

TJOSTE

FANTASY-ROLLENSPIELSYSTEM

DAS BUCH DES WERDENS

mit EINFÜHRUNG IN DAS SPIELSYSTEM,
GRUNDZÜGEN EINER FANTASY-WELT und
ANHÄNGEN

HELLA MENSCHEL

HARTMUT GIESE



Version 2.0

(Februar 2009)

Inhaltsverzeichnis

Einführung in das System Tjoste.....	4	2.) Intensive Ausübung von Fertigkeiten (LE & SEP).....	24
Grundlegendes zu Tjoste.....	4	3.) Zeit-AEP.....	25
Fehlen von Abenteuer/innen-Typen.....	4	4.) Lösen von Aufgaben (AEP).....	25
Lernsystem.....	4	5.) Besondere Ideen (AEP / LE) / Hinweise (AEP).....	25
Fertigkeiten.....	4	6.) Besondere Erlebnisse (AEP).....	25
Waffensystem.....	5	7.) Kampf, Überwinden und Austricksen von Gegner/innen (AEP + LE).....	25
Magiesystem.....	5	8.) Rollentypisches Spiel (AEP).....	26
Zeitsystem.....	5	9.) Vergabe von Geld und Wertgegenständen.....	26
Nichtmenschliche Spielcharaktere.....	5	Handhabung der Punktevergabe.....	26
Handhabung des Spielsystems.....	5	Kollektive oder individuelle Bewertung.....	26
Würfel.....	6	Bekanntgabe der EP.....	27
Erfolgswürfe.....	6	Prinzipien des Lernsystems.....	28
Würfelmodifikationen.....	6	Umwandlung von EP in FP.....	28
Kritische Fehler und Erfolge.....	6	Lernerlaubnis (LE).....	28
Abwehrwürfe und Duelle.....	6	Verwertung von AEP.....	28
Schadenswürfe.....	7	Verwertung von TEP.....	28
Eigenschaften einer Spielfigur.....	8	Allgemeiner Fähigkeitsstand (AFS).....	28
Das Charakterprotokoll.....	8	Kampf-Fähigkeitsstand (KFS).....	28
Basisseigenschaften.....	8	Magischer Fähigkeitsstand (MFS).....	28
Erscheinungswerte.....	9	Berechnung der Lernkosten.....	28
Charakterwerte.....	9	Lernbare Fertigkeiten.....	28
Konditionswerte.....	9	Lernkostenfaktor (LKF).....	29
Bewegungsweiten.....	10	Talent und persönlicher Lernkostenfaktor (pers. LKF).....	29
Automatischen Fertigkeiten.....	10	Lernstufe.....	29
Fertigkeiten.....	10	Automatisiertes Tool / Lernkostentabelle und Figuren-Lernprotokoll.....	29
Erfahrungsstand und Erfahrungspunkte.....	11	Fertigkeiten ohne Talent.....	30
Sonstige Angaben.....	11	Automatische Fertigkeiten.....	30
Erschaffen einer Abenteuer/in-Figur.....	12	Sonstige automatisch steigende Werte.....	30
Eigenschaften eines/r Abenteuer/in.....	12	Handgemengewert.....	30
Ermitteln des Grundwerte-Satzes - Version 1: Würfel.....	12	Magische Präsenz.....	30
Auswürfeln der Grundwerte-Sätze.....	12	Konditionseinheit.....	31
Manipulation und Auswahl des Werte-Satzes.....	12	Die verschiedenen Lernmöglichkeiten.....	32
Berechnung der Eigenschaftswerte.....	12	Lernen von Lehrmeister/innen in Lernphasen.....	32
Basisseigenschaften.....	12	Lernphasen.....	32
Automatisiertes Tool / Lernkostentabelle.....	13	Erbringen der Lernkosten und Zeitdauer.....	32
Abhängige Eigenschaften.....	13	Standardwährungssystem.....	32
Körperbau-Werte.....	13	Verfall von Punkten.....	32
Körperbau-Eigenschaften.....	14	Lernkosten in anderen Systemen.....	32
Konditionswerte.....	14	Anrechnung der FP.....	33
Automatische Fertigkeiten.....	15	Die Grenzen des Lernens.....	33
Herkunft.....	15	Gegenseitiges Lehren innerhalb einer Abenteuer/innen-Gruppe.....	33
Alter.....	15	Qualifikation zur / zum Lehrmeister/in — Ansprüche an die Lehrenden.....	33
Ermitteln der Eigenschaften - Version 2: Punkteverteilung.....	16	Lehren ohne ausreichende Lehrmeister/innen-Qualifikation.....	34
Ausgangswerte.....	16	Zeitaufwand beim Lernen außerhalb von Lernphasen - Unterbrechungen.....	34
Austauschregeln.....	16	NPCs als Lehrmeister/innen außerhalb von Lernphasen.....	34
Fertigkeiten eines/r Abenteuer/in.....	17	Lernen aus Büchern.....	35
Angeborene und kulturelle Fertigkeiten.....	17	Lernen durch Praxis.....	35
Allgemeine humanoide Fertigkeiten.....	17	Praxislernen für Anfänger/innen.....	36
Variable kulturelle Fertigkeiten.....	17	Grundzüge einer Fantasy-Welt.....	37
Herkunftskultur.....	17	Das Standardwährungssystem und typische Preise.....	38
Stadt / Land-Herkunft.....	18	Zahlungsmittel.....	38
Soziale Schicht.....	18	Münzen und ihre Werte.....	38
Elternberuf.....	18	Inoffizielle Zahlungsmittel.....	38
Frei lernbare Fertigkeiten.....	18	Diamanten.....	38
Lernpunkte.....	18	Schildscheine.....	38
Allersbedingte Lernpunkte-Änderungen.....	19	Einlösbarkeit.....	38
Lernschema mit Lernpunkten.....	19	Geldrücklagen.....	38
Sonderregeln für Magie.....	19	Grundregeln für Preise und Kosten.....	38
Sonderregel für Trainingsfertigkeiten.....	19	Grundpreise und Handeln.....	39
Berufs-Fertigkeiten.....	19	Qualitätsstufen.....	39
Typische Berufe.....	19	Rüstungen.....	39
Untypische Berufswahl.....	20	Waffen.....	39
Mehrere Berufe.....	20	Reisekosten.....	39
Intensive Berufe.....	20	Tiere.....	40
Allgemeine Fertigkeiten.....	20	Betrugsgefahr.....	40
Waffen.....	20	Fortbewegungs- und Transportmittel.....	41
Fähigkeitsstände nach dem Anfangslernen.....	20	Reit- und Lasttiere.....	41
Ausrüstung eines Charakters bei Spielbeginn.....	21	Wagen.....	41
Rüstung, Waffen und Geld.....	21	Hochwertige Tiere.....	42
Rüstung.....	21	Unter- und Übergewicht.....	42
Waffen.....	21	Streitwagen / Leichte Personenkutsche.....	42
Geld.....	21	Schwere Reisekutschen.....	42
Allgemeine Ausrüstung.....	22	Planwagen.....	42
Kleidung.....	22	Leiterwagen / Leichte Transportwagen.....	42
Berufsausrüstung.....	22	Hundeschlitten.....	42
Ausrüstung zu erlernten Fertigkeiten.....	22	Boote.....	43
Sonstiges.....	22	Kanu.....	43
Lernsystem.....	23	Ruderboote.....	43
Sammeln von Erfahrung.....	23	Segelboote.....	43
Lernerlaubnis (LE).....	23	Standardregeln für Segelboote.....	43
Allgemeine Erfahrungspunkte (AEP).....	23	Typische Boote.....	44
Allgemein.....	23	Segelschlitten.....	45
Gebundene AEP = Spezielle Erfahrungspunkte (SEP).....	23	Die Beaufort-Skala.....	46
Training-Erfahrungspunkte (TEP).....	23	Nichtmenschliche Spieler/innen-Charaktere.....	47
Vergabe von Lernerlaubnissen und Erfahrungspunkten.....	24	Allgemeines Eigenschaftsschema für nichtmenschliche Charaktere.....	47
1.) Sinnvolle Ausübung von Fertigkeiten („Praxis“-LE auf SF).....	24	Unveränderliche Eigenschaften.....	47
		Eigenschaften mit Anrechnung.....	47
		Besondere angeborene Vorteile.....	47
		Neutrale Eigenschaften.....	48
		Einfluss auf die Fertigkeiten.....	48
		Beispiele Nichtmenschlicher Spieler/innen-Charaktere.....	48
		Arborierinnen & Arborier.....	49
		Elbinnen & Elben.....	49
		Elfen.....	49

Hobbiten & Hobbits.....	50	Thursen (Eisriesen - humanoid).....	74
Lemurierinnen & Lemurier.....	50	Natürliche Lebewesen.....	74
Mri 51.....		Adler, Greifvögel.....	74
Nixen & Nixer.....	51	Affe 74.....	74
Nominnen & Nomen.....	52	Ameise, Riesen.....	74
Orkinnen & Orks.....	52	Bär (+ Groß-Affen).....	75
Steintrollinnen & Steintrolle.....	52	Eber75.....	
Tranen & Tran.....	53	Elefant.....	75
Zwerginnen & Zwerge.....	53	Fledermaus.....	76
Magische Gegenstände.....	55	Gorgone, Schnee- / Berg.....	76
Beispiele Magischer Alltagsgegenstände.....	55	Hai / Rochen.....	76
Magisch produzierte Gegenstände.....	55	Hirsche / Rehe / Elche / Antilopen.....	76
Metallgewebe.....	55	Huskies (Schlittenhunde).....	77
Pseudoglas.....	55	Kamel.....	77
Regenmäntel und Zeltplanen.....	55	Krake.....	77
Echt magische Gegenstände.....	55	Krokodil.....	78
Fernrohre, Nachtsichtgeräte und Mikroskope.....	55	Löwe, Großkatzen.....	78
Patentzelle.....	56	Pferde.....	78
Rucksäcke mit magischem Zusatzfach.....	56	Rabe.....	78
Wasserkocher / Kochtöpfe.....	56	Ratten.....	79
Klassische magische Gegenstände.....	56	Ratten, Riesen.....	79
Heiltränke.....	56	Riesenwesen - allgemein.....	79
Magische Gifte.....	56	Rinder / Ochsen / Stiere / Büffel.....	79
Magisch verstärkte Waffen.....	56	Schäferhunde / Huskies.....	79
Eigenschaftsmanipulation.....	57	Schwan / Reitschwan.....	80
Schädigungs-Zauber.....	57	Skorpion, (Riesen-).....	80
Schutzamulette.....	57	Sumpfrachen.....	80
Professionelle Magische Geheimtüren.....	57	Wölfe.....	81
Berufsbilder in einer mittelalterlichen Welt.....	58	Magische Wesen, Geisterwesen und Monster.....	81
Handwerker/innen.....	58	Amöbe, Riesen- (Monster).....	81
Typische Handwerker/innen.....	58	Amöbe, Säure- (Monster).....	81
Standardschema.....	58	Basilisk (Monster, pseudo-magisch).....	82
Besondere Handwerker/innen.....	58	Drachen („Monster“, magiebegabt).....	82
Ingenieur/in.....	58	Draug (Geisterwesen).....	84
Instrumente-Bauer/in.....	58	Gespenst (Geisterwesen).....	84
Kundige und Gelehrte.....	58	Ghul (Untote).....	84
Typische Kundige.....	58	Hydra (Monster).....	85
Standardschema.....	58	Mumie (Untote).....	85
Magier/innen und andere Zauberkundige.....	59	Nebekrieger (Geisterwesen).....	86
Besondere Kundige.....	59	Schatten der Nacht (Geisterwesen).....	86
Bader/in (Sanitäter/in).....	59	Seele, gebundene (Geisterwesen).....	87
Berater/in.....	59	Skelett (Untote).....	87
Dolmetscher/in.....	59	Spinnen, Riesen- (Monster).....	87
Fachhändler/in.....	59	Todeskrieger.....	88
Fernhändler/in.....	59	Vampir (Untote, magiebegabt).....	88
Krämer/in.....	60	Zombie (Untote).....	89
Lehrer/in.....	60		
Medikus/a (Arzt/in).....	60		
Prediger/in.....	60		
Priester/in.....	60		
Schreiber.....	60		
Verwalter/in.....	60		
Künstler/innen.....	60		
Standardschema.....	60		
Weitere Berufsfelder.....	61		
Soldat/innen und Krieger/innen.....	61		
Mannschaftsdienstgrad.....	61		
Unteroffizier/in.....	61		
Offizier/in.....	61		
Seeleute.....	61		
Matros/in / Maat/in.....	61		
Seeoffizier/in.....	61		
Sonstige.....	62		
Dieb/in.....	62		
Diener/in / Butler/in.....	62		
Fallensteller/in.....	62		
Flößer/in.....	62		
Folterknecht(in).....	62		
Fuhrmann / frau / Kutscher/in.....	62		
Hebamme/r.....	62		
Holzfäller/in.....	62		
Spion/in / Geheimagent/in.....	62		
Waldläufer/in / Jäger/in.....	63		
Wirt/in.....	63		
Wesen von A-Z.....	64		
Beispiel-Wesen (Anmerkungen).....	64		
Erläuterungen zum Werteschema.....	64		
Zusammenhang und Bedeutung der Werte.....	64		
Zahlenangaben.....	64		
Würfel und Festlegen?.....	64		
Gegner Mini-Charakterblatt.....	65		
Gegner/in.....	65		
Humanoide.....	65		
Typische Entwicklung für Nicht-Abenteurer/innen.....	65		
Typische Altersentwicklung für Abenteurer/innen.....	65		
Kämpfer/innen, allgemein, Grad 1 - 10.....	66		
Durchschnittskämpfer/in.....	66		
Maximal talentierte/r Kämpfer/in.....	66		
Rüstungsmodifikationen.....	66		
Spitzbüben/innen u.ä., Grad 1-10.....	66		
Talentierte/r Spitzbüß/in.....	66		
Typische Assassin/innen.....	66		
Typische Waldläufer/innen / Scouts.....	66		
Durchschnitts-Spitzbüß/in.....	66		
Magier/innen, allgemein, Grad 0 - 15.....	66		
Menschen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	67		
Arborier/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	68		
Elb/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	68		
Elfen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	69		
Hobbiten (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	69		
Lemurier/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	70		
Mri (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	70		
Nixen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	71		
Nom/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	71		
Ork/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	72		
Steintroll/innen (Kämpfer, Grad 0-10).....	72		
Tran/en (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	73		
Zwerg/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10).....	73		
Karden (Eis-,Zwerge ⁴ - humanoid).....	74		
		Anhang I.....	I
		Abkürzungen in Tjoste.....	I
		Ausrüstungsliste.....	III
		Kleidung.....	III
		Ausrüstung.....	III
		Lebensmittel.....	IV
		Gasthaus und allg. Dienstleistungen.....	IV
		Medizinische Leistungen.....	V
		Rüstungen.....	V
		Waffen und Waffenzubehör.....	V
		Reisekosten.....	V
		Tiere und Transportmittel.....	VI
		Tabellenanhang (II).....	VII
		Lernsystem.....	VII
		Steigerungstabelle des Stufenfaktors.....	VII
		Steigerungsübersicht bei den automatischen Fertigkeiten.....	VII
		Steigerung der automatischen Fertigkeiten.....	VIII
		Lerntabelle bei Erschaffen eines Charakters.....	IX
		Bewegungssystem.....	X
		Umrechnung B-X in km/h.....	X
		Sprungtabelle für Humanoiden.....	X
		Bewegungsweiten-Variation aufgrund des Würfelerggebnisses.....	XI
		Kampfsystem.....	XII
		TFK-Werte (Treffer-Flächen-Korrektur) für humanoide Lebewesen.....	XII
		TFK-Werte (Treffer-Flächen-Korrektur) für Flächen.....	XII
		Schaden bei Explosionen.....	XIII
		Kritischer Angriffserfolg.....	XIV
		Kritischer Fehler beim Angriff.....	XIV
		Kritischer Abwehrrfolg.....	XV
		Kritischer Abwehrfehler.....	XV
		Exakte-Schussbahn-Zielscheibe.....	XVI
		Modifizierter Geschwindigkeitswert Angriff.....	XVII
		Änderung der KS-Werte bei Variation der Kraft.....	XIX
		Schadenshöhe bei fallenden Objekten und Würfeln.....	XIX
		Tabellen der Waffenverwandtschaft.....	XX
		Nahkampf.....	XX
		Fernwaffen.....	XX
		Wurfwaffen.....	XX
		Abwehrwaffen.....	XX
		Gesundheit.....	XXI
		WM-Schadensregel für verletzte Körperteile.....	XXI
		WM für den Verkrüppelungs-Wurf bei Schaden oberhalb der Schadenstoleranz.....	XXI
		Schadenstoleranz für Körperteile.....	XXII
		Magiesysteme.....	XXII
		Wirkung kritischer Fehler beim Zaubern.....	XXII
		KP- und Zeit-MP-Verbrauch bei Magieausübung etc.....	XXIII
		Beschleunigte Bewegungen.....	XXIV
		Dichtewerte für verschiedene Materialien.....	XXIV
		Zeitsystem.....	XXV
		Geschwindigkeitswerte verschiedener Aktionen.....	XXV
		Wertevariation von Wesen nach Normalverteilung.....	XXV
		Kopiervorlagen.....	XXVI

EINFÜHRUNG IN DAS SYSTEM TJOSTE

Grundlegendes zu Tjoste

In diesem Abschnitt sollen kurz die wesentlichen Charakteristika von **Tjoste** dargestellt werden, um so einen Einblick in die Philosophie zu geben, die hinter diesem System steckt.

Im Prinzip ist **Tjoste** völlig unabhängig von einer konkreten Fantasy-Welt konzipiert, es ist aber auf das übliche Szenario einer etwa mittelalterlichen Welt mit Magie ausgelegt. Für diese soll ein weitgehend realistisches System geboten werden, ohne dass dabei die Spielfreude verloren geht. Deshalb sind zum Beispiel Verletzungen im allgemeinen unspezifisch, so dass Figuren einsatzfähig bleiben auch wenn sie Verletzungen erlitten haben.

Fehlen von Abenteurer/innen-Typen

Ein sehr entscheidendes Merkmal von **Tjoste** ist das völlige Fehlen der in vielen anderen Systemen üblichen Abenteurer/innen-Typen. Es ist deshalb nicht unbedingt ideal für absolute Anfänger/innen. Es verlangt von den Spieler/innen, selbst eine Vorstellung von ihrer Figur zu entwickeln. Deshalb ist das System zum Erschaffen einer Figur relativ großzügig gehalten, so dass es möglich ist, Figuren nach bereits fertigen Vorstellungen zu erschaffen.

Ein gewisser Ersatz für die Abenteurer/innen-Typen stellt in **Tjoste** die Herkunft einer Figur dar. Sie legt zum Teil fest, welche Fertigkeiten eine Figur am Anfang besitzt. **Tjoste** enthält eine allgemein gehaltene Aufschlüsselung für verschiedene Arten der Herkunft, wie sie in den allgemein üblichen Fantasy-Welten mit etwa mittelalterlichem Entwicklungsstand möglich sind. Für eine konkrete Welt bietet sich natürlich an, diese Herkunfts-bedingten Fertigkeitsschemata noch genauer auszuarbeiten und der jeweiligen Welt anzupassen.

Ansonsten wird aber in **Tjoste** davon ausgegangen, dass Abenteurer/innen unabhängige Persönlichkeiten sind, die sich aus dem normalen Alltag ihrer Herkunftsgesellschaften gelöst haben. Ob dieses freiwillig oder erzwungen war, bleibt der Ausgestaltung der Spieler/innen überlassen, ebenso steht es ihnen frei, wie weit die Figuren sich von den Weltvorstellungen ihrer Herkunft entfernt haben.

Lernsystem

Es gibt zwei Arten von Entwicklung in Fantasy-Rollenspielen. In den einen Systemen entwickelt sich eine Figur praktisch nur dadurch, dass sie immer schwerer totzuschlagen ist und ihre Offensivkraft durch Scheffeln magischer Gegenstände erhöht. Die andere Kategorie von Systemen ermöglicht den Figuren neue Fertigkeiten zu lernen oder zu verbessern und dadurch immer stärker zu werden, zu dieser Kategorie gehört **Tjoste**.

Eine Figur in **Tjoste** beginnt als relativ schwache Figur und entwickelt sich im Laufe des Spieles durch Lernen. Da es keine Abenteurer/innen-Typen gibt, steht es den Figuren frei zu lernen was sie wollen. Allerdings sind in **Tjoste** die Kosten für das Lernen von dem Talent einer Figur abhängig. Diese Kosten bestreitet eine Abenteurer/in durch Erfahrung, die sie / er in Form von Punkten beim Spielen erhalten hat, und durch Geld. Für das Lernen der Abenteurer/innen wird davon ausgegangen, dass sich diese relativ frei bewegen können, und es zumindest im Prinzip kein Problem ist Lehrmeister/innen zu finden, die gegen Geld ihre Fertigkeiten zur Verfügung stellen.

Zu den Charakteristiken von **Tjoste** gehört es außerdem, dass der Sprung von Grad 0 (unausgebildete Figur) zur Grad 1 Figur (Anfänger/in - Start als Spielfigur) sich nicht mehr von späteren Lernstufen unterscheidet. Bei der Erschaffung erhält eine Figur eine Reihe von automatisch erlernten Fertigkeiten mit, ansonsten lernt sie im Prinzip wie später auch zusätzliche Fertigkeiten. Dieses System ermöglicht es, ohne Abwandlungen auch Figuren zu spielen, die noch innerhalb dieses anfänglichen Lernprozesses sind (z.B. Kiddies von 12 Jahren).

Fertigkeiten

In **Tjoste** sind alle Fertigkeiten einer Figur in Basis- und Spezialfertigkeiten aufgegliedert. Basisfertigkeiten umfassen dabei weite Anwendungsbereiche wie *Schwertkampf* (für alle Schwerter), oder *Metallverarbeitung*, während die Spezialfertigkeiten spezieller Fälle betreffen, wie z.B. *Einhändiger Schwertkampf* oder *Waffenschmied*. Damit gibt es Vorteile, wenn eine Figur verwandte Fähigkeiten dazu erlernen will, weil sie die notwendige Basisfertigkeit bereits beherrscht,

Waffensystem

Tjoste verzichtet auf verschiedene Boni um die Eigenschaften einer Figur zum Tragen zum Bringen. Dieses wirkt sich besonders im Kampfsystem aus.

Hier wird der Schaden einer Waffe nicht von Boni modifiziert. Vielmehr errechnet sich aus den Eigenschaften einer Figur für jeden Waffentyp ein individueller Schadenswert, ebenso gibt es nicht nur Standardwaffen, sondern eine lückenlose Stufung von Waffen der verschiedenen Typen, aus denen die Abenteurer/innen sich die für ihre Eigenschaften ideale Waffe aussuchen können.

Hinzu kommt, dass nicht die Benutzung einer speziellen Waffe erlernt wird, sondern Kampftechniken. So lernt eine Figur nicht „Langschwert“ sondern *Schwertkampf* und *Einhändiger Schwertkampf*. Dieses bietet insbesondere Vorteile bei verschiedenen nutzbaren Waffen.

Magiesystem

Magie ist in **Tjoste** analog wie andere Fertigkeiten aufgebaut. D.h. Figuren erlernen magische Fertigkeiten mit einem Erfolgswert. Weder funktioniert Magie automatisch, noch fliegt den Figuren alleine aufgrund ihrer Erfahrungen höhere Erfolgswerte für Zaubern zu. Auch ist der Einstieg in die Magie grundsätzlich nicht unmöglicher als z.B. das Lernen zusätzlicher Waffen. Spieler/innen, die magische Figuren spielen wollen, haben in **Tjoste** die Auswahl zwischen verschiedenen Systemen.

Zum einen gibt es das wissenschaftliche Magiesystem. Es wird von Universitäts-artigen Magiergilden betrieben. Es umfasst Spruchlisten, die jeweils eine bestimmte Art magischer Manipulationen enthalten. Die relativ einfachen Wirkungen solcher Zauber können Magier/innen zu hoch komplexen Wirkungen zusammensetzen. Das Spiel mit diesem System erfordert von den Spieler/innen viel Phantasie, eröffnet ihnen aber auch eine sehr breite Anwendungsmöglichkeit.

Daneben gibt es noch Systeme für Seelenwanderer/innen und Bard/innen. Diese haben ein in mehrere Stufen eingeteiltes System aus festen Sprüchen, bei denen die Wirkung immer recht eng begrenzt ist. Außerdem ist für Spieler/innen, die konventionelle Spruchsysteme bevorzugen dargestellt, wie Sprüche des Midgard-Systems in **Tjoste** übernommen werden können.

Zeitsystem

Neben einem System, in dem insbesondere Kampfsituationen rundenweise behandelt werden, gibt es in **Tjoste** ein

spezielles Zeitsystem. Dafür hat jede Handlung, bei der dieses einen Sinn ergibt, einen Geschwindigkeitswert, der angibt wie viel Zeit eine solche Handlung erfordert, oder aber die Zeitdauer wird über einen Erfolgswurf (s.u.) bestimmt. Außerdem kann die endgültige Zeitdauer noch von Eigenschaften der Spielcharaktere abhängen. Damit lässt sich dann mit einer Genauigkeit von 1/10 Sekunden der zeitliche Ablauf von Handlungen bestimmen. In Situationen, wo dieses notwendig ist, kann auf diese Weise exakt ermittelt werden in welcher Reihenfolge bestimmte Wirkungen eintreten, so dass diese Entscheidungen nicht der Willkür der Spielleitung überlassen werden müssen. Damit kann die Situation vermieden werden, dass sich Spieler/innen benachteiligt fühlen, da keine Einigkeit über die Handlungsdauer erzielt werden konnte.

Diese genaue zeitliche Aufschlüsselung kann aber auch bereits im Rundensystem von **Tjoste** umgesetzt werden, in dem eine genaue Berücksichtigung von Handlungsdauern flexibel die Möglichkeit zu doppelten Angriffen u.ä. bietet.

Nichtmenschliche Spielcharaktere

Tjoste ist zwar wie viele andere Systeme auch zunächst auf menschliche Spielercharaktere ausgelegt, die Werteskala für Eigenschaften und Fertigkeiten ist aber so angelegt, dass sie nach oben und unten offen ist. So ist eine Erweiterung auf nichtmenschliche Charaktere möglich. Dabei kann jede Figur auch nichtmenschlich konzipiert werden, da die Eigenschaften beim Erschaffen je nach Wesen umgerechnet werden anstatt Mindest- und Maximalanforderungen für nichtmenschliche Wesen zu stellen. Für einige klassische Wesen, wie Zwerge, Trolle, Elben und Hobbits ist die Umrechnung der Werte vorgestellt. Außerdem wird ein System zum Erstellen nichtmenschlicher Eigenschaftscharakteristika vorgestellt, das einen gerechten Ausgleich zwischen Vor- und Nachteilen ermöglicht.

Warnung: Auch in dem hier dargestellten System kann die Besonderheit beim Zusammentreffen sehr unterschiedlich großer Lebewesen nur vereinfacht dargestellt werden. So werden z.B. beim Kampfsystem die Größenunterschiede von Lebewesen bei der Berechnung von Lebenspunkten, Rüstungsbehinderungen, Abwehr, Handgemenge-Fertigkeiten und Trefferschwierigkeit bei Fernwaffen berücksichtigt, aber es gibt keine weitere Einschränkungen z.B. bei der Erreichbarkeit von Trefferpunkten. Hier wird ein relativ einfach handhabbares System der absoluten Realitätsnähe vorgezogen.

Handhabung des Spielsystems

Wie bei jedem anderen Rollenspiel-System auch, ist der Kern von **Tjoste** ein Regelsystem, das festlegt, wie Hand-

lungserfolge durch Würfeln ermittelt werden können. Dadurch sollte die Spielleitung sich natürlich nicht verleiten

lassen, jede kleine Handlung durch einen Würfelwurf entscheiden zu lassen. Zwischen Handlungen die unmöglich sind und denen, die einer Figur keine Mühe bereiten, gibt es aber eine große Spanne von Situationen und Handlungen, bei denen der Ausgang ungewiss ist. Dafür gibt es in **Tjoste** Erfolgswürfe, die Grundzüge ihrer Handhabung sollen hier in einer kurzen Übersicht dargestellt werden. Die genaue Vorgehensweise ist bei der Beschreibung der einzelnen Fertigkeiten bzw. den entsprechenden Kapiteln dargestellt.

Würfel

Für **Tjoste** wird ein ganze Palette von Würfeln benötigt. Wichtigster Würfel aber ist der **W%**, die hinlänglich bekannte Kombination zweier zehneitiger Würfel, wo einer die Zehner-Stelle und der andere die Einser anzeigt. Darüber hinaus werden auch fast alle anderen bekannten Würfel benutzt. Insbesondere beim Kampfsystem erstreckt sich die Würfelpalette lückenlos vom **W3** bis zum **W12**.

Besonderes gegenüber den zahllosen anderen Systemen stellen in **Tjoste** nur die ungradzahligen Würfel dar. Da es diese nicht zu kaufen gibt muss hier ein wenig improvisiert werden, dabei gibt es bei einigen zwei mögliche Varianten:

Würfelhalbierung: Beim Wurf eines **W6** kann dieser als **W3** gezählt werden indem immer halbiert und ggf. aufgerundet wird, so dass die Zahlen 1 bis 3 herauskommen. Analog kann ein **W10** als **W5** behandelt werden.

Streichen einer Seite: Soll ein **W7** benutzt werden, so kann ein **W8** genommen werden. Erscheint doch einmal die 8 so gilt der Wurf als ungültig und muss wiederholt werden. Dadurch ist die Statistik des **W7** exakt mit Gleichverteilung simuliert, wie sie jeder Würfel aufweist. So liefert das Streichen der höchsten Zahl die ungeraden Würfel:

W4	⇒	W3
W6	⇒	W5
W8	⇒	W7
W10	⇒	W9
W12	⇒	W11

Erfolgswürfe

Erfolgswürfe entscheiden über den Erfolg einer Handlung, wenn deren Ausgang nicht selbstverständlich ist. In **Tjoste** ist eigentlich jeder Wurf, der über den Ausgang einer Handlung entscheidet gleichartig. Ausgangspunkt ist ein Erfolgswert (EW) in einer Fertigkeit. Entspricht eine Handlung keiner der Fertigkeiten, die es im **Tjoste**-System gibt, so kann statt dessen ein geeigneter Eigenschaftswert genommen werden, sei es ein Basiswert oder auch einer der abhängigen Eigenschaftswerte. Gibt es auch keinen geeigneten Eigenschaftswert, so bleibt die Möglichkeit, dass die Spielleitung eine Prozentchance für die Handlung festlegt, diese Prozentchance wird dann als Erfolgswert genommen.

Zur Ausführung des Erfolgswurfs wird mit dem **W%** gewürfelt und das Ergebnis zu dem Erfolgswert (EW) dazu addiert. Die Summe ist dann der ausgeführte Erfolgswurf (AEW). Im allgemeinen ist ein AEW über 100 ein Erfolg, das heisst die Handlung gelingt zunächst einmal.

Würfelmodifikationen

Nicht jede Anwendung einer Fertigkeit ist gleich schwierig, so ist es z.B. offensichtlich wesentlich leichter mit einem Steinwurf einen stehenden Planwagen zu treffen als eine einzelne sich bewegende Person. Solche Unterschiede sollen in Form einer Würfelmodifikation (WM) beim Ausführen eines Erfolgswurfs berücksichtigt werden. Eine Würfelmodifikation gibt dabei an, um wie viel Prozent (in absoluten Werten!) die Erfolgswahrscheinlichkeit bei einer konkreten Handlung von der Standardsituation abweicht. Sie wird einfach zu dem Erfolgswert addiert, und dann dieser korrigierte Erfolgswert für den Erfolgswurf verwendet:

$$AEW = W\% + (EW + WM).$$

Kritische Fehler und Erfolge

Hat der **W%** ein besonders hohes Ergebnis (Details siehe Regelwerk), so liegt ein kritischer Erfolg vor. Er erzielt meistens eine besonders starke Wirkung, außerdem ist ein kritischer Erfolg immer gelungen, auch wenn der AEW kleiner als 100 ist.

War das Ergebnis des **W%** besonders klein, so liegt ein kritischer Fehler vor. Bei diesem misslingt die Handlung nicht nur, sondern hat meist auch noch negative Nebenwirkungen. Bei einem kritische Fehler ist die Handlung stets misslungen.

Abwehrwürfe und Duelle

Es gibt grundsätzlich zwei Arten von Handlungen. Die einen betreffen außer dem Ausführenden nur unbelebte Objekte oder Wesen, die mit dieser Handlung einverstanden sind, bei ihnen genügt ein Erfolgswurf.

Die anderen Kategorie aber sind Handlungen, die direkt andere Wesen ohne deren Einverständnis betreffen. In einem solchen Fall pflegen die Betroffenen sich häufig zu wehren. Außerdem kann es Situationen geben, wo zwei Personen versuchen, gegensätzliche Handlungen an demselben Zielobjekt durchzuführen. Für diese Fälle gibt es das System des Abwehrwurfs bzw. Duells

Dabei führt das Opfer bzw. der Gegner einen eigenen Erfolgswurf aus, und zwar entsprechend der Situation mit seinem EW für Abwehr, einer der Magieresistenzen oder seiner eigenen Aktion. Ist dieser AEW erfolgreicher (höher) als die andere Handlung, so ist diese abgewehrt bzw. überwunden. Wie sich dieses genau auswirkt, hängt von der Art der Konfrontation ab.

Bei einem Duell zwischen zwei gegeneinander gerichteten Handlungen wird die unterlegene blockiert, während die siegreiche erfolgreich ausgeführt werden kann. Bei einem Gleichstand sind beide Handlungen blockiert, was eventuell ganz im Sinne eines der Beteiligten sein kann.

Für die unwahrscheinliche Situation, dass in einer Situation mehr als zwei Personen an einem Duell beteiligt sind, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Sind alle Handlungen konträr zu jeweils allen anderen, ist die Handlung mit dem höchsten AEW erfolgreich, die anderen sind blockiert;
- Sind einige Handlungen so angesetzt, dass sie sich gegenseitig unterstützen, werden ihre AEW in geeigneter Weise zusammen addiert und als eine Handlung behandelt.

Ein siegreicher AEW(Resistenz) gegen magische Einwirkungen verhindert die Wirkung der Magie vollständig. Bei einem Waffenangriff jedoch entscheidet (bei erfolgreichem Angriff) der AEW(Abwehr) über leichten Schaden oder schweren Schaden.

Liegt bei einem der beiden Würfe ein kritischer Erfolg vor, so ist dieser Wurf immer der siegreiche, nur eine kritischer Abwehrerfolg wehrt einen kritischen Angriffserfolg ab.

Schadenswürfe

Nicht selten sind Aktionen darauf ausgerichtet, andere Personen oder Wesen zu schädigen, aber auch außerhalb von Kämpfen kann einiges passieren, eine Person stürzt bei einer waghalsigen Kletterpartie oder wird vergiftet. In solchen Situationen wird zwischen leichtem Schaden, der sich nur auf die Kraftpunkte auswirkt, und schwerem Schaden, der auch Lebenspunkte kostet, unterschieden. Über die Höhe des Schadens entscheidet meistens Würfelwürfe zu denen eventuell noch ein fester Betrag dazu addiert oder abgezogen wird. Für Waffen gibt es z.B. ein allgemeines System, dass aufgrund der Angabe eines Maximalschadens festlegt, wie viele Würfel welcher Art zu verwenden sind.

Eigenschaften einer Spielfigur

Eine Figur in **Tjoste** wird bestimmt durch ihre Eigenschaften und Fertigkeiten, auf deren Basis ein/e Spieler/in agiert. Hier geht es zunächst nur um die Bedeutung der verschiedenen Eigenschaften und Werte, die auf dem Spielprotokoll einer Abenteuer/in-Figur vermerkt sind. Wie sich diese genau errechnen und ermitteln lassen ist jeweils in den

entsprechenden Kapiteln dieses Buches und im Tabellenanhang dargestellt. Fast alle Werte liegen auf einer Skala von 1 bis 100, wobei 1 jeweils ein sehr schlechter Wert ist und 100 das Optimum. Als Überblick ist hier der Abschnitt „Eigenschaften“ des **Tjoste**-Charakter-Protokolls dargestellt, dieses ist als Kopiervorlage hinter den Anhängen zu finden:

Das Charakterprotokoll

Eigenschaften

Name:												Typ:						Beruf:																			
Kr <small>(absolut)</small>		Ges <small>(absolut)</small>		Schn <small>(absolut)</small>		Kons <small>(absolut)</small>		Log		Int		Mt		Rv		Au		St		Sym <small>(normal)</small>		Sb <small>(normal)</small>		Abst		Zyn		nBel									
<small>(relativ)</small>	<small>Faktor:</small>	<small>(relativ)</small>	<small>Faktor:</small>	<small>(relativ)</small>	<small>Faktor:</small>	<small>(relativ)</small>	<small>Faktor:</small>							<small>mag. Präsenz:</small>	Zb:		Narben:				<small>(variiert)</small>	<small>(variiert)</small>	<small>St-Basis:</small>														
LP:		<small>Basis</small>																		KP-Max:																	
KP:		<small>Maximum</small>																								<small>Basis:</small>		KEH:									
Rechts:		Arm		<small>Toleranz:</small>		<small>Schaden:</small>		<small>WM:</small>		Hand		<small>Toleranz:</small>		<small>Schaden:</small>		<small>WM:</small>		Bein		<small>Toleranz:</small>		<small>Schaden:</small>		<small>WM:</small>		Fuß		<small>Toleranz:</small>		<small>Schaden:</small>		<small>WM:</small>		Hals/Kopf		<small>Toleranz:</small>	
Links:		Arm		<small>Toleranz:</small>		<small>Schaden:</small>		<small>WM:</small>		Hand		<small>Toleranz:</small>		<small>Schaden:</small>		<small>WM:</small>		Bein		<small>Toleranz:</small>		<small>Schaden:</small>		<small>WM:</small>		Fuß		<small>Toleranz:</small>		<small>Schaden:</small>		<small>WM:</small>		Schaden:		<small>WM:</small>	
B-M		B-L		B-S		psy Res		phs Res		KFS		AFS		Figur:		<small>spez. Werte / Besonderes:</small>																					
<small>Gep-Abzug</small>		<small>Durchschn.</small>		<small>Gep-Abzug</small>		<small>Durchschn.</small>		<small>Gep-Abzug</small>		<small>Durchschn.</small>		<small>Basis</small>		<small>Basis</small>								<small>Herkunft: Land:</small>		<small>Figur:</small>		<small>Größe:</small>		<small>cm</small>									
<small>Datum:</small>																						<small>Gewicht:</small>		<small>kg</small>													
AEP:																						<small>sozial:</small>		<small>Marschgepäck:</small>		<small>kg</small>											
																<small>Abstammung:</small>		<small>Geb.dat.:</small>																			

Basiseigenschaften

Die Basiseigenschaften werden beim Erschaffen einer Spielfigur ermittelt und können danach nur geringfügig durch Training verbessert werden. Mit Ausnahme des Reaktionsvermögens werden sie unabhängig voneinander mit W%-Würfeln ermittelt und dann je nach Wesen auf eine allgemeine Skala umgerechnet, so dass jedes Wesen einen relativen Wert auf einer Hunderter Skala hat und einen absoluten Wert, dessen Skalierung nach oben offen ist.

Diese Werte stellen das Grundgerüst einer Figur dar. Von Ihnen hängt hauptsächlich ab, wie gut eine Figur bestimmte Fertigkeiten lernen kann, sie können aber auch in entsprechenden Situationen direkt für einen Erfolgswurf herangezogen werden, wenn es für die geplante Handlungsweise keine explizite Fertigkeit gibt und ein Zufallselement erwünscht ist. Außerdem beeinflussen sie alle anderen Eigenschaften einer Figur und bestimmen wesentlich die Grenzen ihres Leistungsvermögens. Ihre Bedeutung ist im Prinzip selbsterklärend:

Körperliche Werte:

Kraft (Kr) gibt die rohe Körperkraft einer Figur an.

Geschicklichkeit (Ges) ist ein Maß für Geschick und Fingerfertigkeit.

Schnelligkeit (Schn) gibt an, wie schnell eine Figur handelt, sie wird für das detaillierte Zeitsystem in einen Zeitbonus umgerechnet.

Konstitution (Kons) ist ein Maß für die körperliche Widerstandskraft gegen Krankheit und Gift, für die Anfälligkeit gegen Strapazen und die Ausdauer einer Figur.

Geistige Werte:

Logiktalent (Log) ist ein Maß für die Fertigkeit eines Charakters logische Schlüsse zu ziehen und sich an Gelerntes oder Gehörtes zu erinnern. Außerdem ist sie ein Maß für die Konzentrationsfähigkeit des Charakters.

Intuition (Int) ist hauptsächlich ein Maß für die Fähigkeiten blitzschneller Entscheidungen. Das betrifft praktisch alle Denkvorgänge die zu schnell sind, um in Ruhe das Problem zu wälzen und deshalb eher intuitiv sind.

Anmerkung: Eine Figur agiert letztendlich immer so intelligent, wie die / der Spieler/in, die / der dahinter steht. Spieler/innen sollten nicht gezwungen werden, Figuren mit geringer Intelligenz als Trottel zu spielen, es kann aber eine ganze Menge Spaß machen, es zu tun!

Magietalent (Mt) beschreibt das Talent einer Figur im Umgang mit Magie.

Eine Sonderrolle spielt das **Reaktionsvermögen (Rv)**, das eine abhängige Basiseigenschaft ist. Es gibt an, wie reaktionsschnell eine Figur ist. Sie ist abhängig von Intuition und Schnelligkeit.

Zu den Basiseigenschaften kommen noch zwei abgeleitete Werte, die für den Spielverlauf benutzt werden:

Magische Präsenz: Abhängig von der Art des Wesens, dem Magietalent und bei sehr hochrangigen Magiern auch vom Magischen Erfahrungsstand hat jedes Wesen eine magische Präsenz die bei Entdeckungs-Magie eine Rolle spielt.

Der **Zeitbonus (Zb)** ist eine Umrechnung des Geschwindigkeitswertes in einen Bonus, der angibt, wie viele Zehntelsekunden (=ZS, Zeitschritte) ein Wesen als Bonuszeit (bzw. Maluszeit bei negativem Zb) je Kampfrunde von 5 Sekunden hat

Erscheinungswerte

Das oberflächliche Erscheinungsbild einer Figur ist bestimmt durch die beiden Erscheinungswerte **Aussehen (Au)** für die körperliche Schönheit einer Figur und **Stimme (St)**, die angibt als wie wohlklingend die Stimme empfunden wird. Diese Werte können natürlich nur ein durchschnittliches Empfinden wiedergeben, und sind außerdem nur innerhalb einer Rasse gültig. Sie werden ähnlich wie die Basiswerte mit W% ermittelt, haben aber insgesamt eine geringere Bedeutung, da nur wenige Fertigkeiten von ihnen abhängen.

Zusätzlich gibt es den variablen Erscheinungswert **Narben**, der angibt wie stark der Körper einer Person von Narben überdeckt ist. Dieser liegt zu Beginn meist bei 0 (keine Narben), und kann nach jeder Verletzung einer Person steigen. Er modifiziert den Wert Aussehen je nach Umständen.

Charakterwerte

Die Charaktereigenschaften einer Figur sind im wesentlichen der freien Entscheidung des/r Spieler/in überlassen. Trotzdem sind einige Werte dabei festgelegt, die gegebenenfalls für Erfolgswürfe verwendet werden können. Dabei sind die Werte Sympathiewert und Selbstbeherrschung feste Eigenschaften, während die drei anderen variabel sind und in Abhängigkeit vom Spielgeschehen verändert werden.

Sympathiewert (Sym) gibt an, wie sympathisch eine Figur bei einer Begegnung mit anderen wirkt. Wird sie für Erfolgswürfe herangezogen, so wirkt sie im allgemeinen gegen die psychische Resistenz (s.u.). Sie wird bei der Erschaffung der Figur ermittelt und kann nicht direkt verbessert werden. Der Sympathiewert liegt in einem Bereich von 21 bis 60.

Selbstbeherrschung (Sb) ist ein Maß für die Schreckhaftigkeit einer Person, aber auch für die Fähigkeit Verlockungen zu widerstehen oder sich in kritischen Situationen taktisch zurückzuhalten. Im Gegensatz zu den anderen Werten ist sie keine unveränderliche Grundeigenschaft einer Figur, sondern steigt mit der Erfahrung. Am

Anfang liegt sie im Bereich 27 bis 56, mit der Erfahrung kann sie auf Werte bis zu 95 steigen (analog zu den automatischen Fertigkeiten, s.u.).

Die Erlebnisse einer Figur gehen nicht spurlos an dieser vorbei. Wer ständig an Gemetzeln beteiligt ist behält davon nicht nur körperliche Wunden, auch die Psyche leidet. Dabei gibt es drei Methoden Erlebnisse psychisch zu verarbeiten, wobei jeweils einer der drei folgenden variablen Charakterwerte erhöht wird. Diese modifizieren normalerweise die Selbstbeherrschung und den Sympathiewert bei Erfolgswürfen. Dabei ist es den Spieler/innen zum Teil freigestellt, auf welchen Wert ihrer Figur sie das Erlebte wirken lassen wollen. Die variablen Charakterwerte können durch verschiedenen Methoden, z.B. positive Erlebnisse sowie psychotherapeutische Behandlung, wieder abgesenkt werden. Diese Werte starten bei einer neuen Figur mit dem Wert 0 und können im Prinzip unbegrenzt steigen.

Abstumpfung (Abst) ist die Abschottung gegen erlebtes Elend und Grausamkeit durch Gleichgültigkeit. Sie erhöht die Selbstbeherrschung und erniedrigt den Sympathiewert.

Zynismus (Zyn) ist im Prinzip der umgekehrte Weg der Verarbeitung, die Figur wappnet sich gegen die Gräueltaten durch Annahme eines negativen, fatalistischen Menschenbildes. Auch dieser Wert erniedrigt den Sympathiewert.

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

Konditionswerte

Für den aktuellen körperlichen Zustand einer Figur gibt es drei Konditionswerte. Sie haben jeweils einen nicht überschreitbaren Maximalwert, der bei Verlust von Punkten auf natürliche Weise regeneriert werden kann.

Lebenspunkte (LP) geben die körperliche Unversehrtheit einer Figur an. Verletzungen, Vergiftung und schwere Krankheit drücken sich in LP-Verlusten aus. Hat eine Figur 0 LP so steht sie an der Schwelle zum Tod. Das LP-Maximum lässt sich nur geringfügig verbessern, die Regeneration von LP erfolgt normalerweise mit täglich einem Punkt. Für menschliche Wesen liegt das LP-Maximum zwischen 27 und 42 Punkten.

Zusätzlich zu dem allgemeinen LP-Stand wird ggf. berücksichtigt, wenn eine Figur an bestimmten Körperteilen wie Armen, Händen, Beinen etc. verletzt ist. Dieses hat noch spezielle Auswirkungen, die berücksichtigt werden müssen.

Kraftpunkte (KP) geben die momentane Fitness an. Sie verbrauchen sich durch kräftezehrende Handlungen verschiedenster Art. Sind sie verbraucht, ist eine Figur erschöpft und nur noch zu einfachen Handlungen ohne Kraftaufwand in der Lage. Sie regenerieren sich durch Erholungsphasen, insbesondere Schlaf. Das KP-Maximum

liegt bei einer neuen Figur bei durchschnittlich 25 Punkten, es steigt mit dem Erfahrungsstand einer Figur deutlich an, da diese zunehmend effektiver und damit kraftsparender agieren kann. Die KP sind kein Maß für die maximale Kraft, das ist der Basiswert Kraft, oder das Durchhaltevermögen bei lang andauernden Strapazen, dazu dient die Konstitution!

Mit dem KP-Maximum ist ein Teilwert verbunden, die **Konditionseinheit (KEH)**. Diese ist eine Einheit dafür, wie viele Punkte eine Figur bei großen körperlichen Ausdauerleistungen verbraucht. Sie steigt mit dem KP-Maximum, da bei solchen Situationen ein effektiveres Agieren höhergradiger Figuren nur zum Teil gegeben ist.

Zu den Lebenspunkten gibt es noch eine Erweiterung, die als **Toleranz-Werte** für jedes Körperteil (eigentlich Schadenstoleranz) angibt, wie viel Schaden dieses speziell erleiden kann, bis es völlig unbrauchbar ist. Dieses kommt zum Tragen wenn ein Treffer gezielt dieses Körperteil trifft. Erleidet ein Körperteil Schaden, der insgesamt das doppelte der Schadenstoleranz beträgt, so ist es im allgemeinen abgetrennt worden.

Magiepunkte (MP) sind ein Maß für die magische Energie, die eine magisch befähigte Figur hat. Sie verbrauchen sich beim Zaubern, ein/e Magier/in mit 0 MP ist magisch erschöpft und zauberunfähig. Die Regeneration erfolgt durch langsames Entziehen neuer Energie aus dem magischen Kraftfeld der Welt, was normalerweise mit einem MP je zehn Minuten geschieht. Ihr Maximum hängt nur von dem magischen Erfahrungsstand einer Figur ab, magisch ungebildete Figuren haben keine MP.

Bewegungsweiten

Die Bewegungsweiten einer Figur geben an, wie schnell sich diese bei verschiedenen Bedingungen bewegen kann. Die Zahlenwerte geben jeweils die zurückgelegte Strecke innerhalb von 5 Sekunden in Metern an. **Marsch (B-M)** ist dabei eine Dauerbewegung, die im Prinzip tagelang durchgehalten werden kann, mit angemessenen Pausen für Verpflegung und Schlaf, **Laufen (B-L)** ist ein Dauerlauf, der mindestens 20 Minuten durchgehalten werden kann und **Sprint (B-S)** ist der Wert für kurzzeitige Höchstgeschwindigkeit bei totaler Verausgabung innerhalb von wenigen Sekunden.

Diese drei Geschwindigkeitswerte gibt es im Prinzip für jedes Fortbewegungsmittel oder -weise, sie sind bei den entsprechenden Fertigkeiten oder Transportmitteln mit angegeben.

Automatischen Fertigkeiten

Jedes Wesen weist einige Fertigkeiten auf, die es nicht erst zu lernen braucht, bzw. deren Erlernen und Verbessern automatisch in seinen alltäglichen Handlungen erfolgt. Dazu gehören zahlreiche triviale Alltagsfertigkeiten (Öffnen einer Tür durch Drücken der Klinke etc.) aber auch fünf Fertigkeiten die für Abenteurer/innen von elementarer Wichtigkeit sind, Abwehr, zwei magische Resistenzen und die Er-

folgswerte für ungelernete Kampftechniken und Wahrnehmung. Diese Werte liegen bei unerfahrenen Abenteurer/innen-Figuren bei etwa 50 und steigen dann in verschiedenem Maße mit dem Erfahrungsstand.

Abwehr ist die Fähigkeit Angriffen mit oder ohne Waffen auszuweichen. Diese Fertigkeit verbessert sich automatisch mit dem Erfahrungsstand einer / eines Abenteurer/in und kann nicht bewusst gelernt werden. Zu der natürlichen Abwehrfähigkeit kann allerdings der Erfolgswert einer Abwehrwaffe hinzu gezählt werden, wenn diese benutzt wird.

Physische Magieresistenz (phs Res) gibt die Widerstandskraft gegen magische Einwirkungen auf den Körper an. Dazu zählen Zauber, die den Körper verformen, verletzen oder die Leistungsfähigkeit manipulieren. Beide Resistenzen steigen mit der Erfahrung einer Person.

Psychische Magieresistenz (psy Res) ist die Fähigkeit Magie zu widerstehen, die auf den Geist bzw. Sinesindrücke einwirkt. Außerdem gibt sie die Widerstandskraft gegen unterbewusste Manipulationen an, wie Verführung oder Überredung.

Als letzte Werte gehören zu diesem Bereich die Erfolgswerte für **ungelernte Kampftechnik**, der die Fähigkeit mit beliebigen Techniken und Gegenständen zu kämpfen beschreibt, und der Erfolgswert für **Wahrnehmung**, der einen mehr technisch-intelligenten Bereich des Reaktionsvermögens beschreibt. Dieser Wahrnehmungswert beschreibt die Fähigkeit unauffällige Einzelheiten oder z.B. leise Geräusche zu bemerken und auch als wichtige Hinweise zu erkennen.

Fertigkeiten

Neben den bisher aufgeführten Eigenschaften einer Figur gibt es zahlreiche Fertigkeiten, die diese erlernen kann. Das umfasst den Umgang mit Waffen ebenso wie Berufs- und wissenschaftliche Fertigkeiten sowie diverse Fertigkeiten, deren Können nicht selbstverständlich ist, die aber für Abenteurer/innen relevant sein können. Beginnt eine Figur neu, so hat sie bereits ein Grundsockel an Fähigkeiten, die sie im bisherigen Leben erlernt hat. Dazu steht es einer Figur offen praktisch jede Fertigkeit später dazu zu lernen oder zu verbessern. Für das Lernen von Fertigkeiten muss normalerweise gezahlt werden, außerdem kann eine Figur günstiger lernen, wenn sie Erfahrungspunkte (s.u.) zum Lernen einsetzt. Wie teuer das Lernen für eine Figur ist, hängt von ihrem Talent für diese Fertigkeit ab, dieses ermittelt sich für jede Fertigkeit nach einem speziellen Schlüssel aus den Basiswerten einer Figur.

Für alle Fertigkeiten hat eine Figur in **Tjoste** einen Erfolgswert (EW). Dieser liegt auf einer Skala zwischen 0 und 100, für einige Fertigkeiten kann er auch über die 100 steigen. Dieser Wert entspricht der Erfolgswahrscheinlichkeit für diese Fertigkeit bei einer durchschnittlichen Anwendung. Für eine nicht erlernte Fertigkeit beträgt der Erfolgswert 0, beim Lernen wird er in Schritten von fünf Punkten verbessert. Für die meisten Fertigkeiten gibt es eine Obergrenze,

die ebenfalls, wie die Lernkosten, von dem Talent der Figur abhängen kann.

Erfahrungsstand und Erfahrungspunkte

Für erlebte Abenteuersituationen und auch für besondere Leistungen erhält eine Spielfigur Erfahrungspunkte. Dabei werden zwei Arten von Erfahrungen unterschieden:

AEP = allgemeine Erfahrungspunkte, werden für besondere Leistungen, Lösen von Problemen etc. und Spielzeit vergeben.

TEP = Trainings-Erfahrungspunkte, können in Lernphasen speziell für eine Fertigkeit erworben werden und zu deren Verbesserung benutzt werden.

LE = Lern-Erlaubnis, wird im Abenteuer für das Ausüben einer Fertigkeit vergeben und ermöglicht später den Einsatz von AEP zu deren Verbesserung. Alternativ kann eine LE durch Unterweisung bei einem Lehrmeister erworben werden.

Diese Erfahrungspunkte (und über TEP und Meister-LE auch Geld) können zum Erlernen und Verbessern entsprechender Fertigkeiten genutzt werden. Die Erfahrungen, die in gelernte Fertigkeiten umgesetzt wurden, darf die Figur auf ihren Erfahrungsstand anrechnen, hier wird unterschieden in

Allgemeiner-Fähigkeitsstand (AFS), **Kampf-Fähigkeitsstand (KFS)** und **Magie-Fähigkeitsstand (MFS)**. Von diesen Erfahrungsständen hängen die automatischen Fertigkeiten, aber auch Kraftpunkte und Magiepunkte ab.

Sonstige Angaben

Neben den bisher aufgeführten Eigenschaften und Werten, die alle eine überwiegend technische Bedeutung haben, gibt es auch noch einige Angaben zum Spieler/incharakter, die im wesentlichen dazu dienen, das Persönlichkeitsbild abzurunden. Das sind Angaben zur Person selber, wie **Größe**, **Figur** und **Gewicht**, sowie einige Punkte zum Aussehen. Damit wird der äußere Eindruck einer Figur beschrieben, außerdem können solche Angaben in machen Situationen entscheidend sein.

Weitere Angaben sind die **Herkunft** einer Person, **geographisch**, **ethnisch** und die **soziale Schicht** der sie / er entstammt. Diese beeinflussen den Wissens und Könnensstand einer Figur zu Beginn. Allerdings haben sie keine Auswirkungen auf die weitere Entwicklung der Figur, es steht allen Abenteurer/innen-Figuren offen, Fertigkeiten, die typisch für andere soziale Schichten und Länder sind, später zu erlernen.

Außerdem sollte jede Figur eine kurze Charakterbeschreibung haben, die Angaben über Motive, Ziele und besondere Eigenschaften enthält. Diese kann sowohl der / dem Spieler/in als Grundlage für das Spielen dienen, als auch der Spielleitung Anhaltspunkte dafür liefern, was als rollentypisches Spiel für diese Figur gelten kann. Diese Werte spielen alle nur selten eine Rolle, gehören aber zu einem vollständigen Bild einer Abenteurer/in-Figur dazu, die ja schließlich mehr ist als nur eine Monster-Schlacht-Maschine.

ERSCHAFFEN EINER ABENTEURER/IN-FIGUR

Eigenschaften eines/r Abenteurer/in

Ermitteln des Grundwerte-Satzes - Version 1: Würfeln

Beim Erschaffen einer Abenteurer/in-Figur wird zunächst ein Grundwerte-Satz ausgewürfelt. Da es wenig Sinn macht Spieler/innen mit Figuren in das Spiel zu schicken, mit denen sie absolut unzufrieden sind, wird das Erstellen einer Abenteurer/in-Figur in **Tjoste** sehr großzügig gehandhabt. Wenn sich eine Spielgruppe darin einig ist, auch mit Figuren mit schlechten Werten spielen zu wollen, so können die Regeln entsprechend verschärft werden. Das Ermitteln des Grundwerte-Satzes geschieht folgendermaßen.

Auswürfeln der Grundwerte-Sätze

Für die sieben unabhängigen Basiseigenschaften Kr, Ges, Schn, Kons, Log, Int, Mt wird jeweils zweimal mit dem W % gewürfelt und das höhere Ergebnis notiert.

Für das Reaktionsvermögen (abhängige Basiseigenschaft) wird zweimal mit einem W10 gewürfelt und das höhere Ergebnis notiert.

Für die beiden Erscheinungswerte Au und St und die Selbstbeherrschung wird je einmal mit dem W% gewürfelt und die Ergebnisse notiert.

Für den Sympathiewert wird einmal mit dem W10 gewürfelt und das Ergebnis notiert.

Nach diesem System darf die / der Spieler/in drei Grundwerte-Sätze ermitteln.

Manipulation und Auswahl des Wertesatzes

Von den so ermittelten Grundwerte-Sätzen darf einer ausgewählt werden. Allerdings dürfen die Werte-Sätze vorher noch nach den folgenden Regeln manipuliert werden:

- 1.) Enthält ein Grundwerte-Satz mehr als eine Basiseigenschaft unter 30 oder weniger als zwei über 60, so darf er gestrichen und durch ein völlig neuen ersetzt werden.
- 2.) Es kann einer der drei Grundwerte-Sätze genommen werden, wird der erste genommen, so dürfen die sieben

unabhängigen Basiseigenschaften beliebig gegeneinander ausgetauscht werden.

- 3.) Enthält der gewählte Grundwerte-Satz keine unabhängige Basiseigenschaft mit dem Wert 90 oder größer, so darf eine beliebige Basiseigenschaft auf 90 erhöht werden.
- 4.) Spieler/innen die besonderen Wert auf die Erscheinung ihrer Figur legen, dürfen die Werte für Aussehen und Stimme mit einen besseren Wert von einer der unabhängigen Basiseigenschaften oder dem Wurf für Selbstbeherrschung vertauschen, das Vertauschen darf die Basiseigenschaft aber nur verschlechtern, es darf keine Basiseigenschaft durch diesen Tausch erhöht werden! Außerdem dürfen Aussehen und Stimme untereinander ausgetauscht werden.

Berechnung der Eigenschaftswerte

Mit dem so erhaltenen Satz von Grundwerten werden nun die Eigenschaftswerte der Abenteurer/in-Figur ermittelt und im Spieler/innen-Protokoll notiert.

Basiseigenschaften

Die sieben unabhängigen Basiseigenschaften ergeben sich direkt aus den **W%-Werten**. Diese Werte sind dabei die **relativen Basiswerte**.

Zu den relativen Basiswerten gibt es noch **absolute Basiswerte**. Für einen **Normalmenschen** ergeben sich diese nach dem folgenden Rechenschlüssel:

Kr, Ges, Schn, Kons:

$$\text{absoluter Basiswert} = 50 + (\text{relativer Basiswert}) / 2.$$

Log, Int, Mt:

$$\text{absoluter Basiswert} = \text{relativer Basiswert}.$$

Für nichtmenschliche Charaktere ergeben sich für diese Umrechnung eventuell andere Umrechnungsschlüssel. Wie diese aussehen, ist in dem Kapitel *Nichtmenschliche Spieler/innen-Charaktere* beschrieben. Für die weiteren abhän-

gigen Eigenschaften sind immer die absoluten Werte ein zu rechnen.

Automatisiertes Tool / Lernkostentabelle

Es gibt ein als Kalkulationstabelle automatisiertes Figurenprotokoll, das vor allem die abgeleiteten Werte und auch später benötigte Waffenwerte automatisch berechnen kann.

In dieser Tabelle können die meisten abgeleiteten Werte automatisch berechnet werden, die in den nachfolgenden Kapiteln beschrieben werden. Diese Tabelle enthält sämtliche im Regelwerk beschriebenen Fertigkeiten, und berechnet automatisch deren Lernkostenfaktoren (s. *Lernsystem*). Außerdem werden die Anfangswerte von Fertigkeiten und abhängigen Eigenschaften (ohne die Berücksichtigung Rasse-spezifischer Abweichungen) berechnet.

Es empfiehlt sich diese Tabelle zu nutzen um für jede Figur eine Datei anzulegen, zusammen mit einer weiteren Tabelle für die Berechnung von Lernphasen kann es genutzt werden um die Verwaltung einer Figur beträchtlich zu vereinfachen. Weitere Details zur Nutzung dieser Tabelle sind in Anmerkungsfeldern innerhalb der Tabelle selbst zu finden.

Die grundsätzlichen Funktionen sind:

- Werden im Kopfbereich die wesentliche Eigenschaften der Figur eingetragen (Basiseigenschaften, Erscheinungswerte, Körpergröße, Figur, Stand) so werden automatisch berechnet:
 - Abgeleitete Eigenschaften (ggf. + Würfelwert).
 - Startwerte diverser Fertigkeiten nach dem Standardschema.
 - Waffenwerte für alle Standardwaffen.
 - Lernkostenfaktoren für alle Fertigkeiten des Systems.

Als erweiterte Funktion kann der rechte Bereich zum späteren Verwalten der Figur benutzt werden: Nach Eintragen der EW Werte werden jeweils die Kosten berechnet, zu Fähigkeitsständen aufsummiert und automatische Werte berechnet. Hierbei sind aber insbesondere fürs Anfangslernen und ggf. später für TEP manuelle Wertekorrekturen nötig, die sich aus den jeweiligen Regeln ergeben.

Abhängige Eigenschaften

Das Reaktionsvermögen ergibt sich aus dem W10-Wurf und den Werten für Schnelligkeit und Intuition:

$$Rv = 20 + 1W10 + (Int + 2 \times Schn) / 10.$$

Die beiden Erscheinungswerte Au und St ergeben sich direkt aus den **W%-Werten**.

Der Sympathiewert ermittelt sich mit dem W10-Wert und den Werten für Aussehen, Stimme und Logiktalent:

$$Sym = 20 + 1W10 + (Au + St + Log) / 10$$

Die Bewegungsweiten ergeben sich ebenfalls unter Berücksichtigung der Basiswerte und Würfeln mit dem W3er:

$$\text{Marsch: } B-M = 5 + \text{Kons} / 25,$$

$$\text{Laufen: } B-L = 16 + (\text{Schn} + \text{Kons}) / 40 + 1W3,$$

$$\text{Sprint: } B-S = 34 + \text{Schn} / 20 + 2W3.$$

Außerdem hat jedes Wesen einen Zeitbonus (Zb), der für die Anwendung des Zeitsystems benötigt wird, er ergibt sich direkt aus der Schnelligkeit. Dazu kommt ein Wert für magische Präsenz, der sich einfach aus dem Magietalent ergibt, und ein Wert für das Marschgepäck, die Gepäckmenge, mit der ohne Bewegungsweiten-Abzüge marschiert werden kann:

$$Zb = \text{Schn} / 5 - 15,$$

$$\text{Präs} = 10 \text{ (bei Mt 1 50)}, \text{ Präs} = 11 \text{ (bei Mt > 50)},$$

$$\text{MGep.} = \text{Kr} / 8.$$

Körperbau-Werte

Zum kompletten Bild einer Abenteurer/in-Figur gehören auch Werte, die Körperbau und Aussehen näher beschreiben, nämlich Größe, Figur und Gewicht. Von diesen hängen außerdem einige Eigenschaften ab.

Die Körperbau-Werte können für Menschen nach den folgenden Formeln ausgewürfelt werden. Dabei kann es den Spieler/innen erlaubt werden, diese Werte im Rahmen des Vernünftigen, also im Rahmen des Schwankungsbereichs durch die Würfelwürfe, selber festzulegen, wenn sie dieses wünschen. (Bei allen Formeln zählen die absoluten Werte!)

$$\text{Figur} = 1W4 - 2 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

Dabei bedeutet die Kennzahl für die Figur in etwa folgendes:

unter -4:	sehnig.
-4 bis -2:	schlank.
-1 bis 2:	durchschnittlich.
3 bis 5:	stämmig, kräftig.
über 5:	rundlich, kompakt.

Zu bedenken ist dabei, dass es sich bei allen Figurwerten um Menschen mit durchtrainiertem Körper handelt, also kompakt nicht fett und sehnig nicht ausgemergelt bedeutet. Ebenso hat die Figur keinen Einfluss auf den Wert für Aussehen.

Die Größe einer Person wird abhängig von Kraft und Figur festgelegt mit:

$$\text{Größe} = (142 + \text{Kr} / 4 + 2W10 - 2 \times \text{Figur}) [\text{cm}]$$

Das Gewicht ist auf jeden Fall durch die anderen beiden Werte festgelegt:

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe}[\text{m}])^2 \times (15,5 + \text{Kr}/10 + \text{Figur}/2) [\text{kg}]$$

Dieses Gewicht ist ein Durchschnittsgewicht, das aber verbindlich für alle weiteren Berechnungsformeln gilt. Das individuelle Gewicht einer Figur kann ohne weitere Auswirkungen um bis zu $\pm 5\%$ davon abweichen. Durch extremes Runterhungern kann das Gewicht weiter reduziert werden, es verringert sich aber auch entsprechend der Gewichts-Formel die Kraft und auch die Konstitution. Eine Steigerung des Gewichts durch Anfressen von Speckpolstern ist natür-

lich auch möglich, reduziert aber dann im Extremfall auch Schnelligkeit und Konstitution.

Muss eine Person sich durch besonders enge Passagen bewegen ist es wichtig Breite und Tiefe des Körpers zu kennen. Abhängig von Figur und Größe hat eine humanoide Person normalerweise die folgenden Körperwerte:

männlich:

$$\text{Schulterbreite} = \text{Größe} \times (0,30 + \text{Figur} / 60),$$

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

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 die Standardwerte, von denen eine einzelne Person nur geringfügig abweichen sollte (wenn überhaupt). Dabei sollte einer geringeren Breite immer eine entsprechend vergrößerte Tiefe gegenüberstehen und umgekehrt, so dass das Produkt konstant bleibt.

Für nichtmenschliche Charaktere ergeben sich für diese Berechnungen meist etwas andere Formeln. Wie diese abweichend aussehen, ist in dem Kapitel *Nichtmenschliche Spieler/innen-Charaktere* beschrieben.

Körperbau-Eigenschaften

Für das Kampfsystem gibt es vier im Prinzip unveränderliche Eigenschaftswerte in Abhängigkeit von den Körperbau- und Eigenschaftswerten. Dieses ist zum ersten die Trefferflächen-Korrektur, TFK, die eine Schwierigkeit für Andere ausdrückt, diese Person mit Fernwaffen oder Wurfaffen zu treffen. Sie hängt von der Größe und Figur einer Person ab:

$$\text{TFK} = 7,5 \times \log_2(86,7 / (\text{Größe [m]}^2 \times (30 + \text{Figur})))$$

siehe auch Tabelle im Anhang (S. 12),

Abhängig vom Reaktionsvermögen hat jede Figur einen Initiativ-Basiswert (IWB):

$$\text{IWB} = 12 - \text{Rv} / 10.$$

Für bestimmte Abwehrsituationen gegen Fernwaffen, wo keine normale Abwehr möglich ist, gibt eine Reflexabwehr, deren Basiswert von der TFK und dem Reaktionsvermögen abhängt:

$$\text{Reflex-Abwehr-Basis} = \text{RAB} = \text{TFK} / 2 + \text{Rv} / 5.$$

Zum anderen hat jede Person einen Handgemenge-Basiswert, HGW-Basis, der ausdrückt wie dominant eine Person in der direkten körperlichen Konfrontation des Handgemenges ist:

$$\text{HGW-Basis} = \text{Kr} \times (0,2 + (\text{Ges} + \text{Schn}) / 400) + \text{Gewicht [kg]} / 5.$$

Als vierten Wert gibt es einen Rüstungs-Behinderungs-Faktor RBF, der ausdrückt wie stark ein Wesen von schweren Rüstungen behindert wird, und der von der Kraft und dem Gewicht abhängt:

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

Alle weiteren Körperattribute, wie z.B. Augen- und Haarfarbe, sollten von den Spieler/innen im Rahmen einer allgemeinen Beschreibung der Figur festgelegt werden, dabei ist zu beachten, dass diese möglicherweise durch die Herkunft oder auch die Rasse der Figur bereits mehr oder weniger festgelegt sind.

Konditionswerte

Die Konditionswerte KP und LP ergeben sich abhängig von Basiseigenschaften und Körperwerten und zum Teil durch Würfeln. Bei den KP ist dieser Wert die KP-Basis:

$$\text{KP-Basis} = 5 + \text{Kons} / 5.$$

Die LP errechnen sich abhängig vom Körperbau und der Konstitution nach der folgenden Tabelle. Abhängig von dem Wert

$$\text{korrigierte Größe} = \text{Größe [cm]} + \text{Figur}$$

gilt:

$$\text{LP} = \text{LP-Basis} + \text{Kons-Faktor} \times \text{Kons} + \text{Würfel}.$$

Dabei gilt hier für jedes Wesen, dass eine höhere LP-Zahl mit einer niedrigeren Basis ABW für den EW(Abwehr) verbunden ist.

korrigierte Größe	LP-Basis	Kons-Faktor	Würfel	ABW
300 - 306	30	15 / 100	W8+W9	18
294 - 299	29	15 / 100	W8+W9	19,1
287 - 293	29	15 / 100	2W8	20,2
280 - 286	28	15 / 100	2W8	21,3
274 - 279	28	14 / 100	2W8	22,4
267 - 273	27	14 / 100	2W8	23,5
260 - 266	27	14 / 100	W8+W7	24,6
254 - 259	26	14 / 100	W8+W7	25,7
247 - 253	26	13 / 100	W8+W7	26,8
240 - 246	25	13 / 100	W8+W7	27,9
234 - 239	25	13 / 100	2W7	29
227 - 233	24	13 / 100	2W7	30,1
220 - 226	24	12 / 100	2W7	31,2
214 - 219	23	12 / 100	2W7	32,3
207 - 213	23	12 / 100	W6+W7	33,4
200 - 206	22	12 / 100	W6+W7	34,5
194 - 199	22	11 / 100	W6+W7	35,6
187 - 193	21	11 / 100	W6+W7	36,7
180 - 186	21	11 / 100	2W6	37,8
174 - 179	21	10 / 100	2W6	38,9
167 - 173	20	10 / 100	2W6	40
160 - 166	20	10 / 100	W6+W5	41,1
154 - 159	19	10 / 100	W6+W5	42,2
147 - 153	19	9 / 100	W6+W5	43,3
140 - 146	18	9 / 100	W6+W5	44,4
134 - 139	18	9 / 100	2W5	45,5
127 - 133	17	9 / 100	2W5	46,6
120 - 126	17	8 / 100	2W5	47,7
114 - 119	16	8 / 100	2W5	48,8
107 - 113	16	8 / 100	W5+W4	49,9
100 - 106	15	8 / 100	W5+W4	51
94 - 99	15	7 / 100	W5+W4	52,1
87 - 93	14	7 / 100	W5+W4	53,2
80 - 86	14	7 / 100	2W4	54,3
74 - 79	13	7 / 100	2W4	55,4

korrigierte Größe	LP-Basis	Kons-Faktor	Würfel	ABW
67 - 73	13	6 / 100	2W4	56,5
60 - 66	12	6 / 100	2W4	57,6
54 - 59	12	6 / 100	W4+W3	58,7
47 - 53	11	6 / 100	W4+W3	59,8
40 - 46	11	5 / 100	W4+W3	60,9
34 - 39	10	5 / 100	W4+W3	62
27 - 33	10	5 / 100	2W3	63,1
20 - 26	9	5 / 100	2W3	64,2
14 - 19	9	4 / 100	2W3	65,3

Aus dem LP-Wert ergeben sich noch direkt die Schadenstoleranzwerte für die einzelnen Körperteile, dieses ist in der Tabelle *Schadenstoleranz für Körperteile* im Tabellenanhang abzulesen, wobei gilt:

- 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,

Automatische Fertigkeiten

Die Werte mit denen ein/e Abenteurer/in-Figur bei den automatischen Fertigkeiten startet sind fast alle abhängig von den Basiseigenschaften und Körperwerten. Diese Werte sind jeweils die Basiswerte der Eigenschaften, auf die später aufgrund der Erfahrungen noch ein Zuschlag hinzu addiert wird:

$$\text{EW(Abwehr)-Basis} = \text{ABW} + (\text{Kr} + \text{Ges} + \text{Schn}) / 30,$$

$$\text{EW(psy Res)-Basis} = 33 + (\text{Mt} + \text{Int}) / 10,$$

$$\text{EW(phs Res)-Basis} = 33 + (\text{Mt} + \text{Kons}(r)) / 10,$$

$$\text{EW(ungelernte Kampftechnik)-Basis} = 14$$

$$\text{EW(Wahrnehmung)-Basis} = 3 + (\text{Int} / 10).$$

Der Wert für die Basis der Selbstbeherrschung ergibt sich aus dem W%-Wert:

$$\text{Sb-Basis} = 26 + (3 / 10 \times \text{W}\%)$$

Bei den drei variablen Charakterwerten Abstumpfung, Zynismus und nervliche Belastung beginnt eine neue Abenteurer/in-Figur mit den Werten 0.

Herkunft

Die Herkunft einer Figur ist im wesentlichen in zwei Angaben zu fassen. Zum einen die geographische Herkunft, bzw. die Abstammung der Eltern, zum anderen die soziale Schicht aus der eine Abenteurer/in-Figur stammt.

Die geographische Herkunft und Abstammung einer Figur ist eine Frage der freien Entscheidung der Spieler/innen. Dabei sollten auch exotische Varianten zulässig sein, wie Verschleppung als kleines Kind etc. Allerdings kann eine Figur daraus keine Vorteile erhalten („Ich bin als kleines Kind mit meinen Eltern durch die ganze Welt gezogen und spreche deshalb 10 Sprachen fließend!“). Will ein/e Spieler/

in ihre / seine Figur entsprechend erschaffen, so muss sie / er Lernpunkte für alle Fertigkeiten investieren, die über das übliche Maß kultureller Fertigkeiten hinausgehen.

Die soziale Schicht einer Figur ist natürlich abhängig von der Gesellschaft aus der diese kommt. Grundsätzlich wird bei **Tjoste** für hierarchische Gesellschaften eine Schichtung in 5 Klassen angenommen. Kommt eine Figur aus einer Gesellschaft ohne derartig große Standesunterschiede, wird trotzdem ihr Stand ermittelt. In diesem Fall dient er als Richtwert für den Wohlstand und die soziale Ausrichtung der Figur, da er bei den Fertigkeiten und der Ausstattung durchaus eine Rolle spielt.

Die Spieler/innen können sich entscheiden, ob sie aus dem „einfachen Volk“ stammen wollen, dann gilt 40 als Wert, oder die Herkunft mit einem W% nach folgendem Schema auswürfeln wollen:

- 1-15:** SklavInnen / Leibeigene, sozial Deklassierte (**I**);
16-60: Einfaches Volk (**II**);
61-90: Einfaches Bürgertum (**III**);
91-95: reiches Großbürgertum (**IV**);
96-100: Adel (**V**).

Diese Schichtung wirkt sich auf die Ausstattung der Figur mit Geld aus, aber auch auf die Art ihrer Vorbildung, sie sollte als Zahl und in einer für die Herkunftsgesellschaft typischen Bezeichnung notiert werden.

Ein Grundsatz im Umgang mit Spielcharakteren in **Tjoste** ist es allerdings, dass diese im Spiel überwiegend gleiche Chancen haben sollen. Deshalb sollen aus der sozialen Herkunft nur anfängliche Vorteile gezogen werden können. Konkret bedeutet das, dass Figuren aus höheren Schichten nicht die Möglichkeit haben sollen, in einer schwierigen Situation wie z.B. Geldmangel, mal eben zu Hause vorbei zu schauen und dann einfach weiter zu spielen.

Deshalb sollten Spieler/innen mit solchen Figuren eine entsprechende Vorgeschichte entwerfen. So können neben dem klassischen Konzept, dass eine Figur aus eigenem Antrieb eine Abenteurerzeit unabhängig von der Familie machen wollen, sich diese Figuren mit ihren Familien überworfen haben, vor einer Strafe (ob zu recht oder unrecht) geflüchtet sein oder ihre Familie ist vor kurzem verarmt oder enteignet worden. Wichtig bei dieser Vorgeschichte ist, dass nicht auf eine im Hintergrund sitzende Familie zurückgegriffen werden kann. Wollen die Spieler/innen dieses dennoch, sollte die Spielleitung es verhindern.

Alter

Das Alter einer Figur hängt davon ab, wie viel sie am Anfang erlernt hat. Im Kapitel *Fertigkeiten* erhält ein Figur Lernpunkte (s. dort). Mit diesem ergibt sich das Alter einer Figur. Für Magier/innen und vergleichbare Magiekundige gilt dabei:

$$\text{Alter} = 15 + (\text{Lernpunkte} / 6)$$

Für andere Figuren gilt die Regel:

$$\text{Alter} = 13 + (\text{Lernpunkte} / 6).$$

Dabei zählen für diese Berechnung nur Lernpunkte, die auch tatsächlich genutzt wurden. Verzichtet eine Figur auf die Nutzung von Lernpunkten, so ist sie entsprechend jünger. Als Standardwert erhält eine Figur abhängig von ihrem Stand 28 bis 33 Lernpunkte, was für das Alter bedeutet:

Magier/innen: $19^{2/3}$ - $20^{1/2}$ Jahre,

Kämpfer/innen: $17^{2/3}$ - $18^{1/2}$ Jahre.

Möchte ein/e Spieler/in ihre Figur gerne jünger haben, so ist nur eine Abweichung von ca. 1/2 Jahr zulässig, ohne dass auf Lernpunkte verzichtet wird. Nach oben ist die Altersfestlegung offen, allerdings sollten Spieler/innen bedenken, dass ein Figur ab einem Alter von 35 Jahren Abzüge aufgrund der Alterung erleidet.

Ermitteln der Eigenschaften - Version 2: Punkteverteilung

Statt die Werte wie oben beschrieben größtenteils aus zu würfeln, kann auch ein System genommen werden, bei dem die Spieler/innen einfach eine bestimmte Anzahl Punkte nach dem folgenden System verteilen dürfen. Dabei werden zunächst alle Würfel-Würfe des obigen Systems durch vorgegebene Werte ersetzt, diese können dann durch Austausch von Punkten verändert werden.

Ausgangswerte

Zunächst werden (fast) alle Würfel-Würfe durch vorgegebene Werte ersetzt:

Basiswerte: Die (relativen) Basiswerte **Kr, Ges, Schn, Kons, Log, Int, Mt** erhalten jeweils **75** Punkte.

Der **W10** für das **Rv** wird mit **8** Punkten bewertet.

Die Erscheinungswerte **Au** und **St** erhalten jeweils **60** Punkte.

Der **Stand** erhält **40** Punkte.

Der **W10** für den Wert **Sym** erhält **6** Punkte.

Bei den **Bewegungsweiten** gilt: **W3 = 2**.

Bei den **LP** gilt jeweils:

W3 = 2,

W4 = 3,

2W4 = 5,

W5 = 3,

W6 = 4,

2W6 = 7,

W7 = 4,

W8 = 5,

2W8 = 9,

W9 = 5.

Für die **Sb-Basis** gilt $W\% = 50$.

Die Werte für **Figur** und **Größe** sind im Rahmen der möglichen Würfel-Ergebnisse frei wählbar.

Austauschregeln

Nach den folgenden Regeln können nun die Punkte zwischen den Werten ausgetauscht werden. Dabei können die verschiedenen „Würfel“ mit einbezogen werden, niemals aber darf der Wert dabei das Maximum des Würfels überschreiten oder unter 1 sinken, bei den Basiseigenschaften und Erscheinungswerten ist dieses eine Spanne von 10 – 100.

Dabei gilt jeweils für den Eintausch eines Punktes in einen der anderen Kategorie das folgende Umrechnungs-Verhältnis:

Basiseigenschaften untereinander: **1:1.**

Rv mit Basiseigenschaft: **1:5.**

Au, St, Sb untereinander: **1:1.**

Sym mit Au-St-Sb: **1:5.**

Stand mit Au-St-Sb **1:1.**

Bei Betonung von Adelsprivilegien etc. sind ggf. zusätzliche Kosten beim Sprung in höhere Schichten zu erheben! Diese sollten in angemessenem Verhältnis zu den damit verbundenen Privilegien eines Charakters stehen, Richtwerte:

- Stand-Sprung II zu III: 5 Punkte verfallen,
- Stand-Sprung III zu IV: 10 Punkte verfallen,
- Stand-Sprung IV zu V: 15 Punkte verfallen.

Basiseigenschaft zu Au-St-Sb: **1:1.**

Au-St-Sb zu Basiseigenschaft:

1. – 10. Punkt: **3:1,**

11. – 20. Punkt: **4:1,**

21. – 30. Punkt: **5:1.**

B-X oder LP zu Basiseigenschaften: **1:5**

Basiseigenschaften zu B-X oder LP: **10:1**

Die so ermittelten Werte ersetzen bei der Erschaffung der Figur jeweils die erwürfelten Werte. Alle weiteren Werte werden dann wie bei der Version 1 daraus abgeleitet (s.o.).

Fertigkeiten eines/r Abenteuerer/in

Wenn eine Person ihre „Karriere“ als Abenteuerer/in beginnt, hat sie natürlich bereits ein mehr oder weniger normales Leben als Jugendliche/r hinter sich. Abenteuerer/innen-Figuren in **Tjoste** sind bei Beginn im Alter des Übergangs vom Jugendlichen zum Erwachsenen (etwa 17 - 21 Jahre) und beherrschen bereits eine Reihe von Fertigkeiten, die sich in drei Kategorien einordnen lassen:

- **Angeborene und kulturelle Fertigkeiten** sind Fertigkeiten, die sich die Person wie jede andere auch beim Aufwachsen in ihrer heimatlichen Gesellschaft angeeignet hat. Sie ergeben sich aus der Herkunft einer Figur.
- **Berufs-Fertigkeiten** erwirbt die Person durch Beginn einer beruflichen Ausbildung. Wie weit die / der jeweilige Abenteuerer/in ihre Berufsausbildung geführt hat liegt abgesehen von einer Phase des Berufseinstiegs in der freien Entscheidung der Spieler/innen.
- **Abenteurer/innen-Fertigkeiten** sind Fertigkeiten, die eine Person erworben hat, nachdem sie ihren ursprünglichen Beruf aufgegeben hat (bzw. nur im Rahmen des Notwendigen ausführt) und sich auf das Leben als „freischaffende/r Abenteuerer/in“ vorbereitet hat. Dazu zählen **Allgemeine Fertigkeiten** und **Waffenfertigkeiten**.

Für das Erlernen von Berufs-, Allgemeinen und Waffenfertigkeiten stehen einer Figur Lernpunkte zur Verfügung. Da es den Spieler/innen weitgehend freigestellt ist, wie ihre Figur ausgebildet sein soll, gibt es dazu noch eine Anzahl von Lernpunkten, die frei verteilbar sind.

Angeborene und kulturelle Fertigkeiten

Allgemeine humanoide Fertigkeiten

Bei den angeborenen und kulturellen Fertigkeiten werden zwei Bereiche unterschieden. Der eine sind die allgemeinen humanoiden Fertigkeiten. Diese sind Fertigkeiten, die ein menschliches Wesen beim Aufwachsen erlernt, egal in welcher Kultur es lebt und egal aus welcher Schicht es stammt. Zu diesen Fertigkeiten gehören die grundlegenden Bewegungsfertigkeiten, die jeder Mensch beherrscht:

$$\text{EW(Bewegen)} = 20.$$

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

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

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

Außerdem erlernt jeder Mensch im Spiel und kleinen Balgereien grundlegende Kampffertigkeiten im waffenlosen Nahkampf bzw. Handgemenge und für das Werfen:

$$\text{EW(Werfen)} = 10 + (\text{Ges} / 10).$$

$$\text{EW(Ringen)} = ((\text{Kr} + \text{Ges}) / 5) - 5 \geq 0$$

Auch beherrscht jeder Mensch ein paar technische Abenteuerer/innen-Fertigkeiten bereits auf niedrigem Niveau:

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

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

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

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

Als letztes gehören dazu auch einige soziale Fertigkeiten, die in jeder Kultur erlernt werden:

$$\text{EW(Singen)} = (\text{St} / 10) + 2W10$$

$$\text{EW(Überzeugungskraft)} = ((\text{Int} + \text{Sym}) / 10)$$

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

Variable kulturelle Fertigkeiten

Andere Fertigkeiten erlernt eine Figur nur in einer bestimmten Umgebung. Hier muss jeweils nach der Herkunft entschieden werden.

Herkunftskultur

Je nach technischem Aufbau der Herkunftskultur beherrscht eine Figur zwei weitere Bewegungsfertigkeiten:

$$\text{EW(Bew-Fert. 1 [SF])} = 35 + (\text{Ges} / 10),$$

$$\text{EW(Bew-Fert. 1 [BF])} = 25,$$

$$\text{EW(Bew-Fert. 2 [SF])} = 20 + (\text{Ges} / 10).$$

$$\text{EW(Bew-Fert. 2 [BF])} = 10.$$

Ist (Bew-Fert 1[BF] = Bew-Fert 2[BF]) so ist der Wert 27.

Hierfür kommen alle eher technischen Fertigkeiten in Betracht wie: Paddeln, Reiten, Rudern, Schlittenfahren, Schlittschuhlaufen, Schwimmen, Segeln, Skifahren, Tauchen und Fahren-Land. Dabei sollten die für die Herkunft typischen Fertigkeiten von der Spielleitung ausgewählt werden, die nicht unbedingt die Lieblingsfertigkeiten der Spieler/in sein müssen. Als Anhaltspunkt kann folgende Tabelle dienen (mit Reihenfolge von erster und zweiter Fertigkeit):

Herkunft	Klimazone			
	tropisch	warm	Kalt	arktisch
Insel	Schwimmen Tauchen	Schwimmen Boot *	Boot * Schwimmen	Boot * Fahren-Land ~
Küste	Schwimmen Boot *	Boot * Schwimmen	Boot * Reiten +	Boot * Fahren-Land ~
Fluss / See	Schwimmen Hindernisl.	Schwimmen Reiten +	Reiten + Schwimmen	Schlittschuh. Fahren-Land ~
Land	Hindernisl. Reiten +	Reiten + Fahren-Land ~	Reiten + Fahren-Land ~	Fahren-Land ~ Skifahren
Mittel- gebirge	Reiten + Hindernisl.	Reiten + Fahren-Land ~	Reiten + Skifahren	Skifahren Fahren-Land ~
Hoch- gebirge	Reiten + Skifahren	Reiten + Skifahren	Skifahren Schlitten	Skifahren Fahren-Land ~
Küsten- stadt	Schwimmen Boot *	Boot * Schwimmen	Boot * Schwimmen	Boot * 1 Boot * 2
Binnen- stadt	Fahren-Land ~ Reiten +	Reiten + Fahren-Land ~	Reiten + Fahren-Land ~	Reiten + Fahren-Land ~

*: bei Booten sollte das jeweils typischste Boot einer Kultur gewählt werden.

+ : Reiten umfasst dabei immer das typische Reittier.

~: Fahren-Land umfasst das der Schicht und Region typische Zugtier, das ggf. mit dem Reittier identisch ist. In diesem Fall gilt $EW(\text{Bew-Fert. 1 [SF]}) = 38 + (\text{Ges} / 10)$,

Außerdem beherrscht jede Figur ihre Heimatsprache und eine Fremdsprache mit

$$EW(\text{Heimatsprache}) = 40 + (\text{Stand} / 10),$$

$$EW(\text{1. Fremdsprache}) = 25 + (\text{Log} / 10),$$

$$EW(\text{Sprachfamilie der Heimatspr.}) = 20 + (\text{Log} / 10)$$

$$EW(\text{Sprachfamilie der 1. Fremdspr.}) = 15,$$

Sollten Heimat- und 1. Fremdsprache der gleichen Sprachfamilie angehören, so entfällt der 2. EW (Sprachfamilie) und es gilt:

$$EW(\text{1. Fremdspr.}) = 30 + (\text{Log} / 10),$$

Dabei soll als 1. Fremdsprache normalerweise die Sprache des Landes genommen werden, in dem das erste Abenteuer der Figur beginnt, bzw. eine Sprache zur Verständigung innerhalb der Abenteurer/innen-Gruppe ausgewählt werden.

Stadt / Land-Herkunft

Je nachdem, ob eine Figur im ländlichen oder im städtischen Bereich aufgewachsen ist hat sie entsprechende Fertigkeiten, sich in dieser Umgebung sicher zu bewegen. Dieses drückt sich jeweils aus in:

$$\text{städtisch: } EW(\text{Gassenwissen}) = 15 + (\text{Int} / 10),$$

$$EW(\text{Menschenkenntnis}) = 15,$$

$$\text{ländlich: } EW(\text{Überlebenst.-Region}) = 15 + (\text{Int} / 10),$$

$$EW(\text{Überlebenstechnik [BF]}) = 15.$$

Soziale Schicht

Je nach sozialer Schicht wird einem Kind eine typische Fertigkeit beigebracht, bzw. es schaut sich gewisse Techniken bei Erwachsenen und älteren Kindern ab. Diese sind:

$$\text{SklavInnen: } EW(\text{Einschätzen}) = 15 + (\text{Int} / 10),$$

$$EW(\text{Menschenkenntnis}) = 10,$$

$$\text{Sonst. 1-15: } EW(\text{Taschendiebstahl}) = 10 + (\text{Ges} / 10),$$

$$EW(\text{Diebestechnik (allg)}) = 10,$$

$$16-60: \quad EW(\text{Stichwaffen [BF]}) = 10$$

$$EW(\text{Dolch [SF]}) = 10 + (\text{Ges} / 10),$$

$$61-100: \quad \text{Lesen / Schreiben der Heimatsprache:}$$

$$EW(\text{L/S-Alphabet}) = 20,$$

$$EW(\text{L/S-Sprache}) = 20 + ((\text{Log} + \text{Stand}) / 10),$$

$$EW(\text{Sprachfam. 3. Spr.}) = 10,$$

$$EW(\text{3. Sprache}) = 30 + (\text{Log} / 10).$$

Elternberuf

Je nach Beruf der Eltern, hat das Kind eine Wissensfertigkeit auf niedrigem Niveau, und zwar:

$$EW(\text{Wissensfertigkeit [SF]}) = 15 + (\text{Log} / 10)$$

Dabei sind dieses bei

landwirtschaftl. Berufen: Tierkunde, Pflanzenkunde;

handwerk. Berufen: Sagenkunde, Religionskunde;

Gelehrten u.ä.: entsprechende Fachgebiets-Kunde;

kaufm. Berufe: Handelskunde ($EW = 25 + \text{Log} / 10$).

Der Beruf der Eltern kann mit folgenden Einschränkungen ausgesucht werden:

- Es muss ein typischer Beruf für die Herkunftsschicht sein.

- Die erlernte Wissensfertigkeit darf nicht im Berufsschema der Abenteurer/in-Figur vorkommen! Dieses schließt auch Spezial-Fertigkeiten aus, die zu der gleichen Basisfertigkeit gehören.

Dabei handelt es sich immer um eine Spezialfertigkeit aus dem entsprechenden Bereich (Art / Region / Kultur ...). Ausnahmsweise kann es auch zugelassen werden, wenn die Basisfertigkeit erlernt wird, dann aber nur mit halbiertem EW.

