

STURM



Grundregelwerk

Version 2.22

Stand: 26.II.2009

Neue SterberegulungNeue Aufstiegsregelung***Ängste & Zwangshandlungen***
Überarbeitete ErdheiligkeitNeue Fernwaffen***Neue Ausrüstung***
Neue KräuterAusführliche Kreaturenbeschreibungen***
Erweitertes Charakterblatt

Mehr zu und über STURM gibt es auf unserer 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	4
2. Regeln	8
2.1. Spielregeln	8
<i>Handlungen</i>	8
<i>Mindestwurf</i>	8
<i>Vergleichswurf</i>	9
<i>Rundenmodus und Freie Handlung</i>	10
<i>Aktion und Reaktion</i>	11
<i>1-Versuch-Regel</i>	11
<i>Spieler -Charakter-Trennung</i>	12
<i>Beschreibungen</i>	12
<i>Spielleiter</i>	12
2.2. Charakterregeln	13
<i>Aufbau eines STURM-Charakters</i>	13
<i>Fähigkeiten</i>	15
<i>Erfahrungen</i>	16
<i>Wahrnehmung</i>	16
<i>Regeneration</i>	17
<i>Tod und Auferstehung</i>	17
<i>Aufstieg</i>	18
3. Charaktererschaffung	19
3.1. Eigenschaften wählen	19
3.2. Rasse wählen	19
3.3. Maximalpunkte verteilen	20
3.4. Startwerte festlegen	21
3.5. Wissensgebiete auswählen	21
3.6. Erfahrungen verteilen	22
3.7. Sinneswahrnehmung	23
3.8. Charakter ausrüsten	23
3.9. Bruderschaft oder Sekte wählen	24
3.10. Charakter ausgestalten	24
4. Die Quest	26
4.1. Entwurf	26
4.2. Ablauf	27
4.3. Abrechnung	27
5. Die Rassen	29
5.1. Die Menschen	29
5.2. Die Gamschen	30
5.3. Die Helon	31
5.4. Die Katzenmenschen	32
5.5. Die Sphärenwesen	33
6. Die Fähigkeiten	34
6.1. Stärke	35
6.2. Geschicklichkeit	36
6.3. Intelligenz	37
<i>Die Wissensgebiete</i>	37

6.4. Erdheiligkeit	40
<i>Würfelroutine</i>	41
<i>Die Beschwörungen - nach Kategorien geordnet</i>	43
6.5. Metaphysik	46
<i>Die Würfelroutine</i>	46
<i>Das Grundsystem</i>	48
<i>Schutz und Heilung</i>	49
<i>Mystik und Phänomene</i>	51
<i>Verwandeln und Erschaffen</i>	53
<i>Kampf und Tod</i>	55
6.6. Widerstand und Charisma	57
<i>Widerstandskraft</i>	57
<i>Charisma</i>	57
6.7. Willenskraft	58
<i>Neinsagen</i>	58
<i>Abwehr</i>	58
<i>Ängste</i>	58
<i>Zwangshandlungen</i>	59
<i>Psychosen</i>	60
7. Die Ausrüstung	61
7.1. Die Nahkampfwaffen	62
7.2. Die Fernwaffen	63
<i>Waffenübersicht</i>	64
<i>Munition</i>	65
<i>Beschreibungen</i>	66
7.3. Die Kräuter	69
<i>Rezepte</i>	71
7.4. Sonstige Ausrüstungsgegenstände	73
<i>Rüstungen</i>	73
<i>Schilde</i>	74
<i>Taschen und Gebrauchsgegenstände</i>	75
<i>Kleidung</i>	76
<i>Proviand</i>	76
8. Kreaturen	77
8.1. Kreaturenliste	78
<i>Fliegtiere</i>	78
<i>Kleintiere</i>	78
<i>Wildtiere</i>	78
<i>Raubtiere</i>	78
<i>Reittiere</i>	79
<i>Planschtiere</i>	79
<i>Untiere</i>	79
8.2. Kurzbeschreibungen	79
8.3. Ausführliche Kreaturenbeschreibung	83
9. Nichtspieler-Charaktere (NSC)	86
<i>Archetypen</i>	87
10. Ende	88
Anhang: Charakterblatt	89

I. 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 **90 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 Rollenspiel (RPG) mit einer phantastischen Spielwelt. Es wird gespielt mit Hilfe von Phantasie, Würfeln und einem umfangreichen Regelwerk. Darum soll es also im folgenden gehen.

Wer von Rollenspielen noch nie etwas gehört hat, kann sich das ganze wie einen Roman vorstellen, bei dem der Spieler in die Haut einer beliebigen Figur schlüpft. Im Unterschied zu einem Buch ist das Schicksal jedoch nicht vorbestimmt, sondern der Spieler kann und muß für seinen Charakter in jeder Situation neu entscheiden. So ändert sich auch der Lauf der gesamten Geschichte.

Wo spielt STURM?

Die Kulisse des Spieles ist eine Welt auf dem Entwicklungsstand der Völkerwanderungszeit (Spätantike). Diese Welt wurde um phantastische Elemente, wie unterschiedliche humanoide Lebensformen, bereichert. Dabei wurde möglichst auf klassische Fantasy-Klischees verzichtet. Im Vordergrund steht also

nicht die Kopie tolkienscher Ideen, sondern das Entwickeln und Fördern eigener Phantasien.

So findet man bei **STURM** weder die typische Aufteilung in gut (=hell) und böse (=dunkel), noch die ausgekauften Elfen, Zwerge, Orks oder weisen Zauberer. Daraus ergibt sich der schwierige Anspruch, die eigenen Phantasien und Fantasy-Atmosphäre verbinden zu können.

Was genau die Grundstory von **STURM** ist und wie man sich das Land vorstellen kann, ist im **“Buch der Legenden“** nachzulesen. Dort ist auch beschrieben, wie das Spiel zu seinem **Namen** kam.

Warum ausgerechnet STURM?

Und warum noch ein neues Regelwerk? Gibt es nicht schon alles? Klare Antwort: Nein! Die Besonderheiten von **STURM** sind:

- **Metaphysik:** eine Magieform, die leicht zu erzeugen und schwer zu kontrollieren ist, d.h. Anfänger und Profi können die *gleichen* Sprüche in *gleicher* Intensität, aber die Würfel entscheiden, *welcher* Spruch erzeugt wird
- **5 Wege:** egal auf welche Haupteigenschaft sich ein Charakter spezialisiert, es gibt immer 5 Wege zum Bestehen aller Abenteuer
- **Modulare Regeln:** einfache, anfangsfreundliche Grundregeln können mit komplexeren Mechanismen kombiniert werden
- **Entwicklungsoffen:** Wer spielt, verändert die Welt. Wer die Welt verändert, wird Teil der Weiterentwicklung von **STURM**. Jede Idee ist herzlich willkommen
- **Unkommerziell:** jegliches Material steht allen kostenlos zur Verfügung

Was braucht man, um STURM zu spielen?

- das **Regelwerk** mit allen Wertetabellen
- eine handvoll **Würfel** (W6, bei Metaphysik W4, W8, W12)
- ein **Charakterblatt** (mit den Werten des Charakters)
- einen Stapel **Papier** (für Karten, Skizzen, Aufzeichnungen und Notizen)
- einen **Spielleiter**, der eine Geschichte (bei uns Quest genannt) vorbereitet hat
- viel **Zeit**
- **Essen und Trinken aller Art**

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 **Eigenschaften** des **Charakters**. Über den Erfolg einer Handlung entscheiden die **Würfel** oder die Perfektion der Beschreibung, 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 xyz gemacht. Was passiert?" und der Spielleiter antwortet. Ist die Reihenfolge entscheidend (zum Beispiel bei Kämpfen), wird abwechselnd beschrieben und gewürfelt. Die Handlungen werden dann 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 Eigenschaften im Vordergrund. Nach Ihnen richtet man aus, was für einen Charakter man spielt, und oft auch, welche Rasse dieser hat. Um die Eigenheiten einer jeden Eigenschaft zu realisieren, gibt es unterschiedliche **Würfelroutinen** (so nennen wir die Regeln, nach denen gewürfelt und über Erfolg und Mißerfolg entschieden wird.)

Die einfachsten Routinen haben die Eigenschaften 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 Eigenschaften 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 hinten.

Was ist ein Charakter und wie kommt man dazu?

Als Charakter wird die Person bezeichnet, die man im Rollenspiel verkörpern will. Ein Charakter besteht aus einer Liste mit Werten (für Eigenschaften, Fähigkeiten, Wahrnehmung, Ausrüstung, etc.) und einer Charaktergeschichte. 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. Die Regeln, nach denen die Werte des Charakters genutzt werden sind im Kapitel 2.2. erklärt.

Welche Eigenschaften gibt es?

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

- **Stärke**: für Nahkampf und alles was reine Kraft 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
- **Sphärenbindung**: erlaubt die Nutzung der Metaphysik - die Magie, die das Land spaltete

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

Welche Rassen gibt es?

Im Lande sind 5 Hauptrassen bekannt. Die 4-armigen **Helon**, die gewandten **Katzenmenschen**, die schlauen **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 herkömmliches 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 im Abschnitt 2.2. (Aufstieg) erklärt.

Was ist ein Spielleiter?

Er ist der „Gott“ des Spieles (zumindest für einen Abend). Der Spielleiter kümmert sich hauptsächlich darum, daß die Charaktere etwas zu tun haben. Das heißt, er denkt sich ein Abenteuer aus, das die Spieler erleben dürfen und überleben müssen. Diese Geschichte wird von uns **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 alle Nichtspielercharaktere, überwacht die Geschehnisse und hat immer das letzte Wort. Er kann prinzipiell jeden Spieler zu jeder Zeit ins 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 (unter „Spielleiter“ S. 12).

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 Mühe. 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. Dann braucht der Spielleiter Improvisationskunst und einiges an Phantasie.

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. Das **Buch der Fähigkeiten 1: Intelligenz** enthält zusätzliche Weisheiten. Für erfahrene Spieler gibt es darüber hinaus noch eine Vielzahl an zusätzlichem Spielmaterial – **Spezialwaffen, Bruderschaften, Sekten** und 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 E-mail sturmpost@freenet.de zur Verfügung.

2. Regeln

“Was ist das für ein komisches blaues Häuflein?”

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

2.1. Spielregeln 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. Soll der Charakter flink und gelenkig sein, braucht er Geschicklichkeit, wenn er etwas heben will, ist Stärke entscheidend, für Beschwörungen braucht er 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 per Definition 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 manchmal Streitbar. Bei jedem RPG muß man aber versuchen, den Mittelweg zwischen **Spielbarkeit** und **Logik** zu finden.

Welche Charaktereigenschaft welche Handlungen erlaubt, steht jeweils bei den

einzelnen Eigenschaften. Im Zweifelsfalle muß der Spielleiter entscheiden.

Die einzelnen Handlungen unterscheiden sich in ihrem Ablauf voneinander. Die Regeln nach denen sie durchgeführt werden, nennen wir **Würfeleroutine**. Diese sind je nach Eigenschaft simpel oder komplex. Welche Routine wann benutzt werden muß, steht wiederum bei den einzelnen Eigenschaften. Ein Grundsystem, das bei allen Eigenschaften (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: Menschi Mensch will Pflanzen sammeln. Dazu nutzt er sein Wissen in Pflanzenkunde. Mit einer **Intelligenz von 5** hat er nun **5 Würfe**, um etwas zu entdecken. Er würfelt: **6 5 5 1 2**.

Den **Mindestwurf** von **5** für das Entdecken einfacher Pflanzen hat er 3mal geschafft. Den **MW** von **6** für seltene Pflanzen 1mal. Der Spielleiter kann Menschi nun entweder 3 einfache Pflanzen oder 2 einfache und 1 seltene Pflanze geben.

Die Anzahl der Erfolge spielt vor allem auch bei einem **Kampf** eine wichtige Rolle. Das wird ausführlicher bei den entsprechenden Würfelroutinen (Kraft, Geschicklichkeit, Erdheiligkeit) beschrieben. Nur so viel: der Schaden, den ein Angriff 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, wird jede 6 noch einmal gewürfelt und die Augenzahl addiert.

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. Addiert ergeben sich eine 7 und eine 11. 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 unwahrscheinlich ist, viele Sechsen nacheinander zu werfen.

Beim Festlegen der Mindestwürfe sollte man noch beachten, daß ein **MW 7** oder **MW 13** unsinnig ist. Da nach einer 6 der MW 1 eine Wahrscheinlichkeit von 1 hat, sind MW 6 = MW 7 und MW 12 = MW 13, usw. Manchmal müssen Mindestwürfe nach oben oder unten korrigiert werden. Ein Bonus von -2 würde also, wenn der Grundwert MW 8 ist zu einem MW 5 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 Eigenschaften 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 Eigenschaften 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 Katzenmenschen 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 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 im **Rundenmodus** absolviert. In einer Runde darf jeder Spieler **eine** Handlung durchführen. 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 ist 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.

Beim Übergang von freier Handlung in den Rundenmodus wird bei sich „Auge in Auge“ gegenüberstehenden Feinden ein Vergleichswurf auf Charisma durchgeführt. Der Sieger beginnt. Bei einem Überraschungsangriff (was meistens der Fall ist) beginnen natürlich der oder die Angreifer. Wenn alle Spieler und Nichtspielercharaktere ihre Handlung durchgeführt haben, 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 Katzenmenschen aus den Wipfeln fegt. Das Sphärenwesen spricht einen "Raumsprung" auf den Menschen und versetzt ihn neben den Katzenmenschen. Der Mensch greift nun den Katzenmenschen 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 Eigenschaft 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 ausweichen, wie ein Charakter, der eingefroren ist.

I-Versuch-Regel

Für gleiche Aktionen hat man immer nur *einen* Versuch! Es zählt immer der erste Wurf. Das heißt, wenn ich eine Aktion durchgeführt habe und mit dem Ergebnis nicht zufrieden bin, hat es keinen Sinn, noch einmal dieselbe Aktion durchzuführen, denn es gilt das vorige Ergebnis. (Dazu auch den nächsten Abschnitt beachten!)

Beispiel: Weiser Wessi sucht ein Gebiet nach Pflanzen ab. Mit Intelligenz 12 hat er natürlich genug Würfe, um vernünftige Kräuter zu finden. Sein höchster Wurf ist allerdings nur eine **4** und so findet er nur eine halbvergammelte Passionsblume. Mit diesem Ergebnis ist Wessi natürlich nicht zufrieden und so sucht er noch einmal. Diesmal fällt sein Wurf viel besser aus: er würfelt als höchstes eine unglaubliche **26!** Und er findet: nichts!

Sein erster Wurf (eine 4) zählt und mit diesem hat er die Passionsblume entdeckt. In diesem Falle gibt es keine weiteren Pflanzen im angrenzenden Gebiet.

Eine Aktion gilt dann *nicht* als gleich, wenn sich die Umstände oder Ziele geändert haben.

Beispiel: Jäger Jaggi schleicht durch den Wald und findet eine verdächtige Spur. Da ihm die Sache komisch vorkommt, reckt er die Nase gen Himmel und riecht nach auffälligen Düften. Sein Wurf ergibt als höchstes eine **3** – er riecht also nichts Verdächtiges. Da die Spur ihn trotzdem beunruhigt kniet er nieder und beschnuppert nun die Abdrücke. Dafür hat Jaggi eine **8** gewürfelt, d.h. er riecht, an der Spur, daß diese von einem großen Sceada verursacht wurde, der sich nun hinter der schlanken Birke versteckt hat.

Diese Regelung dient vor allem dazu, zu verhindern, daß Spieler während der Phase der freien Handlung eine Aktion so lange wieder neu würfeln, bis das gewünschte Ergebnis fällt. Das ist erstens langweilig (und langwierig) und zweitens ein Würfelmißbrauch. Also: wenn man Aktionen auswürfeln läßt, so haben die Würfel Entscheidungsgewalt und es zählt immer der erste Versuch! Rollenspielerisch läßt sich diese Regel durchaus auch begründen, da der

Charakter nach einem (mißglücktem) Versuch der Meinung ist, daß es nicht besser geht.

Ausgenommen sind von dieser Regelung alle Kampfhandlungen im Rundenmodus – da kann ein Charakter natürlich jede Runde dieselbe Aktion (Angriff mit Waffe x auf Gegner y) durchführen.

Spieler -Charakter-Trennung

Grundsätzlich wird zwischen Spieler und Charakter unterschieden. Es ist ja auch Sinn eines Rollenspieles, eine Rolle zu spielen. Das betrifft vor allem Verhalten, Entscheidungen und Wissen. Der Charakter sollte nicht so handeln, wie der Spieler handeln würde, sondern so, wie der Charakter handeln würde.

Beispiel: Sphäri Sphärenwesen hat während eines Kampfes auf den Gegner von Heli Helon eine „Beherrschung“ sprechen wollen, aber leider ein „Schutzschild“ erwischt. Alles was sein Freund Heli davon mitbekommt ist, daß Sphäri etwas gesprochen hat und sein Gegner kurz blau funkelte. Daß dieser nun für einige Runden unverwundbar ist, weiß Heli allerdings nicht. Der Spieler von Heli weiß es aber, da der Spieler von Sphäri neben ihm sitzt. Da er aber seinen Charakter spielen muß, muß er weiterkämpfen als ob sein Gegner kein Schutzschild hätte. In der nächsten Runde könnte Sphäri Heli zurufen, daß er wegrennen soll – dann weiß auch Heli, daß seine Attacken sinnlos sind.

Genauso sollte man die Spieler-Charakter-Trennung bei Würfelerggebnissen beachten. Schließlich weiß der Charakter nicht, daß er schlecht gewürfelt hat. So wird er z.B. bei Wahrnehmung oder Pflanzenbestimmung o.ä. das Ergebnis immer im Brustton der Überzeugung bekanntgeben, egal ob es (laut Würfeln) stimmt oder nicht.

Beispiel: Jaggi Jäger will dem Sceada einen Hinterhalt legen und versteckt sich dafür im Gebüsch. Nun ist sein Verstecken-Wurf mit 3 ziemlich mies. Nur davon weiß Jaggi nichts und so wartet er im Gebüsch auf den Sceada, der keine Mühe hat, ihn rechtzeitig zu sehen.

Die Grenzen des „den Charakter spielen“ liegt dort, wo der Spielspaß verloren geht. Man sollte sich darüber vor allem innerhalb der Gruppe einig sein.

Beschreibungen

Eines der wichtigsten Gesetze beim Rollenspiel ist: **beschreibe genau was Du wie tust oder tun willst**. Sätze im Nachhinein, wie etwa „Ach, hatte ich erwähnt, daß ich so hinter dem Baum stehe, daß ich nicht von dem Pfeil getroffen werden kann“, werden grundsätzlich vom Spielleiter ignoriert.

Zum einen kann man nicht rückwirkend handeln (zumal in Bezug auf Ereignisse, die man vorher nicht kannte) zum anderen liegt es immer in der Verantwortung der Spieler, wie viele Informationen sie sich einholen oder über ihre Handlung bekanntgeben. Deshalb: Seid Ihr euch unsicher – fragt nach und erzählt so genau wie möglich, was Euer Charakter gerade tut und worauf er dabei achtet. Sonst müssen Spieler und Charakter mit den Konsequenzen leben.

Spielleiter sollten wiederum versuchen, ebenfalls genau zu beschreiben und die Beschreibungen der Spieler sinnvoll umzusetzen. **Eine gelungene Beschreibung einer Aktion kann wie ein erfolgreiches Würfelerggebnis gewertet werden** und trägt mehr zur Atmosphäre und einem phantasievollen Spiel bei, als reines Gewürfel. Also Spielleiter - traut Euch!

Spielleiter

Bei jedem Spiel muß es einen Spielleiter geben. Er entwirft die Geschichte, legt die Aufgabe fest, versteckt seltene Gegenstände und

Schlüssel und steuert alle Nichtspielercharaktere. Er überwacht alle Regeln und legt auch die Höhe der Mindestwürfe fest bzw. modifiziert die MW des Regelwerkes.

Ein Spielleiter braucht einiges an **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 ein Wildschwein versteckt hat, oder wie schwer ein Stein ist, der vor dem Höhleneingang liegt.

Der Spielleiter bestimmt auch, wie viele Informationen er den Spielern gibt. Am einfachsten ist es, offensichtliches immer genau zu beschreiben und auf Details mit Wahrnehmung würfeln zu lassen. Der Spielleiter hat mit seiner Gewalt über feindlich gesinnte Wesen oder böartige Fallen **alle Macht** der Welt und auch die Möglichkeit, die Spieler an **jedem beliebigen Punkt sterben zu lassen**. Aber das ist nicht der Sinn des Rollenspiels.

Die Aufgabe des Spielleiters besteht vielmehr darin, die Spieler auf die richtige Fährte zu führen und ihnen **Herausforderungen** zu bieten. Die Hauptschwierigkeit ist, 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 Lindwurm vor die Nase, dann tut er das nicht, um die Charaktere zu töten, sondern um die Spieler herauszufordern oder ihnen diplomatisch mitzuteilen, daß sie in die verkehrte Richtung laufen.

Weil wir vom **gesunden Menschenverstand** eines jeden Spielleiters ausgehen, gibt es bei **STURM** keine speziellen Spielleiterregeln. Die

Handlungen der NSC's müssen logisch und storytechnisch angemessen sein. Ansonsten hat der Spielleiter immer und bei allen Entscheidungen freie Wahl. Alle Werte und Tabellen dieses Regelwerkes sind ein Anhaltspunkt, um Entscheidungen zu vereinfachen. Sie sollen für den Spielleiter kein Korsett sein! Orientiert sich alles am Rollenspielspaß der Spieler ergibt sich der Rest von selbst.

Natürlich darf jeder Mitspieler einer Gruppe, wenn er oder sie will, den Spielleiter eines Abends machen. Am schönsten sind meistens Aufgaben mit viel Hintergrund, interessanten Landschaften und Personen sowie einer spannenden Geschichte, kurz gesagt mit **Atmosphäre**. Dennoch sollte man sich am Anfang nicht so viel vornehmen. Ein harter **Kampf** dauert schnell mal **2 Stunden**. Hinweise und Tips zum Aufbau und Gestaltung einer Quest finden sich im Kapitel 4.

