuren ausgeführt werden (mit dem selben AEW). Zusätzlich zu den obigen Regeln gilt hier, dass die Figur sich entscheiden muss, ob sie während des Durchbruchs einer/m Gegner/in den Rücken zukehren will, oder beiden die Seite zukehren will. Am Ende steht die Figur entweder hinter einen/r Gegner/in (180°-Durchbruch, entspricht 180°-Umgehen) oder hinter den beiden Gegner/innen, aber zwischen ihnen (praktisch je schräg hinter ihnen, entspricht 135°-Umgehen). Je nach Dominanz gilt dabei:



Doppelt-dominante Figur: Ein Durchbrechen ist möglich, allerdings erhält der eigene Angriff WM-15 (135°-Durchbruch) bzw. WM-20 (180°-Durchbruch). Zusätzlich erhält der Angriff WM-10, wenn beide Gegner/innen seitlich sind, während diese jeweils WM+5 auf ihre Angriffe erhalten. Wird einer gegnerischen Figur der Rücken zugewandt, so greift diese mit WM+20 an und der eigene Angriff kann logischer Weise nur auf die andere gegnerische Figur erfolgen.

Nicht-doppelt-dominante Figur: Auch diese kann bei Verzicht auf einen eigenen wirksamen Angriff durchbrechen, allerdings nur wenn die Gegner/innen es zulassen. Auf jeden Fall erhält jede dominante gegnerische Figur zusätzlich WM+10 auf ihre Angriffsmöglichkeit, außerdem erhalten natürlich beide Gegner/innen die Richtungsvorteile wegen des Angriffs von hinten bzw. seitlich. Will eine dominante Figur das Durchbrechen abblocken so kann sie dieses tun.

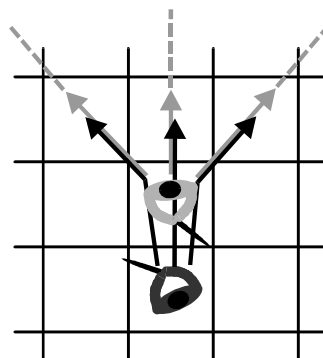
Nach dem Durchbruch kann eine Figur nicht hinter einer gegnerischen Figur stehen, der sie beim Durchbruch den Rücken zugekehrt hatte.

Ein Durchbruch ist auch dann ohne Einschränkungen möglich, wenn die beiden gegnerischen Figuren nebeneinander liegende Felder besetzen. Stehen sie allerdings enger beisammen (Kampf bei Raumeinschränkungen, s.u.), so muss normalerweise eine von beiden Gegner/innen nicht umgan-

gen sondern abgedrängt werden (Regeln s.u.). Dieses geschieht auch hier mit dem selben AEW gegen beide Figuren. Unter extrem engen Bedingungen müssen beide Gegner/innen abgedrängt werden, oder ein Durchbruch ist sogar aus Platzmangel völlig unmöglich

Zurückdrängen / Abdrängen

Eine Person im Nahkampf kann auch versuchen den / die Gegner/in abzudrängen, meistens durch Bewegung nach vorne, die die / den Gegner/in zum Rückzug zwingt. Als Abdrängen ist jede Bewegung zu werten, die eine gegnerische Figur von ihrem bisherigen Standort verdrängt. Dabei ist es natürlich wichtig, welche Person in dieser Kampfunde dominant ist, aber auch andere Eigenschaften wie Kraft und Angriffsfertigkeit spielen eine Rolle.



Hierzu wird ein

Dominanzduell mit WM+Kr

gemacht. Nach der Ausführung können die Beteiligten entscheiden, wie viel positive WM sie sich durch einen Kampfnachteil erkaufen wollen. Dabei erhält jede Figur für den Vorteil beim Dominanzduell von

- WM+X:** - eigener Angriff WM-X
- Gegner-Angriff WM+X

Diese Einsätze können wechselseitig auf bis zu **maximal WM+(EW(Angriff))** erhöht werden. Am Ende bedeutet dann:

Sieg um X-Punkte: Die / der Gegner/in kann in dieser Runde um maximal X / 20 m zurückgedrängt werden. Dabei kann in Grenzen die Richtung bestimmt werden, allerdings nur in einem Sektor von >45° zur anfänglichen Richtung zur gegnerischen Figur. Die maximale Bewegungsweite ist dabei im Prinzip offen, allerdings ist ab B 4 normalerweise davon auszugehen, dass das Abdrängen in ein „In die Flucht schlagen“ übergeht (s.u.).

Patt: Beide Kämpfer/innen bleiben auf ihrem ursprünglichen Feld, die durch die Modifikation des AEW(Dominanz) eingehandelten WM auf die Angriffe sind wirksam.

„In die Flucht schlagen“ (Sieg > 80 Punkte): Die abgedrängte Figur kann sich nicht beliebig schnell rückwärts bewegen. Ab B 4 muss sie sich normalerweise umdrehen, und die Situation entspricht einem „Sich Lösen“ einer nicht dominanten Figur (zusätzlich WM+10 für den zurückdrängenden Angreifer). Ohne Umdrehen muss die zurückgedrängte Figur einen EW(Bewegungsfertigkeit) mit WM-(Sieg) machen, misslingt dieser, stürzt sie (zusätzlich WM+10 für den zurückdrängenden Angreifer).

Anschließend sind dann die Angriff dieser Runde mit den entsprechenden WM auszuführen.

Bei einem weiteren direkt anschließenden Versuch abzu-
drängen erhält die siegreiche Figur **WM+(Sieg in der Vor-
runde)** auf ihren AEW(Dominanz).

Sollen zwei nebeneinander stehende Gegner/innen abge-
drängt werden, so erhält die alleine stehende Figur WM-15
auf ihren AEW(Dominanz). Außerdem wird normalerweise
einer der beiden abgedrängten eine Gelegenheit haben, sich
nach spätestens einem Drittel der Strecke seitwärts aus der
Abdrängrichtung zu befreien, deshalb muss in einem sol-
chen Fall vorher angesagt werden, welche der beiden abge-
drängten Figuren weiterverfolgt wird.

Passiergefecht

Eine Nahkampfsituation kann auch bei Beteiligten auftreten,
die sich schneller bewegen als mit B 1,5. Solche Situationen
treten insbesondere auf, wenn Figuren an Gegner/innen vorbe-
i laufen oder jemand hinter einem/r fliehenden Gegner/in
her läuft und diese/n angreift. Auch hier gilt, dass eine Nah-
kampfsituation vorliegt, wenn der Abstand kleiner als 2 Me-
ter ist, und sei es nur für einen kurzen Moment.

Allerdings erleiden bewegte Figuren Abzüge auf Angriff
und Abwehr und zwar (vgl. *Bewegungssystem*):

Angriff: WM-(aktuelle Bewegungsweite).

Abwehr: WM-(aktuelle Bewegungsweite / 2),
höchstens WM-10.

Figuren die sprinten, also sich schneller bewegen als es
ihrer B-L entspricht, erleiden zusätzliche Abzüge und zwar
gilt:

Angriff: WM-(aktuelle Bewegungsweite x 1,5).

Die Abzüge gelten nicht für am Kampf Beteiligte, die ste-
hen und dabei laufende Gegner/innen angreifen! Außerdem
sind noch andere Modifikationen zu beachten, so ist z. B.
ein Angriff auf eine laufende Figur meist ein Angriff von
seitlich oder sogar hinten.

Sturmangriffe

Bei stechend eingesetzten Stangenwaffen gibt es die Mög-
lichkeit eines Sturmangriffes. Dabei wird die Wucht eines
Treffers erhöht, indem beim Angriff Anlauf genommen
wird und die Geschwindigkeit des Laufens mit in den Waf-
fentreffer eingeht. Die Grundregel für den Schaden lautet:

$$KS(\text{Sturm}) = (B / 2) + (Kr / 10) \leq 5 + Kr / 2.$$

wobei ggf. vom Normalfall abweichende Waffengrößen
einen Abzug bewirken können. Hierzu benötigt eine Figur
genügend freien Anlauf, um die nötige Geschwindigkeit zu
erhalten. Dabei gilt als Faustregel, dass je Meter Anlauf
eine Erhöhung der Bewegungsweite um

$$\text{Steigerung-B} = 3 + (Zb / 2), \text{ mind. aber um } 1$$

erreicht werden kann. (genauere Angaben zum Schaden bei
Sturmangriff sind im Kapitel *Spieß / Stangenwaffen* zu fin-
den).

Wird ein solcher Angriff laufend ausgeführt, gibt es bei die-
ser Angriffstechnik nicht die sonst üblichen negativen WM
für bewegte Figuren. Wird der Angriff mit einem Reittier
ausgeführt, so gelten im Prinzip nur die Abzüge eines ste-
henden Reittiers (vgl. *Kampf mit Reittieren ...*).

Beim Anlauf ist zu bedenken, ob der Kontrollbereich ande-
rer Gegner/innen passiert wird. Außerdem gilt bei entspre-
chenden Waffen auch ein Angriff der / des stehenden Geg-
ner/in als Sturmangriff, da hier ebenfalls eine erhöhte Tref-
ferwucht auftritt. Für die Initiativwerte eines solchen An-
griffes muss die Bewegungsdauer genommen werden. Ha-
ben beide Gegner/innen Speer / Lanzenwaffen, so trifft aber
immer die Figur mit der längeren Waffe zuerst!

Wird der Sturmangriff zu Fuß durchgeführt und erzielt ei-
nen schweren Treffer, so steht es der / dem stürmenden An-
greifende/n offen, ob sie / er nach dem Angriff an der / dem
Angegriffenen vorbei laufen oder in Nahkampfdistanz vor
ihr / ihm stehen bleiben will. In allen anderen Fällen läuft /
reitet sie / er an der angegriffenen Figur vorbei.

Außerdem besteht bei jedem Treffer die Gefahr, dass die
Waffe der angreifenden Person durch den Aufprall aus der
Hand gerissen wird, damit dieses nicht geschieht entschei-
det muss gelten:

$$AEW(\text{Angr.}) - (50 \times \text{Schaden} / \text{Max-Sch.}) > 90$$

(mit: Max-Sch. = maximaler Sturmschaden = $5 + Kr / 2$,
Schaden = erwürfelter Schaden vor Rüstungsabzug) Für
durchschnittliche Menschen vereinfacht sich dieses grob zu:
 $AEW(\text{Angriff}) - \text{Schaden} > 90$. Unter bestimmten Umstän-
den, z.B. Gefahr des Verkeilens in enger Umgebung, kann
so ein Wurf auch bei einem Verfehlen des Gegners verlangt
werden (als Zusatzwurf, für den ein mittlerer Schaden ange-
nommen wird).

Personen zu Fall bringen

Eine Handlung, die dem Einleiten eines Handgemenges äh-
nelt, ist es Personen zu Fall zu bringen. Dieses ist erfolg-
reich, wenn ein hierfür ausgeführter AEW(Angriff-Ringen)
mit schwerem Schaden gelingt. Für diesen Angriff gelten
die Einschränkungen bei der Kompensation von Rüstungs-
abzügen für waffenlosen Kampffertigkeiten nicht. Geschieht
dieses aus einer Situation heraus, in der sich die angreifende
Person bewegt, so erhält sie ihre aktuelle Bewegungsweite
als positive Modifikation und keine Abzüge!

Für die angegriffene Person gelten alle normalen Modifi-
kationen des Nahkampfs, also auch negative Modifikatio-
nen bei Bewegung. Geschieht ein solcher Angriff aus dem
Frontsektor einer Person heraus, so hat diese allerdings im-
mer die Möglichkeit noch einen eigenen beliebigen Angriff
zu machen, gegenüber diesem Angriff gelten die normalen
Modifikationen.

Besondere Kampfsituationen

Eingeschränkte Wahrnehmungen

Kämpft eine Person mit eingeschränkten Wahrnehmungsfertigkeiten, so erleidet sie Abzüge. Sind dabei mehrere Sinne eingeschränkt, so addieren sich diese Abzüge. Diese sind im Folgenden:

Gehör: je Dämpfung des Gehörs um 10 m (scheinbare zusätzliche Distanz, vgl. Bard/innen-System, Dämpfung durch Hindernisse) erleidet eine kämpfende Person **WM-1** auf alle Kampf-EW und auf Wahrnehmung. Absolute Gehörlosigkeit entspricht dabei **WM-5**.

Sehvermögen: je Einschränkung der Sicht um 5 % erleidet eine kämpfende Person Abzug von **WM-2** auf alle Angriffs-EW und Wahrnehmung. Bei der Abwehr erleidet sie jeweils ein Abzug von **WM-((EW(Abwehr) - 10) / 20)**. Eine blinde Person erleidet also **WM-40** auf Angriffe und **hat eine Abwehr von 10**.

Hat ein/e Kämpfer/in dabei durch Zauber wie *Anwesenheit-Spüren* eine klare Vorstellung vom Aufenthaltsort der Gegner/innen, so halbieren sich die Abzüge aufgrund eingeschränkter Sicht.

Tastvermögen: je Einschränkung des Tastvermögens um 20 % erleidet eine kämpfende Person Abzug von **WM-1** auf alle Kampf-EW. Eine tast-unfähige Person erleidet also **WM-5**.

Eine in ihrer Wahrnehmung völlig eingeschränkte Person kämpft also immer noch mit Abzügen von WM-50 bei ihren Angriffen. Dabei sind ihre Angriffe weniger gezielte Aktion aufgrund von Sinneswahrnehmungen, als instinktive Aktionen aufgrund ihres Wissens von Kampfaktiken und Rückschlüssen aus erlittenen Treffern. Abwehren ist ihr allerdings nicht mehr möglich, da sie nicht genügend mitkriegt um einzelnen Angriffen zu begegnen.

Diese Abzüge sind im Prinzip auch auf andere körperliche Handlungen übertragbar, werden diese aber ohne hohen Zeitdruck ausgeführt, können die Abzüge zu ca. 50 % durch Verlangsamung ausgeglichen werden.

Kampf bei Raumeinschränkungen

Bei den Angriffsmodifikationen aufgrund der Raumsektoren um eine Figur wurde davon ausgegangen, dass die Kämpfenden ausreichend Platz haben. Es sind aber ebenso Situationen denkbar, wo der Platz für die Kämpfenden eingeschränkt ist. Die Regeln für eingeschränkten Raum beziehen sich dabei auf Bewegungsbeschränkungen durch Wände oder andere Hindernisse im Bereich des Oberkörpers. Betrifft die Platzeinschränkung nur die Fläche, auf der die Figur steht, so wird dieses im Kapitel Kampf auf unsicherem Untergrund behandelt.

Die folgenden Regeln müssen nicht immer auf den Zentimeter genau ausgerechnet werden, im allgemeinen sollte eine Abschätzung des Raumes in Schritten von 10 cm (entspricht WM±5) ausreichen.

Angriff und Parieren

Um ohne Einschränkungen Kämpfen zu können benötigt eine Figur seitlich einen Raum, der von ihrer Waffe abhängt. Bei Waffen, die schlagend eingesetzt werden, ist dabei ein Raum von **120 + (Waffenlänge / 2) cm Breite** nötig. Ist der Raum, z. B. in einem engen Gang kleiner, so erhält sie auf ihre Angriffe und Pariereinsätze mit dieser Waffe **je 2 fehlender Zentimeter WM-1**.

Stehen mehrere Kämpfer/innen einer Partei nebeneinander, so können sich ihre Raumsektoren um jeweils bis zu 50 cm überschneiden, ohne dass sie dadurch Einschränkungen erhalten.

Ist auch die Höhe der Decke eines Raumes eingeschränkt, so ergeben sich daraus unabhängige Modifikationen, die mit den bisherigen zu verrechnen sind. Für uneingeschränkten Waffeneinsatz benötigt eine Figur **(2/3 Größe) + Waffenlänge / 2 cm Höhe**, mindestens aber Stehhöhe. Je 2 fehlender Zentimeter ergibt sich ebenfalls eine Modifikation von WM-1 auf Angriff und Parieren. Ist die Deckenhöhe kleiner als die Stehhöhe einer Person ergeben sich weitere Nachteile aufgrund der Bewegungsbehinderung.

Für stechend eingesetzte Stangenwaffen ist weit weniger Raum erforderlich. Hier benötigt eine Figur nur jeweils einen Raum von 80 cm Breite, ist dieser enger erhält sie negative WM auf den Angriff wie bei Schlagwaffen.

Abwehr und Abwehrwaffen

Bei der Abwehr benötigt eine Person normalerweise einen Raum von **120 cm Breite**, um ohne Einschränkungen ihre Ausweichbewegungen durchführen zu können. Ist dieser Raum beschränkt, erhält die / der **Gegner/in je 2 fehlender Zentimeter WM+1 auf den Angriff**, da sie eine unbewegliche Figur leichter treffen kann.

Die Abwehr erhält außerdem je 2 fehlender Zentimeter auf einen Bewegungsspielraum von 100 cm WM-1. Schilde erhalten allerdings in gleicher Weise durch den engen Raum einen Vorteil von WM+1 je 2 fehlender Zentimeter von 100 cm..

Fehlende Deckenhöhe hat keine Auswirkungen auf diese Modifikationen, außer bei so niedrigen Decken, dass sie die Bewegungen der Figur unmittelbar behindern (s.u.).

Eingeschränkte Bewegungsmöglichkeiten

Wird eine Person durch die räumlichen Gegebenheiten oder durch Verletzungen etc. an ihren normalen Bewegungen gehindert, so erhält sie zusätzliche negative WM auf alle ihre Handlungsmöglichkeiten. Bei Behinderung der Bewegungsfähigkeit sind diese im einzelnen:

nur gebückte Haltung möglich	WM-5
kniend	WM-10
krabbelnd	WM-20
liegend, kriechend	WM-25

Außerdem sind die EW-Abzüge aufgrund von LP- und KP-Verlusten zu beachten. Zusätzlich kann die angreifende Person noch positive WM aufgrund des Stellungsvorteil erhalten.

Höhenvorteile und Nachteile

Eine Person, die erhöht steht hat Vorteile im Angriff, allerdings nur bis zu gewissen Grenzen. Als Grundregel gilt, dass **je 10 cm erhöhtem Standort WM+1 auf den Angriff** zu geben ist, allerdings nicht mehr als WM+10.

Gegenüber knienden Personen ergibt sich analog zu dieser Regelung WM+4, bei Liegenden und Kriechenden WM+10 auf den Angriff.

Kampf mit der ungeschickteren Hand

Einhandwaffen werden normalerweise mit der geschickteren Hand benutzt, üblicher Weise die rechte. Ist diese Hand nicht einsatzfähig, so kann auch die andere benutzt werden. Allerdings ist bei dieser der EW(Angriff) schlechter, weshalb eine Figur in diesem Fall einen Abzug von WM-15 erleidet:

$$\text{EW(Angriff mit ungeschickter Hand)} \\ = \text{EW(Angriff)} - 15.$$

Bei Zweihandwaffen sind normalerweise beide Hände voll erforderlich. Ist eine Hand bzw. Arm aber nur leicht verletzt, so kann sie trotzdem mit Abzügen gemäß der Regeln für *Behinderung durch spezielle Verletzungen* noch verwendet werden. Dabei gelten die Abzüge i.a. voll, wenn die verletzte Hand die Waffenhand ist, handelt es sich nur um die Führhand / Schildhand, so gelten nur die halben Abzüge.

Kampf mit Reittieren, Streitwagen etc.

Bei allen Kampfsituationen vom Reittier ist vorausgesetzt, dass das Reittier ebenfalls dazu ausgebildet ist, in solchen Situationen eingesetzt zu werden. Dafür können auch Reittiere die Fertigkeit *Aktion vom Reittier* erlernen. Ist das Tier nicht ausreichend ausgebildet, so ergibt dieses zusätzliche Einschränkungen bei den folgenden Regeln.

Einhändige Waffen

Kämpft eine Person mit Einhandwaffen von einem Reittier aus, so ist Voraussetzung, dass sie die entsprechende Bewegungsfertigkeit auf mindestens 20 beherrscht. Liegt ihr EW niedriger, so erhält sie zusätzlich zu den folgenden Einschränkungen die Differenz als negative WM auf alle AEW im Kampf.

Das gleiche gilt bei *Aktion vom Streitwagen*, allerdings sind hier Wagenlenker/in und Kämpfer/in eigentlich immer verschiedene Personen.

Ansonsten gelten für Aktion vom Reittier oder Streitwagen die folgende Grundregeln (vgl. *Bewegungssystem*):

Es ist zunächst ein AEW(Reiten/Wagenlenken) nötig. Wenn dieser misslingt ist eine offensive Handlung völlig unmöglich oder nur erschwert mit WM-(100 – AEW(Reiten /Wagenlenken)).

Für die Handlungen während des Reitens gilt dann:

Angriff: WM-(EW(Angriff) / 4 + B / 2).

Abwehr: WM-(B / 2), höchstens WM-10.

Wobei B die aktuelle Bewegungsweite des Reittiers / Wagens ist. In schwierigen Situationen kann ein erneuter AEW(Reiten/Wagenlenken) nötig sein.

Die obigen Abzüge können weitgehend durch die Fertigkeit *Aktion vom Reittier* ausgeglichen werden. Dabei ist die Obergrenze des Ausgleichs:

$$\text{Maximaler Ausgleich} = \text{Maximum (Aktion vom Reittier} \\ - \text{Reiter/in, Aktion vom Reittier} - \text{Tier)}$$

Dieser Abzug lässt sich analog beim Streitwagen mit der Fertigkeit *Aktion vom Streitwagen* ausgleichen, wobei hier ggf. der Wagenlenker und sein EW anstelle des Reittiers tritt.

Für diese Kampfsituationen gibt es zusätzlich einen Bonus für den Höhenvorteil von

WM+5 auf alle EW(Angriff-Nahkampf).

gegenüber Personen ohne Reittier / Streitwagen. Dieser ist geringer als die aufgrund der Höhe von mehr als 1 Meter eigentlich üblichen Modifikation, da der Höhenvorteil durch die indirektere Bewegungsweise zum Teil wieder zunichte gemacht wird.

Für einen Sturmangriff gelten diese Abzüge analog, allerdings wie bei einer ruhenden Situation (keine Abzüge aufgrund der Bewegung), für den Schaden siehe *Sturmangriff* im Kapitel *Waffen*. Für Aktion vom Streitwagen (oder z.B. Boot) aus wird diese Regelung für alle Nahkampfwaffen benutzt. Bei Kämpfen von einem bewegten Boot aus, können Aktion vom Streitwagen und Balancieren zu je $\frac{3}{4}$ eingesetzt werden (vgl. Kampf auf unsicherem Untergrund).

Zweihändige Waffen

Kämpft eine Person mit zweihändig geführten Waffen vom Reittier aus, so erschwert sich die Situation, da sie keine Hand mehr für die Lenkung des Tieres frei hat.

Voraussetzung ist deshalb, dass sie die entsprechende Bewegungsfertigkeit auf mindestens 60 und die Fertigkeit *Aktion vom Reittier* auf mindestens 20 beherrscht. Liegen ihre EW niedriger, so erhält sie zusätzlich zu den folgenden Einschränkungen die beiden Differenzen als negative WM auf alle AEW im Kampf.

Außerdem muss das Reittier überhaupt gewöhnt sein ohne Zügel geritten zu werden, d.h. konkret dass das Reittier ebenfalls einen EW(Aktion vom Reittier) auf mindestens 40 haben muss, sonst ist dieser Waffeneinsatz nicht möglich!

Als Abzug erhält die Person zusätzlich zu den obigen WM:

EW(Angriff): WM-10

Dieser Abzug lässt sich nicht ausgleichen, darf aber mit dem Höhenvorteil verrechnet werden, so dass sich bei zweihändigen Nahkampfwaffen ergibt:

WM-5 auf alle EW(Angriff-Nahkampf).

gegenüber Personen ohne Reittier.

Kampf auf unsicherem Untergrund

Bei Kämpfen auf unsicherem Untergrund ergeben sich ebenfalls negative Modifikationen. Diese ähneln dem System für die Bewegungsfertigkeit *Balancieren*.

Modifikation durch unsichere Untergründe

Bei einer normalen Kampfsituation wird davon ausgegangen, dass einer Figur ein Freiraum von $1,5 \times 1,5$ m zur Verfügung steht, innerhalb dessen mindestens eine Fläche von 1×1 m problemlos betretbar ist. Ist diese betretbare Fläche eingeschränkt, so ergibt dieses je Zentimeter, der in einer Richtung nicht zur Verfügung steht eine Abzug von 1/4 Punkten auf alle Kampf-EW:

$$\text{Fläche } X \times Y \text{ cm: WM}((X + Y - 200) / 4) \text{ 1 0.}$$

Dabei zählen runde Rohre / Balken / Seile etc. mit Breite = 1/2 Durchmesser.

Außerdem ist die Stabilität der Standfläche wichtig. Zum einen kann diese in senkrechter oder waagerechter Richtung schwanken, dabei ergeben sich die folgenden WM:

$$\text{WM} = \text{ - Schwankungsrichtungen} \\ \times \text{Schw.-Weg [cm]} / 2.$$

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 darauf kämpfenden Person(en).

Eine weitere Möglichkeit der Instabilität liegt in Kippbewegungen des Untergrundes. Hier ist der Schwankungswinkel bei einer Verlagerung des Hauptstandbeines (ca. 2/3 des Gewichtes) von einem auf das andere Bein Maßstab um einen Standard-Kippwinkel zu ermitteln. Damit gilt dann als Regel für die Abzüge:

$$\text{WM} = \text{ - (Standard-Kippwinkel} / 2) \text{ in } ^\circ$$

Die Spielleitung muss nach ihrem Ermessen die Stabilität verschiedener Untergründe festlegen. einige Faustregeln sind:

schmale Boote: WM = (Breite - 150 cm) / 2 1 0;

Holzbalken: WM-5 je 1/2 cm Dicke unter (Personenanzahl + 3) cm Balkendicke und je 2 m freier Länge, zusätzlich WM wegen Flächeneinschränkungen, ev. Bruchgefahr bei starken Bewegungen;

Matratzen, dicke Polster u.ä.: WM-5 bis WM-15, zusätzlich ggf. WM wegen Flächeneinschränkungen.

Ausgleichsmöglichkeiten

Die Abzüge im Kampf auf unsicherem Untergrund können in zwei verschiedenen Weisen ausgeglichen werden, die sich ergänzen. Als Ausgleichsfertigkeiten können dabei *Kampf zu Streitwagen* oder *Balancieren*[SF] genommen werden.

Beide Fertigkeiten können in einer solchen Situationen als positive WM herangezogen werden. Sie können damit die Abzüge aufgrund des Untergrundes zumindest zum Teil

ausgleichen, allerdings gelten dafür folgende Einschränkungen:

Jede Ausgleichsfertigkeit kann jeweils nur drei Viertel der negativen Abzüge beim Kampf auf unsicherem Untergrund ausgleichen. Figuren, die nur eine Fertigkeit beherrschen, können also maximal den Abzug vierteln.

Insgesamt können nur 7/8 der Abzüge für Kampf auf unsicherem Untergrund ausgeglichen werden. Also kann auch eine Person, die beide Ausgleichsfertigkeiten gut beherrschen nicht völlig ohne Abzüge kämpfen.

Waffeneinsatz gegen Gegenstände

Waffen können natürlich nicht nur gegen Personen eingesetzt werden, sondern auch gegen beliebige Gegenstände. Dabei ist es oft wichtig zu wissen, wie viele Treffer ein Gegenstand verträgt, bis er zerstört oder stark beschädigt wird. klassisches Beispiel für eine solche Situation ist das Einschlagen einer verschlossenen Tür. Für solche Situationen werden einem Gegenstand Strukturpunkte (SP) zugerechnet. Erhält er einen schweren Treffer, so wird der Schaden, der normalerweise in Lebenspunkten angegeben ist, im Verhältnis 1:1 in Strukturschaden umgerechnet. Also richtet eine Waffe statt 12 Punkten schweren Schaden 12 Punkte Strukturschaden an. Beim Auswürfeln der Treffer muss dann natürlich auch die Modifikation für Angriffe auf unbewegte Gegenstände berücksichtigt werden.

Die Strukturpunkte eines beliebigen Gegenstandes können nach den folgenden Regeln ermittelt werden.

Größe und Gestalt: Ausgangspunkt für die Strukturpunkte ist immer eine Oberfläche von 50×50 cm. Bei größeren oder kleineren Flächen ändern sich die Punkte dann entsprechend dem Flächenverhältnis. Diese Fläche muss dann aber auch jedes mal getroffen werden, wenn ein Schaden zu berücksichtigen ist. Im Allgemeinen wird die beabsichtigte Trefferfläche vorher angesagt und dann entsprechend für diese Fläche die Strukturpunkte ermittelt. Bei balkenförmigen Gegenständen wird nicht direkt die Oberfläche genommen sondern je 50 cm Länge gerechnet. Dabei gilt je nach Breite der Balken:

Breite < 7 cm:	1/3 SP,
Breite 7 - 15 cm:	1/2 SP,
Breite 15 - 25 cm:	3/4 SP,
Breite > 25 cm:	volle SP

im Verhältnis zur quadratischen Fläche.

Material: Jedes Material hat in Abhängigkeit von seine dicke eine entsprechende Festigkeit, die sich in Strukturpunkten ausdrückt. Dieses ist z.B.:

Hartholz:	25 SP je cm Dicke,
Weichholz:	15 SP je cm Dicke
Eisen:	20 SP je mm Dicke,
Waffenstahl:	30 SP je mm Dicke,
Stein:	10 SP je mm Dicke.

Dieses sind natürlich Durchschnittswerte, die im speziellen Fall noch abweichen können.

Nachgiebigkeit: Gegenstände die eine Elastizität aufweisen können dadurch einen Teil des Schadens abfangen. Deshalb haben sie mehr Strukturpunkte und zwar bis zu einem Faktor von 3/2 der normalen SP.

Konstruktionsschwächen: In einigen Fällen sorgt ungünstige Bauweise dafür, dass Gegenstände leichter zerstörbar sind, als es der eigentlichen Stabilität bestimmter Teile entspricht. Dieses ist zum Beispiel der Fall, wenn dünne und sehr lange Stangen frei stehen, diese sind sehr leicht zu zerbrechen. In solchen Fällen können die Strukturpunkte bis zu 1/3 der normalen SP reduziert werden.

Diese Regelung wird normalerweise nicht auf Rüstungen und Waffen angewendet, da diese so konstruiert sind, dass sie möglichst viel Schaden vertragen. Versteift sich allerdings eine Figur darauf mit einer Kampfwaaffe einen Stahl- oder Steingegenstand zerstören zu wollen, so ist bei der Waaffe Strukturschaden von einem Viertel der Höhe des Schadens an dem Gegenstand zu berücksichtigen. Die meisten Waffen fallen dabei in die Kategorie „Balken, unter 7 cm breit, Waffenstahl“. Außerdem gibt es eine vereinfachte Sonderregelung für Waffenstrukturschaden bei kritischen Angriffsfehlern.

Besondere Kampftechniken

In einigen Kampfsituationen, speziell im Nahkampf kann es sein, dass eine Person nicht nur die Standardangriffs- und Abwehrmöglichkeiten einsetzen will. Es gibt einige besondere Kampftechniken, die jede Person einsetzen kann, ohne sie extra lernen zu müssen. Diese sind hier aufgeführt und erklärt, sie müssen grundsätzlich vor der Kampfrunde angesagt werden.

Betäubungsschläge

Mit fast jeder Waaffe können Schläge auch so ausgeführt werden, dass sie möglichst wenig verletzen, aber den / die Gegner/in auf Dauer betäuben. Dazu werden nur die flachen Seiten scharfer Waffen benutzt und gezielt auf Stellen eingeschlagen, bei denen ein Betäubungseffekt zu erzielen ist. Außerdem werden die Schläge soweit gebremst, dass keine Knochenbrüche zu erwarten sind.

Solche Betäubungsschläge erzielen dann 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.

Regeltechnisch erfolgen Betäubungsschläge wie folgt:

- **WM-10 auf jeden AEW-Angriff** (da nicht die ganze Zielfläche anvisiert wird).
- der **Waffenschaden verringert** sich wegen der geringeren Schlagkraft auf $\frac{1}{4}$ **bei stumpfen Waffen**
 $\frac{1}{2}$ **bei scharfen Waffen.**
 $\frac{1}{2}$ **bei stumpfen Stichwaffen**
- für jeden erfolgreichen Angriff wird zusätzlich ein **AEW(Geschicklichkeit)** gemacht, scheitert dieser, so ergibt sich ein normaler schwerer Schaden.

Sonderregel-Stichwaffen: Bei Stichwaffen ist diese Technik nur anwendbar, wenn diese ein stumpfes Ende haben (z.B. umgedrehter Speer). Scheitert hier der AEW(Ges),

so entsteht schwerer Schaden, aber nur ein Viertel des normalen Schadens!

Wird ein gezielter Betäubungsschlag auf den Kopf gemacht, so wird dieser von den Abzügen wie ein normaler gezielter Angriff auf den Kopf behandelt. Bei erfolgreichem AEW(Geschicklichkeit) tritt sofortiger KO ein, ansonsten s.u..

Gezielte Angriffe

Im normalen Kampf wird davon ausgegangen, dass Angriffe situationsbedingt geführt werden, indem Lücken in der Deckung oder ähnliches ausgenutzt werden. Dadurch sind die meisten Treffer unspezifische Rumpftreffer.

Abweichend hiervon kann ein/e Angreifer/in gezielt bestimmte Körperstellen angreifen, sei es um ein/e Gegner/in durch einen Treffer an einer besonders empfindlichen Stelle mit einem einzigen Schlag bzw. Stich auszuschalten, oder um bestimmte Ausrüstungsgegenstände zu zerstören oder unbrauchbar zu machen. Dabei vernachlässigt die / der Angreifer/in natürlich günstige Gelegenheiten und der Angriff wird entsprechend schwieriger. Hierzu wird bei einem gezielten Angriff jeweils ein Modifikationswert (MW), der von dem angezielten Körperteil bzw. -bereich abhängt, genommen und wie folgt verwendet:

- 1.) Der EW(Angriff-Waaffe) wird mit diesem Wert negativ modifiziert, also

$$\text{EW(Angriff, mod.)} = \text{EW (Angriff)} - \text{MW.}$$

Diese Modifikation wird bei den weiteren Punkten stets berücksichtigt. Dabei verlängert sich die Angriffsdauer um MW Zeitschritte:

$$\text{GW(A) gezielt} = \text{GW(A)} + \text{MW [ZS]}$$

Zusatzregel: Die Spielleitung kann zulassen dass Spieler den Angriff beschleunigen wenn sie entsprechend zusätzliche negative WM in Kauf nehmen, und zwar um bis zu $\text{WM} = -\text{MW}$ ohne Zeitverzögerung, bzw. jeden Zwischenstufe mit:

$$-\text{WM} + \text{Zusatzzeit} = 2 \times \text{MW}, \text{WM} \leq -\text{MW.}$$

- 2.) Gelingt der AEW(Abwehr) so entsteht normaler leichter Schaden. Abwehrwaffen und Parierfähigkeiten können dabei von dem/r Angegriffenen eingesetzt werden.
- 3.) Misslingt die Abwehr nur knapp, so dass die Differenz zwischen AEW(Angriff) und AEW(Abwehr) kleiner oder gleich dem Modifikationswert ist, so liegt nur ein unspezifischer Treffer mit schwerem Schaden vor:
 $\text{AEW(Angr.)} - \text{AEW(Abw.)} \leq \text{MW: normaler Schaden.}$
- 4.) Misslingt die Abwehr deutlich, so dass die Differenz zwischen AEW(Angriff) und AEW(Abwehr) größer ist als der Modifikationswert, so gelingt ein Treffer an dem angezielten Körperteil / -bereich mit schwerem Schaden. Die besonderen Auswirkungen dieses Schadens entsprechen einem kritischen Treffer an diesem Körperteil und sind der entsprechenden Tabelle zu entnehmen:
 $\text{AEW(Angr.)} - \text{AEW(Abw.)} > \text{MW:}$

krit. Schaden an Ziel.

Der Modifikationswert für ein Ziel ist natürlich um so größer, je kleiner es ist. Dabei gilt folgende Liste:

Ziel	MW	krit. Schaden wie
Arm	10	61 - 70 / 71 - 80
Bein	8	41 - 50 / 51 - 60
Unter- oder Oberarm	14	61 - 70 / 71 - 80
Unter- oder Oberschenkel	12	41 - 50 / 51 - 60
Hand	20	s. Arm + entwapfnet
FuB	18	41 - 50 / 51 - 60
Kopf-Hals-Bereich	15	81 - 90
Hals (ohne Kopf)	20	91 - 95
Kopf(ohne Hals)	22	96 - 99
Auge(n)	40	95+1W5 + A. blind
Rumpfflache 20 x 20 cm	10	1 - 40
Rumpfflache 10 x 10 cm	15	1 - 40
Rumpfflache 5 x 5 cm	20	1 - 40, ggf. 100
Rumpfflache 1 x 1 cm	30	1 - 40, ggf. 100

Die kritischen Schaden beziehen sich auf die Tabelle für Kritische Angriffserfolge. Die Verfeinerungen für Oberarm etc. bzw. kleinere Rumpfflachen dienen der Möglichkeit, gezielt Bereiche ohne Rüstungsschutz bzw. Ausrüstungsgegenstände an diesen Stellen zu treffen. Ein kritischer Schaden wie Kategorie 100 (sofortiger Tod) tritt dann ein, wenn mit der entsprechenden Zielgenauigkeit der Bereich des Herzens getroffen wurde.

Schwere Angriffe

Wenn ein/e Angreifer/in besonders viel Kraft in einen Angriff steckt wird dadurch im Falle eines schweren Treffers der Schaden erhöht. Allerdings kann ein solcher Angriff nicht so geschickt geführt werden, da ja die Wucht des Treffers möglichst groß sein soll. Insgesamt gilt dabei, dass **je WM-3 bei Einhandwaffen** bzw. **je WM-2 bei Zweihandwaffen** auf den AEW(Angriff-Waffe) der Schaden um **+1 erhöht** werden kann. Diese Verbesserung zählt immer zum auszuwürfelnden Grundschaden, nicht als fester Bonus!

Dabei beträgt die größtmögliche Schadenserhöhung aber **Kraft / 10 bei Zweihandwaffen** bzw. **Kr / 20 bei Einhandwaffen**. Außerdem verschlechtert (erhöht) sich der Initiativwert für diese Kampfrunde um +1 je zusätzlichem Punkt Schadenshöhe. Diese Schadenserhöhung kann auch über die KS-Werte der verwendeten Waffe hinausgehen, allerdings beträgt der Höchstschaden $1,5 \times \text{KS}$ plus den Schadensbonus. Der Schadensbonus verändert sich trotz des niedrigeren EW(Angriffs) nicht.

Rundumschläge

Waffen, die zweihändig schlagend geführt werden, können dazu benutzt werden Rundumschläge zu führen. Dabei wird die Waffe mit einem sensenartigen Schlag über einen 3/4-Sektor geführt, wodurch alle Personen, die sich in diesem Sektor in Waffenreichweite aufhalten angegriffen werden. Dieser 3/4-Sektor umfasst normalerweise den Frontsektor, einen Seitensektor und den halben Rückensektor (= 6 Felder).

Der Ansatzpunkt (Beginn) und die Schlagrichtung für den Rundumschlag können frei ausgesucht werden. Allerdings ist so ein Angriff relativ ungezielt, weshalb es jeweils ne-

gative WM gibt. Bei der/m **ersten betroffenen Gegner/in WM-10**, für jede weitere angegriffene Person gibt es **weitere WM-5**. Die Waffenreichweite ist die Summe aus effektiver Länge der Waffe (Länge - Griffbereich) und 3/4 der Armlänge der angreifenden Figur.

Der Schadensbonus verändert sich trotz des niedrigeren EW(Angriffs) nicht. Es wird nur ein Angriffswurf ausgeführt, der für alle Gegner/innen zählt. Tritt ein kritischer Erfolg auf, so zählt dieser nur gegenüber der ersten getroffenen Person kritisch, bei der zweiten nur mit 80% Wahrscheinlichkeit, bei allen weiteren Personen sinkt diese Wahrscheinlichkeit um je 15%.

Konzentrierte Abwehr

In manchen Situationen wird ein/e Abenteurer/in in einem Kampf besonders daran interessiert sein gut abzuwehren, während die eigenen Angriffsaktionen weniger wichtig sind. Dazu konzentriert sie / er sich auf die Abwehr und greift nur noch mehr oder weniger nachlässig an, im Extremfall werden nur noch Scheinangriffe ausgeführt, um den / die Gegner/in darüber hinweg zu täuschen, dass sie völlig ungefährdet ist. Bei einer solchen konzentrierten Abwehr kann eine Person **je WM-2** auf den AEW(Angriff-Waffe) bei einer/m Gegner/in, bzw. **WM-3 bei mehreren Gegner/innen**, einen Bonus von **WM+1 auf den AEW(Abwehr)** erhalten.

Kraftsparende Abwehr

Ähnlich wie ein/e Abenteurer/in bei der konzentrierten Abwehr auf Kosten der Angriffsfähigkeit die Abwehrmöglichkeiten verbessert, kann auch durch Verzicht auf Abwehrmöglichkeiten Kraft gespart werden. Je **WM-5** auf die Abwehr erhält der / die Abenteurer/in ein Bonus von **-1 KP** auf den leichten Schaden. Das bedeutet, dass er / sie auf besonders anstrengende Abwehrbewegungen verzichtet, was Kraft spart, aber die Gefahr eines schweren Treffers erhöht. Dieser Verzicht muss vor Beginn der Kampfrunde angekündigt werden.

Bei dieser Regelung können nur Punkte aus dem EW(Abwehr) genutzt werden, nicht aber aus Abwehrwaffen oder Parierfertigkeiten; diese können weiterhin eingesetzt werden. Wird völlig auf eine Abwehr verzichtet, so tritt leichter Schaden natürlich nur als Begleiterscheinung von schweren Treffern auf und die Krafteinsparung ist praktisch 0. Deshalb macht diese Regelung nur Sinn, wenn eine gewisse Rest-Abwehr verbleibt. Umgekehrt ist der Einsatz von Kraft zur Verbesserung der Abwehrfähigkeit nicht möglich, da dieses eine Sache der Erfahrung und des Geschicks im Kampf ist.

Abwehr-Verzicht

Ähnlich wie ein/e Abenteurer/in bei der konzentrierten Abwehr auf Kosten der Angriffsfähigkeit die Abwehrmöglichkeiten verbessert, kann auch durch Verzicht auf Abwehrmöglichkeiten die Angriffsfähigkeit verbessert werden. Diese Situation ist vergleichbar mit einem unbehinderten Angriff, bei dem eine Figur WM+20 erhält, allerdings kann auch bei völligem Verzicht auf Abwehr nicht völlig unbehindert zugeschlagen werden.

Als Regel gilt hier, dass je **WM-4** auf die Abwehr der / die Abenteurer/in ein Bonus von **WM+1** auf den AEW(Angriff) erhält, allerdings maximal bis **WM+15** auf den Angriff. Das bedeutet, dass er / sie die Abwehr vernachlässigt, was die Gefahr eines schweren Treffers erhöht, und sich entsprechend stärker auf den Angriff konzentriert. Dieser Verzicht muss vor Beginn der Kampfunde angekündigt werden. Bei dieser Regelung können nur Punkte aus dem EW(Abwehr) genutzt werden, nicht aber aus Abwehrwaffen oder Parierfertigkeiten; diese können weiterhin eingesetzt werden. Die beiden verschiedenen Formen von Minderung der Abwehr, Abwehr-Verzicht und Kraftsparende Abwehr, können vermisch eingesetzt werden. Der Schadensbonus verändert sich trotz des höheren EW(Angriffs) nicht.

Handgemenge

Unter Handgemenge wird eine Kampfsituation verstanden, in der sich die Beteiligten mit unmittelbarem Körperkontakt bedrängen. Ob dieses stehend geschieht oder auf dem Boden liegend steht den Beteiligten offen.

Einleiten eines Handgemenges

Um ein Handgemenge einleiten zu können, müssen sich die Beteiligten im Nahkampf oder zumindest in Nahkampfdistanz befinden. Sind sich beide Beteiligten einig, in das Handgemenge überzugehen, so geschieht dieses ohne Verzögerung und die aktuelle Runde wird bereits als Handgemenge behandelt.

Will nur ein/e Beteiligte/r ins Handgemenge gehen, so geschieht dieses über einen **Angriff(Ringen)** aus einer Nahkampfsituation heraus. Für diesen Angriff gelten die Einschränkungen bei der Kompensation von Rüstungsabzügen für waffenlosen Kampffertigkeiten nicht. Ist der Angriff erfolgreich (schwerer Schaden), so befinden beide Personen sich ab sofort im Handgemenge, die angegriffene Person erleidet Schaden wie nach den Regeln für Ringen üblich.

Gelingt der Angriff(Ringen), wird aber abgewehrt, so erleidet die angegriffene Person leichten Schaden, die Beteiligten bleiben aber im Nahkampf. War diese Aktion die erste Nahkampfaction überhaupt, so beginnt damit ein normaler Nahkampf.

Misslingt der AEW(Ringen), so befinden sich die Personen (weiter) im Nahkampf. Zusätzlich hat der / die Angegriffene für ihren eigenen nächsten Angriff **WM+10**, da sich die / der Gegner/in durch den Versuch ins Handgemenge zu gehen eine Blöße geben musste.

Nach dem erfolgreichen Einleiten eines Handgemenges befinden sich die Beteiligten Personen in stehender Haltung im Handgemenge.

Weitere Personen können sich an einem bereits bestehenden Handgemenge beteiligen, ohne dafür ein Einleiten machen zu müssen. Dieses Beteiligen ist stets die erste Handlung in einer Runde, die Eingreifenden sind noch in dieser Runde handlungsfähig. Auf diese Weise können größere Gemeengehaufen entstehen, allerdings kann eine Person in einem solchen Haufen immer nur von zwei anderen angegriffen werden.

Handeln im Handgemenge

Im Handgemenge sind nur einige wenige Angriffsmöglichkeiten gegeben, da die meisten Waffen zu sperrig sind um hier eingesetzt zu werden. Es können nur waffenlose Kampftechniken benutzt werden und kleine Stichwaffen, normalerweise also nur Dolche. Abwehrwaffen können nicht benutzt werden, allerdings sind Parierfertigkeiten waffenloser Kampftechniken einsetzbar. Die Initiativwerte aller Handlungen ergeben sich wie im Nahkampf.

Da im Handgemenge kaum Möglichkeiten bestehen, einem Angriff auszuweichen, erhalten alle Beteiligten **WM+20** auf alle Angriffshandlungen. Außerdem spielt der Handgemengewert HGW der Beteiligten eine Rolle. Dieser HGW besteht aus einem Basiswert, der vor allem durch Kraft und Körpergewicht, aber auch Geschicklichkeit und Schnelligkeit festgelegt wird:

$$\text{HGW-Basis} = \text{Kr} \times (0,2 + (\text{Ges} + \text{Schn}) / 400) + \text{Gewicht [kg]} / 5.$$

Zu diesem Basiswert HGW-Basis zählt zusätzlich der EW(Ringen [SF]), denn je besser eine Person ringen kann, desto besser kann sie sich im Handgemenge bewegen:

$$\text{HGW} = \text{HGW-Basis} + \text{EW(Ringen [SF])}$$

Unterschiede im Handgemengewert drücken sich in einer zusätzlichen Modifikation

$$\text{WM} + (\text{HGW} - \text{HGW(Gegner/in)}) / 2$$

aus, die bei allen Angriffen und Abwehren anzurechnen ist.

Da im „Infight“ des Handgemenges die Rüstung weniger behindert gilt hier, dass es eine Modifikation von

$$\text{WM} + 15 \text{ auf den RKM}$$

aller körperlichen Handlungen gibt. Dadurch lassen sich auch von schwerer Gerüsteten leichte Waffen effektiv einsetzen.

Es gibt einige Handgemenge-spezifischen Möglichkeiten zu agieren, die im Folgenden behandelt werden.

Zu Boden Stoßen

Befinden sich zwei oder mehr Personen im Handgemenge so kann jede/r eine/n Gegner/in zu Boden stoßen, wenn eine beliebige Angriffsaktion schweren Schaden ergibt. Dabei geht die / der Angreifende immer selber mit zu Boden und das Handgemenge setzt sich in liegender Position fort.

Allen anderen am Handgemenge Beteiligten steht es in diesem Moment offen, mit zu Boden zu gehen oder sich aus diesem Handgemenge zu lösen. Lösen sich dabei Beteiligte aus verschiedenen Kampfparteien, so befinden sie sich danach in einem separaten Handgemenge in stehender Haltung.

Fixieren

Befinden sich Personen im Handgemenge so kann jede/r versuchen, seine/n Gegner/in zu fixieren und ihn damit an heftigen Bewegungen zu hindern. Dazu muss ein Angriff Ringen als gezielter Angriff mit einem Modifikationswert

von MW = 20 erfolgreich gelingen (s. *Nahkampf - Gezielte Schläge*). Bei einem gezielten Erfolg ist die / der Gegner/in für die nächste Runde fixiert und so ggf. leichter für Außenstehende zu treffen. Für Angriff außen stehender Personen kann die fixierte Person für die nächste Runde als unbewegtes und wehrloses Ziel gelten.

Soll hierbei die fixierte Person noch in eine besondere Position gezwungen werden, die z.B. keine Deckung gegenüber einem Außenstehenden bietet, so steigt der MW für diese Aktion auf 40.

Gegner/innenwahl und Verdrängen

Da jede Person nur von zwei anderen je Runde angegriffen werden kann, kann es im Handgemenge wichtig werden, andere von ihrer Kampfposition zu verdrängen. Bei größeren Haufen sollte die Spielleitung sich diese Positionen in geeigneter Weise notieren, insbesondere auch wer dabei wen angreift.

Jede Person kann im Moment ihres Eingreifens ins Handgemenge bestimmen, welche anderen Personen in Angriffsposition sein sollen. Dabei ist die erste dieser Personen natürlich immer die / der angegriffene Gegner/in. Wird keine zweite Person bestimmt, so bleibt diese Position frei und ist für andere angreifbar.

Will eine Person von außen eingreifen so kann sie außer den freien Positionen auch jede Angriffsposition einnehmen, die nicht von einer der beiden Seiten in der letzten Handgemenge-Runde für einen Angriff genutzt wurde. Die eingreifende Person befindet sich dann zwischen diesen Gegner/innen, die ihre beiden Angriffspositionen besetzen.

Jede/r am Handgemenge Beteiligte/r, kann andere von ihren Positionen verdrängen. Geschieht das mit dem Einverständnis beider anderer Betroffenen, so kann es ohne AEW ausgeführt werden.

muss einer oder beide andere Personen gewaltsam aus der Kampfposition verdrängt werden, muss ein AEW(Ringen) ohne die sonst übliche Würfelmodifikation erfolgreich ausgeführt werden, gegen den die Betroffenen eine Abwehr haben. Soll dabei eine Figur aus einer Angriffsposition verdrängt werden, die sie aktiv nutzt, so muss der AEW(Ringen) schweren Schaden ergeben, sonst reicht ein leichter Schaden zum Verdrängen. Werden zwei Gegner/innen verdrängt, so muss bei beiden der notwendige Erfolg mit dem selben AEW(Ringen) eintreten. Die Betroffenen erleiden dabei aber weder leichten noch schweren Schaden.

Diese Technik kann z.B. genutzt werden, um erschöpfte KameradInnen von Gegner/innen zu befreien. Das dabei in größeren Gemengen entstehende Chaos ist durchaus natürlich, das Durcheinander von Personen eines solchen Haufens kann sich durchaus den räumlichen Vorstellungen entziehen. Es muss keineswegs davon ausgegangen werden, dass alle direkten Gegner/innen sich direkt gegenüber liegen bzw. stehen, sie können auch kreuz und quer durcheinander liegen.

Lösen aus dem Handgemenge

Will sich eine Person aus dem Handgemenge lösen so kann sie dieses nur ohne Probleme, wenn in dieser Kampfunde und der davor niemand sie angreift.

Eine direkt angegriffene Person kann sich aus einem Handgemenge lösen, wenn ihr ein **AEW(Ringen) ohne die positive Modifikation (WM+20) mit schwerem Schaden gelingt**. Hat sie zwei Gegner/innen so muss gegen die / den Zweite/n zusätzlich ein AEW(Ringen) mit WM-15 schwer gelingen.

Personen, die sich aus dem Handgemenge gelöst haben, befinden sich in Nahkampfposition zu den anderen am Handgemenge Beteiligten. Je nach Situation des Handgemenges liegen oder stehen sie dabei.

Fernkampf

Unter Fernkampf wird ein Angriff mit Fern- und Wurfaffen verstanden, der als Ergänzung vom Nahkampfgeschehen behandelt wird.

Einsatz von Fernwaffen

Angriffe mit Fernwaffen sind ohne Einschränkungen nur möglich, wenn eine Person ruhig steht, kniet oder liegt. Bewegt sich der / die SchützIn, so ist ein Fernwaffenangriff nur unter Schwierigkeiten und mit Abzügen möglich (s.u.).

Will eine Person Fernwaffen einsetzen, obwohl sie im Nahkampf von anderen bedroht wird, so wird dieser Angriff als ein Angriff auf ein unbewegtes Ziel betrachtet (also etwa WM+50 für die angreifende Person), den die / der SchützIn nur abwehren kann, wenn sie ihre eigene Angriffshandlung abbricht, bzw. bereits beendet hat.

Der GW(Angriff) bei Fernwaffen bezieht sich immer auf bereits geladene Waffen (Pfeil angelegt bzw. Bolzen aufgelegt) wobei Armbrüste auch bereits gespannt sein müssen. Dieser Umstand ist bei der Berechnung der Initiativwerte zu berücksichtigen.

Wurfaffen hingegen werden wie Nahkampfaffen behandelt, ein/e Werfer/in kann normal abwehren, allerdings natürlich keine Pariertechniken einsetzen, wohl aber Abwehrwaffen. Auch hier wird beim Initiativwert davon ausgegangen, dass die Wurfaffe bereits in der Hand gehalten wird.

Fern- und Wurfangriff

Ein Fern- oder Wurfaffen-Angriff auf eine frei stehende Gegner/in verläuft ähnlich wie ein Nahkampfangriff, allerdings sind einige Modifikationen zu beachten. Schussbereich ist dabei ausschließlich der Frontsektor einer Person.

Entfernungsmodifikation

Nur im Nahbereich erfolgt der Angriff ohne negative WM. Bei größeren Entfernungen erhält der Angriff ansteigende negative Modifikation, bis zu WM-40 bzw. WM-67 (schuss / Wurf) bei Ausnutzung der vollen Waffenreichweite. Dabei

steigt die negative Modifikation in Einzelschritten, je nachdem wie weit der Nahbereich überschritten wird (WM-1 je 1/64 bzw. 1/80 des Maximalbereichs). Die genauen Maße dieser Bereiche sind bei der schuss- bzw. Wurftabelle angegeben.

Sorgfältiges Zielen und Scharfschießen

Ist sowohl das Ziel als auch die schießende Person völlig unbewegt, so kann die Schusspräzision deutlich erhöht werden, wenn die schießende Person sich zusätzlich Zeit zum Zielen nehmen kann.

In diesem Fall erhält jede Person $WM+(4 \times \text{Zusatz-Zeit beim Zielen [s]})$, maximal aber $WM+20$ bei 5 Sekunden Zielen. Beherrscht die schießende Person *Scharfschießen* für die verwendete Fern- oder Wurf-Waffe, so erhält sie zusätzlich $WM+EW(\text{Scharfschießen})$ bei $WM+20$ durch sorgfältiges Zielen. Erhält sie weniger als $WM+20$ durch sorgfältiges Zielen, so reduziert sich auch die WM durch Scharfschießen entsprechend, also insgesamt:

$$WM+((4 + \text{Scharfsch.}/5) \times \text{Zusatz-Ziel-Zeit [s]}),$$

$$\text{max. } WM+(20 + \text{Scharfschießen}) (\approx 5 \text{ s}).$$

Bewegt sich die schießende Person, so ist sorgfältiges Zielen normalerweise nicht möglich (s.u.).

Ist das Ziel nicht völlig unbewegt, so sind diese positiven WM unter Umständen noch teilweise einsetzbar, und zwar:

- Bei einem Ziel, das sich gleichmäßig quer zur schießenden Person bewegt ist sorgfältiges Zielen bei 5 Sekunden zusätzlicher Schussdauer mit $WM+(20 - B / 2)$ möglich. Die Anwendung von *Scharfschießen* reduziert sich proportional mit $WM+(\text{Scharfschießen} \times (1 - B / 40))$. Erfolgt die Bewegung auf die SchützIn zu oder weg, so liegt der Abzug bei $WM+(20 - B / 10)$, bei allen anderen Richtungen ist sinngemäß ein Mittel zwischen diesen beiden Regelungen zu nehmen.
- Sind die unregelmäßigen Bewegungen nur sehr geringfügig, so ist trotzdem ein sorgfältiges Zielen mit $WM+(20 - 40 \times \text{mittlerer Bewegungsspielraum} / \text{Zielausdehnung})$ möglich. Dadurch reduzieren sich die WM zu 0, sobald das Ziel sich im Schnitt um mehr als seine halbe Ausdehnung aus seiner Mittelposition heraus bewegt.

Diese beiden Regeln können ggf. überlagert werden, wenn eine gleichmäßig bewegte Person zusätzlich geringe unregelmäßige Bewegungen macht. Bei diesen Regelungen kann von folgenden Standardregelungen ausgegangen werden:

Kampf: Bei einer Person im Nahkampf ist kein sorgfältiges Zielen möglich. Bei Personen im Handgemein gilt diese normalerweise ebenso, es sei denn eine andere Person fixiert die Zielperson in dieser Zeit durch erfolgreiche Angriff(Ringen).

Zick-Zack-Lauf: Bei einer Person, die bewusst leicht im Zick-Zack läuft (oder sich entsprechend um mehr als jeweils halbe Körperbreite hin und her bewegt) ist kein sorgfältiges Zielen möglich.

Unwegsames Gelände: Bei einer Person, die durch unwegsames Gelände läuft ist sorgfältiges Zielen stark einge-

schränkt mit $WM(\text{sorgfältiges Zielen}) \leq 20 + 2 \times WM(\text{Hindernisse})$ (beachte $WM(\text{Hind.}) < 0$) möglich.

Normales Laufen: Bei einer Person die gerade durch eine hindernisfreie Umgebung von der SchützIn wegläuft, ist die Regelung für gleichmäßige Bewegung anwendbar: $WM+(20 - B / 10)$ für sorgfältiges Zielen von 5 Sekunden.

Magier/innen: Personen, die Magie ausüben, können keine heftigen Bewegungen ausführen, allenfalls sich gleichmäßig bewegen, so dass sorgfältiges Zielen normalerweise möglich ist.

Zielgröße - TFK(Personen)

Die Schwierigkeit eines Schusses hängt natürlich neben der Entfernung auch sehr wesentlich von der Größe des Ziels ab. Hierfür gibt es in **Tjoste** für jedes Zielobjekt eine Treffer-Flächen-Korrektur, kurz TFK. Diese modifiziert die Schwierigkeit eines Schusses in der Form, das ein Schuss nur erfolgreich ist, wenn gilt:

$$AEW(\text{Fernangriff}) \geq 100 + \text{TFK}(\text{Ziel})$$

ansonsten wird das jeweilige Ziel verfehlt.

Die Berechnung des TFK für humanoide Wesen erfolgt nach der Formel

$$\text{TFK} = 7,5 \times \log_2(86,7/(\text{Größe [m]}^2 \times (30+\text{Figur})))$$

$$\text{bzw. } \text{TFK} = 7,5 \times \ln(117,8/(\text{Größe [m]}^2 \times (30+\text{Figur})))$$

Eine Tabelle typischer TFK-Werte für humanoide Personen befindet sich im Anhang.

Bei einer Person mit teilweiser Deckung ist zu bedenken, dass eine senkrechte Deckungskante, die das Ziel verschmälert für den Schützen einen höhere Schwierigkeit bedeutet als eine waagerechte Deckungskante, welche die ohnehin unproblematische Höhe des Ziels reduziert (bei liegenden Personen natürlich entsprechend umgekehrt). Dabei gilt die Grundregel:

Senkrechte Deckung:	Zielfläche halbiert = TFK+8
	Zielfläche / 4 = TFK+15
	Zielfläche / 6 = TFK+23
	Zielfläche / 8 = TFK+30

Waagerechte Deckung:	Zielfläche halbiert = TFK+5
	Zielfläche / 4 = TFK+10
	Zielfläche / 6 = TFK+15
	Zielfläche / 8 = TFK+20

Beispiel 1: Eine Abenteurerin, die Opfer eines Pfeilschusses ist, steht dabei hinter einer Mauer von 1,2 m Höhe. Sie selbst ist 1,65 m groß und schlank (Figur = - 2). Also hat sie als TFK 2, durch die Deckung reduziert sich die Trefferfläche für den Schützen auf etwa 25 % (nur noch Oberkörperteile und Kopf), was zusätzlich TFK+10 ergibt (waagerechte Deckung). Damit hat der Bogenschütze eine Schwierigkeit von 112 um die Abenteurerin zu treffen.

Beispiel 2: Die Abenteurerin aus Beispiel 1 steht hinter einer Mauerecke. Als sie dahinter hervortritt, wird sie beschossen. In dieser Situation ist sie etwa zu einem Viertel aufrecht ste-

hend hinter der Ecke hervor gekommen, was eine Deckung von TFK+15 (senkrechte Deckung) ergibt.