Frei lernbare Fertigkeiten

Außer den angeborenen und kulturellen Fertigkeiten, gibt es Fertigkeiten, bei denen sich ein Charakter im Prinzip frei entscheiden kann, ob er sie erlernen will oder nicht. Dabei ist dieses „frei“ ein relativer Begriff. Zum einen ist der Charakter in seiner Welt meistens nicht frei, einen beliebigen Beruf etc. zu erlernen, die / der jeweilige Spieler/in kann sich aber seine Herkunft entsprechend aussuchen, so dass er etwas Bestimmtes als Beruf erlernt. Zum anderen muss die Spielleitung bei allen Lernvorgängen entscheiden, ob sie diese zulässt. Im Extremfall stehen die Lernmöglichkeiten dieses Abschnittes auch dafür zur Verfügung, dass die Spielleitung daraus nach Herkunftsländern unterschiedliche Lernlisten machen kann.

Lernpunkte

Jede Figur erhält für das freie Lernen Lernpunkte. Diese sind aufgeteilt in drei vorgegebene Kategorien - Beruf, Abenteurer/innen-Fertigkeiten und Waffen - sowie völlig frei verwendbare Lernpunkte. Dabei erhält eine Figur jeweils:

$$\text{Beruf:} \quad 6 + \text{Stand} / 20 \text{ Lernpunkte,}$$

Allgemeine Fert.: 7 Lernpunkte,

Waffen: 5 Lernpunkte.

Frei verwendbar: 10 Lernpunkte

Soll im Rahmen eines bestimmten Weltentwurfes ein Teil dieser Punkte in festen, Länder-spezifischen Lernvorschriften verwendet werden, sollten jeweils 2 Lernpunkte durch Fertigkeiten im Rahmen von 3 Punkten ersetzt werden, da fest vorgeschriebene Fertigkeiten für eine Figur nicht so interessant sind wie frei gewählte.

Altersbedingte Lernpunkte-Änderungen

Eine Figur kann auf Lernpunkte verzichten und ist dann entsprechend jünger. Dabei sinkt ihr Alter um 1 Jahr je 6 Lernpunkte. Dabei werden die Punkte immer zunächst von den frei verteilbaren abgezogen, danach gleichmäßig von den drei festen Kategorien.

Umgekehrt kann auch zugelassen werden, dass eine Figur zusätzliche Lernpunkte erhält, wobei sich ihr Alter erhöht. Dabei sollte sie allerdings nicht mehr als 6 zusätzliche Lernpunkte erhalten, und ihr Alter steigt um ein 2/3 Jahr je Lernpunkt. Die Anwendung dieser Zusatzregel sollte von der ausdrücklichen Zustimmung der Spielleitung abhängig sein und normalerweise nur in Fällen zugelassen werden, in denen diese Punkte zur Abrundung eines Charakters unverzichtbar sind.

Lernschema mit Lernpunkten

Für eine einzelne Fertigkeit steht es bis auf ausdrückliche Ausnahmen frei, wie viele Lernpunkte investiert werden, Höchstgrenze sind allerdings normalerweise 3 Lernpunkte auf eine Fertigkeit. Welcher EW damit bei der jeweiligen Fertigkeit erlernt werden kann ist in der Tabelle im Anhang zu ersehen (Anhang S. 9, Lerntabelle bei Erschaffen eines Charakters). Dabei wird bei jeder Fertigkeit der relative Lernkostenfaktor des Charakters berücksichtigt, also die Schwierigkeit der Fertigkeit unter Berücksichtigung des jeweiligen Talents der Figur. Dieser Wert ist der Spielfigur-Lernliste zu entnehmen.

Bei allen Fertigkeiten ist zu beachten, dass diese eine Lehrgrenze haben, die auch beim Anfangslernen nicht überschritten werden kann. Erreicht eine Figur einen höheren EW als die Lehrgrenze, so erhält sie nur den EW = Lehrgrenze und der Rest des letzten Lernpunktes verfällt. Es steht natürlich offen, durch eine geringere Anzahl von Lernpunkten unter der Lehrgrenze zu bleiben.

Sonderregeln für Magie

Einige Fertigkeiten der Magiesysteme haben neben dem EW auch noch einen Level, der separat gelernt werden muss, bei diesen gilt:

- Zunächst wird der EW einer Spruchliste mit maximal 3 Lernpunkt erlernt, wird ein Wert über EW = 25 erreicht, so darf der Rest (erreichter EW - 25) als Level der Liste notiert werden. Der Level kann anschließend hochgelernt werden wobei im Regelfall maximal insgesamt 4 Lernpunkte für EW und Level einer Liste verwandt werden können.

- Für das Lernen der technischen Hilfsfertigkeiten dürfen insgesamt nur 4 Lernpunkte ausgegeben werden. Eine einzelne Hilfsfertigkeit darf dabei maximal 2 Punkte erhalten.

Sonderregel für Trainingsfertigkeiten

Trainingsfertigkeiten zur Verbesserung von Eigenschaftswerten können beim Anfangslernen nur in Ausnahmefällen erlernt werden. Diese sind:

1. Eine Basisfertigkeit mit relativem Wert unter 40 darf mit der entsprechenden Trainingsfertigkeit bis auf den ersten Wert über 40 verbessert werden. Sobald dieses erreicht ist, sind keine weiteren Lernpunkte auf diese Fertigkeit zulässig.
2. Sieht ein Berufsschema ausdrücklich eine Trainingsfertigkeit vor, so darf diese auch schon beim Anfangslernen ohne Einschränkungen erlernt werden, aber nur wenn es sich um den ersten Beruf der Figur handelt.

In allen anderen Fällen dürfen Trainingsfertigkeiten nicht erlernt werden.

Berufs-Fertigkeiten

Berufe werden in **Tjoste** nicht einfach ausgewählt, vielmehr gibt es Berufs-Fertigkeiten, die wie andere Fertigkeiten auch erlernt werden müssen. Werden diese in einem Umfang beherrscht, wie sie für einen bestimmten Beruf als Mindestanforderung typisch sind, so darf sich die Person die entsprechende Berufsbezeichnung zulegen.

Zu den Berufs-Fertigkeiten gehören neben den als solche bezeichneten Fertigkeiten auch einige andere, die in bestimmten Fällen zu einer Berufsausübung gehören. Bei diesen gibt es zum Teil Auflagen, wie viele Lernpunkte mindestens in eine solche Fertigkeit investiert werden müssen, damit diese als Berufsfertigkeit gelten kann. In *Grundzüge einer Fantasy-Welt* ist eine Liste typischer mittelalterlicher Berufsbilder zu finden, in der diese Fertigungsbedingungen bereits eingearbeitet sind.

Bei jedem Beruf sind notwendige Fertigkeiten angegeben, die jeweils erlernt werden müssen. Außerdem gibt es ergänzende Fertigkeiten. Diese sind Fertigkeiten, die bei der Berufsausübung verbessernd eingesetzt werden können, sie müssen nicht erlernt werden, sind aber typische Fertigkeiten von Meister/innen des jeweiligen Berufes.

Typische Berufe

Lernt eine Figur einen für ihre Schicht typischen Beruf, so muss sie außer bei speziellen Mindestanforderungen immer nur einen Lernpunkt für jede notwendige Berufsfertigkeit investieren. Wie sie die Berufs-Lernpunkte darüber hinaus auf die Berufsfertigkeiten verteilt, ist ihr freigestellt. Welche Berufe für die einzelnen Schichten typisch sind, ist zu den einzelnen Berufen in der Berufsliste angegeben.

Will eine Figur Magier/in oder Priester/in werden, so kann sie dieses als ihren Beruf anrechnen lassen. Diese Wahl ist bei jeder Herkunftsschicht als typischer Beruf zu behandeln.

Untypische Berufswahl

Wählt ein/e Spieler/in für ihren Charakter einen untypischen Beruf, so ist davon auszugehen, dass der Charakter diese Berufswahl gegen große äußere Widerstände durchgesetzt hat. Deshalb muss in einem solchen Fall jeweils 3 Lernpunkte in jede notwendige Berufsfertigkeit investiert werden. Dieses muss jedoch nur bis zu der Grenze geschehen, wo außer den Berufs-Lernpunkten noch 4 freie Lernpunkte für notwendige Berufsfertigkeiten ausgegeben wurden. Darüber hinaus muss diese Mindestanforderung nicht erfüllt werden.

Mehrere Berufe

Es steht einer Figur frei, gleich zu Beginn mehrere Berufe zu erlernen. Dabei gelten die normalen Regeln für den ersten Beruf, der Zweitberuf etc. wird wie ein typischer Beruf behandelt, also ohne eventuelle höhere Lernanforderungen. Sofern Punkte für den zweiten Beruf genutzt werden, die verpflichtend zum Erlernen von Berufs-Fertigkeiten genutzt werden müssen, müssen alle notwendigen Fertigkeiten des Zweitberufes mit Mindestanforderung erlernt werden. Ansonsten steht es der Person frei, mit frei verteilbaren Lernpunkten weitere Berufe auch unvollständig zu lernen.

Intensive Berufe

Grundsätzlich ist bei Berufen eine Obergrenze von **4 Lernpunkten** für die grundlegenden Berufsfertigkeiten erlaubt. In Fällen, wo eine Berufsfertigkeit besonders gut beherrscht werden soll, um dem Charakter ein interessantes Profil zu geben, darf in Ausnahmefällen von der 4 Lernpunkte-Grenze abgewichen werden. Dieses soll aber nicht zu Charakteren führen, die in extrem spielwichtigen Fertigkeiten ein Übergewicht über normale neue Charaktere haben.

Um die EW(Fertigkeit)-Werte für 6 oder 8 Lernpunkte zu ermitteln, ist in der Basislertabelle in der Zeile für den halben LKF unter 3 bzw. 4 Lernpunkten nachzusehen. (Werte für 5 bzw. 7 können errechnet werden: 1 Lernpunkt = 1000 FP, beim erreichten EW abrunden!)

Allgemeine Fertigkeiten

Zu den allgemeinen Fertigkeiten zählen beim Erschaffen:

Sprachen,

Bewegungsfertigkeiten,

Allgemeine Abenteurer/innen-Fertigkeiten,

Musische Fertigkeiten, für die nur 1 LP investiert wird.

Dabei ist die Einschränkung für musische Fertigkeiten nur relevant, soweit diese aus den Lernpunkten für allgemeine Fertigkeiten erlernt werden. Es steht frei, diese mit freien Lernpunkten noch weiter zu lernen.

Waffen

Zu der Kategorie Waffen zählen:

Waffenfertigkeiten,

Sonstige Kampffertigkeiten.

Dabei ist zu beachten, dass immer erst die Basisfertigkeiten auf mindesten EW 10 erlernt werden müssen, bevor Waffen-Spezial-Fertigkeiten erlernt werden dürfen.

Bei Waffen gilt die 3 Lernpunkte-Grenze für jede einzelne Waffenfertigkeit, bis auf Ausnahmen, die ausdrücklich bei den Fertigkeiten eines Berufsbildes angegeben sind.

Fähigkeitsstände nach dem Anfangslernen

Das Lernen mit Lernpunkten wirkt sich bereits auf die Fähigkeitsstände einer Figur aus. So werden für jeden Lernpunkt, der für eine Fertigkeit ausgegeben wird 250 FP auf den jeweiligen FKS angerechnet:

X-FS + 250 je 1 Lernpunkt.

Analog werden bei einem halben Lernpunkt dann 125 FS auf den entsprechenden Fähigkeitsstand angerechnet. Entsprechend sind anschließend aus der Tabelle *Steigerung der automatischen Fertigkeiten* (Anhang S. 8) die Steigerungen der Werte von KP, *psy. Res.*, *phs. Res.*, *Abwehr*, *ungelernte Kampftechnik*, *Sb*, *Wahrnehmung* und ggf. *MP* zu ermitteln. Als letztes können nun damit die Konditionseinheit und der Handgemengewert HGW berechnet werden, mit:

KEH = KP-Basis / 5 + Zusatz-KP / 15

HGW = HGW-Basis + EW(Ringen [SF])

Wurden einer Figur zusätzliche Lernpunkte gewährt so sollten diese normalerweise nicht oder nur eingeschränkt mit angerechnet werden. Die Grundidee hinter der Anrechnung von 250 FS je Lernpunkt, obwohl ein Lernpunkt eigentlich bis zu 1000 EP entspricht, ist, dass in dieser Phase eine Figur noch wenig Erfahrung als Abenteurer/in gesammelt hat und ihr lernen auf Trainingserfahrung beruht. (vgl. *Prinzipien des Lernsystems*, Anrechnung)

Ausrüstung eines Charakters bei Spielbeginn

Rüstung, Waffen und Geld

Wenn eine Figur neu geschaffen wird, so besitzt sie bereits eine gewisse Grundausrüstung. Dazu gehören Rüstung und Waffen, aber auch eine kleine Menge an Geld. Um was bzw. wie viel es sich dabei genau handelt, wird nach der folgenden Tabelle erwürfelt. Jeder Figur stehen dabei 8 W% Würfe zur Verfügung.

Soziale Schicht

W%	I	II	III	IV	V
1-5	10 BM RS ≤ 1	50 BM RS ≤ 1	1 SL RS ≤ 2	2 SL RS ≤ 3	5 SL RS ≤ 3
6-20	50 BM RS ≤ 2	1 SL RS ≤ 2	5 SL RS ≤ 4	10 SL RS ≤ 4	10 SL RS ≤ 4
21-40	2 SL RS ≤ 3	5 SL RS ≤ 3	10 SL RS ≤ 4	3 GS RS ≤ 5	4 GS RS ≤ 5
41-60	5 SL RS ≤ 3	10 SL RS ≤ 4	2 GS RS ≤ 5	5 GS RS ≤ 6	10 GS RS ≤ 6
61-80	7 SL RS ≤ 4	15 SL RS ≤ 5	3 GS RS ≤ 5	7 GS RS ≤ 7	12 GS RS ≤ 7
81-95	10 SL RS ≤ 5	3 GS RS ≤ 6	5 GS RS ≤ 6	10 GS RS ≤ 8	15 GS RS ≤ 9
96-100	5 GS RS ≤ 6	8 GS RS ≤ 7	10 GS RS ≤ 8	20 GS RS ≤ 10	30 GS RS ≤ 12

Rüstung

Grundsätzlich erfolgt der erste W% Wurf zum Auswürfeln der Rüstung. Abhängig von der sozialen Schicht der Figur und dem W% Wurf, wird eine Rüstungsschutz-Obergrenze ermittelt. Dafür gilt die jeweils zweite Zeile der Tabelle.

Es steht dann der Spieler/in frei, für ihre Figur eine Rüstung aus Standard-Rüstungsteilen zusammenzustellen, die allerdings insgesamt diese Obergrenze im Rüstungsschutz nicht überschreiten dürfen. Verzichtet eine Figur auf einen Teil der möglichen Rüstungsteile, so hat sie davon keine anderweitigen Vorteile. Bei dieser Zusammenstellung werden auch Rüstungsteile wie leichter Helm, die eigentlich nicht auf den Rüstungsschutz aufaddieren mit einem Punkt gezählt.

Für diesen W% Wurf gelten noch die folgenden Zusatzregeln:

- Je mehr Waffenkenntnis eine Figur hat, desto besser ist im Prinzip ihre Rüstung. Deshalb erhält jede Figur auf den W%-Wurf:

1. je Lernpunkt, der für *Aktion in schwerer Rüstung* ausgegeben wurde, RS+1,
2. je 4 Lernpunkte, die über die 5 Mindest-Lernpunkte für Waffen- oder Kampffertigkeiten (ohne *Aktion in schwerer Rüstung*) hinaus ausgegeben wurden, RS+1, also:
 - ab 9 LP RS+1,
 - ab 13 LP RS+2,
 - ab 17 LP RS+3.

- Jede Figur, die als Berufswahl Krieger/in, Söldner/in oder einen anderen militärischen Beruf hat, erhält einen Bonus von RS+2 auf den erwürfelten Rüstungsschutz.
- von den weiteren 7 W% Würfeln dürfen bis zu 5 genutzt werden, um erneut eine Rüstung aus zu würfeln. Dabei gilt aber nur der beste erzielte Wurf. Diese zusätzlichen Rüstungswürfe erfolgen vor der Auswahl der Waffen und den Geldwürfen.
- möchte eine Figur vor dem eigentlichen Beginn des ersten Abenteurers die Rüstung durch Kauf weiterer Rüstungsteile noch verbessern, so sollte dieses nur bei Zusatzteilen erlaubt werden.

Waffen

Eine Figur besitzt bei Spielbeginn bereits ein paar Waffen. Dabei kann sie statt eines W%-Wurfs eine Waffe nach folgenden Regeln frei wählen, diese Wahl erfolgt als zweiter Schritt:

- Gewählt werden kann jede Waffe, zu der die Figur eine Spezial-Fertigkeit beherrscht, mit der diese Waffe genutzt werden kann.
- Jede Waffe kann nur einmal gewählt werden, es können keine doppelten Waffen genommen werden. Einzige Ausnahme sind Waffen, für welche die Figur die Fertigkeit *Beidhändiger Kampf(Waffe)* beherrscht. Bei diesen darf auch eine zweite Waffe dieses Typs gewählt werden, aber keine Dritte.
- Nach Auswahl der Waffen muss mindestens ein W%-Wurf zum Erwürfeln von Geld übrig bleiben.

Für jede Waffe erhält die Person noch eine passende Waffenscheide, bzw. ein kleinen Köcher mit 20 Pfeilen / Bolzen bei Fernwaffen.

Geld

Geld wird als letztes nach der jeweils ersten Zeile der Tabelle aufgrund des W%-Wurfs und der Schicht der Figur bestimmt. Dazu muss mindestens ein Wurf verbleiben.

Allgemeine Ausrüstung

Zusätzlich zu den erwürfelten Rüstung, Waffen und Geld besitzt eine Figur bei Spielbeginn noch eine kleine Ausrüstung an Gegenständen, die sie / er für Alltag und eventuell Beruf benötigt. Bei den im folgenden aufgeführten Ausrüstungsgegenständen ist aber zu beachten, dass diese im allgemeinen nicht neu sind (Ausnahme sind neu gekaufte Sachen, s. Sonstiges). Entsprechend ist ihr Wert deutlich niedriger als in den Preislisten, falls diese verkauft werden sollen.

Kleidung

Jede Figur hat einen kleinen Grundstock an Kleidung, im einzelnen sind dies normalerweise:

- ein kleiner Lederrucksack und eine Geldbörse;
- Standesgemäße Kleidung:
 - 2 Sätze solide Reiseoberbekleidung,
 - 5 Sätze Unterwäsche,
 - 1 wetterfesten Mantel oder Umhang,
 - festes Wanderschuhwerk,
 Bei sozialer Schicht IV oder V:
 - 1 Satz festliche Kleidung,
 - 1 Paar festliches Schuhwerk;
- einen Waffengurt;

Das genaue Aussehen dieser Gegenstände ist den Spieler/innen überlassen. Statt eines Rucksacks können sie auch ein anderes, gleichwertiges Behältnis zum Transport ihrer Ausrüstung nehmen.

Berufsausstattung

Jede Figur hat bei Spielbeginn ebenfalls eine kleine Auswahl einfacher und leicht zu transportierender Ausrüstungsgegenstände für seinen Beruf dabei.

Grundregel ist dabei, dass diese Gegenstände im Wert nicht die Grenze von 5 GS überschreiten - gibt es damit Probleme, handelt es sich um entsprechend alte und abgenutzte Sachen. Für die einzelnen Berufssparten gilt dabei:

Handwerker/innen: eine kleine Werkzeugauswahl, ev. eine kleine Menge Arbeitsgrundstoffe.

Kundige, Gelehrte, Magier/innen: Notizbuch mit Aufzeichnungen aus der Lehrzeit, Tinte und Feder.

Musische Berufe: je nach Fertigkeit Instrument, Jonglier-Ausrüstung etc., eventuell auch spezielle Kleidung für den Auftritt.

Krieger/innen / Söldner/innen: zusätzlich zur stärkeren Rüstung (s.o.) noch Material zur Waffen + Rüstungspflege.

Für andere Berufe ist die Ausrüstung entsprechend zu erstellen.

Ausrüstung zu erlernten Fertigkeiten

Zu einer Reihe von Fertigkeiten gibt es noch mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit (= WS) zugehörige Ausrüstungsgegenstände. Im einzelnen werden diese immer mit einem W % Wurf ausgewürfelt ($W\% + WS > 100$ ist erfolgreich):

Glücksspiel: präparierte Karten und Würfel, WS: $(50 + (EW / 2)) \%$

Reiten + Tierkunde-Art: ein Reittier entsprechend der Spezialfertigkeit, WS: $((EW + Stand) / 2) \%$, es kann nur ein Reittier erwürfelt werden.

Schleichen: (nur wenn zusätzlich hochgelernt!) extra weiche Schuhe zusätzlich, WS: $(50 + (EW / 2)) \%$

Schlösser Öffnen: (nur wenn zusätzlich hochgelernt!) ein kleiner Satz Einbruchswerkzeuge, WS: $(20 + EW) \%$

musische Fertigkeit: (wenn nicht schon Beruf) ein einfaches Instrument / Jonglier-Ausrüstung / Auftrittskleidung etc., WS: $((EW + Stand) / 2) \%$

Sonstiges

Alle weitere Ausrüstung muss sich eine Figur zu Beginn von ihrem erwürfelten Geld kaufen. Normalerweise sollte dieses schon vor dem Spielbeginn möglich sein und als letzter Schritt bei der Erschaffung der Figur erfolgen.

LERNSYSTEM

Sammeln von Erfahrung

Figuren in **Tjoste** sammeln beim Bestehen von Abenteuern Erfahrungen, die sie zum Verbessern und Lernen von Fertigkeiten einsetzen können. Dabei gibt es zwei Arten von Erfahrungen. Zum einen sammelt eine Figur Erfahrung in einer speziellen Fertigkeit, wenn sie diese anwendet, zum anderen erwirbt eine Figur durch ihre Erlebnisse allgemeine Erfahrungen, die es ihr ermöglichen, beliebige Fertigkeiten schneller zu lernen. Dieses drückt sich in zwei Arten von Punkten aus. Insgesamt wird bei diesem System sowohl die Erfahrung der Figur, wie auch die der / des Spieler/in bepunktet.

Daneben kann eine Figur Fertigkeiten auch durch reines Training bzw. Unterweisung durch Lehrmeister erwerben bzw. verbessern. In **Tjoste** drückt sich dieses so aus, dass es zum einen Lernerlaubnisse (LE) gibt, die durch praktische Ausübung einer Fertigkeit oder Lehrmeister-Unterweisung erworben werden, zum anderen erwirbt eine Figur im Abenteuer Allgemeine Erfahrungspunkte (AEP) oder durch Training Training Erfahrungspunkte (TEP), die zusammen mit den Lernerlaubnissen zum Verbessern der Fertigkeiten benutzt werden können.

Diese Erfahrungspunkte (EP) sind als Lernpotential zu verstehen. Erst wenn sie durch Lernen eine Fertigkeit verbessern und in Fähigkeitspunkte (FP) umgewandelt werden, wirken sie sich real auf die Fertigkeiten der Abenteurer/innen aus. Dieses Lernen kann in verschiedenen Formen erfolgen, die in den nachfolgenden Kapiteln erläutert werden.

Lernerlaubnis (LE)

Übt eine Figur eine Fertigkeit öfters aus, so ermöglichen die dadurch gewonnenen speziellen Erfahrungen mit dieser Fertigkeit auch eine Verbesserung dieser Fertigkeit. Dieser Verbesserungseffekt tritt allerdings nur ein, wenn die / der Abenteurer/in sich dabei auch konzentrieren musste und der Erfolg der Aktion nicht selbstverständlich ist. Dabei ist diese Verbesserung um so größer, je einfacher die Fertigkeit ist.

In **Tjoste** drückt sich dieses so aus, dass eine Figur bei sinnvoller Anwendung einer Fertigkeit eine Lernerlaubnis (LE) auf diese Fertigkeit erhalten kann. Eine LE kann benutzt werden um bis zu 100 Erfahrungspunkte (EP) zum Verbessern der Fertigkeit zu verwerten, allerdings immer nur für die Fertigkeit, für die diese LE vergeben wurde. LE können nur für eine Fertigkeit erhalten werden, bei der eine Figur einen EW > 0 hat, und werden im Regelfall immer auf die Spezialfertigkeit vergeben, die dabei angewandt wurde.

Völlig gleichwertig können in einer Lernphase LE durch Unterweisung durch Lehrmeister erworben werden. Auch diese sind jeweils speziell für eine einzige Fertigkeit, können aber für jede beliebige Fertigkeit erworben werden, auch Basisfertigkeiten, Kompensationsfertigkeiten und Trainingsfertigkeiten.

Allgemeine Erfahrungspunkte (AEP)

Allgemein

Das Bestehen von Abenteuern bringt für eine Figur Erfahrungen, die erst einmal mehr allgemeiner Natur sind. Diese allgemeinen Erfahrungspunkte werden AEP genannt. Sie werden zum Beispiel für das Lösen von Rätseln, Überwinden von Gegner/innen aber auch für den Zeitaufwand beim Spielen vergeben.

Diese AEP drücken einen Erfahrungszustand aus, der es den Abenteurer/innen ermöglicht, neue Fertigkeiten zu lernen aber auch bestehende zu verbessern.

Gebundene AEP = Spezielle Erfahrungspunkte (SEP)

SEP sind AEP, die an eine oder zwei spezielle Fertigkeiten gebunden sind, ansonsten sind diese gleichwertig zu AEP. Deshalb werden sie im folgenden nur in Ausnahmefällen erwähnt und ansonsten nur aus AEP eingegangen

Training-Erfahrungspunkte (TEP)

Das Erlernen und Verbessern von Fertigkeiten kann nicht nur über Abenteuer-Erfahrung erfolgen, sondern auch durch gezieltes Training. Dieses muss im allgemeinen unter Anleitung erfolgen und erfordert ggf. auch Übungsmaterial. Bei theoretischen Fertigkeiten ist es einfach Wissen vermittelnder Unterricht.

Ein solches Training verbessert zwar die Fertigkeiten genau so wie die Abenteuer-Erfahrung, aber der generelle Erfahrungsstand einer Figur profitiert von diesen theoretischeren Erfahrungen nicht so stark wie vom Abenteuer. Deshalb können TEP später nur zu 25 % auf die Erfahrungsstände

(s.u.) angerechnet werden und die automatischen Fertigkeiten einer Figur profitieren davon weniger.

Beim Erschaffen einer Figur wird davon ausgegangen, dass diese vor allem durch Training gelernt hat, weshalb in dieser Phase nur 25 % der Punkte angerechnet werden (vgl. Fähigkeitsstände nach dem Anfangslernen).

Vergabe von Lernerlaubnissen und Erfahrungspunkten

Die Vergabe von LE und AEP in Tjoste ist in ihren Grundzügen durch die nachfolgenden Regeln festgelegt, natürlich hat aber die Spielleitung die letztendliche Entscheidung und sollte, wenn die Situation dies erfordert, die Regeln nach ihrem Willen abändern. So sollten diese Regeln weniger als einklagbare Rechte der Spieler/innen betrachtet werden, sondern als (unverbindliche) Richtlinien für die Spielleitung.

1.) Sinnvolle Ausübung von Fertigkeiten („Praxis“-LE auf SF)

Für die sinnvolle Ausübung einer Fertigkeit, die einen Erfolgswurf erfordert, gibt es normalerweise 1 LE für die ausübende Figur, gewissermaßen eine „Praxis-LE“. Dabei ist es egal, ob die Fertigkeit erfolgreich angewendet wurde oder scheiterte.

Ist kein Erfolgswurf nötig, handelt es sich um eine Routine-situation, die keine Konzentration erfordert, oder um eine Aufgabe, die so schwierig ist, dass die Figur sie erst gar nicht durchschauen und bewältigen kann, so dass daraus keine Lern-verwertbaren Erfahrungen gewonnen werden können. In einem solchen Fall wird normalerweise keine LE gegeben. Ebenso sollte normalerweise bei einem AEW verfahren werden, der durch positive WM bereits einen EW über 100 hat und gegen den kein Abwehrwurf erfolgt, auch wenn gewürfelt wird um z.B. das eventuelle Auftreten eines kritischen Fehlers zu ermitteln.

Ob die Anwendung einer Fertigkeit sinnvoll ist, unterliegt grundsätzlich der Entscheidung durch die Spielleitung, es sollte aber auch die Perspektive der Spielgruppe berücksichtigt werden. Wenn für diese die Anwendung einer Fertigkeit aufgrund ihres momentanen Wissensstandes sinnvoll erscheint, sollte es normalerweise LE geben.

Folgende Regeln sollten im allgemeinen beachtet werden:

- Kriterium für „sinnvoll“ ist im wesentlichen, ob ein Zusammenhang mit dem Abenteuer vorliegt und dieses Handlung dabei Richtung Ziel führt.
- LE gibt es nur für echte Anwendungen, Training von Fertigkeiten ergibt nicht die Praxiserfahrung die sich in LE ausdrückt.
- die sofortige Wiederholung einer gescheiterten Handlung gibt keine zusätzliche LE, egal wie oft wiederholt wird.
- in einer Handlungsszene sollten normalerweise maximal 5 LE verteilt werden, als eine solche Szene gilt z.B. ein Kampf, eine Einbruchsszene u.ä.

- LE werden immer auf die **Spezialfertigkeit** gegeben, für Basis- und Kompensationsfertigkeiten ist vorgesehen, dass LE von Lehrmeistern erworben werden müssen. Außerdem können sie nicht auf automatische Fertigkeiten, Trainingsfertigkeiten und Eigenschaften vergeben werden, auch wenn für diese ein AEW gefordert wird.

- Im Kampf bedeutet dieses, dass LE vergeben werden können auf:
 - Waffen- / Abwehrwaffen-Spezialfertigkeiten
 - Scharfschiessen
 - Parieren
- In der Magie können Praxis-LE auf folgende Fertigkeiten vergeben werden:
 - Magische Verstärkungsfertigkeiten,
 - Hilfsfertigkeiten,
 - SF-Fertigkeiten der Objekt-potentiale.

Dabei kann die Spielleitung zulassen, dass die LE zu einem späteren Zeitpunkt zwischen den genutzten Fertigkeiten nach Bedarf umsortiert werden.

- LE gibt es nur auf Fertigkeiten, die eine Figur bereits erlernt hat, d.h. wird nur die Basisfertigkeit beherrscht oder gar keine Fertigkeit, so wird keine LE vergeben.

2.) Intensive Ausübung von Fertigkeiten (LE & SEP)

Wird eine Fertigkeit sehr oft oder sehr lange ausgeübt, so kann dafür ebenfalls ein oder mehrere LE auf diese Fertigkeit vergeben werden. Normalerweise sollte auch hier darauf geachtet werden, ob die Fertigkeit sinnvoll angewendet wurde, es ist aber nicht unbedingt notwendig, dass dabei Erfolgswürfe gemacht worden sind.

Als Obergrenze für die LE-Anzahl ist hier normalerweise eine Anzahl von 5 LE zu nehmen, die innerhalb einer relevanten Zeitperiode vergeben werden. Eine solche Zeitperiode kann ein Tag auf der Spielwelt sein, aber auch eine kürzerer (oder längerer) Zeitraum, in dem diese Fertigkeit permanent oder regelmäßig angewendet wurde.

Zusätzlich kann die Spielleitung hierbei SEP vergeben, die auch für die Basisfertigkeit benutzbar sein können. Wenn das der Fall ist sollte auch ein Teil der LE für die Basisfertigkeit gültig sein. Als Obergrenze für die SEP gilt dabei normalerweise 50 SEP je Tag auf der Spielwelt bei normalanspruchsvoller Ausübung bzw. Situation, in außergewöhnlichen Situationen bis zu 100 SEP.

Beispiel: Bewegt sich die Gruppe tagelang mit Kanus durch ein Seengebiet, so kann dafür für jeden Tag 5 LE in *Paddeln* vergeben werden, von denen bis zu 2 auch für *Bootsfahren* gültig sein können. Sind während eines Tages Situationen aufgetreten, in den Erfolgswürfe erforderlich waren, so erhält eine Figur normalerweise über die dazugehörenden LE hinaus nur die zur Summe 5 fehlenden LE für die dauernde Ausübung dieser Fertigkeit.

Zusätzlich kann die Spielleitung bis zu 100 SEP auf *Paddeln* und *Bootsfahren* vergeben

Bewegt sich eine Figur einen Tag in schwierigem Berggelände, wobei sie öfters auch Hänge erklettern muss, ohne dass dabei AEW(Bergsteigen) gefordert sind, so kann sie für diesen Tag mit Klettererfahrung 1 - 5 LE auf *Bergsteigen* und *Klettern* erhalten.

3.) Zeit-AEP

Für die Spielzeit gibt es im Prinzip **je Stunde 15 AEP** für jede Spielfigur. Abweichend hiervon können diese AEP gestrichen werden, wenn die Spielleitung der Meinung ist, dass die Spielzeit sinnlos verdaddelt wurde anstatt sich dem Rollenspiel zu widmen, so dass keine Punkte für reines Zeit-Absitzen verteilt werden. Entsprechend können auch geringere Zeit-AEP vergeben werden, wenn das Spielen häufig durch Beschäftigung mit nicht direkt dazugehörigen Dingen (Tee kochen, Pizza essen etc.) unterbrochen wurde. Ebenfalls steht es der Spielleitung offen, bei Spiel in getrennten Untergruppen nur die effektive Zeit für die / den einzelne/n Spieler/in zu werten, also nicht die Spielpausen während derer die anderen Untergruppen gespielt haben, oder aber für alle Spieler/innen die Gesamtzeit als Maßstab für die Zeit-AEP zu nehmen.

4.) Lösen von Aufgaben (AEP)

Für das Lösen von Aufgaben gibt es weitere AEP. Als Aufgabe ist in diesem Sinne zu verstehen:

- Das Lösen eines komplexen Abenteuers, das sich über einen größeren Zeitraum von Spieltreffen hinziehen kann;
- Das Lösen einer Teilaufgabe, wie zum Beispiel das Entziffern einer Inschrift oder die Erforschung eines Gebäudes.

Dabei sollte die Zahl der AEP je Figur vorher, beim Entwurf des Abenteuers, festgelegt werden. Als Faustregel sollte gelten, dass das erwartungsgemäße Lösen aller Aufgaben in etwa die gleiche bis doppelte Anzahl von AEP erbringen sollte, wie der geplante Zeitaufwand (in Echtzeit) für dieses Abenteuer.

5.) Besondere Ideen (AEP / LE) / Hinweise (AEP)

Jede besonders gute Idee zur Lösung eines Problems gibt zusätzliche AEP, als Richtwert kann hier **25 AEP** gelten. Umgekehrt ergibt jeder notwendige Tip der Spielleitung einen Abzug von ca. -25 AEP. Dabei sollte die Summe der Abzüge und zusätzlichen AEP sich in folgendem Rahmen halten:

- Eine besonders elegant mit vielen guten Ideen gelöste Aufgabe ergibt höchstens bis zu doppelt so viele AEP wie grundsätzlich geplant.
- Mussten besonders viele Hinweise gegeben werden, so darf die Summe der AEP-Abzüge nicht die AEP-Wertung der Teilaufgabe überschreiten, die für diese Teillösung geplant war. Damit ergibt sich die minimale AEP-Zahl für die Lösung einer Teilaufgabe zu 0, wenn die Spielgruppe praktisch die Lösung in kleinen Häppchen von der Spielleitung vorgesagt gekriegt hat.

Ist ein guter Einfall einer/s Spieler/in mit einer Fertigkeit seiner/s Charakters in Verbindung zu bringen, so können zusätzlich zu den AEP auch (im Regelfall eine) LE auf diese Fertigkeit gegeben werden.

6.) Besondere Erlebnisse (AEP)

Für besondere Erlebnisse können ebenfalls AEP vergeben werden, auch wenn die Gruppe dabei keine aktive Rolle spielt, so dass nach 4.) AEP gegeben werden könnten. Kriterium für die AEP-Würdigkeit eines Erlebnisses ist die Frage, ob bei diesem Erlebnis der Erfahrungshorizont und das Weltbild der Charaktere erweitert wurde. Hier geht es also nicht um Alltagserlebnisse, sondern um Situationen, in denen wirklich Neues auftaucht. Die Anzahl der AEP soll dabei nach dem selben System wie AEP für gelöste Aufgaben vergeben werden.

Beispiel: Die Spielgruppe, deren Mitglieder alle aus gemäßigten Klimazonen kommen, gerät im Rahmen eines größeren Abenteuers in eine Wüste. Obwohl sie sich zum Erreichen der ersten Oasen einer Karawane anschließt, so dass weder Gefahr besteht, noch besondere Leistungen zu bringen sind, erhalten alle Charaktere 60 AEP für ihre Wüstenerfahrungen am ersten Spielabend, an dem die Reiseerlebnisse ausführlicher ausgespielt werden. Später (nach einer Lernmöglichkeit) ist die Gruppe bereits so erfahren in der Wüste, dass sie auch selbständig reisen kann. Da jetzt nur noch die Anwendung erlernter Fertigkeiten gefordert ist, gibt es für das Reisen selber keine AEP mehr.

7.) Kampf, Überwinden und Austricksen von Gegner/innen (AEP + LE)

Das Überwinden von Gegner/innen, sei es durch Kampf oder durch Austricksen, ergibt ebenfalls allgemeine Erfahrungspunkte und gegebenenfalls SEP für die Erfolgswürfe. Erfahrung aus Kämpfen oder dem Ausschalten von Gegner/innen wird dabei grundsätzlich nach folgendem System vergeben:

- Im Kampfgeschehen werden nicht für alle AEW LE vergeben, sondern höchstens

5 LE

auf die Angriffs- und die Abwehr- / Parierfertigkeiten bzw. andere verwendete Fertigkeiten. Bei sehr kurzen Kämpfen sollte nicht mehr als 1 LE je Runde gegeben werden. Wird im Kampf Magie benutzt, so kann im Rahmen dieser Regeln für längere Zauber mehr als 1 LE gegeben werden.

- Bei jedem Treffer, der gegen ein/e Gegner/in erzielt wird, erhält eine Figur

(Stufe der / des Gegner/in × abgenommene KP) AEP.

- Die Überwindung einer / eines Gegner/in ergibt maximal **(Gesamt-KP × Stufe) AEP,**

wobei KP-Anzahl und Stufe der / des Gegner/in zählen.

Die Stufe eines Wesens berechnet sich ganz einfach als Produkt von Trefferwahrscheinlichkeit und dem halben maximalen Schaden je Kampfrunde, was ungefähr dem halben statistischen Kampfunden-Schaden des Wesens entspricht, also als Formel:

Stufe = EW(Angriff) × maximaler Schaden / 200;

Dabei wird bei mehreren Angriffsmöglichkeiten je Runde einfach die Summe der Einzelwerte genommen. Stehen sich im Kampf zwei zahlenmäßig unterschiedliche Gruppen gegenüber, so ist die Stufe noch durch das Zahlenverhältnis zu modifizieren. Damit ergibt sich beispielsweise bei

zahlenmäßiger Unterlegenheit 1:2	Stufe \times 2,
zahlenmäßiger Überlegenheit 2:1	Stufe / 2,
zahlenmäßiger Unterlegenheit 2:3	Stufe \times 3/2.

Bei diesen Berechnungen ist erst am Ende mathematisch auf einen ganzzahligen Wert zu runden.

Es steht hierbei der Spielleitung grundsätzlich offen, spezielle Wege der Überwindung der Gegner/innen höher zu bewerten als andere. Dabei sind die oben genannten Zahlen als Maximalwert zu verstehen, von dem es Abzüge wie in 6.) beschrieben geben kann. Hier sollte aber immer der subjektiven Eindruck der Gruppe von den Gegner/innen berücksichtigt werden, also Abzüge für eine bestimmte Lösung nur dann gemacht werden, wenn die Spieler/innen Hinweise hatten, dass diese Art der Überwindung der Gegner/innen nicht so sinnvoll ist wie andere.

Gegner/in: Als ein/e Gegner/in im Sinne dieses Kapitels ist nur zu verstehen, wer sich tatsächlich auch der Spielgruppe in den Weg stellt oder diese anderweitig bedroht. Kämpfe gegen Wesen, die die Spielgruppe überhaupt nicht behelligen wollten, geben keine Punkte. Das gleiche gilt für fliehende Gegner/innen, es sei denn es ist zwingend nötig, diese gefangen zu nehmen. Angriffe, die in dieser Situation offensichtlich nur dem Töten der / des Fliehenden gelten, ergeben keine Punkte, ebenso wie das Töten von Gegner/innen, die sich bereits ergeben haben - allenfalls Punktabzüge wegen unnötiger Grausamkeit und Charakterpunkte (s. *Buch der Regeln, Charakterveränderungen*).

8.) Rollentypisches Spiel (AEP)

Für besonders rollentypisches oder phantasievolles Ausspielen der Figuren sollen ebenfalls AEP vergeben werden. Auch bei dieser Teilwertung sollte die Anzahl der Zeit-AEP nicht überschritten werden, also für eine Stunde besonders rollentypisches Spiel nicht mehr als zusätzlich 15 AEP vergeben werden.

9.) Vergabe von Geld und Wertgegenständen

Um AEP in Lernphasen zum Lernen verwerten zu können, benötigen die Abenteurer/innen Geld für Lehrmeister. Deshalb sollte die Spielleitung der Gruppe Möglichkeiten geben, sich entsprechend der gesammelten Erfahrungen auch Geldmittel, oder Wertgegenstände, die sie dann in Geld umsetzen kann, an zu eignen. Normalerweise ist es ratsam, dieses nicht in allzu inflationärer Weise zu tun und etwa 0,2 bis 0,5 SL (Standardwährungssystem) je vergebenen AEP zu verteilen. Damit wird nicht nur die Dauer der Lernphasen relativ kurz gehalten, es wird auch verhindert, dass die Abenteurer/innen größere Vermögen anhäufen (was manchmal unvorhersehbare Folgen hat), da sie ihr Geld überwiegend zum Lernen benötigen. Die Vergabe von Geldmitteln kann in vielfältiger Form geschehen:

- Auftraggeber/innen zahlen einen ausgehandelten Lohn für die Erledigung eine Aufgabe, was sowohl pauschal als auch nach einem Erfolgsprämien-System erfolgen kann;
- Auftraggeber/innen kaufen der Gruppe aufgrund entsprechender Vereinbarungen bestimmte für sie interessante Gegenstände ab, welche die Gruppe für sie besorgen sollte oder zufällig erbeutet hat;
- Die Gruppe erbeutet oder findet Geld und Wertgegenstände im Verlauf des Abenteurers, dieses kann mit oder ohne inhaltlichen Zusammenhang zur eigentlichen Handlung geschehen;
- Einflussreiche Auftraggeber/innen können statt Geldlohn auch freies Lernen anbieten, das heißt sie übernehmen zu einem festgelegten Schlüssel die Lehrmeister-Kosten in einer anschließenden Lernphase, dieses kann sowohl generell als auch nur für bestimmte Lehrmeister/innen erfolgen;

Neben den Lernkosten, müssen die Abenteurer/innen natürlich normalerweise auch ihre täglichen Lebenshaltungskosten bestreiten. Auch dieses sollte bei den Geldeinkünften berücksichtigt werden.

Handhabung der Punktevergabe

Kollektive oder individuelle Bewertung

LE werden nach dem System in **Tjoste** immer für das konkrete Ausüben einer Fertigkeit an die ausführende Figur vergeben. Bei den AEP ist dieses aber nicht so starr, grundsätzlich gibt es daher zwei Möglichkeiten, die AEP innerhalb der Spieler/innen zu verteilen:

1.) Bei einer rein individuellen Bewertung erhält jede Figur die AEP für ihre Kampferfahrung oder gute Ideen alleine, die Zeit-AEP werden ebenso nur nach der persönlichen Anwesenheit der / des Spieler/in vergeben, AEP für Aufgabenlösungen verteilen sich auf die momentan anwesenden Spieler/innen.

2.) Bei einer rein kollektiven Wertung, werden alle AEP zusammengezählt und dann gleichmäßig auf die Gruppenmitglieder aufgeteilt.

Welche Bewertungsmethode angewendet wird, ist letztendlich Ansichtssache. Für beides lassen sich Argumente anführen, zum Beispiel bei guten Ideen:

für 1.): Nur wer die Idee hatte hat die Belohnung durch AEP verdient.

für 2.): Wenn eine Figur eine gute Idee hat, die dann von der Gruppe angewendet wird, lernen alle Figuren daraus, nicht nur wer den Vorschlag gemacht hat.

Zusätzlich sind noch eine Vielzahl von Kompromissen zwischen individueller und kollektiver Bewertung denkbar. Es empfiehlt sich, über die Art der AEP-Wertung innerhalb der Spielgruppe zu diskutieren und einen gemeinsamen Standpunkt herauszufinden, mit dem alle zufrieden sein können, um dann entsprechend vorzugehen.

Dabei spricht gegen eine rein individuelle Bewertung, dass dieses Spieler/innen dazu verleitet, in der Jagd auf die Punkte für ihre Figur allzu egoistisch und Konkurrenz-orientiert zu handeln. Gegen rein kollektive Wertung spricht, dass Figuren, die aktiver sind und deshalb z.B. oft in den Auseinandersetzungen vorne stehen, auch mehr Risiko eingehen. Das kann bei Verletzungen auch dazu führen, dass eine Figur Eigenschaften einbüßt (Abzüge bei weniger als 4 LP). Dafür sollte sie einen Risikoausgleich durch mehr Lernpunkte haben, der es ihr ermöglicht Eigenschaftsverluste zu kompensieren. Deshalb ist eigentlich immer ein Mischsystem vorzuziehen.

Ein gutes Kompromissystem ist folgendes:

- gemeinsame Aktionen werden kollektiv gewertet, Figuren, die im Auftrag und Interesse der Gruppe anderweitig agieren werden in die Bewertung einbezogen;
- Zeitpunkte werden individuell, nach Anwesenheit am Spielabend vergeben;
- getrenntes Spielen ergibt, wenn sinnvoll, keine Abzüge in den Zeit-AEP, macht es keinen Sinn, wird nur bei Trennung nach Spieler/innenzahl bepunktet, die entsprechenden Zeit-AEP aber hinterher gleichmäßig unter allen aufgeteilt;
- teilt sich die Gruppe auf, weil keine Einigung erzielt wird, erfolgt die Wertung für Ideen, Aktionen etc. nach Untergruppen bzw. Einzelpersonen getrennt;
- für besonders gute individuelle Einfälle / Aktionen etc. werden nur dann individuelle Punkte gegeben, wenn dieses kein zu großes Gefälle entstehen lässt;

- insgesamt wird darauf geachtet, dass die Figuren in der Gruppe sich nicht zu weit auseinander entwickeln. Figuren die hinterher hinken, weil sie als Spielfiguren jünger sind, werden großzügiger bepunktet um ihnen den Anschluss zu ermöglichen.

Bekanntgabe der EP

Auch hier gibt es im Prinzip zwei Möglichkeiten. Alle EP können sofort den Spieler/innen mitgeteilt werden, die LE sofort bei den Erfolgswürfen, die AEP am Ende der Spielsitzung. Dabei wird auch gesagt, wofür die Punkte vergeben wurden.

Die andere Möglichkeit ist, alle EP erst am Ende eines Abenteurers bekannt zu geben. Diese Methode hat den Vorteil, dass die Spieler/innen nicht aus den Punkten Rückschlüsse auf ihr Abenteuer ziehen können, indem sie analysieren, welche Handlungen EP ergaben und welche nicht. Andererseits muss hier die Spielleitung besonders sorgfältig notieren wofür sie Punkte vergibt. Trotzdem wird am Ende des Abenteurers meist kaum jemand noch rekonstruieren können, wofür es diese Punkte gab, was oft schade ist, da auch die nachträgliche Analyse der Abenteuer oft viel Spaß macht.

Deswegen ist normalerweise die direkte Bekanntgabe vorzuziehen, allerdings sollten EP die allzu deutliche Hinweise liefern, am Ende nur pauschal genannt werden. Die Auflösung kann erfolgen sobald die Hinweise, die daraus zu ziehen waren aufgrund des Fortgangs der Handlung wertlos geworden sind.

Prinzipien des Lernsystems

Umwandlung von EP in FP

Lernen bedeutet in **Tjoste**, dass Fertigkeiten verbessert werden, wobei das Erfahrungspotential, das sich in den LE und AEP ausdrückt, in Verbesserungen der Fertigkeiten umgesetzt wird. Zusätzlich können durch Geld Lehrmeister bezahlt werden und damit zusätzliche LE und ggf. TEP erworben werden. Die verwerteten EP für das Lernen / Verbessern von Fertigkeiten werden dabei in Fähigkeitspunkte (FP) umgewandelt (bei TEP nur zu 25 % s.u.). Der Gesamtstand dieser Verbesserungen drückt sich in einem Fähigkeitsstand aus, auf den die Fähigkeitspunkte (FP) angerechnet werden können. Dabei wird unterschieden in drei verschiedenen Erfahrungsstände, einen allgemeinen, einen Kampf-spezifischen und einen Magie-spezifischen, die weiter unten erläutert sind. Für jeden Verbesserungsschritt einer Fertigkeit können die Kosten in EP ausgerechnet werden, die beim Lernen zu „bezahlen“ sind.

Lernerlaubnis (LE)

Um Erfahrungspunkte zu verlernen wird immer eine Lernerlaubnis (LE) benötigt und zwar 1 LE je 100 EP, unabhängig davon ob es sich um AEP oder TEP handelt. LE für die Spezialfertigkeiten erhält eine Figur im Abenteuer beim Ausüben ihrer Fertigkeiten, zusätzlich können LE für jede Fertigkeit in Lernphasen von Lehrmeister/innen erworben werden, im Regelfall gegen Geldlohn:

1 LE erlaubt 100 EP Lernen.

LE sind immer bezogen auf eine spezielle Fertigkeit. Zu beachten ist dabei noch:

- Der Rest einer teilweisen genutzten LE verfällt beim Lernen.
- Am Ende jeder Lernphase bzw. Pause zwischen zwei Abenteuern verfallen die Hälfte aller ungenutzten LE.

Verwertung von AEP

AEP müssen mit Lernerlaubnissen zum Lernen genutzt werden. Dabei fällt ggf. zusätzlich eine Entlohnung und / oder Aufwandsentschädigung für die Lehrmeister/innen an, wenn die LE von diesen erlernt wird und nicht während des Spiels vergeben wurde. Ein AEP ergibt immer einen FP, der voll auf einen der drei Fähigkeitsstand angerechnet werden kann (vgl. u.)

1 AEP = 1 FP, Anrechnung 100 %

- Ungenutzte AEP verfallen niemals und bleiben ohne Begrenzung für späteres Lernen erhalten!

Verwertung von TEP

Hat eine Figur viel Geld, so kann sie zusätzliche FP durch TEP erwerben, die im allgemeinen durch Entlohnung von Trainern und Bezahlung des Trainingsmaterials bezahlt werden müssen. Bei den TEP kann zwar ebenfalls ein TEP

in einen FP umgewandelt werden, weil er aber mit keiner praktischen Erfahrung verbunden ist, wird der FP nur zu 25 % angerechnet (d.h. 4 TEP = 1 FP für den Fähigkeitsstand):

1 TEP = 1 FP, Anrechnung 25 %

- Ungenutzte TEP verfallen im Anschluss an den Lernschritt, allerdings lässt sich ein Training im Prinzip punktgenau auf die benötigte Anzahl TEP abstimmen.

Allgemeiner Fähigkeitsstand (AFS)

Dieser Fähigkeitsstand wird bei allen Abenteuer/innen angegeben. Er erhöht sich, indem beim Lernen von Fertigkeiten die Lernkosten-FP zu dem vorhandenen AFS hinzu addiert werden. Zu ihm zählen die Lernkosten von Wissensfertigkeiten, Berufsfertigkeiten und eher intellektuellen Abenteuer/innen-Fertigkeiten, sowie aller körperlichen Fertigkeiten, die nicht auf dem KFS angerechnet werden. Der AFS zeigt einen allgemeinen Fähigkeitsstand einer/s Abenteuer/in an, und beeinflusst deshalb einige automatische Fertigkeiten.

Kampf-Fähigkeitsstand (KFS)

Dieser Fähigkeitsstand wird bei allen Abenteuer/innen angegeben. Er erhöht sich, indem beim Lernen von Fertigkeiten die Lernkosten-FP zu dem vorhandenen KFS hinzu addiert werden. Für ihn zählen die Lernkosten aller Kampffertigkeiten, sowie einiger Bewegungsfertigkeiten und körperlichen Fertigkeiten. Der KFS gibt den tatsächlichen Erfahrungs- und Fähigkeitsstand einer/s Abenteuer/in im für Kämpfe relevanten Bereich an, und beeinflusst deshalb die Kampf relevanten automatischen Fertigkeiten.

Magischer Fähigkeitsstand (MFS)

Diese Fähigkeitsstand wird nur bei Figuren mit magischen Fertigkeiten angegeben (alle anderen haben einen Stand von 0 Punkten). Er erhöht sich durch die Lernkosten für die Magie-Fertigkeiten. Dazu zählen nur die wirklich speziell magischen Fertigkeiten, nicht aber sich mit Magie befassenden Wissensfertigkeiten wie Magiekunde. Der MFS ist ein Anzeiger für die magischen Erfahrungen und Fähigkeiten einer Figur, er beeinflusst deshalb die automatischen magischen Fertigkeiten (Resistenzen und MP-Maximum).

Berechnung der Lernkosten

Lernbare Fertigkeiten

Fast alle Fertigkeiten fallen in **Tjoste** in die Kategorie der lernbaren Fertigkeiten. Charaktere können diese erlernen, wobei dieses auch schon bei der Erschaffung der Figur geschehen sein kann. Während des Spielens mit der Figur können neue Fertigkeiten dazu gelernt werden, aber auch die bereits erlernten Fertigkeiten verbessert werden.

Die konkrete Nutzung der Tabelle ist einfach:

- Für jede Fertigkeit wird neben ihrer Bezeichnung der alte Punktestand und der pers. LKF eingetragen, außerdem soll in der für den relevanten Fähigkeitsstand zuständigen Spalte eine 1 eingetragen werden, damit die Punkt zugeordnet werden können.
- Werden auch die Abenteuer-LE eingetragen so werden diese automatisch berücksichtigt und der Rest-Bestand nach der Lernphase berechnet.
- Bei Eintragen eines neuen EWs werden Lernkosten automatisch berechnet, ggf. müssen genutzte TEP mit eingetragen werden.
- Im Kopfbereich werden alle relevanten Angaben für die Lernschritte (Lehrmeister-LE, Geld und Zeitaufwand, Neuen FS-Stände) zusammengefasst.

Stehen die beiden Tabellen nicht zur Verfügung, empfiehlt es sich, dass sich die Spieler/innen für alle Fertigkeiten ihrer Figur den persönlichen Lernkostenfaktor im Charakterprotokoll notieren, wenn sie ihn das erste Mal benötigen. Auf diese Weise spart mensch sich dann andauerndes Ausrechnen der tatsächlichen Lernkostenfaktoren. Dabei sollte der persönliche Lernkostenfaktor bis auf zwei Stellen hinter dem Komma notiert werden.

Ebenso kann es praktisch sein, die Kosten für den nächsten Einzelschritt zu notieren, da dieser für die Verwertung von SEP während des laufenden Abenteuers benötigt wird. Im Beispiel könnte also für die Figur im Figur-Protokoll notiert werden:

(EW51 = 52 EP) (LKF: 1,61) Reiten	50
-----------------------------------	----

Fertigkeiten ohne Talent

Einige Fertigkeiten haben kein Talent, dieses gilt insbesondere für die meisten Trainingsfertigkeiten. Bei diesen lernen alle Charaktere zu denselben Kosten. In der Beschreibung dieser Fertigkeiten ist das Talent mit 75 angegeben, was konkret bedeutet, dass LKF und pers. LKF identisch sind. Ansonsten wird das Lernen dieser Fertigkeiten genauso behandelt wie das anderer Fertigkeiten auch.

Automatische Fertigkeiten

Wie schon in der Einführung erwähnt, gibt es in **Tjoste** einige automatische Fertigkeiten. Für ihre Verbesserung müssen keine Lernpunkte investiert werden, im Gegenteil, sie können nicht aktiv verbessert werden (bis auf eventuell wirksame Trainingsfertigkeiten), sondern hängen von den anderweitig verlernten Punkten ab. Sie steigen automatisch in Abhängigkeit von den Erfahrungsständen. Im einzelnen sind dieses die Fertigkeiten *Abwehr*, *psychische* und *physische Magieresistenz*, *Wahrnehmung* und *ungelernte Kampftechnik*. Außerdem verbessern sich genauso die Konditionswerte Kraftpunkte (KP) und Magiepunkte (MP, nur bei Magiekundigen) sowie der Eigenschaftswert Selbstbeherrschung (Sb).

Für die Steigerung dieser Fertigkeiten gibt es eine mathematische Formel:

Wert = Basiswert

$$+ \text{Steigerungsfaktor} \times \log_2((_FS + 625) / 625).$$

(Log₂ = Zweierlogarithmus, _{FS} = relevanter Fähigkeitsstand)

Diese Formel bewirkt, dass sich nach den ersten 625 Punkten auf dem jeweils relevanten Fähigkeitsstand, die automatische Fertigkeit / Konditionswert um die Punktzahl „Steigerungsfaktor“ vergrößert hat. Die nächste Steigerung um „Steigerungsfaktor“ wird bei einem Fähigkeitsstand von 1.250, die darauf bei 2.500, dann bei 5.000 etc. erreicht. Es verdoppelt sich also immer der Abstand zwischen den einzelnen Steigerungen um diesen Faktor.

Dabei gelten für die einzelnen Fertigkeiten und Konditionswerte:

automatische Fertigkeit / Konditionswert	Steigerungsfaktor	abhängig von
Abwehr	3,5	KFS
psy. Res	3,5	AFS + KFS + MFS
phs. Res	3,5	AFS + KFS + MFS
ungelernte Kampftechnik (Basis = 14)	1,7	KFS
Wahrnehmung	1,7	AFS + KFS
Selbstbeherrschung	2,75	AFS + KFS
KP	14	KFS
MP	28	MFS

Damit nicht ständig der Taschenrechner gezückt werden muss, um die automatischen Fertigkeiten beim Lernen zu berücksichtigen, befindet sich im Tabellenteil in den Lerntabellen eine Übersicht über die Steigerungen und eine exakte Auflistung der Werte, bei denen eine automatische Fertigkeit steigt. Außerdem enthält das automatisierte Tabellenkalkulations-Protokoll die Möglichkeit, alle Fertigkeiten einer Figur einzutragen und so automatisch diese Werte berechnen zu lassen.

Sonstige automatisch steigende Werte

Handgemengewert

Ein Wert der in gewissen Sinne automatisch steigt ist der Handgemengewert, der nach der folgenden Formel berechnet wird:

$$\text{HGW} = \text{HGW-Basis} + \text{EW}(\text{Ringen [SF]})$$

Wird die Fertigkeit Ringen hochgelernt ist auch der HGW entsprechend zu korrigieren.

Magische Präsenz

Anders als die oben aufgeführten automatischen Fertigkeiten steigt der Wert für magische Präsenz nicht logarithmisch sondern linear mit den magischen Fertigkeiten. Dabei gilt die folgende einfache Steigerungstabelle:

magische Präsenz	ab MFS
+1	100.000
+2	200.000
+3	300.000
+4	400.000
+5	500.000

Über einem MFS von 500.000 steigt die magische Präsenz nicht weiter an.

Konditionseinheit

Ein letzter sich ändernder Wert ist die Konditionseinheit (KEH). Diese steigt nicht nach einer an die Fähigkeitsstände gekoppelten Tabelle, sondern durch ihre Kopplung an den aktuellen KP-Stand. Sie berechnet sich jeweils mit

$$\text{KEH} = \text{KP-Basis} / 5 + \text{Zusatz-KP} / 15.$$

Dabei ist erst am Ende der Berechnung zu runden und zwar immer mathematisch (ab 0,5 aufrunden!).

Die verschiedenen Lernmöglichkeiten

Lernen von Lehrmeister/innen in Lernphasen

Lernphasen

Lernphasen sind Zeiträume, in denen sich eine Gruppe aus Abenteurer/innen nur dem Verbessern ihrer Fertigkeiten widmet, indem sie bei Lehrmeister/innen in die Lehre geht. Lernphasen schließen sich, wenn die Umstände dieses erlauben, an Abenteuer an. Die Abenteurer/innen müssen sich für die Dauer der Lernphase eine Unterkunft besorgen und pauschale Lebenshaltungskosten erbringen. Geben sich die Charaktere mit billiger Unterkunft und Verpflegung zufrieden, so kann zu ihren Gunsten davon ausgegangen werden, dass diese Unkosten in den nicht unbeträchtlichen Lernkosten enthalten sind, ansonsten sollten sie separat abgerechnet werden. In Lernphasen passiert normalerweise nichts weiter, so dass die Abenteurer/innen sich ungestört dem Lernen widmen können. Deshalb werden Lernphasen gewöhnlich nicht detailliert ausgespielt.

Dabei verbringen die Abenteurer/innen 10 Stunden je Tag mit Lernen. Als Lehrmeister/innen kommen dabei Personen in Frage die Didaktik beherrschen und außerdem in der jeweiligen Fertigkeit hochqualifiziert sind. Solche Personen sind gefragte SpezialistInnen und deshalb nicht billig bei der Entlohnung. Im allgemeinen kann davon ausgegangen werden, das in größeren Städten für fast alle Fertigkeiten Lehrmeister/innen zu finden sind.

Erbringen der Lernkosten und Zeitdauer

Standardwährungssystem

Beim Lernen von Lehrmeister/innen werden die Lernkosten für die einzelnen Fertigkeiten durch die erhaltenen LE und AEP und Geld aufgebracht, das zum Erwerb von weiteren LE und ggf. TEP dient. Das Geld dient dabei als Entlohnung bzw. Aufwandsentschädigung für die Lehrmeister/innen und Trainer/innen. Dabei wird ein FP durch einen AEP oder durch ein Silberstück des Standardwährungssystems, verlernt zu einem TEP, erbracht:

1 FP	=	1 AEP (= 1 SEP)
1 FP	=	1 TEP (für Lernkosten),
1 LE	=	15 SL, 5 LE = 1 Tag Dauer,
1 TEP	=	0,8 SL, 60 TEP = 1 Tag Dauer, Anrechnung auf XFS: 4 TEP = 1 FP

Für die Aufteilung zwischen AEP und TEP gibt es dabei im Prinzip keine Einschränkungen, allerdings gelten für gekaufte LE und TEP die folgenden Regeln:

- Je 5 TEP verbraucht eine Figur 1 KEH an KP bei allen körperlichen Fertigkeiten, bei Wissensfertigkeiten ist die-

ses 1 KEH je 10 TEP. Ist sie erschöpft muss sie das Training abbrechen.

- Je erlernter LE verbraucht eine Figur 1 KEH an KP.
- Werden extrem lange Lern- bzw. Trainingsphasen eingelegt, so sind ggf. AEW(Sb) gefordert, ob ein Figur sich weiter auf das intensive Lernen konzentrieren kann, im Regelfall gilt ab dem 6. Tag, dass ggf. eine Zwangspause zur Erholung eingelegt werden muss:

$$\text{Pause} = ((\text{AEW}(\text{Sb}) + 10 - 3 \times \text{Lerntage}) / 10) \text{ Tage}$$

Freiwillige Pausentage senken die Anzahl der zu zählenden Tage um 2.

- . Die Dauer der Lernphase berechnet sich dabei ganz einfach aus den LE und TEP, die von Lehrmeister/innen und Trainer/innen erlernt wurden:

$$\text{Zeitdauer [Tage]} = \text{Geld-LE} / 5 + \text{TEP} / 60.$$

Die Berechnung erfolgt normalerweise pauschal für die gesamte Lernphase, nicht für jeden Lernvorgang einzeln.

Das Lernen bei Lehrmeister/innen geschieht als Einzelunterricht über die vollen 10 Stunden je Tag. Deshalb lernen Abenteurer/innen sehr viel schneller als dieses zum Beispiel bei Lehrlingen der Fall ist. Bei einem Lehrling muss im Vergleich berücksichtigt werden, dass er nicht nur sehr viel weniger je Tag von seinem Meister lernt, auch muss er ja praktisch dessen Lohn durch seine schlecht bezahlte Mitarbeit aufbringen, so dass die Lehrzeit zum Großteil reine Arbeit ohne Lernen darstellt.

Verfall von Punkten

Am Ende einer Lernphase ist zu beachten, dass für die Punkte gilt:

- Der Rest einer teilweisen genutzten LE verfällt beim Lernen. Dabei kann eine Folge von kleinen Praxis-Lernschritten im Abenteuer davor so behandelt werden als sei das Praxis-Lernen und ggf. der anschließende Lernschritt in der Lernphase in einem Schritt erfolgt.
- Am Ende jeder Lernphase bzw. Pause zwischen zwei Abenteuern verfallen die Hälfte aller ungenutzten LE.
- Ungenutzte TEP verfallen im Anschluss an den Lernschritt, allerdings lässt sich ein Training im Prinzip punktgenau auf die benötigte Anzahl TEP abstimmen.

Lernkosten in anderen Systemen

Für Situationen, in denen nicht das Standardwährungssystem von Tjoste angewendet wird ist die Handhabung im Prinzip ganz einfach. Die Umrechnung für die Kosten eines TEP oder einer LE erfolgt anhand des Geldkurses. Existiert kein Umrechnungssystem für die Währungen, so kann als Anhaltspunkt dienen, dass 48 Silberlinge (nach modernen Maßstäben etwa 480,-DM, vgl. S.38) der Bruttotagelohn (inklusive Unkosten für Lehrmittel, Vorbereitungen, weitere assistierende Lehrkräfte etc.) einer/s qualifizierten Trainers/

in ist, 7,5 GS (= 75 SL) der einer/s hochqualifizierten Lehrmeister/in sind.

Anrechnung der FP

Obwohl mit diesem System das Lernen praktisch ausschließlich mit Geld möglich ist, hat dieses doch den entscheidenden Nachteil, dass dabei eine mehr theoretische Kenntnis vermittelt wird. Gründe dafür sind, dass z.B. selbst die Kampfsimulation mit Trainern eben doch kein echter Kampf ist, da die Gefahr der Verletzung / Tötung nicht ernsthaft besteht. Aber auch die nervliche Belastung in der echten Kampfsituation spielt eine Rolle, sie zu simulieren ist unmöglich. Die „Coolness“ und Routine erfahrener Kämpfer/innen ist nur durch echte Kampferfahrung zu erlernen.

Der Erfahrungsstand eines/r Abenteurer/in hängt deshalb nicht nur von den gelernten Fertigkeiten ab, sondern auch sehr wesentlich von der tatsächlichen praktischen Erfahrung in Abenteuersituationen. Dieses schlägt sich darin nieder, dass nur begrenzt Geld in tatsächlich angerechnete FP (AFS, KFS oder MFS) umgewandelt werden kann. Konkret schlägt sich dieses in der Anrechnungsregel für TEP nieder:

Anrechnung auf XFS: 4 TEP = 1 FP

Man mache sich klar, dass einige wichtige Fähigkeiten wie Abwehr, Resistenzen und Wahrnehmung vom Fähigkeitsstand abhängen, der durch die angerechneten FP bestimmt wird. Das heißt, dass Figuren, die fast nur durch Gold lernen, Schwachstellen in wichtigen Bereichen haben!

Ob die FP zum KFS, AFS oder MFS gerechnet werden hängt von der Art der erlernten Fertigkeit ab. Diese ist im *Buch der Fertigkeiten* zu jeder einzelnen angegeben, im Überblick sind dieses:

zum KFS: Waffen und Kampffertigkeiten, einige Bewegungsfertigkeiten und körperliche Abenteurerfertigkeiten.

zum AFS: intellektuelle Abenteurerfertigkeiten, die meisten Bewegungsfertigkeiten, Wissensfertigkeiten und Handwerksfertigkeiten.

zum MFS: alle magischen Fertigkeiten, egal in welchem Magiesystem, also Spruchlisten, magische Hilfsfertigkeiten, magische Verstärkungsfertigkeiten und Zaubersprüche, nicht aber Wissensfertigkeiten im Zusammenhang mit Magie.

Kämpfer/innen ohne magische Fertigkeiten haben keinen Magie-Fähigkeitsstand (bzw. MFS = 0).

Die Grenzen des Lernens

Für jede Fertigkeit gibt es eine Grenze, bis zu der man diese von Lehrmeister/innen lernen kann. Diese Grenze, auch Lehrgrenze genannt, ist bei jeder Fertigkeit einzeln angegeben oder pauschal für eine Gruppe von Fertigkeiten. Beim Lernen in Lernphasen, aber auch allen anderen Lernvorgängen mit Lehrmeister/innen (oder Büchern), kann diese Grenze normalerweise nicht überschritten werden. Allerdings gilt diese Grenze nicht für AEP und LE, die im Abenteurer auf die SF vergeben werden.

In Ausnahmesituationen kann die Spielleitung außerdem ein Überschreiten dieser Grenzen ermöglichen, z.B. indem:

- aus der Abenteuersituation ergibt sich, dass für die Fertigkeit ein/e Lehrmeister/in von außergewöhnlicher Qualifikation (im allgemeinen ein/e Meister/in von Weltruf) erreichbar ist, bei dem / der die Gruppe aufgrund ihrer Taten lernen kann (technisch: LE erhalten). Solche Möglichkeiten müssen sich im allgemeinen erarbeitet werden, da derartige Meister/innen nicht jeden Beliebigen unterrichten.
- die Spielleitung kann abweichend von der normalen Regel auch LE auf Basisfertigkeiten und Kompensationsfertigkeiten verteilen, damit können dann Figuren auch oberhalb der Lehrgrenzen lernen.

Kann auf einem dieser Wege die Lehrgrenze überschritten werden, sind der Vervollkommnung einer Fertigkeit keine Grenzen gesetzt, Übung macht die großen Meister/innen! Auch mangelndes Talent kann eine/n Abenteurer/in nicht daran hindern, eine Fertigkeit auch über die 100 hinaus zu verbessern, allerdings erfordert dieses natürlich um so mehr Punkte, je geringer das Talent ist.

Gegenseitiges Lehren innerhalb einer Abenteurer/innen-Gruppe

Befindet sich eine Gruppe von Charakteren in einer ereignislosen Phase, z.B. eine ruhige ungefährliche Seefahrt, so besteht die Möglichkeit, dass Abenteurer/innen sich gegenseitig Fertigkeiten beibringen., d.h. sich gegenseitig LE oder TEP für bestimmte Fertigkeiten vermitteln. Dabei gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten: zum einen können die Charaktere selber als Lehrmeister/innen bzw. Trainer/innen qualifiziert sein, so dass ganz normal wie in einer Lernphase gelernt werden kann, es gibt aber auch Methoden sich gegenseitig etwas beizubringen, ohne dass der Lehrende dazu eine spezielle Ausbildung hat.

Bei solchen Lernphasen ist der KP-Verbrauch zu beachten, d.h. eine teilweise lernende Abenteurergruppe ist dann ggf. bei ihre Aktionen schon etwas erschöpft!

Qualifikation zur / zum Lehrmeister/in — Ansprüche an die Lehrenden

Um als echte Lehrmeister/innen oder Trainer/innen für bestimmte Fertigkeiten zu gelten, müssen Abenteurer/innen einige Qualifikationen erfüllen:

- Sie müssen überhaupt wissen, wie mensch anderen etwas vernünftig beibringen kann, diese Fähigkeit erlernen sie durch die Wissensfertigkeit Didaktik (mit Basisfertigkeit Psychologie). Dabei ist der Anspruch an Lehrmeister/innen für LE höher als für Trainer/innen für TEP und zwar:

EW(Didaktik(SF + BF)) > 90 für LE,

EW(Didaktik(SF + BF)) > 60 für TEP.

- Lehrmeister/innen und Trainer/innen müssen die zu lehrende Fertigkeit richtig gelernt haben, und zwar mit einem EW von mindestens:

EW ≥ Lehrgrenze(Fertigkeit) / 2 für LE & TEP

- Sie können jeweils nur bis zu einem EW lehren, der von ihren Didaktik-Kenntnissen und der Schwierigkeit der zu lehrenden Fert:

EW(Fertigkeit) - (18 - EW(Didaktik) / 5) – LKF(Fertigkeit) / 25 für LE,

EW(Fertigkeit) - (3 - EW(Didaktik) / 20) – LKF(Fertigkeit) / 50 für TEP.

Damit liegt die Grenze meistens unter ihrem eigenen EW, nur bei sehr hohen Didaktik-Kenntnissen ggf. über diesem Wert.

Außerdem muss für das Lernen eine eigentlich selbstverständliche Voraussetzung erfüllt sein:

- Es müssen geeignete Übungsgeräte bzw. -waffen vorhanden sein, z.B. Holzschwerter oder Abdeckungen für die Schneiden richtiger Waffen. Bei Wissensfertigkeiten genügt im allgemeinen mündliche Überlieferung, bei Bewegungsfertigkeiten und allen anderen körperlichen Fertigkeiten muss natürlich die Möglichkeit zur praktischen Ausübung vorhanden sein.

Sind diese Bedingungen erfüllt, so gelten die Abenteurer/innen als vollwertige Lehrmeister/innen des jeweiligen Faches und andere können bei ihnen wie in normalen Lernphasen in die Lehre gehen. Dieses Lernen wird bei dem Aufbringen der Lernkosten (LE, AEP, TEP) und der Anrechnung der FP auf den AFS, KFS oder MFS genauso wie normale Lernphasen behandelt, ob dabei die Lehrgelder für LE und TEP wirklich bezahlt werden, müssen die Abenteurer/innen unter sich aushandeln. Der / die Lehrmeister/in bzw. Trainer/in erhält für die Lehrtätigkeit außerdem

(Lehrstunden) TEP

für die gelehrte Fertigkeit, also im Prinzip 10 TEP je Lehrtag.

Lehren ohne ausreichende Lehrmeister/innen-Qualifikation

Grundsätzlich ist es auch möglich, ohne ausreichende Lehrmeister/innen-Qualifikation anderen etwas beizubringen. Allerdings ist in diesem Fall weder der Lehrerfolg garantiert, noch können die Lehrenden dann ihre Fertigkeiten so umfassend wie ausgebildete Lehrende vermitteln. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten, weshalb die Qualifikation nicht erfüllt sein kann:

- 1.) Die / der Lehrende beherrscht die Fertigkeit Didaktik nicht ausreichend,
- 2.) Die / der Lehrende beherrscht die zu lehrende Fertigkeit nicht genügend gut, um die oben aufgeführte Qualifikation zu erbringen.

Dann ist trotzdem ein Lehren möglich, allerdings muss für jeden Lerntag ermittelt werden, ob ein Lernerfolg eintritt. Dieses wird mit einem **AEW(Didaktik) mit WM-(Didaktik-Defizit + EW-Defizit)** entschieden, wobei die Werte Didaktik-Defizit und EW-Defizit jeweils die Differenz zwischen den für das Lehren eigentlich notwendigen Werten in Didaktik und der jeweiligen Fertigkeit bei der lehrenden Person sind (gemessen an der Qualifikation zur Lehrmeister/in, s.o.). Diese Regel ist auch anzuwenden, wenn der zu

vermittelnde EW zu hoch im Verhältnis zum EW der lehrenden Person liegt.

Dieses Lehren darf nicht mit dem Praxislernen für Anfänger/innen verwechselt werden, es handelt sich hier nicht um Lernen während der praktischen Ausübung von Fertigkeiten, sondern um echtes Lernen bzw. Trainieren, wie in Lernphasen.

Zeitaufwand beim Lernen außerhalb von Lernphasen - Unterbrechungen

Im Prinzip berechnet sich die Zeitdauer beim gegenseitigen Lehren genauso wie in Lernphasen. Allerdings steht hier noch die Möglichkeit offen, das Lernen nicht ganztägig zu gestalten sondern nur ein Teil des Tages zu verwenden. Dabei wird das Lernen aber ineffizienter, da im allgemeinen die Anzahl der Unterbrechungen erhöht wird. Deshalb gilt für alle Lernstufen, die mehrtägiges Lernen erfordern, ausgehend davon, dass ein/e Schüler/in täglich 10 Stunden für ihr / sein Lernen aufwendet:

LE/Tag	TEP/Tag	Dauer [Stunden]
5	60	10
4	48	9
3	36	7,5
2	24	5,5
1	12	3

Diese Regelung muss nicht angewendet werden, wenn eine Lernstufe in wenigen Stunden erlernbar ist, dann reicht es wenn eine Lernstufe je Tag in der entsprechenden Zeit erlernt wird.

Wird die Lernphase durch ein äußeres Ereignis einmalig kurz unterbrochen, so verlängert sich normalerweise nur ihre Dauer um die entsprechenden Tage. Bei mehrmaliger kurzer Unterbrechung ist eine ineffizientere Dauer sinngemäß wie bei der Stundenreglung anzuwenden (Zeitdauer je Fünftel der Phase entsprechend verlängert). Allerdings darf keine Unterbrechung länger als zwei Tage dauern, sonst gilt das Lernen als abgebrochen. Wird das Beenden des Lernens dadurch unmöglich, oder z.B. wegen starker Verletzungen oder Zeitmangel, so bleibt dieses im wesentlichen folgenlos. Die Verrechnung von LE und EP erfolgt (für Lehrer/in und Schüler/in) bis zur letzten Einzelstufe beim Lernen, die vor dem Abbruch erreicht werden konnte. Bis zu dieser Stufe war dann das Lernen erfolgreich, alle weiteren EP bleiben der/m Lernenden erhalten, allerdings wird üblicherweise der ausgehandelte Geldlohn tageweise ausgezahlt.

NPCs als Lehrmeister/innen außerhalb von Lernphasen

Es steht der Spielleitung frei, auch NPCs auf diese Weise außerhalb richtiger Lernphasen als Lehrmeister/innen zur Verfügung zu stellen. Bei diesen sollte allerdings normalerweise der komplette Geld Anteil für LE und TEP als Lehrgeld gefordert werden.

Über diese Gestaltung des Lernens besteht die Möglichkeit, kleine Lernphasen mit Abenteuern zu durchmischen, zum

Beispiel indem die Gruppe den halben Tag lernt, und den Rest des Tages mit Nachforschungen in einem Abenteuer verbringt. Solche Durchmischung kann natürlich reizvoll sein, birgt aber auch gewisse Risiken, da durch Verletzungen das Lernen zu stark unterbrochen werden kann. Auch kann auf diese Weise eine Lernphase ausgespielt werden, was aber normalerweise wenig reizvoll ist.

Lernen aus Büchern

Wissensfertigkeiten, theoretische Handwerksfertigkeiten und auch zum Teil magische Fertigkeiten können auch aus Büchern gelernt werden. Dabei wird ein Buch im Prinzip wie ein/e Lehrmeister/in behandelt. Bei Lehrbüchern ist genau anzugeben welche Fertigkeit sie bis zu welchem EW lehren können, und ob dabei LE oder TEP vermittelt werden. Normalfall bei Büchern ist dabei:

- Die meisten Bücher vermitteln eher lexikalisches Wissen als wissenschaftliche Systematik, deswegen vermitteln sie TEP. Nur seltene besonders hochwertige Bücher vermitteln LE zu einer Fertigkeit.
- Jedes Buch hat eine Lehrgrenze, üblicher Weise eine maximale Anzahl an TEP, die daraus erlernt werden kann.
- Jedes Buch kann je Person nur einmal zum Lernen genutzt werden!

Außerdem sind einigen Anforderungen an den Lernenden gestellt:

Sprachanforderungen: Die Sprache (oder Sprachen) sowie das Alphabet des Buches müssen beherrscht werden. Dabei wird an die Sprache(n) eine Mindestanforderung von EW 40 gestellt, Abenteurer/innen die ein niedrigeres Sprachniveau beherrschen können nicht direkt (s.u.) aus diesem Buch lernen. Erfordert ein Buch ein bestimmtes Sprachniveau, so ist dieses extra anzugeben, Standardwert ist Mindest-EW(Sprache) = 40, Mindest-EW(Lesen) = 20.

Voraussetzungen: Manche Bücher erfordern bereits ein gewisses Fertigkeiteniveau, das die / der Lernende aufweisen muss um überhaupt aus dem Buch lernen zu können. Ist dazu nichts angegeben, kann auch ein/e absolute/r Anfänger/in aus dem Buch lernen.

Lernerfolg: Da Bücher keine Nachfragen erlauben und auch nichts zusätzlich erklären können, ist ein Lernerfolg nicht automatisch garantiert. Dazu kommen eventuelle Sprachschwierigkeiten, wenn die / der Lernende die Sprache nicht genügend beherrscht. Hierzu wird nach jedem Tag ein AEW(Logiktalent) gemacht. Falls die / der Lernende nicht das Sprachniveau des Buches beherrscht, wird dieser modifiziert mit der Differenz zwischen erforderlichem und beherrschtem Sprachniveau. Mislingt der AEW, so war dieser Tag umsonst und kann nicht zur Lerndauer gezählt werden, zählt aber auch nicht als Unterbrechung.

Die Lerndauer ergibt sich entsprechend den Regeln für Lernphasen, dabei werden für den täglichen Zeitaufwand die gleichen Anforderungen gestellt wie beim gegenseitigen Lehren.

Es kann normalerweise jeweils nur eine Person aus einem Buch lernen, da volle Konzentration auf den Text erforderlich ist. Stellt sich eine Person für das Vorlesen zur Verfügung (weil die / der Lernende Lesen / Schreiben nicht beherrscht), so können auch mehrere Personen gleichzeitig lernen, allerdings erhöht sich die Lerndauer um 1/4 der normalen Lerndauer je lernende Person, maximal aber auf die doppelte Zeit. Will die / der Vorleser/in selber lernen, zählt sie bei der Anzahl der Lernenden mit. Grund für diesen Effekt ist, dass die Rückfragen und Verständnisprobleme jeder teilnehmenden Person einzeln abgehandelt werden müssen, bei größeren Gruppen allerdings das gegenseitige Helfen weitere Verzögerungen verhindert.

Beherrscht eine der lernenden Personen die Sprache nicht ausreichend, so kann eine andere Übersetzen. Dieses muss in eine Sprache geschehen, die von beiden ausreichend beherrscht wird. Dabei sind gegebenenfalls auch AEW(Sprachverständnis) zu machen und natürlich der AEW(Logiktalent) modifiziert mit der Sprachniveau-Differenz in der endgültigen Sprache. Dieses verlängert die Lerndauer der Gruppe allerdings um 1/2 der normalen Lerndauer, auch über die doppelte normale Lerndauer hinaus.

Lehrbücher sind selten und teuer, da nur wenige Leute welche schreiben. Die meisten Lehrmeister/innen ziehen es vor, persönlich zu unterrichten, um sich so ein gutes Einkommen zu sichern. Als Faustregel für den Kaufpreis gilt, dass ein Lehrbuch mindestens 2/3 der maximal damit erlernbaren TEP in Silberstücken kostet, bzw. 4/3 der erlernbaren LE in Goldstücken .

Lernen durch Praxis

Das Lernen durch Praxis ist in **Tjoste** sehr einfach geregelt. Reichen die gesammelten LE und AEP, um die Lernkosten für die nächste Einzelstufe einer Fertigkeit zu erbringen, so kann der EW der entsprechenden Fertigkeit um 1 erhöht werden, und die verlernten AEP werden gelöscht und als FP angerechnet.

Die Reste teilweise verlernter LE verfallen dabei zunächst nicht, diese Bereinigung erfolgt erst am Ende der anschließenden Lernphase. D.h. eine Folge von kleinen Lernschritten kann so behandelt werden als sei das Praxis-Lernen (und ggf. ein anschließender Lernschritt in der Lernphase) in einem Schritt erfolgt.

Dieses Lernen durch Praxis erfordert keine Zeit, da es nur die technische Umsetzung eines kontinuierlichen Verbesserungsprozesses ist, der praktisch mit jeder Anwendung einer Fertigkeit erfolgt.

Diese Umsetzung der LE und AEP kann im Prinzip in einer beliebigen Spielsituation erfolgen, zum Beispiel unmittelbar nachdem die Figur die letzten nötigen LE oder AEP für ihr Verbesserung erhalten hat. In der Praxis sollte dazu aber ein ruhiger Moment genommen werden, wo der Spielfluss nicht zerstört wird. Die verlernten FP können vollständig auf den relevanten Fähigkeitsstand angerechnet werden. Die Verbesserungen von automatischen Fertigkeiten sind dabei natürlich zu berücksichtigen.

Automatische und Trainingsfertigkeiten fallen aus dem Praxislernen heraus, da auf sie keine LE vergeben werden können.

Praxislernen für Anfänger/innen

Die meisten Fertigkeiten können auf niedrigem Niveau durch praktisches Training von anderen gelernt werden, auch wenn diese keine Befähigung zur Lehrmeister/in haben. Zu den Fertigkeiten, für die sich dieses Praxislernen anbietet, gehören insbesondere Bewegungsfertigkeiten und Sprachen. Diese können unter folgenden Bedingungen verbessert werden:

- 1.) der / die Abenteurer/in übt eine Fertigkeit einen Tag lang intensiv aus, z.B. fährt einen Tag lang selber mit dem Kanu, **dabei muss diese Ausübung nicht extra als Lernstunden erfolgen, sondern kann einfach die Ausübung der entsprechenden Fertigkeit im Rahmen der Aktionen der Abenteurer/innen sein;**
- 2.) den ganzen Tag ist eine lehrende Person anwesend, welche die Fertigkeit mit **EW \geq Lehrgrenze(Fertigkeit) / 2, mindestens aber 20 besser als die Schüler/innen,** beherrschen muss. Diese Person muss in der Lage sein, gelegentlich Hilfestellung und Tips zu geben (und das auch wollen), muss dabei aber nicht ständig die andere Person betreuen. Natürlich muss der / die Abenteurer/in von den Voraussetzungen an seine / ihre Eigenschaften überhaupt in der Lage, diese Fertigkeit zu erlernen;
- 3.) Im Regelfall wird bei dieser Anwendung nur die jeweilige Spezialfertigkeit erlernt, bei Reiten und Fahren kann aber auch die Basisfertigkeit erlernt werden.

Bei Sprachen gilt statt 1.) und 2.) wahlweise der enge Kontakt zu Einheimischen mit vielen Verständigungsversuchen. Als EW bei den Einheimischen kann dabei EW(Sprache) = 65 angesetzt werden.

Je Tag der so mit Praxislernen verbracht wird erhält eine Figur **50 SEP und 1 LE auf diese Fertigkeit**. Diese erhält sie auch, wenn ihr EW noch bei 0 liegt. Reichen die erhaltenen SEP für ein Hochlernen um eine oder mehrere Stufen, so wird dieses jeweils am Tagesende (Spielwelt) durchgeführt.

Dem Praxislernen für Anfänger/innen sind dabei folgende Grenzen gesetzt:

- durch die EW-Anforderung an die lehrende Person ist es auf $EW < EW(\text{Lehrender}) - 20$) begrenzt.
- Praxislernen für Anfänger/innen soll im Normalfall nur bis zu einem EW angewandt werden, bei dem eine einzelne Lernstufe nicht mehr als 10 SEP (= 10 FP) kostet.
- es kann immer bis mindestens zum $EW = 5$ gelernt werden, wenn ein entsprechend qualifizierte/r Lehrmeister/in zur Verfügung steht.

Diese Grenze kann aber faktisch aufgehoben werden, indem Personen mit höherem EW für die intensive Ausübung der Fertigkeit LE und SEP erhalten (vgl. normale Punktevergabe). Hier überschneidet sich diese Regelung für Figuren, die bereits einen EW größer 0 in der Fertigkeit haben, mit der Standardregelung für die intensive Ausübung von Fertigkeiten.

Wichtig für das Praxislernen ist, dass tatsächlich die Tätigkeit praktisch den ganzen Tag (etwa 8 Stunden) ausgeübt wird. Dabei braucht dieses aber nicht auf anspruchsvollem Niveau geschehen, so dass keine Erfolgswürfe erforderlich sind. Bei Segeln, Wagenlenken und ähnliche Fertigkeiten ist zu beachten, dass das jeweilige Gefährt von dem / der Abenteurer/in selbst gesteuert worden sein muss, die das Praxislernen machen will.

GRUNDZÜGE EINER FANTASY-WELT

In diesem Kapitel soll dargestellt werden, was außer Regelwerk, Fertigkeiten und Lernsystem für eine Fantasy-Welt an grundlegendem Wissen nötig ist. Zwar ist **Tjoste** nicht für eine spezielle Welt konzipiert, aber es gibt eine Menge Sachen, die in allen üblichen Fantasy-Weltentwürfen übereinstimmen. Dazu kommen Sachen, die mehr durch das Spielsystem festgelegt werden, als durch die Welt in der mensch spielt. Und außerdem sind einige Aspekte in den anderen Kapiteln von **Tjoste** bewusst offen gehalten worden, um klar zu machen dass sie je nach Welt anders festge-

legt werden können. Hierzu gehören vor allem die Berufe, die Transportmittel und die Möglichkeiten nichtmenschlicher Spieler/innen-Charaktere.

In diesem Rahmen sind hier weitere Angaben gemacht. Insgesamt wird in diesem Kapitel das Grundgerüst zu einem Fantasy-Weltentwurf soweit gegeben, dass es zum Spielstart ausreicht, eine einfache Karte zu entwerfen und mit Abenteuerszenen zu füllen, alles andere kann aus diesem Kapitel entnommen werden.

Das Standardwährungssystem und typische Preise

Zahlungsmittel

Münzen und ihre Werte

Das Standard-Währungssystem von **Tjoste** umfasst drei Münztypen:

Goldstück - GS: eine kleine Goldmünze von ca. 15 g Gewicht bei 2 cm Durchmesser.

Silberling - SL: eine kleine Silbermünze von ca. 20g Gewicht bei 3 cm Durchmesser. 10 Silberlinge entsprechen im Wert einem Goldstück.

Bronzemünze - BM: eine kleine bronzene Münze von ca. 5 g Gewicht bei 1,5 cm Durchmesser. Es entsprechen jeweils 100 Bronzemünzen einem Silberling, bzw. 1000 Bronzemünzen einem Goldstück.

Im Vergleich zu modernen Währungen gilt die folgende Orientierung:

1 GS	≅	100 DM
1 SL	≅	10 DM
1 BM	≅	10 Pfennige

(Bezug auf Deutsche Mark im Jahr 1994.) Alle Kostangaben in diesem aber auch in den anderen Kapiteln beziehen sich auf dieses System von Münzen und ihren Wert. Soll ein anderes System benutzt werden so können durch Festlegen eines Wechselkurses alle Preise einfach übertragen werden.

Inoffizielle Zahlungsmittel

Da es nicht nur mühsam, sondern auch nicht ungefährlich ist, ein größeres Vermögen in Form von Münzen mit sich herum zu tragen, gibt es in **Tjoste** einige Methoden größere Geldmengen in leichter zu handhabende Zahlungsmitteln umzutauschen.

Diamanten

In allen Städten gibt es Juweliere oder Goldschmiede, die Diamantsplitter oder roh bearbeitete kleine Diamanten wie ein Zahlungsmittel einwechseln. Dabei haben diese einen Wert von 20 - 100 GS unterliegen aber individuellen Kurschwankungen. Der konkrete Ankaufs- und Verkaufspreis weicht um $\pm 5\%$ vom eigentlichen Wert ab. Dieses wird bei jeder Transaktion mit einem W10 ermittelt, aktuelle Preisabweichung = $W\% - 5\%$. Bei diesen Transaktionen lassen sich die Verkaufsstellen nicht auf Verhandlungen ein.

Schuldscheine

Kaufleute haben für ihre Geschäftsbeziehungen im Fernhandel ein System von Schuldscheinen, die wie bei einer Bank jeweils gegenseitig eingewechselt werden können. In jeder Handelsstadt kann bei den bedeutenderen Kaufleuten oder Gildenhäusern ein solcher Schuldschein zu einem nominalen Wert von 50 - 200 GS erworben werden. Dieser kann dann in anderen Städten wieder eingetauscht werden, wobei für Kaufleute dieses Netzes aber jeweils nur die Verpflichtung besteht einen einzelnen Schuldschein einzulösen. Dabei dürfen sie eine Gebühr von bis zu 5 SL einbehalten. Diese Schuldscheine können in ihrer Gültigkeit regional be-

schränkt sein, ihr Einlösen dauert immer mindestens 2 Stunden, da die Echtheit des Scheins überprüft wird.

Einlösbarkeit

Bei beiden Zahlungsmitteln besteht das Problem, dass sie außer an den vorgesehenen Verkaufsstellen nicht unbedingt eingesetzt werden können. Auch können nur Juweliere den Wert der Diamanten ermitteln und nur die Kaufleute die Echtheit der Schuldscheine prüfen. Deshalb ist beim Umgang mit diesen Zahlungsmitteln zwischen beliebigen Personen die Gefahr des Betruges sehr groß. Aus diesen Gründen ist ihr Charakter eher inoffiziell und normale Personen nehmen sie meist nicht als Zahlungsmittel an.

