

STURM



Grundregelwerk

Version 2.01

Stand: 19.12.2002

Anfängertips***Nichtspielercharaktere***Kreaturen***Ausrüstung***Waffen***Kräuter***
Charaktererschaffung*****5 Jahre STURM-Jubiläumsversion*****Charakterblatt***Rassen
FähigkeitenWürfelroutinen***Neue Wahrnehmung***Grundregeln***Kontaktinfos*

**Mehr zu und über STURM gibt es auf unsere Homepage unter:
<http://people.freenet.de/sturm>**

© Alle Inhalte sind urheberrechtlich geschützt und dürfen bei Angabe der Quelle für nichtkommerzielle Zwecke genutzt werden.

Inhalt:

1. Überblick	3
2. Spielregeln	7
<i>Handlungen</i>	7
<i>Mindestwurf</i>	7
<i>Vergleichswurf</i>	8
<i>Rundenmodus und Freie Handlung</i>	9
<i>Aktion und Reaktion</i>	10
<i>Spielleiter</i>	11
<i>Tod und Auferstehung</i>	11
3. Die Charakter-Erschaffung	12
3.1. Charakterwerte	12
3.2. Sinneswahrnehmung	13
3.3. Können	14
4. Die Quest	16
4.1. Entwurf	16
4.2. Ablauf	17
4.3. Abrechnung	17
5. Die Rassen	18
5.1. Die Menschen	18
5.2. Die Gamschen	19
5.3. Die Helon	20
5.4. Die Katzenmenschen	21
5.5. Die Sphärenwesen	22
6. Die Fähigkeiten	23
6.1. Stärke	24
6.2. Geschicklichkeit	25
6.3. Intelligenz	26
<i>Die Wissensgebiete</i>	26
6.4. Erdheiligkeit	30
<i>Würfelroutine</i>	31
<i>Die Beschwörungen - nach Kategorien geordnet</i>	32
6.5. Metaphysik	34
<i>Die Würfelroutine</i>	34
<i>Die Kategorien</i>	37
6.6. Sonstige Fähigkeiten	45
<i>Widerstandskraft</i>	45
<i>Willenskraft</i>	45
<i>Charisma</i>	45
7. Die Ausrüstung	46
7.1. Die Waffen	46
<i>Die Nahkampfwaffen</i>	47
<i>Die Fernkampfwaffen</i>	48
7.2. Die Kräuter	49
7.3. Sonstige Ausrüstungsgegenstände	50
8. Kreaturen	52
9. Nichtspieler-Charaktere (NSC)	53
<i>Archetypen</i>	54
10. Ende	55
Charakterblatt	56

1. Überblick

“Die meisten Helon die sich fragten,
warum Gamschen die Ebene von einer
Anhöhe aus betrachteten, sind jetzt tot“

Über das, was Euch auf den nächsten **56 Seiten** erwartet, soll hier ein kleiner Überblick gegeben werden. Ausführlichere Informationen sind selbstverständlich in den angegebenen Kapiteln zu finden.

Was ist STURM überhaupt?

STURM ist ein Fantasy - Rollenspiel. Es wird gespielt mit Hilfe von Phantasie, Würfeln und einem umfangreichen Regelwerk. Dies ist sozusagen das Herzstück eines jeden Rollenspieles (RPG) und das, was man im folgenden lesen kann.

Wer von RPG's noch nie etwas gehört hat, kann sich das ganze wie einen Roman vorstellen, bei dem man selber in die Haut einer Figur schlüpfen und den Lauf der Geschichte so verändern kann. Wie bei einem Buch gibt es vorgegebene Konstellationen, wie etwa Gefahren, die an bestimmten Stellen lauern oder gefährliche Kreaturen von denen das Land befreit werden muß.

Wo spielt STURM?

Die Kulisse des Spieles ist eine Phantasiewelt. Bei der Erschaffung der Grundstory wurde großer Wert darauf gelegt, möglichst wenig zu übernehmen.

Zwar hat jeder schon irgendeine Idee irgendwo geklaut, aber am besten sind immer die eigenen Phantasien.

So stand auch bei der Entstehung von **STURM** vor allem im Mittelpunkt, auf die typischen Klischees von gut (=hell) und böse (=dunkel), sowie auf die ausgekauften Elfen, Zwerge, Orks und Hexen (und was es sonst schon zu oft gibt) zu verzichten. Zugegeben - es ist nicht immer leicht und so gibt es inzwischen auch bei einigen Quests Drachen. Unsere Devise bleibt es aber, lieber selbst zu erfinden, und wir hoffen, daß STURM es schafft, Phantasie und Atmosphäre zu verbinden.

Was genau die Grundstory ist und wie man sich das Land vorstellen kann, in dem **STURM** spielt, kann man im **Buch der Legenden** nachlesen. Dabei wird man auch sehen, wie das Spiel zu seinem **Namen** kam.

Warum ausgerechnet STURM?

Wer jetzt erwartet, daß wir behaupten, unser Spiel ist das beste, wird enttäuscht sein. Der Meinung sind wir nämlich nicht. Aber wir empfehlen es allen, **STURM** zu probieren, denn

- es gibt unendlich viele Möglichkeiten für Geschichten, Charaktere und Abenteuer
- jeder hat die Möglichkeit, ein Teil des Spieles zu werden und den Lauf der Geschichte zu verändern
- wir haben viele witzige Ideen verwirklicht (zB. die Metaphysik)
- es ist ein spielbares System entstanden, das Platz für Erweiterungen läßt
- bei **STURM** ist die freie Handlung teils wichtiger als irgendwelche Kämpfe
- alles gibt es kostenlos

Was braucht man, um STURM zu spielen?

Wie schon gesagt:

- das Regelwerk mit allen Wertetabellen (von Waffen, Kräutern, Sprüchen, usw.)
- eine handvoll Würfel und dazu:
- ein Charakterblatt (mit den Werten des Charakters)
- einen Stapel Papier (für Karten, Skizzen, Aufzeichnungen und Notizen)
- eine Idee (Aufgabe des Spielleiters: die Geschichte - genannt Quest)
- viel Zeit

Wie spielt man STURM?

Wie bei jedem Rollenspiel geht es darum, eine bestimmte Aufgabe zu lösen, die sich der Spielleiter ausgedacht hat. Um nun diverse Gefahren zu bestehen, Rätsel zu lösen oder Verstecke zu finden, bedient man sich der **Fähigkeiten**, die der **Charakter**, den man spielt hat. Über den Erfolg einer Handlung entscheiden die **Würfel**, wobei natürlich die Wahrscheinlichkeit des Gelingens mit der Erfahrung steigt.

Prinzipiell gibt es 2 Modi, in denen das Spiel abläuft. Ist die Reihenfolge des Ablaufes unwichtig (zum Beispiel beim Kräutersuchen, Lager errichten, usw.) spricht man von **freien Handlungen**. Diese laufen in einer Art Frage-Antwort-Spiel ab. Die Spieler sagen: "Ich habe gerade das gemacht. Was passiert?" und der Spielleiter antwortet. Ist die Reihenfolge entscheidend (zum Beispiel bei Kämpfen), wird abwechselnd gewürfelt und die Handlungen auf Runden aufgeteilt. Das nennt man dann **Rundenmodus**. Mehr dazu gibt es unter den allgemeinen Spielregeln.

Welche Würfel braucht man?

Normalerweise reichen einfache 6-seitige Würfel (**W6**) aus. Mit ihnen wird fast das gesamte Spiel bestritten - wäre da nicht die Metaphysik. Wer sich der blauen Kunst verschreibt, braucht extra Magie - Würfel. Und zwar je einen 4-Seiter (**W4**), einen 8-Seiter (**W8**) und einen 12-Seiter (**W12**).



Wie würfelt man?

Bei **STURM** stehen die Fähigkeiten im Vordergrund. Nach Ihnen richtet man aus, was für einen Charakter man spielt, welche Rasse dieser hat und so weiter. Um die Eigenheiten einer jeden Fähigkeit zu realisieren, gibt es unterschiedliche **Würfelroutinen** (so nennt man die Regeln, nach denen gewürfelt und über Erfolg und Mißerfolg entschieden wird.)

Die einfachsten Routinen haben die Fähigkeiten Kraft und Geschicklichkeit. Sie funktionieren nach dem Prinzip des **Mindestwurfes**. In ähnlicher, jedoch komplexerer Form, funktionieren auch die Routinen von Erdheiligkeit und Intelligenz. Nur die Metaphysik richtet sich nicht nach Mindestwürfen.

Die Würfelroutinen findet man bei den einzelnen Fähigkeiten genau beschrieben.

Was ist ein Mindestwurf?

Unter Mindestwurf versteht man eine Zahl, die mit dem **W6** mindestens gewürfelt werden muß, damit die entsprechende Handlung ein Erfolg wird. Genauere Erklärungen dazu gibt es weiter unten.

Was ist ein Charakter und wie kommt man dazu?

Als Charakter wird die Person bezeichnet, die man im Spiel spielen will. Im wesentlichen besteht er nur aus einer Liste mit Werten. Das Festlegen dieser Werte nennt man Charaktererschaffung. Die Regeln, nach denen dies geschieht, sind bei jedem Rollenspiel anders. Wie es bei **STURM** geht, kann man im übernächsten Kapitel (3) lesen und ausprobieren.

Welche Fähigkeiten gibt es?

Die Zahl **5** spielt bei **STURM** eine große Rolle. Es gibt 5 Hauptfähigkeiten und dem zugeordnet 5 Hauptrassen. Die Möglichkeiten sind:

- Kraft (für Nahkampf und alles was reine Stärke erfordert),
- Geschicklichkeit (für Fernkampf und alles was reine Gewandtheit erfordert),
- Intelligenz (eine Art Magie, mit der sehr vieles möglich ist),
- Erdheiligkeit (bietet die Möglichkeit, Naturkatastrophen zu beschwören) und natürlich die
- Metaphysik (die Magie, die das Land spaltete - ein echter Alleskönner).

Dazu gibt es noch die Fähigkeiten Widerstandskraft, Willenskraft und Charisma.

Welche Rassen gibt es?

Im Lande sind 5 Hauptrassen bekannt. Die 4-armigen Helon, die gewandten Katzenmenschen, die schlaunen Menschen, die gläubigen Gamschen und die magischen Sphärenwesen. Vor- und Nachteile aller Rassen gibt es in der Rassenübersicht zu sehen.

Kann ich besser werden?

Bei **STURM** gibt es kein Erfahrungspunktesystem, was dazu verführt, alles umzuhauen was im Weg steht, um EPs zu sammeln. Trotzdem ist es möglich, den Charakter zu entwickeln, Stufen aufzusteigen, Techniken zu trainieren – kurz besser zu werden. Wann und wie man aufsteigt hängt ganz vom

Verlauf der Quest ab und wird an dieser Stelle auch erklärt.

Was ist ein Spielleiter?

Er ist der Gott des Spieles (zumindest für einen Tag). Der Spielleiter kümmert sich hauptsächlich darum, daß die Charaktere etwas zu tun haben, d.h. er denkt sich ein Abenteuer aus, das die Spieler erleben dürfen und überleben müssen. Diese Geschichte wird auch **Quest** genannt. Wenn man ein Rollenspiel als Roman sieht, ist der Spielleiter der, der den Roman vorliest und entscheidet, welche Auswirkungen die Aktionen der Spieler haben. Er steuert nun alle Nichtspielercharaktere, überwacht die Geschehnisse und hat immer das letzte Wort. Er kann jeden Spieler zu jeder Zeit in's Jenseits befördern, deshalb spielt er eigentlich nicht gegen die Helden, sondern mit ihnen - auch wenn er sich gemeine Fallen ausdenkt und alle Gegner steuert. Auch dazu gibt es ausführlicheres.

Was ist eine Quest?

Das ist die Geschichte, die an einem Abend (Tag) gespielt wird. Ausdenken muß sich diese der Spielleiter. Eine gut ausgearbeitete Quest macht viel Arbeit. Da sind Nichtspielercharaktere zu entwerfen, Fallen zu bauen, Gegenstände zu verstecken, Verschwörungen zu erfinden und nicht zuletzt Hinweise geschickt zu plazieren. Manchmal kommt es jedoch anders, als man sich das gedacht hat und das ganze Questentwerfen wird durch die Blindheit der Spieler überflüssig.

Wie viele können mitspielen?

Die **Anzahl der Spieler** ist abhängig von der Quest. Mit ein bißchen Erfahrung kann man aber auch bestimmte Elemente (zum Beispiel die Stärke der NPCs) so verändern, daß mehr oder weniger Spieler als geplant mitmachen können. Generell hat sich bei **STURM** eine Spielerzahl **zwischen 3 und 8** bewährt. Je weniger Helden dem Schicksal die Stirn bieten wollen, desto spannender ist es für sie, da jeder gebraucht wird und eigentlich jeder Charakter immer etwas zu tun bekommt. Dafür ist Zurückhaltung bei den Kämpfen geboten. Je größer die Gruppe wird, umso ausgefeilter werden die Schlachten und Strategien, allerdings kann es passieren, daß sich einige Spieler langweilen.

Steht alles was ich wissen muß in diesem Buch?

Ja und Nein. Dieses Buch enthält das **Grundsystem** mit allen spielwichtigen Regeln. Dazu gibt es noch das **Buch der Legenden** das die Weltbeschreibungen und Hintergrundinformationen zum Ausgestalten der Quests enthält. Für erfahrene Spieler gibt es darüber hinaus noch eine Vielzahl an zusätzlichem Spielmaterial - **Spezialwaffen, Kräuter, Wissenssysteme, Gilden, weitere Rassen**. Alles das kann natürlich kostenlos über unsere Homepage bezogen werden.

Tip: Für Fragen, die unbeantwortet blieben, steht Euch das Forum unserer Homepage oder unsere Email **sturmpost@freenet.de** zur Verfügung.

2. Spielregeln

“Was ist das für ein komisches blaues Häuflein?”

“Ach, das ist nur das letzte Sphärenwesen, das eine Beschwörung probiert hat“

Handlungen

Das ganze Spiel besteht aus Handlungen, die vom Charakter durchgeführt werden. Unter Handlungen wird eigentlich alles verstanden, egal ob es kämpfen, laufen oder schlafen ist. Jeder Charaktereigenschaft sind nun bestimmte Handlungen zugeordnet. Will ich flink und gelenkig sein, brauche ich Geschicklichkeit, wenn ich etwas heben will, ist meine Stärke entscheidend, für Beschwörungen die Erdheiligkeit und für Magie die Sphärenbindung, für geistige Leistungen die Intelligenz, zum Ertragen von Verletzungen die Widerstandskraft, zur Prinzipientreue die Willenskraft und für Überzeugungskraft und zum Eindruckschinden Charisma.

Alle Handlungen müssen einer Charaktereigenschaft zugeordnet werden. Da das nicht immer so einfach, wie bei den obenstehenden Beispielen ist, sind einige Zuordnungen definitiv festgelegt. So wurde zum Beispiel bestimmt, daß für die Benutzung von Fernwaffen nur die Geschicklichkeit eine Rolle spielt. Das ist nicht immer unbedingt logisch, sondern meist ziemlich Streitbar. Bei jedem RPG muß man versuchen, den Mittelweg zwischen **Spielbarkeit** und **Logik** zu finden. Manche Handlungen können auch anderen Eigenschaften zugeordnet werden - in diesem Falle war vor allem die faire Verteilung wichtig. Welche

Charaktereigenschaft welche Handlungen erlaubt, steht jeweils bei den einzelnen Eigenschaften (auch Fähigkeiten genannt). Im Zweifelsfalle muß der Spielleiter entscheiden (wie immer).

Die einzelnen Handlungen unterscheiden sich in ihrem Ablauf voneinander. Die Regeln nach denen sie durchgeführt werden, nennt man **Würfeleroutine**. Diese sind je nach Fähigkeit simpel oder komplex. Welche Routine wann benutzt werden muß, steht wiederum bei den einzelnen Fähigkeiten. Ein Grundsystem, das bei allen Fähigkeiten (außer der Metaphysik) immer wieder Anwendung findet, ist der sogenannte **Mindestwurf**.

Mindestwurf

Der Mindestwurf ist eine Zahl, die mit dem **W6** mindestens gewürfelt werden muß, damit die Handlung als erfolgreich zählt. Bei einem Mindestwurf von 3 würde also die Handlung nur bei 1 und 2 **nicht** gelingen. Jedes Erreichen des Mindestwurfes ist ein **Erfolg**. Die Anzahl der Versuche, die man zum Erreichen des Mindestwurfes zur Verfügung hat, wird durch den **Wert** der **Charaktereigenschaft** festgelegt. Je besser man ist, desto öfter darf man würfeln.

Beispiel: Heli Helon hat eine Höhle entdeckt, die er gern betreten will. Unglücklicherweise liegt aber ein Stein genau vor dem Eingang. Der Stein ist so groß, daß es einen **Mindestwurf von 5** bedarf, um ihn zur Seite zu rollen. Heli überlegt kurz und nach einer Weile fällt ihm ein, daß er eine **Stärke von 6** hat. Er würfelt also 6 mal und schafft es doch tatsächlich eine 5 zu würfeln. Damit ist die Handlung geglückt und der Stein zur Seite gerollt.

Für ein befriedigendes Ergebnis der Handlung ist es manchmal auch wichtig, wie oft man den Mindestwurf erreicht, also wie viele Erfolge man hat. Logischerweise erhöht sich auch diese Wahrscheinlichkeit durch mehr Erfahrung.

Beispiel: Katzi hat etwas rascheln gehört und glaubt etwas hinter dem nächsten Baum verschwinden sehen zu haben. Da man nie vorsichtig genug sein kann, nimmt sie alle ihre **Geschicklichkeit** zusammen, um Spuren zu entdecken. Entdecken gilt als einfache Fähigkeit. Mit einer **Geschicklichkeit von 5** hat sie nun **5 Würfe**, um etwas zu sehen. Ein ziemlich dummes Wildschwein steht hinter dem Baum und konnte sich nur schlecht verbergen, womit der **Mindestwurf** zum Entdecken mit **4** festgelegt ist.

Katzi würfelt und erreicht **4 Erfolge** - hat also viermal mindestens 4 gewürfelt. Für jeden der 4 Erfolge sieht Katzi ein Detail mehr.

1. Erfolg = hinter dem Baum steht was, **2. Erfolg** = hinter dem Baum steht etwas kleines - wahrscheinlich nicht gefährlich, **3. Erfolg** = ein Wildschwein, **4. Erfolg** = ein dummes Wildschwein - keine Gefahr. Katzi atmet beruhigt auf.

Die Anzahl der Erfolge spielt vor allem auch bei einem **Kampf** eine wichtige Rolle. Das wird ausführlicher bei den entsprechenden Würfelroutinen beschrieben. Nur so viel: der Schaden, den eine Waffe verursacht, wird mit jedem Erfolg (nach dem ersten) um 2 erhöht. Ebenso wird bei der Reaktion der Schaden mit jedem Abwehr-Erfolg um 2 gesenkt.

Bei Mindestwürfen (MW) die größer als **6** sind, muß man mindestens eine 6 würfeln, um noch einen Versuch zu haben. Die Anzahl der MW 6 Erfolge legt die Anzahl der Würfel fest, die man für den 2. Wurf hat. Die Werte, die beim 2. Wurf erzielt werden, müssen nun zu 6 addiert werden. Wenn die Summe größer oder gleich dem MW ist, zählt die Handlung als Erfolg.

Beispiel: Für die Beschwörung "Kahlschlag" muß ein **MW 8** erreicht werden. Gammi Gamsche hat eine **6** auf **Erdheiligkeit** und würfelt damit 2 4 6 3 1 6. Die beiden Sechsen darf er nun noch mal würfeln und hat nun 1 5. Die Beschwörung klappt mit **einem Erfolg**. Hätte Gammi statt der 5 eine 6 gewürfelt, hätte er diese noch einmal würfeln können und so auf jeden Fall einen MW größer 12 geschafft. Nach oben gibt es also keine Grenze, obwohl es natürlich immer unwahrscheinlicher wird, so viele Sechsen nacheinander zu werfen.

Beim Festlegen der Mindestwürfe sollte man noch beachten, daß ein **MW 7** oder **MW 13** unsinnig ist. Manchmal müssen Mindestwürfe nach oben oder unter korrigiert werden (zum Beispiel bei Nebel oder beweglichen Zielen). Ein Bonus von +2 würde also, wenn der Grundwert MW 5 ist zu einem MW 8 führen.

Vergleichswurf

Nach ähnlichem Prinzip wie der **Mindestwurf** funktioniert der Vergleichswurf. Der Unterschied liegt darin, daß beim Mindestwurf eine Zahl vorgegeben ist, während beim Vergleichswurf die Charaktere versuchen, sich gegenseitig zu überbieten. Diese Würfelroutine findet vor allem bei den einfachen Fähigkeiten Willenskraft und Charisma Anwendung.