Zielgröße - TFK(Gegenstände)

Das System der TFK kann ebenso auf Gegenstände angewandt werden, wobei es nahtlos übergeht in ein darauf basierendes System zur Bestimmung der exakten Schussbahn (s.u.). Standardfläche ist ein Kreis von 55 cm Durchmesser bzw. ein Quadrat von 50 cm Kantenlänge. Bei länglichen Gegenständen zählt als wirksamer Durchmesser:

$$\text{wirksamer Durchmesser} = (2 \times \text{kleinster Durchm.} + \text{größter Durchm.}) / 3 \leq 2 \times \text{kleinster Durchm.}$$

Die TFK für kleinere und größere Gegenstände kann dann ähnlich wie bei Personen mit:

$$\text{TFK} = 19 \times \log_2 (55 / \text{wirks. Durchm. [cm]})$$

$$\text{bzw. TFK} = 19 \times \ln (74,75 / \text{wirks. Durchm. [cm]})$$

ermittelt werden. Eine Tabelle typischer TFK-Werte für wirksame Durchmesser befindet sich im Anhang.

Exaktes Schussbahn-System

Für Schüsse auf besondere (kleine) Ziele gibt es noch ein System für die genaue Berechnung eines Treffer-Punktes. Dieses ist für Schüsse auf kleine Gegenstände oder Personen gedacht, bei denen eine exakte Position des Treffers ermittelt werden soll.

Es werden die sonst üblichen Modifikationen auf Fernwaffenangriffe beibehalten, insbesondere bei der Anwendung von sorgfältigem Zielen (bis WM+20) und *Scharfschießen*.

Ermittlung des Treffer-Punktes

Beim *Exakten Schussbahn-System* muss die / der SchützIn genau sagen, welchen Punkt sie anvisiert. Dann wird der AEW(Angriff-Fernwaffe) wie auch sonst ausgeführt und nach folgendem System ausgewertet:

1. Die Abweichung vom Zielpunkt ergibt sich nach TFK-Tabelle für Gegenstände (*TFK-Werte (Treffer-Flächen-Korrektur) für Flächen*), wobei der Abstand dem wirksamen Durchmesser entspricht.
2. Ist das Ziel nicht eindeutig verfehlt wird mit dem W12 die Richtung der Abweichung ermittelt wobei das Ergebnis wie bei der Uhr interpretiert wird: 1 = 30° nach rechts, 2 = 60°... 12 = oben.
3. Ist dieses noch nicht exakt genug, kann die Abweichung auf dem Kreisbogen mit einem W20 ermittelt werden, diese beträgt (W20-11)*1,5° (im Uhrzeigersinn).

(Dieses System lässt im Prinzip beliebig weiter fortsetzen, indem radialer und Winkelabstand in 1/10 Schritten der jeweils vorigen Skala mit (W10-5) verfeinert werden.)

Zusammengefasst gilt für den Trefferpunkt:

$$\text{Abstand} = \text{TFK-Wert des AEW(Angriff Fernwaffe)}$$

$$\text{Winkel} = \text{W12} \times 30^\circ + (\text{W20-11}) \times 1,5^\circ \text{ (im Uhrzeigersinn)}$$

Dieses System ist im Tabellenanhang als *Exakte-Schussbahn-Zielscheibe* dargestellt.

Es kann im Prinzip auch jederzeit nachträglich angewandt werden, wenn Einigkeit über den anvisierten Punkt besteht, im Zweifelsfall liegt dieser immer genau in der Mitte des angesagten Ziels!

Kritische Erfolge werden bei diesem Schussbahn-System additiv behandelt, kritische Fehler und Abwehr werden exakt wie sonst auch bei Fernwaffen behandelt.

Schussbahn im Kampfgetümmel

Ist in einem Kampfgetümmel die exakte Position aller Beteiligten bekannt, so kann das Exakte Schussbahn-System genutzt werden um eventuelle Treffer auf andere Personen zu bestimmen. Ansonsten kann dafür aber auch ein pauschalisiertes System verwendet werden (s.u. *Schussfeld*), bei dem die exakten Positionen nicht so entscheidend sind.

Die Schussmodifikationen sind entsprechend der Schussbahn zum Ziel zu machen, die Abweichungen gelten dann für die Schussweite bis zur anvisierten Person. Für die weitere Schussbahn müssen sie entsprechend nach den Strahlensätzen umgerechnet werden, also doppelte Abweichung bei doppelter Entfernung, dreifache Abweichung bei dreifacher Entfernung etc., aber auch nur halbe Abweichung bei halber Entfernung.

Abwehr gegen Fernwaffen

Die Abwehr gegen Wurfaffen erfolgt genauso wie bei Nahkampfwaffen, es sei denn ein Opfer bemerkt den Angriff nicht, so dass es überhaupt keine Abwehr hat.

Gegen Fernwaffenangriffe bestehen zum Teil nur eingeschränkte Abwehrmöglichkeiten, da sich die Geschosse mit sehr hohen Geschwindigkeiten bewegen. Es sind vier Fälle denkbar:

Unbemerkter Angriff - keine Abwehr:

Bemerkt ein Opfer einen Fernwaffenangriff nicht, so steht ihm auch keine Abwehr zu. Dieses ist dann der Fall, wenn ein Angriff aus einer guten Tarnung heraus erfolgt und der Schütze unbemerkt bleibt (s. *Tarnen, Wahrnehmung*). Befindet sich eine Gegner/in während des Angriffes im Nahkampf, so kann davon ausgegangen werden, dass sie Fernwaffenangriffe aus ihrem Rückensektor nicht bemerkt, wenn sie nicht durch andere Personen gewarnt wird.

Deckung - normale Abwehr:

Ist eine angegriffene Figur in der Lage in Deckung zu springen, das heißt, es gibt in ihrem Umkreis (ca. 2m) Deckungsmöglichkeiten, so hat sie eine normale Abwehr wie im Nahkampf. Allerdings muss sie zu dieser Abwehr alle anderen Aktivitäten abbrechen, insbesondere eigene Nahkampfangriffe etc. Als Deckung zählt dabei auch eine Bodenwelle von ausreichender Höhe oder andere Personen, die die / der SchützIn nicht treffen will, nicht aber weitere Gegner/innen des / der SchützIn.

Gibt es nur unvollkommene Deckungsmöglichkeiten, bei der sie auch im optimalen Fall nur um Deckungsgrad % verdeckt ist, oder sogar gar keine (einfaches zu Boden werfen als Ausweichversuch) so erhält die angegriffene Figur:

WM-(25 - Deckungsgrad [%] / 4)

auf ihren AEW (Abwehr)

Keine Deckung - Reflexabwehr:

Gibt es keine Deckungsmöglichkeiten, oder will die / der Angegriffene nicht ihre eigenen Aktionen unterbrechen und verzichtet deshalb auf Deckung, so steht ihr / ihm eine Reflexabwehr zu. Der EW hängt von ihrer Größe (TFK), dem Reaktionsvermögen (Rv) und der gerade getragenen Rüstung (RS) ab:

EW(Reflex.-Abw.) = RAB - RS + (Entf. [m] / 6)
= TFK / 2 + Rv / 5 - RS + (Entfern. [m] / 6),
maximal EW (Abwehr)-25.

Der EW von Schildwaffen darf bei der Reflexabwehr dazu gezählt werden (Buckler nur halb).

Unabhängig davon, welche Form der Abwehr eine Person ausführt, ist auf jeden Fall kein sorgfältiges Zielen und Scharfschießen möglich!

Schussfeld

Entscheidend für die Durchführbarkeit eines Fernwaffenangriffes ist das Schussfeld, das eine SchützIn hat. Dieses kann durch eine detaillierte Situationsskizze geklärt werden, in der festgestellt wird, ob die Schussbahn frei ist. Befindet sich das Ziel dabei nicht in einer Kampfsituation oder Menschenmenge kann ein einfacher Angriff ausgeführt werden, bei Mislingen verfehlt das Geschoss das Ziel und schlägt in der Umgebung ein. Falls es notwendig erscheint kann dabei der Ort des Einschlags mit dem System für exakte Schussbahnen ermittelt werden.

Nahkampf und Menschenmengen

In einer Situation in der das Ziel sich im Nahkampf mit (normalerweise zur Partei der schießenden Person gehörenden) anderen Personen oder in einer Menschenmenge befindet bedeutet jeder Fernangriff im Fall eines Misserfolges eine Gefahr für weitere Personen. Im Normalfall kann anhand einer groben Kampfskizze bzw. Situationsskizze folgendes System genommen werden:

Deckungsproblem: Auf eine gegnerische Figur kann ein normaler Fernwaffenangriff gemacht werden, wenn diese nicht direkt von einer befreundeten oder „neutralen“ Figur, die nicht getroffen werden soll, verdeckt ist.

Risiko für unmittelbar Umstehende / Nahkampf-Gegner/innen: Misslingt der Angriff, so besteht für jede Figur, die mit der Angegriffenen im Nahkampf ist, das Risiko eines Treffers. Wie groß dieses Risiko ist, hängt davon ab, wie gut die / der SchützIn ist. Wenn der Wert KF die Obergrenze des kritischen Fehlers ist, so wird bei einem Wurf von

$(W\% = 1 \text{ bis } KF)$ kritischer Fehler)
 $W\% = (KF + 1) \text{ bis } (2 \times KF)$ die erste,

$W\% = (2 \times KF + 1) \text{ bis } (3 \times KF)$ die zweite, etc. befreundete Person getroffen. Dabei wird die Reihenfolge der Personen von Spielleitung vorher festgelegt. Dieses Risiko besteht zusätzlich zu einem eventuellen kritischen Angriffsfehler!

Die Regelung gilt analog für alle Personen einer Menschenmenge die sich innerhalb eines Umkreises von 2 m Entfernung um das Ziel aufhalten.

Beispiel: ein Schütze mit EW (Angriff) = 55 schießt auf einen Gegner, der mit zwei weiteren Personen im Nahkampf ist (ohne sorgfältiges Zielen). Das Würfelergebnis ist eine 14 und er verfehlt die Gruppe (1 - 4 = kritischer Fehler, 5 - 8 = erste Person, 9 - 12 = zweite Person getroffen).

Hätte der Schütze nur EW 53 gehabt, so sähe das Ergebnis anders aus! (1 - 5 = krit. Fehler, 6 - 10 = erste Person, 11 - 15 = zweite Person) Er hätte die zweite Person getroffen.

Risiko für andere Umstehende: Befinden sich weitere Gegner/innen oder andere Personen in ungefährer Verlängerung der angegriffenen Person, so wird bei einem Fehlschuss, der niemanden getroffen hat, jeweils für jedes Kampfgrüppchen bzw. Grüppchen von Personen in Schusslinie ein erneuter Angriffswurf ausgeführt, wobei das Risiko für alle Personen wie das für im Nahkampf befindliche Personen wie oben beschrieben ist. Dieses Verfahren wird so oft angewendet, bis der Pfeil / Bolzen / die Wurfwaffe

- jemanden getroffen hat,
 - seine maximale Reichweite erreicht ist und er zu Boden fällt oder
 - aus dem Kampfgebiet bzw. der Menschenmenge heraus ist und niemanden mehr gefährdet.
- Für diese weiteren W% wird die Regelung für kritische Fehler nicht angewendet.

Teildeckung durch andere Personen: Ist die Figur, auf die der Angriff gerichtet ist, mit einer anderen so im Nahkampf, dass sie im Prinzip von dieser verdeckt ist, so ist aufgrund der Kampfbewegungen ebenfalls ein Fernangriff möglich allerdings erhält die / der SchützIn dabei WM-20 auf den Angriff und trifft die verdeckende Figur bei einem Wurf von

$W\% = (KF + 1) \text{ bis } (5 \times KF)$.

Das Risiko für weitere im Nahkampf befindliche Figuren ist analog zu oben jeweils entsprechend des kritischen Fehlerrisikos.

Für Angriffe auf weit entfernte Gegner/innen, die mehr als die Hälfte der Maximalreichweite entfernt sind, kann von einer ballistischen Flugbahn des Angriffs ausgegangen werden. Das heißt, dass das Geschoss in einem Bogen fliegt, so dass nur unmittelbar mit dieser Figur kämpfende weitere Personen von diesem schuss gefährdet sind und das Geschoss auf jeden Fall im unmittelbaren Umfeld (bei Fehlschüssen meist hinter) dieser Figur in den Boden schlägt.

Handgemenge

Befindet sich die Person auf die Geschossen werden soll im Handgemenge mit anderen, so bedeutet dieses erhöhte Schwierigkeit und Risiko für die anderen Personen.

TFK-Modifikation: Im Handgemenge kann davon ausgegangen werden, dass im Regelfall jede beteiligte Person Teile der anderen verdeckt, so dass eine Person
Trefferfläche / 2 = TFK+7 bei 1 Gegner/in,
Trefferfläche / 3 = TFK+10 bei 2 Gegner/innen.
Trefferfläche / (n+1) = TFK+4+3n bei n Gegner/innen,
 In Ausnahmesituationen, z.B. Fixieren durch die Gegner/innen für die schießende Person kann diese Schwierigkeit verringert werden.

Risiko für andere Personen: Für jede unmittelbar mit der angezielten Person im Handgemenge befindliche Person besteht ein erhebliches Risiko, und zwar abhängig vom EW des / der SchützIn. Wenn der Wert KF die Obergrenze des kritischen Fehlers ist, so wird bei einem Wurf von
 (W% = 1 bis KF kritischer Fehler)
 W% = (KF + 1) bis (4 × KF) die erste,
 W% = (4 × KF + 1) bis (6 × KF) die zweite,
 W% = (6 × KF + 1) bis (7 × KF) die dritte, etc.

am Handgemenge beteiligte Person getroffen. Dabei wird die Reihenfolge der Personen von der Spielleitung ggf. vorher festgelegt. Im Prinzip ist die erste Person immer diejenigen, die von der angezielten Person aktiv angegriffen wird (vgl. Handgemenge), die zweite diejenige (falls vorhanden), die außer der ersten die angezielte Person selber aktiv angreift, alle anderen Personen sind dann beliebige andere am Handgemenge beteiligte Personen. Dieses Risiko besteht zusätzlich zu einem eventuellen kritischen Fehler, die so ermittelten Gefährdungsbereiche des EW können aber nie die eigentliche Trefferchance verringern, es bleiben dann ggf. Personen ohne Trefferrisiko übrig. Allerdings kann es vorkommen, dass bei jedem Ergebnis außer einem kritischen Fehler eine Person getroffen wird.

Fernwaffenangriffe beim Laufen

Will eine Person einen Fernwaffenangriff aus dem Laufen heraus machen, so muss ihr dazu zunächst ein **AEW(Laufen) mit WM-(aktuelle Bewegungsweite)** gelingen. Will sie nicht nur geradeaus laufen, so ist für jedes kompliziertere Laufmanöver ein weiterer AEW(Laufen) nötig.

Nur wenn alle diese AEW(Laufen) erfolgreich sind, gibt es überhaupt die Möglichkeit zu einem kontrollierten schuss. Auf diesen erhält die Person allerdings (vgl. *Bewegungssystem*)

WM-(aktuelle Bewegungsweite).

Außerdem ist kein sorgfältiges Zielen möglich. Diese Regelung gilt analog für alle Bewegungsweisen, bei denen die schießende Person sich selber bewegt.

Balance-Probleme bei Armbrüsten unter Q2: Bei einfachen Armbrüsten ergibt sich bei heftigen Bewegungen immer das Problem, das der Bolzen nicht verloren geht (indem er von der Waffe fällt - bei normalen Armbrüsten liegt der Bolzen einfach in einer flache Rinne!). Deshalb erhält ein/e laufende/r SchützIn immer zusätzlich zu den allgemeinen Abzügen

WM-(aktuelle Bewegungsweite / 2)

bei jedem schuss mit einer Armbrust aus dem Laufen. Hochwertige Armbrüste ab Q2 haben dieses Problem i.a. nicht, da der Bolzen durch kleine Klammern gehalten wird.

Fernwaffenangriffe vom Reittier, Streitwagen und Ähnlichem

Die folgenden Regelungen gelten für alle Situationen in denen ein schuss von einem bewegten Objekt aus abgegeben werden soll, das nicht völlig Ruck frei und absolut gleichmäßig dahin gleitet. Als solche Objekte zählen Reittiere, Streitwagen aber auch andere Wagen und je nach Umständen auch kleine Boote.

Allgemeine Einschränkungen

Bei einem Fernwaffenangriff von einem Reittier muss dieses immer ohne Hände gelenkt werden, da beide Hände für den Angriff benutzt werden müssen. Dieses wird analog zu einer zweihändigen Nahkampfwaffe geregelt.

Voraussetzung ist deshalb, dass sie die entsprechende Bewegungsfertigkeit auf mindestens 60 und die Fertigkeit *Aktion vom Reittier* auf mindestens 20 beherrscht. Liegen ihre EW niedriger, so erhält sie zusätzlich zu den folgenden Einschränkungen die beiden Differenzen als negative WM auf alle AEW im Kampf.

Außerdem muss das Reittier überhaupt daran gewöhnt sein ohne Zügel geritten zu werden, d.h. konkret dass das Reittier ebenfalls einen EW(Aktion vom Reittier) auf mindestens 20 haben muss, sonst ist dieser Waffeneinsatz nicht möglich!

Die schießende Person muss, um überhaupt zum schuss zu kommen, einen **AEW(Reiten)** für das entsprechende Reittier mit **WM-(aktuelle Bewegungsweite / 2)** erfolgreich ausführen. Werden während des Angriffes kompliziertere Manöver ausgeführt, so ist jeweils ein zusätzlicher AEW(Reiten o.ä.) nötig.

Nur wenn alle diese AEW(Reiten) erfolgreich sind, gibt es überhaupt die Möglichkeit zu einem kontrollierten schuss. Auf diesen erhält die Person. Als Abzüge erhält die Person:

EW(Angriff): WM-(10 + EW(An.) / 4) + B / 2),

wobei B die aktuelle Bewegungsweite ist. Dieser Abzug lässt sich aber durch Erlernen der Fertigkeiten *Aktion vom Reittier* zum Teil ausgleichen, wobei der EW der jeweiligen Fertigkeit wiederum als positive WM angerechnet werden darf. Für den EW(Angriff) ist aber höchstens ein Ausgleich bis WM-10 möglich. Dabei ist die höchste effektiv einsetzbare Stufe von *Aktion vom Reittier* der Wert des Reittiers:

**WM+(EW(Aktion vom Reittier (Reiter/in)),
 max. EW(Aktion vom Reittier -Tier),
 max. ursprünglicher EW(Angriff)-10.**

Außerdem ist ein sorgfältiges Zielen (bei unbewegtem Ziel!, s.o.) nur teilweise möglich, bis zu einem Grad von WM+(20 - B / 4) möglich. Diese Regelung gilt analog für alle Bewegungsweisen, bei denen die schießende Person sich nicht selber bewegt.

Bei Wagen oder Booten ersetzen *Aktion vom Streitwagen* und *Balancieren* die Fertigkeiten sinngemäß in Anlehnung an den Kampf auf unsicherem Untergrund und die Nahkampfregele.

Waffenspezifische Einschränkungen

Der Einsatz von Fernwaffen auf Reittieren (und Streitwagen) bietet noch besondere Probleme, die von der verwendeten Waffe abhängen. Dazu gibt es die folgenden Zusatzregeln, alle Abzüge sind nicht kompensierbar.

Behinderung durch lange Bögen - nur bei laufendem

Reittier: Sehr lange Bögen können nicht frei auf dem laufenden Reittier gehandhabt werden, weshalb es bei jedem schuss Abzüge gibt. Ohne Einschränkungen können nur Bögen, deren Länge unterhalb einer Standardlänge von 2/3 der Körpergröße der Person liegen, benutzt werden. Ist der Bogen länger so ergeben sich Abzüge von:

$$(\text{Bogenlänge} / \text{Standardlänge}) - 1 \times 50,$$

also z.B. WM-50 bei doppelter Länge.

Balance-Probleme bei Armbrüsten unter Q2: Bei einfachen Armbrüsten ergibt sich bei heftigen Bewegungen immer das Problem, das der Bolzen nicht verloren geht (indem er von der Waffe fällt - bei normalen Armbrüsten liegt der Bolzen einfach in einer flachen Rinne!). Deshalb erhält ein/e laufende/r SchützIn immer zusätzlich zu den allgemeinen Abzügen

$$\text{WM} - (\text{aktuelle Bewegungsweite} / 2)$$

bei jedem schuss mit einer Armbrust aus dem Laufen. Hochwertige Armbrüste ab Q2 haben dieses Problem i.a. nicht, da der Bolzen durch kleine Klammern gehalten wird (Faktisch also Abzug WM-(akt. Bewegungsw.)). Dieser Abzug ist nur zur Hälfte durch *Aktion vom Reittier* kompensierbar.

Spannen von Armbrüsten: Das Spannen einer Armbrust auf dem Reittier ist immer ein Problem, da die notwendigen Bewegungen das Reiten beeinflussen und das Tier irritieren. Deshalb muss für jeden Spannvorgang ein EW(Reiten) gelingen, bei Standardspannen (Benutzung eines Fußes!) mit WM-30.

Spezielle Situationen

In-Schach-Halten

Häufig kommt es vor, dass gegnerische Figuren durch die Drohung mit einem Fernwaffenangriff aus naher Distanz in Schach gehalten werden sollen. Hierbei sucht sich die SchützIn eine gute Schussposition außerhalb der Nahkampfreichweite der bedrohten Person und zielt auf diese. Normalerweise wird die bedrohte Person in einer solchen Situation aufgeben, da ihre Chancen, einen Schuss heil zu überstehen, sehr gering sind. In ungewöhnlichen Situationen kann es aber auch anders kommen, hierzu ein paar Regelungen:

Konzentrationsdauer: Eine Person kann nicht unbegrenzte Zeit voll konzentriert sorgfältig zielen. In der Regel gilt hier, das dieses etwa (100 + Kons) Sekunden möglich ist. Danach erleidet sie Abzüge, ca. je 2 Runden WM-1 gegenüber dem Vorzustand. Reduziert sie die Konzentration

(z.B. mit nur halbem sorgfältigen Zielen, WM+10), so verlängern sich alle Zeiträume umgekehrt proportional. Es steht der zielenden Person aber immer die normalen Schusswerte zur Verfügung, lediglich ihr sorgfältiges Zielen nimmt ab.

Ermüdung: niemand ist auf ewig in der Lage einen Bogen gespannt zu halten, bzw. eine Armbrust in Schussposition zu halten. Hier setzt eine Ermüdung ein und zwar nach:

- Bogen: 3 + Kons / 20 Minuten

- Armbrust: 6 + Kons / 15 Minuten

Je Minute über diesen Zeitpunkt hinaus erleidet die / der SchützIn WM - 5 auf ihren AEW(Fernwaffenangriff).

Ausbruchsversuch: versucht die bedrohte Person einen plötzlichen Ausbruch, so entscheidet ein Duell mit Rv über die Abzüge für die schießende Person bei ihrem schuss. Je Differenz von 2 erhält sie WM-1 auf das sorgfältige Zielen, also im Resultat erhält die schießende Person für ihr sorgfältiges Zielen:

$$\text{WM} + (20 - (\text{AEW}(\text{Rv-Opfer}) - \text{AEW}(\text{Rv-SchützIn}) / 2) \\ \text{maximal WM}+20, \text{minimal WM}\pm 0.$$

Dabei ändern sich die positiven WM durch *Scharfschießen* proportional. Als Abwehr gegen den schuss steht bei einem solchen Versuch nur ein AEW(Reflexabwehr) zur Verfügung.

Magie im Rundensystem

Bei dem Abhandeln von Magie im Rundensystem ist zu bedenken, dass bei Kämpfern nur etwa die Hälfte der Zeit einer Runde für Angriffsaktionen benötigt wird. Die restliche Zeit wird für Stellungstaktik, Analyse der Situation, Abwehr und ähnliches benötigt. Ebenso können zaubernde Personen nicht pausenlos offensiv handeln, sondern haben ebenfalls „Leerlaufzeiten“ und Vorbereitungshandlungen zwischen ihren Offensivhandlungen.

Magischer Initiativwert

Analog zu dem IWB gibt es für Magie einen speziellen Initiativwert, der widerspiegelt, dass eine Figur eine gewisse Zeit benötigt um sich ihre Handlung zu überlegen, diese Zeit hatte die / der Spieler/in meist schon während der Situationsbeschreibung, die aber nicht als Zeit in der Spielwelt gezählt wird.

Zum Ansetzen eine Zaubers hat deswegen einen Initiativwert von

$$\text{IWB}(\text{Magie}) = 20 - ((\text{Mt} + \text{Int}) / 20) \\ + (2 \times (\text{Magieobjekte} - 1)).$$

Der Initiativwert hängt also von Magietalent und Intuition ab, und vergrößert sich um 2 je Objekt nach dem ersten, auf das die spätere Magie einwirken soll.

Das Zaubern beginnt erst nach einer Zeit, die dem IW in Zeitschritten (ZS = 1/10 s) entspricht.

Zauberdauer

Die Zauberdauer ergibt sich aus den jeweiligen Magiesystem und ist entsprechend zu übernehmen. Ist die Konzentration die ganze Zeit total, so kann die zaubernde Person in dieser Zeit nichts anderes machen. Ist die Konzentration nur teilweise auf die Magie gerichtet, so kann sie in dieser Phase auch schon andere Handlungen ausführen, insbesondere auch die Neuorientierung (s.u.). Alle diese Handlungen benötigen aber entsprechend mehr Zeit, normalerweise die vierfache Zeit, da $\frac{3}{4}$ der Konzentration auf die Magie gerichtet sind. (vgl. *Konzentration beim Zaubern...*)

Neuorientierung nach Zauberspruch-Ende

Nach einem Zauberspruch benötigt eine zaubernde Person eine gewisse Phase zur Neuorientierung, da sie die Änderungen in der Situation während der Magieausführung erfassen muss. Diese Phase dauert

$$10 - (\text{Mt} / 10) + (\text{Zauberdauer [s]} / 10) [\text{ZS}].$$

Sie kann ggf. schon während einer Fortwirkungszeit anfangen, dauert dort aber normalerweise viermal so lange. Erst im Anschluss an diese Zeit sind neue Offensivhandlungen möglich. Diese Neuorientierung kann wegfallen, wenn der Magier sich bereits vor dem Zauberspruch entschieden, und dies auch verkündet hat, wie der nächste Zauberspruch aussehen soll.

Kampf-Verwaltung im Rundensystem

Um die Verwaltung eines Kampfes im Rundensystem zu erleichtern, gibt es bei den Kopiervorlagen ein entsprechendes Protokollpapier. Dazu empfiehlt es sich, sich an folgendes Vorgehen zu halten, um die Übersicht zu behalten:

1.) Abfragen der Handlungen: Jede/r Spieler/in wird gefragt, welche Handlungen ihre Figur diese Runde machen

will und dieses ggf. mit dem IW notiert. Soll nur ein Angriff ohne besondere Zusätze erfolgen, so muss dieses nicht notiert werden, lediglich der IW der gerade benutzten Waffe sollte zu Anfang notiert werden. In den Folgerunden muss der gleiche IW nicht noch einmal notiert werden, er gilt bis zur Eintragung eines neuen IW fort.

2.) Abwicklung der Magie: Zunächst werden die Zauber abgehandelt, ihr Startzeitpunkt bestimmt, der AEW ausgeführt und ihr Wirkungszeitpunkt ermittelt, dieses wird entsprechend in das Protokoll eingetragen (mit Markierung auf dem Zeitbalken). Beim Ausführen des Zaubers ist der AEW zu notieren.

3.) Abwicklung manueller Handlungen in der Reihenfolge ihrer IW: alle Handlungen werden in der Reihenfolge ihrer IW ausgewürfelt ggf. Ergebnisse notiert. AEW (Abwehr) sind jeweils sofort auszuführen. Die Ausführung der Handlung ist zu notieren, durch Abkreuzen des Rundensfeldes oder wenn nötig durch Notieren des AEW.

4.) Wirkungen der Magie: wird ein Zauberspruch wirksam, so sind zum entsprechenden Zeitpunkt (ggf. auch mitten zwischen den Kampfhandlungen) seine Wirkungen zu ermitteln. AEW (Resistenz) etc. sind auszuführen und die Folgen mit Zeitdauer zu ermitteln. Diese sind dann entsprechend in der Spalte der betroffenen Figuren zu notieren und ihr Zeitraum zu markieren.

Dabei wird es normalerweise zu einer Verschiebung der Magie gegenüber dem Rundensystem kommen. Deshalb ist es gerade bei der Magie wichtig, durch sorgfältiges Markieren der Zeitabläufe den Überblick zu behalten.

Eine übermäßig exakte Notierung der Zeiträume ist normalerweise nicht nötig, es sollte reichen ungefähr mit der Präzision von 0,5 - 1 Sekunden die Handlungen im Protokoll zu markieren. Außer wenn die Gruppe auf ultra-exaktem Zeitmanagement besteht, sollte es Vorrang haben, dass der Spielfluss nicht zu langsam wird.

Gesundheit und Heilung

Im folgenden Kapitel sind die Folgen von Verletzungen und Kraftverlusten dargestellt. Dabei dient das erste Unterkapitel als Darstellung des Regelfalles, die anderen beschreiben abweichende Situationen mit speziellen Auswirkungen, die als ergänzende Regelungen anzuwenden sind.

Allgemeine Auswirkungen von Verwundung und Erschöpfung

Erleidet eine Person im Kampf Verluste an KP und LP, so bleibt dieses natürlich nicht ohne Folgen. Im folgenden sind die Auswirkungen solcher Verluste dargestellt, die sinngemäß auch für viele andere Situationen gelten, die Verwundungen verursachen.

KP-Verluste und Erschöpfung

Die KP (Kraftpunkte) einer Figur sind nicht mit der realen Kraft zu verwechseln. Sie geben aber an, wie viel Kraftreserven im Sinne der Ausdauer eine Figur noch besitzt. Eine Person mit voller KP-Zahl ist also völlig fit und voll einsatzfähig. Die Verluste an KP entsprechen dann dem Verbrauch dieser Kraftreserven.

Besitzt eine Figur nur noch **weniger als 5 KP** so ist sie leicht erschöpft. Diese Erschöpfung wird in ihren Angriffen durch ein Nachlassen an Schnelligkeit sichtbar, weshalb sie **WM-(5 - KP) auf alle AEW(Angriff)** erleidet. Hat eine Wesen so wenig KP, dass die Grenze KP-(Maximum / 4) unter 5 liegt, so zählt dieser Grenzwert anstatt der 5.

Hat eine Figur nur noch **0 KP**, so ist sie völlig erschöpft. Sie ist zwar noch handlungsfähig, aber jede Bewegung kostet sie große Mühen. Diese wirkt sich bei allen Erfolgswürfen bemerkbar, die sich auf eine körperliche Bewegung beziehen. Deshalb erleidet eine solche Person **WM-15 auf alle AEW(körp. Bewegung)** (betrifft: Angriff, Abwehr, Bewegungsfertigkeiten u.ä.). Zusätzlich wird ihre Abwehr deutlich ineffektiver, weshalb jeder leichte Schaden zur Hälfte auf die LP angerechnet wird:

$$\text{LP-Schaden} = 1/2 \times (\text{leichter Schaden in KP}).$$

Die KP sinken dann nicht mehr weiter sondern bleiben auf dem Stand 0.

LP-Verluste und Verwundung

LP (Lebenspunkte) drücken direkt die körperliche Gesundheit einer Figur aus. Dem entsprechend stehen Verluste von LP für Verwundungen. Diese können zu Einschränkungen beim Handeln führen, die immer zusätzlich von den Einschränkungen durch KP-Verluste zu berechnen sind.

LP $\geq$ LP-Max / 2: Liegt der LP-Stand über dem halben LP-Maximum, so liegen nur leichte oberflächliche Verwun-

dungen vor, ohne bedeutende Blutverluste. Deshalb erleidet eine Figur dadurch keine Einschränkungen.

LP $<$ LP-Max / 2: Liegen die **LP unter dem halben LP-Maximum**, so liegen bereits ernsthafte, tiefere Wunden vor, und der Blutverlust führt zu einer Schwächung der Person. Dieses drückt sich in einer negativen Modifikation von

WM-2 je LP unter 1/2 LP-Maximum

auf alle AEW(körp. Bewegung) (betrifft: Angriff, Abwehr, Bewegungsfertigkeiten u.ä.) aus. Zusätzlich ist die Einschränkung des KP- / MP-Maximums auf jeweils 1/2 bzw. 1/4 des normalen Wertes bei halbierten bzw. geviertelten LP zu beachten. Auch die **Bewegungsweiten** reduzieren sich um

0 / -1/3 / -1 je fehlenden LP zu LP-Max/2.

LP $<$ LP-Max / 8: Liegt der **LP-Stand unter einem Stand von LP-Max / 8 Punkten**, so ist die Person schwer verletzt und steht kurz vor dem körperlichen Kollaps. Dadurch erleidet sie zusätzlich zu der obigen Regelung

WM-15 auf alle AEW

Bewegungsweiten: $\frac{1}{2}$ B-M / $\frac{1}{2}$ B-L / 0

Nachwirkung: Diese Abzüge wirken immer eine kurze Zeit nach. Auch wenn eine Person durch Heilung sofort wieder mehr LP als LP-Max / 8 LP hat verschwindet der Abzug nur mit WM+1 alle 10 Sekunden, bis die WM-15 aufgehoben sind.

LP $\leq$ 1: Bei einem LP-Stand von 1 oder darunter bricht eine Person zusammen und ist vollkommen handlungsunfähig.

Nachwirkung: Dieser Zustand wirkt immer eine gewisse Zeit nach. Auch wenn eine Person durch Heilung sofort wieder mehr als 0 LP hat, ist sie noch für

(1 - (minimaler LP-Stand)) Min. handlungsunfähig,

kann sich in dieser Zeit aber kriechend mit B = 1 fortbewegen (zur Beachtung: der minimale LP-Stand ist negativ!).

Vernarbung

Immer wenn eine Person verletzt wird besteht eine gewisse Gefahr, dass eine oder mehrere Narben zurückbleiben. Dieses ist im Prinzip nach jeder Handlungssequenz zu ermitteln wobei der Wert Narben einer Wahrscheinlichkeit von

$$\text{Narben-WS} = 5 \times \text{LP-Schaden}$$

steigt. Wird sofort *Erste Hilfe* oder eine andere Heilungstechnik angewandt sinkt diese Wahrscheinlichkeit auf

$$\text{Narben-WS} = 2 \times \text{LP-Schaden}$$

Die Steigerung des Wertes Narben beträgt dabei:

$$(\text{AEW}(\text{Narben-WS}) - 99) / 5 \text{ (aufgerundet),}$$

maximal aber (LP-Schaden/2). Bei Treffern an Kopf und Hals kann sogar der Wert Aussehen direkt sinken.

Wie der Wert Narben gegen Aussehen gerechnet wird, hängt stark von den Umständen und der Kultur ab. So kann es bei Krieger*innen als Verschönerung angesehen werden, bei anderen Gruppen können selbst kleine Narben-Werte bereits als krasser Aussehensverlust betrachtet werden. Durchschnittlich für Nicht-Kämpfende ist, dass sie das Aussehen in der Form

korrigiertes Aussehen = Aussehen - Narben

empfinden.

Tödliche Wunden

Als schwer verwundet gilt eine Person ab einem LP-Stand von unter LP-Max / 8 Punkten. Allerdings ist sie selbst bei 0 LP noch überlebensfähig.

Bei dem LP-Stand sind auch negative Werte möglich, bei einer schweren Verwundung ist also entsprechend auch das negative Resultat des LP-Abzuges zu notieren. Sinken die **LP auf einen negativen Wert**, so ist die **Verwundung tödlich**. Eine solche Person hat noch

1W10 + (LP-Stand) Minuten

zu leben. Dabei ist der LP-Stand negativ, wird also von dem Würfelergebnis abgezogen. In diesen restlichen Minuten besteht die Chance, die Person medizinisch zu versorgen oder magisch zu heilen. Steigt dadurch der LP-Stand innerhalb dieser Frist auf 0 LP oder mehr, so ist die Person gerettet und überlebt. Gelingt dieses nicht, so stirbt die Person am Ende dieser Frist. Eine Rettung ist dann nur noch über eine Wiederbelebung möglich.

Soll die Restlebenszeit einer Person noch genauer bestimmt werden, so kann, wenn nach dem obigen System die Restlebenszeit kleiner oder gleich 0 ist, mit einem (W% / 2) die Restlebenszeit in Sekunden bestimmt werden. Diese gilt aber nur bei LP-Stand von -10 Punkte oder mehr. Bei -11 oder weniger Punkte stirbt die Person augenblicklich.

Folgen besonders schwerer Wunden

Schwere Verwundungen, bei denen der LP-Stand auf weniger als LP-Max / 8 Punkte sinkt, können dauerhafte Schädigungen zur Folge haben. Hat eine humanoide Person länger als 15 Minuten einen LP-Stand unter LP-Max / 8 Punkten, so sinken Eigenschaften insgesamt für immer um

(LP-Max / 8 - Minimum(LP-Stand)) Punkte.

Dieser Abzug bezieht sich, wenn vorhanden, auf den relativen Wert. Welche der Eigenschaften betroffen ist wird mit einem W10 ausgewürfelt, die Auswirkungen auf alle abhängigen Eigenschaften sind zu berücksichtigen:

1 = Kr, 2 = Ges, 3 = Schn, 4 = Kons, 5 = Mt,
6 = Log, 7 = Int, 8 = Rv, 9 = Aus, 0 = St

Dabei ist normalerweise für jeden abzuziehenden Punkt einzeln zu ermitteln, wo dieser wirksam wird. Da bei Getöteten nach einer Wiederbelebung große negative LP-Stände auftreten können ggf. die Abzüge Paketweise ermittelt werden, wobei aber nicht mehr als 1/10 der Abzüge zusammengefasst werden sollten.

Werden im Kampf durch kritische Treffer oder gezielte Schläge spezielle Körperteile schwer verletzt, so hat diese ebenfalls Folgen. Diese Folgen sind in den Tabelle zu kritischen Treffern dargestellt. Sie beziehen sich auf zeitweise Behinderungen oder Verkrüppelungen und sind unabhängig von den oben dargestellten Dauerfolgen zu ermitteln.

Behinderung durch spezielle Verletzungen

Erleidet eine Person einen Treffer mit kritischem Erfolg oder wird durch einen gezielten Angriff getroffen, so erhält sie in **Tjoste** einen Treffer an einem speziellen Körperteil. Hier werden im Prinzip zwei verschiedene Verletzungszustände unterschieden: Unbrauchbarkeit (= schwere Verletzung) und leichte bis mittlere Verletzung. In besonders schweren Fällen kann auch eine dauerhafte Verkrüppelung bleiben.

Im folgenden sind diese drei Zustände zunächst grundsätzlich beschrieben und dann noch mal für die einzelnen Körperteile erläutert.

Unbrauchbarkeit / Schwere Verletzung

Jedem Körperteil wird eine bestimmte Schadenstoleranz zugeordnet. Erleidet es Treffer, die diese Schadenstoleranz überschreiten, so ist es unbrauchbar. Die Schadenstoleranzen liegen dabei jeweils prozentual zum Gesamt-LP Stand mit:

Arm:	Schadenstoleranz = 33 % LP-Max,
Hand:	Schadenstoleranz = 16,7 % LP-Max,
Bein:	Schadenstoleranz = 50 % LP-Max,
Fuß:	Schadenstoleranz = 25 % LP-Max,
Hals / Kopf:	Schadenstoleranz = 25 % LP-Max,

Ganz allgemein gilt, dass bei Unbrauchbarkeit eines Körperteils im Regelfall von einem Knochenbruch auszugehen ist, weshalb das jeweilige Körperteil absolut nicht mehr benutzt werden kann, mit allen Einschränkungen, die daraus folgen (mehr Details s.u.).

Heilt der Schaden an dem Körperteil so verringern sich entsprechend die negativen Folgen. Dabei muss beachtet werden, dass zunächst immer der unspezifische Schaden heilt, erst danach heilt der Schaden, der Unbrauchbarkeit verursacht.

Schadenstoleranzen für alle gängigen LP-Werte sind im Anhang zu finden und können für Spieler/innen-Charaktere auch auf dem Charakterblatt notiert werden.

Leichte Verletzung

Liegt der LP-Schaden an einem Körperteil noch unter der Schadenstoleranz, so liegt nur eine leichte bis mittlere Verletzung vor, diese bedeutet im Regelfall nur Verletzungen an den Muskeln des jeweiligen Körperteils, seien es Schnittwunden, Faserrisse, Zerrungen oder Sehnenzerrungen. Hierbei gibt es Abzüge auf alle Aktionen mit diesem Körperteil, deren Höhe abhängig von der Schwere der Verletzung ist. Hier gilt allgemein folgende Regel:

- Verletzungen unter 25% Schadenstoleranz sind nur oberflächliche Wunden ohne negative Auswirkung:

$$\text{LP-Schaden} < \text{Schadenstoleranz} / 4: \text{WM} = 0.$$

- Verletzungen im Bereich 25 – 75 % Schadenstoleranz sind leichte Verletzungen mit negativen WM von 0 bis 25:

$$\text{WM} = 50 \times (\text{LP-Schaden} / \text{Schadenstoleranz}) - 12,5$$

- Verletzungen über 75 % Schadenstoleranz sind mittlere Verletzungen mit Abzügen, die von WM-25 bis WM-65 reichen:

$$\text{WM} = 160 \times (\text{LP-Schaden} / \text{Schadenstoleranz}) - 95$$

Eine Tabelle mit der Berechnung der WM für alle gängigen LP-Werte ist im Anhang zu finden

Diese Abzüge sind auf alle Fertigkeiten anzuwenden, bei denen das entsprechende Körperteil direkt beteiligt ist, bei Fertigkeiten / Aktionen die nur teilweise von dem Körperteil abhängen, gibt es Anwendungsregeln, die unten bei den einzelnen Körperteilen beschreiben sind

Heilt der Schaden an dem Körperteil so verringern sich entsprechend die negativen Folgen. Dabei ist aber nur die anteilige Heilung wirksam, d.h. ist 50 % des Schadens unspezifisch, so wirkt auch nur 50% der allgemeinen Heilung zur Minderung der Abzüge.

Verkrüppelung und Verlust von Körperteilen

Spezifische Verletzungen an Körperteilen können dauerhafte Verkrüppelungen zur Folge haben, wenn:

- durch diese Verletzung der LP-Stand unter LP-Max / 8 sinkt,
- oder nach einer sehr schweren Verletzung mit Unbrauchbarkeit keine spezielle Heilung erfolgt.

Dabei bleiben die oben beschriebenen Folgen dauerhaft als Behinderung, wenn eine Figur an einem Körperteil entsprechend stark verkrüppelt wird. Als Regel für die Schwere einer Verkrüppelung ist ein Heilungswurf zu machen, der mit der WM der Verletzung modifiziert wird:

$$\text{WM(Verkrüppelung)} = \text{W\%} + \text{WM(Verletzung)}.$$

Dabei ist zu beachten, dass die WM durch die Verletzung negativ ist. Bei Unbrauchbarkeit setzt sich die WM-Regel bis zur doppelten Schadenstoleranz fort (s. Tabelle im Anhang), darüber ist das Körperteil abgetrennt und es bleibt ggf. nach dem erfolgreichen Wiederansetzen der Zustand „unbrauchbar“ als Verkrüppelung zusätzlich zu heilen.

Das **Abtrennen** eines Körperteils geschieht bei einem Schaden von der doppelten Schadenstoleranz unabhängig vom Gesamt-LP Stand.

Verletzte Arme und Hände

Diese Regelung gilt gleichermaßen für Arm und Hand:

Wenn ein Arm **unbrauchbar** ist, so sind mit ihm keine Handlungen mehr möglich.

- Bei einhändigen körperlichen Tätigkeiten muss die andere Hand benutzt werden;

- Zweihändige Tätigkeiten können nur noch einhändig ausgeführt werden, was ggf., völlig unmöglich sein kann (Kraftaufwand, Balance etc., Spielleitungsentscheidung)..

Ist der Arm nur **verletzt**, so erleidet die Person **WM** gemäß der allgemeinen Regel auf alle AEW, bei denen dieser Arm eingesetzt werden muss:

- Bei einhändigen körperlichen Tätigkeiten zählen die vollen WM;
- Bei zweihändigen Tätigkeiten zählen
 - die vollen WM, wenn der Waffenarm / die Waffenhand betroffen ist (i.a. die rechte Hand),
 - die halben WM, wenn die Schildhand / Schildarm betroffen ist.

Sind beide Arme betroffen addieren sich die Abzüge.

Verletzte Beine und Füße

Diese Regelung gilt gleichermaßen für Bein und Fuß:

Ist ein Bein **unbrauchbar**, so kann eine Person sich nur mit Krücken oder auf dem anderen Bein hüpfend fortbewegen. Es ist nicht möglich auf dem betroffenen Bein zu stehen. Dabei halbieren sich die Bewegungsweiten für Marsch und Laufen, Sprint wird völlig ausgeschlossen. Alle AEW(Bewegungsfertigkeit) erhalten WM-65.

$$\text{BM} / \text{BL} \text{ halbiert, BS} = 0, \text{WM-65 für AEW(Bew.)}$$

Sind beide Beine unbrauchbar ist eine Figur völlig bewegungsunfähig.

Bei einem **verletzten** Bein gibt es Abzüge auf die Bewegungsweiten und zwar:

$$\text{Abzug -1 / -4 / -8} \quad \text{bei WM-1 bis WM-25}$$

$$\text{Abzug -2 / -8 / -15} \quad \text{bei WM-26 bis WM-65}$$

Dazu wirken die WM voll auf alle AEW(Bewegungsfertigkeit). Im Kampf hat dieses als Nebenwirkung:

$$\text{WM(Kampf)} = \text{WM(Bein)} / 5$$

gültig für alle AEW(Angriff) und AEW(Abwehr). Betrifft dieses beide Beine ist die Wirkung zu summieren.

Hals und Kopf

Hals und Kopf wird bei dieser Regelung Schadens-technisch als eine Einheit betrachtet, obwohl die Wirkungen im Detail abweichen. **Unbrauchbarkeit** bedeutet hier Ohnmacht (Kopf) bzw. (vorübergehende) Lähmung (Hals).

Eine **Verletzung** an Hals und Kopf kann sich in Benommenheit (Kopf), Atemnot (Kehle) oder teilweisen Lähmungserscheinungen durch Quetschungen am Genick ausdrücken. Die damit verbundenen WM werden nur selten direkt wirksam, für indirekte Auswirkungen gilt aber:

$$\text{WM(Körperliche Aktion)} = \text{WM(Hals/Kopf)} / 5$$

$$\text{WM(Wissensfertigkeiten)} = \text{WM(Kopf)}$$

$$\text{WM(Wissensfertigkeiten)} = \text{WM(Hals)} / 2$$

Das Abtrennen von Hals/Kopf bei Erreichen der doppelten Schadenstoleranz ist als Köpfen zu verstehen und als solches auch tödlich, wenn der LP-Stand formell noch positiv ist.

Natürliche Regeneration

Figuren in **Tjoste** können ihre LP und KP auf natürlich Weise regenerieren. Dabei gelten für KP und LP verschiedene Regeln die im Folgenden aufgeführt sind.

LP-Regeneration

Grundsätzlich regeneriert der Körper LP durch natürliche Heilungsprozesse. Dabei hängt die Geschwindigkeit der natürlichen Regeneration vom LP-Stand und den äußeren Umständen ab.

Unspezifische leichte Verletzungen

LP-Verluste die aus unspezifischen Treffern stammen werden je 24 Stunden mit mindestens 1 LP regeneriert, wenn der **LP Stand über 80 % LP-Max** liegt. Meist ist es am einfachsten, diese Regeneration jeweils über die Nachtruhe zu verrechnen.

Abenteurer/innen können die Heilung unterstützen, indem sie sich besonders viel Ruhe gönnen. An einem Tag, an dem keine größeren Anstrengungen unternommen werden, insbesondere keine KP verbraucht werden und die Figur sich nur höchstens 2 Stunden in ruhigem Tempo fortbewegt hat, können deshalb 2 LP regeneriert werden.

Wird ein Tag lang strenge Bettruhe eingehalten, wobei höchstens ein therapeutischer kleiner Spaziergang von etwa einer halben Stunde unternommen wird, so regeneriert eine Person sogar 3 LP je Tag.

Spezifische Verletzungen und starke LP-Verluste

Liegen spezifische Treffer an Körperteilen vor oder liegt der LP-Stand unter 80 % LP-Max, so dass von ernsthafteren (ggf. unspezifischen) Verletzungen auszugehen ist, so reduziert sich die natürliche Regeneration deutlich. Die Regenerationsgeschwindigkeit reduziert sich auf 1/3 der obigen Werte, d.h.:

- + 1 LP je Tag strenger Bettruhe,
- + 1 LP je 1,5 Tage Ruhezeit nach den obigen Regeln,
- + 1 LP je 3 Tagen normalen Verhaltens.

Diese Regelung hat keinen Einfluss auf die Wirksamkeit magischer oder medizinischer LP-Regeneration, für die diese Unterscheidung i.a. nicht relevant ist.

KP-Regeneration

KP werden durch Erholungsphasen regeneriert. Dabei werden grundsätzlich immer zuerst normale KP-Verluste regeneriert. Erst wenn diese vollständig regeneriert sind werden auch magisch nicht erneuerbare KP-Verluste auf die unten beschriebenen Weisen regeneriert, allerdings nur mit halber Wirkung. Dabei gelten die folgenden Regelungen:

Ruhe: Hat eine Person ein paar Stunden Ruhe, in denen sie sich kaum bewegt und keine geistigen Anstrengungen unternehmen muss, so regeneriert sie jede Stunde dieser Ruhephase 1/16 des KP-Maximums (nicht magisch erneuer-

bare KP 1/32 KP-Maximum je Stunde). Ist die Person erschöpft (s.u.) regeneriert sie sogar schneller.

In einer solchen Phase kann eine Person keine Aufgaben übernehmen, die Konzentration erfordern, insbesondere z.B. nur eingeschränkt Wache halten oder ähnliches. Als eine solche Stunde kann z.B. eine Rast gelten, bei der andere sich um die Betreuung des Feuers und die Essenszubereitung kümmern.

Erschöpfte Person: Besitzt eine Person weniger als ein Viertel ihres aktuellen KP-Maximums, so regeneriert sie in einer Ruhephase bis zu dieser Grenze sehr schnell, vorausgesetzt, dass sie ausreichend Wasser und Nahrung zur Verfügung hat! Unterhalb dieser Grenze wird je 5 Minuten Ruhe mindestens 1 KP regeneriert, innerhalb einer halben Stunde hat die Person auf jeden Fall wieder ein Viertel ihres KP-Maximums erreicht. Bei nicht magisch erneuerbaren KP beträgt die Regeneration mindestens 1 KP / 10 Min, der Stand von KP-Maximum-Viertel wird innerhalb einer Stunde erreicht.

Schlaf: In 8 Stunden Schlaf werden alle KP regeneriert. Schläft eine Person nicht 8 Stunden im Stück, so regeneriert sie jede Stunde Schlaf 1/8 des KP-Maximums (nicht magisch erneuerbare KP 1/16 KP-Maximum je Stunde). Auch hier regenerieren erschöpfte Personen schneller (s.o.).

Verletzte Personen: Hat eine Person Verletzungen, so kann sie zum Teil nicht alle KP regenerieren. Diese macht sich in einem zeitweise gesunken KP-Maximum bemerkbar. Dabei gilt: fehlt einer Person mehr als die Hälfte ihrer LP, so sinkt auch das KP-Maximum vorübergehend auf die Hälfte des normalen Wertes. Entsprechend sinkt auch die Grenze für den Zustand „erschöpft“ auf 1/8 des ursprünglichen KP-Maximums.

MP-Regeneration

Magiepunkte werden durch „magische Erholungsphasen“ regeneriert. Dabei gilt jeder Zeitraum, in dem keine Magiepunkte verbraucht werden und keine Magie aktiv betrieben wird (nicht aber Nachwirkungsphasen) als Erholungsphase. Es werden dabei 1 MP je 10 Minuten regeneriert.

Erschöpfte Person: Besitzt eine Person weniger als ein Viertel ihrer KP, so regeneriert sie keine MP.

Verletzte Personen: Hat eine Person Verletzungen, so kann sie zum Teil nicht alle MP regenerieren. Dieses macht sich in einem zeitweise gesunken MP-Maximum bemerkbar. Dabei gilt: fehlt einer Person mehr als die Hälfte ihrer LP, so sinkt auch das MP-Maximum vorübergehend auf die Hälfte des normalen Wertes.

Heilung

Zur Unterstützung der natürlichen Regeneration und zur Bekämpfung tödlicher Gifte, Krankheiten oder Wunden stehen drei verschiedene Methoden zur Verfügung. Dabei handelt es sich um *Erste Hilfe*, *Medizin* und magische Heilung. Alle drei Methoden unterliegen gewissen Einschränkungen und haben ihren speziellen Bereich von Wirkung. Details sind in

den Beschreibungen dieser Fertigkeiten zu finden, einige grundsätzliche Aspekte sind aber hier zusammengefasst.

Grundsätzlich können immer alle drei Methoden zusammen gegen einen gesundheitlichen Schaden eingesetzt werden, wobei sich ihre Wirkungen gegenseitig ergänzen. So können bei einer Wunde mit allen drei Methoden LP zurückgebracht werden, so dass sich die jeweiligen Zahlen zueinander addieren. Allerdings unterliegt jede Methode selber Einschränkungen in der Anwendung, die im folgenden mit einigen Grundregeln aufgeführt sind.

Erste Hilfe

Erste Hilfe umfasst die Methoden oberflächlicher Wundbehandlung und des Umgangs mit Ertrunkenen bzw. durch Wasserschlucken geschädigten Personen. Ihre Anwendung ist auf jede Verwundung nur einmal möglich, diese Behandlung muss innerhalb einer halben Stunde nach der Verwundung erfolgen. Dabei wird die Wunde gesäubert und verbunden und eventuell eine provisorisches Schienen von Brüchen vorgenommen. Ein AEW(*Erste Hilfe*) entscheidet über die Wirkung einer solchen Behandlung, die behandelte Person erhält $((\text{AEW}(\text{1. Hilfe}) - 90) / 20) \text{ LP} + \text{KP}$ zurück. Dabei ist Verbandsmaterial erforderlich. Üblicherweise verursacht dieses Kosten von 1 SL je Behandlung und dauert 5 Minuten.

Eine zweite Anwendung von *Erster Hilfe*, auch durch andere Personen, ist nicht möglich. Nur wenn nach der Behandlung weitere Verletzungen eintreten, können diese erneut behandelt werden. Dabei sollte beachtet werden, dass diese zweite Behandlung nur Schäden der zweiten Verwundung beseitigen kann. Im Umgang mit Giften und Krankheiten ist *Erste Hilfe* nicht einsetzbar.

Medizin

Medizin umfasst Kenntnisse in Behandlung von Wunden, Knochenbrüchen, Erkrankungen und Vergiftungen. Dabei ist je nach Art des Schadens eine unterschiedliche Behandlung dieser Fertigkeit vorzunehmen.

Wunden und Knochenbrüche

Wurde keine *Erste Hilfe* vorgenommen, so kann eine entsprechende Behandlung mit einem AEW(*Medizin*) nach den Regeln für *Erste Hilfe* erfolgen.

Zusätzlich ist eine chirurgische Behandlung von Verletzungen möglich. Dazu muss die Ausrüstung für eine Operation vorhanden sein. Diese umfasst verschiedene Skalpelle, Klammern, Pinzetten, Verbandsmaterial und Tupfer, Nadeln und besondere Fäden zum Vernähen von Wunden eventuell eine Säge und Bohrer für Schädeloperationen (Kosten etwa 25 GS). Die Wirkung eines solchen Eingriffs ist aber beschränkt:

- LP-Verluste unter LP-Max / 2 werden komplett regeneriert;
- LP Verluste zwischen LP-Max / 2 und 80 % LP-Max können anschließend im Rahmen des Erfolgs wie LP-Verluste über 80 % LP-Max schneller regeneriert werden.

Eine Operation erfordert die Möglichkeit ein Feuer zu machen und Wasser zu kochen, sowie eine saubere Liegefläche für die verletzte Person (eine saubere Decke reicht). Ein einmaliger AEW(*Medizin*) entscheidet über die Höhe des Erfolges, die behandelte Person erhält $(\text{AEW}(\text{Medizin}) / 5 - 19) \text{ LP}$ zurück, bzw. kann diese leichter regenerieren (s.o.). Eine Behandlung dauert dabei je erneuertem LP 5 Minuten. Die Kosten liegen bei 1 SL je erneuertem LP für verbrauchtes Material.

Misslingt der AEW(*Medizin*) so weiß die / der ÄrztIn nicht wie sie die Operation ausführen muss, und die Person bleibt bis auf Wundsäuberungen unbehandelt. Bei einem kritischen Fehler misslingt die Operation und die behandelte Person erleidet 1W4 LP zusätzlichen schweren Schaden.

Eine solche Operation ist von demselben Arzt nicht wiederholbar, allerdings können weitere Personen mit der Fertigkeit *Medizin* ebenfalls ihr Glück versuchen. Diese erhalten aber $\text{WM} - (5 \times (\text{durch Medizin vorher erhaltene LP}))$ als Modifikation. Zwischen zwei solcher Operationen müssen mindesten 6 Stunden Pause liegen, je Stunde weniger kostet es die behandelte Person wegen der Strapazen 1 LP.

Erkrankungen und Vergiftung

Bei Erkrankungen wird zunächst immer ein AEW(*Medizin*) zur Diagnose gemacht. Dabei kostet eine Behandlung je nach Krankheit 1-5 SL je Tag. Bei Vergiftungen wird analog vorgegangen. Hier kann allerdings eine Person mit der Fertigkeit *Giftkunde* größeren Erfolg erzielen (s. dort).

Gelingt dieser AEW, kennt die / der ÄrztIn die Krankheit und weiß die Behandlungsmethode. Bei jedem AEW(*Konstitution*) wird nun statt dessen eine AEW(*Konstitution* + *Medizin*) gemacht, was die Chancen der behandelten Person deutlich verbessert.

Misslingt die Diagnose, so kann die behandelnde Person nur allgemeine Pflegemethoden anwenden, die der erkrankten Person $\text{WM}(\text{EW}(\text{Medizin}) / 10)$ für die Behandlungstage bringen.

Bei einem kritischen Fehler wird eine Fehldiagnose gestellt. Hier verschlechtern sich die Heilungschancen durch $\text{WM} - (10 - (\text{EW}(\text{Medizin}) / 10))$.

Arzneimittel

Für die Behandlung von Gift und Krankheit sind Arzneimittel erforderlich. Diese müssen nicht nur bezahlt werden, sie müssen überhaupt erst mal vorhanden sein. In Städten gibt es normalerweise eine Apotheke oder einen Arzt mit großem Arzneimittelvorrat, wo diese Mittel besorgt werden können. In kleinen Städten und insbesondere Dörfern gibt es diese Möglichkeit normalerweise nicht. Für ÄrztInnen, die auf Wanderschaft sind und die Behandlungen im Prinzip überall vornehmen wollen, besteht deshalb die Notwendigkeit eine eigenen Reiseapotheke mit zu führen. Diese besteht aus den unverderblichen Grundsubstanzen für die Arzneien, die erst im Bedarfsfall hergestellt werden. Die Kosten für diese Apotheke sind nicht unbeträchtlich. Eine übliche Reiseapotheke kostet etwa 50 GS, für eine komplette Apotheke muss aber 100 GS aufgebracht werden. Sie enthält mit einer Wahrscheinlichkeit von $(\text{Preis in GS}) \%$ die

nötigen Substanzen. Diese müssen natürlich nachgekauft werden, was in den größeren Städten geschehen kann

Magische Heilung

Als dritte Methode stehen verschiedene magische Heilmethoden zur Verfügung. Diese basieren alle darauf, dass dem Körper magisch Energie zugeführt wird, die natürliche Regenerationsprozesse so stark beschleunigt, dass innerhalb von Minuten eine deutliche Heilung stattfindet. Auch dieses kann ein Körper aber nicht beliebig oft vertragen, denn jede magische Heilung verbraucht KP, die nur durch Schlaf bzw. ausgiebige Erholung zu regenerieren sind. Hat ein Körper alle KP verloren so kann er nicht magisch geheilt werden.

Diese Einschränkungen beziehen sich aber immer nur auf erfolgreiche Heilungsversuche. Misslingt ein magischer Heilungsversuch, so betrifft dieses die zu heilende Person nicht. Der Heilungsversuch kann beliebig oft und von beliebig vielen Zaubernenden wiederholt werden, bis er gelingt.

Heilungswirkung bei schweren Wunden

Abgetrennte Körperteile

Werden durch besonders schwere Treffer Körperteile abgetrennt oder sterben sie aus anderen Gründen (Erfrierung o.ä.) ab, so kann dieses nicht so einfach rückgängig gemacht werden.

Zunächst muss ggf. das Körperteil erst einmal wieder hergestellt werden. Diese kann magisch durch Umwandeln (in die entsprechenden Teile: Knochen, Nerven, Muskeln + Sehnen, Haut und eventuell weitere Elemente) erfolgen, die entsprechende Materie muss dann anatomisch korrekt umgeformt werden (Umformen + erfolgreicher AEW(Anatomie)). Diese Schritte können natürlich entfallen, wenn das abgetrennte Körperteil im Prinzip intakt erhalten geblieben ist.

Das abgetrennte Teil muss sodann mit einem normalen Heilzauber angefügt werden und anschließend erfolgreich wiederbelebt werden. Im Regelfall muss dieses innerhalb von 30 Minuten gelingen, sonst tritt durch das noch tote Körperteil eine Blutvergiftung ein und der ganze Prozess muss wiederholt werden nachdem zunächst eine Entgiftung vorgenommen wurde.