Geldrücklagen

Ein System von Banken ist in **Tjoste** nicht vorgesehen. Trotzdem kann es für Abenteurer/innen manchmal interessant sein, Gelder zurückzulegen. Die meisten größeren Kaufleute sind daran interessiert, Geld von Leuten für ihre Geschäfte anzunehmen und bereit, es entsprechend zu verzinsen. Die Zinsbedingungen schwanken, ebenso sind die Bedingungen einer abschließenden Auszahlung Sache freier Verhandlung. Die Spielleitung kann sich hierbei an den heute üblichen Bankkonditionen orientieren. Normalerweise sind die Kaufleute so an ihrem guten Ruf interessiert, dass Betrug bei solchen Geschäften unwahrscheinlich ist.

Will eine Person ganz sicher gehen, so kann sie solche Geschäftstransaktion bei einem Stadtschreiber registrieren lassen, wo eine Kopie der Urkunde hinterlegt wird. Dieses kostet normalerweise eine Gebühr von ca. 1 GS, es besteht aber große Sicherheit vor Betrug. Bei einer Auszahlung muss dann auch diese Auszahlung registriert werden, was jedes mal wieder ca. 1 SL Gebühren kostet. Diese Kosten trägt meist die Abenteurer/in selber.

Grundregeln für Preise und Kosten

Im Folgenden sind die grundlegenden Regeln für die Preise von Gegenständen oder Kosten für Dienstleistungen aufgeführt. Dabei geht es vor allem um die Abweichung konkreter Kosten für Gegenstände mit besonderen Eigenschaften oder in ungewöhnlichen Situationen.

Die Grundpreise der diversen Gegenstände und Dienstleistungen sind in den Preistabellen in den Anhängen zu finden. Diese Preise gelten alle für das Standardwährungssystem.

Grundpreise und Handeln

In den Tabellen sind immer Basispreise angegeben, von denen die konkreten Preise natürlich abweichen können. In Kulturen, wo es üblich ist über jeden Verkauf zu feilschen werden Händler normalerweise mit Preisen von 10 bis 20 % über den angegeben eröffnen. Herunterhandeln lassen sie sich je nach Situation auf etwa -5 bis -20 %.

In Situationen mit besonderen Knappheiten, sei es wegen vorübergehender Versorgungsengpässe oder eine grundsätzliche Knappheit in einer Region oder Kultur, liegen die Preise natürlich höher. Als Faustregel kann hier gelten, dass

jeweils die Preise umgekehrt proportional zur Verknappung liegen. Umgekehrt sinken die Preise bei Überangebot, normalerweise aber nicht unter die halben Basispreise:

Nachfrage ca. 1/2 × Angebot: Preise / 2

Nachfrage ca. 2 × Angebot: Preise × 2

Nachfrage ca. 3 × Angebot: Preise × 3

Nachfrage ca. 4 × Angebot: Preise × 4

Qualitätsstufen

Die Preise der Listen im Anhang verstehen sich als Kosten für Gegenstände in normaler Alltagsqualität. Je nach Situation sind aber eventuell andere Qualitätsstufen erwünscht. Analog zum System für Handwerksfertigkeiten gibt es für die anderen Qualitätsstufen ungefähr folgende Preisstufen:

- (Q0) minderwertige Qualität: 1/2 Preis oder weniger**
- (Q1) (normale Ware: Normalpreis)**
- (Q2) gehobene Qualität: Preis × 2**
- (Q3) exzellente Qualität: Preis × 3 bis 5
(Standard × 4)**
- (Q4) Luxusqualität: Preis × 5 und mehr.
(Standard × 8)**

Es empfiehlt sich die Qualität der erworbenen Gegenstände bei diesen zu notieren, insbesondere wenn sie nicht der Standardqualität entsprechen. Grundsätzlich haben nicht besonders gekennzeichnete Gegenstände Standardqualität.

Diese Stufen entsprechen den Stufen im System für Handwerksfertigkeiten. Zusätzlich ergeben sich noch Preisschwankungen aufgrund der Herstellungstoffe, diese entsprechen den obigen Stufen. Bei hochwertiger Ware mit sowohl besserer Qualität als auch besseren Herstellungstoffen sind beide Preissteigerungen zu addieren.

Rüstungen

Bei Rüstungen gelten die angegebenen Preise für Standardrüstungen. Diese passen Wesen von menschlichem Körperbau und 160 - 180 cm Größe, unabhängig vom Figurwert. Für Rüstungen, die von diesen Maßen abweichen ergeben sich

je ±15 cm Größe Preis ±5 %.

Maximal sinkt so der Preis aber nur um 20 %, da sehr kleine Rüstungen praktisch immer Sonderanfertigungen sind.

Auch bei Rüstungen gibt es die verschiedenen Qualitätsstufen. Diese bewirken hier eine Änderung des Gewichtes der Rüstungen mit dem sich auch die Behinderung durch die Rüstung ändert und zwar:

Qualitätsstufe	Gewicht	EW-Abzug
minderwertig (Q0)	+ 25%	+12 %
normal (Q1)	Standard	± 0
gehoben (Q2)	- 15%	- 7 %
exzellente (Q3)	- 25%	- 12 %
Luxusqualität (Q4)	- 30%	- 15 %

Dabei reduziert sich das auf das Gepäck anzurechnende Gewicht entsprechend. Außerdem gibt es noch magisch produzierte Rüstungen bei denen auch die Behinderungen der

Charakteristik einer leichteren Rüstung entsprechen (s. *Magische Gegenstände*).

Waffen

Bei Waffen hängt der Preis nicht nur von der Waffenart ab, sondern auch von der jeweiligen Größe. In der Tabelle ist jeweils der Preis für eine durchschnittliche Größe angegeben, für Waffen die davon abweichen, errechnet sich der Basispreis anhand der Kampfstärke KS1, und zwar:

$$\text{Preisdifferenz} = ((\text{KS1} - \text{KS1(Standard)}) \times 5) \%,$$

mindestens aber die Hälfte des Preises der Standardwaffe.

Zusätzlich gelten natürlich die Qualitätsstufen. Dabei bewirkt eine höhere Qualitätsstufe bei Nahkampfaffen und Schilden, dass eine Waffe mehr Strukturschaden verträgt, als es eigentlich ihrer Größe entspricht (siehe Tabellen für kritische Erfolge und Fehler im Kampf), und zwar:

minderwertige Qualität:	Schadensgrenze = KS1 / 2
(normale Waffe:	Schadensgrenze = KS1)
gehobene Qualität:	Schadensgrenze = 3/2 × KS1
exzellente Qualität:	Schadensgrenze = 2 × KS1
Luxusqualität:	Schadensgrenze = 3 × KS1

Alternativ gibt es auch Waffen höherer Qualität, die besonders leicht gebaut sind. Hier liegen die Verschiebungen, je nach Waffe bei -20 % bis -50 % Gewichtsvorteil bei Q4-Waffen.

Bei Fernwaffen haben die Qualitätsstufen spezielle Bedeutung für die möglichen Schussstärken. Dieses ist jeweils in den speziellen Waffenkapiteln erläutert

Reisekosten

Die in den Tabellen angegebenen Reisekosten sind jeweils Tageskosten, soweit es nicht ausdrücklich anders angegeben ist. Bei Reisen von kürzerer Dauer errechnen sich die Basispreise im Prinzip mit

$$1/10 \text{ Tagespreise je Stunde} + 25\% \text{ Basiskosten.}$$

Bei längeren Reisen ermitteln sich die Kosten mit

Tag 2 + 3:	80% Kosten,
Tag 4 + 5:	60% Kosten,
ab 6. Tag:	50% Kosten.

Als Tabelle:

Tage	Kostenfaktor	Tage	Kostenfaktor
1	1	8	5,3
2	1,8	9	5,8
3	2,6	10	6,3
4	3,2	11	6,8
5	3,8	12	7,3
6	4,3	13	7,8
7	4,8	14	8,3

Außerdem gibt es ggf. auch Qualitätsstufen des Reisekomforts, z.B. bei Reisen mit verschiedenen Unterbringungsmöglichkeiten (Schiffskabinen etc.). Hier modifizieren sich die Kosten nach der Komfortstufe analog zum System der Qualitätsstufen.

Tiere

Bei Tieren gibt es ähnliche Qualitätsstufen, wie bei Gegenständen. Dabei entsprechen den Qualitätsstufen jeweils Tiere, bei denen die wesentlichen Eigenschaften im Rahmen der für die jeweilige Tierart typischen Schwankung in den folgenden Bereichen liegen:

minderwertiges Tier:	Eigenschaftswerte -100 bis -50%
normales Tier:	Eigenschaftswerte -25 bis +25%
gehobene Qualität:	Eigenschaftswerte ca. +50%
exzellente Qualität:	Eigenschaftswerte ca. +100%
Luxusqualität:	Eigenschaftswerte ca. +150%

Dabei bedeutet ±100%:

$$\text{Wert} = \text{Mittelwert} \pm \text{Standardvariation.}$$

Dabei handelt es sich jeweils um die Eigenschaftswerte, auf die bei diesen Tieren besonderer Wert gelegt wird, also z.B. Bewegungswerte bei Reittieren, Marschgepäck (= Kraft) bei Tragtieren etc.

Betrugsgefahr

Bei Kauf und Verkauf von Waren und Tieren lässt sich natürlich die Gefahr des Betruges nie ganz ausschließen. Allerdings gibt es dabei einige grundlegende Aspekte.

- Grundsätzlich gibt es bei jeder Ware (auch bei Tieren), die Möglichkeit, die Qualität von einem Kundigen abschätzen zu lassen. Dieses geht zum einen nach dem Gutachtensystem für Handwerker/innen, zum anderen durch Beurteilung durch eine Person mit der entsprechenden Wissensfertigkeit. Diese kann z.B. durch einen einfach erfolgreichen AEW(Tierkunde - Art) mit WM+30 die Qualität eines Tieres zuverlässig einschätzen.
- Angesehene Handwerker/innen und Händler/innen die vor Ort leben sind meist an ihrem guten Ruf interessiert. Der Ruf solcher Personen ist im allgemeinen leicht durch Herumfragen bei Einheimischen (z.B. mit Gassenwissen) zu erfahren. Bei diesen ist die Gefahr des Betruges praktisch Null. Allerdings bieten sie selten Ware zu günstigeren Preisen an, als sie müssen.
- Bei Geschäften mit unbekanntenen Personen kann versucht werden, einen Betrug durch Einsatz der Fertigkeit Menschenkenntnis zu bemerken. Bei erfolglosem AEW(Menschenkenntnis) kann dabei keine Einschätzung vorgenommen werden.

Fortbewegungs- und Transportmittel

In den folgenden Kapiteln sind die wichtigsten Fortbewegungs- und Transportmittel beschrieben. Dabei geht es weniger um ihre jeweilige Verfügbarkeit - dieses ist Teil eines konkreten Weltentwurfes. In diesen Kapiteln geht es vor allem um die grundsätzlichen Regeln, nach denen diese Transportmittel in das Bewegungssystem von Tjoste integriert werden können. Dabei sind neben allgemeinen Regeln auch möglichst konkrete Beispiele angegeben, oder ausgehend von einem Standardfall die Regeln für abweichende Fälle dargestellt.

Reit- und Lasttiere

Bei Reittieren und Lasttieren sind die Bewegungswerte direkt der jeweiligen Beschreibung des Tieres zu entnehmen. Das Gewicht der reitenden Person bzw. des Gepäcks ist dabei im Verhältnis zum Marschgepäck zu betrachten. Daraus ergibt sich völlig analog zu der Regelung bei Humanoiden eine eventuell verringerte Bewegungsweite des Tieres.

Dabei sind Reittiere normalerweise eher schnellere Vertreter ihrer Spezies, während Lasttiere meist mehr auf größtmögliche Tragkraft ausgesucht sind. Einige typische Werte sind die folgenden:

Reitpferd mit leichtem Reiter ohne Gepäck (75 kg):

B-M:	8 / 4 h	(5,8 km/h)
B-L:	27 / 30 Min	(19 km/h)
B-S:	63 / 60 s	(45 km/h)

Packpferd mit mittlerem Gepäck (100 kg):

B-M:	7 / 4 h	(5 km/h)
B-L:	24 / 30 Min	(17 km/h)
B-S:	58 / 60 s	(42 km/h)

Wagen

Bei Wagen ergeben sich die Werte für die Bewegungsweiten grundsätzlich aus einer Umrechnung des Wagengewichtes in ein Marschgepäck für die Zugtiere und aus einem Bremsfaktor abhängig von der Wagenqualität und dem Untergrund. Hat ein Wagen mehrere Zugtiere, so wird das „Marschgepäck“ gleichmäßig auf diese verteilt.

Dabei ist die Umrechnung in ein Marschgepäck noch abhängig von der Steigung des Weges, es gilt dabei:

$$\text{MGep [kg]} = \text{Wagengewicht [kg]} \times (1/6 + \text{Steigungswinkel} / 50)$$

Da keine Straße wirklich ganz eben ist, ist es in guter Näherung realistisch, von einer Umrechnung

$$\text{MGep [kg]} = 1/5 \times \text{Zuggewicht [kg]}$$

$$\text{bei Zuggewicht} = \text{Wagengewicht} \times (1 + \text{Steigungswinkel} / 10)$$

auszugehen, wobei in etwa Schritte von 5° Steigung zu berücksichtigen sind. Für verschiedene Zuggewichte je Zug-

tier gilt dann z.B. bei Pferden die folgende Tabelle für die Bewegungsweiten Abzüge:

Zuggewicht je Pferd [kg]	B-M Basis	B-L Basis	B-S Basis
100	11	33	76
150	11	32	74
200	10	31	71
250	10	30	69
300	9	29	67
350	8	27	64
400	8	26	62
450	7	25	60
500	7	24	58
550	6	23	55
600	6	22	53
650	5	21	51
700	4	19	48
750	4	18	46
800	3	17	44
850	3	16	42
900	2	15	39
950	2	14	37
1000	1	13	35
1100	0	11	33
1200	0	10	31
1300	0	9	28
1400	0	8	26
1500	0	7	24
1600	0	6	21
1700	0	5	19
1800	0	3	17
1900	0	2	15
2000	0	1	12

Ebenso spielt eine Rolle, wie gut der Untergrund ist, denn je schlechter der Untergrund ist, desto größer ist die erforderliche Zugkraft aufgrund der Reibungskräfte. Außerdem spielt natürlich die Qualität des Wagens selber eine Rolle, je besser die Achsenlager sind, desto geringer sind die Reibungsverluste. Für die Untergründe und Wagenqualitäten gilt dabei die folgende Tabelle:

Untergrund	Abzüge B-M / B-L / B-S		
	Wagenqualität		
	gut (Q4, Q3)	normal (Q2, Q1)	niedrig (Q0)
glatte Straße	-1 / -3 / -8	-1 / -4 / -10	-2 / -5 / -13
Kopfsteinpflaster	-2 / -4 / -10	-2 / -5 / -11	-3 / -6 / -14
Sandweg mit einigen Schlaglöchern	-2 / -4 / -11	-2 / -5 / -12	-3 / -6 / -15
Sandweg mit vielen Schlaglöchern	-3 / -6 / -15	-3 / -7 / -16	-4 / -9 / -18
aufgeweichter Untergrund	-3 / -5 / -13	-3 / -6 / -14	-4 / -8 / -17
tiefgründiger Matsch	-4 / -8 / -20	-4 / -9 / -20	-5 / -10 / -21

Damit ergibt sich für einen bestimmten Wagen / Kutsche die Bewegungsweiten nach:

$$\text{B-X} = \text{B-X nach Zuggewicht je Zugtier (nach Tabelle)} + \text{Abzug nach Untergrund / Qualität (Tabelle).}$$

Hochwertige Tiere

Sind besonders schnelle Tiere vor eine Kutsche gespannt so ist einfach der Unterschied der (mittleren) Bewegungsweiten zu den Standardbewegungsweiten 12 / 35 / 80 zu nehmen und auf die Bewegungswerte der Kutsche zu addieren. Bei langsamen Zugtieren oder verletzten ist entsprechend Abzüge zu ermitteln.

Haben die Tiere ein merklich abweichendes Marschgepäck (Kraft), so ist dieses analog zu einem Unter- bzw. Übergewicht zu behandeln. Erhöht sich die Kraft der Zugtiere ist dies gleichbedeutend zu einer umgekehrt proportionalen Erniedrigung des Gewichts der Kutsche, so ist z.B. Kraft + 18 (= + 10%) identisch mit Gewicht - 10 %.

Unter- und Übergewicht

Bei Abweichungen vom Standardgewicht ist dieses leicht zu berücksichtigen. Erhöht sich das Gewicht um 175 kg je Zugtier, so ergibt sich ein zusätzlicher Abzug von 1 / 2 / 4 bei Pferden. Umgekehrt gibt es bei Untergewicht erhöhte Geschwindigkeiten.

Streitwagen / Leichte Personenkutsche

Ein Streitwagen oder eine leichte Personenkutsche ist ein leicht gebauter einachsiger Wagen mit Sitz oder Stehmöglichkeit für normalerweise 2 Personen. Dabei ergibt sich ein Leergewicht von ca. 150 kg und eine Zuladung von ca. 150 kg. Gezogen wird ein solcher Wagen von ein bis zwei Pferden, womit sich die folgenden durchschnittlichen Bewegungswerte ergeben.

einspännig:	B-M: 7 / 4 h	(5,0 km/h)
	B-L: 24 / 30 Min	(17,3 km/h)
	B-S: 55 / 60 s	(39,6 km/h)
zweispännig:	B-M: 9 / 4 h	(6,5 km/h)
	B-L: 27 / 30 Min	(19,4 km/h)
	B-S: 62 / 60 s	(44,6 km/h)

Schwere Reisekutschen

Schwere Reisekutschen sind geschlossene zweiachsige Wagen, die in ihrer Kabine Platz für 6 bis 8 Personen bieten. Ihr Leergewicht liegt bei ca. 500 kg, das Gewicht mit Passagieren bei etwa 1100 kg. Diese Wagen werden von zwei bis vier Pferden gezogen, womit sich als durchschnittliche Bewegungswerte ergeben:

zweispännig:	B-M: 4 / 4 h	(2,9 km/h)
	B-L: 18 / 30 Min	(13,0 km/h)
	B-S: 42 / 60 s	(30,2 km/h)
vierspännig:	B-M: 7 / 4 h	(5,0 km/h)
	B-L: 24 / 30 Min	(17,3 km/h)
	B-S: 55 / 60 s	(39,6 km/h)

Planwagen

Unter Planwagen werden hier alle schweren Wagen mit großer Ladefläche, die für größere Reiseentfernungen gedacht sind, verstanden.

Ein Planwagen hat typischer Weise ein Leergewicht von ca. 600 kg und eine mittlere Zuladung von 1200 kg. Dabei wird er meist von einem Sechser- oder Vierergespann kräftiger Zugpferde oder Maulesel gezogen. Damit ergeben sich die folgenden durchschnittlichen Bewegungswerte:

vierspännig:	B-M: 5 / 4 h	(3,6 km/h)
	B-L: 20 / 30 Min	(14,4 km/h)
	B-S: 48 / 60 s	(34,6 km/h)
sechsspännig:	B-M: 7 / 4 h	(5,0 km/h)
	B-L: 24 / 30 Min	(17,3 km/h)
	B-S: 55 / 60 s	(39,6 km/h)

Leiterwagen / Leichte Transportwagen

Leiterwagen und leichte Transportwagen werden vor allem im landwirtschaftlichen Bereich für kurze Strecken benutzt. Sie wiegen leer ca. 250 kg und werden mit durchschnittlich 500 kg beladen. Typischerweise werden sie von einem einzelnen Pferd oder Ochsen gezogen, womit sich als typische Bewegungswerte ergeben:

Zugpferd:	B-M: 2 / 4 h	(1,4 km/h)
	B-L: 13 / 30 Min	(9,4 km/h)
	B-S: 34 / 60 s	(24,5 km/h)
Zugochse:	B-M: 4 / 5 h	(2,9 km/h)
	B-L: 12 / 20 Min	(8,6 km/h)
	B-S: 21 / 30 s	(15,1 km/h)

Hundeschlitten

Bei Hundeschlitten wird analog wie bei den Wagen verfahren - aus dem Schlittengewicht ergibt sich ein Gepäckgewicht für die Zugtiere und daraus ihre konkreten Bewegungswerte. Ausschlaggebend für den Bremsfaktor ist dabei der Zustand des Schnees und die Kufenqualität, es ergeben sich als zusätzliche Abzüge B-M / B-L / B-S:

Untergrund	Abzüge B-M / B-L / B-S		
	Schlittenqualität		
	gut (Q4, Q3)	normal (Q2, Q1)	niedrig (Q0)
fester trockener Schnee (unter -5°C)	-1 / -3 / -7	-1 / -4 / -8	-2 / -5 / -10
Pulverschnee (nicht zu tiefgründig)	-2 / -4 / -9	-2 / -5 / -10	-3 / -6 / -12
feuchter Schnee (über 4°C)	-3 / -6 / -12	-3 / -7 / -13	-4 / -8 / -15

Ein typischer Hundeschlitten wiegt etwa 30 kg und wird mit 150 kg beladen, sowie von 5 Hunden gezogen. Damit ergeben sich als typische Bewegungswerte für durchschnittlichen Schnee:

Ser Hundegespann: B-M: 5 / 6 h (3,6 km/h)
 B-L: 23 / 30 Min (16,6 km/h)
 B-S: 57 / 30 s (41 km/h)

Boote

Bei Booten ist wie bei kaum einer anderen Fortbewegungsart die Geschwindigkeit vom Boot selber abhängig. Deshalb sind hier nur grobe Angaben zu typischen Bootsvarianten möglich.

Kanu

Das typische Kanu ist etwa 4-5 m lang und trägt bis zu drei Personen. Dazu kommen 75 kg Marschgepäck. Für die Fortbewegungsstufe gelten die Standardzeiträume, die Bewegungsweiten sind:

Marsch: 3, beherrscht die steuernde Person Paddeln auf über 50 ist B-M = 4,

Laufen: 2 + (Kr / 40) + Steuerperson-Bonus, Steuerperson-Bonus = EW(Paddeln) / 40 der steuernden Person, bei Kraft ist die Kraftsumme aller Paddler/innen zu nehmen und erst am Ende abzurunden.

Sprint: Laufen × 1,3.

Für die AEW(Paddeln) im Rahmen des Bewegungssystems ist dabei stets der Mittelwert der AEW aller paddelnden Personen zu nehmen, wobei die steuernde Person doppelt zählt, mit diesem Mittelwert wird dann die tatsächliche Bootsgeschwindigkeit ermittelt.

Ein Kanu ist bis zu einer Windstärke von ca. 4 (Beaufort-Skala, vgl. unten) problemlos zu nutzen. Ab dann bremst der Wind um B(Windstärke - 4) bei seitlichem Wind und sogar doppelt so stark bei Wind von vorne. Ab ca. 6 Windstärken bekommt ein offenes Kanu Sturmprobleme, ein mit Spritzdecke abgeschlossener Kajak ab ca. 8.

Für übergroße Kanus gelten die obigen Werte im Prinzip genauso, je weiterer Person verlängert sich das Kanu um ca. 0,5-1 m, und trägt 25 kg Marschgepäck zusätzlich. Allerdings können nur immer die besten 4 Paddler/innen effektiv bei der Fortbewegung angerechnet werden (Kraftsumme und AEW(Paddeln)).

Ruderboote

Ruderboote sind in leichter Bauweise mit Kanus vergleichbar. Meistens sind sie aber schwerer gebaut und haben deshalb mehr Zuladung. Das typische Ruderboot ist etwa 5 m lang und trägt bis zu drei Personen. Dazu kommen 150 kg Marschgepäck. Für die Fortbewegungsstufen gelten die Standardzeiträume, Die Bewegungsweiten sind:

Marsch: 4, beherrscht die steuernde Person Rudern auf über 50 ist B-M = 5,

Laufen: 2 + (Kr / 33) + Steuerperson-Bonus, Steuerperson-Bonus = EW(Rudern) / 33, bei Kraft ist die Kraftsumme aller rudern den Personen zu nehmen und erst am Ende abzurunden.

Sprint: Laufen × 1,3.

Für die AEW(Rudern) im Rahmen des Bewegungssystems ist dabei stets der Mittelwert der AEW aller rudern den Personen zu nehmen, wobei die steuernde Person doppelt zählt, mit diesem Mittelwert wird dann die tatsächliche Bootsgeschwindigkeit ermittelt.

Für besonders leicht und schlank gebaute Boote können sich diese Werte verdoppeln, allerdings sinkt entsprechend die Zuladung auf 0, Faustregel ist, X% mehr Bewegungsweite = X% weniger Marschgepäck beim Boot.

Ein Ruderboot ist bis zu einer Windstärke von ca. 4 (Beaufort-Skala, vgl. unten) problemlos zu nutzen. Ab dann bremst der Wind um B(Windstärke - 4) bei seitlichem Wind und sogar doppelt so stark bei Wind von vorne. Ab ca. 7 Windstärken bekommt ein offenes Ruderboot Sturmprobleme, besonders leicht gebaute Boote schon ab etwa 5.

Für größere Ruderboote gelten die obigen Werte im Prinzip genauso, je weiterer Person verlängert sich das Boot um ca. 0,5-1 m, und trägt 50 kg Marschgepäck zusätzlich. Allerdings können nur immer die besten 4 rudern den Personen effektiv bei der Fortbewegung angerechnet werden (Kraftsumme und AEW(Rudern)).

Bei großen geruderten Schiffen, ab etwa 10 rudern den Personen, ist es praktischer einen Mannschaf ts-Mittelwert zu bilden, und diesen als alleinigen AEW(Rudern) zu benutzen. Der EW(Rudern-Mannschaft) ist der Mittelwert aller EW(Rudern) plus dem EW(Schiffsführung) / 10 des entscheidenden Kommandanten. Für Boote unter 20 Rudern den braucht die kommandierende Person nur die Fertigkeit Rudern, die statt der Schiffsführung verwendet werden kann. Diese Regelung empfiehlt sich insbesondere bei Schiffen wie Wikinger-Langbooten (30-100 Rudern den) und Galeeren (80 - über 200 Rudern den).

Segelboote

Standardregeln für Segelboote

Bei Segelbooten sind die Bewegungsweiten reduziert auf eine Bootsgrundgeschwindigkeit, die praktisch eine feste Größe ist. Zeiträume und Variation dieser Geschwindigkeit beim Segeln sind bei der Fertigkeit Segeln beschrieben. Hier geht es darum, wie eine Vorstellung von der Bootsgrundgeschwindigkeit ermittelt werden kann.

Maximale Bootsgeschwindigkeit: Aufgrund des Wellenwiderstandes kann ein Boot normalerweise eine Ge-

schwindigkeit, die den Wert ($2,4 \times$ (Wurzel aus Wasserlinienlänge [m])) in Knoten nicht überschreiten. Daraus ergibt sich folgende Tabelle von Höchstgeschwindigkeiten für Segelboote:

Mindestlänge	Geschw. in kn	B	Standardbauart Zuladung (s.u.)
4,3	5,1	13	80 kg
5,0	5,4	14	125 kg
5,8	5,8	15	195 kg
6,6	6,2	16	287 kg
7,4	6,6	17	405 kg
8,3	7,0	18	571 kg
9,2	7,4	19	778 kg
10,2	7,8	20	1061 kg
11,3	8,2	21	1442 kg
12,4	8,6	22	1906 kg
13,5	8,9	23	2460 kg
14,7	9,3	24	3176 kg
16,0	9,7	25	4096 kg
20	10,7	27	8 t
30	13,1	34	27 t
40	15,2	39	64 t

Diese Geschwindigkeit erreichen Boote aber nur unter günstigen Bedingungen, außerdem sind insbesondere schwere Boote normalerweise langsamer. Deshalb ergeben sich abhängig von Bauweise und Wind folgende Abweichungen:

Bauart: Die Geschwindigkeiten in der Tabelle gelten für leichte Boote, die von ihrer Konstruktion auf geringe Zuladung ausgelegt sind. Für sie gilt, dass die Zuladung gleich dem Kubik der Länge ist:

$$\text{Standard-Zuladung [kg]} = \text{Länge}^3 \text{ [m}^3\text{]}.$$

Boote, die mehr Gewicht befördern sollen, sind entsprechend bauchiger und schwerer gebaut und deshalb auch langsamer. Ihre maximale Geschwindigkeit sinkt um B1 je weitere 25 % Ladekapazität. Als Zuladung zählen dabei auch Passagiere, Besatzung und Ausrüstung, die nicht unmittelbar zu Masten und Segeln zählt.

Seetüchtigkeit und Windstärke: Ein Boot kann unterschiedlich stabil gebaut sein, je stabiler es ist, desto schwerer ist es auch. Dieses beeinflusst die Windstärke, bei der es seine Höchstgeschwindigkeit erreicht. Allgemein gilt dabei:

Wenn ein Boot bei X Windstärken (Beaufort-Skala, vgl. unten) seine Höchstgeschwindigkeit erreicht (Optimum1), so wird es ab Windstärke ($1,5 \times X$) wieder langsamer (Optimum2), ab ca. ($2 \times X$) Windstärken, spätestens aber ab Windstärke 11, bekommt es Sturmprobleme (Sturm-grenze). Dabei steigt seine Geschwindigkeit ab Windstärke 0 proportional bis zur Höchstgeschwindigkeit bei Windstärke X an, bleibt dann bis ($1,5 \times X$) konstant und sinkt dann bei stärkerem Wind wieder gleichmäßig bis auf 0 bei einer Windstärke von ($2,2 \times X$).

Die typische Seetüchtigkeit liegt dabei im Bereich von 3 bis 6, meist sind die Boote dabei so ausgelegt, dass sie für das von ihnen befahrene Revier und sein Wetter optimal sind:

Bootstyp	Opt1	Opt2	Sturm-grenze
Leichtwetter-Boot, typisch für Binnengewässer	3	4,5	6
Schwerwetter-Boot / Hochseeschiff	6	9	11
Küstenboot	4,5	6,75	9

Größere Schiffe haben zusätzlich den Vorteil, dass sie durch Setzen von mehr oder weniger Segeln, bzw. Zusatzsegel, ihre Untergrenze um eine Windstärke verschieben können, so dass sie ihre Höchstgeschwindigkeit über einen weiteren Bereich erreichen.

Tatsächliche Zuladung: Befördert ein Boot mehr Zuladung, als es seiner Bauart entspricht, so wird es bei leichten Winden langsamer. Dabei verschiebt sich die Windstärke bei der es seine Höchstgeschwindigkeit erreicht (Optimum1) um +0,5 je 20 % Ladung über seinem Bauart-Wert. Ab einer Überladung von 50 % sinken allerdings auch die Sturm-grenze und das Optimum2 um -0,5 je 10% Zuladung über 150 %.

Windrichtung: Beim Erreichen der maximalen Geschwindigkeit muss der Wind seitlich oder von hinten kommen. Ist ein Boot in der Lage auch schräg gegen den Wind zu segeln so sinkt seine Geschwindigkeit um 1% je 1° gegen den Wind, der spitzeste Winkel der möglich ist, liegt bei 45-60°, je nach Art der Segel.

Große Handels- und Kriegsschiffe segeln nicht die Geschwindigkeiten, die aufgrund der Tabelle zu erwarten wären. Da sie meist sehr bauchig sind und auf große Zuladung gebaut, beträgt ihre maximale Geschwindigkeit im allgemeinen etwa B20 bis B25. Für die Führung von Schiffen ab etwa 15 Metern ist neben Segeln auch die Fertigkeit Schiffsführung wichtig (s. dort).

Typische Boote

kleines Küstensegelboot: Länge ca. 6 m, maximal B 15, Ladung 300 kg (\cong 4 Personen), Opt1 / 2 / Sturm-grenze: 4 / 6,5 / 8.

Ein offen gebautes Boot mit einem Mast und einem oder zwei Segel,

Praxiswerte: B-M = 10,5, B-L = 12, B-S = 15,
12-Stunden-Strecke: 90 km
Tagesstrecke: 135 km

kleines Fischerboot: Länge ca. 9 m, maximal B 16 (B-M = 11, B-L = 13, B-S = 16), Ladung 1400 kg (\cong 3 Pers, 300 kg Ausrüstung, bis 850 kg Fracht / Fang), Opt1 / 2 / Sturm-grenze: 6 / 9 / 11.

Ein meist halboffen gebautes Boot: vorn und hinten Decks, mittschiffs ein offener Laderaum für den Fang, Außer dem Mast mit 2 - 3 Segeln hat es einen Ladebaum und verschiedene Mechaniken zum Handhaben der Netze.

Praxiswerte: B-M = 11, B-L = 13, B-S = 16,
12-Stunden-Strecke: 95 km
Tagesstrecke: 143 km

Küstenfrachter: Länge ca. 16 m, maximal B 14, Ladung 15 t (8 Personen Besatzung, 250 kg Ladegerät, 14 t Fracht) Opt1 / 2 / Sturmgrenze: 4-5 / 7,5 / 10.

Ein geschlossen gebautes Schiff mit festem Deck, einstöckigem Laderaum und eventuell einem Heckaufbau, 2 Masten mit 3 - 5 Segeln.

Praxiswerte: B-M = 10, B-L = 12, B-S = 14,
12-Stunden-Strecke: 86 km
Tagesstrecke: 130 km

Hochseefrachter: Länge ca. 25 m, maximal B 20 (B-M = 14, B-L = 16, B-S = 20), Ladung 100 t ((16 Personen Besatzung, 500 kg Ladegerät, 10 Passagiere + Kabinenausbau, 90 t Fracht) Opt1 / 2 / Sturmgrenze: 5-6 / 9 / 11.

Ein geschlossen gebautes Schiff, meist mit Bug und Heckaufbau, ein oder zweistöckigem Laderaum und 3 Masten, mit 5 - 8 Segeln.

Praxiswerte: B-M = 14, B-L = 16, B-S = 20,
12-Stunden-Strecke: 120 km
Tagesstrecke: 180 km

Die bei diesen Typen angegebenen Praxiswerte sind die Bewegungsweiten bei günstigem Wind. Die 12-Stunden-Strecke entspricht der Marschgeschwindigkeit unter günstigen Bedingungen und wird auch bei leicht ungünstigeren Bedingungen durch entsprechend besseres Segeln erreicht. Bei der Tagesleistung wird von 24 Stunden ununterbrochener Fahrt ausgegangen, wobei allerdings nachts (aus Gründen der Sicherheit) nur mit reduzierte Geschwindigkeit gefahren wird, sie entspricht dem 1,5-fachen der 12-Stunden-Strecke.

Segelschlitten

Obwohl sie Schlitten sind, gleichen die Eigenschaften von Segelschlitten doch eher denen von Segelbooten. Allerdings gibt es einen bedeutenden Unterschied: sie können enorm schnell sein!

Auch zu ihrer Steuerung ist die Fertigkeit Segeln erforderlich, allerdings gilt als Basisfertigkeit *Fahren-Land*.

Baustärke: Schlitten lassen sich nach der Stabilität ihrer Konstruktion einordnen. Je stabiler ein Schlitten gebaut ist, desto stärkeren Wind verträgt er, allerdings wird er dabei auch schwerer und langsamer. Dabei kann die Baustärke als Zahlenwert durch die obere Windgrenze ausgedrückt werden. Dann gilt für einen Schlitten der Baustärke X:

$$\text{Basisgeschwindigkeit} = \text{Windstärke} \times (20 - X)$$

Sturmprobleme: ab Windstärke X

Typische Baustärken sind 5 für Sportschlitten, 9 für Lastschlitten. Sehr große Schlitten können ihre Segelfläche anpassen und damit bei niedrigen Windstärken ihre Baustärke um bis zu -3 erniedrigen.

Ansonsten gilt die Regelung für Boote mit dem Marschgepäck analog, mit 75 kg je 4 m² Basisfläche (bei einer Dreiecksfläche mit Länge : Breite = 3 : 2). Wird der vorgesehene Beladungswert überschritten ergeben sich Abzüge von Baustärke +1 je zusätzlichen 25 kg / (4 m²). Ein Schlitten verträgt dabei normalerweise aufgrund der Stabilität der Konstruktion lediglich eine Überladung von Baustärke / 3.

Im Gegensatz zu Booten verliert ein Segelschlitten keine Geschwindigkeit, wenn er schräg gegen den Wind segelt. Typische Schlittengrößen mit Standard-Zuladung (und doppelter Überladung) sind:

4 m²: Länge 3,5 m, Breite 2,3 m, Ladung 75 (+50)kg;
8 m²: Länge 4,9 m, Breite 3,3 m, Ladung 150 (+100)kg;
12 m²: Länge 6 m, Breite 4 m, Ladung 225 (+150)kg;
16 m²: Länge 6,9 m, Breite 4,6 m, Ladung 300 (+200)kg;
20 m²: Länge 7,7 m, Breite 5,2 m, Ladung 375 (+250)kg;

Die Beaufort-Skala

Da es bei Booten wichtig ist, wie stark der Wind ist, ist hier kurz die (auch im Alltag verwendete) Beaufort-Skala für die Windstärke in groben Zügen dargestellt. Die Wellenhöhen sind natürlich von der Umgebung abhängig, auf sehr großen Ozeanen können sie ca. bis zum 1,5-fachen der angegebenen Werte reichen, bei kleineren Gewässern (Meeresarmen etc.) nähern sie sich den Werten für geschlossene Gewässer an.

Beaufort	Wind	Wind [km/h]	Seegang	Wellenhöhe freies Meer	Wellenhöhe geschlossene Gewässer (Wellen-Lauflänge ca. 1 - 3 km)
0	Windstille	< 1	glatte See	0 m	0 m
1	schwach	1 - 3	sehr ruhige See	0,3 m	0,1 m
2 - 4	leicht - frisch	4 - 15	ruhig - leicht bewegt, wenig Schaum	0,3 - 1 m	0,1 - 0,3 m
5 - 7	Starkwind	16 - 33	bewegt - grob, Wellen brechen, Schaum, Gischt	1 - 3 m	0,3 - 0,7 m
8 - 10	Sturm	34 - 55	hohe steile See, Wellen rollen, Gischtflug	3 - 6 m	0,7 - 1,2 m
11, 12	Orkan	> 56	schwere See, extremer Gischtflug,	6 - 10 m	1,2 - 1,5 m

Nichtmenschliche Spieler/innen-Charaktere

Allgemeines Eigenschaftsschema für nichtmenschliche Charaktere

Bei dem System zum Erstellen eines Spieler/innen-Charakters im Kapitel *Erschaffen einer Abenteurer/in-Figur* wurde von einer menschlichen Figur ausgegangen mit Eigenschaftswerten, wie sie die meisten Menschen auf der Erde aufweisen. Es soll aber auch möglich sein, Figuren zu spielen, deren Eigenschaften von den durchschnittlichen menschlichen abweichen, sei es als völlig andere Art wie Elben, Zwerge etc., sei es, dass zwischen Menschen verschiedener Regionen Unterschiede gemacht werden.

Deshalb gibt es in **Tjoste** das Prinzip, die relativen Basiseigenschaften in absolute umzurechnen, bei dem auch deutliche Abweichungen vom menschlichen „Standard“ möglich sind. Außerdem gibt es in **Tjoste** dazu ein allgemeines Schema zur Gestaltung nichtmenschlicher Charaktere, das im Folgenden beschrieben ist.

Dabei wird im Grundsatz angelegt, dass für jeden Vorteil, den eine Art durch ihre Eigenschaften erhält, auch ein Nachteil in Kauf genommen werden muss. Damit soll gewährleistet werden, dass die Wahl einer bestimmten nichtmenschlichen Art nicht automatisch Superfiguren schafft, die den menschlichen Spieler/innen-Charakteren von vornherein überlegen sind. Um eine insgesamt ausgeglichene Gestaltung möglich zu machen gibt es dafür eine Tabelle von Variationen, die nach positiver und negativer Wirkung sortiert sind. Es sind dann jeweils gleich viele Variationen mit vorteilhafter und mit nachteiliger Wirkung vorzunehmen.

Unveränderliche Eigenschaften

Ein Grundsatz bei **Tjoste** ist, dass **Logiktalent, Intuition und Magietalent** bei allen Arten gleich sind. Ebenfalls gibt es normalerweise keine Ausschlüsse beim Lernen von Fertigkeiten.

Außer acht gelassen werden bei der Variation ebenfalls die Werte für **Sympathiewert, Aussehen und Stimme**. Diese sind im Prinzip subjektiv, schon innerhalb der menschlichen Kulturen sind sie nicht unbedingt einheitlich und deswegen ist eine Abwandlung nicht sinnvoll. Im Rahmen eines geschlossenen Weltsystems ist es möglich die subjektive Einschätzung verschiedener anderer Humanoiden in Umrechnungsregeln zwischen den Arten und Kulturen zu fassen.

Eigenschaften mit Anrechnung

Ausgehend von den verschiedenen Berechnungsregeln für Menschen, kann bei einigen Eigenschaftswerten jeweils die

Basis und eventuell der Anrechnungsfaktor geändert werden. Dabei folgen die meisten Werte einem Schema:

$$\text{Eigenschaft} = \text{Basis} + \text{Faktor} \times \text{Würfelwurf} + \text{Sonstiges}$$

In diesem Schema können für nichtmenschliche Wesen die Werte von Basis und ggf. Faktor verändert werden. Bei den Basiseigenschaften gilt diese Regel für die Umrechnung der relativen in die absoluten Werte, hier wird variiert, indem die relativen Werte nach einem anderen Rechenschema in absolute Werte umgerechnet werden. Es haben also alle Spieler/innen-Charaktere relative Basiswerte von 1 bis 100, nur die absoluten Werte können sehr unterschiedlich sein. Dabei gelten für die verschiedenen Eigenschaften die folgenden Variationen:

Eigenschaft	Stufe - positive Variation	Stufe - negative Variation
Kr, Ges, Schn, Kons	Basis + 10 Faktor + 15/100	Basis - 10 Faktor - 15/100
Rv	Basis + 5	Basis - 5
Sb	Basis + 7 Faktor + 10/100	Basis - 7 Faktor - 10/100
KP	Basis + 10	Basis - 10
Bewegungsweiten (B-M / B-L / B-S)	+1 / +3 / +4 oder einzeln +3 / 0 / 0 0 / +9 / 0 0 / 0 / +12	-1 / -3 / -4 oder einzeln -3 / 0 / 0 0 / -9 / 0 0 / 0 / -12
psy Res, phs Res	Basis + 6	Basis - 6
Einmalige zusätzliche Technik (s.u.)	Einzelfall	--

Besondere angeborene Vorteile

Hat eine Art besondere Fertigkeiten, so sind diese ebenfalls in die Bewertungsbilanz einzubeziehen. Mögliche Fälle sind:

Besondere Techniken: Wird eine besondere Fertigkeit beherrscht, die aber im Prinzip Menschen ebenfalls möglich ist, so erfordert dieses keinen Ausgleich. Meistens ist es hier aber angebracht, diese Technik in das kulturelle Lernschema einzufügen und dafür andere herauszunehmen.

Beispiel: Eissekeln bei den Tran - kann von anderen durch Benutzen von Schlittschuhen und einem geeigneten Segelumhang ebenfalls gemacht werden.

Überlegene Anwendungswerte: Beherrscht eine Art eine bestimmte Technik so gut, dass sie hier deutlich höhere Anwendungswerte erzielt als Menschen, so ist dieses angemessen auszugleichen, z.B. bei erhöhten Bewegungsweiten. Dabei muss berücksichtigt werden, wie oft diese Überlegenheit in den üblichen Abenteuerszenarien überhaupt zum Tragen kommt. Entsprechend groß bzw. gering sollte dann auch der Ausgleich sein, der normalerweise in einem Abzug bei anderen Fertigkeitwerten besteht (z.B. bei den Standardbewegungsweiten).

Beispiele: Schwimmen bei Nixen - kommt nur sehr selten zum Tragen - kein Ausgleich; Klettern bei Arborier/innen: manchmal wichtig - Ausgleich B -0 / -2 / -4; Nachtsicht bei Lemurier/innen: Ausgleich durch schlechtere Tagessicht.

Einmalige zusätzliche Technik: Hat eine Art eine Bewegungstechnik o.ä., die den anderen aufgrund körperlicher Voraussetzungen völlig unmöglich ist, so ist diese entsprechend auszugleichen. Dieser Ausgleich sollte nur dann durch Streichen einer anderen Technik erfolgen, wenn dieses plausibel ist. Ansonsten sollte dieses je nach Vorteil, der daraus gezogen werden kann als ein bis vier positive Modifikationen im Eigenschaftsschema angerechnet werden.

Beispiel: Flugfähigkeit bei Elfen - zählt als zwei positive Modifikationen, da es zwar einmaliger Vorteil ist, allerdings können Elfen nur sehr kurz fliegen und dabei nicht viel Gepäck mitnehmen.

Neutrale Eigenschaften

Außer den oben beschriebenen Änderungen, gibt es auch Abwandlungen, die im Prinzip neutral sind, also keinen eindeutigen Vor- oder Nachteil bedeuten. Dazu gehören vor allem die Körperbau-Werte. Diese sollten sich immer an dem allgemeinen Schema orientieren:

Figur = 1W4 ± X + Funktion(Kr zu Schn)

Größe = Basis + Kr / X + Würfel - Y × Figur [cm]

Gewicht = (Größe[m])² × (15,5 + Kr/10+ Figur/2) [kg]

Die vorgegebene Abhängigkeit von LP und Abwehrbasis von den Körperwerten, sowie von TFK und HGW-Basis sollte unverändert beibehalten werden. Bei der Ermittlung der Körperwerte sollte eine realistische Abänderung im Sinne der folgenden Grundsätze erfolgen:

- Mit der Kompaktheit des Körpers (Figur) steigt im Normalfall auch die Robustheit, was am besten in einer gesteigerten Konstitution umgesetzt werden kann.
- Kraft und Größe bzw. Gewicht sind eng verbunden, weshalb kleine, zierliche Wesen im allgemeinen deutliche Einbußen bei Kraft haben große, kompakte Wesen haben Vorteile bei der Kraft.

Eine weitere mögliche Variation, liegt in der Robustheit der Haut. Dabei kann die Haut eine höhere Rüstungsklasse erhalten. Dieses ist aber am besten dadurch auszugleichen, dass auch die entsprechenden Nachteile in Kraftaufwand und eventuell Bewegungsweiten eingerechnet werden müssen. Eine zusätzlich getragene Rüstung wird dann auf den Rüstungsschutz der Haut dazu gerechnet (addiert). Dabei

erhöht sich der Kraftaufwand entsprechend der Differenz zwischen der Rüstung und dem nackten Zustand.

Einfluss auf die Fertigkeiten

Die veränderten Eigenschaften wirken sich im folgenden natürlich auf die angeborenen und kulturellen Fertigkeiten aus. Soll über diesen Einfluss aufgrund der Berechnungsregeln noch weitere Einflüsse eingebaut werden, so kann dieses in zwei verschiedenen Weisen erfolgen.

Zum einen kann eine angeborene / kulturelle Fertigkeit durch andere ersetzt werden. Dieses ist dann in den Beschreibungen dieser Wesens enthalten. Als andere Variationsmöglichkeit kann im Rahmen von weitergehenden kulturellen Lernschemata mit den an sich freien Lernpunkten auf die spezifischen Eigenschaften nichtmenschlicher Wesen, ihrer Kulturen und die sich daraus ergebenden abweichenden Fertigkeiten eingegangen werden.

Beim Lernen als Abenteurer/in kann sich ebenfalls die Abweichung deutlich bemerkbar machen. So führen Eigenschaftswerte außerhalb des menschlichen Variationsbereiches dazu, dass eine Figur besonders wirkungsvolle Waffen führen kann oder besonders günstig oder teuer bestimmte Fertigkeiten erlernt.

Beispiele Nichtmenschlicher Spieler/innen-Charaktere

In diesem Kapitel werden Beispiele für Wesen vorgestellt, die Menschen ähnlich genug sind, dass sie auch als Spieler/innen-Charaktere in Frage kommen. Diese werden hier und ansonsten in **Tjoste** unter dem Begriff **Humanoid** zusammengefasst. Dabei sind hier jeweils nur die Eigenschaften angegeben, die von den menschlichen abweichen. Um einen kompletten Werte-Satz für eine/n Humanoid/n zu erhalten, muss das im Kapitel *Erschaffen einer Abenteurer/in-Figur* vorgestellte Erschaffungsschema angewendet werden.

Die hier vorgestellten Wesen sind Beispiele für nichtmenschliche Charaktere, deren Arteigenschaften nach dem oben beschriebenen Variationssystem vorgenommen wurden. Bei ihnen sind auch kurze Bemerkungen zu typischen Kulturen und typischen Abenteurer/innen aus diesen Humanoiden-Arten gegeben. Diese sind lediglich als Anregungen zu verstehen - in einer konkreten Welt sollte auch zu nichtmenschlichen Völkern mehr als nur eine Klischeevorstellung existieren. Gerade für den Charakter nichtmenschlicher Humanoiden ist auch zu bedenken, dass Abenteurer/innen nicht unbedingt typische Vertreter/innen ihrer Herkunftskulturen sind.

Bei jeder Humanoiden-Art wird kurz angegeben, woher die Inspiration zu diesen Wesen kommt - das sonst übliche stillschweigende Abschreiben zwischen allen Fantasy-Werken soll so ein wenig durchbrochen werden.

Arborierinnen & Arborier

(Inspiration: Eigenkreation + Hella Menschel - Elinos)

Arborier/innen sind Humanoide von zierlichem Wuchs mit grünlicher, leicht pelziger Haut. Ihre Füße haben lange greiffähige Zehen, mit denen sie extrem gut klettern können, deshalb gehen sie meist Barfuß oder in leichten biegsamen, Socken-ähnlichen Mokassins. Ihre Arme sind etwas länger als bei Menschen. Sie sind etwas schwächer, dafür aber geschickter und schneller als Menschen.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\mathbf{Kr} = 40 + 35 / 100 \mathbf{Kr}(r)$$

$$\mathbf{Ges} = 60 + 50 / 100 \mathbf{Ges}(r)$$

$$\mathbf{Schn} = 60 + 65 / 100 \mathbf{Schn}(r)$$

$$\mathbf{Bewegungsweiten} -1 / -5 / -8$$

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\mathbf{Figur} = 1W4 + (\mathbf{Kr} - \mathbf{Schn}) / 10$$

$$\mathbf{Größe} = 125 + \mathbf{Kr} / 5 + 2W8 - 2 \times \mathbf{Figur} \text{ [cm]}$$

$$\mathbf{Gewicht} = (\mathbf{Größe[m]})^2 \times (15,5 + \mathbf{Kr}/10 + \mathbf{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen bis auf folgende Ausnahmen:

- In ihrem Fertigkeitsschema gilt:
 $\text{EW(Klettern)} = 30 + (\text{Ges}) / 10$
 $\text{EW(Baumklettern)} = 30 + (\text{Kr} + \text{Schn}) / 10$
 Laufen entfällt,
- Ihre Bewegungswerte beim Klettern liegen doppelt so hoch wie die anderer Humanoiden.
- Laufen erlernen Arborier/innen als 2. technische Bewegungsfertigkeit.

Arborier/innen leben in den Bäumen ausgedehnter Wälder. Dabei gibt es in den Bäumen Städte, Dörfer und Landwirtschaft (= „Baumwirtschaft“) wie in der menschlichen Kultur. Ihre Organisationsformen sind ebenso vielfältig wie die der Menschen.

Arborier/innen als Abenteurer/innen gibt es in ähnlicher Bandbreite wie menschliche Abenteurer/innen. Am häufigsten sind aber Geschicklichkeits betonte Ausrichtungen und Magier/innen.

Elbinnen & Elben

(Inspiration: J. R. R. Tolkien + Eigenkreation)

Elb/innen sind schlanke, relativ groß gewachsene Humanoide, sie sind etwas geschickter und schneller als Menschen, dafür aber nicht so kräftig. Sie wirken auf andere Humanoide aufgrund ihres feinen filigranen Äußeren meist sehr sympathisch.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\mathbf{Kr} = 50 + 35 / 100 \mathbf{Kr}(r)$$

$$\mathbf{Ges} = 60 + 50 / 100 \mathbf{Ges}(r)$$

$$\mathbf{Schn} = 60 + 50 / 100 \mathbf{Schn}(r)$$

$$\mathbf{Kons} = 50 + 35 / 100 \mathbf{Kons}(r)$$

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\mathbf{Figur} = 1W4 - 3 + (\mathbf{Kr} - \mathbf{Schn}) / 10$$

$$\mathbf{Größe} = 155 + \mathbf{Kr} / 4 + 2W12 - 2 \times \mathbf{Figur} \text{ [cm]}$$

$$\mathbf{Gewicht} = (\mathbf{Größe[m]})^2 \times (13,5 + \mathbf{Kr}/10 + \mathbf{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

$$\mathbf{Alter} = \mathbf{menschliches\ Alter} \times 3$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen.

Elb/innen leben fast immer in eigenen Völkern zum Teil aber auch vermischt mit Menschen. Die typischen Elbenvölker leben dabei deutlich naturverbundener als Menschen. Sie haben sich meist die Landschaft ihrer Wahl gesucht, und führen ein Leben, das mit dieser harmonisch verbunden ist, anstatt ihre Heimatländer umzugestalten, wie dieses Menschen tun.

Elb/innen als Abenteurer/innen sind häufig IdealistInnen, die ein höherer (edler ?) Zweck zu ihrem Leben treibt. Dabei finden sich unter ihnen viele Magier/innen und Waldläufer/innen.

Elfen

(Inspiration: div. Quellen)

Elfen (sing.: die Elfe / der Elf) sind extrem kleine Humanoide mit Körpergrößen von 26 bis 35 cm. Sie sind sehr schlank mit leicht elbenartigem Aussehen und besitzen kleine insektenartige Flügel, die sie für kurze Flüge nutzen können. Sie sind natürlich weit schwächer als Menschen, dafür aber geschickter und schneller.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\mathbf{Kr} = 10 + 5 / 100 \mathbf{Kr}(r)$$

$$\mathbf{Ges} = 80 + 65 / 100 \mathbf{Ges}(r)$$

$$\mathbf{Schn} = 70 + 65 / 100 \mathbf{Schn}(r)$$

$$\mathbf{Kons} = 40 + 35 / 100 \mathbf{Kons}(r)$$

$$\mathbf{Bewegungsweiten} -3 / 0 / 0$$

Elfenflug als einmaliger (3fach) Vorteil

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\mathbf{Figur} = 1W4 - 4 + \mathbf{Kr} / 2 - \mathbf{Schn} / 10$$

$$\mathbf{Größe} = 22 + \mathbf{Kr} / 3 + 1W4 - 1/2 \times \mathbf{Figur} \text{ [cm]}$$

$$\mathbf{Gewicht} = (\mathbf{Größe[m]})^2 \times (15,5 + \mathbf{Kr}/2 + \mathbf{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

$$\mathbf{Alter} = \mathbf{menschliches\ Alter} / 2$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen, zusätzlich können sie Fliegen. In ihrem Lernschema beim Erschaffen gilt:

Elfenflug (zur BF Bewegen) ersetzt Laufen,
Laufen ersetzt Klettern.

Elfenflug [SF]:

LKF: 1 Lehrgrenze: 70 [KFS]

Talent: 2 × Kons + 3 × Schn RKM: 0

Vor.: nur lernbar für Elfen

Basisfertigkeit: Bewegen

Beschreibung: Die technischen Werte entsprechen Laufen, Elfenflug kann ausschließlich von Elfen erlernt werden.

Die Bewegungsweiten entsprechen denen vom Laufen, für die Basis- und Zusatzzeiträume der drei Bewegungsweisen gilt:

3 Min. / 20 s	(Elfenflug-Gehen)
30 s / 5 s	(Elfenflug-Laufen)
5 s / --	(Elfenflug-Sprint)

$$\text{MGep. (Flug)} = \text{Kr} / 40$$

In Ruheposition liegen die Flügel flach am Rücken an, wobei sie etwa bis zur Mitte der Unterschenkel reichen. Erleiden Elfen kritische Beintreffer, so trifft dieses mit 30% Wahrscheinlichkeit den entsprechenden Flügel.

Zur Verdeutlichung hier ein paar typische Bewegungsgrenzen für Elfen (jeweils Basiszeiträume):

$$\text{B-M} / \text{B-L} / \text{B-S} = 5 / 23 / 44, \text{MGep. (Fl.)} = 0,35 \text{ kg}$$

ohne Gepäck:	Marsch-Flug (B5, 3 Min.):	180 m
	Laufen-Flug (B23, 30 s):	126 m
	Sprint-Flug (B44, 5 s):	44 m
0,6 kg Gepäck:	Marsch-Flug (B4, 2,4 Min.):	115 m
	Laufen-Flug (B20, 26 s):	104 m
	Sprint-Flug (B38, 4,3 s):	32 m

Steigflug: ein/e Elf/e kann je 20 Meter waagerechter Flugstrecke einen Meter an Flughöhe gewinnen, ohne dass es sie / ihn Kraft kostet. Will er / sie schneller aufsteigen, so kostet es sie / ihn je zusätzlichem Meter Höhengewinn jeweils $(1/50 \text{ KP-Maximum} + 1)$ KP. Maximal kann eine Elfe $(\text{Kr} - 4)$ Meter auf 20 Meter Flugstrecke steigen. Die KP-Abzüge sind jeweils innerhalb eines Fluges aufzusummieren und am Ende mathematisch zu runden.

Flughöhe: Höhere Atmosphärenschichten sind dünner, und bieten deswegen beim Flug weniger Auftrieb. Fliegt ein/e Elf/e extrem hoch, braucht sie deshalb mehr Kraft. Dabei erleidet ein/e Elf/e je 500 m Höhe Flughöhe über Meeresniveau durch den geringeren Auftrieb ca. 1 m Höhenverlust auf 20 m Flugstrecke, die ggf. durch entsprechenden Steigflug ausgeglichen werden müssen. Befindet sich eine Elfe zu hoch (z.B. im Hochgebirge), so kann sie schlimmstenfalls aufgrund der zu dünnen Luft überhaupt nicht mehr fliegen, allenfalls noch Hänge hinab gleiten. Um unverletzt zu landen darf sie höchstens 3 m je 20 m als Sinkflug-Geschwindigkeit haben, jeder weitere Meter Sinkgeschwindigkeit zählt wie ein Fall aus der entsprechenden Höhe!

Elfen sind typischerweise Waldbewohner/innen. Sie leben auf den Bäumen, ihre Kulturen unterscheiden sich nicht so sehr von den menschlichen. Neben Landstrichen wo Elfen die Hauptbevölkerung stellen gibt es auch zahlreiche Gegenden, wo einzelne, meist kleinere Elfenstämme in Regionen wohnen, die von anderen Humanoiden besiedelt sind. In diesen Fällen neigen die Elfen dazu, sehr zurückgezogen und versteckt zu leben.

Elfen, die als Abenteurer/innen in die Welt ziehen, sind häufig Magier/innen, da sie als Kämpfer/innen nur wenig Chancen unter den für sie gigantischen Mit-Humanoiden haben. Allerdings gibt es auch sehr erfolgreiche Spitzbüb/innen unter den Elfen.

Hobbiten & Hobbits

(Inspiration: J. R. R. Tolkien)

Hobbit/en, auch „Halblinge“ genannt, sind etwa Kinder-große Humanoiden, von großer Geschicklichkeit und Robustheit.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Kr} = 30 + 35 / 100 \text{ Kr}(r)$$

$$\text{Ges} = 80 + 50 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Kons} = 60 + 50 / 100 \text{ Kons}(r)$$

$$\text{KP-Basis: } -10$$

$$\text{Bewegungsweiten } -1 / -3 / -4$$

$$\text{phs Res: Basis } + 6$$

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1\text{W}4 + 1 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

$$\text{Größe} = 81 + \text{Kr} / 6 + 1\text{W}10 - 2 \times \text{Figur} \text{ [cm]}$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe[m]})^2 \times (15,5 + \text{Kr}/10 + \text{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen.

Hobbit/en leben in eigenen Ländern, sie bevorzugen als Wohnungen Erdhöhlen in Hügelhängen, die bekannten „Smials“. Hobbit/en gelten als bodenständig, aber das gilt auch für die meisten Menschen. Die meisten Hobbitländer liegen in klimatisch gemäßigten Gebieten und sind eher agrarisch orientiert mit nur kleinen Städten. Dabei gibt es nur selten stark ausgeprägte Regierungshierarchien, die meisten Länder haben eine Art bürgerliche Anarchie als Gesellschaftsform.

Hobbit/en als Abenteurer/innen sind selten, aber sie sind in allen Erscheinungsformen zu treffen. Zwar wirken Hobbitkrieger/innen auf den ersten Blick nicht sehr furchterregend, sie können aber mit den richtigen Waffen, die ihre höhere Geschicklichkeit zum Tragen bringen, durchaus auch für größere Humanoiden ernsthafte Gegner/innen sein.

Lemurierinnen & Lemurier

(Eigenkreation)

Lemurier/innen sind zierliche Menschenähnliche Wesen, die eigentlich nachts aktiv sind. Sie können nachts weit besser sehen als tagsüber. Außerdem sind sie geschickt und schnell, dafür aber weniger kräftig. Sie ähneln blassen Menschen mit ungewöhnlich großen Augen. Tagsüber müssen sie zum Schutz Sonnenbrillen tragen. Lemurier/innen haben ein impulsives Wesen.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Kr} = 30 + 35 / 100 \text{ Kr}(r)$$

$$\text{Ges} = 70 + 65 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Schn} = 60 + 65 / 100 \text{ Schn}(r)$$

$$\text{Sb: Basis } -5$$

$$\text{KP: Basis } -10$$

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1W4 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

$$\text{Größe} = 115 + \text{Kr} / 5 + 2W8 - 2 \times \text{Figur} \text{ [cm]}$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe[m]})^2 \times (15,5 + \text{Kr}/10 + \text{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen im Prinzip den menschlichen. Allerdings besitzen sie ein Nachtsehvermögen, das weit über dem anderer Humanoiden liegt. Bedingt durch eine Sehfähigkeit auch im Infrarotbereich (die tagsüber wirkungslos ist) sehen sie nachts bei Sternenlicht oder Mondlicht so gut wie andere tagsüber. Selbst bei völliger Dunkelheit können sie noch mit 50% der Standardsehfähigkeit sehen.

Dafür haben sie am Tag nur etwa 75% des Sehvermögens eines normalen Menschen, wenn sie eine Sonnenbrille tragen. Haben sie keinen Augenschutz, sinkt ihr Sehvermögen tagsüber sogar auf 25%.

Spursicht-nachts: Bei sehr frischen Spuren (jünger als ca. 20 Minuten bei nackten Füßen, 10 Minuten bei Schuhwerk) können Lemurier/innen diese nachts allein aufgrund der Infrarot-Strahlung der Abdrücke erkennen, ohne dabei Spurenlesen anwenden zu müssen.

Typische Modifikationen für Lemurier/innen:

WM-5 auf Wahrnehmung tagsüber, nachts völlig ohne Abzüge bzw. WM+10 gegenüber normalen Humanoiden. Analoge Regelungen bei Geländelauf und ähnlichen Situationen, bei denen es auf das Sehvermögen ankommt.

Lemurier/innen leben in kleinen Stammesgemeinschaften in Waldregionen. Sie sind dabei normalerweise Nacht-aktiv und leben als Jäger. Landwirtschaft betreiben sie nur selten und nur in Regionen, wo das Sammeln von Waldfrüchten nicht genug Ertrag bringt. Ihre Stämme vermeiden normalerweise jeden Kontakt mit anderen Humanoiden.

Lemurier/innen als Abenteurer/innen sind selten. Es fällt ihnen leicht, sich auf einen Tages-Lebensrhythmus umzustellen, sie ziehen aber nächtliche Aktionen vor. Sie sind oft Waldläufer/innen oder Spitzbüb/innen, es gibt aber auch Magier/innen unter ihnen.

Mri

(Inspiration: C. J. Cherryh: Die sterbenden Sonnen)

Mri sind äußerlich fast menschliche Humanoide. Sie haben eine leicht bronzene Hauttönung und praktisch immer blond-bronzene Haare. Ihre Augen besitzen eine Nickhaut, die sie vor Staub schützen kann. Sie sind Menschen an Schnelligkeit und Geschicklichkeit überlegen allerdings sind sie weit empfindlicher gegen Magie.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Kr} = 40 + 50 / 100 \text{ Kr}(r)$$

$$\text{Ges} = 60 + 65 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Schn} = 50 + 65 / 100 \text{ Schn}(r)$$

beide Resistenzen: Basis -6

Rv: Basis +5

Sb: Basis -7

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1W4 - 2 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

$$\text{Größe} = (148 + \text{Kr} / 4 + 2W12 - 2 \times \text{Figur}) \text{ [cm]}$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe[m]})^2 \times (14,5 + \text{Kr}/10 + \text{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen, allerdings weisen sie noch zwei weitere Unterschiede in den Eigenschaften auf:

- Der Panikreflex eines / einer Mri ist normalerweise Angriff und nicht Flucht (Anwenden bei verpatzten Selbstbeherrschungswürfen!).
- Ihre Nickhäute sorgen dafür, dass sie in Situationen, wo andere durch Staubflug oder ähnliches kurzzeitig nichts sehen können, immer ca. 50 % des Sehvermögens behalten. Dieser Vorteil kommt allerdings nicht zum Tragen, wenn ein/e Mri durch grelles Licht geblendet wird.

Mri leben in einer streng gegliederten Kastengesellschaft in ihren Wüstenfestungen, die sie Edun nennen. Es gibt drei Kasten: Das Kel, die Krieger/innenkaste, das Sen, die Kaste der Weisen und das Kath, die Kaste der Frauen (die nicht zu Kel oder Sen gehören) und Kinder. Jedes Edun ist ein massiver Gebäudeblock mit je einem Turm an den vier Ecken. Jeder Turm ist Wohnsitz einer der drei Kasten, der vierte ist Wohnsitz der She'pan, der Herrscherin des Edun, die immer eine Frau ist, die aus dem Sen stammt. Jede Kaste hat ihre Farbe, die sie ausschließlich trägt: Schwarz das Kel, Gold / Gelb das Sen und Blau das Kath, die She'pan trägt weisgoldene Gewänder.

Mri als Abenteurer/innen sind meist Krieger/innen (Kel'en (männlich) bzw. Kel'e'en (weiblich)) die in Verbannung oder mit einem Auftrag auf Wanderschaft sind. Seltener findet mensch auch Magier/innen, entweder eindeutige Kampf-Magier/innen aus dem Kel oder eher als Gelehrte orientierte aus dem Sen (Sen'en / Sen'e'en).

Nixen & Nixer

(Inspiration: div. Quellen + Eigenkreation)

Nixen/r sind Menschenähnliche luftatmende Humanoide, die normalerweise im Wasser und auf den Küsten leben, ähnlich wie Robben. Ihre Füße ähneln eher Flossen, sind aber auch zum Gehen an Land zu gebrauchen. Ihre Hände haben Schwimmhäute zwischen den Fingern. Sie sind etwas kräftiger als Menschen aber dafür etwas ungeschickter. Sie sind meist groß und eher schlank gebaut

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Kr} = 60 + 65 / 100 \text{ Kr}(r)$$

$$\text{Ges} = 40 + 50 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Kons} = 60 + 50 / 100 \text{ Kons}(r)$$

Rv: Basis -5

Bewegungsweiten -1 / -3 / -4

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1W4 - 4 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

$$\text{Größe} = (160 + \text{Kr} / 4 + 2W12 - 2 \times \text{Figur}) \text{ [cm]}$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe[m]})^2 \times (13,5 + \text{Kr}/12 + \text{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

Haut wie Textilrüstung: RS+2, +1KP

$$\text{Alter} = \text{menschliches Alter} \times 2$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen bis auf folgende Ausnahmen:

- In ihrem Fertigkeitsschema gilt:
Schwimmen + Bewegen-Wasser ersetzt die Fertigkeit Laufen + Bewegen,
Bewegen ersetzt Klettern,
Tauchen ersetzt Springen.
- Ihre Bewegungswerte bei allen Bewegungsarten im Wasser liegen doppelt so hoch wie die anderer Humanoiden, ebenso ihre Tauchzeiten.
- Ein/e Nixe/r muss jeden zweiten Tag ein Vollbad von 30 Minuten Dauer nehmen, um nicht auszutrocknen. Versäumt er / sie dieses, so sinkt die Konstitution je Tag um 5 Punkte. Diese Verluste drücken sich entsprechend in den abhängigen Eigenschaften aus. Diese Verluste können erst durch ein Vollbad regeneriert werden, mit 5 Punkten je Stunde. Bei dieser Regelung zählt eine Stunde intensives Duschen wie halbe Stunde Vollbad. Dabei ist es egal ob das Wasser salzig ist oder nicht.

Nixen/r leben meist in einem Wechsel von Einzelgängertum und Gruppenleben in Meeren oder Seen. Sie sind dabei in Clänen organisiert, die jeweils einen zentralen Ort haben, an dem sich regelmäßig getroffen wird. Einige dieser Orte haben sich zu stadähnlichen Gebilden entwickelt, die teils über teils unter Wasser liegen. Nixen/r benutzen dabei ebenso viele Werkzeuge wie die landlebenden Humanoiden, wobei natürlich bei ihnen die Wasserfestigkeit der Gegenstände eine wesentliche Rolle spielt. Meist sind dabei alle Sachen wasserfest, so dass keine wasserdichte Aufbewahrung nötig ist. Sie fühlen sich besonders wohl bei Temperaturen von 0 bis 20°C.

Nixen/r als Abenteurer/innen treten in allen auch sonst bekannten Formen auf. Sie bewegen sich dabei selten in Gebieten ohne zahlreiche Wasservorkommen und ziehen kalte Regionen, allerdings ohne Frost, vor.

Nominnen & Nomen

(Inspiration: Terry Pratchett, Nomen-Trilogie)

Nom/innen sind extrem kleine ZwergInnen mit Körpergrößen um 30 cm. Sie haben dabei eine sehr stämmige Gestalt, die wegen ihrer Kleinheit aber nicht pummelig wirkt. Sie sind natürlich weit schwächer als Menschen, dafür aber ungleich schneller, selbst der / die trägste Nom/in handelt schneller als ein flinker Mensch und hängt ihn im Sprint fast immer ab.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Kr} = 20 + 5 / 100 \text{ Kr}(r)$$

$$\text{Ges} = 60 + 50 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Schn} = 110 + 50 / 100 \text{ Schn}(r)$$

$$\text{Bewegungsweiten} -3 / 0 / 0$$

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1W4 + 8 + \text{Kr} / 2 - \text{Schn} / 10$$

$$\text{Größe} = 23 + \text{Kr} / 3 + 1W6 - 1/2 \times \text{Figur} \text{ [cm]}$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe[m]})^2 \times (15,5 + \text{Kr}/3 + \text{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

$$\text{Alter} = \text{menschliches Alter} / 2$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen.

Nomen leben nicht nur in eigenen Kulturen, sondern auch unter den größeren Humanoiden. Dort existieren sie meist sehr versteckt und sind für die meisten Mitwesen nur ein Gerücht („Wichtelmännchen“). Der / die typische Nom/in zeichnet sich durch eine gewisse Sturheit aus, die bei einigen bis zur völlig kompromisslosen Befolgung alter Regeln geht. Nom/innen neigen dazu, alles wörtlich zu nehmen. Oft sind es aber auch gerade diese Eigenschaften, die Nom/innen hinaus treiben, die sie nicht haben.

Nom/innen, die als Abenteurer/innen in die Welt ziehen, sind häufig Magier/innen, da sie als Kämpfer/innen nur wenig Chancen unter den für sie gigantischen Mit-Humanoiden haben. Allerdings gibt es auch sehr erfolgreiche Spitzbüb/innen unter den Nom/innen.

Orkinnen & Orks

(Inspiration: J. R. R. Tolkien)

Ork/innen sind gedrungene Humanoide von etwas geringerer Geschicklichkeit und Schnelligkeit, aber großer Ausdauer. Ihre untersetzte Gestalt und ihr gröberes Äußeres lässt sie anderen oft unsympathischer erscheinen.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Ges} = 40 + 35 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Schn} = 40 + 50 / 100 \text{ Schn}(r)$$

$$\text{Kons} = 80 + 50 / 100 \text{ Kons}(r)$$

$$\text{Bewegungsweiten} +1 / +2 / \pm 0$$

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1W4 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

$$\text{Größe} = 134 + \text{Kr} / 4 + 2W8 - 2 \times \text{Figur} \text{ [cm]}$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe[m]})^2 \times (15,5 + \text{Kr}/10 + \text{Figur}/2) \text{ [kg]}$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen.

Ork/innen leben meist in nomadischen Völkern in Steppen und teilweise auch Wüstenregionen. Da sie in schwierigeren Regionen als Elb/innen leben ist ihr Verhältnis zur Natur weniger romantisch, aber eigentlich nicht weniger eng verbunden. Als Nomaden sind sie meist in Clans, Horden und Stämmen organisiert.

Ork/innen als Abenteurer/innen sind selten, weil sie häufig auf rassistische Vorurteile stoßen. Wo sie auftreten, sind sie meist Jäger/innen oder Schaman/innen

Steintrollinnen & Steintrolle

(Inspiration: div. Quellen - Hella Menschel, Elinos)

Steintrolle sind große Humanoide mit Haut von steiniger Farbe und Konsistenz, die eine Größe von 210 bis 240 cm erreichen. Ihre Haut wirkt oberflächlich betrachtet wie Granit. Sie sind enorm kräftig, aber langsamer und ungeschickter als die meisten anderen Humanoiden.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Kr} = 100 + 50 / 100 \text{ Kr}(r)$$

$$\text{Ges} = 40 + 35 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Schn} = 30 + 35 / 100 \text{ Schn}(r)$$

$$\text{Kons} = 60 + 50 / 100 \text{ Kons}(r)$$

Rv: Basis -5

Bewegungsweiten: s. Haut

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1W4 - 5 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

$$\text{Größe} = 180 + \text{Kr} / 3 + 2W12 - 3 \times \text{Figur} [\text{cm}]$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe}[\text{m}])^2 \times (13,5 + \text{Kr}/12 + \text{Figur}/2) [\text{kg}]$$

Haut wie Lederrüstung: RS+4, +2KP, B-L -1, B-S -2

$$\text{Alter} = \text{menschliches Alter} \times 3$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen.

Steintroll/innen leben meist in städtischen Wüstenkulturen. Sie sind oft sehr Hierarchie bewusst und politisch als Fürstentümer oder oligarchische Demokratien organisiert.

Steintroll/innen als Abenteurer/innen sind oft Kämpfer/innen, deren überragende Kräfte sie zu gefürchteten Gegner/innen macht - ein/e typische/r Steintroll/in schwingt ein menschliches Bihänder-Schwert als Eineinhalbhänder. Aber auch Magier/innen finden sich unter Abenteurer/innen dieser Art. Auch sie leiden oft unter rassistischen Vorurteilen, die aber meist niemand laut auszusprechen wagt.

Tranen & Tran

(Inspiration: Alan Dean Foster, Tran-Ky-Ky Romane)

Tran/en sind Bewohner extrem arktischer Regionen, die sich eigentlich nur bei Temperaturen von -30°C bis 0°C richtig wohl fühlen. Sie sind breit gebaut, schwächer aber geschickter als Menschen und haben einen Körperpelz. Ihre besonderen Eigenschaften sind ihre „Chiv“ und ihr „Dan“, erstere sind zu Schlittschuhkufen gebogene Fußnägel, letzteres eine Segel-flächige Haut zwischen Körper und Armen, die es ihnen ermöglicht auf ihren Kufenzehen zu segeln. Ihre Gesichtszüge sind Katzen-ähnlich.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Kr} = 40 + 35 / 100 \text{ Kr}(r)$$

$$\text{Ges} = 70 + 50 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Schn} = 70 + 50 / 100 \text{ Schn}(r)$$

$$\text{Kons} = 50 + 35 / 100 \text{ Kons}(r)$$

KP-Basis -10

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1W4 + 4 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

$$\text{Größe} = 139 + \text{Kr} / 4 + 2W8 - 2 \times \text{Figur} [\text{cm}]$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe}[\text{m}])^2 \times (13,5 + \text{Kr}/10 + \text{Figur}/2) [\text{kg}]$$

Ihre Fertigkeiten weichen in den folgenden Punkten von den menschlichen ab:

- Statt Laufen und Klettern beherrschen sie Schlittschuhlaufen und Eissekeln mit entsprechenden Werten.

Eissekeln: Diese Fertigkeit wird analog wie Segeln mit Segelschlitten gespielt, allerdings beträgt die Bewegungsweite (Windstärke(nach Beaufort-Skala) \times B-M(Schlittschuhlaufen)). Die maximale Geschwindigkeit erreicht ein Tran bei $((\text{Kraft} + \text{EW}(\text{Eissekeln})) / 20) + 3$ Windstärken. Diese Technik kostet ein/e Tran/in keine Kraft, egal wie lange sie / er sie ausübt! Eissekeln hat die gleichen Lernkostenwerte wie Klettern. Es kann auch von Nicht-Tran erlernt werden, die aber zu seiner Ausübung normalerweise Schlittschuhe und einen „Segelumhang“ benötigen.

Gehen: „Normales“ Gehen ist für die Tran in *Bewegen* enthalten, speziell *Laufen* erlernen sie wie eine technische Bewegungsfertigkeit, dieses geschieht im Normalfall als zweite Bewegungsfertigkeit bei den variablen kulturellen Fertigkeiten. Zum Gehen über längere Strecken benötigt sie / er spezielle Schuhe mit dicken Sohlen, in denen die Chiv stecken. Geht ein/e Tran/in längere strecken ohne Schuhe, stumpfen ihre Chiv ab und müssen nachgeschärft werden.

Tran leben meistens in Stadtstaaten, die auf kleinen Inseln im Eis liegen. Sie ernähren sich von Eispflanzen und Jagd und treiben Handel mit Segelflößen. Die meisten Städte werden von einer Adelsschicht regiert, einige auch von den Gilden der Kaufleute.

Tran/en als Abenteurer/innen sind selten, meist finden sie sich nur in kälteren Regionen. Die Bandbreite der Typen entspricht den menschlichen.

Zwerginnen & Zwerge

(Inspiration: div. Quellen - J. R. R. Tolkien)

Zwerg/innen sind kleine gedrungene Humanoide von großer Geschicklichkeit und Ausdauer. Die meisten Zwerg/innen haben Bärte - auch die weiblichen. Sie machen auf andere meist einen etwas griesgrämigen Eindruck.

Die Abweichungen im Werteschema betragen:

$$\text{Ges} = 70 + 50 / 100 \text{ Ges}(r)$$

$$\text{Schn} = 40 + 35 / 100 \text{ Schn}(r)$$

$$\text{Kons} = 70 + 50 / 100 \text{ Kons}(r)$$

Sb: Basis -5

Bewegungsweiten 0 / 0 / -12

Dabei bestimmen sich ihre Körperwerte wie folgt:

$$\text{Figur} = 1W4 - 1 + (\text{Kr} - \text{Schn}) / 10$$

$$\text{Größe} = 98 + \text{Kr} / 4 + 2W6 - \text{Figur} [\text{cm}]$$

$$\text{Gewicht} = (\text{Größe}[\text{m}])^2 \times (16,5 + \text{Kr}/10 + \text{Figur}/2) [\text{kg}]$$

Haut wie Textiltrüstung: RS+2, +1KP

$$\text{Alter} = \text{menschliches Alter} \times 2$$

Ihre Fertigkeiten entsprechen den menschlichen.

Zwerg/innen sind die Bergbewohner/innen schlechthin. Bergbau, Edelsteinschleiferei und Schmiedekunst sind ihre Domänen. Sie leben meist in streng hierarchisch nach Alter organisierten Clänen und Stämmen in städtischer Struktur

über oder unter der Erde. Wenn es möglich ist, ziehen sie es vor, Lebensmittel zu erhandeln statt sie selber anzubauen.

Zwerg/innen als Abenteurer/innen sind meist Krieger, die ihre Goldgier oder Abenteuerlust in die Welt treibt. Für Abenteurer/innen sind sie meist ausgesprochen konservativ.

Magische Gegenstände

Beispiele Magischer Alltagsgegenstände

Ein bei vielen Fantasy-Weltentwürfen übersehener Aspekt, ist der Einfluss der Magie auf das Alltagsleben dieser Welt. Dieses wird oft mit einer Scheu der Normalbevölkerung vor Magie im Allgemeinen begründet, die aber kaum in Übereinstimmung mit dem permanenten Auftreten magie-fähiger Personen zu bringen ist.

Im folgenden soll ein kleine Andeutung gegeben werden, was Magie an Gegenständen herstellen kann, die nicht nur für Kriege zu gebrauchen sind, sondern zum Teil recht alltäglichen Zwecken dienen.

Magisch produzierte Gegenstände

Aus dem Magiesystem von **Tjoste** ergeben sich zwei grundsätzliche Möglichkeiten, wie Magie im Alltag auftaucht. Zum einen können mit Magie Gegenstände hergestellt werden, die normale Handwerker nicht produzieren können. Diese treten meistens auch in unser Realwelt nicht auf, liefern aber durchaus neue Aspekte des Alltagslebens, auch wenn sie nicht im eigentlichen Sinne magisch sind. Diese können von niedergelassenen Magier/innen niedriger Stufe hergestellt werden, die als eine Art Edelhandwerker/innen ihr Einkommen aus dem Verkauf magisch hergestellter Ware beziehen. Dabei verdienen sie gut als Akademiker/innen, die Ware ist aber durchaus für weite Teile der Bevölkerung erschwinglich.

Metallgewebe

Metall lässt sich zwar leicht zu feinen Drähten ausspannen, diese sind aber nicht wie Garne verarbeitbar. Etwas anders ist es aber, wenn aus Garnen produzierte Stoffe nachträglich in Metall verwandelt werden. Dieses geschieht mit einem einfachen Umwandlungs-Zauber z.B. Erde(= Pflanzenfaser) zu Metall(-draht). Solche Stoffe sind zwar steifer und schwerer als normale Textilien, aber auch deutlich robuster. Auf diese Weise lassen sich leichte Panzerhemden, robuste Säcke etc. herstellen.

Einfache Metallgewebe kosten etwa 2 GS je Quadratmeter mehr als der Ausgangsstoff, aus dem sie hergestellt wurden.

Werden auf diese Weise Rüstungsteile verändert, so steigen sie normalerweise in die nächst-höhere Rüstungsklasse, und zwar in allen Aspekten (auch den Behinderungen). Sehr wenige Meister dieser Herstellung sind in der Lage Stoffe so in Metalle umzuwandeln, dass Rüstungen dabei nur im Schutz ansteigen. Dazu muss die Umwandlung in ein Gemisch aus verschiedenen leichten und harten Metallen erfolgen, die nach ausgeklügelten Mustern ineinander verwoben sind. Eine solche Umwandlung erfordert ein Vielzahl von Zaubern und hohe Handwerkskunst. Solche Rüstungen sind fast so selten wie echt magische Gegenstände und kosten etwa 100 - 200 GS. Im Prinzip gibt es dabei Textilrüstungen, mit dem Schutz von Lederrüstungen, Lederrüstungen mit dem

Schutz von Kettenhemden oder aber auch normale Kleidung, die wie eine Textiltrüstung wirkt.

Pseudoglas

Pseudoglas sind durchsichtige Platten, aus praktisch beliebigem Material. Meist sind es dünn ausgewalzte Bleche, die anschließend von einem / r Magier/in durchsichtig gemacht wurden. Ihre optischen Eigenschaften entsprechen denen von Glas, meist ist die Oberfläche aber nicht so glatt wie bei modernem Glas, so dass mensch durch sie leicht verschwommen sieht.

Eine andere Variante ist, dass einzelne Bestandteile eines größeren Gegenstandes später durchsichtig gemacht wurden, z.B. Planken eines Schiffes zu Bullaugen umgewandelt wurden. Bei solchen Varianten ist zu bedenken, dass bei Holz durch Dreck, der in der Maserung festsetzt, meist das „Glas“ leicht trübe ist.

Kosten für eine Scheibe von 50 × 50 cm ca. 7 SL.

Regenmäntel und Zeltplanen

Durch Magie können gewebte Stoffe nach ihrer Verarbeitung so verändert werden, dass sie absolut wasserdicht sind. Dazu werden am Ende der Herstellung durch einen Umformzauber die Poren von Gewebe und Nähten zu einer geschlossenen Oberfläche verschlossen. Dabei ist der Ausgangsstoff im Prinzip beliebig, solange er feinmaschig genug ist.

Ein so behandeltes Kleidungsstück etc. kostet ungefähr 5 bis 10 SL mehr als entsprechende unbehandelte Kleidung.

Echt magische Gegenstände

Die andere Möglichkeit sind magische Gegenstände, die zu ganz alltäglichen Zwecken gebaut wurden, wobei sie oft wesentlich anspruchsloser in der Herstellung sind als magische Waffen oder andere magische Supergegenstände. Diese Ware kann nur von Großmagier/innen (permanent magische Ware) oder von Magier/innen höherer Stufen (einmalig magische Gegenstände) hergestellt werden. Sie sind deshalb sehr teuer (insbesondere permanent magische Dinge), aber für die wohlhabende Oberschicht sind sie durchaus bezahlbar und als echtes Luxusgut auch sehr begehrt.

Nur wenige Magier/innen der höheren Stufen haben kommerzielle Interessen, sie verkaufen solche Gegenstände höchstens, wenn sie ihre Forschungsvorhaben finanzieren müssen. Deshalb werden solche magischen Gegenstände nur selten hergestellt und verkauft. Meist ist weniger ihr hoher Preis das Problem bei der Besorgung, als die Tatsache, dass sie praktisch nie zum freien Verkauf angeboten werden.

Fernrohre, Nachtsichtgeräte und Mikroskope

Magische Fernrohre bestehen aus einigen hintereinander geschalteten *Sinn-Verstärkung* Zaubern, die auf die Fernsicht wirken. Sie sind von der Form her völlig frei gestaltbar, weshalb die meisten die Form einer Brille oder eines Mono-

kels haben. Manche sind auch als Ansteckclip oder Halskette gebaut.

Die meisten müssen mit einem Knopf oder ähnlichen in Betrieb gesetzt werden, und wirken dann für eine Zeit von 10 bis 60 Minuten. Meist dauert das Wiederaufladen etwa doppelt soviel Zeit. Ganz seltene magische Fernrohre sind in ihrer Wirkung praktisch permanent.

Ein magisches Fernrohr kostet etwa 20 GS je 10 Minuten Betriebsdauer, dauerhafte Fernrohre haben Preise von 250 bis 1000 GS. Völlig gleichartig werden auch magische Mikroskope und Nachtsichtgeräte gebaut, ihre Preise sind im Prinzip gleich. Bei Geräten mit kombinierten Wirkungen addieren sich die Kosten.

Patentzelte

Eine raffinierte Anwendung von Hoher Magie sind Patentzelte. Diese sind Zeltkonstruktionen, die zusätzlich einen Wachstums und Schrumpfungsauber eingebaut haben. Dieser sitzt meist in einer der Stangen. Damit kann das Zelt normalerweise um den Faktor 3 bis 5 (bei den Längenmaßen, das Gewicht reduziert sich dann sogar auf nur 4% bis 1%) eingeschrumpft werden, um es besonders Platz- und gewichtssparend zu verpacken.

Patentzelte kosten meist etwa 500 bis 2000 GS und sind entweder Zelte der Luxusklasse, die im Auftrag höherer Adliger erschaffen wurden, oder aber extrem kleine Wanderzelte für 1 bis 3 Personen, die von Magier/innen für ihre eigenen Zwecke hergestellt wurden.

Rucksäcke mit magischem Zusatzfach

Ebenfalls mit Verkleinerungs-Zauber arbeiten Rucksäcke, die ein magisches Zusatzfach haben. In diesem werden Gegenstände nach Auslösen des Zaubers verkleinert. Dabei gibt es aber meist Beschränkungen auf die Anzahl von Gegenständen und auf ihre Materiearten. Typische Beispiele sind Fächer für Stein / Metall von bis zu 50 Gegenständen. Diese können als magisch verkleinerte Geldbörse benutzt werden.

Solche Verkleinerungs-Fächer kosten etwa 100 - 400 GS, sie benötigen meist etwa ein Stunde Aufladezeit.

Wasserkocher / Kochtöpfe

Fast jedes bessere magische Labor hat einen magischen Wasserkocher. Dieses ist meist ein Topf von 1 bis 3 Litern Fassungsvermögen, der auf Knopfdruck Wasser zum Kochen bringt. Die Magier/innen nutzen diese Geräte meist zur Herstellung von Kaffee oder Tee.

Ab und zu werden diese Wasserkocher an andere verkauft und die Magier/innen basteln einen Neuen (beliebte Aufgabe für frisch gebackene Großmagier/innen). Da sie aber nie in größeren Mengen zum Verkauf hergestellt werden sind sie selten und entsprechend teuer.

Ein Wasserkocher kostet 100 - 400 GS, typische Aufladezeit: ca. 15 Min.

Klassische magische Gegenstände

Im Gegensatz zu den im vorigen Kapitel behandelten magischen Gegenständen des Alltagslebens, sind hier magische Gegenstände behandelt, die speziell für ihren nicht-alltäglichen Einsatz gebaut wurden.

Viele dieser „Gegenstände“ sind ortsfest installierte Dauerzauber, wie z.B. magische Geheimtüren. Im folgenden beschränken sich die Ausführungen im wesentlichen auf die transportablen magischen Utensilien.

Heiltränke

Die klassischen magischen Einmal-Gegenstände sind Heiltränke. Dies ist nichts anderes als eine beliebige Flüssigkeit, an die ein Heilungs-Zauber gebunden wurde. Beim Trinken lösen sie eine magische Heilung aus. Sie können auch von höhergradigen Universal-Magier/innen mit den entsprechenden Fertigkeiten hergestellt werden. Ihr Problem ist die geringe Haltbarkeit die typischer Weise nur 3 bis 14 Tage beträgt. Deshalb werden sie nur selten frei verkauft, sondern nach Auftrag hergestellt. Dabei haben nur wenige Leute die Beziehungen zu Magier/innen, die solche Heiltränke herstellen. Typische Werte sind:

magische Wirkung: $((W\% / 3) + 1)$ LP, dazu noch $((100 - AEW(\text{phs Res})) / 3)$ LP, wenn diese Differenz positiv ist;
Haltbarkeit: $2W\% + 50$ bis $2W\% + 150$ Stunden.

Geschieht die Herstellung nicht als Freundschaftsdienst, so kostet ein Heiltrank etwa 2 GS je Tag Haltbarkeit. Soll eine Mindestheilung garantiert werden, so kostet dieses je garantierter 3 LP zusätzlich 1 GS.

Magische Gifte

Magische Gifte sind meist nichts anderes als die Umkehrung der Heiltränke. Kontakt mit dem Gift löst einen Schädigungs-Zauber aus, typischer Weise der Zauber Verwunden, aber auch die Stufen Koma oder Tod werden verwendet. Ansonsten gelten dieselben Einschränkungen wie bei Heiltränken. Typische Werte sind:

magische Wirkung: $((W\% + 100 - AEW(\text{phs Res})) / 4)$ LP+KP, je nach Qualität noch +0 bis +10 LP+KP Schaden;
Haltbarkeit: $2W\% + 50$ bis $2W\% + 150$ Stunden.

Wird der Zauber Koma bzw. Tod angewendet, tritt die entsprechende Wirkung bei Scheitern des AEW(phs Res) gegen den Angriffswert $W\% + 80$ bis $W\% + 120$ ein.

Solche Gifte werden nie offen gehandelt. Sollte eines auf dem illegalen Markt landen, so kostet es etwa 5 GS je Tag Haltbarkeit und zusätzlich ca. 3 GS je garantierten 5 LP+KP Schaden.

Magisch verstärkte Waffen

Waffen können durch Magie in ihrer Wirksamkeit gesteigert werden. Dafür gibt es zwei Wege, die unten beschrieben sind. Da solche Waffen zu den seltensten Gegenständen

der großen Magie gehören, sind sie praktisch nie im Handel zu kriegen, ihr Wert bemisst sich je nach Wirksamkeit in Tausenden bis Zig-Tausenden GS.

Eigenschaftsmanipulation

Die eine Möglichkeit magischer Waffen besteht darin, die Eigenschaften der benutzenden Person zu verbessern. Durch Steigerung von Kraft, Geschicklichkeit und / oder Schnelligkeit können die Kampfwerte der Person verbessert werden.

Die meisten dieser Waffen wurden speziell für Einzelpersonen gefertigt. Sie weisen deshalb einen bestimmten natürlichen sehr hohen Schadenswert auf und sind mit den entsprechenden Eigenschaftsverbesserungs-Zaubern ausgerüstet, die ihrem/r ursprünglichen Besitzer/in ermöglichen diese Waffe tatsächlich einzusetzen. Die Magie wird meistens durch das Halten der Waffe am Griff ausgelöst.