Beispiel: Menschi Mensch steht in Tawakan in einem Laden und hätte gern diesen tollen Kräuterbeutel, den er sich leider nicht leisten kann. Mit einem **Charismawert** von **6** versucht er nun den Händler davon zu überzeugen, daß das gute Stück eigentlich gar nichts wert ist. Er würfelt 3 5 2 4 3 2. Sein höchster Wert ist also eine **5**. Der Händler hat natürlich eine hohe **Willenskraft** von **8** und hat deshalb 5 3 1 2 6 3 4 2. Sein höchstes ist also eine **6** und er wurde somit nicht überzeugt.

Wäre die **6 eine 5** gewesen, hätte ebenfalls der Händler gewonnen, denn in diesem Falle hätte er **zwei Erfolge 5** und Menschi nur einen Erfolg 5. Hätte Menschi dagegen statt der 5 eine 6 gehabt, wäre wie beim **Mindestwurf** das Würfeln in die zweite Runde gegangen - jedoch nur mit einem Würfel (weil nur eine 6).

Ergibt der Vergleichswurf keinen Sieger (gleicher Wert und gleiche Erfolge), wird das ganze wiederholt, bis es eine Entscheidung gibt.

Welche Fähigkeiten für den Vergleichswurf genommen werden, bestimmt die Handlung. So wirft zum Beispiel bei einer geistigen Beeinflussung der "**Angreifer**" mit **Charisma** und der "**Verteidiger**" mit **Willenskraft**. Läßt sich nicht bestimmen, wer wen versucht zu beeinflussen - zum Beispiel wenn sich zwei Feinde gegenüber stehen und keiner weiß, wer mehr vom anderen beeindruckt ist, so daß er ihm den **ersten Schlag** lassen will - würfeln **beide** einen Vergleichswurf auf **Charisma**.

Vergleichswürfe können auch über mehrere **Runden** gehen. Wenn zum Beispiel der Spielleiter einen Katzenmensch spielt, der sich hinter einem Gebüsch versteckt, würfelt er den Wert aus, mit dem dies geschieht (Geschicklichkeit + Können). Bewegt sich der Charakter zwei Runden lang nicht und erst dann kommt ein Spieler auf die Idee, mal den Strauch anzusehen, muß er einen Wert würfeln, der größer ist als der **Verstecken-Wert**. Hier ist die Grenze zwischen Vergleichs- und Mindestwurf ziemlich fließend. Natürlich entscheidet der Spielleiter wieder, ob er einen Mindestwurf festlegt, oder einen Vergleichswurf würfelt bzw würfeln läßt.

Rundenmodus und Freie Handlung

Freie Handlungen sind alle, bei denen die Reihenfolge keine zwingende Rolle spielt. Wenn zum Beispiel die Spieler in einer Stadt oder auf einem freien Feld sind und nun gewisse Dinge tun, wie etwa einkaufen oder Kräuter suchen, passiert das nach einer Art Frage-Antwort-Spiel. Ein Spieler sagt zum Beispiel: "Ich habe gerade Kräuter mit einer 5 gesucht. Was habe ich gefunden?" und der Spielleiter antwortet: "Einen Löwenzahn und eine Passionsblume".

Ist die Reihenfolge entscheidend (zum Beispiel bei Kämpfen), wird abwechselnd gewürfelt und die Handlungen auf **Runden** aufgeteilt. Das nennt man dann **Rundenmodus**. In einer Runde darf jeder Spieler **eine** erlaubte Handlung tun. Erlaubt ist alles, was in **3 Sekunden** möglich ist. Das kann manchmal auch eine kombinierte Aktion sein - zum Beispiel laufen, springen und abrollen. Jede Kampfhandlung hat prinzipiell eine Dauer von mindestens einer Runde. Man kann also nicht zweimal zuschlagen oder zuschlagen und wegrennen o.ä. Bei einer kurzen Distanz ist es allerdings möglich, mit gezogener Waffe auf einen Gegner zu stürzen. Ebenso zählt das Schießen in der Bewegung als erlaubte **kombinierte Handlung**. Wie immer liegt die Entscheidungsgewalt beim Spielleiter. Nicht als Handlung gewertet werden Reaktionen (näheres dazu siehe dort).

Zu beachten wäre noch, daß einige Handlungen **mehrere Runden** erfordern. Zum Beispiel dauert eine Beschwörung immer 2 Runden - ebenso das Abschießen und Nachladen einer Armbrust. Diese Ausnahmen sind dann entsprechend vermerkt. Für das Zurücklegen von Strecken (egal ob horizontal oder vertikal) hängt die Anzahl der Runden von der Entfernung und zum Beispiel beim Klettern vom (Geschicklichkeits)Wurf ab.

Wer die Runde beginnen darf, wird bei sich Auge in Auge gegenüberstehenden Feinden durch einen Vergleichswurf auf Charisma ermittelt. Bei einem Überraschungsangriff (was meistens der Fall ist) beginnt natürlich der oder die Angreifer. Wenn alle Spieler und Nichtspielercharaktere dran waren, beginnt eine neue Runde. Bei Gruppen von Charakteren ist jede Gruppe jeweils komplett am Zug, d.h. jedes Mitglied der einen Seite darf handeln und danach sind die Gegner dran. Die Reihenfolge innerhalb einer Gruppe kann von den Mitgliedern frei bestimmt werden.

Handlungen können sich dann aufeinander beziehen.

Beispiel: die **Spieler** sind zu dritt - ein **Mensch**, ein **Gamsche** und ein **Sphärenwesen** - und geraten in einen Hinterhalt durch einen Katzenmenschen und einen Helon. Die Gegner dürfen also anfangen. Der Helon bricht mir gezogener Waffe durch das Gebüsch und verletzt den Menschen. Der Katzenmensch schießt einen Pfeil auf den Gamschen ab.

Nun sind die Spieler dran. Dem Sphärenwesen gelingt es, den Helon für 2 Runden zu vereisen. Da dieser nun bewegungsunfähig ist, greift der Mensch ihn an. Der Helon muß den Schlag einstecken, ohne sich wehren zu können. Der Gamsche kniet nieder und spricht ein Gebet.

Die Gegner sind dran. Der Helon kann noch nichts machen, deshalb schießt nur der Katzenmensch einen Pfeil.

Nun sind die Spieler wieder dran. Diesmal lassen die Spieler dem Gamschen den Vortritt und er spricht als erstes seine Beschwörung "Tornado", die den Katzenmensch aus den Wipfeln fegt. Das Sphärenwesen spricht einen "Raumsprung" auf den Menschen und versetzt ihn neben den Katzenmenschen. Der Mensch greift nun den Katzenmensch an. Nun sind die Gegner wieder dran usw.

Dieses System führt dazu, daß eine Runde eigentlich länger dauert als 3 Sekunden. Der Vorteil liegt aber darin, daß strategische Planung sinnvoll wird und daß die Gruppe mehr ist, als die Summe ihrer einzelnen Mitglieder. Viele Effekte - vor allem bei der Metaphysik - haben eine bestimmte Dauer von x Runden. Dabei dauert eine Runde immer so lange, bis der **Verursacher** wieder handelt. Nach Ende eines Kampfes wird natürlich wieder in den freien Modus übergegangen.

Aktion und Reaktion

Fast jede Aktion erlaubt eine Reaktion. Wenn jemand meinen Charakter mit Charisma überzeugen will, kann ich mit Willenskraft abwehren. Wird mein Charakter mit einer Nahkampfwaffe geschlagen, kann ich versuchen, den Schlag mit Widerstandskraft zu senken. Einem abgeschossenen Pfeil kann man mit Geschicklichkeit ausweichen. Was jeweils als Reaktion erlaubt ist, hängt von der

Handlung ab und wird bei der zugeordneten Fähigkeit festgelegt.

In einem Kampf versucht man mit Reaktionen hauptsächlich den Schaden, den man erhält, zu vermindern. Dabei zählen Reaktionen nicht im Sinne einer Handlung, sind also in einer Runde beliebig oft möglich. Einige Reaktionen können auch recht umfangreich sein. Zum Beispiel wenn man versucht einen Schlag mit einem Schild abzuwehren.

Beispiel: Heli Helon wird mit einem **Schwert** angegriffen und hat als Waffe einen **Thomb**. Dieser hat die Möglichkeit, wie ein Schild eingesetzt zu werden. Das Schwert hat einen **Abwehr MW** von **9**. Ein Schild funktioniert so, daß man mit seiner **Widerstandskraft** einen **MW 5** würfeln muß und für jeden Erfolg den **Abwehr MW um 1 senkt**. Heli würfelt auf Schild und hat **2 Erfolge**. Er senkt den **Abwehr MW** also auf **6** (nicht 7, da das als MW nicht zählt - siehe Mindestwurf). Nun würfelt er noch einmal auf **Widerstand** gegen den neuen **Abwehr MW 6**. Mit 3 Erfolgen kann er also 6 Schadenspunkte verhindern. Wird er gleich darauf von einem 2. Gegner angegriffen, kann er wieder auf Schild und danach auf Widerstand würfeln.

Ob eine Reaktion möglich ist, wird allerdings nicht nur von der Aktion bestimmt, sondern auch vom Zustand, in dem sich der Charakter befindet. Wer im Dunkeln mit einem Pfeil beschossen wird kann genauso wenig auszuweichen, wie ein Charakter, der eingefroren ist.

Tip: Je intensiver man spielt, desto komplexer werden die Regeln, die spezielle Situationen entscheiden. Weitere Spielregeln finden sich im Anhang. Für Regelfragen und -diskussionen haben wir ein Forum, das man über unsere Homepage erreicht.

Spielleiter

Er ist da, um zum Beispiel festzulegen, welchen Mindestwurf ein Wildschwein verlangt. Bei jedem Spiel muß es einen Spielleiter geben (manchmal auch zwei). Er denkt sich die Geschichte aus, legt die Aufgabe fest, versteckt die Waffen und steuert alle Nichtspielercharaktere. Er überwacht alle Regeln und legt auch die Höhe der Mindestwürfe fest.

Als Spielleiter braucht man extrem viel **Phantasie** und **Improvisationsfähigkeit**. Es gibt zwar viele Regeln und Standards, in denen Grundwerte bestimmt werden - so hat jede Waffe einen zugeordneten Mindestwurf, oder Tiere eine festgelegte Stärke - aber alle nichtdefinierten Werte müssen vom Spielleiter festgelegt werden. So zum Beispiel wie gut sich das Schwein versteckt hat, oder wie schwer ein Stein ist.

Der Spielleiter bestimmt auch, wie viele Informationen er den Spielern gibt. Hätte im obigen Beispiel hinter dem Baum kein Wildschwein, sondern ein feindlich gesinntes Sphärenwesen gestanden, hätte der Spielleiter dieses gespielt und dessen Handlungen und Erfolgsproben durchgeführt. Der Spielleiter hat damit **alle Macht** der Welt und auch die Möglichkeit, die Spieler an **jedem beliebigen Punkt sterben zu lassen**. Aber das ist nicht der Sinn der Sache. Es liegt vor allem an ihm, ob das Spiel spannend, interessant und lustig oder langweilig wird.

Seine Aufgabe besteht darin, die Spieler auf die richtige Fährte zu führen und ihnen **Herausforderungen** zu bieten. Die Hauptschwierigkeit besteht darin, genau den Mittelweg zu finden zwischen zu leicht, denn dann ist es langweilig und zu schwer, da macht es

auch keinen Spaß. Setzt der Spielleiter den Spielern also einen Drachen vor die Nase, dann tut er das nicht, um die Spieler töten zu lassen, sondern um sie herauszufordern oder ihnen diplomatisch mitzuteilen, daß sie in die verkehrte Richtung laufen. Weil wir von **gesundem Menschenverstand** eines jeden Spielleiters ausgehen, gibt es bei **STURM** keine speziellen Spielleiterregeln. Die Handlungen der NPC's müssen logisch sein und vom Prinzip her alles am Spaß der Spieler ausgerichtet sein. Der Rest ergibt sich dann von selbst.

Natürlich darf jeder Mitspieler, wenn er oder sie will, den Spielleiter bei einer Sitzung machen. Am schönsten sind meistens Aufgaben mit viel Hintergrund, interessanten Landschaften und Personen sowie einer spannenden Geschichte, kurz gesagt mit **Athmosphäre**. Dennoch sollte man sich am Anfang nicht so viel vornehmen. Ein harter **Kampf** dauert schnell mal **2 Stunden**. Ein paar Tips zur Gestaltung einer Quest gibt es auf der entsprechenden Seite.

Tod und Auferstehung

Alle Rassen haben insgesamt **26 Lebenspunkte**. Sinkt der Wert auf 0 oder tiefer, stirbt der Charakter. Um dies zu verhindern, ist Heilung mit Kräutern und Metaphysik oder Prophylaxe mit einem guten Panzer möglich. Tote Charaktere können durch den Zauber „**Auferstehung**“ oder durch Verabreichung eines **Feuersterns** wieder zum Leben erweckt werden. Dies geht aber nur solange, wie der Körper noch warm und nicht zerstört (Feuer/Lava) ist.

Trotz der „Hintertür“ der Auferstehung, sollte man sich genau überlegen, welchen Kampf man annimmt und welchem man besser aus dem Weg geht.

3 Die Charakter- Erschaffung

“Gestern kam hier einer durch, der meinte, er wäre auf der Suche nach sich selbst. Aber so wie der getrunken hat, konnte er nur ein Helon sein“

3.1. Charakterwerte

Nun soll es endlich losgehen? Alle Regeln kapiert? Das System durchschaut und nun fehlt nur noch der Charakter? Dann bist Du hier im Kurs "Ich baue mir eine neue Identität" richtig! Das ganze ist ziemlich einfach, solange man weiß, **was man spielen will**. Am besten ist es, wenn man sich für eine oder mehrere Fähigkeiten entschieden hat, denn nun gilt es, das ganze in Zahlen zu fassen.

Tip: Als am sinnvollsten (und damit natürlich auch am langlebigsten) haben sich Zweierkombinationen erwiesen. Also am besten 2 Fähigkeiten wählen und diese dem Charakter mit Maximalwerten geben.

Als erstes legt man die **Maximalwerte** fest. Diese Zahlen sind die höchsten Werte, die der Charakter auf dem betreffenden Gebiet erreichen kann. Dabei ist man um so besser - je mehr Punkte man hat. Bei jeder Eigenschaft dürfen es nie mehr als **12 Punkte** sein. Durchschnittliche Begabung bei einer Fähigkeit hat damit den Wert **6**. Der Höchstwert aller Eigenschaften zusammen ist somit **48** (bei 8 Fähigkeiten logisch - oder?). Die Verteilung legt die Ausrichtung des Charakters fest, denn die

Maximalwerte werden auch bei viel Übung und langem Leben nie überschritten. Das Spiel beginnt man natürlich mit viel weniger (siehe **Startwerte**). Aber erst einmal können 48 Punkte innerhalb der Rassengrenzen beliebig verteilt werden.

Als **Rassengrenzen** werden die Maximalwerte einer Rasse bezeichnet. Jede Lebensform erlaubt nur bedingt Charakterwerte. Außerdem schließen sich Erdheiligkeit und Sphärenbindung normalerweise aus. Deshalb gibt es immer einen Vermerk "Erde+Sphäre höchstens x". Was jeweils erlaubt ist, steht bei jeder Rasse als "**Höchstwerte für Eigenschaften**".

Beispiel: Ein Mensch kann eine Intelligenz von 12, aber nur eine Stärke von 10 haben. Bei Sphäre 8 und bei Erde 8, jedoch bei beiden höchstens 8. Noch eingeschränkter ist das Katzenwesen mit Intelligenz 10, aber Stärke 4, sowie Sphäre 6, Erde 6, aber beides höchstens 6. Dafür haben sie einen Schwanz, den sie auch für Handlungen benutzen können und sind die einzige Rasse, die eine Geschicklichkeit von 12 erreichen kann. Der Helon darf dafür als einziger Stärke 12 haben, kann aber einfach **nicht** metaphysisch handeln.

Bei der Verteilung sollte man beachten, daß man, je besser man auf einem bestimmten Gebiet ist, um so schlechter auf einem anderen wird. Andererseits ist es unsinnig, alles zu können - aber eben nicht richtig. Vor allem bei den Fähigkeiten Erdheiligkeit und Sphärenbindung sollte man eher **ganz oder gar nicht** wählen. Prinzipiell ist aber alles erlaubt, und selbst die ungewöhnlichsten Kombinationen sind erstaunlich lebensfähig und spielbar. So hat auch schon ein streng pazifistischer Gamsche mehr Kämpfe überlebt, als erwartet.

Am besten ist es wahrscheinlich, sich erst die Eigenschaft(en) auszusuchen, die man gerne hätte und dann die mögliche Rasse zu wählen, mit der diese Kombination möglich ist. "Normale" Charaktere haben meist 2 Hauptfähigkeiten, die die Rassenauswahl schon stark eingrenzen.

Tip: Wem das alles zu verwirrend ist, der kann seinen Charakter auch mit einem Online-Formular auf unserer Homepage people.freenet.de/sturm basteln und testen.

Eine weitere Möglichkeit zur Charaktererschaffung besteht darin, sich einen **Archetypen** auszuwählen und ihn zu verändern. Archetypen sind auf ihrem Gebiet unübertroffene Meister und für jede Gruppe eine enorme Bereicherung.

Tip: Für Anfänger, die einzelne Rassen oder Fähigkeiten testen wollen, ohne sich in die Charaktererschaffung einzuarbeiten, bietet es sich an, einen fertigen Charakter aus der Liste der **NSC** zu wählen.

Soweit alles klar? Dann fehlen nun noch die **Startwerte**. Das sind die Punkte, mit denen man das Spiel beginnt. Damit man Entwicklungsmöglichkeiten hat, startet man bei **STURM** mit 1/3 der Werte. Man darf also noch einmal **16 Punkte** verteilen. Dabei darf der Startwert nicht mehr als die **Hälfte** des Maximalwertes betragen.

Die Anzahl der **Lebenspunkte** beträgt für alle Rassen **26**. Die **Regeneration** beträgt **3 LP pro Nacht** - allerdings nur, wenn man durchschlafen kann. Sonst entsprechend weniger.

Hat man sich der Fähigkeit Intelligenz verschrieben, erhält man zusätzlich noch **Konzentrationspunkte**. Mit ihrer Hilfe kann man dann Wissensaktionen durchführen. Die KP's sind gleich der Wert auf **Intelligenz x 2**. Die **Regeneration** von KPs erfolgt ebenfalls mit **3** Punkten pro Nacht und 1 Punkt aller 6 h am Tag.

Um Wissen anwenden zu können, müssen einzelne „Handlungen“ gelernt werden. Bis zu Levelgrenze (siehe Intelligenz/Wissensgebiete) ist das Erlernen einzelner Stufen möglich. Höhere Stufen sind nur wählbar, wenn die niedrigeren Stufen desselben Gebietes beherrscht werden.

Für jeden Punkt auf die Fähigkeit Wissen darf man **3 Stufen** erlernen. Für den ersten Punkt sogar **5**. Ein Charakter mit 6 Punkten auf Fähigkeit Intelligenz darf sich für den Start also 20 Handlungen bis zur Stufe 5 aus der Tabelle der Wissensgebiete aussuchen. Ein Charakter mit 2 Punkten darf immerhin 8 Handlungen innerhalb der ersten beiden Stufen wählen.

Auf dem **Charakterblatt** gibt es dafür die gesonderte Tabelle **Wissensgebiete**. Eine ausführlichere Erklärung findet sich unter 6.3. Intelligenz.

3.2. Sinneswahrnehmung

Die Werte der einzelnen **Sinne** kann jeder Spieler folgendermaßen festlegen. Die **Standardverteilung** ist: sehen, hören, riechen, schmecken, tasten **je 2**. Es ist eine **Umverteilung** von max. 2 Punkten (dh. 2 können hier weg und dort dazu genommen werden) möglich.

Katzenmenschen haben als Standart hören 3 und dürfen maximal 3 Punkte umverteilen.

Anders als bei Fähigkeiten können diese Werte **nicht gesteigert** oder mit Könnenspunkten belegt werden. Sie ändern sich also ein Leben lang nicht.

3.3 Können

Tip: Für die ersten Runden **STURM** empfiehlt es sich, auf das Können zu verzichten. Kommt man mit dem System besser klar, kann man auch nachträglich noch das Können bei bestehenden Charakteren nachtragen.

Beim Charakter müßte inzwischen schon folgendes feststehen:

- die **Maximalwerte** der Eigenschaften (das mit den 48 Punkten)
- die **Startwerte** (16 Punkte)
- die Rasse
- der Name

Nun kommt die Ausgestaltung in die heiße Phase.

Alle Handlungen werden neben ihrer Zuordnung zu den Eigenschaften noch ein zweites Mal unterteilt - und zwar in **einfache Handlungen** und Handlungen, die **Können** erfordern. Als einfache Handlungen wird alles das bezeichnet, was jederzeit und ohne Erfahrung getan werden kann. Können hingegen muß erlernt und geübt werden.