Schwer verletzte Körperteile

Wird ein Körperteil infolge eines kritischen Treffers oder gezielten Angriffes zeitweise unbrauchbar (vgl. *Behinderung durch Verletzungen, Kritischer Angriffserfolg*), so ist diese Einschränkung durch die allgemeinen Heilungsmethoden nur schwer aufhebbar.

Zunächst muss immer erst der Knochen gerichtet werden, da Unbrauchbarkeit einen Knochenbruch bedeutet. Dieses kann durch Medizin (Operation, s.o.) oder eine Heilzauber wie *Körper-Man.2: Knochen richten (L40)* erfolgen. Diese spezielle Heilung muss erfolgen, bevor der LP-Stand überschritten wird, der der Unbrauchbarkeit entspricht.

Erfolgt diese spezifische Heilung nicht, oder ist sie erfolglos (Wiederholung ist möglich), so muss nach den Regeln für Verkrüppelung ein bleibender Schaden ermittelt werden.

Die Regeneration von LP erfolgt dann zwar nach den üblichen Regeln, eine Behinderung entsprechend der Verkrüppelung bleibt dann aber bestehen, auch wenn der LP-Stand höher ist, als es dieser Behinderung entspricht.

Eine spätere Korrektur solcher Verkrüppelungen ist möglich, in dem bei einem medizinischen Eingriff (ggf. auch magisch) das Körperteil zunächst wieder bis zur Unbrauchbarkeit verletzt wird und anschließend die spezielle Heilung erfolgreich angewandt wird.

Leicht verletzte Körperteile

Die Zeiten, in denen ein Körperteil leicht verletzt ist hängen nur vom Heilungsfortschritt ab. Hier reichen einfache Heilungszauber zur LP-Regeneration bzw. medizinische Behandlungen um diese Zeiten gemäß des Heilungserfolgs zu verkürzen.

Kopf und Hals

Bei Kopf und Hals gilt abweichend von den oben beschriebenen Regeln, dass bei Unbrauchbarkeit (entspricht Tod oder Querschnittslähmung) nur eine Wiederbelebung hilft.

Wiederbelebung und ihre Folgen

Wird eine Person getötet, so bestehen noch gewisse Chancen und Möglichkeiten sie durch Wiederbelebung zu retten. Abgesehen von der Sonderregelung für Ertrunkene, gibt es mit Magie aber auch durch die normale Medizin Möglichkeiten der Wiederbelebung. Details sind bei den entsprechenden magischen Fertigkeiten geregelt, bei *Medizin* kann dieses über einen AEW(Medizin) mit WM-15 und zusätzlich WM-1 je Minute im Todeszustand erfolgen.

Bei einer Leiche setzt normalerweise ein Verwesungsprozess ein, der bei durchschnittlichen Umgebungstemperaturen je Stunde einen weiteren Verlust von 1 LP bedeutet, so dass der bereits negative LP-Stand weiter sinkt. Dieses Verwesen ist durch magische Heilungszauber aufzuhalten, die im Regelfall je 1 LP-Heilung die Verwesung um 1 Stunde aufhalten (nicht aber den negativen LP-Stand verbessern) und die Leiche entsprechend „frisch“ erhalten können.

Ebenso kann eine Leiche auf natürliche Weise konserviert werden indem sie durch Kühlung an der Grenze zum Einfrieren gehalten wird, allerdings darf es nicht zur Wasser-Kristallisation kommen. Dieser Punkt kann erreicht werden, indem eine Leiche auf einem Eisbett liegt, bei Umgebungstemperatur über 0°C. Als grobe Richtlinie können die folgenden Verwesungsgeschwindigkeiten genommen werden:

- Leiche durchgefroren: -LP = -2 x LP-Max (konstant),
- Temperatur < 5 °C: -1 LP je 5 Stunden,
- Temperatur < 10 °C: -1 LP je 2 Stunden,
- Temperatur 10 - 25 °C: -1 LP je 1 Stunde (Regelfall),
- Temperatur > 25 °C: -2 LP je 1 Stunde,
- Temperatur > 35 °C: -3 LP je 1 Stunde.

Nach einer Wiederbelebung sind die Dauerfolgen entsprechend dem niedrigsten (negativen) LP-Stand zu ermitteln (s. *Folgen besonders schwerer Wunden*).

Die Person hat nach der Wiederbelebung 0 LP / KP und ist für 2W3 Tage ans Bett gefesselt. In dieser Zeit beginnt zwar

bereits eine normale Regeneration der LP, die Person hat aber nur 0 KP. Während dieser Phase kann die Person im Prinzip auch alle körperlichen Tätigkeiten ausführen, die ihr körperlicher Zustand erlaubt, sie wird dieses aber nur unter Zwang tun und normalerweise nur schlafen wollen.

Behandlung von Dauerfolgen

Entstehen Dauerhafte Folgen bei Verletzungen, so können diese nicht durch die konventionellen Heilungsmethoden beseitigt werden. Allerdings ist dieses nicht völlig unmöglich, es gibt medizinische und magische Methoden dieses im Falle körperlicher Eigenschaften zu machen. Das gleiche gilt für die Behandlung von Verkrüppelungen aufgrund von Verletzungen. Jede solche Operation bedeutet aber eine Strapaze, die nur einmal im Monat gemacht werden kann.

Korrektur von Dauerschäden

Dauerhafte Folgen / Verkrüppelungen bestehen in falsch zusammengewachsenen Knochen, fehlerhaft oder gar nicht zusammengewachsenen Sehnen, Bändern und Muskelssträngen. Dieses zu korrigieren ist nur möglich, wenn die heilende Person auch genau weiß, wie es eigentlich richtig sein sollte. Dieses betrifft die Fertigkeit *Anatomie*, in der ein AEW gemacht werden muss. Dieser AEW(Anatomie) muss im Prinzip von der behandelnden Person gemacht werden. Ausnahmsweise kann bei medizinischer Behandlung, also einer konventionellen Operation, auch eine Anatomie-kundige Person die behandelnde Person beraten. Dazu benötigen beide aber eine Woche Vorbereitungszeit. Dabei gibt es zwei verschiedene Varianten der Anwendung.

Zur gezielten Korrektur von Dauerschäden in Form von reduzierten körperlichen Eigenschaftswerten muss der AEW(Anatomie) mit $WM - (10 \times \text{Schadenswirkung})$ gelingen. Eine leichte / schwere Verkrüppelung eines Körperteils entsprechen analog einem Schadenswert von 2 / 5 Punkten. Misslingt der AEW(Anatomie), so muss eine andere Person mit Anatomiekenntnissen gefunden werden, da die erste definitiv nicht weiß, wie der Schaden zu beheben ist. Danach entscheiden je wiederherzustellendem Eigenschaftspunkt 2 AEW(Medizin) über Erfolg oder Misserfolg der Operation, wobei jeweils beide gelingen müssen. Bei magischer Behandlung müssen der / dem Zaubernenden innerhalb von 5 Minuten die entsprechend nötigen Umformungs-Zauber (je Eigenschaftspunkt 2 Umformen auf Organisches angewandt) gelingen. Die Zauberende Person muss *Röntgenblick* anwenden, es sein denn sie verschafft sich mit einer offenen Wunde Einblick in den zu operierende Bereich. In diesem Fall, bei medizinischer Behandlung immer, erhält die operierte Person 1W10 LP Schaden ohne weitere Folgen durch die Strapazen der Operation.

Verbesserung von Eigenschaften

Genauso steht es aber offen, mit einer solchen Operation Eigenschaftswerte zu verbessern. Hierbei ist allerdings zu bedenken, dass nur wenige Personen gerne an sich herum operieren lassen, um ein wenig bessere körperliche Eigenschaften zu haben. Bei einem der sechs Basiswerte entscheidet ein AEW(Anatomie), der Erfolg der Behandlung liegt dann bei $(AEW(Anatomie) - 100) / 10$ Punkten Verbesserung für den relativen Wert. Dabei zählen auch negative

Ergebnisse! Ansonsten wird die Operation wie oben beschrieben behandelt.

Neben den sechs Basiswerten kann auch die Eigenschaft Aussehen behandelt werden. Dieses ist allerdings sehr viel einfacher, da nur eine oberflächliche Veränderung nötig ist. Es sind keine Anatomiekenntnisse nötig, das Gelingen wird nach dem System für das Schaffen künstlicher Gegenstände ermittelt (Magiesystem-Magier/innen). Im Prinzip das gleiche gilt für den Wert Narben, hier ist es sogar noch einfacher, da nur ein gut bekannter Zustand wieder hergestellt werden muss (WM+75).

Stürze und Aufprall auf Hindernisse

Bei humanoiden Wesen wird davon ausgegangen, dass sie Stürze, bei denen die Fallhöhe ihre 1,5-fache Körpergröße nicht übersteigt, ohne Probleme bewältigen. Ist die Fallhöhe größer, erleiden sie Schaden, und zwar an LP und KP. Dabei gibt es zwei Einflüsse auf den Schaden:

- äußere Zufallsfaktoren und Einflüsse bewirken je zusätzlichem Meter Fallhöhe über 1,5 Körpergröße einen Schaden von 1W8 LP / KP;
- beim Aufprall kann durch besonders geschicktes Verhalten bzw. besonders ungeschicktes Verhalten der Schaden an LP noch beeinflusst werden. Diese drückt sich in einem Schaden von $(10 - (AEW(Akrobatik + Ges) / 10))$ LP aus, der zusätzlich berechnet wird. Dabei sind negative Werte von dem oben ermittelten Grundscha-den abzuziehen. Unter besonders ungünstigen Umständen kann dieser Schaden auch schon bei Fallhöhen ab 1/2 Körpergröße auftreten, dieses ist von der Spielleitung zu entscheiden.
Personen, die Akrobatik beherrschen, können bei einem Sturz durch ihre besonderen Fertigkeiten Schaden besser vermeiden, SEP werden bei diesem Wurf aber nicht vergeben.

Damit ergibt sich der Schaden im Normalfall mit

$$\text{LP-Schaden} = - ((\text{Höhe} - (1,5 \times \text{Größe})) \text{ W8} + 10 - (AEW(Akrobatik + Ges) / 10)),$$

$$\text{KP-Schaden} = - ((\text{Höhe} - (1,5 \times \text{Größe})) \text{ W8}).$$

Hat eine Person bei einem solchen Sturz auch noch eine waagerechte Geschwindigkeit (z.B. Sturz vom galoppierenden Pferd), so wird je 20 Punkte Bewegungsweite ein Meter zusätzliche Fallhöhe angerechnet.

Schlitterstürze

Wenn eine Figur beim Klettern an einem Hang abstürzt, kann es geschehen, dass sie entweder den Hang bzw. die Wand entlang rutscht, oder mehrmals auf Vorsprüngen u.ä. aufschlägt. In diesem Fall wird der Fall gebremst, und der Schaden durch den Aufprall geringer. Andererseits erleidet die Figur Schaden beim Rutschen bzw. durch das Zwischen-aufprallen.

Schadensminderung durch Schräge: Schlittert die Figur über einen schrägen Hang wird sie gebremst, so dass sich der Schaden um

1W8 je 5° positiver Hangneigung

reduziert.

Schadensaufteilung durch raue Sturzfläche: Ist die Hangfläche, über welche die Figur rutscht, rau oder mit mehr oder weniger großen Hindernissen übersät, so erleidet die Figur einen Teil des Schadens bereits während des Sturzes. Wie groß dieser Anteil ist, liegt im Ermessen der Spielleitung.

Je nachdem wie stark der Endaufprall dabei gemindert wird, werden entsprechend viele W8-Schadenswürfe vorher ausgeführt. Je nach Rauigkeit, Größe und Abstand der Hindernisse, werden diese Schadenswürfen in Gruppen zusammengefasst. Dabei zählt für jede Gruppe der volle Rüstungsschutz.

Abfangchance: Bei dem Aufprall auf ein Zwischenhindernis bzw. dem Schlittern über rauen Untergrund besteht eventuell die Chance sich festzuhalten und den Sturz zu beenden oder zu mindern. Diese Chance besteht ca. bei jedem fünften W8-Schadenswurf, dazu wird ein

AEW(Abfangen) = AEW(Klettern + Rv - 80)

(Es wird immer die der Situation entsprechende Spezialfertigkeit von Klettern genommen, der Einfachheit halber steht hier aber „Klettern“.)

ausgeführt. Ist dieser erfolgreich hat die Figur sich an diesem Punkt festhalten können. Bei einem Misserfolg tritt eine **Schadensminderung von ((AEW(Abfangen) - 50) / 10) LP beim Endaufprall.** (Das Problem bloßer Hände ist ggf. zu berücksichtigen)

Aufprallflächen

Erfolgt der Aufprall auf einer schrägen Fläche, so entsteht natürlich nur ein geringerer Schaden. Streng genommen ist dabei die senkrecht zur Aufprallfläche auftretende Geschwindigkeitskomponente ausschlaggebend, die sich mit

Geschw.(senkr.) = Kosinus (Flächenneigung) × Geschw.

errechnet. Als Faustregel kann hier gelten:

- Flächenneigung < 15°: 100% des Schadens,
- Flächenneigung 25°: 90% des Schadens,
- Flächenneigung 35°: 80% des Schadens,
- Flächenneigung 45°: 70% des Schadens,
- Flächenneigung 60°: 50% des Schadens,
- Flächenneigung 75°: 25% des Schadens,

Ebenso tritt bei einem Aufprall auf eine weiche Fläche eine Minderung des Schadens auf. Ein solcher Einfluss ist aber nur zu berücksichtigen wenn dieses eindeutig gegeben ist (z.B. einzelne dort herumstehende Büsche ergeben keinen Abzug, ein besonders niedriges Würfelergebnis wird entsprechend als Aufprall in die Büsche gewertet). Anhaltspunkte für die Größe der Schadensminderung bieten die folgenden Grundregeln an Streichungen von W8:

- weicher Sand 1 - 3 W8

- dünnere Pflanzenwuchs 1 W8
- Buschbewuchs / Zelt 2 - 5 W8
- Baumkronen 4 - 20 W8

Aufprall auf Hindernisse

Neben dem Sturz aus einer bestimmten Höhe kann auch die Situation vorkommen, dass eine Person mit hoher Geschwindigkeit auf ein Hindernis aufprallt. In einem solchen Fall kann die Aufprallgeschwindigkeit einfach in eine Sturzhöhe umgerechnet werden. Dabei gilt

Sturzhöhe [m] = B² / 500.

In der folgenden Tabelle sind einige Umrechnungen zusammengefasst:

B	Höhe [m]	B	Höhe [m]
10	0,2	60	7,2
20	0,8	70	9,8
30	1,8	80	12,8
40	3,2	90	16,2
50	5	100	20

Schadensarten

Die Art des Schadens bei Stürzen und Aufprallen an Hindernissen richtet sich nach der Höhe des LP-Schadens, die KP-Verluste spielen dabei keine Rolle. Hat eine Figur bereits keine KP mehr, so verfällt der KP-Schaden, er wird nicht auf die LP angerechnet. Es werden drei Schadenshöhen unterschieden:

- bei **weniger als 20 % des LP-Maximums** LP-Schaden, handelt es sich um oberflächliche Schürfwunden und leichte Verstauchungen, die ohne Komplikationen heilen und normalerweise keine Behinderungen mit sich bringen.
- bei LP-Schaden **zwischen 20 % und 50 % des LP-Maximum** handelt es sich auch um Zerrungen, die einen Arm oder Bein (mit W4 ermitteln) betreffen, Dabei ist die Hälfte des Schadens auf das betroffene Körperteil anzurechnen mit entsprechender Reduzierung seiner Leistungsfähigkeit (s. Behinderungen).
- ist der LP-Schaden **höher als das halbe LP-Maximum**, so gibt es schwere Verletzungen nach der Tabelle für kritische Treffer, Wirkungen 41-90 (bei W% > 90 oder W% < 41 noch mal würfeln).

Brandwunden

Wird eine Figur durch Feuer verletzt, so hat dieses besondere Auswirkungen. Die Schadenshöhe von verschiedenen Feuerverletzungen ist im Kapitel *Improvisierte Waffen* beschrieben. Diese bezieht sich auf normale Lebewesen, zu denen Menschen und normale Tiere zählen. Besonders Feuerempfindliche oder Feuer-unempfindliche Wesen müssen diesen Schaden noch mit einer Korrektur versehen, die bei den Beschreibungen solcher Wesen angegeben sind.

Verbrennungen sind immer oberflächliche Wunden, sei es tatsächliche Verbrennung der Hautschichten oder auch Hitzeschäden durch die Wärme des Feuers. Diese heilen anders

als die normalen Verletzungen. Ähnlich wie bei Stürzen gibt es dabei drei Stufen. Für diese ist es wichtig den Feuerschaden getrennt von den anderen Verletzungen zu betrachten, was normalerweise die Spielleitung notieren sollte, um die Spieler/innen nicht mit zu viel „Verwaltungsarbeit“ zu belasten. Je nach Höhe des Brandschadens (LP-Schaden) gilt für die Regeneration:

- beträgt der Brandschaden weniger als 1/4 des LP-Maximums, so heilt dieser Schaden normal wie andere Wunden auch.
- liegt der Brandschaden zwischen 1/4 und 1/2 des LP-Maximums, so läuft die Regeneration nur langsam ab. Die Regeneration hat nur ein Drittel der sonst üblichen Geschwindigkeit. Dabei heilt zunächst nur der Brandschaden, die Heilung anderer Wunden ist blockiert. Heilung, ob magisch oder medizinisch muss in diesem Fall zuerst separat den Brandschaden behandeln. Erst wenn dieser unter 1/4 des LP-Maximums gesunken ist setzt normale Heilung ein.
- bei einem Brandschaden von 1/2 LP-Maximums oder mehr haben die Verbrennungen eine kritische Grenze überschritten. Die Person kann sich nicht mehr natürlich regenerieren, auch keine KP. Wird eine solche Verbrennung nicht behandelt, so verliert die Person je Tag einen LP und stirbt sobald die LP die Nullgrenze überschreiten.

Ertrinken

Schäden durch Wasser schlucken

Schaden der durch Ertrinken bzw. Wasserschlucken entsteht, hat ebenfalls abweichende Wirkung. Wie dieser Schaden entsteht, ist bei der Fertigkeit Schwimmen beschrieben. Er entsteht bei kritischem Misslingen von AEW(Schwimmen), oder aber wenn eine Person im Wasser erschöpft ist und keinen Grund zum stehen findet.

Nichtschwimmer/innen: Für Menschen ohne die Fertigkeit Schwimmen gilt, dass sie sich (Kons. + Ges) Sekunden ohne Probleme über Wasser halten können. Danach müssen sie analog zum Bewegungssystem alle 10 Sekunden einen AEW(Konstitution) machen, wobei der jeweils X-te AEW Modifikation WM-(10 × (X-1)) erhält. Misslingt der AEW, so erleidet eine Person 1 KEH an leichtem Schaden, bei 0 KP geht dieser in LP-Schaden über, wobei jeweils 1W4 LP verloren werden. Ab 4 LP treibt die Person besinnungslos im Wasser und verliert weitere 1/2 W4 LP je 10 Sekunden.

Sinken die LP unter 0, so ist die Person zwar leblos, aber die Verluste sind trotzdem weiter zu notieren, denn ertrunkene Personen können weit einfacher wiederbelebt werden, als anderweitig zu Tode gekommene.

Für die Regeneration von Schaden durch Wasser schlucken gilt:

- liegt der Schaden **unter 1/4 LP-Maximum**, so wird er wie KP regeneriert.

- im Bereich **zwischen 1/4 und 1/2 LP-Maximum** erfolgt die Regeneration wie bei anderen LP-Schäden, allerdings mit doppeltem Tempo.
- Im Bereich **über 1/2 LP-Maximum** erfolgt die Regeneration wie bei anderen LP-Schäden auch.

Wiederbelebung und Wasser auspumpen

Die Regeneration von schweren Schäden durch Wasserschlucken kann beschleunigt werden, indem das geschluckte Wasser ausgepumpt wird. Diese Fertigkeit ist in den Fertigkeiten *Erste Hilfe* und *Medizin* enthalten. Dabei kann je Minute bei einem gelungenen AEW(2 × Erste Hilfe) 1 LP zurückgebracht werden, bei einem gelungenen AEW(3 × Medizin) sogar 2 LP.

Liegen die LP bereits im negativen Bereich so erhält der AEW jeweils WM(5 × LP-Stand) (negativ!). Dabei kann bis zu einem LP-Stand bis -20 LP diese einfache Methode der Wiederbelebung angewendet werden. In diesem Bereich ist die Person zwar bereits äußerlich tot, kann aber noch ziemlich einfach wieder ins Leben zurückgeholt werden. Ein normaler Todeszustand tritt erst nach (3W20 + LP) Minuten ein, bzw. wenn die LP unter -20 sinken. Erst dann kann eine Person nur noch mit magischen oder echten medizinischen Wiederbelebungsmethoden gerettet werden, hat danach aber noch 0 LP.

Zur normalen Regeneration von Schäden durch Wasserschäden kann nicht die übliche Heilungsmagie angewendet werden. Allerdings kann ein/e Magier/in durch Bewegen des Wassers aus den Lungen heraus (dazu benötigt sie / er allerdings Röntgenblick) sehr schnell alle LP-Schäden wieder aufheben.

Unterkühlung und Erfrieren

Im folgenden sollen einige Regeln dargestellt werden, wie das Problem kalter Temperaturen behandelt werden kann. Ein wesentlicher Grundsatz dabei ist allerdings, dass Probleme eigentlich immer darauf zurückzuführen sind, dass die Ausrüstung, insbesondere die Kleidung, nicht den Anforderungen der Umgebung entspricht, sei es durch falsche Ausrüstung, sei es, dass die Ausrüstung durch bestimmte Ereignisse funktionsunfähig wurde.

In diesem Sinne werden im folgenden die Überlebens-Fertigkeiten nur eingeschränkt mit einbezogen um zu bestimmen, in wie weit eine Person in einer Situation selbst in der Lage ist, durch Improvisation Defizite der Ausrüstung auszugleichen. Sie können zusätzlich im Vorfeld herangezogen werden, um festzustellen, inwieweit sich ein/e Abenteurer/in auf extreme Kälte durch Besorgen der richtigen Ausrüstung vorbereitet hat. Mit der richtigen Ausrüstung ist auch ein längerer Marsch durch die Arktis kein größeres Problem als die Überquerung einer mitteleuropäischen Weide - wie die Inuit tagtäglich beweisen.

Unterkühlung bei tiefen Temperaturen

Das Problem allgemeiner Unterkühlung, oft verbunden mit Erschöpfung, beruht grundsätzlich auf einem Defizit an Wärmevermögen der Kleidung, bzw. dem Fehlen der Kleidung. Als Ausgangspunkt kann genommen werden, dass ein Mensch oberhalb von Umgebungstemperaturen von 20°C keine Probleme mit Unterkühlung hat. Bei niedrigeren Temperaturen wird Kleidung benötigt, die den Wärmeverlust auf das normale Maß reduziert. Hierzu kann jeder Kleidung (Einzelteilen und bestimmten Kombinationen) ein Temperaturbereich zugewiesen werden, für den sie ihren Zweck erfüllen. Ein solcher Bereich liegt im allgemeinen in der Größenordnung von 15°C zwischen minimaler und maximaler Temperatur.

Zur Ermittlung von Unterkühlungs-Folgen wird wie folgt vorgegangen:

- 1.wird aus dem Wettergeschehen eine wirksame Temperatur ermittelt,
- 2.wird die effektive Minimaltemperatur der Kleidung bestimmt
- 3.wird aus den beiden vorher berechneten Parametern ein Wärmedefizit berechnet, aus dem folgt, wie häufig eine Person AEW(Kons) durchführen muss,
- 4.werden im vorher bestimmten Zeitabstand AEW(Kons) ausgeführt, aus deren Ergebnissen bestimmt wird, wie schnell die Person Wärme und damit Kraft und am Ende auch LP verliert.

Ermittlung des Wärmedefizits

Wirksame Temperatur

Abhängig von dem Wettergeschehen ist die reine Lufttemperatur nicht unbedingt die effektiv wirksame Temperatur:

- Wind sorgt für zusätzliche Abkühlung,
- Regen oder Schneefall, entziehen dem Körper ebenfalls zusätzliche Wärme

Dabei kann eine **wirksame Temperatur (wT)** wie folgt ermittelt werden:

$$\text{wT} = \text{wirks. Temp. [}^{\circ}\text{C]} = \text{Lufttemperatur [}^{\circ}\text{C]} \\ - \text{Regen} \\ - (1 + R / 5) \times \text{Wind [Bf]}$$

wobei Regen (bzw. Schneefall) wie folgt als Zahl R eingesetzt wird:

trocken:	R = 0,
leichtes Nieseln:	R = 1,
leichter Landregen:	R = 2,
normaler Dauerregen:	R = 3,
heftiger Schauer:	R = 4,
Wolkenbruch:	R = 5.

Der Wert für Wind ist die Windgeschwindigkeit in Beaufort (vgl. unten).

Minimaltemperaturen von Kleidung

Jede Kleidung hat einen Temperaturbereich, in dem sie den Körper wirksam vorm Auskühlen schützt. Hinzu kommen

Möglichkeiten, den Temperaturschutz zu verbessern, indem mit Naturmitteln zusätzliche Isolation geschaffen wird, z.B. Moos unter die Kleidung zu stopfen. Hierzu wird im allgemeinen ein AEW(Überlebenstechnik) für die jeweilige Region ausgeführt. Außerdem kann natürlich dünnere Kleidung zusätzlich unter dickerer getragen werden, was ebenfalls die Isolation verbessert.

Als Anhaltspunkt für die Minimaltemperaturen verschiedener Kleidungen kann folgende Tabelle dienen. Die Werte beziehen sich auf Menschen, bei Wesen mit anderer Temperaturempfindlichkeit verschieben sich alle Werte entsprechend des Wertes für „nackt“:

Kleidungstyp	Minimal-Temperatur
nackt	20°C
Wüstenkleidung (alles bedeckt)	10°C
Sommerkleidung, (wenig bedeckend, mitteleuropäisch)	15°C
Herbstkleidung (mitteleuropäisch)	5°C
leichte Winterkleidung, incl. Handschuhe (mitteleuropäisch)	-5°C
dicke Winterkleidung, incl. Handschuhe, Mütze mit Ohrenschutz (mitteleuropäisch)	-20°C
dicke Winterkleidung, incl. Handschuhe, Gesichtsmaske (nordeuropäisch / skandinavisch)	-35°C
Sommer-Arktiskleidung, incl. Handschuhe, Mütze mit Ohrenschutz (Inuit)	-20°C
Winter-Arktiskleidung, incl. Handschuhe, Gesichtsmaske (Inuit)	-50°C
zusätzliche dünne Kleidung unter der dickeren (wegen Passgröße kann nicht beliebig viel Kleidung übereinander getragen werden!)	Verbesserung um (Min.-Temp. - 20)°C

Fehlen die Zusatzteile (Handschuhe, Mütze Gesichtsmaske o.ä.), so ist die allgemeine Minimaltemperatur unverändert, es tritt aber ggf. das Problem von Erfrierungen an den ungeschützten bzw. ungenügend geschützten Körperteilen auf (s.u.). Kauft mensch eine komplette Ausrüstung, so gehören solche Zusatzteile dazu!

Bei einer Improvisation durch Zusatzmittel kann eine **Verbesserung um ((AEW(Überleben) - 50) / 10)°C** erreicht werden. Dieser ist je nach aktueller Verfügbarkeit solcher Mittel zu modifizieren. Liegt der AEW unter 50, kann sich der Wärmeschutz verringern. Personen, die dieses Risiko nicht eingehen wollen, können auf den AEW verzichten.

Außerdem kann natürlich ein Wesen Schutz in einem selbst gebauten Unterschlupf suchen, der je nach Umständen vor Wind und / oder Regen schützt und ggf. auch geheizt werden kann. Darüber entscheidet entweder der Spielverlauf, oder ein AEW(Überleben). Als Anhaltspunkt kann dienen, dass:

- ein überwiegend offener Unterschlupf den Wind und Regen-Einfluss auf die wirksame Temperatur aufhebt,
- ein überwiegend geschlossener Unterschlupf durch das Aufwärmen mit der Körperwärme die Umgebungstempe-

ratur um bis zu 15°C anheben kann (je enger, desto wirksamer),

- ein zusätzlich geheizter Unterschlupf kann die Temperatur je nach vorhandenem Brennmaterial praktisch beliebig anheben (eventuell Vorsicht wegen Brandgefahr!).

Ermittlung des Wärmedefizits

Mit einem aus dem aktuellen Wetter errechneten Wert für die wirksame Temperatur (wT) und einer Minimaltemperatur der Kleidung / Ausrüstung einer Person lässt sich dann ein Wärmedefizit errechnen:

Wärmedefizit = Minimaltemperatur(Kleidung) - wT

Abhängig vom Wärmedefizit ist dann jeweils für einen bestimmten Zeitraum ein AEW(Kons) zu machen, dieser Zeitraum ist um so kürzer, je größer das Temperaturdefizit ist. Im Prinzip berechnet sich dieser Zeitraum mit

$\text{Zeit [Min]} = 464,76 \times \exp(-0,204717 \times \text{Wärmedefizit})$.

Für den Bereich, der im Regelfall auftreten dürfte sind diese Zeiträume in der folgenden Tabelle berechnet:

Wär.-Defiz.	Zeit [Min]	Wär.-Defiz.	Zeit [Min]	Wär.-Defiz.	Zeit [Min]	Wär.-Defiz.	Zeit [Sek]
1	379	11	48,9	21	6,3	31	49
2	309	12	39,8	22	5,1	32	40
3	251	13	32,5	23	4,2	33	32
4	205	14	26,5	24	3,4	34	26
5	167	15	21,6	25	2,8	35	22
6	136	16	17,6	26	2,3	36	18
7	111	17	14,3	27	1,8	37	14
8	90	18	11,7	28	1,5	38	12
9	74	19	9,5	29	1,2	39	10
10	60	20	7,7	30	1,0	40	8

Folgen von Wärmedefizit

In Zeitabständen, die sich wie oben beschrieben aus dem Wärmedefizit berechnen wird ein

AEW(Kons) mit WM+(Überleben-Region / 5)

gemacht. Abhängig von dessen Ergebnis tritt dann als Folge ein:

krit. Erfolg: keine Folgen.

Erfolg - AEW(Kons) $\geq$ 150: Verlust von $\frac{1}{2}$ KEH an KP oder 1/20LP-Max. LP (nach Wahl der Figur / Spieler/in).

Erfolg - 150 > AEW(Kons) $\geq$ 100: Verlust von 1 KEH an KP oder 1/10LP-Max. LP (nach Wahl der Figur / Spieler/in).

100 > AEW(Kons) > 75: Verlust von 1 KEH an KP oder 1/10LP-Max. LP (nach Wahl der Figur / Spieler/in). Der Wert Kons (absolut) sinkt um 5 Punkte, diese Absenkung ist zunächst nur vorübergehend.

75 > AEW(Kons): Verlust von 1 KEH an KP und 1/10LP-Max. LP, Kons sinkt um 5.

krit. Fehler: doppelte Wirkung wie AEW(Kons) < 75.

Sobald der Wert für Kons um mehr als 50 % gesunken ist, sinken alle körperlichen Eigenschaften ebenfalls um jeweils

5 bei einem Misserfolg. Ist die Person erschöpft und hat keine KP mehr so tritt immer die Folge des LP-Verlustes ein. Die Folgen derart erniedrigter Werte sind natürlich im Spielgeschehen zu berücksichtigen!

Regeneration von Unterkühlungsschäden

Um solche Kältefolgen zu regenerieren muss ein Zustand hergestellt werden, bei dem kein Wärmedefizit mehr gegeben ist und dem bei die Person sich erholen kann - analog zur KP-Regeneration.

Ist dieses gegeben, so regeneriert die Person anstatt KP zunächst ggf. ihre Körperwerte und zwar steigt der Wert für Kons jeweils um 5 anstatt dass 1/8-KP-Max. an KP regeneriert wird. Die anderen Körperwerte steigen ebenfalls um je 5 Punkte bis zu ihren Originalwerten. Dabei gelten die normalen Regeln für Erholung durch Schlaf / Ruhe, allerdings nicht die schnellere Regeneration für erschöpfte Personen.

Ist auf diese Weise der Wert Kons wieder auf 75 % seines Originalwertes gestiegen, so tritt zunächst die Regeneration von KP ein, anschließend setzt sich die Regeneration der Konstitution fort.

LP-Verluste, die auf Kälte zurückzuführen sind, werden ebenfalls wie sonstige LP-Verluste regeneriert, allerdings mit doppelter Geschwindigkeit.

Erfrierungen an Körperteilen

Neben der allgemeinen Erschöpfung durch Kälte kann es auch zum Erfrieren von Körperteilen kommen. Diese tritt unabhängig von den allgemeinen Unterkühlungsfolgen auf, wenn an bestimmten sehr exponierten Körperteilen kein ausreichender Kälteschutz gegeben ist.

Die verschiedenen Körperteile sind ungeschützt erst ab bestimmten Temperaturen gefährdet zu erfrieren:

- Nase ab -25°C,
- Ohren ab -15°C,
- Wangen ab -35°C,
- Hand (= Finger) ab -5°C,
- Fuß (= Zehen) ab 0°C.

Durch Kleidung kann die Minimaltemperatur herabgesetzt werden. Winter- und Arktiskleidung umfasst normalerweise entsprechende Sonderausrüstung, die auch diese Körperteile entsprechend der allgemeinen Schutzwirkung bedeckt.

Stellt eine Person sich selber Schutzausrüstung her, so kann davon ausgegangen werden, dass eine Stoffschicht einen Schutz von bis zu 10°C bedeutet, ein Pelz bedeutet einen Schutz von bis zu 40°C. In beiden Fällen kann die Wirkung durch schlechte Verarbeitung und Feuchtigkeit teilweise oder sogar ganz aufgehoben werden.

Für jedes Körperteil, dass nicht ausreichend gegen Kälte geschützt ist, ist in Zeitabständen, die sich nach der obigen Tabelle für das Wärmedefizit ergeben, jeweils ein

AEW(Kons) mit WM+(Überleben-Region / 2 - 25)

gemacht. Bei dessen Misslingen erleidet die Person an einem Einzelteil eine Stufe Erfrierungsschaden. Als Einzelteil gilt jeweils ein einzelne/r Finger, Zehe, Wange bzw. Ohr. Welches Einzelteil konkret betroffen ist, ist durch Auswürfeln zu ermitteln. Der Schaden kann an jedem Einzelteil jeweils auf bis zu 3 Stufen steigen, wobei die Stufen folgendes bedeuten:

1. Stufe: Verlust von $\frac{1}{2}$ KEH an KP, Behinderung wie bei einem leicht verletzten Körperteil.
2. Stufe: Verlust von 1 LP, Schadenswirkung am Körperteil wie bei kritischer Schaden.
3. Stufe: erneuter Verlust von 1 LP, das Körperteil ist mit Erreichen dieser Schadensstufe abgestorben und nur über „Wiederbelebung“, kosmetische Chirurgie etc. behandelbar.

Ist ein Einzelteil bereits auf Stufe 3 geschädigt, so trifft weiterer Erfrierungsschaden immer die anderen Einzelteile. Tauen abgestorbene Körperteile wieder auf, bedeutet dies eine Blutvergiftung. Von dem entsprechenden Körperteil tritt Leichengift in den Körper, welches den Charakter langsam vergiftet. Je aufgetautes Körperteil (Finger, Zeh, Nase etc.) verliert der Charakter 1 LP pro Stunde (vgl. *Wundinfektion*).

Erfrieren im Wasser

Für Landlebewesen stellt der längere Aufenthalt in kaltem Wasser ein gewisses Risiko dar, da ihr Körper dabei sehr viel schneller seine Wärme verliert, als an der Luft. Wasserlebewesen und amphibische Lebewesen haben hingegen meist mehr oder weniger lange wirkende Schutzmechanismen, wie spezielle Fettschichten, Felle o.ä. Die folgende Regel bezieht sich auf eine Körpertemperatur von 37 °C, für Wesen mit abweichender Körpertemperatur kann sie übernommen werden indem einfach alle Temperaturen entsprechend verschoben werden.

Für humanoide Landlebewesen gilt, dass ein unproblematischer Aufenthalt für zunächst (Temperatur [°C] - 1) Minuten Basiszeit möglich ist. Danach besteht die Gefahr der Unterkühlung, je Zusatzzeitraum von (5 + Temperatur [°C]²) s muss nun ein AEW(Kons) mit WM-(60 - (2 × Temperatur [°C])) erfolgen, bei dessen Misslingen gilt:

- der Wert Kons sinkt, zunächst vorübergehend, um 5
- das Wesen verliert eine KEH an KP, sobald die KP auf 0 sind gilt:
 - ist die Temperatur unter 26 °C, so verliert das Wesen jeweils (5 / Temperatur [°C]^{0.5}) LP.
 - bei Temperaturen von 26 °C bis 33 °C erhält das Wesen mit einer Wahrscheinlichkeit von (12 × (Temp. - 25)) nur 1 Ohnmachtspunkt, sonst verliert es einen LP.
 - über 33 °C verliert das Wesen keine LP aufgrund Unterkühlung, sondern erhält nur mit (60 - 15 × (Temp. - 33)) Wahrscheinlichkeit einen Ohnmachtspunkt.

Alle zusätzlichen Abzüge, wegen KP und LP-Verlusten sind zu berücksichtigen. Sind die LP unter 0 gesunken, so stirbt das Wesen an Unterkühlung. Ist vorher die Zahl der Ohnmachtspunkte über die Zahl der LP gestiegen, so fällt es zunächst nur in Ohnmacht und verliert ab sofort nur noch je

10 weiterer Zusatzzeiträume jeweils 1 LP. Dabei besteht ggf. natürlich noch zusätzlich das Problem des Ertrinkens.

Als Übersicht sind in einer Tabelle die Zeiträume und eine durchschnittliche Überlebensdauer für verschiedene Temperaturen dargestellt:

Temperatur [°C]	Basiszeit [Min]	Zusatzzeitraum [s]	WM auf Kons	durchschnittliche Überlebenszeit	-LP
0	0	3	-60	45 s	5
1	0	4	-58	70 s	5
2	1	7	-56	3'20 s	4
3	2	12	-54	6'30 s	3
4	3	19	-52	10'40 s	3
5	4	28	-50	16'	2
6	5	39	-48	23'	2
7	6	52	-46	32'	2
8	7	67	-44	41'	2
9	8	84	-42	52'	2
10	9	103	-40	65'	2
11	10	124	-38	1h 20'	2
12	11	147	-36	1h 37'	1
13	12	172	-34	1h 55'	1
14	13	199	-32	2h 16'	1
15	14	228	-30	2h 39'	1
16	15	259	-28	3h 03'	1
17	16	292	-26	3h 30'	1
18	17	327	-24	4h 00'	1
19	18	364	-22	4h 31'	1
20	19	403	-20	5h 05'	1
21	20	444	-18	5h 41'	1
22	21	487	-16	6h 20'	1
23	22	532	-14	7h 01'	1
24	23	579	-12	7h 45'	1
25	24	628	-10	8h 30'	1
26	25	679	-8	16h 31'	1
27	26	734	-6	25h 45'	1
28	27	789	-4	36h 18'	1
29	28	846	-2	47h 55'	1
30	29	905	0	2d 13h	1
31	30	966	2	3d 03h	1
32	31	1029	4	3d 20h	1
33	32	1094	6	4d 13h	1
34	33	1161	8	6d 02h	OP
35	34	1230	10	7d 01h	OP
36	35	1301	12	9d 08h	OP
37	36	1374	14	- -	OP

Zusätzliche Modifikationen für besondere wärmende (wasserdichte) Kleidung und ähnliche Vorteile können natürlich die Zeiträume verändern, am einfachsten ist hier ein Ansatz, der den Isolationseffekt durch eine Temperatur-Variation berücksichtigt.

Spezielle Mangelsituationen

Schlafmangel

Eine besondere Form von Erschöpfung ist bei ungenügendem Schlaf zu berücksichtigen. Dabei sinkt nicht nur die körperliche Ausdauer einer Person, sondern vor allem auch ihre Konzentrationsfähigkeit. Dieses wird in den folgenden Regeln berücksichtigt, wobei von einem Mindestschlafbedürfnis von sechs Stunden je 24 Stunden ausgegangen wird.

Eine erste Nacht ohne Schlaf bleibt ohne negative Wirkungen, ab da gilt dann aber:

- je fehlender Stunde Schlaf (von 6 Stunden je Tag) verliert eine Person $\frac{1}{2}$ KEH ihres KP-Maximums, die nur durch richtigen Schlaf regeneriert werden können. Außerdem erhält sie jeweils WM-2 je Stunde Schlafdefizit auf alle EW, wegen ihrer Konzentrationsmängel.
- Macht eine Person eine Ruhepause, so ist jeweils ein AEW(Sb) mit $WM-(2 \times \text{Schlafdefizit [h]})$ zu machen. Misslingt dieser, schläft die Person versehentlich ein. Liegt der AEW zwischen 90 und 100 wacht sie nach 100 - AEW Minuten wieder auf, liegt er darunter wacht sie von alleine erst wieder auf, wenn sie sich durch Schlaf erholt hat.
- Um ein Schlafdefizit wieder auszugleichen muss eine Person mehr als 6 Stunden je Tag schlafen. Je Stunde Schlaf über die Dauer von 6 Stunden hinaus kann sie ein Schlafdefizit von 3 Stunden wieder ausgleichen, wobei die entsprechenden Folgen verschwinden.

Davon unberührt ist die Regeneration von KP die wegen anderer Einflüsse verloren wurden. so kann ein Schlafdefizit von 3 Stunden durch sieben Stunden Schlaf ausgeglichen werden, ohne dass dabei alle ansonsten verlorenen KP regeneriert werden.

Hunger

Wenn eine Person hungert, so sind drei verschiedene Situationen zu unterscheiden:

- der Übergang in eine Phase ohne feste Nahrung,
- eine begrenzte Zeit ohne feste Nahrung,
- eine Phase andauernder Mangelernährung.

Bei allen folgenden Regeln wird davon ausgegangen, dass die Person immer ausreichend Wasser zur Verfügung hat und keinen Durst leidet.

Übergang zur Hungerphase

Fängt eine Person an zu fasten (nur flüssige Nahrung), so muss sie für die ersten zwei Tage jeweils alle 12 Stunden einen AEW(Konstitution) machen. Misslingt dieser, so hat ihr Körper Umstellungsprobleme: die Person muss sich übergeben und verliert dabei jeweils $(100 - \text{AEW})$ KP, höchstens aber KP-Max.-Halbe. Diese KP können ganz normal regeneriert werden. Wird ein Fasten durch spezielle Ernährung vorbereitet, so erhält die Person bis zu WM+25 auf den AEW(Konstitution).

Ebenso kann eine Person sich ein „Speckpolster“ anlegen, dass je Tag Vorbereitung ca. 1 % ihres Normalgewichtes beträgt und maximal 20 % ihres Normalgewichtes betragen kann. Natürlich könnte sie noch weit mehr Gewicht zulegen, dieses zählt aber im Sinne der folgenden Regeln für die Hungerphase nicht. Für so eine systematische Vorbereitung ist entsprechende Fachkenntnis notwendig: ein AEW(Ernährungskunde) mit WM+20 ergibt die prozentuale Wirksamkeit des angelegten „Speckpolsters“ (max. 100%). Dieser AEW kann auch durch einen AEW(Medizin) gemacht werden, außerdem kann eine andere Person dabei beraten,

so dass deren AEW entscheidend ist (bei Gruppen wird i.a. nur ein AEW für die gesamte Gruppe gemacht).

So ein „Speckpolster“ kann nicht beliebig lange vorhalten, es verliert einmal angelegt je weiteren Tag wieder 1% an Wirksamkeit. Normales Übergewicht zählt in solchen Fällen nur zu einem Fünftel als „Speckpolster“ und maximal als ein 4 % Polster.

Hungerphase

In einer Hungerphase verliert eine Person je Tag ca. 0,5 bis 1 % ihres Normalgewichtes an Gewicht. Dieses bleibt für $(\text{AEW(Kons.)} / 10 + 15)$ Tage ohne jede negative Auswirkung. Auf diesen AEW erhält eine Person bei systematischer Vorbereitung durch Anlegen eines „Speckpolsters“ $WM+(3 \times \text{Speckpolster [\%]})$. Dieser AEW wird einmalig zu Beginn der Hungerphase gemacht, normalerweise verdeckt von der Spielleitung. Am Ende der so ermittelten Zeit hat die Person 70 % ihres Normalgewichtes erreicht. Wird die so festgelegte Zeit überschritten, so verliert eine Person jeden weiteren Tag jeweils 1 % ihres Normalgewichtes an Körpergewicht und erleidet Folgen wie im folgenden Kapitel dargestellt.

Die Regeneration solcher Verluste kann durch ausreichende Nahrungsaufnahme erfolgen: je Tag kann eine Person wieder 1% ihres Normalgewichtes hinzu gewinnen und die entsprechenden LP- / KP-Verluste werden dadurch regeneriert. Normalerweise werden auch die Gewichtsverluste während der ungefährlichen Hungerphase wieder ausgeglichen, wenn wieder eine normale Ernährung erfolgt.

Hat eine Person bei Beginn einer solchen Hungerphase weniger als ihr Normalgewicht, so reduziert sich die ungefährliche Zeit um einen Tag je fehlendem Prozent.

Permanente Mangelernährung

Die Ernährungslage kann in einer solchen Situation mit einem Mangelwert Mw angegeben werden, der ausdrückt wie viel Prozent der notwendigen Nährstoffe durch Nahrung erhalten werden. Dabei ist normalerweise nicht jeder Tag einzeln zu nehmen, sondern ein effektiver Mittelwert zu betrachten.

Kann sich eine Person nicht ausreichend ernähren, so ist dieses zunächst wie eine oben beschriebene Hungerphase zu behandeln. Allerdings sinkt nach Erreichen der 70 % Körpergewichts-Marke das Gewicht jeden Tag weiter um $(Mw / 100) \%$, also um bis zu 1% je Tag bei Nährgehalt 0, um 0,5 %, wenn nur halb so viel Nahrung wie notwendig vorhanden ist etc.. Dabei sinkt das Gewicht auf bis zu $(20 + Mw / 2) \%$ des Normalgewichtes ab. Verbessert sich die Ernährungslage kann das Gewicht auch wieder steigen auf bis zu $(20 + (\text{neuer Mw}) / 2) \%$, und zwar um $(Mw / 100) \%$ des Normalgewichtes je Tag.

Allerdings hat ein Gewicht unter 70 % des Normalgewichtes negative Auswirkungen wie folgt:

- je $(20 / \text{LP-Max}) \%$ unter 70 % sinkt das aktuelle LP-Maximum um 1 LP, ab einem Stand von 60 % des Normalgewichtes sinkt das LP-Maximum nur noch um 1 LP je $(40 / \text{LP-Max}) \%$ unter 60 %,

- je 1 % unter 70 % sinkt das aktuelle KP-Maximum um 1/20, analog sinkt das MP-Maximum,
- je 1 % unter 65 % sinken Kr und Kons um 1/20,
- je 1 % unter 60 % sinken Ges, Schn und Rv um 1/20,
- je 1 % unter 55 % sinken Log und Int um 1/20,
- jede Basiseigenschaft trägt einen dauerhaften Schaden von 1/10 des maximalen Absinkens davon.

Alle weiteren Auswirkungen reduzierter Konditionswerte und Basiseigenschaften sind dabei zu beachten. Im Regelfall sind bei den dauerhaften Schäden nur Mangelernährungs-Zeiträume, die durch eine Zeit von mindestens einen Monat mit ausreichender Ernährung und normalem Körpergewicht getrennt sind als zwei verschiedene Zeiträume zu betrachten. Alle näher zusammen liegenden Zeiten von Mangelernährung sind als ein Zeitraum zu behandeln, in dem nur einmal ein dauerhafter Schaden ermittelt wird.

Durst und Wassermangel

Ein Wesen besteht zu ca. 60 % seines Gewichtes aus Wasser. Verliert es zu viel Wasser, so hat dieses ab ca. 10 % Wasserverlust Probleme zur Folge, ab ca. 20 % Wasserverlust besteht die Gefahr an dem Wassermangel zu sterben.

Wasserverluste

Jedes Wesen verliert permanent Wasser, ein durchschnittlicher Mensch normalerweise etwa 3 Liter je Tag, unter extremen Bedingungen wie Hitze und körperlicher Anstrengung können auch bis zu 2 Liter je Stunde durch Schwitzen verloren gehen. Im allgemeinen kann der Wasserverlust wie folgt aufgeschlüsselt werden:

- Je 8 Stunden wird 1/100 des Körpergewichts durch diverse Körpervorgänge verloren (Atmung, Toilettengänge, Schwitzen etc.)
- Bei extremem Klima steigt der Basisverlust um zusätzlich bis zu 1/100 des Körpergewichts je Stunde. Dieser Extremverlust wird bei Temperaturen über 40°C und trockener Luft erreicht. Zusätzliche Verluste treten ab 21°C ein, wo jeweils 1/100 in 20 Stunden verloren geht. Bei den Zwischentemperaturen verringert sich diese Zeit je zusätzlichen 1°C um 1 Stunde. Bei feuchter Luft verlängert sich dieser Zeitraum um je 1 Stunde je 20 % Luftfeuchtigkeit bis zu 5 Stunden bei heißem Regenwetter. Solche Verluste sind im Prinzip in Stufen von 1/100 Körpergewicht abzurechnen, es ergibt sich damit jeweils ein Verlust von 1/100 des Körpergewichts in $(40 - \text{Temperatur } [^{\circ}\text{C}] + \text{Feuchtigkeit } [\%] / 20)$ Stunden (minimal 1 Stunde).
- Körperliche Anstrengungen bedeuten ebenfalls Verluste, die Höhe dieser Verluste hängt dabei von der Umgebungstemperatur ab: parallel zu den jeweiligen KP-Verlusten verliert der Körper 1/100 seines Körpergewichtes an Wasser, und zwar jeweils gemessen am KP-Maximum bei:

Temperatur	je KP Verlust von
unter 25 °C	1/10 KP-Max.
25 - 35 °C	1/15 KP-Max.
Über 35 °C	1/20 KP-Max

Diese verschiedenen Verluste sind im konkreten Fall auf zu addieren. Im Regelfall ist dabei eine Einteilung in 1/100 des Körpergewichts anzuwenden und negative Folgen nach den im nächsten Kapitel beschriebenen Regeln zu berücksichtigen.

Folgen von Wassermangel

Bis zu einem Wasserverlust von 6 % des Körpergewichtes sind normalerweise keine negativen Folgen zu berücksichtigen, bei niedrigeren Werten gilt dann aber:

- Das aktuelle KP-Maximum kann immer nur maximal $(100 - 8 \times \text{Wasserverlust } [\%])$ in % betragen. Es sinkt also auf ca. die Hälfte bei 6 % Wasserverlust und liegt bei 13 % Wasserverlust bei 0. Diese KP-Einschränkung ist als eine einschränkende Höchstgrenze zu verstehen, KP gehen nicht endgültig verloren, sondern sind später durch Trinken von ausreichend Wasser wieder mit 1/20 KP-Maximum je 10 Minuten regenerierbar.
- Die LP sinken um $(1/7 \text{ LP-Max})$ LP je 1 % Wasserverlust über die Grenze von 6 % des Körpergewichts hinaus, in Tabellenform für ein Wesen mit LP-Max = 42:

Wasserverlust [% des Körpergewichts]	Wirkung
7	- 6 LP
8	- 12 LP
9	-18 LP
10	- 24 LP
11	- 30 LP
12	- 36 LP
13	- 42 LP

Dabei sind entsprechende Abzüge wie bei anderen LP-Verlusten auch zu berücksichtigen. Diese LP-Verluste können dabei ebenfalls durch Wasseraufnahme bei gleichzeitiger Ruhe mit jeweils 1 LP in 10 Minuten regeneriert werden.

- Sind die LP unter LP-Max / 8 gesunken, so entstehen dauerhafte Folgen wie im Kapitel *Folgen besonders schwerer Wunden* beschrieben. Bei Wassermangel muss dabei je 15 Minuten ein Wurf mit dem W10 gemacht werden und die entsprechenden Dauerfolgen notiert werden. Besteht auf diese Weise eine längere Zeit extremen Wassermangels, so häufen sich dieses negativen Folgen entsprechend auf.
- Sinkt der LP-Stand auf negative Werte stirbt die Person. Dabei ist beim Erreichen des LP-Standes -1 ein entsprechender Wurf zu machen, der die Restlebenszeit bestimmt (s. *Tödliche Wunden*).

Regeneration von Wassermangel

Wie schon im vorigen Kapitel beschrieben können KP und LP-Verluste durch Trinken von Wasser wieder ausgeglichen werden. Dabei können je 10 Minuten Ruhe in der ausreichend Wasser getrunken wird 1 LP und 1/20 KP-Maximum regeneriert werden. Ausreichend Wasser ist dabei das langsame Trinken von Wasser im Umfang von 1/100 des Körpergewichts in diesen 10 Minuten. Sind auf diese Weise alle Wasserverluste wieder ausgeglichen worden (nicht nur bis zur 6 % Verlust Grenze), so regenerieren sich die restlichen durch Wassermangel verloren KP und LP alleine durch ausruhen.

Wird nicht genügend Wasser getrunken um alle Verluste auszugleichen, so steigt der LP- und KP-Stand nur entsprechend der obigen Regel an und bleibt dann auf diesem Level. Erneute Wasserverluste führen dann ggf. wieder zu erneuten Abzügen.

Gift und Krankheit

Bei Vergiftungen und Krankheiten gibt es nur wenige generelle Regeln. Der grundsätzliche Umgang hiermit ist auch kurz bei der Beschreibung zur Konstitution dargestellt (*Buch der Fertigkeiten*). Generell gilt aber hier, dass ein LP-Stand, der aufgrund von Gift oder Krankheit unter die Marke von LP-Max / 8 LP rutscht, keine negativen Dauerfolgen hat.

Bei Giften entscheidet direkt am Anfang ein einmaliger AEW(Konstitution) über ihre Wirksamkeit. Wie ein Gift dann im folgenden weiter wirkt, muss bei diesem einzeln festgelegt werden. Einige Beispiele sind im folgenden aufgeführt.

Krankheiten sind im Rollenspiel ein heikler Aspekt. Generell besteht bei jeder kleinen Wunde die Gefahr der Entzündung mit Blutvergiftung und Tod innerhalb weniger Tage. Auch gibt es zahlreiche Infektionskrankheiten, die im Mittelalter oft tödlich verliefen. Um das Rollenspiel nicht allzu sehr mit Krankheiten zu belasten, sollte eine oberflächliche Behandlung der Wunden ausreichen, dass keine Infektionen auftreten (z.B. mit Erster Hilfe). Für andere Krankheiten sollte eine Ansteckungsgefahr nur dann in das Spiel eingebaut werden, wenn dieses für die Charaktere auch als Gefahr erkennbar ist und sie die Möglichkeiten haben, diese Gefahr zu vermeiden.

Die Behandlung von Krankheiten erfolgt immer über AEW(Konstitution), die je nach Krankheit mit Modifikationen belegt werden. Wie die Folgen misslungener AEW aussehen hängt von der Krankheit ab, im Prinzip setzt die Genesung ein, wenn ein oder mehrere AEW gelingen. Auch hierfür sind einige Beispiele angefügt.

Assassinen-Gifte bzw. Kampfgifte

Assassinen-Gifte sind Gifte, deren Wirkung schnell eintritt, die danach aber keine Folgen mehr haben. Sie sind im Prinzip immer Flüssigkeiten, die als Giftfilm auf Waffen wie z.B. Blasrohrbolzen aufgetragen sind. Bei einem schweren Treffer mit einer vergifteten Waffe treten sie in die Blutbahn ein, wo sie ihre Wirkung meist in wenigen Sekunden entfalten. Dabei werden sie aber vom Körper schnell absorbiert, weshalb sie außer ihrer drastischen Anfangswirkung keine Folgen haben. Nur selten treten solche Gifte als Gase oder Staub auf, die durch Einatmen wirksam werden. Bei besonders gefährlichen Giften kann auch schon der Hautkontakt genügen, um die Giftwirkung zu entfalten. Hier gibt es verschiedene Arten von Giften:

Schlafgifte: Bei einem misslungenen AEW(Kons) fällt das Opfer in Schlaf bzw. ist betäubt. Die Wirksamkeit des Giftes drückt sich dabei in zwei Angaben aus. Zum einen hat jedes Gift eine Stärke, gegen die als Abwehr ein AEW(Kons) mindestens so gut gelingen muss, Stan-

dardwert ist 125 für normale, 175 für starke Betäubungsgifte. Der andere Wert gibt die Wirkungszeit des Giftes an, die normalerweise als Höchstwert in Minuten angegeben ist, und nach der Aufschlüsselung für Schadenswürfe bei jedem Einsatz ausgewürfelt wird, Standardwerte sind hier 20 bis 30 Minuten.

Gelingt die Abwehr des Giftes so tritt für diese Dauer eine leichte Schläfrigkeit ein, die **WM-(Giftstärke + 30 - AEW(Kons))** auf alle AEW ergibt. Das heißt eine Abwehr muss um 30 besser als die Giftstärke sein, um überhaupt keine Folgen zu spüren.

Tödliche Gifte: Diese richten schweren Schaden (LP + KP) an. Dabei wird die Wirkung an den AEW(Konstitution) gekoppelt. Standard ist dabei, dass die Wirksamkeit des Giftes $(200 - \text{AEW(Kons)}) \%$ beträgt. Dieses kann für einzelne Gifte auch anders formuliert werden, so z.B. für ein Gift mit normalerweise 10 LP Schaden durch Schaden $= 20 - \text{AEW(Kons)} / 10$ LP. Typische Standardschaden sind dabei im Bereich von 10 LP bei schwachen Giften und bis zu 30-40 LP bei besonders starken Giften.

Krampfgifte und Lähmungsgifte: Neben den beiden oben beschriebenen Giftarten, gibt es auch solche, die ihr Opfer zwar nicht betäuben, aber körperlich in anderer Weise ausschalten. Dazu gehören vorzugsweise Lähmungsgift und Krampfgifte, die körperliche Krämpfe ähnlich wie epileptische Anfälle auslösen. Diese werden wie Schlafgifte behandelt, es ist aber zu beachten, dass das Opfer durchaus noch mitkriegt was passiert.

Auch hier gilt bei gelungener Abwehr des Giftes für die Dauer seiner Wirksamkeit **WM-(Stärke + 30 - AEW(Kons))** auf alle AEW.

Bei den meisten Giften ist die Wirkung unabhängig von der Größe des Opfers, da nur die Giftmenge zählt die in den Körper gelangt. Handelt es sich aber um Gifte die durch Einatmen oder Aufsprühen auf die Haut wirken, so ist die Wirkung mit der Körpergröße des Opfers zu skalieren.

Gifte mit Langzeitwirkung

Gifte mit Langzeitwirkung werden ähnlich wie Krankheiten behandelt. Bei ihnen tritt meist keine dramatische Anfangswirkung ein, sondern die Vergiftung läuft schleichend, fast unmerklich. Bei ihnen handelt es sich meist um Gase oder Staub, die eine Person unbemerkt einatmet, selten sind sie Flüssigkeiten, die über Wunden in die Blutbahnen gelangen sollen.

Ein typisches Langzeitgift kostet jeden Tag, an dem ein AEW(Kons) als Abwehrwurf gegen die Stärke des Giftes misslingt 1 - 4 LP. Dabei tritt eine Resistenz gegen dieses Gift erst ein, wenn ein kritischer Erfolg des AEW(Kons) auftritt oder wenn dieser fünfmal hintereinander erfolgreich abwehrt.

Wundinfektion

Wunden können sich entzünden, wenn sie nicht behandelt werden. Normalerweise reicht einfaches Reinigen der Wunde durch eine fachkundige Person aus, dieses zu vermeiden. Wird Medizin, Erste Hilfe oder magische Heilung auf eine Wunde angewendet, so ist außer bei einem kritischen Fehler

die Gefahr der Wundinfektion ausgeschlossen. Ansonsten entscheidet ein AEW(Kons) ob eine Entzündung eintritt.

Verlauf: Jeden Tag entscheidet ein AEW(Kons) wie sich die Entzündung entwickelt. Misslingt er, verliert die Person 1 LP, gelingt er, geschieht zunächst nichts. Gelingt er dreimal hintereinander, ist die Infektion überwunden. Erst jetzt kann die natürliche Regeneration der verlorenen LP bei dieser Wunde einsetzen, dieses gilt auch für die LP-Verluste, die beim Erleiden dieser Wunde entstanden sind.

Tritt beim AEW(Kons) ein kritischer Fehler auf, oder misslingt dieser dreimal hintereinander, so tritt ein Blutvergiftung auf.

Blutvergiftung: durch das Leichengift aus abgestorbenen Teilen des Körpers wird der Körper vergiftet. Er verliert dabei je Stunde 1 LP. Diese Vergiftung ist ggf. durch Amputation des vergifteten Körperteils oder durch magische Giftheilung zu bekämpfen.

Erkältungen

Erkältungen sind eine ärgerliche, aber im Prinzip ungefährliche Infektion. Sie kann durch äußere Umstände ausgelöst werden. Im einzelnen gilt:

Beginn: Nach einem Tag im strömenden Regen bei kaltem Wetter, ohne die Möglichkeit, sich am Ende geschützt an einem Feuer zu wärmen, entscheidet ein einfacher AEW(Kons) ob sich eine Figur erkältet. Ebenso kann eine Ansteckung erfolgen, wenn einen Tag lang sehr enger Kontakt mit einer erkälteten Figur erfolgt, hier erhält der AEW aber WM+10.