2.2. Charakterregeln

Aufbau eines STURM-Charakters

Ein Rollenspielcharakter besteht aus einer Ansammlung von Zahlen und Informationen. Diese werden auf einem **Charakterblatt** eingetragen. Ein ausgefülltes Charakterblatt sieht bei **STURM** so aus:

Übersicht über die grundlegenden Charaktereigenschaften

Name: Ardan Rasse: Mensch Geschlecht: ♂ Gesinnung: Österreich - Abenteurer Bruders./Sekte: Waldläufer

Die Eigenschaften

Eigenschaft	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Widerstand	8	X	X									
Geschicklichkeit	4											
Stärke	8	X	X	X	X							
Charisma	2											
Intelligenz	12	X	X	X	X	X						
Willenskraft	8	X	X	X	X							
Sphärenbindung	0											
Erdbiligkeit	6	X	X									

Die maximalen Werte

Die momentanen Werte als X bei entsprechender Zahl

Werte für die Wahrnehmung

Wissensgebiete sind nur für Charaktere mit Intelligenz wichtig

Wissensgebiet	1	2	3	4	5	6	7
Tierkunde	X	X	X	X	X		
Pflanzenkunde	X						
Menschenkunde	X	X	X				
Alchimie	X	X	X				

Hier werden Fähigkeiten und erlernte Weisheiten eingetragen

Fähigkeiten	-1	0	+1	+2	Eig.
Fechtwaffen	X	X	X	X	Sta
Lauf	X	X	X		Sta
Sprung	X	X			Sta

Erfahrungsstufen werden mit X markiert

Kultur	X				Int
Menschenkunde	X				Int
Waffenkunde	X				Int
Waffen	X	X			Int

Die zugehörige Eigenschaft kann mit einem Kürzel vermerkt werden

Das brauchen nur Metaphysiker

Waffen

Waffe	MW	Ang.	Wirkung	Halbbarkeit
Säbel	5	9	6	4G Fechtw.
Hurfspeer	8/5/8/11/-	13	10	1R Speere

RP und LP dahinter mit Bleistift aktualisieren

Rüstg./Helme	MW	Schilde	Wirkung	Halbbarkeit
Lederrüstung			-2 SP	20
Lederhelm			-2 SP bei Kopftreffer	20
Holzschilde	5	MW	Zweih -1	10

Platz für Rüstungen und Schilde

Kräuterbeutel:	Passionsblume	3
	Feuerstern	1
	Kalfirne	1
	Hartblatt	1
	Waffengurt	10 G
	Fackeln	3
	Nebelphiole	werfen, Nebel für 10R im Umkreis von 10m

Hier her kommen die mitgeführten Waffen mit den wichtigsten Werten

Alles was der Charakter sonst noch mit sich rumschleppt

Geldbeutel: 532 *

Blausalz gefüllt:

LP (Lebenspunkte) legen fest, ob und wie lange der Charakter lebt. Bei 0 ist Schluß. **SP** (Schadenspunkte) werden immer von LP abgezogen. (2SP = -2LP)

Weisheiten aus **Wissensgebieten** beherrscht der Charakter nur, wenn er auch Intelligenz hat. Die Werte legen fest, bis zu welcher Stufe Weisheiten genutzt werden können. Tierkunde 5 heißt, es können Weisheiten von der Tierkunde 1 (Tierbeobachtung) bis Tierkunde 5 (Zähmen) genutzt werden. Gewürfelt wird aber mit dem Wert, der als **momentaner Wert** bei Intelligenz steht (zuzüglich/abzüglich Erfahrungen - Erklärung siehe dort)

Alle **Waffen**, die der Charakter mit sich führt, werden mit den wichtigsten Werten eingetragen. So muß man nicht immer im Regelwerk nachschlagen. Als MW wird bei Nahkampfwaffen *ein* Wert und bei Fernkampfwaffen die Distanzwerte (mit / getrennt) eingetragen

In der Kopfzeile des Charakterblattes sind **Name, Rasse** und **Geschlecht** vermerkt. Die **Gesinnung** teilt sich in politische Meinung und Antrieb mit jeweils 4 Ausprägungen. Eine **Bruderschaft/Sekte** kann man auch noch später wählen.

Die **momentanen Werte** der **Eigenschaften** legen die Anzahl der Würfel fest, die für eine Probe genutzt werden können.

Die **maximalen Werte** der **Eigenschaften** bilden die obere Grenze der Charakterentwicklung - mehr geht nicht!

Unter **Wahrnehmung** wird die Schärfe einzelner **Sinne** festgelegt. Der Wert entspricht der Würfelanzahl die für eine Probe zur Verfügung stehen.

KP (Konzentrationspunkte) werden mit 2x Intelligenzwert berechnet und vom Charakter beim Benutzen von Weisheiten (Intelligenzfähigkeit) verbraucht.

Fähigkeiten, auf die der Charakter eine **Erfahrung** hat werden im Blatt vermerkt. Der zugeordnete Wert entspricht dem Würfelmalus. Weisheiten und Spezialfähigkeiten werden notiert, sobald der Charakter sie erlernt hat - auch wenn er noch keine Erfahrung darauf besitzt.

Rüstungen und **Schilde** werden ebenfalls mit wichtigen Werten im Charakterblatt vermerkt.

Alle **Sonstigen Gegenstände** werden mit Funktion und Anzahl eingetragen. Hier werden zum Beispiel auch Köcher vermerkt. Bei Bedarf kann man zusätzliche Blätter nutzen.

Zum Inventar gehört auch der **Geldbeutel** der Techos **II** oder Blausalz * enthalten kann.

Wer Metaphysik nutzt, kann die Menge **gelösten Blausalzes** vermerken.

Wie die im Charakterblatt eingetragenen Werte zustande kommen, wird im Kapitel 3 – **Charaktererschaffung** erklärt. An dieser Stelle soll es erst einmal um die **Anwendung** der einzelnen Zahlen gehen.

Fähigkeiten

Fähigkeiten sind bestimmten Eigenschaften zugeordnete Handlungen.

Eigenschaft Fähigkeiten

- | | |
|-------------------------|---|
| Stärke | - Nutzung unterschiedlicher Nahkampfwaffen (Kategorien)
- Armdrücken, Ringkampf, Laufen, Weitsprung usw. |
| Geschicklichkeit | - Nutzung unterschiedlicher Fernkampfwaffen (Kategorien)
- Bewegung (Klettern, Schleichen, Balancieren, usw.)
- Fingerfertigkeit (Stehlen, Schlösser knacken, Fallen entschärfen, usw.) |
| Intelligenz | - als Fähigkeit zählen die einzelnen Weisheiten (Pfl. finden, Orientierungssinn, Karma, usw.) |
| Sphärenbindung | - Nutzung von Metaphysik-Sprüchen (Vereisen, Beherrschung, usw.) |
| Erdheiligkeit | - Nutzung von Beschwörungen (Wache, Spuren finden, Wuchern usw.) |
| Widerstand | - Abwehr von körperlichen Schaden |
| Willenskraft | - Widerstand gegen geistige Beeinflussung |
| Charisma | - Geistige Beeinflussung |

Besitzt ein Charakter eine Eigenschaft, darf er **alle** Fähigkeiten dieser Eigenschaft nutzen. Ausnahmen sind die **Weisheiten** (siehe „Buch der Fähigkeiten 1“) und **Spezialwissen** (z.B.: Stärke: 4-händiger Kampf). Alle nutzbaren Fähigkeiten sind auf den jeweiligen **Eigenschaften** aufgelistet und ausführlicher erklärt.

Alle Fähigkeiten werden unterteilt in **einfache Handlungen** und **komplexe Handlungen**. Als einfache Handlungen wird alles das bezeichnet, was jederzeit und ohne Erfahrung getan werden kann. Dazu zählen Fähigkeiten, wie das Heben, Tragen, Reden oder die Abwehr von körperlichen Schaden. Einfache Handlungen sind also vor allem Fähigkeiten der Eigenschaften **Stärke, Charisma, Widerstandskraft** und **Willenskraft**.

Komplexe Handlungen sind Fähigkeiten, bei denen **Erfahrungen** eine Rolle spielen. Dazu zählen zum Beispiel der Gebrauch von Waffen oder das Nutzen von Beschwörungen, Weisheiten und Metaphysik. Komplexe Handlungen sind also hauptsächlich Fähigkeiten der Eigenschaften **Geschicklichkeit, Erdheiligkeit, Sphärenbindung** und **Intelligenz**. Bei den einzelnen Eigenschaften sind *die* Fähigkeiten aufgelistet, die Erfahrungen verlangen. Was dort nicht aufgelistet wurde, zählt dann als einfache Handlung und erfordert keine Erfahrung.

Jede Eigenschaft kann gleichermaßen einfache Handlungen und komplexe Handlungen beinhalten. So ist die Stärkefähigkeit "Heben" als einfache Handlung, die keine Erfahrung erfordert eingestuft. Die Stärkefähigkeit "Kampf mit Klingengewaffen" hingegen ist eine komplexe Handlung, die Erfahrung erfordert. Meist ist es sinnvoll und für den Spielfluß vorteilhaft, bei **einfachen Handlungen** die **Würfelproben**

wegzulassen. Der Spielleiter kann entscheiden: *"Deine Stärke reicht aus um den Stein zu heben, Du brauchst nicht zu würfeln"*.

Erfahrungen

Die Wahrscheinlichkeit für das Gelingen einer Handlung steigt mit der **Erfahrung** die der Charakter bei einer Fähigkeit hat. Die Erfahrung wird bei **STURM** in **5 Stufen** unterteilt. Am Anfang wird jede Fähigkeit als Stufe 1 gewertet. Eine Handlung zählt als gelungen, wenn der vorgegebene **Mindestwurf** erreicht wurde. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel wird durch den Wert der der Fähigkeit zugeordneten Eigenschaft bestimmt. Je nach Erfahrung wird die Anzahl der Würfel reduziert oder erhöht.

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

Jede Fähigkeit, auf die der Charakter keine Erfahrung hat, wird also mit einem Würfelmalus von **-2** belegt. Damit verringert sich die Wahrscheinlichkeit, daß die Handlung erfolgreich durchgeführt werden kann.

Beispiel: Katzi Katzenmensch hat Hunger und sieht einen Vogel. Mit einer **Geschicklichkeit** von **5** stehen die Chancen ihn zu treffen 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: Eine Bola ist eine Präzisionswaffe und auf Präzisionswaffen hat Katzi eine Erfahrung von 0. Den 5 Würfeln, die sie durch Geschick 5 hat, werden also **2 Würfel** abgezogen. Katzi bleiben also nur **3 Würfel** für das Abschießen der Bola. Der Spieler würfelt 3, 2, 5 - der MW 6 wurde nicht erreicht und der Schuß geht fehl.

Gut, denkt Katzi, dann muß ichs eben mit Pfeil und Bogen machen - auf dem Gebiet bin ich Profi. Mit einer Erfahrung von 3 auf Bogenwaffen kommt Katzi auf 5 + 1 also **6 Würfel**, was dazu führt, daß sie den Vogel trifft. Pech für den Vogel.

Hat ein Charakter bei einer Eigenschaft einen Wert von 1 oder 2, kann er Fähigkeiten erst nutzen, wenn er auf diesen Fähigkeiten Erfahrungen hat. Verringert sich die Anzahl der Würfel durch fehlende Erfahrung auf 0 oder -1 ist es dem Charakter **nicht möglich**, die betreffende Fähigkeit zu nutzen. Dies kommt vor allem bei neuen, unerfahrenen Abenteurern recht häufig vor.

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.

Wahrnehmung

Die Wahrnehmung wird in die einzelnen Sinne **sehen, hören, riechen, schmecken** und **tasten** unterteilt. Wahrnehmung gilt als **einfache Handlung**, die nicht durch Erfahrungen modifiziert wird. Anders als bei den Eigenschaften, können die Werte der Wahrnehmung **nicht gesteigert** werden.

Wahrnehmungsproben werden

regelmäßig vom Spielleiter verlangt, zum Beispiel beim Schleichen in unterirdischen Gängen oder beim Absolvieren der nächtlichen Wache. Die Anzahl der Würfel wird durch den Wert des Sinnes bestimmt. Zur Anwendung kommen das **Mindestwurfprinzip** (zum Beispiel beim Entdecken von Fallen) oder **Vergleichswürfe** (z.B. "Verstecken" gegen "Sehen" oder "Schleichen" gegen "Hören").

Beispiel: Spielleiter: *"Ihr betretet einen kreisrunden Raum. Eure Fackeln erhellen den staubigen Boden. Ihr seht nichts Verdächtiges"* Spieler: *"Ihr schau mich mal etwas genauer um"*. Der Spieler würfelt. Er hat **sehen 3**, deshalb darf er 3 Würfel nehmen und wirft damit 4 1 8. Spieler: *"Ich habe mit einer 8 gesehen"*

Spielleiter: *"Du entdeckst Spuren auf dem Boden, die in Richtung des dunklen Ganges gehen."* Es kam ein **Mindestwurf** zur Anwendung. Der Spielleiter hatte für das Entdecken der Spuren einen MW 8 festgelegt, den der Spieler erreichte. Hätte der Spieler weitaus höher, zum Beispiel eine 14 gewürfelt, hätte ihm der Spielleiter noch mehr Informationen gegeben, z.B. daß die Spuren von einem Katzenmenschen stammen.

Spieler: *"Ich horche mal genau in den dunklen Gang hinein."* Er würfelt auf Hören (**hören 2** = 2 Würfel): 5 3. Spieler: *"Ich habe mit einer 5 gehört."* Der Spielleiter steuert einen Nichtspielercharakter-Katzenmenschen, der durch den Gang schleicht. Mit ihm führt er nun einen **Vergleichswurf** auf Schleichen durch. Der Spielleiter würfelt für ihn 4 3 4 2 1. Die höchste Zahl ist eine 4. Damit hat der Spieler den Vergleichswurf gewonnen. Spielleiter: *"Du hörst etwas ganz vorsichtig davonschleichen."*

Es ist möglich, daß die Charaktere zusätzliche Sinne, wie "Naturesensibilität" erwerben. Ebenso können die Sinne um spezielles Können ("Sehen im Dunklen") erweitert werden. Sinne, die mit 0 bewertet sind, zählen als nicht vorhanden. Ein Charakter mit **sehen 0** ist also **blind**. Wichtig ist bei der Wahrnehmung vor allem auch, daß die **1-Versuch-Regel** beachtet wird.

Regeneration

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. **Lebenspunkte** und **Konzentrationspunkte** werden regeneriert mit **3 LP** und **allen KP** pro **durchgeschlafener Nacht**. Wird die Nachtruhe gestört, wird wie folgt regeneriert:

Schlaf Auswirkung

Standard	8h	+3 LP, KP voll regeneriert
1 Wache oder kurze Unter- brechung	5h	+2 LP, Hälfte der fehlenden KP (>2) regenerieren
wenig Schlaf	3h	+1 LP, +0 KP, Würfelmalus: Ausweichen -1
kein Schlaf	0h	-1 LP, -2 KP, Würfelmalus: Ausweichen -2, Widderstand -1

Tod und Auferstehung

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. Ein Charakter erwacht in dem Zustand, den er hatte, als er starb. Ein gebrochenes Bein bleibt auch nach der Auferstehung ein gebrochenes Bein.

Ein Charakter der erfolgreich wiederbelebt wird, verliert Stufen einer **Eigenschaft**. Je nach Schnelligkeit der Wiederbelebung sind es:

- innerhalb **einer Minute** 1 Stufe (20 Runden):
- innerhalb **fünf Minuten** 2 Stufen (100 Runde):
- innerhalb einer **halben Stunde**: 3 Stufen
- Nach Verlauf einer halben Stunde ist ein Charakter nur dann wiederbelebbar, wenn der Leiche Wärme zugeführt wurde. Der Verlust an Stufen bestimmt sich durch einen W6-Wurf+3

Erfahrung auf "Schleichen" Erdheiligkeit zu steigern.

Sollte es, warum auch immer, nicht möglich sein, Erfahrungen bei einer Eigenschaft zu sammeln, kann statt dessen auch mit Zehnteln gerechnet werden. Der Charakter hat dann zum Beispiel 7/10 Wille. Im fehlen also noch 3/10 um in Willenskraft eine Stufe aufzusteigen. Woher man Erfahrungen oder Zehntel bekommt, wird bei der Abrechnung einer Quest (Kapitel 4) erklärt.

Welche Eigenschaft von diesem Abzug betroffen ist, wird ausgewürfelt. Dazu wird ein W8 benutzt. Die Zahlen 1-8 entsprechen den Eigenschaften laut Charakterblatt (von Widerstand (1) bis Erdheiligkeit (8)). Zeigt der Würfel eine Zahl, die einer Eigenschaft entspricht, bei der der Charakter *momentan* keine Stufe hat, wird von der Eigenschaft mit der **höchsten Stufe** abgezogen.

Tipp: Je intensiver man spielt, desto komplexer werden die Regeln, die spezielle Situationen entscheiden. Für Regelfragen und -diskussionen nutzt das Forum der STURM-Regelwerksbibliothek: people.freenet.de/sturm/forum.htm oder schickt uns eine Email an: sturmpost@freenet.de

Aufstieg

Mit jedem Abenteuer entwickelt sich ein Charakter weiter. Er lernt neue Weisheiten oder sammelt Erfahrungen. Möchte ein Spieler, daß sein Charakter bei einer **Eigenschaft** um einen Punkt aufsteigt, so muß er **10 Erfahrungen** dieser Eigenschaft dafür eintauschen.

Beispiel: Gammi Gamsche hat Erdheiligkeit 6 und inzwischen einiges an Erfahrungen gesammelt. Er hat: Wuchern 2, Dornengrab 1, Erdbeben 1, Windhose 3, Quelle 1, Krautwuchs 2, Wachen 1, Folgen 1 und Luftbeschwörung 1. Er streicht insgesamt 10 Erfahrungen und hat nun: Wuchern 1, Dornengrab 0, Erdbeben 0, Windhose 0, Quelle 0, Krautwuchs 1, Wachen 0, Folgen 0 und Luftbeschwörung 0. Dafür steigt er nun in Erdheiligkeit von 6 auf 7.

Es dürfen nur Erfahrungen getauscht werden, die *einer* Eigenschaft zugeordnet sind. Es ist nicht möglich, mit einer

3. Charakter-erschaffung

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

Um den Charakter Deiner Wahl zu erschaffen, gibt es **zwei Möglichkeiten**: Arbeite die untenstehende Liste ab, oder nutze das Formular auf der STURM-Homepage - people.freenet.de/sturm.

In 10 einfachen Schritten zu einem neuen STURM-Charakter

- | | |
|---|---------------|
| | siehe Kapitel |
| 1. Für eine oder zwei Eigenschaften entscheiden | 3.1. |
| 2. Rasse anhand der gewünschten Eigenschaften wählen | 3.2. |
| 3. Maximalwerte innerhalb der Rassengrenzen verteilen | 3.3. |
| 4. Startwerte festlegen | 3.4. |
| 5. Wenn Intelligenz gewählt, dann Wissensgebiete bestimmen | 3.5. |
| 6. Erfahrungen verteilen | 3.6. |
| 7. Sinne (Wahrnehmung) modifizieren | 3.7. |
| 8. Charakter ausrüsten | 3.8. |
| 9. Bei Bedarf Bruderschaft oder Sekte wählen | 3.9. |
| 10. Namen, Geschlecht und Gesinnung wählen, Charakter ausgestalten | 3.10. |

3.1. Eigenschaften wählen

Entscheide Dich, welchen Charakter Du spielen willst. Soll er kräftig und in jedem Kampf vorneweg sein, dann wähle **Stärke**. Wärest Du lieber hinterlistig und verschlagen und wölltest gern mit Fernwaffen umgehen, so nimm **Geschicklichkeit**. Soll Dein Charakter weise, vorrausschauend und vorsichtig sein, so ist die **Intelligenz** die erste Wahl. Für einen unberechenbaren, chaotischen Charakter mit schwer kontrollierbaren Zauberkräften wähle **Sphärenbindung**. Willst Du einen gläubigen Charakter, der in der Lage ist, schwerfällige aber verheerende Naturkatastrophen zu erzeugen, so verschreibe Dich der **Erdheiligkeit**.

Tip: Anwendungsbeispiele und weiterführende Informationen zu den einzelnen Eigenschaften gibt es ab Kapitel 6.

Normalerweise entscheidet man sich für **eine Eigenschaft** voll und ganz und nimmt eine oder zwei weitere ergänzend hinzu. Egal, welche Kombination Du auch immer wählst - eine Idealkonstellation gibt es nicht. Jede Eigenschaft ist auf ihre Weise mächtig und hat andererseits auch immer ihre Grenzen. Wenn man den Charakter gut spielt, kann man auch mit völlig ausgefallenen Kreationen und Kombinationen überleben - also: **Seid kreativ und habt Spaß!**

3.2. Rasse wählen

Anhand der gewählten Eigenschaft(en) kannst Du nun eine **Rasse** festlegen. Jede der 5 Hauptrassen hat *eine* Haupteigenschaft zur Perfektion gebracht. Das heißt, diese, und nur diese Rasse, kann in jener Eigenschaft einen **maximalen Wert von 12** (und damit einen Startwert von 6) erreichen. Wenn

Du dich bei der Haupteigenschaft mit weniger als 12 zufrieden gibst, mußt Du auch nicht die zugeordnete Rasse wählen. Das heißt, wer sich dem Nahkampf verschreiben will, kann auch einen

Menschen spielen - allerdings hat dieser eine maximale Stärke von 10. Die rassentypischen Grenzen der Eigenschaften sehen wie folgt aus:

Eigenschaft	Helon	Katzen menschen	Menschen	Sphärenwesen	Gamschen
Widerstandskraft	12	10	8	10	6
Geschicklichkeit	8	12	10	6	6
Stärke	12	4	10	4	6
Charisma	10	8	10	8	12
Intelligenz	8	10	12	10	10
Willenskraft	10	8	10	8	8
Sphärenbindung	0	6	8	12	0
Erdheiligkeit	0	6	8	8	12
<i>Erdheiligkeit+ Sphärenbindung</i>	0	6	8	16	12

Rassenvorteil	- 4 Arme	- nutzbarer	- Vielseitigkeit	- können Blausalz	- können
	- Haut -	Schwanz		speichern	schweben
	2SP	- Wahrnehmung +1			(evtl. später fliegen)

3.3. Maximalpunkte verteilen

Wenn Du Dich für Eigenschaften und eine Rasse entschieden hast, verteile nun **48 Punkte** beliebig **innerhalb der Rassengrenzen** (siehe obige Tabelle). Dabei ist ein Charakter bei einer Eigenschaft umso besser, je größer die Zahl ist. Diese Punkte sind die **Maximalwerte**. Das heißt, sie sind die höchsten Werte, die der Charakter bei der betreffenden Eigenschaft jemals in seinem (hoffentlich langem) Charakterleben erreichen kann. Die Maximalwerte sind eine Art Zielvorgabe und sagen etwas über die Begabung des Charakters aus.