Zu einfachen Handlungen zählen alle Tätigkeiten, wie heben, tragen, laufen, werfen usw. Es fallen vor allem Handlungen der Kategorie Kraft, Charisma, Widerstandskraft und Willenskraft hierunter. Zu Können zählen alle komplexeren Tätigkeiten, wie beschwören, zaubern oder der Gebrauch von Waffen. Also hauptsächlich Handlungen der Kategorien Geschicklichkeit, Erdheiligkeit, Sphärenbindung und Intelligenz. Dabei kann jede Fähigkeit gleichermaßen einfache Handlungen und Können beinhalten. So geht simples Werfen auf einfach Geschicklichkeit - gezieltes Werfen auf Können Geschicklichkeit.

Die Wahrscheinlichkeit für das Glücken der Handlung hängt (wie im normalen Leben auch) von der **Erfahrung** ab, also den Wert des Könnens, den man bei dieser Fähigkeit hat. Die Erfahrung wird bei **STURM** in **5 Stufen** unterteilt. Die Werte der dritten Spalte geben an, um wieviel die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel steigt oder sinkt.

- | | | |
|-----------------|---|----|
| 1. Stufe | Totaler Anfänger (nie gehört, was ist denn das?) = | |
| 2. Stufe | Lehrling (Okay, das bringe ich einigermaßen) = | -1 |
| 3. Stufe | Normales Können (Bring ich, mach ich, wird schon klappen) = | 0 |
| 4. Stufe | Profi (Kein Problem) = | +1 |
| 5. Stufe | Meister (Ich bin der König der Welt) = | +2 |

Jede Handlung, die zum ersten Mal durchgeführt wird, muß mit Stufe 1 also **-2** gewertet werden. Erfahrung und Charaktereigenschaft werden addiert. Das heißt, vom zugeordneten Charakterwert werden 2 Punkte abgezogen. Damit verringert sich die Wahrscheinlichkeit, daß die Handlung durchgeführt werden kann. Genauso würde sich bei Stufe 5 die Wahrscheinlichkeit erhöhen.

Beispiel: Katzi Katzenmensch hat Hunger und sieht einen Vogel. Mit einer **Geschicklichkeit** von **5** stehen die Chancen dafür nicht mal so schlecht. Als sie sich heranpirscht tritt sie auf eine Bola und wundert sich, was das für ein seltsames Gerät ist. Neugierig wie sie ist, probiert sie das Gerät aus. Pech für Katzi: Mit einem Können von **-2** bleiben ihr nur noch **3 Punkte** ($5-2=3$) auf Geschicklichkeit - der Schuß geht fehl. Gut, denkt Katzi, dann eben mit Pfeil und Bogen - auf dem Gebiet bin ich Profi. Mit einem Können von 1 kommt Katzi auf $5 + 1$ also 6, was dazu führt, daß sie den Vogel trifft. Pech für den Vogel.

Bei einfachen Handlungen werden die Charaktereigenschaften **nicht** durch Erfahrungspunkte **modifiziert**.

Da man bei den anfangs niedrigen Charakterwerten mit einer Erfahrung auf allen Könnensgebieten von -2 etwas alt aussieht, kann man nun noch **10 Erfahrungspunkte** beliebig verteilen. Dabei allerdings nicht mehr als 2 Punkte (+/- 0) auf eine Handlung. Was für die Verteilung zur Auswahl steht, ist unter den einzelnen Fähigkeiten zu finden.

Das **Charakterblatt** könnte dann so aussehen:

Name:	Menschi	
Rasse:	Mensch	
	momentan	maximal
Widerstandskraft	4	8
Geschicklichkeit	1	6
Stärke	4	10
Charisma	1	7
Intelligenz	5	11
Willenskraft	1	6
Sphärenbindung	0	0
Erdheiligkeit	0	0
Lebenspunkte	26	
Konzentrationspunkte	10	
Sehen: 3	Hören: 3	
Riechen: 1	Schmecken: 1	
Tasten: 2		
Pflanzen finden: 2	Pflanzenbestimg.: 2	
Fährtenlesen: 2	Klingenwaffen: 2	
Feilschen: 1	Verhandeln: 1	
Pflanzenkunde: 1-5	Tierkunde: 1-5	
Menschenkunde: 1-3	Alchimie: 1-4	

Für die ersten Schritte kann man sich auch material noch etwas ausrüsten. Dafür stehen dem Charakter **1000*** zur Verfügung.

Tip: Im Anhang befindet sich ein **STURM**-Charakterblatt auf dem Platz für alle Fähigkeitspunkte, Können und Ausrüstung ist. Das Eintragen der mitgeführten Waffen mitsamt den Waffenwerten verhindert, daß man während eines Kampfes ständig in der Ausrüstungstabelle suchen muß.

Wenn der komplizierte Teil abgeschlossen ist, kann man seinem Charakter noch **zusätzlich Leben** geben. Zum Beispiel kann man sich einen netten Lebenslauf, Alter, Geburtsort, Familie, Verwandte, Partner Freunde, Lieblingstiere und was weiß ich noch alles ausdenken. Wichtig wären Geschlecht, Körpergröße, Haar/Augen/Hauptfarbe, Erscheinungsbild, Persönlichkeit, sowie Vorlieben und Abscheu. Das gibt dem Spiel unheimlich Leben und verleiht auch dem Spielleiter mehr Möglichkeiten, daß Spiel auf die Spieler abzustimmen. Gab es tragische Unglücksfälle in der Familie, einen Ehrenkodex des Charakters oder eine heimliche Liebschaft . . .? Schreibt alles auf was euch einfällt.

Die Profis können natürlich auch ein "Paßbild" zeichnen. Wie gesagt, das muß man alles nicht, aber es macht die Sache natürlich viel witziger. Da das ganze ja ein **Rollenspiel** ist, muß man ja auch eine **Rolle** haben, die man **spielen** kann. Ohne diese ganzen Geschichten wäre alles nur ein ziemlich langweiliges Würfeln!

Ist der Charakter endlich am Leben, muß man sich nur noch mit den spezifischen Handlungsabläufen anfreunden, einen Spielleiter mit einer Geschichte (genannt Quest) finden und dann kann es los gehen.

4. Die Quest

“Na, alter Mann, was gibts?“
“Hmm, nunja. Eigentlich wollte ich Euch fragen, ob Ihr mir helfen könnt. Aber so wie ihr aussieht, braucht ihr wohl eher meine Hilfe.“

4.1. Entwurf

Das eigentliche Spiel ist die Quest. So wird eine Geschichte bezeichnet, in der die Spieler zeigen dürfen, was sie können. Normalerweise dauert eine Quest mit guter Story um die **8 Stunden**. Es ist auch möglich, eine komplexe Fortsetzungsgeschichte zu erfinden. Diese hat den Vorteil, daß man jederzeit aufhören und später weiterspielen kann, während bei einer "normalen" Quest am Ende immer ein Finale steht. Der Nachteil liegt darin, daß eine Fortsetzungsgeschichte keine großen Pausen verträgt, da sonst die Zusammenhänge verloren gehen.

Am besten beginnt man mit einer einfachen, kurzen Geschichte. Diese denkt sich der Spielleiter aus. Alle **STURM** - Texte, wie die Geschichte des Landes oder die Rasseneigenheiten bilden gewissermaßen die Kulisse, in der dann die Quest spielt.

Typisch ist das Schema:

"Ihr sitzt in einer Kneipe. Herein kommt ein alter Mann und setzt sich an Euren Tisch. Er sieht sehr hilflos aus. Da ihr einen netten Eindruck macht, fragt er Euch, ob ihr ihm einen Gefallen tun könnt. Seine schöne Tochter sei seid einer Woche noch nicht von ihrer Reise in die Steppe zurückgekehrt und nun vermutet er schlimmes. Er bietet euch natürlich eine reichliche Belohnung, wenn ihr sie gesund zurückbringt!"

Aufgabe der Spieler ist es nun, das Rätsel zu lösen. Aufgabe des Spielleiters ist es, sich die Geschichte auszudenken. Dazu gehört natürlich erst einmal der Inhalt, wie:

- was ist passiert
- wer war das
- wo ist er
- wie findet man ihn

Aber auch:

- woher bekommen die Spieler die Informationen
- welche Hinweise können sie finden
- wie ist das Rätsel zu lösen und
- welche Gefahren erwarten sie (wie kann man diesen entgehen)

Am besten ist es natürlich noch, wenn man **Karten** hat, oder **Gegenstände** versteckt oder **Fallen** entwirft. In einer guten Quest steckt viel Arbeit (und meistens stellen sich die Spieler viel zu blöd an! :)).

Eine Quest bei **STURM** ist meistens von den 5 verschiedenen Rassen mit ihren spezifischen Fähigkeiten geprägt. Jede Aufgabe sollte prinzipiell auch auf 5 Arten zu lösen sein (wobei diese nicht immer gleich schwer sein müssen). Nichts ist langweiliger, als Charaktere, die jeder Situation gewachsen sind und eigentlich keine Begleiter bräuchten!

Neben dem Ausdenken der Geschichte, muß der Spielleiter auch noch alle Nichtspielercharaktere steuern (und natürlich auch erfinden) und die globale Entwicklung im Auge behalten. Auch das Maß ist wichtig (kein selten benutzter Waldweg wird mit einer Armee überwacht).

Das schwierigste bleibt aber das Gleichgewicht zwischen zu **schwer** und zu **leicht**. Natürlich sollte man versuchen, die Spieler nicht hoffnungslos in Todesfallen tappen zu lassen, aber wenn sie es allzu leicht nehmen, muß man auch konsequent sein. Besser als alle Hinweise ist jedoch die eigene Erfahrung. Also ausprobieren!

Tip: Auf unserer Homepage, der **STURM** - Bibliothek, finden sich auch fertige Quests, die man testweise nachspielen kann. Das befreit von viel Arbeit, erfordert aber trotzdem beim Spielen noch jede Menge Improvisationskunst.

4.2. Ablauf

Vor dem Spielen der ersten Quest sollten die allgemeinen Spielregeln klar sein. So zum Beispiel auch der Ablauf in 2 verschiedenen Modi. Während des Rundenmodus sollte man am besten alles **mitschreiben**, was passiert. Also etwa: wie lange hält die Blaue Haut von Ardan noch, oder wie viele Runden läuft der Kampf schon. Das ist vor allem dann wichtig, wenn es um Details geht. Zum Beispiel: ist Ardan besser zu treffen, weil er leuchtet?



Wer hier noch durchsieht ist selber dran schuld!

Generell werden während eines Kampfes alle relevanten Daten, wie **Geländestruktur** oder **Position** der Figuren auf einem Blatt eingetragen, auf dem dann natürlich auch alle Änderungen verzeichnet werden. So behält man halbwegs den Überblick. Charaktere stellt man am besten mit Spielsteinen dar.

Praktisch ist es, nicht jede Kleinigkeit extra zu behandeln, wie etwa eine lange Reise. Die Spieler sind meistens nicht böse, wenn der Spielleiter sagt: "Ihr wart jetzt 3 Tage unterwegs, habt dementsprechend Essen verbraucht und regeneriert - rechnet es euch selber aus"

Wenn die Spieler so ziemlich alles boykottieren, stundenlang Kräuter suchen oder sich allzu blöd anstellen, passiert auch mal einfach so etwas. Zum Beispiel ein Adler auf Amokflug. Das kann man dann als **göttlichen Zorn** bezeichnen. Das hilft meistens!

4.3. Abrechnung

Wenn die Quest erfolgreich abgeschlossen wurde, haben die Spieler noch die Möglichkeit, bei einzelnen Charakterwerten aufzusteigen. Was und wie viel Erfahrung sie gewonnen haben, hängt ganz vom Verlauf der Quest ab.

Der Spielleiter entscheidet also, wie gut oder schlecht sich die Spieler angestellt haben, welche Fähigkeiten oft genug genutzt wurden usw. Im Normalfall bekommt ein Charakter ein bis zwei **Könnensstufen** pro Quest. Für Levelaufstiege in einzelnen **Fähigkeiten**werten sollte man 5-10 Quests ansetzen.

5. Die Rassen

“Der Eremit lehrte mir als erstes, daß *die* Gestalten am gefährlichsten sind, die man nicht fragen kann, was sie eigentlich sind. Am zweitgefährlichsten sind *die*, die diese Frage als Beleidigung auffassen“

Die wichtigsten Kreaturen die das Land bewohnen, dh. die man Spielen und denen man begegnen kann, sollen im folgenden kurz vorgestellt werden.

Ursprünglich waren im Lande vier intelligente Rassen bekannt. Die **Helon**, **Gamschen**, **Menschen** und **Katzenmenschen**. Im Laufe der Zeit kam jede einzelne zu Ihrer Blütezeit und fast vollständiger Vergessenheit - je nachdem wie die Lage war. Irgendwann nach Ausbruch des großen Bürgerkrieges in der Späten Neuzeit müssen durch den wachsenden Einfluß der Metaphysik die jüngste intelligente Lebensform - die **Sphärenwesen** entstanden sein.

Sicher halten auch noch die großen unbekanntes Weiten des Landes Überraschungen bereit.

5.1. Die Menschen

Sowohl im Nahkampf, wie im Fernkampf wissen sich die Menschen zu beweisen. Überhaupt sind sie eine Mischung sämtlichen Könnens der Welt. Ihr Nachteil ist: Sie können alles, aber (fast) nichts richtig gut. Nur eines haben die Menschen in ihrer langen Geschichte zur Perfektion gebracht und das ist das Anhäufen von **Wissen**.

Die meisten Weisen des Landes sind Menschen. Im Kampf gegen die Funkendynastie traten die Menschen den Beweis an, daß ihr Wissen auch Nutzen bringt. Strategien und unblutige Problemlösung wurden vor allem von ihnen entworfen. Daraus hatte sich auch eine neue Überlebensform entwickelt: die der Weisen **Eremiten**.

Ansonsten sind Menschen doch eher Gruppenwesen und leben in großen Anzahlen zusammen. Die dunkle Kehrseite des Wissens liegt in der Verantwortung. Der von Menschen begangene Diebstahl des **Buches der Metaphysik** ist das deutlichste Beispiel dafür.

Auch die Gründung der Funkendynastie geht auf Menschen zurück. Sie kämpfen oft auf getrennten Seiten gegeneinander.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	8	
Geschicklichkeit	10	
Stärke	10	
Charisma	10	
Intelligenz	12	
Willenskraft	10	
Sphärenbindung	8	Erde+Sphäre höchstens 8
Erdheiligkeit	8	Erde+Sphäre höchstens 8
Lebenspunkte	26	
Konzentrationspunkte	24	

5.2. Die Gamschen

Zählen als 'Das vierte alte Volk'. Bis zum Erlühen des Glaubens an die **Elemente** waren sie fast vollständig vergessen und lebten zurückgezogen in kleinen Dörfern in den Höchtälern des schwer überwindbaren Gebirges im Norden - oft völlig abgeschnitten vom Rest des Landes. Aus dieser Zeit stammt auch der mystische Begriff "**Vogelmenschen**", wie sie auch heute noch genannt werden.

Gamschen besitzen statt der Arme Schwingen mit Händen und nutzen diese auch zur Jagd. Da sie zum Fliegen viel zu schwer sind, lassen sie sich oft von großen Raubvögel in eine gewisse Höhe bringen, aus der sie dann auf ihre Beute niederschweben.

Den höchsten Priestern der Gamschen gelingt es manchmal, mithilfe des Elementes Luft, die Schwerkraft zu überwinden und zu fliegen. Daher befindet ihr größtes Heiligtum auf dem riesigen unbezwingbaren Berg **Chalumee** (von den Menschen Kalumeet genannt). Ihre traditionelle Kleidung besteht aus dem **Gamschenponcho**, der meist sehr aufwendig farbig verziert wird, und ledernen Beinlingen.

Die Gamschen führten von je her ein sehr gläubiges Leben und versuchten in Einklang mit den Göttern zu existieren. Erst mit ihrer Hilfe gelang es den Krieg in der Späten Neuzeit zu beenden und das Sphärengleichgewicht zu retten.

Seit dem haben sich die Gamschen weiter den restlichen Bewohnern des Landes geöffnet und unterweisen Gläubige aus allen Landesteilen im Umgang mit

Beschwörungen und Religion. Der Häuptling der Gamschen, der in Abstimmung mit den 6-Elementemeistern seine Entscheidungen fällt (die Menschen nennen diese Gruppe auch die **7 Hohepriester**), wird vor jeder Entscheidung des **Hohen Rates** angehört.

Es zeigt sich, daß die Vogelmenschen den Umgang mit der gewachsenen Wichtigkeit sehr verantwortungsvoll gelernt haben. Ihre Lebensweise hat sich kaum verändert. Von den Stammesmitgliedern erwarten sie vor allem die Aufgabe des Eigentums zum Zwecke der Gemeinschaft. Wer sich an diese Regeln halten kann ist in jedem Dorf der Gamschen herzlich willkommen.

Aufgrund ihrer hohen Gläubigkeit entsagen sie völlig der Metaphysik. Es existieren zwar wenige Kämpfer auf Seiten der Blauen Armee, nur haben diese keine Kontrolle über die Elemente.

Tip: Wem das System der Gamschen zu kompliziert ist, kann es auch einmal mit den **Waldlingen** probieren.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	6
Geschicklichkeit	6
Stärke	6
Charisma	10
Intelligenz	10
Willenskraft	8
Sphärenbindung	0
Erdheiligkeit	12
Lebenspunkte	26
Konzentrationspunkte	20

5.3. Die Helon

Zu Kriegszeiten erhielten vor allem die Helon den besten Ruf, da sie als größte und stärkste Rasse - zudem noch mit 4 Armen ausgestattet - die besten Kämpfer des Landes stellten.

Sie besitzen weder Ohren, Nasen oder Haare (zumindest nicht sichtbar) und sind von fülliger Gestalt. Ihr Wesen ist im Grunde gemütlich und Ihr Leben teilweise träge und von geringer Geschwindigkeit. Dem widersprechen zwar Ihre kriegerischen Erfolge, aber bei genauerer Betrachtung zeigt dies nur ein weiteres Mal, wie es die Helon geschafft haben ihr Leben zu meistern, ohne zuviel Arbeit zu verrichten.

Wer die Ehre hat, von einem Helon akzeptiert zu werden oder ihn sogar als Freund gewinnt, kann sich sicher sein, den besten Begleiter für alle Abenteuer und Wagnisse gefunden zu haben. Kein Helon läßt einen Freund im Stich. Sie sind ehrlich und geradezu. Allerdings sollte man eine ähnlich feste Haut oder dickes Fell haben wie sie, wenn man sich in ihre Heimat, die Sümpfe wagt, oder von ihnen in ein Gasthaus eingeladen wird. Ihre Trinkfestigkeit und derben Späße sind sprichwörtlich.

Mit ihrer Anhänglichkeit und ihrer Unfähigkeit, metaphysisch zu denken, ist es zu erklären, daß das Helonreich fester Bestandteil der nichtmetaphysischen Welt ist und deren Führer die Interessen des **Rates der Stämme** vertreten. Seit 517 haben sie sogar 2 stimmberechtigte Mitglieder in diesem Gremium.

Als Söldner verdingen sie sich jedoch auf beiden Seiten und sind somit auch ein

wichtiger und zahlenmäßig großer Bestandteil der Blauen Armee.

Die Helon haben durch die anatomische Besonderheit von vier Armen extreme Vorteile im Kampf. Sie können zum Beispiel einen Zweihänder und ein Schild führen oder mit zwei kleineren Waffen gleichzeitig zuschlagen. Da man sich bei größeren Klingenwaffen schnell mit vielen Armen verheddert, erfordert diese Kampftechnik besondere Übung.

Alle Helon beherrschen dagegen den Kampf mit ihrer Lieblingswaffe: dem **Thomb** (in der Helonsprache **Helg** genannt). Das ist ein 3-händiger Kampfstab den nur Helon zu nutzen wissen und der gute Angriffswerte mit guten Verteidigungsmöglichkeiten vereint.

Tip: Für einen Helon empfiehlt sich als Einstiegs- waffe immer ein **Thomb**. Damit ist man erst einmal für alle Fälle gut gerüstet.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	12
Geschicklichkeit	8
Stärke	12
Charisma	8
Intelligenz	8
Willenskraft	8
Sphärenbindung	0
Erdheiligkeit	0
Lebenspunkte	26
Konzentrationspunkte	16

5.4. Die Katzenmenschen

Die Katzenmenschen kann man als das völlige Gegenteil der Helon bezeichnen. Sie sind klein, flink, geschickt und verschlagen. Sie leben als **Einzelgänger** und seltener auch in kleineren Gruppen. Hauptwohngebiet sind die undurchdringlichen Wälder und Urwälder, wo sich ihnen die besten Voraussetzungen bieten. Ihr Vertrauen gewinnt man selten und man kann sich dessen auch nie sicher sein.

Die hervorstechendste Eigenschaft der Katzenmenschen besteht darin, alle Situationen durch ihre ungeheuerliche Geschicktheit und Gewandtheit "von hinten" zu lösen. Sie sind Meister des Verstecks, der Fallen und Geheimgänge. Sie sind die besten Schützen des Landes, doch sie gehen jedem Nahkampf aus dem Weg.