Verlauf: Ab dem dritten Tag der Infektion, bricht die Erkältung offen aus. Ob dieses als Husten oder Schnupfen erfolgt kann durch 1W6 (1-4 = Schnupfen) entschieden werden, bei Ansteckung ist die Form wie bei der ansteckenden Person. Für die Dauer der Erkältung hat eine Person WM-5 auf alle AEW(Kons) und ihr KP-Maximum sinkt um 1/10. Bei einem kritischen Fehler verdoppelt sich diese Wirkung bis zum nächsten erfolgreichen AEW(Kons) (Abzüge beachten!). Die Erkältung ist überwunden, wenn an zwei Tagen hintereinander der AEW(Kons) gelingt.

Grippe

Grippe beginnt ähnlich wie eine Erkältung, allerdings steigern sich bei ihr die Symptome, so dass eine gewisse Gefahr nicht auszuschließen ist.

Beginn: Grippe wird durch Ansteckung übertragen. Enger Kontakt mit einer infizierten Person für mehr als drei Stunden reicht aus. Ein AEW(Kons) mit WM-15 entscheidet über die Ansteckung. Die Krankheit bricht dann auch am dritten Tag nach der Ansteckung aus, ist aber schon vorher ansteckend!

Verlauf: Jeden Tag, an dem ein AEW(Kons) misslingt, sinkt die Konstitution um 5 Punkte und das KP-Maximum um 1/10. Gelingt der AEW(Kons), so steigen diese Werte entsprechend wieder. Die Person hat erhöhte Temperatur, hält sie keine Bettruhe ein, so verdoppelt sich die negative Wirkung. Ist die Konstitution um mehr als 25 Punkte gesunken, so verliert die Person täglich einen LP, während der Krankheit tritt keine LP-Regeneration ein. Die Krankheit ist überwunden, wenn bei vollständig wiederhergestellter Konstitution (durch gelungenen AEW) zweimal hintereinander ein weiterer AEW(Kons) gelingt.

Pest

Die Pest ist eine der schlimmsten Epidemien, die das Mittelalter kannte. Sie verläuft fast immer tödlich und die Ansteckungsgefahr ist sehr groß. Eine Abenteurer/innen-Gruppe ohne Vorwarnungen der Ansteckung durch Pest auszusetzen darf zu recht als äußerst hinterhältiger Versuch gewertet werden, diese umzubringen.

Beginn: Die Krankheit wird durch Ansteckung übertragen. Zum einen durch den Kontakt mit verseuchten Ratten (AEW(Kons)) oder mit Pestkranken selber (AEW(Kons) mit WM-75 !). Die Krankheit bricht nach drei Tagen offen aus, Ansteckungsgefahr besteht aber sofort!

Verlauf: Alle Körperlichen Werte halbieren sich schlagartig, die Person verliert für die Dauer der offenen Krankheit alle KP. Halbtägig entscheidet ein AEW(Kons) über den weiteren Verlauf, die kranke Person erleidet (LP-Max $\times$ (200 - AEW(Kons)) / 400) LP Schaden und einen gleich hohen Abzug von der Konstitution. Bei allen AEW(Kons) sind die schon erfolgten Abzüge zu berücksichtigen! Die Pest wird nur bei einem kritischen Erfolg des AEW(Kons) überwunden, ansonsten stirbt die Person, wenn die LP unter Null sinken.

Wissenschaftliches Magiesystem

Anders als die sonst üblichen starren Spruchsysteme in vielen Rollenspielsystemen, gibt es in **Tjoste** das wissenschaftliche Magiesystem. In diesem sind die magischen Fertigkeiten aufgeteilt in die technischen Hilfsfertigkeiten Reichweite, Objektanzahl-psychisch, Objektgewicht-materiell und Nachwirkung sowie in grundsätzliche magische Wirkungsmöglichkeiten. Letztere sind jeweils in Spruchlisten zusammengefasst, jede Liste enthält eine bestimmte Kategorie magischer Wirkungen, die als Gesamtheit erlernt werden können. Außerdem muss ein/e Magier/in Objektpotentiale beherrschen, die es ihr / ihm ermöglichen, bestimmte Arten von Objekten magisch zu beeinflussen.

Zusätzlich gibt es magische Verstärkungsfertigkeiten, die den EW bestimmter Spruchlisten verbessern, es gibt auch eine universelle Verstärkungsfertigkeit. Darüber hinaus kann ein/e Magier/in die Fertigkeit erwerben den erlernten Level bis zu gewissen Grenzen zu überschreiten und mehr Magiepunkte anzusammeln als es ihrem / seinen magischen Niveau entspricht.

Bei diesem System steht es dem/r Magier/in frei, wie er / sie sich magisch spezialisieren will, bzw. wie er / sie die Magie gestalten will. Bei der Anwendung der Sprüche sind die Grenzen der Verwendbarkeit sehr weit gefasst und im wesentlichen durch die eigene Phantasie bestimmt. An die Spieler/innen und gerade auch an die Spielleitung stellt dieses natürlich hohe Ansprüche, da die Wirkung der Magie nicht von vornherein festgelegt ist, sondern sehr von der einzelnen Anwendung abhängt.

Aufbau der Magie

Objektpotentiale

Magie wirkt immer auf ein Objekt ein, sei es materieller oder geistig / psychischer Natur. In diesem Sinne ist dann das Objekt ein Gegenstand bei materiellen Wirkungen oder ein bestimmter Sinn eines oder mehrerer Wesen bei psychischer Wirkung. Manche Zauber wirken auch auf das Objekt Magie ein.

Die jeweiligen Eigenarten des Objektes müssen einer zaubernden Person bekannt sein. Dazu muss sie Objektpotentiale erlernen, die sich jeweils auf eine bestimmte Materieart, zu denen auch organische Materie gehört, beziehen oder aber auf einen bestimmten Sinn von Lebewesen. Mit diesen Objektpotentialen gilt dann jeweils für alle Magie auf ein Objekt:

$$EW(\text{Zaubern}) \leq EW(\text{Objektpotential})$$

Spruchliste

Grundlage der Magie ist immer eine Spruchliste. Diese muss zunächst erlernt werden und kann einen EW von Werten bis zu 25 haben, der die Basis des EW(Zaubern) darstellt. Jede Spruchliste ist außerdem in Level eingeteilt

(s.u.), die jeweils spezielle Wirkungsweisen darstellen. Welche magische Wirkung angestrebt wird hängt nur von der verwendeten Spruchliste (und dem Level) ab. Die Level müssen unabhängig vom EW erlernt werden.

Der EW(Spruchliste) hat weitreichende Folgen auf verschieden nachfolgende Aspekte, insbesondere den maximalen EW(Zaubern) und die maximale Levelüberschreitung sofern diese Fähigkeit erlernt wurde (s.u.). Dabei gilt jeweils:

$$EW(\text{Zaubern}) \leq 3 \times EW(\text{Spruchliste}),$$

$$\text{ab } EW(\text{Spruchliste}) = 25 \text{ unbegrenzt.}$$

$$\text{Levelüberschreitung} \leq EW(\text{Spruchliste}),$$

$$\text{ab } EW(\text{Spruchliste}) = 25 \text{ unbegrenzt.}$$

Die Spruchliste zusammen mit einem passenden Objektpotential sind streng genommen die einzigen Fertigkeiten, die bei der Magieausübung notwendig sind. Alle weiteren Fertigkeiten sind Zusätze, die nicht zwingend notwendig sind oder aber automatisch beherrscht werden.

Magische Verstärkungsfertigkeit

Zusätzlich zu den Spruchlisten gibt es verschiedene magische Verstärkungsfertigkeiten. Diese verbessern nach dem System von Basis- und Spezialfertigkeiten den EW(Zaubern).

Dabei sind die magischen Verstärkungsfertigkeiten im Prinzip umfassender als die Listen, sie gelten meist für mehrere Listen. Die *Wissenschaftliche Magie* gilt dabei für alle Listen des Wissenschaftlichen Magiesystems, *Universelle Magie* sogar für Listen beliebig anderer Magiesysteme. Außer der Verbesserung des EW tragen diese Fertigkeiten nichts zum Zaubern bei.

Technische Hilfsfertigkeiten

Jede Person, die eine oder mehrere Spruchlisten des Wissenschaftlichen Magiesystems erlernt hat, beherrscht dadurch automatisch die vier technischen Hilfsfertigkeiten dieses Systems auf dem Level 0. Bei diesen Hilfsfertigkeiten entsprechen die Level einer bestimmten Wirksamkeit der Magie bezüglich

- Reichweite,
- Objektanzahl-psychisch,
- Objektgewicht-materiell,
- Nachwirkung.

Die Level der Hilfsfertigkeiten können hochgelernt werden, dieses Lernen wirkt jeweils universell, d.h. eine Person hat einen für alle Spruchlisten des wissenschaftlichen Magiesystems gültigen Level für jede Hilfsfertigkeit.

Levelsystem: EW und Level

Neben dem EW gibt es bei den Spruchlisten den Wert Level. Dieser kann parallel zum EW hochgelernt werden.

Auch bei den technischen Hilfsfertigkeiten gibt es einen Level, allerdings haben sie keinen EW.

Hat eine Person eine Liste erlernt, egal auf welchen EW, so stehen ihr potentiell alle Level dieser Liste zur Verfügung. Geht sie dabei aber über ihren erlernten Level hinaus, so erhält die Person allerdings Abzüge auf ihren EW bei der Anwendung. Umgekehrt erhält eine zaubernde Person aber auch positive Modifikationen, wenn sie unter ihrem erlernten Level bleibt.

Im Gegensatz zum EW stellt ein höherer Level nicht nur ein besseres Beherrschen der Fertigkeit dar, sondern er enthält insbesondere bei den Spruchlisten auch eine von den anderen Leveln verschiedene Anwendungsqualität der jeweiligen Fertigkeit.

Levelsystem: Überlevelpotential

Es steht der/m Magier/in im Prinzip frei, eine Hilfsfertigkeit und auch den verwendeten Spruch auf einem höheren Level zu benutzen, als er / sie es gelernt hat. Diese Fertigkeit muss allerdings erst erlernt werden, was durch die Fertigkeit Überlevelpotential geschieht. Dabei gibt es zu jeder magischen Verstärkungsfertigkeit ein Überlevelpotential, das für die selben Spruchlisten gilt. Beherrscht eine Person diese Fertigkeit, so gilt:

$$\text{Levelüberschreitung} \leq \text{EW(Überlevelpotential)}.$$

Ein/e Magier/in ohne diese Fertigkeit kann ihre erlernten Level nicht überschreiten.

Ausführung eines Zaubers

Will eine zauberkundige Person zaubern, so muss sie immer einen AEW(Zaubern) machen. Dieser wird allerdings noch durch den Unterschied zwischen dem jeweils angewandten und dem erlernten Level des Spruchs und der drei Hilfsfertigkeiten Reichweite, Objektanzahl-psychisch und Objektgewicht-materiell modifiziert. Das Zaubern verbraucht dabei Magiepunkte (MP) und Kraftpunkte (KP). Wie dieses im einzelnen geschieht ist in den nächsten Abschnitten dargestellt. Beim Zaubern ist spieltechnisch folgendes zu beachten:

- Spruchliste und die angewendeten Level von Spruch und den drei Hilfsfertigkeiten sind vorher anzugeben, ebenso die betroffenen Objekte und gegebenenfalls genauere Erläuterungen zu der beabsichtigten Wirkungsweise. Dieses kann auch verdeckt erfolgen.
- Die KP- und MP-Kosten für den Start des Zaubers sind sofort zu ermitteln (s.u.) und abzuziehen, reichen die MP der Person nicht für die Basiskosten des Spruchs aus treten die Folgen eine magischen Überanstrengung ein (s.u.).
- Die Dauer der Fortwirkung (bei Sprüchen, wo dieses einen Sinn ergibt) und Nachwirkungen können später festgelegt werden. Wenn nichts anderes gesagt wird, zaubert eine Person so lange wie es ihr möglich ist, das Beenden des Zaubers muss der Spielleitung also ausdrücklich mitgeteilt werden!

Wird ein hoher Level in Nachwirkung benutzt, so ist eventuell ein weiterer AEW(Zaubern) nötig, dazu siehe in Abschnitt über Nachwirkung.

Grundlegender EW(Zaubern)

Der grundlegende EW(Zaubern ergibt sich immer aus Spruchliste und einer anwendbaren magischen Verstärkungsfertigkeit, die nach dem System für Basis- und Spezialfertigkeit genutzt werden können:

$$\text{EW(Zaubern)} = \text{EW(Spruchliste)} + \text{EW(mag. Verstärkungsfert.)}$$

Modifikationen durch die verwendeten Level

Beim Zaubern im wissenschaftlichen Magiesystem setzt sich der Spruch jeweils aus drei bzw. vier Komponenten mit einem Level zusammen, den drei Fertigkeiten Reichweite, Objektanzahl-psychisch und / oder Objektgewicht-materiell und dem speziell verwendeten Spruch. Hierbei steht es der/m Zaubernenden offen eventuell auch eine Kombination von Sprüchen gleichzeitig anzuwenden (s. dazu *Kombination von Zaubersprüchen...*), z.B. mehrere Sinne gleichzeitig zu manipulieren etc. Dabei wirken sich bei allen vier Komponenten die Abweichungen vom beherrschten Level wie folgt aus:

Levelüberschreitung: Je Level, den die / der Magier/in über ihre / seine Fähigkeiten hinausgeht, erhält er / sie **WM-1** auf den AEW(Zaubern).

Levelunterschreitung: Je zwei Level, die die / der Magier/in unter ihren Fähigkeiten bleibt erhält sie / er **WM+1** auf den AEW(Zaubern).

Dabei ergibt sich die endgültige Modifikation aus der Summe der einzelnen Modifikationen für Reichweite, Objektanzahl und dem Spruchlevel, die dabei gegeneinander aufgerechnet werden:

$$\text{WM(Zaubern)} = \Sigma (\text{Levelüberschreitungen}) - \frac{1}{2} \Sigma (\text{Levelunterschreitungen})$$

Maximaler EW(Zaubern)

Liegt der EW einer Liste unter 25 so ergeben sich wegen der unvollkommenen Beherrschung Einschränkungen und zwar:

bei EW(Spruchliste) < 25:

$$\text{EW(Zaubern)} \leq 3 \times \text{EW(Spruchliste)}$$

Dabei gilt diese Beschränkung jeweils für den EW(Zaubern) inklusive aller Modifikationen, die sich aus eventuellen Levelüberschreitungen ergeben. Ebenso gilt, wenn der EW(Spruchliste) unter 25 liegt als Grenze für die möglichen Levelüberschreitungen jeweils:

$$\text{Levelüberschreitung} \leq \text{EW(Spruchliste)}.$$

KP-Verbrauch beim Zaubern

Jeder Zauber kostet die ausführende Person zunächst einen KP. Dauert der Zauber weniger als 30 Sekunden verliert die zaubernde Person keine weiteren KP. Bei einem Zauber, der darüber hinaus ausgedehnt wird, werden aber weitere KP verbraucht, und zwar nach der Formel:

$$\text{KP-Verbrauch} = 2 \times \sqrt{\text{Zeit [Minuten]}}$$

Dabei wird jeweils ein weitere Kraftpunkt verbraucht sobald das jeweilige Zeitlimit überschritten wurde. Im Tabellenüberblick:

bis Minuten	KP	bis Minuten	KP
0,5	1	25	10
1	2	30	11
2	3	36	12
4	4	42	13
6	5	49	14
9	6	56	15
13	7	64	16
16	8	72	17
20	9	91	18

Ausführliche Tabellen sind im Anhang zu finden.

MP-Kosten beim Zaubern

Magiepunkte verbrauchen sich beim Zaubern in Prinzip in drei Phasen. Diese sind im einzelnen:

Startkosten

Die MP-Kosten für den Start des Zaubervorgangs berechnen sich als der aufgerundete Mittelwert der drei eingesetzten Level von Reichweite, Spruchliste und Objektanzahl bzw. -gewicht, mindestens aber 1 MP. Bei Zauber, bei denen sowohl psychische als materielle Objekteigenschaften eine Rolle spielen zählt dabei die Summe beider Hilfsfertigkeiten, die aber ebenfalls nur gedrittelt wird.

Diese Magiepunkte werden beim Beginn der 5 Sekunden Startphase verbraucht, egal ob der Zauber beendet werden kann oder nicht.

Kosten der Zeitdauer

Werden Zauber über längere Zeit als 30 Sekunden aufrecht erhalten, verbrauchen sie außerdem gleichzeitig mit jedem zusätzlich verbrauchtem KP noch zusätzliche 1 MP. Werden während eines Zaubers die MP völlig verbraucht, so bricht dieser ab.

Diese MP-Kosten verbrauchen sich jeweils einzeln beim Überschreiten des entsprechenden Zeitlimits.

Kosten der Nachwirkung

Wird für einen Zauber die Nachwirkung eingesetzt, so kostet dieses genau den halben genutzten Nachwirkungslevel in Magiepunkten. Diese Kosten entstehen jeweils beim Beginn der Nachwirkung (Phase 1, s.u.). Wird so zwischen Nachwirkung und bewusster Kontrolle hin- und hergeschaltet, fallen die Kosten jeweils neu an.

Gesamtkosten

Damit ergeben sich die endgültigen Kosten mit:

$$\begin{aligned} \text{MP-Kosten} = & \text{Levelsumme}(\text{Liste} + \text{Reichweite} \\ & + \text{Objektanzahl} + \text{Objektgewicht}) / 3 \\ & (\text{Start}) \\ & + 1 \text{ MP je zusätzlichem KP}(\text{Zeitdauer}) \\ & + \text{Nachwirkungslevel} / 2 (\text{Nachwirkung}) \end{aligned}$$

Beispiele zum Aufbau eines Zaubers

Im folgenden sind die oben aufgeführten Regeln anhand einiger Beispiele erläutert:

Ermitteln des EW

EW-Ermittlung 1 – Berechnung:

Ein Materiemagier beherrscht:

- Umformen auf Level 30 und EW25
- Materiemagie auf EW 30
- Reichweite auf EW 15
- Objektgewicht-materiell EW 20
- Objektpotential Stein/Metall (SF+BF) auf EW 65
- Überlevelpotential EW 15

Er möchte zwei ca. 50 m entfernte Metallstangen eines Gefängnisfensters von ca. 10 kg Gewicht so verformen, dass ein befreundeter Dieb hindurch klettern kann. Damit sind die Level, die er anwenden muss:

- Spruchliste: Level 5 (Umformen Gestalt)
- Reichweite: Level 25 (=50 m)
- Objektgewicht-materiell: Level 10 (2 Objekte)

Damit ergibt sich nun als EW:

- Basis EW Spruchliste + Verstärkung: EW 55
- Level der Spruchliste ist um 25 unterschritten: WM+12
- Level der Reichweite ist um 10 überschritten: WM-10
- Level des Objektgewichts-materiell wurde um 10 unterschritten: WM+5

Damit ergibt sich ein EW-Zaubern von: 55 + 12 - 10 + 5 = 62

Das Objektpotential ist 65, also ist der EW so möglich und der Zauber wird mit EW 62 ausgewürfelt. Da es sich um Materiemagie handelt spielt die Hilfsfertigkeit Objektanzahl-psychisch keine Rolle.

EW-Ermittlung 2 – Objektpotential:

Der Magier aus Beispiel 1 hat abweichend von den Angaben oben nur:

- Objektpotential Stein/Metall auf EW 60

Er möchte den oben beschriebenen Zauber ausführen und der EW berechnet sich zu EW 62

Weil das Objektpotential 60 ist kann nun der ermittelte EW Wert nicht umgesetzt werden und der EW ist nur 60, als absolut best-möglicher EW auf alle Objekte dieser Kategorie.

EW-Ermittlung 3 – Überlevelpotential:

Der Magier aus Beispiel 1 hat abweichend von den Angaben oben nur:

- Überlevelpotential EW 5

Er möchte den oben beschriebenen Zauber ausführen, dieses erfordert aber eine Levelüberschreitung um 10 bei der Reichweite – das ist ihm unmöglich.

Deswegen bleibt als Ausweg nur, die Reichweite auf den Wert zu reduzieren, den er höchstens erreichen kann, nämlich Level 20 = 40 m. Er muss also näher herangehen.

EW-Ermittlung 4 – Berechnung bei EW-Liste < 25:

Ein Materiemagier beherrscht:

- Umformen auf	Level 10 und EW15
- Materiemagie auf	EW 30
- Reichweite auf	EW 15
- Objektgewicht-materiell	EW 20
- Objektpotential Stein/Metall (SF+BF) auf	EW 60
- Überlevelpotential	EW 15

Er möchte zwei ca. 30 m entfernte Metallstangen eines Gefängnisfensters von ca. 10 kg Gewicht so verformen, dass ein befreundeter Dieb hindurch klettern kann. Damit sind die Level, die er anwenden muss:

- Spruchliste:	Level 5 (Umformen Gestalt)
- Reichweite:	Level 15 (=30 m)
- Objektgewicht-materiell:	Level 10 (2 Objekte)

Damit ergibt sich nun als EW:

- Basis EW Spruchliste + Verstärkung:	EW 45
- Level der Spruchliste ist um 5 unterschritten:	WM+2
- Level der Reichweite ist genau getroffen:	WM+0
- Level des Objektgewichts-materiell wurde um 10 unterschritten:	WM+5

Damit ergibt sich ein EW-Zaubern von: $45 + 2 + 0 + 5 = 52$

- Das Objektpotential ist 60, also ist der EW so möglich.

- Da der EW-Spruchliste unter 25 ist greift aber das Limit $EW(\text{Zaubern}) \leq 3 \times EW(\text{Spruchliste})$. Also kann der EW höchstens 45 betragen.

Also wird der Zauber mit EW 45 ausgewürfelt. Da es sich um Materiemagie handelt spielt die Hilfsfertigkeit Objekanzahl-psychisch keine Rolle.

Ermitteln der Zauberkosten

Kosten-Ermittlung 1 – Startphase:

Der Magier aus Beispiel 1 möchte zwei ca. 30 m entfernte Metallstangen eines Gefängnisfensters von ca. 10 kg Gewicht so verformen, dass ein befreundeter Dieb hindurch klettern kann. Damit sind die Level, die er anwenden muss:

- Spruchliste:	Level 5 (Umformen Gestalt)
- Reichweite:	Level 25 (=30 m)
- Objektgewicht-materiell:	Level 10 (2 Objekte)

Damit ergibt sich nun als Startkosten an MP:

- Summe Level:	$5 + 25 + 10 = 40$
- MP Kosten Start = Summe-Level / 3 =	14 MP.
Zusätzlich kostet der Zauber den Magier	1 KP.

Wenn der Zauber nach der Startphase, wenn die Stangen wie gewünscht verformt sind, beendet wird entstehen keine weitere Kosten.

Die Frage wie der EW beschränkt ist, oder über oder unter dem erlernten Level gezaubert wird, spielt hier keine Rolle.

Kosten-Ermittlung 2 – Fortdauer:

Der Magier aus Beispiel 1 möchte die Stangen nicht nur zur Flucht verformen, sondern sie hinterher auch wieder zurück biegen, so dass es keine Spuren gibt.

Es dauert ca. 90 Sekunden bis sein Freund die Stangen durchklettert hat, anschließend biegt der Magier die Stangen wieder in ihren ursprüngliche Form, so dass der Zauber ca. 95 Sekunden andauert.

Nach der Tabelle im Anhang kostet es 3 MP und KP einen Zauber von 1 – 2,3 Minuten (= 60 – 138 Sekunden) aufrecht zu erhalten, das ergibt:

- Zusatzkosten Fortdauer:	3 MP + 3 KP
- zusammen mit den Startkosten(s.o.):	17 MP + 4 KP

Magische Überanstrengung

Unter ungewöhnlichen Umständen kann es vorkommen, dass eine Magier/in einen Spruch startet, dessen Startkosten er / sie bereits nicht mehr aus ihren Punktevorräten erbringen kann, solche Umständen können sein:

- Irrtümlich wird ein zu anspruchsvoller Spruch gestartet.
- Die zaubernde Person verliert durch nicht vorhergesehene Ereignisse zu Beginn des Zauberns ein Teil der benötigten MP oder KP (z.B. durch Schädigungs-Zauber).
- Die zaubernde Person startet (z.B. als Teil eines zusammengesetzten Zaubers) einen Spruch der MP sparen soll, aber dieser scheitert und für diesen Fall reichen die MP nicht.

In solchen Situationen erleidet die Person körperlichen Schaden und zwar:

- je 5 fehlender MP: 1 LP und 4 KP.
- je 2 fehlender KP: 1 LP.

Bei diesen Berechnungen ist aufzurunden! In diesem Moment bricht grundsätzlich alle Magie dieser Person zusammen, die nicht bereits in Nachwirkungsphasen ist. **Diese Regelung gilt für alle Magiesysteme!**

Dieser Effekt kann nicht eintreten, wenn während einer Fortwirkungsphase durch den kontinuierlichen MP und KP-Verbrauch die MP bzw. KP verbraucht worden sind, in diesem Fall bricht einfach die Magie ab.

Regeneration von MP

Magiepunkte regenerieren sich gleichmäßig mit 1 Punkt je 10 Minuten. In diesem Zeitraum darf die / der Magier/in nicht zaubern, sonst ist aber im Prinzip alles zulässig. Egal ob die Person schläft, wandert, kämpft oder sonst wie sich anstrengt, ausschlaggebend ist nur, dass sie keine Magiepunkte verbraucht.

Außerdem gibt es folgende Einschränkungen:

- eine Person, die weniger als ein Viertel ihrer KP besitzt, kann keine MP regenerieren;
- fehlen einer Person die Hälfte / ein Viertel ihrer LP, so sinkt auch ihr MP-Maximum entsprechend auf die Hälfte / Dreiviertel des normalen Wertes.

Es steht einer Person offen, die Fähigkeit zu erwerben, über ihr natürliches Potential hinaus MP zu regenerieren. Diese Fähigkeit wird durch die Fertigkeit *Magiepunktpotential* erworben. Diese Fertigkeit steigert dabei das MP-Maximum, alle eventuellen Einschränkungen bei der Regeneration gelten dann für dieses erhöhte MP-Maximum völlig analog.

Art des Zauberns

Jede Spruchliste wird zunächst als manueller Zauber erlernt. Sie kann dann verbessert werden, indem zusätzlich ihre verbale oder sogar mentale Ausführung erlernt wird. Diese Fähigkeit gilt jeweils für eine ganze Spruchliste. Die drei Ausführungsarten bedeuten dabei folgendes:

Mentale Zauber

Zum Zaubern muss die / der Zauberende sich lediglich scharf konzentrieren. Dabei sagt sie / er gewissermaßen geistig / gedanklich magische Formeln auf. Von außen ist dieses lediglich von aufmerksamen Beobachtern zu erkennen, die allerdings nur sehen, dass die Person sich auf irgend etwas konzentriert. Ansonsten nehmen andere diese Konzentration nur mit etwa 10% Wahrscheinlichkeit wahr.

Von außen sind mentale Zauber nur auf magische Weise zu verhindern (Blockadezauber, MP-Rauben etc.) oder indem die zaubernde Person ohnmächtig geschlagen wird. Kurzfristig kann Zaubern auch verhindert werden, indem die Konzentration der / des Zaubernden wirksam gestört wird, was allerdings nur durch körperliche Gewalt oder ähnliches zu machen ist.

Verbale Zauber

Zum Zaubern muss der / die Zauberende Formeln aufsagen und sich konzentrieren. Die Formeln müssen dabei wirklich klar artikuliert ausgesprochen werden, zumindest in der Lautstärke von Murmeln, so dass sie normalerweise auf etwa 5-10 Meter Entfernung hörbar sind. Andere Zauberkundige erkennen diese Formeln sofort als magisch. Sonstige Außenstehende können dieses nur vermuten, je nach ihrer Erfahrung und ihrem Misstrauen und den Umständen könnten sie diese auch für eine Fremdsprache halten. Die Wahrscheinlichkeit hierfür beträgt normalerweise etwa 50%. Besonders Aufmerksame können auch die Lippenbewegung auf größere Entfernungen erkennen. Verbale Zauber sind, außer durch die oben genannten Mittel, durch Knebeln der zaubernden Person zu verhindern.

Manuelle Zauber

Zum Zaubern muss der / die Zauberende Gesten mit Händen und Armen machen, Formeln aufsagen und sich konzentrieren. Die Gesten sind von anderen gut zu erkennen und intelligente Wesen erkennen sie mit etwa 90% Wahrscheinlichkeit als Zauberei. Nur unter ungewöhnlichen Umständen

sind sie als „nichtmagische Gesten“ zu tarnen. Außerdem kann das Zaubern wie bei verbalen Zaubern erkannt werden.

Manuelle Zauber sind außer durch die oben genannten Weisen auch durch Fesseln der Hände zu unterbinden, wobei die Händen nicht mehr als eine Armlänge Spielraum zueinander haben dürfen.

Bei allen drei Ausführungsarten erfolgt das eigentliche Zaubern rein geistig durch mentale Kräfte, die eine zauberkundige Person gelernt hat zu kontrollieren. Die verbalen und manuellen Hilfsmittel dienen nur zur Steigerung der Konzentration auf das nötige Maß. Sie sind nicht universell, d.h. eine andere zauberkundige Person kann sie zwar als magische Gesten oder Worte erkennen, nicht aber den genauen Zauber. Es ist Zauberkundigen aber durchaus möglich sich gegenseitig in ihre jeweilige Zauberweise einzuführen, so dass sie anhand der Gestik oder Worte den ausgeführten Zauber mehr oder weniger genau (nur Liste oder auch genauer Level) erkennen können, um so als Team besser agieren zu können.

Konzentration und Zauberdauer

Die Dauer eines Zaubers ist unterschiedlich. Zunächst braucht jeder Zauber eine Startzeit von fünf Sekunden. Danach kann er entweder beliebig lange aufrecht erhalten werden, oder er benötigt noch eine angegebene Zeit um wirksam zu werden, nach der er im allgemeinen beendet ist.

Startphase (5 s)

Standardsituation

In den ersten fünf Sekunden muss sich die / der Magier/in völlig auf den Spruch konzentrieren, sie / er hat Bewegungsweite 2 auf ebenem Gelände (sonst keine Bewegung möglich) und ist wehrlos. Das gleiche gilt für die weitere Zauberdauer bei Sprüchen mit angegebener Zauberdauer. Eine angreifende Person erhält die Modifikationen für ein unbewegtes Ziel (etwa WM+50 oder mehr). Erhält die zaubernde Person in dieser Phase einen schweren Treffer (s. Kampfsystem), bricht der Zaubervorgang ab.

In dieser Phase tritt noch keine Wirkung des Zaubers auf. Bei Zaubern mit festgelegter Zauberdauer beginnt die Wirkung nach fünf Sekunden und ist am Ende der Zusatzdauer abgeschlossen. Bei solchen Zaubern deren Wirkung nur einen Sekundenbruchteil erfordert tritt diese am Ende der Zusatzdauer ein.

Zaubern aus der Bewegung

Soll aus einer Bewegungssituation gezaubert werden, z.B. weil die zaubernde Person reitet oder sich selbst schneller als mit B2 bewegt, so ist dieses unter Umständen möglich. Dieses ist ähnlich wie ein Fernwaffenangriff aus der Bewegung ab zu handeln, es müssen die unten aufgeführten AEW erfolgreich ausgeführt werden:

Laufen: EW(Laufen) mit WM-(Bewegungsweite)

EW(Zaubern) mit WM-(2 × akt. Bewegungsweite).

Reiten etc.: EW(Reiten etc.), WM-(B / 2),

**EW(Zaubern) mit WM-(EW(Z)/4 + B/2),
Ausgleich mit Aktion vom Reittier ist möglich.**

Manuelle Zaubern erhalten in beiden Situationen zusätzlich noch einmal **WM-10**, die nicht ausgeglichen werden können.

Zusätzlich gelten allerdings noch die folgenden Verschärfungen:

- komplizierte Bewegungsmanöver sind nicht möglich, ist eines unumgänglich scheitert der Versuch automatisch
- Scheitert einer der beiden AEW kritisch, treten die Folgen eines kritischen Fehlers beim Zaubern ein.
- auch wenn bereits der AEW(Bewegung) scheitert, handelt es sich um einen Fehlversuch beim Zaubern und die Startkosten an MP und KP gehen verloren.

Fortwirkung

Standardsituation

In der Phase der Fortwirkung ist die Konzentration ebenfalls stark auf die Magie gerichtet, allerdings nicht mehr so extrem wie vorher. Die Konzentration auf die Magie nimmt etwa $\frac{3}{4}$ der Aufmerksamkeit in Anspruch, mit dem verbleibenden Viertel kann die zaubernde Person andere Handlungen versuchen.

Die / der Magier/in hat Bewegungsweite-Marsch (B-M) in einfachem Gelände und bekommt dabei so viel von ihrer Umgebung mit, dass sie / er nicht wehrlos ist. Allerdings muss für eine Abwehr der Zaubern abgebrochen oder unterbrochen werden. Ein schwerer Treffer bewirkt ebenfalls eine Unterbrechung des Zaubers, allerdings kann dieser eventuell wieder aufgenommen werden (s. Nachwirkung). Wird die zaubernde Person nicht von befreundeten Figuren gedeckt, erhält jede angreifende Person WM+20, da sie sich nicht vor Gegenangriffen schützen muss (entspricht Angriff von hinten).

Diese Fortwirkung dauert solange wie der / die Magier/in sich auf diesen Zaubern konzentriert, danach setzt dann die Nachwirkung ein. Auf diese Weise können Sprüche über sehr lange Zeiträume ausgedehnt werden, allerdings ist dabei die Begrenzung durch den KP- und MP-Verbrauch zu beachten. Auch Zaubern mit zusätzlicher Zauberdauer (über die 5 s Startphase hinaus) können fortgesetzt werden. Bei Zaubern, bei denen die Fortsetzung nach der Art ihrer Wirkung eigentlich sinnlos ist kann dieses trotzdem geschehen, sie wirken dann in Form von Blockade-Zaubern gegen eventuelle andere Einwirkungen weiter.

Zusatzhandlungen und Schnelle Bewegung

Möchte ein/e Magier/in weitere Handlungen ausführen, so ist dieses nur bei nicht zu anspruchsvollen Aufgaben möglich und grundsätzlich nur, wenn die Magie nicht manuell ausgeführt wird! Außer bei sehr leichten Handlungen sollte

ein entsprechender **AEW(Handlungsfertigkeit) mit WM-(20 + 2 × Bewegungsweite)** gemacht werden. Bei der Bewegungsweite ist es egal, ob die zaubernde Person selber geht oder sich mit Hilfe eines Reittiers bewegt.

Außerdem muss in jeder Runde, in der sich die zaubernde Person schneller als mit B-M selbst bewegt bzw. schneller als B-M ein Reittier o.ä. benutzt ein Erfolgswurf ausgeführt werden und zwar:

Laufen u.ä.: EW(Laufen) mit WM-(Bewegungsweite)

Reiten u.ä.: EW(Reiten) mit WM-(B / 2)
Ausgleich mit Aktion vom Reittier ist möglich.

Bei **manuellen Zaubern** erhalten alle AEW in beiden Situationen zusätzlich noch einmal **WM-10**, die nicht ausgeglichen werden können. In schwierigem Gelände sind diese AEW(Bewegung) entsprechend der Hindernisse zu modifizieren und eine angemessen reduzierte B-M zu berücksichtigen. Bei jedem Bewegungsmanöver ist ein gleichartiger AEW zusätzlich auszuführen.

Die folgenden Fälle können dann bei diesen AEW eintreten:

AEW gelingt: die Zusatzhandlung, Bewegung bzw. das Bewegungsmanöver kann ohne Beeinträchtigung des Zaubers durchgeführt werden.

W%-15 = kritischer Misserfolg: Sowohl die Handlung misslingt als auch der Zaubern bricht ab. Bei Bewegung stockt diese aber ohne Sturz (voll handlungsfähig im Anschluss).

AEW = Kritischer Fehler: Handlung misslingt bzw. die Bewegung bricht ab (leichter Sturz o.ä.) und ein kritischer Fehler beim Zaubern tritt ein mit Wirkung nach den Regeln für Magie.

AEW misslingt (aber W% > krit. Fehler + 15): die Person muss wahlweise ein Misslingen der Zusatzhandlung oder ein Abbrechen des Zaubers in Kauf nehmen. Dieses sollte normalerweise vor der Handlung entschieden werden, sonst entscheidet ein AEW(Int), ob die von der Person gewollte Folge eintritt. Bei AEW(Bewegung) erfolgt immer ein Abbruch des Zaubers.

Nachwirkung

Während der Nachwirkungsphasen funktioniert der Zaubern unabhängig von der zaubernden Person. Entsprechend gibt es keine Konzentrationsanforderung an diese. Soll ein Spruch während der ersten Nachwirkungsphase wieder aufgenommen werden, so ist dieses möglich unter den Einschränkungen wie sie für die Fortwirkung gelten. Im Prinzip ist es in einem Kampfgeschehen möglich, dass ein/e Magier/in im Nahkampf ist und statt eines Nahkampfangriffs einen Zaubern, der bereits besteht, verlängert, indem sie / er ihn kurz wieder bewusst kontrolliert. Dabei gilt allerdings die Einschränkung, dass ein Spruch (2 + (Level - erlernter Level) / 5) Sekunden bewusster Kontrolle unterliegen muss, um weiterhin zu wirken (s.u.). Im Kampfgeschehen kann davon ausgegangen werden, dass lediglich 2 Sekunden je Runde gefahrlos zur Verfügung stehen. Entsprechend kann

eine Magier/in je Runde nur einen Spruch kontrollieren, der nicht über dem erlernten Level liegt.

Will eine Magier/in eine längere Kontrollphase in einem Nahkampf ausführen, so muss zumindest die entscheidende Runde exakt nach dem Zeitsystem ausgespielt werden. Damit kann dann bestimmt werden, inwieweit dieses möglich ist, oder aber durch einen zu früh treffenden Angriff der / des Gegner/in die Kontrolle abgebrochen wird.

Die technischen Hilfsfertigkeiten

Für die Ausführung von Magie gibt es vier technische Hilfsfertigkeiten.

Reichweite

Die Reichweite regelt, wie weit die Magie wirken kann, sie muss vor dem Zaubern festgelegt werden und modifiziert entsprechend den AEW(Zaubern). Verlässt ein Objekt während der Zauberdauer die Reichweite, so bricht der Zauber auf dieses Objekt automatisch ab bzw. tritt in die Nachwirkungsphase 2 (s. dort), die / der Magier/in bemerkt dieses sofort. Der Bereich der Reichweite liegt kugelförmig um den Kopf der/s Magier/in und bewegt sich mit diesem.

Der / die Magier/in hat aber die Möglichkeit die Reichweite während des Zaubern zu erhöhen und zwar:

- solange, bis die dadurch hinzukommenden Modifikationen des AEW(Zaubern) den Zauber mit dem ursprünglichen Wurf zum Scheitern bringen (Unterschreiten der 100 bzw. des Resistenzwurfes),
- solange, wie die dadurch zusätzlich erforderlichen MP von der/m Magier/in aufgebracht werden können, diese müssen bei der Steigerung abgezogen werden.

Der Zauber wirkt aber immer nur auf die bereits vor der Reichweitenerhöhung erfassten Objekte, in keinem Fall können so neue Objekte unter den Einfluss des Zaubers gelangen.

Objektanzahl-psychisch

Die Objektanzahl-psychisch regelt, auf wie viele Wesen innerhalb der Reichweite ein Spruch einwirken kann. Die / der Magier/in muss vor dem Zaubern festlegen auf welche Objekte sie / er genau ihren / seinen Zauber anwenden will. Dabei gilt diese Hilfsfertigkeit nicht bei Telekinese und Materie-Zaubern, bei denen sie auf 0 belassen werden darf.

Auch diese Hilfsfertigkeit modifiziert den AEW(Zaubern), allerdings nicht bei den reinen Materie und Telekinese-Zaubern.

Objektgewicht-materiell

Das Objektgewicht-materiell legt fest, auf wie viel Masse ein Zauber einwirken kann und muss ebenfalls vor dem Zaubern festgelegt werden. Soll ein Telekinese-, Materie- oder physischer Zauber auf einen Gegenstand grosser Mas-

se einwirken, so muss eine Objektanzahl gewählt werden, deren Massegrenze höher liegt, als die Masse des Objektes beträgt, analoges gilt für mehrere schwere Objekte.

Bei Materie-Zaubern ist damit gleichzeitig eine obere Grenze von Einzelobjekten festgelegt, die nicht überschritten werden kann. Werden also mehrere leichte Objekte beeinflusst, so muss auch der entsprechende Level bei Objektgewicht-materiell gewählt werden, auch wenn die Gesamtmasse dieses nicht erfordert. Diese Höchstmasse ist bei den psychischen Zaubern bedeutungslos.

Auch diese Hilfsfertigkeit muss vor dem Spruch festgelegt werden und bewirkt entsprechende Modifikationen des AEW(Zaubern), außer bei psychischen Zaubern. Wählt der / die Magier/in bei Zaubern einen zu niedrigen Level, weil er / sie die Masse des Objektes unterschätzt, so scheitert der Zauber. Außer bei kritischen Fehlern bemerkt dabei die / der Magier/in, dass das Scheitern an der zu großen Masse lag. Verlassen einzelne Objekte während der Zauber anhält die Reichweite o.ä., so hat dies keine nachträglichen Wirkungen.

Nachwirkung

Die Nachwirkung macht sich erst am Ende des Zaubers bemerkbar. Sie tritt aber bei Zaubern mit variabler Zauberdauer nur ein, wenn der Zauber mindestens eine Zauberdauer von $(2 + (\text{Level} - \text{erlernter Level(Liste)}) / 5)$ Sekunden bewusster Kontrolle unterlag (Ausnahme bei mehreren wirksamen Zaubern s.u.). Für das Eintreten von Nachwirkung sind MP zu investieren und zwar genau $(\text{Level(Nachwirkung)} / 2)$, die beim Beginn der Nachwirkung abgezogen werden.

Nachwirkung bis zum erlernten Level

Soll die Nachwirkung nicht den erlernten Level überschreiten, so erfolgt der Übergang in die Nachwirkungsphasen einfach durch Abbrechen des Zaubers bei bewusster Festlegung des Nachwirkungslevels.

Nachwirkung über dem erlernten Level

Soll die Nachwirkung den erlernten Level überschreiten, so erfordert dieses einen erneuten AEW(Zaubern) mit den Werten des Spruchs, der in die Nachwirkung treten soll, (gleicher EW wie Spruch). Auf diesen erhält die zaubernde Person WM-20 sowie zusätzlich WM-(Levelüberschreitung bei der Nachwirkung). Dieser Vorgang erfordert außerdem eine bewusste Konzentration von 1 Sekunde Dauer, die der Startphase entspricht:

$$\text{AEW(Nachwirkung)} = \text{AEW(Zaubern)} - 20 - (\text{Nachwirkungslevel} - \text{erlernten N-Level})$$

Misslingt dieser AEW(Zaubern) so tritt keine Nachwirkung ein, muss aber die entsprechenden MP-Kosten aufbringen. Bei einem kritischen Fehler bricht der Spruch dabei ab. Auch hier ist die Person auf eine maximale Überschreitung von EW(Überlevelpotential) beschränkt.

Phase 1

Die Phase 1 der Nachwirkung tritt beim Beenden des Zaubers ein, sofern die zaubernde Person dieses will (s.o.).

Der Zauber kann durch die / den Magier/in noch unterbewusst aufrecht erhalten werden. Er erfordert in dieser Zeit keine Konzentration mehr und der / die Magier/in kann sich voll konzentriert mit anderen Dingen beschäftigen, z.B. einem weiteren Zauber. Diese Nachwirkung kann aber nur einfacher Natur sein und die **Objekte des Zaubers müssen sich innerhalb der Reichweite befinden**. Während dieser Phase kann die / der Magier/in den Zauber durch erneute Konzentration wieder unter seine / ihre Kontrolle bringen, ohne AEW(Zaubern) und ohne weitere MP-Kosten, außer für die Zauberdauer. Die Dauer der Fortwirkungsphase beginnt allerdings von neuem zu zählen.

Sind allerdings noch weitere Zauber in einer Nachwirkungsphase, so kann eine erneute Aufnahme des Zaubers nur erfolgen, wenn der Spruchlevel nicht über dem erlernten Level liegt.

Diese Phase wird durch Erreichen ihrer größtmöglichen Zeitdauer, das Verlassen des Wirkungsbereichs des Zaubers oder durch einen bewussten Willensakt des Zaubersenden beendet.

Phase 2

Die Phase 2 der Nachwirkung tritt am Ende der Phase 1 ein, sofern die zaubernde Person dieses will.

Der Zauber bleibt bestehen, ohne dass die / der Magier/in darauf Einfluss nehmen muss und kann. Insbesondere können sich die Objekte außerhalb der Reichweite des / der Magier/in befinden. Diese Phase ist nicht mehr umkehrbar, einmal eingetreten kann der Spruch nicht wieder aufgenommen werden. Die Dauer dieser Phase ist durch die Wahl des Nachwirkungslevels festgelegt, allerdings kann die / der Magier/in während der Phase 1 der Nachwirkung durch einen einfachen Willensakt eine beliebige kürzere Dauer dieser 2. Phase festlegen, die jeweils letzte dieser Festlegungen ist gültig und nach Eintritt der Phase 2 nicht mehr zu ändern. Die Phase 2 tritt insbesondere ein, wenn ein Objekt die Reichweite des Zaubers verlässt, auch in dieser Phase kann der Fortgang des Zaubers nur einfacher Natur sein.

Bei den meisten Materie-Zaubern und auch einigen anderen ist die Wirkung permanent, hier spielt die Nachwirkung keine Rolle außer als ein Form von Blockadezauber.

Baukastensystem für gleichzeitige Zauber

Im Wissenschaftlichen Magiesystem kann ein/e Magier/in mehrere Zaubersprüche Baukasten-artig kombinieren und zu komplexen magischen Wirkungen zusammenfügen. Diese werden dann wie ein einzelner Zauber angesehen, gewissermaßen werden komplexe Zauber aus elementaren Zaubern zusammengesetzt. Die Ausführung dieser Zauber kann gleichzeitig oder auch nacheinander erfolgen. Dabei gelten folgende Regeln:

Gleichheit der Hilfsfertigkeiten: Die kombinierten Zauber müssen immer auf die gleichen Objekte einwirken, alle haben gleiche Reichweite und erhalten ggf. die selbe Nachwirkung (s.u.).

Es ist aber erlaubt, die Wirkung bei bestimmten Objekten auf „Null“ festzulegen, so dass praktisch ein einzelner Zauber der Kombination nur auf eine Teilmenge der Objekte einwirkt. Es ist hier auch zulässig, dass alle Zauber auf verschiedene Objekte einwirken, als Objektanzahl zählt dann aber bei jedem einzelnen die Gesamtheit aller Objekte.

Ausführung der Zauber: Die Zauber können absolut gleichzeitig ausgeführt werden, dabei gilt dann die längste Startphase für alle Sprüche. Weitere Zauber können während der Fortwirkungsphase ausgeführt werden, allerdings können die angewendeten Hilfsfertigkeiten und ausgewählten Objekte nicht nachträglich verändert werden (Ausnahme Reichweite wie sonst auch).

Anzahlbeschränkung gleichzeitiger Zauber: Die Anzahl der absolut gleichzeitig ausgeführten Zauber kann nicht höher als $((EW(\text{Verstärkungsfertigkeit}) / 5) - 4)$ sein (abgerundet, aber mindestens 1). Bei verschiedenen Verstärkungsfertigkeiten zählt die niedrigste konkret angewandte.

Anzahlbeschränkung kombinierter Zauber: Bei den nacheinander ausgeführten aber zeitlich überlappenden Zaubern kann ein/e Magier/in gleichzeitig $((EW(\text{Verstärkungsfertigkeit}) / 5) - 3)$ Sprüche bewusst kontrollieren.

AEW(Zaubern): Für absolut gleichzeitig ausgeführte Zauber wird nur ein AEW(Zaubern) ausgeführt, bei dem der höchste Spruchlevel genommen wird. Gegen diesen AEW wird ggf. die Resistenz der Opfer ermittelt.

Wird später ein weiterer Zauber in die Kombination eingefügt so wird ein neuer AEW(Zaubern) gemacht, dieser kann aber höchstens so hoch sein wie der erste AEW. Es zählt immer der erste Resistenzwurf der Opfer, 4 mögliche Fälle können auftreten:

- 1) überwindet der neue AEW die Resistenz eines Opfers, so tritt seine Wirkung zu den anderen.
- 2) scheitert ein zusätzlicher Zauber an der Resistenz eines Opfers, so wirkt dieser zusätzliche Zauber nicht,
- 3) scheitert ein zusätzlicher Zauber absolut ($AEW < 100$), so wirkt dieser nicht und die bisherigen kombinierten Zauber werden um WM-5 geschwächt; dadurch können ggf. auch Opfer aus der Wirkung eines Zaubers befreit werden.
- 4) bei einem kritischen Fehler bricht der ganze kombinierte Zauber ab und die üblichen Wirkungen kritischer Fehler werden anhand der Werte des kritisch gescheiterten Zaubers ermittelt.

MP-Kosten: Die Kosten für die Hilfsfertigkeiten müssen nur einmal gezahlt werden. Praktisch heißt dieses, dass die Kosten für einen Zauber normal berechnet werden, jeder dazu kombinierte Zauber kostet dann aber nur (Level der Liste) / 3 MP (aufgerundet), mindestens aber 2 MP. Ebenso müssen die MP-Kosten für die Fortwirkungsphase nur einmal erbracht werden, natürlich ab der Ausführung des ersten Zaubers zählend.

KP-Kosten: Die KP-Kosten für die Zeitdauer müssen nur einmal gezahlt werden, zählend vom Beginn des ersten Zaubers. Dazu kostet jeder ausgeführte Zauber einen weiteren KP.

Ansagen: Gleichzeitige Zauber müssen vorher so geplant und angesagt werden, ansonsten ist erst nach Abschluss der Startzeit für die Zauber das „Nachschieben“ eines weiteren Zaubers nach den üblichen Zeitregeln möglich.

Nachwirkung: Für die kombinierten Zauber kann die Nachwirkung nur einheitlich angewandt werden, kostet aber auch nur einmal die entsprechenden MP. Ist eine Kombination von Zaubern einmal in die Nachwirkung getreten, zählt sie als ein Spruch und kann ggf. wieder aufgenommen aber nicht mehr durch weitere Zauber ergänzt werden.

Gleichzeitige Zauber, „Fliegender Teppich“:

Ein Telekinese-Magier beherrscht:

- Bewegen auf Level 40 und EW 25, Telekinese auf EW 35, Reichweite auf EW 15, Objektgewicht-materiell auf EW 25, Objektpotential Erde/Pflanze (SF+BF) auf EW 70, Überlevelpotential auf EW 25.

Da er Telekinese auf 35 beherrscht, kann er bis zu 3 Zauber gleichzeitig ausführen. Er möchte einen Teppich aus Pflanzenfasern als fliegenden Teppich für sich und 2 Mit-Abenteurer benutzen. Das kann er durch Anwenden der folgenden Spruchlevel erreichen:

- Spruchliste:

- Damit der Teppich ein fest Plattform bildet
Level 35 (Versteifen)

- Als Flugzauber auf den Teppich
Level 60 (Fliegen 10xB)

- Reichweite - er sitzt selbst auf dem Teppich:
Level 0

- Objektgewicht-materiell - der Teppich muss das Gewicht aller Personen tragen: Level 30 (= 225 kg.)

Damit ergibt sich nun für die **Berechnung des EW**:

- Basis EW Spruchliste + Verstärkung: EW 60
- Level der Spruchliste ist um 20 überschritten (es zählt der höchste Level!): WM-20
- Level der Reichweite ist um 15 unterschritten: WM+7
- Level des Objektgewichts-materiell wurde um 5 überschritten: WM-5

Damit ergibt sich ein EW-Zaubern von: $60 - 20 + 7 - 5 = 42$. Dieses liegt unterhalb des Objektpotentials, kann also so gewürfelt werden.

Die **Berechnung der Start-Kosten** ergibt sich mit allen benutzten Leveln, Level der Spruchliste ist 35 und 60, der Reichweite 0 und beim Objektgewicht-materiell 30:

- MP-Kosten: $\text{Levelsumme}/3 = (35 + 60 + 0 + 30) / 3 = 42 \text{ MP}$

- KP-Kosten : 1 KP

Die Kosten der Fortdauer während des Fluges ergeben sich genauso wie bei einem einfachen Zauber.

Zeitliches Schachteln von Zaubern

Außer der Baukasten-artigen Kombination von Zaubern bei gleichen Objekten, kann eine Magier/in durch Nutzung von Nachwirkungszeiten quasi-gleichzeitige beliebige Zauber ausführen. Dabei wird jeweils immer nur ein Zauber bewusst kontrolliert (Startphase oder Fortwirkung) alle anderen können sich nur in einer Nachwirkungsphase befinden, aus der sie ggf. wieder aufgenommen werden können. Dabei gelten die folgenden Bedingungen:

Level: Sollen die Zauber nach ihrer Ausführung und einer Nachwirkungsphase ggf. wieder aufgenommen werden, so dürfen die Zauber den erlernten Level nicht überschreiten. Ansonsten gibt es dazu keine Einschränkungen.

Ausführung der Sprüche: Die bewusste Kontrolle kann immer nur einen der Sprüche umfassen. Diese können nur nacheinander gezaubert werden, während die anderen Sprüche sich in einer Nachwirkungsphase befinden.

Grenze der Spruchanzahl: Damit die Nachwirkung bei den Zaubern einsetzt, muss eine bewusste Kontrolle ausreichend lange aufrecht erhalten werden (bei variabler Zauberdauer). Diese Dauer liegt jeweils bei $(5 + (\text{Level} - (\text{erlernter Level}) / 5)) \text{ s}$ solange noch andere Zauber sich in ihrer ersten Nachwirkungsphase befinden. Befinden sich keine weiteren Zauber mehr in der 1. Phase, gilt die normale Regelung von $(2 + (\text{Level} - (\text{erlernter Level}) / 5)) \text{ s}$.

MP-Kosten / AEW(Zaubern): Die MP-Kosten werden für jeden Zaubern nach den Regeln ermittelt und separat abgerechnet, jeder Zauber hat einen eigenen AEW(Zaubern).

Zaubert eine Magier/in einen neuen Spruch, während noch ein alter besteht, so tritt dieser automatisch in seine Nachwirkung. Dabei muss natürlich ein Nachwirkungslevel (vorher) festgelegt werden.

Dieses kann bei entsprechender Nachwirkungsdauer zur Überlappung vieler unabhängiger Sprüche führen. Die eben aufgeführten Regeln betreffen dabei nur die Möglichkeit, diese Sprüche vor ihrem Ende wieder unter bewusste Kontrolle zu nehmen und damit eventuell zu verlängern. Erfüllt einer der wirkenden Sprüche die genannten Anforderungen nicht, ist die oben skizzierte überlappende Kontrolle unabhängiger Zauber bei diesem nicht möglich! Allerdings schränkt er die Möglichkeiten für Sprüche, welche die Anforderungen erfüllen nicht ein.

Risiko beim Zaubern - kritische Fehler

Das Risiko bei einem kritischen Fehler beim AEW(Zaubern) hängt außer vom aktuellen EW(Zaubern) von der größten Levelüberschreitung ab, bzw. von der geringsten Levelunterschreitung. Dabei ist es egal ob die maximale Levelüberschreitung bei den Fertigkeiten Reichweite oder Objektanzahl oder bei der Spruchliste vorliegt. Ausgangspunkt der folgenden Regelungen ist immer die Standardgrenze des

kritischen Fehlers laut Regel im Kapitel *Allgemeines zu Erfolgswürfen*.

Zaubern auf oder unter dem erlernten Level

Bei Zaubern auf oder unter dem erlernten Level besteht bei kritischen Fehlern nur ein sehr geringes Risiko. Tritt ein kritischer Fehler auf, so wird die Wirkung durch einen Wurf

W% + 50 + 2 x (geringste Levelunterschreitung)

nach der Tabelle *Wirkung kritischer Fehler beim Zaubern* ermittelt.

Zaubern über dem erlernten Level

Hat der / die Magier/in über ihrem Level gezaubert, so liegt das Risiko für einen kritischen Fehler höher.

Die Wirkung eines kritischen Fehlers ermittelt sich nach der Tabelle mit einem Wurf

W% + 50 – (höchste Levelüberschreitung).

Dadurch ist das Risiko deutlich höher und ab einer Levelüberschreitung von 50 auch möglicherweise tödlich. Bei Koma und LP unter 4 sind eventuell bleibende Schäden zu berücksichtigen.

Kritische Erfolge

Ein kritischer Erfolg beim Zaubern wirkt auf zwei Weisen. Zum einen siegt dieser Spruch bei einem Duell über jeden nicht kritisch-erfolgreichen Spruch oder eine Resistenz.

Zum anderen kann die zaubernde Person die Wirkung des Spruchs steigern oder Kosten sparen. Dabei kann die zaubernde Person **1W4 positive Veränderungen** aus der folgenden Liste vornehmen:

- Level verdoppeln bei:
 - Reichweite
 - Objektanzahl-psychisch
 - Objektgewicht-materiell
 - Spruchliste
- verbal statt manuell zaubern
- mental statt verbal zaubern
- MP-Kosten halbiert
- KP-Kosten halbiert
- Zauberdauer halbiert

Dabei ist statt einer Verdopplung des Levels auch jede weniger große Steigerung zulässig, es kann auch ein manueller Spruch mental ausgeführt werden (zwei Verbesserungen!). Der kritische Erfolg wird von der zaubernden Person sofort bemerkt, so dass diese unmittelbar zu Beginn des Zauberns entscheiden kann, welche Verbesserungen sie vornehmen will.

Die verschiedenen Objektkategorien

Das Materieschema

Bei der magischen Einwirkung auf Materie gibt es verschiedenen Klassen von Materie. Ein/e Magier/in muss sich daher mit den Eigenschaften dieser verschiedenen Materiearten vertraut machen, um diese magisch beeinflussen zu können. Die Materiearten sind im einzelnen:

Stein / Metall: Alle Formen von Metall und Gestein sowie Kristalle, außerdem Gegenstände daraus, physikalisch: Festkörper egal ob kristallartig oder amorph.

Luft / Gas: Alle Materie, die gasförmig existiert.

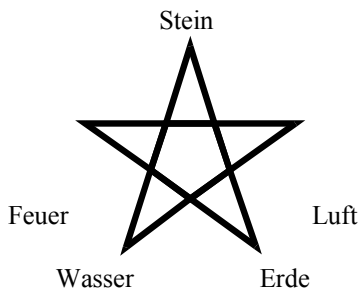
Erde / Pflanzen: Alle Formen von Erdboden und ähnlichem, der aus kleinen Einzelteilen besteht, dazu alle Produkte aus solchem Material wie z.B. Tonwaren und Porzellan, physikalisch: zusammenhaftende oder auch lose Festkörper-Gemenge; außerdem alle Pflanzen, ob lebend oder abgestorben sowie Produkte aus diesen, wie Holz-möbel, Papier aber auch Brot.

Wasser / Flüssigkeit: Alle Materie, die flüssig ist, von Wasser über Öl bis Whiskey, auch Glas(!), außerdem Nebel aus größeren Flüssigkeitstropfen.

Feuer / Blitz: Feuer kann magisch von den brennenden Objekten abgelöst und dann durch Magie manipuliert werden, dabei speist es sich aus magischer Energie. Sehr schnell bewegtes Feuer geht in ein Blitzartigen Zustand über. Feuer weist im Sinne der Magie eine Dichte von 0,75 g/cm³ auf, so dass z.B. ein Feuerwürfel von 30 cm Kantenlänge 20 kg Materie entspricht. Ein magisch kontrolliertes Feuer hat an seiner Basis Umgebungstemperatur, mit der Höhe steigt die Temperatur um 10°C je 1 cm. Dabei ist es in gewissen Grenzen formbar, so dass an seiner Spitze eine bestimmte Temperatur einstellbar ist. In diese Kategorie zählt im Prinzip jede Form von freier Energie und Materie im Plasmazustand.

Organisches: Alle Formen von tierischem und menschlichem Gewebe, sei es als Steak, Leder oder ein lebendes Wesen.

Entscheidend ist dabei immer der aktuelle Zustand von Materie, wird also beispielsweise Wasser durch Temperaturbeeinflussung gefroren, so wechselt es in die Materieart Stein / Metall. Bei den fünf nicht-organischen Materiearten gibt es eine Verwandtschaftsrelation, die sich mit Hilfe eines fünfeckigen Sterns darstellen lässt:



Dabei sind jeweils gegenüberliegende Arten, die mit einer direkten Linie verbunden sind, verwandt. Nebeneinander liegende Materiearten, ohne direkte Linienverbindung, sind nicht-verwandt. Dieses spielt bei dem Umwandlungs-Zauber eine Rolle. Organisches ist in diesem System mit keinem anderen verwandt und ist bei dem Umwandlungs-Zauber separat aufgeführt.

Will ein/e Magier/in die Spruchlisten *Bewegen*, *Umformen* und *Umwandeln* auf eine Materieart anwenden, so muss sie / er das Objektpotential dieser Materieart erlernt haben.

Das Sinn-Schema

Alle psychische Magie wirkt gezielt auf einen oder mehrere Sinne der betroffenen Wesen ein. Ein/e Magier/in muss sich daher mit den Eigenschaften dieser verschiedenen Sinne vertraut machen, um diese magisch beeinflussen zu können. Die Sinne sind im einzelnen:

Sehen: alle Wahrnehmungen die mit Licht zusammenhängen.

Hören: alle Wahrnehmungen die sich auf schwache Schallwellen beziehen, nicht aber Druckwellen durch Explosionen o.ä..