Jede Rasse erlaubt, wie oben zu sehen, nur bestimmte Höchstwerte. Außerdem schließen sich **Erdheiligkeit** und **Sphärenbindung** normalerweise aus. Deshalb gibt es auf den

Rassenseiten immer einen Vermerk "Erde+Sphäre höchstens x". Je nach Rasse hat man nun mehr oder weniger umfangreiche Wahl- und Kombinationsmöglichkeiten. Am vielseitigsten sind die Menschen. Sie haben dafür aber keine anderen Vorteile.

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 als einziger Stärke und Widerstand 12 haben, kann aber weder Metaphysik noch Beschwörungen nutzen. Er kann sich aber damit trösten, daß er 4 Arme und durch seine Haut eine Grundpanzerung von -2SP hat.

Das Verteilungssystem bringt es zwangsläufig mit sich, daß Dein Charakter, je besser er auf einem bestimmten Gebiet ist, um so schlechter

auf einem anderen wird. Du mußt dich also entscheiden, ob Du vieles nur ein bißchen oder wenigstens richtig gut können willst. Vor allem bei den Eigenschaften Erdheiligkeit und Sphärenbindung solltest Du lieber **ganz oder gar nicht** wählen. Prinzipiell ist aber alles erlaubt, und selbst die ungewöhnlichsten Kombinationen sind erstaunlich lebensfähig und spielbar. So kann auch schon ein streng pazifistischer Gamsche mehr Kämpfe überleben, als man erwartet.

Trage nun Deine **Maximalwerte** und Deine **Rasse** in ein **Charakterblatt** ein. Dieses befindet sich auf der letzten Seite dieses Regelwerkes.

3.4. Startwerte festlegen

Nach den Maximalwerten mußt Du nun die **Startwerte** festlegen. Das sind *die* Punkte, mit denen Dein Charakter das Spiel beginnt. Die Startwerte bestehen aus lediglich **16 Punkten**, die im Rahmen der Hälfte der Maximalwerte beliebig verteilt werden dürfen. Das heißt: Verteile 16 Punkte beliebig auf die Eigenschaften, aber vergib niemals mehr als die Hälfte des Maximalwertes. Ein neuer Charakter kann deshalb auch auf seiner Haupteigenschaft nicht mehr als 6 Punkte haben.

Auch hier lohnt es sich, bei der Haupteigenschaft die volle mögliche Punktzahl zu vergeben. **Wichtig!** Die Maximalpunkte sind im Spiel quasi ohne Bedeutung. Alles was zählt, sind die **momentanen Werte** des Charakters. Egal, wie hoch der Maximalwert ist - wird kein Startpunkt auf diese Eigenschaft verteilt, kann sie auch nicht genutzt werden. Wie man die Werte erhöhen und so zu den Maximalwerten gelangen kann, wurde in den **Charakterregeln** im Kapitel **Aufstieg** erklärt.

Trage die **Startwerte** so in das **Charakterblatt** ein, daß Du bis zur entsprechenden Zahl Kreuze in die Felder machst.

3.5. Wissensgebiete auswählen

Hast Du beim Verteilen der Startwerte Punkte auf **Intelligenz** vergeben, darfst Du nun Wissensgebiete auswählen. Dabei darfst Du für den ersten momentanen Intelligenzpunkt 5 Weisheiten und für jeden weiteren 3 Weisheiten wählen. Beachte, daß alle Wissensgebiete eine Levelbegrenzung (= momentaner Wert auf Intelligenz) haben.

Die **Anwendung** von Weisheiten und die Bedeutung von **Konzentrationspunkten** wird bei der **Intelligenz** (Kapitel 6.3.) erklärt. Die den Gebieten entsprechenden **Weisheiten** kannst Du unter **Wissensgebiete** nachlesen.

Die Tabelle auf der nächsten Seite zeigt den Zusammenhang von **Startwert** (momentaner Wert auf Intelligenz), der Anzahl der Wissensgebiete die Du wählen darfst und die Stufenbegrenzung der wählbaren Wissensgebiete.

Momentaner Wert auf Intelligenz:	Anzahl wählbarer Wissensgebiete:	Wissensgebiete wählbar bis Stufe:
1	5	1
2	8	2
3	11	3
4	14	4
5	17	5
6	20	5

Wissensgebiete müssen immer aufsteigend gewählt werden. Das heißt, es ist nicht möglich, Tierkunde 3 zu wählen, ohne Tierkunde 1 und Tierkunde 2 zu beherrschen. Vergibst Du zum Beispiel 3 Punkte auf Tierkunde heißt das, Du darfst die Weisheiten "Tierbeobachtung", "Anatomie" und "Fährtenlesen" anwenden.

Tipp: Eine gewählte Wissensgebietsstufe erlaubt neben dem Anwenden der zugeordneten Weisheit auch das Erlernen neuer Weisheiten bis zur entsprechenden Stufe, wie sie im **Buch der Fähigkeiten** - Teil 1: Intelligenz beschrieben sind.

Beispiel: Ein Menschencharakter hat auf Intelligenz den Maximalwert 12 und den Startwert 6. Die 20 Wissensgebiete, die er wählen darf, verteilt er wie folgt: Tierkunde 5, Pflanzenkunde 4, Menschenkunde 5, Alchimie 3, Optik/Akustik 1, Mechanik 0 und Survival 2. ($5+4+5+3+1+0+2=20$). Er beherrscht nun bei Tierkunde alle Weisheiten von "Tierbeobachtung" bis "Zähmen". Bei Pflanzenkunde von "Pflanzen finden" bis "Zuranken" und so weiter. In der ersten Kneipe trifft er einen Weisen, der ihm nach 2 Saalrunden in die Geheimnisse der Braukunst einweihet (Zusatzwissen aus dem "Buch der Fähigkeiten 1" - Pflanzenkunde 3). Nun darf er auch diese Weisheit anwenden. Der Weise hätte ihm auch gerne das "Schnaps brennen" vermittelt - nur das ist Pflanzenkunde 5 und der Mensch beherrscht derzeit nur Pflanzenkunde 4.

Trage nun die gewählten **Wissensgebiete** mit Kreuzen auf dem Charakterblatt ein. Nimm Deinen Startwert auf Intelligenz mal 2 und trage diese Zahl als **Konzentrationspunkte (KP)** ebenfalls ein.

3.6. Erfahrungen verteilen

Erfahrungen modifizieren bei jeder Fähigkeit die Würfelanzahl. Wie das genau funktioniert, kann man bei den **Charakterregeln** im Kapitel **Erfahrungen** nachlesen. Da Dein neuer Charakter sicher Eigenschaften mit 2 oder 1 Punkt hat, könnte er beim **Erfahrungsmalus von -2** keine der Fähigkeiten nutzen. Deshalb darfst Du jetzt noch **10 Erfahrungspunkte** beliebig verteilen.

Bei den Fähigkeiten der Eigenschaften Geschicklichkeit, Stärke und Charisma, sowie bei den Weisheiten und den Beschwörungen gilt: **Nicht mehr als 2 Erfahrungspunkte** (Stufe 3 = +/- 0) auf eine Fähigkeit vergeben. Auf die Sprüche des Metaphysik-Grundsystems darf jeweils nur **1 Erfahrungspunkt** vergeben werden.

Welche Fähigkeiten durch Erfahrungen modifiziert werden, kannst Du bei den einzelnen Eigenschaften nachlesen. Auf der nächsten Seite gibt es als kurze Übersicht eine Auflistung in Tabellenform.

Trage den Namen der Fähigkeit in Dein Charakterblatt ein und kreuze Deine **Erfahrungen** an.

Geschicklichk.	Stärke	Charisma	Intelligenz	Sphärenbindung	Erdheiligkeit
Waffen- gruppen:	Waffen- gruppen:	Verhandeln	Weisheiten, z.B.:	Alle Metaphysik- Sprüche, z.B.:	Beschwörungen, z.B.:
Bogenwaffen	Klingenwaffen	Verführen	Tierbeobachtung	Lebensspende	Krautwuchs
Armbrüste	Schwerter	Diplomatie	Anatomie (Tier)	Blaue Haut	Quelle
<i>...und so weiter</i>	Äxte	Feilschen	Fährtenlesen	Blendung	Wache
Bewegung:	Fechtwaffen	Einschüchtern	Anlocken	Kristallmauer	Vermischen
Fliehen	Stabwaffen	Vertreiben	Zähmen	Elementarressistenz	Entzünden
Schleichen		Kampfschrei	Pflanzen finden	Schutzschild	Tarnen
<i>...und so weiter</i>	komplexes:	Posieren	Bestimmung	Auferstehung	Heilkräuter
Fingerfertigkeit:	Armdrücken		Heilmittel	Spiegelreflex	Eisbrücke
Schlösser knacken	Ringkampf		Gifte	Entzünden	Folgen
Stehlen			Zuranken	Vereisen	Übersicht
<i>...und so weiter</i>			Anatomie (Mensch)	Telepathie	Erwärmen
Schnelligkeit:			Sprachkenntnisse	Telekinetik	Spuren finden
Fernwaffen ausweichen			Rhetorik	Kraftentzug	Lianenbrücke
Blitzschnelle Reaktion			<i>...und so weiter</i>	<i>...und so weiter</i>	<i>...und so weiter</i>

3.7. Sinneswahrnehmung

Alle neuen Charaktere haben auf allen Sinnen - **sehen, hören, riechen, schmecken** und **tasten** - je **2 Punkte**. Katzenmenschen haben **hören 3**. Von diesen Punkten dürfen **maximal 2** umverteilt werden. Das heißt, Du darfst auf zwei Sinnen 1 Punkt wegnehmen und zu einem anderen Sinn 2 oder zu zwei Sinnen je 1 dazurechnen. Katzenmenschen dürfen sogar **maximal 3 Punkte** umverteilen.

Beispiel: Ein Mensch kann schmecken und riechen auf jeweils 1 senken und dafür hören auf 4 oder sehen und hören auf 3 erhöhen. Eine mögliche Modifikation für einen Katzenmensch wäre: sehen 3, hören 5, riechen 1, schmecken 1, tasten 1. Sogar hören 6 wäre möglich, wenn sehen 2 ist. Der Katzenmensch ist somit der einzige Charakter, der einen Wert von 6 auf hören erreichen kann.

Wie die Sinne angewendet werden, wird in den **Charakterregeln** im Kapitel **Wahrnehmung** erklärt.

Trage die modifizierten **Sinne** mit Kreuzen in Dein Charakterblatt ein.

3.8. Charakter ausrüsten

Bevor die erste Quest beginnt, kannst Du deinen Charakter noch etwas ausrüsten. Im Werte von **1000*** darfst Du aus der **Ausrüstung** (siehe Kapitel 7) Waffen, Munition, Schilde, Rüstungen und sonstigen Kleinkram aussuchen. Dieses Geld reicht allerdings nur für eine einfache Rüstung und eine einfache Waffe. Sphärenwesen sollten diesen Betrag lösen, um die Metaphysik ohne Schaden nutzen zu können. Was von den 1000* übrigbleibt, kann Dein Charakter im Geldbeutel mit sich tragen (und davon vielleicht das erste Bier kaufen).

Trage die **Ausrüstung** ins Charakterblatt ein. Bei den **Waffen** solltest Du die wichtigsten Werte (Mindestwürfe, Schaden, Gewicht, Kategorien) mit eintragen, damit Du beim Spielen nicht immer ins Regelwerk sehen mußt. Verfahre genauso mit den **Rüstungen** und mit den **sonstigen Gegenständen**.

3.9. Bruderschaft oder Sekte wählen

Wenn Du deinen Charakter noch mehr spezialisieren möchtest, kannst Du noch eine **Bruderschaft** oder **Sekte** auswählen. Informiere Dich auf den entsprechenden Seiten der **STURM-Homepage** genau und überlege Dir diese Entscheidung gut! Bruderschaften- und Sektenmitgliedschaften haben neben einigen Vor- auch viele Nachteile und legen den Mitgliedern teils unbequeme Zwänge auf. Es ist nicht zwangsläufig sinnvoll, sich einer Sekte oder Bruderschaft anzuschließen. Es kann genauso sinnvoll sein, frei zu bleiben. Freie Charaktere sind in ihren Entscheidungen und Handlungen unabhängiger und flexibler - dafür aber im Speziellen nicht so mächtig.

Ist dies Dein erster STURM-Charakter, dann wähle lieber vorläufig keine Bruderschaft oder Sekte. Du kannst erst einmal einige Quests spielen und dann immer noch überlegen, ob Du dich einer Bruderschaft/Sekte anschließen oder frei bleiben willst. In den großen Städten des Landes gibt es meist eine Vertretung jeder Bruderschaft oder Sekte die sich auch über erfahrenere Charaktere freuen.

Trage, wenn Du eine **Bruderschaft** oder **Sekte** gewählt hast, den Namen ins Charakterblatt ein. Sollte Dir durch den Eintritt eine Waffe oder ein sonstiger Gegenstand zustehen, so vermerke auch diesen auf Deinem Blatt. Sonst bleibt dieses Feld einfach leer.

3.10. Charakter ausgestalten

Nun hast Du alle Werte, die Du zum **Würfeln** brauchst. Jetzt fehlen noch die Werte, die Du zum **Spielen** brauchst. Ein Rollenspiel heißt Rollenspiel, weil man eine Rolle spielt. Sonst würde es "Zahlenwürfelspiel" heißen. Dein Charakter läßt sich umso besser und umso kurzweiliger spielen, je mehr Informationen Du zu ihm hast. Auf das Charakterblatt kommen noch diese Informationen

Name: Dein Name im Spiel

Geschlecht: weiblich oder männlich

Gesinnung: teilt sich in politische Meinung

Mit politischer Meinung ist gemeint, wie sich der Charakter zu den Verhältnissen im Land positioniert. Es stehen 4 Möglichkeiten zur Auswahl:

1. Ostreich
2. Westreich
3. neutral
4. separatistisch (d.h. für eine neue Macht, jenseits der bekannten 2 Systeme)

und Antrieb

Mit Antrieb ist der Grund gemeint, weswegen der Charakter sich im Land umhertreibt. Auch hier kannst Du aus 4 Möglichkeiten wählen:

1. Ideologie/Überzeugung/Loyalität
2. Forschungsdrang/Abenteuersucht
3. Suche nach materiellen Gewinn
4. Ruhm und Ehre (kann natürlich auch negativ besetzt sein)

Auf einem gesonderten Blatt solltest Du folgende Informationen vermerken:

Alter: eine Zahl, die angibt, wie lange Dein Charakter schon im Lande überlebt hat

Geburtsort: ein Dorf/Stadt oder eine Region

Familie: typischerweise trägt ein Charakter auch den Vater- oder Mutternamen angehängt

Größe: in normalen Metern - informiere Dich bei den Rassen, was normal ist

Haar/Augen/Hauptfarbe: der Phantasie sind keine Grenzen gesetzt

Vorlieben: heimliche Leidenschaft oder Steckenpferd

Abscheu/Ängste: man kann schließlich nicht alles toll finden

Lebenslauf: das kann eine richtig schöne und lange Geschichte werden

Alle diese Details geben dem Spiel unheimlich viel Leben. Schreib alle auf was Dir einfällt - egal ob es ein tragischer Unglücksfall in der Familie, ein **Ehrenkodex** des Charakters oder eine heimliche **Liebschaft** ist. Ausgefallene, extravagante Charaktere mit lebenswerten Marotten zu verkörpern, macht sehr viel Spaß - sowohl dem Charakterspieler, als auch den Mitspielern. Zudem hat der Spielleiter viele Anknüpfungspunkte für Quests und Aufgaben. Er kann ideologische Fallen ausklügeln oder die Charakterfestigkeit der Helden auf die Probe stellen.

Für Fortgeschrittene ist es auch erlaubt, sich eine **Behinderung** (gesenkte Werte, fehlende Sinne/Gliedmaßen, Psychosen o.ä.) zu wählen und dafür eine gleichwertige, **Spezialfähigkeit** zu erhalten (Kampfruf, "im Dunklen sehen", erhöhte Schlafheilung usw.).

Ein Beispiel für ein fertig ausgefülltes Charakterblatt gibt es bei den **Charakterregeln**.

Tipp: Wer noch mehr Anregungen fürs Charakterbasteln braucht, kann sich in der STURM-Bibliothek unter „**Helden**“ mal umsehen, oder Nichtspielercharaktere (NSC) als Beispiel nehmen.

Und noch einmal der Hinweis: Willst Du lieber computergestützt Deinen Charakter basteln, dann nutze das **Charakterformular** der **STURM-Bibliothek**: Beachtet: Explorer warnt vor gefährlichem ActiveX-Inhalt. Keine Angst - das ganze ist nur ein simples Formular, das per Java-Script auf Regelkonformität geprüft wird. Also: **Alle geblockten Inhalte zulassen** - sonst funktioniert es nicht.

4. Die Quest

“Na, alter Mann, was gibts?”
“Humm, 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 seit 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! :)).

Tip: Langsam anfangen und nicht zu viel vornehmen. Ein harter **Kampf** dauert schnell mal **2 Stunden**.

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!

Tipp: Auf unserer Homepage, der **STURM** – Bibliothek, finden sich auch fertige Quests, die man teilweise 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. 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 selbst dran schuld!

Generell werden während eines Kampfes alle relevanten Daten, wie **Geländestructur** 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, Erfahrungen zu gewinnen. Der Spielleiter entscheidet danach, wie gut oder schlecht sich die Spieler angestellt haben, welche Handlungen oft genug genutzt wurden oder welche Aktionen besonders zu würdigen sind. Im Normalfall bekommt ein Charakter ein bis drei **Erfahrungspunkte** pro Quest. Wer will kann wie folgt verfahren:

1 Erfahrung gibt es für einen mäßigen bis normalen Auftritt und zwar auf eine häufig genutzte Handlung (zum Beispiel "Bogenwaffen").

2 Erfahrungen gibt es bei guter bis sehr guter Leistung. Neben der ersten

Erfahrung für die häufig genutzte Handlung, kann sich der Spieler noch eine weitere aussuchen. Er kann zum Beispiel "Pflanzen finden" nehmen, auch wenn er im Verlauf der Quest dieses nicht benutzt hat.

3 Erfahrungen gibt es für wirklich außergewöhnliche Leistungen. Diese dritte Erfahrung kann der Spielleiter ja themenbezogen vergeben.

Auch während einer Quest kann ein Charakter Erfahrungen sammeln. So kann er versuchen **Lehrmeister** zu finden, die ihm in einer bestimmten Handlung unterrichten. Es gibt **Waffenmeister** (Stärke und Geschicklichkeit), **Einsiedler** (Intelligenz), **Schamanen** (Erdheiligkeit) und **metaphysische Lehrer**. Sie alle geben ihr Wissen gern gegen einen kleinen Obolus oder Gefälligkeiten weiter. Außerdem steht es dem Spielleiter frei, bestimmte Aktionen spontan mit Erfahrungspunkten zu würdigen.

5. Die Rassen

“Der Eremit lehrte mich 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, d.h. 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**, **Katzenmenschen** und **Menschen**. 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 muß durch den wachsenden Einfluß der Metaphysik die jüngste intelligente Lebensform - die **Sphärenwesen** - entstanden sein.

Sicher halten auch noch die großen unbekanntem 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 Problemlösungen 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	

Vorteil: - Vielseitigkeit

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 Hochtälern 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 Raubvögeln 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 sich 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 den restlichen Bewohnern des Landes weiter 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	12
Intelligenz	10
Willenskraft	10
Sphärenbindung	0
Erdheiligkeit	12

Lebenspunkte 26
Konzentrationspunkte 20

Vorteil: - können von erhöhten Punkten niederschweben

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- oder Kampf- oder Verteidigungswaffe 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

Vorteil: - 4 Arme
- Haut -2SP (Grundpanzerrung)

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 Geschicklichkeit 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 ausnutzen. 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 Legenden 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.

Tipp: 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	

Vorteil: - können ihren Schwanz benutzen (klettern, abfangen, etc.)
- Wahrnehmung +1

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 **Magier** 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.

Tipp: 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	
Vorteil:	- können gelöstes Blausalz ohne Verlust im Körper behalten	

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 womit 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 beschrieben werden. Gebraucht wird sie für

- den **Nahkampf** (siehe dazu Nahkampfwaffen)
- sämtliche körperlichen Anstrengungen, die nichts mit Geschicklichkeit zu tun haben (Bäumen fällen, Leute festhalten)

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 **Widerstands**-Würfel nutzen. Dazu muß er auch wieder einen waffenspezifischen Mindestwurf erreichen.

Außerdem ist noch die Anzahl der Erfolge wichtig. Mit dem ersten wird der Grundschaten der Waffe erreicht, mit jedem weiteren dieser Schaden um **2 Punkte** erhöht. Der Verteidiger kann mit *jedem* Erfolg den Schaden um 2 Punkte senken. Hat z.B. der Angreifer zwei Erfolge, der Verteidiger jedoch nur einen, erhält letzterer den Grundschaten. Hätte der Angreifer nur einen Erfolg und der Verteidiger 2, würde er 2 Schadenspunkte (SP) weniger als den Grundschaten einstecken müssen. Zusätzlich kann man den Schaden noch mit **Schilden, Rüstungen** und **Schutzzaubern** 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
Fecht Waffen
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 allein 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 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 Magie-Art 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 Weisheiten** zur Verfügung. Manchmal findet man auch Eremiten, die noch mehr drauf haben und für einen geringen Obolus ihr Wissen gerne teilen.

Die Wissensgebiete sind:

	Damit kann man alles vom:
Tierkunde	Fährtenlesen bis zum Zähmen
Pflanzenkunde	Tränke mischen bis zum Steinspalten
Menschenkunde	Bildung bis Hypnose
Alchimie	Feuer machen bis Sprengstoffgewinnung
Optik und Akustik	Verkleiden bis zum Hologramm erzeugen
Mechanik	Fallenbau bis Waffenherstellung
Survival	Orientierungssinn bis zum Wetter beeinflussen

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: Weisheiten müssen erlernt werden, damit sie der Charakter nutzen kann. Intelligenz 1 erlaubt die Wahl von 5 Weisheiten. Mit jedem neuen Level erhält der Charakter 3 weitere Weisheiten dazu. Erlernen dürfen nur Weisheiten, die kleiner/gleich der Stufe des Intelligenzwertes des Charakters sind. Desweiteren werden Erfahrungen verrechnet. Erfahrungspunkte werden für jede Weisheit einzeln gesammelt.

Tipp: 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 verschreibt, erhält bei der Charaktererschaffung **Konzentrationspunkte** (KP). Die Anzahl der KP ist der doppelte Wert der momentanen Intelligenz. KP werden bei Anwendung der Intelligenz verbraucht und zwar in Höhe der Stufe der Weisheit (die römischen Zahlen in der Tabelle). Ein **Mantel der Weisen** kann dies verhindern. Eine schnelle Auffrischung der KP kann mit **Geisterkraut** oder **Hexenfuß** erfolgen. Ein ungestörter Nachtschlaf regeneriert die KP komplett.

Die Wissensgebiete

Die 7 Wissensgebiete Tierkunde, Pflanzenkunde, Menschenkunde, Alchimie, Optik und Akustik, Mechanik und Survival sind im folgenden mit allen Weisheiten aufgelistet. Dabei sind sie nach Stufen von oben nach unten nach unten geordnet. Die Mindestwürfe für die Weisheiten stehen jeweils vor dem Effekt. Hinter dem Namen der Weisheit steht **in O** die Dauer bei Benutzung. Unter der Abkürzung **Mod** sind mögliche Modifikatoren angegeben, die das Würfelerggebnis bzw die Höhe des MW verändern können.

	Tierkunde	Pflanzenkunde	Menschenkunde	Alchemie	Optik und Akustik	Mechanik	Survival
I	Tierkenntnis (1 R) 5 Erkennen d. Art 6 Schwachstellen 8 Beruhigen 10 Füttern/Heilen (MW Zähnen -1/-2)	Pflanzen finden (variabel) 5 einfache Kräuter 6 seltene Kräuter 8 sehr seltene 10 sehr seltene Kräuter	Menschenkenntnis (1 R) 5 Erkennen v. Stä, Wld, Ges 6 ... der Stimmung 8 ... aller Werte 10 ... der Vertrauens- würdigkeit	Stoffkunde (1 R) 5 Erkennen, ob toxisch 6 Erkennen von Eigenschaften 8 Erkennen des Stoffs	Verkleiden/Verstecken (var) 5 etwas verdächtig 6 relativ unverdächtig 8 sehr unverdächtig 10 beinahe unerkennbar	Werkstoffbearbeitung (var.) 5 Holz, Stoff 6 Stein, Leder 8 Metall 10 Glas	Orientierungssinn (variabel) 5 Zeitverlust 1/8 6 Zeitgewinn =0 8 Zeitgewinn 1/8 10 Zeitgewinn 1/4
II	Mod: Art des Tieres, Situation Reiten (0 R) 5 MW Reiten -1 6 ...-2 8 ...-3 10 ...-4/ sicher Reiten Mod: Art und Ausbildung des Reitleres	Mod: Gegend, Jahreszeit Bestimmung (1 R) 5 einfache Kräuter 6 seltene Kräuter 8 seltene Kräuter 10 sehr seltene Kräuter	Mod: ggf. Qualität d. Täuschung Aufnahmefähigkeit (variabel) 5 einiges gelernt/ gemerkt 6 Wesentliches ... 8 beinahe alles ... Mod: Art, Komplexität des Lerngegenstandes, Umfeld	Mod: Selteneit des Stoffs Feuer machen (2 R) 5 im Trocknen 6 normale Umstände 8 im Klammern 10 bei Regen	Schätzen (1 R) 5 Wert/ Entfernung 6 Eigenschaften 8 sehen +2 Mod: Beschaffenheit des Gegenstands, Umfeld	Mod: Feinheitsgrad, Zeit, Werkzeuge Hebel (variabel) 5 Kraftaufwand 3/4 6 Kraftaufwand 1/2 8 Kraftaufwand 1/4 10 Kraftaufwand 1/8	Mod: Bekanntheit des Gebiets, Wildnisleben (variabel) 5 Nahrung finden 6 Rasplatz finden 8 Welter einschätzen 10 Spuren finden bzw. verwischen
III	Tierstimmen imitieren (1 R) 6 relativ authentisch 8 beinahe authentisch 10 ununterscheidbar	Kräuter-Extrakt (3 R) 6 Gewinnung eines Extraks: halbar, einfache Wirkung 8 ... halbar, Wirkung mal 1,5	Bildung (variabel) 6 Anwendung von Logik, Zeichnen, Lesen, Schreiben, Rhetorik etc in einf. Zusammenhängen 8 ... komplexen ... 10 ... komplizierten ...	Stoffe mischen (3 R) 6 Rauch machen 8 Herstellung einer Mixtur: einfache Wirkung 10 Herstellung einer Essenz: Wirkung mal 1,5	Stimmen imitieren (1 R) 6 relativ authentisch 8 beinahe authentisch 10 ununterscheidbar	Fallenbau (variabel) 6 einfache Fallen 8 komplexere Fallen 10 gefährliche Fallen	Mod: Gegend Kulturkenntnis (1 R) 6 Kennen v. kulturrei- len Besonderheiten 8 Bemerken von Aufälligkeiten 10 kommt bestens in Umfeld zurecht
IV	Mod: Bekanntheit der Tierart Fährtlesen (1 R) 6 Erkennen der Art 8 Zeit, Gewicht, Geschwindigkeit 10 nähere Informationen	Kräuter-Essenz (3 R) 6 Extrakt zu Essenz: Wirkung mal 1,33 8 ... mal 1,5 10 ... mal 2 12 ... mal 3	Meditation (3 R) 6 Schlafheilung +1LP bzw. Fähigkeit +1 8 ...+2 LP bzw. +2 10 ...+3 LP bzw. +3 12 ...+4 LP bzw. +4 nicht für Cha- und Warfenföh.	Stoffe härten (variabel) 6 Material ein wenig härter 8 um einiges härter 10 härter und leichter	Mod: Bekanntheit der Stimme Tarnung (variabel) 6 MW sehen +2 8 MW sehen +3 10 MW sehen +4 12 MW sehen +6	Mod: Gegend, Material, Größe, Gefährlichkeit Ballistik (1 R) 6 Fernw. und Aus- weichen +1 (f. 3 R) 8 ...+1 (f. 5 R) 10 ...+2 (f. 7 R) 12 ...+3 (f. 10 R)	Mod: Bekanntheit der Kultur Seelenkunde (1 R) 6 Cha +0 und Will +1 8 ...+1 ...+2 10 ...+2 ...+3 12 ...+3 ...+4
V	Zähmen (3 h) 8 für 1 d 10 für 3 d 12 lebenslang	Zuranken (1/2 h) 8 1 qm 10 5 qm 12 10 qm	Telekinese (1 R) 8 langsame Beweg. eines Objekts um 10 m 10 50 m 12 100 m	Rutengehen (variabel) 8 Finden von konkretem Objekt 10 Finden von Gehelmuten ... 12 Finden von Verborgemem	Hörhilfe (variabel) 8 Hören +1 10 Hören +2 12 Hören +3 14 Hören +4	Waffen schärfen (1/2 h) 8 für 5 Schläge: Schaden +1 10 Schaden +2 12 Schaden +3 14 Schaden +4	nicht im Kampf einsetzbar Zuftucht (0 R) 8 richtige Reaktion in Problemsituation (Naturgewalt ...): 3/4 des Schadens 10 2/3 des Schadens 12 1/2 des Schadens
VI	Mod: Art des Tieres Ablichten (3 h) 9 Erernen eines einf./ Befehls durch zahl- res Tier und Ausstih- rung bei 1W8 4-8 10 bei 1W8 3-8 12 bei 1W8 2-8 Mod: Befehl, Tierart, Vertraulichkeit	erfordert Dünger, Samen Wurzelkraft (1/2 h) 9 Spalten von Holz 10 Spalten von Stein	Mod: Größe des Objekts Telepathie (1 R) 9 Vermittlung von Gedanken 10 Empfang ... 12 Zerstörung ... 14 Manipulation ...	Mod: Tarnung des Objekts Blausaatzsynthese (6 h) 9 50* (gelbst) 10 100* (gelbst) 12 200* (gelbst) 14 400* (gelbst)	Mod: verwendeter Ggst. Fernglasbau (variabel) 9 sehen +1 +500 m 10 ...+2 +1000 m 12 ...+3 +3000 m 14 ...+4 +5000 m	Mod: Werkzeuge, Material Waffenherstellung (variabel) 9 einfache Waffen 10 komplexe Waffen 12 bessere Waffen 14 Uniques	Mod: Umgebung, Situation Unbehagen (1 R) 9 Erahren, ob eine Gefahr droht 10 ... von wem Gefahr droht 12 ... weiche Gefahr droht
VII	(ab Int 9) Tiersprache sprechen (1 R) 10 Austausch von 1W4-1 einfachen Informationen 12 ... 1W6-2 einf. Infos 14 ... 1W6 einf. Infos Mod: Tierart und Stimmung	erfordert Dünger, Samen Grüner Daunen (1/2 h) 10 Pflanze wächst auf 10fache Größe 12 ... 30fache Größe 14 ... 60fache Größe	Mod: Will, Art des Gedankens Hypnose (1 R) 10 Lähmung 12 Gegner bestimmen für 6 R 14 ... für 12 R Mod: Will MWab	Mod: Utensilien, Umgebung Sprengstoffe (6 h) 10 funktionierend 12 stark 14 verheerend	Hologramm (3 R) 10 relativ echt 12 sehr echt 14 bewegt sich sogar erfordert Linse, Spiegel	Mod: Werkzeuge, Material Maschinenbau (var.) 10 Bau einfacher Maschinen 12 ... komplexer Maschinen 14 ... komplizierter Maschinen	Mod: Komplexität d. Situation Wetter beeinflussen (3 R) 10 Wind, Regen, Nebel (30 *) 12 Sturm, Hagel (70 *) 14 Tornado, Schneee (100 *)

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. Weitere 122 Weisheiten sind im **„Buch der Fähigkeiten I: Intelligenz“** verzeichnet, welches man in der STURM-Bibliothek im Runterladen finden kann.

6.4. Erdheiligkeit

Wer Erdheiligkeit besitzt, darf **Beschwörungen** durchführen. Bei einer Beschwörung bittet man einen Elementegott um die Erlaubnis, Naturereignisse oder Naturkatastrophen zu erzeugen. Nach dem alten Glauben der **Gamschen** existieren 6 Götter.

Flora Fauna Feuer Wasser Luft Erde



Die Nutzung dieser spirituellen Kräfte ist schwer und erfordert Übung. Beschwörungen sind sehr träge, können oft erfolglos sein und müssen mit Lebenspunkten bezahlt werden. Ihre Wirkung ist dafür aber weitaus verheerender, als die der Metaphysik.

Es können sogenannte „Passive“ und „Aktive Beschwörungen“ erzeugt werden. Erstere sind in vielen Situationen hilfreich, verursachen aber keinen Schaden. Aktive Beschwörungen sind Phänomene oder Katastrophen, die für Kämpfe genutzt werden können. Die Palette reicht dabei vom Wachsen eines Dornengestrüpps bis zum Vulkanausbruch. Allerdings sind von den Ereignissen **immer alle** Wesen im betreffenden Gebiet betroffen. Ein Lavastrom kann schließlich schlecht zwischen Freund und Feind unterscheiden.

Beschwörungen haben immer „natürliches“ zur Folge. Nach Spielerverständnis unnatürliches, wie Feuerbälle oder Elementarwesen können damit **nicht** erzeugt werden. Ebenso ist es unmöglich, Tiere zu rufen, die nicht vorhanden sind oder Gerölllawinen ohne Berge zu beschwören. Der Zielort kann beliebig gewählt werden, er muß allerdings für den Beschwörer sichtbar sein.

Vor jeder Beschwörung muß um Unterstützung durch die Götter gebeten werden. Bestätigen die Götter das **Gebet**, ist dies durch ein leichtes Beben der Erde zu verspüren. Es bebt umso stärker, je mehr die Götter Hilfe zusagen. Leider kann dies auch die Umwelt wahrnehmen.

Im Gamschenreich ist es üblich, daß ein Stamm ein Element zu seinem Hauptgott bestimmt und ihm in einem Schrein huldigt. Diese Spezialisierungen werden **Elementschaften** genannt. (Mehr dazu gibt es auf der Website) Wer sich der Erdheiligkeit verschreibt kann entscheiden, ob er sich einer Elementschaft anschließt oder „ungebunden“ bleibt. Ungebundene dürfen die Kräfte aller 6 Elemente mit je 3 passiven und 3 aktiven Sprüchen nutzen:

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	Windhose	Tornado	Unwetter
Feuer	Wüstensphäre	Zermürbung	Inferno
Erde	Erdbeben	Geröll-lawine	Vulkanausbruch

Können spielt auch bei Beschwörungen eine wichtige Rolle. Die einzelnen Stufen muß man für **jeden Spruch** einzeln erreichen. Für den Anfang ist es also sinnvoll, mehrere wichtige Sprüche auszusuchen (z.Bsp.: Wache, Spuren finden, Wuchern usw.) und auf diese 2 Punkte (=Stufe 3= +/-0) zu vergeben.

Würfeleroutine

Handlung 1. Runde

1. Gebet sprechen

Beispiel

Ich bete für den Spruch *Wuchern* - MW 2,
4 Würfel (1,4,3,2) = 3 Erfolge – die Erde bebte 3 mal.

Erklärung: Die Beispielperson hat 4 auf der Eigenschaft Erdheiligkeit und eine Erfahrung von 2 für die Beschwörung *Wuchern*. Damit hat sie keinen Abzug bei Gebet und Spruch und darf mit 4 Würfeln würfeln. Jeder Spruch hat einen speziellen Wert für das Gebet – in diesem Falle 2.

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.

Mißerfolg: Hat ein Gebet 0 Erfolge heißt das, die Götter verweigern für das Vorhaben ihre Zustimmung! Dieser offensichtliche Vertrauensverlust führt dazu, daß der Sprecher den nächsten Wurf auf Erdheiligkeit (egal ob Gebet oder Spruch) nur noch mit der Hälfte (aufgerundet) seiner Würfel durchführen darf. Zieht er eine Beschwörung gegen den Willen des Gottes durch, wird zusätzlich zur Würfelreduzierung noch der errechnete Eigenschaden verdoppelt (d.h. erst werden die Erfolge dazu gerechnet, dann das ganze *2 genommen).

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. Er muß für den Sprecher in diesem Augenblick sichtbar sein. Befinden sich befreundete Charaktere im Nahkampf mit Wesen die im Zielgebiet liegen, werden auch diese getroffen. Beschwörungen lassen sich nicht exakt eingrenzen. Sie sind schließlich „natürliche“ Erscheinungen.

Handlung 2. Runde

3. Würfeln der Beschwörung

Beispiel

Bei MW=3 mit 4 Würfeln (4,2,3,1) = 2 Erfolge

Erklärung: Auch hier wird nach dem normalen Mindestwurfprinzip über Erfolg und Mißerfolg entschieden. Der erste Erfolg erzeugt die Beschwörung, jeder weitere verstärkt sie. Der Sprecher hat dabei die Wahl, mit den zusätzlichen Erfolgen entweder:

- den Schaden zu steigern (pro zusätzlichen Erfolg +2SP)
- den Zielbereich zu vergrößern (pro zusätzlichen Erfolg + ½ Grundradius)
- die Dauer zu verlängern (pro zusätzlichen Erfolg + 1 Runde)

Alle zusätzlichen Erfolge einer Beschwörung müssen allerdings auf gleiche Weise eingesetzt werden! Wählt der Sprecher die Verlängerung der Dauer, treten die Auswirkungen (Schadenspunkte, Sprucheffekte) auch in den nächsten Runden ein. Betroffene Wesen können jede Runde auf Widerstand würfeln und Panzerungen anrechnen. Sie dürfen auch versuchen, daß Gebiet zu verlassen, um den Auswirkungen zu entgehen. Nach Ende der Beschwörungen verschwinden die Effekte nicht sofort, sondern werden ihrem natürlichem Lauf überlassen. Z.B. Sträucher des „Dornengrab“ bleiben stehen bis sie zerstört werden, aber Wasser des „Überschwemmen“ versickert wieder. Gerufene Tiere können wieder das Weite Suchen. Fühlen sie sich aber bedroht, werden sie sich verteidigen.

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 Lebenspunkte abgezogen.

Erklärung: Jeder Spruch hat spezifische Auswirkungen, die im einzelnen beschrieben sind. Ein Wuchern verursacht 7 Schadenspunkt. Wird für den 2. Erfolg Schadenserhöhung gewählt, kommen noch mal 2 dazu. Alle Wesen im Zielbereich bekommen also 9 Schadenspunkte, sie haben aber noch die Möglichkeit, diese durch einen Wurf auf Widerstand zu minimieren. Der MW Abwehr liegt beim Wuchern bei 5. Jeder Erfolg der Angegriffenen senkt den persönlichen Schaden um 2. Rüstungen dürfen ebenfalls noch normal verrechnet werden.

Handlung 2. Runde

5. Verrechnen des Eigenschadens

Beispiel

2 Erfolge Spruch - 3 Erfolge Gebete (auch Unterstützung genannt) = -1
Der Eigenschaden von 4 kann also auf 2 gesenkt werden

Erklärung: Beschwörungen bezahlt man mit Lebensenergie. Da es sich um geistigen Schaden handelt ist es auch nicht möglich, diesen durch Rüstungen zu senken. Die Höhe des Eigenschadens wird ebenfalls bei der Spruchbeschreibung vorgegeben. Hatte ein Sprecher mehr Erfolge beim Gebet als dann beim Spruch, bekommt er auch je 2 Punkte Eigenschaden weniger. Das heißt, er hat weniger beschworen, als ihm der Gott erlaubt hatten. Wenn jedoch der Spruch mehr Erfolge hatte als das Gebet, erhöht sich der Eigenschaden je um 2. Eine Strafe dafür, das mehr beschworen wurde, als vom Gott genehmigt war.

Mathematisch formuliert sieht das ganze so aus:

$$\text{Eigenschaden} = \text{Eigenschaden Spruch} + 2 * (\text{Erfolge Spruch} - \text{Erfolge Gebet})$$

Wuchern ist der einfachste aktive Spruch und deshalb der Grundeigenschaden mit 4 nicht sehr hoch. Anders sieht es da bei starken Beschwörungen aus. Versucht man einen Vulkanausbruch und hat nur 1 Unterstützung und 3 Erfolge, bekommt man ganze 19 Lebenspunkte abgezogen - da bleibt einem auch bei vormals guter Gesundheit nicht mehr viel Lebensenergie übrig.

Passive Beschwörungen werden ebenfalls in der beschriebenen Weise durchgeführt, allerdings verursachen sie keinen direkten Schaden. Da die Effektdauer unbegrenzt ist, bestimmen die zusätzlichen Erfolge die Stärke der Beschwörung (z.B. Anzahl der wachsenden Heilkräuter)

Achtung!

Auch wenn ein Spruch nicht gelingen sollte, wird der Eigenschaden verrechnet. Zumindest kann dann eine gute Unterstützung (Gebet) über die Traurigkeit helfen, denn diese senkt ja immerhin noch den Schaden. Tja, die Götter können launisch sein!

Für die erfolgreiche Durchführung eines Gebetes ist es wichtig, daß der Betende mental zur Ruhe kommen und die Augen schließen kann. Ist ihm dies aus irgendwelchen Gründen nicht möglich (Schlafmangel, Drogen, ...) verringert sich die Kraft seines Spruches, dh. er bekommt einen Abzug auf die Anzahl der Würfel.

Ostreich vs. Westreich

Um einen Friedensvertrag nach jahrelangem Bürgerkrieg zu erzwingen, entzogen die Götter den Nutzern der Erdheiligkeit im Westreich die Kräfte. Je weiter sich ein Beschwörer in das Westreich begibt, desto mehr **Erfolge** werden ihm bei Gebet und Spruch abgezogen. Im Grenzgebiet liegt der Malus bei 0 bis zur Westküste steigert er sich linear auf -12 Erfolge an.

Einen vergleichbaren Malus kann ein Spielleiter vergeben, wenn ein Nutzer der Erdheiligkeit grob gegen die Glaubensgrundsätze verstößt.

Die Beschwörungen - nach Kategorien geordnet

„Auf einer kleinen Felsnase saß unbemerkt eine regungslose Gestalt im Schneidersitz. Den scharfen Vogelaugen entging nicht die kleinste Bewegung am Grund des Tales. Endlich näherte sich ihre Vorhut. Er ließ sie passieren, Sie bedeuteten zu viel Mühe für zu wenig Erfolg. Als wenig später der Haupttrupp die Schlucht betrat, schloß er die Augen. Er bewegte sich nicht. Nicht die kleinste Wimper zuckte, nicht die Hände zitterten, die auf den Knien lagen – alles

war voller angespannter Ruhe. Als 5 leichte Beben die Schlucht durchzogen, wurde es am Talgrund unruhig. Aus dem Nichts heraus öffnete der Gamsche die Augen und schnellte die Schwingen ausbreitend empor. Seine vormals kompakte Körperhaltung war explosionsartig gespannten Bewegungen gewichen. Der Himmel über der Schlucht begann sich schlagartig zu verdunkeln. Die ersten Geröllbrocken lösten sich an beiden Rändern des Tales...“

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. Diese können Lager bewachen oder Sprecher begleiten. Dauer und Anzahl erfolgabhängig	2	3	3
Vermischen	Luft	Läßt kleinere Spuren auf dem Boden und Geruch durch einen Lufthauch verschwinden	2	3	3
Entzünden	Feuer	Läßt eine kleine Flamme entstehen. Es können nur brennbare Gegenstände entzündet werden.	2	3	3
Tarnen	Erde	Ein kurzer Windstoß läßt Gegenstände und Personen unsichtbar unter Erde, Schlamm oder Sand verschwinden. Anzahl der Erfolge erhöht den Wert der Tarnung.	2	3	3
Beschwörungen der Kategorie: Passiv / Mittel kein MW Abwehr, kein Schaden					
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden
Heilkräuter	Flora	Wichtige Kräuter (Heilung, Giftpflanzen) wachsen. Diese müssen aber in der betreffenden Gegend vorkommen.	3	4	5
Eisbrücke	Wasser	Läßt Flüsse, Teiche, kleine Seen und andere Wasserflächen kurz gefrieren um sie auf schmalen Streifen passierbar zu machen. Erfolge bestimmen Dauer und Breite der Eisbrücke.	3	4	5
Folgen	Fauna	Ruft mittelgroße Tiere, die Spuren lesen und diese verfolgen können. Erfolge bestimmen Dauer der Verfolgung.	3	4	5
Übersicht	Luft	Klart die Luft auf für besseren Überblick oder zum neutralisieren von giftigen Gasen oder Nebeln	3	4	5
Erwärmen	Feuer	Erwärmt Gegenstände, Personen und kl. Gebiete. Es kann damit Vereistes geschmolzen werden	3	4	5
Spuren zeigen	Erde	Die Bodenstruktur verändert sich und betont schwache Spuren so, daß sie sichtbar werden. Nur nutzbar auf erdigem Boden.	3	4	5

Beschwörungen der Kategorie: Passiv / Schwer kein MW Abwehr, kein Schaden					
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden
Lianenbrücke	Flora	Läßt Hindernisse überwuchern und macht sie somit begehbar. Kann aber nur ein an diesem Ort normales Wachstum beschleunigen oder erzeugen.	5	6	8
Umleiten	Wasser	Flußrichtung kann geändert werden. Erfolge bestimmen die Größe des Flusses, der umgeleitet werden kann. Nach Ende der Beschwörung kehrt das Wasser ins ursprüngliche Bett zurück. Es kann keine Überschwemmung mit SP verursacht werden.	5	6	8
Suchen	Fauna	Ruft Vögel, die in einem bestimmten Gebiet Wesen spüren können. Einfache Kommandos können erteilt werden.	5	6	8
Verwirrung	Luft	Erzeugt Nebel, Sandsturm o. ä. der allen im Zielgebiet die Sicht nimmt.	5	6	8
Trennen	Feuer	Erzeugt einen breiten Feuerstreifen, der Verfolgung behindert oder Kampflinien trennt	5	6	8
Spalten	Erde	Läßt die Erde aufbrechen und einen Spalt erzeugen. Breite und Tiefe werden durch Anzahl der Erfolge bestimmt.	5	6	8

Beschwörungen der Kategorie: Aktiv / Leicht							
Diese Sprüche haben einen Wirkungsradius von 5m (pro zusätzlichen Erfolg +2,5m steigerbar). Überschwemmen und Sturm wirken auf einer Schneise von 2x40m. (pro zusätzlichen Erfolg +1m Breite steigerbar).							
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Wuchern	Flora	Der Boden kräuselt sich und aus der Erde schießen Rosen und Schlingpflanzen bis in Kniehöhe. Feste, hohe Stiefel halbieren den Schaden.	2	3	4	5	7
Überschwemmen	Wasser	Erzeugt eine Überschwemmung durch naheliegende Gewässer die leichten Schaden anrichtet. Weiter entfernte Flüsse können bei >2 Erfolgen auch mit Verzögerung eintreffen (Schutz: MW6 hören)	3	3	4	5	8
Luftbeschwörung	Fauna	Ruft Raubvögel, die im Zielgebiet zum Angriff übergehen. Alternativ zum Standardschaden können Vögel als Kreaturen ausgewürfelt werden. Anzahl der Erfolge bestimmt dann die Anzahl der Vögel und die Dauer ihres Angriffes.	3	3	4	5	9
Windhose	Luft	Spruch bewirkt eine Windböe die Kreaturen und Gegenstände umreißt und je nach Widerstandskraft auch wegbläst. Wirkt nur im offenen Gelände.	4	4	5	6	9
Wüstensphäre	Feuer	Der Boden wird plötzlich heiß. Wesen im Zielgebiet erhalten leichte Verbrennungen. Wirkung ist in geschlossenen Räumen am größten – auf freien, windigen Flächen am geringsten.	4	4	6	6	10
Erdbeben	Erde	Führt zu einem leichten Beben. Schaden kann nur angerichtet werden, wenn sich im Zielgebiet Gegenstände befinden, die umfallen können.	5	4	6	8	11

Beschwörungen der Kategorie: Aktiv / Mittel							
Diese Sprüche haben einen Wirkungsradius von 10m (pro zusätzlichen Erfolg +5m steigerbar). Tornado und Gerölllawine wirken auf einer Schneise von 5x60m. (pro zusätzlichen Erfolg +2,5m Breite steigerbar).							
Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Dornengrab	Flora	Läßt Dornengestrüpp wachsen	4	5	8	8	12
Sumpf	Wasser	Grundwasser steigt so weit, daß sich der Boden in Sumpf verwandelt. Die Fortbewegung ist verlangsamt. Ab 5 Runden können Kreaturen gänzlich versinken.	5	5	8	8	12
Raubtier-sammlung	Fauna	Ruft Raubtiere der Umgebung, die zum Angriff übergehen. Alternativ zum Standardschaden können die Tiere ausgewürfelt werden. Anzahl der Erfolge bestimmt dann die Anzahl der Tiere und die Dauer ihres Angriffes.	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 Wesen im Zielbereich tragen Verbrennungen davon	6	6	10	9	15
Gerölllawine	Erde	Eine Lawine entsteht an Hängen, Bergen oder Steilwänden, die sehr schweren Schaden anrichtet	6	6	11	9	16

Beschwörungen der Kategorie: **Aktiv / Schwer**

Diese Sprüche haben einen **Wirkungsradius von 20m** (pro zusätzlichen Erfolg +10m steigerbar). Eissturm und Vulkanausbruch wirken auf einer Schneise von 10x100m (pro zusätzlichen Erfolg +5m Breite steigerbar).

Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Kahlschlag	Flora	Läßt Bäume wie Streichholzer umknicken und alles im Zielgebiet begraben	6	8	12	10	16
Eissturm	Wasser	Ein frostiger Sturm aus Eiskristallen und Hagelkörnern läßt die gesamte Umgebung erfrieren	8	8	12	10	17
Großwild-jagd	Fauna	Die größten Wesen der Umgebung versammeln sich zum Angriff. Alternativ zum Standardschaden können die Tiere ausgewürfelt werden. Anzahl der Erfolge bestimmt dann die Anzahl der Tiere und die Dauer ihres Angriffes.	8	8	13	10	18
Unwetter	Luft	Schwere Wolken ziehen herein mit Blitzen, Regen und Sturm	8	9	13	10	19
Inferno	Feuer	Läßt ein ganzes Gebiet niederbrennen	9	9	14	10	20
Vulkan-ausbruch	Erde	An Berghang oder Vulkankegel bricht eine Spalte auf, aus der ein Lavastrom fließt.	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 Standard 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
- Beispiel**
4 2 10 = Eispeile mit 8 Schadenspunkten

Erklärung: Für die Metaphysik wird nicht das normale Mindestwurfsystem benutzt. Sondern man braucht dazu 3 Extra - Würfel: 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 Spährenwesen 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 Würfel 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 Fähigkeitswert 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 **Säl** (devensiv) oder **Krè** (offensiv) versuchen. Sie sind allerdings auch beschränkter in der Wirkung. Mehr dazu wie immer in unserer Bibliothek.

Schutz und Heilung

Name: **Lebensspende**

Nummer: **I / I**

Effekte bei Zielen:

Person: Sprecher übergibt k Lebenspunkte an Zielperson
Gegenstand: Sprecher übergibt k Lebenspunkte zu belebbaren Gegenstand, ansonsten verpufft
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: **I / 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

Anm.: Blaue Haut liegt über der Panzerung und wird daher ohne sie verrechnet. Erst wenn die Blaue Haut reißt, trifft sie auf die Panzerung und der Rest wird als SP verrechnet. Eine Blaue Haut hält 1h und leuchtet.

Name: **Blendung**

Nummer: **I / 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: **I / 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

Anm.: Eine Kristallmauer "wächst" aus dem Boden senkrecht nach oben und umschließt Zielpersonen und Gegenstände vollständig. Aus einer Kristallmauer heraus und in eine Kristallmauer hinein gelangen weder Fernwaffen, noch Nahkampfwaffen, noch Metaphysik. Beschwörungen aus einer Kristallmauer heraus sind möglich, da sie mithilfe der Götter außerhalb der Mauer entstehen. Beschwörungen in umschlossene Gebiete hinein gelingen nur, so dies "natürlich" möglich ist.

Name: **Elementarresistenz**

Nummer: I / 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: I / 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: I / 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

Anm.: Tote können nur erweckt werden, wenn sie weder abgekühlt noch zerstört (verbrannt, etc.) sind.

Auferstandene haben den gleichen Gesundheitszustand, wie vor dem Tod. D.h. wer mit einem gebrochenem Bein stirbt, hat nach der Auferstehung immer noch ein gebrochenes Bein. Wenn zum Leben erweckt wurde, beachte die Regelung zu **Tod und Auferstehung** (Kapitel 2.2.).

Name: **Spiegelreflex**

Nummer: I / 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

Anm.: Ein Spiegelreflex verhindert den nächsten Schaden komplett (funktioniert also wie ein Schutzschild) und leitet bis zu k Punkte auf das Ziel um. Wann dieser Schaden eintritt ist nicht wichtig. Ein Spiegelreflex kann, wenn er nicht genutzt wurde, bis zu 1h aktiv sein.

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

Anm.: Dieser Spruch dient hauptsächlich dazu, um Metaphysiksprüche aufzuheben. Ein Kraftentzug auf Personen und Gegenstände neutralisiert bei entsprechender Stärke die auf diesen Dingen liegenden Zauber. Außerdem kann mit einem Kraftentzug auf die Anwendung von Magie getestet werden (erhält der Sprecher beim Spruch auf einen Gegenstand BS, ist Metaphysik im Spiel).

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

Anm.: Die normale Fluggeschwindigkeit beträgt 8m pro Runde.

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

Anm.: Der Spielleiter bestimmt ob das in der Kugel zu sehende Geschehen aus der Vergangenheit oder aus der Gegenwart oder aus der Zukunft stammt. Er muß auch nicht preisgeben, um welche Zeit es sich handelt. Die Zukunft ist dabei generell veränderbar und es wird die derzeit logischste Entwicklung gezeigt.

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

Anm.: Ein Salzgeist kann Befehle entgegennehmen und führt sie aus. Es besteht aber keine telepathische Verbindung zum Geist. Es ist nicht möglich, daß der Geist Gesehenes per Gedanken übermittelt.

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

Anm.: Kiemen führen nicht zur Aufgabe der Lungentätigkeit, sondern sie wachsen zusätzlich. Kiemenunfälle auf dem Trockenen führen also nicht zum Erstickungstod.

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 +2 / 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

Anm.: Tötet ein Charakter einen anderen, kann dieser und nur er von der Leiche einen Fetisch (Ohr, Finger, etc.) abtrennen. Wird später auf diesen Fetisch eine Versklavte Seele gesprochen, erwacht der ehemalige Gegner für k Runden zum Leben und führt alle Befehle des Fetischbesitzers aus. Es existiert keine telepathische Verbindung zwischen beiden. Der Fetisch verschwindet nach Ende des Spruches.

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

Anm.: Ein fliegendes Auge ist für die Umwelt nicht sichtbar und wird telepathisch gesteuert.

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

Kampf und Tod

Name: **Funken**

Nummer: **4 / I**

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 - Spruch 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
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

Anm.: Opfer einer Beherrschung haben jede Runde die Chance mit einem Willenskraftwurf gegen **MW10** die Beherrschung zu brechen. Wer als Metaphysiker einen anderen Charakter beherrscht darf in der Zwischenzeit **keine anderen Zauber** versuchen und muß Sichtkontakt zum Beherrschten halten. Aktionen die den direkten Tod verursachen können (in Abgrund springen, etc.) führen dazu, daß das Opfer aufgrund seiner Todesangst sich der Beherrschung widersetzt.

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

Anm.: Ein Blauer Tod verursacht geistigen Schaden und kann daher nicht mit Rüstungen abgewehrt werden. Ein Erfolg mit Wille gegen **MW10** senkt den Schaden um jeweils 2 SP.

6.6. Widerstand und Charisma

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.

Charisma

Bestimmt, wie gut man Wesen beeinflussen kann. Wichtig für jede Verhandlung, Verführung, diplomatische Gespräche oder "Unterhaltungen" mit Gefangenen. Für diese einfache Eigenschaft wird oft der **Vergleichswurf** benutzt. So wird zum Beispiel bei zwei sich gegenüberstehenden Feinden durch einen Vergleichswurf auf Charisma bestimmt, wer den **ersten Schlag** machen darf.

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

Möglichkeiten für Erfahrungspunkte:

Verhandeln
Verführen
Diplomatie
Feilschen
Einschüchtern
Vertreiben
Kampfschrei
Posieren

Ein Beispiel für die Anwendung von Fähigkeiten des Charismas:

Feilschen: "*Willst du mich machen arm? Meine Frau und 17 Kinder?*"

Feilschen ist die Kunst beim Kaufen und Verkaufen einen guten Preis zu erzielen. Kommt Feilschen zum Einsatz - zum Beispiel bei einem Händler, würfeln beide Beteiligte einen

Vergleichswurf mit Charisma.

Das heißt, beide nehmen ihren Charismawert (z.B. Händler: Charisma 6). verrechnen bei diesem ihre Erfahrungen auf Feilschen (z.B. Händler: Feilschen 4 Erfahrungen = +2) und würfeln dann mit der errechneten Würfanzahl (z.B. Händler: 8 Würfel). Bei einem Vergleichswurf gewinnt der, der die höchste Zahl gewürfel hat. Sein Erfolg ist umso höher, je größer die Differenz der höchsten Werte ist (z.B. Händler 14, Charakter 8). Der Preis einer Ware wird dann entsprechend der Differenz nach unten oder oben korrigiert (z.B. 14-8=Differenz 6 -> der Bogen kostet statt 500* nun 620*)

"Das ist erstklassige Ware! Noch nicht mal ein Kratzer dran!"

6.7. Willenskraft

Würfe auf Willenskraft werden durchgeführt wenn:

- ein anderer Charakter Charisma anwendet (**Neinsagen**)
- sich ein Charakter gegen geistige Beeinflussung durch Metaphysik (z.B. Beherrschung) oder Intelligenz (Telepathie) wehren will (**Abwehr**)
- der Charakter mit einer angstauslösenden Situation konfrontiert ist (**Ängste**)
- der Charakter bei einer Situation in Gewissenskonflikte gerät (**Zwangshandlungen**)
- eine **Psychose** zum Ausbruch kommt

Bei Würfeln auf Willenskraft werden Erfahrungen anders verrechnet. Hat ein Charakter keine Erfahrung bekommt er, anders als bei anderen Fähigkeiten, keinen Abzug bei der Würfelanzahl. Es darf immer mit allen Würfeln, die dem momentanen Wert auf Willenskraft entsprechen gewürfelt werden. Hat ein Charakter Erfahrung bei einer speziellen Anwendung der Willenskraft, kann er bei dieser pro Erfahrung den geforderten **MW um 1 senken**. (bei 8 auf 6, da $MW7 = MW6$) Der **Basiswert ist MW 10**. Er kann vom Spielleiter je nach Gegebenheit beliebig modifiziert werden. Ein Charakter kann für eine Anwendung maximal **4 Erfahrungen** erreichen. Das Streichen von 10 Erfahrungen führt zu einem Stufenaufstieg bei Willenskraft.

Neinsagen

Darunter werden alle Situationen verstanden, in denen ein Charakter einen anderen per **Charisma** überzeugen will. In solchen Fällen kommt es immer zu einem **Vergleichswurf** (vgl. 2.1.), d.h. der "Angreifer" würfelt mit Charisma und der "Verteidiger" muß diesen Wert

überbieten um auf seiner Meinung zu beharren. Hat er spezielle Erfahrungen (zum Beispiel Neinsagen: Verführung) kann er den vom Angreifer vorgegeben Wert je Erfahrung um 1 senken.

Beispiel: Ein Verkäufer hat Erfahrung 4 auf Neinsagen: Feilschen, ein Käufer hat 3 Erfahrungen auf Feilschen. Der Käufer würfelt mit seinen Charismawerten +1 Würfeln für die Erfahrung und hat als höchsten Wert eine 10. Der Verkäufer kann nun mit seinen 4 Erfahrungen den Wert von 10 auf 5 ($MW8 - 1 = MW6$) senken. Um sich nicht herunterhandeln zu lassen, muß der Verkäufer also lediglich einen MW5 mit allen Willenskraftwürfeln erreichen.

Abwehr

Mit Willenskraft können verschiedene geistige Beeinflussungen abgewehrt werden. Auch hier gilt der **Standard-MW von 10** der pro Erfahrung um 1 gesenkt werden kann.

Erfahrungen können vergeben werden für die Abwehr von:

- Telepathie (Metaphysik und Intelligenz)
- Telekinetik (Metaphysik und Intelligenz)
- Blaues Kristall (Metaphysik)
- Beherrschung (Metaphysik)
- Blauer Tod (Metaphysik)
- Orangener Strahlentod (Metaphysik)
- Hypnose (Intelligenz)
- Kampfschrei (Charisma)
- Schlafbaum (Kraut)

Ängste

Ängste führen dazu, daß der Charakter völlig handlungsunfähig ist, bis die angstauslösende Situation vorbei ist. Erreicht ein Spieler bei Wurf auf Willenskraft nicht den geforderten Mindestwurf, hat sein Charakter nur noch die Wahl zwischen panischer Flucht oder krampfartiger, starrer Apathie.

Ängste können auch verhindern, daß sich der Charakter in eine angstauslö-

sende Situation begibt. Zum Beispiel kann ein Charakter mit Höhenangst eine Probe machen bevor er auf einen hohen Baum klettert.

Erfahrungen auf Ängste führen dazu, daß der Charakter gelernt hat, mit diesen Situationen umzugehen. Mehrere Mißerfolge können aber dazu führen, daß Erfahrungen auf Ängste verloren gehen.

Mögliche Ängste:

- geschlossene Räume (Raumangst)
- Enge (Platzangst)
- Höhe
- Feuer
- Wasser
- Dunkelheit
- Spinnen
- Tierphobie
- Metaphysik
- Frauen/Männer
- Wunden
- Kämpfe
- Tod

Ängste haben rassenspezifische Präferenzen:

Rasse	Ist empfindlich für:	Hat keine:
Menschen	Kampfangst, Höhenangst	Raumangst, Wasserangst
Katzenmenschen	Platzangst, Wasserangst, Raumangst	Höhenangst, Kampfangst
Helon	Höhenangst, Platzangst	Kampfangst, Todesangst
Gamschen	Raumangst, Wunden	Höhenangst, Dunkelheit
Spährenwesen	Dunkelheit, Todesangst	Raumangst, Platzangst

Zwangshandlungen

Jeder Charakter ist geprägt von Wertevorstellungen, politischen Überzeugungen oder Gruppenregeln. Diesen, also seinen eigenen Überzeugungen zum Trotz zu handeln erfordert Willenskraft. Kann ein Charakter diesen Willen nicht aufbringen kommt es zu einer Zwangshandlung, d.h. der Charakter kann nicht "raus aus seiner Haut", er muß einfach seinem Gewissen bzw. seinem Bauchgefühl folgen.

Kommt ein Spieler also in die Situation, daß sein Charakter anders handeln soll, als er nach seiner Einstellung handeln müßte, kann der Spielleiter einen Wurf auf Willenskraft verlangen. Erreicht der Spieler den Mindestwurf nicht, kann sein Charakter einer Zwangshandlung nicht widerstehen. Der Spielleiter darf allerdings nur vorschreiben was passieren muß, aber nicht wie.

Zum Beispiel: ein Charakter mit materialistischer Einstellung sieht einen Lindwurm auf einen Goldschatz sitzen. Der Spielleiter verlangt einen Wurf auf Willenskraft und dieser mißlingt. Der Charakter wird nun vom unstillbaren Drang beherrscht einen Teil des Reichtums besitzen zu wollen. Wie er ihn erhält - ob durch Kampf, Diebstahl, List oder Zauberei bleibt ihm überlassen. Er ist lediglich nicht in der Lage, ohne Bedürfnisbefriedigung von dannen zu ziehen.

Mögliche Proben und Erfahrungen:

- Lebenserfahrung (Widerstand gegen die eigene Gesinnung):
 - o materialistische Charaktere neigen dazu, beim Anblick von Reichtümern diese besitzen zu wollen und gefährliche, aber gut bezahlte Aufträge anzunehmen
 - o idealische Charaktere neigen dazu, alle Vorsicht zu vergessen, wenn es um "die gute Sache" geht. Sie verzichten dann oft auch auf angemessene Entschädigung
 - o ruhmstüchtige Charaktere bringen sich gern in Gefahr um bewundert zu

werden. Sie legen sich selbst mit übermächtig erscheinenden Gegnern an und gehen gefährlichen Situationen ungern aus dem Weg

- o Abenteuer- und Forscherorientierung führt zum Drang, auch das letzte Geheimnis zu lösen. Diese Charaktere kriechen in die kleinsten Gänge, wagen Sprünge in dunkle Löcher und sind nicht in der Lage, Bibliotheken zu verlassen ohne Bücher zu stehlen

Lebenserfahrung heißt, daß der Charakter gelernt hat, seinen Antrieb zu kontrollieren und ihm nicht mehr schutzlos ausgeliefert zu sein

- politische Überzeugung
- Bruderschaften/Sektenregeln bzw. Götterglaube
- eigener Ehrenkodex
- rassentypisches Verhalten

Psychosen

Können durch Flüche, falsche Tränke und häufigen Drogengebrauch entstehen. Im Gegensatz zu den Zwangshandlungen kann der Spielleiter bei gescheitertem Willenskraftwurf vorschreiben, wie etwas passiert.

Psychosen können bei Ausbruch dem Charakter und der Gruppe extrem gefährlich werden. Hat sich ein Spieler eine Psychose eingefangen, kann er diese nur mittels seltener Heiltränke oder "Wunderheilung" (Zusatzwissen, Menschenkunde 7) wieder loswerden.

Mögliche Psychosen:

- Übersprunghandlung (Charakter neigt dazu, in gefährlichen Situationen höchst dumme Dinge zu tun, zum Beispiel beim Anschleichen zu rufen oder in einem dunklen Gang das letzte Licht zu löschen.)
- Schizophrenie (Charakter glaubt, nachdem ihm ein fremdes humanoides Wesen begegnet ist, dieses zu sein und verhält sich für 24h entsprechend)
- Selbstüberschätzung (Charakter verhält sich in kritischen Situationen so, als hätte er Maximalwerte, d.h. er würfelt mit Maximalwert, wertet aber nur die x-niedrigsten, wobei x gleich seinen momentanen Werten ist. Charakter versucht z.B. auch Wissen zu benutzen, daß er noch nicht beherrscht oder legt sich mit Wesen an, die mächtiger sind als er)
- Xenomanie (Charakter glaubt eine andere Rasse zu sein. Er versucht zu schweben wie ein Gamsche oder sich beim Klettern mit dem Schwanz zu halten wie ein Katzenmensch o.ä.)
- Kumpelbescheißer (Charakter neigt dazu, in jedem möglichen Augenblick seine Begleiter zu bestehlen oder heimlich Fallen auszulösen, Fluchtwege zu schließen, etc.)
- Depression (Charakter darf nur mit der Hälfte (abgerundet) seiner Würfel würfeln. Erfahrungen und andere Bonusse werden vor dem halbieren zusammengerechnet)
- Verfolgungswahn (Charakter neigt dazu, bedrohliche Wesen zu sehen, wenn keine da sind oder harmlose Wesen für gefährliche Gegner zu halten und diese anzugreifen)
- Masochismus (Charakter kann beim Anblick spitzer und glänzender Waffen den Drang verspüren, sich damit zu schneiden)

7. Die Ausrüstung

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 $2 \text{ II} = 1 \text{ ★}$.

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

Ein erfahrener Abenteurer 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 Nahkampfwaffen) oder auf Geschicklichkeit (bei Fernkampfwaffen). Ausführlicher ist die Würfelroutine bei der betreffenden Fähigkeit beschrieben.

7.I. Die Nahkampfwaffen

In der Übersicht sind alle wichtigen Werte der Waffe aufgelistet. Zuerst der **Name**, dann der **Mindestwurf**, den der Charakter mit seinem Stärke-Wurf erreichen muß, um mit der Waffe einen Treffer zu landen. Als nächstes steht der **Schaden (SP)**, d.h. die Anzahl der Lebenspunkte, die dem Angegriffenen für einen Treffer abgezogen werden. Dieser Wert kann vom Opfer mit seinen Widerstandswürfel 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**.

Name	MW (An.)	SP	MW (Ab.)	Gruppe	Größe	Kosten	Besonderes
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*	
Spatha	8	12	10	Schwerter	1R/7G	800*	
Lindwurmötter	9	15	12	Schwerter	1R	1000*	MW 12: zerstört Schild Kat I zweihändig
Axt	6	11	5	Äxte	4G	550*	MW 12: zerstört Schild Kat I
Doppelaxt	5	11	5	Äxte	5G	700*	MW 10: zerstört Schild Kat I
Langaxt	6	13	8	Äxte	1R	750*	MW 10: zerstört Schild Kat I zweihändig
Stabdolch	6	11	9	Äxte	1R	460*	zweihändig
Sichelschwert	6	8	11	Fechtw.	3G	400*	
Säbel	5	9	6	Fechtw.	4G	570*	
Krummsäbel	5	8	9	Fechtw.	5G	680*	MW 12: zerstört Schild Kat I
Klingenlanze	8	12	11	Fechtw.	1R	720*	zweihändig
Dreizack	5	12	4	Stabw.	1R	500*	MW 12: zerstört Schild Kat I
Speer	6	9	9	Stabw.	1R	430*	
Kampfstab	4	6	5	Stabw.	1R	100*	zweihändig
Thomb	4	8	5	Stabw.	1R	225*	3-händig, im Nahkampf Holzschilffunktion
Kriegs-hammer	5	10	5	Stabw.	5G	400*	MW 10: zerstört Schild Kat I
Schmiede-hammer	5	8	6	Stabw.	1R	250*	MW 10/12: zerstört Schild Kat I/II

7.2. Die Fernwaffen

Fernwaffen werden nach dem einfachen **Mindestwurfprinzip** benutzt. Wer etwas abschießen will, muß dies mit seinen **Geschicklichkeitswürfel** tun. **Erfahrung** wird in **7 Kategorien** verrechnet: Bogenwaffen, Armbrüste, Scharfe Wurfwaffen, Stumpfe Wurfwaffen, Speere, Präzisionswaffen und Blasrohre. Die Zugehörigkeit steht in der folgenden Tabelle unter "**Gruppe**". Die Erfahrungspunkte führen wie gewohnt zu zusätzlichen oder abzüglichen Würfeln.

Die Mindestwürfe sind bei Fernwaffen nach Entfernungen gestaffelt. Im direkten Nahkampf mit einer Entfernung zum Ziel von unter 2m können Fernwaffen **nicht eingesetzt** werden. Die erste Distanz 2m-5m ist der ungünstige Nahkampfbereich. Durch die eingeschränkte Bewegungsfreiheit entfalten Fernwaffen ihre Wirkung hier nur teilweise. Die zweite Einteilung ist die Idealdistanz von 5m-20m. Einige Waffen reichen auch weiter und haben in den weiteren Distanzen ebenfalls Werte stehen. Mit dem ersten Erfolg trifft die Fernwaffe und macht den unter **SP** verzeichneten Schaden. Jeder weitere Erfolg erhöht den Schaden um 2SP.

Zur **Abwehr** von Fernwaffen kann das Opfer versuchen **auszuweichen**. Dazu würfelt es mit seiner Geschicklichkeit ohne Modifikation durch Erfahrungen. Der zu erreichende Mindestwurf ist waffenspezifisch und in der Tabelle unter "**MW Abwehr**" angegeben. Pro Erfolg auf Ausweichen wird der Schaden um 2 gesenkt (dh. das Opfer kann sich so

drehen, daß weniger sensible Körperteile getroffen werden). Um den MW Abwehr zu senken kann auch ein Schild genutzt werden. Rüstungen und Schutzzauber können ebenfalls Schäden durch Fernwaffen verhindern.

Die in der folgenden Tabelle aufgeführten Waffen und Munitionen sind die Standardwaffen, die im ganzen Land bekannt sind und in fast allen größeren Siedlungen käuflich erworben werden können. Ein **erfahrener Abenteurer** macht sich damit jedoch eher zum Gespött, denn zum guten Ruf gehört es schon, ein besonders ausgefallenes oder sehr seltenes Kriegswerkzeug zu besitzen. Ausführlicheres gibt es zu allen Waffen, die mit einem * versehen sind, unterhalb der Auflistung.



Erklärungen zu **Größe** und **Kosten** gibt es bei Ausrüstung und Gegenstände.

- Gliederung: **7.2.I. Waffenübersicht**
7.2.2. Munition
7.2.3. Beschreibungen

Waffenübersicht

Name	MW (Angriff) nach Weite in m					SP	MW Abw.	Gruppe	Größe	Kosten
	2-5	5-20	20-50	50-80	80-100					
Bogen	6	5	8	9		7	9	Bogen	1/2 R	500*
Langbogen*	8	5	6	8	9	8	10	Bogen	1R	700*
Kompositbogen*	5	6	8			8	9	Bogen	1/2 R	650*
Karnbogen* (2 Runden)	6	4	5	6 (-2KP)	9 (-2KP)	8	12	Bogen	1/2 R	1200*
Armbrust* (2 Runden)	6	5	6	8		11	11	Armbrust	1R	700*
Ballista* (2 Runden)	8	6	6	8	9	14	11	Armbrust	2R	1000*
Tarnarmbrust* (2 Runden)	4	6	9			9/7/4	8	Armbrust	2T	800*
Wurfstern	4	5				6	6	scharfe Wurfw.	1G	180*
Messer	5	5	8			7	6	scharfe Wurfw.	2G	200*
Wurfaxt	8	6	10			12	8	scharfe Wurfw.	3G	550*
Bumerang*	5	5	6	8		3	5	stumpfe Wurfw.	2G	170*
Steine	4	4	8			3	4	stumpfe Wurfw.	1/2 T	
Speer	8	5	11			10	8	Speere	1R	430*
Wurfspeer*	8	5	8	11		13	10	Speere	1R	640*
Woomera*	-	8	5	8	11	15	9	Speere	1R	860*
Atlatl*	6	4	14			8	8	Speere	1/2 R, 5T	515*
Harpune*	8	5				10 + 5	5	Speere	1R	740*
Lasso*	-	9				-	6	Präzision	5G	230*
Bola*	8	6				3	8	Präzision	5G	170*
Steinschleuder	6	5	9			5	6	Präzision	3G	160*
Peitsche*	9					3	8	Präzision	3G	400*
Blasrohr*	6	8				3	11	Blasrohre	1/2 R, 3T	270*
Jagdblasrohr*	6	6	8			4	11	Blasrohre	1R	450*
Faustrohr*	5	9				3	11	Blasrohre	1T	320*
Doppelrohr* (2x pro Runde)	6	8				3	11	Blasrohre	1/2 R, 5T	540*

Munition

Bezeichnung	Beschreibung	Kosten
Holzpfeil:	Die einfachste Ausführung eines Pfeiles, wie ihn sich ein geübter Jäger aus geeigneten Holz oft selber schnitzt. Mit einem Federnende und einer gespitzten Spitze. Bei Kat2-Rüstungen verursacht der Holzpfeil 2SP weniger Schaden.	Bogen: 20 = 150* Armbrust: 20 = 180*
Breitkopfspitze:	Die flache breite Metall- oder Steinspitze ist die Standardmunition für Bogenwaffen und überall erhältlich. Gut gegen ungepanzerte Ziele oder Lücken in der Rüstung (Schwachstellen erkennen).	Bogen: 20 = 180* Armbrust: 20 = 210*
Langspitze:	Eine schlanke Version mit drei stumpfwinkligen Schneiden, durchdringt Kettenhemden vollständig, halber Rüstwert bei Leder o.ä.	Bogen: 1 = 20* Armbrust: 1 = 25*
Karnpfeil:	Karnpfeile sind leicht, schnell und scharf. Aufgrund ihrer Geschwindigkeit ist ein Ausweichen unmöglich und ihre Schärfe durchdringt alle Rüstungen. Nach einem Treffer werden sie stumpf.	Bogen: 1 = 50* Armbrust: 1 = 65*
Brandpfeil:	Die mit getränktem Stoff umwickelte Spitze kann entzündet werden. Dies wird allerdings mit schlechteren Flugeigenschaften erkaufte: MW Abwehr -1, Distanz -1 Kategorie	Bogen: 1 = 15* Armbrust 1 = 20*
Stachelspitze:	Ein schlanker Strauß von fünf schmalen Dornen. Nach einem Treffer brechen diese ab, bleiben in Rüstungen (außer Metallrüstungen) stecken und verursachen bei hastiger Bewegung (Nahkampf, Flüchten) zusätzlich 1 Schadenspunkt pro Runde.	Bogen: 1 = 30* Armbrust: 1 = 35*
Ballistapfeil:	Eine klobige, vorn abgerundete Spitze verursacht den Schaden nicht durch Eindringen ins Fleisch, sondern durch physische Aufschlagsenergie.	Ballista: 1 = 20*
Sprengpfeil:	Ebenfalls nur für die Ballista. Eignet sich hervorragend für das Zerstreuen von großen Gegnerscharen oder Türen. Der Schaden des normalen Pfeils wird um 1W6 Schadenspunkte erhöht.	Ballista: 1 = 50*
Blasrohrpfeile:	Besitzen eine hohle Spitze, die das Vergiften erleichtert und sind ca 10cm lang.	Blasrohr: 20 = 160*

Beschreibungen

Langbogen: Der Langbogen ist aus dem Holz der Wippzeder gebaut und hat eine Länge von 1,50m. Er ist für die Jagd und im Dschungel unhandlich und wird häufig nur zu Kriegszwecken benutzt. Da er auf größere Distanzen ausgelegt ist, ist er im Nahbereich eher unbrauchbar.

Kompositbogen: Auch Reiterbogen oder Rundbogen genannt. Er besteht aus verleimten Holz- und Knochenplatten ist stark gebogen und nur 50cm-75cm lang. Die Herstellung ist recht aufwendig und kann bis zu einem Jahr dauern. Diese Waffe ist in den Händen eines Reiters sehr gefürchtet, da mit ihr schnell und durchschlagskräftig geschossen werden kann. Der platzsparende Kompositbogen ist allerdings für lange Distanzen zu unpräzise.

Karnbogen: Das zerbrechliche Aussehen dieser nur leicht gebogenen dünnen Waffe verbirgt ihre enorme Kraft. Karn ist ein seltenes Metall, das in der Lage ist, metaphysische Energie zu speichern oder zu absorbieren. Als Bogen lässt es sich nur sehr schwer spannen und es erfordert **eine ganze Runde volle Konzentration** damit mit diesem Bogen geschossen werden kann - d.h. erste Runde spannen, zweite Runde schießen. Ab einer Entfernung von 50m werden zusätzlich pro Schuss 2KP verbraucht.

Armbrust: Die Armbrust ist eine Erfindung der Menschen und eine Weiterentwicklung aus dem Bogen. Eine Armbrust schießt Armbrustpfeile mit großer Wucht und daher größerer Schadenswirkung ab. Eine Armbrust muß nach jedem Schuss neu gespannt werden, was eine volle Runde erfordert. Das heißt: 1. Runde laden, 2. Runde schießen. Gespannt wird die Armbrust mit den Füßen, d.h. entweder tritt der Schütze die Sehne mit den Füßen runter oder er stellt

sich auf den Bogen und zieht im Aufstehen die Sehne mit.

Ballista: Die große Schwester der Armbrust entstand während des Bürgerkrieges und wird selten als mobile Waffe benutzt. Wegen ihres enormen Gewichts muß sie beim Schuss auf einen Stab gestützt werden. Die Ballista ist häufig in Verteidigungsanlagen zu finden. Sie muß wie die Armbrust eine Runde gespannt werden.

Tarnarmbrust: Die Tarnarmbrust ist eine filigrane zusammenklappbare Waffe. Sie wird am Unterarm mit Riemen fixiert und kann versteckt getragen werden. Die Tarnarmbrust ist nur für den Nahkampf geeignet und ihre Schadenswerte staffeln sich entsprechend den Entfernungen aus denen sie abgefeuert wurde. Sie muß vor jedem Gebrauch gespannt werden. Das Benutzen einer Tarnarmbrust dauert also wie bei allen Armbrüsten 2 Runden.

Bumerang: Der Bumerang ist in den richtigen Händen eine gefährliche Waffe. Nach der Verrechnung der Erfolge von Angreifer und Verteidiger führt jeder Erfolg über den ersten hinaus zu einem Bewußtseinsverlust/Ohnmacht von 1 Runde Dauer. Wurde der MW Angriff um 1 niedriger gewürfelt - **und nur dann** - kehrt der Bumerang zum Werfer zurück. Das Fangen des zurückkehrenden Fluggeräts kostet 1 Runde.

Wurfspeer: Ein Wurfspeer ist eine sehr alte Waffe und besteht aus zwei Teilen. Zum einem dem Speer, der dünner und leichter als ein normaler Speer ist und zum anderen der Schleuder - einem gebogenen Stock mit Hakenende. Der Haken wird in eine Vertiefung am Ende des ca. 2,30m langen Speeres gelegt und verlängert somit den Wurfarm. Durch die Hebelwirkung fliegt der Wurfspeer schneller und weiter. Die Spitze mit einem Durchmesser von 10 Millimetern wurde

ursprünglich aus geschlagenem Feuerstein oder Geweihenden hergestellt. Das Ende wird zur besseren Flugstabilität mit einer Befiederung versehen.

Woomera: Ein Wurfspeer, der für die Jagd im angrenzenden Steppengebiet entwickelt wurde. Die Speerschleuder ist alleine 1,20m lang und der Speer kann bis zu 4m Länge haben. Mit einem Woomera kann man erst ab einer Entfernung von 20m effektiv schießen. Dafür die die Reichweite bedeutend höher, als bei einem normalen Speer. Der Schütze braucht zum Abwurf viel Bewegungsfreiheit. Durch die größere Masse richtet dieser Wurfspeer größeren Schaden an.

Atlatl: Der Atlatl ist die Gamschenvariante des Wurfspeeres. Er wird benutzt, um bei wenig Bewegungsfreiheit auf ein ruhiges Ziel in nächster Nähe zu schießen. Die Gamschen benutzen es, wenn sie sich bei der Jagd von großen Greifvögeln tragen lassen oder wenn sie vor der Küste der Halbinsel Chatra in kleinen Kajaks auf Robben oder andere Meerestiere schießen. Die Speerschleuder des Atlatl ist gerade einmal 20cm lang und der Speer ist selten größer als 1,20m. Die handliche Größe macht diese Waffe auch für Abenteurer interessant. Ihr Nachteil ist allerdings die schlechte Flugeigenschaft und die geringe Distanz.

Harpune: Harpunen sind kleine Speere von ca. 1,50m Länge, die eine mit Widerhaken versehene Spitze und ein befestigtes Seil am Schaftende besitzen. Sie werden vor allem bei der Jagd nach Fischen und Meeressäugern verwendet. Selbstgebaute Harpunen werden mit Geweihspitzen gefertigt. Seltener findet man Spitzen aus Bronze oder Eisen. Aufgrund des Seiles wird eine Harpune im Flug immer langsamer und kann maximal eine Weite von 20m erreichen. Richtet eine Harpune bei einem Getroffenen nach Abzug von Ausweicherfolgen, Rüstungen

u.ä. einen Schaden von 5 und mehr an, bleibt sie durch den Widerhaken im Fleisch stecken. Das Opfer wird durch das Harpunenseil fixiert und erhält nun bei jeder Bewegung 2SP, die nicht durch Rüstungen o.ä. abgewehrt werden können. Das Ausreißen der Harpunenspitze fügt einen Schaden von 5SP zu. Harpunen sind durch das Fangseil auch für den Werfer eine gefährliche Waffe. Zeigt die Hälfte (aufgerundet) des Wurfes eine 1, hat sich das Fixierseil unglücklich verfangen und der Werfer wird selbst durch die Harpune getroffen. Der Schaden wird normal errechnet und kann abgewehrt werden.

Lasso: Das Lasso ist ein einfache Lederschlinge mit einem beweglichen Knoten. Es wird eingesetzt um Opfer zu fesseln. Ein nicht abgewehrter Erfolg ist gleichbedeutend mit einer Fesselung des Oberkörpers. Mit 3 Erfolgen können Gegenstände wie etwa Waffen umschlungen werden, ab 5 Erfolgen Hände und ab 10 Füße oder Hals. So das Opfer dazu in der Lage ist, kann es versuchen den Riemen durchzuschneiden oder sich mit einem Stärke-Widerstandvergleichswurf gegen das Entreißen von umschlungenen Gegenständen wehren. Dies kostet mindestens eine Runde.

Bola: Die Bola besteht aus 3 Kugeln, die mit 3 kurzen Lederriemen sternförmig zusammengebunden werden. Eine Bola wird über dem Kopf geschwungen und dann geschleudert. Trifft sie auf einen Gegenstand, wickeln sich die Kugeln darum und fesseln diesen. Bolas werden vor allem eingesetzt, um flüchtende Wesen mit einem Wurf nach den Beinen zu Fall zu bringen. Mit dem ersten nicht abgewehrten Erfolg über den ersten hinaus fesselt die Bola die Beine des Opfers, ab 5 den Hals und ab 10 die Hände. Ein von einer Bola umschlungener Hals fügt dem Opfer 10SP pro Runde durch Würgen zu.

Peitsche: Als Peitschen werden an Stöcken befestigte Lederriemen bezeichnet. Sie sind einfach herzustellen und dienen weniger dem Zufügen von Schaden, als vielmehr der kurzzeitigen Fesselung. Peitschen können nur auf kurzen Distanzen verwendet werden umschlingen getroffene Dinge für 1 Runde. Mit dem ersten nicht abgewehrten Erfolg können lose Gegenstände, wie am Gürtel hängende Geldbeutel, Wurfsterne oder schlecht sitzende Helme entrissen werden. Ab 5 Erfolgen lassen sich Waffen und andere mit den Händen gehaltene Dinge entreissen. Ab 10 Erfolgen lassen sich Körperteile wie Füße und Hände für 1R fesseln.

Blasrohr: Leicht herzustellen aber schwer zu benutzen. Der leiseste Vertreter der Fernwaffen ist etwa 40 cm lang und nur vergiftet wirklich effektiv.

Jagdblasrohr: Das Jagdblasrohr ist eine elegante Langwaffe, die oft mit bunten Bändern und Federn verziert ist. Durch ihre Länge von etwa 1,50m ist es

allerdings ziemlich sperrig und kann erst ab einer Distanz von 2m zum Gegner eingesetzt werden. Wie bei allen Blasrohren ist es ratsam, mit vergifteten Pfeilen zu arbeiten.

Faustrohr: Eine sehr kleine und kurze Variante der normalen Blasrohre. Ihre Vorteile sind die Handlichkeit, leichte Herstellung und der Überraschungseffekt. Ansonsten sind Faustrohre durch ihre große Streuung und kurze Reichweite eher unbrauchbar.

Doppelrohr: Wie der Name schon sagt, wurden bei einem Doppelrohr 2 normale Blasrohre miteinander verbunden. Der Schütze hält das Doppelrohr abwechselnd an linken und rechten Mundwinkel und kann somit innerhalb einer Runde 2 Pfeile abschießen, die normal verrechnet werden. Will der Schütze zwischen den Schüssen das Ziel wechseln, erhöht sich der Mindestwurf beim zweiten Schuss um 4.

7.3. Die Kräuter

Viel genutzt und häufig gesucht sind die Kräuter im Lande. Unter dem Begriff "Kräuter" sind dabei alle Arten und Teile von Pflanzen zusammengefaßt, wie Rinden, Gräser, Pilze und Früchte.

Kräuter 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.

Einige Wirkungen entfalten sich erst nach dem Zubereiten von Heiltränken oder Giftmischungen. Für diese, als Panschen bezeichnete Kunst, sind verschiedenste Weisheiten der **Pflanzenkunde** erforderlich. Für heilende Wirkungen wird Stufe 3: "**Heilmittel**" verwendet, bei schädigender Wirkung Stufe 4: "**Gifte**". Wirkungen, die von den im Intelligenzsystem beschriebenen abweichen, werden in untenstehender Tabelle bei **MW10** bzw. **MW12** beschrieben. Für interessante **Rezepte** wendet Euch an den Weisen eures Vertrauens.

Der Grundkurs Pflanzenkunde kennt die folgenden Kräuter (geordnet nach **Vorkommensgebieten**):

	Wirkung (roh angewendet)	Panschen	Anwendung
Steppe			
Gärgras	Opfer schlägt mit 1R Verzug nach Treffer blindwütig auf nächste Person ein	MW10: Wirkung setzt ohne Verzögerung ein	Berührung (H/M)
Goldapfel	3LP pro 4h für 3d		essen
Goldkerze	6LP		essen
Goldregenstaub	4SP	MW10: Übelkeit, Opfer übergibt sich für 1d ständig und hat Durchfall	essen
Kokanektar	entgiftet Schlafbaum		Salbe
Löwenzahn	für 6h unempfindlich gg. Hautgifte	MW10: Dauer 12h MW12: Dauer 1 Tag	Salbe
Passionsblume	2LP		essen
Senarkraut	Wille -2 für 1 d	MW10: Wille -4 für 1 d MW12: Wahrheitsserum für 1d, essen	Berührung (allg.)
Süßer Mohn	1/2 Handlungen in 1R für 1h, danach 2SP	MW10: gleiche Wirkung, jedoch Kontaktgift	essen
Totenmohn	6SP pro d (5x), Fieber (Wid. -3), hält 1d und 5 Schläge, Wirkung 1x		Berührung (Metall)
Wasserlinde	senkt Fieber		Salbe
Wolfsmilchkaktus	entgiftet Senarkraut		Salbe

	Wirkung (roh angewendet)	Panschen	Anwendung
Wald			
Bärwurz	Stärke -2 für 1d		Berührung (H/M)
Buchsbaum	entgiftet Kadavergift		Salbe
Fliegenpilz	5SP pro d (6mal), Fieber (Wid. -2)		essen
Geisterkraut	2KP		essen
Hagebutte, gelb	Maximale LP -3 für 1d		essen
Hagebutte, grün	Maximale LP -6 für 1d		essen
Harnlilie	zerrieben: Dünger, für 1mal		streuen
Kaffeebaum	kein Schlaf nötig, +1 auf beliebigen Sinn, aber ½ KP	MW10: kein Schlaf nötig, +1 auf alle Sinne, aber ½ KP MW12: kein Schlaf nötig, bei beliebigen Sinn Wurf um 5 erhöht, aber 0 KP	essen
Rauschbeeren, rot	Maximale LP +3 für 1d (ändert aktuelle LP nicht)		essen
Rauschbeeren, schwarz	Maximale LP +6 für 1d (ändert aktuelle LP nicht)		essen
Schlafbaum	Opfer wird schläfrig, alle Werte halbiert, fällt 1 R. später in tiefen Schlaf	MW10: gleiche Wirkung, Kontaktgift MW12: sofortiger Schlaf, Kontaktgift	essen
Schwarze Morchel	6SP + reduzierte Sicht für 1R	MW10: 3 SP, Opfer ist 2 Runden geblendet, Kontakt MW12: 4 SP, Opfer ist 3 Runden geblendet, Kontakt	essen
Schwarzer Lotus	4LP		essen

	Wirkung (roh angewendet)	Panschen	Anwendung
Gebirge			
Bärwurz	Stärke -2 für 1d		Berührung (H/M)
Blauer Wein	Intelligenz +1 für 1d		essen
Feuerstern	Auferstehung (erweckt Tote) +6LP		Salbe
Goldregenstaub	4SP	MW10: Übelkeit, Opfer übergibt sich für 1d ständig und hat Durchfall	essen
Hartblatt	Willen +1 für 1d		essen
Hexenfuß	4KP		essen
Passionsblume	2LP		essen

	Wirkung (roh)	Panschen	Anwendung
Sumpf			
Blauer Schachtelhalm	1/2 Kosten für nächsten metaphysischen Spruch		essen
Gelber Schwamm	gelber beißender Qualm beim Aufprallen, nimmt Sicht für 1 R, Umkreis 10m		auf Boden werfen
Harnlilie	zerrieben: Dünger, für 1 mal		streuen
Kadaverdistel	Astralprojektion, (fl. Auge, 100m), 18 SP	MW10: Astralprojektion, (fl. Auge, 100m), 8 SP, reduzierbar mit Wille, MW 5	essen
Kaffirne	2 Handlungen in 1 R für 4 R, danach 5 KP		essen
Moorsonne	3LP		essen
Moorflamme	reduziert MW beim Tarnen um 1	MW10: reduziert MW um 2 MW12: reduziert MW um 3	Salbe
Tränenkraut	Widerstand +1 für 1d		essen
Tümpelrohr	Stärke +1 für 1d		essen
Wasserlinde	senkt Fieber		Salbe

Rezepte

Hat der Charakter das Zusatzwissen **Rezepte** (Pflanzenkunde 4) aus dem

Buch der Fähigkeiten I: Intelligenz erlernt, kann man folgende Tränke brauen. Falls nicht - probiert doch mal das gewünschte beim Kräuterkundigen eures Vertrauens zu erhalten.

Heiltränke

Name	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Kräuterverband	5 LP, schließt offene Wunden	1 Moorsonne, Butter, Salbei, Jod	6	200*
Heilverband	3 LP/ 6 h für 1 d, schließt offene Wunden	2 Moorsonne, 1 Passionsblume, Schnaps, Jod	6	350*
Krautwickel	senkt Fieber, 6 LP	1 Wasserlinde, 1 Passionsblume, Schnaps, Pfefferminze	6	200*
Heilextrakt	Schlaf f. 12 h, 16 LP	3 Passionsblumen, Traubenzucker, Branntwein, Salbei, Baldrian	8	500*

Gifte

Name	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Pfeilgift 1. Grad	4 SP, -1 Wid - reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	4 Goldregenstaub, Schwefel, Gänseschmalz, Salz, Essig	6	200*
Pfeilgift 2. Grad	6 SP, -2 Wid - reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	6 Goldregenstaub, 1 Gärgras, Schwefel, Gänseschmalz, Salz, Essig	6	300*
Pfeilgift 3. Grad	8 SP, ½ Handlungen f. 6 R - reicht für 2 Pfeile/ 20 Blasrohrpfeile	6 Goldregenstaub, 1 Totenmohn, Schwefel, Gänseschmalz, Salz, Essig	8	500*
Verwirrungspfeil	kein Einsatz von Int, Sph, Erd möglich - reicht für 1 Pfeil/ 3 Blasrohrpfeile	3 Gärgras, 1 Senarkraut, Schwefel, Branntwein	8	400*
Schlafpfeil	Schlaf (sofort) - reicht für 1 Pfeil (alle Fernwaffen)	1 Schlafbaum, 1 Goldregenstaub Gänseschmalz, Schwefel	10	600*

Spezielle Tränke

Name	Wirkung	Zutaten	MW	Preis
Wachentrunk	Nachtsicht, kein Schlaf nötig, 6 SP - wirkt 1 d	1 Kaffeebaum, 1 Wasserlinde, 1 Kadaverdistel, Milch, Traubenzucker	6	400*
Trank des Geschicks	+2 Ges, zusätzl. +2 bei konzentriertem Schuss (dauert +1 R) - wirkt 2 h	1 Kaffirne, 3 Geisterkraut, Ziegenmilch, Traubenzucker	6	800*
Schlachtenwasser	+2 Stä, +1 Wil, immun gegen Beherrschung, +3 Max LP, 0 KP, Aufhebung von Meditation - wirkt 2 h	1 Tümpelrohr, 1 rote Rauschbeeren, 1 Hartblatt, Zitrone, Branntwein	6	800*

Ein Rat, oh Kräuterkundiger, sei dir noch gegeben: Es bedarf mehr als nur eines Mörsers um diese Tränke und Tinkturen zu bereiten. Wählst du die falschen Zutaten oder mischst du schlecht (MW nicht erreicht), so wird das Mittel im

allerbesten Falle wirkungslos. Unerfahrene sollten sich lieber an einen Kundigen wenden.

erfasst von Elaine, der Sudköchin aus der Reichsstadt Hibor im Jahre 530

7.4. 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 nochmal 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)
- MW** Mindestwurf
(nur bei Schilden)
- SP** Schadenspunkte (wird einem von
den LP abgezogen)
- Kat +** mit Kat I kombinierbar
- Kat 1** nur kombinierbar mit Kat +
- Kat 1-** nicht kombinierbar
- Kat 2** nicht kombinierbar

Es gilt eine **maximale Belastung** von 2Händen (Helon: 4Hände), 2R, 1Gurt, Kleidung, Rüstung, Helm und Stiefel. Sind Rüstung, Helm, Stiefel und Schild von Kategorie 2 erhält der Charakter Charisma +2.

	<i>Kategorie</i>	<i>Wirkung</i>	<i>Platz</i>	<i>Kosten</i>
Rüstungen				
Sphärenhemd	Rüstung, Kat 1	-2 SP (nur für Sphärenwesen)	3T	600*
Sphärenpanzer	Rüstung, Kat 2	-4 SP (nur für Sphärenwesen)	5T	1200*
Gamschenponcho	Rüstung, Kat 1	-2 SP (nur für Gamschen)	3T	500*
Kampfponcho	Rüstung, Kat 2	-4 SP (nur für Gamschen)	5T	1000*
Lederrüstung	Rüstung, Kat 1	-2 SP (nur für Menschen & Katzenmenschen)	4T	550*
Lederpanzer	Rüstung, Kat 2	-4 SP (nur für Menschen & Katzenmenschen)	7T	1100*
Schuppenhemd	Rüstung, Kat 1	-1 SP (nur für Helonen)	5T	650*
Schuppenpanzer	Rüstung, Kat 2	-3 SP (nur für Helonen)	8T	1300*
Kettenhemd	Rüstung, Kat 1	-3 SP	6T	1500*
Bänderrüstung	Rüstung, Kat 2	-5 SP, Ges -2, Stä -1	12T	2500*
Rüstmantel	Rüstung, Kat +	-1SP	3T	400*
Mantel der Weisen	Rüstung, Kat 1-	-1 SP, kein KP-Verlust	3T	650*
Prunkrobe	Rüstung, Kat 2	-2 SP, Charisma +1,	5T	2687*

			kein KP-Verlust		
Lederkappe	Helm, Kat 1	-2 SP (nur bei Kopftreffern)	2T	200*	
Lederhelm	Helm, Kat 2	-4 SP (nur bei Kopftreffern)	3T	400*	
Bronzehelm	Helm, Kat 1	-4 SP (nur bei Kopftreffern)	3T	500*	
Kampfmaske	Helm, Kat +	-2 SP (bei Kopftreffern), Einschüchtern +2	2T	870*	
Stirnband	Helm, Kat +	Charisma -1	½T	40*	
Hasenfellschuhe	Stiefel, Kat 1	-1SP (bei Schäden im Fußbereich), Cha - 1	½T	70*	
Fellfüßlinge	Stiefel, Kat +	-1 SP (bei Schäden im Fußbereich)	1T	180*	
Lederstiefel	Stiefel, Kat 1	-2 SP (bei Schäden im Fußbereich)	2T	300*	
Kampfstiefel	Stiefel, Kat 2	-4 SP (bei Schäden im Fußbereich)	3T	560*	

Schilde

Die Anwendung eines Schildes erfordert eine **Würfelprobe**. Im **Nahkampf** (nah) würfelt der Attackierte mit seinen **Widerstandswürfeln** gegen den MW des Schildes. Für jeden Erfolg senkt er den MW Abwehr der Waffe, mit der er angegriffen wurde. Beim **Fernkampf** (fern) wird die Probe mit den **Geschicklichkeitswürfeln** durchgeführt und der MW Abwehr gemäß den Angaben der Tabelle gesenkt. Danach wird ein erneuter Wurf auf den nun gesenkten MW Abwehr durchgeführt. Ein Beispiel dazu findet sich unter 2.1. „Aktion und Reaktion“. Bei Pulswärmer und Wappenschild werden Spezialfähigkeiten auf **Charisma** (Cha) gewürfelt.

	MW	Kategorie	Wirkung	Platz	Kosten
Kleines Rundschild	6	Schild, Kat 1	MW Abwehr -1	½R	400*
Holzschild	5	Schild, Kat 1	nah: MW Abwehr -1 / fern: MW Abwehr -2	½R	450*
Bronzeschild	6	Schild, Kat 2	- 2SP; nah: MW Abwehr -1 / fern: MW Abwehr -2	½R	925*
Langschild	3	Schild, Kat 2	pro Erfolg -1 SP (nah und fern); Stä -1, Ges -3	1R	1200*
Pulswärmer	9 (Cha)	Schild, Kat +	Cha +1; bei Mißlingen Lächerlichkeit +4	½T	60*
Wappenschild	5	Schild, Kat 1	nah: MW Abwehr -1 / fern: MW Abwehr -2	½R	1000*
	6 (Cha)		Charisma +1; bei MW 9 Cha +2		
Armschienen	8	Schild, Kat +	MW Abwehr -1 (nur bei Schwerter und Fechtwaffen)	1T	350*

Taschen und Gebrauchsgegenstände

	Nutzen/Wirkung	Platz	Kosten
Bogenköcher	für 20 Bogenpfeile	½R	180*
Armbrustköcher	für 20 Armbrustpfeile	½R	210*
Blasrohrpfeiltasche	für 20 Blasrohrpfeile	1G	150*
gr. Rückentasche	bietet 25T Platz; Träger muß mindestens Stärke 4 haben	2R	260*
Rückentasche	bietet 18T Platz; Träger muß mindestens Stärke 3 haben	2R	180*
kl. Rückentasche	bietet 15T Platz; Träger muß mindestens Stärke 2 haben	1R	170*
Vagabundenpack	bietet 14T Platz; Träger muß mindestens Stärke 1 haben	1R	150*
Tasche	bietet 10T Platz	1R	120*
kl. Tasche	bietet 6T Platz	1/2R	80*
Waffengurt	bietet 10G (=5T) Platz	Gürtel	160*
Kräuterbeutel	für max. 20 Kräuter	1G	60*
Geldbeutel	kein Geld verschwindet mehr in den Untiefen der Rückentasche	1G	20*
Wasserschlauch	für 3 Liter Flüssiges (normalerweise 3d)	2T	160*
Feldflasche	für 1 Liter Flüssiges (normalerweise 1d)	1T	70*
Fackel	Erleuchtet für eine ¾h auch das dunkelste Verlies	1T	50*
Tuch	2x2m groß und aus fein gewebten Linnen	3T	220*
Netz	2x2m, mit einer Lochgröße von 10x10cm	2T	180*
Decke	für kühle Winternächte	3T	240*
Fell (Hase)		1T	80*
Seil	20m lang, aus THC-freien Hanf, ca 80kg Traglast	4G	140*
Haken	kann man an Seilen befestigen	1G	75*
Schaufel	sollte das nicht bei den Waffen stehen?	1R	280*
Hacke		1R	200*
Pfanne	und das erst	2T	200*
Kessel		3T	280*
Nadel, Faden		0T	50*
Spiegel		½T	190*
Linse	für den Fernglasbau	½T	260*
Mörser		1T	200*
Flöte		½T	70*
Karte		½T	160*
Feuersteine		½T	180*
Tonkrug		2 ½T	210*
Glas-Flacon	sehr selten; zum Aufbewahren gepanschter Tränke	½T	636*

Kleidung

Fibel	die traditionelle Nadel zum Verschließen des Mantels unterm Kinn		50*
Schmuckfibel	aufwendig gestaltete Vogelfibel aus Bronze mit Glas- und Edelsteineinlagen		ab 1000*
Mütze		½T	80*
Schal		½T	70*
Hemd		1T	80*
Wams		2T	130*
Mantel	bietet ½T Platz	2T	200*
Poncho	bietet ½T Platz	3T	220*
Leinenhose		1T	110*
Wollhose		2T	150*
Rock		1T	80*
Wollstrümpfe		½T	50*
Sandalen		1T	60*

Proviand

Dörrfleisch	1 Tagesration	1T	14*
Reisebrot	1 Tagesration	½T	19*

8. Kreaturen

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

Das Land wird natürlich nicht nur von den, gemeinhin als intelligente Lebensformen bezeichneten Rassen bewohnt, sondern auch von diversen anderen Wesen. Eine kurze Aufzählung der dem Abenteurer am häufigsten begegnenden "Tiere" findet sich in der untenstehenden Tabelle. Unsere Biologen haben weder Arbeit noch Mühe gescheut, um die spezifischen Stärken und Schwächen auch in das übliche System zu bekommen.



Sceada - Darstellung auf einem in Smorlock gefundenen Pergament

Gelegentlich sollen aber auch Kreaturen gesichtet worden sein, die sich scheinbar absichtlich nicht an den Durchschnitt hielten. Mehr noch - was die Wildniss gefährlich macht, sind die Wesen, von denen keiner (mehr) etwas erzählen kann. Selbst wenn jemals jemand eine Attacke überlebt hätte, würde er sich nur an funkelnde Augen im dunklen Gebüsch erinnern können. Also immer schön wachsam bleiben.

Die normalen Wesen sind in **Fliegtiere, Kleintiere, Wildtiere, Reittiere, Raubtiere, Planschtier** und **Untiere** unterteilt. Die Gruppenwerte für die Sinneswahrnehmungen stehen immer am Anfang neben dem Gruppennamen.

Kreaturen können auf verschiedene Arten angreifen. Unter "MW (Angriff)" wird definiert gegen welchen MW und mit welcher Eigenschaft der Schaden ausgewürfelt wird und wie dieser entsteht. "4 (Trampeln - Stä)" bedeutet, die Kreatur richtet Schaden durch Trampeln an. Dieser wird mit den Stärke-Werten gewürfelt und ein Erfolg ist das Erreichen des MW von 4.

Als Abkürzungen werden verwendet:

LP=Lebenspunkte
Wid=Widerstand
Ges=Geschicklichkeit
Stä= Stärke
Zähm= Zähmen

Kreaturen, deren Name mit einem * gekennzeichnet sind, werden weiter unten sehr detailliert beschrieben. Dort finden sich teilweise auch genaue Angaben zu Angriffsformen, Verhalten und Vorkommen sowie zur Anwendung zusätzlicher Regeln und Würfelroutinen. Alle anderen Kreaturen haben eine kurze Beschreibung.

8.I. Kreaturenliste

<i>Fliegtiere</i>							
sehen: 5; hören: 1; riechen: 1; tasten: 1; schmecken: 1							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Rabe	9	Gefieder 0 SP	4	7	3	Schnabel (Ges): 5 – 3 – 8	0
Taube	6	Gefieder 0 SP	3	7	2	Schnabel (Ges): 5 – 2 – 8	-2
Fledermaus	6	Haut 0 SP	2	10	2	Zähne (Ges): 6 – 1 – 5	+12
Falke	16	Gefieder -1 SP	5	8	4	Schnabel (Ges): 5 – 5 – 8	0
Adler	26	Gefieder -1 SP	7	8	6	Schnabel (Ges): 5 – 6 – 8 Krallen (Stä): 4 – 6 – 6	+2
Greif	32	Fell -3 SP	10	6	10	Zähne (Ges): 6 – 10 – 8 Pranken (Stä): 4 – 8 – 6	+8
Sceada	36	Schuppen -5 SP	12	8	12	Zähne (Ges): 6 – 12 – 8 Feuerball (Ges): 6/6/8 – 9 – 10 Pranken (Stä): 4 – 10 – 5	+20
<i>Kleintiere</i>							
sehen: 3; hören: 5; riechen: 5; tasten: 3; schmecken: 3							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Maus	6	Fell 0 SP	1	3	1	Zähne (Ges): 5 – 1 – 5	-2
Ratte	6	Fell 0 SP	2	3	2	Zähne (Ges): 5 – 2 – 5	-1
Lemur	12	Fell 0 SP	3	6	3	Krallen (Stä): 4 – 2 – 6	0
Hase	9	Fell 0 SP	3	6	2	Zähne (Ges): 5 – 2 – 5	+2
<i>Wildtiere</i>							
sehen: 3; hören: 5; riechen: 4; tasten: 1; schmecken: 2							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Höhlenspinne*	16	Panzer -2 SP	6	4	2	Giftbiss (Ges): 8 – 10 – 6	+20
Riesenspinne	26	Panzer -6 SP	8	8	4	Giftbiss (Ges): 8 – 12 – 6	+20
Gams	16	Fell -2 SP	5	10	5	Hörner (Stä): 5 – 6 – 5	+8
Reh	16	Fell -2 SP	5	8	4	Rammen (Stä): 5 – 4 – 5	+6
Hirsch	21	Fell -2 SP	8	8	8	Geweih (Stä): 5 – 10 – 6	+8
Keiler	26	Fell -2 SP	8	6	8	Hauer (Stä): 4 – 9 – 6	+8
Stier	32	Fell -2 SP	12	4	10	Hörner (Stä): 5 – 12 – 8	+8
<i>Raubtiere</i>							
sehen: 4; hören: 3; riechen: 5; tasten: 1; schmecken: 2							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Hund	16	Fell -2 SP	5	5	4	Zähne (Ges): 6 – 8 – 6	+1
Wolf	21	Fell -2 SP	6	6	5	Zähne (Ges): 6 – 9 – 6	+2
Panther	26	Fell -2 SP	8	10	8	Zähne (Ges): 9 – 14 – 8 Pranken (Stä): 5 – 8 – 6	+8
Höhlenlöwe	32	Fell -3 SP	10	8	8	Zähne (Ges): 9 – 16 – 8 Pranken (Stä): 5 – 10 – 6	+8
Braunbär	32	Fell -3 SP	10	6	10	Zähne (Ges): 9 – 12 – 8 Pranken (Stä): 4 – 10 – 5	+8
Grizzly	36	Fell -4 SP	12	6	12	Zähne (Ges): 9 – 14 – 8 Pranken (Stä): 4 – 12 – 5	+12
Boa	26	Schuppen -2 SP	8	4	12	Würgen (Stä): 10 – 16 – 8	+8

Reittiere							
sehen: 3; hören: 4; riechen: 4; tasten: 2; schmecken: 3 Die Zahlen in () sind Werte bei Belastung mit einem Reiter							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Esel	21	Fell -2 SP	7(2)	5	6(1)	Trampeln (Stä): 6 – 7 – 4	+3
Pferd	21	Fell -2 SP	8(3)	7	8(3)	Trampeln (Stä): 5 – 10 – 8	+3
Galf (weiß)*	16	Haut -1 SP	5(1)	9(2)	4(1)	Zähne (Ges): 5 – 4 – 8	+2
Galf (rot)* - nicht für Sphärenwesen	16	Haut -1 SP Metaphysik: 1/2 Schaden	5(1)	9(1)	4	Zähne (Ges): 5 – 4 – 8	+3
Galf (braun)*	21	Haut -1 SP	5(1)	9(1)	4	Zähne (Ges): 5 – 6 – 8	+3
Reitgams	21	Fell -2 SP	6(2)	7(3)	6(2)	Hörner (Stä): 5 – 6 – 5	+3
Reitmammunt	32	Fell -4 SP	12	4	12	Trampeln (Stä): 4 – 12 – 4 Stoßzähne (Ges): 9 – 18 – 9	+6
Chuckwalla*	32	Haut -3 SP	8	8	13	Schwanz (Stä) 4 – 13 – 6 Bombardement (Ges) 6 – 22 – 4	+9
Planschtiere							
sehen: 2; hören: 3; riechen: 1; tasten: 5; schmecken: 4							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Pfeilqualle	6	Haut 0 SP	1	1	1	Pfeil (Ges): 6 – 15 – 9	+20
Forelle	6	Schuppen 0 SP	2	8	2	Zähne (Ges): 2 – 1 – 2	+20
Katuga	16	Schuppen -1 SP	6	8	8	Zähne (Ges): 5 – 10 – 9	+20
Seeschlange	32	Schuppen -3 SP	12	6	10	Zähne (Ges): 5 – 10 – 6 Würgen (Stä): 9 – 16 – 10	+4
Untiere							
sehen: 3; hören: 3; riechen: 2; tasten: 2; schmecken: 1							
	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Wildmammunt	36	Fell -5 SP	14	6	14	Trampeln (Stä): 4 – 14 – 4 Stoßzähne (Ges): 9 – 18 – 9	+8
Huorn	36	Rinde -4 SP Feuer: 2x SP	16	2	14	Astspitzen (Stä): 6 – 15 – 6 Würgen (Ges): 10 – 26 – 8	+20
Lindwurm*	48	Schuppen -6 SP	16	8	14	Zähne (Ges): 6 – 14 – 8 Feuerball (Ges): 6/6/8 – 10 – 10 Pranken (Stä): 4 – 12 – 5	+20
Petrolytvogel *	52	Schuppen -6 SP	12	18	16	Schnabel (Stä) 5 – 12 – 8 Petrolytei (Ges) 4 – 20 – 10	+22 (+4)

8.2. Kurzbeschreibungen

Rabe: Das Kind von Rabeneltern eben. Frisst so ziemlich alles vom toten Helon bis zur Schuhsohle. Raben sind aber sehr schlau und lassen sich ähnlich wie Falken gut abrichten.

Taube: Wenn man es zufällig mal gurren hört, sollte man sich lieber aus dem Staub machen, denn Tauben sind ja für ihre Aggressivität und Kampfkraft berühmt ☺, allerdings schmecken sie

ziemlich gut wenn man schon mal eine erledigt hat. Tauben kommen meist in der Nähe von Siedlungen vor und werden zu Kommunikationszwecken abgerichtet.

Fledermaus: Die Spanne der bekannten Arten reicht vom harmlosen Insektenvertilger bis zur größeren, blutverzehrenden Variante. Fledermäuse sind vor allem wegen ihrer Orientierung im Dunklen zu Recht gefürchtet.

Falke: Ein kleinerer Raubvogel, der gerne von Falknern abgerichtet wird. Einige Waldläufer gehen Bruderschaften mit den Tierchen ein, was meist eher belächelt wird.

Adler: Der Mercedes unter den Raubvögeln. Ein majestätischer Räuber mit guten Reflexen, ordentlichen Augen und akzeptabler Kampfkraft. Man sollte es daher vermeiden einen Adler zu provozieren, sonst ist man ganz schnell selbst vom Aussterben bedroht. Adler kommen meist nur in felsigen Gelände vor, wenn sie auf der Jagd sind fliegen sie aber oft sehr weit von ihrem Adlerhorst weg.

Greif: Greifen sind wahrscheinlich Sagenwesen - zumindest sind in der letzten Zeit keine mehr beobachtet worden. Die alten Legenden berichten von Greifen als großen Raubvögeln, die in der Lage sind, selbst Pferde durch die Lüfte zu tragen. In verschiedenen Kulturen gibt es Berichte von wagemutigen Reisenden, die sich zur schnelleren Fortbewegung der Kraft der Greifen bedienten. Allerdings ist auch die moderne Deutung möglich, daß es sich bei diesen Beobachtungen und Wesen handelte, die von Greifen zum primitiven Zwecke der Nahrungsaufnahme in den Klauen verschleppt wurden.

Sceada: Ein Flugdrache, der in vielen verschiedenen Formen und Größen auftauchen kann. Es wurden schon schwarze Sceadas gesehen, die sich mithilfe von Feuerbällen verteidigen. Die Fortpflanzung ist ungeklärt. Angeblich sind sie eierlegend und brüten in unterirdischen Kolonien.

Maus: Kommen in jeder gepflegten Kleinstadtkneipe vor und sind eher lästig als lustig, wenn man aber eine gezähmt hat will man sie gar nicht wieder hergeben.

Ratte: Die Krone der Evolution, scheinbar von allen Göttern gesegnet verbreiten sich Ratten an den ungewöhnlichsten Stellen der Welt und schlagen sich als Überlebenskünstler fast überall durch. Angeblich gibt es wie bei vielen anderen Tierarten auch besonders große Exemplare, die nicht zu unterschätzen sind, besonders wenn sie einen im Rudel begegnen.

Lemur: Ein mittelgroßer Affe. Lemuren kommen bevorzugt in Dschungelregionen vor und sind gesellige Lebewesen. Obwohl von ihnen keine objektive Gefahr ausgeht sollte man immer eine Wache aufstellen, weil die Affen hin und wieder Ausrüstungsgegenstände für sich beanspruchen. Sie können besonders gut klettern und sind sogar schneller als die meisten Katzenmenschen.

Riesenspinne: Geschichten von Riesenspinnen galten lange Zeit als Legende. Vor allem auch, weil nur wenige Wanderer derartige Begegnungen überlebten und davon berichten konnten. Riesenspinnen können eine Größe von 2-3m erreichen. Sie leben zurückgezogen in dichten, stockdunklen Wäldern, in denen sie oft jahrelang auf Opfer warten. Riesenspinnen sind Meister gut getarnter Netz-Fallen. Sie benutzen natürliches Baumaterial, wie Lianen, dünne Aste, Zweige und Dornensträucher. Mit ihnen bauen sie schlauchförmige, sich verengende Fallen, an deren Ende sich die Opfer - humanoide Lebewesen oder große Hirschtier - im Gestrüpp verfangen.

Riesenspinnen produzieren auch selbst Fäden. Diese werden jedoch ausschließlich zur Kokonherstellung benutzt. Das Anlegen von Kokonbäumen ermöglicht den Riesenspinnen das Überleben auch in kargen Zeiten.

Reh: Hmm! Wildbret. Die Standardnahrung jeder Abenteuergruppe in der Wildnis. Obwohl die Tiere sehr scheu sind, sollte man nicht immer gleich zum Anlocken übergehen, weil sie oft im Rudel durch die Wälder ziehen. Sie sind sehr schnell und eng mit den Gazellen verwandt.

Gams: Ebenso wie das Reh ein Herdentier, das sich meist durch schnelle Flucht vor allen potentiellen Feinden auszeichnet. Gams kommen vorwiegend in Steppen vor.

Hirsch: Mit Hirschen ist wahrlich nicht zu spaßen, denn obwohl sie gut schmecken sind sie schwer zu erlegen und verteidigen sich mit enormer Kampfkraft. Schon so mancher hungrige Held musste mit leerem Magen ins Gras beißen, weil er statt einem Karnickel gleich einen ausgewachsenen Hirsch erlegen wollte. Hirsche kommen wie Rehe meist in ausgedehnten Waldgebieten vor, sind allerdings nicht ganz so ängstlich.

Keiler: Keiler sind männliche Wildschweine und zeichnen sich durch besondere Furchtlosigkeit aus, da es nur wenige Tiere mit ihnen aufnehmen können fühlen sie sich überall im Wald sauwohl und neigen auch dazu Felder zu zerstören oder die Ernte vor dem Bauer einzuholen. Da Wildschweine meist auch im Rudel auftauchen hilft hier oft nur die Flucht, denn ein Kampf ist für eine mittelmäßig ausgerüstete Abenteuergruppe nah am Selbstmord gelegen.

Stier: Stiere kommen meist in Steppenregionen vor, sind aber als domestizierte Tiere auch in vielen Bauerngütern angesiedelt. Von kämpferischen Auseinandersetzungen ist dringen abzuraten, es sei denn man hat noch ein oder zwei Feuersterne einstecken. Da die Tiere aber relativ

dumm sind lassen sie sich meist irgendwie austricksen.

Hund: Der beste Freund des Menschen ist in nahezu jeder Ansammlung von Menschen zu finden und lässt sich gut abrichten. Hunde können in vielen Größen vorkommen und sind trotz ihres manchmal weniger stattlichen Erscheinungsbildes nicht zu unterschätzen.

Wolf: Die wildlebenden Rudel von Räubern werden von Waldläufern vehement als edle Tiere dargestellt. Ob dies richtig ist kann angezweifelt werden, denn Wölfe neigen dazu bei Futtermangel in menschliche Siedlungen einzufallen und auch Wanderer nicht zu verschmähen. Gezähmte Wölfe hingegen können jedoch nützliche und treue Wegbegleiter sein.

Panther: Ein einzelgängerischer Dschungeljäger, der alles verspeist, was nicht schnell genug davonrennt. Panther sind meistens tiefschwarz und nur sehr schwer zu entdecken. In einigen Dschungelregionen soll es sogar Panther geben, die als „fliegender Tod“ bezeichnet werden, weil sie mit Häuten zwischen ihren Vorder- und Hinterläufen ausgestattet sind und sich damit von Bäumen auf ihre Beute gleiten lassen.

Braunbär: Zum Glück kommen Braunbären meist einzeln vor, anders wären sie wohl kaum zu bezwingen. Obwohl sie nicht die besten Reflexe haben können die bis zu 2 Meter großen Allesfresser durch ihre enorme Kraft und ihren dicken Pelz fast allen Widersachern widerstehen.

Grizzly: Für manche nur ein zu groß geratener Braunbär, für andere der fresssüchtige Alptraum. Grizzlies können bis zu 3 Meter groß werden und reagieren sehr allergisch darauf, wenn man in ihr

Revier eindringt. Ein Kampf mit einem Grizzly endet für einen einzelnen Abenteurer meist als Hackfleisch. Angeblich soll es besonders große Grizzlies in einigen Wäldern geben.

Boa: Obwohl eine Boa kein Gift besitzt ist sie eine gefährliche Schlange, nicht nur weil sie bis zu 9 Meter lang wird, viel mehr weil sie einen zu Tode knuddelt. Wer einmal in den Würgegriff eines solchen Dschungelbewohners gekommen ist hat für einen neuen Versuch selten eine Chance. Einziges Manko der Schlangen ist, dass sie nicht besonders schnell sind und sich deshalb lieber auf die Beute herunterfallen lassen oder selbige im Schlaf überraschen. Boas leben als Einzelgänger.

Esel: Ein treues Tier, dass sich hervorragend als Transportmedium für größere Ausrüstungsmengen verwenden lässt. Esel sind zwar nicht so elegant wie Pferde, aber wegen geringerer Unterhalts- und Anschaffungskosten trotzdem beliebt.

Pferd: Pferde sind gemeinhin die Könige der Reittiere, schnell kräftig und im Notfall essbar. Kaum eine Armee oder Abenteurergruppe kann auf Dauer ohne Pferde auskommen, besonders, wenn es größere Strecken zu überwinden gilt. Dabei ist zwischen Wildpferden in großen Herden und domestizierten Pferden zu unterscheiden.

Pfeilqualle: Eine gefährliche aber unscheinbare Art des Wasserbewohners, bei Berührung kann es geschehen, dass die Pfeilqualle aus ihrem Inneren kleine Stachel abschießt, die fast alle Materialien durchdringen und sehr großen Schaden bei Lebewesen hervorrufen.

Forelle: Der vermutlich nützlichste und ungefährlichste Zeitgenosse neben dem halben Hähnchen. Aufgrund mangelnder Intelligenz leicht zu fangen und wegen des guten Geschmacks sehr beliebt. Forellen kommen meist in Flüssen vor.

Seeschlange: Seeschlangen kommen in den Sumpfbereichen des Landes vor und sind gegenüber Helon meist friedlich, weil diese durch jahrhundertelange Bemühungen das Vertrauen der Tiere erlangt haben. Anderen Rassen gegenüber lassen sie sich nur dann blicken, wenn sie sich bedroht fühlen oder schwimmende Helonsiedlungen verteidigen. Seeschlangen kommen in sehr vielen Variationen vor und es gibt kaum einen Helon der alle schon einmal gesehen hat, sicher ist jedoch dass Seeschlangen enorme Kräfte aufweisen und in sumpfigem Gebiet oder in Gewässern extrem schnell und wendig sind. Allerdings bewegen sie sich nicht nur unter Wasser sondern schlängeln sich auch hin und wieder oberhalb der Wasseroberfläche entlang.

Huorn: Ein Mischwesen aus Fauna und Flora, das einem Baum sehr ähnlich ist. Huorns sind extrem robuste und kampfstärke Lebewesen, die aber im Normalfall recht friedlich und ohne Unterscheidungsmerkmale zu anderen Bäumen im Wald leben. Wie sie ihre Umwelt wahrnehmen ist nicht bekannt, wohl aber, dass sie bei Gefahr blitzschnell mit ihren Ästen zuschlagen und hohen physischen Schaden anrichten können. Der Versuch einen Huorn zur Gewinnung von Holz zu fällen hat schon manchen Helden das Leben gekostet.

8.3. Ausführliche Kreaturenbeschreibung

Höhlespinne:

LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähmung
16	Panzer -2 SP	6	4	2	Giftbiss (Ges): 8 – 10 – 6	+20
sehen: 3; hören: 5; riechen: 4; tasten: 1; schmecken: 2						

Eine ungewöhnlich große Art von Spinnen, sie sind anders als normale Spinnen in einer Art Insektenstaat organisiert, dem eine übergroße Spinnenkönigin voransteht. Diese wird von einem Staat kleiner Höhlespinnen (ca. 1m Durchmesser) bewacht und versorgt.

können sich zwar bis zu einer Höhe von etwa 10 Metern abseilen, aber Netze spinnen sie kaum. Sie ernähren sich als aktive Räuber von allem lebenden Getier. Außerdem können sie gemäß ihrer Lebensumgebung bei Dunkelheit sehr gut sehen.

Während die kleinen Spinnen doppelt so schnell laufen können wie ein Mensch und auch an Decken und Wänden vorankommen, ist die Spinnenkönigin eher träge. Sie baut ein riesiges Netz und legt dort Eier mit neuen Spinnen. Die kleinen Spinnen haben nur einen rudimentär ausgebildeten Netzapparat, sie

Sollte die Königin sterben, beginnt ein Kampf unter dem Staat um die Nachfolge oftmals endet dieser mit der totalen Vernichtung desselben, die wenigen verbleibenden Spinnen suchen sich dann ein neues Revier und versuchen dort einen neuen Staat zu gründen.

Galf:

	LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
Galf (weiß)	16	Haut -1 SP	5(1)	9(2)	4(1)	Zähne (Ges): 5 – 4 – 8	+2
Galf (rot)	16	Haut -1 SP	5(1)	9(1)	4	Zähne (Ges): 5 – 4 – 8	+3
Galf (braun)	21	Haut -1 SP	5(1)	9(1)	4	Zähne (Ges): 5 – 6 – 8	+3
sehen: 3; hören: 4; riechen: 4; tasten: 2; schmecken: 3; Zahlen in () = bei Belastung mit einem Reiter							

Der Galf ist ein ca. 2-2,5m großes Reittier, das wie eine Mischung aus Eidechse, Ratte und Strauß anmutet. Er bewegt sich extrem flink auf den zwei Hinterbeinen, die Vorderbeine sind zu einer Art Klaue umgebildet, die keinen Zweck zu erfüllen scheint. Gemeinhin kann der Galf keinen Helon tragen und hat daher nicht die gleiche Tragfähigkeit wie ein Pferd, ist aber dafür schneller.

Der **weiße Galf** ist die Urform, eine in Stämmen durch die Steppen und Wüsten ziehende Kreatur.

Der **rote Galf** ist eine Subgattung, die eine Metaphysikresistenz aufweist und daher keine Sphärenwesen als Reiter zulässt. Alle Sprüche die auf einen roten Galf gesprochen werden vermindern sich um die Hälfte.

Galfe sind mit unterschiedlich farbigen Fell bedeckt. Dabei reicht die Färbung von dreckigem weiß über rotbraun, bis hin zu braun. Jede der Färbungen charakterisiert eine Unterart des Galf.

Der **braune Galf** weist gegenüber dem weißen Galf eine Abwandlung des langen Schwanzes auf, der mit vier Dornen am unteren Ende bewehrt ist und zur besseren Verteidigung dient.

Chuckwalla:

LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähmung
32	Haut -3 SP	8	8	13	Schwanz (Stä) 4 – 13 – 6 Bombardement (Ges) 6 – 22 - 4	+9
sehen: 3; hören: 4; riechen: 4; tasten: 2; schmecken: 3						

Der Chuckwalla ist eine Flugechse riesigen Ausmaßes. Er erreicht eine Länge von 13-15m, wobei 3-5m auf den Schwanz fallen. Der Körper ist massig, plump und von leicht ovaler Form mit einem Durchmesser von ca. 3m. Zwischen Vorder- und Hinterbeinen besitzt der Chuckwalla Hautlappen, die von verlängerten, beweglichen Rippen zu Flügeln gespannt werden können. Diese muskulösen Auswüchse, die bei Bedarf seitlich an den Körper angelegt werden können, ähneln im Aussehen den Flügeln der Fledermäuse.

Chuckwallas sind relativ friedliche Pflanzenfresser. Kopf und Rumpf sind bei ihnen fest verwachsen, weswegen sie frontal unbeweglich und verwundbar sind. Ihre gefährlichste Waffe ist der kräftige und bewegliche, leuchtend gelbe Schwanz. Mit diesem können sie wuchtig nach allen Seiten schlagen und empfindlichen

Schaden anrichten. Für gewöhnlich nutzen Chuckwallas die Schwanzattacke, um eine Flucht in die Lüfte vorzubereiten.

Im Luftkampf, etwa gegen Scedas, versuchen Chuckwallas ihre Gegner von oben zu Rammen und mit den freien Vorder- und Hinterpfoten zu umklammern. Gelingt dies, wird der umklammerte mit hoher Geschwindigkeit aus kurzer Distanz gegen Felsen, Bäume oder auf den Boden geschleudert. Sie sind zudem in der Lage, Felsbrocken gezielt aus der Luft zu werfen.

Das bekannte Siedlungsgebiet der Riesenechsen sind die unzähligen felsigen Inseln im Süden des Kontinents. Es ist möglich, Chuckwallas zu zähmen und ihnen Sättel und Zaumzeug anzulegen. Eine ausgewachsene Echse kann bis zu 5 Helon tragen.

Lindwurm:

LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähmung
48	Schuppen -6 SP	16	8	14	Zähne (Ges): 6 – 14 – 8 Feuerball (Ges): 6/6/8 – 10 – 10 Pranken (Stä): 4 – 12 – 5	+20
sehen: 3; hören: 3; riechen: 2; tasten: 2; schmecken: 1						

Für viele sind sie nur Fabelwesen aus Kindergeschichten, der erfahrene Abenteurer weiß es jedoch besser. Lindwürmer sind riesige echsenartige die in mannigfaltigen Variationen vorkommen können. Oft leben sie in Gebirgshöhlen und brüten dort ihre Eier aus. Einige

Lindwürmer sind sogar in der Lage Feuer zu speien. Eher unwahrscheinlich ist, daß normale Lindwürmer fliegen können, anderslautende Meldungen sind meist Scedas zuzuschreiben, die eng mit den Lindwürmern verwandt sind.

Petrolytvogel:

LP	Panzerung	Wid	Ges	Stä	Angriff: MW – Schaden – MW Abw.	Zähm
52	Schuppen -6 SP	12	18	16	Schnabel (Stä) 5 – 12 - 8 Petrolytei (Ges) 4 – 20 - 10	+22 (+4)
sehen: 3; hören: 3; riechen: 2; tasten: 2; schmecken: 1						

Sie werden landläufig den Untieren zugeordnet, sind aber äußerst friedliche Lebewesen. Petrolytvögel leben buchstäblich im und durch das Feuer. Sie bilden große Kolonien in vulkanisch aktiven Gebieten und im zentralen Nordteil des Gebirges, der durch den "Feuersand" berühmt ist. Eine Kolonie besteht typischerweise aus hohen Säulen oder Stelen auf denen große Horste



errichtet werden. Die in Schwärmen lebenden Tiere haben eine feste Sozialstruktur innerhalb der Kolonie und wissen sich und ihren Nachwuchs zu verteidigen.

Petrolytvögel haben einen kleinen runden Kopf mit großen runden Vogelaugen und einen spitzen, messerscharfen Schnabel. Der Kopf ist, wie der gesamte Körper federlos und wird von einem langen, elastischen Hals getragen. Der Körper ist schlank und mit kurzen Krallenfüßen und Flügeln von 5m Spannweite besetzt.

Die Eier der Petrolytvögel enthalten eine explosive, brennbare Flüssigkeit. Wird die Schale mit Feuersand oder ähnlichen eingerieben oder kommt es nach einem Bruch der Schale zu einer Berührung mit diesen Stoffen oder mit Feuer, entflammt der Inhalt explosionsartig. In einem Umkreis von 25m kommt es zu schweren Verbrennungen. Dies ist der Grund, warum Petrolytvögel äußerst gefährlich sind.

Es ist möglich, Petrolytvögel aus Eiern großzuziehen und sie als Kücken zu zähmen. Bei entsprechender Nahrung können geschlechtsreife Tiere monatlich 1 Ei legen.

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*
Gamschen-priester I	1	1	0	4	2	2	0	6	26	4	Gamsche	Gamschenponcho
Gamschen-priester 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	- Lindwurmötter
Charisma	8	- Metallschild
Intelligenz	4	- Eisenhelm
Willenskraft	8	- Schuppenpanzer
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	

IO. Ende

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

Nachdem die letzte Version nun auch schon wieder 5 Jahre auf dem Buckel hatte, gibt es endlich mal wieder ein aktualisiertes Regelwerk. Dieses hat sogar **36 Seiten mehr** als sein Vorgänger. Trotzallem gibt es noch viel Arbeit und einige Kapitel, die mal einer Erneuerung bedürfen! Über Hinweise zu Rechtschreibfäler bin ich auch wie immer dankbar.

Mit dem vorliegenden Grundregelwerk der **Version 2.2** gibt es zudem die Neuerung, daß einzelne Abschnitte als Auskopplung in einzelnen PDF-Dateien im **Runterladen** angeboten werden. Dieser modulare Aufbau hat den Vorteil, daß einige Aktualisierungen schneller gehen. Es lohnt sich also – wenn das Warten auf eine neue Version zu lange wird – im Runterladen nach den **Kompakt**-Dateien Ausschau zu halten

STURM feiert mit dieser Ausgabe nachträglich sein **10-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, Würfelproben-testern, Datenbankprogrammierungs-gehilfen und sonstigen Mittätern. Und ein herzlicher Gruß an alle Projekte, die uns bisher unterstützt haben. Allem voran das **Projekt Odyssee**, das leider seit ein paar Jahren ein Riese im Dornröschenschlaf ist.

STURM ausprobieren kann man mit etwas Glück auf einer dieser Veranstaltungen: **Odyssee-Con** Berlin, **Buchmesse** Leipzig, **Lindencon** Leipzig, **LauterCon** (Lauter) und **DreRoCo** (Dresden). Informiert Euch vorher auf der/den entsprechenden Heimseiten.

Lob, Kritik, Anregungen, Vorschläge, Grüße, Hilferufe, Verständnissfragen, Fanpost, Autogrammwnsche, Unterstützungsangebote, Kreaturensichtungen, 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

Viel Spaß beim Spielen!

Spätantike +

Fantasie -

Tolkien =

STURM