Katzenmenschen sind geborene Spione, was beide feindliche Lager auch reichlich ausnutz(t)en. Als erstes erkennt man einen Katzenmenschen am **Schwanz**, den sie gut zu nutzen wissen und an der gebückten Haltung. Sie werden oft nicht größer als **1,50m**, da sonst ihre Bewegungsfähigkeit stark eingeschränkt wäre. Unterschätzen sollte man sie aber trotzdem nicht, denn sie kompensieren alles, was ihnen an Kraft und Größe fehlt durch Verschlagenheit und Zähigkeit.

Trotz ihres extremen Einzelgängertums haben die Katzenmenschen eine lange Geschichte vorzuweisen. In Zeiten großer Bedrohung schlossen sie sich zu lockeren **Stammesverbänden** zusammen, die noch heute als Legende weiterleben. Echte Katzenmenschen waren in jedem dieser Stämme schon mindestens einmal Mitglied

und das für höchstens ein Jahr. Patriotismus ist für diese Rasse eher ein Fremdwort. Von Gervat, dem Archivar des **Smorlock Klosters** (Stand 560) existiert eine Historie der Katzenmenschen.

Tip: Katzenmenschen können, wie alle alten Rassen, auf eine lange und schriftlich festgehaltene Historie zurückblicken, die maßgeblich die Geschichte des Landes beeinflusst hat. All dies findet man natürlich entweder in der **STURM-Bibliothek** oder im **Buch der Legenden**.

Die Gründungen der Städte und Dörfer gehen größtenteils auf Handelssiedlungen zurück, die sie häufig noch heute sind. Als Hauptstadt der Katzenmenschen zählt heute (564) **Kaybarr**. Sie wird vorwiegend von der Ideologie der Funkendynastie beeinflusst, ist jedoch nicht bedingungslos den Metaphysikern ergeben. Anzeichen deuten darauf hin, dass es einen geheimen Widerstand gegen die Funkendynastie gibt.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	10	
Geschicklichkeit	12	
Stärke	4	
Charisma	8	
Intelligenz	10	
Willenskraft	8	
Sphärenbindung	6	Erde+Sphäre höchstens 6
Erdheiligkeit	6	Erde+Sphäre höchstens 6
Lebenspunkte	26	
Konzentrationspunkte	20	

5.5. Die Sphärenwesen

Durch die starke Konzentration der metaphysischen Sphäre entstand in den Jahren der **Späten Neuzeit** noch eine sehr junge Lebensform. Dies sind die sogenannten Sphärenwesen.

Über ihre **Entstehung** und Entwicklung können derzeit nur Vermutungen angestellt werden. Wichtigster Anhaltspunkt der Sphärenwesen-Anthropologie ist die Korrin-Legende. Bekannt ist, daß ihr Überleben mit der **Metaphysik** zusammenhängt. Je höher die Einwirkung ist, desto höher ist die Kraft. Sphärenwesen sind die besten und gefährlichsten **Magiere** und haben sämtliche magische Möglichkeiten.

Ihr **Sozialverhalten** ist nur wenig erforscht. Oft nehmen sie die **Lebensweise** anderer Rassen an. Deshalb existieren auch auf Seiten der **STURMarmee** einige Sphärenwesen als **Überläufer**. Häufig werden von ihnen die Menschen kopiert. Als **Hauptsiedlungsgebiet** gilt der große Westteil des Landes mit ausgedehnten Steppen und Wüsten. Ein Sphärenwesen in "Reinform" sieht nicht anders aus, als ein blauschimmerndes Hemd mit Kapuze, das ganze aber als **konturlose, verschwommene Gestalt**, die immer noch von fester Konsistenz ist. Ihre Größe schwankt zwischen Menschen und Katzenmenschen.

Weitere Beschreibungen dieser Lebensform sind schwer möglich, da Sphärenwesen ab einem bestimmten Können sich in so ziemlich alles **verwandeln** können.

Weitere neue Überlebensformen stehen dem Lande durch den Einfluß der **Metaphysik** sicher noch bevor. Etliche unintelligente, oft sehr aggressive Wesen haben die einzelnen Gegenden schon unsicher gemacht.

Tip: Alle Geschichten, wie etwa die Korrin-Legende oder die Historie des Landes, sowie eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Gebiete und der spezifischen Lebensformen der Rassen sind im **Buch der Legenden** zu finden.

Zukünftigen Entwicklungen sieht der Hohe Rat mit sehr viel Furcht entgegen.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	10	
Geschicklichkeit	6	
Stärke	4	
Charisma	8	
Intelligenz	10	
Willenskraft	8	
Sphärenbindung	12	Erde+Sphäre höchstens 16
Erdheiligkeit	8	Erde+Sphäre höchstens 16
Lebenspunkte	26	
Konzentrationspunkte	20	

6. Die Fähigkeiten

“5 Wege? Mir würde sogar einer reichen!”

Es gibt mehrere Möglichkeiten im Land zu überleben. Leider muß man sich aber für und gegen einige entscheiden. Ein Prinzip des Spieles ist es, mit jeder Form die Abenteuer individuell lösen zu können. Das ist allerdings nicht immer einfach.

Die Möglichkeiten sind:

- Kraft** - typisch für Helon
- Intelligenz** - typisch für Menschen
- Metaphysik** - typisch für Sphärenwesen
- Geschicklichkeit** - typisch für Katzenmenschen
- Erdheiligkeit** - typisch für Gamschen

Dazu gibt es noch die 3 Charakterwerte **Widerstandskraft**, **Willenskraft** und **Charisma**, die für freie Handlungen wichtig sind.

Da das alles sicher nicht sehr einleuchtend klingt hier ein Beispiel:

Ein Gegner steht auf dem Feld.
Der **Helon** haut ihn um und ihm passiert nicht viel dabei. Allerdings sieht er alt aus, wenn er fliehen muß.
Der **Katzenmensch** kann sich an ihm vorbei schleichen, sich vor ihm verstecken oder ihn mit Fernwaffen verletzen - aber er verträgt nicht viel.
Der **Mensch** hingegen kann den Feind überreden ihn vorbeizulassen, ihn hypnotisieren, austricksen oder verhandeln.

Das **Sphärenwesen** kann sein Gegenüber mit Feuerbällen rösten, ihn mit Blitzen verjagen oder in einen Wurm verwandeln. Vielleicht kann es auch bei genügend Wissen sich selbst Unsichtbar machen...

Der **Gamsche** muß überlegt handeln, da seine Beschwörungen immer alle Kreaturen im Zielgebiet treffen. Mithilfe der Elemente richtet er verheerende

Naturkatastrophen an - allerdings verletzt er sich selbst dabei.

Dementsprechend ist auch das Verhalten, wenn es zum Kampf kommt.

Der **Helon** bleibt in der **1. Reihe**, kämpft und beschützt den Rest.

Das **Sphärenwesen** nimmt lieber die **2. Reihe**. Von hier aus sind seine Zauber noch wirkungsvoll - es kann aber selber nur selten getroffen werden.

Aus der **3. Reihe** agiert der **Katzenmensch**. Fernwaffen, Fallen und verstecken lautet sein Motto - das kann er am besten von dort aus.

Am weitesten entfernt vom Getümmel kämpft der **Gamsche**. Sein Lieblingsplatz ist auf einem Berg hoch oben über dem Schlachtfeld, von wo er alles überblicken und die Elemente dirigieren kann. Da er selbst von einer Beschwörung total erschöpft wird, sollte er entweder ein Versteck oder einen Beschützer haben. Er ist vor allem gut, um große Flächen mit Feinden zu vernichten, so daß der Rest der Gruppe nicht mehr so viel Arbeit hat.

Ganz aus dem Kampf raushalten sollte sich nur der weise **Mensch**. Seine Mittel sind darauf ausgerichtet, es gar nicht so weit kommen zu lassen. Er kann sich derweil mit dem Bauen von Waffen die Zeit vertreiben.

Ähnliches passiert bei einem Hindernis - zum Beispiel einem großen Stein.

Der **Helon** kann versuchen ihn wegzurollen oder ihn zu zerstören.
Das **Sphärenwesen** kann das ganze mit Hilfe von Magie versuchen.
Der **Katzenmensch** findet immer einen Weg - sei es drüberweg, drunter durch oder per Geheimgang.
Der **Gamsche** kann die Elemente beschwören den Stein zu spalten, zu verschlucken oder zu Lava werden zu lassen.
Dem **Menschen** bleibt, sich auf seine Kenntnisse zu besinnen und Hebelvorrichtungen oder Spaltungsgeräte zu bauen.

Jeder eben auf seine Weise und vor allem nach der Phantasie des Spielers.

Nun hat natürlich alles viele Vor- und Nachteile. Ein Spieler sollte sich genau überlegen, welche Handlungsweise er bevorzugt und mit was man diese am besten kombiniert. Wenn man das erst mal weiß, ist die Hälfte der Charaktererschaffung schon geschafft.

6.1. Stärke

Kräftige Charaktere kümmern sich wenig um Strategie und sinnvolle Kriegsführung. Sie sind "Haudrauftypen". Allerdings können sie es sich auch leisten. Wer einem erwachsenen **Helon** gegenübersteht, der zudem noch 4 Arme zum Zuschlagen hat, sollte sich seine Witze genauer als sonst überlegen.

Was unter Kraft verstanden wird, muß sicher nicht detailliert werden. Gebraucht wird sie für

- den **Nahkampf** (siehe dazu Nahkampfwaffen)
- das Festhalten von Leuten, das Fällen von Bäumen und sämtlichen anderen körperlichen Anstrengungen, die nichts mit Geschicklichkeit zu tun haben und allem, wo man auch mit Denken nicht mehr weiter kommt.

Einen Kämpfer bekommt man nur klein, wenn man es schafft, sich von ihm fern zu halten und gleichzeitig zu attackieren. Umgekehrt sollte der Krieger versuchen, seine Gegner nicht aus dem direkten Schlagbereich zu lassen.

Alle Handlungen die über Stärke durchgeführt werden, funktionieren nach dem **einfachen Mindestwurfprinzip**. Das heißt der Spielleiter legt fest, welchen Wurf man benötigt, um eine Tür einzutreten und das schafft man dann mit seinen Stärke-Würfeln oder eben nicht.

Nahkampfwaffen haben eine ähnlich leichte Routine. D.h. wer zuschlagen will muß mit seinen Kraft-Würfeln den Mindestwurf der Waffe erreichen. Zur Abwehr eines Angriffes kann das Opfer bei Nahkampfwaffen seine Widerstandswürfel nutzen. Dazu muß er auch wieder einen

waffenspezifischen Mindestwurf erreichen. Nun ist noch die Anzahl der Erfolge wichtig. Hat der Angreifer den Mindestwurf zweimal geschafft, der Verteidiger jedoch nur einmal, hat ersterer einen Erfolg mehr und damit wird der Schaden, den die Waffe anrichtet um zwei Schadenspunkte (SP) erhöht. Andersrum ist es natürlich genauso – jeder Erfolg mehr senkt den Wert um 2 SP. Zusätzlich kann man den Schaden noch mit **Schilden, Rüstungen** und **Schutzzauber** senken.

Können muß man bei den verschiedenen Waffentypen besitzen. Außerdem kann man Punkte auf Handlungen verteilen, die über das einfache Zuschlagen und Eintreten hinausreichen z.B. Armdrücken.

Möglichkeiten für Erfahrungspunkte / Könnenstufen

Waffengruppen

Klingenwaffen

Schwerter

Äxte

Fechtwaffen

Stabwaffen

komplizierte Handlungsabläufe

Armdrücken

Ringkampf

usw. . . .

Stärke ist somit die einfachste der komplexen Fähigkeiten, aber ganz ohne geht es eben auch nicht.

Tip: Am schnellsten versteht man das System, wenn man probeweise 2 Wegelagerer (siehe NSC) gegeneinander antreten läßt. Die unterschiedlichen Vorzüge der Waffen kann man so auch wunderbar ausprobieren.

6.2. Geschicklichkeit

Darunter wird alles verstanden, was primär Gewandtheit, Fingerfertigkeit oder scharfe Sinne erfordert. Das ist vor allem:

- Umgang mit Fernwaffen
- Alle Arten von unnormaler Fortbewegung (Klettern, Kriechen ...)
- Schnelligkeit - zum Beispiel beim Ausweichen vor Fernwaffen
- Diebstahl
- Fährtensuchen, Fallen entschärfen und Tarnen

Ein Katzenmensch als Krönung der Geschicklichkeit ist damit ein echter Alleskönner und darf eigentlich keiner Expedition fehlen!

Wie effizient man alleine mit Geschicklichkeit sein kann, mußten schon viele Abenteurer schmerzlich erfahren. Oft treiben sich in den dichten Wäldern und im Dschungel **Fledderer** herum. So bezeichnet man Katzenmenschen, die einzeln Reisende überfallen und sich bei den Toten dann nach Herzenslust bedienen. Mit einem großen Können in Geschicklichkeit und einer guten Fernwaffe können sie selbst einem größeren Trupp schwer zusetzen. Der Schwachpunkt ist aber der Nahkampf. Ein Katzenmensch in einer Ebene ist verloren, wie ein Fisch in der Wüste.

Tip: Für eine Anfängerquest lohnt es sich, einen **Fledderer** (siehe NSC) in einem dichten Wald im Blätterdach zu verstecken. Wenn seine Position schwer erreichbar ist, kann er ungeahnt viel Schaden anrichten.

Alle Handlungen die über Geschicklichkeit durchgeführt werden, funktionieren nach dem **einfachen Mindestwurfprinzip**. Das Abfeuern von **Fernkampfwaffen** funktioniert ähnlich dem Angriff mit Nahkampfwaffen.

Jede Waffe hat eine Staffelung in verschiedene Reichweiten. Je nach Abstand zum Gegner muß der entsprechende Mindestwurf mit den Geschicklichkeits-Würfeln erreicht werden, um einen Treffer zu landen. Jeder Erfolg über den ersten hinaus erhöht den Schaden um je 2 SP.

Ausweichen ist bei Fernkampfwaffen immer schwer. Auch dafür ist Geschicklichkeit nötig. Jeder Erfolg bei dem von der Waffe vorgegebenen Mindestwurf, senkt den Schaden wiederum um 2 SP. Rüstungen und Schutzzauber wirken ebenfalls Schadenssenkend.

Möglichkeiten für Erfahrungspunkte / Könnenstufen

Waffengruppen	Bewegung
Bogenwaffen	Fliehen
Scharfe Wurfwaffen	Verstecken
Stumpfe Wurfwaffen	Schleichen
Präzisionswaffen	Verfolgen
	Abschütteln
Spezialfähigkeiten	Klettern
Stehlen	Kriechen
Fallen legen	Weitspringen
Fallen entschärfen	Hochspringen
Spuren lesen	Schwimmen
Spuren verwischen	Balancieren
Tarnen	
usw. . . .	

6.3. Intelligenz

Wissen hat sich inzwischen fast zu einer dritten Art von Magie entwickelt. Die Möglichkeiten, die diese Fähigkeit bietet sind nahezu unbegrenzt.

Intelligenz wird unterteilt in **7** verschiedene **Wissensgebiete**. Jedes Wissensgebiet wiederum unterteilt sich in 7 Stufen. Dem Weisen steht somit ein Standardprogramm von **49 Handlungen** zur Verfügung. Manchmal findet man auch Eremiten, die noch mehr drauf haben und für geringen Obolus ihr Wissen gerne teilen.

Die Wissensgebiete sind:

	Damit kann man alles vom:
Tierkunde	Fährtenlesen bis zum Zähmen
Pflanzenkunde	Giftmischen bis zum Steinspalten
Menschenkunde	Fremdsprachen bis Hypnose
Alchimie	Erze suchen bis Sprengstoffgewinnung
Optik und Akustik	Verkleiden bis zum Hologramm
Mechanik	Fallenbau bis Waffenherstellung
Survival	Orientierungssinn bis zum Wetterbeeinflußen

Die Anwendung von Wissen erfolgt nach dem einfachen Mindestwurfprinzip (siehe Regeln). Am Ende sieht das so aus:

Handlung	Beispiel
1. Ich versuche mal... Pflanzen zu finden	
2. Würfeln mit Würfel = Intelligenz +/- Erfahrung	Bei Intel. 5 & Erfahrung auf Pflanzenfinden von -1 = 4 Würfel
3. Vergleich Würfelerggebnis mit Tabelle	1x1; 1x3 und 2x5 = Pflanzen gefunden - aber wenig nützlich!
4. Spielleiter wertet Ergebnis aus	Mit viel Glück hast du doch noch eine Passionsblume entdeckt!

Wichtig: bei Wissen gibt es eine Stufenbegrenzung. Diese steht unter der Stufe als "ab Lvl x". Außerdem kann jeder Weiser nur eine begrenzte Anzahl von Handlungen ausführen, die er vorher festlegen muß. Intelligenzlevel 1 erlaubt 5 Handlungen. Mit jedem neuen Level darf man 3 neue Handlungen lernen. Außerdem sollte man das Können beachten. Erfahrungspunkte (Stufen) müssen hier für jeden Spruch einzeln vergeben werden.

Tip: Auf dem Charakterblatt ist eine kleine Tabelle für Wissensgebiete. Dort kann man ankreuzen, welche Stufe man in welchem Gebiet schon erlernt hat.

Wer sich der Unendlichkeit des Wissens verschrieben hat, erhielt bei der Charaktererschaffung Konzentrationspunkte (KPs). Diese werden bei Anwendung der Intelligenz verbraucht und zwar in Höhe der Stufe der Handlung (die römischen Zahlen in der Tabelle). Eine schnellere Auffrischung der KPs kann man mit **Geisterkraut**, **Hexenfuß** oder **Meditation** erreichen. Bei der normalen Regeneration von 3 KP pro Nacht und der Nutzung hochstufiger Sprüche sind sonst dem Handeln schnell Grenzen gesetzt.

Die Wissensgebiete

Die 7 Wissensgebiete Tierkunde, Pflanzenkunde, Menschenkunde, Alchimie, Optik und Akustik, Mechanik und Survival sind im folgenden mit allen Handlungen aufgelistet. Dabei stehen die Stufen mit den Handlungen von oben nach unten. Aus Platzgründen ist die Tabelle zweigeteilt. Die Mindestwürfe für die Handlungen stehen jeweils vor dem Effekt.