Temperatur: alle Wahrnehmungen, welche die Temperatur der Umgebung betreffen, sowohl durch direkten Tast-Kontakt mit Gegenständen als auch durch ihre Hitzeabstrahlung.

Schmecken: alle Wahrnehmungen, die sich auf die Geschmacksnerven im Mund beziehen und die normalerweise durch direkten Kontakt mit dem Stoff wahrgenommen werden.

Riechen: alle Wahrnehmungen die sich auf Geruchsstoffe in der Luft beziehen, die normalerweise ohne direkten Kontakt zu dem den Geruch „aussendenden“ Objekt wahrgenommen werden.

Tasten: die Wahrnehmungen oberflächlicher Nerven in der Haut bezüglich Druck von außen, die die mechanische Charakteristik von Oberflächen (Nachgiebigkeit / Rauigkeit) betreffen.

Gefühle: psychische Grundzustände eines Wesens, die seine Stimmung betreffen, wie Angst, Freude etc. Dabei handelt es sich immer um normalerweise nicht direkt steuerbare Zustände oder nur diffus bewusste Handlungsabsichten, die unterbewusst getroffen wurden.

Willen / Gedanken: bewusst artikulierbare Gedanken und Absichten eines Wesens. Dabei ist als relevante Grenze zu den Gefühlen zu nehmen, dass es qualitativ einem be-

wusst im Kopf geformten Satz entspricht, der eine Meinung, Handlungsabsicht o.ä. enthält.

Dieses Schema ist im Prinzip erweiterbar um Wahrnehmungsfähigkeiten nichtmenschlicher Wesen. Allerdings kann im Prinzip kein Objektpotential eines Sinnes erlernt werden, den die zaubernde Person selber nicht besitzt.

Zeit und Magie als Objekt

Für einige Anwendungen gibt es die Materieart Magie, wobei Zeit ebenfalls als Magie zählt. Dabei wird dieses bei verschiedenen Anwendungen wirksam, bei denen magische Felder erzeugt werden, und dem Volumen dieser Felder ein magisches Gewicht zugeordnet wird, so dass die Hilfsfertigkeit Objektgewicht-materiell wie auf normale Materie angewendet werden kann.

Außerdem gibt ein Objektpotential Magie, das für Anwendung von Magie-Manipulation und Zeitmanipulation benötigt wird.

Überwachungsfelder

Jede Form von Detektormagie kann in zwei verschiedenen Formen angewandt werden:

Standard: innerhalb der Reichweite wird nach einer festgelegten Anzahl von Objekten (Wesen, MP-Ansammlungen, Zaubersprüche etc.) gesucht. Diese Anwendungen sind detailliert bei den Spruchlisten beschrieben.

Überwachungsfeld: Anstatt eine Anzahl von Objekten festzulegen, kann auch ein Überwachungsfeld innerhalb der Reichweite festgelegt werden. Dieses Feld ist immer ein geometrisch einfacher Körper, oder aber das Feld ist den Konturen eines Raumes angepasst. Seine Größe bestimmt das Objektgewicht-materiell, wobei es als Materieart-Magie zählt. In diesem Überwachungsfeld wirkt dann die Detektormagie auf alle entsprechenden Objekte, die irgendwann während der Zauberdauer in dieses Feld eintreten, unabhängig von der Gesamtzahl der Objekte, aber auch nur solange sich diese Objekte in dem Überwachungsfeld aufhalten. Es gilt dabei:

- Wesen müssen sich zu mehr als 75 % in diesem Feld befinden wobei das Gehirn vollständig in dem Feld ist,
- Gegenstände müssen sich zu mehr als 75 % ihrer Masse innerhalb des Feldes befinden.

Diese Regeln lassen sich sinngemäß auf alle anderen Formen magischer Felder übertragen (z.B. ein magisches Blockadefeld oder Störfeld).

Zeitfelder

Wird mit Zeitmagie ein Zeitfeld geschaffen, so ist dieses immer ein geometrisch einfacher Körper, oder aber das Feld ist den Konturen eines Raumes angepasst, auf jeden Fall liegt dieses Feld innerhalb der Reichweite. Seine Größe bestimmt das Objektgewicht-materiell, wobei es als Materieart-Magie zählt. In diesem Zeitfeld kann die Zeit anders verlaufen, entweder beschleunigt, verlangsamt oder sogar ganz gestoppt.

Alle Wesen, die sich zu mehr als 75 % ihres Körpervolumens in diesem Feld befinden und deren Gehirn dabei vollständig in dem Feld ist, unterliegen dieser veränderten Zeit. Sie haben gegen diesen Einfluss keine Resistenz. Die veränderte Zeit überträgt sich auf alle Gegenstände, deren Bewegungen von diesen Lebewesen kontrolliert werden.

Gegenstände unterliegen der veränderten Zeit, wenn:

- a) die kontrollierende Instanz (Lebewesen, magisches oder mechanisches Gerät etc.) der veränderten Zeit unterliegt,
- b) der Gegenstand keiner äußeren Kontrolle unterliegt und sich selber zu mehr als 75 % seiner Masse innerhalb des Zeitfeldes befindet. Bei zusammengesetzten Gegenstände ist die Wirkung jeweils für jedes Einzelteil separat (vgl. *Zusammengesetzte Materieobjekte*).

Diese Magie wirkt dabei nie auf Licht! Für Bewegungen in das Feld hinein oder aus ihm heraus gelten die folgenden Regeln.

Bewegungen über Zeitgrenzen

Wenn Lebewesen eine Zeitgrenze überqueren erfordert dieses immer einen AEW(Bewegungsfertigkeit) oder AEW(Ges), da sie plötzlich beschleunigt oder verlangsamt werden.

Gegenstände bewegen sich so, dass von außen kein Übergang an der Grenze erkennbar ist. Entscheidend für ihr Verhalten ist immer, wo sich der kontrollierende Einfluss befindet bzw. befand (innen oder außen). Die Atmosphäre und größere Wasservorkommen sind im allgemeinen so groß, dass sie Zeitfelder unbeeinflusst durchfließen. In der konkreten Anwendung bedeutet dieses:

- Gegenstände, die sich in das Feld hinein bewegen, bewegen sich innerhalb des Feldes subjektiv entgegengesetzt beschleunigt zur Feldzeit, also verlangsamt in einer beschleunigten Zeit und umgekehrt. Von außen betrachtet bewegen sie sich subjektiv gleichförmig. Dieses ist faktisch unabhängig davon, ob sich die Gegenstände bereits überwiegend in dem Feld befinden oder nicht.

Beispiele:

Ein Pfeil durchfliegt ein Feld, in dem die Zeit um Faktor zwei beschleunigt ist, von außen genauso schnell, wie einer der an diesem Feld vorbei fliegt. Innerhalb des Feldes allerdings ist er (nach der Zeit der Wesen in dem Feld!) nur halb so schnell wie außen, mit entsprechenden Vorteilen für Wesen in dem Feld.

Wind und Wellengang durchläuft ein solches Zeitfeld als sei dieses nicht vorhanden. Allerdings werden auch sie von Wesen in dem Feld entsprechend verlangsamt wahrgenommen.

- Gegenstände die aus dem Feld hinaus bewegt werden, erfahren beim Übergang eine subjektive Beschleunigung bzw. Verlangsamung entsprechend der Zeitmanipulation in dem Feld.

Beispiel: Ein in einem Zeitfeld mit um Faktor 3 beschleunigter Zeit abgeschossener Pfeil fliegt beim Verlassen dieses Feldes mit dem dreifachen seiner üblichen Geschwindigkeit weiter. Von außen wirkt dieses aber so, als sei er bereits von Anfang an mit dreifacher Geschwindigkeit geflogen.

Waffenangriffe über Zeitgrenzen

Für Waffen, mit denen über eine Zeitgrenze hinweg geschlagen bzw. gestochen wird gilt analog, dass sie den umgekehrten Effekt der Zeitmanipulation erleiden. Entscheidend ist dabei aber immer, dass das Wesen selbst diese Zeitgrenze nicht überschritten hat. Dieser Effekt bedeutet:

- wird in eine beschleunigte Zeit hinein geschlagen, so ist der Angriff umgekehrt verlangsamt,
- wird in eine langsamere Zeit hinein geschlagen so ist der Angriff umgekehrt beschleunigt.

Dabei wird aber grundsätzlich nicht die Energie der Waffe erhöht (auch wenn dieses einen physikalischen Widerspruch zu obigen Bewegungsregel darstellt) und außer der ggf. höherer Anzahl an Handlungen kann kein Vorteil erzielt werden, da die Zeitgrenzen-Effekte alle Vor- und Nachteile ausgleichen. Deshalb gibt es **keine Modifikationen auf die AEW(Angriff/Abwehr) und keine Änderungen der Schadenswerte!**

Allgemeine Grenzen der Spruchgestaltung

Da die Sprüche im wissenschaftlichen Magiesystem möglichst offen gestaltet sind, ist es im Prinzip unmöglich zu sagen, wo die genauen Grenzen ihrer Anwendung liegen. Zwar ist dieses im technische Sinne meist klar, schwierig wird es aber, wenn die / der Magier/in eine ganz konkrete Wirkung im Auge hat, wie z.B. die Illusion einer ganz bestimmten Person. Hierzu ein paar Richtlinien.

Erreichbarkeit der Magie-Objekte

Reichweite

Grundsätzlich wirkt die Magie immer nur auf die Teile eines Objektes, die wirklich innerhalb der Reichweite sind. Befinden sich Teile eines Objektes außerhalb dieser Reichweite so werden sie nicht direkt von der Magie beeinflusst, je nach Umständen aber indirekt.

Beispiel: Wird ein Versteifungszauber auf ein Seil angewandt, dessen entfernteres Ende sich außerhalb der Zauberreichweite befindet, so wird tatsächlich auch nur der Bereich innerhalb der Reichweite versteift. Ein Bewegungszauber bewegt im Prinzip auch nur diesen Teil, das nicht betroffene Ende wird aber entsprechend sich mitbewegen (ggf. aber lose herunter hängen).

Bei psychischer Magie zählt dabei immer das Gehirn der betroffenen Wesen. Eine gewisse Ausnahme stellt hier der Reichweiten-Level „Berühren“ dar, denn hier ist es egal an welcher Stelle eines Objekts dieses berührt wird, und wie weit es sich hiervon weg erstreckt.

Sichtbarkeit

Grundsätzlich kann die Magie nur auf Objekte wirken, deren Position der / dem Zaubernenden völlig klar ist. Dieses ist der Fall, wenn das Objekt gesehen wird, berührt wird, oder

durch eine der magischen Ortungsmethoden im Moment des Zauberns lokalisiert wird.

Verschwindet das Objekt aus der „Sicht“ der zaubernden Person, so beendet dieses normalerweise die magische Wirkung nicht, da der bestehende Zauber eine Verbindung zum Objekt darstellt, über die die zaubernde Person unbewusst den Ort des Objektes weiß. Während der Startphase gilt dieses aber noch nicht, hier wird der Zauber dann völlig unwirksam.

Bei zusammengesetzten Objekten ist zu beachten, dass die Magie nicht immer automatisch auf innere Bestandteile mitwirkt - dieses gilt insbesondere für Lebewesen. In allen solchen Fällen muss der / die Magier/in ausdrücklich angeben, wie sie die inneren Bestandteile für sich „sichtbar“ macht, sonst wirkt die Magie meistens (mit einigen Ausnahmen) nur auf die äußere Schicht ein. Auch in allen sonstigen Zweifelsfragen gilt der Grundsatz, dass die Magie von außen wirkt. (vgl. *Zusammengesetzte Objekte*)

Bewegung

Ein zweites Problem können unregelmäßig oder extrem schnell bewegte Objekte darstellen. Wird auf nur ein Objekt gezaubert so ist dieses normalerweise kein Problem, wohl aber bei mehreren nicht synchron bewegten Objekten.

Bei mehreren unregelmäßig schnell bewegten Objekten erhalten auch Gegenstände eine Resistenz und zwar umgekehrt zu ihrer Größe mit

$$EW(PhsRes) = (30 / (\text{kleinste Länge [cm]})) \leq 30.$$

Außerdem erhält jedes betroffene Objekt, egal ob es ein Gegenstand oder eine Person ist, in einem solchen Fall

$$WM + ((\text{Anzahl bewegte Objekte} - 1) \times 5)$$

auf den AEW(Resistenz).

Diese Regelung greift nur dann, wenn die unregelmäßige Bewegung in der Startphase eines Zaubers liegt. Steht ein Objekt erst einmal unter dem Einfluss eines Zaubers, so kann auch hektische Bewegung es nicht davon befreien solange es sich nicht aus der Reichweite des Zaubers entfernt.

Zusammengesetzte Materie-Objekte

Bei Materie-Zaubern stellt sich das Problem, wie zusammengesetzte Objekte zu behandeln sind. Dieses spielt insbesondere dann eine Rolle wenn Teile eines größeren Objekts einzeln Objekt eines Zaubers sein sollen, oder ein Objekt aus sehr vielen Teilen besteht und als Ganzes Objekt eines Zaubers sein soll.

Im Prinzip regelt sich diese Frage danach, wie der „metaphysische“ Charakter der zusammengesetzten Objekte ist. Bilden sie eine feste Einheit, so können sie normalerweise als ein Objekt behandelt werden, eine nicht fest gefügte Anhäufung hingegen kann niemals als ein Objekt gewertet werden. Immer ist es aber möglich, ein Einzelteil, das physikalisch klar gegen seine Umgebung abgrenzbar ist, als ein einzelnes Objekt zu behandeln, auch wenn es fester Teil eines größeren Objektes ist. Praktisch gelten die folgenden Regeln:

- Ein zusammengesetztes Objekt darf dann als ein einzelnes Objekt behandelt werden, wenn alle Teile fest und auf Dauer (im Sinne der generellen Existenzdauer des Objekts) zusammengefügt sind. Das schließt ein, dass sich die Teile dabei auch berühren müssen. Es ist aber immer möglich, eindeutig als Einzelteile abtrennbare Teile dieses Objekts wiederum für sich als Einzelobjekt zu betrachten. Dabei müssen nicht unbedingt alle Teile des Objektes für die zaubernde Person sichtbar sein.

Beispiele:

- eine Kiste kann ein einzelnes Objekt sein, ist der Deckel zugenagelt ist auch dieser Teil des Objekts, ebenso ein klappbarer Deckel mit Scharnieren, die nicht zerlegt werden können. Ein ansteckbarer Deckel, der so konstruiert ist, dass er abgenommen werden kann, ist aber nicht Teil eines Gesamtobjekts.
- ein Karren: ein fest zusammengebauter Wagenkasten ist ein Objekt, jedes Bauteil, das nicht dauerhaft fest montiert ist wie z.B. ein zur Absperrung eingestecktes Gitter, zählt aber extra. Gleichzeitig kann eine einzelne Holzplanke des Wagenkastens oder ein Nagel etc. als Einzelobjekt behandelt werden.
- ein gewebter Stoffstreifen oder auch ein komplettes vernähtes Kleidungsstück kann als ein einzelnes Objekt betrachtet werden.
- ein Bretterstapel kann niemals als ein einzelnes Objekt zählen, auch wenn er z.B. zusammengebunden ist.

- Eine Ausnahme von obiger Regel gibt es, wenn wesentliche Teile des Objektes der zaubernden Person verborgen sind, und sie deshalb keine (korrekte) Vorstellung von Form, Größe und Ort dieser verborgenen Teile hat.

Beispiel:

- eine zusammengesetzte Rohrleitung im Erdboden kann nur dann als ein Objekt bezaubert werden, wenn ihre genaue Form bekannt ist, das Finden eines Leitungsendes reicht hier nicht.
- Um auf einen Karren zu zaubern reicht es nicht, die Spitze der Deichsel zu sehen, es sei denn die zaubernde Person kennt den Karren und weiß seine Konstruktionsweise.

- Ein elementares einzelnes Objekt bei Festkörper-artiger Materie ist jedes Materieobjekt, das in sich zusammenhängt und das nicht extra durch andere Materialien zusammengehalten werden muss. Es kann in gewissen Grenzen heterogen sein, solange nicht eindeutige scharfe Grenzen verschiedenen Bereiche voneinander eindeutig abtrennen. Es kann fest in größere Objekte eingefügt sein. Teile davon müssen für magische Beeinflussung ggf. durch entsprechende Zauber separiert werden. Bei Erde, Gas, Flüssigkeit und Feuer und anderen durchmischbaren Materien ist ein elementares Objekt eine Materiemenge, die zusammenhängt und klar von anderer gleichartiger Materie abgetrennt ist.

Im Prinzip ist hier nicht vorgesehen, dass Magie in die Molekülebene oder auf Elementarteilchen einwirkt, sondern nur auf Materie im Sinne der Alltagserfahrung.

Beispiele:

- ein Stein, egal ob lose oder z.B. in einer Mauer verbaut.

- ein Holzbrett, egal ob lose oder z.B. in einem Boot verbaut.
- mehrere Metallbleche sind, wenn diese miteinander verschweißt worden sind, ein Einzelobjekt, nicht aber verklebte, verschraubte oder vernietete Bleche, diese zählen jeweils einzeln (wenn gewollt).
- ein Berg, der aus einem nicht durchbrochenem Felsmassiv besteht, ist ein einzelnes Objekt, von dem Teilmengen nur durch magische Separation als Objekte zugänglich sind.
- Luft in der Umgebung ist immer Teilmenge des Einzelobjektes Atmosphäre.
- eine Goldader innerhalb eines Felsen (reines Gold in Stein) ist ein einzelnes elementares Objekt für sich, nicht aber eine Glimmereinlagerung in Granit, wenn die Übergänge fließend sind (Mischzonen).

Ausnahmeregelung: Organische Körper

Eine Ausnahme von der Regelung für zusammengesetzte Objekte bilden humanoide und tierische Körper. Diese zählen für Materiemagie niemals als ein einheitliches Objekt, sondern ihre einzelnen Bestandteile sind immer separate Objekte. Allerdings können dabei Teile des Körpers, die eine gewissen Gesamtheit bilden, als jeweils ein zusammengesetztes Objekt behandelt werden. Das sind in einzelnen:

- Haut,
- die gesamte Körperbehaarung,
- die Augen,
- alle Muskeln mit Sehnen,
- sämtliche Knochen mit Gelenkbändern und Knorpel,
- das Herz mit allen Adern mit oder ohne Blut,
- alle inneren Organe des Verdauungstrakts mit der Lunge,
- die Geschlechtsorgane,
- das komplette Nervensystem mit Gehirn und Rückenmark.

Bei organischen Körpern ist dabei immer besonders auf das Problem der „Sichtbarkeit“ für die zaubernde Person zu achten (s.o.).

Charakter der telekinetischen Kräfte

Die Kräfte die durch den *Bewegen* Zauber hervorgebracht werden, sind in ihrem Charakter nicht völlig frei gestaltbar. Grundsätzlich handelt es sich um völlig gleichmäßig von außen auf ein Objekt wirkende Kräfte, die keine inneren Spannungen hervorrufen (außer durch innere Elastizität des Objektes und darauf wirkende Beschleunigungskräfte). Deshalb wird außer der Bewegung normalerweise kein Nebeneffekt erzielt (wie z.B. Zerreißen des Objektes).

Mehrere Objekte: Werden mehrere Objekte durch einen Zauber bewegt, so handelt es sich immer um eine im Prinzip synchrone Bewegung. Zwar können sie in eine bestimmte Formation gebracht werden, aber deren Bewegung muss allgemein bestimmt werden, es können keine einzelnen speziellen Bewegungsbahnen für einzelne Teilobjekte bestimmt werden. Sollen sich mehrere Objekte individuell bewegen, so müssen entsprechend viele einzelne Bewegungs-Zauber gleichzeitig angewendet werden.

Mehrere Zauber auf ein Objekt: Es können auch mehrere Zauber auf ein einzelnes Objekt einwirken. Dabei können einzelne Zauber auf Bereiche des Objektes beschränkt

werden. Diese müssen aber klar abgrenzbar und jeweils für die zaubernden Person „sichtbar“ sein. Soll die Kraft nur auf eine beschränkte Fläche einwirken, so muss diese zum einen glaubhaft festlegbar sein (z.B. genau die Mitte einer Fläche, ein Farbfleck etc.), zum anderen kann die Fläche nicht kleiner als 1% der Entfernung im Durchmesser sein. Durch solche Mehrfachzauber können elastische Objekte in sich bewegt werden.

Duell mit physischen Kräften (maximale Kraft eines Zaubers):

Treten *Bewegen* Zauber in ein Duell mit physischen Kräften, so zählt als Kraftwert gegen die andere Kraft das gewählte Objektgewicht. In diesem Fall ist es der zaubernden Person erlaubt, die Hilfsfertigkeit Objektgewicht-materiell nachträglich solange zu steigern, wie die dadurch hinzukommenden Abzüge, den vorher gemachten AEW(Zaubern) nicht scheitern lassen. Solche Kraftduelle entscheiden auch, ob ein Gegenstand magisch zerbrochen / zerrissen werden kann (als Duell gegen die Bruch- / Reißlast des Objektes, außerdem muss natürlich meist die Kraft gezielt auf Teilbereiche einwirken).

Dieses System sollte gegebenenfalls auch bei Fixierungs-Zaubern angewendet werden, hierzu muss dann natürlich beim Zaubern notiert werden, bis zu welcher äußeren Kraft der Zauber hält.

Auch der Versteifungs-Zauber unterliegt diesen Grenzen. Deshalb kann eine betroffene Figur sich eventuell noch sehr langsam bewegen (Kraftduell). Gleichzeitig kann er bis zu dieser Grenze gegen Verletzungen durch Stürze und Waffen schützen!

Wissenshintergrund der Figur

Grundsätzlich kann durch Magie nur geschaffen werden, was dem / der Magier/in bereits bekannt ist, oder aber, was als Teil seiner Vorstellungswelt angesehen werden kann. Dabei muss die Spielleitung entscheiden, was aufgrund des kulturellen und Wissenshintergrund als Teil ihrer / seiner Phantasie angesehen werden kann. Hier muss ganz klar unterbunden werden, dass magische Figuren Wissen nutzen, das in Wirklichkeit nur ein Mensch des 20. Jahrhunderts haben kann!

Wirkungsgrenzen und deren Ermittlung

Grundsatz: Bei den folgenden Konzepten sollte nicht für jede einzelne Teilhandlung gewürfelt werden, sondern immer für eine inhaltlich zusammenhängende Folge bzw. Gruppe von Manipulationen (innerhalb eines gelungenen Zaubers).

Bei kurzen Aktionen ohne große Auswirkungen kann diese Regelung auch einfach durch eine angemessene SL Entscheidung ersetzt werden.

Erschaffung handwerklicher Objekte

Magie kann nur sehr schwer handwerklichen Kniffe ersetzen, die der / die Magier/in nicht beherrscht. Sie kann meist nur grundlegende offensichtliche Veränderungen vorneh-

men, es sei denn der / die Magier/in weiß um die handwerklichen Tricks genau Bescheid, die er / sie mit ausführen will. So kann nur ein/e Magier/in mit Schmiedekenntnissen richtige Metallgegenstände schaffen, ansonsten produziert die Magie nur ein Metallklumpen des gewünschten Materials und der Form, nicht aber z.B. rostfreien Stahl und gefaltetes Metall für Schwertklingen etc.. Bei solchen speziellen Materialanforderungen ist zu beachten, dass ggf. ein Umwandlungsauber notwendig ist.

Als allgemeine Regel kann gelten, dass bei der magischen Erschaffung von Gegenständen ein Erfolgswurf in der sonst dazu benötigten (theoretischen) Handwerkskunst über die Qualität des Objektes entscheidet. Auf diesen AEW erhält die zaubernde Person normalerweise WM+(AEW(Zaubern) - 100), wobei der AEW(Zaubern) relevant ist, mit dem das Objekt geschaffen wurde. Die Höhe des AEW(notw. theor. Handw.) gibt dabei im Prinzip die Funktionstüchtigkeit des Gegenstandes an (bzw. die Wahrscheinlichkeit, dass kein Problem oder Schaden bei seiner standardmäßigen Benutzung auftritt).

Allerdings kann dieses entfallen, wenn es nur auf die richtige Form ankommt und z.B. Festigkeit, Elastizität und ähnliches keine wichtige Rolle spielt. Ansonsten ist das Gelingen wie oben beschrieben zu ermitteln.

Vertrautheit und Täuschungsmöglichkeiten

Geht es darum, etwas Bestimmtes zu erschaffen bzw. vorzugaukeln, so muss ein AEW(Logiktalent), modifiziert anhand der Vertrautheit der/s Magier/in mit dem Objekt, entscheiden, wie gut die Aufgabe gelingt, förderlich ist dabei das Vorliegen eines Originalobjektes als Beispiel oder die Anwesenheit der zu kopierenden Person (WM+10). Der AEW(Logiktalent) gibt die Übereinstimmung mit dem Original in % an. Bei 100% Übereinstimmung ist die Täuschung undurchschaubar, ansonsten hat das Opfer eine Chance, die Abweichungen vom Original zu bemerken.

Als Anhaltspunkte für die Modifikation durch die Vertrautheit können dabei die folgenden Werte dienen:

Objekt / Person kurz gesehen:	WM-75
Objekt / Person länger gesehen:	WM-50
Objekt / Person vorher bewusst beobachtet:	WM-25
Objekt / Person sehr sorgfältig beobachtet:	WM-10
Objekt / Person ist sehr gut bekannt:	WM±0
Objekt / Person ist direkt anwesend:	WM+10

Ist die Illusion nicht hundertprozentig gelungen, so wird auf analoge Weise ermittelt, ob das Opfer die Täuschung erkennt. Ist bei diesem AEW(Log)-Duell, jeweils unter Berücksichtigung der Vertrautheit, der / die zu Täuschende besser als der / die Magier/in durchschaut das Opfer die Täuschung, ohne dabei unbedingt zu erkennen was eigentlich genau los ist.

Geht es nur darum ein Objekt einer bestimmten Art vorzugaukeln (z.B. irgendein Messer), nicht aber ein ganz bestimmtes, so ergibt sich nochmals eine Modifikation von WM+50 auf den AEW(Logiktalent).

Erschaffung von Phantasiegegenständen

Bei der Erschaffung / Illusion eines Phantasieobjektes wird dessen Komplexität als WM auf den AEW(Logiktalent) angewandt. Einfache geometrische Formen gelingen im Prinzip immer, bei komplizierteren kann aufgrund einer verbalen Beschreibung gegenüber der Spielleitung eine Modifikation festgelegt werden.

Magier/innen haben dabei allerdings die Möglichkeit durch Herstellung von Vorbildern ihre Chancen zu verbessern, sei es als Modell oder als Zeichnung(en). Hier muss natürlich abgeklärt werden, wie sie diese produzieren wollen, bzw. ob sie das können (gegebenenfalls durch Erfolgswürfe in relevanten Fertigkeiten). Ihr Vorteil besteht dabei vor allem darin, dass sie im Prinzip beliebig lange an dem Vorbild herum basteln können, oder dieses durch besser qualifizierte GefährtenInnen machen lassen können, bis das Modell oder die Zeichnung ihren Vorstellungen entspricht.

Ähnlich der Vertrautheit ergibt sich als Modifikations-Richtlinie:

elementar-geometrisches Objekt	WM±0
überwiegend 2-dimensionales Objekt	WM-30
einfach 3-dimensionales Objekt	WM-60
kompliziert 3-dimensionales Objekt	WM-75
Modell bei 3-dim. / Zeichnung bei 2-dim.	WM+50
Zeichnung bei 3-dim.	WM+25

Der AEW(Logiktalent) gibt an mit wie viel % das geschaffene Objekt dem gewünschten entspricht. Abweichungen sind dabei so zu interpretieren, dass der / die Magier/in beim Zaubern eine nur ungenügend klare Vorstellung von der Form des Objektes hatte, sei es generell (große Abweichungen) oder nur in einigen Details (kleine Abweichung). Die Spielleitung muss dabei festlegen, wie viel Übereinstimmung für den Verwendungszweck nötig ist, falls dieses eine Rolle spielt.

Beeinflussung von Gefühlen und Willen

Anders als die anderen Sinne (s.u.) sind Gedanken und Gefühle innere Zustände eines Wesens, die einer gewissen Selbstbeobachtung und Kontrolle unterliegen. So können spezielle Gefühle und Gedanken unterdrückt werden, auch wenn sie nicht explizit als Manipulation von außen erkannt werden.

Deshalb steht hier dem Opfer immer ein Abwehrwurf zu, auch wenn die Projektion oder „Illusion“ von Gedanken / Gefühlen grundsätzlich bereits überzeugend gelungen ist. Die Stärke der Manipulation wird ermittelt mit:

Gedanken: EW(Log) mit WM+(Zauberstärke),

ggf. noch WM+(Sprache – 60) (bei sprachlich komplexen Manipulationen),

Gefühle: EW(Log) mit WM+(Zauberstärke),

ggf. noch WM+(Menschenkenntnis – 20) (bei komplexeren Gefühlen),

wobei die Zauberstärke der Abstand ist, mit dem die Resistenz des Opfers überwunden wurde:

$$\text{Zauberstärke} = \text{AEW}(\text{Zaubern}) - \text{AEW}(\text{Resistenz})$$

Dagegen hat das Opfer eine Abwehr, wichtig für die Schwierigkeit der Abwehr einer Manipulation ist dabei auch, wie offensichtlich diese ist:

Gedanken: EW(Log),
mit WM+(Erkennbarkeit)

Gefühle: EW(Selbstbeherrschung),
mit WM+(Erkennbarkeit)

Dabei ist die Erkennbarkeit einer Manipulation in etwa wie folgt einzuordnen: sie hat einen Wert von E, wenn sie

E = -25: faktisch identisch mit

E = 0: eine nahe liegende Alternative zu

E = 25: in den absehbaren Konsequenzen neutral zu

E = 50: im Gegensatz zu

E = 75: im absoluten Widerspruch zu

den eigentlichen Gedanken / Gefühlen des Opfers ist.

Je nachdem wie stark der unmittelbare und absehbare Schaden für das Opfer ist, kann verlangt werden, dass das EW-Duell mit einem gewissen Abstand gewonnen wird und unzureichender Erfolg sich darin ausdrückt, dass das Opfer entsprechend zögerlich handelt. Als Richtwert:

Notwendig: $\text{AEW}(\text{Manip.}) - \text{AEW}(\text{M.-Abw.})$
> zu befürchtender Schaden, Tod = 50.

Umgekehrt führt aber auch ein nur knapp verlorenes Duell dazu, dass das Opfer entsprechend abgelenkt ist und seine eigenen Offensivhandlungen negative WM erfahren. Als Richtwert:

$$\text{WM-25} + (\text{AEW}(\text{M.-Abw.}) - \text{AEW}(\text{Manip.})).$$

Beide Regeln müssen von der SL aber nach der aktuellen Situation ausgelegt werden.

Als schnelle Lösung bietet der Wert **Zauberstärke + Log-Differenz** einen guten Anhaltspunkt, welches maximale Niveau bei Erkennbarkeit ungefähr möglich ist.

Runenmagie

Das wissenschaftliche Magiesystem enthält eine Spruchliste, die speziell den Umgang mit den niederen magischen Runen betrifft. Hierzu gibt es aber auch noch ein paar allgemeine Regeln, die hier dargestellt werden.

Grundlagen magischer Runen

Eine magische Rune ist ein Runen-artiges Symbol, das mit spezieller Tinte gezeichnet wurde. Das Zeichnen einer solchen Rune dauert ca. 30 s.

Größe einer Rune: Eine Rune einer / eines menschlichen Magier/in ist ca. 1×2 cm groß und wird mit einem sehr feinen Pinsel gezeichnet. Die Größe hängt dabei im Prinzip von der Konzentration der Tinte und der Geschick-

lichkeit der Person ab. Sehr kleine Wesen verwenden deshalb konzentriertere Tinte und ihre Runen sind entsprechend ihrer eigenen Größe kleiner, große Wesen benutzen eher verdünnte Tinte für entsprechend größere Runen. Da eine Rune ein sehr komplexes Muster ist, kann ein/e Runenmagier/in die Größe ihrer / seiner Runen nicht ohne entsprechende Steigerung von Geschick und Sehsinn verkleinern.

Aktivieren einer Rune: Nach dem Zeichnen muss eine solche Rune durch einen speziellen Zauber aktiviert werden, d. h. sie wird für die spätere Nutzung brauchbar und erhält dabei ggf. MP und andere Eigenschaften übertragen. Erst in diesem Moment wird aus einer Tintenzeichnung ein magisches Objekt! Nach einer solchen Aktivierung enthält eine Rune MP (nicht nur die MP-Speicher-Runen), im Prinzip je 1 MP (Komplexe s.u.).

Auslösen einer Rune: Soll die Rune genutzt werden, muss der *Rune-Auslösen* Zauber auf sie angewandt werden und die Rune erfüllt ihren jeweiligen speziellen Zweck. Alternativ kann die Aktivierung durch eine Fremdauslöser- oder automatische Auslöser-Rune erfolgen bzw. durch Verschlucken, wenn sie in einem magischen Trank aufgelöst wurde (s. Spruchliste).

Runenkomplex / verknüpfte Runen: Mehrere Runen können zu einem Komplex verknüpft sein, bei dem ihre Wirkung verbunden wird und ein einzelner Auslösezauber (mit Objektanzahl 1!) den gesamten Komplex auslöst. Hierzu werden die verschiedenen Runen zusammengeschrieben so wie Wörter sich aus Buchstaben zusammensetzen. Dabei muss jede Rune durch Überlappungszonen mit mindestens eine der anderen verbunden sein (im Prinzip wie bei Schreibschrift).

Ein solcher Runenkomplex muss immer durch gleichzeitig oder überlappend ausgeführte Aktivierungs-Zauber aktiviert werden, wobei die ungünstigsten Modifikationen für alle Runen gelten. Nach der Aktivierung enthält ein Runenkomplex MP, und zwar im Prinzip 1 MP, je 10 Runen im Komplex. Die in MP-Speicher-Runen gespeicherten MP sind zusätzlich zu zählen.

Runen-Objekt: Als direktes Objekt einer Rune zählt immer das Objekt, auf das sie gemalt wurde, dieses wird oft als Runen-Objekt bezeichnet. Runen können im Prinzip immer nur auf ihr Runen-Objekt einwirken oder auf Objekte, die das Runen-Objekt direkt berühren.

Bei der Auslösung verschwindet die Rune restlos und kann nicht wieder verwendet werden. Obwohl die Rune bereits verschwunden ist kann aber ihre Magie entsprechend ihrer Fortwirkungsdauer weiterbestehen und ist nur durch entsprechende Magie vorzeitig zu beenden. Eine aktivierte Rune verliert nach einer gewissen Zeit ihre Aktivierung kann aber erneut aktiviert werden, da sie sich gewissermaßen nur entladen hat. Daneben besteht natürlich das Problem, dass Runen vor ihrer Auslösung verwischt oder anderweitig zerstört werden können (s.u.).

Tinte für magische Runen

Magische Runen benötigen eine spezielle Tinte, diese kann zunächst von jeder/m Alchimist/in hergestellt werden. Sie

kann dabei nach verschiedenen Systemen erstellt werden, so dass praktisch in jeder Gegend die notwendigen Zutaten zu beschaffen sind. Diese Herstellung erfordert einen AEW(Alchimie) mit WM+30 und WM+EW(Runenmagie). Die Zutaten kosten in etwa 10 BM je Rune (ca. 10 mm³), fertige Tinte kostet ca. 1 SL je Rune. Bei konzentrierter oder verdünnter Tinte liegen die Kosten gleich, lediglich das Volumen ist anders.

Beim Zeichnen einer Rune wird dieser Tinte jeweils ein spezielles Pigment zugemischt, jeder Runentyp (entspricht Level der Spruchliste) hat dabei sein eigenes Pigment. Diese Pigmente sind von fester Konsistenz und kosten im Handel ca. 1 SL je Rune. Sie sind nur im Spezialhandel zu beziehen oder in magischen Universitäten. Die Herstellung dieser Pigmente erfordert einen AEW(Alchimie) mit WM+10 und WM+(EW(Runenmagie) / 2) und Grundstoffe für ca. 15 BM je Rune. Die meisten Runenkundigen haben neben ihrem (kleinen) Tintenfasschen eine kleine Palette mit Pigmenten und vermischen dieses beim Zeichnen der Runen mit dem Pinsel.

Haltbarkeit von Runen

Magische Runen sind im Prinzip lange Zeit haltbar bis sie am Ende ausgelöst werden. Allerdings können sie durch ganz normale äußere Umstände zerstört werden wie andere Tintezeichnungen auch. Die verwendete Tinte hat allerdings die angenehme Eigenschaft auf praktisch jedem Untergrund zu haften und von alleine nicht zu verblassen.

Wasser: Im Prinzip sind die Runen zwar resistent gegen Spritzwasser, aber langes Baden in Wasser löst sie auf, nach ca. 3 Stunden Wasserbad ist eine Rune aufgelöst.

Reiben: Je nach Untergrund lässt sich eine magische Rune in 1 (weicher Untergrund) bis 5 Minuten (harte Untergründe) abreiben.

Kratzen: bereits wenige Sekunden kratzen mit einem harten Gegenstand (z.B. Dolchklinge) kann eine Rune zerstören.

Schweiß: Werden Runen auf einem Wesen gezeichnet, so gilt für Schweiß sinngemäß das selbe wie für Wasser. Bei normalen Umständen hält sich so eine Rune ohne Probleme aber mehrere Tage. Bei extremen körperlichen schweißtreibenden Anstrengungen hält eine Rune immer noch ca. 12 Stunden, allerdings ist eine so aufgeweichte Rune empfindlicher gegen Reibung, sie wird etwa doppelt so schnell zerstört.

Stoffreibung: wird eine Rune durch Kleidung bedeckt, so zerstört sie dieses normalerweise nicht. Unter besonders ungünstigen Umständen, z.B. wenn eine Rune direkt unter einem Rucksack-Trageriemen sitzt, hält sie etwa 2 Stunden.

Erkennbarkeit von Runen

Magische Runen können auch von Laien als solche erkannt werden, insbesondere wenn sie nicht weiter getarnt werden. Umgekehrt ist es aber Personen mit Zeichenkenntnissen möglich Pseudorunen herzustellen, die nur von Kundigen

als Täuschung erkannt werden können (Duell AEW(Zeichnen) gegen AEW(Magiekunde-Runenmagie)).

Es ist aber möglich magische Runen durch darum herum angebrachte Zierschnörkel als Ornamente zu tarnen (Erkennen je nach Situation mit AEW(Magiekunde) mit WM-20 bis WM+50). Die genaue Bedeutung einer Rune kann aber nur die zeichnende Person selber erkennen, oder eine Person, die den Zauber *Rune Erkennen* anwendet.

Magisch können aktivierte Runen anhand der Aktivierungs-Zauber, der grundlegenden Aufladung von wenigen MP durch die Aktivierung (s.o.) oder ggf. durch die MP in Aktivierungs-Zauber erkannt werden. Ausgelöste Runen sind durch die ausgelöste Wirkung erkennbar (sie selber sind verschwunden!). Dabei sind Runen je nach Umstand Objekt oder Urheber der Magie.

Die magische Präsenz

Bei Detektormagie, speziell aber bei der Stufe *Anwesenheit Spüren* des *Sinn-Aufnahme* Zaubers, spielt die magische Präsenz eines Wesens eine Rolle. Diese ist überwiegend keine individuelle Eigenschaft, sondern ein Merkmal einer Art als solcher. Wesentlich ist dabei das Bewusstsein eines Wesens, aber auch seine Größe. Bei magisch ausgebildeten Personen kann sich dieser Wert noch individuell verändern. Dabei gelten die im Folgenden aufgezählten Präsenzwerte:

Art	Präs
magische Wesen	20
tierische Monsterwesen über 5 t Gewicht	12
tierische Monsterwesen über 1 t Gewicht	11
magisch talentierte Humanoide, MT > 50	11
magisch untalentierte Humanoide, Mt ≤ 50	10
Magier/innen: je 100.000 MFS (max. +5)	+1
Tiere mit Gewicht > 100 kg bzw. L / I(t) > 60	9
Tiere mit Gewicht 10 - 100 kg bzw., L / I(t) 1 60	7
Tiere mit Gewicht 1 - 10 kg	5
Tiere mit Gewicht 100 g - 1 kg	3
Tiere mit Gewicht 10 - 100 g (große Insekten etc.)	2
Tiere mit Gewicht < 10 g (Insekten)	1

Die magische Präsenz ist auch eine Abwehreigenschaft gegen Detektormagie, gegen die es keine Resistenz gibt. Dabei wirkt sie nicht als Duellfertigkeit, sondern ein einfacher Erfolg genügt um „magisch unsichtbar“ zu sein.

Die Magier/innen-Kategorien

Das bisher beschriebene System gilt für alle Magier/innen völlig gleichartig. Dennoch kann mensch die Magier/innen in verschiedene Kategorien einteilen, wobei die verschiedenen magischen Verstärkungsfertigkeiten als Orientierung dienen. Dabei definieren sich diese Kategorien aber nicht durch Ausschlüsse beim Lernen, sondern durch den Schwerpunkt der Fertigkeiten der Magie-ausübenden Person.

Wissenschaftliche Magier/innen / Universal-Magier/innen: Die eigentlichen Magier/innen sind die Wissen-

schaftlichen Magier/innen und die Universal-Magier/innen. Volkstümlich meint der Begriff „Magier/innen“ nur diese.

Ihre wesentliche Fertigkeit ist *Universalmagie* oder *Wissenschaftliche Magie*. Sie beherrschen alle Aspekte der Magie bzw. können sie erlernen. Die Allgemeinheit ihrer Fertigkeiten bewirkt zwangsläufig, dass ihre Stärke in den jeweiligen speziellen Gebieten meist etwas schwächer ist. Ihr Gesamtüberblick vermittelt ihnen tiefere Einsichten in das Wesen der Magie, so dass nur sie den *Magie-Manipulation* Zauber erlernen können.

Universal-Magier/innen können daneben noch alle anderen Varianten von Magie effektiv nutzen, da ihre Verstärkungsfertigkeit bei absolut jeder Magie wirkt. Entsprechend können nur Universal-Magier/innen später auch die Kenntnisse der *Großen Magie* erwerben.

Telekinetiker/innen sind Magier/innen, die sich auf die Bewegungsmagie spezialisiert haben. Ihre Fertigkeiten sind die Spruchliste *Bewegen* und die Verstärkungsfertigkeit *Telekinese*. Zusätzlich müssen sie die Objektpotentiale der verschiedenen Materiearten erlernen.

Materie-Magier/innen haben sich auf die Zauber zur Umgestaltung und Erschaffung von Materie spezialisiert (die Bezeichnung „MaterialistInnen“ konnte sich nie durchsetzen). Außer den zwei Listen *Umformen* und *Umwandlung* müssen sie auch die Objektpotentiale der jeweiligen Materiearten erlernen, außerdem haben sie die Fertigkeit *Materiemagie*.

Illusionist/innen ist die übliche Bezeichnung für Magier/innen, die sich auf die psychischen Zauber spezialisiert haben. Dazu gehören die Listen *Sinn-Aufnehmen* und *-Manipulieren*, sowie die Fertigkeit *Illusionsmagie*.

Heiler/innen sind Magier/innen mit Spezialisierung auf physische Zauber. Dieses umfasst die beiden Listen der Körpermanipulation, sowohl *Heilung* / *Schädigung* als auch vorübergehende *Eigenschaftsmanipulation* und die zugehörige Fertigkeit *Heilungsmagie*.

Zeitmagier/innen sind Magier/innen, die sich auf die Zeitmagie spezialisiert haben. Ihre Fertigkeiten sind die Spruchliste *Zeit-Manipulation* und die Verstärkungsfertigkeit *Zeitmagie*. Zusätzlich müssen sie das *Objektpotential-Magie* erlernen.

Mehrfach-Magier/innen:

Magier/innen ist es möglich, verschiedene magische Verstärkungsfertigkeiten zu erlernen. Maximal kann eine beliebige Person dabei bis zu

((Magietalent / 25) - 1) magische Verstärkungsfertigk.

beherrschen. Dabei kann sowohl ein/e Wissenschaftliche Magier/in sich zusätzlich auf bestimmte Magievarianten spezialisieren und dort einen höheren EW(Zaubern) erzielen, als auch eine Person sich die Fertigkeiten verschiedener Kategorien von Spezial-Magier/innen gleichzeitig aneignen.

Außerdem steht es allen Typen von Magier/innen offen, weitere Magievarianten außerhalb der wissenschaftlichen Magie zu erlernen. Die anderen Magieschulen untereinander sind meistens nicht so frei kombinierbar (allerdings nur aus ideologischen / religiösen Gründen, s. dort).

Lernen im Wissenschaftlichen Magiesystem

Allgemeines

Im Wissenschaftlichen Magiesystem muss bei einer Spruchliste Level und EW getrennt hochgelernt werden. Entsprechend sind in den Listen für beide ein LKF und die Grenzen angegeben. Anders ist es bei den 4 Hilfsfertigkeiten, bei denen nur der Level hochgelernt werden muss.

Existieren für eine Liste ab einem Level keine konkreten Anwendungen mehr, so kann diese dennoch höher gelernt werden, um die daraus resultierenden positiven WM für den AEW(Zaubern) zu erhalten.

Bei allen Zaubern muss separat noch die Beherrschung der verschiedenen Materiearten oder Sinne erlernt werden, die Objektpotentiale. Diese Fertigkeiten werden wie gewöhnliche Fertigkeiten mit einem EW erlernt, nur dass dieser nicht direkt angewandt wird, sondern nur eine Obergrenze definiert.

Zusätzlich kann für jede Spruchliste noch die Ausführungsart jeweils auf verbal / mental hochgelernt werden. Diese geschieht durch Erlernen der magischen Fertigkeit *Verbale (bzw. Mentale) Kontrolle von Liste X*. Diese muss jeweils für jede Liste einzeln erlernt werden und kann nur nacheinander geschehen. Die Lernkosten hängen von der betroffenen Spruchliste ab. Dabei ersetzt dann der EW dieser Fertigkeit im Falle der Anwendung den EW der Spruchliste mit allen Folgen für eventuelle Einschränkungen bei EW unter 25.

Umlernen

Es steht Magier/innen des Wissenschaftlichen Magiesystems offen, einige Fertigkeiten umzulernen. Dieses geht allerdings nur dann, wenn die neue Fertigkeit die alte umfasst. Dieses ist der Fall bei:

Universalmagie, umfasst alle anderen Verstärkungsfertigkeiten, auch die beliebiger anderer Magiesysteme.

Wissenschaftliche Magie, umfasst *Telekinese*, *Materiemagie*, *Illusionsmagie*, *Heilungsmagie* und *Zeitmagie*.

Überlevelpotential-Universell, umfasst alle anderen Überlevelpotentiale, auch die beliebiger anderer Magiesysteme.

Überlevelpotential-Allgemein, umfasst die Überlevelpotentiale von *Telekinese*, *Materiemagie*, *Illusionsmagie*, *Heilungsmagie* und *Zeitmagie*.

Soll eine Fertigkeit umgelernt werden, so werden einfach anhand der Lernlisten und des aktuellen Talents die EP ermittelt, die in der alten Fertigkeit stecken. Diese EP können nun genommen werden um die neue Fertigkeit zu erlernen, wobei allerdings entweder der EW abgerundet wird, die nicht verwerteten EP verfallen, oder aber zusätzliche EP zum Erreichen eines glatten EW-Wertes benutzt werden müssen. Die alte Fertigkeit geht dabei natürlich verloren und ist zu streichen. Es können hierbei auch mehrere alte

Fertigkeiten zu einer neuen umgelernt werden. Alle dabei verwendeten alten Fertigkeiten gehen verloren.

Dieses Umlernen ermöglicht es Magier/innen, sich anfangs eher zu spezialisieren und erst später, wenn sie bereits erfahrener sind, ihre Fertigkeiten in die Breite zu lernen.

Die große Magie

Aufbauend auf dem wissenschaftlichen Magiesystem gibt es auch eine *Große Magie*, die aber normalen Abenteuer/innen nicht zur Verfügung steht. Es ist eine überwiegend reine „Labormagie“, die umfangreiche Ausrüstung und alchemistische Kenntnisse erfordert. Sie beschränkt sich normalerweise auf die magischen Universitäten, da nur dort die nötigen Laboreinrichtungen zur Verfügung stehen. Gewöhnlich sind in etwa die 2-15 leitenden Professor/innen Großmagier/innen, die mit einem Stab aus AssistentInnen und Professor/innen ohne Kenntnisse der Großen Magie Lehre und Forschung der wissenschaftlichen Magie betreiben.

Für normale Abenteuer/innen mit magischen Kenntnissen kommt die *Große Magie* aus verschiedenen Gründen nicht in Frage:

- Wenn eine Person die Voraussetzungen zum Erlernen der Großen Magie erreicht hat, sollte sie normalerweise in ihrer persönlichen Entwicklung aus dem Stadium eines herum vagabundierenden Abenteurers heraus sein.
- Die Lehre der Großen Magie wird meistens nur an ausgewählte (Universal-) Magier/innen weitergegeben. Die Groß-Magier/innen suchen sich ihre Schüler/innen nach verschiedenen Kriterien aus, zu denen im Allgemeinen aber gehört, dass ein hoher Grad an Vertrauen herrscht und die Schüler/innen ggf. als Nachfolger, Gefolgsleute etc. die Ziele ihrer Lehrer/innen unterstützen, seien diese nun positiv oder negativ.
Diese Voraussetzungen sind bei ständig umherziehenden und unabhängig agierenden Abenteuer/innen eher nicht gegeben. Allerdings ist so manche/r Großmagier/in in ihren ersten Jahren durchaus auch Abenteuer/in gewesen, aber er / sie hat sich dann irgendwann an einer Uni „zur Ruhe gesetzt“ und so Kontakt zu Großmagier/innen gefunden.
- Es ist normalerweise so, dass Großmagier sich weigern, ihre speziellen Fertigkeiten als Belohnung bei Aufträgen zu lehren, weil dieses den Schüler/innen zu viel Machtpotential eröffnet, was sie (s.o.) sich und ihren Vertrauten vorbehalten wollen.

Die Grundprinzipien der großen Magie sind hier kurz erläutert, da natürlich die Spielleitung Großmagier/innen durchaus als NPCs in das Spiel einbauen kann, sei es als Auftraggeber/innen oder auch Gegner/innen.

Grundprinzipien der großen Magie sind:

- Verstärkung der Magie durch speziell magische Materie, die es ermöglicht Reichweiten und Objektanzahl theoretisch beliebig zu steigern, aber auch zeitliche Schranken zu überwinden;

- dauerhafte Bindung von Magie an Materie;
- Verknüpfung verschiedener materiegebundener Zaubern durch logische „Schaltkreise“ (wie eine einfache Computerprogrammierung).

Bekannteste Produkte der großen Magie sind die magischen Gegenstände. Dies sind Gegenstände, die außer Wirkungs-Zaubern, auch einen Aufladungs-Zauber enthalten, so dass sie dauerhaft magisch sind, weil sich ihre Magie scheinbar nicht verbraucht.

Ein anderer wichtiger Bereich ist das Erkennen von Magie. Mit Hilfe der großen Magie ist es aufgrund von Restspuren magischer Einwirkung möglich, die in der Vergangenheit an einem Objekt oder Wesen vorgenommenen magischen Manipulationen theoretisch beliebig weit zurück zu verfolgen. Damit kann z.B. kontrolliert werden, ob ein Gegenstand wirklich aus Gold besteht, oder durch Magie in Gold verwandelt wurde, was in den meisten Kulturen verboten ist.

Vergangenheitserkennung

Magiekundige der Großen Magie haben eine 4. Hilfsfertigkeit, die sie beim Lernen von *Große Magie* erlernen, nämlich *Vergangenheitserkennung*. Diese ermöglicht es, die Wirkung aller Detektormagie auf die Vergangenheit auszuweiten. Als Detektormagie gelten die Aufnahme-Level der Spruchliste *Sinn-Aufnahme* und die Erkennungs-Level der *Magie-Manipulation* Liste. Dabei kann eine Wirkung erzielt werden, als wäre der jeweilige Zauber zu einem früheren Zeitpunkt, bzw. während des gesamten Zeitraums bis zur Gegenwart ausgeführt worden, je nachdem, was die / der Zaubernde möchte. Dabei umfasst der jeweilige Level X dieser Hilfsfertigkeit einen Zeitraum von X^3 Minuten in der Vergangenheit, z.B.:

Level	Zeitwirkung
Level 1	1 Minute
Level 4	64 Minuten
Level 11	ca. 1 Tag
Level 22	ca. 1 Woche
Level 35	ca. 1 Monat
Level 80	ca. 1 Jahr
Level 174	ca. 10 Jahre

Alle Sprüche, die eine irgendwie manipulierende Wirkung haben, können selbstverständlich nicht in die Vergangenheit verlagert werden! Die Wirkungsweise dieser scheinbar in die Vergangenheit reichende Magie beruht auf Restspuren von Magie, die wie radioaktive Strahlung an magisch manipulierten Objekten und Magier/innen hängen bleibt und langsam schwächer wird, bzw. auf den (z.T. unbewussten) Erinnerungen von Personen, die mit Großer Magie erkannt werden können.

Diese Hilfsfertigkeit hat eine sehr wesentliche Einschränkung: sie ist nicht auf Runen übertragbar!

Freiere Gestaltung der Spruchwerte

Großmagier/innen können die technischen Werte ihrer Magie freier bestimmen, wenn sie im herkömmlichen Magiebereich zaubern. Dabei haben sie die nachfolgend aufgeführten Möglichkeiten, die frei miteinander kombiniert werden können. Außerdem können so natürlich Steigerungen in di-

versen Kategorien aufgefangen werden, z.B. im Level von Spruch und Hilfsfertigkeiten. Jede dieser Fertigkeiten ist als magische Zusatzfertigkeit mit EW zu erlernen.

Kostensenkung: Bei einer Steigerung der Zauberdauer können sich die Kosten erniedrigen und zwar um

$$\text{Kostensenkung [MP]} = 2 \times \text{Zusatzzeit [s]}.$$

EW-Steigerung: Bei einer Steigerung der investierten MP steigt der EW(Zaubern) um

$$\text{EW-Steig.} = \text{Zusatz-MP} / 2.$$

Beschleunigung: Durch Investition zusätzlicher MP beschleunigt sich die Magie um

$$\text{Zeit} = \text{Originalzeit} \times \exp(-\text{Zusatz-MP} / 25).$$

Dieses bedeutet z.B. für einen Zauber von ursprünglich 5 s Dauer:

+MP	Dauer [s]
10	3,4
20	2,2
30	1,5
40	1,0
50	0,7
60	0,5
70	0,3

Die Hohen Runen - Hohe Runenkunde

Das Kernstück der großen Magie ist die Kunde der Hohen Runen. Diese sind nicht in Spruchlisten organisiert, sondern die *Hohe Runenkunde* ist eine allgemeine wissenschaftliche Disziplin. Sie ist Gebiet der aktuellen Forschung und im Prinzip für jeden Fortschritt offen. „Alles ist möglich“ lautet hier die Devise, es fragt sich nur wie. Im folgenden sind die Kernbereiche skizziert die jede/r Großmagier/in beherrscht. Dazu hat jede/r ihre / seine Spezialgebiete in denen er / sie besonders kompetent ist.

Hohe Runenkunde ist dabei eine Fertigkeit (s. *Buch der Fertigkeiten*) die bis zu einem beliebig hohen EW erlernt bzw. fortentwickelt werden kann. Dabei ist die Kenntnis einer speziellen Rune wie im System für Wissensfertigkeit mit einem AEW(Hohe Runenkunde) zu handhaben, alle im folgenden beschriebenen Runen sind dabei „Allgemeinwissen“ für Kundige der Hohen Runenkunde. Allerdings gelten hierbei alle positiven Modifikationen immer nur für Charaktere die *Hohe Runenkunde* auf mindestens 5 beherrschen.

Alle Aktivierungs-Zauber und ähnliche Magie haben dabei EW(Hohe Runenkunde / 3) als Basisfertigkeit und *Große Magie* als Verstärkungsfertigkeit. Die grundsätzlichen Eigenschaften entsprechen den niederen Runen der Runenmagie-Liste, insbesondere sind auch diese natürlich in der Hohen Runenkunde verwendbar (und bilden auch den Kernbereich).

Dauerhafte Runen

Die wohl wichtigste Kenntnis in der Hohen Runenkunde ist die der Herstellung dauerhafter magischer Runen. Dabei gibt es zwei Stufen:

Magischer Lack: Die einfachere Methode magische Runen dauerhaft zu machen ist die Verwendung von Lack statt Tinte. Herstellung und Aktivierung dieser Runen erfolgt völlig analog zu den Tinte-Runen. Die Kosten sind dabei ca. 30 BM je Rune für den Lack, Herstellung mit AEW(Alchimie) mit $WM+(10 + EW(\text{Hohe Runenkunde}))$. Auch hier muss das spezielle Pigment dazu gemischt werden.

Der Aktivierungs-Zauber für Runen aus magischem Lack erfolgt mit $AEW((\text{Hohe Runenkunde} / 3) + \text{Große Magie})$. Nach jeder Auslösung muss die Aktivierung neu erfolgen. Dieser Zauber zählt bei den Kosten als Spruch-Level 25.

Magische Materie: Magische Runen können aus spezieller magischer Materie hergestellt werden. Dieses sind Metall- und Halbleiterlegierungen, die jeweils für jede Rune speziell zusammengesetzt sind. Eine einzelne Rune wird dabei durch ein Stück Materie von ca. 10 mm³ (Würfel von 2,2 mm Kantenlänge) ersetzt. Hier spielt die Form keine Rolle mehr. Solche Runen können durch metallene „Leitungsbahnen“ zu Runenkomplexen verbunden werden. Die Rohmaterialkosten für eine solche Rune liegen bei etwa 2,5 - 5 SL. Die Herstellung erfordert einen AEW(Alchimie) mit $WM+((\text{Hohe Runenkunde}) - 50)$, außerdem muss der / dem Großmagier/in natürlich die spezielle Runenart bekannt sein.

Bei dieser Technik können Mehrfachrunen der gleichen Art dadurch hergestellt werden, dass die Rune einfach entsprechend größer gestaltet wird. Je 10 mm³ Größe zählt diese „Großrune“ dann als eine Rune mit der entsprechenden Kapazität. Dabei können auch Zwischengrößen hergestellt werden, so dass faktisch eine Rune exakt auf die notwendigen Level abgestimmt werden kann. Normalerweise ist die Präzisionsgrenze für die Herstellung bei 1 mm³, es gilt dann:

Spruch-Runen: Levelsumme 5 je 1 mm³.

MP-Speicher-Runen: 2 MP je 1 mm³.

Verstärkungsrunen: Level + 2,5 je 1 mm³ (s.u.).

Die Rohmaterialkosten für solche Runen liegen dann bei ca. 0,25 - 0,5 SL je 1 mm³ Einheit.

Der Aktivierungs-Zauber für Runen aus magischer Materie erfolgt mit $AEW((\text{Hohe Runenkunde} / 3) + \text{Große Magie})$. Diese Aktivierung muss nur einmalig erfolgen, kann allerdings magisch wieder aufgehoben werden. (Was z.B. zu Reparaturzwecken nötig ist!) Dieser Zauber zählt bei den Kosten als Spruch-Level 100.

Welche der beiden Runentypen angewendet wird ist neben der Kostenfrage vor allem ein Frage des Zwecks. Für den Bau magischer Gegenstände wird dabei eigentlich immer magische Materie genommen. Für sie gelten die selben Kapazitätseinschränkungen, wie für die niederen Runen: MP-Speicher maximal 20 MP / Rune, Spruchlevel maximal 50 / Rune.

Auch bei diesen Runentypen gilt, dass die Aktivierung den Runenkomplex mit ca. 1 MP je 10 Standardrunen auflädt. Diese MP entladen sich aber bei jeder Auslösung (zumindest in den dabei beteiligten Runen) und müssen beim Wiederaufladen als erstes zur automatischen Reaktivierung wieder hergestellt werden damit das Gerät bereit ist.

Verstärkungsrunen und Kettenschaltungen

Ein wichtiger Runentyp der Hohen Runenkunde sind die Verstärkungsrunen. Diese können eine Hilfsfertigkeit verstärken wobei natürlich zusätzliche MP verbraucht werden. Dabei bezieht sich dieses auf die herkömmlichen technischen Hilfsfertigkeiten (Reichweite etc.), die Objekt- und Überlevelpotentiale und auf die zusätzlichen Hilfsfertigkeiten der Großmagier/innen (Vergangenheitserkennung, Kostensenkung, EW-Verstärkung, Magiebeschleunigung).

Eine solche Rune erhöht jeweils die spezielle Hilfsfertigkeit um einen vorgegeben Level ohne dass dieses negative WM für den AEW(Zaubern) des jeweiligen Spruchs ergibt. Auf diese Weise lassen sich hohe Level bei den Hilfsfertigkeiten bei gleichzeitig hohem EW(Zaubern) erreichen. Allerdings ist im Regelfall der MP-Aufwand größer so kostet jeder Level:

- technische Hilfsfertigkeiten: 0,5 MP je Level
- Überlevel- und Objekt-Potentiale: 1 MP je Level
(nur notwendig wenn auf zaubernde Personen eingewirkt wird, magische Geräte haben diese Zusatzfertigkeiten beliebig hoch)
- EW-Steigerung, Beschleunigung: 2 MP je Level
- Kostensenkung: keine Kosten

Dabei kann eine einzelne Rune eine Fertigkeit nur um 25 Level steigern, es können aber mehrere Runen so benutzt werden, dass sich ihre Wirkungen addieren. Auf diese Weise können Großmagier/innen Wirkungen erzielen, die gemessen an den normalen Magier/innen schier unglaublich sind. Deshalb haben viele magische Verstärker bei sich (als magische Amulette), die sie ggf. aufladen und einsetzen.