Typische Werte sind, wenn diese z.B. für einen Menschen konzipiert wurden:

Kampfstärke: knapp über der Grenze für Menschen, ca. 4 bis 10 Punkte;

magische Wirkung: waffenrelevante Eigenschaften auf nötige Werte angehoben (meist Max. + 10 bis +30).

alternative Wirksamkeit: Beschleunigungszauber auf zwei bis dreifache Schnelligkeit (mehrere Angriffe!!).

Schädigungs-Zauber

Die gefährlichere Variante der magischen Waffen besitzt einen Schädigungs-Zauber, der bei einem Treffer ausgelöst wird. Meist ist dieses der Zauber Verwunden. Diese Kategorie wird von den meisten Humanoiden als „schwarze Waffenmagie“ bezeichnet und sehr misstrauisch betrachtet.

Die Magie dieser Waffen unterliegt meist einer magischen Beschleunigung, so dass sie sofort oder innerhalb weniger Sekunden nach einem schweren Treffer wirkt. Typische Werte sind:

Auslösedauer: 2 bis 10 Sekunden;

Auslöseschwelle: Berühren der Klinge / Hautkontakt der Klinge / echte Verwundung mit der Klinge;

magische Zusatzwirkung: (W% + 100 - AEW(phys Res)) / 4) LP+KP Schaden;

magischer Angriffswert: W% + 80 bis W% + 120.

Solche Waffen sind nicht nur bei der Benutzung gefährlich. Je nachdem wie hoch die Auslöseschwelle des Zaubers gelegt wurde, kann auch schon ein versehentliches Berühren der Waffenklinge zu einem Auslösen des Zaubers führen. Meist haben sie spezielle Waffenscheiden mit zusätzlichen Schutzzaubern.

Schutzamulette

Schutzamulette gibt es in vielen Formen, oft sind sie in Form religiöser Symbole zu finden. Sie enthalten einen Störzauber, der den Resistenzwurf gegen Magie erhöht. Dabei gibt es sowohl Amulette, die gegen eine bestimmte Art

von Magie schützt, als auch solche, die gegen jede Magie schützen. Da die Störwirkung auch Magie der amuletttragenden Person stört, gibt es auch Amulett-Typen, deren Magie abschaltbar ist.

Typische Werte für Amulette sind:

Wirksamkeit: WM+5 bis WM+20 auf die Resistenz, bzw. entsprechend WM-X auf den Spruch. Normalerweise werden deshalb Sprüche, deren AEW durch die negative Modifikation des Amuletts unter 100 rutscht, völlig unwirksam ohne dass ein AEW(Resistenz) nötig wird.

Wirkungsbereich: - alle Magie
- nur psy. / phs. Magie
- bestimmte Spruchliste (bzw. entsprechende Magie)

Die Preise liegen bei etwa 10 GS je WM+1 auf die Resistenzen bei Universalamuletten. Bei eingeschränkten Amuletten reduziert sich der Preis auf ca. 8 GS (psy. / phs.) bzw. 6 GS (Liste) je WM+1.

Professionelle Magische Geheimtüren

Die professionelle magische Geheimtür (PMG) ist den meisten Magiekundigen bekannt, was einem im Ernstfall aber nicht viel nützt.

Sie besteht aus einem fest installierten magischen Gerät, das nach seiner Auslösung einen Teil einer Wand in eine Tür umwandelt und diese öffnet. Bei offener Tür löst eine Aktivierung den umgekehrten Vorgang aus. Eine solche Tür ist im geschlossenen Zustand nicht zu erkennen, da sie überhaupt nicht vorhanden ist. Meistens ist auch das magische Gerät nicht zu entdecken, da es gegen magische Entdeckung geschützt ist. Es gibt im Prinzip zwei Varianten der Tür:

Magier/innen-Version: diese Tür wird durch Anwendung eines bestimmten Zaubers auf einen Gegenstand in der Nähe der Tür ausgelöst. Wer die Tür öffnen will muss also nicht nur den Zauberspruch und sein Objekt kennen, sondern auch überhaupt in der Lage sein, diesen Zauber auszuführen. Meistens ist der Zauber ein einfacher Bewegungs-Zauber, der auf eine Tafel, Säule etc. angewandt werden muss.

Laienversion: diese Tür wird durch einen Mechanismus ausgelöst, der entweder versteckt ist (z.B. hinter einer ertastbaren konventionellen Geheimtür), oder aber schwer zu erraten (z.B. Ziehen an einem bestimmten Buch eines Bücherregals).

Beide Versionen treten auch als Mischtypen auf (Auslösemechanismus nur auf einer Seite, andere Seite nur magisch). Außerdem gibt es noch Türen, bei denen eine Art Programmierpult vorhanden ist, auf dem bestimmtes Verhalten der Tür angegeben werden kann (z.B. automatisches Schließen nach X Minuten). Dieses Pult befindet sich logischerweise nur auf der inneren Seite der Tür (in dem geheimen Raum) und gleicht modernen Gerätesteuern (z.B. Videorecorder).

Berufsbilder in einer mittelalterlichen Welt

Wie im Kapitel *Fertigkeiten einer Abenteurer/in* schon angedeutet, gibt es in Tjoste keine Berufswahl in dem Sinne, dass eine Figur einfach einen Beruf auswählt und fertig. Vielmehr kann sie die Lernpunkte für einen Beruf für Fertigkeiten ausgeben, die zusammen einen Beruf ergeben. Dabei gibt es folgende Grundregeln zu beachten (vergleiche auch Kapitel *Fertigkeiten einer Abenteurer/in*):

- Lernt eine Figur einen für ihre Schicht typischen Beruf, so muss sie bis auf ausdrückliche Ausnahmen („(≥ X LP)“) nur jeweils 1 Lernpunkt für jede notwendige Fertigkeit investieren.
- Bei untypischen Berufen müssen jeweils 3 LP je Fertigkeit ausgegeben werden. Dieses muss jedoch nur bis zu der Grenze geschehen, wo außer den Berufs-Lernpunkten noch 4 freie Lernpunkte für das Lernen der Berufsfertigkeiten genutzt wurden. Darüber hinaus muss diese Mindestanforderung nicht erfüllt werden.
- Eine Figur kann mehrere Berufe erlernen, wobei aber dann nur der erste Beruf ggf. als untypischer Beruf zählt, alle zusätzlichen Berufe zählen immer als typische Berufe.
- In besonderen Ausnahmefällen dürfen mehr als 4 Lernpunkte für eine einzelne Fertigkeit ausgegeben werden. Dieses sollte aber nur zugelassen werden wenn so eine besonders charakteristische Figur geschaffen werden kann, die dadurch keine krassen Vorteile erhält.
- Bleiben nach Erfüllung der Anforderungen Berufs-Lernpunkte übrig, so dürfen diese auch in ergänzende Fertigkeiten des Berufes investiert werden.

Handwerker/innen

Typische Handwerker/innen

Standardschema

typisch für Schicht(en): II, III

notwendige Fertigkeiten: Handwerk-Basisfertigkeit
eine Spezialfertigkeit

ergänzende Fertigkeiten: Handelskunde, Psychologie
Anwendungsfertigkeiten

Anmerkungen: Eine Handwerksparte im weiteren Sinne gibt es zu jeder Spezial-Handwerksfertigkeit im System Tjoste. Stufung:

Lehrlinge: EW(Basis + Spezial) < 60,

Gesell/innen: EW(Basis + Spezial) > 60,

Meister/innen: EW(Basis + Spezial) > 90.

Besondere Handwerker/innen

Ingenieur/in

typisch für Schicht(en): IV

notwendige Fertigkeiten: Handwerk-Basisfertigkeit.(theor.)
eine Spezialfertigkeit (theor.)
Mathematik (≥ 2 LP)
Mechanik (≥ 2 LP)
Naturwissenschaft (≥ 2 LP)

ergänzende Fertigkeiten: Handelskunde, Psychologie

Anmerkungen: Ingenieur/innen findet mensch vor allem in Handwerksparte, in denen auch Großprojekte vorkommen (Baugewerbe, Schiffbau etc.). Sie benötigen nur die jeweiligen theoretischen Handwerksfertigkeiten. Als echte Ingenieure zählen nur solche, die die Handwerksfertigkeiten auf Meisterniveau beherrschen, darunter gelten sie als Schüler/in bzw. Assistent/in (analog zu Gesell/in / Lehrling/in)

Instrumente-Bauer/in

typisch für Schicht(en): III

notwendige Fertigkeiten:
geeignete Handwerk-Basisfertigkeit
geeignete Spezialfertigkeit
Musizieren - Instrument (≥ 2 LP)
Musik (≥ 1 LP)

ergänzende Fertigkeiten: Handelskunde, Psychologie

Anmerkungen: Instrumente-Bauer/innen sind wie andere Handwerker/innen auch in Lehrlinge, Gesell/innen und Meister/innen abgestuft. Dabei ist es üblich, dass das Niveau in der Fertigkeit Musizieren jeweils in etwa dem Niveau der Handwerksfertigkeit (Basis + Spezial) entspricht.

Kundige und Gelehrte

Typische Kundige

Standardschema

typisch für Schicht(en): III, IV

notwendige Fertigkeiten: Wissens-Basisfertigkeit
eine Spezialfertigkeit
(Lesen / Schreiben einer Sprache, falls nicht vorhanden)

ergänzende Fertigkeiten: Rhetorik / Schreiben

Fertigkeiten angrenzender Wissensbereiche
Anmerkungen: Eine Kundigen-Sparte im weiteren Sinne gibt es zu jeder Spezial-Wissensfertigkeit im System Tjoste. Stufung:

Student/in: EW(Basis + Spezial) < 50,

Kundige/r: EW(Basis + Spezial) > 50,

Gelehrte/r: EW(Basis + Spezial) > 90.

Große/r Gelehrte/r: EW(Basis + Spezial) > 110.

Parallel zu dieser Einteilung gibt es die bekannten akademischen Grade. Diese werden von Universitäten verliehen, nicht jede/r Kundige / Gelehrte hat unbedingt einen solchen Titel. Sie bedeuten dabei im Schnitt an Fertigkeiten:

Studiumsabschluss:

Magister/ra EW(Hauptgebiet) > 75
EW(1. Nebengebiet) > 50
EW(2. Nebengebiet) > 45
bzw. EW(2. Hauptfach) > 75

Für erste wissenschaftliche Arbeiten:

Doktor (Dr.) EW(Hauptgebiet) > 95
EW(1. Nebengebiet) > 70
EW(2. Nebengebiet) > 65
bzw. 2. Hauptfach

Als führende Lehrkraft und Forscher/in an Universitäten:

Professor/in EW(Hauptgebiet) > 110
EW(1. Nebengebiet) > 90
EW(2. Nebengebiet) > 85
bzw. 2. Hauptfach

Damit dürften die meisten gelehrten Abenteurer/innen nach einem Studium an einer Universität als Magister/ra starten, für das Erlangen weiterer Titel ist allerdings nicht nur die Verbesserung auf entsprechende EW notwendig, sondern auch die Anerkennung entsprechender Forschungen und Veröffentlichungen durch eine Universität.

Magier/innen und andere Zauberkundige

typisch für Schicht(en): I – V, bei Mt > 80

notwendige Fertigkeiten: Magiekunde
(Lesen / Schreiben einer Sprache, falls nicht vorhanden)
Spruchlisten / Sprüche etc.
Verstärkungsfertigkeit
geeignete Hilfsfertigkeiten

ergänzende Fertigkeiten: zweite Verstärkungsfertigkeit
magische Konzentrationsfäh.
Magiepunktpotential

Anmerkungen: Spezielle Zauberkundige benötigen eventuell zusätzliche Grundfertigkeiten (z.B. Bard/innen ein Instrument). Diese zählt dann ebenfalls als notwendige Berufsfertigkeit. Bei Zauberkundigen mit eher schamanistischem Charakter kann Lesen / Schreiben durch Tierkunde ersetzt werden. Angehörige magischer Priester/innen-Orden müssen natürlich außerdem die Anforderungen für Priester/innen (s.u.) erfüllen.

Auch bei Magier/innen gibt es im Prinzip die oben beschriebenen akademischen Grade (Magister/ra Magi, Dr. mag., Prof.). Hier können sie als Wissens-Spezialfertigkeiten die Summe aus magischen Verstärkungsfertigkeiten und EW(Spruchliste) werten, also EW(Gebiet) = EW(Magiekunde [BF]) + EW(mag. Verstärkungsfert.) + EW(Spruchliste). Dabei wird aber immer nur eine Spruchliste je magischer Verstärkungsfertigkeit als Fach anerkannt, so dass weitere Fächer entweder echte Wissensfertigkeiten oder andere magische Verstärkungsfertigkeiten ent-

halten müssen. Damit dürften die meisten Absolvent/innen magischer Universitäten als Magister/ra Magi in das Abenteuer/innen-Leben starten, für das Erlangen weiterer Titel ist allerdings nicht nur die Verbesserung auf entsprechende EW notwendig, sondern auch die Anerkennung entsprechender Forschungen und Veröffentlichungen durch eine Universität.

Besondere Kundige

Bader/in (Sanitäter/in)

typisch für Schicht(en): I - III

notwendige Fertigkeiten: Erste Hilfe (≥ 3 LP)
Medizin (EW SF+BF < 50)
Heilkunde -allgemein
Pflanzenkunde-Heilkräuter

ergänzende Fertigkeiten: Giftkunde

Anmerkungen: --

Berater/in

typisch für Schicht(en): III, IV

notwendige Fertigkeiten: Rechtskunde [BF] (≥ 2 LP)
Rechtskunde-Land (≥ 2 LP)
Lesen / Schreiben (falls nicht vorhanden)
Geschichtskunde-Land
weitere Wissenskunde-Land
Menschenkenntnis

ergänzende Fertigkeiten: weitere Wissenskunden
Überzeugungskraft

Anmerkungen: --

Dolmetscher/in

typisch für Schicht(en): II, III

notwendige Fertigkeiten: Lesen / Schreiben Heimatspr.
(falls nicht vorhanden)
zu einem (fremden) Land:

Sprache (EW SF+BF > 70)
Lesen / Schreiben Fremdspr.
Geschichtskunde-Land
Rechtskunde-Land

ergänzende Fertigkeiten: weitere landesspez. Wissensk.

Anmerkungen: --

Fachhändler/in

typisch für Schicht(en): II, III

notwendige Fertigkeiten: Handelskunde (≥ 2 LP)
Psychologie
Herstellungstechnik [BF] +
[SF] Warentyp (je ≥ 2 LP)
Rechtskunde-Land

ergänzende Fertigkeiten: --

Anmerkungen: --

Fernhändler/in

typisch für Schicht(en): III, IV

notwendige Fertigkeiten: Handelskunde (≥ 2 LP)
Psychologie
Fahren-Land
Tierkunde-Art dazu

Segeln
Bootsfahren
Rechtskunde [BF]
Rechtskunde-Land
Lesen / Schreiben (falls nicht vorhanden)

Rechts- oder Geschichtskunde-Land

ergänzende Fertigkeiten: weitere Wissenskunden je nach Anforderungen des Kults, z.B.:

Singen
Dolch + Stichwaffen (bei den etwas handfesteren Kulten)

ergänzende Fertigkeiten: Naturkunde

Anmerkungen: --

Krämer/in

typisch für Schicht(en): II, III

notwendige Fertigkeiten: Handelskunde
Psychologie
Rechtskunde-Land
3 passende Handwerksf. [BF]

ergänzende Fertigkeiten: weitere Handwerksfertigkeiten

Anmerkungen: --

Lehrer/in

typisch für Schicht(en): III

notwendige Fertigkeiten: Didaktik (≥ 2 LP)
Psychologie
Lesen / Schreiben (falls nicht vorhanden)

3 Wissenskunden / Fremdsprachen nach Wahl (≥ 2 LP)

ergänzende Fertigkeiten: weitere Wissenskunden und Sprachen

Anmerkungen: --

Medikus/a (Ärzt/in)

typisch für Schicht(en): IV, V

notwendige Fertigkeiten: Erste Hilfe (≥ 2 LP)
Medizin (≥ 2 LP)
Heilkunde-allgemein (≥ 2 LP)
Pflanzenkunde-Heilkräuter
Alchimie

Anatomie

ergänzende Fertigkeiten: Gifkunde

Anmerkungen: --

Prediger/in

typisch für Schicht(en): I, II

notwendige Fertigkeiten: Religionskunde-Kulturkreis
Sagenkunde
Rhetorik / Schreiben
Schauspielerei

ergänzende Fertigkeiten: Religionskunde [BF]

Anmerkungen: Prediger sind meist eher Laienprediger im Sinne der Religionsgemeinschaften, die wandernd umherziehen. Selbst von ihren eigenen Religionen werden sie eigentlich nur dann anerkannt, wenn sie auch die Qualifikation zumindest für Noviz/innen haben.

Priester/in

typisch für Schicht(en): III - V

notwendige Fertigkeiten: Religionsk.-Kulturk. (≥ 3 LP)
Religionskunde [BF]
Lesen / Schreiben (falls nicht vorhanden)

Rhetorik / Schreiben

Schüler/in: EW(Religionskunde [BF + SF]) < 50

Noviz/in: EW(Religionskunde [BF + SF]) > 50

Priester/in: EW(Religionskunde [BF + SF]) > 70
2 weitere Wissenskunden EW > 50

Oberpriester/in: EW(Religionskunde [BF + SF]) > 100
3 weitere Wissenskunden EW > 70

Schreiber

typisch für Schicht(en): II

notwendige Fertigkeiten: Lesen / Schreiben ($\Sigma(EW) > 70$)
Sprache (EW > 70)
Malerei (für Schönschrift)
Papierherstellung

ergänzende Fertigkeiten: --

Anmerkungen: Für Lesen / Schreiben und Sprache ist die Grenze von 4 LP aufgehoben.

Verwalter/in

typisch für Schicht(en): II, III

notwendige Fertigkeiten: Rechtskunde-Land
Handelskunde
2 Wissensfertigkeiten nach Art des Anwesens / Verwaltungsbereichs
Lesen / Schreiben (falls nicht vorhanden)

ergänzende Fertigkeiten: Menschenkenntnis
Psychologie

Anmerkungen: --

Künstler/innen

Standardschema

typisch für Schicht(en): I - III

notwendige Fertigkeiten: musische Fertigkeit SF+BF (jeweils bis 4 LP)

ergänzende Fertigkeiten: je nach Ausrichtung

Anmerkungen: Eine Künstler/innen-Sparte im weiteren Sinne gibt es zu jeder musischen Spezialfertigkeit im System Tjoste. Im weiteren Sinne umfasst dieses auch Verführen, dass als Fertigkeit der Prostituierten angesehen werden kann. Stufung:

Amateur/in: EW(mus. Fertigkeit) < 80,

Profi: EW(mus. Fertigkeit) > 80,

Spitzenkünstler/in: EW(mus. Fertigkeit) > 100.

Weitere Berufsfelder

Soldat/innen und Krieger/innen

Mannschaftsdienstgrad

typisch für Schicht(en): I, II

notwendige Fertigkeiten: Einzel-Nahkampfwaffe
Stangenwaffen [BF] (2 - 4 LP)
eine Stangenw.- [SF] (2 - 4 LP)
verwertbare Handwerks-
Fertigkeit
Reaktionstraining

ergänzende Fertigkeiten: Fernkampfwaffe
Aktion in schwerer Rüstung

Anmerkungen: Jede Kultur hat ihre typischen Waffengattungen. Normalerweise richtet sich die zu lernende Einzel-Nahkampfwaffe nach dem Charakter der Kampfeinheit der Figur. Jede/r einfache Soldat/in hat außerdem Stangenwaffen als Waffe für den Einsatz in Kampfformationen gelernt. Dieses kann ggf. durch eine kulturtypische andere Waffengattung ersetzt werden.

Unteroffizier/in

typisch für Schicht(en): III

notwendige Fertigkeiten: Nahkampfwaffe
Stangenwaffen [BF] (bis 4 LP)
eine Stangenw.- [SF] (bis 4 LP)
Befehlen
verwertbare Handwerks-
Fertigkeit
Reaktionstraining

ergänzende Fertigkeiten: Fernkampfwaffe
Menschenkenntnis
Didaktik, Psychologie
Aktion in schwerer Rüstung

Anmerkungen: s. Mannschaftsdienstgrad. Der Dienstrang von Unteroffizieren ist meist ein Frage des Dienstalters, im typischen Fall sind aber die mittleren und höheren Unteroffiziere besonders im Bereich der Ausbildung eingesetzt (Didaktik notwendig!).

Offizier/in

typisch für Schicht(en): IV, V

notwendige Fertigkeiten: Nahkampfwaffe [BF] (bis 4 LP)

Nahkampfwaffe [SF] (bis 4 LP)
Fernkampfwaffe
Befehlen (≥ 2 LP)
Reiten
Geschichtskunde-Militär
Rechtskunde(Herkunftskultur)
(Lesen / Schreiben, falls nicht vorhanden)

ergänzende Fertigkeiten: Kampf zu Pferde
Menschenkenntnis
Didaktik, Psychologie
Aktion in schwerer Rüstung
Reiterwaffe (Lanze)

Anmerkungen: Jede Kultur hat ihre typischen Waffengattungen. Normalerweise richtet sich die zu lernende Einzel-

Nahkampfwaffe nach dem Charakter der Kampfeinheit der Figur.

Die Rangstufe von Offizieren ist meist auch stark von ihrer Dienstzeit abhängig, aber typischerweise müssen sie bei Beförderungen auch bestimmte Mindestanforderungen an einige Fertigkeiten erfüllen. Das Niveau der Waffenkünste ist für die höhere Laufbahn normalerweise nicht entscheidend. Wichtig ist *Geschichtskunde-Militär*, das in **Tjoste** für Offiziere quasi die (nicht vorhandene) Fertigkeit *militärische Taktik* ist:

Leutnant/in (Einstieg nach Ausbildung):

EW(Angriff 1. Waffe) > 60
EW(Reiten) > 60
EW(Befehlen) > 20
EW(Geschichtsk.-Militär) > 20
EW(Rechtskunde-Kultur(+BF)) > 30

Hauptmann/-frau (mittlere Befehlsebenen - erste eigenständige Kommandos):

EW(Befehlen) > 35
EW(Geschichtsk.-Militär) > 35
EW(Rechtskunde-Kultur(+BF)) > 40

Major/in (Stabsoffiziere - Leitung von Verbänden):

EW(Befehlen) > 40
EW(Geschichtsk.-Militär) > 45
EW(Rechtskunde-Kultur(+BF)) > 50

General/in (Oberste Positionen - Leitung von Heeren):

EW(Befehlen) > 55
EW(Geschichtsk.-Militär) > 50
EW(Rechtskunde-Kultur(+BF)) > 60

Seeleute

Matros/in / Maat/in

typisch für Schicht(en): I - III

notwendige Fertigkeiten: Segeln
Bootsfahren
Knotenkunde (≥ 3 LP)
verwertbare Handwerksfertigkeit (Holz, Stoff)

ergänzende Fertigkeiten:

Befehlen (Maate)
Menschenkenntnis
Wetterkunde

Anmerkungen: Maat/innen (= Unteroffizier/innen) sind meist nicht viel mehr als besonders erfahrene Matros/innen. Die Grenze liegt im allgemeinen bei einem EW(Segeln) von 80.

Seeoffizier/in

typisch für Schicht(en): IV

notwendige Fertigkeiten: Segeln (≥ 2 LP)
Bootsfahren
Knotenkunde
Befehlen (≥ 2 LP)
Schiffsführung
Wetterkunde
Astronomie

ergänzende Fertigkeiten:

verwertbare Handwerksfertigkeiten (Holz, Stoff)

Menschenkenntnis
Rechtskunde
Handelskunde
Naturwissenschaft

Anmerkungen: Die meisten Seeoffiziere werden ausgebildet, indem sie nach einer Zeit als Kadett in der Praxis langsam die verschiedenen Stufen der Hierarchie nach oben steigen. Dabei orientiert sich ihr Rang an ihren Fertigkeiten-EW, für besonders große / kleine Schiffe liegen diese Grenzen etwas höher / niedriger:

Kadett/in: EW(Segeln) < 70

3. Offizier/in (Offizier/in am Ende der Ausbildung):

EW(Segeln) > 70
EW(Schiffsf.) > 20
EW(Wetterk.) > 30
EW(Astr.) > 20

1. / 2. Offizier/in (Wachoffiziere): EW(Segeln) > 80
EW(Schiffsf.) > 40
EW(Wetterk.) > 50
EW(Astr.) > 40

Kapitän/in: EW(Segeln) > 90
EW(Schiffsf.) > 50
EW(Wetterk.) > 70
EW(Astr.) > 60

Sonstige

Dieb/in

typisch für Schicht(en): I

notwendige Fertigkeiten: Taschendiebstahl (≥ 2 LP)
Schlösser Öffnen (≥ 2 LP)
Diebestechnik
Schleichen
Heimlichkeit
Tarnen
Hindernislauf
Klettern

ergänzende Fertigkeiten: Dolch [SF]
Stichwaffen [BF]

Anmerkungen: --

Diener/in / Butler/in

typisch für Schicht(en): II, III

notwendige Fertigkeiten: Einschätzen
Menschenkenntnis
Lebensmittelverarbeitung
Balancieren
Lippenlesen
Tarnen

ergänzende Fertigkeiten: --

Anmerkungen: --

Fallensteller/in

typisch für Schicht(en): I, II

notwendige Fertigkeiten: Fallenkunde (≥ 3 LP)
Spurenlesen (≥ 2 LP)
Überlebenstechnik(Region)
Überleben [BF]
Schnitzen

ergänzende Fertigkeiten: Tierkunde-Region
Bogen [BF]
BogenXY [SF]

Anmerkungen: --

Flößer/in

typisch für Schicht(en): I, II

notwendige Fertigkeiten: Holzbearbeitung
Balancieren
Paddeln / Rudern
Bootsfahren
Stangenwaffen [BF]
Stangenwaffen-schlagend

ergänzende Fertigkeiten: Schnitzen
Wetterkunde
Segeln

Anmerkungen: --

Folterknecht(in)

typisch für Schicht(en): II

notwendige Fertigkeiten: Ausfragen / Verhören(≥ 2 LP)
Einschätzen
Menschenkenntnis
Rechtskunde-Land
Erste Hilfe
Anatomie
Medizin

ergänzende Fertigkeiten: Überzeugungskraft
Psychiatrie, Psychologie

Anmerkungen: --

Fuhrmann / frau / Kutscher/in

typisch für Schicht(en): I, II

notwendige Fertigkeiten: Fahren-Land (≥ 3 LP)
Tierkunde-Zugtiere (≥ 2 LP)
Orientierungsvermögen
Reiten

ergänzende Fertigkeiten: Handelskunde, Psychologie

Anmerkungen: --

Hebamme/r

typisch für Schicht(en): I, II

notwendige Fertigkeiten: Erste Hilfe (≥ 3 LP)
Medizin (EW < 50)
Heilkunde-allgemein
Psychologie / Psychiatrie

ergänzende Fertigkeiten: Anatomie

Anmerkungen: --

Holzfäller/in

typisch für Schicht(en): I, II

notwendige Fertigkeiten: Schlagwaffen [BF]
Zweih. Axtkampf[SF](bis 4LP)
Holzbearbeitung
Pflanzenkunde-Bäume

ergänzende Fertigkeiten: Naturkunde-Region

Anmerkungen: --

Spion/in / Geheimgent/in**typisch für Schicht(en):** II, III

notwendige Fertigkeiten: Beschatten
Schleichen
Tarnen
Heimlichkeit
Meucheln
Heilkunde-allgemein
Stichwaffen [BF] (bis 4 LP)
Dolch [SF] (bis 4 LP)
Rechtskunde

ergänzende Fertigkeiten: Schreiben / Lesen
Schlösser Öffnen
Diebestechnik

Anmerkungen: --**Waldläufer/in / Jäger/in****typisch für Schicht(en):** I, II

notwendige Fertigkeiten: Bogen [BF] (2 - 4 LP)
BogenXY [SF] (2 - 4 LP)
Scharfschießen (2 - 4 LP)
Spurenlesen
Tierkunde-Region

ergänzende Fertigkeiten: Überlebenstechnik(Region)
Fallenkunde
Überleben [BF]

Anmerkungen: --**Wirt/in****typisch für Schicht(en):** II, III

notwendige Fertigkeiten: Lebensm-Verarb. [BF](≥2LP)
Handelskunde, Psychologie
Rechtskunde-Land
Einschätzen
Menschenkenntnis

ergänzende Fertigkeiten: alle Lebensmittel [SF]

Anmerkungen: --

Wesen von A-Z

In diesem Kapitel ist ein Auswahl von Lebewesen vorgestellt, die den Abenteurer/innen in einer Fantasy-Welt begegnen können. Dabei ist natürlich das Vorkommen von allen Wesen Sache eines konkreten Weltentwurfes, aber hier sollen trotzdem eine ausreichende Auswahl typischer Wesen dargestellt werden, mit denen im System **Tjoste** auf einer beliebigen Welt erst mal angefangen werden kann, ohne dass vorher langwierige Entwürfe für Wesen vorbereitet werden müssen.

Daneben wird ein allgemeines Angabenschema für NPC-Figuren vorgestellt, seien sie Menschen oder andere Wesen. Dieses Schema enthält vor allem die Angaben, die insbesondere bei einer Konfrontation mit diesen Wesen wichtig werden können.

Beispiel-Wesen (Anmerkungen)

L / I: m / t **X(Y)** **Zb:** X(Y)
LP: X(Y) **KP:** X(Y) **Gewicht:** X(Y)
Kr: X(Y) **Kons:** X(Y) **Rv:** X(Y)

B: M(Y1) / L(Y2) / S(Y3); Z1 / Z2 / Z3 **MGep:** f(Kr)
Res: psy(Y1) / phs(Y2) / Präs **Wahrnehmung:** X(Y)

Abwehr: X(Y) **TFK:** X(Y) **RS:** LP / KP
HGW: X(Y) **Ringen:** X(Y)

Angriffsmöglichkeiten:

„Waffe“: EW X(Y), Max.-Schaden(Y) + Bonus, (GW(A))

Stufe:

Besonderes:

Allgemeines:

Erläuterungen zum Werteschema

Zusammenhang und Bedeutung der Werte

Bei den beiden Intelligenzwerten Logiktalent und Intuition (L / I) wird in t = tierische und m = menschliche (= humanoide) Intelligenz unterschieden. Wesen mit lediglich tierischer Intelligenz verhalten sich auch wie Tiere, nur solche mit menschlicher Intelligenz zeigen Menschenähnliche Verhaltensweisen. Eine ungefähre Umrechnung ist durch $\text{Log} / \text{Int } t10 = \text{Log} / \text{Int } m1$ gegeben.

Der Zeitbonus ist wie bei Spieler/innencharakteren anzuwenden, er entspricht einer Schnelligkeit von $(75 + (5 \times Zb))$.

Die Gewichtsangabe erfolgt, wenn nichts anders angegeben ist, in kg.

Die anderen Werte sind völlig analog zu den Werten bei Humanoiden zu interpretieren. Bei den Bewegungsweiten sind zusätzlich die Basiszeiträume für die drei Bewegungsarten angegeben. fehlen diese Angaben, so gelten die Werte wie bei Humanoiden. Die Zusatzzeiträume betragen jeweils 1 / 8 bzw. 1 / 5 des Basiszeitraumes bei Marsch und Laufen, sowie 5 s (1 Runde) bei Sprint.

Bei jedem Wesen sind seine Angriffsmöglichkeiten beschreiben, außerdem ist seine Stufe zur EP-Vergabe bei Kämpfen angegeben. Bei der sonstigen Beschreibung sind die wichtigsten Besonderheiten zuerst angeführt und die allgemeine Beschreibung an den Schluss gesetzt.

Zahlenangaben

Alle Zahlenangaben sind in der Form X(Y) gemacht. X ist dabei der Durchschnittswert für das jeweilige Wesen. Y gibt eine Standardvariation des Wertes an. Diese bedeutet, dass fast alle Individuen dieser Spezies Werte in dem Bereich $X \pm Y$ haben, wobei besonders fähige oder erfahrene Wesen in dem entsprechenden Bereich Werte von $X+Y$ haben, besonders schlechte oder unerfahrene Wesen haben Werte von $X-Y$. (Die Standardvariation ist nicht die statistische Standardabweichung!)

Für außergewöhnliche Wesen einer Spezies können die Abweichungen allerdings noch größer sein. Für diese können die Abweichungen bis zu $\pm(2 \times Y)$ sein. Dabei bedeutet eine Abweichung zum Positiven eine außergewöhnliche Begabung zum Positiven, Abweichungen im negativen Bereich stehen für Behinderungen. In beide Kategorien fallen aber nur wenige Prozent einer Spezies.

Das Marschgepäck (MGep) errechnet sich meist direkt aus der Kraft eines Wesens, deshalb wird hier eine Rechenregel angegeben und kein konkreter Wert. Die Berechnung ist beim Festlegen eines konkreten Wesens dieser Spezies dann durchzuführen.

Würfeln oder Festlegen?

Im Prinzip können bei dem Auswählen von Wesen deren Werte einfach durch entsprechendes Würfeln nach den Schemata festgelegt werden. Soll dafür kein eigene Verteilungstatistik festgelegt werden, so gilt eine Normalverteilung (Gaußsche Glockenkurve), wie sie auch in Wirklichkeit für zufällige Abweichungen von einem Mittelwert gültig ist. Für diese Verteilung ist im Tabellenanhang eine Liste angegeben, mit deren Hilfe mit einem W% die Abweichung vom Mittelwert aufgrund der vorgegebenen Standardvariation ermittelt werden kann.

Im Normalfall dürfte dieser Aufwand aber übertrieben sein. Wenn es keine zwingenden Gründe gibt, sollten einfach die Durchschnittswerte genommen werden. Schwebt der Spielleitung eine bestimmte Auslegung des Wesens vor, sollten einfach entsprechende Abweichungen festgelegt werden und eventuell mit einem W6-3, W10-5 oder ähnlichem ein kleines Zufallsmoment eingebracht werden. Wenn nicht die Mittelwerte genommen werden sollte beachtet werden, dass normalerweise Kraft, LP und Gewicht ungefähr synchron variiert: Besonders schwere Wesen haben im allgemeinen auch mehr Kraft und LP. Ebenso sind Kraft und Schadenswert bei Angriffsmöglichkeiten normalerweise direkt linear miteinander gekoppelt.

Suchen sich Abenteurer/innen z.B. Tiere aus, so werden sie nicht unbedingt ein beliebiges Tier wählen. So kann beispielsweise beim Kauf von Reitpferden davon ausgegangen

werden, dass diese um so schneller und ausdauernder sind, je mehr Geld die Abenteurer/innen ausgeben, ausgenommen bei dem Geschäft wird betrogen. Im Kapitel zu Preisen von Tieren sind für die typischen Werte gekaufter Nutztiere noch genauere Angaben gemacht, wobei dieses mit der Preiskategorie der Tiere verknüpft ist (je teurer je besser).

Gegner/in

Log	Int	Rv	Wahrn	psy Res	phs Res	B-M*	B-L*	B-S*	Besonderes:	
									*: inkl. Rüst.!	Gewicht:
Waffe		EW	KS	Bonus	GW(A)*	IW	Dom	Abwehr:		HGW:
								mit Vert-Waf.:		Art:
								RS:		Teile:
								Ringen:		Werfen:
LP										
KP										

Für mehrere Standard-Gegner/innen kann ganz einfach der LP/KP-Bereich vervielfacht werden.

Humanoide

Typische Entwicklung für Nicht-Abenteurer/innen

Beim Entwurf von Nicht-Abenteurer/innen ist zu beachten, dass diese im Laufe ihres Lebens weniger durch AEP lernen als durch TEP, d.h. ihr erlernter EP-Stand liegt deutlich über dem angerechneten Punkten auf den FS. Für eine ehrgeizige Person, die zeitlebens Lernen will und dabei hauptsächlich in ihren Berufs investiert gilt die folgend Entwicklungstabelle, wobei der erreichte Level in Handwerk/ Kundiger voraussetzt, dass die Person für ihren Bereich auch ein sehr hohes Talent hat:

Alter	EP-Max	FS-Max	Level Handwerk	Level Kundiger
20	24000	6000	Geselle	
25	29000	7500		Kundiger
30	34000	9000	Meister	
35	39000	10500		Gelehrter
40	44000	12000		
45	49000	13500		
50	54000	15000	Großer Meister	
55	59000	16500		Großer Gelehrter
60	64000	18000		
65	69000	19500		

Hierbei ist aber zu beachten, dass viele Personen nicht ihr ganzes Leben lang danach streben, immer besser zu werden, sondern durchaus irgendwann mit dem Erreichten zufrieden sind. Das bedeutet effektiv, dass die obige Tabelle eine Obergrenze ist die nur die wenigsten wirklich erreichen. Die meisten sind damit zufrieden als Geselle oder Kundiger (oder auf einem anderen Level) ihren Lebensunterhalt zu verdienen und widmen ihr Leben anderen Zielen. Diese können sich ggf. auch in Fertigkeiten ausdrücken, die als Hobby betrieben werden, hierbei ist dann wieder die Grenze bei den EP zu beachten.

Gegner Mini-Charakterblatt

Das unten dargestellte Mini-Charakterblatt enthält alle Werte die bei einem Kampfgegner in Kampf- und Actionszenen relevant werden könnten und entspricht damit weitgehend dem Wesens-Schema dieses Kapitels.

Bei der detaillierten Ausarbeitung von Nicht-Abenteurern ist zu beachten, dass ihr Anfangslernen weitgehend Berufsorientiert erfolgt, d.h.:

- Sie haben normalerweise keine Waffenlernpunkte.
- Allgemeine Lernpunkte werden eher Hobby- als Abenteuerorientiert verteilt.
- Freie Lernpunkte gehen normalerweise in den Beruf.

Typische Altersentwicklung für Abenteurer/innen

Die Lernentwicklung bei Abenteurer/innen ist sehr uneinheitlich, und insbesondere die Spielgruppe wird vermutlich extrem schnell einen recht hohen Stand erreichen. Als Richtlinie für durchschnittliche NPC-Abenteurer/innen kann aber die folgende Tabelle dienen:

Alter	EP-Mittel	FS-Mit	Typ. EP/Jahr	Gesamt-Grad
18	30000	7500	7000	4
20	48000	23100	9000	7
22	73000	46850	12500	7
24	103000	75350	15000	8
26	129000	100050	13000	8
28	151000	120950	11000	8
30	169000	138050	9000	9
32	183000	151350	7000	9
34	195000	162750	6000	9
36	205000	172250	5000	9
38	213000	179850	4000	9
40	219000	185550	3000	9

Hier wird von einer sich zunächst steigernden Lernkurve ausgegangen, d.h. nach zunächst nur einfachen, nicht so Erfahrungs-trächtigen Abenteuern, werden immer anspruchsvollere Aktionen durchgeführt. Später hingegen, im Alter von ca. 25 Jahren, werden die Abenteurer/innen wähleri-

scher und gönnen sich dann immer mehr auch Pausen, in denen der hoffentlich erworbene Reichtum genossen wird.

Zusätzlich zu dieser Kurve ist davon auszugehen, dass ältere Abenteurer/innen sich auch irgendwann eine gesicherte Existenz innerhalb der Normalgesellschaft suchen werden, wo sie dann in durchaus herausragenden Positionen landen können, in denen sie ihre außergewöhnlichen Erfahrungen nutzen. Deshalb sind ältere Abenteurer/innen selten, dieser Trend setzt ab ca. 25 Jahren an.

Kämpfer/innen, allgemein, Grad 1 - 10

Humanoide weichen in ihren Fertigkeiten stark voneinander ab, da sie im Laufe ihres Lebens weit mehr erlernen können als dieses Tiere tun. Für humanoide Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Dabei wird von einer (so nicht existenten) Durchschnittswaffe ausgegangen, für eine konkrete Figur sind die Werte nach den Angaben der jeweils Wesens-spezifischen Waffentabelle (s.u.) zu modifizieren.

Durchschnittskämpfer/in

„Kämpfergrad“	Ø KFS	EW (Angriff)	SchB	EW (Abw.)	+ Abw.	KP	Stufe	Max-AEP
1	625	21	± 0	51	± 0	36	1,8	64
2	1250	31	± 0	53	± 0	50	2,6	132
3	2500	37	1	56	5	64	3,1	201
4	5000	44	1	58	10	78	3,7	292
5	10000	51	1	61	15	92	4,3	399
6	20000	58	2	63	20	106	4,9	523
7	40000	67	3	66	24	120	5,7	683
8	80000	76	4	68	27	134	6,5	866
9	160000	85	5	71	29	148	7,2	1069
10	320000	91	5	73	30	162	7,7	1253

Maximal talentierte/r Kämpfer/in

„Kämpfergrad“	Ø KFS	EW (Angriff)	SchB	EW (Abw.)	+ Abw.	KP	Stufe	Max-AEP
1	625	27	± 0	53	± 0	39	2,3	90
2	1250	37	1	55	± 2	53	3,1	167
3	2500	43	2	58	7	67	3,7	245
4	5000	50	3	60	12	81	4,3	344
5	10000	57	3	63	17	95	4,8	460
6	20000	64	4	65	22	109	5,4	593
7	40000	73	4	68	26	123	6,2	763
8	80000	82	5	70	29	137	7,0	955
9	160000	90	5	73	30	151	7,7	1155
10	320000	94	5	75	31	165	8,0	1318

Erläuterung:

EW(Angriff) für Hauptwaffe,

EW(Abwehr): Abwehr + Verteidigungswaffe / Parieren,

Max-AEP: maximale AEP bei Überwindung,

Rüstungsmodifikationen

Für typische Rüstungen sind folgende Modifikationen zu beachten, die die Wesens-spezifischen Standardwerte modifizieren:

Rüstung	RS	±KP	GMR	-BM	-BL	-BS
TR, M (Spitzbuben)	2	-2	0	0	0	0
LR, LH, HS (Abenteurer, leicht)	4	-1	0,5	0	1	2
LR, LA, LHb, LH, HS, S (Abenteurer, schwer)	5	0	1,5	0	1	2
KR, LA; LB, LHb, LH, HS, S (Krieger)	8	+1	2,5	1	5	10
KR, SA, SB, SH, SHb (Ritter)	16	+5	4	3	10	24

Spitzbüb/innen u.ä., Grad 1-10

Angriffsmöglichkeiten: s. Kämpfer mit Grad -1

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Spitzbüb/innen und andere Halb-Kämpfer/innen lassen sich grob einschätzen. Ausgehend von einer 50-50 Aufteilung der Lernpunkte auf Kampf und die jeweiligen Spezial-Fertigkeiten ergibt sich folgende Profile und Abweichungen:

Talentierte/r Spitzbüb/in

Tabelle siehe jeweils wie Grad +1.

Typische Assassin/innen

Tabelle mit folgenden Änderungen:

- Meucheln ersetzt Schlösser Öffnen.
- Fallenkunde ersetzt Taschendiebstahl.
- Beschatten + 5.

Typische Waldläufer/innen / Scouts

Tabelle mit folgenden Änderung:

- Spurenlesen ersetzt Schlösser Öffnen mit +10.
- Fallenkunde ersetzt Taschendiebstahl mit +12.

Durchschnitts-Spitzbüb/in

„Gesamtgrad“	Ø Ges-FS	Schleichen	Schlösser öffnen	Taschendiebstahl	Tarnen	Beschatten
1	625	29	17	13	29	29
2	1250	29	18	13	29	29
3	2500	30	18	14	30	30
4	5000	31	20	16	31	31
5	10000	34	24	20	34	34
6	20000	39	29	24	39	39
7	40000	46	37	31	46	46
8	80000	57	48	42	51	57
9	160000	66	63	55	58	70
10	320000	68	80	67	59	72

Magier/innen, allgemein, Grad 0 - 15

Angriffsmöglichkeiten: s. Magiesysteme

Stufe: s. Tabelle Magier/innen

Besonderes: Magier/innen lassen sich im Prinzip analog wie Kämpfer/innen in das Stufensystem einordnen, obwohl sie normalerweise den direkten körperlichen Kampf scheuen. Ihre Gefährlichkeit liegt in etwa gleich auf mit entsprechend erfahrenen Kämpfer/innen. Als Stufe für Gegner/innen wird jeweils eine Schädigungsmöglichkeit mit EW(Zaubern) und einem durchschnittlichen Schaden von 10 + Zauberggrad genommen. Bei einer / m konkreten Magier/in müssen dann natürlich die Aktionen sich nach dem jeweiligen Magiesystem richten. Die folgende Tabelle gilt für alle Humanoiden.

„Magier-grad“	Ø MFS	Ø EW (Zaubern)	MP	Stufe	Max-AEP	Res bei Ges-FS	
						Ø	Max.
0	0	0	0	0	0	46	53
1	625	25	28	1,4	46	49	56
2	1.250	35	56	2,1	84	53	60
3	2.500	45	84	2,9	155	56	63
4	5.000	55	112	3,9	256	60	67
5	10.000	64	140	4,8	384	63	70
6	20.000	68	168	5,4	507	67	74
7	40.000	72	196	6,1	652	70	77
8	80.000	76	224	6,8	820	74	81
9	160.000	80	252	7,6	1010	77	84
10	320.000	84	280	8,4	1232	81	88
11	640.000	88	308	9,2	1478	84	91
12	1.280.000	92	336	10,1	1754	88	95
13	2.560.000	96	364	11,0	2060	91	98
14	5.120.000	100	392	12,0	2400	95	102
15	10.240.000	104	420	13,0	2773	98	105

Menschen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) **Zb:** 0(3)
LP: 35(4) **KP:** s. Tabelle Kämpf. **Gewicht:** 68(11)
Kr: 75(13) **Kons:** 75(13) **Rv:** 46(12)

B: 8(1) / 21(2) / 41(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
Res: s. Tabelle Magier/innen **Wahrnehmung:** 10(3)

Abwehr: s. Tabelle **TFK:** 0(2) **RS:** 6 / ±0
HGW: 93(15) **Ring:** 42(3) + Grad
Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,45(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Menschen weichen in ihren Fertigkeiten stark voneinander ab, da sie im Laufe ihres Lebens weit mehr erlernen können als dieses Tiere tun. Für menschliche Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	10	12	6	0,41
Degen	12	14	3	-0,23
Schwert (EH)	14	17	-1	-0,23
Bihänder-Schwert (ZH)	24	28	-4	1,58
Säbel (EH)	13	15	-1	-0,57
Säbel (ZH)	21	25	-3	1,12
Axt (EH)	14	17	6	0,26
Streitaxt (ZH)	27	32	2	3,08
Hammer (EH)	12	15	8	-0,14
Hammer (ZH)	22	26	4	2,00
Morgenstern (EH)	15	18	-1	-0,01
Keule (EH)	9	11	13	-0,76
Keule (ZH)	19	22	8	1,61
Stoßspeer: stechend (EH)	11	13	4	
stechend (ZH)	16	19	4	0,27
schlagend	14	16	0	
Hellebarde: stechend (ZH)	15	18	4	
H.-Spitze: schlagend	17	20	4	1,00
H.-Schneide: schlagend	18	21	0	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	9	10	13	-0,88
Kampfstab (ZH)	9	11	8	-0,97
Wurfspeer	10	12	9	-0,81
Speerschleuder	12	14	2	-0,53
Wurfmesser	9	11	12	-0,89
Wurfaxt	11	14	9	-0,34
Wurfhammer	9	11	9	-0,97
Wurfkeule	7	8	16	-1,39
Wurfstern	6	7	9	-1,85
Boxen	8	9	4	-1,64
waffenloser Kampf	8	9	4	-1,64
Ring	14	17	4	0,00
Bogen	13	15	0	-0,46
Armbrust	21	25	8	2,21
Schleuder	11	13	4	-0,73
Blasrohr	Gift	Gift	7	0,00

Erläuterung:

EH = einhändig, ZH = zweihändig, bei Stoßspeer / Hellebarde werden alle drei Techniken gleichzeitig beherrscht, Diese Tabellen sind für den schnellen Entwurf von Gegner/innen gedacht, bei denen eine exaktere Ausgestaltung keine Rolle spielt. Bei genauer gestalteten Charakteren sollten die Werte individuell festgelegt und errechnet werden.

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Arborier/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 5(4)
 LP: 32(4) KP: s. Tabelle Kämpf. Gewicht: 48(8)
 Kr: 58(10) Kons: 75(13) Rv: 51(12)

B: 8(1) / 21(2) / 42(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 3 TFK: 0(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 79(13) Ringen: 40(3) + Grad
 Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,35(7) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Arborier/innen sind im schnitt um ca. 2 ZS schneller bei ihren GW(A). Für arborische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	8	9	12	0,09
Degen	10	11	10	-0,44
Schwert (EH)	12	13	3	-0,66
Bihänder-Schwert (ZH)	19	22	0	0,88
Säbel (EH)	10	12	4	-0,89
Säbel (ZH)	17	19	2	0,56
Axt (EH)	11	13	8	-0,44
Streitaxt (ZH)	21	24	3	1,77
Hammer (EH)	10	11	9	-0,88
Hammer (ZH)	17	20	5	0,83
Morgenstern (EH)	12	14	1	-0,60
Keule (EH)	7	9	15	-1,31
Keule (ZH)	15	17	9	0,57
Stoßspeer: stechend (EH)	9	10	7	
stechend (ZH)	13	15	7	-0,20
schlagend	11	13	3	
Hellebarde: stechend (ZH)	12	14	7	
H.-Spitze: schlagend	14	16	7	0,42
H.-Schneide: schlagend	15	17	3	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	7	8	15	-1,33
Kampfstab (ZH)	8	9	13	-1,22
Wurfspeer	8	9	12	-1,24
Speerschleuder	10	11	6	-0,92
Wurfmesser	7	8	16	-1,29
Wurfaxt	9	10	12	-0,97
Wurfhammer	7	8	12	-1,48
Wurfkeule	5	6	19	-1,84
Wurfstern	5	6	13	-2,03
Boxen	6	7	6	-2,04
waffenloser Kampf	6	7	8	-1,99
Ringen	11	13	8	-0,68
Bogen	10	12	3	-0,96
Armbrust	16	19	13	1,18
Schleuder	9	10	6	-1,10
Blasrohr	Gift	Gift	9	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Elb/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 2(3)
 LP: 36(4) KP: s. Tab. Kämpf.- 1 Gewicht: 71(11)
 Kr: 68(10) Kons: 68(10) Rv: 48(12)

B: 8(1) / 21(2) / 41(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle - 2 TFK: -2(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 92(14) Ringen: 42(3) + Grad
 Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,42(7) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Für elbische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	9	10	11	0,35
Degen	11	12	8	-0,24
Schwert (EH)	13	15	2	-0,38
Bihänder-Schwert (ZH)	21	24	-2	1,29
Säbel (EH)	12	13	3	-0,65
Säbel (ZH)	19	21	0	0,96
Axt (EH)	13	15	8	-0,03
Streitaxt (ZH)	24	27	3	2,50
Hammer (EH)	11	13	9	-0,48
Hammer (ZH)	19	22	5	1,44
Morgenstern (EH)	14	16	1	-0,22
Keule (EH)	8	10	15	-1,00
Keule (ZH)	17	19	9	1,14
Stoßspeer: stechend (EH)	10	11	7	
stechend (ZH)	15	17	7	0,15
schlagend	13	14	3	
Hellebarde: stechend (ZH)	14	16	7	
H.-Spitze: schlagend	15	17	7	0,85
H.-Schneide: schlagend	16	18	3	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	8	9	15	-1,07
Kampfstab (ZH)	9	10	11	-1,05
Wurfspeer	9	10	12	-0,97
Speerschleuder	11	13	5	-0,65
Wurfmesser	8	9	15	-1,02
Wurfaxt	10	12	12	-0,59
Wurfhammer	8	9	12	-1,18
Wurfkeule	6	7	18	-1,58
Wurfstern	6	6	12	-1,90
Boxen	7	8	6	-1,82
waffenloser Kampf	7	8	7	-1,78
Ringen	12	14	6	-0,30
Bogen	12	13	3	-0,62
Armbrust	18	21	11	1,81
Schleuder	10	11	6	-0,85
Blasrohr	Gift	Gift	9	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Elfen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 7(3)
 LP: 16(2) KP: s. Tab. Kämpf.-3 Gewicht: 1,7(0,3)
 Kr: 13(1) Kons: 58(9) Rv: 60(12)

B: 4(1) / 21(2) / 42(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 24TFK: 39(2) RS: 6 / ±0

HGW: 33(4) Ringen: 36(3) + Grad

Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,08(1) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Aufgrund ihrer hohen Schnelligkeit und kleineren Waffen haben Elfen häufig 2 Angriffe je Runde. Für elfische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	4	4	26	-1,25
Degen	4	4	22	-1,75
Schwert (EH)	4	5	9	-2,34
Bihänder-Schwert (ZH)	7	8	4	-1,74
Säbel (EH)	4	4	14	-2,31
Säbel (ZH)	6	7	10	-1,78
Axt (EH)	4	4	13	-2,39
Streitaxt (ZH)	7	7	7	-1,74
Hammer (EH)	2	3	13	-2,87
Hammer (ZH)	5	6	6	-2,21
Morgenstern (EH)	5	5	8	-2,32
Keule (EH)	2	3	20	-2,81
Keule (ZH)	5	5	13	-2,19
Stoßspeer: stechend (EH)	4	4	18	
stechend (ZH)	6	6	18	-1,68
schlagend	5	5	14	
Hellebarde: stechend (ZH)	5	5	18	
H.-Spitze: schlagend	6	6	18	-1,44
H.-Schneide: schlagend	6	7	14	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	3	3	20	-2,54
Kampfstab (ZH)	4	4	21	-2,22
Wurfspeer	3	3	20	-2,64
Speerschleuder	4	4	15	-2,32
Wurfmesser	3	3	25	-2,61
Wurfaxt	2	2	20	-2,98
Wurfhammer	1	2	20	-3,10
Wurfkeule	1	1	25	-3,20
Wurfstern	3	3	22	-2,66
Boxen	1	1	10	-3,25
waffenloser Kampf	1	1	14	-3,22
Ringen	2	3	12	-2,93
Bogen	4	4	11	-2,48
Armbrust	3	4	21	-2,46
Schleuder	5	5	13	-2,16
Blasrohr	Gift	Gift	16	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Hobbiten (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 0(3)
 LP: 27(4) KP: s. Tab. Kämpf.- 8 Gewicht: 18(3)
 Kr: 48(9) Kons: 85(13) Rv: 46(12)

B: 7(1) / 18(2) / 37(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen, phs + 6

Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 12 TFK: 13(2) RS: 6 / ±0

HGW: 69(10) Ringen: 42(3) + Grad

Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,28(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Für hobbitische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	7	8	17	-0,04
Degen	8	10	13	-0,63
Schwert (EH)	10	12	4	-0,98
Bihänder-Schwert (ZH)	16	19	-1	0,30
Säbel (EH)	9	11	7	-1,08
Säbel (ZH)	15	17	3	0,18
Axt (EH)	10	12	11	-0,70
Streitaxt (ZH)	18	22	5	1,24
Hammer (EH)	8	10	11	-1,20
Hammer (ZH)	14	17	6	0,29
Morgenstern (EH)	11	13	5	-0,75
Keule (EH)	6	8	18	-1,52
Keule (ZH)	13	15	11	0,14
Stoßspeer: stechend (EH)	8	9	14	
stechend (ZH)	12	14	14	-0,23
schlagend	10	12	10	
Hellebarde: stechend (ZH)	11	13	14	
H.-Spitze: schlagend	12	14	14	0,37
H.-Schneide: schlagend	13	15	10	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	6	7	18	-1,48
Kampfstab (ZH)	7	8	14	-1,39
Wurfspeer	7	8	15	-1,44
Speerschleuder	9	10	10	-1,06
Wurfmesser	6	7	20	-1,45
Wurfaxt	7	9	15	-1,28
Wurfhammer	6	7	15	-1,73
Wurfkeule	4	5	21	-2,08
Wurfstern	5	5	17	-2,08
Boxen	5	6	7	-2,27
waffenloser Kampf	5	6	9	-2,23
Ringen	9	11	7	-1,16
Bogen	9	11	8	-1,05
Armbrust	13	16	14	0,55
Schleuder	8	9	10	-1,16
Blasrohr	Gift	Gift	13	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Lemurier/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 3(3)
 LP: 31(4) KP: s. Tab. Kämpf.- 10 Gewicht: 37(6)
 Kr: 48(9) Kons: 75(13) Rv: 52(12)

B: 8(1) / 21(2) / 41(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 5 TFK: 5(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 75(12) Ringen: 42(3) + Grad
 Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,28(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Für lemurische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	7	8	21	0,08
Degen	8	10	17	-0,45
Schwert (EH)	10	12	7	-0,84
Bihänder-Schwert (ZH)	16	19	2	0,52
Säbel (EH)	9	11	10	-0,94
Säbel (ZH)	15	17	6	0,40
Axt (EH)	10	12	11	-0,68
Streitaxt (ZH)	18	22	6	1,26
Hammer (EH)	8	10	12	-1,19
Hammer (ZH)	14	17	6	0,30
Morgenstern (EH)	11	13	6	-0,72
Keule (EH)	6	8	18	-1,51
Keule (ZH)	13	15	12	0,15
Stoßspeer: stechend (EH)	8	9	15	-0,19
stechend (ZH)	12	14	15	
schlagend	10	12	11	
Hellebarde: stechend (ZH)	11	13	15	0,42
H.-Spitze: schlagend	12	14	15	
H.-Schneide: schlagend	13	15	11	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	6	7	18	-1,47
Kampfstab (ZH)	7	8	17	-1,28
Wurfspeer	7	8	17	-1,38
Speerschleuder	9	10	12	-0,98
Wurfmesser	6	7	22	-1,39
Wurfaxt	7	9	17	-1,21
Wurfhammer	6	7	17	-1,68
Wurfkeule	4	5	22	-2,04
Wurfstern	5	5	19	-2,04
Boxen	5	6	9	-2,23
waffenloser Kampf	5	6	12	-2,16
Ringen	9	11	10	-1,04
Bogen	9	11	9	-1,02
Armbrust	13	16	17	0,74
Schleuder	8	9	11	-1,14
Blasrohr	Gift	Gift	14	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Mri (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 2(3)
 LP: 35(4) KP: s. Tabelle Kämpf. Gewicht: 66(11)
 Kr: 65(13) Kons: 75(13) Rv: 46(12)

B: 8(1) / 21(2) / 41(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen - 6 Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 1 TFK: 0(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 94(15) Ringen: 44(4) + Grad
 Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,40(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Für Mri-Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	9	11	16	0,38
Degen	11	13	12	-0,01
Schwert (EH)	13	15	4	-0,24
Bihänder-Schwert (ZH)	21	25	0	1,46
Säbel (EH)	12	14	6	-0,44
Säbel (ZH)	19	22	3	1,23
Axt (EH)	13	15	10	0,09
Streitaxt (ZH)	24	29	4	2,65
Hammer (EH)	11	13	10	-0,41
Hammer (ZH)	19	23	5	1,50
Morgenstern (EH)	14	16	4	-0,04
Keule (EH)	8	10	17	-0,92
Keule (ZH)	17	20	10	1,25
Stoßspeer: stechend (EH)	10	12	11	0,40
stechend (ZH)	15	17	11	
schlagend	13	15	7	
Hellebarde: stechend (ZH)	14	16	11	1,15
H.-Spitze: schlagend	15	18	11	
H.-Schneide: schlagend	16	19	7	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	8	10	17	-0,99
Kampfstab (ZH)	9	10	14	-0,92
Wurfspeer	9	11	15	-0,85
Speerschleuder	11	13	9	-0,45
Wurfmesser	8	10	19	-0,88
Wurfaxt	10	12	15	-0,45
Wurfhammer	8	10	15	-1,06
Wurfkeule	6	8	20	-1,52
Wurfstern	6	7	16	-1,80
Boxen	7	8	7	-1,77
waffenloser Kampf	7	8	9	-1,71
Ringen	12	15	8	-0,21
Bogen	12	14	6	-0,43
Armbrust	18	23	14	2,08
Schleuder	10	12	9	-0,72
Blasrohr	Gift	Gift	12	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Nixen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 0(3)
 LP: 39(4) KP: s. Tab. Kämpf.+ 2 Gewicht: 83(13)
 Kr: 93(16) Kons: 85(13) Rv: 41(12)

B: 7(1) / 18(2) / 37(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle - 4 TFK: -3(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 108(18) Ringen: 44(3) + Grad

Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,49(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Für nixische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	12	14	02	0,77
Degen	14	16	0	0,09
Schwert (EH)	17	20	-3	0,30
Bihänder-Schwert (ZH)	28	33	-5	2,45
Säbel (EH)	15	18	-4	-0,20
Säbel (ZH)	25	30	-5	1,79
Axt (EH)	17	21	4	0,92
Streitaxt (ZH)	32	39	1	4,32
Hammer (EH)	15	18	7	0,57
Hammer (ZH)	26	31	3	3,14
Morgenstern (EH)	18	22	-3	0,51
Keule (EH)	11	14	11	-0,25
Keule (ZH)	23	27	7	2,60
Stoßspeer: stechend (EH)	13	15	1	0,66
stechend (ZH)	19	23	1	
schlagend	17	20	-3	
Hellebarde: stechend (ZH)	18	22	1	1,49
H.-Spitze: schlagend	20	24	1	
H.-Schneide: schlagend	21	25	-3	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	11	12	11	-0,46
Kampfstab (ZH)	11	13	6	-0,66
Wurfspeer	12	14	7	-0,37
Speerschleuder	15	17	-1	-0,15
Wurfmesser	11	13	9	-0,49
Wurfaxt	14	17	7	0,29
Wurfhammer	11	14	7	-0,47
Wurfkeule	9	10	14	-0,93
Wurfstern	7	8	6	-1,66
Boxen	9	11	3	-1,22
waffenloser Kampf	9	11	2	-1,24
Ringen	17	21	3	0,77
Bogen	16	19	-3	-0,04
Armbrust	26	31	6	3,32
Schleuder	13	15	2	-0,40
Blasrohr	Gift	Gift	5	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Nom/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 15(3)
 LP: 19(3) KP: s. Tab. Kämpf.+ 2 Gewicht: 2,4(0,4)
 Kr: 22(1) Kons: 85(13) Rv: 72(12)

B: 5(1) / 21(2) / 44(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen, phs + 6

Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 22 TFK: 34(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 37(4) Ringen: 32(2) + Grad

Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,12(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Nom/innen haben aufgrund ihrer extrem hohen Schnelligkeit und der kleinen Waffen meist 2 Angriff je Runde. Für nomische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	5	5	16	-1,09
Degen	5	5	16	-1,52
Schwert (EH)	6	6	7	-1,99
Bihänder-Schwert (ZH)	9	10	4	-1,16
Säbel (EH)	5	6	8	-2,08
Säbel (ZH)	8	9	6	-1,35
Axt (EH)	5	6	8	-2,08
Streitaxt (ZH)	10	10	3	-1,13
Hammer (EH)	4	4	9	-2,51
Hammer (ZH)	7	8	5	-1,63
Morgenstern (EH)	6	6	1	-2,10
Keule (EH)	3	4	15	-2,56
Keule (ZH)	7	7	9	-1,70
Stoßspeer: stechend (EH)	5	5	7	-1,58
stechend (ZH)	7	7	7	
schlagend	6	6	3	
Hellebarde: stechend (ZH)	6	6	7	-1,30
H.-Spitze: schlagend	7	8	7	
H.-Schneide: schlagend	8	8	3	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	4	4	15	-2,37
Kampfstab (ZH)	5	5	17	-2,05
Wurfspeer	4	4	14	-2,40
Speerschleuder	5	5	8	-2,13
Wurfmesser	4	4	18	-2,41
Wurfaxt	3	3	14	-2,60
Wurfhammer	3	3	14	-2,79
Wurfkeule	2	2	21	-2,93
Wurfstern	3	3	15	-2,60
Boxen	2	2	8	-3,00
waffenloser Kampf	2	2	12	-2,96
Ringen	4	4	12	-2,44
Bogen	5	5	3	-2,31
Armbrust	6	6	17	-1,72
Schleuder	6	6	6	-2,08
Blasrohr	Gift	Gift	9	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Ork/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: -2(3)
 LP: 37(4) KP: s. Tab. Kämpf.+ 6 Gewicht: 62(10)
 Kr: 75(13) Kons: 105(13) Rv: 44(12)

B: 10(1) / 23(2) / 41(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 1 TFK: 0(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 82(14) Ringen: 38(3) + Grad
 Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,45(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Für orkische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	10	12	-4	-0,07
Degen	12	14	-6	-0,75
Schwert (EH)	14	17	-6	-0,57
Bihänder-Schwert (ZH)	24	28	-8	1,16
Säbel (EH)	13	15	-8	-1,03
Säbel (ZH)	21	25	-9	0,50
Axt (EH)	14	17	2	0,00
Streitaxt (ZH)	27	32	0	2,75
Hammer (EH)	12	15	6	-0,29
Hammer (ZH)	22	26	3	1,87
Morgenstern (EH)	15	18	-6	-0,38
Keule (EH)	9	11	9	-0,93
Keule (ZH)	19	22	6	1,38
Stoßspeer: stechend (EH)	11	13	-3	-0,23
stechend (ZH)	16	19	-3	
schlagend	14	16	-7	
Hellebarde: stechend (ZH)	15	18	-3	0,40
H.-Spitze: schlagend	17	20	-3	
H.-Schneide: schlagend	18	21	-7	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	9	10	9	-1,04
Kampfstab (ZH)	9	11	2	-1,25
Wurfspeer	10	12	4	-1,07
Speerschleuder	12	14	-5	-0,94
Wurfmesser	9	11	5	-1,19
Wurfaxt	11	14	4	-0,65
Wurfhammer	9	11	4	-1,22
Wurfkeule	7	8	12	-1,53
Wurfstern	6	7	2	-2,05
Boxen	8	9	1	-1,75
waffenloser Kampf	8	9	-1	-1,82
Ringen	14	17	0	-0,25
Bogen	13	15	-6	-0,86
Armbrust	21	25	2	1,59
Schleuder	11	13	-1	-1,00
Blasrohr	Gift	Gift	2	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Steintroll/innen (Kämpfer, Grad 0-10)

L / I: m50(25) Zb: -5(3)
 LP: 42(4) KP: s. Tab. Kämpf.+ 2 Gewicht: 125(20)
 Kr: 125(13) Kons: 85(13) Rv: 34(10)

B: 8(1) / 21(2) / 41(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle - 8 TFK: -7(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 125(19) Ringen: 48(4) + Grad
 Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,63(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Aufgrund ihrer Langsamkeit und der großen Waffen können Steintroll/innen mit Zweihandwaffen meist jede 2. Runde nur eingeschränkt angreifen. Für steintrollische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	15	16	-6	-0,20
Degen	17	19	-10	0,05
Schwert (EH)	22	24	-8	0,68
Bihänder-Schwert (ZH)	35	39	-10	3,12
Säbel (EH)	19	21	-11	-0,02
Säbel (ZH)	32	35	-11	2,17
Axt (EH)	22	24	2	1,86
Streitaxt (ZH)	41	46	0	6,15
Hammer (EH)	20	22	6	1,62
Hammer (ZH)	33	37	3	4,85
Morgenstern (EH)	23	26	-6	1,24
Keule (EH)	14	16	9	0,50
Keule (ZH)	29	32	6	4,06
Stoßspeer: stechend (EH)	16	18	-3	1,17
stechend (ZH)	24	27	-3	
schlagend	21	23	-7	
Hellebarde: stechend (ZH)	23	26	-3	2,13
H.-Spitze: schlagend	25	28	-3	
H.-Schneide: schlagend	26	29	-7	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	13	15	9	0,15
Kampfstab (ZH)	13	15	0	-0,45
Wurfspeer	15	17	2	0,13
Speerschleuder	18	20	-6	0,23
Wurfmesser	14	15	4	-0,05
Wurfaxt	18	21	2	1,02
Wurfhammer	15	17	2	0,12
Wurfkeule	11	13	11	-0,35
Wurfstern	9	10	1	-1,47
Boxen	12	14	0	-0,71
waffenloser Kampf	12	14	-3	-0,89
Ringen	22	25	-2	1,51
Bogen	20	22	-6	0,54
Armbrust	33	38	0	4,32
Schleuder	16	17	-1	0,08
Blasrohr	Gift	Gift	2	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Tran/en (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 0(3)
 LP: 33(4) KP: s. Tab. Kämpf.- 11 Gewicht: 53(9)
 Kr: 58(9) Kons: 68(9) Rv: 51(12)

B: 8(1) / 21(2) / 42(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 3 TFK: 1(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 86(12) Ringen: 42(3) + Grad
 Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,37(7) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Für tranische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	8	9	16	0,24
Degen	10	11	13	-0,31
Schwert (EH)	12	13	4	-0,58
Bihänder-Schwert (ZH)	19	22	0	0,95
Säbel (EH)	10	12	7	-0,77
Säbel (ZH)	17	19	3	0,72
Axt (EH)	11	13	9	-0,35
Streitaxt (ZH)	21	24	4	1,88
Hammer (EH)	10	11	10	-0,83
Hammer (ZH)	17	20	5	0,87
Morgenstern (EH)	12	14	3	-0,47
Keule (EH)	7	9	16	-1,25
Keule (ZH)	15	17	10	0,65
Stoßspeer: stechend (EH)	9	10	10	
stechend (ZH)	13	15	10	-0,02
schlagend	11	13	6	
Hellebarde: stechend (ZH)	12	14	10	
H.-Spitze: schlagend	14	16	10	0,63
H.-Schneide: schlagend	15	17	6	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	7	8	16	-1,27
Kampfstab (ZH)	8	9	14	-1,15
Wurfspeer	8	9	14	-1,16
Speerschleuder	10	11	8	-0,80
Wurfmesser	7	8	18	-1,19
Wurfaxt	9	10	14	-0,88
Wurfhammer	7	8	14	-1,41
Wurfkeule	5	6	20	-1,80
Wurfstern	5	6	15	-1,96
Boxen	6	7	7	-2,02
waffenloser Kampf	6	7	9	-1,95
Ringen	11	13	8	-0,64
Bogen	10	12	5	-0,82
Armbrust	16	19	14	1,33
Schleuder	9	10	8	-1,00
Blasrohr	Gift	Gift	11	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Zwerg/innen (Kämpfer, Grad 0 - 10)

L / I: m50(25) Zb: 0(3)
 LP: 32(4) KP: s. Tab. Kämpf.+ 6 Gewicht: 37(6)
 Kr: 75(13) Kons: 105(13) Rv: 43(12)

B: 8(1) / 21(2) / 29(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: s. Tabelle Magier/innen Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 7 TFK: 7(2) RS: 6 / ±0
 HGW: 91(14) Ringen: 46(3) + Grad
 Angriffsmöglichkeiten: s. Tabelle Kämpfer/innen

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,45(9) kg, WS 25

Stufe: s. Tabelle Kämpfer/innen

Besonderes: Für zwergische Kämpfer/innen sind im folgenden Tabellen aufgeführt, wie diese abhängig von ihrem „Grad“ als Kämpfer/in einzuordnen sind. Ausgangspunkt ist die allgemeine Kämpfer/innen-Tabelle. Für konkrete Waffen ergeben sich die folgenden Durchschnittsabweichungen:

Waffe (übliche Erstwaffen)	Schaden (Ø)	Schaden (maximal)	Differenzen:	
			EW	Stufe
Dolch	10	12	11	0,67
Degen	12	14	6	-0,06
Schwert (EH)	14	17	0	-0,17
Bihänder-Schwert (ZH)	24	28	-4	1,55
Säbel (EH)	13	15	2	-0,38
Säbel (ZH)	21	25	-1	1,32
Axt (EH)	14	17	9	0,49
Streitaxt (ZH)	27	32	4	3,37
Hammer (EH)	12	15	10	-0,01
Hammer (ZH)	22	26	5	2,11
Morgenstern (EH)	15	18	3	0,32
Keule (EH)	9	11	16	-0,61
Keule (ZH)	19	22	10	1,81
Stoßspeer: stechend (EH)	11	13	10	
stechend (ZH)	16	19	10	0,72
schlagend	14	16	6	
Hellebarde: stechend (ZH)	15	18	10	
H.-Spitze: schlagend	17	20	10	1,54
H.-Schneide: schlagend	18	21	6	
übliche Zweitwaffen				
Stock (EH)	9	10	16	-0,74
Kampfstab (ZH)	9	11	10	-0,88
Wurfspeer	10	12	12	-0,65
Speerschleuder	12	14	6	-0,28
Wurfmesser	9	11	16	-0,70
Wurfaxt	11	14	12	-0,16
Wurfhammer	9	11	12	-0,83
Wurfkeule	7	8	18	-1,32
Wurfstern	6	7	13	-1,72
Boxen	8	9	5	-1,60
waffenloser Kampf	8	9	5	-1,61
Ringen	14	17	4	-0,02
Bogen	13	15	5	-0,11
Armbrust	21	25	10	2,41
Schleuder	11	13	8	-0,49
Blasrohr	Gift	Gift	11	0,00

Erläuterung: s. Menschen

Allgemeines: s. sonstiges Spielsystem.

Karden (Eis-, „Zwerge“ - humanoid)

L / I: m40(20) Zb: 0(3)
 LP: 25(4) KP: 40(20) Gewicht: 35(6)
 Kr: 50(10) Kons: 75(13) Rv: 46(12)

B: 7(1) / 20(2) / 35(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Res: 55(10) / 55(10) / 10 Wahrnehmung: 10(3)

Abwehr: s Tabelle + 6 TFK: 13(2) RS: 0 / -3
 HGW: 60(8) Ringen: 40(3) + Grad

Angriffsmöglichkeiten: analog zu Menschen (s. dort)

Waffenschaden ca. menschlich × 2/3, maximaler Grad: 4

Stufe: s. Tabelle für Menschen ca. × 2/3

Besonderes: Karden können wie Menschen ihre Fertigkeiten hochlernen, entwickeln aber nie mehr als Grad 4 Kampffertigkeiten.

Allgemeines: Karden sind kleine etwa 1,2 Meter große Humanoide mit einem hellen meist weißen Pelz. Ihre Kulturen sind isolierte kleine Stämme, die einen ungefähr steinzeitlichen Technologiestand haben. Sie lieben eisige Temperaturen und leben meist in Eishöhlen (deshalb werden sie auch Eiszwerge genannt). Sie sind nicht ganz so intelligent wie Menschen, intelligentere Karden werden aber auch Magier/innen, meist schamanistischen Stils.

Sie verstecken sich meist vor Menschen, vor denen sie sich fürchten und greifen sie normalerweise nicht an.

Thursen (Eisriesen - humanoid)

L / I: m50(25) Zb: -5(3)
 LP: 60(10) KP: 100(30) Gewicht: 200(40)
 Kr: 200(25) Kons: 75(13) Rv: 30(12)

B: 10(1) / 23(2) / 41(3); 4h / 15Min / 10s MGep: 10+Kr/10
 Res: 55(10) / 55(10) / 10 Wahrnehmung: 10(3)

Ringen: 45(5) Abwehr: 53(5) RS: 0 / -3
 Abwehr: s Tabelle - 15 TFK: -14(2) RS: 0 / -3

HGW: 180(20) Ringen: 45(5) + Grad

Angriffsmöglichkeiten: analog zu Steintroll/innen (s. dort)

Waffenschaden ca. Steintrolle × 2

Stufe: s. Tabelle für Steintrolle, ca. × 2

Besonderes: Thursen sind gigantische Humanoide von menschlicher Intelligenz. Wie Menschen weichen sie in ihren Fertigkeiten stark voneinander ab, da sie im Laufe ihres Lebens lernen können.

Allgemeines: Thursen sind etwa 4 bis 5 Meter große Humanoide, die eine gewisse Ähnlichkeit mit Eisbären aufweisen, ihr Erscheinungsbild ist in etwa halb menschlich halb bärig. Ihre Kulturen sind isolierte kleine Reiche die den menschlichen Kulturen stark ähneln, nur dass Thursen Temperaturen um den Gefrierpunkt und Eis als angenehm empfinden und deshalb meist in Gletscherregionen leben. Da sie ein Fell besitzen, laufen sie meist leicht bekleidet herum, Krieger/innen tragen meist nicht viel außer ihrer Panzerung und einer leichten Hose.

Thursen haben auch Magier/innen, die den menschlichen entsprechen. Sie sind Menschen nicht grundsätzlich feindlich gesinnt, sondern sind ambivalent wie andere Humanoide auch.

Natürliche Lebewesen**Adler, Greifvögel**

L / I: t70(10) Zb: 9(2)
 LP: 20(4) KP: 60(15) Gewicht: 5(1)
 Kr: 22(4) Kons: 100(20) Rv: 70(10)

B: 5(2) / 13(5) / 18(6); 6h / 40 Min / 60 s (Gehen)
 40(2) / 83(5) / 135(6); 6h / 40 Min / 60 s (Flug)

MGep: Kr / 12 (Gehen); 5 × Kr g (Flug)

Res: 50(5) / 60(10) / 9 Wahrnehmung: 50(10)

Abwehr: 70(6) TFK: 30(3) RS: 1 / -2
 HGW: 40(5) Ringen: --

Angriffsmöglichkeiten:

Klauenschlag: EW 60(5), 10(2) + B / 50, (18), ggf. aus dem Sturzflug, 2 Angriffe je Anflug!

Schnabelbiss: EW 50(5), 12, (17)

Stufe: 7,0

Besonderes: Adler und Greifvögel allgemein greifen Opfer meist in einem rasanten Sturzflug an. Dabei erreichen sie Geschwindigkeiten von bis zu 300 km/h (B-St = 420!)

Allgemeines: Die obigen Werte gelten für einen Adler von ca. 5 kg Gewicht bei einer Flügelspannweite von ca. 2 m. Insgesamt findet man Raubvögel in diversen Größen mit Spannweiten von 0,5 - 3 m (und natürlich Riesenexemplare). Die Werte für LP, Kr und Schaden verändern sich dabei in etwa proportional zur Spannweite.

Affe

L / I: t150(10) Zb: 2(2)
 LP: 25(9) KP: 80(20) Gewicht: 15(3)
 Kr: 60(10) Kons: 80(20) Rv: 60(10)

B: 7(2) / 18(5) / 45(6); 4h / 20Min / 10 s MGep: Kr / 8
 Res: 55(5) / 65(10) / 9 Wahrnehmung: 25(4)

Abwehr: 75(8) TFK: 23(2) RS: 1 / -2
 HGW: 55(10) Ringen: 50(10)

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 55(5), 12(2) + 1, (17)

Stufe: 3,2

Besonderes: Die obigen Angaben gelten für kleineren Affe von etwa Schimpansen-Größe. Bei andere Affen sind die Werte Kr und Schaden in etwa proportional zur Größe zu ändern. Groß-Affen sind wie kleine Bären zu behandeln (s. dort).

Allgemeines: Affen dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Sie sind normalerweise friedlich und greifen nur an, wenn sie in die Enge getrieben werden oder ihre Jungen bedroht sind.

Ameise, Riesen-

L / I: t5(1) Zb: 2(2)
 LP: 20(3) KP: 50(5) Gewicht: 20(3)
 Kr: 20(3) Kons: 60(5) Rv: 50(10)

B: 8(2) / 30(5) / 35(6); 4h / 10Min / 10 s MGep: Kr / 5
 Res: 55(5) / 60(10) / 9 Wahrnehmung: 5(4)

Abwehr: 45(8) TFK: 10(2) RS: 6 / 0
 HGW: 90(10) Ringen: --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 45(5), 10(1) + 1, (17)

Säure: jede Runde im Handgemenge, 1W10 LP+KP

Stufe: 7,5

Besonderes: Ameisen sind staatenbildende Tiere, die sich durch Geruchssignale verständigen. Wird eine Ameise in einen Kampf verwickelt, so stößt sie ein Geruchssignal aus, dass alle anderen Ameisen in 50 m Umkreis zum Eingreifen ruft. Weiter entfernte Ameisen kommen nur mit (145 - Entfernung [m]) Wahrscheinlichkeit zur Hilfe.

Allgemeines: Riesenameisen sind im Prinzip kaum anders als ihre kleinen Verwandten. Die obigen Angaben beziehen sich auf Ameisen von ca. 1 m Körperlänge. Befinden sich solche Ameisen unterwegs, so sind sie meist auf Beutesuche, wobei sie alles Lebendige als Beute betrachten, das im Rahmen ihrer Gruppen-Kampfstärke besiegt scheint, ggf. auch Menschen. Da ihre Wahrnehmungen vor allem vom Geruchssinn abhängen, erkennen sie gegen den Wind Beute erst in 15 m Entfernung, mit dem Wind allerdings in bis zu 100 m Entfernung.

Im Kampf versuchen sie ihre Gegner mit ihren Zangen zu beißen, gelingt ihnen ein schwerer Treffer, so verbeißen sie sich in ihr Opfer und spritzen ihm in jeder Runde Säure ein (Schaden 1W10, s.o.) um sich aus dem Zangengriff zu lösen muss dem Opfer ein „Lösen aus dem Handgemenge“ gegen die Ameise gelingen.

Dringen fremde Wesen in den Bau der Ameisen ein, so wird jede einzelne Ameise sie wenn nötig angreifen. Die Königin selbst, die zentral im Stock sitzt, ist aber wehrlos.

Bär (+ Groß-Affen)

L / I: t55(10) Zb: 2(2)
LP: 50(9) KP: 110(50) Gewicht: 300(100)
Kr: 140(10) Kons: 100(20) Rv: 50(10)

B: 8(2) / 30(5) / 60(6); 6h / 40Min / 20 s MGep: Kr / 8
Res: 55(5) / 65(10) / 9 Wahrnehmung: 25(4)

Abwehr: 65(8) TFK: -6(2) RS: 1 / -2
HGW: 120(20) Ringen: 65(10)

Angriffsmöglichkeiten:

Tatzenschlag: EW 50(5), 13(1) + 1, (19), 2 Angr. je Runde!

Biss: EW 65(5), 16(1) + 2, (17), nur im Handgemenge

Stufe: 7,5

Besonderes: Die obigen Angaben gelten für einen mittelgroßen Grizzlybären von etwa 2,5 m Größe, der etwa 300 kg wiegt. Bei andere Bären haben sind die Werte Kr und Schaden in etwa proportional zur Größe zu ändern.

Allgemeines: Bären dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Sie sind normalerweise friedlich und greifen nur an, wenn sie provoziert werden. Ein angreifender Bär ist dann allerdings ein sehr gefährlicher Gegner. Er greift im allgemeinen aufrecht stehend an und kämpft beidhändig mit seinen Tatzen. Gelingen ihm in einer Runde zwei schwere Treffer, so befindet er sich automatisch im Handgemenge mit seinem Gegner und kann zusätzlich (!) jede weitere Runde (während des Handgemenges) zubeißen.

Ein sehr erzürnter Bär kann auch mit 0 KP ohne Einschränkungen weiter kämpfen. Er wird sich normalerweise zur Flucht wenden, sobald er mehr als die Hälfte seiner LP verloren hat.

Groß-Affen: Große Affen (Orang-Utans und Gorillas) sind praktisch wie Bären zu behandeln. Allerdings richtet ihr Biss einen um 4 Punkte geringeren Schaden an und die 0 KP-Regelung gilt für sie nicht. Ihre Intelligenz entspricht der der kleineren Affen.

Eber

L / I: t75(10) Zb: 5(2)
LP: 40(9) KP: 90(50) Gewicht: 90(20)
Kr: 90(10) Kons: 100(20) Rv: 60(10)

B: 8(2) / 30(5) / 70(6); 6h / 40Min / 20 s MGep: Kr / 8
Res: 55(5) / 65(10) / 9 Wahrnehmung: 25(4)

Abwehr: 70(8) TFK: 2(2) RS: 1 / -2
HGW: 100(15) Ringen: --

Angriffsmöglichkeiten:

Hauerstoß: EW 60(5), 13(1) + 2 + B / 4, (19). ggf. aus dem Sturmangriff!

Stufe: 4,8**Besonderes: --**

Allgemeines: Wildschweine dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Sie sind normalerweise friedlich und greifen nur an, wenn sie provoziert werden. Ein angreifender Eber ist dann allerdings ein sehr gefährlicher Gegner. Aufgrund seiner geringen Größe sind seine Treffer immer Beintreffer, liegt der Gegner erzielt er auch Rumpftreffer.

Ein sehr erzürnter Eber kann auch mit 0 KP ohne Einschränkungen weiter kämpfen. Er wird sich normalerweise zur Flucht wenden sobald er mehr als die Hälfte seiner LP verloren hat.

Ein weibliches Wildschwein hat im Schnitt Angriffswerte die um etwa 10 % niedriger liegen. Allerdings wird eine Sau, die ihre Frischlinge bedroht sieht, heftiger angreifen als jeder Eber und notfalls bis zum letzten LP kämpfen.

Elefant

L / I: t50(10) Zb: 0(2)
LP: 120(9) KP: 150(50) Gewicht: 3500(800)
Kr: 500(10) Kons: 100(20) Rv: 30(10)

B: 14(2) / 35(5) / 60(6); 6h / 60 Min / 20 s MGep: Kr / 8
Res: 50(5) / 60(10) / 9 Wahrnehmung: 20(4)

Abwehr: 40(8) TFK: -30(5) RS: 7 / 0
HGW: 150(30) Ringen: --

Angriffsmöglichkeiten:

Rüsselschlag: EW 55(5), 15(1), (19)

Stoßzähne - Stechen: EW 45(5), 14 + B, (26), ggf. aus dem Sturmangriff heraus;

Trampeln: EW 55(5), 26(2), (26) (nur wenn Gegner am Boden!)

Stufe: 4,1**Besonderes: --**

Allgemeines: Elefanten dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Elefanten sind normalerweise friedlich und greifen nur an, wenn sie provoziert werden. Ein Elefant wird normalerweise zunächst versuchen seinen Gegner zu vertreiben, erst wenn er selber einen schweren Treffer erlitten hat greift er richtig an. Es gehen die Gerüchte, es gäbe heilige Orte der Elefanten (Ele-

fantenfriedhöfe) und die Elefanten würden jeden verfolgen und umbringen, der diese Orte betritt.

Fledermaus

L / I: t30(10) **Zb:** 5(2)
LP: 10(2) **KP:** 30(5) **Gewicht:** 1(0,5)
Kr: 8(2) **Kons:** 80(10) **Rv:** 75(5)

B: 5(2) / 13(5) / 18(6); 1h / 5 Min / 5 s (Gehen)
 30(2) / 50(5) / 80(6); 3h / 30 Min / 60 s (Flug)

MGep: Kr / 12 (Gehen); 5 × Kr g (Flug)

Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 35(10)

Abwehr: 85(6) / 35(3) **TFK:** 40(2) **RS:** 0 / -3

HGW: 25(10) **Ringens:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 55(5), 6(1), (13), 2 Angriffe je Runde!

Blutsaugen: wenn festgebissen: 1W4 LP / KP je Runde

Stufe: 4,0

Besonderes: Fledermäuse, wie sie hier beschrieben sind, meint im Prinzip die Vampirfledermäuse, die sich vom Blutsaugen ernähren. Hat eine solche Fledermaus einen schweren Treffer erzielt so entscheidet ein AEW(Kons) ob sie sich festbeißen kann.

Einmal festgebissen saugt sie jede Runde Blut und richtet damit Schaden an. Eine solche Fledermaus ist natürlich nur noch begrenzt abwehrfähig, es zählt der 2. Wert. Jeder erfolgreich abgewehrte Angriff trifft normalerweise das Opfer der Fledermaus! Nur wenn sie schwer verletzt ist lässt sie los, oder wenn sie gewaltsam abgerissen wird, dabei entsteht aber ein Schaden, der dem doppelten Bisschaden entspricht.

Allgemeines: Fledermäuse dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Als Einzeltiere sind sie kaum gefährlich, aber es kommt vor das sie in ganzen Schwärmen Tiere und Menschen angreifen. Im allgemeinen sind sie nur nachtaktiv, aber Ausnahmen kommen vor.

Gorgone, Schnee- / Berg-

L / I: t150(10) **Zb:** 10(2)
LP: 40(9) **KP:** 90(50) **Gewicht:** 100(15)
Kr: 90(10) **Kons:** 100(20) **Rv:** 70(10)

B: 8(2) / 30(5) / 65(6); 6h / 40Min / 20 s **MGep:** Kr / 8

Res: 55(5) / 65(10) / 9 **Wahrnehmung:** 35(4)

Abwehr: 75(8) **TFK:** 0(2) **RS:** 2 / -2

HGW: 105(15) **Ringens:** 55(10)

Angriffsmöglichkeiten:

Klauen: EW 65(5), 15(1) + 2, (19). 2 Angriffe je Runde!

Biss: EW 65(5), 18(2) + 2, (17), im Handgemenge zusätzlich, sonst alternativ!

Stufe: 11,0

Besonderes: --

Allgemeines: Schneegorgonen und Berggorgonen sind Raubtiere von menschenähnlicher Gestalt und Körpergröße, allerdings haben sie Fell und ihre Häuse sind deutlich länger, so dass sie insgesamt etwa 2,2 m groß sind. Sie haben scharfe Krallen an den Vorderbeinen und ihr Gebiss besteht aus messerscharfen spitzen Zähnen. Sie laufen im allgemeinen aufrecht und dabei pendeln ihre Köpfe ein wenig während sie ihre Umgebung scharf beobachten. Insgesamt wir-

ken sie wie kräftige gedrungene, bepelzte Menschen mit einem überlangen Hals und etwas plattem Schädel. Die Fellfarben sind grau bei den Berg- und weiß bei den Schneegorgonen.

Ihre Gefährlichkeit liegt nicht so sehr in ihren Raubtiertypischen Kampfwerten, sondern in ihrer recht hohen Intelligenz. Gorgonen jagen in Rudeln (3 bis 10 Gorgonen) wobei sie taktisch ähnlich geschickt wie menschliche Jäger vorgehen, je nach Situation jagen sie auch nachts, sie können nachts praktisch so gut sehen wie tags. Hat ein Rudel erst einmal die Spur eines Opfers aufgenommen sind sie kaum abzuschütteln und sie legen regelrechte Hinterhalte.

Im Kampf selber greifen sie zunächst mit ihren Klauenhänden an. Ist ein Opfer geschwächt gehen sie ins Handgemenge über und versuchen es durch Bisse endgültig zu erledigen.

Die Rudel der Gorgonen jagen fast nur in abgelegenen Gegenden, da sie die humanoiden Zivilisationen meiden. In harten Wintern aber kann es vorkommen, dass Gorgonenrudel abgelegenen Dörfer überfallen. Meistens gelingt es ihnen dabei sich rechtzeitig vor Eintreffen von Jägergruppen, die nach ihnen gesandt werden, zurückzuziehen.

Hai / Rochen

L / I: t20(5) **Zb:** 1(2)
LP: 70(9) **KP:** 100(20) **Gewicht:** 150(30)
Kr: 90(10) **Kons:** 100(20) **Rv:** 50(10)

B: 10(2) / 25(5) / 35(3); ∞ / 20 Min / 20 s **MGep:** Kr / 8

Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 20(4)

Abwehr: 40(8) **TFK:** -20(3) **RS:** 5 / 0

HGW: 90(10) **Ringens:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 55(5), 15(1), (17)

Stufe: 4,2

Besonderes: Die obigen Werte beziehen sich auf einen Hai von ca. 3 - 4 m Länge. Bei anderen Größen verändern sich die Werte für Kr, LP und Schaden proportional zur Länge.

Allgemeines: Haie dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Sie greifen Menschen meistens nur an, wenn diese verletzt sind und Blut im Wasser ist. Bei einem Kampf gegen einen Hai ist zu bedenken, dass ein Mensch im Wasser nicht seine vollen Kampf EW hat (normaler Weise hat ein reines Landwesen im Wasser gedrittelte Kampf-EW).

Hirsche / Rehe / Elche / Antilopen

L / I: t60(10) **Zb:** 2(2)
LP: 40(9) **KP:** 90(20) **Gewicht:** 300(150)
Kr: 100(40) **Kons:** 100(20) **Rv:** 40(10)

B: 12(2) / 35(5) / 80(6); 4h / 30 Min / 60 s **MGep:** Kr / 10

Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 20(4)

Abwehr: 45(8) **TFK:** -12(2) **RS:** 2 / -2

HGW: 80(10) **Ringens:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Geweihestoß: EW 45(10), 5(2)+B/3, (19)

Biss: EW 30(5), 8(2), (26)

Stufe: 2,0

Besonderes: Huftiere gibt es weltweit in verschiedensten Größen und Formen. Die obigen Werte sind für ein europäi-

schen Hirsch, Rentiere und große Antilopen verwendbar, für größere Varianten gilt in ungefähr:

Elch / Riesenhirsch: LP, Kr Schaden x 1,75, HGW x 1,25, 750(50) kg.