	Tierkunde		Pflanzenkunde		Menschenkunde		
I	Tierbeobachtung (Dauer: 1 Runde)		Pflanzen finden		Anatomie (1 R)		
ab Lvl. 1	5	etwaige Stärke	5	Is' das alles schön grün	5	erkennen von Stärke, Wider, Geschick	
	6	erkennen von Stärke, Wider, Geschick	6	Wer hat gesagt, daß Schnittlauch nutzlos ist?!	6	erkennen von Charisma, Willen	
	8	erkennen von Schwachstellen	8	Was'n das? Ahorn?	8	erkennen von Schwachstellen und Eigenschaften	
					10	erkennen von Erde, Intellekt, Sphäre	
II	Anatomie (1 R)		Bestimmung		Sprachkenntnisse		
ab Lvl. 2	5	erkennen des Tieres	5	hier in der Nähe ist Pflanzensuche günstig/ungünstig	5	erkennen, sprechen bestehender Sprachen	
	6	erkennen von Schwachstellen	6	eßbar/ giftig	6	lesen, schreiben bestehender Sprachen	
	8	Fähigkeit zu Heilen (-> Zähmen -4)	8	konkrete Wirkung von Pflanzen	8	erkennen toter Sprachen	
			12	Wirkung seltenerer Pflanzen	10	lesen, schreiben toter Sprachen	
III	Fährtenlesen (1 R)		Heilmittel (3 R)		Rhetorik		
ab Lvl. 3	6	erkennen des Tieres, Richtung	6	Wirkung mal 1,33	6	Charisma +1	
	8	Zeitpunkt, Gewicht, Geschwindigkeit	8	mal 1,5	8	Charisma +2	
	10	nähere Informationen	10	mal 2	10	Charisma +3	
			12	mal 4		nicht im Kampf einsetzbar	
IV	Anlocken (1 R)		Gifte (3 R)		Meditation I (1 R) oder Meditation II (1 R, für 1 h)		
ab Lvl. 4	6	aus Umkreis bis 10 m			6	Schlafheilung (nachts) mal 1,5 Widerstand + 1	
	8	aus Umkreis bis 100 m		siehe III	8	mal 2 1 beliebige Fähigkeit +2	
	10	aus Umkreis bis 1000 m			10	mal 3 +3	
					12	mal 4 +4	
V	Zähmen (1 R pro Versuch)		Zuranken		Telekinese (1 R)		
ab Lvl. 5	8	für 1 d (Dauer: 3 h)	8	1 qm (1 R)	8	10 m	
	10	für 3 d (3 h)	10	5 qm (1/2 h)	10	50 m	
	12	lebenslang (6 h)	12	5 qm (1 R)	12	100 m	
im Besitz dürfen nur max. 3 Tiere sein, davon höchstens 1 großes und 1 mittelgroßes			erfordert Dünger, vorhandene Pflanze/ Samen (t mal 3)			kleine Gegenstände: +0 mittelgroße (z. B. Messer): +2 große (z. B. Mensch): +6 schnell: +2	

VI	Einschüchtern (1 R)	Wurzelkraft (Spalten von Materialien, öffnen von Höhlen)	Telepathie (1 R)
ab Lvl. 7	9 für 2 R	9 Holz (1/2 h)	9 Mitteilung von Gedanken
	10 für 1 h	12 Stein (1/2 h)	10 Empfang von Gedanken
	12 für immer	erfordert Dünger, vorhandene Pflanze/ Samen (t mal 3) als Soforteffekt (1 R): 2	14 Zerstörung von Gedanken

VII	Beeinflussen (1 R)	Grüner Daumen (Riesenwuchs)	Hypnose (1 R)
ab Lvl. 9	10 für 3 R reglos	10 5fache Größe	10 Lähmung/ Schmerzunempfindlichkeit o.ä.
	12 für 6 R Gegner bestimmen o. ä.	12 10fache Größe	12 Kampfbereitschaft (für 4 R) bis Willen 5:+0 8:+2 12:+4
	14 für 1 h Gegner bestimmen o. ä.	14 20fache Größe	
		erfordert Dünger, vorhandene Pflanze (1 R)/ Samen (3 R)	Distanz max. 20 m

	Alchimie	Optik und Akustik	Mechanik	Survival
--	-----------------	--------------------------	-----------------	-----------------

I	Bodenkunde	Verkleiden/ Verstecken (3 R)	Werkstoffbearbeitung (variabel)	Orientierungssinn
ab Lvl. 1	5 erkennen von Eigenheiten	5 bei näherem Hinsehen verdächtig	5 Holz, Stoff 6 Stein, Leder	5 ich komm schon an (Zeitverlust 1/8)
	6 typische Pflanzen	6 relativ unverdächtig	10 Metall, Glas grob: +0 (z. B. Hütte, Floß) feiner: +2 (z. B. Klingen, Metallspitzen, Boot) filigran: +4 (z. B. Blasrohre, Linsen, Spiegel, Rüstungen ausbessern)	6 ich glaub da geht's lang (Zeitverlust 0)
	8 Inhaltsstoffe und Erze erkennen	8 sehr unverdächtig		8 folge mir nach (Zeitgewinn 1/8)
	10 Erze gewinnen	10 wo isser?		10 Schlafwandler (Zeitgewinn 1/4)

II	Feuer machen (2 R)	Schätzen (1 R)	Hebel	Verwirrung (3 R)
ab Lvl. 2	5 im Trockenem	5 Wert/ Entfernung	5 Kraftaufwand 1/2	5 falscher Wegweiser (Zeitverlust 1/8)
	6 bei normaler Feuchte	6 Stärke o. ä.	6 Kraftaufwand 1/4	6 falsche Fährte (Zeitverlust 1/4)
	8 im Klammem	8 sehen +2	8 Kraftaufwand 1/8	8 wo is der sch... Weg? (Zeitverlust 1/2)

III	Stoffe mischen (2 R)	Hörhilfe	Fallenbau (1/4 h)	Meteorologie (3 R)
ab Lvl. 3	6 Rauch machen	6 hören +1	6 für Kleintiere	6 Vorrassicht 6 h
	8 Wirkung mal 1	8 +2	8 für mittelgroße	8 1 d
	10 Mischung mal 2	10 +3	10 für große	10 4 d
		12 +4 erfordert Trichter o. ä.		

IV		Erze finden (1 h)	Fernglasbau (3 h)	Ballistik	Kulturkenntnis			
ab Lvl. 4	6	Bronze	6	sehen +1 +1000 m	6	Fernwaffen +1	6	Charisma und Willen +1
	10	Eisen	8	+2 +2000 m	8	und +2	8	+2
	14	Silber	10	+3 +3000 m	10	ausweichen+3	10	+3
	16	Gold	12	+4 +4000 m erfordert 2 Linsen	12	+4	12	+4
V		Rutengehen	Tarnung (1 R)	Waffen schärfen (1/4 h, hält 5 Schläge)	Natursensibilität (1 R)			
ab Lvl. 5	8	Suche nach bestimmten Gegenstand	8	wo isser?	8	Schaden +1	8	erahnen von Katastrophen
	10	Suche nach Geheimtüren etc.	10	du stehst drauf!	10	+2	10	Tiere bis 1000 m Entfernung
	12	Suche nach irgendwas	12	ich seh in deine Augen!	12	+3	12	erahnen von metaphysischen Vorgängen/ Erdheiligkeit
					14	+4 benötigt Schärfstein		
VI		Blausalzsynthese (3 h)	Fernfeuer (1 R)	Waffenherstellung (variabel)	Astrologie (3 h)			
ab Lvl. 7	9	50 Blausalz	9	bis 50 m	9	Messer, Beil, Lasso, Bola, Speer, Bogen, Pfeile o.ä.	9	was innerhalb 6 h geschehen kann
	10	100 Blausalz	10	bis 100 m	10	Doppelaxt, Dolch, Schwert, Blasrohr o. ä.	10	12 h
	12	200 Blausalz	12	bis 200 m	14	Zweihänder, Armbrust o. ä.	12	1 d
		Weiser entzieht der Umgebung Blausalz (materialisiert sich)		erfordert Linse, feucht -> +2; +3 R				geht nur nachts
VII		Sprengstoffe (3 h)	Hologramm (1 R)	Elementeüberwindung (3 h)	Wetter beeinflussen (2 R)			
ab Lvl. 9	10	schwach	10	relativ echt	10	Schwimmschuhe (hält 6 R)	10	Wind, Regen, Nebel (benötigt 30 BS)
	12	stark	12	unglaublich echt	12	Flügel (hält 6 R)	12	Sturm, Hagel (benötigt 70 BS)
	14	verheerend		beweglich: +2 erfordert Spiegel und Linse	14	Feuermantel (hält 6 R)	14	Tornado, Schnee (benötigt 100 BS)
								durch Blausalzverbrennung

Alles, was der Reisende zusätzlich an Wissen erwirbt, wird gesondert auf dem Charakterblatt vermerkt. Diese Tabelle stellt also nur das „Schulwissen“ eines in der Ausbildung befindlichen Weisen dar.

Die Suche nach größerer Weisheit ist der Hauptgrund für die Reiselust der Menschen.

6.4. Erdheiligkeit

Mithilfe von **Beschwörungen** kann man die Elemente dirigieren. Derer gibt es im Land 6.

- Flora** nicht gerade verheerend, aber zuverlässig
- Wasser** steter Tropfen . . .
- Fauna** mit den Wölfen heulen und den Ratten folgen
- Luft** mit steifen Brisen fangen wir gar nicht erst an
- Feuer** wirkungsvoll bei Kälte und Hitze
- Erde** wer denkt, das ist harmlos wurde noch nie von ihr verschluckt

Nach dem alten Glauben der **Gamschen** existieren 6 Götter. Diese sind genau den Elementen zugeordnet. Jeder Stamm hat normalerweise ein bestimmtes Element zu seinem Hauptgott bestimmt und huldigt ihm entsprechend. Wer also auf der Suche nach Sprüchen ist, die über das normale Können hinausgehen, sollte auf die Suche nach einem entsprechenden Stamm gehen und sich deren Gott verschreiben.

Beschwörungen funktionieren ebenfalls nach dem Mindestwurfprinzip, sind aber etwas komplexer. Vor jeder Beschwörung muß um Unterstützung durch die Götter gebeten werden. An einer gewaltigen Naturkatastrophe, die ohne oder nur mit geringer Unterstützung durchgezogen wurde, kann der Verursacher schnell auch selber sterben - und das obwohl er von den direkten Auswirkungen selten betroffen ist.

Beschwörungen sind so konzipiert, daß sie träge und schwer durchführbar sind. Ihre Wirkung ist dafür die verheerendste, die man erreichen kann,

denn von ihr werden **immer alle** im betreffenden Gebiet befindlichen Wesen im vollen Umfang geschädigt (auch die eigenen Freunde). Wer einen Vulkanausbruch überlebt hat, wird sicher vorläufig niemanden mehr angreifen!

Hier eine Übersicht über alle möglichen Sprüche:

Element	Passiv Leicht	Passiv Mittel	Passiv Schwer
Flora	Krautwuchs	Heilkräuter	Lianenbrücke
Wasser	Quelle	Eisbrücke	Umleiten
Fauna	Wache	Folgen	Suchen
Luft	Vermischen	Übersicht	Verwirrung
Feuer	Entzünden	Erwärmen	Trennen
Erde	Tarnen	Spuren zeigen	Spalten
	Aktiv Leicht	Aktiv Mittel	Aktiv Schwer
Flora	Wuchern	Dornengrab	Kahlschlag
Wasser	Überschwemmen	Sumpf	Eissturm
Fauna	Luftbeschwörung	Raubtier-sammlung	Groß-wildjagd
Luft	Sturm	Tornado	Unwetter
Feuer	Wüstensphäre	Zermürbung	Inferno
Erde	Erdbeben	Geröll-lawine	Vulkanausbruch

Können spielt auch bei Beschwörungen eine wichtige Rolle. Erfahrungspunkte können auf die Elemente vergeben werden. Die Könnensstufen zählen für alle Sprüche eines Elementes.

Beschwörungen sind relativ träge. Das fängt schon damit an, daß die Prozedur über **2 Runden** geht. Am Anfang ist immer das **Gebet**. Bestätigen die Götter die Bitte um Unterstützung, ist dies durch ein leichtes Beben der Erde zu verspüren. Das ist um so stärker, je mehr die Götter Hilfe zusagen. Leider wird dadurch auch die Umwelt informiert. Eine weiterer Grund, sehr vorsichtig mit Beschwörungen umzugehen.

Würfelroutine

- Handlung 1. Runde**
1. Gebet sprechen

Beispiel
Ich bete für den Spruch *Wuchern* - MW 2,
4 Würfe 3 Erfolge – die Erde bebt 3 mal.

Erklärung: Jeder Spruch hat einen speziellen Wert für das Gebet. Will man nach dem Gebet einen anderen Spruch machen, muß man in der nächsten Runde wieder mit dem Gebet anfangen. Die Anzahl der Würfel, die den erforderlichen Mindestwurf (MW) erreicht haben, stellen die Unterstützung dar, die die Götter gewähren. In diesem Falle ist die Unterstützung 3 schon recht gut. Da die Beispielperson nur 4 auf der Fähigkeit Erdheiligkeit hat, muß sie lange mit diesen einfachen Sprüchen vorlieb nehmen.

- Handlung 2. Runde**
2. Ich spreche Beschwörung auf Gebiet

Beispiel
Ein Waldstück mit 3 *Keilern*

Erklärung: In Runde 2 muß man nun entscheiden, ob man die Beschwörung durchführen will oder nicht. Wenn ja, legt man einen Punkt fest, der der Mittelpunkt der Beschwörung werden soll.

- Handlung 2. Runde**
3. Würfeln der Beschwörung

Beispiel
Bei MW=3 mit 4 Würfeln 2 Erfolge

Erklärung: Auch hier wird nach dem normalen Mindestwurfprinzip über Erfolg und Mißerfolg entschieden. Bei dem Beispiel wird davon ausgegangen, daß der entsprechende eine Erfahrung von 2 für das Element Flora hat und somit keinen Abzug auf seine Fähigkeit bekommt. Hat er das ganze Spiel über viele erfolgreiche Beschwörungen, kann der Spielleiter ihm ja mal eine Stufe gönnen.

- Handlung 2. Runde**
4. Ausführen der Handlung

Beispiel
Das Waldstück wird von einer dichten Dornenhecke überwuchert. Alle sich im Einzugsbereich befindlichen Personen und Wesen bekommen SP abgezogen.

Erklärung: Jeder Spruch hat spezifische Auswirkungen, die im einzelnen beschrieben sind. Beschwörungen führen lediglich zu natürlichen Dingen. Ein Wuchern im Meer oder ein Vulkanausbruch in der Wüste sind nicht möglich. Alle betroffenen Wesen haben die Möglichkeit, die Schadenspunkte zu minimieren und zwar durch Rüstungen und Widerstandskraft. Jeder Spruch hat dafür eine Zahl MW Abwehr. Bei mehr als einem Erfolg wird der Schaden um je 2 Punkte erhöht und umgekehrt auch abgezogen. Zusätzlich kann der Spielleiter entscheiden, ob durch einen guten Wurf der Effekt entsprechend länger anhält. Auch der Einzugsbereich ist eine Ermessenssache, die sich auch nach der Höhe des Erfolges richtet.

- Handlung 2. Runde**
5. Verrechnen der Spruchkosten

Beispiel
2 Erfolge - 3 Unterstützung = -1; der Eigenschaden von 4 kann also auf 2 gesenkt werden (je 2 pro Punkt);

Erklärung: Beschwörungen bezahlt man mit seinem Leben. Da es sich um geistigen Schaden handelt ist es auch nicht möglich, diesen durch Rüstungen zu senken. Wuchern ist der einfachste aktive Spruch überhaupt und deshalb der Schaden mit 2 auch nicht so hoch. Anders sieht es da bei starken Beschwörungen aus. Versucht man einen Vulkanausbruch und hat nur 1 Unterstützung und 3 Erfolge, bekommt man ganze 18 Lebenspunkte abgezogen - da bleiben einem auch bei vormals guter Gesundheit nicht mehr viel. Auch wenn ein Spruch nicht gelingen sollte, wird der Schaden verrechnet. Zumindest kann dann eine gute Unterstützung über die Traurigkeit helfen. (Tja, die Götter können launisch sein)

Die Beschwörungen - nach Kategorien geordnet

Für jedes der 6 Elemente gibt es je 3 passive und 3 aktive Beschwörungen. Je nach Grad und Schwere der Verwüstung

muß der Beschwörer höhere Gläubigkeit haben und mehr einstecken. Da die Kunst der Steuerung der Elemente von den Göttern verliehen wurde, muß man sich darüber im Klaren sein, daß diese Fähigkeit vorsichtig eingesetzt werden sollte. Einen Verstoß gegen die Regeln der Götter und deren Willen, wird von Ihnen nur **einmal** geduldet!

Beschwörungen der Kategorie: Passiv / Leicht kein MW Abwehr, kein Schaden					
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden
Krautwuchs	Flora	Läßt beliebiges einfaches Kraut wachsen	2	3	3
Quelle	Wasser	Läßt eine kleine Quelle mit Trinkwasser entstehen	2	3	3
Wache	Fauna	Ruft kleine Tiere, die bei Gefahren Laut geben	2	3	3
Vermischen	Luft	Läßt Spuren und Geruch verschwinden	2	3	3
Entzünden	Feuer	Läßt eine kleine Flamme entstehen	2	3	3
Tarnen	Erde	Ein kurzer Windstoß läßt alles unsichtbar unter Erde verschwinden	2	3	3
Beschwörungen der Kategorie: Passiv / Mittel kein MW Abwehr, kein Schaden					
Name	Element	Beschreibung			
Heilkräuter	Flora	Wichtige Kräuter (Heilung, Giftpflanzen) wachsen	3	4	5
Eisbrücke	Wasser	Läßt Flüsse kurz gefrieren	3	4	5
Folgen	Fauna	Ruft mittelgroße Tiere, die Spuren lesen und Feinde verfolgen können	3	4	5
Übersicht	Luft	Klart die Luft auf für besseren Überblick	3	4	5
Erwärmen	Feuer	Erwärmt Gegenstände, Personen und kl. Gebiete	3	4	5
Spuren zeigen	Erde	Die Bodenstruktur verändert sich und schwache Spuren sind sichtbar	3	4	5
Beschwörungen der Kategorie: Passiv / Schwer kein MW Abwehr, kein Schaden					
Name	Element	Beschreibung			
Lianenbrücke	Flora	Läßt Hindernisse überwuchern und macht sie somit begehbar	5	6	8
Umleiten	Wasser	Flußrichtung kann geändert werden	5	6	8
Suchen	Fauna	Ruft Vögel, die in einem bestimmten Gebiet Feinde aufspüren können	5	6	8
Verwirrung	Luft	Erzeugt Nebel, Sandsturm o. a. das den Gegnern die Sicht nimmt	5	6	8
Trennen	Feuer	Erzeugt einen breiten Feuerstreifen, der Verfolgung verhindert	5	6	8
Spalten	Erde	Läßt die Erde aufbrechen und einen breiten Spalt erzeugen	5	6	8

Beschwörungen der Kategorie: Aktiv / Leicht							
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Wuchern	Flora	Läßt Sträucher wachsen, die die Gegner verletzen	2	3	4	5	7
Überschwemmen	Wasser	Erzeugt eine Überschwemmung, die leichten Schaden anrichtet	3	3	4	5	8
Luftbeschwörung	Fauna	Ruft Raubvögel, die die Feinde attackieren	3	3	4	5	9
Sturm	Luft	Erzeugt Sturm der mittleren Schaden macht	4	4	5	6	9
Wüstensphäre	Feuer	Erhitzt die Luft und schwächt die Gegner	4	4	6	6	10
Erdbeben	Erde	Führt zu einem leichten Beben	5	4	6	8	11
Beschwörungen der Kategorie: Aktiv / Mittel							
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Dornengrab	Flora	Läßt Dornengestrüpp wachsen	4	5	8	8	12
Sumpf	Wasser	Der Boden wird sumpfig und verschluckt fast alles	5	5	8	8	12
Raubtier-sammlung	Fauna	Ruft Raubtiere der Umgebung, die zum Angriff übergehen	5	5	8	8	13
Tornado	Luft	Erzeugter Tornado richtet schweren Schaden an	5	6	9	8	14
Zermürbung	Feuer	Es wird extrem heiß und die Feinde geschwächt	6	6	10	9	15
Gerölllawine	Erde	Eine Lawine entsteht, die sehr schweren Schaden anrichtet	6	6	11	9	16
Beschwörungen der Kategorie: Aktiv / Schwer							
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Kahlschlag	Flora	Läßt Bäume wie Streichholzer knicken und die Feinde begraben	6	8	12	10	16
Eissturm	Wasser	Läßt die gesamte Umgebung erfrieren	8	8	12	10	17
Großwild-jagd	Fauna	Die größten Wesen der Umgebung versammeln sich zum Angriff	8	8	13	10	18
Unwetter	Luft	Vereinigt Sturm und Wasser zu verheerendem Gewitter	8	9	13	10	19
Inferno	Feuer	Läßt ein ganzes Gebiet niederbrennen	9	9	14	10	20
Vulkan-ausbruch	Erde	Läßt die Erde zu Lava werden – Überlebenschancen = extrem gering	9	10	15	11	21

Beschwörungen machen sicher den Eindruck, ein ziemlich waghalsiges Unternehmen zu sein. Werden sie aber strategisch sinnvoll eingesetzt, kann man mit wenigen Gamschen ganze Heere in die Knie zwingen. Solange man auf Seiten des **STURMES** kämpft wird man von den verheerenden Auswirkungen der Elemente nur betroffen, wenn man zur falschen Zeit am falschen Ort ist.

Tip: Eigenschaden erhält man nach einer Beschwörung unabhängig davon, ob der Spruch tatsächlich zustande gekommen ist. Deshalb lieber klein anfangen! Mit vielen Erfolgen kann auch ein **Wuchern** sehr hohen Schaden anrichten.

6.5. Metaphysik

Sie ist die Kraft, die das Land geändert und gespalten hat. Die Möglichkeiten, die die Metaphysik dem Anwender bietet sind schier unbegrenzt - zumindest, wenn man sie geschickt zu nutzen weiß. Wer eine hohe Sphärenbindung besitzt verfügt über eine Art Allzweckwaffe im Nah- und Fernkampf, die auch außerhalb von kriegerischen Auseinandersetzungen in ihren Nutzungsmöglichkeiten unübertroffen ist. Metaphysik ist schnell, benötigt keine Vorbereitung und ist sehr leicht zu benutzen, dafür aber extrem schwer zu kontrollieren!

Wer mit dieser Fähigkeit die ersten Schritte macht sollte also wissen, daß er am Anfang keine Freunde hat - wer geht schon gerne das Risiko ein, kurz vor dem Tod statt einer Heilung einen Blitzschlag zu bekommen.

Im "Buch der Metaphysik" war ein System beschrieben, das den Anfang der Nutzung dieser Kraft darstellte. Mit diesem System waren schon sehr viele verschiedene Sprüche und ziemlich wirkungsvolle Zauber möglich. Trotz der Weiterentwicklung dieses Systems, der Entstehung von Sekten und neuen Nutzungsformen hat das alte Wissen seine Funktion als Standart beibehalten. Kein Schüler der Kraft der Sphären - egal in welche Richtung er sich einmal entwickelt - ist um das Lernen der alten Sprüche herumgekommen und jeder hat seine ersten Erfolge und Rückschläge mit dem **Grundsystem** erlebt.