Die Verknüpfung von Runen der Hohen Runenkunde kann auch im Sinne einer Hintereinander-Schaltung erfolgen (Kettenschaltung), in der gleichzeitig wirksame Zauber sich gegenseitig steigern. Dabei ist jeweils die vorhergehende Rune Objekt des Zaubers der nächsten, was im normalen Magiesystem nicht möglich ist. Z.B. kann eine Kette von Sinn-Aufnahme (Level Leistungssteigerung) Zaubern als Mikroskop oder Fernrohr von beträchtlichem Leistungsvermögen wirken.

Analyse- und Lenkungs-Runen, Verbindungsmaterie

Zwei weitere wichtige Runentypen, die der Runenmagie von Nicht-Großmagier/innen unzugänglich sind, sind Analyse-Runen sowie Lenkungs-Runen. Diese bilden insgesamt einen Komplex verbesserter Auslöse-Runen.

Bei den Analyse-Runen geht es vor allem darum, die auslösenden Ereignisse genauer filtern zu können. Dazu müssen natürlich ggf. auch Sondierungs-Zauber eingesetzt werden. Dabei kann ein Ereignis von diesen Runen „gefiltert“ werden und so nur bestimmte Charakteristika eines Ereignisses als Auslöser wirken. So kann z.B. das Betreten eines bestimmten Ortes, die Annäherung durch einen Gegenstand bestimmter Bauart, das Aussprechen eines bestimmten Wortes, oder sogar ein bestimmter Gedanke zum Auslöser werden. Diese Fähigkeit ist in gewissem Sinne die Möglichkeit, die umgebende Situation zu analysieren und bestimmte

abstrakt formulierbare Eigenschaften der Situation zum Auslöser zu machen.

Die Lenkungs-Runen können dazu dienen, je nach Situation verschiedene Wirkungen zu starten. Dabei erfolgt dieses im Rahmen logischer Verknüpfungsmuster von Ursachen und Wirkungen.

Technisch gesehen geht es dabei um folgendes:

- *Sinn-Aufnahme* Zauber, angewandt auf den magischen Gegenstand selbst verleihen diesem Wahrnehmungsfähigkeit im Umfang dieser Zauber. Dabei muss jeder Wahrnehmungs-Zauber natürlich in einer Rune eingebunden sein.
- Analyse-Runen können das Aufgenommene auf bestimmte Eigenschaften analysieren. Ein Komplex von Analyse-Runen muss dabei im Prinzip so viele Runen enthalten wie eine verbale Formulierung dieser Eigenschaft an Worten erfordert. Sie werden an einen oder mehrere Wahrnehmungs-Zauber gekoppelt
- Lenkungs-Runen können im Rahmen logischer Entscheidungsregeln je nach Situation bestimmte Reaktionen auslösen. Dabei muss ein Komplex so viele Runen enthalten wie die logische Verknüpfungsregel Operatoren aufweist. Diese Lenkungs-Runen sind zwischen Analyse-Runen und Auslöse-Runen gekoppelt.

Dabei benötigt eine einzelne Analyse- oder Lenkungs-Rune spezielle Materie von ca. 1 mm³. Normalerweise werden dabei die gesamten Analyse- und Lenkungs-Runen zu einem kompakten Block zusammengebaut, in den dann die anderen Runen direkt eingelassen sind. Die Rohmaterialkosten für solche Runen liegen dann bei ca. 0,25 - 0,5 SL je 1 mm³ Einheit.

Um Runen zu größeren Komplexen zusammenzufügen wird noch spezielle Verbindungsmaterie benötigt. Hier ist in der Regel je 1 mm³ Runenmaterie auch 1 mm³ Verbindungsmaterie zur Einlagerung nötig. Die Kosten dieser Materie sind deutlich geringer, ca. 1/10 der anderen Materiearten, d.h. 0,25 - 0,5 SL je 10 mm³.

Ein moderner Mensch kann sich diese Komplexe im Prinzip wie einen Mikrochip mit fest verdrahtetem Programm vorstellen, wobei die Runen die Schaltelemente sind, die Verbindungsmaterie die Leiterbahnen / Platine darstellt. Natürlich arbeiten die Großmagier/innen hart daran, frei programmierbare Runenkomplexe herzustellen, aber dieses ist noch nicht gelungen.

Die Analyse- und Lenkungs-Runen machen es auch möglich, dass die Magie auf beliebige Objekte gerichtet sein kann. Diese Objekte müssen dabei natürlich magisch erfasst und analysiert werden. Jedes Objekt, das auf diese Weise bei der Auslösung klar definiert ist, kann ggf. Objekt der Magie der ausgelösten Sprüche sein.

MP-Generatoren - Dauerhafte Magie

Eine wichtige Eigenschaft magischer Gegenstände ist es, unabhängig vom Benutzer zu funktionieren und das dauerhaft oder zumindest (beliebig oft) wiederholt. Dabei bedeutet auch dauerhafte Magie tatsächlich, dass ein Zauber im bestimmten Rhythmus wiederholt wird. Da aber ein Gegen-

stand nicht beliebig viel magische Energie speichern kann muss er die Fähigkeit besitzen, MP zu regenerieren.

MP-Generatoren bestehen aus einer speziellen Schichtung fünf verschiedener Legierungen, die je 25 mm² Fläche (5 × 5 mm Quadrat) in jeweils 10 Minuten 1 MP aus dem magischen Kraftfeld der Welt gewinnen kann. Dabei entsteht in dieser Schichtung eine magische Spannung, die bei Koppelung an einen MP-Speicher das Abfließen magischer Energie im entsprechenden Umfang bewirkt.

Diese Schichten können faktisch beliebig dünn sein, weshalb jedes magische Labor seinen Ehrgeiz darin setzt, diese Generatoren aus möglichst dünnen Folien herzustellen. Dabei schwankt die Dicke des Generators zwischen 0,5 und 2 mm. Seine Wirkung ist durch nichts zu steigern, auch nicht durch den Level 60 Zauber des *Magie-Manipulation* Zaubers. Die Herstellung dieser Generatoren erfordert wie sonst auch Rohmaterial im Wert von 0,25 - 0,5 SL je 1 mm³, das ergibt Kosten von 12,5 - 50 BM je 1 mm².

Die gewonnene magische Energie kann in eine angekoppelte MP-Speicher-Rune geleitet werden. Dabei wird allerdings die Regenration blockiert, wenn diese Speicherrune gerade aktiv in einen Spruch mit eingebunden ist (analog dazu, dass Magier/innen nur MP regenerieren wenn sie gerade nicht zaubern). Der typische Ausweg bei permanenten magischen Gegenständen ist, dass zwei MP-Speichereinheiten mit eigenem Generator eingebaut werden, aus dem sich die Magierunen jeweils abwechselnd die MP für die Magie holen. Während der eine Speicher in Betrieb ist, wird der zweite aufgeladen. Dieses erfordert wenn es schnell gehen soll entsprechende Überkapazität an MP-Generatoren: so können 2 MP-Generator-Einheiten bereits in 5 Minuten 1 MP regenerieren. Kann ein Speicher nicht alle MP aufnehmen, so verfallen die zusätzlichen MP einfach.

MP-Verbrauch dauerhafter magischer Runen

Die dauerhaften Runen haben einige Besonderheiten was ihren MP-Verbrauch angeht:

Pseudo-KP: Anders als einmalige Runen wird bei dauerhaften Runen die Energie der Magie die aus KP gezogen wird nicht (außer beim allerersten Mal) zugeführt, deshalb verbrauchen sie zusätzliche MP und zwar genau

1 MP je notwendigen KP.

Diese bedeutet konkret, dass:

- die Startkosten für jeden Zauber um einen MP höher liegen als normal;
- Runen müssen für die Zeitdauer von Sprüchen die doppelten MP aufbringen.

Diese abweichenden Verbräuche sich natürlich bei der Konzeption (s.u.) magischer Geräte zu berücksichtigen.

Grundladung: Eine einsatzbereiter Runenkomplex ist immer mit **1 MP je 10 Standardrunen** geladen, zusätzlich zu den MP-Speicher-Runen. Diese zusätzlichen MP müssen von den MP-Regeneratoren nach jeder Auslösung ersetzt werden, bzw. aufgeladen werden bevor die Runen erneut bereit sind.

Herstellung magischer Materie

Die in den vorigen Absätzen beschriebenen Möglichkeiten, Magie mit Materie zu verknüpfen unterliegen einigen allgemeinen Einschränkungen:

Herstellungsweise: Die Herstellung dieser Materie kann grundsätzlich nicht magisch erfolgen. Sämtliche Zauber, die in irgendeiner Form Materie ändern, können keine magische Materie produzieren, dieses kann immer nur auf alchemistischen Wege erfolgen. Natürlich ist es möglich, dass einzelne alchemistische Geräte magisch arbeiten, allerdings nur solange dieses nicht direkt die Behandlung der Materie betrifft.

Laboraufwand: Grundsätzlich ist ein großes Labor erforderlich, dessen Ausrüstung selber einen enormen Wert hat (einige tausend GS) und das kaum als Reisegepäck in Frage kommt (es sei denn ein größerer Transportwagen mit besonders guter Federung und ca. 1 - 2 Tonnen Ladekapazität zählt noch als „Reisegepäck“). Neben umfangreichen chemischem Gerät gehören auch leistungsfähige Schmelzöfen zu den Erfordernissen, da die meiste magische Materie irgendwann im Laufe ihrer Herstellung einen Schmelzprozess benötigt. Dabei ist die Anforderung an den Ofen meist um so höher, je mächtiger die hergestellte Magie sein soll. Sehr mächtige magische Gegenstände erfordern deshalb entweder magisch verstärkte Öfen mit mehreren tausend Grad Arbeitstemperatur oder anderweitige Hitzequellen wie Vulkanschmieden.

Zeitaufwand: Die Herstellung der Materie ist keine Angelegenheit von Stunden sondern von Tagen oder Wochen, da zahlreiche Arbeitsschritte erforderlich sind, die auch selten durch Tricks beschleunigt werden können. Aufgrund der hohen Kosten können es sich auch die meisten Großmagier/innen kaum erlauben, magische Materie in größeren Mengen auf Vorrat zu produzieren.

Der konkrete Bau von magischen Geräten hingegen kann sehr schnell sein, dabei erfordert jede einzelne Rune (wenn das Material vorgefertigt ist) nur ca. 2 - 5 Minuten.

Personalaufwand: Da nahezu jeder Einzelschritt sehr hohe Anforderungen an die arbeitende Person stellt, müssen die Großmagier/innen die meiste Arbeit selbst erledigen. Hilfskräfte im Labor müssen selber über sehr umfangreiche Kenntnisse in Alchimie verfügen. Dabei kann eine Hilfskraft ungefähr $(100 \times \text{EW(Alchimie)} / 75) \%$ der Arbeitsschritte übernehmen, so dass allenfalls gute Alchimist/innen als AssistentInnen für die Großmagier/innen in Frage kommen. Dazu kommt natürlich das Problem, ob der / die Großmagier/in sich bei dieser Arbeit auf andere Personen verlassen möchte, bzw. diese als Mitwisser/innen dieser Arbeit haben will. Deshalb haben die meisten Großmagier/innen einen kleinen Mitarbeiterstab von 1 bis 5 Assistent/innen, denen sie vertrauen können und machen nebenbei einen großen Teil der Arbeit selber.

Konzeption magischer Gegenstände

Bei der Konzeption magischer Gegenstände sind einige Grundregeln nützlich:

- **Sprüche und benötigte Zusatzrunen:** Zunächst sollte man sich die wesentlichen Zauber des Gegenstands über-

legen, ggf. nötige Aufnahme- und Auslösezauber, Analyse-Runen und Lenkungs-Runen. Je Element entstehen dabei für die Runen ca. 0,5 GS und für das Verbindungsmaterial ca. 0,5 SL Rohmaterialkosten, Material mit 20 mm³ Volumen und ca. 0,16 g. Gewicht wird verbraucht. Dabei müssen auch die Kapazitätsgrenzen der einzelnen Runen berücksichtigt werden und ggf. Mehrfachrunen oder übergroße Runen verwendet werden: (Spruchlevel = 50 / Standardrune, Verstärkungslevel = 25 / Standardrune).

- **Zwei-Ebenen-Konzepte und intelligente MP-Speicher-Verknüpfung:** um den Aufwand an MP-Speicher und Regeneratoren möglichst gering zu halten, kann es sich lohnen die folgenden zwei Konzepte anzuwenden:
 - durch Vorschalten von *Magiefelder Nutzen* Runen kann der MP-Verbrauch eventuell drastisch reduziert werden. Diese Konzept kann bei sehr einfachen Geräten aber auch ineffektiv sein. Außerdem kann nur ein solcher Spruch innerhalb von 1 m wirksam sein, so dass außer bei sehr großen Geräten nur eine solche Rune möglich ist. Ein weiteres Problem kann die Anwesenheit von Personen sein, die diesen Spruch ebenfalls benutzen wollen, weshalb die meisten Geräte so konzipiert sind, dass sie zumindest für eine gewisse Zeit auch ohne diesen Zauber funktionieren.
 - durch intelligentes Zu- und Abschalten der MP-Speicher lassen sich unter Umständen die notwendigen MP-Speicher deutlich reduzieren, insbesondere bei dauerhaften Geräten, die im Prinzip während der Wirkungszeit wieder aufladen müssen. Dabei werden dem Spruch zunächst nur die für den Start benötigten Punkt aus einer entsprechend großen Rune zugeführt, bei der Fortdauer erhält er die MP bereits aus einer davon getrennten Rune und die erste wird bereits wieder aufgeladen.
- **MP-Reservoir und Generatoren:** Die meisten magischen Geräte haben bei dauerhaftem Betrieb ca. 10 Min. Wirkungsdauer und benötigen dabei dann 2 getrennte MP-Speicherreservoirs für Start und Fortdauer. Besonders wirksame Geräte zaubern in kürzeren Intervallen (mit stark überlappenden Nachwirkungszeiten!) und haben außerdem mindestens ein zusätzliches Ersatz-MP-Reservoir und benötigen entsprechend mehr Generatorkapa-

zität und Speicherkapazität. Einfache Geräte mit Aufladepausen benötigen nur ein MP-Reservoir mit MP-Generator. Diese sind manchmal auch für längere Aufladungszeiten ausgelegt. Je 20 MP Speicherreservoir wird dabei eine zusätzliche bzw. eine entsprechend größere Rune benötigt (ca. je 0,5 GS, 10 mm³, 0,08 g.). Je 1 MP Generatorkapazität werden zusätzlich ca. 1,5 GS benötigt (15 mm³, 0,12 g. Gewicht).

Hier ist der MP-Verbrauch von Runen zu bedenken:

- für jeden KP wird ein MP verbraucht,
- ein Runenkomplex muss mit 1 MP / 10 Standardrunen aufgeladen sein um betriebsbereit zu sein.

- **Resistenzen etc.:** Die meisten magischen Geräte besitzen auch Schutzzauber. Am häufigsten sind dabei Resistenzrunen und Schutzrunen gegen magische Entdeckung (Tarnen von Magie). Manche Gegenstände besitzen auch Schutz gegen physische Beschädigung (Versteifungs-Zauber). Diese sind bei der Berechnung der Runenanzahl und MP-Kapazitäten zu berücksichtigen.

- **Realkosten:** Die Kosten magischer Gegenstände liegen natürlich weit über den Rohmaterialkosten, da Großmagier/innen sich ihre Arbeitszeit teuer bezahlen lassen. Insbesondere ist auch zu bedenken, dass, wenn besondere Anforderungen an einen Gegenstand gestellt werden (z.B. AEW mindestens 200), oft mehrere Versuch gemacht werden müssen, bis ein einzelner Arbeitsschritt in genügender Qualität gelingt. Überschlagsmäßig beträgt jeweils:

Herstellungsaufwand: mit Berücksichtigung der Zeitaufwendungen und der benötigten Labormaterialien, beträgt der Herstellungspreis für magische Gegenstände etwa das 10 bis 20-fache der Rohmaterialkosten. Die reine Herstellung der magischen Materie für verschiedenen Runen kostet das 5 - 15-fache des Rohmaterialwerts.

Werden aus der Verbindungsmaterie längere Leitungen hergestellt, so kostet die Herstellung solchen Drahtes ca. das 2 - 5-fache der reinen Rohmaterialkosten

Handelspreise: Im allgemeinen Handel erzielen sie aber aufgrund ihrer Seltenheit meist weit höhere Preise, oft etwa das 50 - 200-fache des Rohmaterialpreises, wenn sie überhaupt zu erhalten sind.

Seelenwanderung

Ein zweites Magiesystem in **Tjoste** ist die Magie der Seelenwanderer/innen. Diese Magie wird ebenfalls an magischen Universitäten gelehrt. Ihr Umfang entspricht dem eines speziellen Magiebereichs im Wissenschaftlichen Magiesystem, allerdings ist sie in ihrer Art so unterschiedlich, dass sie ein völlig anderes System magischer Wirkung darstellt und unabhängig vom Wissenschaftlichen Magiesystem ist. Seelenwanderer/innen lernen deshalb völlig eigene Fertigkeiten, ebenso wie anderen Magier/innen steht es ihnen offen, zusätzlich weitere magische Grundfertigkeiten zu erlernen (s.o.).

Bei der Seelenwanderung geht es darum, die Seele, die Sitz der magischen Fertigkeiten und des Bewusstseins (des „Ich-Gefühls“) ist, vom Körper zu lösen. Dabei wird mit Hilfe magischer Energie die eigentlich an den Körper gebundene Seele in ein astrales magisches Feld übertragen. Dieses kann dann vom Körper gelöst werden, was den Seelenwanderer/innen ermöglicht, als mehr oder weniger unsichtbare Geistwesen (s.u.) umher zu wandern und sogar in andere Körper einzudringen. Dabei bleibt der eigene Körper in einem Zustand der Bewusstlosigkeit zurück, ist allerdings stets mit der Seele verbunden und erfüllt nach wie vor alle Funktionen unterhalb der obersten Bewusstseins Ebenen. Über die Verbindung kann die freie Seele weiterhin auf alle Fähigkeiten des Gehirns zurückgreifen und die Intelligenz und die Erinnerungen ihres Körpers nutzen, obwohl sie diese nicht direkt selbst besitzt. Allerdings kann es hier zu Problemen kommen, wenn die Seele einen fremden Körper besetzt, und die bewusste Intelligenz des besetzten Körpers deutlich unter derjenigen des eigenen Körpers liegt (s.u.).

Grundlagen der Seelenmagie

Stufensystem

Die Magie der Seelenwanderung ist in Stufen aufgebaut. Dabei können Sprüche immer nur erlernt werden, wenn bereits ein Spruch der nächst-niedrigeren Stufe auf mindestens dem gleichen EW beherrscht wird. Also muss zunächst ein Spruch der Stufe 1 dann einer der Stufe 2 ... erlernt werden. Allerdings gibt es mehrere (meist 2) Sprüche je Stufe, so dass Seelenwanderer/innen nicht völlig festgelegt sind in ihrer Lernreihenfolge. Dazu können sie eine magische Verstärkungsfertigkeit, *Seelenwanderung*, erlernen.

Als alternative Verstärkungsfertigkeit gilt hier auch die Fertigkeit *Universal magie* des Wissenschaftlichen Magiesystems.

Die Sprüche der einzelnen Stufe sind mit den üblichen Angaben im Buch der Fertigkeiten aufgeführt. Dort sind auch alle speziellen Sachverhalte der einzelnen Sprüche dargestellt, die hier folgenden Kapitel beschränken sich auf allgemeingültige Aspekte der Seelenwanderung.

Außerdem können Seelenwanderer/innen wie wissenschaftliche Magier/innen die Fertigkeit Magiepunktpotential lernen um ihre Magiepunkte zusätzlich zu steigern.

Aufbau eines Seelenzaubers

Spruch

Wird ein Seelenwanderungs-Zauber ausgeführt, so besteht dieser zunächst einmal aus dem magischen Spruch selber. Alle anderen Bestandteile sind Zusätze, die nicht unbedingt beherrscht werden müssen. Der EW(Spruch) schränkt außerdem den EW(Zaubern) ein mit

$$\text{EW(Zaubern)} \leq 3 \times \text{EW(Spruch)}, \\ \text{ab EW(Spruch)} = 25 \text{ unbegrenzt.}$$

Verstärkungsfertigkeit

Wie bei den anderen Magiesystemen gibt es für Seelenwanderer/innen magische Verstärkungsfertigkeiten, die nach dem System von Basis- und Spezialfertigkeit den EW(Zaubern) verbessern.

Übertragungsfertigkeiten

Die Seelenwanderung enthält eine Reihe von Übertragungsfertigkeiten, die wie ein Spruch zu lernen sind. Mit ihnen werden Sinne oder Aktionsmöglichkeiten auf die Seele übertragen. Allerdings müssen diese Fertigkeiten nicht als eigene Zauberei ausgeführt werden, wenn sie mit dem *Körper-Verlassen* Zauber ausgeführt werden.

Dabei gilt für sie der AEW(Zaubern) dieses Zaubers, auf den Abzüge zu machen sind, wenn die Übertragungsfertigkeit nicht auf dem selben Niveau wie der *Körper-Verlassen* Zauber beherrscht wird. Auch hier gilt bei nicht voll gelernten Fertigkeiten die Einschränkung, dass der EW(Zaubern) maximal der dreifache EW(Übertragungsfertigkeit) ist, was den EW ggf. entsprechend erniedrigen kann. So kann es passieren, dass das Verlassen erfolgreich ist, die Übertragung aber scheitert.

Ausführung von Seelenzauber

EW(Zaubern) und Modifikationen

Wie in allen anderen Magiesystemen, muss bei jeder Ausführung eines Zaubers ein AEW(Zaubern) gemacht werden. Der EW(Zaubern) ergibt sich dabei zunächst wie auch im Wissenschaftlichen Magiesystem aus dem EW des verwendeten Spruchs und der Verstärkungsfertigkeit *Seelenwanderung*:

$$\text{EW(Zaubern)} = \text{EW(Spruch)} + \text{EW(Seelenwand.)}$$

Dabei wird bei jedem weiteren Spruch, den eine Seele bzw. ein/e Seelenwanderer/in ausführt erneut gewürfelt. Modifiziert wird dieser AEW(Zaubern) nur durch die Differenz zwischen der Stufe des ausgeführten Spruchs und der höchsten beherrschten Stufe, und zwar mit

WM+2 je Stufe Differenz.

Sind dabei die Sprüche einer Stufe nicht bis auf EW = 25 erlernt worden, so verringert sich dieser Bonus auf jeweils **WM+(maximaler EW(Stufe) / 10)** je Stufe Differenz (ab-runden!).

Auch hier gilt die Einschränkung, dass der EW(Zaubern) nicht größer als das Dreifache des EW(Spruch) sein kann, wenn der EW(Spruch) unter 25 liegt:

bei EW(Spruch) < 25:

EW(Zaubern) ≤ 3 × EW(Spruch)

MP-Verbrauch

Bei den Sprüchen der Seelenwanderer/innen gilt für den Verbrauch an Magiepunkten als Grundregel, dass ein Spruch der Stufe X genau (5 × X) MP kostet. Allerdings weichen einige Sprüche von diesem Wert ab, dieses ist aber auch bei den jeweiligen Sprüchen angegeben.

Wie bei anderen Magie-ausübenden Personen auch, regenerieren sich die MP mit 1 MP je 10 Minuten, in denen keine Zauber ausgeführt werden. Wenn sich die Seele außerhalb des Körpers befindet zählt dieses immer wie die Ausführung eines Zaubers, d.h. während einer Seelenwanderung können keine MP regeneriert werden! Die Wirkungs-dauer von Zaubern der Seelenwanderung hingegen ist als Zeit ohne Magieausübung einzustufen.

Ausführungsart

Alle Magie der Seelenwanderung ist von ihrer Art her mentale Magie, die ausführende Person muss sich lediglich auf die Magie konzentrieren. Deshalb ist auch jeder Spruch problemlos für die freie Seele ausführbar.

Zauberdauer

Die Zauberdauer ist bei den einzelnen Sprüchen angegeben. Sie sinkt bei den meisten Sprüchen mit zunehmender Beherrschung der Seelenmagie. Dabei ist im Buch der Fertigkeiten immer eine Dauer von **(Basiszeit / Max.-Stufe) s** angegeben. Dabei gibt Max.-Stufe die höchste Stufe an, auf der ein Spruch der Seelenmagie beherrscht wird.

Diese Formel gilt so nur, wenn alle Stufen bis zur höchsten auf EW 25 beherrscht werden. Ansonsten gilt die folgende Formel:

$$\begin{aligned} \text{Zauberdauer [s]} = & \text{Basiszeit} \times 25 \\ & / (\text{höchster EW(Stufe 1)} \\ & + \text{höchster EW(Stufe 2)} + \dots \\ & + \text{höchster EW(max.-Stufe)}). \end{aligned}$$

Diese Formel ist mit der ersten identisch, wenn alle Stufen auf 25 beherrscht werden.

Konzentration

Die Konzentration während der Ausführung eines Seelenzaubers ist total - wie in der Startphase beim Wissenschaftlichen Magiesystem (vgl. dort). Der Körper hat höchstens B2 und ist völlig wehrlos, allerdings dürfte er normalerweise total unbewegt sein, da ein von der Seele verlassener Körper keine bewussten Handlungen ausführen kann

(s.u.). Der Körper bildet für Angriffe ein praktisch unbewegtes Ziel, erhält er während der Zauberdauer einen schweren Treffer, bricht der Zauber ab.

Zauber, die die freie Seele ausführt, erfordern die gleiche Konzentration. Das bedeutet konkret, dass die Seele während des Zauberns so unbeweglich ist wie analog ein Körper wäre, und keine anderen Fertigkeiten ausüben kann, die Konzentration erfordern.

Bei Zaubern die danach noch weiter wirken, muss sich ein/e Seelenwanderer/in während der weiteren Wirkungs-dauer allerdings überhaupt nicht auf die Magie konzentrieren.

Kritische Fehler

Unterläuft einer Zaubern Person ein kritischer Fehler bei einem Seelenwanderungs-Zauber, so sind die Folgen meist nicht sehr drastisch. Die Folgen werden mit einem W%-Wurf nach der allgemeinen Tabelle für kritische Fehler bestimmt. Dabei gibt es zwei Faktoren, welche den Fehlerwurf modifizieren.

Stufe: Abhängig von der verwendeten Magiestufe und der höchsten beherrschten Stufe werden für die Wirkung des kritischen Fehlers **WM+ 5 x (höchste Stufe - benutzte Stufe - höchste Stufe)** genommen.

Entfernung: Je weiter eine Seele von ihrem eigentlichen Körper weg ist, desto stärker kann die Wirkung eines Fehlers werden. Je 20 m Entfernung zwischen Seele und Körper gibt es WM-1 zu dem Fehlerwurf.

Damit ist der Fehlerwurf insgesamt:

$$\text{W\%} + 50 + (5 \times (\text{höchste Stufe} - \text{benutzte Stufe}) - (\text{Distanz(Seele)[m]} / 20))$$

Jeder kritische Fehler beendet eine gerade vorgenommene Seelenwanderung. Befindet sich die Seele außerhalb des Körpers, so schnell sie in Sekundenbruchteilen in den eigenen Körper zurück.

Hindernisse: Ist die Verbindung zum Körper blockiert (s. Bewegungseinschränkungen, Umgehen ist aber immer möglich egal wie weit die Steckte dabei wird), so erfolgt unter ungünstigen Umständen kein Zurückschnellen, was für die freie Seele, die trotzdem alle Folgen des kritischen Fehlers erleidet, sehr unangenehm werden kann. Um dieses zu vermeiden hat sie je nach ihren Fertigkeiten verschiedene Möglichkeiten:

- 1.) Die Seele führt sofort ein freiwilliges Zurückschnellen aus, was ihr einmal möglich ist, hierfür wird der Zustand vor dem kritischen Fehler genommen, d.h. sie hat in der Regel alle notwendigen MP und KP um diese Zurückschnellen regulär mit den entsprechenden Folgen auszuführen (s.u.).
- 2.) Beherrscht die Seele die notwendigen Telekinese-Zauber um das Hindernis zu überwinden, so hat sie als zweite Chance die Möglichkeit diese auszuführen (egal wie lange sie eigentlich dauern) und die Folgen sind ebenfalls wie bei einem freiwilligen Zurückschnellen.

Die schlimmst-mögliche Wirkung ist damit im Nahbereich entsprechend zum Wissenschaftlichen Magiesystem auf oder unter dem Level. Befindet sich eine Seele sehr weit

weg von ihrem Körper, so kann die Wirkung auch drastischer sein, ab einer Entfernung von 1000 m auch tödlich. Eine solche Entfernung ist allerdings selten, da sie alleine bereits 50 MP allein für die Entfernung erfordert.

Kritische Erfolge

Ein kritischer Erfolg wirkt zum einen, indem er jede Resistenz oder andere Abwehr bzw. Duellhandlung überwindet, die nicht ebenfalls kritisch-erfolgreich ist. Zum anderen kann die zaubernde Person **1W3** der nachfolgend aufgeführten Verbesserungen vornehmen, sofern sie in der speziellen Situation einen Sinn ergeben:

- **Halbierung der MP-Kosten**
- **Halbierung der Zauberdauer**
- **Verdoppelung von Reichweite / Wirkungsber.**
- **Verdoppelung der Wirkungsdauer**

Dabei kann auch eine Verbesserung mehrfach vorgenommen werden, wobei dann allerdings die entsprechende Wirkung verdreifacht, vervierfacht etc. wird.

Die freie Seele

Ist die Seele erst einmal aus dem Körper gelöst worden, so ist sie im Prinzip frei beweglich, ohne dass diese Bewegung dabei als magische Handlung extra ausgeführt werden müsste, was sie streng gesehen natürlich ist. Für die freie Seele ist ihre Fortbewegung eine völlig natürliche Sache, wie körperliche Bewegung für ein normales Wesen, obwohl es sich streng genommen um permanente Magieausübung handelt. Dabei sind allerdings ein paar Einschränkungen wirksam.

Sichtbarkeit

Die freie Seele ist, wie andere Geistwesen auch, nicht unbedingt unsichtbar. Zum einen ist sie als Sitz des Bewusstseins durch entsprechende Zauber zu entdecken, zum anderen schleppt sie ein Schattenbild ihres Körpers mit sich herum, ihren Astralkörper, der dem Zustand des verlassenen Körpers entspricht, auch wenn sich dieser während der Seelenwanderung ändert. Dieser Astralkörper steht normalerweise aufrecht und die Seele befindet sich immer genau in der Mitte des Kopfes. Bewegt sich die Seele so vollführt der Astralkörper entsprechende Bewegungen, dieses ist eine völlig unbewusste Kopplung die nur durch bewusste Willensakte durchbrochen werden kann.

Entscheiden für den Grad an Sichtbarkeit ist dabei der AEW(Körper-Verlassen):

Sichtbarkeit = $50 \pm (\text{AEW(K.-Verl.)} - 100) [\%]$, maximal 95 %, minimal 5 %.

Ist dieser so gerade eben gelungen so ist die Seele praktisch zu 50% sichtbar bzw. zu 50% durchsichtig. Ist der AEW besser als 100 gewesen, so steht es der/m Seelenwander/in offen, in welche Richtung sie / er die Sichtbarkeit ändern möchte. Ist die zaubernde Person mit dem Grad an Sichtbarkeit nicht zufrieden, so steht es ihr frei, den AEW(Körper-Verlassen) zu wiederholen. Dazu muss sie nicht erst in den Körper zurückkehren, dieses kann jederzeit und in beliebigen

gem Abstand zum Körper geschehen. Es gilt immer der letzte AEW.

Es bleibt aber auch bei einem AEW von 145 oder höher bei einer Sichtbarkeit von 5 bzw. 95 %. Dabei gilt für die verschiedenen Sichtbarkeitsstufen:

5 - 25 %: Die Seele ist nahezu unsichtbar. In Situationen wo sie im Sichtbereich von Wesen ist, muss diesen ein AEW(Wahrnehmung) mit $\text{WM} + (2 \times \text{Sichtbarkeit})$ gelingen, damit sie die Seele bemerken. Tarnt bzw., versteckt sich die Seele bewusst, so ist ein AEW(Tarnen) unter normalen Umständen automatisch kritisch erfolgreich.

26 - 75 %: Die Seele ist weder unsichtbar, noch wirkt sie wie ein natürliches Lebewesen. Will sie sich tarnen oder verstecken, so erhält sie $\text{WM} + (100 - \text{Sichtbarkeit})$ auf entsprechende AEW, diese Regel gilt auch bei Sichtbarkeit über 75 %.

76 - 95 %: Die Seele wirkt fast wie ein normales Lebewesen. Andere Wesen bemerken ihren durchscheinenden Charakter normalerweise nur wenn ein AEW(Wahrnehmung) mit $\text{WM} + (2 \times (100 - \text{Sichtbarkeit}))$ gelingt. Dieses fällt allerdings immer auf, wenn die Seele in grellem Licht ist.

Dabei bieten beide Extrempunkte der Sichtbarkeit Vor- und Nachteile. So ist eine gut sichtbare Seele z.T. wie ein unverwundbarer Körper einsetzbar (s. Aktionsmöglichkeiten). Die Vorteile einer nahezu unsichtbaren Seele liegen auf der Hand. Bei beiden Situationen bleibt allerdings ein kleines Risiko, dass es entdeckt wird und deshalb schief geht.

Eine Sichtbarkeit von 0 oder 100 % lässt sich allerdings durch andere Magie herstellen, z.B. durch die Level *Unsichtbarkeit* und *Farbe des Umformen* Zaubers aus dem Wissenschaftlichen Magiesystems angewandt auf die Seele (Objektgewicht wie Körpergewicht, die Wirkung verschwindet wenn die Seele in einen Körper eindringt, bzw. in ihren eigenen zurückkehrt).

MP-Verbrauch

Die freie Seele bleibt stets an ihren Körper gebunden, zu dem es sie ständig zurückzieht. Deshalb kostet es die Seele Kraft, sich von dem Körper zu entfernen. Dabei verliert die Seele jeweils **1 MP je 20 Metern**, die sie sich von ihrem Körper wegbewegt hat. Diese MP verbraucht sie immer einmalig, wenn sie während einer Seelenwanderung erstmalig die jeweilige Entfernungsgrenze überschreitet. Bewegt sie sich zwischenzeitlich wieder näher zu ihrem Körper, so verliert sie beim erneuten Überschreiten einer solchen Entfernungsgrenze nicht noch einmal die MP.

Hat sich die magische Energie einer Seele auf diese Weise auf 0 MP reduziert, so kann sie sich nicht weiter von ihrem Körper entfernen, die nächste Entfernungsgrenze stellt für sie eine unüberwindbare Wand dar. Außerdem hat sie das Problem nicht ohne kritischen Fehler zurückkehren zu können - also sollte sie rechtzeitig umkehren.

Bewegungseinschränkungen

Luft und Flüssigkeit

Eine Seele kann sich auf natürliche Weise grundsätzlich nur in einer gasförmigen Umgebung (z.B. Luft) bewegen. Da sie allerdings keine echte Ausdehnung besitzt kann sie dabei auch durch kleinste Löcher hindurch (aber nicht beliebig schnell, s.u.). Flüssigkeiten und feste Materie kann eine Seele nicht aus eigener Kraft durchqueren. Hierzu kann sie aber telekinetische Magie anderer Magiesysteme verwenden, wenn sie diese beherrscht.

Dabei genügt ein normaler Bewegungs-Zauber zur Durchdringung von Flüssigkeiten, die Seele bewegt sich dann durch die Flüssigkeit hindurch. Endet eine solche Bewegung in einer Flüssigkeit, kann sich die Seele nur durch Magie weiterbewegen, ist aber in der Flüssigkeit unbegrenzt überlebensfähig (als Seele, die Probleme des zurückgelassenen Körpers bleiben natürlich, s.u.).

Feste Materie

Ein Teleport-Zauber ermöglicht die Überwindung von festen Wänden durch Teleportation in einen Hohlraum (mit Gas oder Flüssigkeit) hinter dieser Wand. Die Seele kann sich nicht in den festen Materialien aufhalten, genau wie ein normaler Körper. Bei solchen Zaubern gelten die jeweiligen Regeln des anderen Magiesystems, als müsste der Körper der/s Seelenwanderer/in bewegt werden.

Wird nachträglich der Verbindungsweg zwischen Seele und Körper abgeschnitten (z. B. durch Schließen einer luftdichten Tür), so stört dieses die Verbindung zwischen Seele und Körper zunächst nicht. Allerdings wird so die normale Rückkehr verhindert.

Freiwilliges Zurückschnellen der Seele

Ist der Seele der Rückweg durch undurchdringliche Hindernisse versperrt, so kann sie trotzdem unter bestimmten Umständen zurückkehren ohne telekinetische Zauber durchzuführen.

Regulärer Körper-Zurückkehren Zauber: Die einfachste Möglichkeit ist dabei, dass sie einen *Körper-Zurückkehren* Zauber ausführt. Ist dieser erfolgreich wird das Hindernis überwunden. Allerdings zählt dieser Erfolg als kritischer Fehler, wenn der Abstand zum Körper größer als 1 m ist, dabei ist die Wirkung immer mit **5W10 + Entfernungswirkung** zu bestimmen, egal wie hoch die höchste beherrschte Stufe ist. Ist die Entfernung zum Körper geringer als 1 m ist der Ablauf des Zaubers völlig normal und wird durch das Hindernis nicht gestört.

Körper-Zurückkehren Zauber ohne MP / KP: Hat die Seele keine Magiepunkte oder KP mehr kann sie noch in ihren Körper zurückkehren, wenn dieser nicht weiter als 1 m entfernt ist. Hierzu macht sie einen imaginären *Körper-Zurückkehren* Zauber, der als kritischer Fehler zählt, dessen Wirkung wie bei einem Zauber der höchsten Stufe in 500 m Entfernung mit **10W10** ermittelt wird.

Hat die Seele keine MP oder KP und befindet sich weiter als 1 m von ihrem Körper entfernt, so hat sie keine Möglichkeit der Rückkehr!

Bewegungswerte

Eine Seele bewegt sich stets fliegend / schwebend und es steht ihr jede beliebige Richtung offen, die nicht blockiert ist. Gewohnheitsmäßig bewegt sich eine Seele in einer normalen Umgebung so, wie sich der / die Seelenwanderer/in bei körperlicher Anwesenheit bewegen würde, sie kann aber mühelos zu fliegender Bewegung wie in völliger Schwerelosigkeit übergehen, wenn sie sich darauf konzentriert.

Die Bewegungswerte einer freien Seele entsprechen den Werten ihres Körpers beim Laufen. Das Bewegungssystem ist hier völlig analog anzuwenden, wobei aber jeder AEW(Konstitution) durch einen AEW(Magietalent) ersetzt wird. Dabei gibt es ebenso Erschöpfung und Regeneration wie beim realen Körper. In Situationen, wo ein Körper KP verloren würde, verliert eine freie Seele allerdings entsprechend MP (s.u.).

Verlangsamung durch Engpässe

Eine Seele ist zwar im Prinzip ohne räumliche Ausdehnung, aber unter beengten Bedingungen wird sie schwerfälliger, so als werde die Luft dicker und leiste mehr Widerstand. Dieses hängt mit ihrem Astralkörper zusammen, nur wenn dieser sich völlig unbehindert mitbewegen kann, ist die Bewegung der Seele ohne Einschränkungen. Ohne Einschränkungen kann sich die Seele deshalb nur bewegen, wenn sich auch ein entsprechender realer Körper unbeeinträchtigt bewegen könnte.

Abbremsen vor einem Engpass

Die freie Seele eines/r Seelenwanderer/in kann nicht einfach mit vollem Tempo in einen Engpass stürmen, sondern muss am Beginn des Engpasses praktisch auf $B = 0$ abgebremsen haben. Hat sie dieses nicht, so erleidet sie Schaden (s.u.) wie ein Körper, der mit der entsprechenden Geschwindigkeit aufprallt. (s. *Gesundheit ...*, *Stürze*)

Grundgeschwindigkeit in Engpässen

Ist der Platz zu beengt, als dass der Körper normal Laufen könnte, so verringern sich ihre Bewegungswerte entsprechend. Als Grundregel gilt hier für in etwa kreisförmige oder quadratische Löcher:

$$B(\text{maximal}) = 5 \times \text{Lochdurchmesser [m]}$$

Umgerechnet in m/s bedeutet diese Regel:

$$\text{Strecke je } s \leq \text{Lochdurchmesser}$$

Bei länglichen Lochquerschnitten wird als relevanter Wert der Mittelwert aus größtem und kleinstem Querschnitt genommen, beim Übergang zum länglichen Spalt zählt allerdings der höhere Durchmesser höchstens als $6 \times$ so groß wie der kleinste, weshalb für einen langen Spalt gilt:

$$B(\text{maximal}) = 15 \times \text{Spaltbreite [m]}$$

$$\text{Stecke je } s \leq 3 \times \text{Spaltbreite}$$

Ist der / die Seelenwanderer/in deutlich kleiner oder größer als ein Mensch, so ändert sich dieses Formel proportional zu seiner Körpergröße, also z.B. für ein halb so großes We-

sen (Hobbit) doppelte Bewegungsweiten, für ein nur 1/6 so großes (Elfen) sechsfache Bewegungsweiten usw.

Für einige Standardsituationen sind in der folgenden Tabelle Geschwindigkeiten und notwendige Zeitdauer einer Engpassdurchquerung für einen Menschen berechnet:

Situation	Engpass	Geschw.	Zeitdauer
geschlossene Tür (Dicke 3 cm)	Seitenspalt, 0,5 mm	1,5 mm/s	20 s
	Schwellenspalt, 2 mm	6 mm/s	5 s
	Schlüsselloch, ≈ 6 - 24 mm	15 mm/s	2 s
	grober Riss, 3 mm Spalt	15 mm/s	2 s
	feines Loch, ≈ 0,5 mm	0,5 mm/s	1 Min.
	Porenloch, ≈ ≤ 0,01 mm	≤ 0,01 mm/s	≥ 50 Min.
grobe Steinmauer (Dicke 25 cm)	offen Fuge, 2 mm	6 mm/s	41 s
	Mörtelriss, 0,1 mm	0,3 mm/s	14 Min.
Fensterladen	Lamellen-Spalt, 6 mm, l = 4 cm	18 mm/s	2,2 s
	Seitenspalt (aufliegend 1,5cm), 1 mm	3 mm/s	5 s

Magischer Kraftakt für höhere Geschwindigkeit

Ein/e Seelenwanderer/in kann sich auch in Form eines Kraftaktes schneller durch einen Spalt quetschen, allerdings kostet dieses Magiepunkte. Dabei kann sie für je zwei eingesetzte Magiepunkte ihre Geschwindigkeit verdoppeln:

$$B = B(\text{Engpass}) \times 2^{(\text{MP} / 2)}.$$

Im Überblick heißt dieses:

2 MP: $2 \times B$	4 MP: $4 \times B$
6 MP: $8 \times B$	8 MP: $16 \times B$
10 MP: $32 \times B$	12 MP: $64 \times B$
14 MP: $128 \times B$	16 MP: $256 \times B$
18 MP: $512 \times B$	20 MP: $1024 \times B$

So würde z.B. die Holzpore in der obigen Tabelle bei Einsatz von 10 MP in 1,5 Min., bei 20 MP in nur 3 s durchquert werden. Diese Beschleunigung hält aber jeweils höchstens 2 Minuten an. Bei jedem neuen Engpass müssen erneut MP investiert werden, auch wenn innerhalb der letzten 2 Minuten schon MP zur Beschleunigung benutzt wurden.

Pseudo KP- LP-Verluste der freien Seele

Die freie Seele kann in verschiedene Situationen kommen, wo ein Körper KP oder LP verlieren würde. Allgemein betrifft die Seele dabei jede Situation in der ein realer Körper LP oder KP verlieren würde, und bei dem die Seele eine Kopplung zu dem Ereignis hat. Das sind:

- Konditionsverluste an KP, z.B. wenn bei schneller Bewegung nach dem Bewegungssystem KP einzusetzen sind, um nicht langsamer zu werden.

- Verletzungen durch kleine Gegenstände nur wenn die Seele *Seelensinn Tasten* aktiviert hat und nur in den Bereichen, in denen der Tastsinn aktiviert ist (an den astralen Händen und Füßen ist er immer aktiv). Dieses ist z.B. der Fall, wenn die Seele beim Tasten in scharfe Klingen greift, oder in dieser Situation an Hand oder Fuß getroffen wird, was normalerweise LP-Schaden zur Folge hätte.
- Verletzungen durch Gegenständen größer als die Seele bedeuten immer Pseudo KP und LP-Verluste, ebenso Zusammenprall mit ähnlich großen Hindernissen (Aufprall).
- Verletzungen durch Magie immer.

In einem solchen Fall erleidet auch die Seele einen gewissen Schaden, allerdings nur an ihrem MP-Vorrat, und zwar

1 MP je KP,

3 MP je LP.

Sind die MP der Seele erschöpft, so erleidet sie keine weiteren Abzüge.

Wahrnehmungen

Zu den Zaubern der ersten Stufe gehört auch die verschiedene *Sinn-Übertragung* Zaubern. So beherrschte Sinne können beim Verlassen des Körpers (aber auch später) auf die Seele übertragen werden.

Erfolgt die Übertragung beim Verlassen des Körpers, so ist kein zusätzlicher AEW(Zaubern) notwendig, es gilt der AEW des *Körper-Verlassen* automatisch mit. Hierbei ist natürlich zu beachten, das *Sinn-Übertragung* Zaubern, die nicht auf gleichem Niveau wie der *Körper-Verlassen* beherrscht werden, entsprechende Abzüge haben.

Soll später ein Sinn auf die Seele übertragen werden, oder auch zurück zum Körper, so ist jeweils ein AEW(Zaubern) für den *Sinn-Übertragung* Zaubern zu machen.

Die Seele setzt dann diese Sinne ein, als wäre der Körper an ihrem Ort anwesend. Die nicht übertragenen Sinne empfängt die Seele von ihrem zurückgelassenen Körper, allerdings ist ihr dabei stets bewusst, dass diese nicht der Wahrnehmung an ihrem eigenen Aufenthaltsort entsprechen, so dass sie diese nicht verwirren.

Aktionsmöglichkeiten

Die freie Seele kann außer ihren sinnlichen Wahrnehmungen zunächst keine körperlichen Aktivitäten entfalten. Analog zu der Übertragung von Sinnen kann sie aber zwei Handlungspotentiale übertragen bekommen. Das betrifft zum einen Sprache (und Geräusche) zum anderen manuelles Bewegen von Gegenständen (Details s. *Buch der Fertigkeiten*).

Die Übertragung erfolgt genauso wie bei den Sinnübertragungen, entweder automatisch beim Verlassen des Körpers oder hinterher durch einen separaten Zaubern.

Außerdem kann ein/e Seelenwanderer/in telekinetische oder andere Zaubern erlernen, indem sie die Fertigkeiten eines zweiten Magiesystems erwirbt. Beherrscht sie diese zur mentalen Ausführung stehen sie auch der Seele zur Verfügung.

Der seelenlose Körper

Der seelenlose Körper ist im Prinzip völlig hilflos. Er kann keine bewusste Handlung vollziehen, wie ein bewusstloses Wesen sackt er ohne Halt in sich zusammen. Deshalb empfiehlt es sich, beim Verlassen des Körpers diesen vorher in eine sichere Ruheposition zu bringen. Allerdings ist der Körperzustand nicht Bewusstlosigkeit sondern ein Trance, der es der Seele ermöglicht frei zu agieren.

Der Körper ist zwar weiterhin eigentlicher Sitz der Intelligenz, da aber das Bewusstsein auf die Seele übertragen wurde, ist er für psychische Magie unsichtbar. Die Seele hingegen ist über Sinn-Aufnahme Zauber zu entdecken. Außerdem hat der verlassene Körper keine magische Energie mehr, diese hat die Seele mit sich genommen, er ist also auch über Magieerkennung nicht zu entdecken.

KP-Verbrauch

Der verlassene Körper verliert KP. Dabei verliert er in der ersten Minute einen KP, in der darauf folgenden den nächsten, dann nach 4,5 Minuten. Dieses entspricht dem KP-Verbrauch bei den anderen Magiesystemen mit einem Zeitfaktor von 2:

bis Minuten	KP	bis Minuten	KP
1	1	50	10
2	2	60,6	11
4,5	3	72	12
8	4	82,6	13
12,5	5	98	14
18	6	112,6	15
24,5	7	128	16
32	8	144,5	17
40,5	9	162	18

Sind die KP des verlassenen Körpers auf 0 gesunken, fällt er in einen Koma-artigen Zustand, in dem er **je 2 Stunden 1 LP** verliert. Gerät der Körper dabei in kritische Bereiche ($LP < 5$), so erleidet er auch entsprechende Schäden und stirbt wie bei Verletzungen, wenn er unter 0 LP sinkt. Eine ausführlichere Tabelle der KP-Verluste ist im Anhang enthalten.

Verbindungen zur Seele

Der Körperzustand ist der freien Seele stets voll bewusst. Dabei laufen alle nicht auf die Seele übertragenen Wahrnehmungen weiterhin über den Körper und von dort zur Seele, die sie wahrnimmt, ohne dass es sie irritiert.

Psychische Magie, die auf die Seele angewandt wird, wirkt automatisch auch auf den Körper, und zwar in beiden Richtungen. Werden die Sinneseindrücke der Seele angezapft, können so auch die Sinneseindrücke des Körpers aufgenommen werden, was möglicherweise Rückschlüsse auf dessen Aufenthaltsort zulässt. Soll hingegen ein Sinn manipuliert werden, so ist bei Sinnen, die im Körper verbleiben sind, ein Magieduell mit dem *Körper-Verlassen* Zauber nötig, der zu Beginn von dem/r Seelenwanderer/in ausgeführt wurde. Nur im Erfolgsfall wirkt ein solcher Zauber dann auf den Körper weiter.

Verletzungen des Körpers

Rückkehr-Impuls

Erleidet ein verlassener Körper eine Verletzung (LP-Verlust), so gibt es einen Impuls an die Seele, zu ihrem Körper zurückzukehren. Dieses ist praktisch eine Instinkthandlung, um den Körper zu schützen und entspricht der instinktiven (blitzartigen) Ausführung eines *Körper-Zurückkehren* Zaubers. Dieser Rückkehr-Impuls wiederholt sich bei jeder einzelnen Verletzung, die der Körper erleidet. Hier sind vier verschiedenen Fälle möglich:

Nachgeben mit MP und KP: Gibt der / die Seelenwanderer/in diesem Impuls nach und hat noch ausreichend MP und KP um einen *Körper-Zurückkehren* Zauber auszuführen, so schnellst sie automatisch zu ihrem Körper zurück. Dabei muss sie die Kosten dieses Zaubers bezahlen und erleidet nur die negativen Folgen eines kritischen Fehlers, die aufgrund ihrer (großen) Entfernung vorkommen (1W10 je 100 m).

Keine MP oder KP vorhanden, Rückkehrstrecke frei: Die Seele muss dem Impuls nachgeben und erleidet dabei alle Folgen eines kritischen Fehlers von 5W10 + Entfernungswirkung (1W10 je 100 m).

Keine MP oder KP vorhanden, Rückkehrstrecke blockiert: Die Seele kann dem Impuls nicht nachgeben und kann nicht in den Körper zurückkehren. Als Blockade zählen dabei Engpässe nicht, nur wirklich Gas-dichte Hindernisse sind wirksam, auch Umgehen von Hindernissen ist möglich, egal wie weit die Strecke dadurch wird. Jedes mal bei einem solchen Impuls muss die Seele einen *Körper-Verlassen* Zauber ausführen, scheitert dieser kritisch, so erleidet sie die Folgen dieses kritischen Fehlers, aber ohne zurückzukehren.

Unterdrücken des Impulses (MP und KP vorhanden): Die Seele kann versuchen, den Impuls zu unterdrücken. Dazu muss ihr ein AEW(Körper Verlassen) mit WM-(2 × LP-Schaden) gelingen. Dabei verbraucht sie auch die entsprechenden MP und KP und wenn ein kritischer Fehler passiert, ist dieser voll wirksam.

Bewusstsein

Um als Seele agieren zu können, muss der zurückgelassene Körper bei Bewusstsein sein. Einzige Ausnahme ist der Fall, dass die Seele einen fremden Körper besetzt hält. Dann zählen dessen Bewusstseinszustände für die Seele unabhängig von dem Zustand ihres zurückgelassenen Körpers.

Die Seele ist an die Bewusstseinszustände ihres verlassenen Körpers gebunden, weshalb sie mit dem Körper in einen Schlafzustand verfällt oder schlimmstenfalls sogar ohnmächtig wird, wenn dieses dem Körper passiert. Allerdings passiert dieses nur durch Auswirkungen von außen (z.B. KO-Schlagen), oder wenn der Körper völlig übermüdet ist, wenn eine Seelenwanderung beginnt. Normalerweise ist der Körper in einem Trance, der sich nur unter solchen Umständen ändert, in denen auch ein normales, waches körperliches Wesen einschlafen oder ohnmächtig werden würde, dieses ist dann nach den dafür geltenden Regeln zu ermitteln.

Tod

Stirbt der Körper während der Seelenwanderung so bedeutet dieses im Regelfall auch den Tod der Seele. In seltenen Fällen entstehen so auch Geistwesen, die Umstände dazu sind aber eigentlich nicht kontrolliert herstellbar (Spielleistungsentscheidung)

Seelenmagie im fremden Körper

Seelenresistenz

Gegen Seelenmagie, die fremde Körper beeinflusst, haben die Personen eine Resistenz. Diese Resistenz wird Seelenresistenz genannt, ihre Höhe ist abhängig von den Fertigkeiten der Person. Dabei gilt für

nicht magisch Ausgebildete:

$EW(\text{Seelenresistenz}) = EW(\text{psy. Resistenz}),$

Seelenwander/innen:

$EW(\text{Seelenresistenz}) \geq EW(\text{Seelenwanderung} + 25)),$

andere Zauberkundige:

$EW(\text{Seelenresistenz}) \geq (EW(\text{psy. Res.}) + EW(\text{sonst. Magie})) / 2.$

Die abweichenden Regeln für Zauberkundige und Seelenwander/innen gelten nur, wenn die dadurch erhaltenen Werte höher sind als die psychische Resistenz. Hierfür zählt jeweils der beste unmodifizierte EW(Zaubern) des entsprechenden Bereiches, also normalerweise $(EW(\text{Verstärkungsfertigkeit}) + 25)$.

Wahrnehmung der Seelenmagie

Dringt eine Seele in einen fremden Körper ein oder beeinflusst sie diesen magisch, so bleibt dieses auch im Erfolgsfall nicht unbedingt unbemerkt. Über die Stärke, in der diese Magie bemerkt wird entscheidet dabei das Duell zwischen AEW(Seelenzauber) und dem AEW (Seelenresistenz). Im folgenden ist die Differenz bezeichnet mit Duell = $AEW(\text{Seelenzauber}) - AEW(\text{Seelenresistenz})$, es gilt je nach dem Ausgang des Duells:

krit Fehler bei AEW(Seelenzauber): Die betroffene Person wird sich der gerade versuchten Seelenmagie völlig bewusst und weiß genau, welche Einflussnahme gerade versucht wurde, auch wenn sie keine Ahnung von Seelenmagie hat.

Duell 1 -20: Die betroffene Person hat ein deutliches Bewusstsein der gerade versuchten Seelenmagie, sie kann diese je nach Kenntnisstand einordnen.

-20 < Duell 1 10: Die betroffene Person hat ein eher dumpfes Bewusstsein einer Fremdeinwirkung (während und nach dem Zauber). War der Seelenzauber erfolgreich ist ihr Gesicht verkrampft und verzerrt - der innere Kampf ist für andere deutlich sichtbar.

11 < Duell 1 25: Die betroffene Person hat ein diffuses Bewusstsein, dass etwas komisch mit ihr ist (während und nach dem Zauber). Ihr Gesicht wirkt leicht verwirrt, ihr innerer Widerstand gegen magische Beeinflussung ist für aufmerksame Beobachter bemerkbar.

25 < Duell: Die betroffene Person hat keine unmittelbare Wahrnehmung der Manipulation, von außen ist diese unsichtbar. Allerdings kann sie möglicherweise über logische Überlegungen hinterher herausfinden, dass sie wohl magisch manipuliert worden ist.

Als Formel ausgedrückt, wird sich die betroffene Person etwa zu $(25 - \text{Duell}) \%$ bewusst, welche Manipulation gerade mit ihr versucht wurde. Sie kann diese (hinterher) exakt einordnen, wenn ihr ein AEW(Magiekunde) mit $WM+(15 + (25 - \text{Duell}))$ gelingt. Ähnliches gilt für andere Personen, die eine solche Person beobachten, sie erhalten $WM+(15 - \text{Duell})$ auf ihren AEW(Magiekunde), bzw. den besseren Wert, wenn die betroffene Person mit ihnen über das, was gerade mit ihr geschieht / geschehen ist redet.

Es gibt aber zusätzlich ein Merkmal, mit dem immer leicht festgestellt werden kann, ob eine fremde Seele in einen Körper eingedrungen ist. Dazu muss der betroffenen Person genau in die Augen geschaut werden. Ist eine fremde Seele in sie eingedrungen, so ist dort nicht das Spiegelbild der betrachtenden Person sichtbar, sondern ein Bild des ursprünglichen Körpers der eingedrungenen Seele. Dieses Wissen gehört zum Standardwissen von Magie-Gelehrten.

KP-Verbrauch besetzter Körper

Ist eine fremde Seele in einen Körper eingedrungen, so kostet die unterbewusste Abwehr gegen diese Magie den Körper KP. Dabei verbraucht dieser um so mehr KP, je knapper das Duell Seelenzauber gegen Seelenresistenz ausgefallen ist. Auch hier verläuft der Kraftverbrauch wie beim Zaubern in anderen Magiesystemen, allerdings ist die Zeitskala mit dem Faktor $(\text{Duell} / 20)$ zu multiplizieren, wobei aber praktischerweise für die tatsächlich benutzten Faktoren nur die folgenden Stufen genommen werden:

0 < Duell < 5:	Faktor 0,25
5 1 Duell < 10:	Faktor 0,5
10 1 Duell < 30:	Faktor 1
30 1 Duell < 50:	Faktor 2
50 1 Duell < 70:	Faktor 3
Duell 1 70:	Faktor 4

Der Kraftverbrauch dieser Stufen ist einer Tabelle im Anhang dargestellt.

Handlungsfähigkeit im fremden Körper

Besetzt eine freie Seele einen fremden Körper, so geht sie eine Bindung mit diesem ein, die sie nur durch erneute Magie wieder unterbrechen kann. Zusätzlich behält sie dabei natürlich die Verbindung zu ihrem eigenen Körper.

Intelligenz

Die Verbindung der Seele mit dem fremden Körper hat Auswirkung auf die Intelligenz der Seele. Da sie Teile des fremden Bewusstseins nutzt, wird sie durch dessen Intel-

lizenzen beeinflusst. Dieses macht sich in einer Änderung von Logiktalent und Intuition bemerkbar mit:

$$\text{Log(real)} = (\text{Log(Seele)} + \text{Log(Körper)}) / 2 \\ 1.3 \times \text{Log(Körper)}.$$

$$\text{Int(real)} = (\text{Int(Seele)} + \text{Int(Körper)}) / 2 \\ 1.3 \times \text{Int(Körper)}.$$

Sind die Abweichungen zwischen den Intelligenzwerten der Seele und der des Körpers gering (ca. ± 20), so braucht dieses keine (spieltechnischen) Auswirkungen zu haben. Bei deutlichen Abweichungen ist gegebenenfalls ein EW(Log) bzw. EW(Int) zu machen, ob die Seele überhaupt auf die Idee kommt, die jeweiligen Handlung auszuführen.

Bei Tieren ist dabei zu beachten, dass tierische Intelligenz im Vergleich zur menschlichen wie 10 : 1 steht. Eine Seele, die in ein Tier eindringt ist also meist sehr dumm (nach menschlichen Maßstäben), oder sinkt sogar auf ein tierisches Intelligenzniveau herab, in dem sie zu komplexeren Handlungen nicht mehr fähig ist.

Kontrolle fremdartiger Körper

Will eine Seele einen fremden Körper kontrollieren, der deutlich anders gebaut ist als ihr eigener, so ergibt dieses Probleme. Ursache ist, dass die Seele einen Teil der bewussten Bewegungskontrolle übernehmen muss, also nicht nur eine abstrakte Handlungsabsicht an den Körper übermitteln kann. Dieses gilt vor allem für die Fortbewegung, aber auch für jede andere Bewegung die exakte Körperkontrolle erfordert, z.B. Drücken eines kleinen Hebels. Dafür gibt es die folgenden Grundregeln:

Bewegung: Wesen beherrschen normalerweise ihre Fortbewegungstechnik mit EW 50 - 75. Kontrolliert eine fremde Seele die Fortbewegung, so erleidet sie:

je weiterem Beinpaar:	WM-10
je zusätzlichem Gelenk:	WM-15
völlig andere Körperbewegung (z.B. Schwimmen durch seitliche Körperwellung):	WM-25

feinmotorische Handlungen: Bei exakten Bewegungen einzelner Extremitäten erleidet eine Seele Abzüge von:

je zusätzlichem Gelenk:	WM-10
je Gelenk weniger:	WM-15
je Gelenk mit anderer Bewegungsrichtung:	WM-5

körperliche Fertigkeiten: analog wie bei der Intelligenz gilt, dass die Seele im besetzten Körper bei einer Fertigkeit mit EW mit dem Mittelwert aus eigenem EW und EW des Körpers agiert:

$$\text{EW(Fertigkeit)} = (\text{EW(Seele)} + \text{EW(Körper)}) / 2$$

KP-Bedarf

Die Bindung an den fremden Körper bewirkt, dass die Seele einen Teil ihrer KP aus dem fremden Körper bezieht. Deshalb kann die besetzende Seele Magie in diesem fremden Körper nur ausführen, wenn dieser noch mindestens 1 KP hat. Ist der fremde Körper völlig erschöpft, ist kein Zauber zum Lösen aus dem Körper möglich, nur über ein freiwilliges Zurückschnellen (Folgen wie kritische Fehler, s.o.)

kann in diesem Fall die Rückkehr erfolgen. Allerdings kann die besetzende Seele auch abwarten, bis wieder ein KP regeneriert wurde, was jedes Wesen durch eine Erholungspause normalerweise macht, wenn es in eine solche Erschöpfung geraten ist.