Reh, Antilope: LP, Kr Schaden x 0,3, HGW x 0,5, 25(5) kg

Die Wahrscheinlichkeit dass ein solches Tier bei Gefahr und Angriff nicht einfach flieht, sondern selbst angreift wächst im allgemeinen mit der Größe: Rehe fliehen praktisch immer, bei Elchen ist mit Angriffen fast sicher zu rechnen. Dabei wenden sie auch eine recht intelligente Taktik an, dass sie zunächst fliehen dann neben ihrer Spur zurück laufen und den Verfolger im Sturmangriff von hinten überraschen!

Allgemeines: Für die vielfältigen Formen dieser Tiergattungen bietet die reale Welt bereits eine riesige Auswahl an Horn und Geweihformen und Fellzeichnungen – menschliche lassen sich inspirieren.

Huskies (Schlittenhunde)

s. Schäferhunde

Besonderes: Huskies dienen in arktischen Regionen als Schlittenhunde. Sie sind extrem unempfindlich gegen Kälte. Huskies unterscheiden sich von anderen Hunden außerdem dadurch, dass sie nicht Bellen, sondern Heulen wie Wölfe.

Kamel

L / I: t60(10) Zb: 2(2)
LP: 70(9) KP: 120(20) Gewicht: 500(100)
Kr: 225(40) Kons: 100(20) Rv: 40(10)

B: 12(2) / 40(5) / 85(6); 4h / 45 Min / 60 s **MGep:** Kr / 10
Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 20(4)

Abwehr: 44(8) TFK: -22(3) RS: 2 / -2
HGW: 100(10) Ringen: --

Angriffsmöglichkeiten:

Tritt: EW 38(5), 11(2), (19)

Biss: EW 25(5), 10(2), (26)

Stufe: 2,0

Besonderes: Kamel ist nicht gleich Kamel - deshalb ist zu bedenken ob es sich um ein Reitkamel oder Lastkamel handelt. Dabei weichen Kraft / MGep und Geschwindigkeitswerte meist genau entgegengesetzt vom Durchschnitt ab.

Allgemeines: Kamele dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Die Werte hier beziehen sich im Prinzip auf das einhöckrige Dromedar, das in den nordafrikanischen und arabischen Regionen als Reit- und Lasttier eingesetzt wird.

Als besondere Eigenschaft haben Kamele, dass sie (wohlgenährt) etwa 17 Tage ohne Wasser auskommen können. Regeltechnisch ist dieses so ab zu handeln, dass die ersten 16 Tage ein Kamel so behandelt wird, als hätte es ausreichend Wasser. In dieser Phase verbraucht es natürlich seinen internen Vorrat und verliert entsprechend Gewicht. Am 17. Tag wird Wassermangel wie bei jedem anderen Lebewesen behandelt. Anschließend benötigt ein Kamele für jeden Tag mit Wassermangel 6 Stunden Regenerationszeit mit ausreichend Wasserversorgung um das Defizit eines Tages wieder auszugleichen.

Kamelreiten: Das Reiten von Kamelen ähnelt sehr dem von Pferden. Im Regelfall sollte hier die Fertigkeit Reiten

einfach benutzt werden können. Soll hier eine zusätzliche Fertigkeit (*Kamelreiten*) genutzt werden, so sollten die EW der verschiedenen Reitfertigkeiten zu etwa 50 % aufeinander anrechenbar sein.

Krake

L / I: t20(5) Zb: 1(2)
LP: 80(9) KP: 100(20) Gewicht: 300(50)
Kr: 100(10) Kons: 100(20) Rv: 50(10)

B: 8(2) / 15(5) / 25(3); 6h / 20 Min / 20 s **MGep:** Kr / 8
Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 20(4)

Abwehr: 55(8) TFK: -25(2) RS: 4 / -1
HGW: 125(20) Ringen: 55(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Tentakel-Schläge:

Neben-Tentakel: EW 45(5), 10(1) + 1 (16), 3 Angriffe je Runde!

Haupttentakel: EW 55(5), 11(1) + 1 (15,5), 1 × je Runde
 Schnabelbiss: EW 45(5), 12(1) + 1, (17) im Handgemenge

Stufe: 4,2

Besonderes: Die obigen Werte beziehen sich auf einen Kraken von ca. 8 - 10 m Gesamtlänge mit ca. 300 kg Gewicht, wobei die Tentakeln etwa die Hälfte der Länge einnehmen. Neben seinen 6 normalen Tentakeln (Neben-Tentakeln) besitzt jeder Kraken noch 2 doppelt so lange Haupt-Tentakeln. Jeder Tentakel hat einzeln Kr / 3 als Wert für Kraft.

Bei anderen Größen verändern sich die Werte für LP, KP und Kr proportional zur Länge, die Schadenswerte steigen um etwas langsamer (abweichend von der allgemeinen Regel für Riesenwesen!). Riesenkraken haben als Werte in etwa:

Größe 20 m: LP / KP / Kr × 2, Schaden × 1,5

Größe 30 m: LP / KP / Kr × 3, Schaden × 2

Größe 40 m: LP / KP / Kr × 4, Schaden × 2,5

Größe 50 m: LP / KP / Kr × 5, Schaden × 3

Allgemeines: Kraken sind Anlass für wilde Gerüchte und Schauer märchen. Dabei beziehen sich diese Gerüchte vor allem auf Riesenkraken die angeblich bis zu 50 m lang werden und ganze Schiffe attackieren.

Im Kampf kann ein Kraken effektiv jede Runde mit drei seiner Neben-Tentakeln und einer Haupttentakel angreifen. Hat er einen schweren Treffer gelandet so gelingt ihm mit 50 % WS das Opfer mit dieser Tentakel zu umschlingen und ins Handgemenge zu ziehen. Ein Opfer im Handgemenge wird zum Schnabel gezogen (Duell mit Kr) und dann zusätzlich mit dem Schnabel attackiert. Je nach Größenverhältnissen wird solch ein Opfer auch von weiteren Tentakeln umschlungen werden um dieses Ziel zu erreichen.

Kraken sind zwar aggressive Räuber, leben aber bevorzugt in der Tiefsee. Nur selten geraten sie in flache Gewässer, wo sie auch Menschen und je nach Größe kleinere und auch größere Boote angreifen werden. Ein Kraken hält in der Regel Objekte, die höchstens etwa halb so groß sind wie er selbst für Beute.

Krokodil

L / I: t30(5) **Zb:** 0(2)
LP: 50(5) **KP:** 90(5) **Gewicht:** 150(50)
Kr: 80(10) **Kons:** 80(10) **Rv:** 50(5)

B: 6(2) / 18(5) / 30(6); 6h / 20 Min / 20 s (Schwimmen)
 5(2) / 15(5) / 40(6); 1h / 20 Min / 20 s (Gehen)
MGep: Kr / 10
Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 15(10)

Abwehr: 55(6) **TFK:** -5(2) **RS:** 6 / 0
HGW: 110(15) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 55(5), 14(2)+1, (19)
 Schwanzhieb: EW 45(5), 10(1)+1, (24)

Stufe: 4,1

Besonderes: Krokodile, die einen schweren Bissstreffer an ihrer Beute gelandet haben, versuchen ihre Beute festzuhalten und unter Wasser zu ziehen bis sie ertrinkt. Um sich zu befreien muss das Opfer sich aus dem Handgemenge lösen.

Allgemeines: Krokodile dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Die obigen Werte gelten für ein etwa 5 m langes Krokodil, es gibt aber auch Exemplare von bis zu 10 m Länge.

Löwe, Großkatzen

L / I: t 80(10) **Zb:** 7(2)
LP: 40(5) **KP:** 80(20) **Gewicht:** 180(25)
Kr: 95(10) **Kons:** 70(10) **Rv:** 70(5)

B: 8(2) / 36(4) / 82(6); 4 h / 10 Min / 15 s **MGep:** Kr / 10
Res: 45(5) / 55(5) / 9 **Wahrnehmung:** 30(4)

Abwehr: 65(10) **TFK:** -5(3) **RS:** 2 / -2
HGW: 105(15) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Tatzenhieb(Krallen): EW 55(5), 14(1) + 2, (18)
 Biss: EW 55(5), 16(2)+2, (16)

Stufe: 4,6

Besonderes: Alle Katzenartigen beherrschen besonders gut die Fertigkeiten Tarnen und Schleichen:

EW(Tarnen) = 65(10)
EW(Schleichen) = 60(10)

Allgemeines: Großkatzen wie Löwen, Tiger Leoparden (Panther) und Geparden dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Die obigen Werte beziehen sich im Prinzip auf einen durchschnittlichen Löwen von etwa 2,5 m Körpergröße bei 180 kg Gewicht. Löwen leben in Rudeln, die aus 5 bis 35 erwachsenen Tieren und entsprechend vielen Jungtieren bestehen. Die Jagd wird als gemeinsame Aktion des Rudels durchgeführt. Löwen jagen für gewöhnlich keine Menschen, aber in Ausnahmefällen kommt dieses durchaus vor, außerdem sind natürlich andere Gründe für eine Konfrontation möglich. Löwen sind Steppentiere und können deshalb nicht besonders gut klettern.

Tiger: Tiger sind Einzelgänger und leben in Dschungelgebieten. Ihre Werte (LP, Kr, Schaden) liegen etwa 10 - 20 % über denen eines Löwen. Als einzige Katzenart schwimmen sie ausgesprochen gerne.

Leoparden (Panther): Leoparden leben in Steppen-Randbereichen mit Baumwuchs. Ihre Werte (LP, Kr, Schaden) liegen etwa 10 - 20 % unter denen eines Löwen. Sie sind

die Kletterkünstler unter den Katzen (EW(Klettern) = 80(15)) und sie greifen gerne aus Bäumen heraus an, wo sie auf ihre Beute lauern.

Geparden: Geparden leben in Steppen wie Löwen, allerdings in sehr kleinen Rudeln bzw. als Einzelgänger. Ihre Werte (LP, Kr, Schaden) liegen etwa 20 - 40 % unter denen eines Löwen. Sie sind die Renner unter den Katzen (EW(Laufen) = 100(15), B-S = 125(10), Beschleunigung 0 - 125 in 4 s) und sie greifen ihre Beute meist überraschend aus Dickichten heraus an um sie dann im Sturmangriff zu attackieren und zu Fall zu bringen.

Luchs / Wildkatzen: Luchse und Wildkatzen leben in den Wäldern vieler Regionen, im Gegensatz zu ihren großen Vettern auch in kaltem Klima. Ihre Werte (LP, Kr, Schaden) liegen etwa 50 - 70 % unter denen eines Löwen. Sie sind ebenfalls Kletterkünstler (EW(Klettern) = 80(15)) und sie greifen gerne aus Bäumen heraus an, wo sie auf ihre Beute warten.

Pferde

L / I: t40(10) **Zb:** 2(2)
LP: 60(9) **KP:** 100(20) **Gewicht:** 320(60)
Kr: 175(40) **Kons:** 100(20) **Rv:** 40(10)

B: 12(2) / 35(5) / 80(6); 4h / 30 Min / 60 s **MGep:** Kr / 10
Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 20(4)

Abwehr: 45(8) **TFK:** -18(2) **RS:** 2 / -2
HGW: 95(10) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Hufschlag: EW 38(5), 12(2), (19)
 Biss: EW 30(5), 10(1), (26)

Stufe: 2,2

Besonderes: Pferd ist nicht gleich Pferd - deshalb ist zu bedenken ob es sich um ein Reitpferd, Zugpferd oder sonstiges Arbeitspferd handelt. Dabei weichen Kraft / MGep und Geschwindigkeitswerte meist genau entgegengesetzt vom Durchschnitt ab.

Allgemeines: Pferde dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon).

Rabe

L / I: t70(10) **Zb:** 5(2)
LP: 10(2) **KP:** 30(5) **Gewicht:** 1,2(0,3)
Kr: 8(2) **Kons:** 80(10) **Rv:** 55(5)

B: 5(2) / 13(5) / 18(6); 6h / 40 Min / 60 s (Gehen)
 30(2) / 50(5) / 80(6); 6h / 40 Min / 60 s (Flug)
MGep: Kr / 12 (Gehen); 5 × Kr g (Flug)
Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 25(10)

Abwehr: 80(6) **TFK:** 45(2) **RS:** 0 / -3
HGW: 30(5) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Schnabelbiss: EW 55(5), 6(1), (13), 2 Angriffe je Runde!

Stufe: 3,3

Besonderes: --

Allgemeines: Raben dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Als Einzeltiere sind sie kaum gefährlich, aber es kommt vor das sie in ganzen Schwärmen Tiere und Menschen angreifen. Raben werden gerne von Anhängern der schwarzen Magie als Späher eingesetzt.

Ratten

L / I: t70(20) **Zb:** 2(2)
LP: 6(2) **KP:** 20(10) **Gewicht:** 0,6(0,1)
Kr: 15(6) **Kons:** 70(15) **Rv:** 50(10)

B: 5(1) / 22(4) / 45(5); 3h / 20Min / 20s **MGep:** 1+Kr/10
Res: 45(5) / 60(10) / 5 **Wahrnehmung:**
 35(5)

Abwehr: 73(5) **TFK:** 45(2) **RS:** 0 / -3
HGW: 45(5) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW50(5), 6(2)+1, (14) (2. Angr. WM-20)

Stufe: 2,2

Besonderes: Bei Rattenbissen besteht eine erhöhte Gefahr der Wundinfektion, WM-20 auf den AEW(Kons.) bei nicht behandelten Wunden.

Allgemeines: Ratten dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon).

Ratten sind sehr intelligent, und lassen sich praktisch nie zweimal in die gleiche Falle locken. Sie kämpfen meistens nur solange, bis die Situation für sie aussichtslos ist und versuchen dann meist zu fliehen. Ratten greifen Menschen eigentlich nur an, wenn sie sehr viele sind, und sie keine anderen „Nahrungsquellen“ haben.

Ratten, Riesen-

L / I: t70(20) **Zb:** 2(2)
LP: 10(5) **KP:** 20(10) **Gewicht:** 15(2)
Kr: 30(10) **Kons:** 70(15) **Rv:** 50(10)

B: 6(1) / 25(4) / 50(5); 3h / 20 Min / 20s **MGep:** 1+Kr/10
Res: 45(5) / 60(10) / 5 **Wahrnehmung:** 35(5)

Abwehr: 65(5) **TFK:** 20(2) **RS:** 1 / -3
HGW: 80(10) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW50(5), 11(3)+1, (14) (2. Angr. WM-20)

Stufe: 3,2

Besonderes: Bei Rattenbissen besteht eine erhöhte Gefahr der Wundinfektion, WM-20 auf den AEW(Kons.) bei nicht behandelten Wunden.

Allgemeines: Riesenratten sind nichts anderes als eine besonders große Form von Ratten, die in etwa die Größe eines Hundes erreichen. Sie leben in Horden von etwa 10 bis 30 Tieren + Jungtieren und greifen Menschen normalerweise nur an, wenn sie in großer Zahl und hungrig sind oder sich bedroht fühlen.

Ratten sind sehr intelligent, und lassen sich praktisch nie zweimal in die gleiche Falle locken. Sie kämpfen meistens nur solange, bis die Situation für sie aussichtslos ist und versuchen dann meist zu fliehen.

Riesenwesen - allgemein

Praktisch von jedem Tier kann es auch Arten geben, die besonders groß geraten sind und dadurch natürlich im Ernstfall noch gefährlicher als Gegner. Diese sind hier nicht alle einzeln aufgeführt, sondern es gibt zum Umbau eines normalen Wesen folgende allgemeine Regel:

Je Verdopplung der Körpermasse ändern sich jeweils:

L / I: ±0 **Zb:** -1

LP: × 1,4 **KP:** × 1,5 **Gewicht:** × 2

Kr: × 1,4 **Kons:** ±0 **Rv:** -3

B: +2 / +4 / +6 **MGep:** analog zu Kr
Res: ±0 / +5 / ±0 **Wahrnehmung:** ±0

Abwehr: -3 **TFK:** -5 **RS:** +2 / +1

HGW: +40 **Ringen:** +5 (falls vorhanden)

Angriffsmöglichkeiten:

Angriffswerte: EW +3, Schaden × 1,3, GW(A) + 2,5

Stufe: × 1,4

Allgemeines: Die Körperwerte verändern sich mit Größe × 1,3, Gewicht × 2.

Riesenwesen reagieren oft ungewöhnlich auf psychische Magie. Insbesondere Exemplare, die praktisch ohne Bedrohung durch andere Lebewesen sind, sind praktisch immun gegen Furchtzauber. bzw. reagieren statt mit Flucht mit Angriff.

Rinder / Ochsen / Stiere / Büffel

L / I: t45(10) **Zb:** 0(2)
LP: 70(10) **KP:** 100(20) **Gewicht:** 800(200)
Kr: 200(50) **Kons:** 90(20) **Rv:** 35(10)

B: 12(2) / 30(5) / 60(6); 5h / 20 Min / 30 s **MGep:** Kr / 9
Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 20(4)

Abwehr: 45(8) **TFK:** -20(2) **RS:** 2 / -1
HGW: 105(10) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Hornstoß: EW 30(5), 12(3), (18)

Hornstoß-Sturmangriff: EW 40(5), 5 + B / 2, (5 + Anlauf)

Stufe: 4,0

Besonderes: Ein einfaches Rind auf der Weide liegt eher an den Untergrenzen dieser Werte, Zugochsen und Stiere an den oberen Grenzen. Wilde Rinder liegen bei den Kraftwerten eher im Durchschnitt, bei den Bewegungswerten an den Obergrenzen.

Allgemeines: Rinder dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Diese Werte lassen sich auch auf Büffel und Gnus übertragen

Schäferhunde / Huskies

L / I: t 75(10) **Zb:** 5(2)
LP: 20(5) **KP:** 40(20) **Gewicht:** 25(3)
Kr: 50(10) **Kons:** 90(10) **Rv:** 65(5)

B: 8(2) / 32(4) / 74(6); 5 h / 30 Min / 30 s **MGep:** Kr / 10
Res: 45(5) / 55(5) / 9 **Wahrnehmung:** 22(4)

Abwehr: 60(5) **TFK:** 16(2) **RS:** 1 / -2
HGW: 90(10) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 50(5), 12(2)+2, (18)

Stufe: 3,5

Besonderes: Hunde lassen sich auf die Erfüllung besondere Aufgaben trainieren (s.u.).

Allgemeines: Schäferhunde und Huskies stehen hier für Hunde, die noch relativ nah verwandt mit ihren wölfischen Vorfahren sind, sie sind meist etwas weniger gewandt aber dafür kräftiger. Verwildert ein solches Tier, so kann es sich durchaus erfolgreich in einem Wolfsrudel behaupten.

Als Haustiere sind sie treue Begleiter von Humanoiden, sie könne als Wachtiere oder Jagdtiere trainiert werden. Sollen sie gezielt für bestimmte Aufgaben eingesetzt werden, entscheidet ein EW(Int(Hund) - 50 + Vertrautheit), ob der Hund begreift was er tun soll (solange die Aufgabe überhaupt „Hund-gerecht“ ist).

Die Vertrautheit eines Hundes mit seiner / m Besitzer/in und der geforderten Aufgabe errechnet sich als (Trainingszeit [Monaten] × 2), höchstens aber (EW(Tierkunde - Hunde) / 2) der besitzenden Person. Dabei ist die Trainingszeit als die Zeit gemeint, in der ein Hund immer wieder für seine Aufgaben trainiert wird, dieses Training braucht aber nicht mehr als ein paar Minuten je Tag betragen. Besonders intensive Trainingszeiten können bis zu vierfach angerechnet werden, das Training kann auch von anderen Personen mit Tierkunde-Hund vorgenommen werden. Soll ein Hund für Aufgaben eingesetzt werden, für die er nicht trainiert wurde, ist die Vertrautheit 0.

Ist die Person, welche die Anweisung gibt nicht die besitzende Person des Hundes, sondern nur eine befreundete Person (wobei die „Meinung“ des Hundes zählt), so erhält sie WM-25 auf den EW (ihre Tierkunde zählt!).

Schwan / Reitschwan

L / I: t40(10) **Zb:** 2(2)
LP: 30(4) **KP:** 80(15) **Gewicht:** 11(2)
Kr: 20(3) **Kons:** 140(20) **Rv:** 40(10)

B: 6(2) / 12(5) / 16(6); 6h / 40Min / 60s (Gehen, Schwim.)
 55(2) / 70(5) / 100(6); 6h / 40 Min / 60 s (Flug)

MGep: Kr / 12 (Geh.); Kr / 48 (Schw.); 6 × Kr g (Flug)

Res: 50(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 20(4)

Abwehr: 50(6) **TFK:** 25(2) **RS:** 1 / -2
HGW: 75(10) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Flügelschlag: EW 38(5), 6(1), (18)

Schnabelbiss: EW 30(5), 9(1), (22)

Stufe: 1,2

Besonderes: Schwäne werden von Elfen als Reittiere benutzt. Diese Reitschwäne sind allerdings besonders auf Größe gezüchtet. Alle obigen Werte gelten für einen Reitschwan. Wilde Schwäne sind im Schnitt 10 % kleiner, wobei die Werte für Kraft und die Schäden bei den Angriffswerten entsprechend niedriger liegen.

(Kr: 16(3), Flügelschlag-Schaden 5, Bisschaden 8)

Durchschnittliche Flug-Bewegungswerte mit Belastung:

1,5 kg: 42 / 50 / 60; 4h34' / 29 Min / 36 s

2,0 kg: 38 / 46 / 53; 4h08' / 26 Min / 32 s

2,5 kg: 34 / 41 / 50; 3h42' / 23 Min / 30 s

3,0 kg: 30 / 37 / 45; 3h16' / 21 Min / 27 s

3,5 kg: 28 / 33 / 41; 36 Min / 18 Min / 25 s

Allgemeines: Schwäne dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon).

Skorpion, (Riesen-)

L / I: t25(1) **Zb:** 2(2)
LP: 30(3) **KP:** 50(5) **Gewicht:** 60(10)
Kr: 30(3) **Kons:** 70(5) **Rv:** 60(10)

B: 8(2) / 30(5) / 35(6); 4h / 10Min / 10 s **MGep:** Kr / 8

Res: 55(5) / 60(10) / 9 **Wahrnehmung:** 15(4)

Abwehr: 70(8) **TFK:** -8(2) **RS:** 8 / +1

HGW: 95(15) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Zangengriff: EW 55(5), 12(1) + 1, (17), 2 Angriffe je Runde!

Giftstachel: EW 40(5), 10(1) + Gift, (19)

Stufe: 9,5

Besonderes: Skorpione besitzen am Schwanzende einen Giftstachel, der bei einem Treffer ein (potentiell) tödliches Gift in das Opfer injiziert. Das Gift trifft nur bei einem schweren Treffer mit LP-Schaden, die Wirkung liegt bei Standardschaden 30(10) LP+KP (auswürfeln nach Regeln für Gifte mit AEW(Kons)).

Allgemeines: Skorpione trifft mensch in allen heißen Regionen. Seltener sind dabei auch Riesenexemplare wie der oben beschriebene Skorpion mit einer Größe von ca. 1,80 m. Im Kampf wird der Skorpion sein Opfer zunächst mit den Zangen zu greifen versuchen. Gelingen ihm mit beiden Zangen ein schwerer Treffer hält er das Opfer gepackt und versucht es mit dem Giftstachel zu treffen.

Sumpfdrachen

(Draco vulgaris)

L / I: t25(10) **Zb:** 2(2)
LP: 15(4) **KP:** 40(15) **Gewicht:** 5(1)
Kr: 15(4) **Kons:** 70(20) **Rv:** 40(10)

B: 5(2) / 10(5) / 15(6); 4h / 20 Min / 20 s (Gehen)
 20(2) / 35(5) / 50(6); 1h / 5 Min / 10 s (Flug)

MGep: Kr / 12 (Gehen); 5 × Kr g (Flug)

Res: 60(5) / 70(10) / 9 **Wahrnehmung:** 15(4)

Abwehr: 60(6) **TFK:** 25(2) **RS:** 1 / -2
HGW: 55(10) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Feuerstoß: EW 55, 10 + 1 Feuerschaden, (19), Rw = 5 m

Krallenhieb: EW 30(5), 8(2), (22)

„Explosion“ Schadenswirkungen: bis 1 m 35
 2 m 22
 3 m 8
 4 m 4

Stufe: 3,0

Besonderes: Wenn Sumpfdrachen eine kritischen Fehler beim Angriff „Feuerstoß“ begehen, explodieren sie mit der oben bezeichneten Schadenswirkung. Das gleiche Risiko besteht, wenn sie einen schweren Treffer von mehr als 4 LP erleiden und zwar mit einer Wahrscheinlichkeit von (LP-Schaden × 10) %.

Allgemeines: Sumpfdrachen sind kleine Verwandte der großen (mystischen) Drachen. Sie sind etwa 1 m lang bei 1,5 m Flügelspannweite, nur von tierischer Intelligenz und legen Eier. Sie leben zurückgezogen als Pärchen in Sümpfen. Im Gegensatz zu ihren großen Verwandten erzeugen sie ihr Feuer nicht magisch sondern chemisch, indem sie aus ihrer Nahrung hochexplosive Stoffe extrahieren. Dieses wird so manchem Sumpfdrachen zum Verhängnis, da es die Gefahr mit sich bringt, dass ein Sumpfdrache explodieren kann.

Sumpfdrachen greifen Menschen nur an, wenn ihr Gelege oder Unterschlupf bedroht scheint. Da sie sich sehr gut tarnen können geschieht dieses meist eher aus Versehen.

Wölfe

L / I: t 80(10) Zb: 5(2)
 LP: 20(5) KP: 40(20) Gewicht: 50(15)
 Kr: 45(10) Kons: 90(10) Rv: 65(5)

B: 8(2) / 34(4) / 78(6); 6 h / 30 Min / 30 s MGep: Kr / 10
 Res: 45(5) / 55(5) / 9 Wahrnehmung: 24(4)

Abwehr: 62(5) TFK: 16(2) RS: 1 / -2
 HGW: 86(10) Ringen: --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 55(5), 12(3)+2, (16)

Stufe: 3,8

Besonderes: --

Allgemeines: Wölfe dürften aus der realen Welt hinlänglich bekannt sein (sonst siehe Lexikon). Sie leben in Rudeln von 4 bis 10 Tieren, seltener trifft mensch auch einzelne Tiere, Paare oder große Rudel bis zu 36 Tieren. Sie leben in gemäßigten und kalten Gebieten. Wenn sie eine Beute gefunden haben verfolgen sie diese oft bis zu einem Tag, wenn sie sonst nichts als Beute finden können auch mehrere Tage. Menschen greifen sie nur an, wenn sie sehr hungrig sind. Bekannt ist ihr Heulen, das in den Nächten oft über viele Kilometer zu hören ist.

Magische Wesen, Geisterwesen und Monster

In diesem Kapitel finden mensch all die Wesen, die in ihrer Natur klar magisch oder „unnatürlich“ sind. Hinzu kommen solche Riesenwesen, die sich derart krass von ihren Normalformen unterscheiden, dass sie nicht Großformen sondern echte Monster sind.

Amöbe, Riesen- (Monster)

L / I: t5(3) Zb: -10(3)
 LP: 350(100) KP: -- Gewicht: 35t (10t)
 Kr: 75(13) Kons: 75(13) Rv: 15(12)

B: 6(1) / 10(2) / 25(3); 2h / 5 Min / 5s MGep: --
 Res: -- / 55(3) / 11 Wahrnehmung: 8(3)

Abwehr: 20(2) TFK: -45(6) RS: 6 / 0
 HGW: 140(15) Ringen: --

Angriffsmöglichkeiten:

Umhüllen (Ringen): EW 85(15), 18 + Erstickungsgefahr, (30)

Stufe: 2,0

Besonderes: Eine Riesenamöbe hat weder KP noch eine psychische Resistenz, da diese Werte bei ihr keinen Sinn ergäben. Weder erschöpft sich eine Riesenamöbe, noch kann psychische Magie bei ihr irgendeine Wirkung entfalten. Gegenüber stumpfen Waffen (Keulen etc.) bietet ihre Haut aufgrund der Elastizität einen Rüstungsschutz von 12. Fernwaffen und Stichwaffen richten nur ½ ihres üblichen Schadens an. Ein gezielter Schuss auf den Zellkern hat nur Wirkung, wenn dieser soweit vordringen kann, dazu wird vom Vollschaden zunächst der RS (6) und dann je 0,5 m Dicke ein weiterer Punkt abgezogen. Je verbleibendem Punkt erleidet der Kern 1W10 Schaden, hat er insgesamt

mehr als 100 Punkte Schaden erlitten ist die Riesenamöbe tot.

Allgemeines: Eine Riesenamöbe ist ein unförmiger Plasmaklumpen, der sich durch Verlagerung des Plasmas innerhalb der Zellmembran fortbewegt. Praktisch handelt es sich um einen einzigen Zelle, die alles was lebt als Nahrung betrachtet. Sie ist praktisch farblos und trübe durchsichtig, so dass ihr etwa Fußball-großer Zellkern und verschiedene Zellorgane sichtbar sind. Sie ist ausgesprochen langsam und daher nur dann wirklich eine Gefahr, wenn keine Möglichkeit besteht sich einfach von ihr zu entfernen. Sie ist ca. 1 - 1,5 m hoch und hat ein Volumen von $(LP / 10) m^3$ (entspricht waagerechtem Durchmesser von ca. $\sqrt{LP / 9}$, z.B. 6,2 m bei 350 LP).

Sie greift ihre Opfer an, indem sie versucht diese zu umhüllen. Dieses wird wie ein Angriff Ringen zum Übergang ins Handgemenge gehandhabt. Ist ihr dieses geglückt, so versucht sie in der nächsten Runde ihr Opfer zu Boden zu werfen. Ist das Opfer zu Boden geworfen, droht ihm der Tod durch Ersticken, wie unter Wasser, denn es ist in der Amöbe völlig eingebettet. Jede Runde erleidet es 1W10 LP-Schaden die ggf. wie Wasserschlucken regeneriert werden können.

Jede weitere Runde wird das Opfer nun 0,5 Meter weiter zum Zentrum der Amöbe gezogen höchstens aber soweit, dass es den Kern nicht erreichen kann. Jede Runde, die das Opfer gewinnt, kann es sich wieder 0,5 m zum Rand der Amöbe bewegen oder mit dem Kopf wieder aus dieser hervor kommen bzw. sich ganz aus ihr lösen, wenn es sich bereits am Rand befindet.

Amöbe, Säure- (Monster)

L / I: t5(3) Zb: -10(3)
 LP: 100(50) KP: -- Gewicht: 10t(5t)
 Kr: 65(13) Kons: 75(13) Rv: 20(12)

B: 6(1) / 10(2) / 25(3); 2h / 5 Min / 5s MGep: --
 Res: -- / 55(3) / 11 Wahrnehmung: 8(3)

Abwehr: 25(2) TFK: -35(5) RS: 6 / 0
 HGW: 130(15) Ringen: --

Angriffsmöglichkeiten:

Umhüllen (Ringen): EW 75(15), 14 + Erstickungsgefahr + Säure 1W10 LP, (30)

Stufe: 2,0

Besonderes: Eine Säureamöbe hat weder KP noch eine psychische Resistenz, da diese Werte bei ihr keinen Sinn ergäben. Weder erschöpft sich eine Riesenamöbe, noch kann psychische Magie bei ihr irgendeine Wirkung entfalten.

Gegenüber stumpfen Waffen (Keulen etc.) bietet ihre Haut aufgrund der Elastizität einen Rüstungsschutz von 12.

Fernwaffen und Stichwaffen richten nur ½ ihres üblichen Schadens an. Ein gezielter Schuss auf den Zellkern hat nur Wirkung, wenn dieser soweit vordringen kann, dazu wird vom Vollschaden zunächst der RS (6) und dann je 0,5 m Dicke ein weiterer Punkt abgezogen. Je verbleibendem Punkt erleidet der Kern 1W10 Schaden, hat er insgesamt mehr als 70 Punkte Schaden erlitten ist die Säureamöbe tot.

Allgemeines: Eine Säureamöbe ist ein unförmiger Plasmaklumpen, der sich durch Verlagerung des Plasmas innerhalb der Zellmembran fortbewegt. Praktisch handelt es sich um einen einzigen Zelle, die alles was lebt als Nahrung be-

trachtet. Sie ist trübe durchsichtig mit einer gelblichen Färbung, so dass ihr etwa Fußball-großer Zellkern und verschiedene Zellorgane sichtbar sind. Sie ist ausgesprochen langsam und daher nur dann wirklich eine Gefahr, wenn keine Möglichkeit besteht sich einfach von ihr zu entfernen oder ihr ein Überraschungsangriff gelingt. Sie ist ca. 0,8 - 1 m hoch und hat ein Volumen von $(LP / 10) m^3$ (entspricht waagrechttem Durchmesser von ca. $\sqrt{LP / 6}$, z.B. 4,0 m bei 100 LP).

Die Säureamöbe ist durch ihre klebrige Zellmembran in der Lage zu klettern, sogar an Überhängen und Decken von Höhlen. Ihre bevorzugte Taktik ist, dass sie sich an einem günstigen Punkt auf die Lauer legt und sich auf ihre Opfer fallen lässt. Dieses wird wie ein Angriff Ringen mit WM+10 zum Übergang ins Handgemenge gehandhabt. Ist ihr dieses geglückt, so versucht sie in der nächsten Runde ihr Opfer zu Boden zu werfen. Ist das Opfer zu Boden geworfen, droht ihm der Tod durch Erstickten, wie unter Wasser, denn es ist in der Amöbe völlig eingebettet. Jede Runde erleidet es 1W10 LP-Schaden die ggf. wie Wasserschlucken regeneriert werden können. Außerdem erleidet ein Wesen, das sich im Handgemenge mit einer Säureamöbe befindet 1W6 Säureschaden je Runde, Rüstung hilft hier nur soweit wie die schwächste betroffene Stelle an RS(K) hat (Säureschaden ist anschließend wie Brandwunden zu behandeln). Jede weitere Runde wird das Opfer nun 0,5 Meter weiter zum Zentrum der Amöbe gezogen höchstens aber soweit, dass es den Kern nicht erreichen kann (bis auf 1m zum Zentrum). Jede Runde, die das Opfer gewinnt, kann es sich wieder 0,5 m zum Rand der Amöbe bewegen oder mit dem Kopf wieder aus dieser hervor kommen bzw. sich ganz aus ihr lösen, wenn es sich bereits am Rand befindet.

Basilisk (Monster, pseudo-magisch)

L / I: t50(10) **Zb:** 0(3)
LP: 45 **KP:** 100(15) **Gewicht:** 200(25)
Kr: 65(13) **Kons:** 75(13) **Rv:** 40(12)

B: 12(1) / 21(2) / 35(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
Res: 70(3) / 70(3) / 10 **Wahrnehmung:** 15(3)

Abwehr: 65(2) **TFK:** -30(2) **RS:** 6 / 0
HGW: 100(15) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 65(5), 12(2)+2 + Gift: 2W12 LP, (18)

Lähmungsblick: EW 75(5), s. Bes.

Stufe: 14,0

Besonderes: Ein Basilisk wendet auf seine Opfer / Gegner/innen einen Lähmungs-Zauber an, der wirksam werden kann, wenn er dem Opfer in die Augen blickt. Dabei kann je Runde ein Opfer angeblickt werden, das in dem selben Halbkreis wie das Bissopfer befinden muss. Das Opfer hat als erste Abwehr einen AEW(Reaktionsvermögen), auf den es für jeden bereits erfolgreich abgewehrten Lähmungsblick WM+20 erhält. Misslingt diese Abwehr, so ist es für **(AEW(Lähmungsblick) - AEW(psyRes.) / 2) Sekunden** gelähmt. Der AEW(Rv) kann nach dem System für konzentrierte Abwehr verbessert werden (WM+1 auf Rv je WM-2 auf Angriff).

Der Schnabel eines Basilisken trieft vor Gift, bei jedem Treffer mit schwerem Schaden erleidet das Opfer zusätzlich 2W12 Schaden durch Gift.

Allgemeines: Ein Basilisk ist ein Schlangen-artiges Wesen, mit einem Kopf der an einen Hahn erinnert und sehr große gelbe Augen hat. Dabei ist ein Basilisk etwa 3 - 4 m lang und in der Rumpfmittle ca. 80 cm dick. Es ist faktisch ein Tier und verhält sich auch so, d.h. es greift Menschen an, wenn es diese als Nahrung ansieht. Ein Basilisk versucht seine Opfer zu überraschen und dann so schnell wie möglich mit seinem Blick zu lähmen. Das gelähmte Opfer wird dann totgebissen und an geeigneter Stelle gefressen.

Drachen („Monster“, magiebegabt) (Draco nobilis)

L / I: m100(20) **Zb:** 5(3)

LP: s. Tabelle **KP:** s. Tabelle **Gewicht:** 4 x LP

Kr: = LP + 50 **Kons:** 150(20) **Rv:** 60(15)

B: 10(1) / 25(2) / 55(3); 2h / 15 Min / 10s (Gehen)

50(2) / 85(5) / 120(10); 3h / 20 Min / 60s (Flug)

MGep: Kr / 7

Res: s. Tabelle

Wahrnehmung: 45(5)

Abwehr: s. Tab.

TFK: 8-(3 × Länge [m])

RS: s.

Tab.

HGW: LP + 35 **Ringen:** s. Tabelle(Angriff)

Angriffsmöglichkeiten:

Feueratem (Front und Seitensektoren):

1.) gezielter Feuerstoß:

EW nach Tabelle, Schaden 16 + LP / 25,

Rw etc. wie Wurfwaaffe WS = Größe

GW(A) = 18

2.) Feuerfächer:

deckt 90° - 125° Sektor, reicht Länge / 2

weit,

AEW(Angr.) = Tabelle + 50,

Abwehr durch zu Boden werfen u.ä.,

Schaden: 1000 / Sektorwinkel + LP / 50.

GW(A) = 20

2 × Tatzenhieb (Vorderbeine, Seitensektoren):

EW nach Tabelle, Schaden 3 + LP / 10

GW(A) = 16

Schwanzschlag (Rückensektor + Seitensektoren):

EW Tabelle - 20, Schaden LP / 10 - 2

GW(A) = 25

Magie:

Details s. Tabellen

Stufe: s. Tabelle

Besonderes: An einem Drachen ist im Prinzip alles besonders, deshalb hier nur das wichtigste: Ein Drachen kann grundsätzlich in jeder Kampfunde drei seiner Offensivfähigkeiten einsetzen, bei Magie ggf. auch Mehrfachzauber, die dann als 2 offensive Handlungen zählen. Seine Magie wird durch Treffer die er erleidet nicht zerstört!

Jeder Drache hat ein paar schwache Stellen: so ist der Rüstungsschutz am Bauch immer nur halb so groß wie ansonsten. Außerdem gibt es immer 1 - 3 Stellen mit RS = 1, die jeweils etwa Handteller groß sind. Diese liegen im Bauchbereich, allerdings nicht notwendiger Weise an besonders empfindlichen Punkten.

Allgemeines: Ein Drachen ist ein großes Echsen- / Schlangen-förmiges Wesen mit 4 Beinen und einem Flügelpaar. Dabei nimmt der Hals mit Kopf etwa 1/5 der Länge ein, der Rumpf- bzw. Schwanzbereich jeweils 2/5. Die Flügel haben eine Spannweite die der doppelten Länge entspricht.

Drachen sind intelligent wie Menschen und können ebenso sprechen, sie sind von Natur aus magisch begabt und werden sehr alt. Dabei entwickeln sich ihre Fertigkeiten mit dem Alter immer höher. Ihre Interessen sind Menschen schleierhaft, klar ist nur dass sie Schätze lieben, allerdings nur Gold, Edelsteine und handwerklich besonders hochwertige Schmuckstücke sowie magische Gegenstände. Trotz ihrer hohen Intelligenz haben sie normaler Weise kein Interesse selber handwerklich tätig zu sein.

Drachen haben keine festgelegte Gesinnung, mensch trifft unter ihnen die ganze Bandbreite von Einstellungen und Handlungsweisen wie bei Humanoiden. Die meisten Drachen allerdings leben zurückgezogen von den Menschen bzw. verschleiern ihre Existenz. Sie haben einen ausgeprägten Territorialinstinkt gegenüber ihren Mitdrachen, wobei ein Territorium etwa ein Gebiet von 100 bis 500 km Durchmesser ist, je nach Macht des Drachen. Drachen sind extrem ausgeprägte Einzelgänger, praktisch niemals arbeiten mehrere Drachen zusammen.

Ein weiblicher Drache zieht in seinem Leben 1 bis 4 Nachkommen auf, die immer als Einzelkinder geboren werden (Lebendgeburt wie bei Säugetieren). Die Paarung ist eine der seltenen Gelegenheiten bei denen Drachen sich nicht aus dem Weg gehen bzw. Revierstreitigkeiten entstehen. Bis zum 30. Lebensjahr werden sie von ihrer Mutter beschützt, danach vertreibt sie sie und sie machen sich selbständig. In dieser Zeit entwickelt sich ein Drache im Prinzip wie ein Mensch mit halber Geschwindigkeit. Ein Drache kann ein Alter bis ca. 1200 Jahre erreichen, ab ca. dem 1000. Lebensjahr altert er im Prinzip wie ein alter Mensch, davor entwickelt er sich immer höher. Im einzelnen gilt für die Werte im Abhängigkeit vom Alter:

Körper und Kampfwerte:

Alter	Größe (Länge)	LP	KP	EW (Angriff)	EW (Abwehr)	RS
30	6,00	100	200	55	60	8
40	6,57	120	250	58	63	9
60	7,10	140	300	61	66	10
90	7,59	160	350	64	69	11
130	8,05	180	400	67	72	12
180	8,49	200	450	70	75	13
260	8,90	220	500	73	78	14
360	9,30	240	550	76	81	15
510	9,67	260	600	79	84	16
710	10,04	280	650	82	87	17
1000	10,39	300	700	85	90	18

Weiter Eigenschaften: Gewicht ca. $4 \times LP$

Magiewerte:

Alter	EW (Zaubern)	Level	MP	Res.	Stufe
30	50	25	200	75	17,23
40	57	30	280	81	20,51
60	64	35	360	87	24,05
90	71	40	440	93	27,83
130	78	45	520	99	31,87
180	85	50	600	105	36,15
260	92	55	680	111	40,69
360	99	60	760	117	45,47
510	106	65	840	123	50,51
710	113	70	920	129	55,79
1000	120	75	1000	135	61,33

Dabei beherrscht ein Drache folgende Magie:

Wissenschaftliches Magiesystem:

Spruchlisten: Bewegen
 Sinn-Aufnehmen
 Sinn-Manipulation

Körper-Manipulation2(Heil. / Schäd.)
 Zeit-Manipulation
 Magie-Manipulation
 Hilfsfertigkeiten der Hohen Magie mit
 EW = Level(WM)

Level = Level(WM)

Objektpotentiale auf Höchstlevel,

Überlevelpotentiale = EW(Zaubern) / 2

Seelenwanderung:

alle Sprüche bis Stufe = Level(WM) / 5 - 3

zusätzlich: Astralkörper - ein Drache kann sich für die freie Seele einen täuschend echten Astralkörper erschaffen, der jede gewünschte andere Spezies perfekt imitieren kann und dabei auch „griffest“ ist.

Sonstiges: ein Drache beherrscht meistens weitere Magie im Umfang von 1 bis 3 Spruchlisten des wissenschaftlichen Magiesystems. Drachen die extrem engen (verdeckten) Kontakt zu Humanoiden haben, können je Lebensjahr über die obigen Spruchlisten hinaus für bis 10.000 FP Magie-Fertigkeiten erlernen, dieses ist aber selten.

Weitere Fertigkeiten: Ein Drache beherrscht neben der Drachensprache meist etwa $(3 + \text{Alter} / 50)$ humanoide Sprachen auf hohem Niveau, außerdem ca. $(10 + \text{Alter} / 25)$ Wissensfertigkeiten auf einem Niveau der seinen magischen Fertigkeiten entspricht. Daneben beherrscht er natürlich alle für ihn sinnvollen körperlichen Fertigkeiten, ggf. auch solche die seine bevorzugten Astralkörper gebrauchen können, ihr Niveau entspricht seinen Kampffertigkeiten.

Drachen als NPC:

Drachen als NPC einzubauen kann höchst interessant werden, hier sind nur einige Aspekte kurz angerissen.

Der Drachenhort: Jeder Drache hat seinen Hort, allerdings schwankt ihre Wertschätzung für materielle Dinge deutlich von Drache zu Drache. Ein Hort hat normalerweise etwa einen Wert vom 20- bis 200-fachen des Alters in GS, Ausnahmen (insbesondere nach oben) sind natürlich möglich. Typischer Weise nutzt ein Drache seinen Hort als Ruhestätte, ist also bemüht ihn mindestens so groß zu machen dass er eine entsprechende Bodenfläche bedecken kann (wobei manche Drachen allerdings „mogeln“, indem sie sehr wertvolle Stücke für Goldmünzen verkaufen).

Astralkörper: Manche Drachen haben engen Kontakt zu den Humanoiden. Dabei wandern sie mit ihrer Seele als Humanoide/r getarnt unerkannt unter diesen und lernen und lehren von ihnen. Auch setzen sie so Humanoide als Gehilfen ein, die sie mit Aufträgen für sich losschicken. Dieses könnte durchaus einer Gruppe von Abenteurer/innen passieren, womöglich ohne dass sie es jemals erfährt.

Drachen als „Hirten“: Einige Drachen erledigen viele Aufgaben lieber durch Gehilfen, als dass sie selber offen in Aktion treten. Dabei reichen ihre Handlungsmotive von purem Eigennutz bis zu Wohltaten für die Gesellschaften der Humanoiden. Einige Drachen entwickeln ein fast elternhaftes Verhältnis zu den Humanoiden die in ihrer Umgebung leben und sorgen unauffällig dafür, dass es ihren Schützlingen gut geht indem sie über Jahrhunderte aus dem Hintergrund die politischen Geschehnisse beeinflussen.

Draug (Geisterwesen)

L / I: m40(10) **Zb:** 0(3)
LP: - **KP:** 50(15) **Gewicht:** -/(mag. 67)
Kr: 75(13) **Kons:** 75(13) **Rv:** 50(12)

B: 8(1) / 21(2) / 40(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
 Umkreis: 50(20) m

Res: 70(3) / 70(3) / 10 **Wahrnehmung:** 8(3)

Abwehr: 70(2) **TFK:** 0(2) **RS:** 0 / 0

HGW: 110(15) **Ringen:** 65(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Berührung (Ringen): EW 65(5), 11(2)+2 + 2 LP, (15)

Stufe: 4,8

Besonderes: Ein Draug ist nur mit Magie oder speziellen magisch präparierten Waffen zu treffen. Hat er alle KP verloren, verblasst er und kann erst in 12 Stunden wieder auftauchen.

Um einen Draug endgültig zu vernichten müssen alle Überreste der Leiche vernichtet werden.

Allgemeines: Ein Draug ist der Geist eines (meist bösarigen) Verstorbenen, der an dessen Grabstätte gebunden ist. Einem Draug ist alles Lebendige verhasst und er versucht jeden, der in seinen Einflussbereich kommt zu töten. Dabei kann er bis auf den doppelten Umkreis seiner Bewegungsfähigkeit dichten Nebel entstehen lassen (Dauer 15 Sek.). Wer in diesen Nebel gerät kann nur mit einem gelungenen EW(Orientierungsvermögen) mit WM-20 wieder hinaus finden, ansonsten läuft die Person unweigerlich in die Nähe der Grabstätte wo sie von dem Draug angefallen wird.

Bei jedem Körpertreffer, den ein Draug erzielt verliert das Opfer zusätzlich 2 LP aufgrund der Grabeskälte des Geistes. Hat ein Opfer mehr als 5 Treffer erhalten wird es durch die Kälte gelähmt und von dem Draug in die Grabkammer verschleppt. Dort muss es, wenn es sich nicht befreien kann verhungern und stirbt.

Gespent (Geisterwesen)

L / I: m40(10) **Zb:** 0(3)
LP: - **KP:** 70(39) **Gewicht:** -/(mag. 67)
Kr: 75(13) **Kons:** 75(13) **Rv:** 50(12)

B: 8(1) / 21(2) / 40(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
 Umkreis: 100(30) m

Res: 80(3) / 80(3) / 10 **Wahrnehmung:** 8(3)

Abwehr: 75(2) **TFK:** 0(2) **RS:** 0 / 0

HGW: -- **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Gespenster-Schrecken: s.u. (10)

Stufe: 10,0

Besonderes: Ein Gespent ist nur mit Magie oder speziellen magisch präparierten Waffen zu treffen. Hat es alle KP verloren verblasst es und kann erst in der anschließenden Nacht wieder auftauchen.

Um ein Gespent endgültig zu vernichten müssen alle Überreste der Leiche und Gegenstände in der Umgebung die direkt mit dem Tod zu tun hatten vernichtet werden.

Ein Gespent kann nur erscheinen, wenn es Nacht ist (Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang).

Allgemeines: Gespenster entstehen manchmal wenn besonders bösarige Humanoide sterben ohne für ihre Untaten gesühnt zu haben. Die genauen Umstände die dabei zur Bil-

dung eines Gespenstes führen sind nicht bekannt, aber sie entsprechen in ihrem Charakter einer freien Seele des Seelenwanderungssystems. Der Gegenstand ihrer Bindung ist entweder die Leiche aus der sie entstanden sind, oder ein Gegenstand der mit dem Tod direkt zusammenhängt.

Sie können sich vom Gegenstand ihrer Bindung meist nur etwa 100 m entfernen und werden die meisten Humanoiden, die in diesen Bereich geraten attackieren. Allerdings hängt dieses mit ihren Untaten zusammen, so dass eventuell bestimmte (meist geistesverwandte oder mit ihnen körperlich verwandte) Wesen ungeschoren bleiben.

Angriffszauber - Gespenster-Schrecken: Ein Gespent greift nicht physisch an, sondern magisch wobei jeder Angriff sich auf eine einzelne Person richtet und von einem scheinbaren physischen Angriff der Erscheinung begleitet ist. Dabei wirkt der Angriffszauber wie folgt:

- **Angriff:** Das Gespent greift an mit einem EW von 75 gegen den das Opfer eine Abwehr mit EW(psyRes) hat. Dabei errechnet sich ein Erfolgswert von (AEW(Angriff) - AEW(psyRes)), mit dem dann gilt:

- gelingt die Abwehr vollkommen (Erfolgswert < 0) tritt keinerlei Wirkung ein.

- Gilt $0 < \text{Erfolgswert} \leq 20$ so packt das Opfer ein überwältigendes Entsetzen und es flieht kopflos. Die Wirkung des Entsetzens hält dabei genau (Erfolgswert) Minuten an.

- Gilt Erfolgswert > 20, so ist das Opfer vor Entsetzen gelähmt. Diese Lähmung hält dabei (Erfolgswert - 10) / 4 Runden an. Außerdem erleidet es einen Schaden von (Erfolgswert - 15) / 5) LP.

- **Schreckensgelähmtes Opfer:** In jeder weiteren Runde erleidet es bei erneuten Angriffen weiteren Schaden in Höhe von (Erfolgswert / 3) LP, solange die Schreckenslähmung anhält sind die anderen Wirkungen ausgesetzt. In der letzten Runde vor Aufhebung der Lähmung besteht die Wirkung aus einer Verlängerung der Lähmung um (Erfolgswert / 3) Runden. Bei einer Erfolgreichen Resistenz in dieser Situation hat das Opfer die Möglichkeit am Beginn der nächsten Runde zu fliehen.

Ein Gespent hat mit diesem Zauber je Runde zwei Angriffsmöglichkeiten.

Ghul (Untote)

L / I: m15(5) **Zb:** 0(3)
LP: 35(4) **KP:** - **Gewicht:** 67(11)
Kr: 75(13) **Kons:** 75(13) **Rv:** 50(12)

B: 8(1) / 21(2) / 40(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
Res: 60(3) / 60(3) / 10 **Wahrnehmung:** 8(3)

Abwehr: 65(2) **TFK:** 0(2) **RS:** 4 / -2

HGW: 95(15) **Ringen:** 55(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Klauenhand: EW 50(5), 12(2)+1 + Gift, (18), beidhändig
 Biss: EW 35(2), 14(2), (16), nur im Handge-

Stufe: 7,0

Besonderes: Die Klauen von Ghulen sind mit einer speziellen Form von Leichengift vergiftet. Richten sie schweren Schaden mit der Klaue an, so muss das Opfer einen AEW(Kons) gegen die Lähmungswirkung des Giftes machen, Stärke des Lähmungsgiftes ist 125, die Dauer der Lähmung beträgt bei einem Misserfolg 25 Minuten. Vielfache Anwendung des Giftes erzeugt auch LP-Schaden (s.u.).

Die angegebenen Werte entsprechen einem (ehemals) menschlichen Ghul, bei anderen Wesen verschieben sie sich entsprechend des Schemas der jeweiligen Wesen.

Allgemeines: Ghule sind Tote die durch Ghulgift (s.u.) eine Form von Wiederbelebung erfahren haben. Sie behalten im wesentlichen ihre ursprüngliche Form bei, ihre Finger verwachsen jedoch zu Klauen und ihre Kiefer und Gebisse deformieren sich zu verwachsenen Raubtiergebissen.

Sie sind nachtaktiv, Sonnenlicht schadet ihnen zwar nicht ist ihnen aber unangenehm. Nachts gehen sie auf Raubzug, da sie auf fleischliche Nahrung angewiesen sind, dabei ist ihre bevorzugte Nahrung allerdings Aas und sie greifen Lebewesen nur an, wenn sich eine günstige Gelegenheit bietet ihren Speisezettel zu erweitern. Ihre rudimentäre Intelligenz ermöglicht ihnen intelligente Angriffstaktiken anzuwenden aber ein verbale Verständigung mit ihnen ist nicht mehr möglich. Meist sind sie in kleinen Gruppen aktiv.

Hin und wieder kommt es vor, dass sie ein humanoides Opfer nicht töten und auffressen, sondern in ihr Versteck schleppen. Dort behandeln sie es systematisch mit ihrem Gift bis es verstirbt und anschließend nach 20+1W6 Stunden als Ghul „wiedererwacht“. Bei der Giftbehandlung verliert das Opfer bei jedem beigebrachten Kratzer jeweils (8 - AEW(Kons) / 20) LP nachdem erst einmal die Lähmung eingetreten ist. Die Behandlung erfolgt wie ein einfaches Ritual, bei dem dem Opfer ca. alle 5 Minuten ein weiterer Schnitt an bestimmten Stellen beigebracht wird, bis es stirbt. Wird es vor seinem Tode befreit so kann es wie bei anderen Krankheiten auch wieder genesen, nach seinem Tod kann nur eine magische Wiederbelebung helfen. Ansonsten verwandelt sich der Körper bis zu seinem Erwachen als Ghul entsprechend.

Hydra (Monster)

L / I: t40(10) **Zb:** 0(3)
LP: 30(5) + 10 × Köpfe **KP:** 150(50) **Gewicht:** 75(15)
Kr: 65(13) **Kons:** 80(13) **Rv:** 70(12)

B: 5(1) / 15(2) / 25(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
Res: 65(3) / 65(3) / 10 **Wahrnehmung:** 20(3)

Abwehr: 75(5) **TFK:** -15(2) **RS:** 4 / -2
HGW: 115(10) **Ringen:** --

Angriffsmöglichkeiten:

Biss: EW 55, 12(2)+1 + Gift, (16) je Kopf einmal

Stufe: **Kopffzahl** × 4,0

Besonderes: Bei einem Treffer auf eine Hydra wird mit 50 % WS der Rumpf getroffen, die übrigen Treffer verteilen sich gleichmäßig auf die Köpfe. Ein solcher Trefferwurf ist bei jedem Angriff zu machen.

Das Gift einer Hydra raubt bei jedem Biss, der schweren Schaden anrichtet, seinem Opfer ((200 - AEW(Kons) / 10) LP.

Allgemeines: Eine Hydra ist eine große Schlange mit unförmigem fast tonnenartigem Körper, die mehrere Köpfe hat. Die Anzahl der Köpfe variiert dabei von 3 bis 9. Der Rumpf ist ca. 5 m lang und die Hälse jeweils ca. 1 m. Entsprechend kann die Hydra jedes Wesen angreifen, das sich in einem Meter Umkreis um ihr vorderes Rumpfende befindet.

Eine Hydra kann ihre Köpfe regenerieren: ist einer völlig abgeschlagen (Schaden > 10 LP), so wächst er in 20 Sekunden nach, wobei dieses die Hydra aber 10 KP kostet, der

neue Kopf hat dabei erneut 10 LP. Köpfe, die nur verletzt sind regenerieren jeweils einen LP in 5 Minuten, auch dieses kostet je LP einen KP. (Für jeden Kopf ist deshalb im Kampf eine eigene LP-Bilanz zu machen)

Eine Hydra ist zwar ein Monster, aber ihre Instinkte sind die eines normalen Tieres und sie wird sich bei aussichtslosem Kampf zur Flucht wenden, auch wenn sie zunächst fast alles angreift, was ihr in die Quere kommt und essbar scheint.

Mumie (Untote)

L / I: m40(10) **Zb:** 0(3)
LP: 40(5) **KP:** - **Gewicht:** 67(11)
Kr: 125(13) **Kons:** 125(13) **Rv:** 60(12)

B: 5(1) / 15(2) / 25(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
Res: 65(3) / 65(3) / 10 **Wahrnehmung:** 20(3)

Abwehr: 75(5) **TFK:** 0(2) **RS:** 4 / -2
HGW: 115(15) **Ringen:** 75(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Knochenbrechen: EW 85, 14(1)+4, (16) im Handgem.
 Ringen (s.o.)

Stufe: 7,0 + (0,1 × Fluch-Stufe)

Besonderes: Mumien sind extrem Feuer-empfindlich, Feuer richtet bei ihnen doppelten Schaden an. Erleiden sie innerhalb einer Runde schwere Treffer, die zusammen mehr als 15 LP Brandschaden verursachen, so fangen sie an zu brennen, und verlieren in jeder Folgerunde automatisch 1W10 Feuerschaden.

Mumien haben eine **Fluch-Stufe**, die Werte zwischen 0 und 30 hat. Von ihr hängen zwei Eigenschaften ab:

- Beim ersten Anblick einer Mumie muss jedes Lebewesen gegen einen Schreckenszauber mit EW = (3 × Fluch-Stufe) ankämpfen, gelingt der Resistenzwurf nicht, so flieht es kopflos bis es mindestens (50 × Fluch-Stufe) m entfernt ist. Dieser Effekt nutzt sich ab, Abenteurer/innen erhalten nach jeder Begegnung mit einer Mumie zusätzlich WM+5 auf ihre Resistenz bei diesem Ereignis (zu notieren unter besonderes als WM gegen Mumien)
- Wird eine Mumie vernichtet so fällt mit (Fluch-Stufe) Wahrscheinlichkeit ein Fluch auf jedes beteiligte Wesen (jeweils einzeln aus zu würfeln). Dieser Fluch besteht dabei in einer Krankheit vergleichbar einem Gift der Stärke 150, die das Opfer je 12 Stunden ((Stärke - AEW(Kons)) / 10) LP kostet. Die Wirkung ist nur magisch zu bekämpfen (analog wie ein Gift!).

Die angegebenen Werte entsprechen einer (ehemals) menschlichen Mumie, bei anderen Wesen verschieben sie sich entsprechend des Schemas der jeweiligen Wesen.

Allgemeines: Mumien sind einbalsamierte Tote. Bei einigen ist durch magische Ursachen eine Form von Wiederbelebung eingetreten und sie greifen jedes Wesen an, das in ihre Grabstätte eindringt. Innerhalb der Grabstätte können sie sich völlig frei bewegen, allerdings können sie diese unter keinen Umständen verlassen. Werden sie gewaltsam aus der Grabstätte herausgebracht so sterben sie endgültig, sobald sie das erste Sonnenlicht trifft.

Im Kampf versuchen Mumien immer, ins Handgemenge zu gehen (Angriff Ringen). Befinden sie sich im Handgemenge so benutzen sie spezielle Ringen-Techniken, mit denen sie versuchen ihrem Opfer die Knochen zu brechen (Knochenbrechen). Ist ihr Opfer durch derartige schwere Schäden

wehrlos und bewegungsunfähig, so lassen sie es liegen, so dass es meistens elendig verhungert. Die Leichen verwesen anschließend sehr rasch und übrig bleiben nur Skelett und Ausrüstung. Sehr erfolgreiche Mumien sammeln so gewaltige „Trophäensammlungen“ im Eingangsbereich ihrer Grabstätten an.

Mumien besitzen eine hohe Intelligenz, die sie auch bei der Kampftaktik einsetzen. Sie werden immer Erfolgs-orientiert vorgehen und auch taktische Rückzüge machen. Unbeirrbar ist aber ihr Ziel, die Grabstätte vor allen Plünderungen zu schützen, für dieses Ziel opfern sie notfalls auch ihre Existenz. Machen überlegene Eindringlinge keine Anstalten irgend etwas in der Grabstätte an sich zu nehmen, lässt sie eine Mumie, die keine Chance hat sie zu vernichten notfalls auch wieder ziehen.

Nebelkrieger (Geisterwesen)

L / I: m40(10) Zb: 0(3)
LP: - (s. Bes.) KP: - Gewicht: -/(mag. 67)
Kr: 85(13) Kons: 85(13) Rv: 60(12)

B: 5(1) / 15(2) / 25(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Umkreis: 150(100) m

Res: 65(3) / 65(3) / 10 Wahrnehmung: 20(3)

Abwehr: 60(2) TFK: 0(2) RS: 14 / +3
HGW: 95(15) Ringen: 55(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Nahkampfwaffe: s. Tabelle Menschen,
 Grad 5-7, talentiert!, meist Zweihandwaffe

Stufe: s. Tabelle

Besonderes: Nebelkrieger haben keine LP im eigentlichen Sinne, vielmehr lösen sie sich auf, wenn sie in einem Kampf zum vierten Mal schweren Schaden erleiden. Sie können dann frühestens nach 6 Stunden wieder erscheinen.

Bei jedem wirklich schweren Treffer (höher als RS) ist ein leichtes Wabbern ihrer Nebelgestalt erkennbar, ansonsten gehen Treffer durch sie hindurch als sei nichts geschehen.

Da sie ihre Energie aus Magie beziehen, haben sie praktisch unbegrenzte KP, sie sind allerdings als Magie-Objekte erkennbar!

Die angegebenen Werte entsprechen einem (ehemals) menschlichen Nebelkrieger, bei anderen Wesen verschieben sie sich entsprechend des Schemas der jeweiligen Wesen.

Allgemeines: Nebelkrieger sind die Seelen schwer gerüsteter hochgradiger Krieger, die an den Ort ihres Todes gebunden sind. Objekt der Bindung ist ihre Leiche oder zum Todeszeitpunkt geführte Waffe. Ihr Bewegungsradius liegt zwischen 50 und 250 m.

Sie erscheinen in ihrer ursprünglichen Gestalt und Rüstung, allerdings sind sie nicht stofflich sondern ein klar umrissener dichter Nebel in dem ihre Konturen scharf zu erkennen sind. Sie greifen alle Lebewesen an, die in ihren Umkreis eintreten, allerdings nicht blindlings, denn sie haben ihr gesamten taktischen Kenntnisse behalten, die sie in ihrer unbeirrbareren Tötungsabsicht einsetzen.

Um endgültig ausgelöscht zu werden, muss der Gegenstand an den sie gebunden sind vernichtet werden.

Schatten der Nacht (Geisterwesen)

L / I: m66(13) Zb: 0(3)
LP: - KP: 30(10) steigerbar bis KP×5 Gew.: -/(mag. 67)
Kr: 75(13) Kons: 75(13) Rv: 60(12)

B: 8(1) / 21(2) / 40(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
 Umkreis: 100(50) m

Res: 80(3) / 80(3) / 10 Wahrnehmung: 18(3)

Abwehr: 75(2) TFK: 0(2) RS: 0 / 0
HGW: 100(15) Ringen: 70(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Berührung (Ringen): EW 70(5), 13(2)+2, (10)
 2 Angriffe / Runde

Stufe: 10,5

Besonderes: Ein Schatten der Nacht ist, außer direkt im Handgemenge, nur mit Magie, Holz oder speziellen magisch präparierten Waffen zu treffen. Hat er alle KP verlorren verblasst er und kann erst in der anschließenden Nacht wieder auftauchen.

Ein Schatten der Nacht kann nur erscheinen, wenn es Nacht ist (Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang).

Allgemeines: Schatten der Nacht sind Geisterwesen, die versuchen ihr Unleben durch Übernahme humanoider Körper zu verbessern. Dabei haben sie keine speziellen Beweggründe oder Aufgaben die sie erfüllen möchten. Ist ein solcher Wirtkörper gestorben, so streift der Schatten der Nacht im Umkreis der Leiche (oder ihrer letzten Ruhestätte) umher auf der Suche nach dem nächsten Opfer. Er ist dabei zunächst völlig unsichtbar (außer durch Seelensicht und ähnliche Magie).

Findet der Schatten der Nacht ein geeignetes Opfer (das er durchaus sorgfältig auswählt wenn er die Möglichkeit hat) so stürzt er sich möglichst überraschend auf es und verwickelt es in ein Handgemenge um ihm möglichst schnell möglichst viele KP zu entziehen. Für sein Opfer ist er dabei auf einen Schlag sichtbar als ein vollkommen dunkler und trotzdem deutlich erkennbarer humanoider Körper, der in seinen Umrissen dem Opfer gleicht.

Je 2 KP die er dem Opfer raubt erhält er ab sofort einen zu seinen eigenen hinzu. Für Außenstehende wird er mit jedem KP den er gewinnt sichtbar und ähnelt mehr und mehr seinem Opfer. Nur Wesen, die sich im Handgemenge mit ihm befinden können ihn uneingeschränkt treffen, alle anderen nur mit hölzernen oder speziell magisch präparierten Waffen. Sobald er seinem Opfer alle KP geraubt hat, und zusätzlich ein Viertel seiner LP (über die Regelung für Kämpfe ohne KP) kann er in dieses eindringen. In diesem Moment ist er von seinem Opfer optisch nicht mehr unterscheidbar und die beiden Körper scheinen zu verschmelzen. Anschließend hat der Schatten der Nacht die Kontrolle übernommen und der neue Wirtkörper hat wieder alle LP und die Hälfte seiner KP. Der Zustand trägt aber alle Anzeichen einer Besetzung durch eine fremde Seele (Seelensicht etc., Augen!) und ist auch wie ein solcher Zustand magisch bekämpfbar (Wie ein Erfolg beim Körper-Eindringen von AEW = 200). In diesem Körper kann der Schatten der Nacht nun für 28 Tage ohne Einschränkungen handeln. Danach verliert der Wirtkörper je Tag 1W4 LP bis er schließlich zugrunde geht.

Da dem Schatten der Nacht der genaue Todeszeitpunkt unbekannt ist wird er oft an ungünstigen Orten von diesem

überrascht. Er kann sich selber nicht aus diesem Körper lösen, bevor dieser nicht tot ist, dann aber macht der Schatten der Nacht sich auf die Suche nach dem nächsten Opfer wobei er aber an den verstorbenen Körper gebunden ist. Verfällt dieser Körper vollständig bevor es dem Schatten gelingt einen neuen zu finden, so wird der Schatten der Nacht vernichtet.

Seele, gebundene (Geisterwesen)

L / I: m66(13) **Zb:** 0(3)
LP: - **KP:** 60(30) **Gewicht:** -/- (mag. 67)
Kr: 75(13) **Kons:** 75(13) **Rv:** 50(12)

B: 8(1) / 21(2) / 40(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8

Umkreis: 100(50) m

Res: 70(3) / 70(3) / 10 **Wahrnehmung:** 8(3)

Abwehr: 75(2) **TFK:** 0(2) **RS:** 0 / 0
HGW: 100(15) **Ring:** 60(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Berührung (Ring): EW 60(5), 13(2)+2, (10)
 2 Angriffe / Runde

Stufe: 8,0

Besonderes: Eine gebundene Seele ist nur mit Magie, Holz oder speziellen magisch präparierten Waffen zu treffen. Hat sie alle KP verloren verblasst sie und kann erst in der anschließenden Nacht wieder auftauchen.

Eine gebundene Seele kann nur erscheinen, wenn es Nacht ist (Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang).

Allgemeines: Gebundene Seelen sind die Geister von Humanoiden, die gestorben sind ohne eine ihnen wichtige Aufgabe zu erfüllen. Durch besondere Todesumstände ist ihre Seele nicht gestorben, sondern streift im Umkreis der Leiche (oder ihrer letzten Ruhestätte) umher, sie ist dabei ein durchscheinendes Abbild (ca. 30% Sichtbarkeit) ihres ursprünglichen Körpers und von dem Drang getrieben ihre Aufgabe doch noch zu erfüllen.

Die einzige Möglichkeit, die einer Seele dabei bleibt ist die zeitweise Übernahme eines fremden Körpers. Dieses geschieht durch einen Angriff Ringen bei dem die Seele versucht ihr Opfer ins Handgemenge zu verwickeln. Hat sie dem Opfer erst einmal alle KP geraubt, so kann sie in es eindringen. Von außen wirkt dieses als ob die Seele mit Opfer verschmilzt. Danach besteht ein Zustand wie bei der Seelenwanderung beschrieben, bei dem die Seele den fremden Körper besetzt hält und kontrolliert, vergleichbar mit einem erfolgreichen Besetzungszauber mit Duell > 70. Der Zustand trägt aber alle Anzeichen einer Besetzung durch eine fremde Seele (Seelensicht etc., Augen!) und ist auch wie ein solcher Zustand magisch bekämpfbar (Wie ein Erfolg beim Körper-Eindringen von AEW = 180).

Die Seele wird nun versuchen ihre unerledigte Aufgabe noch zu erledigen, in dem übernommenen Körper kann sie sich unbeschränkt vom Ort ihrer Bindung wegbewegen. Gelingt ihr die Erfüllung ihrer Aufgabe, so gibt sie den Körper wieder frei und löst sich endgültig auf.

Wird die Übernahme des Körpers bemerkt, so ist die Seele durchaus vernünftigen Vorschlägen Dritter wie das Dilemma der Körperübernahme am schnellsten gelöst werden kann zugänglich.

Kann sie ihre Aufgabe nicht lösen bevor der Körper aufgrund der Nebenwirkungen (KP-Verluste) zu sterben droht,

so gibt sie diesen frei und kehrt an den Ort ihrer Bindung zurück.

Skelett (Untote)

L / I: m20(10) **Zb:** 0(3)
LP: 20(4) **KP:** - **Gewicht:** 8(1)
Kr: 60(13) **Kons:** 60(13) **Rv:** 40(12)

B: 7(1) / 18(2) / 35(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8

Res: 50(3) / 50(3) / 10 **Wahrnehmung:** 8(3)

Abwehr: 55(2) **TFK:** 5(2) **RS:** 1 / -2
HGW: 85(10) **Ring:** 35(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Nahkampfwaffe: s. Tabelle Menschen Grad 1-3,

Klaue: EW 50(5), 10(1)+1, (20)

Biss: EW 45(2), 12(2)+1, (22)

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,35(9) kg, WS 25

Stufe: bewaffnet s. Tabelle, unbewaffnet 2,6

Besonderes: Stichwaffen, gestochene Stangenwaffen und Schusswaffen richten maximal 1 Punkt Schaden an!

Da Skelette ihre Energie aus Magie beziehen, haben sie praktisch unbegrenzte KP, sie sind allerdings als Magie-Objekte erkennbar!

Allgemeines: Skelette sind magische belebte Knochen von Tieren oder (meistens) Humanoiden. Die Daten oben beziehen sich auf ein menschliches Skelett, für andere Rassen sind sie entsprechend abzuwandeln. Die untote Kreatur kann Aufträge für ihren Erschaffer erledigen solange diese einfach formuliert sind.

Als weiteres Phänomen gibt es auch Skelette die durch Nebenwirkungen starker (meist bössartiger) Magie entstanden sind und die von nichts weiterem getrieben werden als alle Lebewesen zu töten, die in ihren Lebensraum eindringen, den sie selber nicht verlassen können.

Spinnen, Riesen- (Monster)

L / I: t25(10) **Zb:** 5(5)
LP: 80(20) **KP:** 200(100) **Gewicht:** 600(100)
Kr: 300(100) **Kons:** 100(25) **Rv:** 30(10)

B: 5(1) / 25(3) / 40(2); 2h / 5min / 20s **MGep:** 50+Kr/10

Res: 40(5) / 60(5) / 10 **Wahrnehmung:** 25(5)

Abwehr: 55(15) **TFK:** -30(5) **RS:** -6 / ±0
HGW: 115(15) **Ring:** 60(5)

Angriffsmöglichkeiten:

bis zu 2 × Schlag mit Bein: EW 40(5), 18(5)+1, (30);

im Frontsektor Biss: EW 55(5), 14(4)+2 + Gift, (22);

Stufe: 14

Besonderes: Bei einem Biss versucht die Spinne ihr Betäubungsgift einzuspritzen, dieses hat eine Stärke 160 und wirkt für (20 + 1W10) Minuten.

Allgemeines: Riesenspinnen sind gigantische Varianten der üblichen Spinnenarten, typischer Weise Kreuzspinnen o.ä. Ihr Körper ist ca. 2 - 4 m groß, mit Beinen beträgt ihre Größe etwa 4 - 8 m. Sie ernähren sich meist durch das Jagen von Tieren angemessener Größe, teilweise auch indem sie gigantische Netze aufspannen.

Sie betrachten Menschen als ganz normale Beute und greifen sie entsprechend an, wenn sich eine Gelegenheit bietet. Die Spinnen betäuben ihre Opfer meist zunächst nur (80%

WS) und spinnen sie ein. Aus so einem Kokon kann sich ein kräftiger Mensch normalerweise befreien (AEW(Kr) > 150 oder AEW(Ringen) > 140), erst recht wenn er einen Dolch bei sich trägt (eine Riesenspinne entwaffnet ihre Opfer natürlich nicht!).

Todeskrieger

L / I: t50(10) **Zb:** 0(3)
LP: 35(4) **KP:** 80(20) **Gewicht:** 67(11)
Kr: 75(13) **Kons:** 75(13) **Rv:** 50(12)

B: 8(1) / 21(2) / 40(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
Res: 58(3) / 58(3) / 10 **Wahrnehmung:** 8(3)

Abwehr: 60(2) **TFK:** 0(2) **RS:** 6 / -1
HGW: 95(15) **Ringen:** 55(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Waffenhand: EW 55(5), 14(2)+2, (18), beidhändig

Stufe: 8,8

Besonderes: Die Waffenhand der Todeskrieger ist eine Art Handschuh, der mit Klingen und Haken verlängert ist. Er wird als Einhandwaffe mit beidhändigem Kampf eingesetzt. Die angegebenen Werte entsprechen einem (ehemals) menschlichen Todeskrieger, bei anderen Wesen verschieben sie sich entsprechend des Schemas der jeweiligen Wesen.

Allgemeines: Todeskrieger sind menschliche (bzw. humanoide) Körper, die in einem Ritual zu willenlosen Werkzeugen gemacht worden sind. Dabei wurde ein magisch präparierter Egel durch ein Ohr in ihr Gehirn eingeführt, wo er sich festsetzt und die totale Kontrolle übernimmt. Anschließend können sie nach einfachen Anweisungen als Kämpfer eingesetzt werden, wobei ihre Intelligenz (bzw. die des Egels) aber kaum etwas komplizierteres als die Bewachung eines Ortes / Durchgangs etc. zulässt. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf ihre eigene Existenz. Sie benötigen weiterhin Nahrung und eingeschränkt (4h je Tag) auch Schlaf.

Der Egel ist magische mit ihrer/m Meister/in (die erschaffende Person) verbunden wodurch sie gelenkt werden können. Diese magische Verbindung ist durch entsprechende Magie zu entdecken.

Todeskrieger können von außen gelenkt werden, indem durch entsprechend Magie Einfluss auf den Egel genommen wird (Beherrschungs-Zauber), da der Egel aber nicht hören kann und nicht sichtbar ist, ist dieses nicht trivial. Wird der Egel entfernt, so bleibt ein todkrank, geistig mehr oder weniger verwirrter Mensch zurück. Heilung kann zwar den Körper wieder herstellen aber der Geist ist unwiderruflich geschädigt (Log, Int und Mt jeweils -50 gegenüber den ursprünglichen Werten)!

Vampir (Untote, magiebegabt)

L / I: m60(10) **Zb:** 5(5)
LP: 35(4) **KP:** - **Gewicht:** 67(11)
MP: s. Tabelle
Kr: 125(13) **Kons:** 125(13) **Rv:** 60(12)

B: 8(1) / 21(2) / 40(3); 4h / 15 Min / 10s **MGep:** Kr / 8
Res: s. Tabelle **Magier/innen Wahrnehmung:** 25(5)

Abwehr: s. Tabelle **TFK:** 0(2) **RS:** 1 / -2
HGW: 115(15) **Ringen:** 70(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Kämpfer wie Mensch Grad 5 - 10,

Magier wie Mensch Grad 5 - 15

Biss: EW 60(2), 10+2 + Willenszauber(s.u.), (15)

Werfen: EW 30(5), Einheitsgew. 0,60(9) kg, WS 35

Stufe: Summe nach Tabellen (Kampf + Magie)

Besonderes: Vampire sind mächtige Untote mit magischen Fertigkeiten. Dabei ist ihr Spektrum an Fertigkeiten ähnlich groß wie bei erfahrenen Humanoide. (Wer es detaillierter als hier möchte schaue sich das System *Vampire* an!).

Die angegebenen Werte entsprechen einem (ehemals) menschlichen Vampir, bei anderen Wesen verschieben sie sich entsprechend des Schemas der jeweiligen Wesen.

Vampire sind ebenso lernfähig wie Humanoide und die Stärke ihrer Macht ist meist eng mit dem Alter als Vampir verknüpft, je Jahr als Vampir erwerben sie in etwa für 10.000 FP Fertigkeiten. Da sie potentiell unsterblich sind können sie also sehr mächtig werden.

- **Sonnenlicht / Feuer:** Sie können nur nachts aktiv sein, da Sonnenlicht für sie tödlich ist (sehr mächtige Vampire könne sich allerdings dagegen schützen). Außerdem sind sie extrem Feuer-empfindlich, weshalb Feuer gegen sie 3-fachen Schaden anrichtet.

- **Endgültiger Tod:** Vampire sind nur wirklich tot, wenn sie geköpft werden oder ihr Körper restlos verbrannt wird, ansonsten können sie sich durch Blut immer wieder regenerieren, auch wenn zwischenzeitlich Jahrtausende vergangen sind.

- **Schutz durch Symbole:** Vampire können durch religiöse Symbole und Schutzamulette abgewehrt werden, wenn der / die Träger/in des Symbol es ihnen sichtbar entgegenstreckt und ein AEW(Überzeugungskraft) mit WM+ (religiöse Überzeugung) gelingt. Die religiöse Überzeugung einer Figur ist dabei in geeigneter Form festzulegen (0 = eigentlich eher atheistisch, 100 = fanatisch religiös).

Allgemeines: Vampire sind Untote, die sich von Blut ernähren. Sie werden erschaffen indem ein leergesaugtes Opfer anschließend Blut von einem Vampir eingeflößt bekommt. Dabei behält das Wesen alle seine Fertigkeiten, wenn es noch keine Magie beherrscht, beginnt es ab diesem Zeitpunkt diese zu erlernen. Dabei lernen Vampire nicht nur von Lehrmeistern sondern erarbeiten sich Fähigkeiten in den Gebieten, in denen sie besonders begabt sind, durch Erfahrung hinzu.

Sie beziehen alle ihre Kraft aus dem Blut. Dabei regenerieren sie je LP, den sie durch Bluttrinken einem Opfer rauben 10 MP ihres MP-Vorrats. Sie können jederzeit LP regenerieren indem sie 3 MP in 1 LP umwandeln, allerdings höchstens je „Magiergrad“ 1 LP je Runde.

Im allgemeinen versuchen sie ihre Opfer zu überraschen und heimlich anzufallen. Wenn sie mit ihrem Opfer im Handgemenge sind, versuchen sie es zu beißen. War der Biss erfolgreich, wirkt auf das Opfer jede Runde ein Zauber der es in wehrlose Ekstase versetzt (mit EW = 60 + 3 × Magiergrad des Vampirs, gegen psy. Res.). Jede Runde kann der Vampir dann 3W6 LP rauben indem er entsprechend Blut aus dem Opfer saugt. Ein Opfer (das nicht magisch wehrlos gemacht worden ist!) kann sich dem Biss nur entziehen, wenn ihm ein Lösen aus dem Handgemenge gelingt.

Magische Fähigkeiten: Im Prinzip kann ein Vampir beliebige Magie beherrschen, allerdings haben sie für verschiedenen Gebiete ein besondere Begabung und ihre meisten magischen Fertigkeiten liegen auf diesen Gebieten:

- **Gestaltwandlung** (angewendet auf sich selbst)

- Einzelstufen: (1) Klauen (Schaden 16); (2) Sicht in totaler Dunkelheit; (3) Verschmelzen mit dem Boden (bzw. wieder auftauchen); (4) Wolfsgestalt; (5) Fledermausgestalt; (6) Nebelgestalt (physisch unverwundbar);
- **Tierbeherrschung**
Einzelstufen: (1) Tiere rufen; (2) Auftrag an Tiere; (3) Tier lenken
 - **Kraftsteigerung** (angewendet auf sich selbst)
Einzelstufen: jeweils Kraft + (25 × Stufe)
 - **Beschleunigung** (angewendet auf sich selbst)
Einzelstufen: jeweils Beschleunigung um Faktor „Stufe“
 - **Beherrschungs-Zauber**
Einzelstufen: (1) Verwirrung; (2) Ein-Wort-Befehl; (3) Hypnose; (4) Willensbeherrschung; (5) Vergessen (Zeitraum bis 1 Stunde);
 - **Illusions-Zauber** (angewendet auf sich selbst)
Einzelstufen: (1) Beeindrucken (Opfer überzeugbar); (2) Einschüchtern (Opfer passiv); (3) Freundesillusion (Opfer hält V. für Freund);
 - **gesteigerte Wahrnehmungen** (angewendet auf sich selbst), Einzelstufen: 1 - 4: Wahrnehmung erhöht um (Stufe × 5); (5) Stimmungssicht (Aura, V. erkennt Stimmung und Absicht eines Opfers); (6) Telepathie
- Diese Zauber kosten Vampire im Prinzip 1000 FP auf der ersten Stufe danach verdoppeln sich die Kosten mit jeder Stufe, als Verstärkungsfertigkeit dient Universalmagie. Zauberkosten sind (5 × Stufe) MP, Zauberdauer jeweils 5 Sekunden, Wirkungsdauer 1 Minute bzw. dauerhaft bei z.B. Gestaltwandlung etc.
- Außerdem können sie andere Magie beherrschen beliebt ist Seelenwanderung und Magiesysteme der „Schwarzen Magie“.

Zombie (Untote)

L / I: m30(10) Zb: 0(3)
LP: 30(4) KP: - Gewicht: 67(11)
Kr: 70(13) Kons: 70(13) Rv: 40(12)

B: 7(1) / 18(2) / 35(3); 4h / 15 Min / 10s MGep: Kr / 8
Res: 58(3) / 58(3) / 10 Wahrnehmung: 8(3)

Abwehr: 65(2) TFK: 0(2) RS: 1 / -2
HGW: 95(15) Ringen: 55(5)

Angriffsmöglichkeiten:

Nahkampfwaffe: s. Tabelle Menschen Grad 3-5,

Klaue: EW 55(5), 10(1), (20)

Biss: EW 50(2), 12(2) + Giftwirkung(s.u.), (21)

Werfen: EW 17, Einheitsgew. 0,40(9) kg, WS 25

Stufe: bewaffnet s. Tabelle, unbewaffnet **3,2**

Besonderes: Der Biss durch einen Zombie wirkt immer infizierend auf die Wunde (durch das Leichengift). Verursacht ein Biss schweren Schaden, so ist ab sofort eine Giftwirkung von 1 LP je Stunde zu berücksichtigen. Erste Hilfe ist hier nutzlos!

Da Zombies ihre Energie aus Magie beziehen, haben sie praktisch unbegrenzte KP, sie sind allerdings als Magie-Objekte erkennbar!

Allgemeines: Zombies sind magische belebte Leichen von Tieren oder (meistens) Humanoiden. Die Daten oben beziehen sich auf einen menschlichen Zombie, für andere Rassen sind sie entsprechend abzuwandeln. Die untote Kreatur kann Aufträge für ihren Erschaffer erledigen solange diese einfach formuliert sind. Er kämpft ohne Rücksicht auf seine eigene untote Existenz bis zum letzten Lebenspunkt

Als weiteres Phänomen gibt es auch Zombies, die durch Nebenwirkungen starker (meist bössartiger) Magie entstanden sind und die von nichts weiterem getrieben werden als alle Lebewesen zu töten, die in ihren Lebensraum eindringen, den sie selber nicht verlassen können.

ANHANG I

Abkürzungen in Tjoste

abs. GGW	absolutes Geschossgewicht bei Fernwaffen	Kb	Kernbereich einer Explosion, errechnet sich aus der Explosionsstärke.
Abst	Abstumpfung - variabler Charakterwert.	KEH	Konditionseinheit, Anzahl an KP, die bei großen Ausdaueranstrengungen jeweils verloren gehen.
AEP	allgemeine Erfahrungspunkte, universell einsetzbar.	KF	Kompensations-Fertigkeit
AEW	ausgeführter Erfolgswurf, meint dabei konkret meist die Summe aus EW und W% Wurf. Auch im Sinne von Erfolgswurf benutzt.	KFS	Kampf-Fähigkeitsstand.
AFS	Allgemeiner Fähigkeitsstand.	Kons	Konstitution - Basiseigenschaft.
Au	Aussehen - Erscheinungswert.	KP	Kraftpunkte - Konditionswert für konditionelle Kraftreserven.
AW	Abwehrwert bei Abwehrwaffen.	KR	Kettenrüstung - Rüstungsteil.
B-L	Bewegungsweite für Laufen.	Kr	Kraft - Basiseigenschaft.
B-M	Bewegungsweite für Marsch.	KS1	Kampfstärke, einhändig.
B-S	Bewegungsweite für Sprint.	KS2	Kampfstärke, zweihändig.
BF	Basisfertigkeit.	LA	Leichte Armschienen - Rüstungsteil.
BM	Bronzemünze(n).	LB	Leichte Beinschienen – Rüstungsteil.
EMW	Elternmittelwert, im System für Kinder als Charaktere.	LE	Lernerlaubnis, vergeben per Erfahrung oder Lehrmeister/in auf eine Fertigkeit, erlaubt 100 EP zu verlernen.
EP	Erfahrungspunkte: SEP und AEP.	LH	Leichter Helm - Rüstungsteil.
ES	Explosionsstärke.	LHb	Leichte Halsberge - Rüstungsteil.
EW	Erfolgswert (Maß für die Beherrschung einer bestimmten Fertigkeit).	LKF	Lernkostenfaktor.
FP	Fähigkeitspunkte, werden auf die Fähigkeitsstände angerechnet.	Log	Logiktalent - Basiseigenschaft.
Ges	Geschicklichkeit - Basiseigenschaft.	LP	Lebenspunkte - Konditionswert für körperliche Unversehrtheit. (in den Abschnitten über das Anfangslernen auch als Abk. für Lernpunkte benutzt)
GG	Geschossgeschwindigkeit.	LR	Lederrüstung - Rüstungsteil.
GMR	Geschwindigkeits-Modifikation-Rüstung.	M	Mütze - "Rüstungsteil".
GS	Goldstück(e).	MFS	Magie-Fähigkeitsstand.
GW	Geschwindigkeitswert (einer Aktion im Zeitsystem).	MGep	Marschgepäck
GW(A)	Geschwindigkeitswert für den Angriff (einer Waffe).	mod-GW	modifizierter Geschwindigkeitswert im Zeitsystem.
GW(Z)	Geschwindigkeitswert für das Ziehen einer Waffe.	MP	Magiepunkte - Konditionswert für Magier/innen.
HF	Hilfsfertigkeit	Mt	Magietalent - Basiseigenschaft.
HGW	Handgemengewert, modifiziert alle Aktionen im Handgemenge.	MW	Modifikationswert bei gezielten Schlägen.
HGW-Basis	Handgemenge-Basiswert, berechnet sich als Basis des HGW aus den Eigenschaften.	N	Nackt - "Rüstungsteil".
Int	Intuition - Basiseigenschaft.	Nb	Nahbereich bei Fern- und Wurfwaffen.
IW	Initiativwert (bestimmt die Reihenfolge der (Angriffs-) Handlungen im Rundensystem)	nBel	nervliche Belastung - variabler Charakterwert.
IWB	Initiativ-Basiswert	NPC	Non-Player-Character eine Person, die von der Spielleitung gespielt wird.
K	Kürass - Rüstungsteil.	OR	Ohne Rüstung - "Rüstungsteil".

pers. LKFpersönlicher Lernkostenfaktor, abhängig vom Talent eines Charakters.	SLSilberling(e).
phs Resphysische Magieresistenz.	SRSchuppenrüstung - Rüstungsteil.
Präsmagische Präsenz	SSTSchussstärke - Wert für die Flugbahn eines Fernwaffen-Geschosses
psy Respsychische Magieresistenz.	StStimme - Erscheinungswert.
RABReflex-Abwehr-Basis, für bestimmte Abwehrsituationen gegen Fernwaffen.	SWSchadenswert - Basisschaden bei einem Fernwaffen-Geschoss
RBFRüstungs-Behinderungs-Faktor, gibt an wie stark EW-Abzüge durch Rüstungen bei einer Person wirken.	SymSympathiewert - Charakterwert.
rel. GGWrelatives Geschossgewicht bei Fernwaffen	TEPTrainings-Erfahrungspunkte, werden durch Training in Lernphasen erlangt, nur zu 25 % auf die FS anrechenbar.
ResMagieresistenz s. psy / phs Res.	TFKTreffer-Flächen-Korrektur, für Fern- und Wurfwaffenangriffe.
RKMRüstungs-Kompensations-Modifikation.	TRTextiltrüstung - Rüstungsteil.
RSRüstungsschutz, LP-Abzug vom Schaden durch die Rüstung.	UkUmkreis (als Wirkungsbereich bei magischen Fertigkeiten)
RvReaktionsvermögen - Eigenschaftswert.	WbWirkungsbereich (eines Zauberspruchs).
Rwmaximale Reichweite bei Fern und Wurfwaffen oder Magie.	WdWirkungsdauer (eines Zauberspruchs).
SASchwere Armschienen - Rüstungsteil.	WGWurfgeschwindigkeit.
SBSchwere Beinschienen - Rüstungsteil.	WMWürfelmodifikation, situationsbedingter Abzug / Bonus bei einem konkreten Erfolgswurf.
SbSelbstbeherrschung - Charakterwert.	WSWurfstärke, Wert für Wurfweite und abhängige Werte.
SchBSchadensbonus, s. Kampfsystem.	ZbZeitbonus (für das Zeitsystem benötigt).
SchnSchnelligkeit - Basiseigenschaft.	ZdZauberdauer, Zeit für die Ausführung eines Zauberspruchs
SEPSpezielle Erfahrungspunkte, Erfahrungspunkte für eine spezielle Fertigkeit.	ZSZeitschritt = 1/10 s im Zeitsystem.
SFSpezialfertigkeit.	ZynZynismus - variabler Charakterwert.
SHSchwerer Helm - Rüstungsteil.	
SHbSchwere Halsberge - Rüstungsteil.	

Ausrüstungsliste

Die folgende Auflistung enthält die verschiedenen Ausrüstungsgegenstände, die für Abenteurer interessant sein können. Im wesentlichen finden sich hier Angaben zu Preis und Gewicht, wo dieses nötig ist, sind weitere Angaben zu normalen Ausrüstungsteilen gemacht.

Kleidung

Kleidung ist normalerweise für einen Temperaturbereich von ca. 15°C geeignet. Durch Tragen von mehreren Kleidungsstücken übereinander und zusätzlicher Unterwäsche kann dieser Bereich natürlich erweitert werden, auf etwa 30°C, bei Verwendung eines Mantels o.ä. auf bis zu 40°C.

Hose	1 kg	5 SL
Rock	0,7 kg	3 SL
Hemd	0,5 kg	3 SL
Kleid	1 kg	6 SL
1 Satz Unterwäsche	300 g	1 SL
Jacke	1,5 kg	5 SL
Wams	1 kg	4 SL
Tunika	1 kg	5 SL
Mantel	2 kg	1 GS
Umhang	2 kg	7 SL
Robe, Kutte	1,5 kg	15 SL
Gürtel	0,5 kg	2 SL
Sandalen	0,5 kg	4 SL
Schuhe, Mokassins	0,8 kg	6 SL
leichte Stiefel	1 kg	9 SL
schwere Stiefel	1,5 kg	15 SL
Lederhandschuhe (dünn)	200 g	5 SL
Lederhandschuhe (gefüttert)	300 g	8 SL
Stoffhandschuhe (dünn)	250 g	2 SL
Stoffhandschuhe (dick, Winter)	400 g	3 SL

Ausrüstung

Lagerausrüstung:

Zweipersonenzelt	3 kg	3 GS
Vierpersonenzelt	5 kg	5 GS

Zelte sind im Allgemeinen auf die Bedürfnisse einer bestimmten Klimazone abgestimmt - Tropen: besonders luftig, nicht aufheizend bei Sonne, Moskitonetze; gemäßigt Klima: besonders regenfest, eher luftig; Arktisch: gut isolierend, „luftdicht“, aufheizend bei Sonne, nicht unbedingt regenfest.