Allgemein ist für jede Art der Metaphysik die Aufteilung gleich. Ein System besteht aus **4 Kategorien**, die

jeweils **8 Sprüche** enthalten. Die Sprüche wiederum sind in **12 verschiedene Ausprägungsstufen** eingeteilt. Es soll aber auch schon erfolgreiche Versuche mit größeren Systemen gegeben haben. Für die 3 hier genannten ist jedoch die Würfelroutine die gleiche. Diese scheint zwar ziemlich kompliziert, ist aber doch recht einfach zu handhaben. Wichtig ist nur eine detaillierte Kenntnis des Systems.

Können spielt bei der Metaphysik nur eine untergeordnete Rolle. Abzug auf die Anzahl der Versuche gibt es nicht. Erfahrung kann man trotzdem sammeln und zwar für jeden Spruch einzeln je 2 Punkte. Bei einem Punkt Erfahrung auf einen bestimmten Spruch findet dieser auch statt, wenn die Zahl des 8-er Würfels um 1 größer ist, bei zwei Punkten, auch wenn die Zahl 1 kleiner ist. Ein ausgewachsener Profi kann somit fast immer aus 3 Sprüchen wählen. Starten darf man mit höchstens einen Punkt pro Spruch.

Die Würfelroutine

Egal ob es sich um das **Grundsystem** oder die in letzter Zeit beliebter werdenden Sekten der Krè oder der Sàl handelt - für alle gleich ist die Art, wie sie die Metaphysik anwenden. Vor allem für das Grundsystem ist es sehr typisch, daß selbst ein blutiger Anfänger mit etwas Glück den schwersten Spruch sprechen kann. Auf der anderen Seite ist es aber auch noch viel unberechenbarer. Aber getreu dem Motto: "Du sollst auch deine Feinde lieben" ist es natürlich kein Beinbruch, wenn die Seeschlange statt Eispeile eine Unsichtbarkeit, Verdopplung oder Lebensspende bekommt. Es soll auch schon Fälle gegeben haben, wo Sphärenwesen von ihren eigenen Freunden gemeuchelt wurden

- Handlung**
1. Blausalz lösen

Beispiel
Ich zerreiße 100 Blausalz zwischen meinen Händen

Erklärung: Metaphysik verbraucht Blausalz. Daher ist dieses kostbar und zu einer Währung geworden. Genutzt werden kann es aber nur, wenn es zerrieben und vom Körper aufgenommen wird. Dann kann es allerdings nicht mehr als Währung benutzt werden. Nur Sphärenwesen haben die Möglichkeit, Blausalz über einen längeren Zeitraum zu speichern. Alle anderen Wesen verlieren eine stündliche Dosis von mindestens 25 BS.

- Handlung**
2. Ich spreche einen Spruch auf:
Wesen/Gegenstand/Richtung
- Beispiel**
Die Seeschlange

Erklärung: Wichtig bei Anwendung der Metaphysik ist, daß man immer als erstes sein Ziel wählt. Dieses darf dann bis zum Ende des Spruches mit all seinen Konsequenzen nicht mehr geändert werden. Die Möglichkeiten sind Wesen (also Personen und Kreaturen), Gegenstände und Richtungen.

- Handlung**
3. Würfeln mit den Magie - Würfeln 4 2 10 = Eispeile mit 8 Schadenspunkten
- Beispiel**

Erklärung: Für die Metaphysik wird nicht das normale Mindestwurfsystem benutzt. Sondern man braucht dazu 3 Extra - Würfeln: einen 4- Seiter, einen 8 - Seiter und einen 12 - Seiter. Jeder Würfel steht dabei für einen Spruchcode. Der 4er Würfel bestimmt die Kategorie, der 8er Würfel wiederum den Spruch und der 12er ist für die Auswirkung verantwortlich. Gewürfelt wird sozusagen von unten nach oben. Also zuerst mit dem 4er, dann mit dem 8er und 12er. Die Anzahl der erlaubten Versuche richtet sich nach dem Wert der Fähigkeit. Ein Sphärenwesen Stufe 6 hat also **insgesamt** 6 Versuche. Das heißt, wer 4mal mit dem ersten Würfel probiert, hat für die anderen beiden nur noch je 1 Versuch. Es ist nicht möglich, im Nachhinein mit einem "tieferen" Würfel noch einmal zu würfeln. Die Entscheidung den Kategoriewürfel bei seiner Zahl zu belassen und zum Spruchwürfel zu wechseln ist unwiderruflich. Gleiches gilt für den Wechsel vom Spruch zum Auswirkungswürfel. Es ist möglich, mit mehreren Würfeln gleichzeitig zu würfeln, aber man darf dann nur noch den "höchsten" weiter benutzen. Dadurch wird die Nutzung der Metaphysik auch bei wenig Fähigkeitspunkten möglich. Jede Kategorie ist so konzipiert, daß sie mindestens einen Spruch enthält der das Gegenteil bewirken kann. So kann ein Funken - Spruch heilen, oder eine Lebensspende zum Angriff werden. Man sollte also die Wirkung aller Sprüche genau kennen um die Möglichkeiten der Metaphysik voll nutzen zu können.

- Handlung**
4. Ausführen der Handlung
- Beispiel**
Seeschlange wird von Eispeilen getroffen, bekommt SP abgezogen, evtl. vereist Wasser kurz (Ermessen des Masters)

Erklärung: Jeder Spruch hat spezifische Auswirkungen, die im einzelnen beschrieben sind. Wichtig ist, daß man diese Wirkung kennt, vor allem auch bei unterschiedlichen Zielen, wie Richtung und Person (siehe Fliegendes Auge). Viele Handlungen werden von mehreren Sprüchen mit unterschiedlichen Verfahren ermöglicht. Phantasie ist also gefragt. Das letzte Wort hat wie immer der Spielleiter!

- Handlung**
5. Verrechnen der Spruchkosten
- Beispiel**
Der Spruch kostete 16 BS. Diese muß ich von den 100 gelösten BS abziehen.

Erklärung: Die Kosten eines Spruches ergeben sich aus der einfachen Addition aller Würfelwerte - also mindestens 3 und höchstens 24. Auch ein Spruch der verpufft verbraucht BS. Ist für einen Spruch nicht genug Blausalz gelöst, werden die übrigen Punkte von den Lebenspunkten abgezogen. Man kann sich also mit Metaphysik auch selber töten.

Trotz des scheinbaren Chaos, das diese Routine verursacht, ist die Metaphysik ab einem bestimmten Fähigkeitenswert relativ zuverlässig. Pech und Glück kann man immer haben, aber wer sich dieser Fähigkeit verschreibt und mit 6 Punkten darauf in's Spiel geht hat meist mehr Erfolge als Mißerfolge und wird als Spezialist für die besonderen Fälle gern genommen.

Das Grundsystem

Das Grundsystem ist die einfachste und abwechslungsreichste Möglichkeit, mit der Metaphysik umzugehen.

Nr. / Kategorie:	Schutz und Heilung (1)	Mystik und Phänomene (2)	Verwandeln und Erschaffen (3)	Kampf und Tod (4)	Nr.
1	Lebensspende	Entzünden	Salzgeist	Funken	1
2	Blaue Haut	Vereisen	Kiemen	Eispfeile	2
3	Blendung	Telepathie	Illusion	Feuerkugel	3
4	Kristallmauer	Telekinetik	Verwandlung	Blitzschlag	4
5	Elementarressistenz	Kraftentzug	Versklavte Seele	Heldentum	5
6	Schutzschild	Flugfähigkeit	Fliegendes Auge	Beherrschung	6
7	Auferstehung	Raumsprung	Unsichtbarkeit	Lavagrab	7
8	Spiegelreflex	Blaues Kristall	Verdopplung	Blauer Tod	8

Die Sprüche sind einzeln aufgeführt und nach Kategorien geordnet. **k** bezeichnet dabei immer eine Variable, die entsprechend dem Ausprägungswürfel (**W12**) unterschiedlich groß ist. Teilweise spielt auch die Variable **a** eine Rolle. Diese kann beliebig groß sein, muß aber zusammen mit **k** auf den entsprechenden Wert kommen. D.h. je größer **a** wird, um so kleiner wird **k** und umgekehrt. "**Gedacht für:**" bezeichnet dabei die normalen Ziele, wobei die Unterscheidung in Freund und Feind sich danach richtet, ob Schaden entsteht oder Vorteile dadurch erlangt werden. Diese Zeile ist also nicht bindend, sondern soll beim Verständnis des Spruches helfen. Der Verweis Zufallsverteilung (vor allem beim Ziel

"Richtung") bedeutet, daß die Punkte oder Effekte beliebig verteilt werden, also Würfel- oder Spielleiterentscheidung. Als Abkürzungen werden **R.** für Runden und **Rg.** für Richtung gebraucht.

Tip: Wer mehr Spezialisierung und bessere Kontrolle wünscht, kann es mit einer der beiden Sekten **Sàl** (devisiv) oder **Krè** (offensiv) versuchen. Sie sind allerdings auch beschränkter in der Wirkung. Mehr dazu wie immer in unserer Bibliothek.

Die Kategorien

1. Schutz und Heilung

Name: **Lebensspende**

Nummer: **1 / 1**

Effekte bei Zielen:

Person: Sprecher übergibt k Lebenspunkte an Zielperson
Gegenstand: Sprecher übergibt k Lebenspunkte zu belebbaren Gegenstand, ansonsten verpufft Spruch
Richtung: Sprecher übergibt k Lebenspunkte an Personen des Zielraumes (Zufallsverteilung)

gedacht für: Person, belebbare Gegenstände und Richtung (alle befreundet, bei 1-4 auch Feinde)

k=

1:	-4 (Ziel gibt an Sprechenden)	5:	0 - Spruch verpufft	9:	3
2:	-3 (Ziel gibt an Sprechenden)	6:	0 - Spruch verpufft	10:	4
3:	-2 (Ziel gibt an Sprechenden)	7:	1	11:	5
4:	-1 (Ziel gibt an Sprechenden)	8:	2	12:	6

Name: **Blaue Haut**

Nummer: **1 / 2**

Effekte bei Zielen:

Person: umhüllt Ziel mit Schutzhaut, die k Treffer absorbiert und dann reißt
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: umhüllt Personen im Zielbereich mit Schutzhaut (k zufällig verteilt)

gedacht für: Person und Richtung (beide Freund)

k=

1:	2	5:	10	9:	18
2:	4	6:	12	10:	20
3:	6	7:	14	11:	22
4:	8	8:	16	12:	24

Name: **Blendung**

Nummer: **1 / 3**

Effekte bei Zielen:

Person: blendet Zielperson für k Runden - Person kann nicht mehr angreifen
Gegenstand: bei spiegelnden Gegenständen Weiterleitung des Blendstrahls auf Person (vgl. Rg)
Richtung: Blendung von a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden

gedacht für: Person, spiegelnde Gegenstände und Richtung (alle Feind)

k=

1:	3 (Selbstblendung)	5:	0 - Spruch verpufft	9:	2 (bei Richtung a<3 und k+1)
2:	2 (Selbstblendung)	6:	0 - Spruch verpufft	10:	3 (bei Richtung a<3)
3:	1 (Selbstblendung)	7:	1 (bei Richtung a=1)	11:	3 (bei Richtung a<4 und k+1)
4:	0 - Spruch verpufft	8:	2 (bei Richtung a=1)	12:	4 (bei Richtung a<4)

Name: **Kristallmauer**

Nummer: **1 / 4**

Effekte bei Zielen:

Person: umgibt Zielperson mit undurchdringbarer Mauer für k Runden
Gegenstand: umgibt Ziel mit undurchdringbarer Mauer für k Runden
Richtung: umgibt a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden

gedacht für: Person, Gegenstand und Richtung (alle Freund zum Schutz, Feind zum Einsperren)

k=

1:	0 - Spruch verpufft	5:	3	9:	7
2:	0 - Spruch verpufft	6:	4	10:	8
3:	1	7:	5	11:	9
4:	2	8:	6	12:	10

Name: **Elementarresistenz**

Nummer: **1 / 5**

Effekte bei Zielen:

Person: macht Zielperson für bestimmte Art von Schaden unempfindlich
Gegenstand: macht Ziel für bestimmte Art von Schäden unempfindlich
Richtung: macht Personen und Gegenstände im Zielbereich unempfindlich (Zufallsverteilung)

gedacht für: Person, Gegenstand, Richtung (alle Freund)

Schadensquelle:

1: Wasser, Dauer: 5 R.	5: Feuer, Dauer: 5 Runden	9: Metaphysik, Dauer: 5 Runden
2: Wasser, Dauer: 10 R.	6: Feuer, Dauer: 10 Runden	10: Metaphysik, Dauer: 10 Runden
3: Luft, Dauer: 5 Runden	7: Erde, Dauer: 5 Runden	11: beliebig wählbar, Dauer: 5 R.
4: Luft, Dauer: 10 Runden	8: Erde, Dauer: 10 Runden	12: beliebig wählbar, Dauer: 10 R.

Name: **Schutzschild**

Nummer: **1 / 6**

Effekte bei Zielen:

Person: macht für k Runden unverwundbar
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: macht a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden unverwundbar (Zufallsverteilung)

gedacht für: Person und Richtung (beide Freund)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 1 (bei Richtung a<3 und k+1)	9: 3 (bei Richtung a<5 und k+1)
2: 0 - Spruch verpufft	6: 2 (bei Richtung a<3)	10: 4 (bei Richtung a<5)
3: 0 - Spruch verpufft	7: 2 (bei Richtung a<4 und k+1)	11: 4 (bei Richtung a<6 und k+1)
4: 1 (bei Richtung a=1)	8: 3 (bei Richtung a<4)	12: 5 (bei Richtung a<6)

Name: **Auferstehung**

Nummer: **1 / 7**

Effekte bei Zielen:

Person: gibt Ziel k Lebenspunkte (Obergrenze einhalten)
Gegenstand: gibt belebbaren Gegenständen k LP (Obergrenze einhalten)
Richtung: gibt Personen und belebbaren Gegenständen im Zielbereich k Lebenspunkte (Zufall)

gedacht für: Person, belebbare Gegenstände und Richtung (Freund)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 2	9: 6
2: 0 - Spruch verpufft	6: 3	10: 7
3: 0 - Spruch verpufft	7: 4	11: 8
4: 1	8: 5	12: 9

Name: **Spiegelreflex**

Nummer: **1 / 8**

Effekte bei Zielen:

Person: verhindert SP bei Sprecher und leitet bis zu k SP auf Ziel um (nach Angriff sprechen)
Gegenstand: verhindert Schaden bei Sprecher und leitet bis zu k Schadenpunkte auf Ziel um
Richtung: verhindert Schaden bei Sprecher und leitet bis zu k SP auf Zielbereich um (Zufall)

gedacht für: Person, Gegenstand, Richtung (Feind)

k=

1: 2	5: 10	9: 18
2: 4	6: 12	10: 20
3: 6	7: 14	11: 22
4: 8	8: 16	12: 24

2. Mystik und Phänomene

Name: **Entzünden**

Nummer: **2 / 1**

Effekte bei Zielen:

Person: entzündet Zielperson für k Runden - 5 Schadenspunkte pro Runde
Gegenstand: entzündet Gegenstand für k Runden (auch nicht brennbare!) - 3 SP bei Berührung
Richtung: entzündet brennbare und a nicht brennbare Gegenstände für k-a+1 Runden - 3 SP

gedacht für: Person (Feind) | Gegenstand (Freund, z.B. Waffe) und Richtung (Feind)

k bei Person = | k bei Gegenstand und Richtung =

1: 0 0 - Spruch verpufft	5: 0 - Spruch verpufft 3	9: 2 7
2: 0 0 - Spruch verpufft	6: 1 4	10: 2 8
3: 0 - Spruch verpufft 1	7: 1 5	11: 2 9
4: 0 - Spruch verpufft 2	8: 1 6	12: 3 10

Name: **Vereisen**

Nummer: **2 / 2**

Effekte bei Zielen:

Person: vereist Person (bewegungsunfähig) für k Runden - verursacht s Schaden pro Runde
Gegenstand: vereist Gegenstand für k Runden - 2 Schadenspunkte bei Berührung
Richtung: vereist vereisbare und a nicht vereisbare Gegenstände für k-a+1 Runden - 2 SP

gedacht für: Person (Feind) | Gegenstand (Freund, z.B. Waffe) und Richtung

k bei Person = | k bei Gegenstand und Richtung =

1: 0 0 - Spruch verpufft	5: 0, s=2 3	9: 2, s=0 7
2: 0 0 - Spruch verpufft	6: 1, s=0 4	10: 2, s=1 8
3: 0 - Spruch verpufft 1	7: 1, s=1 5	11: 2, s=2 9
4: 0, s=1 2	8: 1, s=2 6	12: 3, s=0 10

Name: **Telepathie**

Nummer: **2 / 3**

Effekte bei Zielen:

Person: liest Gedanken von Zielperson mit k Umfang
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: liest k Gedanken im Zielbereich ohne Zuordnung zu Personen

gedacht für: Person und Richtung

k=

1: 4 (teilt Ziel Gedanken mit)	5: 0 - Spruch verpufft	9: 2
2: 3 (teilt Ziel Gedanken mit)	6: 0 - Spruch verpufft	10: 2
3: 2 (teilt Ziel Gedanken mit)	7: 1	11: 3
4: 1 (teilt Ziel Gedanken mit)	8: 1	12: 4

Name: **Telekinetik**

Nummer: **2 / 4**

Effekte bei Zielen:

Person: bewegt Ziel mit k Gewicht höchstens 25m, mindestens 5m
Gegenstand: bewegt Ziel mit k Gewicht höchstens 25m, mindestens 5 m
Richtung: kein Effekt

gedacht für: Person und Gegenstand

k=

1: 100 g	5: 30 kg	9: 70 kg
2: 1 kg	6: 40 kg	10: 80 kg
3: 10 kg	7: 50 kg	11: 90 kg
4: 20 kg	8: 60 kg	12: 100 kg

Name: **Kraftentzug**

Nummer: **2 / 5**

Effekte bei Zielen:

- Person: Sprecher erhält bis zu k gelöstes * von Ziel oder auf dem Ziel liegenden Spruch (vgl. u.)
- Gegenstand: entzieht auf dem Ziel lastenden Spruch k Energie ($k > \text{Energie} \Rightarrow \text{Spruch neutralisiert}$)
- Richtung: Sprecher erhält bis zu k gelöstes Blausalz von Personen und Sprüchen im Zielbereich

gedacht für: Person | Gegenstand und Richtung

k bei Person = | k bei Gegenstand und Richtung =

1: -16 - 6 (Sprecher gibt an Ziel)	5: 12 3	9: 36 15
2: -12 - 3 (Sprecher gibt an Ziel)	6: 21 6	10: 42 18
3: -8 (Sprecher gibt) 0 - Spruch verpufft	7: 26 9	11: 53 21
4: -4 (Sprecher gibt) 0 - Spruch verpufft	8: 31 12	12: 67 24

Name: **Flugfähigkeit**

Nummer: **2 / 6**

Effekte bei Zielen:

- Person: gibt Ziel für k Runden Flugfähigkeit (Zielperson kann Richtung selbst steuern)
- Gegenstand: läßt Zielgegenstand für k Runden schweben (nicht lenkbar)
- Richtung: gibt a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden Flugfähigkeit (jeder lenkt selbst)

gedacht für: Person (Freund), Gegenstand und Richtung (Freund)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 0 - Spruch verpufft	9: 4
2: 0 - Spruch verpufft	6: 1	10: 5
3: 0 - Spruch verpufft	7: 2	11: 6
4: 0 - Spruch verpufft	8: 3	12: 7

Name: **Raumsprung**

Nummer: **2 / 7**

Effekte bei Zielen:

- Person: versetzt Zielperson an Ort mit k Entfernung (selbstlenkend, Ort muß sichtbar sein)
- Gegenstand: versetzt Gegenstand an Ort mit k Entfernung (Sprecher bestimmt sichtbaren Ort)
- Richtung: Sprecher wird k weit in entsprechende Richtung versetzt (max. bis Sichtweite)

gedacht für: Person (Freund), Gegenstand und Richtung

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 0 - Spruch verpufft	9: 37, 50 m
2: 0 - Spruch verpufft	6: 0 - Spruch verpufft	10: 50 m
3: 0 - Spruch verpufft	7: 12,50 m	11: 62,50 m
4: 0 - Spruch verpufft	8: 25 m	12: 75 m

Name: **Blaues Kristall**

Nummer: **2 / 8**

Effekte bei Zielen:

- Person: Sprecher erhält k Informationen über Vergangenheit und Zukunft der Zielperson
- Gegenstand: Sprecher erhält k Informationen über die Geschichte des Zielgegenstandes
- Richtung: Sprecher sieht die derzeitigen Geschehnisse im Zielbereich mit k Details in einer Kugel

gedacht für: Person, Gegenstand und Richtung

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 2	9: 4
2: 1	6: 3	10: 5
3: 1	7: 3	11: 5
4: 2	8: 4	12: 6