Bewusstsein

Um im fremden Körper agieren zu können, muss dieser bei Bewusstsein sein. Die Seele ist an die Bewusstseinszustände des Körpers gebunden, weshalb sie mit dem Körper in einen Schlafzustand verfällt oder schlimmstenfalls sogar ohnmächtig wird, wenn dieses dem Körper passiert. In einem solchen Zustand ist auch keine Rettung über ein freiwilliges Zurückschnellen möglich, da die Seele keinen Handlungswillen besitzt.

Tod

Wird der fremde Körper getötet, während er von einer freien Seele besetzt ist, so ist dieses auch für den / die Seelenwanderer/in lebensgefährlich. Normalerweise stirbt ein Körper nicht in Sekundenschnelle, in dieser Zeit kann die besetzende Seele noch versuchen sich zu lösen. Notfalls kann dieses immer über ein freiwilliges Zurückschnellen geschehen, das nur 0,5 Sekunden benötigt.

Gelingt ein solches rechtzeitiges Lösen nicht, so hat die besetzende Seele eine letzte Chance. Sie kann eine Wiedergeburt versuchen. Dabei wird sie durch die Bindung an ihren eigenen Körper dann in diesen zurückgezogen, erleidet aber Auswirkungen wie Stufe 135 der Tabelle für kritische Fehler, sowie einen Gedächtnisverlust, der die letzten 3W10 Stunden (außer das Todeserlebnis, welches ihr sehr lebhaft in Erinnerung ist!) umfasst. Zu einer Wiedergeburt muss ihr ein AEW(Magietalent) gelingen.

Verbindung zu anderen Magiesystemen

Magieausübung durch eine freie Seele

Eine freie Seele kann im Prinzip auch Magie anderer Magiesysteme ausführen, wenn sie diese zusätzlich zur Seelenwanderung beherrscht. Dabei unterliegt das Zaubern aber Einschränkungen bezüglich der Ausführungsart - sie kann grundsätzlich nur mentale Magie ausführen!

Diese Magie wird dann ausgeübt wie in dem anderen System beschrieben, auch der KP-Verbrauch ist für den zurückgelassenen Körper zu bedenken. Besetzt die Seele einen fremden Körper, so zieht sie die KP für zusätzliche Magie aus diesem.

Soll diese Magie auf den eigenen Körper einwirken, so ist dessen Ort der Seele immer exakt bewusst, allerdings ist die Entfernung zwischen Körper und Seele zu berücksichtigen.

Magieanwendung auf die Seele

Telekinese und Materiemagie

Auf die Seele kann telekinetische Magie des wissenschaftlichen Magiesystems nicht ohne weiteres angewandt werden, da dazu das Objektpotential-Seele erforderlich ist. Dieses ist eine modifizierte Form des *Objektpotential-Magie*. Seelenwanderer/innen haben bereits durch ihre Fertigkeit Seelenwanderung ein entsprechende Objektpotential, da diese als positive Modifikation auf das *Objektpotential-Magie* zählt.

Damit ist es dann möglich, die Telekinetik des wissenschaftlichen Magiesystems anzuwenden. Auch die Anwendung von Materiezaubern ist damit möglich, die dann auf den Astralkörper der Seele wirken. Allerdings ergibt dieses nur selten einen Sinn, ausgenommen der Level *Unsichtbarkeit* des *Umformen* Zaubers, der natürlich sehr attraktiv ist.

Physische Magie kann natürlich auch auf den zurückgelassenen Körper wirken. Hierbei besteht eventuell das Problem diesen zu lokalisieren, denn *Anwesenheits-Spüren* Zauber bemerken immer die Seele, nicht den Körper. Allerdings kann ggf. die magische Verbindung zwischen Seele und Körper entdeckt werden, was die Position von beiden verrät und natürlich ist ein Körper ganz normal zu finden.

Psychische Magie

Wie schon im Kapitel *Der seelenlose Körper* angegeben, wirkt psychische Magie auf eine freie Seele als Sitz des Bewusstseins, und nicht auf den zurückgelassenen Körper. Das Seelenmagie-System enthält einen Abschirmungs-Zauber gegen solche Magie.

Dabei können alle Sinneswahrnehmungen (der Seele und des Körpers) über die Seele aufgenommen werden. In diesem Fall ist aber nur durch logische Schlussfolgerungen aus dem magische aufgenommenen Sinneseindrücken festzustellen, wo sich der Körper befindet. Auch ist so nicht direkt feststellbar, ob ein bestimmter Sinn auf die Seele übertragen wurde. *Anwesenheits-Spüren* Zauber entdecken immer die Seele und nicht den Körper, da sie im Prinzip das Bewusstsein anpeilen.

Magische Sinn-Manipulationen wirken ggf. von der Seele auf den Körper weiter. Allerdings ist dieses bei Sinnen, die nicht auf die Seele übertragen wurden nur möglich, wenn ein Magieduell des Manipulationszaubers gegen die entsprechenden *Sinn-Übertragungs* Zauber der Seele erfolgreich ist.

Magie-Manipulation

Die freie Seele ist wegen der von ihr mitgeführten magischen Energie als Magiefeld oder Zauber bemerkbar. Ein *Magie-Erkennung* Zauber kann den Ort der Seele anhand des MP-Vorrats erkennen. Magie, die genaue Angaben zu verwendetem Zauber und dessen Objekten erkennt, kann die Seele als Verursacher der Magie erkennen und den Körper als ein Objekt der Magie (des im Prinzip immer wirksamen *Körper-Verlassen* Zaubers). Außerdem werden natürlich alle weiteren Zauber der Seelenmagie erkannt. Gegen solche Magie steht den Seelenwanderer/innen ein Tarnungszauber zur Verfügung.

Geistwesen

Nah verwandt mit dem Prinzip der Seelenwanderung sind die Geister bzw. Geistwesen. Bei ihnen handelt es sich im Prinzip um Seelen, die den Tod ihres Körpers überlebt haben und aufgrund ungewöhnlicher Umstände noch in der realen Welt geblieben sind. Bei der Entstehung von Geistern ist vieles im Unklaren. Typische Ursachen sind ungewöhnliche Todesereignisse, wichtige unerfüllte Aufgaben, die durch den Tod verhindert wurde, oder ein Fluch, sei es von ihnen selbst oder einer anderen Person.

Bei einem Geist ist die Erinnerung und die Intelligenz von seinem früherem echten Leben sehr unterschiedlich erhalten. Entsprechend gibt es sehr verschiedene Geister, die auch ein sehr unterschiedliches Bewusstsein ihrer selbst haben. Geister haben ihre Fertigkeiten als eine intuitive Magie, die wie reale Fertigkeiten ausgeführt werden. Viele sind sich dieses Umstandes gar nicht bewusst, und so agieren sie wie ein körperliches Wesen, obwohl ihre eigentliche Wirkungskraft in ihrer Magie liegt.

Gebundene Geister: Die meisten Geister sind gebundene Geister. Bei diesen gibt es einen Gegenstand oder Ort, an den die Seele gebunden ist, wie an ihren früheren Körper. Zumeist haben sie einen gewissen Bewegungsraum um diesen Gegenstand, wenn sie diesen verlassen, so verlieren sie wie Seelenwanderer/innen auch, magische Energie und werden geschwächt. Jeder solcher Geist hat durch die Begrenzung seiner magischen Energien auch eine Begrenzung seines Bewegungsbereiches, den er nicht überschreiten kann.

Freie Geister: Sehr selten gibt es auch Geister, die völlig frei sind. Hier ist die Seele völlig ungebunden. Aber diese sind kaum zu finden, insbesondere sind sie meist auch nicht mehr als blasse Erscheinungsschatten ohne große Kräfte.

Die Musik-Magie der Bard/innen

Ein weiteres speziell für das System **Tjoste** entworfenes Magiesystem ist die Musik-Magie der Bard/innen. Die Bardinnen und Barden stellen einen weltweiten Orden dar. Die Struktur ist informell, es besteht keine ausdrückliche Pflicht zu gegenseitiger Hilfe, diese ist aber üblich. So müssen Mächtige, die sich gegenüber Barden drastische Verfehlungen erlauben damit rechnen, von dem gesamten Orden bestraft zu werden. Bard/innen, die sich an dieser Solidarität nicht beteiligen werden nicht dazu gezwungen, müssen aber damit rechnen, dass andere Barden ihnen ebenfalls nicht mehr helfen und ihnen weitere Ausbildung verweigern.

Bard/innen leben meist als unabhängige Künstler, die ihre Magie als zusätzliche Variante ihrer Kunst begreifen. Typischerweise hat ein/e Bard/in ihre Kunst bei einem einzelnen Lehrmeister erworben und sucht sich zur Weiterbildung weitere Lehrmeister/innen. Dafür stehen die meisten Bard/innen zur Verfügung (so sie hochgradig genug sind). Nur wenige von Ihnen sind an magischen Universitäten zu finden und stehen dort als Lehrmeister/innen zur Verfügung - gerade hier findet mensch aber meist besonders hochgradige Bard/innen. Im allgemeinen herrscht ein gutes Verhältnis zwischen den Magier/innen der Universitäten und den Bard/innen.

Grundzüge der Musik-Magie

Die Musik-Magie der Bard/innen ist eine Form der psychologischen Magie. Bei ihr wird durch den Klang der Musik ein magisches Feld erzeugt, das direkt auf die Psyche aller Wesen einwirkt, die diese Musik hören. Jedes Wesen, das sich der Beeinflussung durch die Musik entziehen will, bzw. das nicht bewusst mit dieser Beeinflussung einverstanden ist, hat eine Abwehr durch einen AEW(psy. Res.). Der / die Bard/in selber ist normalerweise unbeeinflusst von der eigenen Magie, kann aber diesen Einfluss auch auf sich selber wirken lassen wenn sie / er das will.

Die Ebenen der Musik-Magie

Die Magie der Bard/innen ist aufgeteilt in mehrere Ebenen, die verschiedenen Stärken von Magie entsprechen:

- Ebene des Herzens**, die Stimmungen der zuhörenden Personen beeinflussen kann;
- Ebene des Einflusses**, die starke Gefühle vermittelt und dadurch zum Teil sogar Fertigkeitswerte der Zuhörenden ändern kann;
- Ebene des Zwangs**, die Zuhörende zu bestimmten Handlungsweisen zwingt;
- Ebene der Macht**, die dauerhafte Veränderungen im Geist der zuhörenden Personen bewirken kann;
- Ebene der Magie**, die verstärkende Manipulationen der eigenen Magie ermöglicht und den Schutz vor fremder Magie;

Ebene der Meister/innen, die den Bau spezieller magischer Instrumente beinhaltet und zur magischen Erschaffung von Gegenständen nutzbar ist.

Jede dieser Ebenen umfasst einige Lieder und Hilfsfertigkeiten, mit der die Musik-Magie effektiver gestaltet werden kann. Ein/e Bard/in kann Lieder und Hilfsfertigkeiten aus diesen Ebenen nacheinander erlernen. Allerdings muss sie / er um X Fertigkeiten einer Ebene lernen zu können, immer schon X+1 Fertigkeiten der vorigen Ebene auf mindestens dem gleichen EW beherrschen, X+2 der zweiten Ebene davor etc..

Das Lehrmeister/innen-Problem

Als Orden mit vergleichsweise wenigen Mitgliedern stehen junge Bard/innen oft vor dem Problem, eine/n passende/n Lehrmeister/in zu finden. Dazu hier ein paar Richtlinien:

- In sehr großen Städten und ihrer unmittelbaren Umgebung (ca. 10 km) sind meist mehrere Bard/innen zu finden, hier kann meist alles ohne Probleme erlernt werden.
- In mittleren bis großen Städten findet mensch meist nur einzelne Bard/innen, die nicht immer alles lehren können. Meistens besitzen diese aber Informationen, welche Lehrmeister/innen in der weiteren Umgebung (bis ca. 100 - 200 km) zur Verfügung stehen.
- In Kleinstädten und ländlichen Regionen findet eine Spielfigur nur in Glücksfällen ein/e Bard/in (ca. 5 - 25 % Wahrscheinlichkeit für eine Region von ca. 25 km Durchmesser). Hier hilft meist nur ein Ritt in die nächste größere Stadt, um Informationen über ansässige Lehrmeister/innen zu finden.

Insgesamt sollte den Bard/innen das Lernen aber nicht zu schwer gemacht werden, insbesondere wenn es nur um Sprüche der ersten drei Ebenen geht.

Ausführung eines Zaubers

Aufbau eines Zaubers

Magisches Lied

Wird ein Bard/innen-Zauber ausgeführt, so besteht dieser zunächst einmal aus dem Lied selber. Alle anderen Bestandteile sind Zusätze, die nicht unbedingt beherrscht werden müssen. Der EW(Lied) schränkt außerdem den EW(Zaubern) ein mit

$$EW(Zaubern) \leq 3 \times EW(Lied),$$

$$ab \text{ EW(Lied)} = 25 \text{ unbegrenzt.}$$

Magische Verstärkungsfertigkeit

Wie bei den anderen Magiesystemen gibt es für Bard/innen magische Verstärkungsfertigkeiten, die nach dem System

von Basis- und Spezialfertigkeit den EW(Zaubern) verbessern.

Hilfsfertigkeiten und Überlevelpotential

Die Musikmagie enthält eine Reihe von Hilfsfertigkeiten, die wie ein Lied zu lernen sind. Allerdings haben diese Hilfsfertigkeiten einen Level auf dem sie angewandt werden, der separat zu lernen ist. Zu diesen Leveln gibt es ebenfalls die Fertigkeit Überlevelpotential-Musikmagie mit der gilt

$$\text{Levelüberschreitung} \leq \text{EW(Überlevelpotential)}.$$

Die Hilfsfertigkeiten sind eigene Zaubern die bei ihrer Anwendung automatisch mit dem AEW(Zaubern) ausgeführt werden. Dabei gilt für sie der AEW(Zaubern) des Liedes, auf den Abzüge zu machen sind, wenn die Hilfsfertigkeit nicht auf dem selben Niveau wie das Lied beherrscht wird. Auch hier gilt die Einschränkung, dass der EW(Zaubern) maximal der dreifache EW(Hilfsfertigkeit) ist, wenn der EW(Hilfsfertigkeit) unter 25 liegt, was den EW ggf. entsprechend erniedrigen kann. So kann es passieren, dass das Lied erfolgreich ist, die Hilfsfertigkeit aber scheitert.

Grundlegender EW(Zaubern)

Wie bei allen anderen Magiesystemen ist zum Zaubern immer ein AEW(Zaubern) zu machen. Ebenso ist Grundlage der Magie und des EW(Zaubern) eine Spruchliste, in diesem Fall ein magisches Lied. Dazu gibt es die magische Verstärkungsfertigkeit Musikmagie, die zu dem EW(Zaubern) dazu addiert wird:

$$\text{EW(Zaubern)} = \text{EW(Lied)} + \text{EW(Musikmagie)}$$

Wie auch bei anderen Systemen kann die Fertigkeit *Musikmagie* durch *Universal magie* ersetzt werden. Auch hier gilt die Einschränkung:

$$\text{bei EW(Lied)} < 25:$$

$$\text{EW(Zaubern)} \leq 3 \times \text{EW(Lied)}$$

Diese Berechnung wird bei den Hilfsfertigkeiten völlig analog angewandt, die im System der Musikmagie einen eigenen EW(Zaubern) haben.

Modifikationen des AEW(Zaubern)

AEW des Liedes

Der AEW(Zaubern) wird bei Bard/innen wie folgt modifiziert:

- Je nach ihrer musikalischen Meisterschaft auf dem verwendeten Instrument erhalten Bard/innen ein Modifikation von:

$$\text{WM} + (1/2 \times \text{EW(Musizieren)} - 37))$$

- Abhängig von der Ebene, aus der sie ihr Lied gewählt haben und der höchsten von ihnen beherrschten Ebene erhalten sie zusätzlich eine Modifikation von

$$\text{WM} + (\text{Ebene(Lied)} - \text{Max-Ebene}) \times 2$$

Sind dabei die Lieder einer Ebene nicht bis auf EW = 25 erlernt worden, so verringert sich dieser Bonus auf jeweils $\text{WM} + (\text{maximaler EW(Ebene)} / 10)$ je Ebene Differenz (abrunden!).

- Außerdem gibt es noch Modifikationen aufgrund des verwendeten Instruments, die in den abschließenden Kapiteln näher erläutert sind:

WM±(Instrumententyp)

- Bard/innen können bei ihren Liedern Hilfsfertigkeiten einsetzen (wenn sie diese erlernt haben), welche neben dem Erfolgswert einen Level haben. Wird der erlernte Level einer verwendeten Hilfsfertigkeit überschritten, so erhält der / die Bard/in durch jede Hilfsfertigkeit mit Levelüberschreitung jeweils zusätzlich:

WM-(Levelüberschreitung)

AEW der Hilfsfertigkeiten

Anders als die Hilfsfertigkeiten in der wissenschaftlichen Magie müssen die Hilfsfertigkeiten der Bard/innen extra mit EW erlernt werden und sie sind auch einer bestimmten Ebene der Musikmagie zugeordnet. Deshalb muss für sie der AEW extra berechnet werden.

Der EW wird dabei völlig analog zu den Liedern berechnet und auch genauso modifiziert. Allerdings muss die Hilfsfertigkeit nicht die gleiche Ebene haben wie das Lied, so dass sich hier ggf. andere Modifikationen ergeben. Scheitert deswegen der AEW(Zaubern) für eine Hilfsfertigkeit, so tritt deren Wirkung nicht ein, MP-Verbrauch und ggf. Modifikationen bleiben aber!

MP- und KP-Kosten

Die MP-Kosten der Musik Magie betragen als Startkosten:

(Ebene × 5) MP für jedes gespielte Lied,
(verwendeter Level) MP bei jeder verwendeten Hilfsfertigkeit.

Zusätzlich kostet es die zaubernde Person MP für die Spieldauer über die ersten 10 Sekunden hinaus nach der Tabelle für KP- / MP-Verbrauch mit Zeitfaktor 0,25.

Die KP-Kosten sind ebenfalls hinaus nach der Tabelle für KP- / MP-Verbrauch, allerdings mit dem Zeitfaktor 0,5. Dabei wird jeweils ein weiterer Kraftpunkt verbraucht sobald das jeweilige Zeitlimit überschritten wurde. Im Tabellenüberblick:

- KP / -MP	bis Min. (KP)	bis Min. (MP)		- KP / -MP	bis Min. (KP)	bis Min. (MP)
1	0,3	0,1		10	12,5	6,3
2	0,5	0,3		11	15,1	7,6
3	1,1	0,6		12	18,0	9,0
4	2,0	1,0		13	21,1	10,6
5	3,1	1,6		14	24,5	12,3
6	4,5	2,3		15	28,1	14,1
7	6,1	3,1		16	32,0	16,0
8	8,0	4,0		17	36,1	18,1
9	10,1	5,1		18	40,5	20,3

Die ausführliche Tabelle ist im Anhang zu finden.

Startverzögerung und Wirkungsdauer

Das magische Feld, das ein Zauberlied erzeugt, entsteht praktisch sofort. Allerdings benötigt es meistens jeweils 5 oder 10 Sekunden Startzeit, die das Lied bereits von den betroffenen Personen gehört werden muss, bevor die Wirkung einsetzt. Diese Startverzögerung wird dann allerdings danach als Zeit der Spieldauer mitgezählt. Die jeweils gültige Startverzögerungszeit ist bei den einzelnen Liedern angegeben (Zauberdauer > x s).

Die Wirkungsdauer der Musik-Magie umfasst nach der Startverzögerung zunächst immer die Zeit bis zum Ende des Liedes. Danach hat sie eine Nachwirkungszeit von der halben Hördauer, in der die Magie automatisch weiter wirkt. Damit sind die Wirkungszeiten immer auf die einzelne zuhörende Person zu beziehen, nur die maximalen Zeiten sind von der Spieldauer des Liedes bestimmt.

Hat ein Wesen seine Resistenzwürfe geschafft, so muss es während der Nachwirkungszeit keine weiteren Resistenzwürfe ausführen. Für Wesen die unter den Einfluss der Musik-Magie geraten sind, hält die Wirkung in der Nachwirkungsphase an.

Einige Lieder (Ebene der Macht) haben eine permanente Wirkung, so dass die Nachwirkungszeit bedeutungslos ist. Dieses ist jeweils bei den Liedern vermerkt, bzw. ergibt sich eindeutig aus der Beschreibung.

Konzentration bei magischen Liedern

Die Konzentrationsanforderungen bei der Bard/innen-Magie sind analog zu denen beim wissenschaftlichen Magiesystem. In einer Startphase von 5 Sekunden ist die Konzentration fast total auf die Magie gerichtet (siehe Startphase Magier/innen). Diese Startphase bezieht sich auf den Beginn des magischen Liedes und ist immer so lang, wie die Startverzögerung des entsprechenden Liedes.

Bei der weiteren Spieldauer ist die Konzentrationsanforderung wie bei der Fortwirkung im Magier/innen-System (¾ der Konzentration). So kann hierbei ein/e Bard/in z.B. auch gehen und dabei Leute mit sich locken.

Resistenz gegen Musik-Magie

Anders als bei anderen Magie-Varianten, hat die Bard/innen-Magie keine klare Unterscheidung zwischen Startphasen und Fortwirkungszeiten. Zwar hat jedes Wesen zunächst einen AEW(psychische Resistenz) gegen die Magie, diese Abwehr wirkt aber nicht beliebig lange:

- Ist ein Resistenzwurf misslungen so steht das Wesen für den Rest der Zeit dieses Liedes unter dem Einfluss der Musik-Magie
- Gelingt die Resistenz, so hält sie für (AEW(psyRes) - AEW(Zaubern)) Sekunden an. Danach ist ein erneuter Resistenzwurf nötig, auf den das Wesen aber WM+10 erhält und der entsprechend lange anhält. Auf den dritten Resistenzwurf erhält ein Wesen WM+20, allgemein jeweils WM+(10 × X) auf den Xten Resistenzwurf.

Es kann jederzeit durch einen bewussten Willensakt auf die weiteren Resistenzwürfe verzichtet werden, wenn ein Wesen den Einfluss der Musik Magie haben möchte. Dieses muss aber dann zum Zeitpunkt eines Resistenzwurfes bereits klar sein, ein einmal gemachter Wurf ist für die Dauer seiner Wirkung gültig.

Kritische Fehler bei Musik-Magie

Unterläuft einer Bard/in ein kritischer Fehler bei einem Zauberlied, so sind die Folgen meist nicht sehr drastisch. Die Folgen werden immer mit einem W%-Wurf nach der allgemeinen Tabelle für kritische Fehler bestimmt. Dabei gibt es zwei Faktoren, welche diesen Wurf modifizieren.

Ebene: Abhängig von der verwendeten Ebene (die höchste verwendete Ebene zählt!) und der höchsten beherrschten Eben gibt es für die Wirkung des kritischen Fehlers WM+ 5 x (benutzte Ebene - höchste Ebene).

Levelüberschreitung bei einer Hilfsfertigkeit: Wird eine Hilfsfertigkeit über dem beherrschten Level benutzt, so ergibt diese Levelüberschreitung eine halbierte negative WM zu dem Fehlerwurf.

$$W\% + 50 + (5 \times (\text{höchste Ebene} - \text{benutzte Ebene}) - \text{Levelüberschreitungen(Hilfsfertigkeit)}) / 2$$

Die Wirkung ist damit vergleichbar mit dem Wissenschaftlichen Magiesystem mit und ohne Levelüberschreitungen. Überschreitet ein/e Bard/in bei einer Hilfsfertigkeit ihren erlernten Level erheblich, so kann die Wirkung ab einer Überschreitung von insgesamt 100 auch tödlich. Eine solche Überschreitung ist allerdings unwahrscheinlich, da sie negative WM in gleicher Höhe mit sich bringen würde.

Kritische Erfolge bei Musik-Magie

Ein kritischer Erfolg wirkt zum einen, indem er jede Resistenz oder andere Abwehr bzw. Duellhandlung überwindet, die nicht ebenfalls kritisch-erfolgreich ist. Zum anderen kann die zaubernde Person 1W3 der nachfolgend aufgeführten Verbesserungen vornehmen, sofern sie in der speziellen Situation einen Sinn ergeben:

- Halbierung der MP-Kosten
- Halbierung der KP-Kosten
- Halbierung der Startverzögerung
- Verdoppelung der Nachwirkungsdauer

Dabei kann auch eine Verbesserung mehrfach vorgenommen werden, wobei dann allerdings die entsprechende Wirkung verdreifacht, vervierfacht etc. wird.

Wirkungsbereich

Grundsätzlich wirkt die Musik-Magie nach der Startverzögerung sobald sie gehört wird. Für jeden Instrumente-Typ (und Stimme) gibt es einen Kernbereich, in dem es normalerweise so gut hörbar ist, dass die Magie ohne Abzüge wirksam ist (s. Instrumente). Dieser Bereich kann natürlich durch die äußeren Umstände, insbesondere durch andere Geräusche, verändert werden (s.u.).

Zusätzlich zum Kernbereich der Magie gibt es eine Randzone, in der die Musik noch schwach hörbar ist. Hier ist sie magisch in abgeschwächter Form wirksam, die Magie erhält hier einen Abzug je Meter zusätzlicher Entfernung der ebenfalls vom Instrumententyp abhängt. Dieser Randbereich reicht dabei aber im Prinzip höchstens bis zur 1,5-fachen Reichweite des Kernbereichs.

WM-(X × Abstand zum Kernbereich [m]).

Der Faktor X hängt dabei vom jeweiligen Instrumententyp ab.

Auswirkungen des Geräuschpegels

Die bei den Instrumenten angegebenen Kernbereiche (s.u.) der Hörbarkeit sind auf eine Geräuschkulisse von normalem Reden zugeschnitten. Ist die äußere Geräuschkulisse anders, gelten folgende Änderungen für den Kernbereich:

absolute Stille	Kern + 6 m
leises Gemurmel	Kern + 3 m
normales Reden	Kern ± 0 m
lautes Reden	Kern - 5 m
Rufen	Kern - 10 m
Gebrüll	Kern - 15 m

Besteht die Störung hingegen in einem einzelnen Störgeräusch wie z.B. anderer Musik, so verkleinert sich im Bereich zwischen diesen beiden Geräuschquellen der jeweilige Kernbereich proportional zu der jeweiligen Lautstärke:

$$\text{Kern} = \frac{\text{Abstand} \times \text{Kernbereich}}{\text{Summe-Kerne(eigener + fremder), maximal aber normaler Kernbereich}}$$

Dämpfung durch Hindernisse

Befinden sich zwischen der/m Bard/in und der hörenden Person Hindernisse, so kann die Musik eine zusätzliche Dämpfung erfahren. Dabei ist die Dämpfung immer abhängig von der „schwächsten Stelle“ des Hindernis, also dem Teil, das am wenigsten stark dämpfend wirkt. Im Prinzip kann jede Dämpfung als eine zusätzliche Entfernung betrachtet werden, um die sich die „Hörweite“ dann von der realen Entfernung unterscheidet. Dabei gilt dann:

- Durch die Position dieser Schwachstelle kann sich der Schallweg verlängern, diese Verlängerung erhöht den scheinbaren Abstand zur Musikquelle (durch grobe Raumskizze ermitteln).
- Abhängig von der Art und Dicke des Hindernisses verlängert sich der scheinbare Schallweg um:

rissige / schlecht schließende Holztür	2 m
solide Holztür	5 m
hölzernes Tor	8 m
Steinwand (je 10 cm Dicke)	15 m
Glasfenster	5 m
Metallplatte (je 1 cm Dicke)	5 m
dicker Stoff	3 m
dünner Stoff	1 m

Ohrenstopfen: Stopfen in den Ohren, dicke Kapuzen oder Verbände um den Kopf wirken ebenfalls dämpfend. Dabei ist zu beachten, das Ohrenstopfen auch die Wahrnehmung beeinträchtigen und damit Reflexe möglicherweise verhindern.

Als Richtwert für Ohrenstopfen kann gelten, dass total abschließende Stopfen (100 % Dämpfung) alle Kampfwerte sowie die Wahrnehmung um WM-5 senken. Solche Ohrenstopfen haben einen Dämpfungswert von 50 m. Entsprechend schwächere Stopfen behindern auch weniger: je 10 m Dämpfung WM-1. Alle Dämpfungen unter 10 m bleiben ohne Abzüge im Kampfgeschehen.

Schwere Helme: Auch massive Helme und vergleichbare Kopfbedeckungen haben einen dämpfenden Einfluss. Er liegt im Prinzip bei 10 m bei offenen Visier, 30 m bei geschlossenem Visier (25 m bei mittelschwerem Helm). Abzüge aufgrund dieser Behinderung sind bereits im Rüstungssystem berücksichtigt.

Kontrolle der Lautstärke

Ein/e Bard/in kann auch versuchen, den Wirkungsbereich ihrer / seiner Musik gezielt einzuschränken, indem sie / er entsprechend leiser spielt. Dabei gilt für einen solchen Versuch, den Kernbereich auf X Meter einzugrenzen:

- X muss kleiner als der normale Kernbereich sein,
- X kann nicht kleiner als Kernbereich / 3 sein ausgenommen bei Gesang, wo der Kernbereich beliebig klein gewählt werden kann,
- Ein EW(Musizieren) mit WM-25 muss gelingen, sonst ergibt sich eine Abweichung von 1 m je 5 Punkte des AEW unter 100. Mit einem W6er kann dabei entschieden werden, ob der Bereich größer (gerade) oder kleiner (ungerade) als beabsichtigt wird.

Die Instrumente der Barden

Auswirkungen verschiedener Instrumente

Die verschiedenen Instrumente-Typen haben einige grundsätzliche Eigenschaften. Dieses betrifft vor allem die Größe des Kernbereichs (des Wirkungsbereichs) aber auch zum Teil typbedingte Würfelmodifikationen für den EW(Zaubern):

Typ:	Kernber. / Abzüge / Grenze sonstiges:
Flöten, Pfeifen	25 m Uk / WM-4/m / 38m Uk
Geigen (Streichinstr.)	25 m Uk / WM-4/m / 38 m Uk
Lauten, Gitarren	20 m Uk / WM-5/m / 30 m Uk
Harfen	15 m Uk / WM-8/m / 22 m Uk WM + 5 auf den AEW(Zaubern) wegen der besonderen Klangvielfalt
Hörner, Trompeten	50 m Uk / WM-3/m / 70 m Uk WM-10 wegen der geringeren Klangflexibilität des Instruments
Gesang	Kons / 4 m Uk / WM-4/m / Kons / 3 m Uk WM-3 s.u.

Normale Instrumente

Unter normalen Instrumenten werden solche verstanden, die nicht speziell für den magischen Einsatz von Bard/innen gebaut wurden. Da diese nach der melodischen Qualität und nicht nach magischer Optimierung gebaut sind, sind sie für den magischen Einsatz etwas schlechter geeignet als spezielle Magie-Instrumente. Deshalb erhält ein/e Bard/in bei ihrer Verwendung generell **WM-5 auf den AEW(Zaubern)**.

Eingeschränkt gilt dieses auch für die menschliche (bzw. humanoide) Stimme, deren Klang ebenfalls nicht optimal für die Magie geeignet ist. Hier erhält die / der Bard/in beim Singen magischer Lieder **WM-3 auf den AEW(Zaubern)**.

Spezialisierte Magie-Instrumente

Es gibt von allen Typen Instrumente, die für den magischen Gebrauch optimiert wurden. Dabei werden sie beim Bau etwas verändert, so dass sich ihr Klangbild etwas verschiebt. Diese veränderten Oberton-Relationen verstärken die magische Wirkung dieses Instrumentes, so dass ein/e Bard/in bei ihrer Verwendung ohne weitere Modifikationen (WM±0) zaubert.

Solche Instrumente sind nur selten zu finden oder als beauftragte Spezialanfertigungen zu erhalten. Sie werden im allgemeinen nur von Instrumente-Bauer/innen hergestellt, die auch gleichzeitig Bard/innen sind. Sie sind deshalb nur in der Qualitätsstufe 4 zu erhalten, das heißt sie haben mindestens den fünffachen Preis eines normalen Instrumentes. Werden solche Instrumente für normale musikalische Darbietungen benutzt, so erhält die musizierende Person WM-5 auf ihren EW(Musizieren), da ihr Klang von Natur aus et-

was „schräg“ ist, was durch bewusste Klangverzerrungen ausgeglichen werden muss.

Im Prinzip wäre es auch möglich Instrumente zu bauen, die einen Kompromiss zwischen normalen und Magie-spezialisierten Instrumenten darstellen. Allerdings ist dieses unüblich, da die meisten Bard/innen lieber zwei spezialisierte Instrumente benutzen. Sollte ein solches Instrument als Auftragsarbeit hergestellt werden, so können die WM-5 beliebig auf magische / nicht-magische Anwendung verteilt werden.

Magische Instrumente

Es gibt für Bard/innen im Prinzip zwei Arten von echt-magischen Instrumenten. Die erste sind solche Instrumente, die verstärkende Zauberei haben. Egal wie diese Verstärkung konkret aussieht, liegt die eigentliche Magie und deren Kontrolle aber immer noch bei der/m Bard/in.

Die zweite Kategorie bilden die Instrumente für das *Lied der Schöpfung*. Diese enthalten einen speziellen Zauberei, ohne den die Materialisation von Gegenständen nicht funktioniert. Diese Instrumente sind nur für dieses eine Lied zu gebrauchen. Werden sie anderweitig benutzt, stören sie die Ausübung anderer Bard/innen-Magie so stark, dass diese mit ihnen nicht möglich ist. Bei der Benutzung für normale Musik haben sie keine Auswirkung.

Darüber hinaus gibt es natürlich magische Gegenstände in Form von Instrumenten. Im Gegensatz zu den magischen Instrumenten der Bard/innen liegt hier die Magie im Instrument und nicht in der spielenden Person, wie weit diese die Magie kontrolliert hängt vom Instrument ab.

Adaption der Midgard-Magie

Für Spieler/innen, die es vorziehen magische Figuren mit klassischen Spruchsystemen zu spielen, ist an dieser Stelle kurz vorgestellt, wie die Sprüche des Midgard-Systems für Spiele nach dem **Tjoste**-System benutzt werden können. Dieses könnte im Prinzip mit allen Magiesystemen anderer Spielsystem geschehen. Hier wird speziell auf Midgard eingegangen, weil dieses System bei der Entwicklung von **Tjoste** als Orientierung diente. Deshalb kann seine Magie mit nur geringfügigen Korrekturen übernommen werden.

Um diese Zaubernden von den **Tjoste**-Magier/innen zu unterscheiden, ist es sinnvoll, die einzelnen Midgard-Typen jeweils als ein magischen Orden zu betrachten, der mehr oder weniger offen wirkt. Solche Magie ist praktisch nie an den magischen Universitäten anzutreffen, sie wird von einzelnen Zauber/innen ausgeübt, lediglich in Hochburgen des jeweiligen Ordens findet man größere Gruppen, die zu Gilde-artigen Institutionen zusammengeschlossen sind. Entsprechend kann sich die Suche nach Lehrmeister/innen etwas schwieriger gestalten als bei den **Tjoste**-Magier/innen und Seelenwander/innen (vgl. Bard/innen).

Grundregeln

Zauberer-Typen

Praktisch alle Zauberer-Typen des Midgard-Systems können problemlos in das System **Tjoste** integriert werden. Herausfallen sollten hier nur die beiden „halb-magischen“ Typen Bard/in und Ordenskrieger/in. Bei den Bard/innen existiert bereits ein solches System mit durchaus ähnlichen Möglichkeiten in **Tjoste**, die Ordenskrieger/innen stellen ein Zwischentypus dar (Krieger - Kriegspriester), der im **Tjoste**-System überflüssig ist, das ja die strenge Unterscheidung zwischen Kämpfern und Magier/innen nicht macht.

Alle magischen Grundfertigkeiten sind wie eine magische Verstärkungsfertigkeit in **Tjoste** zu behandeln. Allerdings sollte es nicht erlaubt werden, mehr als eine solche Fertigkeit aus dem Midgard-System zu erlernen, da der Ordenscharakter eine doppelte Mitgliedschaft normalerweise ausschließt.

Der Zauber-Grad

Für einige Punkte wird im Midgard-System der Grad einer zaubernden Person oder auch der des Opfers der Magie herangezogen. Da es in **Tjoste** keine Grade im strengen Sinne gibt können an solchen Stellen hilfsweise die Fähigkeitsstände herangezogen werden. Dazu können diese in einen „Grad“ umgerechnet werden (Tabelle: *Steigerungsübersicht bei den automatischen Fertigkeiten*). Allerdings unterscheidet **Tjoste** im Prinzip in drei „Grade“ einer Figur (bei der Steigerung der automatischen Fertigkeiten):

„**Zauber-Grad**“: bestimmt sich aus dem MFS,

„**Kämpfer-Grad**“: bestimmt sich aus dem KFS,

„**Allgemeiner Grad**“: bestimmt sich aus der Summe von AFS und KFS.

Je nach inhaltlichem Zusammenhang ist der entsprechende Grad bei der Übertragung anzuwenden. Dabei gibt es aufgrund von verschiedenen Systemkonzepten eine Verschiebung der Grade, die in der Tabelle entsprechend eingetragen ist.

Hintergründe

Da das System **Tjoste** die Frage der Existenz von Göttern und Dämonen völlig offen lässt, sind einige der Erklärungen im Zusammenhang mit den Midgard-Zaubernden-Typen nicht so einfach übertragbar. Als Konsequenz daraus wird die Regelung der göttlichen Gnadenpunkte nicht aus Midgard übernommen. Ebenso sind alle Vor- und Nachteile einzelner Typen nicht auf andere Wesen zurückzuführen, sondern ergeben sich aus dem jeweils speziellen Zugang zur Magie.

Lernen

Lernkosten

Für die Lernkosten aller Midgard Magiesysteme ist als Talent der Mittelwert $((4 \times Mt + Log) / 5)$ zu nehmen. Damit modifizieren sich dann entsprechend der allgemeinen Lernregeln in **Tjoste** die folgenden Kosten:

Verstärkungsfertigkeit: Die Grundfertigkeit „Wissen von der Magie“ wird als Verstärkungsfertigkeit *Wissen von der X-Magie* übernommen. Es ist eine Fertigkeit mit EW, der Lernkostenfaktor liegen immer bei 70 (relevantes Talent s.o.).

Zaubersprüche: Die Sprüche werden ebenfalls als Fertigkeit mit EW übernommen, der auf maximal 25 lernbar ist. Auch hier gilt wie bei den anderen Magiesystemen

EW(Zaubern) $\leq 3 \times$ EW(Spruch).

ab EW(Spruch) = 25 unbegrenzt.

Für die Zaubersprüche werden im Prinzip die Kosten anhand der jeweiligen Zaubernden-Liste (Tabelle T14, Buch des Schwertes - Midgard) genommen. Zur Anpassung an die anderen Punkteskalen in **Tjoste** gilt für den Lernkostenfaktor

LKF = (Midgard-EP-Kosten / 13).

Stufeneinschränkungen

Es gelten im Prinzip die gleichen Lerneinschränkungen wie in Midgard. Dazu wird hier der imaginäre „Zauber-Grad“ (s.o.) genommen, wobei gilt:

- Bei Grundfähigkeiten des jeweiligen Zaubern-Types darf die Stufe eines neuen Spruchs bis zu 2 über dem „Zauber-Grad“ liegen. (Grundfähigkeiten sind in der Midgard-Tabelle T14 fett hervorgehoben)
- Bei allen anderen Sprüchen darf die Stufe den „Zauber-Grad“ nicht überschreiten.

Die Stufe eines Midgard-Spruchs ist bei der Beschreibung zu sehen, außerdem sind die Zauber in Tabelle T14 jeweils in Blöcken nach der Stufe sortiert.

Ausführung von Zaubern

EW(Zaubern), MP- und KP-Kosten

Wie bei allen anderen Magiesystemen ist zum Zaubern immer ein AEW(Zaubern) zu machen. Ebenso ist Grundlage der Magie und des EW(Zaubern) der verwendete Spruch. Dazu gibt es die magische Verstärkungsfertigkeit *Wissen von der X-Magie*, die zu dem EW(Zaubern) dazu addiert wird:

$$\text{EW(Zaubern)} = \text{EW(Spruch)} + \text{EW(Wissen von der X-Magie)}$$

Wie auch bei anderen Systemen kann die Fertigkeit *Wissen von der X-Magie* durch *Universalmagie* ersetzt werden. Auch hier gilt die Einschränkung:

bei EW(Spruch) < 25:

$$\text{EW(Zaubern)} \leq 3 \times \text{EW(Spruch)}$$

Die Ausführung eines Midgard Zaubers kostet jeweils 1 KP. Der MP-Verbrauch errechnet sich jeweils aus den AP-Kosten in Midgard multipliziert mit dem Faktor 5:

$$\text{MP-Kosten} = 5 \times \text{AP-Kosten(Midgard)}.$$

Analog zu den Regeln des wissenschaftlichen Magiesystems gelten für die Konzentration während der Zauberdauer die Regeln der Startphase. Die Wirkungsdauer entspricht von ihrem Charakter der Nachwirkung.

Analog zu den Regeln der anderen Magiesysteme erhält eine zauberkundige Person positive Modifikationen auf ihre Sprüche niedriger Stufe in Abhängigkeit von der höchsten Spruchstufe, die sie beherrscht. Hier gilt (wie sonst im Prinzip auch):

$$\text{WM} + (2 \times ((\text{höchste Stufe}) - (\text{Stufe des Spruchs}))).$$

Sind dabei die Sprüche einer Stufe nicht bis auf EW = 25 erlernt worden, so verringert sich dieser Bonus auf jeweils $\text{WM} + (\text{maximaler EW(Stufe)} / 10)$ je Stufe Differenz (ab-runden!).

RKM

Die Einschränkung der Magie durch Rüstungen folgt ganz allgemein dem folgenden Schema:

Materielle Zauber:	RKM = -10
Manuelle Zauber:	RKM = -5
Verbale Zauber:	RKM = 10

Mentale Zauber: **RKM = 30**

Diese Einstufung ist identisch mit den anderen Magiesystemen in **Tjoste** und ist analog auf alle weiteren Systeme übertragbar!

Kritische Fehler und Erfolge

Unterläuft einer zaubernden Person in einem Midgard-Magiesystem ein kritischer Fehler, so sind die Folgen meist nicht sehr drastisch. Die Folgen werden immer mit einem W%-Wurf nach der allgemeinen Tabelle für kritische Fehler bestimmt. Dabei gibt es noch die Ebene, welche diesen Wurf modifiziert.

Ebene: Abhängig von der verwendeten Ebene (die höchste verwendete Ebene zählt!) und der höchsten beherrschten Eben gibt es für die Wirkung des kritischen Fehlers $\text{WM} + 5 \times (\text{benutzte Ebene} - \text{höchster Ebene})$.

$$\text{W\%} + 50 + (5 \times (\text{höchste Ebene} - \text{benutzte Ebene}))$$

Die Wirkung entspricht damit dem Wissenschaftlichen Magiesysteme ohne Levelüberschreitungen. Bei Zaubern 4 Ebenen unter der Höchstebene und niedriger tritt nur eine ungefährliche Wirkung ein.

Ein kritischer Erfolg wirkt zum einen, indem er jede Resistenz oder andere Abwehr bzw. Duellhandlung überwindet, die nicht ebenfalls kritisch-erfolgreich ist. Zum anderen kann die zaubernde Person **1W3** der nachfolgend aufgeführten Verbesserungen vornehmen, sofern sie in der speziellen Situation einen Sinn ergeben:

- Halbierung der MP-Kosten
- Halbierung der Zauberdauer
- Zaubern ohne KP-Kosten
- Verdoppelung der Wirkungsdauer
- Verdoppelung der Reichweite
- Verdoppelung des Wirkungsbereiches

Dabei kann auch eine Verbesserung mehrfach vorgenommen werden, so dass die entsprechende Wirkung verdreifacht, vervierfacht etc. wird.

Sonstige Werte

Die Ausführung eines Zaubers verläuft jeweils wie im Midgard-System angegeben. Bei materiellen Zaubern muss ebenfalls das angegebene Material benutzt werden. Bei den Kosten hierfür ist in etwa 1 GS-Midgard = 1 SL-Tjoste umrechnen.

Alle Resistenzwürfe, die gegen physikalische Resistenz gehen, werden mit der physischen Resistenz ausgeführt wenn sie Wesen direkt betreffen, ansonsten haben die betroffenen Wesen keine Resistenz.

Die meisten Punkteskalen sind in Midgard und **Tjoste** nicht gleich. Daraus ergeben sich für verschiedene magische Wirkungen Umrechnungen:

Schadenswürfe:

- 1 LP-Midgard = 2 LP-Tjoste
- 1 AP-Midgard = 2 KP-Tjoste
- (alle Angaben verdoppeln)

Bewegungsweiten für Lebewesen:

± 1 B-Midgard $= \pm 1/3$ B-M Tjoste
 $= \pm 1$ B-L Tjoste
 $= \pm 2$ B-S Tjoste

Bewegungsweiten für Gegenstände:

1 B-Midgard $= 1/2$ B-Tjoste

Fertigkeiten, EW, Resistenzen:

$WM \pm 1$ -Midgard = $WM \pm 5$ -Tjoste
 (alle Angaben verfünffachen).

Eigenschaften:

Gifttoleranz Midgard $\approx 2/3 \times$ Kons Tjoste

Reaktionswert Midgard $\approx 2 \times (Rv - 10)$ Tjoste

Prüfwürfe in Midgard:

skalieren umgedreht zu Erfolgswürfen auf Eigenschaften, d.h. $WM+1$ -Midgard = $WM-1$ -Tjoste.

Darüber hinaus gibt es bei einzelnen Zaubern des Midgard-Systems Wirkungen, die Werte ohne exakte Entsprechung in **Tjoste** verändern. In solchen Fällen ist eine analoge Wirkung nach **Tjoste**-Werten festzulegen. Dieses sollte am besten zwischen Spieler/in und Spielleitung vor dem Erlernen des betreffenden Spruchs festgelegt werden, damit klar ist, welche Fähigkeiten mit diesem Spruch angeeignet werden.

Zeitsystem

Grundlegendes

Im Rundensystem von **Tjoste** sind bereits die Handlungsdauer und Reihenfolge recht detailliert aufgelöst, allerdings sind alle Zeitwerte (IWB, GW(A) etc.) star festgelegt. Will man auch dieses flexibler gestalten und vom Würfelerfolg abhängig machen so kann das hier skizzierte Zeitsystem verwendet werden. Es ist so ausgelegt, dass es im Mittel dem Rundensystem entspricht. In der Beschreibung sind auch die Grundlagen wie ZS noch mal jeweils ausführlich mit erklärt.

Bei der Anwendung des Zeitsystems gibt es 4 verschiedene Fertigungsgruppen:

- normalerweise zeitunabhängige Fertigkeiten, z.B. Lesen / Schreiben, Sprachen etc. - bei diesen ist der Zeitaufwand aus der Anwendung zu ermitteln;
- Bewegungsfertigkeiten bei denen Geschwindigkeiten wichtig werden können, z.B. Kanufahren, Reiten, Laufen - diese sind im Bewegungssystem behandelt;
- zeitaufwendige Spezialfertigkeiten mit Zeiträumen im Minutenbereich, z.B. Schlösser öffnen, Verhören etc.;
- kurzzeitige Fertigkeiten wie Scharfschießen, Meucheln und z.T. Knotenkunde.

Für die 2 letzten Gruppen werden hier Berechnungssysteme vorgestellt. Dazu kommen Kämpfe und vergleichbare Aktionsphasen, bei denen ein präzises Erfassen des Zeitablaufs ebenfalls von entscheidender Wichtigkeit werden kann. Auch dafür wird hier ein umfassendes Zeitsystem abgehandelt.

Zeitaufwendige Spezialfertigkeiten

Bei diesen Fertigkeiten gibt es jeweils eine vorgegebene Standarddauer, die auch die Zeitdauer bei einem Fehlversuch ist. Die Zeitdauer eines konkreten Versuchs bestimmt sich einfach aus dem Erfolgswurf nach

$$\text{Zeitdauer} = \text{Standard-Dauer} \times (200 - \text{AEW}) / 100.$$

Für eine eventuell nötige feinere Zeit-Auflösung kann der minimale Zeitintervall (Standard-Dauer / 100) ggf. durch zusätzlichen Wurf mit einem geeigneten Würfel noch feiner aufgelöst werden.

Die Standard-Zeitdauer ist entweder bei den in Frage kommenden Fertigkeiten genau festgelegt oder muss von der Spielleitung den Umständen entsprechend bestimmt werden.

Scharfschießen, Meucheln und Knotenkunde

Beim Scharfschießen und beim Meucheln dauert ein Versuch normalerweise 5s. Der / die SchützIn kann aber die lange Zieldauer verkürzen, wenn er / sie dafür die Sorgfalt verringert. So dauert ein gezielter schuss je WM-1, die der / die SchützIn in Kauf nimmt, 0,25s (= 2,5 ZS) weniger. Diese Zeitverringerung kann entweder vorher angesagt werden, oder kann bei Auftreten von Störungen vorgenommen werden, bevor der schuss ausgewürfelt wurde. Ein Meuchel-Versuch wird völlig analog behandelt. Allerdings ist eine Verkürzung auf unter 1s nicht möglich, da solange das Zusteichen dauert.

Das gleiche System gilt für die Fertigkeit Knotenkunde, allerdings nur, wenn es um das schnelle Knüpfen eines guten Knoten geht. Hier muss die Zeitverkürzung ebenfalls im allgemeinen vorher angesagt werden.

Kämpfe und kurze Aktionsphasen

Bei Kämpfen wird in Zehntelsekunden-Schritten (= 1 Zeitschritt = 1 ZS) gerechnet, eine herkömmliche Kampfrunde besteht also z.B. aus 50 Zeitschritten. In diesem Zeitraster werden nun alle Aktionen der Figuren anhand von Geschwindigkeitswerten (GW) ihrer Aktionen abgehandelt. Der Geschwindigkeitswert gibt dabei an wie viele ZS eine Handlung jeweils dauert. Dieser Wert wird aber noch modifiziert (s. nächstes Kapitel).

Grundlage sind die Geschwindigkeitstabellen für die einzelnen Waffen und eine Auswahl von Handlungen. Für dort nicht eingetragene Handlungen sind Geschwindigkeitswerte nach eigenem Empfinden von der Spielleitung festzulegen. Auch äußere Umstände können zu Änderungen der GWs oder der Berücksichtigung des Bonus führen.

Einsatz des Zeitbonus

Bei der Berücksichtigung des persönlichen Zeitbonus wird von einem Intervall von 50 ZS (= 5 s, entspricht also einer Kampfrunde) ausgegangen, in dem eine Figur ihren Zeitbonus einsetzen kann. Dabei wird der Bonus von den 50 ZS abgezogen, woraus sich die tatsächliche Zeitdauer der Aktionen des 50-ZS-Intervalls für diese Figur ergibt. Werden in dieser Zeit mehrere kurze Aktionen ausgeführt, so wird der Bonus im Prinzip proportional zu deren Dauer unter diese aufgeteilt (ganzzahlig), so dass es am Ende genau den Bonus auf 50 ZS ergibt. Auf diese Weise ergibt sich für jede Aktion ein modifizierter Geschwindigkeitswert (mod-GW).

Bei Waffen ist es dabei üblich, dass der Bonus in den Geschwindigkeitswert für den Angriff (GW(A)) vorher eingerechnet wird. Dabei muss natürlich berücksichtigt werden, wie lang der Angriff mit dieser Waffe im Vergleich mit dem 50-ZS-Intervall dauert. Damit erhält man als modifizierten Geschwindigkeitswert

$$\text{mod-GW} = \text{GW} \times (1 - (\text{Zb} / 50)) .$$

Diese Werte des mod-GW werden bei der Anschaffung der Waffe ausgerechnet, im Spieler/innen-Protokoll eingetragen und dann nicht mehr modifiziert. Bei der Berechnung ist mathematisch zu runden, d.h. ab $\times,5$ wird aufgerundet. Die Zeiten zum Ziehen einer Waffe (GW(Z)) werden wie andere Aktionen behandelt.

Initiative und Vorbereitung

Vor einer Aktion sind im allgemeinen Vorbereitungen nötig und es muss die bestehende Situation im Detail erfasst werden. Dieses drückt sich in einer Initiativzeit aus

$$\text{Initiativzeit} = (170 - \text{AEW(Rv)}) / 10 \text{ ZS, (min. 1 ZS)}$$

Mittelwert ist also der IWB Wert. Eine solche Initiative ist im Prinzip vor jeder eigenständigen Handlung nötig, die Spielleitung kann sie aufgrund der Umstände modifizieren, als Richtwerte:

$$\text{Reine Handlungswiederholung: WM+50}$$

$$\text{Völlig unerwartete neue Situation: WM-50}$$

In der Initiativphase können vorbereitende Handlungen ausgeführt werden, dieses kann z.B. eine kurze Bewegung zum Gegner sein, oder das Ziehen einer Waffe mit unmittelbar folgendem Angriff.

Waffenangriff und Aktionen

Der Geschwindigkeitswert (GW) einer Waffe oder Aktion gibt an, wie lange eine einzelne gezielte Angriffsaktion mit dieser Waffe bzw. die Aktion dauert. Dieser Wert wird wie oben beschrieben modifiziert, und dann noch bei Aktionen mit einem Erfolgswurf die Höhe des Erfolgswurfs berücksichtigt nach der Formel

$$\text{Zeitmodifikation} = (\text{AEW(Aktion)} - 100) / 20.$$

Das ergibt eine maximale Änderung von -5 ZS bis +5 ZS, und insgesamt eine Aktionszeit von

$$\text{Aktionsdauer} = \text{mod-GW} - (\text{AEW(Aktion)} - 100) / 20$$

Dabei wird davon ausgegangen, dass die Figur die Waffe bzw. die für die Aktion nötigen Gegenstände bereits hält.

Das Ziehen einer Waffe muss als eigene Aktion abgehandelt werden, ebenso eine Bewegung der Figur (Ausnahme Sturmangriff). Bei Bewegungen und Aktionen, die keinen Erfolgswert haben fällt diese Modifikation weg, es zählt allein der Zeitbonus und die Grundgeschwindigkeit der Aktion.

Wird eine Aktion durch eine andere gestört, erhält z.B. eine angreifende Figur während des Angriffs einen schweren Treffer durch eine/n andere/n, so ist eine negative Modifikation vorzunehmen. Bei Treffern ist dieses

$$\text{WM} = 3 \times \text{schwerer Schaden (Rüstungsschutz wirkt!)}.$$

Diese Störung wirkt sich auch auf die Zeitdauer aus. Bei anderen Formen der Störungen ist eine vergleichbare Modifikation vorzunehmen.

Reaktionen

Will eine Figur auf die Aktion einer anderen reagieren, so wird zunächst festgestellt wie lange sie braucht, bis sie diese wahrnimmt und dann selber handeln bzw. reagieren kann. Berechnet wird die Reaktionszeit mit Hilfe eines Erfolgswurfs Reaktionsvermögen nach

$$\text{Reaktionszeit} = (150 - \text{AEW(Rv)}) / 10 \text{ ZS, (min. 1 ZS)}$$

Ausgangswert ist also die klassische Schrecksekunde. Rechnet die Person mit dieser Aktion, so kann sie bis zu WM+50 auf diesen AEW(Rv) erhalten.

Gerechnet wird die Zeit ab dem Punkt, wo die Aktion der anderen Figur erkennbar ist, d.h. in der Regel ab Beginn der Aktion. Erst nach der Reaktionszeit kann die Figur auf die Aktion der anderen reagieren (z.B. Abwehr). Bei der Reaktionszeit ist zu berücksichtigen, dass bereits das Ziehen einer Waffe in einer entsprechenden Situation als Beginn des Angriffs gedeutet werden kann.

Dabei kann sich die Reaktionszeit aber durchaus mit eigenen Handlungsabläufen überschneiden, d.h. während der Reaktionszeit handelt die Figur wie ursprünglich von ihr beabsichtigt, z.B. kann sie eine eigene Aktion noch beenden, ohne dass sich dieses auf ihr Reaktionsvermögen auswirkt.

Abwehr im Zeitsystem

Für eine Abwehr muss die Figur rechtzeitig auf den Angriff reagieren können. Damit eine normale Abwehr möglich ist, darf die Reaktionszeit nicht weiter reichen, als bis zur halben Angriffsdauer. Dauert sie länger, so ergibt sich eine negative Würfelmodifikation von -2 je 1 ZS Differenz, also

$$\begin{aligned} \text{WM(Abwehr)} = & - (\text{Reaktionszeit-Ende [ZS]} \\ & - \text{Aktionszeithälfte [ZS]}) \times 2, \\ & \text{höchstens 0.} \end{aligned}$$

Um die negativen Modifikationen zu vermeiden, kann eine eigene Handlung abgebrochen werden, in diesem Fall gibt es dann keine Abzüge, solange die Reaktionszeit kürzer als der Angriff ist. Ist sie auch länger als dieser Zeitraum, so gibt es:

$$\begin{aligned} \text{WM(reine Abwehr)} = & - (\text{Reaktionszeit-Ende [ZS]} \\ & - \text{Aktionszeit[ZS]}) \times 2, \\ & \text{höchstens 0.} \end{aligned}$$

Eigene Handlungen können für eine Abwehr unterbrochen werden, was außer bei schweren Treffern (s.o.) keine Konsequenzen außer einer Zeitverschiebung aller noch nicht abgeschlossenen Handlungen um die Dauer der Abwehr hat. Die Dauer der Abwehr ist dabei abhängig von deren Erfolg:

$$\text{Abwehrdauer} = 12 - \text{AEW(Abwehr)} / 20$$

Dabei ist die Abwehrdauer eine effektive Zeit, die angibt wie lange sich eigene Handlungen verzögern. Die echte Zeit, innerhalb derer Abwehrhandlungen ausgeführt werden

ist im Prinzip das Ende der Reaktionszeit bis zum Abschluss-Zeitpunkt des generischen Angriffs, nur sind die Abwehrhandlungen so in die eigene Handlung integriert, dass sie i.a. weniger Verzögerung ergeben.

Eine Figur kann aber auch auf eine Abwehr zugunsten einer von ihr selber gerade ausgeführten Handlung verzichten und erhält dann keine Verzögerungen auf ihre eigenen Aktionen.

Abwehr bei Fernwaffen

Gegen Fernwaffenangriffe gibt es keine normale Abwehr (wohl aber bei Wurfwaffen, s.u.), da hier der konkrete Angriff durch ein ungeheuer schnelles Geschoss erfolgt. Es gibt aber zwei Phasen mit Möglichkeiten sich zu schützen.

Phase 1: Deckung

Bemerkt eine Figur, dass sie Ziel eines Fernwaffenangriffes wird (oder denkt sie dieses), so hat sie nach einer normalen Reaktionszeit die Möglichkeit eine Deckung aufzusuchen, vorausgesetzt es gibt Deckungsmöglichkeiten. Dieses wird normal über Bewegungszeiten behandelt, normalerweise müssen andere Handlungen hierfür abgebrochen werden. Es ist zu beachten, dass eine bewegte und / oder teilweise verdeckte Figur ein schlechteres Ziel abgibt.

Phase 2: Reflexabwehr

Immer wenn eine Figur beschossen wird und dieses bemerkt steht ihr eine Reflexabwehr zu. Der EW(Reflexabwehr) berechnet sich wie folgt:

$$\text{EW(Ref.-Abw.)} = \text{RAB} - \text{RS} + \text{Flugdauer [ZS]} \times 4, \\ \text{maximal EW(Abwehr)-25.} \\ \text{mit RAB} = \text{TFK} / 2 + \text{Rv} / 5$$

Ist der EW kleiner als 0 so gibt es keine Abwehrmöglichkeit, gegen die entsprechende Fernwaffe verwendbare Abwehrwaffen (z.B. Schilde) dürfen bei diesem Abwehrwurf dazu gerechnet werden. Die Aufrechnung gegen den Angriffswert erfolgt genau wie bei einem normalen AEW(Abwehr).

Bei Wurfwaffen gibt es nach wie vor eine normale Abwehr. Zum einen ist das geworfene Objekt deutlich größer und langsamer als bei Fernwaffen, zum anderen ist der Zeitpunkt des Angriffs aus der Wurfbewegung sehr gut abzuschätzen, während bei Fernwaffen nach Spannen (bzw. Beginn der Schleuderbewegung) und Zielen der Zeitpunkt des Abschusses beliebig ist (und damit nicht vorausberechenbar). In diesem Sinne zählen die Stock- und die Speerschleuder als Wurfwaffen.