Regenplane, 6 m ²	2 kg	1 GS
Schlafmatte (z.B. aus Schilf)	500 g	2 SL
warme Decke	2 kg	5 SL
Schlafsack	2 kg	1 GS
Temperaturbereich: X bis X+20°C, mit Minimaltemperatur X bis zu -40°C		

Feldbesteck	300 g	5 SL
Feldgeschirr	400 g	3 SL
Holzbecher	50 g	1 SL
Zinnbecher	200 g	5 SL
Küchen- & Allzweckmesser	400 g	3 SL
Pfanne	1,5 kg	5 SL
Topf, ca. 4 Liter	2 kg	7 SL
Dreibein mit Topfaufhängung	1 kg	1 GS

Feuerstein + Zunder	100 g	1 SL
Glutkästchen (Metall)	200 g	1 GS
muss ca. alle 3 Stunden mit geeignetem Material nachgefüttert werden, damit die Glut erhalten bleibt, bei der Lagerung ist zu bedenken, dass er recht heiß ist.		

Feuertopf (Ton)	0,5 kg	2 SL
s. Glutkästchen		

Reise- / Wanderausrüstung:

beschlagener Wanderstock	1 kg	1 SL
ggf. als Kampfstab oder improvisierter Speer zu verwenden		
Eisspikes zum Unterschnallen	400 g	2 SL
Eispickel	1 kg	1 SL
Schlittschuhe	1,5 kg	1 GS
Schneeschuhe	1 kg	8 SL
Skier	3 kg	2 GS
Rucksack (für ca. 20 kg)	2 kg	2 GS
Packriemen, 1m	50 g	20 BM
großer Sack (für 50 kg)	500 g	50 BM
kleiner Sack (für 20 kg)	300 g	30 BM
Gürteltasche	300 g	3 SL
kleiner Lederbeutel	200 g	1 SL
wasserdichte Rolle für Papier etc.	300 g	1 GS
Glasflasche, ½ Liter	400 g	5 SL
Amphore, 1 Liter	0,5 kg	1 SL
Metallflasche, ½ Liter	300 g	1 SL
Wasserschlauch, 5 Liter	0,5 kg	2 SL

Werkzeuge:

1 Satz Operationsbesteck	3 kg	25 GS
Axt, Schaufel etc.	1 - 3 kg	5 - 10 SL
Stemmeisen	2 kg	2 SL
Wurfanker	1,2 kg	12 SL
1 Satz Dietriche	0,5 kg	5 GS
Schleifstein / Wetzstein	0,5 kg	3 SL
Metall-Reinigungsöl, 20 ml	20 g	1 SL
Meißel / Eisenkeil	0,5 kg	2 SL
Holzpflock	250 g	20 BM
10 große Nägel / Metallstifte	250 g	50 BM

Lampen:

10 Fackeln	4 kg	4 SL
Brenndauer 2 Stunden, Leuchtkreis 12 m		
10 Talglichter	0,5 kg	2 SL
Brenndauer je 3 Stunden, Leuchtkreis 4 m.		
Lampe	1 kg	1 GS
Verbrauch 0,1 l Öl / Stunde, Leuchtkreis 12 m.		
Lampe, abblendbar	1,5 kg	2 GS
Verbrauch 0,1 l Öl / Stunde, Leuchtkreis 12 m.		
Sturmlaterne	1,5 kg	2 GS
Verbrauch 0,1 l Öl / Stunde, Leuchtkreis 12 m.		
Lampenöl, ½ Liter	0,5 kg	50 BM
schwer entflammbar, benötigt 2 Runden zum Zünden, brennt als Öllache: 1W6 Schaden über 20 Runden		
leichtes Öl, ½ Liter	0,45 kg	5 SL
leicht entflammbar, zündet bei mehr als 3 Punkte Feuerschaden (ggf. über die Runden aufsummieren), brennt als Öllache: 1W12 Schaden über 8 Runden. Bei Verwendung in Lampen: 1,5-fache Leuchtweite bei halber Brenndauer, Explosionsgefahr beim Um-		

werfen der Lampe (ES = 25 je Liter) sowie Auslaufen und Entzünden wahrscheinlich!

Schreibutensilien:

Zeichenkohle	30 g	20 BM
Kreidestück	20 g	10 BM
Schreibpinsel	50 g	80 BM
Schreibfeder	10 g	1 SL
Tintenfasschen (für 50 ml)	100 g	2 SL
Tinte, 50 ml	50 g	2 SL
Tusche, 50 ml	50 g	1 SL
Papier (1 Blatt, etwa DIN A4)		10 BM
Papyrus (1 Blatt, etwa DIN A4)		20 BM
Pergament (1 Blatt, etwa DIN A4)		1 SL
kleines Notizbuch	300 g	5 SL

Instrumente:

Blockflöte	0,5 kg	5 SL
Flöte (Quer-)	0,5 kg	5 GS
Geige / Gambe	1 kg	10 GS
Harfe	5 kg	20 GS
Horn	3 kg	5 GS
Laute / Gitarre	2 kg	7 GS
Trommel	1,5 kg	2 GS
Trompete	2 kg	10 GS

sonst. Künstlerbedarf:

Jonglier-Bälle, 5 Stk	1 kg	3 SL
Jonglier-Keulen, 5 Stk	1,5 kg	5 SL
Ölfarbe, 20 ml	30 g	2 SL
Mal-Pinsel	50 g	1 SL

Diverses:

Seil, 20 m	1,5 kg	2 SL
Bruchlast ca. 300 kg		
dünne Leine, 20 m	0,5 kg	1 SL
Bruchlast ca. 50 kg		
Garn, 20 m	50 g	20 BM
Fischernetz, 4 m ²	1 kg	5 SL
Stoff, 1 m ²	400 g	2 SL
Metallkette, 1 m	2 kg	5 SL
Bruchlast ca. 1000 kg		
Metalldraht, 1m	50 g	1 SL
Bruchlast ca. 30 kg		
Holzbalken (3m × 10 cm × 10 cm)	25 kg	3 SL

Lebensmittel

(Alle Preise je kg / Liter)

Schweinefleisch	1,5 SL
Rindfleisch	2 SL
Hammel / Schaf	2 SL
Wild	4 SL
Fisch	1 SL
Schinken	3 SL
Geflügel	1 SL
Wurst	60 BM
Brot	40 BM
Käse	1 SL
Butter	70 BM
Ei (Stück)	3 BM
Salz (100 g)	50 BM
Gewürze (100 g)	5 SL
Tee (100 g)	30 - 70 BM
Gemüse	40 BM

Obst	70 BM
Früchte	1 SL
Milch	15 BM
Dünnbier	25 BM
Starkbier	35 BM
Met	60 BM
Obstwein	25 BM
Landwein	30 BM
Tafelwein	50 BM
Wein aus guter Lage	ab 1 SL
Schnaps etc.	1 SL
Fass - 10 l	Preis × 7
Fass - 50 l	Preis × 30
Lebenshaltung (pro Tag)	70 BM
normaler Reiseproviand (pro Tag)	0,8 kg 80 BM
Eiserne Ration (pro Tag)	0,4 kg 1 SL
Hundefutter (pro Tag)	30 BM
Pferdefutter (pro Tag)	50 BM

Gasthaus und allg. Dienstleistungen

(Alle Preise beziehen sich auf Q1-Niveau!)

Einzelnächte:

Strohsack in Gastraum	1 SL
Pritsche in Großraum	1,5 SL
Einzelzimmer	6 SL
Doppelzimmer	10 SL
Dreierzimmer	13 SL
Vierertzimmer	15 SL
Stallplatz für 1 Pferd	1 SL
Stallplatz incl. Futter	1,3 SL

Wochenmieten:

Raum in Pension	25 SL
Doppelzimmer in Pension	40 SL

Monatsmieten:

möbliertes Zimmer (ca. 5 m ²)	2 GS
unmöbliertes Zimmer (ca. 5 m ²)	15 SL
einfache Wohnung (20 m ²)	4 GS
komfortable Wohnung (50 m ²)	15 GS

Speisen / Getränke:

kalte Mahlzeit	70 BM
Eintopf	1 SL
warmes Mittagessen	1,5 SL
3-Gänge-Menu	3 SL
Festmahl	5 SL
Milch (0,2 l)	15 BM
Bier (0,3 l)	20 BM
Säfte (0,2 l)	35 BM
Wein (0,2 l)	40 BM
Schnaps etc. (0,05 l)	35 BM

diverse Dienstleistungen:

Haarschnitt	1 SL
Rasur	50 BM
Baden	1,2 SL
Wäschereinigung (1 Garnitur)	50 BM
Botendienste (im Ort)	75 BM
Botendienste (Überland)	4 SL / Tag
Führerdienste	1 SL / h, 5 SL / Tag

Medizinische Leistungen

Diese sind Leistungen von Heilmagier/innen, bei denen zumindest ein grundsätzlicher Erfolg garantiert wird!

allgemeine Diagnose	1,5 GS
normale Wundheilung	5 GS
Wundheilung, > 10 LP garantiert	10 GS
Behandlung leicht verletzter Körperteile	20 GS
Behandlung schwer verletzter Körperteile	35 GS
Behandlung verkrüppelter Körperteile	50 GS
Beseitigung von Eigenschafts-Dauerfolgen	20 GS / Pkt.
Betrag ist je verlorenem Eigenschaftspunkt (relativ) fällig!	
Entgiftung	20 GS
Regeneration verlorener Körperteile	50 GS
umfasst nur die künstliche Herstellung neuer Körperteile!	
Wiederbelebung von Körperteilen	20 GS
umfasst Ansetzen + Wiederbeleben eines vorher hergestellten bzw. noch intakten abgetrennten bzw. abgestorbenen Körperteils.	
Wiederbelebung	40 GS
	+ 5 GS je LP unter 0
eine Wiederbelebung ist um so anspruchsvoller je verwester die Leiche ist, viele Heiler/innen haben deshalb durchaus ein Limit, bis zu dem sie den Erfolg garantieren, typische Werte liegen bei LP Ständen von -25 bis -60.	

Rüstungen

Basisrüstungen:

Textilrüstung (TR)	2 GS
Lederrüstung (LR)	4 GS
Kettenrüstung (KR)	15 GS
Schuppenrüstung (SR)	35 GS
Kürass (K)	50 GS
gepolstertes Unterkleid (zum Kürass) 2 kg	2 GS

Zusatzrüstung:

leichter Helm (LH)	1 GS
schwerer Helm (SH)	7 GS
leichte Halsberge (LHb)	2 GS
schwere Halsberge (SHb)	6 GS
leichte Armschienen (LA)	1 GS
schwere Armschienen (SA)	3 GS
leichte Beinschienen (LB)	2 GS
schwere Beinschienen (SB)	4 GS

Waffen und Waffenzubehör

(Kosten ±5% je ±1 bei KS1, aber mind. halber Preis!)

Schwert (14)	1,4 kg	10 GS
(Bihänder (KS2=25))	2,6 kg	15,5 GS
Säbel (13)	1,1 kg	9 GS
(Samuraischwert (KS2=20))	1,8 kg	10,5 GS
Dolch (11)	0,4 kg	5 SL
Degen (12)	0,9 kg	8 GS
Axt (13)	1,8 kg	1 GS
Kriegshammer (11)	1,8 kg	1 GS
Morgenstern (16)	2,1 kg	5 GS
Keule (9)	1,5 kg	4 SL
Streitkolben (10)	1,6 kg	2 GS

Kampfstock (klein) (8)	0,6 kg	3 SL
Kampfstock (groß) (12)	2 kg	5 SL
leichter Speer (1,5m)	1,5 kg	1 GS
Stoßspeer (2m)	2,5 kg	15 SL
Hellebarde (2m)	4 kg	3 GS
Lanze (5m)	6 kg	5 GS
Wurfspeer (1,5m)	1,3 kg	2 GS
Speerschleuder	1,5 kg	8 SL
Wurfmesser (10), (Nahkampf 11)	0,4 kg	1 GS
Wurfaxt (10), (Nahkampf 11)	1,5 kg	2 GS
Wurfhammer (8), (Nahkampf 9)	1,5 kg	15 SL
Wurfkeule (7), (Nahkampf 8)	1,2 kg	8 SL
Wurfstern (univ.)	0,3 kg	5 SL
Langbogen (15)	1,2 kg	3 GS
Kurzbogen (15) - (Q2!)	1,2 kg	6 GS
Armbrust (20)	2,5 kg	8 GS
Spannvorrichtung für Armbrust	0,5 kg	2 GS
Schleuder (univ.)	0,1 kg	3 SL
Blasrohr (univ.)	0,4 kg	1 GS
10 Pfeile	1,0 kg	15 SL
10 Armbrustbolzen	1 - 2 kg	10 SL
10 Schleuderkugeln (mit Spitzen)	1,5 kg	5 SL
10 Blasrohrnadeln	0,2 kg	10 SL
Buckler (AW 20)	1 kg	4 GS
Leichter Schild (AW 19)	1,2 kg	2 GS
Schwerer Schild (AW 32)	2 kg	3,3 GS
Waffengurt	0,5 kg	4 SL
Schwert / Säbelscheide	0,7 kg	7 SL
Dolchscheide	0,3 kg	2 SL
Köcher für 20 Pfeile	0,3 kg	2 SL
Köcher für 20 Armbrustbolzen	0,3 kg	2 SL

Reisekosten

(je Tag, s. Regeln)

(See-) Handelsschiff :

1 Person	Deckspassage	4 SL
	Kabine (Q1)	2 GS
1 Pferd (o.ä.) (im Frachtraum)		3 GS
1 Kleintier (Hund etc.)		10 BS
100 kg / 0,25 m ³ Ladung		3 SL

(Fluss-) Fähre (je 1 km):

1 Person		1 SL
1 Pferd (o.ä.)		3 SL
1 Kutsche / Wagen (ohne Pferde)		8 SL
1 Kleintier (Hund etc.)		10 BS
100 kg / 0,25 m ³ Ladung		1 SL

Reisekutsche / Wagen:

1 Person (Q1)	1 GS
100 kg / 0,25 m ³ Ladung	5 SL

Karawanen-Teilnahme:

(bei 1 Wache / 20 Pers., sonst entspr. mehr)

1 Person (eigenes Transportmittel)	2 SL
auf Karawanen-Reitpferd	1 GS
auf Karawanen-Maultier / Kamel	7 SL
100 kg / 0,25 m ³ Ladung	
mit eigenem Transportmittel	50 BS
auf Karawanen-Lasttier	1 GS

Tiere und Transportmittel

Reit-, Last- und Jagdtiere:

Reitpferd	15 GS
Zugpferd	12 GS
Packpferd	12 GS
Schlachtross (ausgebildet)	40 GS
Pony	10 GS
Esel	10 GS
Maulesel	12 GS
Maultier (je nach Eignung, s. Pferde - 1 GS)	
Zugochse	12 GS
Reitkamel	15 GS
Lastkamel	12 GS
Schlittenhund	3 GS
Jagdhund (ausgebildet)	5 GS
Hund	1 GS
Greifvogel (je nach Ausbildung)	10 - 30 GS

Schlacht- und Nutztiere:

Huhn	1 SL
Milchkuh	12 GS
Schaf	2 GS
Schlachtrind	10 GS
Schwein	3 GS
Ziege	15 SL

Transportmittel:

Hundeschlitten	4 GS
Handkarren / Schubkarre	2 GS
Karren (einachsige)	10 GS
Planwagen	20 GS
Reisekutsche	40 GS
Streitwagen / einachsige Reisekutsche	35 GS
Kanu	10 GS
kleines Ruderboot (4 Pers., 4-5 m lang)	30 GS
großes Ruderboot (8 pers., 7 m lang)	50 GS
kleines Segelboot (6 m, offen)	65 GS
mittleres Segelboot (9 m, offen)	100 GS
großes Segelboot (12 m, Kajüte)	400 GS
Küsten-Frachtsegler / Fischerboot	ab 400 GS
Gebrauchtpreis, neu ca. × 4	
Hochsee-Handelssegler	ab 1000 GS
Gebrauchtpreis, neu ca. × 4	
Segelschlitten (8 m ²)	15 GS
± 4 m ²	± 5 GS

Ausrüstung:

Lastsattel	1 GS
Reitsattel	2 GS
Satteltaschen	5 SL
Zaumzeug	3 SL
Zugeschirr (Pferd / Ochse etc.)	1 GS
Zugeschirr (Schlittenhund etc.)	2 SL

TABELLENANHANG (II)

Lernsystem

Steigerungstabelle des Stufenfaktors

auf EW	Kosten:		Summe 0 bis Stufe
	Einzelstufe <small>(Einzelschritt für Stufen X-4 bis X)</small>	5er-Stufe <small>(5er-Schritt von X-5 bis X)</small>	
5	1	5	5
10	1	5	10
15	2	10	20
20	3	15	35
25	4	20	55
30	6	30	85
35	8	40	125
40	12	60	185
45	16	80	265
50	24	120	385
55	32	160	545
60	48	240	785
65	64	320	1.105
70	96	480	1.585
75	128	640	2.225
80	192	960	3.185
85	256	1.280	4.465
90	384	1.920	6.385
95	512	2.560	8.945
100	768	3.840	12.785
105	1.024	5.120	17.905
110	1.536	7.680	25.585
115	2.048	10.240	35.825
120	3.072	15.360	51.185
125	4.096	20.480	71.665
130	6.144	30.720	102.385

Steigerungsübersicht bei den automatischen Fertigkeiten

bis FS von	+ KP	+ Res. / Abw.	+ Sb	+ Wahrn.	+ MP	„Grad“	≅ Midgard- Grad
Steigerung je	14	3,5	2,75	1,7	28		
625	14	3	2	1	28	1	0
1.250	28	7	5	3	56	2	1
2.500	42	10	8	5	84	3	2
5.000	56	14	11	6	112	4	3
10.000	70	17	13	8	140	5	4
20.000	84	21	16	10	168	6	5
40.000	98	24	19	11	196	7	6
80.000	112	28	22	13	224	8	7
160.000	126	31	24	15	252	9	8 / 9
320.000	140	35	27	17	280	10	10
640.000	154	38	30	18	308	11	11
1.280.000	168	42	33	20	336	12	12
2.560.000	182	45	35	22	364	13	13
5.120.000	196	49	38	23	392	14	14
10.240.000	210	52	41	25	420	15	15

Steigerung der automatischen Fertigkeiten

Jeweils Steigerung um X Punkte bei Erreichen von Y Punkten im relevanten Fähigkeitsstand

Steigerung	KP (KFS)	MP (MFS)	Abw. / Res. (KFS/CesFS)	Sb (K + AFS)	Wahrnehm. ungel. Kampft. (K+AFS / KFS)	Steigerung	KP (KFS)	MP (MFS)	Steigerung	KP (KFS)	MP (MFS)	Steigerung	MP (MFS)
+1	32	16	137	179	315	+71	20.390	2.999	+141	671.859	19.876	+211	115.348
+2	65	32	304	410	788	+72	21.457	3.090	+142	705.992	20.390	+212	118.255
+3	100	48	507	706	1.499	+73	22.578	3.183	+143	741.858	20.917	+213	121.234
+4	137	65	755	1.088	2.568	+74	23.755	3.279	+144	779.544	21.457	+214	124.288
+5	176	82	1.057	1.579	4.175	+75	24.993	3.376	+145	819.142	22.010	+215	127.419
+6	216	100	1.426	2.211	6.592	+76	26.293	3.477	+146	860.751	22.578	+216	130.629
+7	259	118	1.875	3.024	10.225	+77	27.659	3.579	+147	904.472	23.159	+217	133.918
+8	304	137	2.423	4.070	15.686	+78	29.095	3.685	+148	950.411	23.755	+218	137.291
+9	351	156	3.090	5.415	23.898	+79	30.603	3.793	+149	998.683	24.366	+219	140.747
+10	400	176	3.904	7.147	36.243	+80	32.188	3.904	+150	1.049.404	24.993	+220	144.291
+11	452	196	4.895	9.375	54.802	+81	33.854	4.017	+151	1.102.700	25.635	+221	147.923
+12	507	216	6.105	12.242	82.704	+82	35.604	4.133	+152	1.158.701	26.293	+222	151.646
+13	565	237	7.578	15.930	124.653	+83	37.443	4.253	+153	1.217.545	26.968	+223	155.463
+14	625	259	9.375	20.676	187.718	+84	39.375	4.375	+154	1.279.375	27.659	+224	159.375
+15	688	281	11.565	26.782	282.532	+85	41.405	4.500	+155	1.344.343	28.368	+225	163.385
+16	755	304	14.235	34.639	425.075	+86	43.539	4.629	+156	1.412.610	29.095	+226	167.496
+17	825	327	17.489	44.748	639.375	+87	45.780	4.760	+157	1.484.341	29.840	+227	171.710
+18	899	351	21.457	57.754	961.555	+88	48.136	4.895	+158	1.559.712	30.603	+228	176.029
+19	976	375	26.293	74.489	1.445.923	+89	50.610	5.034	+159	1.638.910	31.386	+229	180.457
+20	1.057	400	32.188	96.022	2.174.125	+90	53.211	5.176	+160	1.722.127	32.188	+230	184.996
+21	1.143	426	39.375	123.728	3.268.909	+91	55.944	5.321	+161	1.809.568	33.011	+231	189.648
+22	1.232	452	48.136	159.375	4.914.814	+92	58.815	5.470	+162	1.901.448	33.854	+232	194.417
+23	1.327	479	58.815	205.241	7.389.279	+93	61.832	5.623	+163	1.997.991	34.718	+233	199.306
+24	1.426	507	71.833	264.256	11.109.405	+94	65.002	5.779	+164	2.099.434	35.604	+234	204.317
+25	1.530	536	87.702	340.188		+95	68.333	5.940	+165	2.206.025	36.512	+235	209.454
+26	1.639	565	107.047	437.887		+96	71.833	6.105	+166	2.318.028	37.443	+236	214.719
+27	1.754	594	130.629	563.593		+97	75.511	6.273	+167	2.435.715	38.397	+237	220.116
+28	1.875	625	159.375	725.335		+98	79.375	6.446	+168	2.559.375	39.375	+238	225.649
+29	2.002	656	194.417	933.442		+99	83.436	6.623	+169	2.689.312	40.378	+239	231.321
+30	2.135	688	237.134	1.201.207		+100	87.702	6.805	+170	2.825.844	41.405	+240	237.134
+31	2.275	721	289.207	1.545.729		+101	92.185	6.991	+171	2.969.306	42.459	+241	243.093
+32	2.423	755	352.684	1.989.015		+102	96.896	7.182	+172	3.120.050	43.539	+242	249.202
+33	2.577	790	430.063	2.559.375		+103	101.846	7.378	+173	3.278.445	44.646	+243	255.464
+34	2.740	825	524.390	3.293.237		+104	107.047	7.578	+174	3.444.879	45.780	+244	261.882
+35	2.911	862	639.375	4.237.472		+105	112.512	7.784	+175	3.619.762	46.943	+245	268.462
+36	3.090	899	779.544	5.452.385		+106	118.255	7.995	+176	3.803.520	48.136	+246	275.206
+37	3.279	937	950.411	7.015.572		+107	124.288	8.211	+177	3.996.606	49.358	+247	282.120
+38	3.477	976	1.158.701	9.026.869		+108	130.629	8.432	+178	4.199.492	50.610	+248	289.207
+39	3.685	1.016	1.412.610	11.614.735		+109	137.291	8.659	+179	4.412.676	51.895	+249	296.471
+40	3.904	1.057	1.722.127			+110	144.291	8.892	+180	4.636.680	53.211	+250	303.917
+41	4.133	1.100	2.099.434			+111	151.646	9.130	+181	4.872.054	54.560	+251	311.551
+42	4.375	1.143	2.559.375			+112	159.375	9.375	+182	5.119.375	55.944	+252	319.375
+43	4.629	1.187	3.120.050			+113	167.496	9.626	+183	5.379.249	57.361	+253	327.396
+44	4.895	1.232	3.803.520			+114	176.029	9.883	+184	5.652.313	58.815	+254	335.617
+45	5.176	1.279	4.636.680			+115	184.996	10.146	+185	5.939.237	60.305	+255	344.045
+46	5.470	1.327	5.652.313			+116	194.417	10.416	+186	6.240.725	61.832	+256	352.684
+47	5.779	1.376	6.890.384			+117	204.317	10.693	+187	6.557.515	63.397	+257	361.539
+48	6.105	1.426	8.399.609			+118	214.719	10.976	+188	6.890.384	65.002	+258	370.616
+49	6.446	1.477	10.239.375			+119	225.649	11.267	+189	7.240.148	66.647	+259	379.921
+50	6.805	1.530	12.482.075			+120	237.134	11.565	+190	7.607.666	68.333	+260	389.459
+51	7.182	1.584				+121	249.202	11.871	+191	7.993.837	70.061	+261	399.237
+52	7.578	1.639				+122	261.882	12.184	+192	8.399.609	71.833	+262	409.259
+53	7.995	1.696				+123	275.206	12.505	+193	8.825.977	73.649	+263	419.532
+54	8.432	1.754				+124	289.207	12.834	+194	9.273.985	75.511	+264	430.063
+55	8.892	1.814				+125	303.917	13.171	+195	9.744.733	77.419	+265	440.858
+56	9.375	1.875				+126	319.375	13.517	+196	10.239.375	79.375	+266	451.923
+57	9.883	1.938				+127	335.617	13.872	+197	10.759.123	81.380	+267	463.266
+58	10.416	2.002				+128	352.684	14.235	+198		83.436	+268	474.893
+59	10.976	2.068				+129	370.616	14.607	+199		85.542	+269	486.812
+60	11.565	2.135				+130	389.459	14.989	+200		87.702	+270	499.029
+61	12.184	2.204				+131	409.259	15.381	+201		89.916	+271	511.552
+62	12.834	2.275				+132	430.063	15.782	+202		92.185	+272	524.390
+63	13.517	2.348				+133	451.923	16.193	+203		94.512	+273	537.549
+64	14.235	2.423				+134	474.893	16.614	+204		96.896	+274	551.038
+65	14.989	2.499				+135	499.029	17.047	+205		99.340	+275	564.865
+66	15.782	2.577				+136	524.390	17.489	+206		101.846	+276	579.038
+67	16.614	2.657				+137	551.038	17.943	+207		104.414	+277	593.567
+68	17.489	2.740				+138	579.038	18.409	+208		107.047	+278	608.460
+69	18.409	2.824				+139	608.460	18.886	+209		109.746	+279	623.726
+70	19.375	2.911				+140	639.375	19.375	+210		112.512	+280	639.375

Lerntabelle bei Erschaffen eines Charakters

Lernpkt:	0,25	0,5	1	2	3	4
LKF	auf EW					
0,15	70	80	90	100	--	--
0,2	66	75	86	96	--	--
0,25	63	73	83	93	99	--
0,5	53	63	73	83	88	93
0,75	47	57	67	77	84	87
1	44	53	63	73	79	83
1,25	40	50	60	70	76	80
1,5	38	47	57	67	73	77
1,75	36	45	55	65	71	75
2	35	44	53	63	69	73
2,25	33	42	51	61	67	72
2,5	31	40	50	60	65	70
2,75	30	39	49	58	64	69
3	29	38	47	57	63	67
3,5	27	36	45	55	61	65
4	26	35	44	53	59	63
4,5	25	33	42	51	57	61
5	23	31	40	50	56	60
5,5	22	30	39	49	55	58
6	21	29	38	47	53	57
6,5	20	28	37	46	52	56
7	20	27	36	45	51	55
7,5	--	26	35	45	50	54
8	--	26	35	44	49	53
8,5	--	25	34	43	48	52
9	--	25	33	42	47	51
9,5	--	24	32	41	47	51
10	--	23	31	40	46	50
11	--	22	30	39	45	49
12	--	21	29	38	44	47
13	--	20	28	37	42	46
14	--	20	27	36	41	45
15	--	19	26	35	40	45
16	--	18	26	35	40	44
17	--	18	25	34	39	43
18	--	17	25	33	38	42
19	--	17	24	32	37	41
20	--	16	23	31	37	40
21	--	16	23	31	36	40
22, 23	--	15	22	30	35	39
24	--	15	21	29	35	38
25	--	15	21	29	34	37
26	--	14	20	28	33	37
27	--	14	20	28	33	36
28	--	13	20	27	32	36
29	--	13	19	27	32	36
30, 31	--	13	19	26	31	35
32	--	12	18	26	31	35
33, 34	--	12	18	25	30	34
35	--	12	17	25	30	33
36	--	11	17	25	29	33
37	--	11	17	24	29	32
38	--	11	17	24	28	32
39	--	11	16	24	28	32
40, 41	--	11	16	23	28	31
42	--	10	16	23	27	31

Lernpkt:	0,5	1	2	3	4
LKF	auf EW				
43	10	16	22	27	31
44	10	15	22	27	30
45, 46	10	15	22	26	30
47	10	15	21	26	30
48, 49	10	15	21	26	29
50	10	15	21	25	29
51	9	14	21	25	28
52 - 54	9	14	20	25	28
55	9	14	20	24	27
56, 57	8	13	20	24	27
58	8	13	19	24	27
59	8	13	19	23	27
60 - 62	8	13	19	23	26
63	7	12	18	23	26
64, 65	7	12	18	22	26
66 - 68	7	12	18	22	25
69	7	12	17	22	25
70, 71	7	12	17	21	25
72	6	11	17	21	25
73 - 76	6	11	17	21	24
77, 78	6	11	16	20	24
79 - 83	6	11	16	20	23
84, 85	5	10	16	20	23
86	5	10	16	19	22
87 - 93	5	10	15	19	22
94 - 100	5	10	15	18	21
101 - 103	4	9	14	18	21
104 - 111	4	9	14	17	20
112 - 115	4	8	13	17	20
116 - 125	4	8	13	16	19
126 - 130	3	7	12	16	18
131 - 137	3	7	12	15	18
138 - 142	3	7	12	15	17
143 - 150	3	6	11	15	17
151 - 153	3	6	11	14	17
154 - 166	3	6	11	14	16
167 - 173	2	5	10	13	16
174 - 187	2	5	10	13	15
188 - 200	2	5	10	12	15
201 - 214	2	4	9	12	14
215 - 222	2	4	9	11	14
223 - 250	2	4	8	11	13
251 - 287	1	3	7	10	12
286 - 300	1	3	6	10	11
301 - 333	1	3	6	9	11
334 - 375	1	2	5	8	10
376 - 400	1	2	5	7	10
401 - 428	1	2	4	7	9
429 - 444	1	2	4	6	9
445 - 500	1	2	4	6	8
501 - 571	0	1	3	5	7
572 - 600	0	1	3	5	6
601 - 666	0	1	3	4	6
667 - 750	0	1	2	4	5
751 - 800	0	1	2	3	5
ab 801	0	1	2	3	4

Bewegungssystem

Umrechnung B-X in km/h

Formel: Geschwindigkeit [km/h] = B × 0,720

außen B: im Schnittpunkt Umrechnung in km/h für Summe aus 1. Spalte + 1. Zeile

+	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0	0,0	0,7	1,4	2,2	2,9	3,6	4,3	5,0	5,8	6,5
10	7,2	7,9	8,6	9,4	10,1	10,8	11,5	12,2	13,0	13,7
20	14,4	15,1	15,8	16,6	17,3	18,0	18,7	19,4	20,2	20,9
30	21,6	22,3	23,0	23,8	24,5	25,2	25,9	26,6	27,4	28,1
40	28,8	29,5	30,2	31,0	31,7	32,4	33,1	33,8	34,6	35,3
50	36,0	36,7	37,4	38,2	38,9	39,6	40,3	41,0	41,8	42,5
60	43,2	43,9	44,6	45,4	46,1	46,8	47,5	48,2	49,0	49,7
70	50,4	51,1	51,8	52,6	53,3	54,0	54,7	55,4	56,2	56,9
80	57,6	58,3	59,0	59,8	60,5	61,2	61,9	62,6	63,4	64,1
90	64,8	65,5	66,2	67,0	67,7	68,4	69,1	69,8	70,6	71,3
100	72,0	72,7	73,4	74,2	74,9	75,6	76,3	77,0	77,8	78,5
110	79,2	79,9	80,6	81,4	82,1	82,8	83,5	84,2	85,0	85,7
120	86,4	87,1	87,8	88,6	89,3	90,0	90,7	91,4	92,2	92,9
130	93,6	94,3	95,0	95,8	96,5	97,2	97,9	98,6	99,4	100,1
140	100,8	101,5	102,2	103,0	103,7	104,4	105,1	105,8	106,6	107,3
150	108,0	108,7	109,4	110,2	110,9	111,6	112,3	113,0	113,8	114,5

Sprungtabelle für Humanoiden

reale Sprungweite ab AEW(Springen) von X in Abhängigkeit der Ausgangs-Sprungweite

Ausgangs-Sprungweite (aus Basis- und Bewegungs-Sprungweite)

reale Sprw.	1	1,25	1,5	1,75	2	2,25	2,5	2,75	3	3,25	3,5	3,75	4	4,25	4,5	4,75	5	5,25	5,5	5,75	6	
0,5	KF	KF																				
0,75	50	20	KF	KF																		
1	100	60	33	14	KF	KF																
1,25	150	100	66	42	25	11	KF	KF														
1,5	KE	140	100	71	50	33	20	9	KF	KF												
1,75		180	133	100	75	55	40	27	16	7	KF	KF										
2		KE	166	128	100	77	60	45	33	23	14	6	KF	KF								
2,25			200	157	125	100	80	63	50	38	28	20	12	5	KF	KF						
2,5				185	150	122	100	81	66	53	42	33	25	17	11	5	KF	KF				
2,75				KE	175	144	120	100	83	69	57	46	37	29	22	15	10	4	KF	KF		
3					200	166	140	118	100	84	71	60	50	41	33	26	20	14	9	4	KF	
3,25						188	160	136	116	100	85	73	62	52	44	36	30	23	18	13	8	
3,5						KE	180	154	133	115	100	86	75	64	55	47	40	33	27	21	16	
3,75							200	172	150	130	114	100	87	76	66	57	50	42	36	30	25	
4								190	166	146	128	113	100	88	77	68	60	52	45	39	33	
4,25								KE	183	161	142	126	112	100	88	78	70	61	54	47	41	
4,5									200	176	157	140	125	111	100	89	80	71	63	56	50	
4,75										192	171	153	137	123	111	100	90	80	72	65	58	
5										KE	185	166	150	135	122	110	100	90	81	73	66	
5,25											200	180	162	147	133	121	110	100	90	82	75	
5,5												193	175	158	144	131	120	109	100	91	83	
5,75												KE	187	170	155	142	130	119	109	100	91	
6													200	182	166	152	140	128	118	108	100	
6,25														194	177	163	150	138	127	117	108	
6,5														KE	188	173	160	147	136	126	116	
6,75															200	184	170	157	145	134	125	
7																194	180	166	154	143	133	
7,25																KE	190	176	163	152	141	
7,5																	200	185	172	160	150	
7,75																		195	181	169	158	
8																		KE	190	178	166	
8,25																			200	186	175	
8,5																				195	183	
8,75																				KE	191	
9																						200

KF = kritischer Fehler,

KE = kritischer Erfolg, wenn nicht angegeben entspricht er der 200.

Bewegungsweiten-Variation aufgrund des Würfelergbnisses

Änderung um X ab einem AEW von ... für verschiedene Bewegungsweiten

B	-12	-11	-10	-9	-8	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12
7												0	200											
8											0	13	188	200										
9											0	22	178	200										
10											0	30	170	200										
11											0	36	164	200										
12											0	42	158	200										
13											0	46	154	200										
14											0	50	150	200										
15										0	7	53	147	193	200									
16										0	13	56	144	188	200									
17										0	18	59	141	182	200									
18										0	22	61	139	178	200									
19										0	26	63	137	174	200									
20										0	30	65	135	170	200									
21										0	33	67	133	167	200									
22									0	5	36	68	132	164	195	200								
23									0	9	39	70	130	161	191	200								
24									0	13	42	71	129	158	188	200								
25									0	16	44	72	128	156	184	200								
26									0	19	46	73	127	154	181	200								
27									0	22	48	74	126	152	178	200								
28									0	25	50	75	125	150	175	200								
29								0	3	28	52	76	124	148	172	197	200							
30								0	7	30	53	77	123	147	170	193	200							
31								0	10	32	55	77	123	145	168	190	200							
32								0	13	34	56	78	122	144	166	188	200							
33								0	15	36	58	79	121	142	164	185	200							
34								0	18	38	59	79	121	141	162	182	200							
35								0	20	40	60	80	120	140	160	180	200							
36						0	3	22	42	61	81	81	119	139	158	178	197	200						
37						0	5	24	43	62	81	81	119	138	157	176	195	200						
38						0	8	26	45	63	82	82	118	137	155	174	192	200						
39						0	10	28	46	64	82	82	118	136	154	172	190	200						
40						0	13	30	48	65	83	83	118	135	153	170	188	200						
41						0	15	32	49	66	83	83	117	134	151	168	185	200						
42						0	17	33	50	67	83	83	117	133	150	167	183	200						
43					0	2	19	35	51	67	84	84	116	133	149	165	181	198	200					
44					0	5	20	36	52	68	84	84	116	132	148	164	180	195	200					
45					0	7	22	38	53	69	84	84	116	131	147	162	178	193	200					
46					0	9	24	39	54	70	85	85	115	130	146	161	176	191	200					
47					0	11	26	40	55	70	85	85	115	130	145	160	174	189	200					
48					0	13	27	42	56	71	85	85	115	129	144	158	173	188	200					
49					0	14	29	43	57	71	86	86	114	129	143	157	171	186	200					
50				0	2	16	30	44	58	72	86	86	114	128	142	156	170	184	198	200				
51				0	4	18	31	45	59	73	86	86	114	127	141	155	169	182	196	200				
52				0	6	19	33	46	60	73	87	87	113	127	140	154	167	181	194	200				
53				0	8	21	34	47	60	74	87	87	113	126	140	153	166	179	192	200				
54				0	9	22	35	48	61	74	87	87	113	126	139	152	165	178	191	200				
55				0	11	24	36	49	62	75	87	87	113	125	138	151	164	176	189	200				
56				0	13	25	38	50	63	75	88	88	113	125	138	150	163	175	188	200				
57			0	2	14	26	39	51	63	75	88	88	112	125	137	149	161	174	186	198	200			
58			0	3	16	28	40	52	64	76	88	88	112	124	136	148	160	172	184	197	200			
59			0	5	17	29	41	53	64	76	88	88	112	124	136	147	159	171	183	195	200			
60			0	7	18	30	42	53	65	77	88	88	112	123	135	147	158	170	182	193	200			
61			0	8	20	31	43	54	66	77	89	89	111	123	134	146	157	169	180	192	200			
62			0	10	21	32	44	55	66	77	89	89	111	123	134	145	156	168	179	190	200			
63			0	11	22	33	44	56	67	78	89	89	111	122	133	144	156	167	178	189	200			
64			0	2	13	23	34	45	56	67	78	89	111	122	133	144	155	166	177	188	198	200		
65			0	3	14	25	35	46	57	68	78	89	111	122	132	143	154	165	175	186	197	200		
66			0	5	15	26	36	47	58	68	79	89	111	121	132	142	153	164	174	185	195	200		
67			0	6	16	27	37	48	58	69	79	90	110	121	131	142	152	163	173	184	194	200		
68			0	7	18	28	38	49	59	69	79	90	110	121	131	141	151	162	172	182	193	200		
69			0	9	19	29	39	49	59	70	80	90	110	120	130	141	151	161	171	181	191	200		
70			0	10	20	30	40	50	60	70	80	90	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200		
71		0	1	11	21	31	41	51	61	70	80	90	110	120	130	139	149	159	169	179	189	199	200	
72		0	3	13	22	32	42	52	61	71	81	90	110	119	129	139	149	158	168	178	188	197	200	
73		0	4	14	23	33	43	52	62	71	81	90	110	119	129	138	148	158	167	177	186	196	200	
74		0	5	15	24	34	43	53	62	72	81	91	109	119	128	138	147	157	166	176	185	195	200	
75		0	7	16	25	35	44	53	63	72	81	91	109	119	128	137	147	156	165	175	184	193	200	
76		0	8	17	26	36	45	54	63	72	82	91	109	118	128	137	146	155	164	174	183	192	200	
77		0	9	18	27	36	45	55	64	73	82	91	109	118	127	136	145	155	164	173	182	191	200	
78	0	1	10	19	28	37	46	55	64	73	82	91	109	118	127	136	145	154	163	172	181	190	199	200
79	0	3	11	20	29	38	47	56	65	73	82	91	109	118	127	135	144	153	162	171	180	189	197	200
80	0	4	13	21	30	39	48	56	65	74	83	91	109	118	126	135	144	153	161	170	179	188	196	200

Schaden bei Explosionen

Maximaler Standardschaden in Abhängigkeit von der Entfernung [m] und der Explosionsstärke ES

ES	Entfernung [m]																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
5	4	1	0																									
10	9	3	1	0																								
20	19	9	3	1	0																							
30	28	18	6	3	1	0																						
40	38	27	10	5	2	0																						
50	48	36	14	7	3	1	0																					
60	58	45	18	10	4	2	0																					
70	68	55	22	13	6	2	1	0																				
80	78	64	27	16	8	3	1	0																				
90	88	74	35	19	10	4	1	0																				
100	98	83	44	22	12	6	2	0																				
110	108	93	53	26	14	7	3	1	0																			
120	118	103	61	29	17	9	4	1	0																			
130	128	112	70	33	19	10	4	1	0																			
140	138	122	79	37	22	12	5	2	0																			
150	148	132	88	41	25	13	6	2	0																			
160	158	141	97	45	27	15	7	3	1	0																		
170	168	151	106	49	30	17	9	3	1	0																		
180	178	161	115	53	33	19	10	4	1	0																		
190	188	170	124	57	36	21	11	5	2	0																		
200	198	180	133	61	39	23	13	6	2	0																		
220	217	200	152	70	46	28	15	7	3	1	0																	
240	237	219	170	79	53	33	19	9	4	1	0																	
260	257	239	189	91	60	38	22	11	5	1	0																	
280	277	258	207	108	67	43	25	14	6	2	0																	
300	297	278	226	125	74	48	29	16	7	3	1	0																
320	317	298	245	142	81	54	33	18	9	3	1	0																
340	337	317	264	159	89	59	37	21	11	4	1	0																
360	357	337	283	177	97	65	41	24	12	5	2	0																
380	377	357	302	194	105	71	46	27	14	6	2	0																
400	397	376	321	212	113	77	50	30	16	8	3	1	0															
450	447	426	368	256	134	93	62	38	22	11	4	1	0															
500	497	475	416	301	155	110	74	47	28	15	6	2	0															
550	547	525	464	346	177	127	88	57	35	19	9	3	1	0														
600	597	574	512	392	200	145	101	67	42	24	12	5	1	0														
650	647	623	560	438	235	164	116	78	50	29	15	7	2	0														
700	697	673	609	484	277	183	131	89	58	35	19	9	3	1	0													
750	747	722	657	530	320	202	146	101	67	41	23	11	4	1	0													
800	797	772	706	576	363	222	162	113	76	48	27	14	6	2	0													
900	896	871	803	670	450	263	195	139	95	62	37	20	9	3	1	0												
1000	996	970	900	763	538	306	229	166	116	77	48	28	14	6	2	0												
1100	1096	1070	998	858	627	350	265	195	138	94	60	36	19	9	3	1	0											
1200	1196	1169	1096	952	716	395	302	224	162	112	74	45	25	12	5	1	0											
1300	1296	1268	1193	1047	807	448	340	255	186	131	88	55	32	16	7	2	0											
1400	1396	1368	1291	1143	897	532	379	287	212	151	103	66	40	21	10	3	1	0										
1500	1496	1467	1390	1238	989	617	419	320	238	172	119	78	48	27	13	5	1	0										
1600	1596	1567	1488	1334	1080	702	460	354	266	194	136	91	57	33	17	7	2	0										
1800	1796	1766	1684	1526	1265	875	544	424	323	240	172	118	77	47	26	12	5	1	0									
2000	1996	1965	1881	1719	1451	1051	631	497	383	289	211	148	100	63	37	19	8	2	0									
2200	2195	2164	2078	1912	1637	1228	721	573	446	340	252	181	125	81	49	27	13	5	1	0								
2400	2395	2363	2276	2106	1825	1406	813	651	512	394	296	216	152	102	64	37	19	8	2	0								
2600	2595	2562	2473	2300	2013	1586	990	731	580	451	342	253	181	124	80	48	26	12	4	1	0							
2800	2795	2762	2671	2494	2202	1767	1160	814	650	509	391	292	212	147	98	61	35	17	7	2	0							
3000	2995	2961	2869	2689	2392	1949	1332	898	721	569	441	333	244	173	117	75	44	23	10	3	1	0						
3500	3495	3460	3364	3176	2868	2408	1766	1116	908	728	573	442	333	243	172	115	73	43	22	9	3	0						
4000	3995	3958	3859	3665	3347	2871	2207	1343	1105	896	716	562	431	323	234	163	109	68	39	19	8	2	0					
4500	4495	4457	4355	4155	3827	3337	2654	1744	1310	1073	867	689	537	410	304	218	151	98	60	33	16	6	1	0				
5000	4994	4956	4851	4646	4309	3806	3104	2170	1522	1257	1025	824	651	504	381	280	198	134	86	51	27	12	4	1	0			
5500	5494	5455	5347	5138	4793	4277	3559	2602	1740	1448	1191	966	771	605	464	347	252	175	116	72	41	21	8	2	0			
6000	5994	5954	5844	5630	5277	4751	4016	3038	1965	1645	1362	1114	898	711	553	420	310	221	151	98	59	32	15	5	1	0		
6500	6494	6453	6341	6122	5762	5225	4476	3478	2195	1848	1539	1267	1029	823	647	497	373	271	190	127	80	46	23	10	3	0		
7000	6994	6952	6838	6615	6249	5701	4938	3922	2617	2055	1721	1426	1167	941	746	580	441	326	233	160	103	62	34	16	6	1	0	
7500	7494	7451	7335	7109	6735	6179	5402	4368	3041	2267	1908	1590	1308	1063	850	667	513	385	280	196	130	82	47	24	10	3	0	
8000	7994	7950	7832	7602	7223	6657	5868	4818	3469	2484	2100	1758	1455	1189	958	759	589	447	330	235	160	104	62	33	15	5	1	0
8500	8494	8450	8330	8096	7711	7137	6335	5269	3899	2704	2296	1930	1606	1320	1070	854	669	513	383	278	193	128	80	45	22	9	2	0
9000	8994	8949	8827	8590	8200	7617	6804	5722	4333	2929	2495	2106	1760	1454	1186	953	753	583	440	323	229	155	99	59	31	14	5	1
10000	9993	9947	9823	9579	9178	8580	7746	6635	5209	3388	2905	2470	2081	1735	1429	1162	930	732	564									

Kritischer Angriffserfolg

Es ist immer möglich, die Folgen eines niedrigeren W%-Wurfes zu wählen, als erzielt wurde!

1-40: Schwerer Treffer

Der Schaden durch diesen Treffer erhöht sich um $(W\% / 4)$, wobei der Zusatz-W% zählt, also 1 - 10 Punkte schwerer Schaden dazu kommen.

41-50: Treffer am rechten Bein

Der Angriff trifft das rechte Bein (Rüstungsschutz am Bein beachten!). Ist der Schaden durch diesen Treffer größer als das halbe LP-Maximum, so ist das Bein unbrauchbar (s. Behinderungen), darunter ist das Bein leicht verletzt mit Abzügen nach der Tabelle für die WM-Schadensregel (unter LP-Max/8 keine Abzüge). Ein AEW(Sb) mit $WM-(LP\text{-Schaden} \times 5)$ entscheidet, ob die Person zu Boden stürzt.

Die negativen WM gemäß Tabelle wirken sich direkt auf alle Bewegungsfertigkeiten aus, zusätzlich gilt für die Bewegungsweiten B-M/B-L/B-S:

Abzug -1 / -4 / -8 bei WM-1 bis WM-25

Abzug -2 / -8 / -15 bei WM-26 bis WM-65

und $WM(\text{Kampf}) = WM(\text{Bein}) / 5$

Sinken durch diesen Treffer zusätzlich die LP unter LP-Max / 8 oder wird ein unbrauchbares Bein nicht anschließend speziell behandelt, so besteht die Gefahr dass das Bein dauerhaft verkrüppelt bleibt (s. Verkrüppelungsregel).

51-60: Treffer am linken Bein (Sprungbein)

Der Angriff trifft das linke Bein. Auswirkungen siehe 41-50.

61-70: Treffer am linken Arm (Schildarm)

Der Angriff trifft den linken Arm (Rüstungsschutz am Arm beachten!). Ist der Schaden durch diesen Treffer größer als ein Drittel des LP-Maximums, so ist der Arm unbrauchbar (s. Behinderungen), darunter ist der Arm verletzt mit Abzügen nach der Tabelle für die WM-Schadensregel (unter LP-Max/12 keine Abzüge). Ein AEW(Sb) mit $WM-((LP\text{-Schaden} - 2) \times 10)$ entscheidet, ob die Person Gegenstände fallen lässt, die mit diesem Arm gehalten werden.

Für zweihändige Aktionen gelten dabei i.a. die halben Abzüge.

Sinken durch diesen Treffer die LP unter LP-Max / 8 oder wird ein unbrauchbarer Arm nicht anschließend speziell behandelt, so besteht die Gefahr dass der Arm dauerhaft verkrüppelt bleibt (s. Verkrüppelungsregel).

71-80: Treffer am rechten Arm (Waffenarm)

Der Angriff trifft den rechten Arm. Auswirkungen siehe 61-70.

Für zweihändige Aktionen gelten dabei i.a. die vollen Abzüge.

81-90: Treffer an Hals oder Kopf

Der Angriff trifft im Bereich des Hals und Kopfes (Rüstungsschutz Kopf / Hals beachten!). Ist der Schaden durch diesen Treffer größer als ein Viertel des LP-Maximums, so ist die getroffene Figur für 2W10 Minuten ohnmächtig. Auf jeden Fall aber ist der Hals verletzt mit Abzügen nach der Tabelle für die WM-Schadensregel. (unter LP-Max/16 keine Abzüge). Das Aussehen sinkt dauerhaft um $(LP\text{-Schaden}) / 2$ Punkte.

Indirekte Auswirkungen der Abzüge sind:

$WM(\text{Körperliche Aktion}) = WM(\text{Hals/Kopf}) / 5$

$WM(\text{Wissensfertigkeiten}) = WM(\text{Hals/Kopf}) / 2$

Sinken durch diesen Treffer die LP unter LP-Max / 8 oder wird eine schwere Verletzung nicht anschließend speziell behandelt, so besteht die Gefahr dass der Hals dauerhaft verkrüppelt bleibt. (s. Verkrüppelungsregel).

Bei einem Schaden von mehr als $LP\text{-Max}/2$ ist das betroffene Wesen geköpft.

91-95: Treffer an einer Schlagader

Der Angriff trifft im Bereich des Halses oder eines Armes eine Schlagader, der genaue Trefferort kann mit einem W10 ermittelt werden, 1-4 Hals, 5-7 rechter Arm und 8-10 linker Arm (Rüstungsschutz Arm / Hals beachten!). Wegen des permanenten Blutverlustes verliert die getroffene Person jede weitere Runde $(LP\text{-Schaden} / 4)$ LP (ab $\times,5$ aufrunden). Dieser Blutverlust kann durch eine erfolgreiche Behandlung Erste Hilfe / Medizin / magische Heilung gestoppt werden.

Zusätzlich ist die spezifische Verletzung am betroffenen Körperteil gemäß 41-90 zu beachten!

96-99: Schwerer Treffer am Kopf

Der Angriff trifft den Kopf (Rüstungsschutz am Kopf beachten!). Die getroffene Figur wird unabhängig vom verursachten Schaden für 3W10 Minuten ohnmächtig, zusätzlich sind Wirkungen nach 81-90 zu beachten. Verschärfend gilt **$WM(\text{Wissensfertigkeiten}) = WM(\text{Kopf})$** .

Überschreitet der Schaden durch diesen Treffer ein Drittel des LP-Maximums, so fällt die Figur für 3W10 Tage ins Koma.

100: Tödlicher Treffer

Die angreifende Figur landet einen tödlichen Treffer am Herz oder einer Schlagader, die getroffene Figur ist dabei augenblicklich tot.

Kritischer Fehler beim Angriff

81-100: keine besonderen Folgen

51-80: die Angriffswaffe wird fallen gelassen

Die angreifende Person lässt beim Aufprall auf die Gegner/in ihre Waffe fallen, wobei kein Schaden entsteht. Die Waffe fällt dabei $((90 - \text{Zusatz-W\%}) / 10)$ m entfernt zu Boden. Die Richtung kann mit dem W10 ermittelt werden: 1 vorne (hinter die gegnerische Figur), 2 + 3 rechts, 4 + 5 links, 6 - 10 hinten. Diese Regelung gilt analog bei Fernwaffen. Bei natürlichen Waffen wird diese Angriffsmöglichkeit geprellt und fällt für $((100 - \text{Zusatz-W\%}) / 10)$ Runden aus.

41-50: die Angriffswaffe wird beschädigt

Beim Aufprall auf ein Hindernis, die Parierwaffe der gegnerischen Figur oder ähnlichem wird die Waffe beschädigt. Dabei erleidet sie Waffenstrukturschaden in Höhe ihres eigenen Angriffsschadens (auswürfeln!). Dieser Schaden ist zu notieren und addiert sich zu früheren Schäden dazu. Übersteigt der gesamte Waffenstrukturschaden den einhändigen Schadenswert KS1 der Waffe, so zerbricht sie. Für Fernwaffen betrifft dieser Schaden immer den Bogen / die Armbrust selber, nicht die Sehne. Bei natürlichen Waffen wird diese Angriffsmöglichkeit leicht verletzt und ist für Zusatz-W% Minuten nicht einsetzbar.

31-40: die angreifende Person verletzt sich selber

Durch einen ungeschickten Angriff verletzt sich die angreifende Figur selber. Dabei erleidet sie einen schweren Schaden von 1W10 LP / KP.

Bei Fernwaffen erleidet die angreifende Person eine kurzfristige Zerrung im Schussarm, der sie für 1W4 Kampfrunden an der Benutzung dieses Armes hindert.

21-30: die angreifende Person verletzt eine befreundete Figur

Der Angriff trifft versehentlich eine befreundete Figur in Waffenreichweite. Befinden sich mehrere befreundete Personen in diesem Bereich, so wird eine davon ausgewürfelt. Diese Person erleidet dabei $3/4$ des normalen Angriffsschadens, hat aber eine Abwehr mit WM-20. Befindet sich keine befreundete Figur in Waffenreichweite, so tritt 31 - 40 ein.

11-20: die angreifende Person stolpert / die Sehne reißt

Bei Nahkampf und dem Einsatz von Wurfaffen stolpert die angreifende Person. Dabei verstaucht sie sich einen Fuß und erleidet für 1W10 Runden die Folgen eines leicht verletzten Beins mit WM-20.

Bei Fernwaffen-Angriffen reißt die Sehne, sie zu ersetzen dauert $3 + 1W6$ Kampfrunden. Bei Schleudern reißt eine Naht mit entsprechender Reparaturzeit, bei Blasrohren verstopft ein defekter Bolzen das Rohr, dessen Entfernung die angegebene Zeit dauert.

6-10: die angreifende Person stürzt zu Boden

Die angreifende Person stolpert bei einem missglückten Angriff und stürzt zu Boden. Sie kann sich in der nächsten Runde erheben, erleidet aber alle Abzüge liegender Personen. Beim Fernwaffenangriff tritt 31 - 40 ein.

2-5: die angreifende Person läuft in die Waffe der gegnerischen Figur hinein

Bei einem missglückten Angriff gibt sich die angreifende Person ein schwere Blöße. Deshalb hat die angegriffene Figur die Chance zu einem eigenen normalen Angriff außer der Reihe mit $WM+15$, der nicht abgewehrt werden kann. Bei Fernwaffenangriff tritt $-31 - 40$ ein.

1: die angreifende Person stürzt zu Boden und zerstört ihre Angriffswaffe

Die angreifende Figur stürzt bei einem groben Angriffsfehler zu Boden. Dabei wird durch ungeschickte Handhabung die benutzte Angriffswaffe zerstört. Es treten dabei die Folgen wie 6 - 10 ein, zusätzlich auch noch wie 11 - 20. Bei Fernwaffen wird diese Waffe zerstört und es tritt 31 - 40 bei doppelter Zeitdauer ein.

Kritischer Abwehrerfolg

Ein kritischer Erfolg bei der Abwehr wird nur ausgewürfelt, wenn sich die gegnerische Figur in Nahkampfdistanz befindet. Im Fernkampf tritt automatisch die Wirkung von 1-20 (Kraftsparende Abwehr) ein. Es steht immer frei, die Folgen eines niedrigeren W%-Wurfs zu wählen, als erzielt wurde!

1-20: die Abwehr ist besonders Kraft-sparend

Bei der Abwehr wird besonders wenig Kraft gebraucht, so dass die Person keine KP verliert.

21-50: die angreifende Person stolpert

Durch eine besonders geschickte Abwehr stolpert die angreifende Person. Dabei verstaucht sie sich einen Fuß und erleidet für 1W10 Runden die Folgen eines leicht verletzten Beins mit WM-20.

51-60: die Angriffswaffe der angreifenden Figur wird beschädigt

Beim Aufprall auf ein Hindernis, die Parierwaffe der gegnerischen Figur oder ähnlichem wird die Angriffswaffe beschädigt. Dabei erleidet sie Waffenstrukturschaden in Höhe ihres eigenen Angriffsschadens (auswürfeln!). Dieser Schaden ist zu notieren und addiert sich zu früheren Schäden dazu. Übersteigt der gesamte Waffenstrukturschaden den einhändigen Schadenswert KS1 der Waffe, so zerbricht sie. Bei natürlichen Waffen wird diese Angriffsmöglichkeit leicht verletzt und ist für Zusatz-W% Minuten nicht einsetzbar.

61-70: die angreifende Person wird für eine Runde außer Gefecht gesetzt

Durch eine geschickte Abwehr, wird die Angriffswaffe der angreifenden Figur beiseite geschlagen, so dass die angreifende Figur sich in der nächsten Runde erst wieder in kampffähige Haltung begeben muss. Deshalb kann sie in der nächsten Runde nicht angreifen und erleidet WM-10 auf ihre Abwehr.

71-80: die angreifende Person wird entwaffnet

Die angreifende Person wird bei einer besonders geschickten Abwehr dazu gebracht, ihre Waffe fallen zu lassen. Die Waffe fällt dabei ((Zusatz-W% - 40) / 10) m entfernt zu Boden. Die Richtung kann mit dem W10 ermittelt werden: 1 vorne (hinter die gegnerische Figur), 2 + 3 rechts, 4 + 5 links, 6 - 10 hinten. Bei natürlichen Waffen wird diese Angriffsmöglichkeit geprellt und fällt für (Zusatz-W% / 10) Runden aus.

81-90: die Waffenhand der angreifenden Person wird geprellt

Durch eine kraftvolle Abwehr wird die Waffenhand der angreifenden Figur geprellt. Diese kann für die nächsten 1W4 Kampfrunden nicht eingesetzt werden. Für natürliche Waffen gilt diese Regelung sinngemäß.

91-95: die angreifende Person wird zu Fall gebracht

Die angreifende Person wird durch besonders geschickte Abwehr zum Stolpern gebracht und stürzt zu Boden. Sie kann sich in der nächsten Runde erheben, erleidet aber alle Abzüge liegender Personen.

96-99: die angreifende Person wird zu Fall gebracht und verliert ihre Angriffswaffe

Durch eine geschickte Abwehr wird die Gegner/in zu Fall gebracht, wobei sie die Angriffswaffe verliert. Es treten sowohl die Folgen von 91 - 95 als auch von 71 - 80 ein.

100: die angreifende Person verliert das Bewusstsein

Die angreifende Figur stürzt zu Boden. Durch den Aufprall verliert sie das Bewusstsein für 1W10 Kampfrunden.

Kritischer Abwehrfehler

81-100: keine besonderen Folgen

51-80: die Verteidigungswaffe wird fallen gelassen

Die verteidigende Person lässt beim Aufprall auf die Angriffswaffe ihre Verteidigungs- oder Parierwaffe fallen. Die Waffe fällt dabei ((90 - Zusatz-W%) / 10) m entfernt zu Boden. Die Richtung kann mit dem W10 ermittelt werden: 1 vorne (hinter die gegnerische Figur), 2 + 3 rechts, 4 + 5 links, 6 - 10 hinten. Wird keine Verteidigungs- oder Parierwaffe benutzt gilt 81 - 100. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfwaffenangriffen.

41-50: die Verteidigungswaffe wird beschädigt

Beim Aufprall auf die Angriffswaffe der gegnerischen Figur wird die Verteidigungswaffe beschädigt. Dabei erleidet sie Waffenstrukturschaden in Höhe des Angriffsschadens (auswürfeln!). Dieser Schaden ist zu notieren und addiert sich zu früheren Schäden dazu. Übersteigt der gesamte Waffenstrukturschaden den Abwehrwert der Waffe, bzw. den Maximalschaden bei Parieren mit der Angriffswaffe, so zerbricht die zur Abwehr benutzte Waffe. Wird weder eine Abwehrwaffe benutzt noch pariert, so trifft der Schaden die Angriffswaffe, da diese in einem Reflex ungeschickt zur Parade eingesetzt wurde. Diese Regel gilt bei Fern- und Wurfwaffenangriffen nur, wenn eine Verteidigungswaffe auch wirklich eingesetzt wurde, ansonsten tritt -81 - 100 ein.

31-40: die Sicht wird behindert

Blut oder Schweiß gerät der Person in die Augen, so dass sie nicht vernünftig sehen kann. In der nächsten Runde muss die Person die Augen frei wischen und kann nicht angreifen. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfwaffenangriffen.

21-30: die verteidigende Person lenkt den Angriff zusätzlich auf eine befreundete Figur

Der Angriff wird bei der Abwehr so abgelenkt, dass er zusätzlich eine befreundete Figur der Verteidigenden in Waffenreichweite trifft. Befinden sich mehrere befreundete Personen in diesem Bereich, so wird eine davon ausgewürfelt. Diese Person erleidet dabei 3/4 des normalen Angriffsschadens, hat aber eine Abwehr mit WM+5. Außerdem erleidet die verteidigende Person aber selber den vollen Schaden. Befindet sich keine befreundete Figur in Waffenreichweite, so tritt 31 - 40 ein. Bei Fern- und Wurfwaffenangriffen tritt 31 - 40 ein.

11-20: die verteidigende Person stolpert

Die verteidigende Person stolpert bei einer ungeschickten Abwehr. Dabei verstaucht sie sich einen Fuß und erleidet für 1W10 Runden die Folgen eines leicht verletzten Beins mit WM-20. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfwaffenangriffen.

6-10: die verteidigende Person stürzt zu Boden

Die verteidigende Person stolpert bei einer missglückten Abwehr und stürzt zu Boden. Sie kann sich in der nächsten Runde erheben, erleidet aber alle Abzüge liegender Personen. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfwaffenangriffen, wo sie nicht mit einem gezielten Sprung in Deckung verwechselt werden darf.

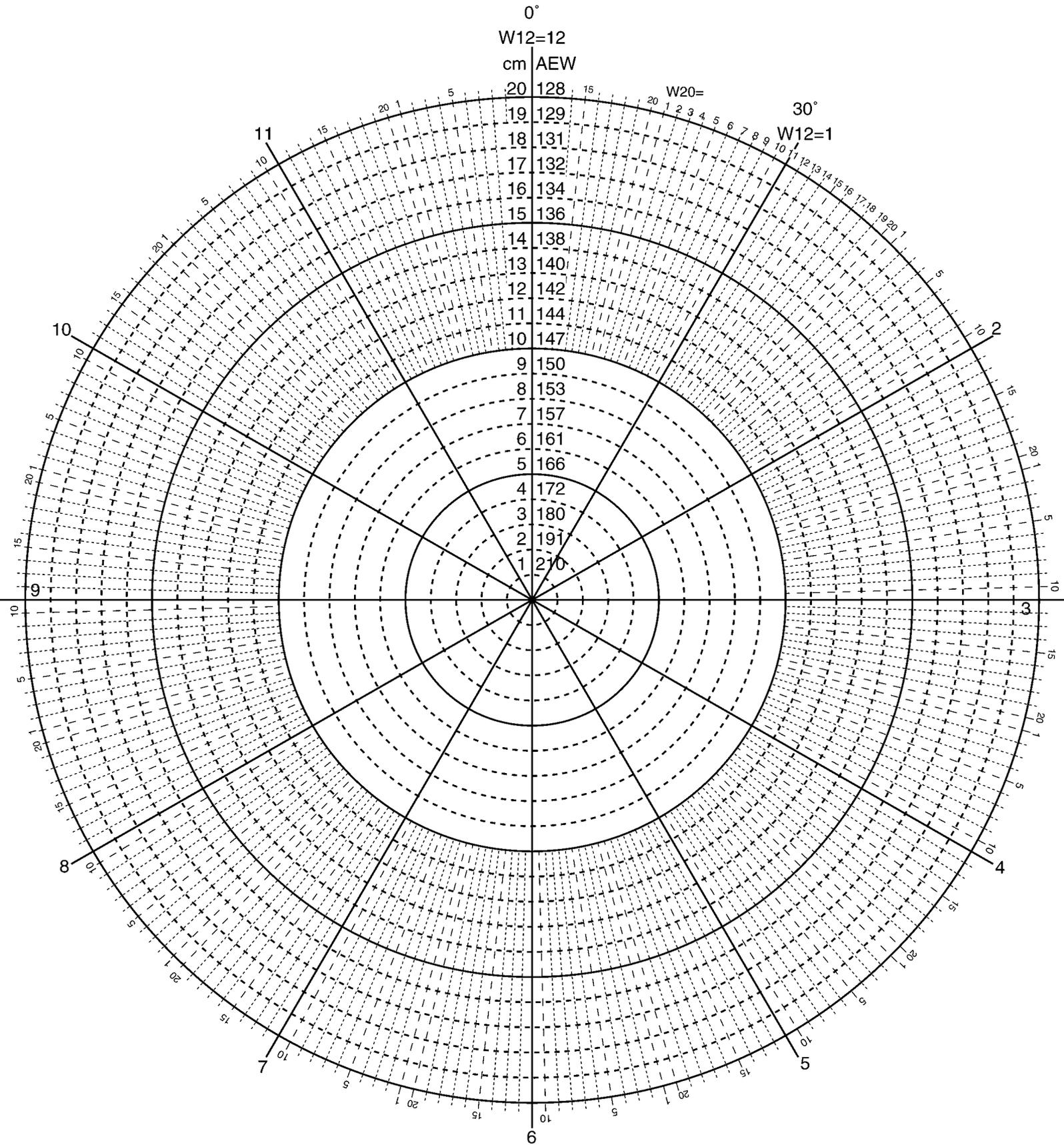
2-5: die verteidigende Person läuft in die Waffe der gegnerischen Figur hinein

Bei einer missglückten Abwehr gibt sich die verteidigende Person eine schwere Blöße. Deshalb hat die angreifende Figur in der nächsten Runde die Chance zu einem normalen Angriff mit WM+15, der nicht abgewehrt werden kann. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfwaffenangriffen.

1: die verteidigende Person verliert das Bewusstsein

Die verteidigende Figur stürzt zu Boden. Durch den Aufprall verliert sie das Bewusstsein für 1W10 Kampfrunden. Diese Regel gilt genauso bei Fern- und Wurfwaffenangriffen.

Exakte-Schussbahn-Zielscheibe



Modifizierter Geschwindigkeitswert Angriff

mod-GW(A) als Funktion von GW(A) und Zeitbonus

GW(A)

Geschw. von	bis	GW(A)															GW(A)														
		Zb	10	10,5	11	11,5	12	12,5	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	16,5	17	17,5	18	18,5	19	19,5	20	20,5	21	21,5	22	22,5	23	23,5	
-77	-72	-30	16	17	18	18	19	20	21	22	22	23	24	25	26	26	27	28	29	30	30	31	32	33	34	34	35	36	37	38	
-72	-67	-29	16	17	17	18	19	20	21	21	22	23	24	24	25	26	27	28	28	29	30	31	32	32	33	34	35	36	36	37	
-67	-62	-28	16	16	17	18	19	20	20	21	22	23	23	24	25	26	27	27	28	29	30	30	31	32	33	34	34	35	36	37	
-62	-57	-27	15	16	17	18	18	19	20	21	22	22	23	24	25	25	26	27	28	28	29	30	31	32	32	33	34	35	35	36	
-57	-52	-26	15	16	17	17	18	19	20	21	21	22	23	24	24	25	26	27	27	28	29	30	30	31	32	33	33	34	35	36	
-52	-47	-25	15	16	17	17	18	19	20	20	21	22	23	23	24	25	26	26	27	28	29	29	30	31	32	32	33	34	35	35	
-47	-42	-24	15	16	16	17	18	19	19	20	21	21	22	23	24	24	25	26	27	27	28	29	30	30	31	32	33	33	34	35	
-42	-37	-23	15	15	16	17	18	18	19	20	20	21	22	23	23	24	25	26	26	27	28	28	29	30	31	31	32	33	34	34	
-37	-32	-22	14	15	16	17	17	18	19	19	20	21	22	22	23	24	24	25	26	27	27	28	29	30	30	31	32	32	33	34	
-32	-27	-21	14	15	16	16	17	18	18	19	20	21	21	22	23	23	24	25	26	26	27	28	28	29	30	31	31	32	33	33	
-27	-22	-20	14	15	15	16	17	18	18	19	20	20	21	22	22	23	24	25	25	26	27	27	28	29	29	30	31	32	32	33	
-22	-17	-19	14	14	15	16	17	17	18	19	19	20	21	21	22	23	23	24	25	26	26	27	28	28	29	30	30	31	32	32	
-17	-12	-18	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	20	21	22	22	23	24	24	25	26	27	27	28	29	29	30	31	31	32	
-12	-7	-17	13	14	15	15	16	17	17	18	19	19	20	21	21	22	23	24	25	25	26	27	27	28	29	29	30	31	31	32	
-7	-2	-16	13	14	15	15	16	17	17	18	18	19	20	20	21	22	22	23	24	24	25	26	26	27	28	28	29	30	30	31	
-2	3	-15	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	20	21	21	22	23	23	24	25	25	26	27	27	28	29	29	30	31	
3	8	-14	13	13	14	15	15	16	17	17	18	19	19	20	20	21	22	22	23	24	24	25	26	26	27	28	28	29	29	30	
8	13	-13	13	13	14	14	15	16	16	17	18	18	19	20	20	21	21	22	23	24	24	25	25	26	26	27	28	28	29	30	
13	18	-12	12	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	19	20	20	21	22	22	23	24	24	25	25	26	27	27	28	29	29	
18	23	-11	12	13	13	14	15	15	16	16	17	18	18	19	20	20	21	21	22	23	23	24	24	25	26	26	27	27	28	29	
23	28	-10	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	19	20	20	21	22	22	23	23	24	25	25	26	26	27	28	28	
28	33	-9	12	12	13	14	14	15	15	16	17	17	18	18	19	19	20	21	21	22	22	23	24	24	25	25	26	27	27	28	
33	38	-8	12	12	13	13	14	15	15	16	16	17	17	18	19	19	20	20	21	21	22	23	23	24	24	25	26	26	27	27	
38	43	-7	11	12	13	13	14	14	15	15	16	17	17	18	18	19	19	20	21	21	22	22	23	23	24	25	25	26	26	27	
43	48	-6	11	12	12	13	13	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	20	20	21	21	22	22	23	24	24	25	25	26	26	
48	53	-5	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	23	23	24	24	25	25	26	
53	58	-4	11	11	12	12	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25	25	
58	63	-3	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25	
63	68	-2	10	11	11	12	12	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24	
68	73	-1	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	
73	78	0	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	
78	83	1	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	
83	88	2	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	
88	93	3	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	
93	98	4	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	
98	103	5	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	
103	108	6	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	
108	113	7	9	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	13	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	18	19	19	20	20	21	
113	118	8	8	9	9	10	10	11	11	11	12	12	13	13	13	14	14	15	15	16	16	16	17	17	18	18	18	19	19	20	
118	123	9	8	9	9	9	10	10	11	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	16	17	17	18	18	18	19	19	20	
123	128	10	8	8	9	9	10	10	10	11	11	12	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16	16	17	17	18	18	18	19	19	
128	133	11	8	8	9	9	9	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	14	14	14	15	15	16	16	16	17	17	18	18	18	
133	138	12	8	8	8	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	16	16	16	17	17	17	18	
138	143	13	7	8	8	9	9	9	10	10	11	11	11	11	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	16	16	16	17	17	18	
143	148	14	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	16	16	17	17	
148	153	15	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	16	16	16	
153	158	16	7	7	7	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	16	16	
158	163	17	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	16	
163	168	18	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	
168	173	19	6	7	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	
173	178	20	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	
178	183	21	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	
183	188	22	6	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	13	13	13	
188	193	23	5	6	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	11	11							

mod-GW(A) als Funktion von GW(A) und Zeitbonus

GW(A)

GW(A)	23,5	24	24,5	25	25,5	26	26,5	27	27,5	28	28,5	29	29,5	30	30,5	31	31,5	32	32,5	33	33,5	34	34,5	35	35,5	36	36,5	37	37,5	38																																																			
Zb																																																																																	
-30	38	38	39	40	41	42	42	43	44	45	46	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	54	55	56	57	58	58	59	60	61																																																			
-29	37	38	39	40	40	41	42	43	43	44	45	46	47	47	48	49	50	51	51	52	53	54	55	55	56	57	58	58	59	60																																																			
-28	37	37	38	39	40	41	41	42	43	44	44	45	46	47	48	48	49	50	51	51	52	53	54	55	55	56	57	58	59	60																																																			
-27	36	37	38	39	39	40	41	42	42	43	44	45	46	47	47	48	49	50	51	51	52	53	54	55	55	56	57	58	59	60																																																			
-26	36	36	37	38	39	40	40	41	42	43	43	44	45	46	46	47	48	49	50	51	51	52	53	54	55	55	56	57	58	59	60																																																		
-25	35	36	37	38	38	39	40	41	41	42	43	44	44	45	46	47	47	48	49	50	51	51	52	53	53	54	55	56	57	58	59	60																																																	
-24	35	36	36	37	38	38	39	40	41	41	42	43	44	44	45	46	47	47	48	49	50	50	51	52	53	53	54	55	56	57	58	59	60																																																
-23	34	35	36	37	37	38	39	39	40	41	42	42	43	44	45	45	46	47	47	48	49	50	50	51	52	53	53	54	55	56	57	58	59	60																																															
-22	34	35	35	36	37	37	38	39	40	40	41	42	42	43	44	45	45	46	47	48	48	49	50	50	51	52	53	53	54	55	56	57	58	59	60																																														
-21	33	34	35	36	36	37	38	38	39	40	40	41	42	43	43	44	45	45	46	47	48	48	49	50	50	51	52	53	53	54	55	56	57	58	59	60																																													
-20	33	34	34	35	36	36	37	38	39	39	40	41	41	42	43	43	44	45	46	46	47	48	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																													
-19	32	33	34	35	35	36	37	37	38	39	39	40	41	41	42	43	43	44	45	46	46	47	48	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																												
-18	32	33	33	34	35	35	36	37	37	38	39	39	40	41	41	42	43	44	44	45	46	46	47	48	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																											
-17	31	32	33	34	34	35	36	36	37	38	38	39	40	40	41	42	42	43	44	44	45	46	46	47	48	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																										
-16	31	32	32	33	34	34	35	36	36	37	38	38	39	40	40	41	42	42	43	44	44	45	46	46	47	48	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																									
-15	31	31	32	33	33	34	34	35	36	36	37	38	38	39	40	40	41	42	42	43	44	44	45	46	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																									
-14	30	31	31	32	33	33	34	35	35	36	36	37	38	38	39	40	40	41	42	42	43	44	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																								
-13	30	30	31	32	32	33	33	34	35	35	36	37	37	38	38	39	40	40	41	42	42	43	44	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																							
-12	29	30	30	31	32	32	33	33	34	35	35	36	37	37	38	38	39	40	40	41	42	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																						
-11	29	29	30	31	31	32	32	33	34	34	35	35	36	37	37	38	38	39	40	40	41	41	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																					
-10	28	29	29	30	31	31	32	32	33	34	34	35	35	36	37	37	38	38	39	40	40	41	41	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																				
-9	28	28	29	30	30	31	31	32	32	33	34	34	35	35	36	37	37	38	38	39	40	40	41	41	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																			
-8	27	28	28	29	30	30	31	31	32	32	33	34	34	35	35	36	37	37	38	38	39	39	40	41	41	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																		
-7	27	27	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	34	34	35	35	36	36	37	38	38	39	39	40	40	41	42	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																
-6	26	27	27	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	34	34	35	35	36	37	38	38	39	39	40	40	41	42	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																																
-5	26	26	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																													
-4	25	26	26	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																											
-3	25	25	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																										
-2	24	25	25	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																								
-1	24	24	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	45	45	46	47	48	49	50	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60																							
0	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47	47	48	48	49	49	50	50	51	51	52	52	53	53	54	54	55	55	56	56	57	57	58	58	59	59	60	60	61	61					
1	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47	47	48	48	49	49	50	50	51	51	52	52	53	53	54	54	55	55	56	56	57	57	58	58	59	59	60	60	61	61				
2	23	23	24	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47	47	48	48	49	49	50	50	51	51	52	52	53	53	54	54	55	55	56	56	57	57	58	58	59	59	60	60	61	61		
3	22	23	23	24	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47	47	48	48	49	49	50	50	51	51	52	52	53	53	54	54	55	55	56	56	57	57	58	58	59	59	60	60	61	61
4	22	22	23	23	23	24	24	25	25	26	26	27	27	28	28	29	29	30	30	31	31	32	32	33	33	34	34	35	35	36	36	37	37	38	38	39	39	40	40	41	41	42	42	43	43	44	44	45	45	46	46	47																													

Änderung der KS-Werte bei Variation der Kraft

KS(Person) ±1 bei:	Kr ±
Nahkampfwaffen:	
Schwert EH	7
Schwert BH	4,25
Säbel EH	8
Säbel ZH	4,75
Dolch	11
Degen	9
Axt EH	6,75
Hammer EH	7
Morgenstern	6,5
Axt ZH	3,5
Hammer ZH	4,25
Keule EH	10
Keule ZH	5
Stock EH	12
Stock ZH	13
Speerstechen EH	10
Speerstechen ZH	6,5
Speer-Schlagen (ZH)	7,5
Hellebarde - Schneide	6
Hellebarde - Spitze	6,25
Speer-Sturm (EH / ZH)	10
Boxen	11
Waffenl. Kampftechnik	11
Ringen	6
Wurfaffen:	
Wurfstärke - WS	10 & Ges ±10
Speerwurf	10
Speerschleuder	8,5
Wurfmesser	11
Wurfaxt	7,25
Wurfhammer	9
Wurfkeule	12
Wurfstern	20
Std.-Wurfgewicht [g]	±6 je 1
Fernwaffen:	
Bogen	7,5
Armbrust - Schnellsp.	7
Armbrust - Standardsp.	4
Schleuder	11
Blasrohr - Blasstärke	10 & Kons ±10
Abwehrwaffen:	
Buckler AW	7
Leichter Schild AW	6,5
Schwerer Schild AW	4
Grenz AW	5,5

Schadenshöhe bei fallenden Objekten und Würfeln

Höhe [m]	Gewicht [kg]														
	WS	0,2	0,4	0,6	0,8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1,43	2	0	0	1	1	1	2	4	5	6	7	8	9	11	12
2,86	4	0	1	1	1	1	2	4	6	7	9	11	13	15	17
4,29	6	1	1	2	2	3	3	5	8	10	13	15	18	20	23
5,71	8	1	1	2	3	3	4	6	10	13	16	19	22	25	29
7,14	10	1	2	2	3	4	4	8	12	15	19	23	27	31	35
8,57	12	1	2	3	4	5	5	9	14	18	23	27	32	36	41
10,00	14	1	2	3	4	5	6	10	16	21	26	31	36	41	47
11,43	16	1	2	4	5	6	7	12	18	23	29	35	41	47	53
12,86	18	1	3	4	5	7	7	13	20	26	33	39	46	52	59
14,29	20	1	3	4	6	7	8	14	22	29	36	43	50	57	65
15,71	22	2	3	5	6	8	8	16	24	31	39	47	55	63	71
17,14	24	2	3	5	7	9	9	17	26	34	43	51	60	68	77
18,57	26	2	4	6	7	9	10	18	28	37	46	55	64	73	83
20,00	28	2	4	6	8	10	10	20	30	39	49	59	69	79	89
21,43	30	2	4	6	8	11	11	21	32	42	53	63	74	84	95
25,00	35	2	5	7	10	12	12	24	37	49	61	73	85	97	110
28,57	40	3	6	8	11	14	14	28	42	55	69	83	97	111	125
32,14	45	3	6	9	12	16	16	31	47	62	78	93	109	124	140
35,71	50	3	7	10	14	17	17	34	52	69	86	103	120	137	155
39,29	55	4	8	11	15	19	19	38	57	75	94	113	132	151	170
42,86	60	4	8	12	16	21	21	41	62	82	103	123	144	164	185
46,43	65	4	9	13	18	22	22	44	67	89	111	133	155	177	200
50,00	70	5	10	14	19	24	24	48	72	95	119	143	167	191	215
53,57	75	5	10	15	20	26	26	51	77	102	128	153	179	204	230
57,14	80	5	11	16	22	27	27	54	82	109	136	163	190	217	245
60,71	85	6	12	17	23	29	29	58	87	115	144	173	202	231	260
64,29	90	6	12	18	24	31	31	61	92	122	153	183	214	244	275
67,86	95	6	13	19	26	32	32	64	97	129	161	193	225	257	290
71,43	100	7	14	20	27	34	34	68	102	135	169	203	237	271	305
142,86	200	13	27	40	54	67	67	134	202	269	336	403	470	537	605

Höhe [m]	Gewicht [kg]														
	WS	12,5	15	17,5	20	25	30	35	40	50	75	100	150	200	300
1,43	2	15	18	20	23	29	35	41	47	58	88	117	175	233	350
2,86	4	23	28	32	37	46	55	64	73	92	138	183	275	367	550
4,29	6	31	38	44	50	63	75	88	100	125	188	250	375	500	750
5,71	8	40	48	55	63	79	95	111	127	158	238	317	475	633	950
7,14	10	48	58	67	77	96	115	134	153	192	288	383	575	767	1150
8,57	12	56	68	79	90	113	135	158	180	225	338	450	675	900	1350
10,00	14	65	78	90	103	129	155	181	207	258	388	517	775	1033	1550
11,43	16	73	88	102	117	146	175	204	233	292	438	583	875	1167	1750
12,86	18	81	98	114	130	163	195	228	260	325	488	650	975	1300	1950
14,29	20	90	108	125	143	179	215	251	287	358	538	717	1075	1433	2150
15,71	22	98	118	137	157	196	235	274	313	392	588	783	1175	1567	2350
17,14	24	106	128	149	170	213	255	298	340	425	638	850	1275	1700	2550
18,57	26	115	138	160	183	229	275	321	367	458	688	917	1375	1833	2750
20,00	28	123	148	172	197	246	295	344	393	492	738	983	1475	1967	2950
21,43	30	131	158	184	210	263	315	368	420	525	788	1050	1575	2100	3150
25,00	35	152	183	213	243	304	365	426	487	608	913	1217	1825	2433	3650
28,57	40	173	208	242	277	346	415	484	553	692	1038	1383	2075	2767	4150
32,14	45	194	233	271	310	388	465	543	620	775	1163	1550	2325	3100	4650
35,71	50	215	258	300	343	429	515	601	687	858	1288	1717	2575	3433	5150
39,29	55	235	283	330	377	471	565	659	753	942	1413	1883	2825	3767	5650
42,86	60	256	308	359	410	513	615	718	820	1025	1538	2050	3075	4100	6150
46,43	65	277	333	388	443	554	665	776	887	1108	1663	2217	3325	4433	6650
50,00	70	298	358	417	477	596	715	834	953	1192	1788	2383	3575	4767	7150
53,57	75	319	383	446	510	638	765	893	1020	1275	1913	2550	3825	5100	7650
57,14	80	340	408	475	543	679	815	951	1087	1358	2038	2717	4075	5433	8150
60,71	85	360	433	505	577	721	865	1009	1153	1442	2163	2883	4325	5767	8650
64,29	90	381	458	534	610	763	915	1068	1220	1525	2288	3050	4575	6100	9150
67,86	95	402	483	563	643	804	965	1126	1287	1608	2413	3217	4825	6433	9650
71,43	100	423	508	592	677	846	1015	1184	1353	1692	2538	3383	5075	6767	10150
142,86	200	840	1008	1175	1343	1679	2015	2351	2687	3358	5038	6717	10075	13433	20150

Tabellen der Waffenverwandtschaft

Nahkampf

	Zählt als ... mit Faktor:																										
	waffenlos			Basisfertigkeiten					Einhand							Zweihand											
	Boxen	Ringn	Waffenloser Kampf	Säbelkampf [BF]	Schlagwaffen [BF]	Schwertkampf [BF]	Spieß / Stangenwaffen [BF]	Stab / Keulenwaffen [BF]	Stichwaffen [BF]	Degen [SF]	Dolch [SF]	Einhändiger Axtkampf [SF]	Einhändiger Hammerkampf [SF]	Einhändiger Säbelkampf [SF]	Einhändiger Schwertkampf [SF]	Einhändiger Stab / Keulenkampf [SF]	Morgenstern [SF]	Speerstechen [SF]	Sturmangriff [SF]	Stangenwaffen-schlagend [SF]	Zweihändiger Axtkampf [SF]	Zweihändiger Hammerkampf [SF]	Zweihändiger Kampfstab [SF]	Zweihändiger Keulenkampf [SF]	Zweihändiger Säbelkampf [SF]	Zweihändiger Schwertkampf [SF]	
Benutzte Fertigkeit																											
Boxen	1	0	0,5																								
Ringn	0	1	0																								
Waffenloser Kampf	0,6	0	1						0	0,6	0	0	0	0	0	0	0	0	0								
Säbelkampf [BF]				1	0,4	0,7	0,5	0,4	0,6																		
Schlagwaffen [BF]				0,4	1	0,5	0	0,5	0																		
Schwertkampf [BF]				0,7	0,5	1	0,4	0,4	0,6																		
Spieß / Stangenwaffen [BF]				0,4	0	0,4	1	0	0,5																		
Stab / Keulenwaffen [BF]				0,4	0,6	0,4	0	1	0																		
Stichwaffen [BF]				0,6	0	0,5	0,4	0	1																		
Degen [SF]			0						1	0,7	0	0	0,5	0,4	0	0	0,5	0,4									
Dolch [SF]			0,5						0,5	1	0	0	0,4	0,3	0	0	0,5	0,4									
Einhändiger Axtkampf [SF]			0						0	0	1	0,7	0,4	0,5	0,6	0,5	0	0									
Einhändiger Hammerkampf [SF]			0						0	0	0,7	1	0,4	0,5	0,7	0,5	0	0									
Einhändiger Säbelkampf [SF]			0						0,5	0,7	0,4	0,4	1	0,7	0,4	0	0,4	0									
Einhändiger Schwertkampf [SF]			0						0,4	0,6	0,5	0,5	0,7	1	0,5	0	0	0									
Einhänd. Stab / Keulenkampf [SF]			0						0	0	0,5	0,6	0,4	0,5	1	0,5	0	0									
Morgenstern [SF]			0						0	0	0,5	0,6	0	0	0,4	1	0	0									
Speerstechen [SF]			0						0,5	0,7	0	0	0,4	0	0	0	1	0,6									
Sturmangriff [SF]			0						0,4	0,4	0	0	0	0	0	0	0,7	1									
Stangenwaffen-schlagend [SF]																			1	0,4	0,4	0,6	0,4	0,5	0,4		
Zweihändiger Axtkampf [SF]																			0,4	1	0,7	0	0,6	0,4	0,4		
Zweihändiger Hammerkampf [SF]																			0,4	0,6	1	0	0,6	0	0,4		
Zweihändiger Kampfstab [SF]																			0,6	0	0,4	1	0,5	0,5	0,5		
Zweihändiger Keulenkampf [SF]																			0,4	0,5	0,6	0,5	1	0,4	0,4		
Zweihändiger Säbelkampf [SF]																			0,5	0,4	0,4	0,5	0,4	1	0,7		
Zweihändiger Schwertkampf [SF]																			0,4	0,5	0,5	0,4	0,4	0,7	1		

Fernwaffen

Die Übertragung der SF gilt immer für gleich bleibende Schussstärke! Bei abweichenden Werten entsprechende Regel für abweichende Schussstärke anwenden!

Benutzte Fertigkeit	Armbrustschießen (allg.) [BF]	Bogenschießen (allg.) [BF]	Armbrustsch. mit ArmbrustXX [SF]	Bogenschießen mit BogenXX [SF]
	Armbrustschießen (allg.) [BF]	1	0,5	0
Bogenschießen (allg.) [BF]	0,7	1	0	0
Armbrustsch. mit ArmbrustXX [SF]	0	0	1	0,5
Bogenschießen mit BogenXX [SF]	0	0	0,7	1

Wurfwaffen

Benutzte Fertigkeit	Speerschleuder [SF]	Speerwurf [SF]	Wurfaxt / Wurfhammer [SF]	Wurfkeule [SF]	Wurfmesser [SF]	Wurfstern [SF]
	Speerschleuder [SF]	1	0,5	0	0	0,2
Speerwurf [SF]	0,5	1	0,2	0,3	0,4	0
Wurfaxt / Wurfhammer [SF]	0,2	0,3	1	0,7	0,4	0
Wurfkeule [SF]	0,2	0,3	0,6	1	0,5	0
Wurfmesser [SF]	0,3	0,4	0,5	0,6	1	0
Wurfstern [SF]	0	0	0	0	0	1

Abwehrwaffen

Die Verwandtschaft der Parierfertigkeiten entspricht den Faktoren der entsprechenden Angriffsfertigkeiten!

Benutzte Fertigkeit	Buckler	Leichter Schild	Schwerer Schild
	Buckler	1	0,5
Leichter Schild	0,5	1	0,5
Schwerer Schild	0,2	0,5	1

Gesundheit

WM-Schadensregel für verletzte Körperteile

Schadens- toleranz	Schaden [LP]																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2	13	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
3	4	21	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
4	0	13	25	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
5	0	8	18	33	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
6	0	4	13	21	38	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
7	0	2	9	16	23	42	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
8	0	0	6	13	19	25	45	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
9	0	0	4	10	15	21	29	47	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
10	0	0	3	8	13	18	23	33	49	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
11	0	0	1	6	10	15	19	24	36	50	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
12	0	0	0	4	8	13	17	21	25	38	52	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
13	0	0	0	3	7	11	14	18	22	28	40	53	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
14	0	0	0	2	5	9	13	16	20	23	31	42	54	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
15	0	0	0	1	4	8	11	14	18	21	24	33	44	54	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
16	0	0	0	0	3	6	9	13	16	19	22	25	35	45	55	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
17	0	0	0	0	2	5	8	11	14	17	20	23	27	37	46	56	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
18	0	0	0	0	1	4	7	10	13	15	18	21	24	29	38	47	56	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
19	0	0	0	0	1	3	6	9	11	14	16	19	22	24	31	40	48	57	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
20	0	0	0	0	0	3	5	8	10	13	15	18	20	23	25	33	41	49	57	65	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
21	0	0	0	0	0	2	4	7	9	11	14	16	18	21	23	27	35	42	50	57	65	-/-	-/-	-/-	-/-
22	0	0	0	0	0	1	3	6	8	10	13	15	17	19	22	24	29	36	43	50	58	65	-/-	-/-	-/-
23	0	0	0	0	0	1	3	5	7	9	11	14	16	18	20	22	24	30	37	44	51	58	65	-/-	-/-
24	0	0	0	0	0	0	2	4	6	8	10	13	15	17	19	21	23	25	32	38	45	52	58	65	-/-
25	0	0	0	0	0	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	27	33	39	46	52	59	65

WM für den Verkrüppelungs-Wurf bei Schaden oberhalb der Schadenstoleranz

Schadens- toleranz	Schaden oberhalb Schadenstoleranz																								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
2	145	225	25	ab																					
3	118	172	225	ab																					
4	105	145	185	225	ab																				
5	97	129	161	193	225	ab																			
6	92	118	145	172	198	225	ab																		
7	88	111	134	156	179	202	225	ab																	
8	85	105	125	145	165	185	205	225	ab																
9	83	101	118	136	154	172	189	207	225	ab															
10	81	97	113	129	145	161	177	193	209	225	ab														
11	80	94	109	123	138	152	167	181	196	210	225	ab													
12	78	92	105	118	132	145	158	172	185	198	212	225	ab												
13	77	90	102	114	127	139	151	163	176	188	200	213	225	ab											
14	76	88	99	111	122	134	145	156	168	179	191	202	214	225	ab										
15	76	86	97	108	118	129	140	150	161	172	182	193	204	214	225	ab									
16	75	85	95	105	115	125	135	145	155	165	175	185	195	205	215	225	ab								
17	74	84	93	103	112	121	131	140	150	159	169	178	187	197	206	216	225	ab							
18	74	83	92	101	109	118	127	136	145	154	163	172	181	189	198	207	216	225	ab						
19	73	82	90	99	107	116	124	132	141	149	158	166	174	183	191	200	208	217	225	ab	ab	ab	ab	ab	ab
20	73	81	89	97	105	113	121	129	137	145	153	161	169	177	185	193	201	209	217	225	ab	ab	ab	ab	ab
21	73	80	88	95	103	111	118	126	134	141	149	156	164	172	179	187	195	202	210	217	225	ab	ab	ab	ab
22	72	80	87	94	101	109	116	123	130	138	145	152	160	167	174	181	189	196	203	210	218	225	ab	ab	ab
23	72	79	86	93	100	107	114	121	128	135	142	148	155	162	169	176	183	190	197	204	211	218	225	ab	ab
24	72	78	85	92	98	105	112	118	125	132	138	145	152	158	165	172	178	185	192	198	205	212	218	225	ab
25	71	78	84	91	97	103	110	116	123	129	135	142	148	155	161	167	174	180	187	193	199	206	212	219	225

Schadenstoleranz für Körperteile

LP gesamt	100,0%	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
Arm	33,3%	4	4	5	5	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9	9	10	10	
Bein	50,0%	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	
Hals/Kopf, Fuß	25,0%	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7	8	
Hand	16,7%	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	
LP gesamt	100,0%	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
Arm	33,3%	10	11	11	11	12	12	12	13	13	13	14	14	14	15	15	15	16	16	16	17
Bein	50,0%	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21	22	22	23	23	24	24	25	25
Hals/Kopf, Fuß	25,0%	8	8	8	9	9	9	9	10	10	10	10	11	11	11	11	12	12	12	12	13
Hand	16,7%	5	5	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	7	7	8	8	8	8	8	8

Magiesysteme

Wirkung kritischer Fehler beim Zaubern

Mod. Fehlerwurf	Auswirkung
Immer	nächste Runde kein Zaubern möglich, $((140 - \text{Fehlerwurf}) / 10)$ Runden WM-5 auf alle EW(Zaubern), Kopfschmerzen für $((140 - \text{Fehlerwurf}) \times 2)$ Minuten.
111-120	25 % MP-Verlust*.
101-110	50 % MP-Verlust*.
91-100	50 % MP- + KP-Verlust*.
81-90	80 % MP-Verlust, 50 % KP-Verlust*.
71-80	80 % MP- + KP-Verlust*.
61-70	80 % MP- + KP-Verlust*, zusätzlich erleidet die zaubernde Person 1 W10 LP Explosionsschaden durch eine Verpuffung magischer Energie um sie herum, oder eine andere, der Art des Zaubers entsprechende magische Fehlwirkung.
56-60	80 % MP- + KP-Verlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person und eine in der Nähe (max. 3 m) stehende befreundete Person (zufällig auszusuchen, bevorzugt in der Zauberrichtung).
51-55	80 % MP- + KP-Verlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person und alle in der Nähe (max. 3 m) stehenden Personen.
41-50	MP-Totalverlust + 80 % KP-Verlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person.
31-40	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person.
26-30	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max halbiert für 24 h (nicht heilbar).
21-25	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max und KP-Max halbiert für 24 h (nicht heilbar).
16-20	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max halbiert für 1 W4 x 24h und KP-Max halbiert für 24 h (nicht heilbar).
11-15	MP- und KP-Totalverlust*, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max und KP-Max halbiert für 1 W4 x 24 h (nicht heilbar).
6-10	MP- und KP-Totalverlust, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max = 0 und KP-Max halbiert für 1 W4 x 24 h (nicht heilbar).
2-5	MP- und KP-Totalverlust, 1 W10 LP Schaden wie bei 61-70 für die zaubernde Person. MP-Max und KP-Max = 0 für 1 W4 x 24 h (nicht heilbar).
1	Sofortiger Tod der zaubernden Person.

*: KP/MP Verluste können ggf. anschließend wieder regeneriert werden.

KP- und Zeit-MP-Verbrauch bei Magieausübung etc.

Faktor:	0,25	0,5	1	2	3	4
KP / MP	bis Minuten					
bei	Barden: Zeit-MP	Barden: KP	wiss. Mag.: KP, Zeit-MP	Seelenw.: verl. Körper		
	Seelenw.: besetzter Körper					
1	0,1	0,3	0,5	1	2	2
2	0,3	0,5	1,0	2	3	4
3	0,6	1,1	2,3	4,5	7	9
4	1,0	2,0	4,0	8	12	16
5	1,6	3,1	6,3	12,5	19	25
6	2,3	4,5	9,0	18	27	36
7	3,1	6,1	12,3	24,5	37	49
8	4,0	8,0	16,0	32	48	64
9	5,1	10,1	20,3	40,5	61	81
10	6,3	12,5	25,0	50	75	100
11	7,6	15,1	30,3	60,5	91	121
12	9,0	18,0	36,0	72	108	144
13	10,6	21,1	42,3	84,5	127	169
14	12,3	24,5	49,0	98	147	196
15	14,1	28,1	56,3	112,5	169	225
16	16,0	32,0	64,0	128	192	256
17	18,1	36,1	72,3	144,5	217	289
18	20,3	40,5	81,0	162	243	324
19	22,6	45,1	90,3	180,5	271	361
20	25,0	50,0	100,0	200	300	400
21	27,6	55,1	110,3	220,5	331	441
22	30,3	60,5	121,0	242	363	484
23	33,1	66,1	132,3	264,5	397	529
24	36,0	72,0	144,0	288	432	576
25	39,1	78,1	156,3	312,5	469	625
26	42,3	84,5	169,0	338	507	676
27	45,6	91,1	182,3	364,5	547	729
28	49,0	98,0	196,0	392	588	784
29	52,6	105,1	210,3	420,5	631	841
30	56,3	112,5	225,0	450	675	900
31	60,1	120,1	240,3	480,5	721	961
32	64,0	128,0	256,0	512	768	1024
33	68,1	136,1	272,3	544,5	817	1089
34	72,3	144,5	289,0	578	867	1156
35	76,6	153,1	306,3	612,5	919	1225
36	81,0	162,0	324,0	648	972	1296
37	85,6	171,1	342,3	684,5	1027	1369
38	90,3	180,5	361,0	722	1083	1444
39	95,1	190,1	380,3	760,5	1141	1521
40	100,0	200,0	400,0	800	1200	1600
41	105,1	210,1	420,3	840,5	1261	1681
42	110,3	220,5	441,0	882	1323	1764
43	115,6	231,1	462,3	924,5	1387	1849
44	121,0	242,0	484,0	968	1452	1936
45	126,6	253,1	506,3	1012,5	1519	2025
46	132,3	264,5	529,0	1058	1587	2116
47	138,1	276,1	552,3	1104,5	1657	2209
48	144,0	288,0	576,0	1152	1728	2304
49	150,1	300,1	600,3	1200,5	1801	2401
50	156,3	312,5	625,0	1250	1875	2500
51	162,6	325,1	650,3	1300,5	1951	2601
52	169,0	338,0	676,0	1352	2028	2704
53	175,6	351,1	702,3	1404,5	2107	2809
54	182,3	364,5	729,0	1458	2187	2916
55	189,1	378,1	756,3	1512,5	2269	3025

Faktor:	0,25	0,5	1	2	3	4
KP / MP	bis Minuten					
bei	Barden: Zeit-MP	Barden: KP	wiss. Mag.: KP, Zeit-MP	Seelenw.: verl. Körper		
	Seelenw.: besetzter Körper					
56	196,0	392,0	784,0	1568	2352	3136
57	203,1	406,1	812,3	1624,5	2437	3249
58	210,3	420,5	841,0	1682	2523	3364
59	217,6	435,1	870,3	1740,5	2611	3481
60	225,0	450,0	900,0	1800	2700	3600
61	232,6	465,1	930,3	1860,5	2791	3721
62	240,3	480,5	961,0	1922	2883	3844
63	248,1	496,1	992,3	1984,5	2977	3969
64	256,0	512,0	1024,0	2048	3072	4096
65	264,1	528,1	1056,3	2112,5	3169	4225
66	272,3	544,5	1089,0	2178	3267	4356
67	280,6	561,1	1122,3	2244,5	3367	4489
68	289,0	578,0	1156,0	2312	3468	4624
69	297,6	595,1	1190,3	2380,5	3571	4761
70	306,3	612,5	1225,0	2450	3675	4900
71	315,1	630,1	1260,3	2520,5	3781	5041
72	324,0	648,0	1296,0	2592	3888	5184
73	333,1	666,1	1332,3	2664,5	3997	5329
74	342,3	684,5	1369,0	2738	4107	5476
75	351,6	703,1	1406,3	2812,5	4219	5625
76	361,0	722,0	1444,0	2888	4332	5776
77	370,6	741,1	1482,3	2964,5	4447	5929
78	380,3	760,5	1521,0	3042	4563	6084
79	390,1	780,1	1560,3	3120,5	4681	6241
80	400,0	800,0	1600,0	3200	4800	6400
81	410,1	820,1	1640,3	3280,5	4921	6561
82	420,3	840,5	1681,0	3362	5043	6724
83	430,6	861,1	1722,3	3444,5	5167	6889
84	441,0	882,0	1764,0	3528	5292	7056
85	451,6	903,1	1806,3	3612,5	5419	7225
86	462,3	924,5	1849,0	3698	5547	7396
87	473,1	946,1	1892,3	3784,5	5677	7569
88	484,0	968,0	1936,0	3872	5808	7744
89	495,1	990,1	1980,3	3960,5	5941	7921
90	506,3	1012,5	2025,0	4050	6075	8100
91	517,6	1035,1	2070,3	4140,5	6211	8281
92	529,0	1058,0	2116,0	4232	6348	8464
93	540,6	1081,1	2162,3	4324,5	6487	8649
94	552,3	1104,5	2209,0	4418	6627	8836
95	564,1	1128,1	2256,3	4512,5	6769	9025
96	576,0	1152,0	2304,0	4608	6912	9216
97	588,1	1176,1	2352,3	4704,5	7057	9409
98	600,3	1200,5	2401,0	4802	7203	9604
99	612,6	1225,1	2450,3	4900,5	7351	9801
100	625,0	1250,0	2500,0	5000	7500	10000
101	637,6	1275,1	2550,3	5100,5	7651	10201
102	650,3	1300,5	2601,0	5202	7803	10404
103	663,1	1326,1	2652,3	5304,5	7957	10609
104	676,0	1352,0	2704,0	5408	8112	10816
105	689,1	1378,1	2756,3	5512,5	8269	11025
106	702,3	1404,5	2809,0	5618	8427	11236
107	715,6	1431,1	2862,3	5724,5	8587	11449
108	729,0	1458,0	2916,0	5832	8748	11664
109	742,6	1485,1	2970,3	5940,5	8911	11881
110	756,3	1512,5	3025,0	6050	9075	12100

Beschleunigte Bewegungen

Zeit t [s]

Beschl. a [m/s²]	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Daten
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	v [m/s]
	0,5	2	4,5	8	12,5	18	24,5	32	41	50	60,5	72	84,5	98	112,5	128	144,5	162	180,5	200	x [m]
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	v [m/s]
	1	4	9	16	25	36	49	64	81	100	121	144	169	196	225	256	289	324	361	400	x [m]
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	v [m/s]
	5	20	45	80	125	180	245	320	410	500	605	720	845	980	1125	1280	1445	1620	1805	2000	x [m]

v : jeweils Geschwindigkeit in m/s nach t Sekunden , $B = 10 \times v$, Formel $v = a * t$;

x : jeweils zurückgelegte Distanz nach t Sekunden, Formel $x = 1/2 * a * t^2$;

Geschwindigkeit in Abhängigkeit von Wegstrecke: $v = \sqrt{2 * a * x}$

Dichtewerte für verschiedene Materialien

Material	Level		1	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	Gewicht [kg]		0,25	6	25	56	100	156	225	306	400	506	625	756	900	1056	1225	1406
	Dichte [g/cm³]	[kg/m³]	Kantenlänge eines Würfels [cm]															
Edelmetalle (Gold etc.)	20	20000	2,3	6,7	10,8	14,1	17,1	19,8	22,4	24,8	27,1	29,4	31,5	33,6	35,6	37,5	39,4	41,3
Eisen	8	8000	3,1	9,1	14,6	19,1	23,2	26,9	30,4	33,7	36,8	39,8	42,7	45,5	48,3	50,9	53,5	56,0
Leichtmetalle (Alu etc.)	3	3000	4,4	12,6	20,3	26,5	32,2	37,3	42,2	46,7	51,1	55,3	59,3	63,2	66,9	70,6	74,2	77,7
hartes Gestein	2,5	2500	4,6	13,4	21,5	28,2	34,2	39,7	44,8	49,7	54,3	58,7	63,0	67,1	71,1	75,0	78,8	82,5
weiches Gestein	2	2000	5,0	14,4	23,2	30,4	36,8	42,7	48,3	53,5	58,5	63,2	67,9	72,3	76,6	80,8	84,9	88,9
Sand / Erde	2	2000	5,0	14,4	23,2	30,4	36,8	42,7	48,3	53,5	58,5	63,2	67,9	72,3	76,6	80,8	84,9	88,9
Holz	0,9	900	6,5	18,8	30,3	39,6	48,1	55,8	63,0	69,8	76,3	82,5	88,6	94,4	100,0	105,5	110,8	116,0
Glas	3	3000	4,4	12,6	20,3	26,5	32,2	37,3	42,2	46,7	51,1	55,3	59,3	63,2	66,9	70,6	74,2	77,7
Wasser	1	1000	6,3	18,2	29,2	38,3	46,4	53,8	60,8	67,4	73,7	79,7	85,5	91,1	96,5	101,8	107,0	112,0
Luft	0,0007	0,7	70,9	204,7	329,3	430,9	522,8	606,3	685,0	758,9	829,8	897,5	962,9	1026	1087	1146	1205	1261
Magie	0,01	10	29,2	84,3	135,7	177,6	215,4	249,9	282,3	312,8	342,0	369,9	396,9	422,8	448,1	472,7	496,6	520,0
Feuer	0,75	750	6,9	20,0	32,2	42,1	51,1	59,2	66,9	74,2	81,1	87,7	94,1	100,3	106,3	112,1	117,8	123,3

Bei Feuer entspricht damit: Fackel 0,5 - 1 kg
 Lampenfeuer ca. 20 g
 Kerze ca. 3 g
 kleines Lagerfeuer 10 - 15 kg
 großes Lagerfeuer 40 - 60 kg

Zeitsystem

Geschwindigkeitswerte verschiedener Aktionen

Aktion	GW	Aktion	GW
Aufrichten (aus gebückter Haltung)	8	Kugel / Stein aus Tasche nehmen	13
Aufstehen aus dem Liegen	22	Kugel / Stein aus Beutel nehmen	30
Aufstehen aus Hocke	10	Schleuder beladen	9
Bücken	5	Speer in Speerschleuder einlegen	28
einzelner Rückwärts-Schritt (ca. 1m)	6		
einzelner Schritt (ca. 1m)	4	Blasrohr laden	14
Halbe Drehung	8	Bolzen nehmen (Blasrohr)	25
Hinhocken	7	Bolzen vergiften (Blasrohr)	50
sich zu Boden werfen	6		
		Anziehen:	
Werfen eines Gegenstandes (ungezielt)	15	Hose	70
Fangen eines zugeworfenen Gegenstandes	6	Hemd	50
Gegenstand aus Tasche nehmen	13	Jacke (offen)	40
Greifen eines bereitgelegten Gegenstandes	6	Jacke (geschlossen)	90
Aufheben einer Waffe (nach bücken)	17	Schuhe	2 × 40 - 80
Schild von Rücken nehmen	55	Handschuhe	2 × 30
Stangenwaffe etc. von Rücken nehmen	50	Anziehen von Rüstungsteilen:	
Seil / Netz um Gegner/in werfen	35	Basisrüstung	150 + RS × 10
		Armschienen - leicht	4 × 60
Tür / Luke öffnen	12	Armschienen - schwer	4 × 90
Tür / Luke zuschlagen	5	Beinschienen - leicht	4 × 50
		Beinschienen - schwer	4 × 70
Bogen mit Sehne bespannen	30	Halsberge - leicht	50
Pfeil nehmen und einlegen	18	Halsberge - schwer	100
Armbrustbolzen nehmen	15	Helm - leicht	25
Armbrustbolzen einlegen	8	Helm - schwer	100
		bei individueller Passform:	s.o. × 2/3

Wertevariation von Wesen nach Normalverteilung

in % der Standardvariation nach W% Wurf

W%	0	5
00	s. rechts	-100%
10	-78%	-63%
20	-51%	-41%
30	-32%	-23%
40	-15%	-7%
50	±0%	+7%
60	+15%	+23%
70	+32%	+41%
80	+51%	+63%
90	+78%	+100%

"kritische Fehler":

1	2	3	4
-141%	-125%	-114%	-106%

"kritische Erfolge":

96	97	98	99	100
+106%	+114%	+125%	+141%	+200%

Zwischenwerte einfach linear interpolieren!

KOPIERVORLAGEN

Im Folgenden sind einige Kopiervorlagen abgedruckt, die zur Handhabung des Spielsystems nützlich sein können. Zur jeweiligen Nutzung gilt:

Charakterprotokoll: Hier sind jeweils die Werte einer Spielfigur einzutragen. Dabei sollte das Protokoll immer dem aktuellen Stand wiedergeben. Es ist in Abschnitte eingeteilt, die jeweils Platz für einen bestimmten Bereich von Werten bieten, im Einzelnen:

- Eigenschaften
- Kampffertigkeiten, Rüstung & Waffen
- Sonstige Fertigkeiten
- Beschreibung der Figur
- Besitz (Geld, beweglich und unbeweglich)
- Magie-Fertigkeiten

Dabei gibt es für Figuren mit magischen Fertigkeiten zum einen Seiten, die Magie-Fertigkeiten und Besitz, sowie Beschreibung zusammenfassen und als 2. Seite des Protokolls verwendet werden können, zum anderen gibt es eine Seite nur für Magie-Fertigkeiten. Diese bietet nicht nur mehr Platz für diese, sie kann auch als geheime Zusatzseite verwendet werden, wenn Figuren ihre magischen Fertigkeiten verborgen halten wollen. Auch von der ersten Seite gibt es zwei Versionen, je nachdem ob eine Figur ihren Schwerpunkt mehr auf Waffen oder anderen Fertigkeiten hat ist dort der jeweilige Bereich mit mehr Platz versehen.

Gruppenprotokoll: Hier steht für sechs Charaktere Platz zur Verfügung, um Notizen zur Erfahrungspunkte-Vergabe zu machen. Außerdem können hier Eigenschaftswerte der Charaktere notiert werden, für die gelegentlich ein verdeckter Erfolgswurf erforderlich sein könnte, so dass diese dann nicht extra abgefragt werden müssen.

Zeittabelle: Hier stehen 8 Spalten zur Verfügung, um den Ablauf von ausgespielten Tagen zu protokollieren. Im Prinzip kann jeweils eine Spalte je Tag genutzt werden, bei Bedarf sollte aber ruhig mehrere Spalten genommen werden. Zur Vereinfachung ist das Protokoll jeweils mit Stundenmarkierungen versehen, so dass alleine durch die Zeile, auf der ein Ereignis oder eine Handlung notiert wird, klar wird, zu welcher Zeit es stattfindet. Für detaillierteres Mitnotieren, insbesondere bei Kämpfen, steht das zusätzliche Rundenprotokoll zur Verfügung.

Rundenprotokoll und Runden-Zeitblatt: Zur Nutzung siehe *Verwaltung eines Kampfes im Rundensystem*.

Mini-NPC-Blatt: zum Eintragen der Werte von Kampfgegner/innen.

Spieler/innen-Handblatt: Dieses enthält in kompakter Form alle allgemeinen Informationen, die die Spieler/innen für ihre Lernphasen benötigen. Zusammen mit dem Excel-Charakterprotokoll (s. *Lernsystem*) haben so die Spieler/innen alle notwendigen technischen Werte für die Lernphasen zur Verfügung.

Übersicht der Magiesysteme: Diese enthalten alle für den Spielbetrieb wesentlichen Angaben zu den magischen Fertigkeiten der einzelnen Magiesysteme in Tjoste. Es soll den Spieler/innen ermöglichen den Überblick über die magischen Fertigkeiten ihrer Figuren zu erhalten, ohne dass dazu immer gleich das *Buch der Fertigkeiten* benötigt wird.

Bei den Tabellen für das wissenschaftliche Magiesystem sind zusätzliche freie Spalten eingefügt, die die Berechnung des EW(Zauberns erleichtern können).

Spruchliste - Basis-EW: hier kann jeweils der EW(Liste) + EW(Verstärkungsfertigkeit) verrechnet mit der Modifikation aufgrund des gewählten Levels eingetragen werden.

Beispiel: Hat ein/e Magier/in die Liste Bewegungen auf Level 25 und EW 25, sowie EW(Telekinese) von 30 und ein EW(Überlevelpotential-Telekinese) von 25 erlernt, so trägt sie beim Basis-EW ein:

Level 0	77,5	
...		
Level 20	57,5	(Anrechnung der halben Differenz)
Level 25	55	
Level 30	50	(Abzug der Differenz)
...		
Level 50	30	
Level 55	--	(nicht ausführbar, da ungenügendes ÜL-Pot.)

Hilfsfertigkeiten - EW-Mod.: Hier können jeweils die Modifikationswerte für die jeweilige Hilfsfertigkeit eingetragen werden

Beispiel: Hat der / die Magier/in die Hilfsfertigkeit Reichweite auf Level 15 erlernt, so trägt er / sie beim EW-Mod. für Reichweite ein:

Level 0	+7,5	
...		
Level 10	+2,5	(Anrechnung der halben Differenz)
Level 15	0	
Level 20	-5	(jeweils Abzug der Leveldifferenz)
Level 25	-10	
...		
Level 40	-25	
Level 45	--	(nicht ausführbar, da ungenügendes ÜL-Pot.)

Sonderrolle Nachwirkung: Nach den Regeln der Nachwirkung ist die Modifikation hier $-(20 + \text{Differenz})$ für alle Level über dem erlernten und „--“ unter und auf dem erlernten Level (es muss kein EW ausgeführt werden).

Zeittabelle - Tjoste V2.0
Tage

Zeit							
1:00							
2:00							
3:00							
4:00							
5:00							
6:00							
7:00							
8:00							
9:00							
10:00							
11:00							
12:00							
13:00							
14:00							
15:00							
16:00							
17:00							
18:00							
19:00							
20:00							
21:00							
22:00							
23:00							
24:00							

Tjoste-Kampfunden-Protokoll V2.0

Runde	Figur: (1)	Figur: (2)	Figur: (3)	Figur: (4)	Figur: (5)	Figur: (6)	Figur: (7)	Figur: (8)	Figur: (9)	Figur: (10)
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										
11										
12										
13										
14										
15										

IR. = 5 s
ISr. = 1 s

Tjoste - Mini-NPC-Blatt (V 2.0)

Gegner/in:

Log	Int	Rv	Wahn	psy Res	phs Res	B-M*	B-L*	B-S*	Besonderes:	
									*: inkl. Rüst.!	Gewicht:
Waffe			EW	KS	Bonus	GW(A)*	IW	Dom	Abwehr:	HGW:
									mit Vert-Waf.:	Art:
									RS:	Teile:
									Ringen:	Werfen:
LP										
KP										
LP										
KP										
LP										
KP										
LP										
KP										
LP										
KP										

Zusätzliche Anmerkungen:

Gegner/in:

Log	Int	Rv	Wahn	psy Res	phs Res	B-M*	B-L*	B-S*	Besonderes:	
									*: inkl. Rüst.!	Gewicht:
Waffe			EW	KS	Bonus	GW(A)*	IW	Dom	Abwehr:	HGW:
									mit Vert-Waf.:	Art:
									RS:	Teile:
									Ringen:	Werfen:
LP										
KP										
LP										
KP										
LP										
KP										
LP										
KP										
LP										
KP										

Zusätzliche Anmerkungen:

Steigerungstabelle des Stufenfaktors

auf EW	Kosten:		Summe 0 bis Stufe
	Einzelstufe <small>(Einzelschritt für Stufen X-4 bis X)</small>	5er-Stufe <small>(5er-Schritt von X-5 bis X)</small>	
5	1	5	5
10	1	5	10
15	2	10	20
20	3	15	35
25	4	20	55
30	6	30	85
35	8	40	125
40	12	60	185
45	16	80	265
50	24	120	385
55	32	160	545
60	48	240	785
65	64	320	1105
70	96	480	1585
75	128	640	2225
80	192	960	3185
85	256	1280	4465
90	384	1920	6385
95	512	2560	8945
100	768	3.840	12.785

Lernkosten = Summe(Stufenfaktoren alter Wert bis neuer Wert) x pers.LKF

Lernpunkte (LP): 1 AEP = 1 SEP = 1 TEP = 1 LP; 1 LE je 100 LP (Rest verfällt).

Geld-Kosten: 1 TEP = 0,8 SL, 60 TEP/Tag; 1 LE = 15 SL, 5 LE/Tag.

Anrechnung auf jeweiligen -FS^(Fähigkeitsstand): AEP / SEP voll, 4 TEP = 1 FP.

Abschluss: LE verfallen zu 50 % nach Lernphase, TEP verfallen ganz.

Kampfwerte

Schadensbonus bei Waffen

EW(Angriff)	Schadensbonus: Nahkampf	Schadensbonus: Wurfwanne
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

$$IW = \text{mod-GW}(A) + IWB$$

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

$$\text{KEH} = \text{KP-Basis} / 5 + \text{Zusatz-KP} / 15$$

$$\text{HGW} = \text{HGW-Basis} + \text{Ringen}$$

$$\text{Basis(ungelernte Kampftechnik)} = 14$$

Variable Charakterwerte

Modifikation Sympathiewert:

$$\text{Sym}_{\text{var}} = \text{Sym}_{\text{norm}} - \text{Abst} - (\text{Zyn} / 2).$$

Modifikation Selbstbeherrschung:

$$\text{Sb}_{\text{var}} = \text{Sb}_{\text{norm}} + \text{Abst} - n\text{Bel}.$$

Anrechnung neuer Punkte:

$$\text{verfallende Punkte} = (\text{AEW}(\text{Abst} + \text{Zyn}) - 80) \%$$

Auswürfeln der einzelnen Punkte mit W10:

- 1: Abst,
- 2: Zyn,
- 3: nBel,
- 4 - 8: frei verteilbar,
- 9, 10: Punkte verfallen.

Sprachgrenzen beim Lernen

$$\text{Summe}(\text{EW}(\text{Sprache} [\text{SF}+\text{BF}]) - 40) \leq \text{Log} + \text{Int} / 2 +$$

$$\text{EW}(\text{Linguistik}).$$

(Ausnahmen möglich, Sprache unter 40 zählt als 0!
s. Regelwerk Sprachen, Lesen/Schreiben analog)

Tjoste - Magietabellen (v2.0): Telekinese

$$EW(\text{Zaubern}) = EW(\text{Spuchlevel}) + WM(\text{Reichweite}) + WM(\text{Objektgewicht}) \leq EW(\text{Objektpotential})$$

Level	Reichweite	EW-Mod.	Objektanz. psychisch	Objektgewicht materiell	EW-Mod.	Nachwirkung Phase 1 / Phase 2	EW-Mod.
0	Kontakt		selbst	0 Obj. / 0 kg		- / -	
1	2m		--	1 Obj. / 0,25 kg		0,2 s / 2 s	
5	10m		--	1 Obj. / 6 kg		5 s / 50 s	
10	20m		1 Wesen	2 Obj. / 25 kg		20 s / 3'20"	
15	30m		--	3 Obj. / 56 kg		45 s / 7'30"	
20	40m		2 Wesen	4 Obj. / 100 kg		1'20" / 13'20"	
25	50m		--	5 Obj. / 156 kg		2'05" / 20'50"	
30	60m		3 Wesen	6 Obj. / 225 kg		3'00" / 30'00"	
35	70m		--	7 Obj. / 306 kg		4'05" / 40'50"	
40	80m		4 Wesen	8 Obj. / 400 kg		5'20" / 53'20"	
45	90m		--	9 Obj. / 506 kg		6'45" / 67'30"	
50	100m		5 Wesen	10 Obj. / 625 kg		8'20" / 1h 23'20"	
55	110m		--	11 Obj. / 756 kg		10'05" / 1h 40'50"	
60	120m		6 Wesen	12 Obj. / 900 kg		12'00" / 2h 0'00"	
65	130m		--	13 Obj. / 1056 kg		14'05" / 2h 20'50"	
70	140m		7 Wesen	14 Obj. / 1225 kg		16'20" / 2h 3'20"	
75	150m		--	15 Obj. / 1406 kg		18'45" / 3h 7'30"	
da-rüber	Level x 2 m		Level/10 Wesen	Level/5 Obj. / Level/4 kg		Level/5 s / 2 x Level/2 s	

Objektpotentiale	Basis	EW
Stein/Metall	Einfache Mat.	
Luft/Gas		
Wasser/Flüssigkeit		
Feuer/Blitz	Kompl. Materie	
Erde/Pflanzen		
Organisches		
Magie	Einfache Sinne	
Sehen		
Hören		
Temperatur	Kompl. Sinne	
Schmecken		
Riechen		
Tasten		
Gefühle		
Willen/Gedanken		

Bewegen

Der Bewegungszauber wirkt auf jede Art von Materie ein, deren Objektpotential ein/e Magier/in erlernt hat (sowie indirekt auf jede damit verbundene Materie). Er entspricht einer unsichtbar von außen angreifenden physikalischen Kraft. Diese kann auch unbewusst und in Abwesenheit weiter wirken, allerdings nur als konstante Bewegung relativ zu einem anderen Objekt. Die Zauber wirken jeweils beliebig lange, ausgenommen die, bei denen eine zusätzliche Zauberdauer angegeben ist.

Wird der Zauber auf Lebewesen gegen deren Willen angewendet steht ihnen ein AEW(phys. Resistenz) zu. Bei mehreren Objekten erhalten auch leblose Objekte z.T. eine Resistenz (s. Regelwerk).

Level	Zd	Art	Basis-EW
0	--	Verschieben B3 (konst)	
5	--	Verschieben 10 x B je 10s	
10	10 s +	Fixieren	
15	--	horizontale Rotation	
20	--	Verschieben 10 x B je 5s	
25	--	Verschieben 10 x B je 1s	
30	--	Schweben	
35	15 s +	Versteifen	
40	--	Schwebe-Fixierung	
45	10 s	Schleuder	
50	--	räumliche Rotation	
55	--	Fliegen B3	
60	--	Fliegen 10 x B je 10 s	
65	--	Fliegen 10 x B je 5s	
70	--	kontrolliertes Schießen	
75	15 s	Teleport	

Erläuterungen:

L0: Das Objekt wird mit maximal B3 auf einer Unterlage verschoben. Dabei ist es egal ob es rollt oder rutscht bzw. gleitet. Das Objekt darf dabei nicht in irgendeiner Form befestigt sein.

L5, 20, 25: Das Objekt kann beim Verschieben um maximal 1m/s²(L5), 2m/s²(L20) bzw. 10m/s²(L25) beschleunigt werden, nur dadurch ist seine Höchstgeschwindigkeit beschränkt. Siehe dazu die Tabelle *Beschleunigte Bewegungen*.

L10: Ein Objekt kann an einem anderen Gegenstand mindestens gleicher Masse fixiert werden, dabei muss dieser andere Gegenstand

kein einzelner Körper sein, sondern kann auch Erdboden o.ä. sein.

Die Obergrenze, bis zu der dieser Spruch wirkt, ist zum einen durch die Kraft gegeben, bei der das Objekt zerstört wird, zum anderen durch die maximale Kraft des Zaubers (s. *Regelwerk - Grenzen der Spruchgestaltung*).

L15: Das Objekt kann zur Rotation um seine senkrechte Schwerpunktsachse gebracht werden. Dabei kann die Umdrehungsgeschwindigkeit je Sekunde um 1/5 U/s (Umdrehungen pro Sekunde) verändert werden.

L30: Das Objekt kann zum Schweben gebracht werden, dieser Zustand entspricht einer Art Schwerelosigkeit, in der das Objekt durch andere Kräfte bewegt werden kann.

L35: Das Objekt wird in sich versteift und bewegungsunfähig. Diese Versteifung wirkt von außen, ähnlich wie ein Korsett, elastische Gegenstände werden zwar äußerlich steif, verlieren aber nicht ihre innere Elastizität. (Grenzen s. L10). Das Versteifen wirkt gleichzeitig wie ein Schutzpanzer, da ein Eindringen von Gegenständen in das Objekt behindert wird. Dabei ist die Schutzwirkung eine Panzerung von (((Objektgewicht-Level) - (nötiger Level)) / 4) gegen scharfe Waffen, bei stumpfen Waffen das doppelte.

L40: Das Objekt kann zum Schweben gebracht werden, ist dabei aber an den momentanen Ort fixiert, wie beim Fixieren am Boden. Dieser Zauber wirkt natürlich auch als Fixierung, wenn das Objekt nicht schwebt, er kommt dann ohne haftenden Untergrund aus! (Grenzen s. L10)

L45: Das Objekt wird durch die Luft katapultiert, wie mit einem Katapult, allerdings kann das Objekt ein wesentlich anderes Gewicht haben. Der Schleudervorgang erfolgt am Ende der Zauberdauer. Reichweite und Bewegungsweise entspricht einem Wurf mit einem kleinen Katapult der Stärke 40 (s. Wurftabelle), je Erhöhung der Wurfstärke um +2 erhält der Zauber WM-1. Ein gezielter Schuss oder Angriff wird über entsprechende AEW(Angriff Katapult[BF]) behandelt. Bei Verwendung von Wurfbjekten die in Gewicht und Form nur geringfügig voneinander abweichen (< ±10 %) können die Regeln für Katapult für Eingewöhnten und systematisches Zielschießen angewandt werden.

L50: Das Objekt kann um eine beliebige Achse durch seinen Schwerpunkt rotiert werden. Dabei kann die Umdrehungsgeschwindigkeit je Sekunde um 1/5 U/s (Umdrehungen pro Sekunde) verändert werden.

L55, 65: Das Objekt kann jeweils wie in Schwerelosigkeit in allen Richtungen bewegt werden, die Grenzen der Bewegung sind analog zu L5 und L20.

L70: Das Objekt kann mit maximal 10m/s² Beschleunigung (entspricht Erdbeschleunigung) ohne Einfluss der Schwerkraft zu einem von der/m Zaubernden bestimmten Ort bewegt werden. Während der Zauberdauer kann der Ort beliebig oft neu bestimmt werden, allerdings begrenzt die Trägheit die möglichen Richtungsänderungen.

Ein derartig gezielter Schuss ist jeweils ein Wurfangriff mit AEW(Zaubern) incl. Modifikationen, gegen den Wesen eine Abwehr wie gegen eine Wurfwaaffe haben. Zwischen zwei Angriffen auf das gleiche Ziel vergehen mindestens 15 ZS, ansonsten bestimmt die Bewegungsdauer die Angriffsdauer, bei weniger als 10 ZS zwischen zwei Angriffen gibt es einen Abzug von WM(5 x Zeitdauer[ZS] - 50). Ggf. muss dieser Zauber für Angriffe mit Waffen durch einen Rotationszauber (L50) ergänzt werden, um die Waffe richtig ausrichten zu können! Jeder Angriff wird neu ausgewürfelt ohne dass dieses den eigentlichen AEW(Zaubern) beeinflusst.

L75: Das Objekt wird unmittelbar an einen anderen Ort versetzt. Dieser muss dabei beim Teleport innerhalb der doppelten Zaubere-

reichweite liegen. Die Versetzung erfolgt durch Entmaterialisieren am ursprünglichen und Rematerialisieren am neuen Ort am Ende der Zauberdauer, d.h. ein Fixieren des Objektes spielt keine Rolle, außer durch Magie (Bewegen L10, L40, Zauberduell). Der Zielort muss dabei von dem/r Zaubernden durch Angabe von (relativen oder absoluten) Koordinaten festgelegt werden.

Dabei kann er/sie sich über mehrere Orientierungspunkte annähern, z.B. über Angaben in welchem Zimmer welchen Hauses und wo genau in dem Zimmer der/die Teleportierte erscheinen soll. Für zielgenaues Teleportieren muss der/die Zaubernde sich den Zielort vorher genau eingepägt haben, eventuelle Markierungen von Zielpunkten sind dabei lediglich als Gedächtnisstützen interessant. Auf jeden Fall muss auch die Orientierung zum groben Zielort klar sein, idealer Weise über eine Sichtverbindung.

Erfolgt die Rematerialisierung an einem Ort wo sich bereits ein Gegenstand gleicher Konsistenz befindet (fest, flüssig, gasförmig) so scheidet der Zauber, ansonsten verdrängt der dichtere Körper den weniger dichten bzw. wird von diesem umhüllt.

Beim Teleport wird grundsätzlich alles, was von dem betroffenen Objekt umhüllt ist ebenfalls teleportiert. Dazu muss die Umhüllung nicht lückenlos sein, sondern müsste lediglich das andere Objekt vollständig umfassen, wenn die Lücken durch ein „Minimalfläche“ (entspricht einer Seifenfläche in einem entsprechenden Rahmen) geschlossen würde. Allerdings muss dabei das Gewicht aller umhüllten Gegenstände mit eingerechnet werden!

Feuer:

L0 - L65: Feuer wird unabhängig von brennbaren Gegenständen bewegt, analog wie andere Materie. Durch seine niedrige Temperatur an der Basis, entzündet magisch kontrolliertes Feuer seinen Untergrund nicht, erst bei Zaubernde entzündet sich, falls möglich, der Ort wo das Feuer verweilt.

L45: Dieser Zauber erzeugt eine Art geworfenen Kugelblitz, der bei Treffern 10 Punkte Maximalschaden je Feuer-4kg-Äquivalent anrichtet.

L70: Dieser Level erzeugt aus dem Feuer ein lenkbaren Kugelblitz. Trifft er, richtet er schweren Brandschaden an, maximal 10 Punkte je bewegtem Feuer-4kg-Äquivalent.

L75: Teleport angewandt auf Feuer erzeugt einen oder mehrere Blitzschläge innerhalb der doppelten Zaubereichweite. Jeder richtet je verwendetem Feuer-5kg-Äquivalent 10 Punkte Maximalschaden an (Angriff über AEW(Zaubern) mit Abwehrmöglichkeit).

Tjostz - Magietabellen (v2.0): Materiemagie

$$EW(\text{Zaubern}) = EW(\text{Spuchlevel}) + WM(\text{Reichweite}) + WM(\text{Objektgewicht}) \leq EW(\text{Objektpotential})$$

Level	Reichweite	EW-Mod.	Objektanz. psychisch	Objektgewicht materiell	EW-Mod.	Nachwirkung Phase 1 / Phase 2	EW-Mod.
0	Kontakt		selbst	0 Obj. / 0 kg		- / -	
1	2m		--	1 Obj. / 0,25 kg		0,2 s / 2 s	
5	10m		--	1 Obj. / 6 kg		5 s / 50 s	
10	20m		1 Wesen	2 Obj. / 25 kg		20 s / 3'20"	
15	30m		--	3 Obj. / 56 kg		45 s / 7'30"	
20	40m		2 Wesen	4 Obj. / 100 kg		1'20" / 13'20"	
25	50m		--	5 Obj. / 156 kg		2'05" / 20'50"	
30	60m		3 Wesen	6 Obj. / 225 kg		3'00" / 30'00"	
35	70m		--	7 Obj. / 306 kg		4'05" / 40'50"	
40	80m		4 Wesen	8 Obj. / 400 kg		5'20" / 53'20"	
45	90m		--	9 Obj. / 506 kg		6'45" / 67'30"	
50	100m		5 Wesen	10 Obj. / 625 kg		8'20" / 1h 23'20"	
55	110m		--	11 Obj. / 756 kg		10'05" / 1h 40'50"	
60	120m		6 Wesen	12 Obj. / 900 kg		12'00" / 2h 0'00"	
65	130m		--	13 Obj. / 1056 kg		14'05" / 2h 20'50"	
70	140m		7 Wesen	14 Obj. / 1225 kg		16'20" / 2h 3'20"	
75	150m		--	15 Obj. / 1406 kg		18'45" / 3h 7'30"	
da- rüber	Level x 2 m		Level/10 Wesen	Level/5 Obj. / Level ² /4 kg		Level ² /5 s 2 x Level ² s	

Umformen

Der *Umformen* Zauber wirkt jeweils speziell auf eine Art von Materie, d.h. bei gemischter Materie müssen eventuell mehrere *Umformen* Zauber gleichzeitig eingesetzt werden. Die Wirkung setzt von außen an und ist dauerhaft, da die Veränderung völlig real ist, keine Illusion. Die / der Magier/in muss dabei die jeweilige Materieart beherrschen, die Wirkung ist dann bei allen Materiearten im Prinzip gleichartig. Gerade bei diesem Zauber ist zu beachten, dass alle Objekte immer in Wechselwirkung mit ihrer Umwelt stehen, d.h. Temperaturen gleichen sich langsam aus, Flüssigkeiten / Gase vermischen sich mit ihrer Umgebung etc. Bei diesem Zauber kommt jeweils zu den 5s Start-Zauberdauer eine angegeben Zauberdauer hinzu innerhalb deren sich die Umformung vollzieht. Dabei geschieht die erste Hälfte der Zeit nichts, von der Mitte der Zeitdauer, bis zu ihrem Ende vollzieht sich dann die Umformung.

Bei allen Umformungen die Organisches betreffen wird immer ein Widerstandswurf gemacht, da sich der Körper gegen die Umformung wehrt. Gerade bei organischer Materie ist zu beachten, dass dieser Spruch von außen einwirkt. Seine Wirkung endet dort, wo organische Materie deutlich ihren Charakter wechselt. So kann z.B. nur Haut, Fleisch oder Knochen jeweils für sich manipuliert werden. Nicht aber einfach ein ganzer Körper. Bei mehreren Objekten erhalten auch leblose Objekte z.T. eine Resistenz (s. Regelwerk).

Level	+ Zd	Art	Basis-EW
0	10 s	Fixierung	
5	25 s	Gestalt	
10	25 s	Farbe	
15	25 s	Aufteilen	
20	25 s	Temperatur	
25	25 s	Zusammenfügen	
30	25 s	Größe Ändern Faktor 2/3 / 1,5	
35	25 s	Zerbröseln	
40	25 s	Explodieren	
45	25 s	Unsichtbar	
50	25 s	Ausschneiden	
55	25 s	Größe Ändern Faktor 1/2 / 2	
56 - 75	--	Beschleunigung um (L-50) s	

Erläuterungen:

L0: Bei diesem Zauber geschieht absolut nichts - das Objekt bleibt völlig unverändert, außer durch eigene Aktionen (Nicht zu verwechseln mit dem Bewegungs-Fixieren / Versteifen). Das kann zur Bekämpfung aller anderen Zaub-

Objektpotentiale	Basis	EW
Stein/Metall	Einfache Mat.	
Luft/Gas		
Wasser/Flüssigkeit		
Feuer/Blitz	Kompl. Materie	
Erde/Pflanzen		
Organisches		
Magie	Einfache Sinn	
Sehen		
Hören		
Temperatur	Kompl. Sinn	
Schmecken		
Riechen		
Tasten	Kompl. Sinn	
Gefühle		
Willen/Gedanken		

ber aus dieser Liste benutzt werden (Magieduell). Allerdings muss dieser Zauber immer gleichzeitig oder bereits vorher wirken (also zur Mitte der Zauberdauer des umformenden Spruchs), nachträgliche Eingriffe sind wirkungslos.

L5: Hier wird im wesentlichen die äußere Gestalt eines

Objektes verändert, eine gezielte innere Umstrukturierung ist hiermit nicht möglich. Die untere Grenze bei der Feinheit der neuen Strukturen ist dabei eine Länge von 1 mm. Bei Organischem ist ebenfalls nur eine oberflächliche Umwandlung möglich, z.B. Nasenform etc.

L10: Es wird die Farbe eines Objektes beliebig verändert. Die Farbänderung kann dabei je nach Willen der zaubernden Person nur dünn an der Oberfläche sein (und z.B. bei Kratzern zu erkennen) oder aber auch durchgehend.

L15: Das Objekt wird durch einen vom Zaubern den geformten Riss in 2 Teile zerlegt, wobei das Materieverhältnis zwischen den beiden neuen Teilen höchstens 100:1 betragen darf. Außerdem gilt wiederum die Maßstabs-Untergrenze 1 mm. Bei organischen Körpern muss eine solche Aufteilung für jedes Organ separat gezaubert werden, dabei gelten Haut, Knochen, Adern und alle speziellen Organe als einzelnes Objekt.

L20: Die Temperatur kann um $\pm 100^\circ\text{C}$ verändert werden. Hierbei ist zu beachten, dass das Objekt nach wie vor der physikalischen Welt angehört, d.h. es findet hinterher wieder ein natürlicher Temperaturausgleich statt. Die Temperatur wird gehalten, solange der Zauber wirksam ist. Findet durch die Temperaturänderung eine Phasenumwandlung statt, flüssig zu fest etc., wechselt das Objekt nach dem Zauber in eine andere Materieart! Für größere Temperaturänderungen muss dieser Zauber entsprechend mehrfach gleichzeitig angewendet werden.

L25: Es können zwei oder mehrere Objekte (Objektanzahl!) zu einem zusammengefügt werden. Dazu müssen sie einander berühren, an dieser Berührungsfläche findet dann eine Art Verschmelzung statt, so dass daraus ein einzelnes Objekt wird.

L30, L55: Es wird eine maßstabsgerechte Veränderung des Objektes mit den angegebenen Faktoren durchgeführt, wobei die zaubernde Person entscheiden kann, ob sie eine Vergrößerung oder Verkleinerung bewirken will, ebenso steht es ihr frei die Veränderung mit einem schwächeren Faktor als hier angeben zu bewirken.

Dabei bezieht sich der Faktor auf die Längenmaße und Flächen und Volumen ändern sich entsprechend

Level	Längenmaß	Fläche	Volumen
30	2/3 / 1,5	0,44 / 2,25	0,30 / 3,38
55	1/2 / 2	1/4 / 4	1/8 / 8

Wird dieser Zauber länger aufrecht erhalten, so geht das Wachstum (bzw. die Schrumpfung) gleichmäßig weiter, dabei ist aber zu bedenken, dass dies immer an der ursprünglichen Größe bemessen wird, d.h. bei L55 3 Minuten lang wirksam wird ein Objekt nicht sechs mal nacheinander verdoppelt (Faktor 64), sondern $2 \times 6 = 12$ fach so groß.

Bei diesen Leveln verändert sich die Masse des Objekts entsprechend seinem Volumen!

L35: Das Objekt wird in kleine Teile zerlegt, z.B. Stein zu Sand, Flüssigkeit zu einem feinen Tropfennebel etc. Dabei ändert sich durch die Zwischenräume der eingenommenen Platz des Objektes, nicht aber seine Bewegungszustände.

L40: Das Objekt wird in kleine Teile zerlegt, die sich am Ende der Zauberdauer explosionsartig auseinander bewegen. Der Zauber kann über die Zauberdauer aufrecht erhalten werden, die Explosion verzögert sich dann und er-

folgt in dem Moment, in dem der Zauber abbricht. Wird diese Wirkung zum Angriff genutzt, ergibt sich der Schaden nach dem System für Explosionen mit einer Explosionsstärke $ES = 5$ je:

harte Festkörper (Stein, Metall):	250 g
weiche Festkörper (Holz etc.):	1 kg
Erden / Sand:	1 kg
Stoff, extrem weiche Festkörper:	5 kg
Flüssigkeiten (Druckwelle, Tropfen):	10 kg
Gase(Druckwelle):	20 kg
Feuer(Tropfen-Funken):	$\approx 2,5$ kg

L45: Das Objekt wird unsichtbar, und zwar vollkommen (nicht aber unriechbar, unhörbar etc.).

L50: Aus einem beliebig großen Objekt kann ein einzelnes Segment herausgeschnitten werden. Die Größe des Segments ist durch das Objektgewicht festgelegt, seine Gestalt ist je nach Willen der zaubernden Person in etwa Kugel- oder Würfelförmig. Es ändert weder seinen Ort noch sonstige Eigenschaften, wo es genau herausgeschnitten wird, kann mit einer Genauigkeit von 10% der Entfernung festgelegt werden. Nach Vollendung oder gleichzeitig mit diesem Zaubers kann dieses Segment als einzelnes Objekt magisch oder anderweitig manipuliert werden.

L56 - 75: Dieses sind die Beschleunigungs-Zauber für die Umformung. Wird ein Spruch dieser Stufen gleichzeitig mit einem oder mehreren *Umformen* Zaubern auf Objekte angewandt (gleiche Level bei den Hilfsfertigkeiten), so werden die anderen Zauber um den Betrag (Level - 50) Sekunden beschleunigt. Allerdings kann der Zauber nie schneller als 5 Sekunden werden. Aus diesem Bereich kann immer nur ein Zauber wirksam sein.

Feuer:

Alle Zauber wirken völlig analog, da magisches Feuer formbar ist wie ein weicher Körper. So kann äußere Gestalt, Farbe manipuliert werden, Flammen in zwei aufgeteilt bzw. zusammengefügt sowie das Feuer in kleine Funken oder einen explodierenden Funkenregen zerlegt werden. Allerdings ist die Höhe einer Flamme auf 60 cm je Feuer-20kg-Äquivalent beschränkt (entspricht max. $+600^\circ\text{C}$).

L20: Es wird die Basistemperatur verändert, weiter oben ändert sich die Temperatur analog.Umwandeln

Umwandeln

Der *Umwandeln* Zauber wirkt jeweils speziell auf eine gewählte Materieart, d.h. bei gemischter Materie müssen eventuell mehrere Zauber gleichzeitig angewendet werden. Er kann von einem/r Magier/in nur auf Materiearten angewendet werden, deren Objektpotential sie / er beherrscht. Er dauert wie der *Umformen* Zauber eine bestimmte Zauberdauer und die Wirkung ist dann permanent. Die Umwandlung setzt immer zur halben Zauberdauer ein und dauert bis zum Ende der Zauberdauer. (Ansonsten s. *Umformen*)

Besonderes: Der *Umwandeln* Zauber kann grundsätzlich keine magische Materie herstellen. Außerdem erfordern spezielle Stoffe ggf. ausreichende alchemistische Kenntnisse (vgl. *Magie und Erschaffung handwerklicher Objekte*). **Sehr wichtig: dieser Zauber wirkt Masse erhaltend, d.h. wenn ein Objekt in eine leichtere / schwerere Materie verwandelt wird, ist es entsprechend größer / kleiner und verliert / gewinnt kein Gewicht! Ausnahme sind nur die Level 35 und 40, bei denen die Masse verschwindet bzw. entsteht.**

Level	+ Zd	Umwandlungs-Fähigkeit	Basis-EW
0	25 s	Fixierung	
5	55 s	gleiche Materieart	
10	55 s	verwandte Materieart	
15	55 s	Organisch in Organisch	
20	55 s	nicht-verwandte Materieart	
25	55 s	Materie in Organisch	
30	55 s	Organisch in Materie	
35	55 s	Materie verschwindet	
40	55 s	Aus dem Nichts erschaffen	
41 - 75	--	Beschleunigung um (L - 25) s	

Erläuterungen:

L0: Bei diesem Zauber geschieht absolut nichts - das Objekt bleibt völlig unverändert (Allerdings nicht zu verwechseln mit dem Bewegungs-Fixieren / Versteifen). Das kann zur Bekämpfung aller anderen Zauber aus dieser Lis-

te benutzt werden (Magieduell). Allerdings muss dieser Zauber immer gleichzeitig oder bereits vorher wirken (also zur Mitte der Zauberdauer des umformenden Spruchs), nachträgliche Eingriffe sind wirkungslos.

L5: Das Objekt wird in eine gleichartige Materie verwandelt, z.B. Stein in Eisen. Dabei wird Gesamtmasse und Form nicht verändert, dieses gilt auch für Feuer, von dem es allerdings keine verschiedenen Arten gibt. Diese Stufe gilt nur für die fünf nicht-organischen Materiearten.

L10: Die Umwandlung erfolgt in eine verwandte Materieart.

L15: Organisches wird in eine andere Form von Organischem verwandelt. Hiermit kann z.B. die Verwandlung in ein anderes Wesen vorgenommen werden, dabei bleibt allerdings Persönlichkeit und Intelligenz des Wesens erhalten, da nur der Körper, verwandelt wird. Bei diesem Spruch, und auch allen anderen Anwendungen von Umwandeln auf Organisches, wird immer ein Resistenzwurf gemacht, da der Körper sich immer instinktiv gegen die Umwandlung wehrt, außerdem sind die verschiedenen Schichten eines Körpers jeweils separat zu verwandeln!

L20: Die Umwandlung erfolgt in eine nicht-verwandte Materieart.

L25: Das organische Objekt das bei einer solchen Umwandlung entsteht ist im Prinzip tot und seelenlos, kann aber, wenn es ein komplettes Wesen ist, (nach einer Wiederbelebung) als eine Art biologischer Roboter magisch gelenkt werden. Es lässt sich auch schlicht und einfach tierische Nahrung auf diese Weise herstellen, oder Ersatzorgane für Verstümmelte.

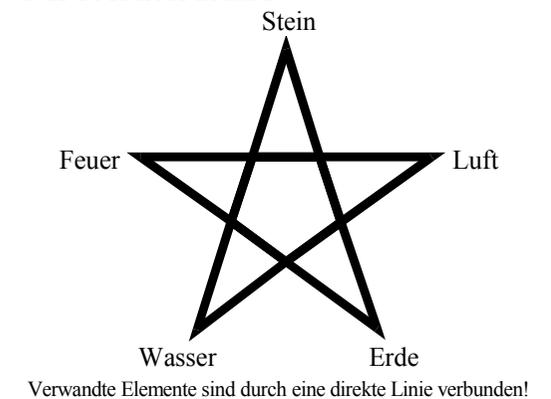
L30: Hier kann ein Lebewesen, oder auch einfach nur organische Materie, in ein nicht-organisches Material verwandelt werden (z.B. versteinern). Wird ein Lebewesen danach mit L25 wieder zurück gewandelt, ist es tot. Es kann mit dem *Körper-Manipulation-2* Zauber Level 70 wiederbelebt werden, dabei zählt die Zeit im nicht-organischen Zustand nicht bei der Todesdauer mit. Würde das nicht-organische Material zwischendurch beschädigt (auch durch Verwitterung) so ergibt das entsprechende Wunden am organischen Körper.

L35: Das Objekt verschwindet völlig und irreversibel, es kann nur ein neues gleiches Objekt geschaffen werden. Bei Anwendung auf Organisches bewirkt dieser Zauber den sofortigen Tod, es wird ein AEW(Resistenz) durchgeführt.

L40: Aus dem Nichts wird ein Objekt nach den Vorstellungen der/s Zaubern den geschaffen. Bei der Erschaffung von Organischem ist dieses unbelebt (s. L25).

L41 - 75: Dieses sind die Beschleunigungs-Zauber für die Umwandlung. Wird ein Spruch dieser Stufen gleichzeitig mit einem oder mehreren *Umwandeln* Zaubern auf Objekte angewandt (gleiche Level bei den Hilfsfertigkeiten), so werden die anderen Zauber um den Betrag (Level - 25) Sekunden beschleunigt. Allerdings kann der Zauber nie schneller als 5 Sekunden werden. Aus diesem Bereich kann immer nur ein Zauber wirksam sein.

Das Materieschema



Verwandte Elemente sind durch eine direkte Linie verbunden!

Tjoste - Magietabellen (v2.0): Illusionsmagie

$$EW(\text{Zaubern}) = EW(\text{Spuchlevel}) + WM(\text{Reichweite}) + WM(\text{Objektanzahl}) \leq EW(\text{Objektpotential})$$

Level	Reichweite	EW-Mod.	Objektanz. psychisch	EW-Mod.	Nachwirkung Phase 1 / Phase 2	EW-Mod.
0	Kontakt		selbst		- / -	
1	2m	--	--		0,2 s / 2 s	
5	10m	--	--		5 s / 50 s	
10	20m		1 Wesen		20 s / 3'20"	
15	30m	--	--		45 s / 7'30"	
20	40m		2 Wesen		1'20" / 13'20"	
25	50m	--	--		2'05" / 20'50"	
30	60m		3 Wesen		3'00" / 30'00"	
35	70m	--	--		4'05" / 40'50"	
40	80m		4 Wesen		5'20" / 53'20"	
45	90m	--	--		6'45" / 67'30"	
50	100m		5 Wesen		8'20" / 1h 23'20"	
55	110m	--	--		10'05" / 1h 40'50"	
60	120m		6 Wesen		12'00" / 2h 0'00"	
65	130m	--	--		14'05" / 2h 20'50"	
70	140m		7 Wesen		16'20" / 2h 3'20"	
75	150m	--	--		18'45" / 3h 7'30"	
darüber	Level x 2 m		Level/10 Wesen		Level ² /5 s / 2 x Level ² s	

Objektpotentiale	Basis	EW	Sinn-Aufnahmen
Sehen	Einfache Sinne		Dieser Zauber dient der/m Magier/in nur dazu, die jeweilige Sinneswahrnehmung aufzunehmen. Dabei nimmt sie / er diesen jeweils genauso wahr wie das verzauberte Wesen selbst, kann aber nebenbei auch ihre / seine eigenen Sinne wahrnehmen und von den anderen unterscheiden. Bei unwillkürlicher Beeinflussung steht dem Opfer ein psychischer Resistenzwurf zu.
Hören			
Temperatur			
Schmecken			
Riechen			
Tasten	Kompl. Sinne		
Gefühle			
Willen/Gedanken			

Unterliegt das Objekt-Wesen einem Sinn-Manipulations-Zauber, so nimmt dieser Zauber die manipulierten Sinneswahrnehmungen auf. Sollen auch die eigentlichen Sinneswahrnehmungen aufgenommen werden, muss der Zauber doppelt auf das Wesen einwirken, indem dieses zweimal als Objekt einbezogen wird.

Level	Zd*	Sinn-Aufnahmen	Basis-EW
0	--	Aktivität spüren	
5	--	Sinn-Aufnahme Spotlight	
10	--	Aufnehmen 50%	
15	--	Aufnehmen 100%	
20	--	Aufnehmen 150%	
25	--	Aufnehmen 200%	
30	15s +	Anzapfen merken ab 200%	
35	15s +	Anzapfen merken ab 100%	
40	15s +	Anzapfen merken ab L0	
45	--	Anwesenheit spüren	
50	--	Überwachungsfeld Anwesenheit	
55	--	Aufnahme tarnen	
60	--	Aufnahme abblocken	
65	60s +	Erinnerung aufnehmen 50 %	
70	60s +	Erinnerung aufnehmen 100 %	
75	60s +	Erinnerung schützen	

*- **Besonderes:** Bei Anwendung dieser Zauber auf Gefühle oder Willen/Gedanken ist die Zauberdauer aufgrund der Komplexität dieser Sinne verdoppelt bzw. vervierfacht!

Erläuterungen:
L0: Hiermit kann die / der Magier/in spüren wie aktiv der jeweilige Sinn bei den Opfern ist. Sie / er nimmt dabei wahr, ob der Sinn abgeschaltet ist (Schlaf), unkonzentriert, normal oder konzentriert genutzt wird. Dieser Zauber, ebenso wie die folgenden Zauber, kann auch auf mehrere Wesen angewandt werden (bei entsprechender Objektanzahl), in diesem Fall kann

die / der Magier/in zwischen diesen Wesen „hin und herschalten“ ohne erneute AEW(Zaubern) zu machen. Es kann aber immer nur ein Wesen zur Zeit wirklich beobachtet werden. Angewandt mit dem Sinnes Gefühl oder Willen / Gedanken kann dieser Level zur Erkennung der ungefähren Art des Wesens benutzt werden, bzw. seine Intelligenzstufe erkannt werden.

- L5: Hiermit kann ein kurzer Spotlight-artiger Sinnesindruck von dem Opfer erhalten werden.
L10 bis L25 - Sinn-Aufnahme: Hiermit nimmt die / der Magier/in jeweils einen Sinn auf. Dabei nimmt sie ihn mit der in Prozent angegebenen Stärke der Sinneskraft des Opfers auf. Also bei 50% nur mit 1/2 der Leistungsstärke, bei 100% normal und bei 200% mit doppelter Leistungsstärke. Hier können auch beliebige Zwischenstufen angewandt werden, je Level +1 steigt die Aufnahmeschärfe um 10 %.

- L30 – L40 - Detektor-Zauber: Hiermit kann ein/e Magier/in jeweils feststellen, ob ein Sinn eines oder mehrerer Wesen von anderen Magier/innen „angezapft“ wurde. Dabei wird jeweils jede Manipulation bemerkt, die stärker als die angegebene Grenze ist. Diese Zauber haben jeweils ein Startdauer von 15s, können dann aber zur weiteren Überwachung aufrecht erhalten werden, so dass auch Veränderungen bemerkt werden. Im Gegensatz zu den Magie-Detektor-Zaubern der Magie-Manipulations-Liste wird hier nicht die Magie bemerkt, sondern die Manipulation an den Opfern, weshalb auch nicht festgestellt werden kann, wer die „Anzapfungen“ vornimmt. Hier können auch die Zwischenstufen angewandt werden, die bemerkbare Stufe ändert sich jeweils proportional. (L30 – L35: Level-2 je Level, L35 – L40: Level-5 je Level).

- L45: Hiermit kann die / der Zauberner im Bereich der Reichweite die Anwesenheit lebender Wesen spüren. Sie / er weiß den Ort (Richtung exakt, Entfernung 10% genau) und kann dann z.B. Magie gezielt auf dieses Wesen anwenden. Dieser Zauber wirkt durch praktisch jede Art von Wand hindurch. Dabei kann die Anwesenheit mehrerer Wesen bis maximal Objektanzahl innerhalb der Reichweite bemerkt werden. Hier muss kein spezieller Sinn angegeben werden und der EW(Zaubern) ist nicht durch Objektpotentiale eingeschränkt!
Dieser Zauber kann auf drei Arten in seinem Erfassungsbereich eingeschränkt werden:

- 1.) Lebewesen, deren Ort der zaubernden Person bekannt ist (magisch oder visuell), können ausdrücklich von der Wirkung des Zaubers ausgenommen werden.
- 2.) Die zaubernde Person kann innerhalb ihrer Reichweite den erfassten Raumbereich weiter einschränken. Dieses geschieht indem ein geometrischer Raum und dessen Position relativ zur zaubernden Person genannt wird (Genauigkeit = 10% der Entfernung).
- 3.) Die zaubernde Person kann eine Unter- und Obergrenze der magischen Präsenz der zu erfassenden Objekte festlegen. Diese Festlegung ist allerdings nicht zuverlässig, was von der Spielleitung durch einen verdeckten W4 Wurf simuliert wird, der die Grenze wie folgt modifiziert: 1 = (Grenze - 2), 2 = (Grenze - 1), 3 = (Grenze ± 0), 4 = (Grenze + 1). Welche der in Reichweite befindlichen Lebewesen bemerkt werden, hängt von deren Präsenz (s. Regelwerk) ab, dabei steht ihnen ein AEW(Präsenz) als Abwehr gegen diese Entdeckung zu, bei dem ein einfacher Erfolg zur Abwehr ausreicht. Zunächst werden immer die Wesen der höchsten Präsenzkategorie bemerkt, bleiben noch Objekte übrig, die der nächst niedrigeren etc. Bei mehreren Wesen der gleichen Präsenzkategorie entscheidet ein Zufallswurf, welche(s) bemerkt wird.

- L50: Dieser Level wirkt wie der Level 45, schafft aber ein Überwachungsfeld in dem beliebig viele entsprechende Wesen erkannt werden können (vgl. Regelwerk - Überwachungsfelder).
L55: Hiermit kann die / der Magier/in ihre Sinn-Aufnahme-Zauber gegen die Entdeckung durch die Zauber L30 bis L40 tarnen. Ob dies gelingt entscheidet sich durch ein Zauberduell gegen den Detektor-Zauber. Dabei wird der Zauber gleichzeitig mit den Sinn-Aufnahmen gemacht und auf dieselben Opfer angewandt. Diese Tarnung wirkt nicht gegen die Magie-Detektor Zauber der Magie-Manipulations-Liste.

- L60: Hiermit kann die / der Magier/in sich und andere gegen die Sinn-Aufnahme-Zauber schützen. Über den Erfolg des Schutzes entscheidet ein Zauberduell. Dabei bemerkt die / der Gegner/in den Schutzzauber nicht. Lediglich durch die Anwendung der Detektor Sprüche, ist dieser zusätzliche Schutz feststellbar.

- L65 bis L70: Hiermit kann die Sinn-Aufnahme auf die jüngeren Erinnerungen des Opfers ausgeweitet werden. Dabei können jeweils Erinnerungen der letzten ((AEW(Zaubern) - AEW(psychische Resistenz)) Stunden erfasst werden. Wenn der gesuchte Zeitpunkt nicht exakt bekannt ist, erfordert dieses ggf.

längeres Stöbern in den Erinnerungen des Opfers was entsprechend Zeit erfordert (Fortdauer). Dabei erfolgt die Aufnahme der Erinnerungen im gleichen Tempo, wie das Erleben derselben erfolgte. Die Suche nach einem bestimmten Zeitpunkt kann nur durch hin und her springen innerhalb der möglichen Aufnahmezeit erfolgen wodurch der Magier ggf. Anhaltspunkte für den gesuchten Zeitpunkt erhält.

- Hier können auch beliebige Zwischenstufen angewandt werden, je Level +1 steigt die Aufnahmeschärfe um 10 %.
L75: Mit diesem Zauber können Erinnerungen gegen die spätere Aufnahme durch die Level 65 – 70 geschützt werden. Dabei können jeweils Erinnerungen der letzten ((AEW(Zaubern) - AEW(psychische Resistenz)) Stunden geschützt werden. Wenn der gesuchte Zeitraum nicht exakt bekannt ist, erfordert dieses ggf. längeres Stöbern in den Erinnerungen des Opfers mit einem ggf. gleichzeitig ausgeführten Zauber L60-70 was entsprechend Zeit erfordert (Fortdauer). Die Schutzwirkung des Zaubers ist permanent und wirkt als Duell gegen spätere Erinnerungs-Aufnahmezauber.

Sinn-Manipulieren

Mit diesem Spruch kann die / der Magier/in die jeweilige Sinneswahrnehmung eines Wesens manipulieren und damit z.B. Illusionen hervorbringen. Die Grenzen dieser Manipulationen liegen bei den natürlichen Grenzen des Wesens, es kann also nur etwas vorgegaukelt werden, was das Wesen auch tatsächlich wahrnehmen könnte. Der Zauber kann dabei gleichzeitig auf mehrere Sinne einwirken, wenn diese Wirkungen zusammengehören (analog zu Telekinese auf mehrere Objekte).

Bei diesen Zaubern ist zu bedenken, dass ggf. auch nach der Startdauer die volle Konzentration der zaubernden Person erforderlich ist, wenn nicht nur eine statische Wirkung erzielt werden soll (Anpassung einer Illusion an Bewegungen des Opfers etc.).

Solange der Zauber anhält (incl. Nachwirkung) umfasst der Zauber auch alle Nebenwirkungen der Illusion, sofern diese von den manipulierten Sinnen abhängen, ohne dass die / der Magier/in sich darauf extra konzentrieren müsste: z.B. Verwendungen durch ein vorgegaukeltes Schwert, bei Tastsinn, Verbrennungen bei Temperatur etc. Dieser Effekt verschwindet, sobald das Opfer durch einen nicht manipulierten Sinn bemerkt, dass die Folgen nicht real sind.

Diese Nebenwirkungen sind aber nur psychischer Natur, das Opfer erleidet sie nur aufgrund seiner eigenen Einbildung und solange der Zauber anhält. Vermeint das Opfer zu sterben so hat es für die Dauer seines scheinbaren Todes Visionen entsprechend seiner Vorstellung vom Jenseits. Nach Ende des Zaubers sind alle Nebenwirkungen wie Verletzungen ohne Nachwirkung verschwunden. Bei unwillkürlicher Beeinflussung steht dem Opfer ein psychischer Resistenzwurf zu.

Level	Zd*	Sinn-Manipulieren	Basis-EW
0	--	Leistungs-minderung x2	
5	--	Leistungs-steigerung x2	
10	--	Sinn Verdunklung	
15	--	Projektion	
20	--	Selektive Projektion	
25	--	Illusion von Unveränderlichem	
30	--	Leistungs-minderung x3	
35	--	Leistungs-steigerung x3	
40	--	Illusion von Veränderlichem	
45	--	Manipulation tarnen	
50	15s +	Manipulation abblocken	
55	15s +	Manipulation erkennen	
60	60s +	Erinnerung löschen	
65	--	Stop	
70	60s +	Erinnerung manipulieren	
75	60s +	Erinnerung rekonstruieren	

*- **Besonderes:** Bei Anwendung dieser Zauber auf Gefühle oder Willen/Gedanken ist die Zauberdauer aufgrund der Komplexität dieser Sinne verdoppelt bzw. vervierfacht!

Erläuterungen:
L0, L5, L30, L35 - Leistungsfähigkeit manipulieren: Jeweils ein Sinn kann in einem Aspekt in seiner Leistungsfähigkeit um den angegebenen Faktor verändert werden. Diese Manipulation kann vom Opfer (wenn sie erfolgreich war) nur durch seine Intuition bemerkt werden, da es plötzlich besser / schlechter wahrnimmt. Solche einzelne Aspekte sind:
Sehen: Fernsicht, Nachtsicht (Lichtempfindlichkeit), Nahsicht (Mikroskopeffekt);

Hören: Hörschwelle (Empfindlichkeit), Auseinanderhalten von vermischten Geräuschen;
Temperatur: Empfindlichkeit, Genauigkeit;
Schmecken: analog wie Hören;
Riechen: analog wie Hören;
Tasten: Schmerzempfindlich, Genauigkeit;
Gefühle: Verstärkung / Abschwächung der Empfindungen;
Willen / Ged.: Sturheit bzw. Gegenteil.

Der Einfluss von eingeschränkten Sinnen auf Kampf und körperliche Handlungen ist dabei grob:

Sinn eingeschränkt auf	50%	33%	0%	allg.
Sehen offensiv	WM-20	WM-26	WM-40	WM-(40-Sinn%/2,5)
Sehen Abwehr	WM-(Abw/10)*2	WM-(0,66 x (Abw-10))	Abwehr = 10	WM-(1-Sinn%) x (Abw-10)
Hören	WM-2	WM-3	WM-5	WM-(5-Sinn%/20)
Tasten	WM-2	WM-3	WM-5	WM-(5-Sinn%/20)

Werden Handlungen ohne hohen Zeitdruck ausgeführt, können die Abzüge zu ca. 50 % durch Verlangsamung ausgeglichen werden.

- L10: Hiermit wird ein oder mehrere Sinne verdunkelt, d.h. ganz oder teilweise blockiert. Wie weit die Verdunklung wirkt entscheidet das Duell, der Sinn wird um ((AEW(Zaubern) - AEW(psychische Resistenz)) × 2) + 25 % abgeschaltet. Das bedeutet z.B., dass dem Opfer schwarz vor Augen wird bzw. alles plötzlich dunkler ist, es plötzlich taub ist etc. Diese Blockade wirkt auf eher plumpe Weise und wird von dem Opfer immer als solche bemerkt.

- L15, L20: Hiermit kann die / der Magier/in ihre eigenen Sinnesindrücke auf die Opfer projizieren. Bei L15 wird dabei der Sinn des Opfers völlig überlagert, bei L20 kann ein Teil der Sinnesindrücke der/s Magier/in genommen werden, der sich in die normalen Sinnesindrücke des Opfers einfügt. Wie weit die Überlagerung wirkt, entscheidet das Duell, der Sinn wird um ((AEW(Zaubern) - AEW(psychische Resistenz)) × 2) + 25 % überlagert. Bei selektiver Projektion genügt dabei z.B. eine Überlagerung von 50 % um 50 % des Blickfeldes um 100 % zu überlagern.

- L25, L40: Hiermit kann ein/e Magier/in fiktive Illusionen bei den Opfern erzeugen, die einen Teil der Sinneswahrnehmung überlagern. Bei L25 sind diese unveränderlich, z.B. eine unbewegte Gestalt an einem ganz bestimmten Punkt der Umgebung, bei L45 können sich diese ändern, so dass auch lebendige Wesen vorgegaukelt werden können. Wie überzeugend diese Illusionen sind wird in den Regeln für das Magiesystem geregelt. Wie weit die Überlagerung wirkt, entscheidet das Duell, der Sinn wird um ((AEW(Zaubern) - AEW(psychische Resistenz)) × 2) + 25 % überlagert. Bei teilweiser Illusion genügt dabei z.B. eine Überlagerung von 50 % um 50 % des Blickfeldes um 100 % zu überlagern.

- L45: Dieser Zauber tarnt die Sinn-Manipulationen und den Schutzzauber (L75) gegen die Detektor-Zauber (Zauberduell). Er wirkt nicht gegen die Magie-Detektor-Zauber der Magie-Manipulations-Liste.

- L50: Dieser Zauber schützt gegen Sinn-Manipulationen (Zauberduell), er kann von der/in Gegner/in nur durch den Detektor-Zauber bemerkt werden

- L55: Hiermit kann, analog zu den Detektor-Zaubern bei der Sinn-Aufnahme, das Wirken eines Sinn-Manipulations-Zaubers bemerkt werden.

- L60, L70, L75: Hiermit kann die Erinnerung einer Person gelöscht, manipuliert oder von solchen Manipulationen befreit werden. Dabei bezieht sich der jeweilige Sinn auf entsprechende Erinnerungen, Wissen, gelesene Texte u.ä. fällt unter den Sinn Gedanken.

Beim Löschen entstehen mehr oder weniger deutlich bemerkbare Gedächtnislücken, Manipulation kann Erinnerungen komplett umschreiben. Alle diese Vorgänge sind reversibel (durch L75) dazu muss aber ggf. die manipulierten Bereich als solche erkannt werden (z.B. L55).

Wie weit die Erinnerungsveränderung wirken kann, entscheidet das Duell, die Erinnerung (des jeweiligen Sinns!) kann innerhalb der letzten ((AEW(Zaubern) - AEW(psychische Resistenz)) Stunden verändert werden. Sollen nur Teile der Erinnerung verändert werden, so verlängert sich der Zeitraum um die nicht manipulierten Erinnerungsbereiche, maximal aber auf das doppelte. Wenn der gesuchte Zeitraum nicht exakt bekannt ist, erfordert dieses ggf. längeres Stöbern in den Erinnerungen des Opfers mit einem ggf. gleichzeitig ausgeführten Zauber Sinn-Aufnahme L60-70 was entsprechend Zeit erfordert (Fortdauer).

- L65: Hiermit wird der Sinn eines Opfers gegen die Aufnahme neuer Sinnesindrücke blockiert, ohne dass dieses bemerkt werden kann. Dabei behält das Opfer den Eindruck bei Zaubersbeginn bei, z.B. ein menschenleeres stilles Feld, und bemerkt keine neu auftauchenden Personen etc. Bewegt sich das Opfer ändert sich der Sinnesdruck analog zu seinen Bewegungen, ignoriert aber alle Dinge die neu sind, so dass z.B. alles, was vorher hinter einer Ecke verborgen war, nicht bemerkt wird.

Tjoste - Magietabellen (v2.0): Heilungsmagie

$$EW(\text{Zaubern}) = EW(\text{Spuchlevel}) + WM(\text{Reichweite}) + WM(\text{Objektanzahl psy.}) \leq EW(\text{Objektpotential})$$

Level	Reichweite	EW-Mod.	Objektanz. psychisch	EW-Mod.	Objektgewicht materiell	Nachwirkung Phase 1 / Phase 2	EW-Mod.
0	Kontakt		selbst		0 Obj. / 0 kg	- / -	
1	2m		--		1 Obj. / 0,25 kg	0,2 s / 2 s	
5	10m		--		1 Obj. / 6 kg	5 s / 50 s	
10	20m		1 Wesen		2 Obj. / 25 kg	20 s / 3'20"	
15	30m		--		3 Obj. / 56 kg	45 s / 7'30"	
20	40m		2 Wesen		4 Obj. / 100 kg	1'20" / 13'20"	
25	50m		--		5 Obj. / 156 kg	2'05" / 20'50"	
30	60m		3 Wesen		6 Obj. / 225 kg	3'00" / 30'00"	
35	70m		--		7 Obj. / 306 kg	4'05" / 40'50"	
40	80m		4 Wesen		8 Obj. / 400 kg	5'20" / 53'20"	
45	90m		--		9 Obj. / 506 kg	6'45" / 67'30"	
50	100m		5 Wesen		10 Obj. / 625 kg	8'20" / 1h 23'20"	
55	110m		--		11 Obj. / 756 kg	10'05" / 1h 40'50"	
60	120m		6 Wesen		12 Obj. / 900 kg	12'00" / 2h 0'00"	
65	130m		--		13 Obj. / 1056 kg	14'05" / 2h 20'50"	
70	140m		7 Wesen		14 Obj. / 1225 kg	16'20" / 2h 3'20"	
75	150m		--		15 Obj. / 1406 kg	18'45" / 3h 7'30"	
da-rüber	Level x 2 m		Level/10 Wesen		Level/5 Obj. / Level/4 kg	Level ² /5 s / 2 x Level ² s	

Körper-Manipulation 1 (Eigenschaften)

Dieser Zauber bewirkt eine Verschlechterung oder Verbesserung von Baseiseigenschaften eines Opfers. Dieses geschieht durch magischen Einfluss auf Nerven und Muskeln. Die Wirkung bezieht sich immer auf die relativen Werte der Baseiseigenschaften und sind entsprechend auf die absoluten Werte umzurechnen, einzige Ausnahme sind die Level ab 31, die immer auf die absoluten Eigenschaftswerte anzurechnen sind.

Dabei sind alle indirekten Auswirkungen dieses Zaubers zu berücksichtigen, wie z.B. die Veränderung des Kampfstärken wodurch eventuell auch die Benutzung der Waffen nicht mehr möglich ist. Den Opfern steht bei unfreiwilliger Beeinflussung ein AEW(phs. Resistenz) zu.

Bei diesen Zaubern, die auf Lebewesen einwirken, muss die Anzahl der betroffenen Wesen dem Level von Objektanzahl-psychisch entsprechen, das Körpergewicht der betroffenen Wesen ist nicht relevant.

Kooperation des „Opfers“: Wird ein Spruch dieser Liste mit bewusstem Einverständnis des Opfers eingesetzt, so wird auf einen AEW(Resistenz) verzichtet und als AEW der Wert 80 genommen. Dieses setzt voraus, dass das Opfer von der Anwendung dieser Magie weiß: **AEW(Res) = 80 bei Einverständnis**

Level	Zd	Wirkungsweise	Basis-EW
0	-	Fixierung	
5	-	Konstitution manipulieren	
10	-	Kraft manipulieren	
15	-	Schnelligkeit manipulieren	
20	-	Geschicklichkeit manipulieren	
25	-	Intuition manipulieren	
30	-	Logiktalent manipulieren	
ab 31	20 s +	absolute Verstärkung	

Erläuterungen:

L0: Bei diesem Zauber geschieht absolut nichts - die Person bleibt völlig unverändert (Allerdings nicht zu verwechseln mit dem Bewegungs-Fixieren/Versteifen). Das kann zur Bekämpfung aller anderen Zauber aus dieser Liste benutzt werden (Magieduell).

L5: Hiermit kann die/der Magier/in die Baseiseigenschaft Konstitution des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Kons}(\text{rel.}) = 2 \times (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.}))$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung (z.B. Bewegungsweiten) sind zu beachten. Insbesondere verändert sich die KP-Basis mit der Konsti-

Objektpotentiale	Basis	EW
Stein/Metall	Einfache Mat.	
Luft/Gas		
Wasser/Flüssigkeit		
Feuer/Blitz	Kompl. Materie	
Erde/Pflanzen		
Organisches		
Magie	Einfache Sinne	
Sehen		
Hören		
Temperatur	Kompl. Sinne	
Schmecken		
Riechen		
Tasten		
Gefühle		
Willen/Gedanken		

tution, diese KP erhält bzw. verliert das Opfer sofort (bei Menschen mit \pm KP = \pm Kons(rel) / 10). Nach dem Ende des Zaubers sind die zusätzlichen / verlorenen KP wieder weg.

L10: Hiermit kann die/der Magier/in die Baseiseigenschaft Kraft des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Kr}(\text{rel.}) = 2 \times (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.}))$$

AEW(Res.).

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung (z.B. Waffenschaden) sind zu beachten, zu den veränderten Waffenschäden siehe Tabelle im Anhang.

L15: Hiermit kann die/der Magier/in die Baseiseigenschaft Schnelligkeit des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Schn}(\text{rel.}) = 2 \times (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.}))$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung sind zu beachten, insbesondere verschiebt sich auch der Zeitbonus (bei Menschen mit \pm Zb = \pm Schn(rel) / 10). Dadurch kann es z.B. zu der Möglichkeit mehrerer Angriffshandlungen je Runde kommen (s. Tabelle im Anhang).

L20: Hiermit kann die/der Magier/in die Baseiseigenschaft Geschicklichkeit des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Ges}(\text{rel.}) = 2 \times (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.}))$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung sind zu beachten. Außerdem ergibt die höhere / niedrigere momentane Geschicklichkeit ein WM auf alle Körperlichen AEW (Angriff, Abwehr, Bewegung etc.). Dabei gilt:

$$\text{WM}(\text{körperlich}) = (\text{Ges}(\text{aktuell}) - \text{Ges}(\text{normal})) / 4$$

(bei Menschen heißt dieses WM+1 je Ges(rel.)+10).

L25: Hiermit kann die/der Magier/in die Baseiseigenschaft Intuition des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Int} = \text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.})$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung sind zu beachten. Außerdem ergibt die höhere / niedrigere momentane Intuition WM auf alle **Kampfhandlungen** und auf **Wahrnehmung**, dabei gilt:

$$\text{WM} = (\text{Int}(\text{aktuell}) - \text{Int}(\text{normal})) / 10$$

Damit gilt für alle intelligenten Wesen $\text{WM} = (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.})) / 5$.

L30: Hiermit kann die/der Magier/in die Baseiseigenschaft Logiktalent des Opfers senken oder erhöhen:

$$\pm \text{Log} = \text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.})$$

Alle Auswirkungen der Eigenschaftsänderung sind zu beachten (z.B. Erinerungswürfe). Außerdem ergibt das höhere / niedrigere momentane Logiktalent WM auf alle **Wissensfertigkeiten**, dabei gilt:

$$\text{WM}(\text{Wis.-F.}) = (\text{Log}(\text{aktuell}) - \text{Log}(\text{normal})) / 5$$

Damit gilt für alle intelligenten Wesen $\text{WM} = (\text{AEW}(\text{Zaub.}) - \text{AEW}(\text{Res.})) / 5$.

ab L31 - **Verstärkungsstufen:**

Hiermit wird die Wirkung eines Zaubers aus dieser Liste jeweils um den Betrag

$$\text{Eig}(\text{abs.}) \pm (2 \times (\text{Stufe} - 20))$$

positiv bzw. negativ verstärkt. (Diese Verstärkung wirkt in absoluten Werten!) Von den Zaubern dieser Stufe kann jeweils nur einer gleichzeitig wirksam sein, sind mehrere wirksam, gilt nur der stärkste. Dieser Spruch muss auf die gleichen Objekte wie der zu verstärkende Spruch wirken.

Körper-Manipulation 2 (Heilung/Schädigung)

Die Heilung / Schädigung Zauber wirken überwiegend durch Anregung von Regenerations- bzw. Zerstörungskraften des Körpers, die durch Zufluss von magischer Energie in ihrer Wirksamkeit gesteigert werden. Bei ihnen muss die / der Magier/in deshalb meist keine näheren Angaben zu der beabsichtigten Wirkung machen außer dem Level. Bei der Diagnoseanwendung werden ebenfalls die Körperreaktionen auf eingedrungene Fremdkörper bzw. -stoffe sowie Wunden und Krankheitserreger genutzt. Bei unfreiwilliger Beeinflussung und auf jeden Fall bei allen Anwendungen, die einen Wert absenken, wird ein AEW(phs. Resistenz) für das Opfer gemacht.

Bei diesen Zaubern, die auf Lebewesen einwirken, muss die Anzahl der betroffenen Wesen dem Level von Objektanzahl-psychisch entsprechen, das Körpergewicht der betroffenen Wesen ist nicht relevant.

Diese Zauber können im Prinzip auch auf Pflanzen und daraus hergestellte Objekte wirken, hier ist die Hilfsfertigkeit *Objektanzahl-psychisch* sinngemäß anzuwenden. Eine Anwendung dieser Magie auf tote Materie (Eisen, Erde, Gas, ...) ist nicht möglich.

Level	Zd	Wirkungsweise	Basis-EW
0	20 s	Kraft tanken	
5	20 s	Kraft entziehen	
10	30 s	allgemeine Diagnose	
15	20 s +	Schmerzen	
20	15 s +	Schmerzen unterdrücken	
25	10s	Heilungsschlaf	
30	40 s	Verwunden	
35	40 s (+)	Heilung anregen	
40	10s	Wachzauber	
45	1 Min.	Knochen richten	
50	10 s +	Röntgenblick	
55	1 Min.	Entfernen von Fremdkörpern	
60	5 Min.	Entfernen von Fremdstoffen	
65	5 Min.	Koma	
70	15 Min.	Wiederbelebung	
75	15 Min.	Tod	

Erläuterungen:

L0: Die / der Betroffene erhält ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 2) KP, bei bewusstem Einverständnis aber mindestens ((AEW(Zaubern) - 98) / 2) KP. Das bewusste Einverständnis setzt voraus, dass die betroffene Person von dem gerade durchgeführten Zauber weiß. Es werden nur KP-Verluste ausgeglichen, die magisch erneuerbar sind.

L5: Diese Stufe entzieht der/m Betroffenen Kraft, und zwar ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 2) KP.

L10: Die / der Magier/in kann hiermit feststellen, wie der Zustand des Wesens ist, insbesondere ob Verwundungen oder Krankheiten vorliegen, ob Fremdkörper oder -stoffe (z.B. Waffensplitter, Gifte) eingedrungen sind. Dabei ist die Diagnose eher allgemeiner Natur, insbesondere bei Fremdkörpern und -stoffen. Hier muss dieser Zauber ggf. gleichzeitig zu den entsprechenden Heilungs-Zaubern (L55, L60) angewandt werden, um diese wirklich genau genug einsetzen zu können.

L15: Die / der Betroffene(n) erleidet Schmerzen wie bei Verwundungen von ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 3) LP, bei einem Erfolg aber mindestens wie bei halbierten LP. Dadurch erleidet das Opfer WM-2 je scheinbarem LP-Verlust unter LP-Halbe oder sogar mehr auf alle AEW.

L20: Diese Anwendung unterdrückt bei der/m Betroffenen alle Schmerzen. Entsprechend entfallen negative WM bei den Erfolgswürfen, die auf Verwundungen zurückgehen (solange die LP über 5 liegen). Dabei wirkt dieses sowohl bei echten Wunden als auch gegen die Zauberei L15 (Zauberduell).

L25: Mit diesem Zauber kann eine Person in Schlaf versetzt werden. Während der direkten Wirkungsdauer dieses Zaubers ist dieser Schlaf auch besonders heilsam, die Zeit zählt im Prinzip fünffach. Um eine Person tatsächlich in den Schlaf zu versetzen, muss ihre Resistenz um 25 Punkte unterbroffen werden, ansonsten tritt nur eine Schläfrigkeit ein mit Abzügen von WM(Zauber - Resistenz) auf Wahrnehmung.

Eine gerade aktiv handelnde Person kann gar nicht eingeschlafert werden, ist ein Person bereits schläfrig oder müde, so kann die Spielleitung eine positive Modifikation bei erfolgreichem Zauber von bis zu WM+25 auf die Wirksamkeit geben.

Während der Zauber wirkt, ist die betroffene Person nur sehr schwer aufzuwecken. Nach Ende des Zaubers schläft sie normal weiter, wie es den Umständen entspricht und kann dann normal aufwachen bzw. geweckt werden.

L30: Die / der Betroffene(n) erleidet eine Verwundung von ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 4) LP+KP. Die Wunden sind oberflächlich, d.h. zur Behandlung zugänglich, und nicht entzündet. Bei mehreren Opfern wird der Schaden auf diese aufgeteilt.

Diese Wunden sind magisch heilbar, und zwar auch öfters als einmal pro Tag. Als Abwehrzauber kann der Heilungsspruch eingesetzt werden.

L35: Der Körper der/s Betroffenen wird in seinen natürlichen Heilkräften stark angeregt. Er regeneriert ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 3) LP, bei bewusstem Einverständnis aber mindestens ((AEW(Zaubern) - 97) / 3) LP. Dabei verbraucht der Körper allerdings je regenerierten LP einen KP, der nicht magisch erneuert werden kann! Fehlen diese KP, reduziert sich die Heilwirkung entsprechend. Das bewusste Einverständnis setzt voraus, dass die betroffene Person von dem gerade durchgeführten Zauber weiß.

Allerdings werden durch diesen Zauber keine Entzündungen, Bakterien, Viren, Gifte, Fremdstoffe und -körper beseitigt, dazu sind die zusätzlichen Zauber L55 bzw. L60 nötig. Ist eine Wunde nicht älter als 20 Minuten, werden auch alle oberflächlichen Verschmutzungen bereinigt, bei älteren Wunden bleibt dieser Effekt aber aus.

Dieser Spruch kann zur Abwehr gegen den L25-Zauber eingesetzt werden (Duell), dabei wird er über die 40 Sekunden hinaus aufrecht erhalten. Wird dabei ausdrücklich eine darüber hinausgehende Heilungswirkung ausgeschlossen, verbraucht der Körper keine KP (auch bei erfolgreicher Abwehr des L25-Zaubers).

Bei der Anwendung zur Heilung von Krankheiten entscheidet ein zusätzlicher AEW(Konstitution) mit WM+(2 x LP-Regeneration), ob die Krankheitsreger abgetötet wurde, bzw. Immunität erzielt wurde.

Dieser Spruch kann auch zur Konservierung von Leichen eingesetzt werden. Dabei kann das Verwesens (im Regelfall -1 LP / Stunde) um die erfolgreiche LP-Heilung aufgehoben, nicht aber rückgängig gemacht werden.

L40: Dieser Zauber unterdrückt bei den betroffenen Personen die Auswirkungen von Müdigkeit und Erschöpfung, d.h. sie erleiden keine Abzüge durch KP-Verluste, Schlafmangel oder längere Konzentrationsdauer z.B. bei Wahrnehmung.

L45: Mit diesem Level können gebrochene und gesplittete Knochen wieder richtig ausgerichtet werden. Dazu muss die / der PatientIn völlig ruhig liegen. Anschließend können mit L30 die Brüche geheilt werden, die zwischendurch aber nicht bewegt werden dürfen.

L50: Dieser Level ermöglicht dem Zaubernen einen röntgenartigen Blick in einen Körper oder Pflanze. Dabei kann sie / er die Durchdringungstiefe und Wahrnehmungswiese bewusst regulieren (auch durch den Körper hindurch). Hiermit können im Gegensatz zu den anderen Diagnose-Leveln nicht nur Verwundungen und eingedrungene Fremdkörper und -stoffe pauschal festgestellt werden, sondern auch natürliche Fehlbildungen festgestellt werden, oder zum Beispiel der Magen / Darminhalt untersucht werden. Die Wahrnehmungsfähigkeit für kleine Objekte ist dabei an die Leistungsfähigkeit der Augen gebunden. Der Zauber muss auf den zu untersuchenden Körper gerichtet werden, gleichzeitig kann er aber auch auf weitere Personen wirken (auf *Objektanzahl-psychisch* zu addieren), die den Röntgenblick zusätzlich erhalten.

L55: Hiermit kann die / der Magier/in Fremdkörper entfernen. Dazu benötigt sie / er genaue Kenntnis über Art und Position der Objekte, die durch den gleichzeitig angewendeten L10-Diagnose-Zauber erhalten werden. Auf diese Weise können verschmutzte ältere Wunden gereinigt, Entzündungen und bakterielle Krankheitsreger beseitigt werden.

L60: Hiermit kann die / der Magier/in Fremdstoffe entfernen. Dazu benötigt sie / er genaue Kenntnis über Art und Position der Stoffe, die durch den gleichzeitig angewendeten L10-Diagnose-Zauber erhalten werden. Auf diese Weise können verschmutzte ältere Wunden gereinigt, Entzündungen und bakterielle Krankheitsreger beseitigt werden.

L65: Das Opfer dieses Zaubers fällt ins Koma. Die Dauer beträgt ((AEW(Zaubern) - AEW(Resistenz)) / 2) Minuten. Danach wacht das Opfer auf, die LP sind je Tag im Koma um 1 gesunken, höchstens aber auf 5, KP und MP sind bei 0.

L70: Mit diesem Zauber können Tote wieder zum Leben erweckt werden. Der Zauber erhält aber eine Modifikation von WM+(LP-Stand) (wobei der LP-Stand negativ ist, also WM < 0!), so dass nur bei „frischen“ Leichen eine reelle Chance besteht. Eine Leiche erleidet durch die Verwesung im Regelfall -1 LP je Stunde, wobei dieses durch ggf. wiederholte Anwendung des Zaubers L30 aufgehoben werden kann.

L75: Das Opfer ist sofort tot, bei 0 LP. Die Anwendung LP bringender Heilzauber ist nutzlos, nur L70 oder gleichartige Magie bzw. medizinische Wiederbelebung kann den Zauber rückgängig machen.

Tjoste - Magietabellen (v2.0): Zeitmanipulation

$$EW(\text{Zauber}) = EW(\text{Spuchlevel}) + WM(\text{Reichweite}) + WM(\text{Objektgewicht}) \leq EW(\text{Objektpotential})$$

Level	Reichweite	EW-Mod.	Objektanz. psychisch	EW-Mod.	Objektgewicht materiell	EW-Mod.	Nachwirkung Phase 1 / Phase 2	EW-Mod.
0	Kontakt		selbst		0 Obj. / 0 kg		- / -	
1	2m		--		1 Obj. / 0,25 kg		0,2 s / 2 s	
5	10m		--		1 Obj. / 6 kg		5 s / 50 s	
10	20m		1 Wesen		2 Obj. / 25 kg		20 s / 3'20"	
15	30m		--		3 Obj. / 56 kg		45 s / 7'30"	
20	40m		2 Wesen		4 Obj. / 100 kg		1'20" / 13'20"	
25	50m		--		5 Obj. / 156 kg		2'05" / 20'50"	
30	60m		3 Wesen		6 Obj. / 225 kg		3'00" / 30'00"	
35	70m		--		7 Obj. / 306 kg		4'05" / 40'50"	
40	80m		4 Wesen		8 Obj. / 400 kg		5'20" / 53'20"	
45	90m		--		9 Obj. / 506 kg		6'45" / 67'30"	
50	100m		5 Wesen		10 Obj. / 625 kg		8'20" / 1h 23'20"	
55	110m		--		11 Obj. / 756 kg		10'05" / 1h 40'50"	
60	120m		6 Wesen		12 Obj. / 900 kg		12'00" / 2h 0'00"	
65	130m		--		13 Obj. / 1056 kg		14'05" / 2h 20'50"	
70	140m		7 Wesen		14 Obj. / 1225 kg		16'20" / 2h 3'20"	
75	150m		--		15 Obj. / 1406 kg		18'45" / 3h 7'30"	
da-rüber	Level x 2 m		Level/10 Wesen		Level/5 Obj. / Level ² /4 kg		Level ² /5 s / 2 x Level ² s	

Objektpotentiale	Basis	EW
Stein/Metall	Einfache Mat.	
Luft/Gas		
Wasser/Flüssigkeit		
Feuer/Blitz	Kompl. Materie	
Erde/Pflanzen		
Organisches		
Magie		
Sehen	Einfache Sinne	
Hören		
Temperatur		
Schmecken		
Riechen	Kompl. Sinne	
Tasten		
Gefühle		
Willen/Gedanken		

Zeit-Manipulation

Die Zeitmanipulation wirkt meist auf Orte ein. Die Magie schafft innerhalb der Reichweite ein Zeitfeld, dessen Größe sich aus dem Objektgewicht-Magie bestimmt, und manipuliert die Zeit in diesem Zeitfeld.

Einige Level dieses Zaubers wirken gezielt auf Lebewesen ein (Objektanzahl psychisch), dabei steht ihnen ein AEW(psy. Res.) zu. Dieser wird bei bewusstem Einverständnis des Opfers weggelassen.

Level	Zd	Art	Basis-EW
0	--	Fixieren	
5	15 s +	Stop	
10	--	Zeiterkennung	
15	15 s +	Verlangsamten auf 1/2	
20	15 s +	Beschleunigen um 2	
25	5 Min. +	Hypnose 1 - Erinnerung	
30	5 Min. +	Hypnose 2 - Persönlichkeit	
35	15 s +	Verlangsamten auf 1/3	
40	15 s +	Beschleunigen um 3	
45	15 s +	Vergangenes sehen	
50	15 s +	mitbewegtes Zeitfeld	
55	5 Min. +	Zeitfalle 1 - Raum	
60	15 s	Zeitsprung	
65	15 s +	frei bewegliches Zeitfeld	
70	5 Min. +	Zeitfalle 2 - Person	
75	15 s +	Zeitumkehr	

Erläuterungen:

- L0: Innerhalb des Zeitfeldes kann die Zeit nicht manipuliert werden. Das kann zur Bekämpfung aller anderen Zauber aus dieser Liste benutzt werden (Magieduell). Das Zeitfeld ist dabei räumlich unbeweglich.
- L5: In dem Zeitfeld vergeht keine Zeit. Innerhalb dieses Raumes geschieht nichts und es kann nichts in ihn eindringen oder aus ihm heraus gelangen, nicht einmal Licht. Das Zeitfeld ist dabei eine spiegelnde Blase in die nicht hinein gesehen werden kann. Es ist räumlich unbeweglich.
- L10: Dieser Zauber kann dazu eingesetzt werden, die Zeit-Geschwindigkeit zu erkennen. Dabei kann dieses sowohl auf einzelne Lebewesen (Obj-Anz. psy.), Gegenstände (Obj.Gew. mat.), oder auf einen Zeitfeld-artigen Raum (Objekt-Gewicht Magie) angewandt werden. Dabei wird dann für alle Objekte des Zaubers bzw. innerhalb des Zeitfeldes genau erkannt, wie schnell die Zeit für sie im Verhältnis zur Zeit der zaubernden Person abläuft.
- L15, 35: Innerhalb eines Zeitfeldes wird die Zeit verlangsamt, d.h. sie vergeht nur 1/2 bzw. 1/3 mal so schnell wie außerhalb des Raumes. Ist draußen eine

Stunde vergangen, so vergeht in dem verzauberten Raum nur 1/2 bzw. 1/3 Stunde. Da die Zeit trotzdem vergeht, kann der Raum betreten oder verlassen werden. Das Zeitfeld ist dabei räumlich unbeweglich.

- L20, 40: Innerhalb eines Zeitfeldes vergeht die Zeit schneller, d.h. sie vergeht zweimal mal bzw. dreimal schneller als außerhalb des Raumes. In der Zeit, in der außerhalb des Raumes eine Stunde vergeht, vergehen in diesem Raum zwei bzw. drei Stunden Da die Zeit trotzdem vergeht, kann der Raum betreten oder verlassen werden. Das Zeitfeld ist dabei räumlich unbeweglich.

- L25: Dieser Zauber wird auf Wesen angewendet, denen ein AEW(psy. Res.) zusteht. Der Zauber versetzt das Wesen während Zauberdauer in seine eigene Vergangenheit zurück, aber nicht weiter als

(AEW(Zauber) - AEW (Res.)) / 5 Jahre

zurück (bei nichtmenschlicher Lebenserwartung ist dieser Zeitraum analog zu strecken). Durch ein Gespräch mit dem / den Opfer/n kann die zaubernde Person die Opfer zu bestimmten Ereignissen innerhalb der möglichen Zeitspanne hinlenken, das Opfer erinnert sich dabei exakt an damals erlebte Ereignisse. Die Opfer befinden sich während der Zauber in einem Trance artigen Zustand.

- L30: Dieser Zauber wird auf Wesen angewendet, denen ein AEW(psy. Res.) zusteht. Der Zauber versetzt das Wesen während Zauberdauer psychisch in seine eigene Vergangenheit zurück, aber nicht weiter als

(AEW(Zauber) - AEW (Res.)) / 3 Jahre

zurück (bei nichtmenschlicher Lebenserwartung ist dieser Zeitraum analog zu strecken). Den genauen Zeitpunkt kann die zaubernde Person innerhalb der möglichen Zeitspanne auf 1 Monat genau bestimmen. Das Opfer wird dabei faktische in sein damaliges Ich zurück verwandelt, es erinnert sich aber nicht genauer an damals erlebte Ereignisse als vorher. Seine Fertigkeiten entsprechen ihrem wahren Jetzt-Zustand und es „erinnert“ sich an seine Zukunft wie an eine gespiegelte Vergangenheit (je weiter weg, desto unklarer). Ob es herausfinden kann, was mit ihm geschehen ist hängt von seinem Wissen und Intelligenz ab. Auf jedem Fall entsprechen seine Gefühlswelt und seine Reflexe dem vergangenen Zustand, ob es dieses bewusst überwinden kann, sollte immer von entsprechenden AEW(Log), AEW(Int) oder AEW(Sb) abhängen.

- L45: Die Wesen, auf die dieser Zauber angewandt wird können die Vergangenheit eines Ortes sehen. Das Geschehen von damals spielt sich als Illusion ab, die Person sieht dabei das, was sich in ihrer Blickrichtung befindet, sie kann aber den Kopf und sich selbst im Rahmen ihrer Möglichkeiten bewegen. Dabei bewegen sich die Personen wie in einem „Schnellspulgang“ vorwärts und rückwärts durch die Zeit und können bestimmte Ereignisse auch in echtem Zeittempo mitverfolgen. Die Kontrolle über diesen Ablauf bleibt aber immer bei der zaubernden Person. Das maximale Zeittempo beträgt dabei ±((AEW(Zauber) - AEW(Res)) x 5) s je 1 s Echtzeit.

- L50: Mit diesem Zauber kann ein Zeitfeld aus seiner Bewegungslosigkeit gelöst werden, indem seine Bewegung an ein Objekt gekoppelt wird, mit dem es sich bewegt. Dieses Objekt muss dabei das Zeitfeld berühren bzw. in es eindringen, und sein Gewicht muss mindestens so groß sein, wie das des Zeitfeldes selbst (gemessen am Objektgewicht-Magie).

- L55: Dieser Level erzeugt ein Zeitfeld, innerhalb dessen sich eine Zeitfalle befindet: in dem Zeitfeld wiederholt sich ständig ein bestimmter Zeitintervall, wobei alles jedes mal völlig gleichartig abläuft bis auf Handlungen von Personen und deren unmittelbaren Wirkungen. Die Länge des Zeitraums entspricht der 24-fachen Länge einer gleichzeitig gezauberten Nachwirkung, mindestens aber 10 Minuten. Zusätzlich kann eine weitere Nachwirkung zur Aufrechterhaltung der Falle benutzt werden.

Alles innerhalb dieser Zeitfalle altert im Prinzip nicht (durch den Zeitsprung in der Zeit), verliert aber zu der Umgebung außerhalb der Zeitfeld trotzdem die entsprechende Zeit. Die Personen können diese ständigen Wiederholungen bemerken und erinnern sich an alles bisher vorgefallene. Alle nicht-tödlichen Folgen des Erlebten verschwinden (auch Lernfortschritte und Schlaferholung etc.) bei einer neuen Wiederholung. Im Prinzip wird jeder Gegenstand und jede Person dabei wieder an ihren alten Ort versetzt, wenn dieser sich innerhalb des Zeitfeldes befindet. Stirbt ein Wesen, so ist dieses genauso endgültig wie in der normalen Realität.

- L60: Das Objekt wird unmittelbar an einen anderen zukünftigen Zeitpunkt versetzt, der vom/von der Magier/in festgesetzt wird. Er befindet sich immer in der Zukunft und muss innerhalb der Nachwirkungszeit liegen, die zum Abschluss des Zaubers zusätzlich gezaubert werden muss Die Versetzung erfolgt durch Entmaterialisieren am ursprünglichen und Rematerialisieren am neuen Zeitpunkt am Ende der Zauberdauer, d.h. ein Fixieren des Objektes spielt keine Rolle, außer durch Magie an einem Zeitpunkt (Zeitmanipulationszauber, Zauberduell). Es können auch Dinge auf diese Weise in der Zeit bewegt werden.

Erfolgt die Rematerialisierung an einem Ort wo sich bereits ein Gegenstand gleicher Konsistenz befindet (fest, flüssig, gasförmig) so wird das Zeit-teleportierte Objekt räumlich zu der nächstgelegenen Position verschoben, an der eine Rematerialisierung möglich ist. Ansonsten verdrängt der dichtere Körper immer den weniger dichten bzw. wird von diesem umhüllt.

Beim Zeitsprung wird grundsätzlich alles, was von dem betroffenen Objekt umhüllt ist, ebenfalls Zeit-teleportiert. Dazu muss die Umhüllung nicht lückenlos sein, sondern müsste lediglich das andere Objekt vollständig umfassen, wenn die Lücken durch ein "Minimalfläche" (entspricht einer Seifenfläche in einem entsprechendem Rahmen) geschlossen würde. Allerdings muss dabei das Gewicht aller umhüllten Gegenstände mit eingerechnet werden!

- L65: Mit diesem Zauber kann ein Zeitfeld aus seiner Bewegungslosigkeit gelöst werden, und frei beweglich werden. Dabei kann ein freies Zeitfeld aber nur durch magische Kräfte bewegt werden (Telekinese-Zauber), ein Zeitfeld, das den Innenraum eines materiellen Objektes ausfüllt, kann auch an dieses gekoppelt werden, unabhängig von dessen Gewicht.

- L70: Dieser Zauber kann auf Wesen angewandt werden, die dabei in eine persönliche Zeitfalle geraten: Für sie wiederholt sich ständig ein bestimmter Zeitraum, wobei alles jedes mal völlig gleichartig abläuft bis auf Handlungen, die die Personen selber ausführen. Die Länge des Zeitraums entspricht der 24-fachen Länge der gleichzeitig gezauberten Nachwirkung, mindestens aber 10 Minuten.

Die Personen können diese ständigen Wiederholungen bemerken, da beim Rücksprung jeder Gegenstand und jede Person wieder an ihren alten Ort versetzt wird. Wesen erinnern sich dabei an alles bisher vorgefallene. Alle nicht-tödlichen Folgen des Erlebten verschwinden (auch Lernfortschritte und Schlaferholung etc.) bei einer neuen Wiederholung. Stirbt ein Wesen, so stirbt es auch real (und entkommt dabei aus der Zeitfalle).

Alle Geschehnisse spielen sich nur in der Psyche der Opfer ab, wobei sich alle Opfer dieses Zaubers in dem selben Szenario befinden und sich begegnen und miteinander interagieren können. Für sie ist dabei die Zeit extrem stark beschleunigt, in der realen Welt sind sie dabei praktisch wie eingefroren und absolut unverwundbar, da keine Zeit vergeht.

Bei jeder Zeitfalle gibt es einen Ausweg, der für die Opfer auch benutzbar sein muss Kriterium ist dabei, dass es nur eine geringfügige und erreichbare Abweichung vom realen Zustand der Umgebung der Opfer am Ende des Wiederholungszeitraums geben muss, so dass dann am Ende dieses Zeitraumes die Zeitfalle aufhört und die Opfer wieder bewusst in die Realwelt zurückkehren.

Technische Handhabung: Nur wenn die zaubernde Person ein nach Meinung der Spielleitung ausreichendes Ausweg zulässt, gelingt der Zauber.

- L75: Innerhalb eines Zeitfeldes vergeht die Zeit rückwärts, und zwar genauso schnell, wie sie sonst vorwärts vergehen würde. Dabei spielt sich die Vergangenheit entsprechend rückwärts ab, es werden innerhalb des Zeitfeldes auch alle Wirkungen aufgehoben, deren Ursache sich zum entsprechenden Zeitpunkt innerhalb des Zeitfeldes befinden. D.h. z.B. dass Wunden verschwinden, wenn sich die Waffe und die Waffen-führende Person ebenfalls in dem Zeitfeld befinden, allgemein ausgedrückt: unmittelbare Ursache und kontrollierende Instanz dieser Ursache müssen mit von der Zeitumkehr betroffen sein.

Personen und Gegenstände können das Zeitfeld nur betreten, wenn sie sich dadurch in die rückwärts ablaufende Vergangenheit korrekt einfügen (Haltungsfehler beim Übergang korrigieren sich automatisch). Haben sie den Raum des Zeitfeldes zu einem vergangenen Zeitpunkt betreten, werden sie zum entsprechenden Zeitpunkt umgekehrt aus der Zeitfeld heraus gestoßen. Ansonsten kann nichts außer Licht die Grenze des Zeitfeldes überqueren, das Geschehen kann also beobachtet werden, dieses Licht hat aber keine Wirkungen.

Personen die sich in einer solchen Zeitfeld befanden, können sich zwar noch an die zurück gespulte Vergangenheit erinnern, nicht aber an das Zurückspulen selber, so dass sie subjektiv einen Zeitsprung erleben, der sie an einen Zeitpunkt der Vergangenheit zurück zu versetzen scheint, aber mit dem Erinnerungsstand vom Beginn des Zaubers.

Tjoste - Magietabellen (v2.0): **Magie-Manipulation**

$$EW(\text{Zaubern}) = EW(\text{Spuchlevel}) + WM(\text{Reichweite}) + WM(\text{Objektgewicht /anzahl}) \leq EW(\text{Objektpotential})$$

Runenmagie

Level	Zd	Art	Basis-EW
0	30 s	Trank-Umwandlung	
5	--	Zielrunen anpeilen	
10	5 s	Runen auslösen	
15	30 s	Ziel-Runen aktivieren	
20	15 s	Runen erkennen	
25	30 s	MP-Speicher-Runen aktivieren	
30	s.u.	Spruch-Speicher-Runen aktivieren	
35	30 s	Fremdauslöser-Runen aktivieren	
40	30 s	EW-Verstärkungs-Runen aktivieren	
45	30 s	Resistenz-Runen aktivieren	
50	1 Min.	Runen tarnen	
55	30 s	Tarnrunen (magisch) aktivieren	
60	1 Min.	eigene Runen deaktivieren	
65	2 Min.	Auslöser-Runen aktivieren (EW)	
70	1 Min.	fremde Runen deaktivieren	
75	5 Min.	Auslöser-Runen aktivieren (AEW)	

Erläuterungen:

- L0: Mit diesem Zauber kann ein aktivierter Runenkomplex aufgelöst werden, wobei er in eine beruhende Flüssigkeit übergeht. Dazu muss ein Kontakt zwischen Runen und Flüssigkeit bestehen, z.B. indem die Runen im Inneren einer Schüssel gezeichnet sind, die die Flüssigkeit enthält. Die Haltbarkeit, des Tranks richtet sich nach diesem Zauber mit (2 × (AEW - 80)) Stunden. Die Auslösung dieses Tranks erfolgt immer durch Verschlucken (Speiseröhre), der Runenkomplex benötigt dabei keine Auslöse-Runen! Der Trank ist beliebig zu verarbeiten (Eindicken, Verbacken in einen Teig etc.) ohne dass die Wirkung gestört wird. Wird nur ein Teil des Tranks verschluckt so tritt eine entsprechend abgeschwächte Wirkung auf, das Addieren der Wirkung mehrerer Runenkomplexe ist möglich.
- L5: Mit diesem Spruch kann eine oder mehrere (Objektgew.-materiell) bestimmte Ziel-Runen (L15) innerhalb der Reichweite angepeilt werden. Für die Fortwirkungs-dauer dieses Spruchs ist die / der Zauber/in immer genau klar, wo sich diese Runen befindet und sie kann Magie auf das Runen-Objekt oder verknüpfte Runen zielen. Dieser Spruch kann auch gleichzeitig mit den anderen Sprüchen gezaubert werden und dabei für diese als Zielpfeilung dienen. Die zaubernde Person muss in der Lage sein, die angepeilten Runen genau zu benennen (z.B. „die Ziel-Runen, die ich auf meine Freund Leif gemalt habe“), sonst trifft der Zauber zufällig ausgewählte (eigene) Runen innerhalb der Reichweite (z.B. bei Runen auf 10 verschiedenen, nicht klar unterscheidbaren Steinen).
- L10: Mit diesem Spruch kann eine oder mehrere (Objektgew.-materiell) Runen ausgelöst werden. Je nach Typ tritt die entsprechende Wirkung ein (s. dort). Jede Rune muss selbstverständlich als Magie-Objekt erreichbar sein (ggf. über Verknüpfung mit Zielrunen). Runenkomplexe zählen dabei als eine einzelne Rune, egal wie viel Runen sie tatsächlich enthalten.
- L15: Dieser Zauber aktiviert eine Ziel-Runen. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Beim Auslösen (L10 o.a.) wird diese Rune angepeilt und damit ihr Objekt oder andere verknüpfte Runen als Magie-Objekt zugänglich.
- L20: Mit diesem Spruch kann ein/e Magier/in erkennen welche Funktionen magische Runen anderer Personen haben, aber nur, wenn diese auch aufgeladen / aktiviert sind. Ist die Rune entladen ist nichts festzustellen, allenfalls dass die Rune zur Zeit nicht aktiviert ist. Dieses ist anders nicht möglich, da die genaue Form einer Rune von Magier/in zu Magier/in unterschiedlich ist.
- L25: Dieser Zauber aktiviert eine MP-Speicher-Runen. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Bei der Aktivierung können bis zu 20 MP in jeweils eine MP-Speicher-Runen aus dem MP-Vorrat der zaubernden Person übertragen werden. Beim Auslösen (L10 o.a.) werden diese MP auf das Objekt der Rune oder in eine mit ihr verbundene Spruch-Speicher-Runen übertragen.
- L30: Dieser Zauber aktiviert eine Spruch-Speicher-Runen und speichert einen Zauber in dieser. Mit diesem Spruch können nur Zauber übertragen werden, die die aktivierende Person beherrscht! Die Zauberdauer dieser Aktivierung beträgt 30 s + die addierte Zauberdauer (Startdauer) aller zu übertragenden Zauber. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Bei der Aktivierung wird ein Spruch der zaubernden Person übertragen, wobei alle Level (Spruch, Hilfsfertigkeiten) festgelegt werden müssen. Die Fortwirkungs-dauer des Spruchs kann bei der Übertragung festgelegt werden, oder erst bei der Auslösung, gespeicherte Sprüche können keine Nachwirkung haben. Dabei kann eine einzelne Rune nur Level bis zu einer Summe von 50 speichern. Für höhere Level müssen mehrere Spruch-Speicher-Runen zu einem Komplex verbunden werden. Beim Auslösen (L10 o.a.) wird der gespeicherte Spruch ausgeführt, Objekt des Spruchs kann dabei sein:
- das Runen-Objekt (auf das die Rune gezeichnet ist),
 - berührende Objekte,
 - berührende Lebewesen.
- Die Objekte (nach obiger Kategorie) und ihre (maximale) Anzahl / Gewicht muss bei der Übertragung festgelegt werden! Die Zauberdauer ist dabei im Prinzip 0s, allerdings ist ggf. die Dauer der Auslösung zu beachten (z.B. Dauer des Auslöse-Zaubers = 5s). Eine längere Zauberdauer (als Verzögerung) kann bei der Übertragung festgelegt werden. Der EW des Spruchs ist der EW der übertragenden Person. Die MP behindert der Spruch von der auslösenden Person oder aus verknüpften MP-Speicher-Runen.
- L35: Dieser Zauber aktiviert eine Fremdauslöser-Runen. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Bei der Aktivierung muss dabei eine oder mehrere Person(en) festgelegt werden (als weitere Objekte dieses Aktivierungs-Zaubers), die damit als einzige diese Runen auslösen kann / können. Beherrscht diese Person die Runenmagie nicht ausreichend, so kann sie statt des sonst üblichen Auslöse-zaubers einen Konzentrationsakt von 5 s Dauer machen, bei dem sie die Rune bewusst ansehen oder berühren muss und für den sie als EW den besten der folgenden Werte hat: (Log / 2), EW(wiss. Magie), EW(Universalmagie). Beim Auslösen kann diese Rune eine oder mehrere verknüpfte Runen (beliebige Art) aktivieren.
- L40: Dieser Zauber aktiviert eine EW-Verstärkungs-Runen. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Bei der Aktivierung muss dabei eine EW-Verstärkung festgelegt werden, dieses kann maximal +25 betragen. Beim Auslösen wird die Verstärkung dieser Rune auf gleichzeitig gezauberte Magie (aber nur einen Spruch je Rune) des Runen-Objekts oder einer verknüpfte Rune mit EW als positive WM übertragen. Dabei werden je WM+1 Kosten von 2 MP verbraucht, die von der auslösenden Person oder einer verknüpften MP-Speicher-Runen bezogen werden müssen. Bei Anwendung dieser Rune kann auch das relevante Objektpotential einer Person gesteigert werden, allerdings kostet dieses zusätzlich 1 MP je +1 auf das Objektpotential. Die Grenzen durch das Überlevelpotential lassen sich durch diese Runen nicht überwinden.
- L45: Dieser Zauber aktiviert eine Resistenz-Runen. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Bei der Aktivierung kann wie bei einem Zauber eine Fortwirkungs-dauer festgelegt werden, dieses wird wie bei einer Spruch-Speicher-Runen geregelt. Beim Auslösen wird als EW(Resistenz) der EW(Universalmagie) oder EW(wiss. Magie) (der höhere) mit WM+25 übertragen, die Kosten beim Auslösen der Rune betragen 20 MP als Startkosten, die wie bei einer Spruch-Speicher-Runen von der auslösenden Person oder einer verknüpften MP-Speicher-Runen bezogen werden.
- L50: Mit diesem Zauber können eine oder mehrere Runen für die Fortwirkungs-dauer des Zaubers optisch unsichtbar gemacht werden. Dieser Zauber beeinträchtigt nicht die Wirksamkeit der Runen, allerdings können sie beim Auslösen nur durch eine Ziel-Runen erfasst werden. Ebenso wird damit ein Verwischen der Runen nicht unmöglich.
- L55: Dieser Zauber aktiviert eine magische Tarn-Runen. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Bei der Aktivierung kann wie bei einem Zauber eine Fortwirkungs-dauer festgelegt werden, dieses wird wie bei einer Spruch-Speicher-Runen geregelt. Die Kosten beim Auslösen der Rune betragen 10 MP als Startkosten, die wie bei einer Spruch-Speicher-Runen von der auslösenden Person oder einer verknüpften MP-Speicher-Runen bezogen werden. Beim Auslösen werden alle Runen auf dem Ziel-Objekt der Tarn-Runen gegen magische Entdeckung, sei es Spruch-Entdeckung oder Entdeckung von MP, getarnt. Jeder Detektor-Spruch muss gegen die Tarnrunen ein Duell gewinnen, bei dem die Tarnrunen den EW des Aktivierungs-Zaubers hat (+ ggf. EW-Verstärkung).
- L60: Mit diesem Spruch kann eine Person eine von ihr aktivierte Rune wieder deaktivieren. Damit ist diese Rune in dem selben Zustand wie vor der Aktivierung versetzt und ohne erneute Aktivierung nicht zu gebrauchen.
- L65: Dieser Zauber aktiviert eine Auslöser-Runen. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Durch diese Rune wird die Auslösung verknüpfter Runen an einfache äußere Ereignisse geknüpft. Auslösende Ereignisse können dabei sein:
- Berühren des Objekts;
 - Annäherung an das Objekt; (WM-(4 × Auslösedistanz))
 - Berühren einer bestimmten Stelle; (WM-10)
 - Ber. / Annäh. durch eine Person mit MP; (WM-5)
 - Ber. / Annäh. durch eine bestimmte Person(en); (WM-10, Person(en) als zusätzliche Objekt(e) bei der Aktivierung)
- Die Zauberdauer der ausgelösten Runen-Sprüche kann dabei 0 s sein, sie findet statt sobald die auslösende Wirkung eintritt. Die angegebenen WM sind beim Aktivierungs-Zauber anzurechnen. Die Anwendung dieser Rune ergibt natürlich nur Sinn, wenn die auszulösende Rune mit MP-Speicher-Runen verknüpft ist, und die Fortwirkungs-dauer festgelegt ist. Ausnahme: eine Spruch-Speicher-Runen, die MP rauben soll, kann bei entsprechender Vorgabe die Spruch-MP von der auslösenden Person beziehen.
- L70: Mit diesem Spruch kann eine Person eine aktivierte Rune wieder deaktivieren. Dieses geschieht als Zauberduell mit den Speicherrunen (Aktivierungsspruch). Damit ist diese Rune in dem selben Zustand wie vor der Aktivierung versetzt und ohne erneute Aktivierung nicht zu gebrauchen. Hiermit kann alternativ ein magischer Gegenstand seiner Magie beraubt werden (ebenfalls Magieduell). Dieser Spruch ist normalerweise aber nicht in der Lage magische Gegenstände zu zerstören, da er dauerhaft Runen nicht vernichten oder deaktivieren kann.
- L75: Dieser Zauber aktiviert eine Auslöser-Runen. Die Aktivierung hält sich dabei (2 × (AEW - 80)) Stunden. Durch diese Rune wird die Auslösung verknüpfter Runen an einfache äußere Ereignisse geknüpft. Der EW verknüpfter Runen ergibt sich dabei wie sonst auch, al-

erdings wird er bereits beim Aktivieren ausgewürfelt und regelt sich nach den Werten der aktivierenden Person. Bereits bei der Aktivierung wird der AEW ausgeführt, seine Höhe ist der aktivierenden Person bewusst Er kann dabei während der Zauberdauer der Aktivierung beliebig oft wiederholt werden, kostet allerdings bei jeder Wiederholung erneut die MP der Spruchausführung. Der AEW der letzten Ausführung gilt.

Magie-Manipulationszauber

Level	Zd	Art	Basis-EW
0	20s +	Erkennen magischer Wesen / 500 MP	
5	20s +	Erkennen magischer Energie ab 200 MP	
10	20s +	Erkennen magischer Energie ab 75 MP	
15	20s +	Erkennen magischer Energie ab 1 MP	
20	20s +	Erkennen von Magie	
25	--	Erkennen des Zauberspruchs	
30	--	Tarnen von Magie	
35	--	Blockieren entstehender Magie	
40	--	Magiefelder nutzen	
45	--	Stören von Magie	
50	15s	Bannen von Magie	
55	--	Manipulieren von Magie	
60	30s	Magieregeneration beschleunigen	
65	--	Bannen einer/s Magier/in 1	
70	20s +	Bannen einer/s Magier/in 2	
75	30s +	Tarnen magischer Energie	

Erläuterungen:

- L0-20: Diese Level können alternativ zur im Folgenden geschilderten Anwendung auf Objekte auch auf ein Überwachungsfeld angewandt werden, in der alle entsprechenden Objekt erkannt werden können (vgl. Regelwerk - Überwachungsfelder).
- L0-15: Diese Sprüche wirken alle gleichartig, die / der Magier/in erkennt den Ort der X größten magischen Energieansammlungen in der Reichweite des Spruchs, bei materieller Objektanzahl X. Dieser Zauber wirkt durch Hindernisse hindurch, die / der Magier/in erkennt den Ort mit einer Genauigkeit von 10% der Entfernung (z.B. auf ±2m bei 40m Entfernung). Der Zauber benötigt mindestens die angegebenen 20s Start-Zauberdauer, er kann aber aufrecht erhalten werden, so dass die / der Magier/in langsam zu den Energieansammlungen gehen kann um diese sicher zu identifizieren. Als Energieansammlung ist hier alles zu verstehen, was magiefähig ist und deshalb Magiepunkte (MP) aufweist: Magier/innen, natürlich magische Wesen, magische Gegenstände und MP-Speicher-Runen. Die Art des magischen Objektes ist mit diesem Spruch nicht näher erkennbar, es zählt der aktuelle MP-Zustand der Objekte! Bei L0 ist die Untergrenze 500 MP, worunter automatisch alle magischen Wesen fallen. Welche der in Reichweite befindlichen Lebewesen (die in die entsprechende Kategorie fallen) bemerkt werden, hängt von deren Präsenz (s. Regelwerk), ab dabei steht ihnen ein AEW(Präsenz) als Abwehr gegen diese Entdeckung zu, bei dem ein einfacher Erfolg zur Abwehr ausreicht. Zunächst werden immer die Wesen der höchsten Präsenzklasse bemerkt, bleiben noch Objekte übrig, die der nächst niedrigeren etc. Bei mehreren Wesen der gleichen Präsenzklasse entscheidet ein Zufallswurf, welche(s) bemerkt wird. Die zaubernde Person kann eine Unter- und Obergrenze der magischen Präsenz der zu erfassenden Objekte festlegen. Diese Festlegung ist allerdings nicht zuverlässig, was von der Spielleitung durch einen verdeckten W4 Wurf simuliert wird, der die Grenze wie folgt modifiziert: 1 = (Grenze - 2), 2 = (Grenze - 1), 3 = (Grenze ± 0), 4 = (Grenze + 1). Lebewesen, deren Ort der zaubernden Person bekannt ist (magisch oder visuell), können ausdrücklich von der Wirkung des Zaubers ausgenommen werden.
- L20: Die / der Magier/in erkennt den Ort, bzw. die Objekte, der X stärksten momentan wirksamen Zauber innerhalb der Reichweite (bei Objektanzahl X). Sie / er erhält keine nähere Information über die Art der Magie. Ansonsten ist die Wirkung analog zu L0.
- L25: Die / der Magier/in erkennt die Art (Spruchliste, Level) momentan wirksamer Magie bei den untersuchten Objekt(en), außerdem erkennt sie / er die Verbindung zu den Urheber/innen der Magie, sofern sich diese innerhalb der Reichweite befinden (sonst nur Richtung). Diese Wirkung tritt auch bei Magie nach anderen Systemen ein, da diese die selbe Magie benutzen.
- L30: Diese Anwendung tarnt Magie gegen die Zauber L20 und L25. Sie wird auf die gleichen Objekte wie die zu tarnende Magie angewandt. Ein Zauberduell entscheidet, ob die Tarnung hält.
- L35: Die / der Magier/in kann innerhalb ihrer / seiner Reichweite ein magisches Blockadefeld erschaffen, das im Entstehen begriffene Sprüche blockiert, sofern der Ausgangspunkt der Magie (Magier/in, magisches Gerät oder Rune) in dem Feld liegt. Dieses funktioniert nur, wenn der Blockadespruch bereits vor dem zu blockierenden Sprüchen besteht. Über den Erfolg entscheidet ein Zauberduell. Der Spruch muss solange aufrecht erhalten werden, wie die Blockade wirken soll.

Die Größe des Blockadefeldes wird durch das Objektgewicht-materiell nach der Materieart Magie bestimmt.

- L40: Mit diesem Zauber kann die / der Magier/in die magische Energie für gleichzeitig (oder während der Fort- und Nachwirkungs-dauer) ausgeführte Zaubersprüche den magischen Kraftfeldern seiner Umgebung entziehen. Sie / er erhält dabei aber höchstens (AEW(Zaubern) - 90) MP. Dabei gelten die Regel der Kombination von Zaubern für gleichzeitig oder in der Fortwirkung ausgeführte Zauber, so dass die zaubernde Person selbst Teil der Objekte sein muss In den Nachwirkungsphasen gelten diese Regeln natürlich nicht, es darf angenommen werden, dass die zaubernde Person die Erfolgshöhe kennt und entsprechend die Nachwirkungs-dauer ansetzt. Die Kosten für diesen Spruch und seine Fort- und Nachwirkung können aber niemals magisch kompensiert werden, auch nicht durch doppelte Anwendung dieses Zaubers. Wird dieser Spruch auf andere Personen als den / die Magier/in selbst angewendet, muss auch die Hilfsfertigkeit *Objektanzahl-psychisch* eingesetzt werden und die MP müssen zwischen den Personen verteilt werden! Es ist nicht möglich mehr als einen dieser Zauber gleichzeitig aufrecht zu halten (Ausnahme Nachwirkungsphase 2), dieses gilt auch für 2 Magier/innen oder magische Geräte(!), die sich näher als 1 m kommen (Duell).
- L45: Dieser Zauber errichtet ein magisches Störfeld innerhalb der Reichweite des Spruchs. In diesem Störfeld wird jede Magie abgeschwächt und zwar um ((AEW(Zaubern) - 95) / 5). Das bedeutet effektiv, dass jeder Zauber um diesen Betrag in seinem AEW gesenkt wird und dadurch eventuell ganz zusammenbricht oder aber Resistenz-Abwehren entsprechend aussichtsreicher sind. Dabei stört das Feld Magie sowohl wenn deren Objekte in dem Feld sind, als auch wenn der Ausgangspunkt der Magie (Magier/in, magisches Gerät oder Rune) in dem Feld liegt. Solange dieser Spruch wirksam ist, gilt er auch für Magie, die die zaubernde Person selber ausübt! Die Größe des Störfeldes wird durch das Objektgewicht-materiell nach der Materieart Magie bestimmt. Wird der Zauber auf bestimmte Magie-Arten eingeschränkt, so erhält er positive Modifikationen und zwar:
- psy. / phs. Magie: WM+10
 - bestimmte Liste: WM+15
 - bestimmten Level + Liste: WM+25
- L50: Hiermit kann ein Zauberspruch in jeder beliebigen Phase vernichtet werden. Nach Beendigung dieses Zaubers ist der andere Spruch beseitigt, egal ob die / der andere Magier/in ihren Zauber beendet hat. Dabei muss gezielt ein bestimmter Spruch (Liste + Level) und seine Objekte angegriffen werden, über den Erfolg entscheidet ein Zauberduell. Wird dieser Zauber gegen Magie aus anderen Systemen eingesetzt, so muss gleichzeitig der Erkennungszauber L25 gemacht werden, da die / der Magier/in die fremde Magie nicht bewusst klassifizieren kann. Bei Attacken gegen Magie nach dem wissenschaftlichen Magiesystem ist dieses nicht nötig, da die / der Magier/in über die Klassifizierung der Magie Bescheid weiß.
- L55: Hiermit kann ein/e Magier/in fremde Zauber in einer beliebigen Phase unter ihre Kontrolle bringen. Dabei muss gezielt ein bestimmter Spruch (Liste + Level) und seine Objekte angegriffen werden, über den Erfolg entscheidet ein Zauberduell mit dem zu kontrollierenden Spruch. Allerdings kann die / der Magier/in nur Sprüche kontrollieren, die sie / er selber beherrscht, hierbei erhält sie / er WM((eigener gelernter Level) - (Level des zu kontrollierenden Spruchs)) auf den AEW(Zaubern).
- L60: Die / der Magier/in kann bei sich (oder anderen) die Regeneration neuer magischer Energie beschleunigen. Sie / er erhält während der Nachwirkungs-dauer des Spruchs nicht 1MP/10 Min. zurück, sondern je 10 Minuten (AEW(Zaubern) - 99) MP. Diese fließen gleichmäßig zu, also jeweils 1 MP je 600 / (AEW(Zaubern) - 99) Sekunden. Dabei kann natürlich höchstens bis zum MP-Maximum regeneriert werden. Je 10 beschleunigt regenerierter MP verliert dabei der Körper jeweils einen KP, der nicht magisch regeneriert werden kann. Fehlen diese KP, endet die Wirkung entsprechend vorzeitig. Dieser Zauber wirkt nur bei Lebewesen!
- L65: Hiermit kann ein/e Magier/in eine/n andere/n am Zaubern hindern, der Zauber muss auf diese/n gezielt werden. Ob die / der andere diesen Spruch durchbrechen kann, entscheidet eine Zauberduell mit den betroffenen Sprüchen.
- L70: Dieser Spruch raubt seinem Opfer schlagartig alle MP (ggf. Als Duell gegen die höhere der beiden Resistenzen). Er kann ebenso auf magische Runen oder magische Gegenstände angewandt werden, bei Runen sind diese anschließend deaktiviert und ggf. Ihrer MP beraubt, bei magischen Gegenständen sind diese entladen, können sich aber natürlich sofort wieder aufladen. Wird dieser Spruch nach der Entladung aufrecht erhalten, verhindert er die Regeneration neuer MP.
- L75: Hiermit kann sich ein/e Magier/in selber gegen die Entdeckung durch die Zauber der Level L0 bis L15 tarnen. Dabei wird ein Duell gegen einen entsprechenden Detektor-Spruch gemacht. Dieser Level kann auch zur Tarnung magischer Gegenstände und anderer Wesen eingesetzt werden.

1. Stufe

Körper-Verlassen / Zurückkehren

Zd: (90 / Max-Stufe) s / 5 s **Kosten:** 15 MP / 5 MP
Wd: – **Wb:** eigener Körper, 1 m

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in ihren eigenen Körper verlassen bzw. zurückkehren. Dabei wirkt die Magie um so schneller je erfahrener er/sie ist.

Will die Seele in ihren eigenen Körper zurückkehren, so darf sie nicht weiter als 1 Meter von diesem entfernt sein. Ansonsten gibt es unter Umständen andere Möglichkeiten, die im Regelwerk erläutert sind.

Beim Verlassen muss angegeben werden, welche Sinne auf die Seele übertragen werden sollen. Dabei müssen diese extra erlernt werden, bewirken aber keine Modifikation des EW(Zaubern), lediglich die MP-Kosten steigen mit jedem übertragenem Sinn (s. dort).

Besonderes: Dieser Zauber kostet 15 MP und dauert (90/ Max.-Stufe) s, wenn die/der Seelenwanderer/in seinen/ihrer Körper verlassen will. Wird der Zauber von der freien Seele ausgeführt, sei es um einen besseren AEW zu erzielen, oder um in den Körper zurückzukehren, so kostet die Ausführung immer nur 5 MP. In diesem Fall beträgt die Zauberdauer auch immer nur 5 s.

Wenn die freie Seele einen erneuten Körper-verlassen-Zauber ausführt, so ersetzt dessen AEW den vorhergehenden, insbesondere was die Frage der Sichtbarkeit der Seele angeht. Im Fall eines Misserfolgs dieses Zaubers, schnell die Seele in den Körper zurück, mit allen Folgen wie bei einem kritischen Fehler.

Seelensicht

Zd: 5 s **Kosten:** 5 MP je 20 m Wb
Wd: 2 Min. **Wb:** 20m Uk je 5 MP

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in andere Seelen bemerken. Dieses ist unabhängig davon, ob diese frei sind oder körpergebunden. Dabei wird deren Ort mit exakter Richtung und Entfernung auf ±10 % bemerkt.

Wird der Wirkungsbereich ausreichend groß gewählt, so erkennt die/der Seelenwanderer/in auch die Verbindung freier Seelen zum zurückgelassenen Körper. Dieses geht aber nur, wenn der Körper innerhalb des Wirkungsbereiches liegt, ansonsten hat die zaubernde Person lediglich eine ungefähre Vorstellung von der Richtung zum Körper.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-verlassen-Zauber* ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

Sinn-Übertragung Sehen

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 5 MP
Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen-Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Sehen auf die Seele zu übertragen. Alle Seh-wahrnehmung werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-verlassen-Zauber* ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

Sinn-Übertragung Hören

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 5 MP
Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen-Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung

Hören auf die Seele zu übertragen. Alle Hörwahrnehmung werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-verlassen-Zauber* ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

Sinn-Übertragung Riechen

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 5 MP
Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen-Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Riechen auf die Seele zu übertragen. Alle Riech-Wahrnehmungen werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-verlassen-Zauber* ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

2. Stufe

Abschirmen gegen fremde Seelen

Zd: (30 / Max-Stufe) s **Kosten:** 10 MP je 10 Min.
Wd: 10 Min je 10 MP **Wb:** 1 Person, berühren

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in sich gegen psychische Magie abschirmen. Jeder Versuch, psychische Magie auf den/die Seelenwanderer/in bzw. die Seele anzuwenden, muss ein Magieduell gegen diesen Spruch gewinnen.

Besonderes: Die Zeitdauer des Spruchs muss vor dem Zaubern festgelegt werden und ist dann nicht mehr änderbar.

Abschirmen gegen psychische Magie

Zd: (30 / Max-Stufe) s **Kosten:** 10 MP je 10 Min.
Wd: 10 Min je 10 MP **Wb:** Seelenwanderer/in

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in sich gegen psychische Magie abschirmen. Jeder Versuch, psychische Magie auf den/die Seelenwanderer/in bzw. den Körper anzuwenden, muss ein Magieduell gegen diesen Spruch gewinnen.

Dieser Spruch wirkt genauso bei einem verlassenen Körper. Er kann auch von der freien Seele aus beliebiger Entfernung angewandt werden, aber immer nur auf ihren eigenen Körper.

Besonderes: Die Zeitdauer des Spruchs muss vor dem Zaubern festgelegt werden und ist dann nicht mehr änderbar.

Sinn-Übertragung Schmecken

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 10 MP
Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen-Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Schmecken auf die Seele zu übertragen. Alle Geschmackswahrnehmung werden danach von der Position der freien Seele aus gemacht, allerdings erfordert dieses immer einen bewussten Willensakt, analog dazu einen Gegenstand mit der Zunge zu berühren.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-verlassen-Zauber* ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

Handlungspotential-Sprechen

Zd: (30 / Max-Stufe) s **Kosten:** 5 MP je Min Wd
Wd: 1 Min / 5 MP **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen-Zaubers automatisch, die Fähigkeit zum Hören-Sprechen auf die Seele zu übertragen. Dadurch kann die Seele sprechen, als sei sie ein normaler Körper. Dieses geschieht als unbewusster Telekinese-Zauber auf die Luft.

Wenn sich die Seele darauf konzentriert kann diese Handlungsmöglichkeit auch zur Imitation von Geräuschen genutzt werden, die an „Bewegungen“ der Seele gekoppelt sind (z.B. Trittergeräusche, Klopfen). Dieses erfordert aber immer einen gelungenen AEW(Int).

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: Die Wirkungsdauer wird beim Zaubern unwiderruflich festgelegt, indem die zaubernde Person entscheidet, wie viel MP sie in diesen Zauber investiert.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-verlassen-Zauber* ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

3. Stufe

Eindringen / Verlassen eines fremden Körpers

Zd: (120 / Max-Stufe) s **Kosten:** 20 MP
Wd: – **Wb:** besetzter Körper, 1m

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann eine freie Seele in einen fremden Körper eindringen, bzw. diesen wieder verlassen. Dabei wird dieser Versuch wahrgenommen, wie es im Regelwerk beschrieben ist, auch beim Verlassen des Körpers.

Während dieses Spruchs können keine anderen Zauber ausgeführt werden, insbesondere können also Beherrschungs-Zauber o.ä. erst hinterher angewandt werden! Wird ein Körper verlassen, so brechen alle Beherrschungs-Zauber mit Beginn dieses Zaubers zusammen, die Seele verlässt den Körper aber erst am Ende des Zaubers.

Während ein fremder Körper besetzt ist, werden alle Sinne, die auf die Seele übertragen wurden durch diesen Körper wahrgenommen. Ansonsten ist die Seele zunächst nur ein Gast im fremden Körper und kann nichts weiter bewirken.

Botschaft an den eigenen Körper

Zd: (30 / Max-Stufe) s **Kosten:** 15 MP
Wd: 2 Min **Wb:** eigener Körper

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann eine freie Seele eine Botschaft an den eigenen Körper übersenden. Diese besteht aus einer Aktion bzw. mehrerer Aktionen, die sich innerhalb von 2 Minuten nach dem Zaubern abspielen müssen.

Diese Aktion kann jeweils einen Sinnbereich betreffen, der auf die Seele übertragen wurde und zwar bei:

Hören - Sprechen des Körpers,
 Tasten - Gesten des Körpers,

die anderen Sinne haben hier keine sinnvolle Anwendung.

Die entsprechenden Sinne können aber von dem Körper nicht aktiv eingesetzt werden, da sie weiterhin auf die Seele übertragen sind.

Seelensinn Tasten

Zd: (60 / Max-Stufe) s **Kosten:** 15 MP
Wd: solange Seele frei **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen-Zaubers automatisch, die Sinneswahrnehmung Tasten auf die Seele zu übertragen. Alle Tast-Wahrnehmungen wer-

den danach von der Position der freien Seele aus gemacht, allerdings erfordern sie immer einen bewussten Willensakt, analog zum Abtasten eines Gegenstandes.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-verlassen-Zauber* ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

Handlungspotential-Manuell

Zd: (30 / Max-Stufe) s **Kosten:** 10 MP je Min Wd
Wd: 1 Min / 10 MP **Wb:** eigene Seele

Beschreibung: Diese Fertigkeit ermöglicht es, bei der Anwendung des Körper-Verlassen-Zaubers automatisch, die Fähigkeit zu manuellen Tätigkeiten auf die Seele zu übertragen. Dadurch kann die Seele Gegenstände bewegen, als sei sie ein normaler Körper. Dieses geschieht als unbewusster Telekinese-Zauber und ist auf Tätigkeiten beschränkt, die der/die Seelenwanderer/in auch sonst ausführen könnte.

EW bei manuellen Handlungen: Hat die freie Seele gleichzeitig den Tastsinn übertragen bekommen, so kann sie alle manuellen Handlungen mit dem gleichen EW ausführen wie sie es im eigenen Körper könnte. Besitzt sie keinen Tastsinn muss für jedes Ergreifen eines Gegenstandes ein AEW((Ges + Int) / 2) gemacht werden, der über den Erfolg des Greifversuchs entscheidet und ggf. auch die Zeitdauer nach den Regeln des Zeitsystems festlegt, wobei allerdings als Basis eine doppelte Zeitdauer angenommen wird. Handlungs-EW, soweit sie bereits gegriffene Gegenstände betreffen, entsprechen nur 75% der normalen Handlungs-EW im Körper.

Wenn sich die Seele darauf konzentriert kann diese Handlungsmöglichkeit auch von anderen Körperteilen als den Händen ausgeführt werden (z.B. Fußtritte, Kniestöße). Dieses erfordert aber mindestens einen gelungenen AEW(Int) und ggf. einen geeigneten AEW zum Handlungserfolg.

Die Übertragung kann auch zu einem späteren Zeitpunkt als eigener Zauber erfolgen.

Besonderes: Die Wirkungsdauer wird beim Zaubern unwiderruflich festgelegt, indem die zaubernde Person entscheidet, wie viel MP sie in diesen Zauber investiert.

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben. Wird der Zauber gleichzeitig mit dem *Körper-verlassen-Zauber* ausgeführt, so ist kein eigener AEW(Zaubern) notwendig, allerdings sind trotzdem die MP-Kosten zu erbringen.

4. Stufe

Seelenkontakt

Zd: (60 / Max-Stufe) s

Kosten: 20 MP je 20 m Wb

Wd: 2 Min

Wb: 1 Seele in Reichweite

Reichweite: 20 m je 20 MP

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in Kontakt mit anderen Seelen aufnehmen, unabhängig davon, ob diese frei sind oder nicht. Um diesen Zauber auf eine andere Seele anwenden zu können muss ihr Ort bekannt sein, entweder durch Sicht auf den Körper einer gebundenen Seele, oder durch den noch wirkenden Zauber Seelensicht.

Der Kontakt erfolgt über die Sinneswahrnehmungen Hören und/oder Sehen, wobei eine freie Seele diese natürlich überhaupt haben muss. Dabei kann durch mentales Sprechen oder Gesten, die von der anderen Seele als leicht durchsichtige Bewegungen eines imaginären Körpers wahrgenommen werden, Botschaften an die andere Seele übertragen werden, ebenso nimmt die zaubernde Person die Seele als erscheinenden Körper wahr und kann Sprache, Gesten und Geräusche von dieser aufnehmen.

Kontrolle des fremden Körpers

Zd: (60 / Max-Stufe) s

Kosten: 20 MP + 1 MP je

zusätzlicher Minute Wd

Wd: 10 Min + X

Wb: besetzter Körper

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in die Kontrolle über einen Körper übernehmen, in den sie zuvor eingedrungen ist. Dabei wird praktisch die Position als Gast mit der eigentlichen Seele des Körpers getauscht und die Stelle der eigentlichen Seele eingenommen.

Die Dauer des Spruchs muss vorher festgelegt werden und ist dann nicht mehr zu revidieren. Zwar kann der Spruch abgebrochen werden, indem er wiederholt wird, oder versucht wird den Körper zu verlassen, dieses reduziert aber nicht nachträglich den MP-Verbrauch.

Besonderes: Dieser Spruch kann gleichzeitig mit dem Gedanken-Lesen-Zauber wirksam sein, nicht aber gleichzeitig gezaubert werden. Die Wirkungsdauer wird beim Zaubern unwiderruflich festgelegt, indem die zaubernde Person entscheidet, wie viel MP sie in diesen Zauber investiert.

5. Stufe

Fremden Seele lösen

Zd: (240 / Max-Stufe) s

Kosten: 25 MP

Wd: –

Rw: 10 m

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in eine andere Seele aus ihrem Körper lösen. Dieses erfolgt als Duell gegen die Seelenresistenz, wenn die andere Seele dieses nicht durch einen gelungenen Konzentrationsakt (erfolgreicher AEW(Log)) unterstützt. Die fremde Seele unterliegt dann den gleichen Regeln wie eine beliebige freie Seele, insbesondere verbraucht ihr Körper KP und sie selber MP. Besitzt diese Seele keine magischen Fertigkeiten und damit keine eigenen MP, kann die zaubernde Person beliebig viele ihrer eigenen MP auf diese übertragen. Dieses erfordert keine weiteren Zauber.

Wie bei anderen Seelen auch, muss beim Lösen entschieden werden, welche Sinne auf die Seele übertragen werden. Entsprechend müssen die Zauber Seelensinn-XY bzw. Handlungspotential-XY ebenfalls ausgeführt werden, wie bei sich selbst kann der/die Seelenwanderer/in das auch später tun. Alle diese Zauber sind ohne weitere Änderungen auf jede Seele anwendbar, die mit dem *Fremde Seele lösen* Zauber gelöst wurde und sich nicht weiter als 20 m entfernt aufhält.

Besonderes: Eine fremde Seele beherrscht den Zauber Zurückkehren instinktiv mindestens auf dem EW des/r Seelenwanderer/in, der sie gelöst hat. Allerdings benötigt sie dafür die notwendigen MP und KP. Analog zu normalen freien Seelen hat sie außerdem die verschiedenen Möglichkeiten des freiwilligen Zurückschnellens (diese sind ihr ebenfalls bewusst).

Da dieses fast immer möglich ist, ergibt die Anwendung dieses Zaubers gegen den Willen der Betroffenen normalerweise keinen großen Sinn. Wird allerdings die gelöste Seele schnell von ihrem Körper entfernt, so kann es für sie sehr unangenehm, ggf. sogar tödlich werden.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk, zusätzliche Möglichkeit: fremde Seele erhält 10 MP ohne dass diese der zaubernden Person angerechnet werden.

Magie erkennen

Zd: (60 / Max-Stufe) s

Kosten: 25 MP je 20 m Wb

Wd: 2 Min

Wb: 20 m je 25 MP

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in Magie innerhalb des gewählten Wirkungsbereichs erkennen.

Dabei umfasst dieses Magische Energieansammlungen von Magier/innen, Seelen und magischen Gegenständen aber auch wirksame Zaubersprüche. Bei diesen erkennt eine Seelenwanderer/in aber nur die Sprüche der von ihr beherrschten Magiesysteme exakt, bei allen anderen erkennt sie nur den Charakter des Spruchs (Telekinese, Materie, Illusion, Heilung).

Die zaubernde Person erkennt den Ort der Magie auf $\pm 10\%$ der Entfernung genau. Allerdings gibt es für MP-Erkennung eine Untergrenze von (175 - AEW(Zaubern)) MP, MP-Ansammlungen, die kleiner sind werden nicht erkannt, es zählt der aktuelle MP-Zustand der Objekte.

Gedankenlesen

Zd: (60 / Max-Stufe) s

Kosten: 5 MP je 1 Min Wd

Wd: 1 Min je 5 MP

Wb: besetzter Körper

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in die Gedanken und Gefühle eines von ihr besetzten Körpers lesen. Dieser Spruch setzt damit voraus, dass vorher ein Eindring-Zauber erfolgreich war.

Die Dauer des Spruchs muss vorher festgelegt werden und ist dann nicht mehr zu revidieren. Zwar kann der Spruch abgebrochen werden, indem er wiederholt wird, oder versucht wird den Körper zu verlassen, dieses reduziert aber nicht nachträglich den MP-Verbrauch.

Besonderes: Dieser Spruch kann gleichzeitig mit dem Körper-Beherrschen-Zauber wirksam sein, nicht aber gleichzeitig gezaubert werden. Die Wirkungsdauer wird beim Zaubern unwiderruflich festgelegt, indem die zaubernde Person entscheidet, wie viel MP sie in diesen Zauber investiert.

6. Stufe

Abschirmung der Seele

Zd: 30 s

Kosten: 30 MP je 10 Min

Wd: 10 Min je 30 MP

Wb: eigene Seele

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann eine Seele sich selber gegen jede Form von Entdeckung aufgrund ihres Magiepotentials schützen. Damit wirkt dieser Spruch gegen den Magie-Erkennen-Zauber der Seelenwanderer/innen, wie auch analoge Zauber anderer Systeme. Dabei muss jeder Erkennungszauber ein Duell gegen diesen Tarnungszauber gewinnen, um doch noch erfolgreich zu sein.

Die Dauer des Spruchs muss vorher festgelegt werden und ist dann nicht mehr zu revidieren. Zwar kann der Spruch abgebrochen werden, indem er wiederholt wird, dieses reduziert aber nicht nachträglich den MP-Verbrauch.

Zeitreise der Seele

Zd: 30 s + Zusatz

Kosten: 30 MP + Zusatz

Wd: Zd

Wb: Aufenthaltsort

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann ein/e Seelenwanderer/in die Vergangenheit ihres momentanen Aufenthaltsortes erforschen. Dazu versetzt sie sich in einen tiefen Trance und kann vergangene Momente dieses Ortes miterleben, als wäre sie mit ihrer Seele damals anwesend gewesen. Die Wirkung dieses Zaubers beruht auf Restspuren der vergangene Ereignisse in der astralen Sphäre des Ortes. Dieses ähnelt einer Zeitreise der Seele, in Wirklichkeit aber verlässt die Seele den Körper nicht.

Das Vorgehen ist analog zu der Bewegung einer freien Seele, je 30 Minuten, die die Seele in die Vergangenheit zurückgeht, verbraucht sie 1 MP. Dabei bewegt sie sich wie in einem „Schnellspulgang“ vorwärts und rückwärts durch die Zeit und kann bestimmte Ereignisse auch in echtem Zeittempo mitverfolgen.

Das maximale Zeittempo der Seele beträgt ± 10 Min / s Echtzeit. Dieser Zauber hat keine echte Wirkungsdauer, er besteht solange, wie die Seelenwanderer/in zaubert, die Zeitreise beginnt aber erst nach 30 Sekunden.

Besonderes: Es kann gleichzeitig der Zauber „Botschaft an den eigenen Körper“ eingesetzt werden. Außerdem können alle Erkennungszauber auf die subjektiv erlebte Vergangenheit angewendet werden. Dabei müssen eventuelle Tarnzauber der Vergangenheit durch ein Duell überwunden werden. Die „Seele“ ist in der Vergangenheit natürlich nicht zu bemerken, da sie nicht real anwesend ist, sondern erst später die Restspuren zur Rekonstruktion des Geschehens benutzt.

kritischer Erfolg: s. Regelwerk, zusätzliche Möglichkeit: doppelte Zeitschritte je MP.

Magieenergie aus Umfeld schöpfen

Zd: 30 s

Kosten: 10 MP je 2 Min Wd

Wd: 2 Min je 10 MP

Wb: eigene Seele

Beschreibung: Mit diesem Zauber kann eine Seele die magische Energie für die Wirkungsdauer des Spruchs aus ihrer Umgebung beziehen. MP, die in dieser Zeit verbraucht werden, werden nicht der Seele angerechnet, egal ob sie durch Bewegung oder aktive Zauber anfallen. Allerdings hat der / die Seelenwanderer/in dabei eine Obergrenze von (AEW(Magieen. aus Umf. sch.) - 80) MP je 2 Minuten, die höchstens durch diesen Zauber erhalten werden.

Besonderes: Wird dieser Spruch für mehrere 2-Minuten-Intervalle gezaubert (Wd 4 Min, 6 Min etc.), so erhält er WM-5 je zusätzlichen 2 Minuten Wirkungsdauer auf den AEW(Zaubern).

Die einzige Magie die hiermit nicht aus dem Umfeld gezogen werden kann ist die Ausführung eines weiteren Zaubers *Magieenergie aus Umfeld schöpfen* (oder gleichartige Magie), der immer aus den eigenen MP bezahlt werden muss. Außerdem kann nur jeweils ein solcher Zauber innerhalb von 1 m Umkreis wirksam sein, weshalb sich ggf. zwei zaubernde Personen und magische Geräte mit solchen Zaubern stören (Duell).

Handhabung des EW: Ausführung des AEW(Zaubern) wie im Regelwerk beschrieben, zusätzlich WM-5 je zusätzlichen 2 Minuten Wirkungsdauer.

Hilfsfertigkeiten

Wahl der Opfer (E2) [HF]

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: + Level [MP]

Beschreibung: Wird die Hilfsfertigkeit „Wahl der Opfer“ angewandt, so kann der/die Bard/in jeweils (angewandter Level / 10) Kriterien (abrunden!) bestimmen, nach denen die Opfer ausgewählt werden. Dabei können die Kriterien logisch durch „nicht“, „oder“ oder „und“ verknüpft sein, und das in mehreren Ebenen. Die Kriterien können aus dem folgenden Katalog gewählt werden:

- **Geschlecht** (männlich / weiblich).
- **Altersgruppe:** Kleinkinder (bis 5 J), Kinder (5 - 10 J), Heranwachsende (11 - 15 J), Jugendliche (16 - 20 J), junge Erwachsene (21 - 30 J), Erwachsene (31 - 40 J), ältere Erwachsene (41 - 50 J), Alte (50 - 60 J), Greise (über 60 J), Bezug auf Menschen, anderen Rassen entsprechend versehen.
- **Rasse / Art:** (entsprechende Sapienkenkunde ≥ 25).
- **Heimatsprache/land bzw. Volk,** wenn Kultur bekannt: entspr. Sprache, Geschichtskun.-Land / Sagenkunde-Kulturkreis ≥ 30.
- Wesen, die das Lied in einer bestimmten **Anfangsphase** mindestens 5 Sekunden gehört haben (5 - 100 s).

Einflechten als Untermelodie (E3)[HF]

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: + Level [MP]

Beschreibung: Die Hilfsfertigkeit Einflechten als Untermelodie ermöglicht es der spielenden Person, das Zauberalied als Untermelodie in ein beliebig anderes Lied mit einzubauen. Dadurch ist dann das eigentliche Lied praktisch nicht mehr zu erkennen.

Ein/e Bard/in kann dabei jeweils (angewandter Level / 10) **Untermelodien** (abrunden!) in ein Lied einflechten. Allerdings kann dieses nur dann zum Einflechten mehrerer magischer Lieder genutzt werden, wenn auch die Hilfsfertigkeit „Mischung der Lieder“ auf entsprechendem Level eingesetzt wird.

Besonderes: Im Prinzip sind die eingeflochtenen Untermelodien nicht zu erkennen. Allerdings können andere Bard/innen die diese Fertigkeit ebenfalls haben dieses eventuell doch schaffen. Dazu muss ihnen ein AEW(Einflechten als Untermelodie) gelingen.

Mischung der Lieder (E4) [HF]

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: + Level [MP]

Beschreibung: Die Hilfsfertigkeit Mischung der Lieder ermöglicht es der spielenden Person, mehrere Zauberalieder gleichzeitig zu spielen. Dabei werden durch besondere Spieltechnik praktisch alle Melodien gleichzeitig gespielt und entsprechend chaotisch wirkt das Gespielte auch auf die Zuhörenden. Allerdings könne alle oder einige dieser Lieder durch gleichzeitige Anwendung der Hilfsfertigkeit Einflechten als Untermelodie harmonisch in eine Grundmelodie eingefügt werden, wobei sie nicht mehr direkt hörbar sind. Ein/e Bard/in kann dabei jeweils ((angewandter Level / 10) + 1) **Zauberalieder** (abrunden!) gleichzeitig spielen.

Magische Verstärkung des Klangs (E5)[HF]

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: + Level [MP]

Wd: – Wb: s.u.

Beschreibung: Die Hilfsfertigkeit *Magische Verstärkung des Klangs* ermöglicht es der spielenden Person, den Kernbereich ihres Instrumentes um (angewandter Level) Meter zu erweitern.

Besonderes: Bei dieser Hilfsfertigkeit kann der erlernte Level nicht überschritten werden!

Ziehen magischer Energie (E5) [HF]

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: + Level [MP]

Beschreibung: Die Hilfsfertigkeit *Ziehen magischer Energie* ermöglicht es magische Energie für gleichzeitig gespielte Lieder und Hilfs-

fertigkeiten, aber nicht für die Hilfsfertigkeit selbst, aus der Umgebung zu ziehen. Die Wirkung hat dabei aber eine obere Grenze. Es kann jeweils nur Energie bis zu ((angewandter Level) x 3) MP aus der Umgebung entzogen werden und die Startkosten von (angewandter Level) MP sind auf jeden Fall zu erbringen. Übersteigen die benötigten MP die Grenze, so verbrauchen sich alle weiteren MP wie sonst auch aus dem MP-Vorrat des / der Bard/in.

Besonderes: Bei dieser Hilfsfertigkeit kann der erlernte Level nicht überschritten werden! Außerdem kann nur jeweils ein solcher Zauber innerhalb von 1 m Umkreis wirksam sein, weshalb sich ggf. zwei zaubernde Personen oder magische Geräte mit solchen Zaubern stören (Duell). Scheitert der AEW(Zaubern), so entstehen die normalen Kosten, die Hilfsfertigkeit hat keine positive Auswirkung. Dieser Effekt tritt auch ein, wenn nur die Hilfsfertigkeit selber scheitert. Es ist möglich, diese Hilfsfertigkeit über ein einzelnes Lied hinaus aufrecht zu erhalten, solange das Spiel nicht unterbrochen wird. In diesem Fall können sie ein neues Lied beginnen, dessen Kosten ggf. noch aus der Hilfsfertigkeit bezogen werden können: es wird ein neuer AEW gemacht (zählt nur für neues, Fortdauer-Zeit zählt neu) scheitert dieser, so bricht auch diese Hilfsfertigkeit ab.

Lieder

Lied der Freude (E1)

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 5 MP + Zeit-MP

Beschreibung: Das Lied der Freude versetzt die Zuhörenden in eine freudige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sehen bloß alles positiver und lassen sich von den freudigen Aspekten ihrer momentanen Situation leiten. Personen unter Einfluss dieses Liedes sind entsprechend ansprechbarer und reagieren aufgeschlossener auf alle Vorschläge etc. anderer.

Lied des Leichtsinns (E1)

Beschreibung: Das Lied des Leichtsinns versetzt die Zuhörenden in eine leichtsinnige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind bloß eher zu unüberlegten Handlungen zu verleiten und lassen sich eher von anderen mitreißen. Personen unter Einfluss dieses Liedes sind sehr spontan und entsprechend schnell zu unüberlegten Handlungen zu überreden.

Lied der Müdigkeit (E1)

Beschreibung: Das Lied der Müdigkeit versetzt die Zuhörenden in eine müde Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind bloß abgespannter und lassen sich von den langweiligen ermüdenden Aspekten ihrer momentanen Situation leiten. Personen unter Einfluss dieses Liedes sind unaufmerksam und träge und reagieren langsam auf alle ungewöhnlichen Vorkommnisse.

Lied der Neugier (E1)

Beschreibung: Das Lied der Neugier versetzt die Zuhörenden in eine neugierige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind bloß neugieriger und entsprechend wissbegieriger. Personen unter Einfluss dieses Liedes sind aufmerksam allem Neuen und Ungewöhnlichen gegenüber und forschen diesem nach bzw. hören sehr bereitwillig zu.

Lied des Trübsinns (E1)

Beschreibung: Das Lied des Trübsinns versetzt die Zuhörenden in eine trübsinnige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sehen bloß alles negativer und lassen sich von den traurigen Aspekten ihrer momentanen Situation leiten. Personen unter Einfluss dieses Liedes sind mürrisch in sich gekehrt und reagieren entsprechend abweisend auf alle Störungen.

Lied der Wachsamkeit (E1)

Beschreibung: Das Lied versetzt die Zuhörenden in eine wachsame Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie reagieren bloß aufmerksamer auf ungewöhnliche Aspekte ihrer momentanen Situation. Personen unter Einfluss dieses Liedes sind wachsam und reagieren entsprechend schnell auf alle ungewöhnlichen Vorkommnisse.

Lied des Zweifels (E1)

Beschreibung: Das Lied des Zweifels versetzt die Zuhörenden in eine zweifelnde Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sehen bloß alles skeptischer und lassen sich von den eher Misstrauen erweckenden Aspekten ihrer momentanen Situation leiten. Personen unter Einfluss dieses Liedes sind misstrauischer als sonst und reagieren eher auf alle zweifelnden Äußerungen anderer.

Lied der Ausgelassenheit (E1)

Beschreibung: Das Lied der Ausgelassenheit versetzt die Zuhörenden in eine ausgelassene Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind eher bereit sich an einem Gesang zu beteiligen, schließen sich eher anderen Trinkrunden an.

Lied der Erotik (E1)

Beschreibung: Das Lied versetzt die Zuhörenden in eine Stimmung in der sie für erotische Darbietungen aufgeschlossener sind. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird. Hiermit kann in den Augen der zuhörenden ein entsprechender Auftritt aufgebessert werden, auch sind die Leute eher bereit, auf Flirts oder Verführungen einzugehen.

Lied der Fresslust (E1)

Beschreibung: Das Lied der Fresslust versetzt die Zuhörenden in eine essfreudige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie haben bloß eher noch ein bisschen mehr Hunger und entsprechend bereit, noch ein Happen mehr zu essen, und der Umsatz in einer Gaststube steigt entsprechend an.

Lied der Trinklust (E1)

Beschreibung: Das Lied der Trinklust versetzt die Zuhörenden in eine trinkfreudige Stimmung. Dieses wirkt unabhängig von der vorherigen Stimmung der Betroffenen, ohne dass deshalb die „natürliche Stimmung“ der Zuhörenden völlig in den Hintergrund gedrängt wird - sie sind bloß eher bereit noch ein Gläschen mehr zu trinken, und der Umsatz in einer Gaststube steigt entsprechend an.

Lied der Angst (E2)

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 10 MP + Zeit-MP

Beschreibung: Das Lied erzeugt in den Opfern ein starkes Angstgefühl. Dieses lähmt deren Initiative soweit, dass sie von sich aus keine Handlungen anfangen, sondern nur noch reagieren, insbesondere greifen sie andere nicht an. Die Angst bedeutet für die Opfer eine merklige Ablenkung von allen Handlungen, so dass sie WM-(2 + (AEW(Zaubern) - AEW(psyRes.)) / 10) auf alle EW erhalten. Die Wirkung ist bei Tieren völlig gleich.

Lied der Erinnerung (E2)

Beschreibung: Das Lied der Erinnerung frischt Erinnerungen auf. Alle EW(Log), die zur Erinnerung an Erzähltes oder Erlebtes dienen erhalten WM+(10 + (AEW(Zaubern) - AEW(psyRes.)) / 2). Bei Verzicht auf den AEW(psyRes.) zählt dieser als 100. Erinnerungen, die unter seinem Einfluss im Gespräch besprochen werden, werden soweit aufgefrischt, als bezögen sie sich auf diesen Zeitpunkt.

Besonderes: Das Lied der Erinnerung kann auch gegen das Lied des Vergessens eingesetzt werden. Zum einen durch ein Zauberduell direkt bei dessen Ausführung, bei dem es dieses wirkungslos machen kann. Zum anderen nachträglich, wo es die oben angegebenen WM auf den EW = 0 verleiht (maximal aber EW = EW(Log)), so dass das Vergessen zumindest vorübergehend aufgehoben ist.

Lied der Freundschaft (E2)

Beschreibung: Das Lied der Freundschaft bewirkt, dass alle beeinflussten Personen den/die Bard/in für ihre/n FreundIn halten. Dabei ist seine Wirkung aber auf Wesen von menschlicher Intelligenz beschränkt. Entsprechend sind sie meist zu Hilfeleistungen bereit, wodurch entsprechende AEW(Sympathiewert) entfallen. Sie werden den/die Bard/in weder angreifen noch sonst eine Handlung machen, die sie schädigen oder verletzen könnte.

Lied der Kraft (E2)

Beschreibung: Das Lied bewirkt bei den davon beeinflussten Personen, dass diese während der Wirkungsdauer bis zu einer gewissen Grenze keine KP mehr verbrauchen. Die obere Grenze der nicht sofort verbrauchten KP liegt bei (AEW(Zaubern) - AEW(psyRes) + 25) KP, bei Verzicht auf den Resistenzwurf genau (AEW(Zaub. - 75)) KP. Überschreitet der KP-Verbrauch dieses Grenze so sind die darüber hinaus verbrauchten KP wie sonst auch vom KP-Stand abzuziehen. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich. Die aufgrund des Liedes nicht verbrauchten KP sind separat zu notieren, denn wenn die Wirkung des Liedes vorbei ist, verliert das Wesen schlagartig alle verbrauchten KP (höchstens bis 0). Sind darüber hinaus KP verbraucht worden, so ist das Wesen je zusätzlichem KP für eine Minute völlig erschöpft und handlungsunfähig. Erst danach setzt die normale Regeneration ein.

Besonderes: Das *Lied der Kraft* kann auch zur vorübergehenden Aufhebung von Erschöpfungszuständen dienen. Unter seinem Einfluss sind Wesen mit weniger KP als 5 KP handlungsfähig wie Personen ohne KP-Mangel. Völlig erschöpfte Wesen (s.o.) können handeln, als seien sie nur normal erschöpft mit 0 KP. Auch hier sind die Auswirkungen nach der Wirkungszeit zu beachten.

Lied der Tapferkeit (E2)

Beschreibung: Das Lied bewirkt, dass Personen besonders mutig handeln. Durch ihren Elan verbessern sich außerdem alle körperlichen EW um WM+(2+(AEW(Zaub.) - AEW(psyRes.)) / 10).

Besonderes: Bei Verzicht auf eine Resistenz zählt der AEW(psyRes) als 90. Die Wirkung ist bei Tieren völlig gleich.

Lied des Schlafs (E2)

Beschreibung: Das Lied des Schlafs bewirkt, dass die Wesen unter seinem Einfluss schläfrig werden. Bei erfolgreichem Zauber müssen sie einen AEW(Sb) mit WM-(AEW(Zaubern) / 5) machen, der entscheidet, ob sie sich gegen ihr Schlafbedürfnis behaupten können, bei

einem Misserfolg schlafen sie ein. Gelingt der AEW(Sb), so reduziert das Schlafbedürfnis zumindest noch die Wahrnehmungsfähigkeit. Die Wesen erhalten **WM-(5+(AEW(Zaub.) - AEW(psyRes)) / 10)** auf alle AEW(Wahrnehmung). Die Wirkung ist bei Tieren völlig gleich.

Besonderes: Bei bereits schlafenden Personen bewirkt dieses Lied, dass sie nur sehr schwer aufzuwecken sind. Nur wenn der AEW(Sb) wie oben beschrieben gelingt, sind sie durch Schütteln o.ä. zu wecken. Laute Geräusche etc. lassen sie nicht aufwachen weshalb z.B. Schleichen in einer solchen Situation überflüssig ist.

Lied der Schwäche (E2)

Beschreibung: Das Lied der Schwäche bewirkt, dass die Opfer ((AEW(Zaubern) - AEW(psyRes)) / 2) KP vorübergehend verlieren. Bei erfolgreichem Zauber sinkt dabei ihr KP-Stand mindestens auf KP-Max/2. Während der Wirkungsdauer haben sie alle Folgen dieses Verlustes zu erleiden, auch eventuelle Abzüge aufgrund eines niedrigen KP-Standes bzw. die Abzüge bei KP = 0. Die Wirkung ist bei Tieren völlig gleich.

Lied der Zähmung (E2)

Beschreibung: Das Lied der Zähmung lässt jedes Tier (Wesen von tierischer Intelligenz), das unter seinem Einfluss gerät, zahm und zutraulich werden. Es wird auf keinen Fall den/die Bard/in oder ein anderes Wesen in seinem/ihrer Umfeld angreifen. Auf wilde Tiere ohne Abrichtung und Dressur hat es keine weitere Wirkung. Dressierte oder abgerichtete Tiere sind unter dem Einfluss dieses Liedes der Lenkung durch die zaubernde Person zugänglich - allerdings nur im Rahmen ihrer Ausbildung. Dieses überwindet auch eventuell andressierte Ablehnungsreaktionen gegen fremde Personen. Ebenso ist es geeignet bockige oder durchgegangene Reittiere wieder ruhig und kontrollierbar zu machen.

Besonderes: Auf intelligente Wesen wirkt dieses Lied wie das Lied der Freude (1. Ebene).

Lied des Grauens (E3)

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 15 MP + Zeit-MP

Beschreibung: Das Lied des Grauens bewirkt bei seinen Opfern einen panikartigen Anstschub. Nur wenn ihnen ein AEW(Sb) gelingt, entgehen sie dem Grauen soweit, dass sie sich nicht augenblicklich zur Flucht wenden und so schnell sie können wegrennen. Dabei halten sie erst an, wenn die Wirkungsdauer des Liedes vorbei ist (mensch beachte dabei, dass die Opfer beim Laufen irgendwann den Wirkungsbereich verlassen). Das Laufen hat sie je 10 Sekunden Dauer 1/10 ihres KP-Max an KP gekostet.

Wesen denen ihr AEW(Sb) gelingt, können stehen bleiben, stehen aber unter einem Einfluss wie beim Lied der Angst: Die Angst bedeutet für die Opfer eine merkliche Ablenkung von allen Handlungen, so dass sie **WM-(2 + (AEW(Zaubern) - AEW(psyRes.)) / 10)** auf alle EW erhalten.

Lied der Lenkung (E3)

Beschreibung: Das Lied der Lenkung ermöglicht es der zaubernden Person, Tiere zu steuern als hätte er/sie ein Willenskontrolle über diese. Dabei können Tiere natürlich nur Handlungen vollziehen, die ihnen körperlich möglich sind. Außerdem können die stärksten Lebens-erhaltenden Instinkte nicht überwunden werden (z.B. Fluchttrieb bei angreifenden Raubtieren). Ansonsten können Tiere aber hiermit fast wie Roboter eingesetzt werden.

Lied der Lockung (E3)

Beschreibung: Das Lied der Lockung bewirkt, dass die Opfer, seien sie Tiere oder intelligente Wesen, der/dem Bard/in willenlos folgen. Dabei lauschen sie verzückt der Musik und gehen / laufen hinter dem /der Bard/in in dem von ihm/ihr vorgegebenen Tempo hinterher.

Nach dem Lied sind sie sich der abgelaufenen Vorgänge durchaus bewusst, aber nur wenn ihnen ein AEW(Logikalent) mit WM+25 besser als der AEW(Zaubern) gelingt, können sie sich denken, dass das Lied sie nicht nur fasziniert sondern magisch manipuliert hat.

Lied der Tanzlust (E3)

Zd: Spieldauer > 10 s Kosten: 15 MP + Zeit-MP

Beschreibung: Das Lied der Tanzlust zwingt seine Opfer dazu, ekstatisch zu tanzen. Dabei verlieren sie **1W10 KP je Runde**, die sie tanzen. Erreicht ein Opfer dabei den Stand von 0 KP, so bricht es vor Erschöpfung ohnmächtig zusammen. Diese Ohnmacht dauert 1W10 Minuten. Die Wirkung ist bei Tieren völlig gleich.

Lied der Verwirrung (E3)

Beschreibung: Das Lied der Verwirrung sorgt bei den Opfern für eine totale Verwirrung. Sie stehen / sitzen herum und wissen überhaupt nicht, was sie tun wollen. Sie beginnen keine Handlungen, hören mit allen laufenden Handlungen auf und sind somit völlig passiv. Sie lauschen lediglich scheinbar verzückt der Musik und wehren sich nur gegen Handlungen, die offensichtliche Angriffe sind. Die Wirkung ist bei Tieren völlig gleich.

Nach Ende der Wirkungsdauer erwachen sie wie aus einem Trauma und setzen ihre Handlungen fort. Nur wenn ihnen ein AEW(Logikalent) mit WM+25 besser als der AEW(Zaubern) gelingt, können sie sich denken, dass das Lied die Ursache für diese Lücke in ihren Handlungen und Gedanken ist.

Lied der Zwietracht (E3)

Beschreibung: Das Lied der Zwietracht bewirkt, dass alle Wesen unter seinem Einfluss blindlings und sofort alle anderen angreifen. Dabei suchen sie sich im Prinzip die nächst stehende Wesen als Opfer aus, wenn dieses nicht schon von jemand anderem angegriffen wird. Die Wirkung ist bei Tieren und intelligenten Wesen völlig gleich, jedes Tier wird dabei entsprechend seinem angeborenen Verhalten kämpfen, so werden Kämpfe gegen Artgenossen wie Rivalitätskämpfe geführt (meist nicht tödlich), Angriffe auf potentielle Beutetieren werden von Raubtieren mit tödlicher Absicht geführt.

Der/die Bard/in selbst bleibt von diesen Angriffen verschont und ist auch in dem dicksten Kampf den er/sie dadurch auslöst sicher.

Besonderes: Zusätzlich kann hier die Hilfsfertigkeit „Wahl der Opfer“ dazu benutzt werden, zu bestimmen welche Wesen von den Angriffen verschont bleiben. Die dabei benutzten Kriterien sind zu den eventuell schon benutzten dazu zu zählen. Hier kann das Kriterium „Herkunftskultur etc.“ nicht benutzt werden.

Es kann aber nicht verhindert werden, dass unter dem Einfluss des Liedes stehende Wesen sich gegenseitig angreifen.

Lied der Liebe (E4)

Zd: 10 s - 15 Min Kosten: 20 MP + Zeit-MP

Wd: permanent (s.u.) Wb: s. Regelwerk

Beschreibung: Das Lied der Liebe bewirkt, dass sich die Opfer in eine Person verlieben. Dieses ist zunächst die / der Bard/in selbst, wenn nicht das Lied durch entsprechenden Text auf eine ganz bestimmte andere Person gezielt wird, die den Opfern allerdings bekannt sein muss. Dazu kann das Lied entweder gesungen werden, oder aber das Lied wird auf einem Instrument gespielt und von der/dem Bard/in mit entsprechendem Gesang begleitet.

Um seine volle Wirkung zu entfalten, muss ein Opfer für 15 Minuten unter dem Einfluss des Liedes sein. Bei nur kürzerer Dauer schwächt sich der Einfluss entsprechend zu einem mehr oder weniger starken Freundschaftsgefühl ab. Dieses macht sich regeltechnisch dadurch bemerkbar, dass diese Person jeweils **WM+(Spieldauer [s] / 10)** auf AEW((Sympathiewert) gegenüber den Opfern dieses Liedes hat.

Besonderes: Wenn dieses Lied seine Wirkung erst einmal entfaltet hat, unterliegen dieses Gefühle im Prinzip der normalen Entwicklung

von Gefühlen bei Menschen (bzw. Humanoiden). Dieses setzt nach ca. (2 + Spieldauer [Min] / 2) Monaten ein. Allerdings tritt keine Abschwächung ein, wenn die Liebe / Freundschaft von der anderen Person gepflegt wird, lediglich kontraproduktive Handlungen wie Zurückweisungen können zu einer Schwächung des Gefühls führen. Dieses Lied kann im Prinzip ebenso auf Tiere angewandt werden, allerdings verlieben sich diese immer in die zaubernde Person selbst. Wie sie sich anschließend verhalten, hängt natürlich von ihrer Art ab, im Prinzip betrachten sie dabei die zaubernde Person als einen begehrten Sexualpartner, was natürlich zu durchaus lästigem Verhalten führen kann.

kritischer Fehler: Mit 50 % Wahrscheinlichkeit wird der / die Bard/in alleiniges Opfer der Magie und verliebt sich selbst in die entsprechende Person. Tritt dieses nicht ein s. Regelwerk.

Lied des Spottes (E4)

Beschreibung: Das Lied des Spottes kann das Ansehen einer Person dauerhaft bei den von der Magie beeinflussten Personen herabsetzen. Dazu muss es auf einem Instrument gespielt werden, während der/die Bard/in gleichzeitig einen Schmähtext auf die betroffene Person singt. Durch die Wirkung dieses Liedes erhält dieses Person faktisch **WM-(Spieldauer [s] / 10), max. WM-100** auf alle AEW(Sympathiewert) gegenüber den verzauberten Personen. Übersteigt dieser Abzug den EW(Sympathiewert), so ist bei jedem Kontakt ein AEW(Sym) zu machen mit den entsprechenden Folgen im höchstwahrscheinlichen Fall des Scheiterns. Diese Abzüge gelten auch, wenn die Situation eher ein AEW(Au) oder AEW(St) erfordern. Personen, die nicht mit dem Lied verzaubert wurden verhalten sich nach wie vor normal gegenüber der geschmähten Person, allerdings kann die Asympathie einflussreicher Personen Auswirkungen auf das Verhalten anderer haben.

Besonderes: Wenn das Lied seine Wirkung erst einmal entfaltet hat, unterliegen diese Gefühle im Prinzip der normalen Entwicklung von Gefühlen. Dieses setzt nach ca. (2 + Spieldauer [Min] / 2) Monaten ein. Allerdings tritt keine Abschwächung ein, wenn die geschmähte Person sich nicht weiter darum kümmert. Versucht sie jedoch die Anerkennung der verzauberten Personen zurückzugewinnen, so kann sie je nach Bemühen ihre Abzüge gegenüber diesen Personen um 1 bis 3 Punkte je Woche verbessern, bis sie wieder bei 0 ist. Dieses Lied ist auf Tiere nicht anwendbar.

kritischer Fehler: s. Lied der Liebe

Lied des Wahnsinns (E4)

Beschreibung: Das Lied des Wahnsinns sorgt dafür, dass seine Opfer ihre geistige Klarheit verlieren und wahnsinnig werden. Dabei steigt während der Wirkungsdauer faktisch ein zusätzlicher Eigenschaftswert „Wahnsinn“ (Ws) auf **Ws = Spieldauer [s] / 10, max. Ws = 100**. Dabei gibt die Differenz (Log - Ws) bzw. (Int - Ws) an, wie viel Prozent der Zeit die betroffene Person noch geistig klar agiert. Dieses ist dann auch die Wahrscheinlichkeit, dass sie in einem bestimmten Moment vernünftig reagiert. Sind beide Differenzen kleiner 0, lebt die Person in permanentem Wahnsinn. Wie dieser Wahn speziell ausgeformt ist, ist individuell zu bestimmen, von leichten Halluzinationen über Schizophrenie bis zur völligen Existenz in einer imaginären Traumwelt. Dieses Lied ist auf Tiere nicht anwendbar. **Besonderes:** Wenn dieses Lied seine Wirkung erst einmal entfaltet hat, unterliegt der Wahnsinn im Prinzip der normalen Entwicklung solcher Phänomene bei Menschen (bzw. Humanoiden). Dieses setzt nach ca. (2 + Spieldauer [Min] / 2) Monaten ein. Allerdings tritt keine Abschwächung ein, wenn sich niemand um die wahnsinnige Person kümmert. Wird eine psychiatrische Behandlung versucht, so kann jeder Tag erfolgreicher Behandlung den Wert für Ws um 1 senken, bis er wieder bei 0 ist. Die Person ist dann völlig geheilt.

Lied des Vergessens (E4)

Beschreibung: Das Lied des Vergessens raubt den Opfern die Erinnerung an einen Zeitraum völlig. Dabei zählt der Zeitraum vom Beginn des Spielens an in die Vergangenheit, seine Länge ermittelt sich mit (**Spieldauer x**

(AEW(Zaubern) - AEW(psyRes))). Der / die Bard/in kann allerdings nur grob abschätzen, wie groß der Faktor Spieldauer zu dem gelöschten Erinnerungszeitraum ist (über einen verdeckten AEW(Int), Abschätzung stimmt mit ±((200 - AEW(Int)) / 10)), die Spilleitung sagt dann einen Wert am Rand der Grenze). Es steht aber die Möglichkeit zur Verfügung, beim Spielen einen Höchstwert für den Zeitfaktor festzulegen. Dieses Lied ist auf Tiere zwar anwendbar, ergibt aber selten einen Sinn, da Tiere nur wenige konkrete Erinnerungen haben.

Besonderes: Das Vergessen kann vorübergehend durch das Lied der Erinnerung oder andere Methoden, die den Wert Log steigern zumindest teilweise aufgehoben werden, indem für diese Erinnerungen dann die Verbesserung des Log-Wertes als AEW(Log) für die Erinnerung steht. Ansonsten können andere Personen der verzauberten Person alle Ereignisse, deren Erinnerung gelöscht wurde erzählen, wodurch die Erinnerung an genau das, was erzählt wurde wieder zurückkommt. Lücken können dadurch aber nicht wieder durch Assoziation gefüllt werden.

Lied des Schutzes (E5)

Zd: Spieldauer > 5 s Kosten: 25 MP + Zeit-MP

Beschreibung: Das Lied bildet einen Abwehrschirm gegen alle andere Magie. Dabei muss jede andere Magie erst ein Duell gegen dieses Lied gewinnen, um Objekte innerhalb seines Wirkungsbereiches zu beeinflussen. Nur wenn sie dieses Duell gewinnt, kann sie wirksam werden, allerdings erhalten alle Opfer dabei noch **WM+((AEW(Zaubern) - 99) / 5)** (aufrunden!) auf ihre Resistenz. Allerdings wirkt dieses Lied nur gegen Magie, deren Wirkung nach seiner einsetzt. Die eigene Magie der /des Bard/in durch andere gleichzeitige Lieder wird aber durch dieses Lied nicht blockiert!

Besonderes: Bei diesem Lied wird der / die Bard/in sich normalerweise nicht von der Wirkung ausnehmen. Sie / er erhält noch zusätzlich **WM+5** auf ihre AEW(Resistenz).

Lied der Schöpfung (E6)

Zd: s. Besonderes Kosten: 40 MP + Zeit-MP

Beschreibung: Das Lied der Schöpfung dient den Meister/innen der Bard/innenkunst dazu, beliebige unlebende und nichtmagische Gegenstände aus dem Nichts zu erschaffen. Dabei ist die größtmögliche Masse des Objektes durch die Stärke des magischen Instrumentes vorgegeben, das für dieses Lied benötigt wird.

Während das Lied auf einem Instrument gespielt wird, singt die zaubernde Person ein Lied, das ihr hilft sich auf das zu schaffende Objekt zu konzentrieren. Bei erfolgreichem AEW(Zaubern) entscheidet dann ein AEW(Lied der Schöpfung, 2. EW), inwieweit der geschaffene Gegenstand mit dem gewünschten übereinstimmt. Dieser AEW wird modifiziert, wie es beim Wissenschaftlichen Magiesystem für Illusionen (bei bekannten Gegenständen) und Erschaffung von Phantasiegegenständen angegeben ist.

Wie bei anderer Magie auch ist der Gegenstand nicht immer voll funktionsstüchtig. Die zaubernde Person muss einen AEW(notwendige theoretische Handwerksfertigkeit) machen, auf den sie **WM+(AEW(Lied der Schöpfung, 2. EW)-100)** erhält. Nur wenn beide erfolgreich sind, ist das Objekt tatsächlich ein voll funktionsstüchtiger Gegenstand, als sei er natürlich erschaffen. Scheitert der AEW(notw. theor. Handw.), so stimmt der Gegenstand zwar äußerlich überein, aber technische Bearbeitungseinheiten stimmen nur zu (AEW(notw. theor. Handw.)) %, so dass er entsprechend störanfälliger ist. (vgl. *Magie und Erschaffung handwerklicher Objekte* beim Wissenschaftlichen Magiesystem).

Besonderes: Die Zeitdauer des Liedes richtet sich nach der Höhe des AEW(Zaubern) nach dem System für zeitaufwendige Spezialfertigkeiten: **Zeitdauer = (200 - AEW)/10** [Minuten]. Kommt es genauer auf die Zeit an, so gelten die 1er Stellen je 6s, ein Fehlversuch dauert 10 Min. Während der Zauberdauer bildet sich das Objekt langsam aus einer glimmenden Farbwolke heraus, das Glimmen verlöscht am Ende der Zeitdauer. Wird der Zauber vorzeitig unterbrochen löst sich das Objekt wieder auf.

kritischer Fehler: Es besteht die Gefahr der Beschädigung des Instrumentes, ansonsten s. Regelwerk.