3 Verwandeln und Erschaffen

Name: **Salzgeist**

Nummer: **3/1**

Effekte bei Zielen:

Person: erschafft Geist mit Stärke $k-a+1$ für a Runden, der durch Zielperson gesteuert wird
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: erschafft Geist mit Stärke $k-a$ für a Runden am Zielort, Steuerung übernimmt der Sprecher

gedacht für: Person (Freund) und Richtung

(Stärke, Geschicklichkeit und Widerstand) + Runden =

1: 1 - Spruch verpufft	5: 3	9: 5
2: 1 - Spruch verpufft	6: 3, Schaden + 1	10: 5, Schaden + 1
3: 2	7: 4	11: 6
4: 2, Schaden + 1	8: 4, Schaden + 1	12: 7

Name: **Kiemen**

Nummer: **3/2**

Effekte bei Zielen:

Person: ermöglicht Zielperson das Atmen im Wasser für k Runden
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: zufällige Verteilung von k auf Personen im Zielbereich

gedacht für: Person und Richtung (beide Freund)

$k=$

1: 1	5: 5	9: 9
2: 2	6: 6	10: 10
3: 3	7: 7	11: 11
4: 4	8: 8	12: 12

Name: **Illusion**

Nummer: **3/3**

Effekte bei Zielen:

Person: erschafft Gegenstand für k Runden, dessen Besitzer die Zielperson ist (bis max. Kl. 5)
Gegenstand: verändert Gegenstand um a Klassen für $k-a$ Runden (a wird individuell festgelegt)
Richtung: kein Effekt

gedacht für: Person | Gegenstand

k für Person = | k für Gegenstand =

1: 0 1 - Spruch verpufft	5: 2 5	9: 4 9
2: 1 2	6: 3 6	10: 5 10
3: 1 3	7: 3 7	11: 5 11
4: 2 4	8: 4 8	12: 6 12

Name: **Verwandlung**

Nummer: **3/4**

Effekte bei Zielen:

Person: verwandelt Person um a Stufen für $k-a$ Runden, k = Ergebnis des 12er Würfels
Gegenstand: verwandelt Gegenstand in Wesen mit a Stufen für $k-a$ Runden, k = 12er Würfel
Richtung: verwandelt zufällig im Zielbereich Gegenstand oder Person in Wesen, (wie oben)

gedacht für: Person, Gegenstand und Richtung

Stufen von $a=$ (vom Sprecher wählbar ob positiv oder negativ)

1: ein Wert +1 / -1	5: zwei Werte +2 / zwei Werte -2	9: drei Werte +3 / alle Werte außer Widerstand -5
2: zwei Werte +1 / -1	6: drei Werte +3 / drei Werte -2	10: drei Werte +4 / Kaninchen
3: drei Werte +1 / -1	7: alle Werte +2 / alle Werte -2	11: drei Werte +5 / weise Maus
4: alle Werte +1 / -1	8: zwei Werte +3 / drei Werte -3	

Name: **Versklavte Seele**

Nummer: **3 / 5**

Effekte bei Zielen:

Person: besitzt Person den Fetisch eines Toten, ersteht dieser für k R, danach ist Seele frei

Gegenstand: ist Zielgegenstand Fetisch einer versklavten Seele, ersteht Toter einmalig für k Runden

Richtung: kein Effekt

gedacht für: Person (Besitzer eines Fetisch) und Gegenstand (Fetisch eines getöteten Gegners)

k=

1:	1	5:	5	9:	9
2:	2	6:	6	10:	10
3:	3	7:	7	11:	11
4:	4	8:	8	12:	12

Name: **Fliegendes Auge**

Nummer: **3 / 6**

Effekte bei Zielen:

Person: erschafft fliegendes Auge, das von Zielperson gesteuert wird und k - m weit fliegt

Gegenstand: kein Effekt

Richtung: erschafft fliegendes Auge, mit dem der Sprecher das Zielgebiet (k - m) erkunden kann

gedacht für: Person (Freund) und Richtung

k=

1:	0 - Spruch verpufft	5:	30	9:	70
2:	0 - Spruch verpufft	6:	40	10:	80
3:	10	7:	50	11:	90
4:	20	8:	60	12:	100

Name: **Unsichtbarkeit**

Nummer: **3 / 7**

Effekte bei Zielen:

Person: macht Zielperson für k Runden unsichtbar

Gegenstand: macht Ziel für k Runden unsichtbar

Richtung: macht a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden unsichtbar (siehe Rg.)

gedacht für: Person (Freund), Gegenstand und Richtung (Freund)

k=

1:	0 - Spruch verpufft	5:	0 - Spruch verpufft	9:	2 (bei Rg., a>2, dann k+1)
2:	0 - Spruch verpufft	6:	1	10:	3
3:	0 - Spruch verpufft	7:	1 (bei Rg. wenn a>1, dann k+1)	11:	3 (bei Rg., a>2, dann k+1)
4:	0 - Spruch verpufft	8:	2	12:	4

Name: **Verdopplung**

Nummer: **3 / 8**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson wird für k Runden vollständig verdoppelt, Steuerung durch Zielperson

Gegenstand: Zielgegenstand wird für k Runden mit allen Eigenschaften verdoppelt

Richtung: verdoppelt für k Runden Person und/oder Gegenstand im Zielbereich (Zufall)

gedacht für: Person und Gegenstand (beide Freund) - Richtung unberechenbar

k=

1:	0 - Spruch verpufft	5:	1	9:	3
2:	0 - Spruch verpufft	6:	2	10:	4
3:	0 - Spruch verpufft	7:	2	11:	4
4:	1	8:	3	12:	5

4. Kampf und Tod

Name: **Funken**

Nummer: **4 / 1**

Effekte bei Zielen:

Person: verletzt Zielperson mit metaphysischen Funken, die k Schadenspunkte anrichten
Gegenstand: lädt magiefähigen Gegenstand metaphysisch auf - kann k SP abgeben (max. 3 pro R)
Richtung: richtet im Zielbereich k Schadenspunkte an, die zufällig verteilt werden

gedacht für: Person und Richtung (beide Feind) | magiefähiger Gegenstand (Freund)

k bei Person und Richtung = | k bei Gegenstand =

1: -3 (Ziel erhält 3 LP) 0 - verpufft	5: 0 - Spruch verpufft 3	9: 3 7
2: -2 (Ziel erhält 2 LP) 0 - verpufft	6: 0 - Spruch verpufft 4	10: 4 8
3: -1 (Ziel erhält 1 LP) 1	7: 1 5	11: 5 9
4: 0 - Spruch verpufft 2	8: 2 6	12: 6 10

Name: **Eispfeile**

Nummer: **4 / 2**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson wird durch Eishagel getroffen und mit k Schadenspunkten verletzt
Gegenstand: verzaubert magiefähige Wurfwaffe, die k Schadenspunkte anrichtet - max. 5 / Runde
Richtung: erzeugt Eispfeile im Zielbereich die k SP anrichtet, die zufällig verteilt werden

gedacht für: Person und Richtung (beide Feind) | magiefähige Wurfwaffe (Freund)

k bei Person und Richtung = | k bei Gegenstand =

1: 0 - Spruch verpufft 1	5: 3 5	9: 7 9
2: 0 - Spruch verpufft 2	6: 4 6	10: 8 10
3: 1 3	7: 5 7	11: 9 11
4: 2 4	8: 6 8	12: 10 12

Name: **Feuerkugel**

Nummer: **4 / 3**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson wird von Feuerkugel getroffen, die k Schadenspunkte anrichtet
Gegenstand: brennbarer Gegenstand wird entzündet (Schaden siehe 2 / 1 Entzünden)
Richtung: Feuerkugel fliegt in Zielbereich und trifft zufällig Person oder Gegenstand - SP < k

gedacht für: Person und Richtung (beide Feind), Gegenstand

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 1	9: 5
2: 0 - Spruch verpufft	6: 2	10: 6
3: 0 - Spruch verpufft	7: 3	11: 8
4: 0 - Spruch verpufft	8: 4	12: 10

Name: **Blitzschlag**

Nummer: **4 / 4**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson wird k Runden von Blitz getroffen, der 5 Schadenspunkte anrichtet
Gegenstand: magiefähiger Gegenstand wird aufgeladen und kann k Blitze mit 5 SP abgeben (1x pro R.)

Richtung: im Zielbereich werden k Personen von Blitz mit Stärke 5 getroffen

gedacht für: Person, Richtung (Feind) und Gegenstand (Freund)

k=

1: 1	5: 2	9: 3
2: 1	6: 2	10: 4
3: 1	7: 3	11: 4
4: 2	8: 3	12: 4

Name: **Heldentum**

Nummer: **4 / 5**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson verändert sich - nach Ende des Effektes richtet der Zauber 3 SP an
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: Effekt kann bei einer Person im Zielbereich auftreten (Zufall)

gedacht für: Person (Freund, bei 1-3 auch Feind)

Veränderung:

1: 25% der Stärke für 4 Runden	5: kein Effekt - verpufft	9: +75% der Stärke für 4 Runden
2: 50% der Stärke für 4 Runden	6: kein Effekt - Spruch verpufft	10: Person kann 2x handeln pro R. (für 4 R.)
3: 75% der Stärke für 4 Runden	7: +25% der Stärke für 4 R.	11: Person kann 3x handeln pro R. (für 4 R.)
4: kein Effekt - Spruch verpufft	8: +50% der Stärke für 4 R.	12: +100% der Stärke für 4 Runden

Name: **Beherrschung**

Nummer: **4 / 6**

Effekte bei Zielen:

Person: Sprecher kann Zielperson steuern und max. k SP pro R. zufügen, aber Person nicht töten (MW Abwehr: Wille 10)
Gegenstand: Sprecher hat für k Runden Gewalt über einen Gegenstand (max. 100m Entfernung)
Richtung: kein Effekt

gedacht für: Person (Feind) | Gegenstand

k bei Person = | k bei Gegenstand =

1: 0 0 - Spruch verpufft	5: 1 (max. 1 Runde) 1	9: 3 (max. 3 Runden) 3
2: 0 0 - Spruch verpufft	6: 2 (max. 1 Runde) 2	10: 3 (max. 4 Runden) 3
3: 0 - Spruch verpufft 1	7: 2 (max. 2 Runden) 2	11: 3 (max. 5 Runden) 3
4: 0 - Spruch verpufft 1	8: 2 (max. 3 Runden) 2	12: 4 (max. 5 Runden) 4

Name: **Lavagrab**

Nummer: **4 / 7**

Effekte bei Zielen:

Person: umhüllt Person für k Runden mit Lavahülle (Zielperson immun) - bei Berührung 6 SP
Gegenstand: umhüllt Gegenstand für k Runden mit Lavahülle, die bei Berührung 6 SP zufügt
Richtung: verwandelt Boden im Zielbereich für k Runden in Lava, die bei Berührung 8 SP zufügt

gedacht für: Person (Freund), Gegenstand und Richtung (beide Feind)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 1	9: 3
2: 0 - Spruch verpufft	6: 2	10: 4
3: 0 - Spruch verpufft	7: 2	11: 4
4: 1	8: 3	12: 5

Name: **Blauer Tod**

Nummer: **4 / 8**

Effekte bei Zielen:

Person: fügt Person k Schadenspunkte zu
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: fügt Personen im Zielbereich insgesamt k Schadenspunkte zu (Zufallsverteilung)

gedacht für: Person und Richtung (beide Feind)

k=

1: -8 (Zufallsverteilung unter allen Wesen)	5: 0 - Spruch verpufft	9: 8
2: -6 (Zufallsverteilung unter allen Wesen)	6: 2	10: 10
3: -4 (Zufallsverteilung unter allen Wesen)	7: 4	11: 12
4: -2 (Zufallsverteilung unter allen Wesen)	8: 6	12: 14

6.6. Sonstige Fähigkeiten

Neben den **5 Hauptfähigkeiten**, gibt es noch **3** weitere wichtige Werte. Sie sind vor allem für freie Handlungen nötig. Ihnen kommt zwar nicht der Status einer eigenen Handlungsgruppe zu, doch sollte ihre Bedeutung nicht unterschätzt werden.

Wichtig sind noch:

Widerstandskraft - wichtig für Verteidigung
Willenskraft - wichtig für Abwehr von Charisma
Charisma - wichtig für Verhandlungen

Widerstandskraft

Bestimmt, wie stark man Schaden verkraftet. Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden nimmt man. Gewürfelt wird nach dem üblichen System des Mindestwurfes.

Willenskraft

Bestimmt, wie gut man gegen Angriffe auf den Geist widerstehen kann. Braucht man vor allem zur Abwehr von Charisma und teilweise Wissenfähigkeiten (wie Hypnose) oder Metaphysik (wie Beherrschung).

Charisma

Gespräche oder "Unterhaltungen" mit Gefangenen. Bei zwei sich gegenüberstehenden Feinden bestimmt auch ein **Vergleichswurf** auf Charisma (d.h. jeder nimmt soviel Würfel, wie er Charisma hat und der mit der höchsten Zahl gewinnt) wer den ersten Schlag machen darf.

Können ist bei Charisma vor allem dann wichtig, wenn man für eine Aktionen etwas mehr braucht, als nur gutes Aussehen.

Möglichkeiten für Erfahrungspunkte / Könnenstufen

Verhandeln
Verführen
Diplomatie
Feilschen
Einschüchtern
Vertreiben
usw. . . .

7. Die Ausrüstung

7.1. Die Waffen

“Wenn hier einer fleddert, dann bin ich das, verstanden!“

Zu einem richtigen Abenteuer gehört die richtige Ausrüstung. Dazu zählen vor allem **Waffen**, **Kräuter** und sonstige nützliche **Gegenstände**. Vieles ist überlebenswichtig, anderes fürs Image gut, aber alles irgendwie zu gebrauchen. Zur Not läßt sich alles auch verkaufen. Als Währung werden im Land normalerweise zwei Arten von Geld akzeptiert: Techos **II** und Blausalz *****.

Letzteres wird immer häufiger verwendet, weswegen alle Preise auch in Blausalz angegeben sind.

Einst war Techos die Hauptwährung, aber mit (Wieder)Entdeckung der Metaphysik und des Blausalzes als Substanz, gewann dieses natürlich enormen Wert, da es Voraussetzung für jeden Spruch ist.

Der Kurs ist $2 \text{ II} = 1 *$.

Ein Spielerleben beginnt normalerweise mit 1000*. Das reicht eigentlich geradeso für eine Waffe, einen leidlichen Schutz und evtl. noch eine Tasche. Alles weitere muß man (so der Spielleiter will) finden oder erarbeiten. Ein beliebtes Spiel bei Langeweile ist: "Such das Kräutlein".

Es gibt 2 Arten von Waffen:

Nahkampf- und **Fernkampfaffen**. Nur wenige Ausnahmen erlauben beides. Die in der folgenden Tabelle aufgeführten, sind die Standartwaffen, die im ganzen Land bekannt sind.

Ein erfahrener Abenteuerer macht sich damit jedoch eher zum Gespött, denn zum guten Ruf gehört es schon, ein besonders ausgefallenes oder sehr seltenes Kriegswerkzeug zu besitzen. Davon gibt es auch viele, die oft recht hilfreiche Spezialeigenschaften haben. Meist sind sie aber sehr schwer zu finden oder zu erkämpfen und oft gibt es jeweils nur ein Exemplar.

Dafür spricht das Tragen einer legendären Waffe in besonderen Maße für den Eigentümer und erreicht oft mehr, als ein Wurf auf Charisma.

Tip: Informationen zu den besten und legendärsten Waffen, die im Land zu finden sind, werden natürlich in unserer **STURM**-Bibliothek gesammelt. Ein Vorbeischaun bei den **Spezialwaffen** lohnt sich immer!

Ob der Angriff mit einer Waffe zu einem Treffer führt, entscheidet der Mindestwurf auf Stärke (bei Nahkampfaffen) oder auf Geschicklichkeit (bei Fernkampfaffen). Ausführlicher ist die Würfelroutine bei der betreffenden Fähigkeit beschrieben.

Die Nahkampfwaffen

In der Übersicht sind alle wichtigen Werte der Waffe aufgelistet. Zuerst der **Name**, dann der **Mindestwurf**, den man mit seinen Kraft - Würfeln erreichen muß, um mit der Waffe einen Treffer zu landen. Als nächstes steht der **Schaden**, d.h. die Anzahl der Lebenspunkte, die dem Angegriffenen für einen Treffer abgezogen werden. Dieser Wert kann vom Opfer mit seinen Widerstandswürfeln gesenkt

werden. Der **Mindestwurf**, den er dazu erreichen muß, ist der nächste Wert.

Der Umgang mit Waffen muß gelernt und trainiert werden. Die Regelung des "Könnens" findet hier Anwendung. Können kann man in 5 Kategorien erreichen. Klingen, Schwerter, Äxte, Fecht- und Stabwaffen. Die Zugehörigkeit steht unter **Kategorie**. Nicht zu vergessen die **Größe** und die **Kosten**.

	MW Angriff	Schaden	MW Abwehr	Gruppe	Größe	Kosten
Faust	3	1	3			
Knüppel	4	5	4		3G	
Schlagring	3	3	4		1G	150*
Messer	4	5	5	Klingen	2G	200*
Dolch	4	6	5	Klingen	2G	250*
Langdolch	5	7	6	Klingen	3G	300*
Kurzschwert	6	9	8	Schwerter	3G	400*
Schwert	6	10	9	Schwerter	4G	600*
Langschwert	8	12	10	Schwerter	1R/7G	800*
Zweihänder	9	15	12	Schwerter (2hä)	1R	1000*
Axt	6	11	5	Äxte	4G	550*
Doppelaxt	5	11	5	Äxte	5G	700*
Langaxt	6	13	8	Äxte (2hä)	1R	750*
Hellebarde	6	11	9	Äxte (2hä)	1R	460*
Degen	6	8	11	Fechtwaffen	3G	400*
Säbel	5	9	6	Fechtwaffen	4G	570*
Morgenstern	5	12	4	Stabwaffen	1R	500*
Speer	6	9	9	Stabwaffen	1R	430*
Kampfstab	4	6	5	Stabwaffen (2hä)	1R	100*
Thomb	4	8	5	Stabwaffen (3hä)	1R	225*
Schmiedehammer	5	8	6	+ Holzschilffunktion Stabwaffen	1R	

Die Fernkampfaffen

Fernkampfaffen funktionieren eigentlich genauso wie Nahkampfaffen. Allerdings muß bei ihnen beachtet werden, daß für unterschiedliche Entfernungen, unterschiedliche **Mindestwürfe** nötig sind. Diese werden einzeln aufgelistet. Für Fernwaffen ist ausschließlich die Geschicklichkeit entscheidend, so daß man mit diesen Würfen die geforderte Zahl erreichen muß. Als nächstes steht wieder der **Schaden**, d.h. die Anzahl der

Lebenspunkte, die dem Angegriffenen für einen Treffer abgezogen werden. Auch dieser Wert kann vom Opfer gesenkt werden. Allerdings kann der Anvisierte nur versuchen **auszuweichen**, also ebenfalls einen Geschicklichkeitswurf machen.

Für den Umgang mit Fernwaffen gibt es 4 Könnens-Kategorien. Bogenwaffen, Stumpfe Wurfaffen, Scharfe Wurfaffen und Präzisionswaffen. Die Zugehörigkeit steht natürlich unter **Gruppe**. Zum Schluß die **Größe** und die **Kosten**.