Zaubern im Zeitsystem

Zaubern wird im Zeitsystem wie folgt geregelt. Der / die Magier/in muss wie im Rundensystem eine magische Initivzeit berücksichtigen, in der die Situation erfasst wird und der Zauber vorbereitet wird. Diese beträgt beim Zeitsystem:

$$\text{Initiativzeit(Magie)} = 18 + (2 \times (\text{Magieobjekte} - 1)) \\ - (\text{AEW(Mittelwert(Mt, Int))} / 20).$$

Der Spruch dauert entsprechend der Zauberdauer 10 ZS je 1 s und die Wirkung setzt am Ende der Zauberdauer ein, bzw. wie im entsprechenden Magiesystem geregelt.

Während eines Zaubers kann nur abgewehrt werden, wenn der Zauber abgebrochen wird. Für die Reaktionszeit erhält die zaubernde Person WM-5 je Sekunde vergangener Zauberdauer.

Nach dem Spruch braucht der / die Magier/in eine Reaktionszeit um ihre / seine Aufmerksamkeit wieder voll auf die Außenwelt zu richten. Dabei wird die Reaktionszeit wie sonst auch, aber mit dem Wert für Magietalent ermittelt, sie verlängert sich je Sekunde Zauberdauer um 1 ZS über den minimalen ZS hinaus. In diesem Zeitraum ist der / die Magier/in so wehrlos wie vorher und kann keine neuen Handlungen vollführen. Nur eine Störung während des Zauberns, nicht aber während dieser Rückbesinnungsphase, lässt den Zauber scheitern.

Im Magier/innen-System wird diese Regelung sinngemäß für die Übergänge Startphase / Fortdauer / Nachwirkung angewendet. Für eine Abwehr während der Fortdauer wird eine gewöhnliche Reaktionszeit ermittelt die gegebenenfalls die obige Reaktionszeit mit dem Zaubertalent ersetzt.

Ansagen der Handlungen

Ein/e Spieler/in muss eine Handlung ansagen, wenn diese beginnt, ebenso sagt die Spielleitung für die NPCs die Handlungen an. Der Erfolgswurf, falls nötig, wird jedoch erst später ausgeführt. Zunächst macht die betroffene Figur des Angriffs / der Handlung ihren AEW(Reaktionsvermögen), und entscheidet dann, ob sie ihren eigenen Angriff abbrechen will zugunsten der Abwehr oder nicht. Zu diesem Zeitpunkt ist also nicht unbedingt klar, ob die Reaktion schnell genug war, da die Angriffszeit noch durch den AEW verändert werden kann. Erst danach werden der AEW(Angriff) und gegebenenfalls der AEW(Abwehr) ausgeführt. Dabei kann es durchaus zu gleichzeitigen Gegenhandlungen kommen, was es erfordert, dass die Spielleitung sehr genau darauf achtet welche Figur sich in welcher Phase befindet.

Um eine möglichst große Wirklichkeitsnähe zu erreichen, vor allem wenn die Spieler/innen gegeneinander agieren, sollte gegebenenfalls die Ansage des Verhaltens der Figuren verdeckt erfolgen. Insbesondere bei gleichzeitig möglichem Angriff ist dieses angebracht. Die Spielleitung muss dann jeweils den Figuren mitteilen, was sie an Aktionen bei anderen wahrnehmen können.

Pattsituationen und Übergang in das Rundensystem

Brechen beide Figuren ihren Angriff zugunsten der gegenseitigen Abwehr ab, oder greifen beide gleichzeitig an, so entsteht ein Patt, und es wird in das normale Rundensystem übergegangen. Auch wenn die Situation keinerlei Überraschungsmoment enthält und zu einem reinen wechselseitigen Schlagabtausch wird, sollte in das normale System übergegangen werden. Über diesen Zeitpunkt sollte die Spielleitung unter dem Aspekt entscheiden, dass schnelle Figuren dieses verfeinerte Zeitsystem nicht zu ihrem Vorteil für konventionelle Kampfsituationen ausnutzen sollen.

Charakterveränderungen

In den üblichen Rollenspielsystemen unterliegen die Charaktereigenschaften einer Figur, wenn es sie denn überhaupt gibt, keinen Veränderungen. Für **Tjoste** gibt es ein System variabler Charakterwerte, das den Einfluss des Erlebten auf die Charaktereigenschaften einer Person erfassen soll.

Variable Charakterwerte

In **Tjoste** gibt es drei veränderliche Charakterwerte, die sich auf die Eigenschaftswerte Sympathiewert und Selbstbeherrschung auswirken. Deshalb wird bei diesen beiden Werten zwischen einem normalen und einem variierten Wert unterschieden. Dabei errechnet sich der variierte Wert aus dem normalen durch Verrechnung mit den drei variablen Charakterwerten, diese sind im einzelnen:

Abstumpfung (Abst): ist die Abschottung gegen erlebtes Elend und Grausamkeit durch Gleichgültigkeit. Sie erhöht die Selbstbeherrschung und erniedrigt den Sympathiewert:

$$\text{Sym}_{\text{var}} = \text{Sym}_{\text{norm}} - \text{Abst},$$

$$\text{Sb}_{\text{var}} = \text{Sb}_{\text{norm}} + \text{Abst}.$$

Zynismus (Zyn): ist im Prinzip der umgekehrte Weg der Verarbeitung, die Figur wappnet sich gegen die Gräuelt durch Annahme eines negativen, fatalistischen Menschenbildes. Auch dieser Wert erniedrigt den Sympathiewert:

$$\text{Sym}_{\text{var}} = \text{Sym}_{\text{norm}} - (\text{Zyn} / 2).$$

Nervliche Belastung (nBel): ist der Weg der „Nichtverarbeitung“. Nebenwirkung ist aber ein psychischer Belastungszustand, der zur Erniedrigung der Selbstbeherrschung führt. Im Extremfall kann eine übermäßige nervliche Belastung zu Drogensucht und Selbstmordgefährdung führen, da die Figur die Realität nicht mehr erträgt:

$$\text{Sb}_{\text{var}} = \text{Sb}_{\text{norm}} - \text{nBel}.$$

Zusammengefasst ergibt sich damit für Sympathiewert und Selbstbeherrschung:

$$\text{Sym}_{\text{var}} = \text{Sym}_{\text{norm}} - \text{Abst} - (\text{Zyn} / 2).$$

$$\text{Sb}_{\text{var}} = \text{Sb}_{\text{norm}} + \text{Abst} - \text{nBel}.$$

Da die variablen Charakterwerte auch negative Werte annehmen können sind so auch Verbesserungen möglich. Bei der negativen Veränderung des Sympathiewertes ist zu beachten, dass dieser vor allem in Situationen von Bedeutung ist, wo die Abenteurer/innen wie normale Menschen auftreten. Erwartet der / die Gegenüber hart gesottene Kämpfer/innen und Abenteurer/innen, so stören sie / ihn deren herabgesetzte Sympathie nicht und es gilt der normale Sympathiewert.

Charakter-prägende Ereignisse

Die variablen Charakterwerte ändern sich abhängig von Erlebnissen. Dabei gibt es negative Erlebnisse, die Werte erhöhen, aber auch positive, die sie wieder erniedrigen können. Im folgenden sind solche Erlebnisse aufgeführt und jeweils angegeben, wie viele Punkte sie zählen:

Erlebnis	Punkte
Getötete/r humanoide/r Gegner/in (Angriffssituation)	2
Getötete/r humanoide/r Gegner/in (Notwehrsituation)	1
unschuldige / unbeteiligte Person kommt zu Tode	3
unbeteiligte Person wird verletzt	1
selbst getötete Personen	s.o. × 2
Getötete/r Freund/in	4
Verstümmelte/r / Zerfleischte/r Gegner/in	3
Verstümmelte/r / Zerfleischte/r Freund/in	6
Folter einer Person (anwesend)	5 - 10
eigenhändiges Foltern	s.o. × 2
Zwangsausübung auf fremde Person (offensiv, nicht als Abwehr gegen diese Person)	2 - 4
offensichtliche Manipulation einer Person durch Tricks / Magie	1 - 3
unsichtbare Manipulation einer Person durch Tricks / Magie	0 - 2
Zwang / Manip. zum Nachteil der anderen Person	s.o. × 2
eigene Verwundung > 4 LP	1
eigene schwere Verwundung (LP < LP-Max / 3)	2
eigene tödliche Verwundung (LP < 0)	3
Begegnung mit einem Monster	1-5
Begegnung mit Unnatürlichem (Horrorsituation)	1-3
Neue Freundschaft(en)	-1
Uneigennützige Hilfe	-2
Rettung einer befreundeten Person	-2
Rettung eins Kindes / hilfsbedürftiger Person	-3
Familienzusammenführungen u.ä.	-3

Die genaue Anrechnung dieser Punkte wird im folgenden Kapitel dargestellt.

Veränderungen der Charakterwerte

Für die Anrechnung der in der Tabelle dargestellten Punkte auf die drei variablen Charakterwerte gibt es die folgenden Regeln:

Abhängigkeit von der Vorgeschichte

Je mehr ein/e Abenteurer/in schon erlebt hat, desto weniger beeindruckt sie / ihn das Erlebte. Deshalb muss die Punktzahl eines Erlebnisses noch verändert werden. Als Maß dafür, wie abgebrüht eine Person schon ist, dient die Summe aus Abstumpfung und Zynismus. Vor der Anrechnung wird deshalb mit einem AEW ermittelt wie viele Punkte einfach wieder verfallen:

$$\text{verfallende Punkte} = \text{AEW}(\text{Abst} + \text{Zyn}) - 80) \%$$

D.h. bei einem AEW von 110 verfallen 30 % der Charakterpunkte bereits vor der Anrechnung, dieser Effekt verstärkt sich mit steigenden (Abst + Zyn)-Stand.

Es ist auch möglich, dass variable Charakterwerte negative Werte annehmen. In diesem Fall ist bei der obigen Berechnung aber trotzdem der entsprechende positive Wert zu nehmen.

Anrechnung

Die Punkte, die ein Charakter erhält müssen auf die drei variablen Charakterwerte aufgeteilt werden. Dabei wird jeweils mit einem W10 ausgewürfelt, worauf die einzelnen Punkte anzurechnen sind, und es gilt:

- 1: Abst,
- 2: Zyn,
- 3: nBel,
- 4 - 8: frei verteilbar,
- 9, 10: Punkte verfallen.

Dabei können bei freier Verteilung die Punkte beliebig zwischen den drei Charakterwerten aufgeteilt werden. Dieses kann am Ende der Anrechnung geschehen und die anderen Punkte, die anzurechnen waren berücksichtigen. Bei einer 9 oder 10 können die Punkte nicht angerechnet werden, auch wenn die / der Spieler/in das gerne hätte.

Abweichend von dem normalen Verteilungsmechanismus kann die Spielleitung auch in einzelnen Situationen vorschreiben, worauf Punkte anzurechnen sind. Aber auch hier sollte den Spieler/innen normalerweise erlaubt werden, zu würfeln, ob Punkte verfallen.

Situationswerte

Bei jedem der drei obigen Werte kann es neben den allgemeinen Werten auch noch Werte geben, die nur in bestimmten Situationen sichtbar werden. Diese sind nicht bei dem jeweiligen Wert dazu zu addieren, sondern in dem dafür vorgesehenen Feld aufzulisten.

Sie können insbesondere in Situationen vergeben werden, die so ungewöhnlich sind, dass eine allgemeine Veränderung des Charakters unplausibel ist. Sie werden deshalb ohne die Anrechnungsregel separat notiert und werden nur mit eingerechnet, wenn erneut ähnliche Situationen auftreten.

Beispiel: Eine Gruppe begegnet in einer besonders seltsam aussehenden Höhle einem Monster. Für diese Begegnung erhält sie Punkte auf nervliche Belastung. Da die Gruppe aber dabei gelernt hat, welche der Eigenschaften der Höhle An-

zeichen für diese Art von Monster sind, werden die Punkte nicht allgemein angerechnet, sondern treten nur auf, wenn eine Figur der Gruppe erneut eine solche Höhle betritt.

Hohe Werte und ihre Folgen

Hat eine Figur extrem hohe Werte bei den variablen Charakterwerten, so hat dieses Folgen. Die folgenden Angaben beziehen sich dabei immer auf den nicht veränderten Normalwert von Sympathie bzw. Selbstbeherrschung, im einzelnen gilt:

Abstumpfung oder Zynismus > Sympathiewert / 2: Die Person wird in geselliger Atmosphäre von Normalmenschen als störend empfunden. Dabei reichen die Reaktionen von dezentem Abrücken über verstummende Gespräche bis zu offener Ausgrenzung. Nur „alte Kämpfer“ fühlen sich in ihrer Gesellschaft noch so richtig wohl.

Abstumpfung + Zynismus > Sympathiewert: Die Person wirkt auf Normalmenschen bedrohlich. Insbesondere Schwächere sind offensichtlich verängstigt, nur sehr mutige Menschen riskieren es noch, mit einer solchen Person alleine zu sein. Das Knüpfen von neuen Kontakten wird so ziemlich schwierig, Auskünfte geben die Leute eher, weil sie Angst haben, als aus Gefälligkeit.

Nervliche Belastung > Selbstbeherrschung / 2: Eine solche Person beginnt sehr empfindlich zu sein. Sie ist leichter reizbar als früher, außerdem neigt sie zu Drogenexzessen um der tristen Realität zu entfliehen.

Nervliche Belastung > Selbstbeherrschung: Eine solche Person steht am Rande des Abgrundes. Sie beginnt drogenabhängig zu werden. Dabei bemerkt sie dieses aber, und solange die Differenz nicht größer als 10 Punkte ist, kann sie sich aus eigener Kraft von ihrer Sucht lösen und sich behandeln lassen. Ist die Differenz größer, kann sie nur noch mit Hilfe anderer wieder von ihrer Sucht abkommen. Diese Chance sollte die Spielleitung aber immer geben.

Gesundung - Psychotherapie

Hat eine Figur Charakterwerte erreicht, die eine Spieler/in nicht mehr hinnehmen möchte, so gibt es die Möglichkeit zu psychotherapeutischen Behandlungen. Diese sind allerdings teuer und der Erfolg ist keineswegs garantiert. Eine solche Behandlung wird regeltechnisch wie folgt behandelt.

Behandlungsregeln

Eine Behandlung kann immer nur jeweils einen der drei Werte betreffen, die Spieler/innen können jeweils entscheiden, welchen Wert sie behandeln lassen wollen. Dabei können sich zwei Behandlungen nicht überschneiden und zwischen ihnen muss eine Woche Pause liegen.

Die Wirkung einer Behandlung hängt von der Dauer ab. Täglich wird eine einstündige psychotherapeutische Sitzung nötig, der maximale Erfolg der Sitzungen in Punkten ausgedrückt entspricht der Anzahl der Sitzungstage:

maximale Punktesenkung = Anzahl(Behandlungstage)

Konkret ausgewürfelt wird dabei nach dem Schlüssel für Schadenswürfe, das Würfelergebnis ergibt dann die tatsächlich beseitigten Punkte. Die Kosten für eine solche Behandlung betragen im Durchschnitt:

(5 + Tage) GS.

Sinnvoll ist es, solche Behandlungen in Lernphasen vorzunehmen. Dabei verlängert sich die Lernphase je 10 Behandlungstagen um einen Tag.

Spieler/innen als Psychotherapeuten

Theoretisch können auch Spieler die Fertigkeiten eines Psychotherapeuten erwerben. Voraussetzung für diesen Status ist ein EW(Psychotherapie) von mindestens 61. Allerdings tritt das Problem auf, dass in einer normalen Abenteurer/innen-Gruppe eine so enge Beziehung zwischen den Mitgliedern herrscht, dass dem Behandelnden die nötige Distanz zur/m PatientIn fehlt, bzw. dieser den Psychotherapeuten nicht wirklich als kompetente Instanz anerkennt. Deshalb muss bei einer solchen Behandlung zusätzlich ein AEW(Psychotherapie) für jeden Behandlungstag gelingen. Außerdem muss für die nötige Atmosphäre gesorgt werden. Am besten ist ein angemietetes Sitzungszimmer, das ansonsten nicht von den Betroffenen bewohnt wird (WM+10), geschieht die Behandlung in einem Wohnraum, so ergeben sich negative Abzüge (WM-5), in freier Natur sogar noch mehr (WM-20).

Handhabung des Charaktersystems

Bei diesem System sollen noch einige Anmerkungen zum Umgang gemacht werden.

Es steht der Spielleitung frei, ob sie zulassen will, dass Spieler/innen die negativen Charakterpunkte nutzen, um ihre Werte in den negativen Bereich zu drücken (z.B. bei nervlicher Belastung). Wenn das verhindert werden soll, ist es am effektivsten, am Ende jeder Episode negative gegen

positive Punkte aufzurechnen, so dass im Regelfall nur geminderte positive Punktestände vergeben werden.

Bekannt gegeben werden sollten diese Punkte immer mit den Erfahrungspunkten (s. Lernsystem) oder in anderen, den Spielfluss nicht störenden Situationen. Vereinzelt kann es natürlich auch vor wichtigen AEW(Sym / Sb) wichtig sein, den Punktestand zu aktualisieren. Dabei ist es besser, jedes Erlebnis einzeln zu rechnen, da dieses den Spieler/innen mehr Chancen lässt die drei variablen Charakterwerte gegeneinander ausgewogen zu ändern, sofern sie frei gestalten können.

Die Punkte-Bekanntgabe kann ohne Nennung der direkten Gründe erfolgen. Die Spieler/innen müssen sich dann selber Gedanken darüber machen, wieso manche mehr Punkte aufgebremst gekriegt haben als andere.

Es ist eigentlich besser, wenn die Spieler/innen die Liste mit den genauen Punktwerten nicht kennen und nur allgemein über dieses System informiert werden. Da sich das aber meistens auf längere Zeit nicht vermeiden lässt, sollte die Spielleitung nicht davor zurückschrecken, die angegebenen Punktzahlen subjektiv zu gewichten. Zum Beispiel sollten wilde Verbrüderungen ohne eigentlichen Zusammenhang mit dem Abenteurer, in der Hoffnung auf positive Punkte vorgenommen, dann einfach unberücksichtigt bleiben. Die Gruppe sollte über die subjektive Handhabung und deren bewusste Willkür informiert werden und wird dann hoffentlich aufhören nach diesen Punkten zu schielen, falls das der Fall war.

Das Charaktersystem soll nicht dem Schikanieren der Spieler/innen dienen, sondern diesen einen Anhaltspunkt dafür geben, wie weit sich ihr Charakter schon von der Lebenseinstellung eines „normalen Menschen“ entfernt hat. Also soll es nicht dazu benutzt werden, Charaktere ohne Ausweg innerhalb kurzer Zeit in den Wahnsinn zu treiben. Wird dieses System verwendet, sollte es auch möglich sein, die Abenteurer ohne größere Massaker zu bewältigen, bzw. nur vereinzelt Situationen auftauchen, die viele negative Charakteränderungen bringen. Will aber die ganze Gruppe solches Rollenspiel, empfiehlt es sich auf dieses System zu verzichten.

Trainingsfertigkeiten

In **Tjoste** gibt es die Möglichkeit, die meisten Eigenschaftswerte und einige automatische Fertigkeiten zu verbessern. Dazu dienen die folgenden Trainingsfertigkeiten:

Eigenschaft	zugehörige Trainingsfertigkeit [TF]
Kraft	Krafttraining
Geschicklichkeit	Fingerfertigkeit
Schnelligkeit	Geschwindigkeitstraining
Konstitution	Ausdauertraining
Logiktalent	Denksport
Intuition	Ratetraining
Magietalent	magische Konzentrationsfähigkeit
Aussehen	Schminken
Stimme	Gesangsausbildung
Sympathiewert	Auftrittstraining
Selbstbeherrschung	autogenes Training
Reaktionsvermögen	Reaktionstraining
Lebenspunkte	Abhärtung
Kraftpunkte	Konditionstraining
Wahrnehmung	Wahrnehmungsvermögen

Damit können Härten beim Auswürfeln einer Figur, Alterungsprobleme oder dauerhafte Folgen von Verletzungen ausgeglichen werden. Durch die Trainingsfertigkeit verbessert sich (im Prinzip dauerhaft) jeweils der entsprechende Eigenschaftswert, wodurch dann auch Talentwerte und abhängige Eigenschaftswerte steigen können.

Außerdem ergibt sich so die Möglichkeit, bei Basiswerten die Wesen-spezifischen Grenzwerte zumindest geringfügig zu überschreiten, da eine Verbesserung bis maximal zum Wert 105 für den jeweiligen relativen Wert möglich ist..

Lernen von Trainingsfertigkeiten

Die Fertigkeiten, die Grundwerte verbessern können, werden als Trainingsfertigkeiten bezeichnet, normalerweise wird es keine Erfolgswürfe auf diese Fertigkeiten geben. Bis auf (ausdrücklich gekennzeichnete) Ausnahmen gelten für sie die folgende Grundregel.

Je Schritt verbessert sich die direkt betroffene Eigenschaft um $((110 - \text{Eigenschaftswert}) / 10)$ (mathematisch gerundet). Dabei wirkt dieses bei den Basiseigenschaften immer auf den relativen Wert. Die Auswirkungen auf die absoluten Werte und alle indirekt betroffenen Eigenschaften ergeben sich je nach Wesen aus den Berechnungssystemen.

Als Tabelle ergeben sich damit im Standardfall folgende Steigerungen:

Alter Wert	Steigerung
1 - 5	11
6 - 15	10
16 - 25	9
26 - 35	8
36 - 45	7
46 - 55	6
56 - 65	5
66 - 75	4
76 - 85	3
86 - 95	2
96 - 105	1

Trainingsbedarf

Ein ständiges Training dieser Fertigkeiten ist zwar im Prinzip erforderlich, es kann aber bei normalem Spielgeschehen vernachlässigt werden. Jede Trainingsfertigkeit muss im Prinzip je 15 Minuten alle 2 Tage geübt werden, was aber auch in geeigneten allgemeinen Pausen erfolgen kann. Soll dieses im Spielablauf explizit geregelt werden (z.B. weil die Abenteurer/innen so unter Druck stehen, dass nicht genügend Zeit für die nötigen Pausen besteht) so gilt folgende Regel:

- Je versäumten Training, also alle 2 Tage, sinkt der Eigenschaftswert um -1, aber nur bis zum natürlichen Grundwert, bei den Basiseigenschaften betrifft diese den relativen Wert.
- Um den Eigenschaftswert wieder auf den normalen Level zu regenerieren ist tägliches Training erforderlich, bei dem der Wert wieder alle 2 Tage um +1 steigt (erste Steigerung nach dem zweiten Training), bis das Maximum erreicht ist. Bei unregelmäßigen Training, bei dem aber keine Pause länger als 1 Tag ist, erfolgt jedes zweite Training eine Regeneration um +1.

Bei Charakteren, die sehr viele Eigenschaftswerte auf diese Weise verbessert haben, sollte die Spielleitung darauf achten, ob diese überhaupt in der Lage sind, das erforderliche Training zu machen. Als Grenzwert kann hierbei die Zahl von ca. 3 Trainingsfertigkeiten gelten, ab dem ein/e Spieler/in gegebenenfalls schon mal erklären muss, wie ihr / sein Charakter eigentlich das erforderliche Training bewältigt (15 Min. je Tag kann als normalerweise problemlos betrachtet werden). Fertigkeiten, die nur aufgrund der Verbesserung der Eigenschaftswerte durch Trainingsfertigkeiten beherrscht werden, gehen bei einem Absinken der Eigenschaftswerte nicht völlig verloren, sondern erhalten WM-5 je Punkt, um den der erforderliche Grenzwert unterschritten wird. Außerdem sind die allgemeinen Folgen von Eigenschafts-Absenkungen zu beachten.

Musische Fertigkeiten in der Praxis

Im folgenden soll ein System zur genaueren Ausgestaltung musischer Fertigkeiten dargestellt werden. Dieses System ist dabei so formuliert, wie es für den Sektor Musik, Tanz oder bei anderen Kunstrichtungen mit Life-Auftritten in der Praxis anzuwenden ist. Es ist allerdings klar, dass sich auch andere musische Fertigkeiten mehr oder weniger auf gleiche Art nutzen lassen. Dabei muss man die Auftritte für Kunstrichtungen ohne darstellenden Charakter durch entsprechende Verkaufsmöglichkeiten von Kunstwerken ersetzen, dazu am Ende mehr.

Künstlerisches Niveau

In der praktischen Anwendung bedeuten die Stufen der musischen Fertigkeiten (SF + BF) folgendes:

- unter 50:** Schüler/in-Niveau, i allg. nur für den Eigenbedarf;
- a) 50 - 70:** gefälliges Amateurniveau, nur für Vorführungen im einfachen / ländlichen Rahmen geeignet, Auftrittsorte: einfache Kneipen, Marktplätze;
- b) 71 - 80:** gehobenes Amateurniveau, zu Vorführungen in anspruchsvollerem Rahmen geeignet, hinterlässt auch bei sachkundigem Publikum den Eindruck, dass die / der Künstler/in etwas bietet, Auftrittsorte: bessere Kneipen, einfache Gasthäuser;
- c) 81 - 90:** solides Profiniveau, für praktisch jede Vorführung geeignet, sachkundiges Publikum wird durch solide Leistung beeindruckt, Auftrittsorte: Musikkneipen / Theater, bessere Gasthäuser;
- d) 91 - 99:** gehobenes Profiniveau, universal geeignet, sachkundiges Publikum ist beeindruckt, KollegInnen erkennen künstlerische Fähigkeiten an, zur Teilnahme an Spitzenwettbewerben geeignet, Auftrittsorte: Konzerte / Varietés, gehobener Privatrahmen / Adelshäuser;
- e) ab 100:** Spitzenkünstler/in, beeindruckt jedes Publikum (auch kritische KollegInnen) durch hervorragendes Können, prädestiniert für Spitzenplätze bei beliebigen Wettbewerben etc., Auftrittsorte: nahezu beliebig, u.a. Fürstenhöfe etc..

Dabei beherrscht die / der Künstler/in ein Repertoire von ca. EW(musische Fertigkeit) Minuten allgemeiner populärer Werke bzw. Kunststücke ihrer / seiner Fachrichtung.

Beherrscht sie / er Komponieren, so hat sie / er zusätzlich EW(Komponieren) Minuten eigene musikalische Werke zu bieten, die sie / er gegebenenfalls selber darbieten kann. Für diese Darbietungen gilt als Erfolgswert der Mittelwert aus Komponieren und relevanter musischer Fertigkeit (auch bei Vorführung durch eine/n andere/n Künstler/in). In speziellen Fällen (z.B. Kompositionswettbewerbe) kann zwischen der Qualität der Komposition und dem künstlerischen Vortrag durch separate Erfolgswürfe unterschieden werden.

Treten Künstler/innen als Gruppe auf, so wird normalerweise ihr Mittelwert als EW(musische Fertigkeit) für die Gruppe genommen. Auch hier können einzelnen AEW über die Güte verschiedener Teilleistungen entscheiden, sollten aber nur angewendet werden, wenn dieses von der Situation her sinnvoll ist.

Erfolgswürfe

Bei der alltäglichen Ausübung musischer Fertigkeiten im oben skizzierten Rahmen vor einem dankbaren Publikum ist normalerweise kein Erfolgswurf nötig. Ist das Publikum aber in einer Stimmung, wo es etwas geboten bekommen will, entscheidet ein einfacher Erfolgswurf über Erfolg und Misserfolg der Vorführung.

Bei wirklich kritischem oder misstrauischem Publikum steht diesem ein AEW(musische Resistenz) zu, der sich wie folgt berechnet:

musische Resistenz = Mittelwert (psy Res., Maximum der musischen Fertigkeit)

Dabei soll für ein Gesamtpublikum ein Mittelwert genommen werden, für einzelne Personen deren Daten. Als Richtwerte können dabei für kulturelle musische Fertigkeiten wie Musik, Geschichten und Tanz gelten:

einfaches Volk: EW(musische Fertigkeit) = 20

Bürgertum: EW(musische Fertigkeit) = 40

Adel u.ä.: EW(musische Fertigkeit) = 50

Für mehr körperliche musische Fertigkeiten wie Akrobatik gilt für alle Menschen ein Richtwert von EW 20. Zusätzliche Modifikationen ergeben sich aus Erwartungshaltung, kultureller Andersartigkeit des Publikums, sowie Umstände des Auftritts:

Umstand	WM musRes
Publikum erwartet Künstler/in von höherem Niveau (s. oben)	je WM+10
Publikum ist Künstler/in von niedrigerem Niveau gewöhnt (s. oben)	je WM-5
Publikum ist besonders wohlmeinend bis ungnädig	WM-10 bis WM+10
Publikum und Künstler/in entstammen verschiedenen Kulturkreisen, je nachdem, ob Unterschied erwünscht / nicht erwünscht	WM-10 bis WM+10
Künstler/in ist unvorbereitet	WM-10 auf EW(mus. Fert).
Künstler/in ist gut vorbereitet und ausgeruht	WM+5 auf EW(mus. Fert).

Dabei sind diese Modifikationen zusammen zu rechnen und können sich auch gegebenenfalls gegenseitig aufheben. Ebenso entscheiden Erfolgswürfe bei der Austragung musischer Wettbewerbe, wobei hier je nach Art der Durchführung, auch mehrere Erfolgswürfe gemacht werden können.

Bei der Anwendung musischer Fertigkeiten sind dazu noch die folgenden Regeln zu beachten:

Scheitern an der Resistenz: Wird mit dem AEW(musische Begabung) ein Erfolg erzielt, der AEW(musRes.) war aber erfolgreicher, so bedeutet dies nicht unbedingt, dass die Vorführung nicht gefallen hat. Es bedeutet aber auf jeden Fall, dass das Publikum bzw. die / der Kampfrichter/in die Fehler und Schwächen der/s Künstler/in bemerkt hat. Hier muss die Spielleitung je nach Situation über die mehr oder weniger ungnädige Reaktion des Publikums entscheiden.

Besänftigen: Ein AEW(musischer Fertigkeit) kann ebenfalls entscheiden, ob ein/e Künstler/in eine aufgebrachte Menge besänftigen, schlechte Laune vertreiben oder sonst wie eine vorteilhafte Stimmung erzeugen kann. Dabei ist gegebenenfalls ein AEW musische Resistenz zu machen.

Ignorantes Publikum: Im Rahmen musischer Darbietungen, insbesondere bei Besänftigungsversuchen, ist immer die Möglichkeit denkbar, dass die Zuhörer/innen derartig ignorant gegenüber der dargebotenen Fertigkeit sind, dass sie als quasi-resistent gegen das Beeindrucken durch eine musische Fertigkeit gelten können. Auf diese Weise kann vielleicht auch eine noch so beeindruckende Vorführung seiner / ihrer Fertigkeiten eine/n Künstler/in nicht vor übel launigen ZeitgenossInnen schützen. Eine solche Gefahr besteht besonders bei den „schönen Künsten“ die den Sinn für Ästhetik und Schönheit ansprechen.

Die Möglichkeit des Geldverdienstes

Will eine Figur mit musischer Fertigkeit durch ihr Talent Geld verdienen, so ist normalerweise ein AEW(musische Fertigkeit) nötig und es gelten hierfür folgende Grundregeln:

- 1.) Verdienstmöglichkeiten ergeben sich normalerweise nur in dem oben genannten Rahmen, bzw. unter dem Niveau der/s Künstler/in. Versucht die / der Künstler/in über ihrem Niveau ein Engagement zu kriegen, so muss sie / er i.A. eine Probe ihres Könnens vor eine/n Zuhörer/in / Zuschauer/in mit musischer Fertigkeit auf dem Niveau des Engagement darbieten. Für die Entlohnung ist dieser Probeauftritt entscheidend, ansonsten ein AEW(mus. Fert.) für den Auftritt selbst.
- 2.) Der Verdienst ergibt sich dabei für einen Auftritt je nach Niveau aus nach folgenden Grundwerten (im Standardwährungssystem):
 - a) (AEW(mus. Fert.)) BM, bzw. eine Mahlzeit;
 - b) ((AEW(mus. Fert.) $\times$ 4) BM, bzw. Übernachtung + Mahlzeit;

- c) (AEW(mus. Fert.) $\times$ 12) BM, bzw. gehobene Übernachtung + Restgeld;
- d) (AEW(mus. Fert.) / 4) SL, bzw. entsprechendes Geschenk,
- e) (AEW(mus. Fert.) / 2) SL, bzw. großzügiges Geschenk.

In ähnlicher Weise kann das Spendenaufkommen nach einem spontanen Auftritt vor entsprechendem Publikum ermittelt werden.

- 3.) Scheitert der Versuch ein Engagement über dem künstlerischen Niveau zu erhalten, so sind von der Spielleitung milieutypische Konsequenzen zu beschließen, von der einfachen Ablehnung an der Kneipe bis zu einer Bestrafung aufgrund der Anmaßung an Fürstenhöfen. Diese Konsequenz kann der betroffenen Figur auch vorher bekannt sein.
- 4.) Treten Künstler/innen nicht einzeln, sondern als Gruppe auf, so entscheidet normalerweise ein AEW(Mittelwert(mus. Fert.)) über den Verdienst. dabei steigt die Entlohnung je zusätzlichem Mitglied der Gruppe üblicherweise um +50% gegenüber dem Lohn für eine/n Einzelkünstler/in (also + 50% bei zwei Leuten, +100% bei drei etc.).

Will eine Figur über längere Zeiträume so ihr Leben finanzieren, empfiehlt sich eine pauschale Regelung, es sei denn der Spielfluss verlangt / gestattet es anders. Auf diese Weise soll verhindert werden, dass eine Figur mit lauter abendlichen Standardauftritten den Spielverlauf unnötig aufhält.

Bildende Kunst:

Die obige Darstellung gilt im Prinzip so nur für Musik und andere Fertigkeiten, die in Auftritten vor einem Publikum vorgeführt werden. Für Malerei und Bildhauerei kann nach dem obigen System die Bezahlung für ein hergestelltes Kunstwerk ermittelt werden. Dieses gilt sowohl für Werke die in Auftrag gegeben wurden, als auch für Werke, die aus eigener Initiative hergestellt wurden und später verkauft werden sollen.

Dabei hängt die Bezahlung noch zusätzlich von der Arbeitszeit ab. Je Tag Arbeit an dem Werk (entspricht 8 Stunden) erhält die / der Künstler/in Geld wie für einen Auftritt. Zusätzlich werden im Prinzip die Materialkosten bezahlt, allerdings dürfen die Materialkosten üblicherweise nicht höher als ein Tagelohn sein. Außerdem werden meist nur Kunstwerke gekauft bei denen Preis und Niveau nicht zu stark auseinander liegen. Üblicher Weise arbeitet ein/e Künstler/in nicht länger als (EW(mus. Fert.) Stunden an einem einzelnen Werk. Deutliche Ausnahmen hiervon gibt es nur bei gezielt in Auftrag gegeben Werken bei Künstler/innen vom Profiniveau.

Entwicklung in Alter und Kindheit

Das folgende Kapitel behandelt zum einen die Entwicklung von Kindern als Charaktere im System **Tjoste**, zum anderen den Einfluss fortschreitenden Alters auf erwachsene Charaktere. Dabei spielt natürlich eine große Rolle, welcher Rasse eine Figur angehört, da diese verschieden langlebig sind. In diesem Kapitel ist das Alterssystem für menschliche Figuren dargestellt. Für nichtmenschliche Wesen wird so gerechnet, als entwickelten sich ganz so wie Menschen, bloß mit einer anderen „Alterungsgeschwindigkeit“. Für die anderen Rassen ergibt sich damit das Alterssystem völlig gleichartig, wenn mensch alle Altersangaben mit einem Korrekturfaktor multipliziert, der sich aus dem Quotient der durchschnittlichen Lebenserwartungen ergibt:

Korrekturfaktor = Lebenserwartung / 60,

wobei 60 die durchschnittliche Lebenserwartung eines Menschen in **Tjoste** ist.

Niedrig-gradige Charaktere

Ein niedrig-gradiger Charakter ist eine Figur, die erst so wenig Fertigkeiten erlernt hat, dass sie nach dem System für das Anfangslernen (s. *Buch des Werdens*) noch als in dieser Lernphase befindlich betrachtet werden kann.

Normalerweise haben auch niedrig-gradige Charaktere alle Fertigkeiten, die sich aus dem Kapitel über angeborene und kulturelle Fertigkeiten ergeben. Ausnahmen gibt es nur bei Figuren, die aufgrund ihres Alters noch als Kinder zu zählen sind (s.u.), dies ist dann der Fall, wenn die Figuren noch unter 13 Jahren alt sind.

Der Entwurf eines solchen Charakters erfolgt im allgemeinen, indem eine vom Standardschema abweichende niedrigere Anzahl von Anfangslernpunkten vorgegeben wird. Dabei ist zu bedenken dass der typische Lebenslauf zunächst eine normale Lehrzeit umfasst (Berufslernpunkte + Allgemeine Lernpunkte) und erst anschließend eine Vorbereitung als Abenteurer/in erfolgt (Waffenlernpunkte und freie Lernpunkte). Dabei sollte normalerweise die Altersregel angewandt werden, die besagt dass für Magier/innen und vergleichbare Magiekundige gilt:

Alter = 15 + (Lernpunkte / 6)

Für andere Figuren gilt die Regel:

Alter = 13 + (Lernpunkte / 6).

Beim weiteren Lernen eines solchen Charakters ist zu entscheiden, ob diese nun tatsächlich als echte Abenteurer leben, in diesem Fall werden sie vermutlich weitgehend über AEP lernen, die auch voll angerechnet werden können. Denkbar ist aber auch eine Mischform mit kleinen Abenteuern die eingebettet sind in ein noch normaleres Lernen, so dass neben den AEP aus Abenteuern auch Lehrzeiten als Fortsetzung des „Anfangslernen“ vorkommen. In diesen wird über TEP gelernt, was dem Anfangslernen entspricht (1000 TEP = 1 Lernpunkt, Anrechnung jeweils 250 Punkte auf den FS).

Kinder in Tjoste

Kinder als technisch voll entwickelte Spielfiguren oder aber auch die Schwangerschaft einer weiblichen Spieler/innenfigur sind in **Tjoste** möglich. Die folgenden Regeln bieten die Möglichkeit, Schwangerschaft und Kinder, sei es als NPCs, als Nachwuchs von Spieler/innenfiguren oder sogar als PCs, in die Abenteuer mit einzubauen.

Schwangerschaft

Spieler/infiguren, die keine sexuelle Enthaltsamkeit üben (wollen), sollten durchaus mit dem Problem der Verhütung konfrontiert werden. Dabei darf die Spielleitung dieses natürlich nicht nur den weiblichen Charakteren aufzwingen, sondern auch den männlichen. Für das Eintreten einer Schwangerschaft bei einer weiblichen Figur, die sexuell aktiv ist, gelten für den jeweils aktuellen Spielmonat folgende Wahrscheinlichkeiten (auswürfeln mit W%):

- gewollte Schwangerschaft: 80%;
- zufällige Schwangerschaft: 50%;
- Schwangerschaft trotz Verhütung: je nach Mittel.

Dabei scheint es realistisch in einer magischen Welt, wie sie in **Tjoste** angenommen wird, die Existenz 100% sicherer Verhütungsmethoden anzunehmen.

Das ganze betrifft natürlich auch männliche Figuren, die längere Zeit dieselbe Sexualpartnerin haben, aber sogar bei One-Night-Stands kann die Spielleitung entscheiden, ob der Leichtsinn mangelnder Verhütung Folgen hat. In einem solchen Fall sollte der männlichen Figur nicht ein billiger Ausweg, wie z.B. Abreise am nächsten Tag, erlaubt werden. (Zumindest langfristig kann daraus einiges an Folgen kommen.)

Geburtsdatum:

Das Geburtsdatum wird mit dem W% ausgewürfelt:

1-84: Geburtsdatum am W% / 3 des neunten Monats nach Beginn der Schwangerschaft.

85-100: Es gibt eine Frühgeburt in den ersten Monaten, ohne Risiko für die Mutter.

Diese Zahlen gelten für einen 28tägigen Monatsrhythmus, bei anderen Kalendern muss natürlich entsprechend anders gerechnet werden.

Verlauf der Geburt:

Die Mutter verliert bei der Geburt alle KP. Das weitere Risiko wird durch einen AEW(Konstitution) ermittelt:

gelungen: keine weiteren Folgen;

misslungen: mit einem weiteren AEW(Kons) wird ein LP-Verlust ermittelt, die Mutter verliert alle LP bis auf

(AEW(Kons) – 110) % ihrer LP.

Das bedeutet bei einem AEW von 110 oder weniger, aber auch immer bei einem kritischen Fehler des zweiten

AEW(Kons), dass die Mutter tödlich geschwächt ist und ohne medizinische Hilfe verstirbt.

Kritischer Fehler: wie bei Misslingen, aber mit WM-50 auf den zweiten AEW(Kons).

Äußere Umstände der Geburt können zu Modifikationen des AEW(Konstitution) und des LP-Verlustes führen, insbesondere hygienische Umstände. Die Anwesenheit von Heilkundigen mit entsprechenden Kenntnissen kann der Mutter das Leben retten. Dabei ist zu bedenken, dass die LP-Verluste bei Geburtsproblemen nicht schlagartig erfolgen, sondern über längere Zeiträume eine kontinuierliche Schwächung durch Blutverlust eintritt. Deshalb besteht eigentlich immer genug Zeit, um Heilungen vorzunehmen. Viele Heilkundige bieten ihre Dienste bei der Geburt sehr günstig an (ab 10 SL, je nach Vermögen der Eltern), unabhängig davon, welche Fertigkeiten sie dann tatsächlich anwenden müssen. Das Risiko für das Kind liegt deutlich höher. Ein AEW(Konstitution) entscheidet, ob das Kind die Geburt überlebt.

Ein weiterer AEW(Konstitution) entscheidet, ob das Kind das Säuglingsstadium überlebt. Beim Misslingen des Wurfs erkrankt das Kind nach W% Tagen gefährlich. W10 Tage nach Ausbruch der Krankheit stirbt das Kind, wenn die Eltern bis dahin keine/n Heiler/in gefunden haben, die / der mit entsprechenden Mitteln das Kind rettet. Dieser AEW(Konstitution) wird so oft mit allen Konsequenzen wiederholt bis er gelingt, die Tage werden immer ab der letzten Heilung gerechnet. Danach ist das Kind aus der kritischen Anfangsphase heraus und hat nur noch das normale Risiko wie ein/e Erwachsene/r.

Der Konstitutionswert des Kindes wird dabei nach dem nächsten Kapitel ermittelt.

Eigenschaften des Kindes

Das Geschlecht des Kindes wird mit dem W% ermittelt:

1 - 49: Junge;

50 - 99: Mädchen;

100: Zwillinge, ein W6 Wurf bestimmt, ob es eineiige oder zweieiige Zwillinge sind (gerade = zweieiig), weitere W% bestimmen entsprechend das Geschlecht (eine weitere 100 erhöht die Zahl der Mehrlinge um je ein Kind).

Für das Kind werden zunächst wie für eine normale Abenteuerer/in-Figur die relativen Eigenschaftswerte ermittelt, allerdings wird nur genau ein Satz Werte ermittelt und dann manipuliert in Form einer Ausrichtung der Werte des Kin-

des an denen seiner Eltern, wodurch in gewissem Rahmen eine Vererbung der Eigenschaften simuliert wird.

Es wird der Mittelwert (der relativen Eigenschaften) der beiden Eltern ermittelt (EMW), dieser wird als Maßstabsfaktor für den 50er Wert des Kindes genommen und die Skala unter- und oberhalb entsprechend verzerrt:

1-50: Wert = EMW × W% / 50

51-100: Wert = EMW + [(W% - 50) × (100 - EMW) / 50]

Soll dieses Kind später als Spieler/innen-Charakter verwendet werden, so sollte eine etwas großzügigere Ermittlung der Werte zugelassen werden, denkbar ist:

- Würfeln jeweils dreier Werte für eine Basiseigenschaft,
- freie Verteilbarkeit der erwürfelten Basiswerte,
- sollte auch nach der Manipulation mit den Elternmittelwerten (s.u.) keine Basiseigenschaft über 90 liegen, so darf eine entsprechend heraufgesetzt werden.

Dieses Verfahren wird bei Kraft, Geschicklichkeit, Schnelligkeit, Konstitution, Logiktalent, Intuition, Magietalent, Stimme und Aussehen angewendet, die anderen Eigenschaften ergeben sich wie bei normalen Abenteuerer/innen. Natürlich sind wie bei allen anderen Charakteren die relativen Werte in absolute Werte umzurechnen. Stand und Herkunft ergeben sich zwangsläufig aus den entsprechenden Daten der Eltern. Auf diese Weise werden zunächst die Eigenschaften des Kindes als Erwachsene/r bestimmt, und diese Werte dann während der Kindheit korrigiert.

Körperliche Entwicklung

Die körperliche Entwicklung des Kindes vollzieht sich bis zum 16. Lebensjahr. In dieser Zeit werden die Grundeigenschaften entwickelt, bis sie die ermittelten Erwachsenenwerte erreichen. Es empfiehlt sich entsprechend ein zweites aktuelles Spieler/innen-Protokoll anzulegen. Dabei bezieht sich die im folgenden dargestellte Entwicklung auf die absoluten Eigenschaftswerte des Kindes. Dabei sind Kinder zunächst als Figuren mit Fähigkeitsständen 0 einzustufen, die noch keine weiteren Fertigkeiten erlernt haben, und entsprechend ihre Werte zu ermitteln.

Die Werte für Selbstbeherrschung, Aussehen, Stimme, Sympathiewert und Konstitution sind von Anfang an voll entwickelt, ebenso die KP des Kindes. Die anderen Werte entwickeln sich wie in der Tabelle dargestellt, die LP wachsen wie das Gewicht, liegen aber bereits von Geburt an mindestens bei 20.

Entwicklung der Basiseigenschaften in % des Erwachsenenwerte

Alter [Jahre]	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Ges, Rv	1	14	27	40	50	60	68	76	84	92	100						
Log, Int, Mt	1	10	20	30	40	50	60	65	70	75	80	85	90	95	100		
Größe	28	38	48	53	56	59	62	65	68	72	75	78	83	88	93	97	100
Gewicht, LP	5	11	17	20	23	26	28	31	35	38	41	47	51	60	73	88	100
Kr, Schn, B	0	9	16	24	32	40	45	48	52	55	58	62	67	74	83	93	100

Lernen und Ausüben von Fertigkeiten

Bei dem Erlernen von Fertigkeiten sollten die Umstände unter denen das Kind auf wächst berücksichtigt werden.

Allgemeine humanoiden Fertigkeiten

Gehen kann ein Kind ab (12 + 1W6) Monaten. Der EW(Laufen) beträgt ab dann (Alter in Monaten) und steigt so bis er beim vierjährigen Kind den Wert nach der allgemeinen Regel erreicht. Ab dann gilt die allgemeine Regel, wie bei der Erschaffung von Figuren unter Beachtung der geringeren Eigenschaften als Kind.

Alle anderen Fertigkeiten dieser Kategorie entwickeln sich vom 5. bis zum 10. Lebensjahr in Schritten von je 20% des Wertes für das zehnjährige Kind. Ab dann entwickeln diese Werte sich mit den Eigenschaftswerten des Kindes, wenn sie nicht bereits durch aktives Lernen verbessert werden.

Variable kulturelle Fertigkeiten

An Sprachen beherrscht das Kind normalerweise die Muttersprachen seiner Eltern eventuell auch die Sprachen des Landes, in dem es sich überwiegend aufgehalten hat. Dabei erreicht es jeweils abhängig vom Alter ein Sprachniveau von $EW(\text{Sprache}) = (\text{Alter [Monate]} - 15)$. Das Maximum der Sprachkenntnisse, das es ohne spezielle Schulung erwirbt ergibt sich wie bei der Erschaffung einer Abenteurer/in-Figur, in Abhängigkeit von der aktuellen Intelligenz des Kindes und seinem Stand. Dabei gelten als Muttersprachen die Umgangssprache seiner Eltern und die Sprache eines Landes in dem es vom 3. bis 7. Lebensjahres aufwächst. Alle anderen Sprachen sind wie eine Fremdsprache einzustufen, dieses gilt insbesondere für die Muttersprachen der Eltern, wenn sie nicht die Umgangssprache sind.

Die anderen Fertigkeiten dieser Kategorie erlernt das Kind vom 8. bis 13. Lebensjahr in Schritten von je 20% des Wertes für das dreizehnjährige Kind. Ab dann entwickeln diese Werte sich mit den Eigenschaftswerten des Kindes, wenn sie nicht bereits durch aktives Lernen verbessert werden.

Frei erlernbare Fertigkeiten

Ab dem 6. Lebensjahr kann das Kind weitere Fertigkeiten erlernen. Es muss dabei aber beachtet werden, dass das Kind ausreichende Größe und Basiseigenschaften hat. Außerdem sollte das Umfeld des Kindes in Betracht gezogen werden, wenn entschieden wird, ob eine bestimmte Fertigkeit schon im jungen Alter gelernt werden kann. Soll das Kind in Waffen ausgebildet werden, bieten sich dabei Waffen wie Dolch und Bogen an, die das Kind aber natürlich zunächst mehr spielerisch einsetzen wird. Im ernsthaften Kampf wird es im allgemeinen auf den Schutz der Erwachsenen angewiesen sein und sich nur in Notfällen selbst beteiligen.

Standard (im Schema zur Erschaffung einer Figur) ist, dass ein Kind ab dem 13. Geburtstag, wenn es seine angeborenen und kulturellen Fertigkeiten voll entwickelt hat, je Jahr ca. 6000 TEP an zum Lernen nutzen kann bis es 28.000 bis 33.000 TEP (= 4,7 bis 5,5 Jahre) verlernt hat, dieses entspricht eine entsprechend langen Zeit in Lehre oder Schule.

Soll nun ein ungewöhnliche Kindheit umgesetzt (oder sogar ausgespielt) werden, so muss die Spielleitung entscheiden, ob dem Kind zusätzliche TEP zur Verfügung stehen, oder ob bereits echte Abenteuer vorkommen, die AEP bringen. Entsprechend ist die Anrechnung auf die FS. Der Umfang sollte aber bis zum 9. Lebensjahr pro Jahr nicht mehr als ca. 3.000 Punkte (= 3 Lernpunkte nach dem Anfang-Lernsystem) betragen, vom 10. bis zum 12. Lebensjahr sollte der Umfang höchstens 6.000 EP jährlich entsprechen.

Lernen kann das Kind dabei von seinen Eltern sofern sie die Fertigkeiten genügend beherrschen und in Lernphasen gegen entsprechendes Entgelt der Eltern bei einem/r Lehrmeister/in.

Vom Kind zum/r jugendlichen Abenteurer/in

Hat das Kind genügend Fertigkeiten erlernt und auch mindestens ein Alter von 13, so erreicht es den Status einer/s jugendlichen Abenteurer/in und sollte wie andere Charaktere nach dem Anfangslernen behandelt werden. Als Richtwert kann hier gelten, dass Fertigkeiten im Umfang von 22.000 EP (= 22 Lernpunkten des Anfang-Lernsystems) erlernt wurden. Im weiteren sollten nun AEP, TEP und Geld wie bei normalen Abenteurern angewandt werden.

In extremen Fällen kann dieser Schritt auch bei jüngeren Figuren gemacht werden, es ist aber dann zu beachten, dass die angeborenen und kulturellen Fertigkeiten noch nicht ihren vollen Wert erreicht haben!

Will der / die jugendliche Abenteurer/in Kämpfer/in bleiben, so steht einer Karriere in der Abenteurer/innen-Gruppe nichts mehr im Wege. Zum Erlernen von Berufsfertigkeiten muss er / sie allerdings bei einem Meister in die Lehre gehen, oder eventuell sogar eine Schule oder Universität besuchen. Die Lehrzeit dauert mindestens 1 Jahr, zur Orientierung können hierbei die Lernpunkte aus dem normalen Entwicklungsschema dienen.

Will der / die jugendliche Abenteurer/in Magier/in werden, so kann er / sie dieses machen, sobald Magietalent und Logiktalent die notwendigen Mindestwerte übersteigen. Die Ausbildung dauert ca. 3 Jahre und beinhaltet magische Fertigkeiten für 5 bis 15 Lernpunkte nach dem jeweiligen Lernschema. Inwieweit die Eltern für die Ausbildung zahlen müssen, hängt von dem magischen Typ und den äußeren Umständen ab (Spielleitungsentscheidung). Dabei sollte im Prinzip darauf geachtet werden, dass die Anzahl der Lernpunkte in etwa dem Schema bei der Erschaffung der Charaktere nach dem *Buch des Werdens* entspricht.

Die auf diese Weise entstandenen Abenteurer/innen der zweiten Generation erreichen schon in jungen Jahren hohe Fertikeitsstufen. Allerdings dürften sie etwas Probleme haben sich am Ende einem normalen Leben zuzuwenden, da sie immer nur das abwechslungsreiche Leben eines Abenteurers geführt haben. Sie müssen also ihr umfangreiches Können nutzen, um rechtzeitig eine interessante Stellung fürs Alter zu finden.

Alte Spielercharaktere

Ältere Abenteurer/innen müssen sich darauf einstellen, dass ihre körperlichen Fähigkeiten mit zunehmendem Alter schlechter werden. Dabei wird in **Tjoste** von einer durchschnittlichen Lebenserwartung von ca. 60 Jahren ausgegangen (für Menschen, die bereits das Alter eines/r Jugendliche/n erreicht haben, die Kindersterblichkeit wird also nicht mitgezählt). Diese Annahme ist für mittelalterliche Verhältnisse durchaus optimistisch, allerdings muss natürlich die Möglichkeiten magischer Heilungen als lebensverlängernder Einfluss berücksichtigt werden.

Körperliche Alterung

Der Alterungsprozess kann schon bei 33 Jahren einsetzen, spätestens ab 55 sind negative Folgen unvermeidlich. Dieses betrifft zunächst nur die körperlichen Basiseigenschaften (Kr, Ges, Schn und Kons). Alle anderen Werte sind nur indirekt betroffen. Logiktalent, Intuition und Zaubertalent sind von dieser Alterung nicht betroffen. Aussehen und Sympathiewert bleiben erhalten, da es sich hier um subjektive Werte handelt, auch ein alter Mensch kann gut aussehen, wenn auch auf eine andere Weise als ein junger.

Bei Erreichen des unten angegebenen Alters ist jeweils mit den angegebenen Würfeln zu würfeln, dabei bedeutet dann jeweils (betrifft relative Eigenschaftswerte):

1:	Kraft sinkt um 1,
2:	Geschicklichkeit sinkt um 1,
3:	Schnelligkeit sinkt um 1,
4:	Konstitution sinkt um 1,
5 oder mehr:	keine Abzüge.

Alter:	Würfel:
33, 35, 37:	1W10
38, 40, 42:	1W8
43 - 46:	1W6
47 - 50:	1W5
51 - 54:	2W5
55 - 58:	2W5 & 1W4
59 - 62:	2W5 & 2W4
63 - 66:	3W5 & 2W4
67 - 70:	3W5 & 3W4
(alle 4 Jahre Steigerung um 1W5 dann 1W4)	

Vergreisungsschübe

Im hohen Alter besteht außerdem die Gefahr durch einzelne Krankheiten oder Unfälle einen Vergreisungsschub zu erleiden. Dazu ist jeweils bei Erreichen der nachfolgend aufgeführten Altersstufen ein AEW(Konstitution) zu machen. Misslingt dieser, so sinken alle Basiseigenschaften, dieses ist jeweils einzeln wie angegeben aus zu würfeln. Auch hier beziehen sich die Angaben auf die relativen Basiseigenschaften, wo diese existieren. Die entsprechenden Folgen für die abgeleiteten Werte sind zu beachten.

Alter:	Vergreisungsschub jeweils um:
55:	Kr, Ges, Schn, Kons: 1W6+1 Int, Log, Mt: 1W4-1
57:	Kr, Ges, Schn, Kons: 1W8+1

	Int, Log, Mt:	1W6-1
58,59:	Kr, Ges, Schn, Kons: Int, Log, Mt:	1W10+1 1W8
60,61:	Kr, Ges, Schn, Kons: Int, Log, Mt:	1W12+1 1W10
62,63:	Kr, Ges, Schn, Kons: Int, Log, Mt:	1W12+2 1W10+1
ab 64:	Kr, Ges, Schn, Kons: Int, Log, Mt:	1W12 + (Alter - 61) 1W10 + (Alter - 62)

Tod durch Altersschwäche

Ein stark gealterter Mensch ist vom Tod durch Altersschwäche bedroht. Wenn eines der nachfolgend aufgeführten Kriterien erfüllt ist, ist der nächste Vergreisungsschub, der insgesamt mehr als 20 Punkte Abzüge bringt, tödlich und die Person stirbt im Laufe des Jahres:

- drei der vier relativen körperlichen Basiseigenschaften sind selbst unter Berücksichtigung von Trainingsfertigkeiten um mehr als 30 Punkte gesunken,
- die relative Konstitution liegt selbst nach Berücksichtigung der Trainingsfertigkeit Ausdauertraining unter der halben ursprünglichen relativen Konstitution (vor dem Alterungsprozess),
- die relative Konstitution ohne Berücksichtigung der Trainingsfertigkeit Ausdauertraining liegt unter einem Drittel der ursprünglichen relativen Konstitution.
- eine relative körperliche Basiseigenschaft ist auf unter 15 Punkte gesunken, und liegt dabei gleichzeitig unterhalb von einem Viertel ihres ursprünglichen Wertes. Ausschlaggebend ist die niedrigere der beiden Grenzen. Betrifft dieser Effekt eine der geistigen Basiseigenschaften Intuition oder Logiktalent, so ist die Person zwar noch nicht vom Tode bedroht, aber sie ist senil bis an die Grenze zum Schwachsinn.

Bei diesen Kriterien kann es durchaus auftreten, dass alte Figuren sterben, obwohl sie noch Werte haben, mit denen jüngere Figuren ganz normal leben. Dieses tritt besonders bei Figuren auf, die ursprünglich sehr hohe Werte hatten. Diese ist durchaus beabsichtigt, da die Abnahme der Werte das Maß für die Alterung ist, nicht direkt der aktuelle Wert.

Einfluss des Lebensstils

Die angeführten Alterungseffekte gelten für einen durchschnittlichen Lebenswandel. Ein besonders gesunder oder ungesunder Lebensstil kann die Würfelwürfe modifizieren.

Bei gesunder Ernährung (die oft einen gewissen Wohlstand erfordert), ständigem Fitnesstraining und guter medizinischer Versorgung können, wenn gleichzeitig ein Leben ohne große Gefährdung durch Unfälle oder besonderem Ansteckungsrisiko bei Krankheiten geführt wird, positive Modifikationen bis zu folgenden Grenzen gegeben werden:

- Fast alle Alterungswürfel können um bis zu 2 höher sein, so dass die Wahrscheinlichkeit steigt, dass die Ergebnisse über 4 liegen. Sind aber bereits mehrere W4 vorgesehen,

so können diese nicht völlig aufgehoben werden, im einzelnen gilt als Verbesserungsgrenzen:

- W10 $\Rightarrow$ W12,
- W8 $\Rightarrow$ W10,
- W6 $\Rightarrow$ W8,
- W5 $\Rightarrow$ W6,
- 1W4 $\Rightarrow$ 1W5,
- 2W4 $\Rightarrow$ 1W6 & 1W4,
- 3W4 $\Rightarrow$ 1W7 & 2W4,

je weiterem W4 steigt der erste Würfel um 1 bis maximal 1W12.

- bis zu WM+20 auf die AEW(Kons.) für die Vergreisungsschübe, so dass diese seltener auftreten. Die Würfel mit denen die Höhe eines Vergreisungsschubes ausgewürfelt wird ändern sich nicht.

Liegt das Gegenteil der obigen Umstände vor, also ungesunde Ernährung, mangelndes Fitnesstraining und schlechte medizinische Versorgung, sowie auch noch erhöhte Risiken für Verletzungen und Krankheiten, so könne negative Modifikationen bis zu folgenden Grenzen gegeben werden:

- Alle Alterungswürfel sind jeweils um bis zu 2 niedriger, so dass die Wahrscheinlichkeit sinkt, dass die Ergebnisse über 4 liegen. Im einzelnen gilt dabei als Grenzen der Verschlechterung:

- W10 $\Rightarrow$ W8,
- W8 $\Rightarrow$ W6,
- W6 $\Rightarrow$ W5,

- W5 $\Rightarrow$ W4,
- W4 $\Rightarrow$ W4 & W8.

- bis zu WM-20 auf die AEW(Kons.) für die Vergreisungsschübe, so dass diese häufiger auftreten. Die Würfel mit denen die Höhe eines Vergreisungsschubes ausgewürfelt wird ändern sich nicht.

Aktive Abenteurer/innen sind zwar normalerweise gut im Training, aber ihr Verletzungsrisiko, Stress, Übernachtungen in improvisierten Lagern bei miesem Wetter und andere Nachteile machen dieses meist wieder zunichte. Deshalb gelten für sie eigentlich immer die Standardwürfel. Sind die Umstände außergewöhnlich, können aber auch Modifikationen im angegebenen Rahmen gegeben werden.

Diese Modifikationen sind normalerweise für jedes einzelne Jahr zu überlegen. Also können auch nach Jahren mit positiven Modifikationen plötzlich negative gegeben werden, wenn sich die Lebensumstände entsprechend geändert haben.

Vernünftige Abenteurer/innen werden sich entsprechend rechtzeitig zur Ruhe setzen und ihren hoffentlich angehäuften Reichtum zu einem gesunden und langen Lebensabend verwenden. Die weiterhin aktiven werden entsprechend zu spüren kriegen, dass sie eben doch nicht mehr so fit sind wie in jungen Jahren, und seien ihre Fertigkeitswerte noch so gut. Ein Teil der Alterung kann natürlich durch Trainingsfertigkeiten aufgefangen werden, aber auch dieses geht nicht ewig.