	MW (Angriff) nach Weite in m					SP	MW Ausweichen	Gruppe	Größe	Kosten
	1-5	5-20	20-50	50-80	80-100					
Bogen	6	5	8	9		7	10	Bogenwaffen	1/2 R	500*
Armbrust (zusätzlich Ladezeit 1R)	6	5	6	8	9	11	11	Bogenwaffen	1R	700*
Wurfstern	4	5				6	6	scharfe Wurf.	1G	180*
Messer	5	5	8			7	6	scharfe Wurf.	2G	200*
Wurfaxt	8	6	10			12	8	scharfe Wurf.	3G	550*
Bumerang	5	5	6	8		3	5	stumpfe Wurf.	2G	170*
Steine	4	4	8			3	4	stumpfe Wurf.	1/2 T	
Speer	8	5	8	11		10	8	stumpfe Wurf.	1R	430*
Lasso	-	9				-	6	Präzision	5G	230*
Bola	8	6				3	8	Präzision	5G	170*
Blasrohr	6	6	8	11		3	11	Präzision	1/2 R, 3T	270*
Steinschleuder	6	5	9			5	6	Präzision	3G	160*
Peitsche (max. 5m)	9					3	8	Präzision	3G	400*

7.2. Die Kräuter

Viel genutzt und häufig gesucht sind die Kräuter im Lande. Sie haben recht unterschiedliche, oft hilfreiche Wirkung und sind je nach Gebiet und Glück mehr

oder weniger häufig zu finden. Seltene Exemplare entdeckt natürlich nur ein geschultes Auge und zweifelsfreies Erkennen sollte man sowieso den Flora - Freunden überlassen. Der Grundkurs Kräuterkunde für Weise kennt die folgenden Pflanzen (geordnet nach Vorkommensgebieten):

Steppe

Löwenzahn	für 6h unempfindlich gg. Hautgifte	Salbe
Passionsblume	2LP	essen
Gärgras	2SP, hält 1d	Berührung (H/M)
Goldregenstaub	4SP	essen
Wolfsmilchkaktus	entgiftet Senarkraut	Salbe
Kokanektar	entgiftet Schlafbaum	Salbe
Wasserlinde	senkt Fieber	Salbe
Senarkraut	1SP pro 8h	Berührung (allg.)
Goldkerze	6LP	essen
Süßer Moh'n	1/2 Handlungen in 1R für 1h, danach 2SP	essen
Totenmoh'n	6SP pro d (5x), Fieber (Wid. -3), hält 1d und 5 Schläge, Wirkung 1x	Berührung (Metall)
Goldapfel	3LP pro 4h für 3d	essen

Wald

Harnlilie	zerrieben: Dünger, für 1mal	streuen
Geisterkraut	2KP	essen
Bärwurz	1SP, hält 1d	Berührung (H/M)
Schwarzer Lotus	4LP	essen
Schwarze Morchel	6SP	essen
Buchsbaum	entgiftet Kadavergift	Salbe
Rauschbeeren, rot	Maximale LP +3 für 1d (ändert aktuelle LP nicht)	essen
Rauschbeeren, schwarz	Maximale LP +6 für 1d (ändert aktuelle LP nicht)	essen
Hagebutte, gelb	Maximale LP -3 für 1d	essen
Hagebutte, grün	Maximale LP -6 für 1d	essen
Fliegenpilz	5SP pro d (6mal), Fieber (Wid. -2)	essen
Schlafbaum	Schlaf, sofort	essen

Gebirge

Passionsblume	2LP	essen
Bärwurz	1SP, hält 1d	Berührung (H/M)
Goldregenstaub	4SP	essen
Hexenfuß	4KP	essen
Hartblatt	Willen +1 für 1d	essen
blauer Wein	Intelligenz +1 für 1d	essen
Feuerstern	Auferstehung +6LP	Salbe

Sumpf

Harnlilie	zerrieben: Dünger, für 1 mal	streuen
Wasserlinde	senkt Fieber	Salbe
Moorflamme	3SP	essen
Moorsonne	3LP	essen
Kadaverdistel	1SP pro 4h	Berührung (allg.)
Tümpelrohr	Stärke +1 für 1d	essen
Tränenkraut	Widerstand +1 für 1d	essen
Kaffirne	2 Handlungen in 1 R für 4 R, danach 5 KP	essen
Blauer Schachtelhalm	1/2 Kosten für nächsten Zauberspruch (Sphärenwesen)	essen
Gelber Schwamm	gelber beißender Qualm beim Aufprallen	Auf Boden werfen

7.3. Sonstige Ausrüstungsgegenstände

Nun die eigentliche Ausrüstung. Diese wird noch mal unterteilt in **Rüstungen, Waffenzubehör, Gebrauchsgegenstände, Kleidung** und **Proviand**. Das meiste ist dabei natürlich als Richtwert gemeint, schließlich kann keiner von jedem Ding der Welt eine genaue Gewichtsbeschreibung und exakte Kosten angeben. Alles was hier nicht steht, einfach über den Daumen peilen und an der Laune des Händlers ausrechnen.

In der Tabelle wird sehr viel abgekürzt. Einige dieser **Abkürzungen** kamen schon bei den Waffen vor. Eigentlich müßten sie sich von selber erklären, trotzdem hier noch mal alles in Kürze:

- G= Gürtelplatz (ein Waffengürtel hat 10 G)
- T= Taschenplatz (eine große Tasche hat 25 T)
- R= Rücken - davon hat man 2 - einen links, einen rechts
- d= Tag (für die Freunde der englischen Sprache)
- BS= Blausalz (die Währung)
- MW= Mindestwurf (braucht man nur bei Schilden)
- SP= Schadenspunkte (wird einem von den LP abgezogen)
- Tr= Treffer (Haltbarkeit für Rüstungen und Schilde)

Alles in allem darf man eine maximale Belastung von 2Händen, 2R, 1Gurt, Kleidung +Kat 1 Rüstung + Mantel od. Kleidung +Kat 2 Rüstung haben.

Alles klar? :)

	MW/ Kategorie	Wirkung	Haltbarkeit	Kosten (BS)
Rüstungen				
Sphärenhemd	Kat 1	-2 SP	20	-5BS/Tr 600
Sphärenpanzer	Kat 2	-4 SP	30	-8BS/Tr 1200
Lederrüstung	Kat 1	-2 SP	20	550
Lederpanzer	Kat 2	-4 SP	30	1100
Kettenhemd	Kat 1	-4 SP	40	1500
Plattenpanzer	Kat 2	-6 SP, Ges -2, Stä -1	40	2500
Rüstmantel		-1SP	20	400
Mantel der Weisen		-1 SP, Char +1	20	650
Lederkappe		-2 SP	20	200
Lederhelm		-4 SP	30	400
Eisenhelm		-5 SP	40	500
Waffenzubehör und Schilde				
Holzschild	5	Wid. MW-1, nimmt 1R	10	450
Metallschild	6	Wid. MW -1, -2 SP	20	925
Köcher mit Pfeilen	(für Bogen)	für 20 Pfeile, nimmt 1/2 R		180
	(Armbrust)	für 20 Pfeile, nimmt 1/2R		210
Tasche für Pfeile	für Blasrohrpfeile	für 20 Pfeile, nimmt 1G		150

Gebrauchsgegenstände

gr. Rucksacktasche	nimmt 2R und 4 Stä, bietet 25 T	260
Rucksacktasche	nimmt 2R und 2 Stä, bietet 18T	
kl. Rucksacktasche	nimmt 1R und 1 Stä, bietet 15 T	150
Vagabundenpack	nimmt 2R und 2 Stä, bietet 14 T	170
Tasche	nimmt 1R und 1 Stä, bietet 10 T	120
kl. Tasche	nimmt 1/2R und 1 Stä, bietet 6 T	80
Waffengurt	bietet 10G (=5T)	160
Kräuterbeutel	nimmt 1G, für max. 10 Kräuter	60
Geldbeutel	nimmt 1G, für max. 250BS	20
Wasserschlauch	nimmt 2T, für 3 l (normalerweise 3d)	160
Feldflasche	nimmt 1T, für 1 l (normalerweise 1d)	70
Tuch	4qm, nimmt 3 T	220
Netz	4qm, nimmt 2 T	180
Decke	nimmt 3 T	240
Fell (Hase)	nimmt 1 T	80
Seil	20m, nimmt 4G	140
Haken	nimmt 1G	75
Schaufel	nimmt 1R	280
Hacke	nimmt 1R	200
Pfanne	nimmt 2 T	200
Kessel	nimmt 3 T	280
Nadel, Faden	nimmt 1/2 T	50
Spiegel	nimmt 1/2 T	190
Linse	nimmt 1/2 T	260
Mörser	nimmt 1 T	200
Flöte	nimmt 1/2 T	70
Karte	nimmt 1/2 T	160
Feuersteine	nimmt 1/2 T	180

Kleidung

Mütze	nimmt 1/2 T	80
Schal	nimmt 1/2 T	70
Hemd	nimmt 1 T	80
Wams	nimmt 2 T	130
Mantel	nimmt 2 T, bietet 1/2 T	200
Poncho	nimmt 3 T, bietet 1/2 T	220
Leinenhose	nimmt 1 T	110
Wollhose	nimmt 2 T	150
Rock	nimmt 1 T	80
Wollstrümpfe	nimmt 1/2 T	50
Sandalen	nimmt 1T	60
Halbschuhe	nimmt 2 T	120
Stiefel	nimmt 3 T	210

Proviant

Dörrfleisch	nimmt 1 T pro d	14
Reisebrot	nimmt 1/2 T pro d	

8. Kreaturen

“Was war das für ein Geräusch?”
 “Wo dehääään?”

Das Land wird natürlich nicht nur von den, gemeinhin als intelligente Lebensformen bezeichneten Rassen bewohnt, sondern auch von diversen anderen Wesen. Was die Wildnis aber gefährlich macht, sind nicht die aufgelisteten Kreaturen, sondern jene, von denen keiner (mehr) etwas erzählen kann.

Tier	Lebens- punkte	Wider- stand	Geschick	Stärke	Zähmung	MW Angriff	Schaden	MW Abwehr
Fliegtiere	Wahrnehmung: sehen: 5; hören: 1; riechen: 1; tasten: 1; schmecken: 1							
Rabe	6	4	7	3	0	4	3	8
Taube	6	3	7	2	-2	4	2	8
Falke	16	5	8	4	0	4	5	8
Adler	21	7	8	6	+4	4	8	8
Greif	26	9	6	9	+8	5	13	8
Sceada	32	10	6	12	+20	5	14	6
Kleintiere	Wahrnehmung: sehen: 3; hören: 5; riechen: 5; tasten: 3; schmecken: 3							
Maus	6	3	3	2	-2	4	2	6
Ratte	6	4	3	3	-1	4	3	6
Lemur	11	4	5	4	0	5	4	6
Hase	11	3	6	2	+4	4	3	9
Wildtiere	Wahrnehmung: sehen: 3; hören: 5; riechen: 4; tasten: 1; schmecken: 2							
Reh	16	5	5	4	+6	5	4	5
Hirsch	26	8	5	8	+6	4	10	8
Keiler	26	8	6	7	+6	4	9	9
Stier	32	9	4	8	+8	4	12	9
Reittiere	Wahrnehmung: sehen: 3; hören: 4; riechen: 4; tasten: 2; schmecken: 3							
Esel	21	7 (2)	5	6 (1)	+4	5	7	6
Pferd	26	8 (3)	7	8 (3)	+4	4	11	8
Galf, weiß	16	5 (1)	9 (2)	4 (1)	+3	5	4	8
Galf, rot	16	5 (1)	9 (1)	4	+4	5	4	8
(Metaphysikresistenz 1/3, Reiter kein Sphärenwesen)								
Galf, braun	21	5 (1)	9 (1)	4	+4	5	9	8
Raubtiere	Wahrnehmung: sehen: 4; hören: 3; riechen: 5; tasten: 1; schmecken: 2							
Hund	21	5	5	4	+1	5	8	6
Wolf	26	5	6	5	+2	5	9	8
Panther	32	8	9	9	+8	5	13	9
Braunbär	32	10	6	10	+8	4	10	5
Grizzly	36	12	6	12	+12	4	11	5
Boa	26	8	6	12	+6	10	16	8
Planschtier	Wahrnehmung: sehen: 2; hören: 3; riechen: 1; tasten: 5; schmecken: 4							
Pfeilqualle	6	1	2	2	+8	6	15	9
Forelle	6	3	8	2	+6	2	1	2
Katuga	21	6	8	8	+6	5	10	9
Seeschlange	32	12	6	10	+2	8	15	9
Monster	Wahrnehmung: sehen: 3; hören: 3; riechen: 2; tasten: 2; schmecken: 1							
Drache	36	14	3	14	+20	5	14	6
Huorn	36	16	2	14	+20	6	15	9

9. Nichtspieler-Charaktere (NSC)

“Sach mal, auf wessen Seite stehst du eigentlich?”

Als Nichtspielercharaktere (NSC) werden alle Charaktere bezeichnet, die vom Spielleiter gespielt werden. Da viele dieser NSCs immer wieder vorkommen (Händler, Eremiten, Zivilisten, Fledderer) haben wir hier eine kleine Liste mit den

gängigsten Typen zusammengestellt. Es steht natürlich jedem Spielleiter frei, seine Personen selber zu entwerfen, aber manchmal braucht man ja schnell mal einen **STURM**soldaten oder einen Wegelagerer.

Die römischen Zahlen hinter den Namen sind die Angabe der **Klasse** des NSCs. Die einfachsten (I) sind nach den normalen Regeln der Charakterschaffung zusammengestellt. Sie befinden sich also auf dem Niveau der normalen Anfänger. Die weiteren Stufen sind mit je 16 weiteren Punkten gesegnet. Sie sind also vor allem für erfahrene Spieler oder große Gruppen gedacht.

Name	Widerstand			Stärke			Intelligenz			Erde		KP's		Ausrüstung
		Geschick		Charisma	Wille		Sphäre	LP's		Rasse				
Bandenchef I	3	0	4	5	0	4	0	0	26	0	Mensch	Lederrüstung, Holzschild, Kurzschwert		
Bandenchef II	6	1	7	8	3	7	0	0	26	6	Mensch	Lederpanzer, Holzschild, Schwert		
Fledderer I	5	6	1	1	2	1	0	0	26	4	Katze	Pfeil/Bogen, Lederrüstung		
Fledderer II	8	9	2	4	5	4	0	0	26	10	Katze	Pfeil/Bogen, Lederpanzer		
Händler	1	0	0	6	4	5	0	0	26	8	Mensch			
Karawanser	3	2	3	3	2	3	0	0	26	4	Mensch			
Wegelagerer I	6	1	6	1	1	1	0	0	26	2	Helon	Lederrüstung, Thomb		
Wegelagerer II	9	4	9	4	2	4	0	0	26	4	Helon	Lederpanzer, Schwert		
Sphärensoldat I	4	1	0	1	2	2	6	0	26	4	Sphärenw.	Sphärenhemd, 150*		
Sphärensoldat II	7	2	2	3	4	4	9	0	26	8	Sphärenw.	Sphärenpanzer, 300*		
Gamschenpriester I	1	1	0	4	2	2	0	6	26	4	Gamsche	Gamschenponcho		
Gamschenpriester II	3	4	2	7	5	6	0	9	26	10	Gamsche	Gamschenponcho, Kräuterbeutel (voll)		
Zivilist I	3	2	3	2	3	3	0	0	26	6	Mensch			
Zivilist II	6	4	6	4	6	6	0	0	26	12	Mensch			
Einsiedler I	2	1	0	4	6	3	0	0	26	12	Mensch	Mantel der Weisen		
Einsiedler II	2	2	1	9	9	9	0	0	26	18	Mensch	Mantel der Weisen		
Wache I	6	0	6	0	2	2	0	0	26	4	Helon	Lederpanzer, Thomb		
Wache II	9	4	9	1	5	4	0	0	26	10	Helon	Lederpanzer, Schwert, Metallschild		

Archetypen

Die Meister der einzelnen Fähigkeiten sind die **Archetypen**. Sie trifft man allerdings im Land relativ selten – dafür kann man viel von ihnen lernen.

Der Krieger handelt nach dem Motto: "Warum diskutieren, wenn man eine Waffe in der Hand hat" und kommt damit recht gut durch das abenteuerreiche Leben. Jedoch wird er nur gefährlich, wenn man ihm näher als 5 m kommt.

Der Krieger

Widerstand	12	Ausrüstung
Geschicklichkeit	4	- Kristallthomb
Stärke	12	- Zweihänder
Charisma	8	- Metallschild
Intelligenz	4	- Eisenhelm
Willenskraft	8	- Plattenpanzer
Sphärenbindung	0	- Stiefel
Erdheiligkeit	0	- Waffengurt
Rasse	Helon	- gr. Rückentasche
		- Kräuterbeutel

Der **Archetyp** für die Fähigkeit **Geschicklichkeit** ist sowohl als erfahrener Jäger, wie auch als Fledderer in den dichten Wäldern zu finden. Ganz egal wo man sie trifft - man kann froh sein, wenn man nicht von Ihnen getroffen wird.

Der Jäger

Widerstand	10	Ausrüstung
Geschicklichkeit	12	- Bogen
Stärke	2	- Köcher
Charisma	6	- Blasrohr mit
Intelligenz	10	vergifteten Pfeilen
Willenskraft	8	- Messer
Sphärenbindung	0	- Lederhelm
Erdheiligkeit	0	- Lederpanzer
Rasse	Katzenmensch	- Waffengurt
		- gr. Rückentasche
		- Kräuterbeutel

Der **Archetyp** für die Fähigkeit Intelligenz ist der weise Einsiedler. Er ist in den Ebenen mit viel Glück zu finden.

Der Weise

Widerstand	6	Ausrüstung
Geschicklichkeit	8	- Mantel der Weisen
Stärke	2	- Lederhelm
Charisma	10	- Messer
Intelligenz	12	- Pfeil & Bogen
Willenskraft	10	- Buch
Sphärenbindung	0	- Linse/Spiegel
Erdheiligkeit	0	- Nadel/Faden
Rasse	Mensch	- Mörser
		- Feuerstein
		- Kräuterbeutel

Der Gamschenpriester ist der **Archetyp** für die Fähigkeit Erdheiligkeit. Davon gibt es einen in jedem Gamschendorf. Sie haben sich meist einem bestimmten Element verschrieben.

Der Gamschenpriester

Widerstand	4	Ausrüstung
Geschicklichkeit	6	- Gamschenponcho
Stärke	2	- Lederhelm
Charisma	8	- Messer
Intelligenz	8	- Pfeil & Bogen
Willenskraft	8	- Köcher
Sphärenbindung	0	- kl. Rückentasche
Erdheiligkeit	12	- Kräuterbeutel
Rasse	Gamsche	

Der Meister in der Fähigkeit Metaphysik ist der Erzmagier. Es ist wahrscheinlicher, daß sein Blausalzvorrat zu Ende geht, als daß ihm ein Spruch mißlingt.

Der Erzmagier

Widerstand	8	Ausrüstung
Geschicklichkeit	2	- Sphärenpanzer
Stärke	4	- Lederhelm
Charisma	8	- Metallschild
Intelligenz	6	- Landdolch
Willenskraft	8	- Messer
Sphärenbindung	12	- Tasche
Erdheiligkeit	0	- Kräuterbeutel
Rasse	Sphärenwesen	

10. Ende

“Aus dem Baumwipfel ist ein Röcheln zu vernehmen. Ein seltsames Rauschen kommt aus dem Blätterdach auf Dich zu.“

Ja, es war endlich mal wieder Zeit für eine neue Version. Die letzten 54 Seiten waren hoffentlich übersichtlicher und verständlicher, als das letzte Kompaktregelwerk.

Diese Version **2.01** wurde zudem noch von einigen Kinderkrankheiten der ersten Veröffentlichung befreit. Für Hinweise und Meldungen über Rechtschreibfäler bin ich dankbar.

Mit dem vorliegenden Grundregelwerk der 2. Version, wird der Weg fortgesetzt, der seit dem Erscheinen des **Buches der Legenden** im letzten Jahr beschritten wird – die Trennung von Hintergrundstorys, Basis- und Zusatzregeln. Als nächste Veröffentlichung werden die Systemerweiterungen mit dem neuen Gildensystem, den Elementschaften, Sekten, den Waldlingen, den Spezialwaffen und weiteren Überraschungen erscheinen.

STURM feiert mit dieser Ausgabe sein **5-jähriges Bestehen!** Aus diesem Grunde ein herzlicher Dank an die vielen

begeisterten Spieler, die in unzähligen Stunden **STURM** zu dem gemacht haben, was es heute ist.

Dank allen Schreibern, Zeichnern, Entwicklern, Phantasten und sonstigen Mittätern. Und ein herzlicher Gruß an das **Projekt Odyssee** und das Orga-Team des **Odyssee-Cons** (den wir seit nunmehr 3 Jahren regelmäßig mit einer Horde von Leuten stürmen).

Lob, Kritik, Anregungen, Vorschläge, Grüße, Hilferufe, Verständnissfragen, Fanpost, Autogrammünsche, Unterstützungsangebote, Kreaturenrichtungen, T-Shirtbestellungen und Mailwünsche an:

sturmpost@freenet.de

Neuigkeiten, Regelwerke, Bilder, Banner, Links, Quests, Charakter-Online-Tests, Infos über uns, Ankündigungen und noch viel mehr Spielmaterial unter:

<http://people.freenet.de/sturm>

Regeldiskussionen, Meinungen, Fragen, Gästebucheinträge und Reaktionen haben Platz im Bibliotheksforum:

people.freenet.de/sturm/forum.htm

In diesem Sinne viel Spaß beim Spielen und seid vorsichtig, denn

STURM wird kommen!

Name:	Rasse:	Gilde:
--------------	---------------	---------------

Eigenschaft	max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Widerstand													
Geschicklichkeit													
Stärke													
Charisma													
Intelligenz													
Wille													
Sphäre													
Erde													

Konz.pkte = 2x Intell.level

Lebenspkt. = 26

spez. Fähigkeit =

Behinderung =

Sinne	1	2	3	4	5	6
sehen						
hören						
riechen						
schmecken						
tasten						

Ausrüstung:

Waffen	MW	Schaden	MWAbw./ Ausw.	Gewicht	Kategorie

Wissensgebiet	1	2	3	4	5	6	7

Rüstg./Helme / Kleidung	MW Schilder	Wirkung	Trefferanzahl	Halt- barkeit

Fähigkeiten	-1	0	+1	+2	+3

Sonstiges

Blasatz: