



Fantasy

Ernest Role Playing System

Version 2.5

© Mai 2016 Ernst-Joachim Preussler

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung.....	7
1.1	Was ist Rollenspiel?.....	7
1.2	Die ERPS-Philosophie.....	7
1.3	Layout im Regelwerk.....	8
2	Grundlagen.....	9
2.1	Abkürzungen.....	9
2.2	Material.....	9
2.3	Regelmechanismen.....	9
2.3.1	Charakterwerte.....	9
2.3.2	Würfe.....	10
2.3.3	Besondere Schreibweisen.....	14
2.3.4	Ergebnisrundung.....	14
3	Charaktererschaffung.....	15
3.1	Basiswerte.....	15
3.2	Sinneswerte.....	16
3.3	Angeborene Fertigkeiten.....	16
3.4	Abgeleitete Werte.....	17
3.5	Prioritäten.....	18
3.6	Fertigkeiten.....	19
3.6.1	Fertigkeitennetz.....	20
3.6.2	Tipps und Sonderfälle.....	20
3.6.3	Bonus.....	21
3.7	Anfangsausrüstung.....	22
3.7.1	Grundausrüstung.....	22
3.7.2	Geld und Rüstungen.....	22
3.8	Charakterabrundung.....	23
3.9	Beispielcharakter.....	23
4	Fertigkeiten und Lernen.....	25
4.1	Anwendung von Fertigkeiten.....	25
4.1.1	Grundlegende Konzepte.....	25
4.1.2	Mindestwurf.....	25
4.1.3	Fertigkeitswurf.....	26
4.1.4	Auswirkungen.....	26
4.1.5	Wiederholungswurf.....	27
4.2	Lernwurf.....	27
4.2.1	Lernpunkte auf Trefferpunkte.....	28
4.2.2	Notation von Lernpunkten.....	28
4.3	Lernen.....	28
4.3.1	Steigern von Fertigkeitsstufen.....	28
4.3.2	Fertigkeitennetz.....	28
4.3.3	Umschichtung von Lernpunkten.....	28
4.3.4	Erlernen von Fertigkeiten.....	28
4.3.5	Erhalt von Lernpunkten.....	29
4.3.6	Tipps zum Lernen.....	29
4.3.7	Andere Lernmöglichkeiten.....	29
4.3.8	Steigern von Attributen.....	29
4.3.9	Erfahrung und Stufenpunkte.....	30
4.4	Liste der Fertigkeiten.....	31
4.4.1	Waffenfertigkeiten.....	31
4.4.2	Körperliche Fertigkeiten.....	33
4.4.3	Geistige Fertigkeiten.....	35
4.4.4	Psi-Fertigkeiten.....	38
4.5	Angeborene Fertigkeiten.....	39
4.5.1	Liste der angeborenen Fertigkeiten.....	39

4.5.2 Erläuterungen.....	39
5 Kampf.....	41
5.1 Einleitung.....	41
5.2 Kampfüberblick.....	41
5.3 Initiative.....	41
5.3.1 Ablauf der Initiative.....	42
5.3.2 Besonderheiten bei der Initiative.....	42
5.3.3 Bewegung.....	42
5.4 Angriffswurf (Nahkampf).....	43
5.4.1 Angriffsmindestwurf.....	43
5.4.2 Angriffs- / Paradowert.....	43
5.4.3 Bonus und Malus.....	44
5.4.4 Modifikationen des Angriffswurfes.....	44
5.4.5 Beidhändigkeit.....	46
5.4.6 Rundumschlag.....	46
5.4.7 Durchführung des Angriffswurfes.....	46
5.4.8 Trefferzone.....	47
5.4.9 Kritische Erfolge oder Misserfolge.....	47
5.4.10 Lernwurf.....	48
5.5 Schadenswurf.....	48
5.5.1 Abzug des Rüstungsschutzes.....	48
5.5.2 Wunden.....	48
5.5.3 Lernpunkt auf Trefferpunkte.....	48
5.6 Bruchfaktor.....	48
5.7 Verletzungsauswirkungen.....	49
5.7.1 Verletzungsauswirkungstabelle.....	50
5.7.2 Wiederbelebung.....	51
5.8 Kampfbeispiel.....	51
5.9 Reiterkampf.....	51
5.9.1 Reiter gegen Fußgänger:	51
5.9.2 Reiter gegen Reiter:	51
5.10 Fernkampf.....	52
5.10.1 Modifikationen des Angriffswurfes.....	52
5.10.2 Kritische Misserfolge.....	53
5.11 Spezialregeln.....	53
5.11.1 Blasrohr.....	53
5.11.2 Bola.....	53
5.11.3 Netz.....	53
5.11.4 Waffenloser Kampf.....	54
5.11.5 Boxen.....	54
5.12 Behandlung von Wunden.....	54
5.12.1 Erste Hilfe (Medizin).....	54
5.12.2 Behandlung durch Magie.....	55
5.12.3 Natürliche Heilung.....	55
5.13 Schockpunkte.....	55
5.13.1 Erschöpfung.....	56
5.13.2 Kurzfristige Anstrengung.....	56
5.13.3 Langfristige Anstrengung.....	56
6 Psi.....	57
6.1 Grundlagen.....	57
6.2 Psi-Fertigkeiten.....	57
6.2.1 Psi-Einsatz.....	57
6.2.2 Psi-Widerstand.....	58
6.2.3 Bewegung.....	58
6.2.4 Elemente.....	58
6.2.5 Empathie.....	58
6.2.6 Gegenmagie.....	58

6.2.7 Hypnose.....	58
6.2.8 Illusion.....	58
6.2.9 Kontrolle.....	58
6.2.10 Körperbewusstsein.....	58
6.2.11 Materietransformation.....	58
6.2.12 Natur.....	59
6.2.13 Regeneration.....	59
6.2.14 Schock.....	59
6.2.15 Telepathie.....	59
6.2.16 Verständnis.....	59
6.2.17 Wahrnehmung.....	59
6.2.18 Besondere Psi-Fertigkeiten.....	59
6.3 Zaubervorgang.....	60
6.3.1 Zaubereffekt.....	60
6.3.2 Effekte und Sichtweite.....	60
6.3.3 Reichweite.....	60
6.3.4 Standardmindestwurf.....	60
6.3.5 Zauberdauer.....	61
6.3.6 Wirkungsdauer eines Zaubers.....	62
6.3.7 Spruchprozente.....	62
6.3.8 Sonstige Prozente.....	62
6.3.9 Grundmindestwurf.....	63
6.3.10 Mindestwurf.....	63
6.3.11 Psi-Kosten.....	63
6.3.12 Fertigkeitswurf.....	64
6.3.13 Widerstandswurf.....	65
6.3.14 Lernwurf für Spruch.....	66
6.3.15 Magietheorie und Spruchprozente.....	66
6.3.16 Geistige Erschöpfung.....	68
6.3.17 Zusammenfassung.....	69
6.3.18 Aufrechterhaltung von Zaubersprüchen.....	70
6.4 Regeneration von Psi-Punkten.....	70
6.5 Teamzauberei.....	70
6.6 Steigerung von Psi-Punkten.....	72
6.7 Regeln zu Spezialbereichen.....	72
6.8 Kombinationssprüche binden.....	73
7 Ausrüstung.....	75
7.1 Gifte und Drogen.....	75
7.1.1 Giftdesign.....	75
7.1.2 Regeln für Vergiftungen.....	75
7.1.3 Vergiftungen behandeln.....	75
7.1.4 Beispielgifte.....	76
7.1.5 Mustertabelle zum Eintragen.....	76
7.2 Ausrüstung.....	77
7.2.1 Bemerkungen.....	77
7.2.2 Währung.....	77
7.2.3 Last von Ausrüstung.....	77
7.2.4 Waffen und Rüstungen.....	77
7.2.5 Tiere und Transport.....	78
7.2.6 Dienstleistungen.....	78
7.2.7 Kleidung und Ausrüstung.....	78
7.2.8 Lebensunterhalt.....	80
7.2.9 Standardrüstungen.....	80
Stichwortverzeichnis.....	81

1 Einleitung

Im Jahr 1991 habe ich die erste Version von ERPS – Ernest Role Playing System – erdacht und im kleinen Kreis vorgestellt. Da es außerordentlich beliebt war, behutsam erweitert und verbessert und immer bekannter wurde, kam es 1995 zu einer Veröffentlichung als Regelbuch im Verlag Edition Ulisses. Über tausend verkaufte Exemplare und zwei veröffentlichte Erweiterungen bedeuteten einen moderaten Erfolg in der deutschen Rollenspielszene. Im Laufe der nächsten Jahre ließ der kommerzielle Erfolg jedoch deutlich nach, da ich als einzelner Autor eines kleinen Verlags nicht in der Lage war, genügend Zeit und Energie in das Projekt zu investieren.

Trotzdem war die ERPS-Szene immer noch lebendig, das System wurde regelmäßig – auch auf Conventions – gespielt und es erschienen u.a. Varianten zu Weltraum, Superhelden und Piraten. Nach der Auflösung des Verlags habe ich deshalb das gesamte Regelsystem mit allen Ablegern unter einer [Creative Commons-Lizenz](#) im [Internet](#) veröffentlicht.

Anlässlich des im Jahr 2016 stattfindenden 25-Jahre-Jubiläums ist es an der Zeit, eine neue Version des Regelwerks zu veröffentlichen, welche alle Änderungen und Anpassungen der letzten Jahre berücksichtigt. Selbstverständlich wird auch diese Version 2.5 frei verfügbar, nutzbar und veränderbar sein.

Ich möchte den zahlreichen Spielern, Spielleitern und Autoren herzlich danken, die ERPS weiterhin spielen, Spaß daran haben, es in all seinen Varianten zu einem großen Teil mitgestaltet haben und immer wieder Anregungen und Ideen liefern. Ohne euch wären diese 25 Jahre nicht möglich gewesen. Deswegen ist diese lang erwartete Version auch ein Dank an euch.

1.1 Was ist Rollenspiel?

Bei einem Rollenspiel schlüpfen mehrere Spieler in die Rolle beliebiger Figuren und erleben mit Hilfe eines Spielleiters Abenteuer auf einer ausgewählten Spielwelt mit einem interessanten Hintergrund. Die Spieler sind prinzipiell Schauspieler, wobei ihre Handlungen nicht vorbestimmt sind, sondern sich in gewissen Grenzen bewegen, die durch die Schauplätze, die handelnden Personen und den Spielleiter vorgegeben sind. Dieser Spiel-

leiter denkt sich eine Geschichte aus, hat den Überblick über die Personen der Welt und sollte die Spieler nach und nach mit den Hintergründen und Gefahren vertraut machen. Wie ein Abenteuer endet, hängt im wesentlichen nur von den Ideen und Aktionen der Spieler ab.

Die Figur des Spielers in der Spielwelt (Charakter genannt) wird durch bestimmte Zahlenwerte, welche die körperlichen und geistigen Eigenschaften repräsentieren, beschrieben. Es handelt sich dabei beispielsweise um Werte für Geschicklichkeit, Zauberkraft oder Wissen. Weiterhin existieren Fertigkeiten mit Zahlenwerten, sogenannte Fertigkeitsstufen, welche die Charaktere erlernen können, wobei höhere Stufen eine bessere Beherrschung der Fertigkeit bedeuten. Fertigkeiten können beispielsweise Schwimmen, Degen, Glücksspiel oder Beschwören sein.

Anfangs bestimmt der Spieler die Attribute und Fertigkeiten, indem er sie auswürfelt oder über ein Regelsystem erwirbt. Im Spiel kommen diese Werte mit Hilfe von Würfeln zum Einsatz. Würfel sind im Rollenspiel ein sehr wichtiges Spielelement, sie simulieren den Glücksfaktor, die Unbill des Lebens. Sind die Würfel einem Spieler gut gesonnen und hat er die Handlung mit guten Ideen und für seine Rolle typischem Verhalten vorangebracht, so wird er seine Figur ständig verbessern und in späteren Abenteuern wesentlich effektiver agieren können.

Bleiben die Spieler mit ihren Charakteren und dem Spielleiter über einen längeren Zeitraum in mehreren Abenteuern zusammen, bilden sie eine Spielrunde, die eine sogenannte Kampagne erlebt. Meistens haben Spieler mehrere Charaktere zur Verfügung, um über mehr Variationen zu verfügen und um in wechselnden Zusammensetzungen spielen zu können. So kann auch der Spielleiter öfter mal getauscht werden und in einer anderen Spielgruppe selbst zum Spieler werden.

1.2 Die ERPS-Philosophie

ERPS ist ein klassisches Fantasy-Rollenspiel, die Handlung spielt also auf Welten, in denen Magie, gefährliche Monster und waffenstarrere Krieger üblich sind. ERPS wurde in erster Linie als System für erfahrene Rollenspieler konzipiert, da es im Vergleich zu anderen Systemen relativ wenig

Regelvorgaben macht. Es hat sich aber im Laufe der Jahre gezeigt, dass auch und gerade Anfänger die einfachen Regeln schnell aufnehmen und beachtliche Kreativität zeigen.

Ich möchte kurz die Philosophie, die hinter ERPS steht, erläutern.

Es ist nicht dafür gedacht, unbesiegbare Supercharaktere zu spielen, da sich die Charaktere immer im menschlichen Rahmen bewegen.

Es ist fertigkeitenbasiert, d.h. die Fertigkeiten eines Charakters sind die zentralen Komponenten des Charakterkonzepts. Attribute und andere Werte haben eine eher untergeordnete Rolle.

Es existieren keine Charakterklassen mit strikten Vorgaben, was ein Charakter erlernen darf oder nicht, auch wenn manche Fertigkeit manchem Charakter leichter oder schwerer fällt.

Es ist offen bei der Charaktererschaffung was Geschlecht, Spezies oder sozialen Status angeht. Letztendlich soll sich jeder Spieler in Zusammenarbeit mit seinem Spielleiter Besonderheiten für seinen Charakter definieren können.

Es ermöglicht das Erlernen von Fertigkeiten direkt im Spiel durch ein simples universell anwendbares Praxissystem ohne andere Lernmöglichkeiten auszuschließen.

Es besitzt ein offenes Magiesystem, in dem jeder Charakter in der Lage ist, Magie zu wirken und zwar jeglicher Art. Es existieren grundsätzlich keine fest definierten Zaubersprüche, vielmehr erwerben und verbessern die Charaktere ihre Sprüche durch Anwendung im Spiel.

Wie in allen Rollenspielen gilt, dass der Spielleiter die letztendliche Entscheidung trifft und keine der folgenden Regeln sakrosankt ist. Im Zweifel sollte stets der Spaß am Spielen im Vordergrund stehen.

1.3 Layout im Regelwerk

Neben dem normalen Fließtext gibt es im Regelwerk noch:

Beispiele, die in diesem Layout dargestellt werden.

In ihnen werden kürzlich vorgestellte Regeln anhand konkreter Zahlen und Werte erläutert. Sie sollten bei Unklarheiten gelesen werden.

Außerdem gibt es den Abschnitt:

Optionale Regeln und Erklärungen. Optionale Regeln werden von einigen ERPS-Gruppen angewandt oder können als Anregung gesehen werden. Bei Erklärungen wird gelegentlich der Hintergrund einer Regel erläutert oder aufgeführt, was sich in ERPS2 im Vergleich zur ersten Version geändert hat.

Viele wichtige Informationen sind in Tabellen wie hier gezeigt zusammengefasst. Die meisten Tabellen dieser Art finden sich sowohl im Regelwerk als auch im Tabellenanhang.

Beispieltabelle	
Dies ist eine Beispieltabelle, die sich leider nicht im Tabellenanhang finden lässt.	
Wichtig	+1!
Bedeutungsvoll	+10!!
Essentiell	+100!!!

2 Grundlagen

2.1 Abkürzungen

Abkürzungsliste	
AaB	Angriffsbonus ab Beweglichkeit
ALP	Allgemeiner Lernpunkt
AN	Angriffswert
AW	Attributswurf
BEW	Beweglichkeit
BF	Bruchfaktor
BM	Bronzemünze
CHA	Charisma
Eh	Erhältlichkeit
FF	Fingerfertigkeit
FW	Fertigkeitsswurf
GER	Geruchssinn
GES	Geschicklichkeit
GM	Goldmünze
GSM	Geschmackssinn
GP	Geistiger Punkt
GST	Geistige Stabilität
GTK	Geistige Tragkraft
HRV	Hörvermögen
INI	Initiative
INT	Intuition
KM	Kupfermünze
KON	Konstitution
LP	Lernpunkt
MU	Munition
MW	Mindestwurf
NRS	Natürlicher Rüstungsschutz
NSC	Nichtspielercharakter
PA	Paradewert
PP	Psi-Punkt
Pri	Priorität
PSE	Psi-Einsatz
PSI	Psi-Kraft
PSW	Psi-Widerstand
PW	Prüfwurf
REA	Reaktion
RS	Rüstungsschutz
RW	Reichweite
SBO	Schadensbonus
SCH	Schnelligkeit
SEH	Sehkraft
SF	Schussfrequenz
SM	Silbermünze
SP	Schockpunkt
STR	Stärke
TP	Trefferpunkt
TRK	Tragkraft
TST	Tastsinn
w	Würfel (zehnseitig)
WIS	Wissen

Alle aufgeführten Abkürzungen und die dazugehörigen Begriffe werden beim erstmaligen Auftreten in diesem Regelwerk erläutert.

2.2 Material

Es werden mindestens zwei verschiedenfarbige zehnseitige Würfel benötigt. Die für diesen Würfelfertyp gebräuchliche Abkürzung lautet **w10**. Da in ERPS ausschließlich **w10** verwendet werden, wird die Zahl üblicherweise weggelassen und nur die Bezeichnung **w** als Abkürzung verwendet. Bei Würfeln mit einer statt der Zehn eingepprägten Null wird diese stets als Zehn gewertet. Bei Verwendung von Würfeln mit zweistelligen Zahlen wird nur die Zehnerstelle gezählt.

Weiterhin benötigen die Spieler Schreibmaterial und einen Charakterbogen sowie den Tabellenteil des Regelwerks, insbesondere der Tabellen zur Charaktererschaffung. Viele Rollenspieler benutzen zusätzlich Zinnfiguren, um ihre Charaktere optisch darzustellen. Die Verwendung eines Taschenrechners kann gelegentlich hilfreich sein.

2.3 Regelmechanismen

2.3.1 Charakterwerte

Die einen Charaktere beschreibenden Zahlenwerte sind **Attribute** und **Fertigkeiten**.

2.3.1.1 Attribute

Zu den Attributen gehören die **Basiswerte**. Diese definieren die körperlichen und geistigen Eigenschaften eines Charakters. In ERPS werden Charaktere durch die drei körperlichen Attribute **Stärke**, **Geschicklichkeit** und **Konstitution** sowie die drei geistigen Attribute **Wissen**, **Charisma** und **Psi-Kraft** beschrieben. Die Basiswerte werden bei der Charaktererschaffung ausgewürfelt und liegen zwischen 2 und 20.

Ebenfalls zu den Attributen gehören die **Sinneswerte** eines Charakters. Die Sinneswerte umfassen die fünf Sinne **Sehkraft**, **Hörvermögen**, **Geruchssinn**, **Geschmackssinn** und **Tastsinn** sowie den „sechsten Sinn“ **Intuition**. Sie werden ebenfalls bei der Charaktererschaffung ausgewürfelt und können Werte zwischen 2 und 20 haben, in Ausnahmefällen aber auch leicht darüber und darunter.

Daneben gibt es **Abgeleitete Werte**, die sich aus den Basiswerten errechnen lassen. In ERPS sind dies **Trefferpunkte**, **Schockpunkte**, **Psi-Punkte**, **Geistige Punkte**, **Schadensbonus**, **Tragkraft**, **Beweglichkeit**, **Reaktion**, **Schnelligkeit**, **Geistige Stabilität** und die **Geistige Tragkraft**.

Alle aufgeführten Attribute werden im Kapitel Charaktererschaffung beschrieben.

2.3.1.2 Fertigkeiten

Ein Charakter kann eventuell über eine **Angeborene Fertigkeit** – eine besondere, nicht erlernbare Eigenschaft – verfügen. Diese wird bei der Charaktererschaffung ausgewürfelt.

Normale **Fertigkeiten** sind die im Laufe seiner Karriere erlernbaren „Fähigkeiten“ eines Charakters. Die Höhe der Erfahrung in einer Fertigkeit wird durch einen Zahlenwert – die Fertigungsstufe – ausgedrückt. Eine Fertigkeit gilt mit einer Stufe von 0 oder höher als erlernt bzw. beherrscht, was es im Spiel ermöglicht, die Stufe mit Lernwürfen (s.u.) zu steigern.

Charaktere beginnen ihre Laufbahn üblicherweise mit Fertigungsstufen im Bereich von 1 bis 4, können sie aber grundsätzlich beliebig steigern. Da das Erhöhen von Stufen jedoch **Lernpunkte** (LP) in Höhe der neuen Stufe kostet, wird das Steigern von Fertigungsstufen mit der Zeit immer schwieriger. Fertigungsstufen über 6 deuten deshalb auf erfahrene Charaktere hin, Stufen über 10 sogar auf wahre Meisterschaft.

Alle Fertigkeiten lassen sich in die vier Bereiche **Waffen**, **Körperlich**, **Geistig** und **Psi** einordnen. Da kein Charakter in allen Fertigkeiten gleichermaßen ein hervorragendes Niveau erreichen kann, müssen die vier Bereiche und mit ihnen die zugehörigen Fertigkeiten mit Hilfe von **Prioritäten** (Pri) im Bereich von 0 bis 2 benachteiligt oder bevorzugt werden.

Beispiele für Waffenfertigkeiten sind Breitschwert, Degen, Streitkolben, Morgenstern, Speer, Schild, Bogen oder Wurfaxt. Zu den körperlichen Fertigkeiten gehören u.a. Athletik, Laufen, Schleichen, Reiten, Schwimmen oder Winden. Bei den geistigen Fertigkeiten finden sich beispielsweise Schauspielerei, Mechanik, Naturkunde, Medizin, Musizieren oder Meditation. Bei den Psi-Fertigkeiten finden sich alle magischen Fertigkeiten, mit denen übernatürliche Effekte hervorgerufen werden können. Dazu gehören u.a. Beschwören, Elemente, Hypnose, Natur, Schock oder Telepathie.

Fertigkeiten sind über eine Bonusangabe bezogen auf ein bestimmtes Attribut mit den Basiswerten verbunden (z.B. gewährt das Attribut Stärke ab einer gewissen Höhe einen Bonus auf die Fertigkeit Heben).

2.3.2 Würfe

2.3.2.1 Offener Wurf

Dieser Würfelwurf wird mit einer vorher definierten Anzahl an **w** durchgeführt und die Ergebnisse der einzelnen Würfel addiert.

Einzelnen gewürfelte Zehner werden als 10 addiert und erneut gewürfelt. Auch dieses Ergebnis wird addiert und eine erneute Zehn bei Bedarf weiter gewürfelt und dies bei Bedarf beliebig oft. Auf diese Weise sind theoretisch unbegrenzt hohe Gesamtergebnisse möglich.

In den meisten Fällen werden anschließend zum Ergebnis positive oder negative Konstanten addiert.

Fast alle Würfe in ERPS sind offene Würfe. Die Kurzform ist beispielsweise **1w**, **2w+2**, **3w-4** oder **4w**.

2.3.2.2 Geschlossener Wurf

Im Gegensatz zum offenen Wurf werden Zehner nicht weiter gewürfelt. Geschlossene Würfe werden bei der Charaktererschaffung verwendet. Die Kurzform ist z.B. **[2w]**, **[3w-2]** oder **[4w+4]**.

2.3.2.3 Fertigkeitwurf und Mindestwurf

Der **Fertigkeitwurf** (FW) ist ein Spezialfall des offenen Wurfs. Er wird immer mit **2w** durchgeführt. Zu diesem Wurfergebnis wird die Stufe der geforderten Fertigkeit (sofern vorhanden, sonst ein Abzug aufgrund nicht erlernter Fertigkeit) des ausführenden Charakters addiert. Weitere Boni oder Mali auf den FW werden durch die Regeln bzw. den Spielleiter definiert.

Das Ziel eines Fertigkeitwurfes ist es, über Erfolg oder Misserfolg einer Aktion zu entscheiden. Dazu gibt der Spielleiter üblicherweise vor dem FW die Schwierigkeit in Form einer Zahl, **Mindestwurf** (MW) genannt, an. Sehr selten – meistens bei Wissensfertigkeiten – kann es sein, dass der MW nur dem Spielleiter bekannt bleibt. Der Spieler kann danach für seinen Charakter entscheiden, ob dieser die Ausübung der Fertigkeit vornimmt oder nicht.

Bei Ausübung der Fertigkeit muss der Spieler mit seinem Fertigkeitwurf (alle Modifikationen eingeschlossen) mindestens den MW erreichen, um **erfolgreich** zu sein. Andernfalls handelt es sich um einen **Misserfolg**. Gelegentlich kann es notwendig sein, dass der Spielleiter den FW für den Charakter – einen sogenannten verdeckten Wurf – durchführt und das Ergebnis für eine bestimmte Zeit geheim

hält. Auch geheime Würfe des Spielleiters, von denen die Spieler erst später oder nie erfahren, sind möglich.

Verdeckte und geheime Würfe sollten so selten wie möglich vorkommen. Die meisten Spieler bleiben auch dann in ihrer Rolle, wenn sie nicht für sie gedachte Informationen erhalten. Außerdem macht es einfach mehr Spaß, selbst zu würfeln und der Spielleiter wird entlastet.

Im Spiel lautet die Formulierung des Spielleiters meistens „Würfel mit <Fertigkeit> gegen <MW>“, beispielsweise „Würfel mit Klettern gegen 12“.

Die übliche Schreibform im Regelwerk ist **FW: Fertigkeit (MW)**, z.B. FW: Klettern (14) oder FW: Mechanik (17). Tipps zur Höhe der MW finden sich im Kapitel Fertigkeiten.

Ein Misserfolg bei einem Fertigkeitswurf bedeutet nicht ein katastrophales Scheitern oder Versagen, sondern nur eine misslungene Aktion. Bei besonders waghalsigen Aktionen kann es sein, dass der Charakter sie rechtzeitig abgebrochen hat oder die Aktion mit Nachteilen doch gelungen ist. Das Auftreten besonders kritischer Ergebnisse (sowohl positiv wie negativ) wird im nächsten Abschnitt behandelt.

Beispiel: Auf der Flucht vor den Schergen des bösen Herrschers gelangt Faramir, der Waldläufer, nachts bei Regen an eine Schlucht mit einer zerstörten Brücke. Die Verfolger im Nacken beschließt er, zu springen. Er hat die Fertigkeit „Springen“ auf Stufe 2 und einen Bonus von 1 aufgrund seiner Geschicklichkeit. Der Spielleiter definiert aufgrund der Situation (Dunkelheit und Nässe) sowie der Entfernung einen MW von 18. Sonstige Modifikationen kommen, da Faramir unverletzt und wenig belastet ist, nicht zur Anwendung. Der Fertigkeitswurf ist für Faramir eine Herausforderung, da er mit 3 gegen 18 würfelt und somit mindestens eine 15 mit 2w erwürfeln muss. Er fragt nach, was bei einem Misserfolg passieren kann. Der Spielleiter teilt mit, dass bei einem knapp verpassten MW (eine 15 oder mehr werden erreicht) den Sprung trotzdem schafft, sich aber beim Aufprall auf der anderen Seite das Bein bricht. Bei einem schlechteren Misserfolg traut sich Faramir in letzter Sekunde nicht und springt nicht. Der Spieler würfelt trotz dieser Aussichten und erzielt mit 2w eine 17. Faramir entkommt seinen Häschern ohne einen Kratzer.

2.3.2.4 Kritische Erfolge oder Misserfolge

Erreicht ein Spieler bei einem FW für seinen Charakter ein besonders hohes oder niedriges Ergebnis im Vergleich zum MW, so handelt es sich um kritische Ergebnisse. Höhere Würfe sind kritische Erfolge, niedrigere Würfe sind kritische Misserfolge.

Für jeweils 10 Punkte über dem Mindestwurf erzielt der Charakter einen kritischen Erfolg. Da Fertigkeitwürfe nach oben nicht begrenzt sind, sind mehrfache kritische Erfolge möglich.

Bei Unterschreiten von jeweils 10 Punkten unter dem MW handelt es sich um einen kritischen Misserfolg. Mehrfache kritische Misserfolge sind möglich, aber nicht sehr wahrscheinlich, da dafür die Differenz zwischen Fertigkeitsstufe und MW – die dem Spieler ja vor dem Wurf bekannt ist – sehr hoch sein muss.

Fertigkeitswurf und kritische Ergebnisse	
$FW \geq MW + 20$	Zweifacher kritischer Erfolg
$MW + 20 > FW \geq MW + 10$	(Einfacher) Kritischer Erfolg
$MW + 10 > FW \geq MW$	Erfolg
$MW > FW \geq MW - 10$	Misserfolg
$MW - 10 > FW \geq MW - 20$	(Einfacher) Kritischer Misserfolg
$MW - 20 > FW$	Zweifacher kritischer Misserfolg

Beispiel: Bei einem MW von 14 bedeutet das Erreichen einer 24 einen kritischen Erfolg, einer 34 einen zweifach kritischen Erfolg usw. Wurde hingegen nur eine 4 bis 13 erreicht, handelt es sich um einen normalen Misserfolg, bei einer -6 bis 3 sogar um einen kritischen Misserfolg.

Beispiel: In mehreren alternativen Universen erzielt der Spieler Faramirs beim Springen über die Schlucht andere Ergebnisse. Einmal würfelt er eine 26, was mit +3 gegen den MW von 18 einem kritischen Erfolg entspricht. Nicht nur springt er wie ein Puma über die Schlucht, sondern es gelingt ihm mit dem Sprung die letzten Reste der Brücke auf der Sprungseite zum Einsturz zu bringen und somit die Aufgabe für seine Verfolger nahezu unmöglich zu machen. Nicht so gut hingegen ist der Wurf einer 4 im zweiten Universum, da dies mit einem Gesamtergebnis von 7 gegen einen MW von 18 ganz knapp nicht mal für einen normalen Misserfolg reicht. Es handelt sich um einen kritischen Misserfolg und der Spielleiter definiert, dass Faramir sich beim Sprung in einem Brückenseil verfängt und nun reif für die Verfolger mit dem Kopf nach unten in der Schlucht hängt. Ein zweifacher kritischer Misserfolg ist von den Werten her nicht zu erreichen – wie es doch geschehen kann, zeigt der nächste Abschnitt.

2.3.2.5 Patzer

Eine direkt geworfene Zwei (zwei Einser) bei einem Fertigkeitswurf – der sogenannte Patzer – stellt stets einen Misserfolg dar, selbst wenn das Ergebnis normalerweise den Mindestwurf übertreffen oder sogar kritische Erfolge bedeuten würde (was nur bei niedrigen Mindestwürfen und hohen Fertigungsstufen möglich wäre).

Wenn zwischendurch Zehner gewürfelt wurden und am Ende des Würfelvorgangs zwei Einser oben liegen, handelt es sich nicht um einen Patzer.

Bei Misserfolgen bedeutet ein Patzer immer das Abrutschen um eine Misserfolgskategorie nach unten, d.h. ein normaler Misserfolg wird zu einem einfach kritischen Misserfolg, dieser würde zu einem zweifach kritischen Misserfolg usw.

Beispiel: Im dritten Alternativuniversum würfelt Faramirs Spieler tatsächlich die Doppel-Eins. Das Gesamtergebnis von 5 ist bereits ein kritischer Misserfolg, durch den Patzer wird es somit zu einem zweifachen kritischen Misserfolg. Da dem Spielleiter nun die „Wie retten wir noch den Charakter“-Optionen ausgehen, stürzt Faramir tatsächlich in die Schlucht. Ob er den Sturz überlebt, hängt von dem auszuwürfelnden Sturzscha-den ab. Ein Vorteil könnte immerhin sein, dass die Verfolger ihn in jedem Fall für tot halten.

2.3.2.6 Attributwurf

Ein Attributwurf (AW) wird exakt so gehandhabt wie ein Fertigkeitswurf, wird aber mit einem Attribut (also Basiswert, Sinneswert oder abgeleiteter Wert) statt einer Fertigungsstufe durchgeführt.

Die Mindestwürfe für AW liegen üblicherweise höher als die MW für Fertigkeitswürfe, dafür haben kritische Ergebnisse (vor allem Misserfolge) weniger gravierende bis gar keine Auswirkungen.

Da ERPS ein fertigkeitenbasiertes System ist, sollte die Anzahl der Attributwürfe im Laufe eines Abenteuers im Vergleich zu Fertigkeitswürfen gering sein. Generell gilt: Gibt es eine passende Fertigkeit zur Situation, kommt ein Fertigkeitswurf zum Einsatz.

Attributwürfe können immer dann durchgeführt werden, wenn sehr spezielle Ereignisse zu keiner existierenden Fertigkeit passen (beispielsweise ein Attributwurf auf Psi-Kraft bei einem einwirkenden unbekannten magischen Effekt) oder die Aufgabe zu allgemein bzw. trivial ist (ein Attri-

butwurf auf Wissen, ob sich der Charakter an einen Namen erinnert). Einer der wenigen wichtigen Attributwürfe ist der AW: Konstitution, falls ein Charakter vergiftet wurde oder erkrankt ist.

Die häufigste Anwendung dürfte aber ein Attributwurf auf einen Sinn – **Sinneswurf** (s. u.) genannt – sein.

Im Spiel lautet die Formulierung des Spielleiters ähnlich wie bei den Fertigkeitswürfen „Würfel mit <Attribut> gegen <MW>“, beispielsweise „Würfel mit Wissen gegen 25“.

Die übliche Schreibform im Regelwerk ist **AW: Attribut (MW)**, also beispielsweise AW: Sehkraft (30) oder AW: Stärke (20). Üblicherweise werden bei den Attributen die gebräuchlichen Abkürzungen verwendet: AW: SEH (30) bzw. AW: STR (20).

In ERPS1 gab es für diese Würfe noch den Prüfwurf, welcher als Konzept auch in ERPS2 noch existiert (s.u.). Ziel der Umstellung war eine Vereinheitlichung der Fertigkeitswürfe und Attributwürfe (hoch würfeln ist gut, niedrig ist schlecht), um letztendlich vergleichende Würfe zwischen Attributen und Fertigkeiten zu ermöglichen.

2.3.2.7 Sinneswurf

Die am häufigsten vorkommenden Attributwürfe werden Sinneswürfe sein. In ERPS gibt es keine Wahrnehmungsfertigkeit, um Charaktere auf Gefahren oder Besonderheiten hinzuweisen, sondern die fünf bekannten Sinne Sehkraft (SEH), Hörvermögen (HRV), Geruchssinn (GER), Geschmackssinn (GSM) und Tastsinn (TST) sowie den sechsten Sinn Intuition (INT).

Sinneswürfe müssen nicht in jeder Situation eingesetzt werden. Auch ein Charakter mit Sehkraft 2 sieht den Berg am Horizont oder den Troll, der gerade von der Seite aus angreifen will. Nur wenn der Erfolg oder Misserfolg bei einem Sinneswurf einen für die Geschichte wesentlichen Einfluss besitzt, sollte dieser Mechanismus genutzt werden.

Bei Sinneswürfen kommt es am häufigsten vor, dass der Spielleiter verdeckte oder geheime Würfe für die Charaktere durchführen sollte, da bereits die Aufforderung, einen derartigen Wurf durchzuführen, die Informationen preisgeben könnte, die erst bei einem Erfolg bekannt werden sollten.

Die Anwendung von Sinneswürfen lässt sich am besten anhand einfacher Beispiele erklären:

Beispiel Sehkraft: Die Gruppe droht, ahnungslos in einen Hinterhalt zu geraten. Der Spielleiter lässt alle Charaktere einen AW: SEH (30) durchführen. Bei einem Erfolg kann ein Charakter das Aufblitzen einer Klinge im Sonnenlicht sehen und ist deswegen noch rechtzeitig gewarnt. Kritische Ergebnisse haben keine weiteren Auswirkungen.

Beispiel Hörvermögen: Ein Charakter möchte ein Gespräch hinter einer dicken Eichentür verfolgen. Bei einem erfolgreichen AW: HRV (25) gelingt es dem Charakter, den größten Teil der Konversation zu verfolgen. Bei einem kritischen Erfolg versteht er jedes Wort. Kritische Misserfolge haben keine Auswirkungen.

Beispiel Geruchssinn: Der Charakter verhandelt mit einer verhüllten Frau über einen besonderen Auftrag. Sein gelungener AW: GER (35) enthüllt ihm den Geruch eines Parfüms, welches er am Vorabend auf einem Empfang an der Ehefrau des Bürgermeisters wahrgenommen hat. Ob es sich tatsächlich um diese Dame handelt, kann er natürlich damit nicht genau sagen. Auch hier haben kritische Ergebnisse keine Auswirkungen.

Beispiel Geschmackssinn: Der Klassiker. Bei einem gelungenem AW: GSM (25) schmeckt der Charakter eine unbekannte Substanz in seinem Getränk. Bei einem kritischen Erfolg kann er die Substanz – eventuell mit einem zusätzlichen FW: Alchimie oder Giftkunde – sogar erkennen. Trinkt er bei einem Misserfolg weiter, kann es im Übrigen schon sehr bald zu einem AW: KON kommen.

Beispiel Tastsinn: Auf der Suche nach einer Geheimtür fährt der Charakter die Wand mit den Händen ab und ertastet bei gelungenem AW: TST (20) den Spalt zum Öffnen. Hier könnte ein Patzer beim AW zu einer Verletzung am Finger führen.

Beispiel Intuition: Die Gruppe sucht in einem Höhlensystem nach einer verlaufenen Person und sämtliche Spurensucher haben bereits versagt. Einem Gruppenmitglied, welches die Person sehr gut kennt, gelingt ein AW: INT (32) und er führt die Gruppe direkt zum Aufenthalt des Verschwundenen.

In diesem Fall würfeln die Akteure jeweils passende Fertigkeitswürfe (üblicherweise die gleichen) und vergleichen die Ergebnisse. Der Akteur mit dem höchsten Ergebnis hat die Konfrontation gewonnen und kann sich durchsetzen, bei kritischen Erfolgen sogar deutlich.

Beispiel: Ein Charakter möchte mit einem Händler der Spielwelt (dargestellt durch den Spielleiter) um ein wichtiges Produkt (keine Standardware) feilschen. Beide Akteure würfeln einen FW: Rhetorik gegeneinander. Gewinnt der Charakter, kann er den Preis nach unten drücken, gewinnt der Händler, setzt er einen Wucherpreis durch.

Auch vergleichende Würfe zwischen Attributen und Fertigkeiten sind durchführbar. Hier ganz besonders zwischen Sinnen und den Fertigkeiten Schleichen und Verbergen. Da Attribute meistens höher als Fertikeitsstufen sind, werden sie durch Modifikationen auf den Wurf je nach Situation angeglichen. Vergleichende Würfe dieser Art sollten auch nur in bedeutungsvollen Momenten eingesetzt werden. Schleicht ein Charakter an einer unmotivierten Gruppe von Wirtshausbesuchern vorbei, genügt ein fester (niedriger) Mindestwurf vollkommen.

Beispiel: Ein Charakter möchte an einer Wache vorbei schleichen und verfügt über die Fertigkeit Schleichen 5. Er kann verhindern, dass er gesehen wird, kann aber seine Geräusche nicht ganz unterdrücken. Die Wache hat das durchschnittliche Hörvermögen von 11 und führt einen AW: HRV ohne festen MW durch. Das Ergebnis wird je nach Situation modifiziert und der Spieler würfelt gegen das Ergebnis. Bei einer gut ausgebildeten, aufmerksamen Wache würde ihr AW um 10 verringert. Befindet sich die Wache aufgrund von besonderen Geschehnissen im Alarmzustand, würde der Abzug nur 5 betragen. Rechnet die Wache mit dem Charakter (weil es sich beispielsweise um eine Falle handelt oder die Wachen einen Tipp erhalten haben), so würde der AW überhaupt nicht verringert. In diesem Fall stehen die Chancen des Charakters nicht besonders gut. Zu bedenken ist aber, dass ein normaler Misserfolg nicht automatisch eine Entdeckung bedeutet (der Charakter bricht in diesem Fall den Versuch ab).

2.3.2.8 Vergleichende Würfe

Normalerweise werden Fertigungs- und Attributwürfe gegen einen MW durchgeführt. Gelegentlich kann es vorkommen, dass mehrere handelnde Personen (Nichtspielercharaktere und/oder Charaktere) direkt gegensätzliche Ziele verfolgen.

2.3.2.9 Initiative oder Reaktionswurf

Dieser Wurf wird von allen Beteiligten zu Beginn einer Kampfrunde durchgeführt (Initiative)

oder wann immer es für einen einzelnen Charakter notwendig ist, eine schnelle Reaktion zu erzielen.

Der Reaktionswurf/die Initiative ist immer ein offener Wurf mit 1w und der aktuelle abgeleitete Wert Reaktion (REA) wird addiert. Bei einer Initiative bestimmt das Ergebnis die Reihenfolge der Handlungen, bei einem Reaktionswurf muss ein vorher definierter Mindestwurf erreicht werden, um beispielsweise einer Gefahr zu entgehen.

Beispiel: Ein Charakter betritt eine Platte, die ein Fallbeil mit verzögerter Auslösung aktiviert. Bei einem gelungenen Reaktionswurf gegen MW 15 kann er der gefährlichen Klinge gerade noch entkommen.

2.3.2.10 Prüfwurf

Der **Prüfwurf** (PW) ist ein offener 2w-Wurf, der gegen ein Attribut durchgeführt wird. Im Gegensatz zum Attributswurf darf der Charakter beim PW das Attribut nicht übertreffen, um Erfolg zu haben. Wird mit dem Wurf das Attribut übertroffen, handelt es sich um einen Misserfolg, bei jedem Übertreffen einer Verdoppelung des Attributs sogar um einen kritischen Misserfolg. Kritische Erfolge werden erzielt, wenn der PW gegen eine Halbierung des Attributs erfolgreich ist.

Bei Prüfwürfen wird das Ergebnis der Doppel-Eins genau umgekehrt wie sonst behandelt: Eine

Zwei gilt selbst bei einem Misserfolg stets als Erfolg und steigert ansonsten das Ergebnis um einen kritischen Erfolg nach oben.

Das Konzept des Prüfwurfs bleibt in ERPS2 erhalten, da es den PW in dieser Form in anderen ERPS-Varianten noch gibt (PW: CHA, um Heldenpunkte ausgeben zu können) und es Spielergruppen geben könnten, die diese Regeln für ERPS2 übernehmen möchten.

2.3.3 Besondere Schreibweisen

Folgende Schreibweisen werden gelegentlich in diesen Regeln verwendet:

Besondere Schreibweisen	
MW+z	Der Mindestwurf wird um die ganze Zahl z erhöht. Z könnte auch negativ sein.
p% MW	Der Mindestwurf wird auf p% des ursprünglichen MW festgelegt.
+z	Die Zahl z wird auf den entsprechenden Wurf addiert. Auch hier kann z negativ sein.
n+	Dies wird als „n oder mehr“ gelesen.
n-	Dies bedeutet „n oder weniger“.
a..b	Dies steht für „von a bis b“.

2.3.4 Ergebnisrundung

Sofern in den Regeln keine anderslautenden Vereinbarungen getroffen werden, sind alle Brüche kaufmännisch zu runden, also ab 0,5 aufzurunden.

3 Charaktererschaffung

Bei der Erschaffung eines Charakters werden die Attribute – Basis- und Sinneswerte – sowie eine eventuelle angeborene Fertigkeit und die Anfangsausrüstung ausgewürfelt. Sonstige Werte berechnen sich aus den Basiswerten. Die Priorisierung der Fertigkeitsbereiche und das Erlernen von Fertigkeiten durch Lernpunkte unterliegen der Entscheidungsgewalt des Spielers.

Es gibt eine Regelalternative, bei der Charaktere ohne würfeln mit Hilfe eines Punktsystems erschaffen werden.

Die in diesem Kapitel vorgeschriebene Reihenfolge bei der Charaktererschaffung ist als sinnvolle, da bewährte Richtlinie zu betrachten. Es kann vorkommen, dass sich Spieler während des Prozesses umentscheiden und zwischen einzelnen Punkten hin und her springen. Beispielsweise möchten manche Spieler zunächst alle Würfe durchführen, bevor sie sich für eine Charakterausrichtung entscheiden. Solange am Ende ein den Regeln und den Spielleitervorgaben entsprechender Charakter herauskommt, ist dies vollkommen in Ordnung.

Kein Spieler soll zudem gezwungen werden, einen zu „schlechten“ oder nicht in sein Konzept passenden Charakter zu spielen. Mehrere Würfel durchgänge sind erlaubt und lassen sich, sofern der Spieler unkontrolliert ist, sowieso nicht verhindern. Umgekehrt ist kein Spielleiter gezwungen, unrealistische oder für sein Szenario unpassende Charaktere zu akzeptieren.

Bei nichtmenschlichen Charakteren werden in Absprache mit dem Spielleiter Attribute und andere Eigenschaften passend modifiziert. Anregungen finden sich im Kapitel Spielwelt.

Für die Charaktererschaffung benötigt ein Spieler zwei Würfel, einen Charakterbogen, den passenden Tabellenteil und Schreibmaterial.

3.1 Basiswerte

Die sechs Basiswerte beschreiben die grundsätzlich unveränderlichen körperlichen und geistigen Eigenschaften eines Charakters.

Stärke (STR): Die rohe Muskelkraft eines Charakters. Die Stärke bestimmt den Schadensbonus und die Tragkraft des Charakters. Außerdem gewährt hohe Stärke einen Bonus auf viele körperliche und zahlreiche Waffenfertigkeiten. Für Kämpfer al-

ler Art, vor allem für reine Krieger, ist eine Stärke ab 15 empfehlenswert.

Geschicklichkeit (GES): Die motorische Koordinationsfähigkeit eines Charakters. Aus der Geschicklichkeit werden die Beweglichkeit (BEW), die Reaktion (REA) und die Schnelligkeit (SCH) abgeleitet. Hohe Geschicklichkeit gewährt einen Bonus auf zahlreiche körperliche und Waffenfertigkeiten sowie einige geistige Fertigkeiten. Bewegliche und unbelastete Charaktere sind im Nahkampf zudem schwerer zu treffen. Dieser Wert ist allgemein wichtig für jeden Charakter, besonders aber für Diebe, Waldläufer oder Ninjas.

Konstitution (KON): Die Lebenskraft eines Charakters. Aus der Konstitution ergeben sich praktisch direkt die Lebensenergie des Charakters in Form von Trefferpunkten (TP) und Schockpunkten (SP). Sie bestimmt zudem die Widerstandsfähigkeit gegen Krankheiten und Gifte. Hohe Konstitution gewährt einen Bonus auf einige körperliche Fertigkeiten. Dieses Attribut ist wichtig für Kämpfer, sollte aber von niemanden vernachlässigt werden. Ein Wert von mindestens 10 ist für jeden Charakter empfehlenswert.

Wissen (WIS): Wissen definiert, wie gebildet bzw. bildungsaffin der Charakter ist, nicht dessen Intelligenz. Wissen gewährt einen Bonus auf viele geistige Fertigkeiten, ein Wert von 14 reicht für die meisten Wissensfertigkeiten aus. Dieses Attribut ist für Zauberer, Händler oder Priester wichtig.

Charisma (CHA): Das Charisma ist die Ausstrahlung oder Persönlichkeit eines Charakters, nicht sein Aussehen. Hohes Charisma ist für Händler und Glücksritter wichtig, da es einen Bonus auf zahlreiche geistige Fertigkeiten sozialen Ursprungs gewährt. Nur sehr hohe Werte mit 17 oder mehr reichen für diesen Bonus aus.

Psi-Kraft (PSI): Dieses Attribut gibt die Fähigkeit an, magische Kräfte zu wirken. Jeder Charakter hat die Möglichkeit, zu zaubern. Charaktere mit hoher Psi-Kraft sind jedoch effizienter in ihrem Einsatz von Psi-Kräften, da dieser Wert direkt die Psi-Punkte angibt, die ihnen für Zaubersprüche zur Verfügung stehen. Das Attribut begrenzt auch die Zauberreichweite und Wirkungsdauer von Sprüchen und gewährt einen Bonus auf die Fertigkeit Meditation. Die Psi-Kraft eines Zauberers sollte einen Wert von mindestens 15 haben.

Zum Bestimmen der sechs Basiswerte würfelt der Spieler achtmal mit [2w]. Die beiden niedrigsten Ergebnisse werden gestrichen und die verbliebenen sechs Werte können frei auf die Basiswerte verteilt werden.

Da die Basiswerte während eines Charakterlebens normalerweise unverändert bleiben¹, ist die anfängliche Verteilung ein wichtiger und gut zu überlegender Schritt.

Beispiel: Der Spieler möchte einen Söldner namens Sergio Lorel entwerfen. Er würfelt achtmal und erzielt folgende Ergebnisse: 4, 7, 10, 18, 20, 8, 17, 5. Er streicht die 4 und die 5 und verteilt die restlichen Werte folgendermaßen: STR 18, GES 20, KON 17, WIS 8, CHA 10, PSI 7. Da Sergio ein Kämpfer werden soll, ist es nicht verwunderlich, dass die drei besten Werte auf die körperlichen Attribute verteilt werden.

3.2 Sinneswerte

Die Sinneswerte werden für die Wahrnehmung der Charaktere im Spiel benötigt. Die Sinne sind nicht permanent steigerbar, aber immerhin kurzfristig durch Magie zu erhöhen. Mit der **Sehkraft** (SEH) können Hinterhalte und Fallen entdeckt werden. Das **Hörvermögen** (HRV) kann anschleichende Feinde entlarven oder beim Belauschen eines Gesprächs eine Rolle spielen. Mit dem **Geruchssinn** (GER) kann auf Entfernung Lagerfeuer oder ein kaum wahrnehmbarer Raubtiergeruch gerochen werden. Der **Geschmackssinn** (GSM) kann hilfreich beim Kosten von vergifteten Speisen sein. Mit dem **Tastsinn** (TST) sind kleine Hebel, Ritzen oder versteckte Knöpfe auffindbar oder ein Luftzug wahrnehmbar. Die **Intuition** (INT) ist der „sechste Sinn“ bzw. das „Bauchgefühl“, das einen Charakter beispielsweise in letzter Sekunde vor Gefahren warnen kann oder ihn in eine bestimmte Richtung gehen lässt.

Ob ein Charakter durch seine Sinne etwas bemerkt, wird durch einen Attributswurf gegen den entsprechenden Sinn ermittelt. Je nach Schwierigkeit kann es erforderlich sein, nicht nur normale, sondern auch kritische Erfolge zu erzielen.

¹ Die Regeln sehen eine permanente Veränderung der Basiswerte nicht vor. Mit Hilfe von Magie können Stärke und Beweglichkeit nur kurzfristig erhöht werden. Altersbedingte Veränderungen (z.B. bei jugendlichen oder älteren Charakteren) oder Änderungen aufgrund von Ereignissen liegen im Ermessen des Spielleiters und sollten extrem sparsam – wenn überhaupt – eingesetzt werden.

Zur Bestimmung der Sinneswerte hat der Spieler zwei Möglichkeiten: Er legt alle Sinneswerte auf den Mittelwert 11 und hat damit einen durchschnittlichen Charakter, oder er würfelt fünfmal mit [2w] und verteilt die Werte frei auf die Sinne. Diese Methode ist etwas risikoreicher, da nicht die Möglichkeit gegeben ist, niedrige Ergebnisse zu streichen. Ein Charakter mit der angeborenen Fertigkeit „Verbesserte Sinne“ kann seine Sinneswerte noch nachträglich erhöhen und sogar über den normalen Maximalwert von 20 hinaus steigern.

Beispiel: Sergios Spieler möchte keinen Durchschnittscharakter und würfelt: 19, 12, 10, 12, 10, 15. Deutlich besser als durchschnittlich und der Spieler entscheidet, dass die Zahlenfolge ganz gut zur Reihenfolge der Sinne passt. Sergio bekommt also SEH 19, HRV 12, GER 10, GSM 12, TST 10 und INT 15.

Um die Häufigkeit hoher Sehkraft- und Hörvermögenswerte zu senken, können die Sinneswerte auch von oben nach unten ausgewürfelt werden.

Niedrige Werte beispielsweise bei der Sehkraft heißen nicht, dass der Charakter blind wäre oder gar nichts mitbekäme. Der vollständige Verlust eines Sinnes würde den Wert Null bedeuten und einen entsprechenden Attributswurf unmöglich machen. Das Zulassen solcher Extremwerte (eventuell mit ausgleichenden Vorteilen) liegt im Ermessen des Spielleiters.

Die Intuition ist neu in ERPS2. Bestehende Charaktere können sie mit [2w] auswürfeln oder auf 11 setzen.

3.3 Angeborene Fertigkeiten

Jeder neue Charakter hat eine Chance auf eine angeborene Fertigkeit. Der Spieler würfelt mit [2w] und schaut auf der folgenden Tabelle nach. Nur mit hohen Ergebnissen hat der Charakter eine angeborene Fertigkeit. Spieler dürfen sich genau eine Fertigkeit aus der erwürfelten oder einer schlechteren Kategorie aussuchen. Kursiv gedruckte angeborene Fertigkeiten können nur einmal während der Charaktererschaffung eingesetzt werden. Die Beschreibung der Fertigkeiten finden sich im entsprechenden Kapitel.

Die Liste wurde in ERPS2 verändert. Für bestehende Charaktere ist kein neuer Wurf oder das Tauschen von Fertigkeiten erlaubt.

Verfügen bestehende Charaktere über angeborenen Fertigkeiten, schauen die Spieler bitte in den Beschreibungen nach, ob es Änderungen gegeben hat.

Angeborene Fertigkeiten	
Wurf	Angeborene Fertigkeit
20	Psi-Routine: Keine Verdoppelung der Psi-Kosten, wenn der Charakter negative PP hat. Rüstungsschutz: Natürlicher Rüstungsschutz von zwei am Rumpf, sonst eins. Zielgenauigkeit: Wahl des Trefferzonenwürfels nach dem Angriffswurf. Attribute verbessern: Höchster Wert auf 20. Bonus 2. Verbesserte Sinne: Zwei Sinne auf 18. Bonus 14.
19	Schmerzunempfindlichkeit: +1w bei Verletzungsauswirkungswürfeln. Aus Fehlern lernen: Bei einem Patzer automatisch Lernpunkt auf die Fertigkeit. Verbesserte Psi-Auswirkungen: +1w bei Psi-Auswirkungswürfeln. Attribute verbessern: Höchster Wert auf 19. Bonus 1. Verbesserte Sinne: Zwei Sinne auf 17. Bonus 13.
18	Lernfähigkeit: Der Lernwurf ist bereits erfolgreich, wenn der MW genau erreicht wird. Beidhändigkeit: Vorteile beim Führen zweier Waffen. Heilende Hände: Pro Erfolg bei Erste Hilfe +1 TP. Keine medizinischen Materialien nötig. Attribute verbessern: Höchster Wert auf 18. Bonus 1. Verbesserte Sinne: Zwei Sinne auf 16. Bonus 12.
17	Magieresistenz: +1w bei Widerstandswürfeln. Gute Reflexe: +1 auf REA, Einser bei Initiative weiter würfeln. Gefahrensinn: Keine Nachteile bei der Initiative aufgrund von Überraschung. Verbesserte Wundregeneration: Die Heilungsrate jeder Wunde wird verdoppelt. Verbesserte Sinne: Zwei Sinne auf 16. Bonus 10.
16	Keine Blutung: Blutungen werden ignoriert. Zäh: Jeder SP-Schaden wird um zwei reduziert. Explosive Schnelligkeit: +1 auf <i>Laufen</i> . Wenn unbelastet: SCH +5 für vier Runden. Verbesserte Sinne: Ein Sinn auf 16. Bonus 10.
15	Winterschlaf: Lebensfunktionen auf Null. Durchhaltevermögen: Wiederholung eines Fertigkeitswurfes ohne Abzüge erlaubt. Stimmenimitator: +5 auf <i>Stimme</i> . Verbesserte Sinne: Ein Sinn auf 16. Bonus 8.
14	Schlangemensch: +5 auf <i>Winden</i> . Talent: Bonus von eins auf eine Fertigkeit. Richtungssinn: Verbesserte Orientierung und +1 auf <i>Spurenlesen</i> und <i>Astronomie</i> . Kurzschläfer: Nur halbe Schlafdauer nötig. Verbesserte Sinne: Ein Sinn auf 15. Bonus 6.

Beispiel: Für Sergio ergibt der Wurf eine 5, was bedeutet, dass er leider leer ausgeht.

3.4 Abgeleitete Werte

Der **Schadensbonus (SBO)** und die **Tragkraft (TRK)** werden aus der unteren Tabelle abgelesen und eingetragen. Der Schadensbonus – der auch negativ sein kann – wird auf alle Nahkampf- und einige Fernkampfschäden addiert (s. Tabellenteil „Waffen“). Die Tragkraft bestimmt die Last (siehe Kapitel Ausrüstung), die ein Charakter ohne Nachteile tragen kann.

Schadensbonus und Tragkraft						
STR	2	3..4	5..7	8..14	15..17	18..19
SBO	-3	-2	-1	0	+1	+2
TRK	3	3,5	4	5	6	6,5
STR	20	21	22	23	24	25
SBO	+3	+4	+4	+5	+5	+6
TRK	7	7,5	8	8,5	9	9,5

Die **Geistige Stabilität (GST)** gibt die maximale geistige Gesundheit in Form von **Geistigen Punkten (GP)** eines Charakters an. Sie kann bei besonders schockierenden Ereignissen sinken und schlimmstenfalls bei Erreichen des Wertes Null den Charakter wahnsinnig machen. Die GST entspricht dem mathematisch gerundeten arithmetischen Mittel aus den drei geistigen Attributen WIS, CHA und PSI.

Die **Geistige Tragkraft (GTK)** wird wie die TRK mit Hilfe von PSI statt STR als Basiswert berechnet und wird bei magischen Gewichtsberechnungen benutzt.

Sowohl GST als auch GTK sind neu in ERPS2. Für bestehende Charaktere werden sie wie beschrieben ausgerechnet.

Die **Trefferpunkte (TP)** und **Schockpunkte (SP)** entsprechen der Konstitution plus der Stufe in der Fertigkeit „Trefferpunkte“. Da diese Stufe erst im weiteren Verlauf der Charaktererschaffung festgelegt wird, werden die Werte nachträglich eingetragen.

Die **Geistigen Punkte (GP)** entsprechen GST.

Die **Psi-Punkte (PP)** entsprechen PSI.

Die **Beweglichkeit (BEW)** entspricht bei unbelasteten Charakteren der Geschicklichkeit (GES), wird aber bei zunehmender Belastung verringert und kann im Extremfall auch negativ werden.

Die **Reaktion (REA)** ist der Grundwert, den ein Charakter bei Initiativwürfen zu Beginn einer Runde oder sonstigen Reaktionswürfen addiert. Sie entspricht der halben Beweglichkeit, solange diese positiv ist, ansonsten der Beweglichkeit. Die angeborene Fertigkeit „Gute Reflexe“ modifiziert die Reaktion.

Die **Schnelligkeit (SCH)** gibt an, wie viele Meter ein Charakter in 5 Sekunden (einer Runde) maximal laufen kann. Sie wird wie die Reaktion aus der Beweglichkeit plus einem stetig sinkenden Grundwert berechnet.

In der Tabelle „Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit“ (**Beweglichkeitstabelle**) ist der Zusammenhang zwischen der Tragkraft(-Kategorie) und den entsprechenden Werten aufgeführt. Bei der Berechnung der Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit wird stets abgerundet. Eine auf die Kategorien 0 bis 5 verkürzte Tabelle zum Eintragen findet sich auch auf dem Charakterbogen.

Die Tragkraftkategorie kann der Spielleiter als negativen Modifikator bei bestimmten Fertigkeitswürfen (z.B. Klettern, Schwimmen) einsetzen. Details dazu finden sich im Kapitel „Fertigkeiten“.

Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit				
Kategorie	Last ≤	BEW	REA	SCH
0	TRK×1	100% GES	BEW/2	BEW/2+24
1	TRK×2	80%	BEW/2	BEW/2+22
2	TRK×3	60%	BEW/2	BEW/2+20
3	TRK×4	40%	BEW/2	BEW/2+18
4	TRK×5	20%	BEW/2	BEW/2+16
5	TRK×6	0	0	14
6	TRK×7	-2	-2	12
7	TRK×8	-4	-4	10
8	TRK×9	-6	-6	8
9	TRK×10	-8	-8	6
10	TRK×11	-10	-10	4
11	TRK×12	-12	-12	2

Die Beweglichkeitstabelle wird in ERPS2 neu berechnet. Bestehende Charaktere werden wie beschrieben angepasst.

Beispiel: Sergio hat aufgrund seiner hohen Stärke (18) einen Schadensbonus von +2 und eine Tragkraft von 6,5. Seine Geistige Stabilität und damit auch seine Geistigen Punkten liegen bei 8 ($=\lceil(8+10+7)/3\rceil$), seine Geistige Tragkraft bei 4. Seine Treffer- und Schockpunkte sind vorerst 17 (=KON). Sergios Psi-Punkte sind 7 (=PSI).

Sergios Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit				
Kategorie	Last ≤	BEW	REA	SCH
0	6,5	20	10	34
1	13	16	8	30
2	19,5	12	6	26
3	26	8	4	22
4	32,5	4	2	18
5	39	0	0	14

3.5 Prioritäten

Ein Charakter hat vor Beginn seiner Abenteuerkarriere normalerweise eine Ausbildung erhalten bzw. wurde von seiner Umwelt dauerhaft geprägt. Er musste also „Prioritäten“ in bestimmten Lebensbereichen setzen.

Ein Charakter kann dabei in vier verschiedenen **Fertigkeitsbereichen** Erfahrung sammeln. Diese Bereiche sind

- **Waffen**
- **Körperlich**
- **Geistig**
- **Psi**

In der Tabelle „Fertigkeitenetz“ werden zu jedem Bereich die dazugehörigen Fertigkeiten aufgeführt. Durch die Verteilung von **Prioritätspunkten** wird ein Charakter unwiderruflich auf seine Vorlieben festgelegt, da Prioritäten für immer erhalten bleiben und weder steigen- noch austauschbar sind.

Jeder neugeschaffene Charakter hat vier Prioritätspunkte zur Verfügung, die er auf die vier Fertigkeitsbereiche verteilen darf. Jedem Bereich ist ein Wert von 0 bis 2 zuzuteilen.

Priorität 0: Dieser Bereich ist vom Charakter vernachlässigt worden. Er hat dort wenig Erfahrung. Spieltechnisch wird jeder **Lernpunkt** (LP), den er in diesem Bereich erhält, halbiert und seine Fertigkeitwürfe in nicht gelernten Fertigkeiten werden um fünf erschwert (s. „Anwendung von Fertigkeiten“).

Priorität 1: Ein normal entwickelter Bereich. Spieltechnisch bleibt jeder LP auch ein LP und die Fertigkeitwürfe für nicht erlernte Fertigkeiten werden nur um drei erschwert.

Priorität 2: Ein Spezialbereich des Charakters. Spieltechnisch wird jeder erhaltene LP verdoppelt und der FW für nicht erlernte Fertigkeiten ist nur um zwei erniedrigt.

Fertigkeit wird nicht beherrscht	
Charaktere, die eine Fertigkeit nicht erlernt haben, erhalten einen prioritätsabhängigen Malus auf Fertigkeitwürfe	
Priorität 2	FW - 2
Priorität 1	FW - 3
Priorität 0	FW - 5

Es gibt zwei Beschränkungen: Die Waffenpriorität darf maximal einen Punkt höher liegen als die körperliche Priorität. Die PSI-Priorität darf maximal einen Punkt höher liegen als die geistige Priorität.

Die möglichen Kombinationen sind in der unteren Tabelle aufgeführt. Da bei ERPS Charakterklassen im üblichen Sinne nicht existieren, haben manche Spieler möglicherweise Schwierigkeiten beim Setzen der Prioritäten. Die Tabelle führt zu jeder Kombination einige aus anderen Rollenspielsystemen bekannte Beispiellklassen auf.

Erlaubte Prioritätenverteilung				
„Charakterklasse“	W	K	G	P
Magier, Zauberer, Hexer	0	0	2	2
Druide, Schamane	0	1	1	2
Priester	0	1	2	1
Kampfschamane	1	0	1	2
Barde	1	0	2	1
Alleskönner, „Mischmasch“	1	1	1	1
Händler, Dieb	1	1	2	0
Ninja	1	2	0	1
Ordensritter	2	1	0	1
Glücksritter, Söldner	2	1	1	0
Priestermönch	0	2	1	1
Mönch	0	2	2	0
Waldläufer	1	2	1	0
Krieger, Kämpfer, Barbar	2	2	0	0

Beispiel: Sergio – da als Söldner geplant – erhält die Prioritäten Waffen 2, Körperlich 1, Geistig 1 und Psi 0.

Die blau hinterlegten Prioritätenverteilungen sind erst mit ERPS2 erlaubt. Bestehende Charaktere dürfen nicht verändert werden.

3.6 Fertigkeiten

Jeder Spieler steht nun vor der schwierigen Aufgabe, die Fertigkeiten seines Charakters auszuwählen. Dazu benutzt er das Fertigkeitennetz und zusätzlich für die Waffenfertigkeiten den Tabellen teil „Waffen“.

Für einen neuen Charakter stehen dem Spieler 30 **Allgemeine Lernpunkte** (ALP) zur Verfügung.

Die Anzahl an ALP wurde in ERPS2 gegenüber der ersten Version verdoppelt. Für bereits gespielte Charaktere ändert sich nichts.

Dem Spielleiter steht es frei, je nach Szenario, Charakteren oder Laune mehr oder weniger ALP zu vergeben. Bitte aber immer alle Spieler fair und gleich behandeln.

Der Spieler kann diese ALP nun in die vier Fertigungsbereiche verteilen, um in den Bereichen seine für den Charakter gewünschten Fertigkeiten zu erlernen.

Zu beachten ist, dass jeder ALP wie unter Prioritäten beschrieben modifiziert wird (Priorität 0 halbiert, Priorität 2 verdoppelt).

Die Anzahl der ALP, die einem Fertigungsbereich zugeteilt werden dürfen, liegt bei 40% der anfänglichen Lernpunkte, beim Standardverfahren also bei 12.

Charaktere, die sich beispielsweise in ein oder zwei Priorität-2-Bereichen spezialisie-

ren, sind vollkommen in Ordnung. Durch diese Begrenzung werden jedoch total einseitige Charaktere verhindert.

Das Steigern einer Fertigungsstufe um einen Punkt kostet LP in Höhe der neuen Stufe. Stufe 1 kostet einen LP. Da stufenweise gelernt wird, werden immer alle vorherigen Stufen mitbezahlt.

Beispiel: Um eine Fertigkeit auf Stufe 1 zu lernen, muss ein Lernpunkt (LP) bezahlt werden. Das Steigern von Stufe 1 auf Stufe 2 kostet 2 LP **zusätzlich**. Um eine Fertigkeit direkt auf Stufe 4 zu beherrschen, müssen also $1+2+3+4 = 10$ LP bezahlt werden.

Innerhalb eines Bereiches dürfen die bereits durch die Priorität modifizierten Lernpunkte ohne Beschränkungen für die Höhe der Stufen und die Aufteilung auf Fertigkeiten eingesetzt werden.

Beispiel: Ein Charakter könnte in einem Priorität-2-Bereich die erlaubten 12 ALP zunächst in 24 Lernpunkte verdoppeln und dann eine Fertigkeit auf Stufe 6 (21 LP) und eine zweite Fertigkeit auf Stufe 2 (3 LP) erlernen.

Dieses Lernsystem gilt für nahezu alle Fertigkeiten (Ausnahmen s. „Sonderfälle“) und fast unverändert auch bei der späteren Charakterentwicklung. (s. Kapitel „Lernen“).

Eine Ausnahme zum allgemeinen Lernsystem kommt bei der Charaktererschaffung zur Anwendung: Normalerweise kostet es einen Charakter zwei unmodifizierte Allgemeine Lernpunkte, um eine Fertigkeit auf Stufe 0 zu erwerben und erst danach mit dem Steigern der Stufe fortzufahren. Bei der Charaktererschaffung beginnt der Lernprozess jedoch kostengünstig direkt mit der Stufe 1. Unabhängig davon gilt eine Fertigkeit mit Stufe 0 oder höher als „erlernt“ bzw. „beherrscht“.

Spieler müssen sich also gut überlegen, ob sie lieber viele Fertigkeiten auf niedrigen Stufen erlernen und später dadurch Lernpunkte sparen oder sich auf weniger Fertigkeiten mit höheren Stufen konzentrieren, dafür aber später neue Fertigkeiten teurer bezahlen müssen.

Ein Spieler muss nicht alle Anfangs-Lernpunkte ausgeben. Überzählige ALP werden im entsprechenden Feld auf dem Charakterbogen notiert. Sollten überzählige Lernpunkte bei einzelnen Fertigkeiten anfallen (im Priorität-0-Bereich könnten diese halbe LP sein), werden sie in der entsprechenden Spalte auf dem Charakterbogen notiert.

Charaktere sollten es vermeiden, Lernpunkte mit dem Ziel, Fertigkeiten bei Bedarf nach zu lernen, aufzuheben. Sie erhalten während des Spiels Lernpunkte durch Praxis und üblicherweise nach jeder Abenteurersitzung weitere Allgemeine Lernpunkte. Jedoch kann es für magisch orientierte Charaktere Sinn ergeben, einen oder zwei ALP aufzuheben, da es damit während des Spiels möglich ist, Zaubersprüche zu erlernen. Es ist aber zu beachten, dass Zaubersprüche normalerweise ebenfalls durch Praxis und ohne Ausgabe von ALP erlernt werden können.

Beispiel: Sergio hat einen Priorität-0- und einen Priorität-2-Bereich, in denen die eingebrachten ALP modifiziert werden. Die Psi-Fertigkeiten werden weitestgehend vernachlässigt und erhalten nur 4 ALP (= 2 Lernpunkte), den geistigen Fertigkeiten werden 8 ALP (= 8 Lernpunkte) zugeordnet. Für die körperlichen Fertigkeiten stehen 9 ALP (= 9 Lernpunkte) und den Bereich Waffen ebenfalls 9 ALP (= 18 Lernpunkte) zur Verfügung. Die Verteilung auf die Fertigkeiten wird im nächsten Beispiel erläutert.

3.6.1 Fertigkeitenetz

In der Tabelle „Fertigkeitenetz“ sind einige Fertigkeiten durch Punkte und Linien verbunden. Durch diese Verbindungen werden diese Fertigkeiten zu „verwandten“ Fertigkeiten.

Jede Linie zwischen zwei Punkten bedeutet, dass, ausgehend von der Fertigkeit mit der höchsten Stufe, die benachbarte Fertigungsstufe kostenlos auf Stufe-2 gesetzt wird. Diese Berechnung wird auch im negativen Bereich fortgeführt, solange nicht der prioritätsabhängige Fertigungsabzug (s. Tabelle „Fertigkeit wird nicht beherrscht“) erreicht wird.

Hat eine Nachbarteilfertigkeit bereits die auf diese Art ermittelte oder eine höhere Stufe, wird die Verbindung ignoriert.

Es ist erlaubt, Fertigkeiten, die durch das Fertigkeitenetz eine Stufe von 0 oder höher erreicht haben, von dieser Stufe aus separat höher zu erlernen. Oft ist es jedoch stattdessen sinnvoller, lieber die höchste Fertigkeit weiter zu steigern, da davon alle verbundenen Fertigkeiten profitieren.

Beispiel: Ein Spieler möchte die direkt verbundenen Fertigkeiten Athletik und Laufen gleich hoch auf Stufe 3 erlernen. Er steigert für seinen Charakter eine der Fertigkeiten für 6 LP auf

Stufe 3 und kann dann – beginnend mit Stufe 1 – die zweite Fertigkeit für 5 LP ebenfalls auf Stufe 3 steigern. Alternativ könnte er jedoch für nur 4 weitere LP die erste Fertigkeit direkt auf Stufe 4 erlernen und damit die zweite Fertigkeit kostenlos auf Stufe 2 erhalten.

			11 LP	10 LP
• Heben	Str	12/18	1	2
• Athletik	Str	8/16	3	4
• Laufen	Kon	6/15	3	2
• Springen	Ges	6/14	1	0

Beispiel: Wer Langschwert auf Stufe 3 lernt, beherrscht automatisch, ohne dafür LP ausgeben zu müssen, Breitschwert, Krummsäbel und Kurzschwert auf Stufe 1, Bihänder, Degen und Dolch noch auf Stufe -1 (was auf jeden Fall besser ist als der prioritätsabhängige Malus für nicht erlernte Fertigkeiten). Steigt irgendwann die Langschwertstufe auf 6, steigen Breitschwert, Krummsäbel und Kurzschwert auf Stufe 4 sowie Bihänder, Degen und Dolch auf Stufe 2.

			Stufe
• Bihänder	Str	10/15	-1
• Breitschwert	Str	10/16	1
• Langschwert	Ges	5/13	3
• Krummsäbel	Ges	6/14	1
• Degen	Ges	7/15	-1
• Kurzschwert	Ges	6/14	1
• Dolch	Ges	6/12	-1

3.6.2 Tipps und Sonderfälle

Waffenbereich: Bei Angriffs-Nahkampfwaffen ist die erlernte Stufe der sogenannte Angriffswert (AN). Zu jedem Angriffswert findet sich in der Waffentabelle ein dazugehöriger **Paradewert** (PA), z.B. Bihänder 3/1 oder Kampfstab 4/2. Beide Werte werden auf dem Charakterbogen unter AN/PA eingetragen. Bei Abwehrwaffen gibt die erlernte Stufe den Paradewert an, der zugehörige Wert den Angriffswert. Fernkampfwaffen haben nur eine Stufe, die den Angriffswert angibt. Steigt die Fertigungsstufe einer Nahkampfwaffe, kann auch der zweite Wert steigen. Der SBO wird bei entsprechend markierten Waffen auf den Schaden addiert.

Zweite Hand: Ein Charakter, der beidhändig kämpfen will, muss die betreffende Waffe für die zweite Hand neu erlernen. Diese Fertigkeit kann dann beispielsweise folgendermaßen notiert werden: „Zweite Hand Kurzschwert“. Die Regelung gilt auch für Abwehrwaffen.

Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Beidhänder haben Vorteile beim Lernen der zweiten Hand bis zur Stufe der Fertigkeit der ersten Hand. Sie zahlen ab der zweiten Stufe immer einen LP weniger (also Stufe-1 LP).

Beispiel: Ein Charakter lernt Kurzsword auf 3 (= 6 LP) und danach „Zweite Hand Kurzsword“ auf 2 (= 3 LP). Ein Beidhänder zahlt für die Stufe 2 nur $1+1 = 2$ LP.

Boxen und Ringen: Es handelt sich um körperliche Fertigkeiten. Auf dem Charakterbogen sind sie im Waffenformat einzutragen, da sie spieltechnisch wie Waffen zu behandeln sind.

Trefferpunkte: Jede weitere Stufe in Trefferpunkte kostet einen LP. Über Stufe 10 verdoppeln sich diese Kosten (2 LP = 1 TP). Die Stufe in Trefferpunkte wird direkt auf die TP und SP addiert.

Fingerfertigkeit: Die körperliche Fertigkeit Fingerfertigkeit gewährt einen Bonus in Höhe ihrer halben (abgerundeten) Stufe (Bonusangabe wird ignoriert) auf die geistigen Fertigkeiten Fälschen, Schlösser öffnen, Glücksspiel, Musizieren und Seilkunst. Dieser zusätzliche Bonus darf die Stufe der geistigen Fertigkeit nicht überschreiten.

Lesen/Schreiben: Lesen/Schreiben auf mindestens Stufe 0 wird für einige Fertigkeiten vorausgesetzt: Verwaltung, Fälschen, Alchimie und Mathematik.

Sprache: Jede Sprache, wozu auch Zeichensprache gehört, wird einzeln erlernt. Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache in Höhe des Wissen-Attributs (mindestens 10) und die allgemeine Sprache der Spielwelt (sofern vorhanden) 5 Stufen niedriger als die Muttersprache.

Psi-Widerstand: Jeder Charakter besitzt diese Fertigkeit automatisch auf Stufe 0. Sie kann selbstverständlich durch LP gesteigert werden.

Psi-Einsatz: Bei der Anwendung von Zaubersprüchen wird die Fertigkeit Psi-Einsatz immer zur zum Spruch passenden Fertigkeit addiert. Jeder Charakter, der zaubern möchte, sollte sie also erlernen. Mindestens eine weitere Fertigkeit sowie Magietheorie, um Zaubersprüche anwenden zu können, sind empfehlenswert. Magier sollten neben Psi-Einsatz und Magietheorie mehrere Psi-Fertigkeiten und Meditation erlernen.

Beispiel:

Sergio erlernt folgende Fertigkeiten:

Die 2 LP im Psi-Bereich reichen aus, um Psi-Einsatz und Körperbewusstsein (eine für Kämpfer sinnvolle Psi-Fertigkeit) jeweils auf Stufe 1 zu erhalten.

Für die 8 Lernpunkte im geistigen Bereich werden die 8 Fertigkeiten Rhetorik, Fälschen, Schlösser öffnen, Glücksspiel, Hauswirtschaft, Milieu, Magietheorie und Lesen/ Schreiben (notwendig für Fälschen) jeweils auf Stufe 1 erworben. Psi-Widerstand auf Stufe 0 erhält jeder Charakter. Sergio kann seine Muttersprache Ligorisch auf Stufe 10 und die Standardsprache Dorisch auf Stufe 5.

Im körperlichen Bereich stehen 9 LP zur Verfügung, wovon 6 Punkte für die Fertigkeiten Verbergen, Reiten, Fingerfertigkeit, Klettern, Schwimmen und Ringen jeweils auf Stufe 1 ausgegeben werden. Stufe 1 in Fingerfertigkeit reicht leider noch nicht aus, um den Zusatzbonus auf die damit verbundenen geistigen Fertigkeiten zu erhalten. Die restlichen 3 LP werden genutzt, um Athletik auf Stufe 2 zu lernen, was über das Fertigkeitenetz immerhin Stufe 0 auf Heben und Laufen bedeutet. Für zusätzliche Trefferpunkte sind keine LP mehr verfügbar, womit die TP und SP Sergios auf 17 gesetzt werden können.

Im Waffenbereich sind 18 LP zu verteilen. Sergio lernt für 10 LP Langsword auf Stufe 4 (wodurch die benachbarten Waffenfertigkeiten Breitsword, Krummsäbel und Kurzsword Stufe 2 und deren Nachbarn Stufe 0 haben) und für 6 LP Parierdolch auf Stufe 3. Die zwei restlichen LP reichen noch für Streitaxt und Armbrust jeweils auf Stufe 1. Die Waffenwerte werden aus der Waffentabelle übernommen, was für Langsword u.a. eine AN/PA von 4/1 und einen Schaden von 3w-1 (3w-3 plus SBO) bedeutet. Der Parierdolch hat die Werte AN/PA von 0/3 und würde bei einem Angriff 2w Schaden anrichten.

3.6.3 Bonus

Jeder Fertigkeit außer „Trefferpunkte“ und den Fertigkeiten im Psi-Bereich ist ein Basiswert mit zwei durch einen Schrägstrich getrennten Zahlen zugeordnet, die sogenannte „Bonusangabe“.

Hat der Charakter bei dem entsprechenden Basiswert die erste Zahl oder weniger, so erhält er einen Malus von 1 auf seine Fertigkeit. Besitzt der Charakter beim Basiswert jedoch die zweite Zahl oder mehr, so erhält er einen Bonus von 1 auf seine Fertigkeit. Für Basiswerte zwischen den beiden Zahlen gibt es weder Bonus noch Malus.

Diese Modifikation wird in der dafür vorgesehenen Spalte „Bonus“ als -1, 0 oder +1 notiert. Der Bonus wird nie in die Fertigkeitsstufe eingerechnet, da das Steigern einer Fertigkeit ausschließlich auf der unmodifizierten Fertigkeitsstufe basiert.

Beispiel: Die Fertigkeit Athletik hat die Bonusangabe 8/16. Ein Charakter mit Stärke 8 oder weniger erhält einen Malus von 1. Für eine Stärke von 16 oder mehr wird ein Bonus von 1, für eine Stärke zwischen 9 und 15 keine Modifikation vergeben.

Die Bonusangabe gilt auch für nicht erlernte Fertigkeiten und sollte deswegen stets für alle betroffenen Fertigkeiten berechnet und eingetragen werden. Da sich Basiswerte nicht verändern, ist dies eine nur einmal notwendige Tätigkeit.

Beispiel: Sergio erhält für sämtliche körperlichen Fertigkeiten und alle seine Waffenfertigkeiten aufgrund seiner hohen körperlichen Basiswerte den Bonus und schreibt unter „Bonus“ stets +1 auf. Wesentlich schlechter sieht es jedoch im geistigen Bereich aus. Aufgrund seines durchschnittlichen Charismas bekommt er einen Malus auf Führung, Schauspielerei und Stimme. Sein Wert in Wissen beschert ihm Mali in Giftkunde, Alchimie, Astronomie, Mathematik, Dimensionskunde und Magietheorie. Immerhin erhält er dafür auf alle auf Geschicklichkeit basierende Fertigkeiten einen Bonus.

3.7 Anfangsausrüstung

3.7.1 Grundausrüstung

Die anfängliche Ausrüstung eines Charakters wird relativ oft vom Spielleiter und dem Szenario abhängig sein. Die folgenden Regeln sind deswegen eher als Richtlinie zu sehen.

Jeder Charakter verfügt über normale Kleider und eine Standardausrüstung, welche u.a. ein Seil, Fackeln und Rationen umfasst (s. Tabellenteil „Ausrüstung“). Weiterhin besitzt er eine Waffe zu jeder für Lernpunkte erworbenen Waffenfertigkeit (also nicht für über das Fertigkeitenetz erhaltenen Fertigkeiten).

Bei Fernkampfwaffen sind 20 Bolzen, Pfeile oder Nadeln inbegriffen. Wurfmesser besitzt ein Charakter anfangs 3, Wurf Pfeile und -sterne jeweils 5.

Beispiel: Sergio hat ein Langschwert, einen Parierdolch und eine Streitaxt. Er entscheidet sich bei seiner Fertigkeit Armbrust für die leichte Armbrust und erhält zusätzlich 20 Bolzen Munition.

3.7.2 Geld und Rüstungen

Der Spieler würfelt mit [2w] einmal für Geld und einmal für eine Rüstung und erhält – abhängig von der aufgeführten Priorität – den in der folgenden Tabelle angegebenen Wert.

Rüstung und Geld						
	Rüstung (RS)			Geld		
	Waffenpriorität			Geistige Priorität		
[2w]	0	1	2	0	1	2
2	0	0	2	5 KM	1 BM	5 BM
3..4	0	2	6	1 BM	5 BM	1 SM
5..8	2	4	8	8 BM	2 SM	8 SM
9..13	4	6	10	3 SM	8 SM	2 GM
14..17	5	8	11	8 SM	2 GM	4 GM
18..19	6	10	12	2 GM	4 GM	8 GM
20	8	12	14	5 GM	8 GM	12 GM

Die aufgeführten Währungen werden wie folgt umgerechnet:

Währungen				
Goldmünze	GM	=	10	SM
Silbermünze	SM	=	10	BM
Bronzemünze	BM	=	10	KM
Kupfermünze	KM			

Die erweiterte Rüstungstabelle findet sich jeweils in den Tabellenteilen Charaktererschaffung und Ausrüstung. Ein Charakter darf auch einen niedrigeren Rüstungsschutz (RS) als erwürfelt wählen (sogar auf jede einzelne Körperzone bezogen) oder seine Rüstung für Geld erweitern oder ganz neu kaufen.

Standardrüstungen						
RS	Rumpf	Kopf	Arme	Beine	Last	Preis
1	1	0	0	0	1	2 SM
2	2	0	0	0	2	4 SM
3	3	0	0	0	3	6 SM
4	4	0	0	0	4	8 SM
5	5	1	2	0	5,5	12 SM
6	6	2	2	1	7	16 SM
7	7	2	3	3	9,5	19 SM
8	8	2	3	3	11	22 SM
9	9	4	5	3	13,5	35 SM
10	10	4	5	3	15	40 SM
11	11	4	5	3	16,5	50 SM
12	12	4	5	3	18	60 SM
13	13	4	5	5	20,5	75 SM
14	14	5	7	5	23,5	100 SM
15	15	5	7	7	25	115 SM
16	16	6	8	8	30	150 SM

Beispiel: Für Sergio würfelt sein Spieler eine 6 bei Geld, was ihm mit Priorität 1 auf geistige Fertigkeiten 2 Silbermünzen (SM) einbringt. Bei

der Rüstung fällt eine 10, was bei Waffenpriorität 2 eine RS von 10 bedeutet. Die Waffen Sergios haben zusammen eine Last von 4,7 womit sich seine Gesamtlast im Kampf auf 19,7 addieren würde. Bei 19,5 liegt jedoch die Grenze seiner Tragkraftkategorie 2, in der er gerne bleiben würde. Sergios Spieler schaut in den Rüstungstabellen nach und reduziert die Kopfrüstung auf RS 3, was ihm eine Ersparnis von 0,3 Last bringt und somit eine Gesamtlast von 19,4 ergibt.

Bei einigen Fertigkeiten besteht die Chance, dass ein Charakter bestimmte passende Gegenstände bereits zu Beginn besitzt, sofern er die Fertigkeit erlernt hat. Der Charakter führt dann einen Fertigkeitswurf durch und vergleicht das Ergebnis mit den Werten in der folgenden Tabelle. Die Angabe „0“ bedeutet automatischen Besitz. Bei *Reiten* und *Gespann lenken* darf nur ein Wurf auf die Fertigkeit mit der höchsten Stufe durchgeführt werden.

Besondere Ausrüstung		
Reiten	8	Normales Reitpferd
	20	Vertrautes Reitpferd (Bonus +1)
Gespann lenken	11	Einspanner, eine Achse
	25	Zweispänner, zwei Achsen
Schauspielerei	0	Schminke, Haarfärbemittel
	9	Perücke
	22	Zwei Kostüme
Schlösser öffnen	6	Dietrich (verhindert Abzüge)
	24	Guter Dietrich (Bonus +1)
Giftkunde	11	Schlafmittel
	24	Tödliches Gift der Stufe 3
Alchimie	12	Einfache Materialien, Gläser
	30	Laborgeräte (Kolben)
Glücksspiel	0	Karten, Würfel
	18	Gezinkte Karten oder Würfel
Hauswirtschaft	0	Töpfe, Hilfsmittel, Kräuter
	11	Exotische Kräuter
Medizin	0	Einfache Mittel (Watte, Binden)
	24	Medizinische Geräte (Zange)
Musizieren	0	Beliebiges Musikinstrument
	14	Zweites Musikinstrument
Lesen/Schreiben	0	Pinsel und Tusche, drei Papiere
	11	Zehn Papiere
	25	Siegel und Siegelwachs

Beispiel: Sergios Spieler würfelt für Reiten eine 8 (+2 = 10) und besitzt ein Reitpferd. Bei Schlösser öffnen erzielt er eine 11 (+2 = 13) und nennt nun einen Dietrich sein Eigen. Die 11 (+2 = 13) bei Glücksspiel reicht nur für normale Karten und Würfel, die 7 (+2 = 9) bei Hauswirtschaft reicht auch nicht für exotische Kräuter. Der Wurf einer 2 (+1 = 3) bei Lesen/Schreiben bleibt zum Glück – da nicht im Spiel – folgenlos und verhindert nur den Erwerb des besseren Materials.

3.8 Charakterabrundung

Jeder Spieler sollte sich auf seinem Charakterbogen unter „Beschreibung“ eine Kurzangabe der wichtigsten körperlichen Merkmale seines Charakters notieren. Zumindest Geschlecht, Größe, Gewicht, Haar-, Haut- und Augenfarbe und die Angabe, ob der Charakter Rechts- oder Linkshänder ist, sollten angegeben werden. Diese Werte können definiert oder nach den unteren Regeln ausgewürfelt werden. Für nichtmenschliche Charakter sind passende Modifikationen vorzunehmen (s. Kapitel zu Nichtmenschen).

Größe: Ein durchschnittlicher menschlicher Mann ist 177 cm groß, eine menschliche Frau 165 cm. Charaktere mit hoher Stärke oder Konstitution werden größer als der Durchschnitt sein.

Mann: $164 + 2w + \text{SBO}(\text{STR}) + \text{SBO}(\text{KON})$ cm
 Frau: $152 + 2w + \text{SBO}(\text{STR}) + \text{SBO}(\text{KON})$ cm

Gewicht: Für einen humanoiden Mann kann von 75 kg, für eine Frau von 65 kg ausgegangen werden.

Mann/Frau: $\text{Größe} - 120 + 3w$ kg

Rechts- oder Linkshänder: Auch Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Beidhändigkeit müssen eine Haupthand definieren bzw. auswürfeln. Die einfachste Methode ist es, festzulegen, dass der Charakter die gleiche Haupthand wie sein Spieler besitzt.

[1w] 1..8 Rechtshänder 9..10 Linkshänder

Beispiel: Sergio ist 1,92 m groß, wiegt 84 kg, hat dunkle Augen, eine dunkle Hautfarbe, schwarzes, lockiges Haar und einen Vollbart. Er ist Rechtshänder.

Jeder Spieler sollte sich eine Hintergrundstory und persönliche Charakterzüge überlegen. Mit dem Spielleiter können Besonderheiten abgesprochen werden, die nicht durch die Grundregeln abgedeckt werden. Das Abenteuer kann beginnen.

3.9 Beispielcharakter

Auf der nächsten Seite befindet sich die komplett ausgefüllte Seite 1 des Charakterbogens des Beispielcharakters Sergio Lorel. Die durch das Fertigkeitennetz erworbenen Waffenfertigkeiten befinden sich auf der zweiten Seite des Charakterbogens.

Name: Sergio Lorel
Spieler: Ernst
Beschreibung: 1,92 m groß, 84 kg, dunkle Augen, schwarzes, lockiges Haar, Vollbart
Herkunft: Ligor
Profession: Söldner
Stufenpunkte: 46
Allgemeine LP: 30/0/
Anmerkungen

Sinneswerte	
SEH	19
HRV	12
GER	10
GSM	12
TST	10
INT	15

<i>Belastung</i>	
Rüstung	14,7
Waffen	4,7
Standard	5
Gesamt	19,4

Rüstungsschutz und Wunden						
w	Zone	RS	Last	Wunden		
6-9	Rumpf	10	12			
5	Arm rechts ●	5	0,6			
4	Arm links ○	5	0,6			
3	Bein rechts	3	0,6			
2	Bein links	3	0,6			
1	Kopf	3	0,3			
Gesamtalwert			14,7	Flächensart	Kette	

Beweglichkeit, Reaktion und Schnelligkeit					
Tragkraft		BEW	REA	SCH	
0	TRK×1	6,5	20	10	34
1	TRK×2	13	16	8	30
2	TRK×3	19,5	12	6	26
3	TRK×4	26	8	4	22
4	TRK×5	32,5	4	2	18
5	TRK×6	39	0	0	14

Treffer-, Schock-, Psi- und Gelstige Punkte							
TP	17						
SP	17						
PP	7						
GP	8						

<i>Tsi-Fertigkeiten</i>	Priorität: 0	
Fertigkeit	Stufe	LP
Par-Einsatz	1	
Beschwören		
Bewegung		
Bünden		
Dimension		
Elemente		
Empathie		
Gegensätze		
Hypnose		
Illusion		
Kontrolle		
Körperbewußtsein	1	
Materialtransformation		
Natur		
Regeneration		
Schock		
Telepathie		
Verständnis		
Wahrnehmung		

[illegible][illegible]

4 Fertigkeiten und Lernen

4.1 Anwendung von Fertigkeiten

4.1.1 Grundlegende Konzepte

Die Anwendung von Fertigkeiten folgt einem einfachen und durchgängigem Konzept, das in einigen Sonderfällen – z.B. bei den magischen Fertigkeiten und im Kampf – modifiziert und erweitert wird. Magie und Kampf werden deshalb im Detail in entsprechenden Kapitel beschrieben.

Möchte ein Spieler, dass sein Charakter in der Spielwelt agiert, teilt er dem Spielleiter mit, welche Aktion mit welchem Ziel durchgeführt werden soll.

Es gibt keine einheitlichen Regeln für die Art, Durchführung oder Zeitdauer von Aktionen. Eine Aktion kann entweder eine Reaktion auf bestimmte Ereignisse sein oder aus Eigenmotivation des Charakters entstehen. Sie kann in einer ruhigen Phase des Spiels oder in einer Aktionsphase passieren. Sie kann variabel in der Länge der Ausführung oder wiederkehrend sein.

Die Behandlung dieser komplexen Situationen ist die Aufgabe des Spielleiters. Hier muss mit Augenmaß und Kenntnis der Grundregeln stets aufs Neue entschieden werden, wie schwierig die Durchführung einer Aktion ist. Erschwerend kommt hinzu, dass der Spielleiter auch für die Fertigkeitenausübung der Nichtspielercharaktere (NSC) – also der Bewohner seiner Spielwelt – verantwortlich ist. In diesem Kapitel sowie den Kapiteln Kampf und Magie finden sich Hinweise, Richtlinien und Regeln, die dem Spielleiter helfen sollen, die meisten gewöhnlichen und wiederkehrenden Situationen zu beherrschen

Nach Kenntnisnahme der gewünschten Aktion definiert der Spielleiter die anzuwendende Fertigkeit – gelegentlich können mehrere in Frage kommen – sowie die voraussichtliche Dauer und den Schwierigkeitsgrad in Form eines **Mindestwurfes** (MW).

Bei manchen Aktionen kann der Spielleiter auch festlegen, dass die Ausübung für den Charakter unmöglich ist. Dies betrifft beispielsweise alle auf Lesen/Schreiben aufbauenden Fertigkeiten (z.B. Fälschen) bei einem des Lesens unkundigen Charakter.

4.1.2 Mindestwurf

Der MW ist eine vom Spielleiter definierte Zahl, die der Spieler mit seiner Fertigkeitsstufe, den eventuell vorhandenen Boni und Mali und dem Fertigkeitswurf (FW) *mindestens* erreichen muss, um erfolgreich zu sein.

4.1.2.1 Festlegung des Mindestwurfes

In machen Bereichen sind die Mindestwürfe durch Regeln bereits vorgegeben (der MW, um im Kampf einen Gegner zu treffen, ist beispielsweise immer 15), für einige Situationen wird sich der Spielleiter selbst den Schwierigkeitsgrad einfallen lassen müssen. In der folgenden Tabelle sind als Hilfestellung übliche Schwierigkeitsgrade und passende Mindestwürfe aufgeführt.

Fertigkeiten und Mindestwürfe	
Simplel	4..6
Einfach	7..9
Mittel	10..13
Schwierig	14..17
Schwer	18..22
Unmöglich	23+

Normalerweise teilt der Spielleiter den MW dem Spieler mit, bevor sich dieser an die Aufgabe macht. Der Spieler darf dann entscheiden, ob er die Aktion wie beschrieben vornimmt oder möglicherweise den Schwierigkeitsgrad – beispielsweise über die Zeitdauer – verändert.

Beispiel: Raimo möchte eine Felswand möglichst schnell erklimmen, um einer anrückenden Truppe Bogenschützen unversehrt zu entkommen. Der Spielleiter definiert als MW eine 20, was Raimo (Klettern 3) zu schwierig ist. Er lässt sich deutlich mehr Zeit, was den MW laut Spielleiter auf 14 senkt. Raimo muss dafür in Kauf nehmen, dass er vermutlich auf den letzten Metern beschossen werden wird.

Bei bestimmten Situationen kann es sein, dass die Spieler den MW nicht erfahren dürfen oder gar keinen MW benötigen, sondern die Höhe des Fertigkeitswurfes den Erfolg der Aktion bestimmt (FW auf Wissensfertigkeiten sind dafür gute Kandidaten).

Beispiel: Kalman Evarus analysiert ohne konkrete Herangehensweise eine unbekannte Substanz auf magische Eigenschaften und nutzt dazu Magietheorie 12. Der Spielleiter legt den MW gedanklich auf 22 fest. Kalman erreicht eine 20,

erhält keine verwertbaren Informationen und hält den MW für so hoch, dass er zukünftig keine Energie mehr in diese Art der Analyse steckt.

Beispiel: Die Gruppe schlägt nach einer anstrengenden Reise in einer Kneipe in einer unbekannten Stadt auf und Jendrix möchte über Milieu die interessantesten Gerüchte aufschnapfen. Der Spielleiter lässt ihn einfach den FW ohne MW durchführen und liefert dann abhängig von der Höhe des Wurfes mehr oder weniger interessante Geschichten.

4.1.2.2 Modifikationen des Mindestwurfes

Üblicherweise sollte der vom Spielleiter festgelegte MW alle Faktoren und Umstände der Situation bereits berücksichtigt haben, es kann aber vorkommen, dass Charaktere in der Lage sind, den MW noch zu verändern.

Dies können Artefakte sein, besondere Fertigkeiten oder Eigenschaften des Charakters oder bestimmte Regeln, die eine Modifikation des MW zulassen. Insbesondere in der Magie gibt es Mechanismen, um MW vor dem FW zu senken.

Beispiel: Zardoz verfügt über den Zauberspruch *Heilen von Wunden* auf 70%, was bedeutet, dass er alle Mindestwürfe bei passenden Aktionen auf 70% des Ursprungsmindestwurfes setzen darf. Der Spielleiter nennt für einen Heilvorgang einen MW von 32, was den tatsächlichen MW auf 22 (70% von 32 ist 22,4) bringt.

4.1.3 Fertigkeitswurf

Wie im Kapitel Grundlagen bereits beschrieben, ist der Fertigkeitswurf ein offener Wurf mit 2w. Der Spieler addiert dazu seine Fertigkeitsstufe, einen Bonus oder Malus aufgrund des Attributs sowie weitere durch Regeln vorgegebene Modifikationen (z.B. Abzüge aufgrund von Verletzungen).

Beim Einsatz magischer Fertigkeiten und dem Erlernen von Zaubersprüchen wird eine zusätzliche Fertigkeit – Psi-Einsatz bzw. Magietheorie – addiert. Details dazu finden sich im Kapitel Magie.

Hat ein Charakter die Fertigkeit nicht erlernt (also nicht mindestens auf Stufe 0), wird beim FW keine Stufe berücksichtigt und ein von der Priorität des Fertigkeitsbereiches abhängiger Malus addiert.

Fertigkeit wird nicht beherrscht	
Charaktere, die eine Fertigkeit nicht erlernt haben, erhalten einen prioritätsabhängigen Malus auf Fertigkeitwürfe	
Priorität 2	FW - 2
Priorität 1	FW - 3
Priorität 0	FW - 5

Beispiel: Trantor möchte sich an einer Wache vorbeischieben (MW 14), hat aber die Fertigkeit *Schleichen* nicht erlernt. Da er Priorität 2 im körperlichen Bereich hat, erhält er -2 auf seinen Fertigkeitswurf und würfelt mit 2w-2 gegen den MW von 14. Wider erwarten erfolgreich gelangt Trantor an eine versperrte Tür, die er mit der ebenfalls nicht erlernten Fertigkeit *Schlösser öffnen* überwinden möchte (MW 15). Da er geistige Priorität 0 hat, erhält er nun sogar -5 auf den Wurf und scheitert mit dem Wurf einer 11 (Ergebnis 6) kläglich. Frustriert beschließt er, die Tür mit seiner durchaus erlernten Fertigkeit *Heben* (Stufe 6 gegen MW 18) zu „öffnen“ und ist mit dem Wurf einer 16 (Ergebnis 22) überaus erfolgreich. Nicht so gut ist jedoch, dass damit die erfolgreiche *Schleichen*-Aktion hinfällig geworden ist.

4.1.4 Auswirkungen

Das Gesamtergebnis des Wurfes wird mit dem MW verglichen. Hat es den MW erreicht oder übertroffen, gelingt die Aktion, jeweils 10 Punkte mehr beim Ergebnis bedeuten sogar kritische Erfolge.

Liegt das Ergebnis unterhalb des MW, ist die Aktion gescheitert. Nochmals je 10 Punkte weniger bedeuten kritische Misserfolge.

Bei einem Patzer kann der Fertigkeitswurf niemals erfolgreich sein. Ist das Ergebnis bei einem Patzer unter dem MW, wird die Aktion sogar noch um eine Misserfolgskategorie verschlechtert.

Fertigkeitswurf und kritische Ergebnisse	
$FW \geq MW + 20$	Zweifacher kritischer Erfolg
$MW + 20 > FW \geq MW + 10$	(Einfacher) Kritischer Erfolg
$MW + 10 > FW \geq MW$	Erfolg
$MW > FW \geq MW - 10$	Misserfolg
$MW - 10 > FW \geq MW - 20$	(Einfacher) Kritischer Misserfolg
$MW - 20 > FW$	Zweifacher kritischer Misserfolg

Kritische Erfolge können unterschiedliche positive Auswirkungen haben, die der Spielleiter definiert oder dem Charakter zur Wahl lässt. Ein besonders gut rennender Charakter kann beispielsweise ein bisschen schneller als geplant oder weniger erschöpft sein. Bei Wissensfertigkeiten teilt der Spielleiter mehr Informationen mit und bei sozialen Interaktionen ist der bleibende Eindruck oder der gewünschte Effekt größer.

In den Bereichen Kampf und Magie sind die Auswirkungen von kritischen Ergebnissen und Patzern größtenteils geregelt: Bei Angriffen richten kritische Erfolge mehr Schaden an, kritische Misserfolge geben Abzüge auf Folgeaktionen und Pat-

zer ermöglichen dem Angegriffenen einen freien Gegenangriff. Bei Zaubern reduzieren kritische Erfolge die Kosten an Psi-Punkten, Misserfolge erhöhen sie.

4.1.5 Wiederholungswurf

Hat ein Charakter bei einem Fertigkeitswurf einen normalen Misserfolg erzielt, die Fertigkeit erlernt und die Situation lässt eine Wiederholung zu, darf der Fertigkeitswurf gegen einen geringfügig höheren Schwierigkeitsgrad wiederholt werden.

Der MW bei einem Wiederholungswurf wird um zwei Punkte erhöht, jedoch nur um einen Punkt, wenn der erste Wurf auch nur um einen Punkt am MW gescheitert ist.

Eine Wiederholung dieser Art ist bei Angriffen und Zaubern nicht möglich. Hier ist jede erneute Ausführung stets eine neue Situation.

Ein nicht wiederholbarer Wurf liegt auch vor, wenn ein Charakter eine Aktion in jedem Fall durchführen will (oder muss). Springt er beispielsweise von einer Mauer herunter, lässt die Situation keine Wiederholung zu.

Beispiel: Varga erreicht bei seinem Versuch, einen Turm zu erklettern (Klettern 7), eine 13 gegen einen MW von 14. Äußerst knapp am MW vorbei, entscheidet der Spielleiter, dass Varga keinen passenden Kletterpfad gefunden hat, kurz innehält und – wenn von ihm gewünscht – einen Wiederholungswurf gegen einen MW von 15 durchführen darf. Aufgrund seiner hohen Stufe in Klettern entscheidet sich Varga für den zweiten Wurf und ist mit einer gewürfelten 10 erfolgreich.

Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Durchhaltevermögen haben Vorteile bei Wiederholungswürfen.

4.2 Lernwurf

Das Konzept des Lernen durch Praxis ist direkt in die Anwendung von Fertigkeiten integriert. Nach einem erfolgreichen Fertigkeitswurf auf eine erlernte Fertigkeit hat der Spieler eine Lernpunktchance in Form eines sogenannten Lernwurfes.

Dieser Lernwurf ist ein zweiter exakt dem vorher durchgeführten Fertigkeitswurf entsprechender Wurf und muss misslingen, um einen Lernpunkt (LP) auf die Fertigkeit zu erhalten. Dieser LP wird sofort nach Erhalt aufgrund der Priorität der Fertig-

keit modifiziert. In einem Priorität-2-Bereich bekommt der Charakter also 2 Lernpunkte, in einem Priorität-0-Bereich nur einen halben Lernpunkt.

Ein Patzer bei einem Lernwurf ist – da immer misslungen – im Gegensatz zum Patzer beim Fertigkeitswurf für den Spieler ein Grund zur Freude.

Bei erfolgreichen Wiederholungswürfen darf ebenfalls ein Lernwurf durchgeführt werden, allerdings gegen den ursprünglichen Mindestwurf der Aufgabe.

Bei nicht erlernten Fertigkeiten ist kein Lernwurf erlaubt. Diese Fertigkeiten müssen zunächst auf Stufe 0 erworben werden (s. Lernen).

Das Ergebnis des Lernwurfes hat außer dem möglichen Erhalt eines Lernpunktes keine Auswirkungen auf das Spielgeschehen.

Der Spielleiter hat beim Lernwurf mehrere Eingriffsmöglichkeiten: Er kann bei unsinnigen, unnötig brutalen (z.B. einen Fliehenden weiter angreifen) oder trivialen Situationen einen Lernwurf untersagen. Er kann bei rollentypischen oder eleganten Aktionen einen Lernpunkt ohne Lernwurf oder zusätzlich dazu gewähren. Oder er kann ausnahmsweise auch auf ungelernnte Fertigkeiten Lernwürfe oder sogar Lernpunkte vergeben.

Grundsätzlich sollte ein Spieler für jeden Fertigkeitswurf auch den Lernwurf ausüben dürfen und die Sonderbelohnungen fair und sparsam eingesetzt werden. Es ist für den Spielablauf besser, auf unnötige Fertigkeitwürfe zu verzichten als auf die als Belohnung empfundenen Lernwürfe der Spieler. Das Konzept des praxisnahen Lernens trägt viel zur Motivation der Spieler bei und macht – richtig dosiert – sehr viel Spaß.

Auf manche Fertigkeiten (z.B. Psi-Einsatz) können keine LP durch Praxis erhalten werden. Diese Ausnahmefälle werden in den passenden Regelabschnitten erläutert.

Beispiel: Varga darf nach seinem gelungenen Fertigkeitswurf einen Lernwurf auf Klettern probieren. Allerdings wird dieser Lernwurf nicht gegen den MW des Wiederholungswurfes (15) sondern gegen den MW des ursprünglichen Wurfes (14) durchgeführt. Er würfelt eine 5, was zusammen mit seiner Fertigkeit 12 ergibt, den MW von 14 also nicht erreicht. Varga erhält einen LP auf Klettern, der aufgrund seiner körperlichen Priorität von zwei sogar verdoppelt wird.

4.2.1 Lernpunkte auf Trefferpunkte

Ein Charakter, der eine Wunde von 21+ Schaden erhält und dadurch unter 0 Trefferpunkte sinkt, bekommt einen Lernpunkt auf Trefferpunkte, modifiziert je nach Priorität.

4.2.2 Notation von Lernpunkten

Lernpunkte durch Praxis werden direkt auf dem Charakterbogen in der Spalte „LP“ der entsprechenden Fertigkeit markiert. Es hat sich bewährt, halbe Lernpunkte als kurzen Querstrich, ganze Lernpunkte als langen Längsstrich einzutragen.

Die Verwendung dieser Lernpunkte wird im nächsten Abschnitt erläutert.

4.3 Lernen

Grundsätzlich wird das bereits bei der Charaktererschaffung verwendete Lernsystem unverändert beibehalten.

Charaktere dürfen ihre Lernpunkte schon während des Abenteuers ausgeben, um Fertigungsstufen zu steigern, sofern sie sich in einer Ruhephase befinden.

4.3.1 Steigern von Fertigungsstufen

Um eine Fertigkeit zu steigern, werden Lernpunkte in Höhe der neuen Stufe benötigt. Fertigkeiten müssen stufenweise gesteigert werden.

Jede Stufe in Trefferpunkte kostet einen Lernpunkt.

Ab Stufe 11 verdoppeln sich die Lernpunktkosten, d.h. Stufe 11 kostet 22 Lernpunkte, Stufe 12 kostet 24 LP usw. Die verdoppelten Kosten gelten auch ab dem elften Trefferpunkte (2 LP für einen TP).

Die Verdoppelung der Lernpunktkosten wird für alle Stufen in Zehnerschritten weitergeführt. Stufe 21 wurde demzufolge 84 Lernpunkte kosten.

Fertigungsstufen und Gesamt-Lernpunktkosten			
Stufe	Punkte	Stufe	Punkte
1	1	11	77
2	3	12	101
3	6	13	127
4	10	14	155
5	15	15	185
6	21	16	217
7	28	17	251
8	36	18	287
9	45	19	325
10	55	20	365

4.3.2 Fertigkeitenetz

Das Fertigkeitenetz wird gehandhabt wie im Kapitel Charaktererschaffung beschrieben. Jede Linie zwischen zwei Punkten setzt die Nachbarstufe kostenlos auf die höhere Fertigungsstufe minus zwei. Hat eine Nachbarfertigkeit bereits die auf diese Art ermittelte oder eine höhere Stufe, wird die Verbindung ignoriert.

• Tierkunde	Wis	6/14
• Naturkunde	Wis	7/15
• Kräuterkunde	Wis	6/14
• Giftkunde	Wis	9/16

Beispiel: Der Magier Kalman Evarus, seines Zeichens passionierter Steinesammler, beherrscht Naturkunde auf Stufe 2. Tier- und Kräuterkunde sind dadurch auf Stufe 0 „erlernt“, Giftkunde nur auf Stufe -2, also nicht erlernt. Nach einigen Abenteuern konnte Kalman seine Naturkundestufe auf vier steigern, nicht zuletzt dank vieler seltener Gesteinsproben. Damit beherrscht er nun Tier- und Kräuterkunde auf Stufe 2. Die Fertigkeit Giftkunde steigt dadurch auf Stufe 0 und gilt von nun an ebenfalls als erlernt.

4.3.3 Umschichtung von Lernpunkten

Bei durch das Fertigkeitenetz verbundenen Fertigkeiten ist es möglich, Lernpunkte von einer Fertigkeit im Verhältnis 2:1 auf eine andere Fertigkeit umzuschichten.

Charaktere können zudem Lernpunkte von gleichen Waffenfertigkeiten von einer Hand auf die andere 1:1 umschichten.

Beispiel: Im Laufe der Zeit bekommt Kalman nicht nur Lernpunkte auf Naturkunde, sondern auch auf Tierkunde und Kräuterkunde. Er beschließt alle diese Lernpunkte im Verhältnis 2:1 auf Naturkunde zu verschieben, um ausschließlich diese Fertigkeit zu steigern. Da die Nachbarfertigkeiten stets mit gesteigert werden, werden die Lernpunkte insgesamt wesentlich effizienter eingesetzt.

Beispiel: Raimo kämpft mit zwei Langschwertern. Er muss zwar beide Hände als separate Fertigkeiten erlernen, kann aber jederzeit Lernpunkte von der einen Hand auf die zweite verschieben.

4.3.4 Erlernen von Fertigkeiten

Das Erlernen von Fertigkeiten auf Stufe 0 kostet unabhängig von der Priorität des Fertigungsreiches zwei allgemeine Lernpunkte.

4.3.5 Erhalt von Lernpunkten

Es gibt mehrere Möglichkeiten, Lernpunkte zu erhalten: Durch den bereits beschriebenen praxisnahen Lernwurf, durch das Bestehen von Abenteuern oder als sonstige Belohnung durch den Spielleiter.

Lernpunkte, die nicht an eine Fertigkeit gekoppelt sind, heißen Allgemeine Lernpunkte (ALP) und sind besonders wertvoll, da sie für jede beliebige Fertigkeit genutzt werden können. Auch bei ALP gilt, dass sie – außer für Stufe 0 – aufgrund der Priorität der Fertigkeit modifiziert werden.

Zusätzlich können ALP genutzt werden, um Zaubersprüche zu erlernen, dies wird im Kapitel Magie erklärt.

Als Faustregel für die Zuteilung von ALP gilt: Jeder überlebende Charakter erhält nach einer Spielsitzung etwa zwei bis fünf allgemeine Lernpunkte und für die Absolvierung eines Abenteuers je nach Erfolgsgrad noch einmal 3 bis 5 ALP.

Für eine Spielsitzung wird eine Dauer von fünf Stunden angenommen. Bei längerer Spieldauer oder besonders intensiven Spielsitzungen können selbstverständlich mehr Lernpunkte verteilt werden.

Haben sich Charaktere bzw. ihre Spieler durch gute Ideen oder das Lösen von Rätseln hervor getan, kann auch mal ein ALP an einzelne Charaktere vergeben werden.

Belohnungen dieser Art sind stets mit Augenmaß vorzunehmen und sollten wirklich nur für außergewöhnliches Rollenspiel, eine brillante Idee oder eine herausragende Einzelaktion gewährt werden.

4.3.6 Tipps zum Lernen

Allgemeine Lernpunkte müssen nicht sofort ausgegeben werden und können auf dem Charakterbogen im dafür vorgesehenen Feld notiert werden. Oft ist es bei höheren Fertigkeitsstufen notwendig, lange für die nächste Stufe zu sparen. Solange die dafür notwendigen Punkte nicht vorhanden sind, ist es flexibler, ALP nicht auf Fertigkeiten zu verteilen.

Es wird durch die Regeln nicht verboten, aber Spieler sollten eventuell darauf achten, keine neuen Fertigkeiten zu erlernen, die sie nicht selbst schon mal angewandt oder zumindest im Spiel kennengelernt haben (über andere Charaktere, über Bücher etc.). Bei magischen Fertigkeiten muss dies nicht beachtet werden.

Beispiel: In einem Abenteuer musste die Spielergruppe häufig klettern. Einige Charaktere, die diese Fertigkeit nicht beherrschten, beschließen nach der Spielsitzung, die Fertigkeit Klettern für allgemeine LP zu erwerben. Diese Spieler lernen rollentypisch. In einem anderen Szenario möchte ein Kämpfer auf einmal Alchimie erlernen, obwohl weder eine Gelegenheit im Abenteuer vorhanden war, Alchimie anzuwenden, noch ein anderer Charakter die Fertigkeit beherrscht. Ohne eine gute Begründung ist dies keine stimmige Vorgehensweise.

4.3.7 Andere Lernmöglichkeiten

Das in ERPS verwendete Praxislernsystem ist nicht unbedingt realistischer als andere Lernsysteme, aber schneller anwendbar, einfacher zu beherrschen und vermutlich den Spielspaß erhöhend.

Spielgruppen, die unbedingt Lehrmeister oder Geld zum Lernen verwenden möchten, können dies selbstverständlich in das bestehende Lernsystem einbinden: Zeitaufwand oder Geld können einen bestimmten Anteil an Lernpunkten einsparen (mehr als 50% ist nicht empfehlenswert).

Der Spielleiter kann auch gelegentlich Bücher oder andere Informationsquellen zu bestimmten Themen verteilen, die Lernpunkte auf bestimmte Fertigkeiten oder allgemeine Lernpunkte auf Fertigkeitsbereiche gewähren. Magische Artefakte, die Lernpunkte generieren oder auch verbrauchen, sind ebenfalls denkbar.

Beispiel: In einer Bibliothek erlangt die Gruppe ein Buch über das Tierleben der Spielwelt. Jeder Charakter, der das Buch durchliest – was etwa eine Woche dauert – erhält 4 LP auf Tierkunde. Durch den mehrtägigen Besuch eines Magierzirkels bekommt ein Zauberer der Gruppe 2 ALP für den Psi-Bereich.

4.3.8 Steigern von Attributen

Die Regeln sehen dies nicht vor und es wird auch nicht empfohlen, aber die letzte Entscheidung trifft wie immer der Spielleiter. Sollte es vorkommen, sollte es im Rahmen längerer Kampagnen passieren und aufwendig sein oder an den Erwerb bestimmter Artefakte geknüpft sein.

Beispiel: Als Abschluss einer komplexen Kampagne erhielten alle Charaktere eine zufällige Basiswertsteigerung um einen Punkt. Damit verbunden war eine eintätowierte Hieroglyphe auf der Stirn.

Umgekehrt können jedoch auch Attributsverluste drohen, beispielsweise durch Vergiftungen, Krankheiten, Unfälle, Wunden oder Flüche.

Beispiel: Raimo wurde zu Beginn seiner Laufbahn durch einen Wolf so schwer an der rechten Hand gebissen, dass er aufgrund der folgenden Blutvergiftung permanent einen Punkt auf KON verlor sowie seine Hand nicht mehr einsetzen konnte. Für einen Beidhänder ein herber Verlust. Zwischenzeitlich verfügte er über eine Metallhand, in die seine Waffe eingeschraubt wurde, doch seit einiger Zeit kann er seine zweite Waffe dank einer magischen Hand ohne Abzüge einsetzen. Da die Hand allerdings einen eigenen Willen hat, gibt es durchaus ein paar damit verbundene Nachteile...

4.3.9 Erfahrung und Stufenpunkte

Die Erfahrung eines Charakters wird aufgrund des flexiblen Lernsystems nicht in Leveln, Graden oder Stufen gemessen. Bei der Zusammenstellung einer Gruppe aus bereits gespielten Charakteren kann es jedoch sinnvoll sein, die Erfahrung dieser Charaktere abzuschätzen und miteinander vergleichen zu können.

Die schnellste und einfachste Methode ist es, die höchsten Fertigungsstufen und ihre Anzahl zu vergleichen.

Manche Spieler – aber nicht alle – notieren sich, wie viele ALP sie im Laufe ihrer Abenteuerkarriere bereits erhalten haben. Diese Zahl kann dann verglichen werden.

Die beste aber aufwendigste Art der Erfahrungsmessung ist das Zählen der sogenannten Stufenpunkte (auf dem Charakterbogen gibt es ein Feld für diese Zahl). Bei dieser Methode addiert der Spieler die kompletten Lernpunkt看ten aller seiner Fertigungsstufen – immer gerechnet mit angenommener Priorität 1 und auch die durch das Fertigkeitennetz erhaltenen Stufen. Die Gesamtzahl gibt die Stufenpunkte an.

Fertigungsstufen und Stufenpunkte			
Stufe	Punkte	Stufe	Punkte
1	1	11	77
2	3	12	101
3	6	13	127
4	10	14	155
5	15	15	185
6	21	16	217
7	28	17	251
8	36	18	287
9	45	19	325
10	55	20	365

Beispiel: Kan-Tha-Ib beherrscht Laufen auf Stufe 5, was 15 (1+2+3+4+5) Stufenpunkten entspricht. Athletik und Springen hat er über das Netz auf Stufe 3, Heben auf Stufe 1, was weitere 13 Stufenpunkte bedeutet.

Der in der Charaktererschaffung vorgestellte Charakter Sergio Lorel hat zu Beginn 46 Stufenpunkte. Bis etwa 100 Stufenpunkte handelt es sich um Anfänger. Leidlich erfahrene Charaktere haben 200 bis 300 Stufenpunkte, sehr gute und lange gespielte Charaktere um die 600. Charaktere über 1000 Stufenpunkte sind selten und können als wahre Meister ihres Faches betrachtet werden.

4.4 Liste der Fertigkeiten

Bei allen Fertigkeiten wird neben einer Beschreibung der dazugehörige Basiswert mit Bonusangabe aufgeführt.

4.4.1 Waffenfertigkeiten

• Bihänder	Str	10/15
• Breitschwert	Str	10/16
• Langschwert	Ges	5/13
• Krummsäbel	Ges	6/14
• Degen	Ges	7/15
• Kurzschwert	Ges	6/14
• Dolch	Ges	6/12
• Keule	Str	4/18
• Streitkolben	Str	6/15
• Kriegshammer	Str	6/14
• Streitaxt	Str	6/14
• Schlachtbeil	Str	10/15
• Zweihandhammer	Str	9/14
• Kriegsflügel	Str	6/14
• Morgenstern	Ges	8/16
• Lanze	Str	9/16
• Hellebarde	Str	5/11
• Speer	Ges	5/13
• Kampfstab	Ges	8/15
• Netz	Ges	9/16
• Peitsche	Ges	10/18
• Parierdolch	Ges	7/14
• Schild	Str	4/12
• Armbrust	Ges	8/14
• Bogen	Ges	8/15
• Bola	Ges	10/16
• Schleuder	Ges	6/14
• Speerschleuder	Ges	8/16
• Wurfspeer	Ges	6/14
• Wurfmesser	Ges	7/14
• Wurfpeil	Ges	8/16
• Wurfstern	Ges	9/18
• Wurfaxt	Str	5/14
• Blasrohr	Ges	10/17

Im Kapitel Kampf finden sich mehr Details zum Einsatz der Waffenfertigkeiten.

4.4.1.1 Armbrust (Ges 8/14)

Eine Fernkampfwaffe, mit der Bolzen verschossen werden. Es gibt schwere zweihändige und leichte einhändige Varianten.

4.4.1.2 Bihänder (Str 10/15)

Ein langes, schweres und zweihändig zu führendes Schwert.

4.4.1.3 Blasrohr (Ges 10/17)

Eine geräuschlose Fernkampfwaffe, mit der – meistens vergiftete – Nadeln oder kleine Pfeile oder Kugeln verschossen werden.

4.4.1.4 Bogen (Ges 8/15)

Die klassische Fernkampfwaffe, mit der Pfeile verschossen werden. Es wird zwischen Kurz- und Langbogen unterschieden.

4.4.1.5 Bola (Ges 10/16)

Eine Wurfaffe, die üblicherweise aus drei verknoteten Seilen besteht, an deren Enden sich Gewichte befinden. Dient zum Einfangen von Zielen.

4.4.1.6 Breitschwert (Str 10/16)

Ein schweres Schwert, das ein- oder zweihändig geführt werden kann.

4.4.1.7 Degen (Ges 7/15)

Eine lange Klingen- oder auch Fechtwaffe, die vorwiegend stehend eingesetzt wird.

4.4.1.8 Dolch (Ges 6/12)

Eine kurze mehrschneidige Stichwaffe, die sich gut verbergen lässt und im Ringkampf eingesetzt werden kann.

4.4.1.9 Hellebarde (Str 5/11)

Eine Stangenwaffe, die als Hieb- oder Stichwaffe eingesetzt werden kann.

4.4.1.10 Kampfstab (Ges 8/15)

Ein etwa körperlanger, zweihändig zu führender Stab, der als Schlag- und Stangenwaffe eingesetzt wird.

4.4.1.11 Keule (Str 4/18)

Der klassische Knüppel, eine einfache und leicht herzustellende Schlagwaffe.

4.4.1.12 Kriegsflügel (Str 6/14)

Eine lange, zweihändige Stangenwaffe, an deren Ende ein Kettenstück als Schlagwaffe angebracht ist.

4.4.1.13 Kriegshammer (Str 6/14)

Ein langstieler Hammer, der einhändig als Schlagwaffe eingesetzt wird.

4.4.1.14 Krummsäbel (Ges 6/14)

Eine einschneidige Klingenwaffe, die als Hieb- oder Stichwaffe eingesetzt werden kann.

4.4.1.15 Kurzsword (Ges 6/14)

Ein kostengünstiges Schwert mit kurzer Klinge, das gut auf beengtem Raum eingesetzt werden kann.

4.4.1.16 Langsword (Ges 5/13)

Ein einhändig zu führendes Schwert mittlerer Länge mit relativ ausgewogenen Kampfeigenschaften.

4.4.1.17 Lanze (Str 9/16)

Eine überlange, als Stichwaffe eingesetzte Stangenwaffe. Kann gut einhändig zu Pferd eingesetzt werden, ansonsten zweihändig.

4.4.1.18 Morgenstern (Ges 8/16)

Eine Schlagwaffe, bestehend aus einem Stiel und einer oft beweglich angebrachten Metallkugel mit Dornen.

4.4.1.19 Netz (Ges 9/16)

Ein stabiles, mit Gewichten versehenes Wurfnetz, welches im Nahkampf zum Einfangen eines Zieles benutzt wird.

4.4.1.20 Parierdolch (Ges 7/14)

Diese Abwehrwaffe ist ein etwas längerer und stabilerer Dolch mit Parierstange, der hauptsächlich als Klingenfänger eingesetzt wird.

4.4.1.21 Peitsche (Ges 10/18)

Eine Schlagwaffe, die aus einem oder mehreren Riemen an einem Griff besteht. Kann auf größere Reichweite eingesetzt werden.

4.4.1.22 Schild (Str 4/12)

Schilde sind Abwehrwaffen, die sowohl gegen Nah- als auch Fernkampfangriffe eingesetzt werden können. Es wird zwischen großen und kleinen Schilden unterschieden.

4.4.1.23 Schlachtbeil (Str 10/15)

Eine schwere, zweihändig zu führende Kampf-axt mit langem Stiel. Sie richtet sowohl Schnitt- als auch Hiebschaden an.

4.4.1.24 Schleuder (Ges 6/14)

Fernkampfwaffe in Form eines Lederstreifens, der er ermöglicht, kleine Geschosse – üblicherweise Steine oder Metallkugeln – zu verschießen.

4.4.1.25 Speer (Ges 5/13)

Eine körperlange Stangenwaffe, die auch für den Wurf geeignet ist. Der in der Waffentabelle aufgeführte Dreizack wird über die Fertigkeit Speer geführt.

4.4.1.26 Speerschleuder (Ges 8/16)

Eine Wurfwaffe in Form eines Stabes mit Haken oder einer Wurfchlinge, in die Speere eingelegt und abgefeuert werden können.

4.4.1.27 Streitaxt (Str 6/14)

Eine einhändig zu führende Kampf-axt. Sie richtet sowohl Schnitt- als auch Hiebschaden an.

4.4.1.28 Streitkolben (Str 6/15)

Eine Weiterentwicklung der Keule aus Metall mit symmetrischen Schlagkopf.

4.4.1.29 Wurfaxt (Str 5/14)

Eine kleinere und leichtere Metall-axt zum Werfen. Wurfbeile ohne Schaftloch und Wurfhammer gehören zu dieser Gattung.

4.4.1.30 Wurfmesser (Ges 7/14)

Ein auf Wurf-eigenschaften optimiertes leichtes Messer aus Stahl.

4.4.1.31 Wurf-pfeil (Ges 8/16)

Ein oft vergifteter, stabiler aber kurzer Pfeil mit verstärkter Spitze.

4.4.1.32 Wurfspeer (Ges 6/14)

Ein auf den Wurf optimierter, meistens etwas kürzerer Speer.

4.4.1.33 Wurfstern (Ges 9/18)

Eine sternförmige Wurfscheibe aus Metall.

4.4.1.34 Zweihandhammer (Str 9/14)

Die schwere zweihändige Variante des Kriegshammers, die als Schlagwaffe eingesetzt wird.

4.4.2 Körperliche Fertigkeiten

• Heben	Str	12/18
• Athletik	Str	8/16
• Laufen	Kon	6/15
• Springen	Ges	6/14
• Schleichen	Ges	9/17
• Verbergen	Ges	9/17
• Gespann lenken	Ges	6/14
• Reiten	Ges	4/13
• Balancieren	Ges	9/17
• Tanzen	Ges	7/14
• Boxen	Str	9/15
• Ringen	Ges	10/16
• Bootfahren	Str	8/14
• Fingerfertigkeit	Ges	8/16
• Klettern	Ges	8/15
• Schwimmen	Kon	7/15
• Winden	Ges	7/15
Trefferpunkte	1 LP = 1 TP	

Bei der Ausübung einiger körperlicher Tätigkeiten kann der Spielleiter die Tragkraftkategorie des Ausführenden komplett oder teilweise als Malus auf den Fertigkeitswurf anrechnen. Es ist auch möglich, die Ausübung einer Fertigkeit aufgrund zu hoher Belastung oder bestimmter getragener Ausrüstung komplett zu verbieten.

Die Angabe von verbindlichen Regeln ergibt aufgrund der zahlreichen möglichen Situationen keinen Sinn. Es handelt sich um eine originäre Aufgabe des Spielleiters.

Beispiel: Bei der Fertigkeit Schwimmen sollte die Tragkraftkategorie stets als Malus eingerechnet werden. Die Anwendung der Fertigkeit Winden hängt hingegen nur indirekt von der Höhe der Belastung, mehr von der Art der Last ab – in Rüstungen ist Winden so gut wie nicht anwendbar.

4.4.2.1 Athletik (Str 8/16)

Diese Fertigkeit umfasst Turnen, Werfen, Schwingen und ähnliche körperliche Tätigkeiten.

Die Fertigkeit Skilaufen aus ERPS1 gehört nun zu dieser Fertigkeit. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.2.2 Balancieren (Ges 9/17)

Alle Aktionen, die das Gleichgewicht des Charakters betreffen, werden über Balancieren behandelt.

4.4.2.3 Bootfahren (Str 6/14)

Diese Fertigkeit umfasst das Führen und Bewegen kleiner Wasserfahrzeuge, insbesondere Ruderboote, Kanus und Kajaks sowie kleine Segelschiffe und Fahren.

Die aus ERPS1 bekannten Fertigkeiten Kanufahren, Rudern und Segeln werden in dieser Fertigkeit zusammengefasst. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.2.4 Boxen (Str 9/15)

Umfasst alle waffenlosen Nahkampfsarten, bei denen Schläge und Tritte im Vordergrund stehen. Details im Kapitel Kampf.

4.4.2.5 Fingerfertigkeit (Ges 8/16)

Umfasst Fähigkeiten wie Fangen, Stehlen oder Jonglieren. Die Stufe in Fingerfertigkeit (ohne Bonus oder Malus) wird halbiert (abgerundet) und dann als zusätzlicher Bonus auf die geistigen Fertigkeiten Fälschen, Schlösser öffnen, Glücksspiel, Musizieren und Seilkunst angerechnet, wenn diese der Charakter erlernt hat. Dieser zusätzliche Bonus aufgrund der Fingerfertigkeit darf aber die jeweilige Stufe der Fähigkeiten nicht überschreiten.

Beispiel: Jendrix hat Fingerfertigkeit auf Stufe 9 und erhält dadurch einen zusätzlichen Bonus von +4 auf Fälschen, Schlösser öffnen, Glücksspiel, Musizieren und Seilkunst. Seine Stufe in Seilkunst beträgt jedoch nur 2, weswegen der Zusatzbonus bei dieser Fertigkeit nicht höher als 2 sein kann.

4.4.2.6 Gespann lenken (Ges 6/14)

Die Fertigkeit, um von Zugtieren gezogene Gespanne zu lenken. Umfasst Wagen und Schlitten.

Die aus ERPS1 bekannten Fertigkeiten Wagenlenken und Schlittenfahren werden in dieser Fertigkeit zusammengefasst. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.2.7 Heben (Str 12/18)

Mit dieser Fertigkeit werden Objekte oder Personen gehoben, getragen, geschoben oder gezogen. Der MW ist das Gewicht des Objektes, geteilt durch die Tragkraft des Charakters/der Charaktere (abgerundet).

Modifikationen wie Sperrigkeit des Objektes oder gute Griffmöglichkeiten sind zu berücksichtigen. Versuchen mehrere Charaktere, gemeinsam zu heben, addiert sich die Tragkraft aller Charaktere

für die obige Berechnung, vorausgesetzt die Bedingungen lassen dies zu. Teilanrechnungen sind natürlich möglich.

Für einen Erfolg müssen alle Charaktere den FW schaffen. Scheitert einer der Würfe, wird der Charakter aus der Berechnung entfernt und nachgerechnet, ob die anderen FW trotzdem erfolgreich waren.

Beispiel: Ein Stein mit 100kg Gewicht soll angehoben werden. Ein Charakter mit Stärke 11 (TRK 5) hätte einen Mindestwurf von $100/5 = 20$ zu erreichen. Ein Charakter mit Stärke 20 (TRK 7) würfelt dagegen nur gegen $100/7 = 14$. Beide Charaktere zusammen (TRK 12) hätten sogar nur einen MW von $100/12 = 8$.

Beispiel: Varga und Drizz't wollen gemeinsam einen Steinblock anheben, damit Gor-Man-Ani darunter hindurch schlüpfen kann. Varga hat eine TRK von 6, Drizz't sogar von 6,5. Es müssen 180 kg gehoben werden, was einem MW von 14 für beide entspricht. Trotz einer hohen Stufe in Heben erreicht Drizz't nur eine 12, was nun den MW für Varga allein in utopische Höhen schnellen lässt (30). Dieser erreicht jedoch sogar eine 33 und hält in einem wahren Kraftakt das Steinportal lange genug offen.

4.4.2.8 Klettern (Ges 8/15)

Die Fertigkeit wird benutzt, um vertikale Hindernisse zu überwinden. Mit geeigneten Maßnahmen kann ein Kletterer die Sicherheit erhöhen (Seile, Handschuhe, Klettergruppe). Die Tragkraftkategorie des Kletternden sollte als Malus einfließen.

4.4.2.9 Laufen (Kon 6/15)

Mit einem FW: Laufen wird bestimmt, ob ein Charakter die von ihm gewünschte, angesagte Geschwindigkeit erreichen kann. Begrenzt wird dies durch die maximale SCH aufgrund der Tragkraftkategorie. Die Umgebung, Lichtverhältnisse und das Geläuf fließen in den MW ein. Pro kritischem Erfolg erhält der Charakter +5 auf seine Schnelligkeit.

Bei einem Dauer- oder Geländelauf bestimmt der MW hingegen, wie schnell ein Charakter erschöpft.

4.4.2.10 Reiten (Ges 4/13)

Die Fortbewegung auf dem Rücken eines Tieres. Fast jeder kann auf lammfrommen Tieren rei-

ten. Ein Fertigkeitswurf wird bei besonderen Situationen durchgeführt (Galopp, Kampf, Beruhigen der Tiere, Gewaltritte).

4.4.2.11 Ringen (Ges 10/16)

Umfasst alle waffenlosen Nahkampfsarten, bei denen Ausweichen und Festhalten im Fokus stehen. Details im Kapitel Kampf.

4.4.2.12 Schleichen (Ges 9/17)

Bei Versuchen, leise und unauffällig an einer Wache vorbei zu gelangen, wird auf Schleichen gewürfelt. Ab einem bestimmten Aufmerksamkeitsgrad der Wache und abhängig von der Situation (siehe Kapitel Grundlagen) würfelt der Spielleiter einen modifizierten AW: HRV gegen das Ergebnis des Fertigkeitswurfes.

4.4.2.13 Schwimmen (Kon 6/14)

Diese Fertigkeit umfasst sowohl Schwimmen als auch Tauchen. Die Tragkraftkategorie des Schwimmers sollte als Malus einfließen.

Die aus ERPSI bekannten Fertigkeiten Schwimmen und Tauchen werden in dieser Fertigkeit zusammengefasst. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.2.14 Springen (Ges 6/14)

Umfasst Weitsprung, Hochsprung sowie die Abrolltechnik nach Stürzen bzw. Sprüngen in die Tiefe.

4.4.2.15 Tanzen (Ges 7/14)

Tanzen ist die Fähigkeit, sich zu Musik oder Rhythmus fließend zu bewegen und neuartige Tanzformen schnell zu beherrschen.

4.4.2.16 Trefferpunkte

Die Stufe in dieser Fertigkeit wird direkt auf das Maximum an TP und SP des Charakters addiert.

Ein Trefferpunkt kostet einen Lernpunkt. Ein Charakter, der eine Wunde von 21+ Schaden erhält und dadurch unter 0 Trefferpunkte sinkt, bekommt einen Lernpunkt auf Trefferpunkte, modifiziert je nach Priorität.

4.4.2.17 Verbergen (Ges 9/17)

Bei Versuchen, sich zu verstecken, wird auf Verbergen gewürfelt. Ab einem bestimmten Aufmerksamkeitsgrad der Vorbeikommenden und abhängig von der Situation würfelt der Spielleiter

einen modifizierten AW: SEH gegen das Ergebnis des Fertigkeitswurfes.

4.4.2.18 Winden (Ges 7/15)

Ein Charakter kann mit Winden Engstellen durchqueren, sich aber auch aus einem Ringkampf oder Fesseln befreien. Charaktere mit angeborener Fertigkeit Schlangemensch erhalten einen zusätzlichen Bonus von +5, sie müssen die Fertigkeit aber erlernt haben. Diese Fertigkeit ist nahezu unmöglich in Rüstung anwendbar.

4.4.3 Geistige Fertigkeiten

• Psychologie	Wis	7/16
• Führung	Cha	10/17
• Rhetorik	Cha	9/17
• Schauspielerei	Cha	11/18
• Stimme	Cha	10/17
• Verwaltung ¹	Cha	9/16
• Fälschen ^{1 2}	Ges	10/18
• Mechanik	Wis	6/14
• Schlösser öffnen ²	Ges	9/17
• Tierkunde	Wis	6/14
• Naturkunde	Wis	7/15
• Kräuterkunde	Wis	6/14
• Giftkunde	Wis	9/16
• Kulturenkunde	Wis	6/14
• Sagenkunde	Wis	6/14
Alchimie ¹	Wis	10/17
Astronomie	Wis	8/16
Mathematik ¹	Wis	8/16
Medizin	Wis	5/15
Glücksspiel ²	Cha	8/17
Hauswirtschaft	Ges	6/15
Milieu	Cha	5/15
Musizieren ²	Ges	8/16
Seilkunst ²	Ges	7/15
Spuren lesen	Wis	6/13
Dimensionskunde	Wis	8/16
Magietheorie	Wis	11/18
Meditation	Psi	6/15
PSI-Widerstand ³	Cha	4/13
Lesen / Schreiben	Wis	7/15
»Sprache«	Wis	5/13

¹ Lesen / Schreiben wird vorausgesetzt.

² **Fingerfertigkeit** gewährt einen Bonus in Höhe der halben Stufe (abgerundet, ohne Bonus) auf diese Fertigkeit. Dieser zusätzliche Bonus darf die Stufe der Fertigkeit nicht überschreiten.

³ **PSI-Widerstand** hat jeder Charakter zu Beginn auf Stufe 0.

4.4.3.1 Alchimie (Wis 10/17) ¹

Mit Alchimie können Charaktere Tränke oder Stoffe mischen und herstellen. Wird oft in Verbindung mit Giftkunde oder Magietheorie genutzt.

4.4.3.2 Astronomie (Wis 8/16)

Stern- und Himmelskunde und die Fähigkeit, die eigene Position zu bestimmen. Charaktere mit angeborener Fertigkeit Richtungssinn erhalten einen zusätzlichen Bonus von +1, sie müssen die Fertigkeit aber erlernt haben.

Die aus ERPS1 bekannte und mit Astronomie verbundene Fertigkeit Astrologie wurde gestrichen. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.3.3 Dimensionskunde (Wis 8/16)

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Wissenswertes über andere Dimensionen sammeln und dadurch u.a. Zauber der Psi-Fertigkeit Dimension besser vorbereiten.

Ob diese Fertigkeit zur Verfügung steht, liegt im Ermessen des Spielleiters.

4.4.3.4 Fälschen (Ges 10/18) ^{1 2}

Umfasst sowohl das Herstellen als auch das Erkennen von Fälschungen aller Art, wobei es sich oft um Schriftstücke oder Siegel handeln wird.

4.4.3.5 Führung (Cha 10/17)

Umfasst taktisches und militärisches Wissen und die Fähigkeit, dieses Wissen – vor allem in Verbindung mit Gruppen – einzusetzen.

Beispiel: Die Gruppe um Trantor wird an einer Zollstation aufgehalten. Trantor hält die Soldaten aufgrund ihrer schlecht sitzenden Uniformen für suspekt. Als ein Untergebener den Offizier mit Hauptmann anspricht, überprüft er mit Führung, ob dieser Dienstgrad korrekt ist – was er natürlich nicht ist. Trantor kann so noch rechtzeitig vor dem Hinterhalt warnen.

4.4.3.6 Giftkunde (Wis 9/16)

Mit Giftkunde besitzt ein Charakter das theoretische Wissen über Gifte und Gegengifte und kann sie herstellen. Fertigkeiten wie Alchimie, Hauswirtschaft oder Kräuterkunde können unterstützend eingesetzt werden.

Im Kapitel Ausrüstung werden Gifte – auch anhand von Beispielen – erläutert.

4.4.3.7 Glücksspiel (Cha 8/17)²

Diese Fertigkeit bringt dem Charakter bei den meisten Glücksspielen Vorteile, ohne Betrug sein zu müssen. Möchte ein Charakter betrügen, so sind sowohl das Risiko (MW) als auch die daraus entstehenden Chancen (Ertrag) wesentlich höher.

4.4.3.8 Hauswirtschaft (Ges 6/15)

Diese Fertigkeit umfasst nicht nur Kochen, sondern auch Putzen, Nähen, Aufräumen, Packen, Organisieren und ähnliche Fähigkeiten.

Die aus ERPS1 bekannte Fertigkeit Kochen wird in ERPS2 Hauswirtschaft genannt. Siehe Kapitel Konvertierung.

Beispiel: Meister Arnadus ist Begleiter einer Jagdgesellschaft. Im Rahmen seiner Tätigkeiten muss er auch für die Reisegruppe – darunter einige versnobte Adelige – kochen. Sein Fertigkeitswurf entscheidet darüber, wie angesehen er in dieser Gruppe sein dürfte.

4.4.3.9 Kräuterkunde (Wis 6/14)

Die Fertigkeit umfasst Kenntnisse über nützliche und pharmakologisch und magisch wirkungsvolle Kräuter.

4.4.3.10 Kulturenkunde (Wis 6/14)

Mit dieser Fertigkeit verfügt der Charakter über Wissen um die Sitten und Gebräuche anderer Kulturen und Spezies.

4.4.3.11 Lesen/Schreiben (Wis 7/15)

Diese Fertigkeit auf Stufe 0 ist Voraussetzung für einige geistige Fertigkeiten.

Fertigkeitwürfe sind z.B. bei der Suche nach Informationen in einem Buch oder einer Bibliothek erforderlich oder um einen Brief in Schönschrift abzufassen.

Lesen und Schreiben muss für jede neue Schriftfamilie einzeln erlernt werden.

4.4.3.12 Magietheorie (Wis 11/18)

Mit Magietheorie verbessert eine Zaubernder seine Chancen, einen Spruch zu beherrschen. Außerdem dient die Fertigkeit dazu, allgemeine magische Phänomene zu erkennen und zu erklären. Details im Kapitel Magie.

Die Bonusangabe hat sich im Vergleich zu ERPS1 geändert. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.3.13 Mathematik (Wis 8/16)¹

Jeder Charakter kann einfache Grundrechenaufgaben bewältigen. Mathematik umfasst weitergehende Konzepte, wozu bereits Bruchrechnen und Geometrie gehören.

4.4.3.14 Mechanik (Wis 6/14)

Die Kenntnisse mechanischer Prinzipien (Hebelgesetze, Reißfestigkeit etc.) Kann für das Entschärfen oder Herstellen mechanischer Fallen genutzt werden.

4.4.3.15 Meditation (Psi 6/15)

Eine wichtige Fähigkeit für jeden magisch begabten Charakter, da sie es ermöglicht, schneller Psi-Punkte zu regenerieren und mit anderen zusammen zu zaubern. Details im Kapitel Magie.

4.4.3.16 Medizin (Wis 5/15)

Die Fertigkeit umfasst sowohl erste Hilfe nach Verletzungen als auch Allgemeinmedizin, Chirurgie und das Behandeln von Krankheiten.

Beispiel: Ein Charakter kann mit Hilfe von Medizin schneller erkennen, ob ein Lebewesen tot ist oder welche Verletzungen und Auswirkungen es hat.

4.4.3.17 Milieu (Cha 5/15)

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kommt schneller und besser an Informationen. Er kennt sich im Milieu aus. Die Fertigkeit ist vor allem in Städten hilfreich.

Die aus ERPS1 bekannte Fertigkeit Gebräuche wird in ERPS2 Milieu genannt. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.3.18 Musizieren (Ges 8/16)²

Die Fähigkeit, ein Instrument zu spielen. Die Fertigkeit kann mehrfach erlernt werden, der Charakter sucht sich pro Fertigkeit ein Instrument aus. Verwandte Musikinstrumente müssen nicht neu gelernt werden und werden auf Stufe -2 beherrscht.

4.4.3.19 Naturkunde (Wis 7/15)

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter viele der in der Natur vorkommenden Phänomene erklären. Die Vorhersage des Wetters gehört ebenso dazu wie die Kenntnis über die Flora.

Die aus ERPS1 bekannte Fertigkeit Pflanzenkunde wird mit dieser Fertigkeit zusammengefasst. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.3.20 Psi-Widerstand (Cha 4/13)³

Ermöglicht die Abwehr von Zaubersprüchen oder magischen Effekten. Details im Kapitel Magie. Jeder hat diese Fertigkeit auf Stufe 0.

Die Fertigkeit befindet sich nun im geistigen Bereich, auch die Bonusangabe hat sich im Vergleich zu ERPS1 geändert. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.3.21 Psychologie (Wis 7/16)

Mit dieser Fertigkeit können andere Personen oder Gruppen eingeschätzt werden.

4.4.3.22 Rhetorik (Cha 9/17)

Der Charakter kann damit andere beeindrucken oder von seinen Standpunkten überzeugen. Wird beim Handeln und Feilschen, aber auch beim Verführen benutzt.

4.4.3.23 Sagenkunde (Wis 6/14)

Umfasst die Kenntnis alter Legenden und Sagen sowie des eventuell darin enthaltenen wahren Kerns.

Beispiel: Die Gruppe sucht auf dem Friedhof einer Stadt nach Spuren von Vampiren. Jendrix erinnert sich mit Sagenkunde an eine lokale Legende über eine Vampirfamilie und stolpert prompt über einen Grabstein mit passender Inschrift.

4.4.3.24 Schauspielerei (Cha 11/18)

Dies umfasst sowohl Verkleiden und Schminken als auch die Fähigkeit, sich zu verstellen sowie klassisches Schauspiel.

Die Bonusangabe hat sich im Vergleich zu ERPS1 geändert. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.3.25 Schlösser öffnen (Ges 9/17)²

Ein Nachschlüssel, ein Dietrich oder spezielles Werkzeug ist nötig, um diese Fertigkeit ohne Abzüge einzusetzen. Bei einem Patzer werden diese Hilfsmittel zerstört.

4.4.3.26 Seilkunst (Ges 7/15)²

Mit Seilkunst kann ein Charakter komplizierte Knoten binden oder lösen, fesseln, generell geschickt mit Seilen umgehen und sich notfalls sogar Seile herstellen.

4.4.3.27 Sprache (Wis 5/13)

Die Fertigkeit „Sprache“ ist ein Platzhalter für jede einzelne Sprache, die ein Charakter lernt – auch Zeichensprache gehört dazu.

Normalerweise sind verschiedene Sprachen in Abenteuern kein Problem, wenn sie inhaltlich ohne Bedeutung sind. In manchen Abenteuern oder Kampagnen können aber alte oder unbekannte Sprachen oder die genaue Kenntnis bestimmter Wörter eine Rolle spielen.

4.4.3.28 Spuren lesen (Wis 6/13)

Das Finden und Deuten sowie das Verwischen von Spuren wird durch diese Fertigkeit abgedeckt.

Die Bonusangabe hat sich im Vergleich zu ERPS1 geändert. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.3.29 Stimme (Cha 10/17)

Diese Fertigkeit umfasst alle Fähigkeiten, die mit der Stimme zu tun haben. Dazu gehören Stimme nachahmen, Lippenlesen, Singen, Vorlesen und Rezitieren. Charaktere mit angeborener Fertigkeit Stimmenimitator erhalten einen zusätzlichen Bonus von +5, sie müssen die Fertigkeit aber erlernt haben.

Die aus ERPS1 bekannten Fertigkeiten Stimme nachahmen und Lippenlesen werden in dieser Fertigkeit zusammengefasst. Siehe Kapitel Konvertierung.

4.4.3.30 Tierkunde (Wis 6/14)

Die Kenntnis über Tiere, ihre Angewohnheiten und Besonderheiten. Unter diese Kategorie fallen auch Monster und Fabeltiere.

4.4.3.31 Verwaltung (Cha 9/16)¹

Umfasst sowohl das Wissen als auch die Fähigkeiten, um in Verwaltungsangelegenheiten (Recht, Gesetz, Administration) zu bestehen.

4.4.4 Psi-Fertigkeiten

PSI-Einsatz (PSE)

Beschwören (Bes)

Bewegung (Bew)

Binden (Bin)

Dimension (Dim)

Elemente (Ele)

Empathie (Emp)

Gegenmagie (Geg)

Hypnose (Hyp)

Illusion (Ill)

Kontrolle (Kon)

Körperbewußtsein (Kör)

Materietransformation (Mat)

Natur (Nat)

Regeneration (Reg)

Schock (Sch)

Telepathie (Tel)

Verständnis (Ver)

Wahrnehmung (Wah)

In einigen Abschnitten des Regelwerks werden diese Fertigkeiten mit den ersten drei Buchstaben abgekürzt (oben in Klammern). Psi-Einsatz ist die Fertigkeit, die bei jedem Zauber addiert wird.

4.4.4.1 Beschwören

Fähigkeit, um Dämonen zu beschwören, zu bannen und zu Diensten zu verpflichten.

Ob diese Fertigkeit zur Verfügung steht, liegt im Ermessen des Spielleiters.

4.4.4.2 Bewegung

Umfasst magische Effekte wie Telekinese, fliegen, schweben, lähmen oder beschleunigen.

4.4.4.3 Binden

Fertigkeit zur Herstellung magischer Artefakte.

Ob diese Fertigkeit zur Verfügung steht, liegt im Ermessen des Spielleiters.

4.4.4.4 Dimension

Fertigkeit zur Zeit- und Raummanipulation.

Ob diese Fertigkeit zur Verfügung steht, liegt im Ermessen des Spielleiters.

4.4.4.5 Elemente

Alle Effekte, die mit den Elementen Feuer, Wasser, Luft, Erde und Eis zu tun haben.

4.4.4.6 Empathie

Die Fähigkeit, Gefühle zu spüren, zu senden, zu empfangen und zu manipulieren.

4.4.4.7 Gegenmagie

Bannen von Magie, Austreiben von Geistern und Dämonen sowie Schutzzauber.

4.4.4.8 Hypnose

Dazu gehört die Beeinflussung von Lebewesen sowie die Erforschung des Unterbewusstseins.

4.4.4.9 Illusion

Die Möglichkeit, magische Sinnestäuschungen zu erschaffen.

4.4.4.10 Kontrolle

Die meistens eher kurzfristige aber mächtige Beherrschung anderer Wesen.

4.4.4.11 Körperbewusstsein

Zauber, die nur auf den Körper des Anwenders selbst wirken. Beispiele sind Selbstheilung oder zeitweise verstärkte Attribute.

4.4.4.12 Materietransformation

Jegliche Art von Umwandlung toter Materie.

4.4.4.13 Natur

Dieser Bereich umfasst u.a. Wetter-, Tier- und Pflanzenkontrolle.

4.4.4.14 Regeneration

Sämtliche Heil- und Wiederherstellungszauber für Lebewesen. Auch auf sich selbst anwendbar.

4.4.4.15 Schock

Aggressive Kräfte, die Körper und Geist beeinflussen wie z.B. Schmerzen oder Schockschaden.

4.4.4.16 Telepathie

Magie, um Gedanken zu lesen, zu senden und zu empfangen.

4.4.4.17 Verständnis

Jegliche Magie, die Unbekanntes erforscht und entschlüsselt, z.B. das Verstehen einer fremden Sprache oder eines unbekannten Zaubers.

4.4.4.18 Wahrnehmung

Jede Entdeckungsmagie wie z.B. Hellsicht oder das Erkennen von Lebewesen auf Entfernung.

4.5 Angeborene Fertigkeiten

Die bei Charaktererschaffung wählbaren *angeborenen Fertigkeiten* (AF), werden hier im Detail erklärt. Kursiv gedruckte AF werden nur während der Charaktererschaffung eingesetzt.

Die Liste der AF wurde in ERPS2 komplett verändert. Die neue Liste enthält zusätzliche AF, außerdem gibt es Änderungen bei einigen alten AF. Bestehenden Charakteren ist es prinzipiell nicht erlaubt, nachträglich eine AF zu tauschen oder neu zu würfeln. Sie müssen aber die Regeln einer bestehenden AF übernehmen.

4.5.1 Liste der angeborenen Fertigkeiten

Angeborene Fertigkeiten	
Wurf	Angeborene Fertigkeit
20	Psi-Routine: Keine Verdoppelung der Psi-Kosten, wenn der Charakter negative PP hat. Rüstungsschutz: Natürlicher Rüstungsschutz von zwei am Rumpf, sonst eins. Zielgenauigkeit: Wahl des Trefferzonenwürfels nach dem Angriffswurf. <i>Attribute verbessern:</i> Höchster Wert auf 20. Bonus 2. <i>Verbesserte Sinne:</i> Zwei Sinne auf 18. Bonus 14.
19	Schmerzunempfindlichkeit: +1w bei Verletzungsauswirkungswürfen. Aus Fehlern lernen: Bei einem Patzer automatisch Lernpunkt auf die Fertigkeit. Verbesserte Psi-Auswirkungen: +1w bei Psi-Auswirkungswürfen. <i>Attribute verbessern:</i> Höchster Wert auf 19. Bonus 1. <i>Verbesserte Sinne:</i> Zwei Sinne auf 17. Bonus 13.
18	Lernfähigkeit: Der Lernwurf ist bereits erfolgreich, wenn der MW genau erreicht wird. Beidhändigkeit: Vorteile beim Führen zweier Waffen. Heilende Hände: Pro Erfolg bei Erste Hilfe +1 TP. Keine medizinischen Materialien nötig. <i>Attribute verbessern:</i> Höchster Wert auf 18. Bonus 1. <i>Verbesserte Sinne:</i> Zwei Sinne auf 16. Bonus 12.
17	Magieresistenz: +1w bei Widerstandswürfen. Gute Reflexe: +1 auf REA, Einser bei Initiative weiter würfeln. Gefahrensinn: Keine Nachteile bei der Initiative aufgrund von Überraschung. Verbesserte Wundregeneration: Die Heilungsrate jeder Wunde wird verdoppelt. <i>Verbesserte Sinne:</i> Zwei Sinne auf 16. Bonus 10.
16	Keine Blutung: Blutungen werden ignoriert. Zäh: Jeder SP-Schaden wird um zwei reduziert. Explosive Schnelligkeit: +1 auf <i>Laufen</i> . Wenn unbelastet: SCH +5 für vier Runden. <i>Verbesserte Sinne:</i> Ein Sinn auf 16. Bonus 10.
15	Winterschlaf: Lebensfunktionen auf Null. Durchhaltevermögen: Wiederholung eines Fertigkeitswurfes ohne Abzüge erlaubt. Stimmenimitator: +5 auf <i>Stimme</i> . <i>Verbesserte Sinne:</i> Ein Sinn auf 16. Bonus 8.
14	Schlangemensch: +5 auf <i>Winden</i> . Talent: Bonus von eins auf eine Fertigkeit. Richtungssinn: Verbesserte Orientierung und +1 auf <i>Spurenlesen</i> und <i>Astronomie</i> . Kurzschläfer: Nur halbe Schlafdauer nötig. <i>Verbesserte Sinne:</i> Ein Sinn auf 15. Bonus 6.

4.5.2 Erläuterungen

4.5.2.1 Attribute verbessern

Dem Spieler ist es *bei der Charaktererschaffung* erlaubt, seinen höchsten Basiswert auf den angegebenen Wert zu setzen und dann noch die angegebenen Bonuspunkte zu verteilen. Kein Basiswert darf nach der Verteilung höher als 20 liegen.

4.5.2.2 Aus Fehlern lernen

Ein Patzer bei einem Fertigkeitswurf ergibt automatisch einen Lernpunkt auf die entsprechende Fertigkeit.

4.5.2.3 Beidhändigkeit

Der Charakter erhält beim Führen zweier einhändiger Angriffswaffen nur jeweils -1 statt der normalen -2 auf den Angriff (Details s. Kampf). Außerdem erlernt er Waffenfertigkeiten für die zweite Hand günstiger: Ab Stufe 2 kostet die Fertigkeitsstufe stets einen LP, ab Stufe 11 zwei LP und ab Stufe 21 vier LP weniger als üblich.

4.5.2.4 Durchhaltevermögen

Der Charakter darf einen normal misslungenen Fertigkeitswurf im geistigen oder körperlichen Bereich ohne die üblichen Abzüge wiederholen, wenn eine Wiederholung nach den Regeln möglich ist und selbst dann, wenn er die Fertigkeit nicht beherrscht. Nach dem Wiederholungswurf aufgrund des Durchhaltevermögens ist sogar ein weiterer Versuch mit den üblichen Abzügen gestattet.

4.5.2.5 Explosive Schnelligkeit

Der Charakter erhält für vier Runden +5 auf seine Schnelligkeit (SCH), sofern er sich in der Tragkraftkategorie 0 befindet. Nach einem Einsatz steht diese Eigenschaft nach 5 Minuten Ruhe wieder zur Verfügung. Zusätzlich erhält der Charakter einen permanenten Bonus von +1 auf *Laufen*.

4.5.2.6 Gefahrensinn

Der Charakter darf in Überraschungssituationen einen Reaktionswurf ohne Abzüge durchführen. Er verliert auch keine ganzen Runden.

4.5.2.7 Gute Reflexe

Der Charakter erhält permanent +1 auf die Reaktion (REA). Außerdem darf er bei einem Initiativ- oder Reaktionswurf nicht nur *Zehner*, sondern auch *Einser* weiter würfeln.

4.5.2.8 Heilende Hände

Bei jeder Wundbehandlung heilt der Charaktere pro Erfolg einen TP zusätzlich. Außerdem benötigt er keine medizinischen Materialien.

4.5.2.9 Keine Blutung

Der Charakter ist bei Verletzungsauswirkungen nicht von Blutungen betroffen.

4.5.2.10 Kurzschläfer

Dem Charakter genügt die Hälfte der normalen Schlafzeit seiner Spezies, um ausgeruht zu sein. Davon reicht in einem Notfall die Hälfte.

4.5.2.11 Lernfähigkeit

Der Charakter erhält bereits einen LP, wenn er beim Lernwurf den MW genau erreicht.

4.5.2.12 Magieresistenz

Der Charakter erhält bei *Psi-Widerstandswürfen* einen Würfel mehr. Dieser Zusatzwürfel gilt auch für den Lernwurf. Die normalen 2w müssen getrennt gewürfelt werden, da eine *Zwei* dieser beiden Würfel unabhängig vom dritten Würfel einen *Patzer* bedeutet.

4.5.2.13 Psi-Routine

Die Psi-Kosten eines Spruches werden nicht verdoppelt, wenn der Charakter negative PP hat.

4.5.2.14 Richtungssinn

Der Charakter hat keine Probleme, sich zurechtzufinden sowie Entfernungen und Richtungen abzuschätzen. Er erhält einen Bonus von eins auf *Astronomie* und *Spurenlesen*.

4.5.2.15 Rüstungsschutz

Der Charakter hat einen zusätzlichen *natürlichen Rüstungsschutz* von zwei am Rumpf und eins am sonstigen Körper, der nicht belastet, nicht zu sehen ist und gegen jede von außen einwirkende Schadensart hilft.

4.5.2.16 Schlangenmensch

Der Charakter erhält einen permanenten Bonus von fünf auf die Fertigkeit *Winden*.

4.5.2.17 Schmerzunempfindlichkeit

Der Charakter erhält einen Zusatzwürfel bei Würfeln auf die Tabelle *Verletzungsauswirkungen*.

4.5.2.18 Stimmenimitator

Der Charakter erhält einen permanenten Bonus von fünf auf die Fertigkeit *Stimme*.

4.5.2.19 Talent

Der Charakter ist in einer Fertigkeit besonders talentiert. Er erhält einen permanenten Bonus von eins auf eine Fertigkeit seiner Wahl außer *Psi-Einsatz* und *Magietheorie*.

4.5.2.20 Verbesserte Psi-Auswirkungen

Der Charakter erhält einen Zusatzwürfel bei Würfeln auf die Tabelle *Geistige Erschöpfung*.

4.5.2.21 Verbesserte Sinne

Nach der Auswahl dieser AF kann der Charakter *bei der Charaktererschaffung* zwei Modifikationen an seinen Sinnen vornehmen: *Zuerst* kann er einen oder zwei (je nach Wurf) seiner Sinne auf den angegebenen Wert *setzen*. Hat der Charakter keine niedrigeren Sinne, bringt ihm dies nichts. *Danach* kann er die Bonuspunkte beliebig auf die Sinne verteilen, wobei die Erhöhung eines Sinnes über 20 hinaus zwei Bonuspunkte pro Sinnespunkt kostet. Der Maximalwert liegt bei 25. Haben nicht-menschliche Charaktere Boni oder Mali auf Sinneswerte, werden diese erst *nach* allen sonstigen Modifikationen angerechnet.

4.5.2.22 Verbesserte Wundregeneration

Die Heilungsrate jeder Wunde wird verdoppelt. Selbst bei Wunden, die sich laut Spielleiter nicht von selbst heilen, sollte eine Chance auf Regeneration bestehen (Spielleiterentscheidung).

4.5.2.23 Winterschlaf

Der Charakter kann seine Lebensfunktionen auf nahezu Null reduzieren und wirkt dadurch tot. Er täuscht damit sogar Ärzte oder Magie wie *Lebewesen erkennen*. Der Einsatz dieser Fähigkeit benötigt eine Runde Zeit, der Abbruch eine Minute.

4.5.2.24 Zäh

Jeder Schockpunkteschaden, den der Charakter erhält, wird um zwei Punkte reduziert. Dies betrifft sowohl magischen Schaden als auch Schaden durch waffenlosen Kampf oder Erschöpfung.

4.5.2.25 Zielgenauigkeit

Der Charakter kann sich nach seinem Angriffswurf aussuchen, welcher der beiden Würfel die Trefferzone angibt.

5 Kampf

5.1 Einleitung

In einem Rollenspiel ist Kampf üblicherweise ein wesentlicher Bestandteil der Spielwelt und der Regeln. Aufgrund der Komplexität bewaffneter Konflikte lässt sich nicht jede mögliche Situation in Regeln fassen. Dieses Kapitel bietet einen Rahmen, den der Spielleiter – aber auch die Spielgruppe insgesamt – füllen, ausgestalten und erweitern kann. Einige der Regeln können dann in das Spielgeschehen integriert werden, wenn Spielleiter und Spieler erfahren genug sind und die grundsätzlichen Regelmechanismen gemeistert haben. Auf geeignete Regeln wird in diesem Kapitel hingewiesen.

5.2 Kampfüberblick

Kämpfe sind in Kampfunden zu jeweils 5 Sekunden unterteilt. Normalerweise darf jeder Kampfteilnehmer einmal pro Runde handeln, sei es Nahkampf, Fernkampf, Zauberei oder sonstige Aktionen. Es kann allerdings vorkommen, dass ein Teilnehmer mehr als eine Handlung ausführen darf. Durch einen Initiativ- bzw. Reaktionswurf wird bestimmt, wann und wie oft ein Kampfteilnehmer handeln darf.

Danach werden die Handlungen gemäß dieser Reihenfolge abgewickelt. Nach jeder Handlung kann es passieren, dass eine andere Handlung nicht stattfindet, weil der Kampfteilnehmer diese nicht mehr ausführen kann. Am Ende der Runde wird festgestellt, wer noch kampffähig ist. Der Kampf wird fortgesetzt, bis eine Partei als Sieger feststeht oder Umstände eintreffen, die den Kampf beenden.

5.3 Initiative

Zu Beginn einer Kampfunde würfelt jeder noch aktionsfähige Teilnehmer mit 1w und addiert den Reaktionswert aus der aktuellen Tragkraftkategorie seiner Beweglichkeitstabelle auf dem Charakterbogen.

Außerdem addiert er den waffenabhängigen Initiativbonus (Der Wert **Ini** in der Waffentabelle bzw. auf dem Charakterbogen) der Waffe, die er gerade führt und plant, in dieser Runde einzusetzen. Ein zaubernder oder sonstige Aktionen ausführender Charakter modifiziert den Wurf nicht.

Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit „Gute Reflexe“ addieren stets 1 zur Reaktion und würfeln beim Initiativwurf nicht nur Zehner, sondern auch Einser weiter. Erreicht der Teilnehmer ein Ergebnis von 21 oder mehr, hat er zwei Handlungen, bei einem Ergebnis von 41 oder mehr drei und für jeweils 20 mehr eine weitere Handlung in der laufenden Runde. Zur Zeitpunktbestimmung der zweiten bzw. jeder weiteren Handlung werden jeweils 20 vom Initiativergebnis abgezogen.

Beispiel: Bei einem Initiativergebnis von 42 darf der Kampfteilnehmer bei 42, 22 und 2 handeln.

Initiative	
REA + 1w + Ini	
Gute Reflexe addieren eins und würfeln auch Einser weiter.	
Initiative	Handlungen pro Runde
21+	2 Handlungen
41+	3 Handlungen
+20	+1 Handlung

Die Wahrscheinlichkeit, 4 oder mehr Handlungen zu erhalten, ist äußerst gering. Trotzdem kann der Spielleiter die Anzahl der Handlungen begrenzen (beispielsweise auf 3), die ein Charakter maximal in 5 Sekunden ausführen darf.

Jede zusätzliche Handlung eines Charakters betrifft stets nur eine Hand, wenn der Charakter beidhändig kämpft. Der Betroffene darf pro zusätzlicher Handlung eine Hand auswählen.

Hat ein Kampfteilnehmer aufgrund eines Initiativbonus der Waffe die für die Zusatzhandlung benötigte Initiative erreicht, muss er diese Waffe für alle Handlungen nehmen. Andernfalls wird der Initiativbonus wieder abgezogen und die Zusatzhandlung verfällt.

Beispiel: Ein Charakter kämpft beidhändig mit Langschwert (Ini+0) und Dolch (Ini+2). Bei einer Initiative von 21 oder 22 kann nur der Dolch für beide Handlungen genutzt werden, da dessen +2 die Initiative über 20 gebracht haben. Würde der Charakter bei 22 den Dolch einsetzen, wäre seine zweite Handlung bei 2. Nun das Langschwert zu benutzen, würde aber einen Abzug von 2 bedeuten und die Initiative auf 0 bringen, was in diesem Fall keine Handlung mehr erlaubt. Bei einem höheren Ergebnis dürfte sich der Kämpfende aussuchen, ob Langschwert oder Dolch benutzt werden.

Wenn ein Charakter schon zu Beginn der Runde weiß, dass er eine Handlung für einen Angriff und eine andere beispielsweise für einen Zauberspruch verwenden will, wird für die Initiative der niedrigere Initiativbonus addiert.

5.3.1 Ablauf der Initiative

Nachdem alle Kampfteilnehmer ihre Initiative ermittelt haben (der Spielleiter für die NSC), zählt der Spielleiter, beginnend mit dem höchsten Ergebnis, die Initiative nach unten und hält inne, sobald ein Teilnehmer an der Reihe ist. Die Initiative endet normalerweise beim Erreichen der 1.

Haben zwei Kampfteilnehmer gleiche Initiativergebnisse, so handeln sie auch völlig synchron. Es ist möglich, dass sich zwei Kampfteilnehmer gleichzeitig verletzen, bewusstlos schlagen oder töten.

Charaktere können bei gleichzeitiger Initiative ihre Handlungen nach taktischen Gesichtspunkten nacheinander ausführen.

Die Verzögerung von Handlungen ist jederzeit möglich. Es handelt sich dann um eine Abwartehandlung, der Kampfteilnehmer darf zu jedem Zeitpunkt wieder in die Initiative einsteigen.

Werden Zusatzhandlungen unter die nächste Initiativgrenze für weitere Handlungen verzögert, verfallen sie.

Wird eine Abwartehandlung über das Ende einer Kampfunde hinaus aufrechterhalten, beginnt der abwartende Charakter in der nächsten Runde bei einer Initiative von 20 oder dem Ergebnis seines dann auszuführenden Initiativwurfes, falls dieser höher sein sollte.

Beispiel: Varga und Drizz't kämpfen gemeinsam gegen den bösen Overlord. Zu Beginn der Runde würfeln alle drei ihre Initiative. Der Spielleiter erreicht eine 17 für den Endgegner, während der mit zwei Krummsäbeln kämpfende Drizz't eine Zehn und eine Sechs würfelt und insgesamt auf 24 kommt. Varga hingegen kämpft mit dem Bihänder (Ini -3) und erreicht nur eine 11. Der Spielleiter beginnt bei 24 die Initiative abwärts zu zählen und Drizz't beginnt sogleich zu handeln. Er greift als Beidhänder zweimal an und trifft einmal. Der Spielleiter stoppt die Initiative bei 17 und schlägt erfolgreich zurück. Bei 11 wird Varga aktiv und trifft leider nicht. Bei 4 darf Drizz't seine zweite Handlung dieser Runde ausführen. Er erhält allerdings nur eine weitere Aktion auf eine seiner Waffen und kann deshalb nur einmal angreifen. Er trifft den Geg-

ner und dieser verschwindet urplötzlich in einer Dampfwolke. Am Ende der Runde ist der Grund für den Kampf nicht mehr vorhanden und die Kampfphase wird beendet.

Beispiel: Hätte Drizz't seine erste Handlung – aus welchen Gründen auch immer – von 24 auf 20 oder niedriger verschoben (Abwartehandlung), hätte er keine zweite Handlung mehr in dieser Runde ausführen können. Bei 21 wäre der letzte mögliche Zeitpunkt für die Ausführung gewesen.

5.3.2 Besonderheiten bei der Initiative

Charaktere, die mit ihrem Initiativwurf ein negatives Initiativergebnis erreicht haben, dürfen trotzdem bei diesem Ergebnis einmal in der Runde handeln.

Bestimmte äußere Einflüsse oder Aktionen eines Charakters können ihn einen Teil seines Initiativergebnisses kosten – auch während einer laufenden Initiative. Der Spielleiter entscheidet im Zweifel über die Höhe des Abzugs.

Überraschung: Ein überraschter Charakter hat entweder überhaupt keine Handlung oder bis zu -10 auf die Initiative. Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Gefahrensinn sind davon nicht betroffen.

Verletzungsauswirkungen: Charaktere können aufgrund von Wunden Abzüge auf die Initiative erhalten oder überhaupt keine Initiative mehr würfeln dürfen (aktionsunfähig, handlungsunfähig, bewusstlos).

Waffe ziehen: Werden Waffen erst während der Runde gezogen, kostet dies **5 - Ini der Waffe** an Initiativpunkten (beispielsweise Bihänder 8, Dolch 3).

Sonstige Aktionen: Alle nicht vollwertigen Aktionen, die keinen FW erfordern wie das Rufen eines Wortes oder das Aufheben eines Objektes können Punkte von der Initiative kosten. Der Spielleiter entscheidet je nach Situation.

5.3.3 Bewegung

Bewegung eines Kampfteilnehmers beginnt – außer in der ersten Kampfunde – bei 20, selbst wenn die Initiative niedriger ist. Bereits aus der letzten Runde laufende Charaktere bewegen sich selbstverständlich auch schon bei höheren Initiativergebnissen – die 20 ist nur die Basis zur Berechnung der Bewegung in Verhältnis zur Initiative.

Der Wert Schnelligkeit (SCH) der aktuellen Tragkraftkategorie gibt an, wie viele Meter ein Charakter in 5 Sekunden (einer Kampfrunde) maximal zurücklegen kann, wenn er sprintet (was normalerweise einen Fertigkeitswurf erfordert). Der tatsächliche Wert kann aufgrund eines eventuell erforderlichen Fertigkeitswurfes höher oder niedriger liegen.

Pro Handlung kann sich ein Charakter bis zu 2 Meter ohne Wurf oder Abzüge auf andere Würfe bewegen.

Bewegt sich ein Charakter bis zur Hälfte seiner SCH in einer Runde (Rennen), erhält er -1 auf seine Fertigkeitswürfe, bei bis zu SCH (Sprinten) erhält er -3. Diese Modifikation wird nicht bei Situationen angewandt, bei denen schnelle Bewegung vorteilhaft oder notwendig ist (Weitsprung, Sturmangriff, Zauber auf Körperbewusstsein, um die Schnelligkeit zu erhöhen). Der Spielleiter trifft im Zweifel die letzte Entscheidung.

Bewegung während der Kampfrunde		
Gehen	bis 2 m	kein Malus
Rennen	bis SCH/2 m	alle Würfe -1
Sprinten	bis SCH m	alle Würfe -3

Ein Charakter, der sich bewegt, verliert Punkte von seiner Initiative. Dazu werden die tatsächlich zurückgelegten Meter durch den in der gewählten Bewegungsart maximalen Wert geteilt. Dieser ermittelte Prozentsatz wird von der Initiative abgezogen. Ein Charakter, der durch Rennen oder Sprinten eine Initiative von 0 oder weniger erreicht, darf in dieser Runde nicht mehr handeln.

Beispiel: Kan-Tha-Ib möchte einem angegriffenen Mitspieler zu Hilfe kommen. Zu Beginn der Runde befindet er sich 15 Meter vom Handlungsort entfernt. Er beginnt zwar seine Bewegung bei Initiative 20, darf aber erst ab Initiative 16 handeln (seinem Initiativergebnis). Er hat dank seiner Beweglichkeit von 20 eine Schnelligkeit von 34. Wenn Kan-Tha-Ib rennt, legt er in einer Runde bis zu 17 Meter zurück, hat also die benötigten 15 m nach 15/17 der Runde zurückgelegt. Dies kostet ihn also auch 15/17 der Initiative 20. Er könnte also bei 2 mit einem Abzug von -1 zu Hilfe kommen. Angenommen, Kan-Tha-Ib sprintet, so legt er in der Runde 34 Meter zurück und würde für die 15 m somit nur 15/34 seiner Initiative verlieren, könnte also bereits bei Initiative 11 mit Abzug von -3 eingreifen. Da sein Mitspieler erst bei Initiative 8 angegriffen wird, ist sprinten die einzige Möglichkeit, davor helfend einzugreifen.

5.4 Angriffswurf (Nahkampf)

Die Regeln für Angriffe werden zunächst anhand des Nahkampfs behandelt. Die Regeln für Fernkampf oder andere Kampfsituationen sind Variationen davon, weswegen in den entsprechenden Abschnitten nur die Unterschiede erläutert werden.

Ein Charakter darf bei seinem Initiativergebnis handeln, in diesem Fall also einen Nahkampfangriff durchführen. Er macht einen Fertigkeitswurf für eine Waffe, die er in Händen hält. Dieser Wurf wird wie alle Fertigkeitswürfe mit 2w durchgeführt und muss einen bestimmten MW erreichen. Selbstverständlich gibt es auch im Kampf die Möglichkeit, kritische Erfolge oder Misserfolge zu erzielen und die Chance auf einen LP mit Hilfe eines Lernwurfes.

Es werden ausschließlich Angriffswürfe durchgeführt. Der Verteidiger hat keinen Abwehrwurf, da seine Paradowerte als negative Modifikationen in den Angriffswurf einfließen und somit das Erreichen des MW erschweren.

5.4.1 Angriffsmindestwurf

Der MW für einen Treffer ist im Kampf standardmäßig eine 15.

Angriffsmindestwurf
MW 15

Dieser MW wird nur in den seltensten Fällen noch modifiziert. Ein bewusstloses, schlafendes oder in sonstiger Weise wehrloses Opfer wird bei einem MW von 0 getroffen. Bei überraschten Opfern liegt der MW bei 5 (total überrascht) bzw. 10 (teilweise überrascht).

5.4.2 Angriffs- / Paradowert

Jede Nahkampfwaffe besitzt zu ihrem jeweiligen Angriffswert (AN) einen Paradowert (PA), der sich mit dem ersteren steigert. Die aktuellen AN/PA-Werte sollte der Charakter auf seinem Charakterbogen stehen haben. Beide Werte spielen im Verlauf des Kapitels eine wichtige Rolle.

Angriffswaffe	Angriffsstufe (=Fertigkeitsstufe) und dazugehöriger Paradowert					
	1	2	3	4	5	..
Bihänder ²	0	0	1	1	1	..
Breitschwert	0	1	1	1	2	..

Beispiel: Zu Bihänder AN 4 gehört der Wert PA 1, zu Breitschwert AN 1 gehört PA 0. Dieser Paradowert ist von der tatsächlich gelernten Angriffsstufe abhängig, ein eventueller Bonus oder Malus spielt keine Rolle.

5.4.3 Bonus und Malus

Bei Waffenfertigkeiten gibt es bei der Bonusangabe ein paar Besonderheiten zu beachten.

Angriffswaffe	Bonus
Kampfstab ²	Ges 8/15
Keule	Str 4/18

Malus: Ein Malus wird – sofern er den Spieler betrifft – immer auf den Angriffswurf angerechnet, der Paradowert ist davon **nicht** betroffen.

Beispiel: Bei Kampfstab auf Stufe 1 (=AN/PA 1/1) greift ein Charakter mit GES 8 oder weniger mit 0 an, pariert aber weiterhin mit 1.

Bonus: Ein Bonus darf bei jeder Handlung mit dieser Waffe frei auf Angriff oder Parade verteilt werden. Diese Entscheidung muss der Kampfteilnehmer spätestens treffen, wenn er angreift oder angegriffen wird. Ein Bonus darf auf keinen Fall anderen Handlungen zugeteilt werden, er kann aber einzeln als Parade genutzt werden.

5.4.4 Modifikationen des Angriffswurfes

Bevor ein Angreifer seinen Angriffswurf durchführt, müssen ihm alle anzurechnenden Modifikationen seines Wurfs bekannt gegeben werden.

5.4.4.1 Angriffsbonus ab Beweglichkeit

Die Aab-Regel ist eine Regel, die Spielgruppen anwenden können, wenn sie den Rest der Regeln beherrschen.

Der Angreifer kann – abhängig von seiner Waffe – einen Bonus auf den Angriff erhalten, wenn die **Beweglichkeit des Zieles** bestimmte Grenzen unterschreitet.

Zu jeder Waffe gibt es zwei Spalten (+1 und +2) unter **AaB** (Angriffsbonus ab Beweglichkeit). Hat das Ziel eine Beweglichkeit, die dem aufgeführten Wert unter „+2“ oder weniger entspricht, erhält der Angreifer +2 auf den Angriffswurf. Hat das Ziel eine höhere Beweglichkeit, die dem aufgeführten Wert unter „+1“ oder weniger entspricht, erhält der Angreifer immerhin noch +1 auf den Angriffswurf.

Beispiel: Das Langschwert hat die AaB-Werte 15/9. Der Angreifer erhält +1, wenn der Gegner eine Beweglichkeit von 15 oder weniger besitzt und +2 bei einer Beweglichkeit von 9 oder weniger.

5.4.2 Deckung

Ein Ziel hinter einer Deckung kann nur getroffen werden, wenn die Trefferzone einen ungedeckten Körperteil ergibt.

Der Spielleiter entscheidet, welche Körperteile bei sich in Deckung befindlichen Zielen getroffen werden können. Der Angreifer kann einen gezielten Treffer versuchen (s.u.) oder auf einen glücklichen Treffer an der richtigen Körperzone hoffen oder die Deckung durchschlagen.

Unabhängig davon gibt es einen Abzug von 2 auf den Angriffswurf, wenn das Ziel sich in teilweiser Deckung befindet, einen Abzug von 4 bei nahezu vollständiger Deckung.

Inwieweit die Deckung einen Treffer aufhält oder den Schaden dämpft, hängt von deren Beschaffenheit ab.

Beispiel: Ein Charakter verteidigt sich aus einer halb gedeckten Position hinter einer dicken Holzstrebe, greift aber immer noch an. Dadurch sind sein Kopf, sein Rumpf und sein Angriffsbereich für den Gegner zu treffen. Der Gegner erhält auf jeden Fall -2.

5.4.4.3 Gezielte Treffer

Gezielte Treffer sind vor allem bei Überraschung, wenn sich der Verteidiger in Deckung befindet oder wenn der Angreifer seine Waffe auf sehr hoher Stufe beherrscht, sinnvoll. Je nach anvisierter Trefferzone gibt es Abzüge auf den Angriffswurf:

Gezielte Treffer	
Kopf	-6
Arme oder Beine	-4
Rumpf	-2

Bei einem wehrlosen Opfer sind gezielte Treffer ohne Abzug durchführbar, bei einem überraschten Opfer wird der obige Abzug halbiert.

Ein gezielter Treffer benötigt keinen Trefferzonenwürfel (s.u.). Bei einem gelungenen Angriffsergebnis wird immer die anvisierte Zone getroffen.

5.4.4.4 Parade

Sämtliche Paraden des Zieles müssen vor dem Angriffswurf bekanntgegeben werden und können in jeder Kampfrunde nur einmal genutzt werden.

Ein Kampf in Unterzahl ist in ERPS eine gefährliche Sache, da die Anzahl der Parademöglichkeiten begrenzt ist.

Angriffe müssen nicht pariert werden. Es kann sinnvoll sein, Paradowerte gegen drohende spätere Angriffe aufzuheben, die als gefährlicher eingeschätzt werden.

Kombiniert ein Verteidiger **mehrere Paradowerte** gegen einen Angriff, werden alle weiteren Paradowerte **nach dem Höchsten nur zur Hälfte** (aufgerundet) angerechnet (**Halbierungsregel**).

Boni der Waffenfertigkeiten können pro Handlung immer **wahlweise** zum Angriffs- oder zum Paradowert **addiert werden** oder **einzeln** als Parade genutzt werden.

Wird ein Angriffswert zur Parade benutzt, nennt sich dies **Vollparade** und der Angriff entfällt. In den folgenden Abschnitten bedeutet die Angabe **Angriff/Vollparade** eine Wahlmöglichkeit.

Es ist zu beachten, dass die Fertigungsstufe bei **Verteidigungswaffen** den Paradowert angibt und auch hier eine Vollparade die Parade mit dem niedrigeren Angriffswert bedeutet.

Paraden aus verschiedenen Handlungen und mehrere Paraden einer Waffe dürfen nicht gegen einen Angriff kombiniert werden. Es ist außerdem nicht erlaubt, einzelne Paradowerte aufzusplitten.

Paraden aus waffenlosen Kampffertigkeiten werden auch als **Ausweichen** bezeichnet.

Ein Charakter, der **zaubert** oder eine Aktion durchführt, bei der keine Hände benutzt werden, kann entweder den Paradowert einer Waffe, die er in Händen hält oder den besten Paradowert seiner waffenlosen Kampffertigkeiten einsetzen.

Ansonsten hat der Verteidiger abhängig von seiner Bewaffnung prinzipiell folgende Angriffs-/Paradowerte zur Verfügung:

Keine Waffe

Führt er gar keine Waffe, hat er ausschließlich die Möglichkeit, waffenlosen Kampf (Boxen oder Ringen) einzusetzen. Er kann dann mit dem Paradowert ausweichen und Angriff/Vollparade nutzen.

Angriffe und Paraden: Keine Waffe	
a)	Angriff/Vollparade (waffenlos) und Parade (waffenlos)

Beispiel: Ein Charakter hat Ringen 3/2. Er kann angreifen oder vollparieren (3) und er kann eine normale Parade machen (2).

Eine Waffe

Führt ein Verteidiger eine Waffe (unabhängig ob ein- oder zweihändig), kann er mit dem Parade-

wert parieren und Angriff/Vollparade nutzen. Zusätzlich hat er noch den besten Paradowert seiner waffenlosen Kampffertigkeiten für eine Parade zur Verfügung.

Angriffe und Paraden: Eine Waffe	
a)	Angriff/Vollparade und Parade (Waffe) und Parade (waffenlos)
b)	Angriff/Vollparade und Parade (Waffe) + Parade (waffenlos)*
c)	Vollparade + Parade (waffenlos)* und Parade (Waffe)
*Halbierungsregel beim Addieren beachten	

Beispiel: Carcadon beherrscht Bihänder auf 5/1 und Boxen auf 3/2. Er kann mit dem Bihänder angreifen oder vollparieren (5), mit 1 (Paradowert des Bihänders) parieren und mit 2 (Paradowert Boxen) ausweichen. Die 5er und 1er-Parade kann er nicht miteinander kombinieren (da selbe Waffe), aber er kann die 2er-Parade wahlweise einzeln nutzen oder mit der 5er oder der 1er-Parade kombinieren. Kombiniert er die 2er mit der 5er-Parade wird die 2er-Parade nur halb angerechnet (=6), kombiniert er die 2er mit der 1er-Parade wird die 1er-Parade nur „halb“ angerechnet (=3, es wird aufgerundet).

Zwei Waffen

Führt ein Verteidiger zwei einhändige Waffen, hat er von den vier Angriffs- und Paradowerten maximal drei zur Verfügung. Er kann entweder zweimal Angriff/Vollparade nutzen und mit dem höchsten Paradowert parieren oder einmal Angriff/Vollparade nutzen und mit beiden Paradowerten parieren. Paraden der beiden Hände können miteinander kombiniert werden.

Angriffe und Paraden: Zwei Waffen	
a)	Angriff/Vollparade (Waffe1) und Angriff/Vollparade (Waffe2) und höchste Parade (Waffe1 oder Waffe 2)
b)	Vollparade (Waffe1) + Vollparade (Waffe2)* und höchste Parade (Waffe1 oder Waffe 2)
c1)	Vollparade (Waffe1) + Parade (Waffe2)* und Angriff/Vollparade (Waffe2)
c2)	Vollparade (Waffe1) + Parade (Waffe2)* und Parade (Waffe2)
c3)	Vollparade (Waffe2) + Parade (Waffe1)* und Angriff/Vollparade (Waffe1)
c4)	Vollparade (Waffe2) + Parade (Waffe1)* und Parade (Waffe1)
d)	Angriff/Vollparade (Waffe1 oder Waffe 2) und Parade (Waffe1) und Parade (Waffe2)
e)	Angriff/Vollparade (Waffe1 oder Waffe 2) und Parade (Waffe1) + Parade (Waffe2)*
*Halbierungsregel beim Addieren beachten	

Wenn ein Kampfteilnehmer in seiner Handlung zweimal angreift oder vollpariert, ist dies ein beid-

händiger Einsatz der Waffen und er erhält zusammen -4 auf beide Werte. Dieser Malus darf vom Spieler frei aufgeteilt werden. Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Beidhänder haben nur frei verteilbare -2 auf beide Werte (s.u. Beidhändigkeit).

Beispiel: Ein Charakter führt Krummsäbel 4/2 und Kurzsword 3/1. Sollte er zweimal angreifen und die -4 gleichmäßig verteilen, würden sich der 4er- und der 3er-Wert jeweils um 2 verringern und er könnte zudem einzeln mit dem besseren Paradowert 2 parieren. Greift er mit dem Krummsäbel 4 an, kann er mit 2 und 1 oder addiert mit $2+1/2 = 3$ parieren.

Bei weiteren Handlungen eines Charakters stehen diesem pro Handlung nur der Angriffs- und Paradowert einer Waffe zur Verfügung.

Angriffe und Paraden: Weitere Handlungen	
a)	Angriff/Vollparade (Waffe der Wahl) und Parade (selbe Waffe)

5.4.5 Beidhändigkeit

Bei einem beidhändigen Waffeneinsatz können zwei einhändig zu führende Waffen benutzt werden. Ob es sich dabei um Angriffs- oder Verteidigungswaffen handelt, ist unerheblich. Ausnahme: Das Breitsword kann nur zusammen mit einer Verteidigungswaffe geführt werden.

Erst wenn ein Kampfteilnehmer in einer Handlung beide Angriffswerte einsetzen möchte, werden Abzüge von insgesamt -4 nach Wahl des Spielers auf diese Werte eingerechnet. Dabei spielt es keine Rolle, ob die Angriffswerte zum Angriff oder als Vollparade genutzt werden.

Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Beidhänder haben nur insgesamt frei zu verteilende -2 auf beide Werte.

Ein derartiger beidhändiger Einsatz ist nur in einer Handlung pro Runde möglich. Bei weiteren Handlungen hat man nur immer eine Waffe zur Verfügung.

5.4.6 Rundumschlag

Die Rundumschlag-Regel ist eine Regel, die Spielgruppen anwenden können, wenn sie den Rest der Regeln beherrschen.

Der Rundumschlag dient dazu, mehrere Gegner in einer Aktion mit der selben „Waffe“ (einer Nahkampfwaffe oder Waffloser Angriff) zu treffen.

Ein Rundumschlag ist nur möglich, wenn die Gegner entsprechend günstig und in Reichweite der eigenen Waffe stehen. Mehr als 3 Gegner sind nicht auf einmal zu treffen. Der Spielleiter entscheidet, mit welchen Waffen ein Rundumschlag auf welche Anzahl von Gegnern möglich ist. Bei schweren zweihändigen Waffen kann immer die maximal mögliche Anzahl getroffen werden.

Der Angreifer erhält -2 auf jeden Angriff des Rundumschlags. Für alle Angriffe während eines Rundumschlags sind keine gezielten Treffer zulässig.

Bei einem Rundumschlag gegen zwei Gegner kann der Angreifer nur eine Parade all seiner verfügbaren Paradowerte einsetzen, bei einem Rundumschlag gegen drei Gegner gar keine Parade.

Der Rundumschlag ist bei einem kritischen Misserfolg beendet oder wenn einer der Gegner mit einer Waffe erfolgreich pariert und dem Bruchfaktor (s.u.) standhält oder der Schaden eines Treffers komplett in der Rüstung hängen bleibt.

Bei einem Patzer hat einer der angegriffenen Gegner (freie Wahl der Spieler oder des Spielleiters) einen freien Angriff. Bei einem kritischen Misserfolg kann der gerade angegriffene Gegner einen Gegenangriff ohne Parade durchführen, sofern er noch über eine Aktion verfügt.

Beispiel: Ein Charakter führt mit einem Bihänder (9/3) einen Rundumschlag gegen 3 Gegner durch. Beim ersten Gegner erzielt er trotz einer Parade von 3 und dem Abzug von 2 mit dem Wurf einer 12 ein Ergebnis von 16, was für einen Treffer ausreicht. Beim zweiten Gegner erzielt der Charakter insgesamt eine 27 und macht hohen Schaden. Der dritte Gegner pariert mit 5 und bei einem Wurf von 10 liegt das Ergebnis des Charakters bei 12. Der Rundumschlag bleibt bei diesem Gegner hängen – da es sowieso der letzte Schlag war, ist dies für den Charakter zu verschmerzen.

5.4.7 Durchführung des Angriffswurfes

Der Angreifer würfelt nun pro Angriff mit 2w, addiert seinen Angriffswert und eventuelle Boni und Mali. Dann werden die Abzüge des Verteidigers berechnet. Erreicht er den MW, hat er getroffen.

Der Angreifer darf nach Bekanntgabe sämtlicher Modifikationen auf seinen Angriff verzichten, wenn ihm beispielsweise negative Modifikationen (Parade, Verletzungsauswirkungen) den Angriff als

zu risikoreich erscheinen lassen. In diesem Fall verfallen sowohl sein Angriffs- und Paradowert für seine Angriffswaffe als auch angekündigte Paraden des Verteidigers.

5.4.8 Trefferzone

Der Angreifer würfelt mit 2w seinen Angriffswurf. Die Spieler sollten zu diesem Zweck zwei verschiedenfarbige Würfel benutzen, da sie vor ihrem Angriffswurf definieren müssen, welcher Würfel nach dem Abschluss des Wurfs die Trefferzone anzeigt (siehe Tabelle „Trefferzone“). Dieser sogenannte Trefferzonenwürfel ist im Zweifelsfall (falls nicht definiert) immer der dunklere Würfel.

Manche Spieler benutzen beim Angriffswurf einen Würfel mit Zehnerstellen (10, 20, 30 usw.) und einen Würfel ohne (1, 2, 3 etc.). In diesem Fall wäre der Trefferzonenwürfel vermutlich der Würfel mit Zehnerstellen. Wichtig ist nur, dass die Würfel eindeutig unterscheidbar sind.

Da Zehner stets weiter gewürfelt werden, kann es nach dem Wurf nur Ergebnisse zwischen 1 und 9 geben. Ein gewollter Nebeneffekt des Trefferzonenwürfels ist es, dass erfahrenere Charaktere leichter kritische Regionen des Körpers treffen, da sie auch schon bei niedrigeren Würfeln gute Chancen auf einen Treffer haben.

Die Trefferzone ist für den verwendeten Rüstungsschutz, die Verletzungsauswirkungen und die Notation der Wunden von Bedeutung.

Trefferzone	
Trefferzonenwürfel	Zone
1	Kopf
2	linkes Bein
3	rechtes Bein
4	linker Arm
5	rechter Arm
6..9	Rumpf

Beispiel: Der Spieler von Trantor definiert für seine Angriffswürfe den dunkelroten Würfel als seinen Trefferzonenwürfel. Er würfelt bei seinem Angriff eine 5 (heller w) und eine 9 (dunkelroter w). Das Gesamtergebnis von 14 + Angriffsstufe reicht für einen Treffer aus und Trantor hat seinen Gegner am Rumpf getroffen. Beim nächsten Angriffswurf erzielt Trantor zunächst eine 2 mit dem hellen Würfel und eine Zehn mit dem dunklen. Noch steht die Trefferzone nicht fest. Nach der Zehn würfelt Trantor mit dem dunklen Würfel die 1, was mit 13 + Angriffsstufe wieder für einen Treffer reicht. Die 1 bedeutet außerdem einen Kopftreffer.

Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Zielgenauigkeit können sich nach dem Wurf den Trefferzonenwürfel aussuchen. Bei einem gezielten Angriff wird kein Trefferzonenwürfel benötigt.

5.4.9 Kritische Erfolge oder Misserfolge

Für den Kampf gelten nahezu unverändert die normalen Regeln eines Fertigkeitswurfs. Jeweils 10 mehr beim Angriffswurf sind ein kritischer Erfolg, jeweils unter 10 weniger sind ein kritischer Misserfolg. Der Patzer beim Fertigkeitswurf ist stets ein Misserfolg oder verschlimmert einen Misserfolg um eine Kategorie.

Ausnahme: Bei kritischen Misserfolgen bei einem Waffenangriff (nicht waffenloser Kampf), der ohne Parade getroffen hätte, verbessert sich die Misserfolgskategorie um eine Stufe.

Beispiel: Ein Angreifer (Angriff 7) kämpft gegen einen Verteidiger, der ausschließlich pariert und sowohl eine Angriffswaffe als auch eine Verteidigungswaffe führt. Dadurch kann er einen beeindruckenden Abzug von 14 ins Feld führen. Der Angreifer würfelt eine 9, was ohne Parade einen Treffer bedeuten würde (16), mit Parade aber eine 2, also einen kritischen Misserfolg. In diesem Fall handelt es sich aber doch nur um einen normalen Misserfolg. Sollte der Angreifer aber 7 oder weniger würfeln, bleibt es bei einem kritischen Misserfolg, bei einem Patzer handelt es sich sogar um einen doppelten kritischen Misserfolg.

5.4.9.1 Kritische Misserfolge

Einfacher kritischer Misserfolg: Der Spielleiter sollte je nach Situation einen kleinen Nachteil definieren:

1. Der Angreifer erhält -2 auf seine nächste Aktion oder Initiative.
2. Der Angreifer gerät in eine ungünstige Position. Der nächste Angriff des Verteidigers erhält +2.

Zweifacher Kritischer Misserfolg:

1. Diese und eine weitere Runde kein Angriff möglich.
2. Der Gegner hat einen sofortigen freien Angriff, der nicht pariert werden kann.

Dreifacher Kritischer Misserfolg:

1. Der Angreifer verletzt sich selbst.
2. Der Angreifer trifft einen nebenstehenden Charakter.
3. Der Gegner hat einen freien Angriff mit +5.

5.4.9.2 Kritische Erfolge

Kritische Erfolge können in Verbindung mit hohen Schadenswürfen einen Gegner auf einen Schlag ausschalten oder gar töten. Für jeden kritischen Erfolg beim Angriffsergebnis (= „kritischer Treffer“) wird der Schadenswurf um 2w erhöht.

Kritischer Treffer	
pro kritischem Erfolg	+2w Zusatzschaden

Im Vergleich zu ERPS1 hat sich diese Regel geändert. Der Zusatzschaden ging da noch durch die Rüstung hindurch.

5.4.10 Lernwurf

Hat der Angreifer getroffen und die Fertigkeit erlernt, werden die normalen Lernwurfregeln angewandt: Der Lernwurf muss unter völlig gleichen Bedingungen wie der Angriffswurf misslingen.

Erhaltene Lernpunkte können frühestens nach Beendigung des aktuellen Kampfes zur Verbesserung der Fertigkeit benutzt werden.

5.5 Schadenswurf

Hat der Angreifer getroffen, macht er – abhängig von seiner Waffe und seinem Schadensbonus – einen Schadenswurf. Bei kritischen Erfolgen des Angriffswurfs werden Zusatzwürfel addiert.

Beispiel: Trantor Eisenbeiß hat eine Stärke von 19, und damit einen SBO von +2. Mit seinem Bi-händer macht er 3w+6 Schaden. Bei einem kritischen Erfolg sind dies bereits 5w+6 Schaden.

ERPS ist aufgrund der offenen Würfe ein gefährliches Spielsystem. Sowohl der Angriffswurf als auch der Schadenswurf können prinzipiell beliebig hohe Ergebnisse erreichen. Ein offener zehneitiger Würfel macht im Durchschnitt ca. 6,1 Punkte Schaden. Mit dem im Beispiel genannten 5w+6 kann ein Angreifer im Schnitt 36 Punkte Schaden anrichten, im Extremfall noch viel mehr. Als Spielleiter kann es deshalb ab und an sinnvoll sein, Schadenswürfe der NSC verdeckt zu würfeln und den Schaden nach oben zu kappen. Der Tod einer Spielfigur sollte nicht unbedingt vom Zufallstreffer eines Straßenräubers abhängig sein.

5.5.1 Abzug des Rüstungsschutzes

Das Opfer subtrahiert vom erwürfelten Schaden den gesamten Rüstungsschutz der getroffenen Trefferzone.

Beispiel: Ein Charakter mit einer Standardrüstung 10 (Rumpf 10, Kopf 4, Arme 5, Beine 3) und einer magischen Körperrüstung von 3 kann am Rumpf 13 Punkte abziehen, am Kopf nur 7, an den Armen 8 und an den Beinen 6.

5.5.2 Wunden

Der Restschaden – sofern größer als null – verursacht eine **Wunde** an der getroffenen Körperzone und wird von den aktuellen TP- und SP-Werten des Getroffenen abgezogen. Hat der Schaden nur SP angerichtet, erfolgt der Abzug auch nur von den aktuellen SP-Werten.

Solange die TP oder SP nicht unter null sinken, ist die Kampfkraft des Getroffenen noch nicht wesentlich beeinträchtigt. Verletzungsauswirkungen richten sich nur nach den Gesamttrefferpunkten, die Aufteilung in Wunden spielt nur für die Behandlung und Heilung eine Rolle.

Der Spieler notiert sich jede einzelne Wunde, die sein Charakter erhalten hat, auf dem Charakterbogen. Jede Wunde wird einzeln behandelt und heilt unabhängig von anderen Wunden. Dies bedeutet, dass viele kleine Wunden schneller heilen als eine große Wunde.

5.5.3 Lernpunkt auf Trefferpunkte

Ein Charakter, der eine schwere Wunde (21+ TP) erhält und danach unter null TP notiert wird, erhält einen LP auf Trefferpunkte.

5.6 Bruchfaktor

Die Bruchfaktor-Regel ist eine Regel, die Spielgruppen anwenden können, wenn sie den Rest der Regeln beherrschen.

Alle Nahkampfwaffen besitzen zwei Bruchfaktorwerte (BF). Der erste Wert (BF1, in der Waffentabelle mit einer ♦ gekennzeichnet) gibt den Schaden an, welcher ausreicht, um dem Betroffenen die Waffe aus der Hand zu schlagen. Der zweite Wert (BF2, mit einem × gekennzeichnet) gibt den Schaden an, der ausreicht, um die Waffe zu zerstören.

Der Bruchfaktor kommt dann ins Spiel, wenn ein Angreifer den Verteidiger nur deshalb nicht trifft, weil dieser pariert hat. In diesem Fall würfelt der Angreifer einen Schadenswurf gegen den BF der Verteidigungswaffe und der Verteidiger einen Schadenswurf gegen den BF der Angriffswaffe.

Da sich die Parade des Verteidigers aus mehreren unterschiedlichen Komponenten zusammenset-

zen kann, ist die Reihenfolge, in der Paraden vom Angriff abgezogen werden, wichtig zur Bestimmung der Verteidigungswaffe, die letztendlich die „Wucht“ des Angriffes pariert hat. Es handelt sich um die Waffe, deren Paradowert den Angriffswurf von einem erfolgreichen Angriff in einen Misserfolg umgewandelt hat.

Zuerst wird „Ausweichen“ abgezogen. Reicht dies bereits zur Vermeidung des Treffers aus, wird der BF nicht gewürfelt, da dies keine Verteidigungswaffe ist.

Die weitere Reihenfolge bei der Ermittlung der erfolgreichen Parade ist „Abwehrwaffe“, „Angriffswaffe“. Sind zwei Waffen der gleichen Klasse involviert, wird zuerst die Waffe abgezogen, deren Parade voll angerechnet wurde.

Beispiel: Ein Angreifer (Waffe 3) wird mit Ringenparade – also Ausweichen – (2) und Langschwertparade (1) pariert und würfelt wie üblich gegen MW 15. Er würfelt eine 13, was insgesamt 16 ergibt. Damit hätte er ohne Paraden getroffen. Zuerst wird nun das Ausweichen von 2 abgezogen (Ergebnis $14 < MW\ 15$), was bereits genügt, um den Treffer zu verhindern. Die Langschwertparade ist unerheblich und es wird kein BF ausgewürfelt. Bei einem nur um einen Punkt höheren Angriffswurf wäre es jedoch die Parade des Langschwerts gewesen, die erfolgreich pariert hätte und der vergleichende Bruchfaktorwurf wäre zum Einsatz gekommen.

Beispiel: Der Angreifer greift mit Langschwert 4 (BF 30/48) an und wird mit Parierdolch 3 (BF 26/38) und Kurzschrift 2 (BF 22/36) pariert. Er würfelt eine 15. Vom Angriffsergebnis 19 wird die 3 vom Parierdolch abgezogen, was noch nicht ausreicht. Erst die 2 vom Kurzschrift bringen den Angriffswurf unter 15. Nun würfeln beide Kämpfer den Schaden ihrer Waffe gegen die andere aus. Der Schaden des Kurzschriftes (2w-1) kann mit 13 den Langschwertbruchfaktor nur müde ankratzen. Das Langschwert (3w-3) erreicht dank eines guten Wurfes mit 25 Punkten aber ausreichend Scha-

den, um dem Verteidiger das Kurzschrift aus der Hand zu schleudern.

Die Bruchfaktoren gleicher Waffen können verschieden sein, da es sowohl alte, gebrauchte als auch neuwertige Waffen einer Klasse geben kann. Es kann auch magische Waffen geben, die unzerstörbar sind oder nicht aus der Hand geschlagen werden können.

5.7 Verletzungsauswirkungen

Hat ein Charakter nach einem Treffer, der eine Wunde verursacht hat, einen negativen TP- oder SP-Wert, so muss auf der Verletzungsauswirkungstabelle gewürfelt werden, ob er unter Verletzungsauswirkungen zu leiden hat. Sind TP und SP beide unter null und nicht gleich, wird trotzdem nur ein Wurf durchgeführt und das schlechtere Ergebnis zählt.

Für den Verletzungsauswirkungswurf benutzt der Getroffene seinen aktuellen TP/SP-Wert und addiert 2w – bei einem Kopftreffer nur 1w – und einen weiteren w bei SP-Werten, um die Auswirkungen zu ermitteln. Werden in einem Wurf sowohl TP- als auch SP-Auswirkungen ermittelt, muss der zusätzliche w für die SP-Auswirkungen eindeutig sein.

Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Schmerzunempfindlichkeit dürfen immer einen w mehr addieren.

Die TP oder SP werden durch den Auswirkungswurf nicht verändert und bleiben auf ihrem aktuellen Wert.

Das Gesamtergebnis gibt für die getroffene Körperzone anhand der Verletzungsauswirkungstabelle an, unter welchen Auswirkungen das Opfer zu leiden hat. Es gibt Auswirkungen, die nur bei einem Wurf auf den TP-Wert angewandt werden.

Selbst wenn der Getroffene die verlorenen TP wieder zurückerhält, bleiben die erwürfelten Auswirkungen erhalten. Um sie aufzuheben, ist die aufgeführte Zeit oder Magie nötig.

5.7.1 Verletzungsauswirkungstabelle

Verletzungsauswirkungstabelle				
Nach jedem Treffer, der zu negativen TP oder SP führt, Anzahl w je nach Trefferzone würfeln. Bei SP-Auswirkungen + 1w, bei Schmerzunempfindlichkeit + 1w.				
TP/SP + Wurf	Rumpf + 2w	Arme + 2w	Beine + 2w	Kopf + 1w
10+	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen	Keine Auswirkungen
9..5	-2 auf nächste Aktion oder Initiative	-2 auf nächste Aktion mit betroffenem Arm	Eine Tragkraftkategorie schlechter für diese und die nächste Runde	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig
4..0	-4 auf nächste Aktion oder Initiative	-4 auf nächste Aktion mit betroffenem Arm	Zwei Tragkraftkategorien schlechter für diese und die nächste Runde	Diese und die nächsten zwei Runden aktionsunfähig
-1..-5	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig	Arm unbrauchbar für diese und die nächste Runde	Zwei Tragkraftkategorien schlechter für eine Minute	Diese und die nächsten zwei Runden aktionsunfähig Danach eine Stunde -4 auf alle Aktionen
-6..-10	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig Danach eine Stunde -4 auf alle Aktionen	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig und Arm unbrauchbar Danach Arm unbrauchbar für eine Stunde	Diese und die nächste Runde aktionsunfähig und zwei Tragkraftkategorien schlechter Danach zwei Tragkraftkategorien schlechter für eine Stunde	Eine Minute handlungsunfähig Danach zwei Stunden -4 auf alle Aktionen
-11..-15	Eine Stunde handlungsunfähig Danach vier Stunden -4 auf alle Aktionen	Eine Minute aktionsunfähig und Arm unbrauchbar Danach Arm unbrauchbar für einen Tag	Eine Minute handlungsunfähig und bewegungsunfähig Danach zwei Stunden bewegungsunfähig Danach eine Tragkraftkategorie schlechter für einen Tag	Eine Stunde bewusstlos Danach zwei Tage handlungsunfähig Sofort bei TP-Auswirkungen: 2 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w]
-16..	Zwei Stunden bewusstlos Danach zwei Tage -4 auf alle Aktionen Sofort bei TP-Auswirkungen: 2 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w]	Zwei Minuten bewusstlos Danach ein Tag aktionsunfähig und Arm unbrauchbar Danach Arm unbrauchbar für zwei Tage Sofort bei TP-Auswirkungen: 2 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w], Armverlust nach vier Minuten Blutung	Eine Stunde handlungsunfähig und bewegungsunfähig Danach zwei Tage bewegungsunfähig Danach zwei Tragkraftkategorien schlechter für eine Woche Sofort bei TP-Auswirkungen: 2 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w], Beinverlust nach vier Minuten Blutung	SP-Auswirkungen: Zwei Tage bewusstlos TP-Auswirkungen: Eine Woche im Koma, ohne Behandlung muss täglich ein AW: KON (MW 25) gelingen, um zu überleben Danach eine Woche aktionsunfähig Sofort bei TP-Auswirkungen: 5 TP Blutung pro Minute, stoppt nach jeder Minute bei 1 auf [1w]
SP = -40	Der Charakter wird bewusstlos, überzähliger Schaden wird von den TP abgezogen.			
TP = -40	Der Charakter liegt im Sterben, es ist kein Wurf mehr notwendig. Bei Wiederbelebung Auswirkungen der schlechtesten Kategorie.			

Aktion: Eine Aktion ist jede Handlung, die der Charakter ausführen möchte, also eine Handlung, die einen Fertigkeitswurf verlangt. Der Charakter kann auf seine Aktion verzichten, um z.B. den negativen Malus einer Verletzungsauswirkung verfallen zu lassen.

Aktionsunfähig: Der Charakter ist nicht in der Lage, eine Aktion nach obiger Definition auszuführen, dies umfasst also jeglichen Angriff, Zauberei oder Ausübung von Fertigkeiten. Nicht betroffen sind Parade und Psi-Widerstandswürfe, also alle passiven Handlungen eines Charakters. Er führt keine Initiative durch, kann jedoch einmal in der Runde seine verfügbaren Paradowerte nutzen. Es ist einem aktionsunfähigen Spieler aber nicht möglich, eine Vollparade einzusetzen.

Handlungsunfähig: Der Charakter ist zu fast nichts mehr in der Lage. Er kann nicht mehr ausweichen, parieren oder wegrennen, nur noch sich vom Geschehen wegschleppen. Psi-Widerstandswürfe sind weiterhin möglich.

Bewusstlos/Koma: Der Charakter ist nicht mehr bei Bewusstsein. Psi-Widerstandswürfe sind immer noch möglich, da es sich um eine unterbewusste Abwehr handelt.

2/5 TP Blutung pro Minute: Bei einer Blutung verliert der Charakter nach jeder Minute die angegebenen TP und kann danach mit [1w] würfeln. Bei einer 1 stoppt die Blutung. Ansonsten kann sie mit

Magie oder Medizin gestoppt werden. Blutverlust wird ohne einen weiteren Verletzungsauswirkungswurf auf die Wunde addiert und von den Gesamtrefferpunkten abgezogen. Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit Keine Blutung sind nicht betroffen.

Arm unbrauchbar: Fertigkeitswürfe oder Paraden, die diesen Arm benötigen, sind nicht durchführbar.

Arm-/Beinverlust: Wird eine Blutung nicht innerhalb von 4 Minuten gestoppt, ist das Körperteil dauerhaft unbrauchbar. Medizinisch hilft nur noch eine Amputation, eventuell kann per Magie eine Wiederherstellung erreicht werden.

Tragkraftkategorie/n schlechter: Der Charakter befindet sich für die Dauer der Auswirkung in einer um ein oder zwei Zeilen niedrigeren Tragkraftkategorie der Beweglichkeitstabelle.

Bewegungsunfähig: Der Charakter kann sich nicht aus eigener Kraft bewegen.

Ohne Behandlung AW: KON: Dieser täglich für eine Woche auszuführende AW: KON (25) ist bei einer medizinischen oder magischen Behandlung nicht notwendig. Misslingt einer dieser AW, stirbt der Charakter sofort. Auch mit Behandlung bleibt das Opfer eine Woche im Koma, außer es wird gezielt durch Magie aus dem Koma geholt.

5.7.2 Wiederbelebung

Sobald die TP auf -40 (oder auch darunter...) sinken, liegt der Charakter im Sterben. Nur innerhalb einer Runde durchgeführte FW: Medizin (15) oder lebensrettende Zaubersprüche, die ausreichend TP regenerieren, um auf -39 zu kommen, können den Charakter noch retten.

Beispiel: Der arme, bedauernswerte Magier Gainor wird kritisch am Kopf getroffen. Sein Helmrüstungsschutz von 1 kann den Schaden nur unwesentlich in Grenzen halten. Er wird mit -19 TP notiert und versucht, mit 1w die Verletzungsauswirkungen zu minimieren. Sein Wurf von 3 ergibt als Auswirkung allerdings den bei Kopftreffern übelsten Fall: Er fällt eine Woche in Koma und darf nun jeden Tag einen AW: KON (25) ablegen, da er sich leider in einem Kerker – also nicht in Behandlung – befindet. Gainor hat riesiges Glück und schafft es siebenmal, zusammen mit seiner Konstitution 15 die 25 oder mehr zu erwürfeln. Einige Abenteuer später ist Gainors Glück allerdings verbraucht. Das Tentakel eines Erdkraken beendet sein trauriges Dasein jäh. Er befindet sich so weit unter -40, dass auch ein Wiederbelebungsversuch zum Scheitern verurteilt ist.

5.8 Kampfbeispiel

Das Beispiel ist ohne Bonusmöglichkeit angegeben. **An** steht für Angriff, **Pa** für Parade.

Beispiel 1: Galion, der Eiself, kämpft mit Morgenstern 5/1 und Parierdolch 1/5 gleichzeitig. Er ist Beidhänder. Er hat folgende Möglichkeiten: Er greift nur mit dem Morgenstern an (An 5) und pariert mit dem Parierdolch (Pa 5) und seiner Morgensternparade (Pa 1). Die beiden Paraden kann er zusammenfassen, wenn er will. Er kann statt anzugreifen auch mit dem Morgenstern eine Vollparade (Pa 5) machen, die er dann allerdings nicht mit dem Paradowert (Pa 1) kombinieren darf, wohl aber mit der Parade des Parierdolches (Pa 5, allerdings dann halbiert). Diese beiden Möglichkeiten hat auch jeder Nichtbeidhänder ohne Nachteile. Als weitere Möglichkeit darf Galion mit seinen Morgenstern (An 5) und seinem Parierdolch (An 1) angreifen, erhält aber auf beide Angriffe -1. Ein Nichtbeidhänder würde hier einen Abzug von jeweils 2 erhalten. Zusätzlich darf er einen Paradowert einer Waffe zum Parieren nutzen, was hier natürlich der bessere Paradowert des Parierdolches ist (Pa 5). Er kann auch mit dem Morgenstern voll parieren und dem Parierdolch an-

greifen, was dann aber nur Pa 4 für den Morgenstern bedeuten würde, da er einen Abzug von eins auf seine Vollparade erhält. Galion entscheidet sich für einen Angriff mit dem Morgenstern (5) und wird mit 3 pariert. Sein Gegner hat eine Beweglichkeit von 9, was Galion einen AaB von +1 beschert. Er würfelt eine 17 und hat mit einem Gesamtergebnis von 20 getroffen. Der Trefferzonenwürfel zeigt eine 9, weswegen der 3w-Schaden des Morgensterns (Wurf: 21) um die Rumpfrüstung des Gegners (10) verringert wird. Die 11 Punkte Schaden schluckt dieser ungerührt und greift nun seinerseits mit Bihänder 5 an, was Galion mit 6 pariert. Der Gegner würfelt eine 11, womit Galion erfolgreich seinen Parierdolch eingesetzt hat. Leider muss nun der Bruchfaktor gewürfelt werden und Galions Gegner haut den Parierdolch mit einer 29 Galion aus der Hand.

5.9 Reiterkampf

Die Reiterkampf-Regel ist eine Regel, die Spielgruppen anwenden können, wenn sie den Rest der Regeln beherrschen.

Dieser spezielle Kampfstil wird über die Fertigkeit Reiten und die verwendete Waffenfertigkeit behandelt. Es gibt zwei prinzipielle Reiterkampffarten: Reiter gegen Fußgänger und Reiter gegen Reiter.

Aktionsunfähige Reiter müssen in einem Kampf ausnahmsweise einen FW: Reiten (14) machen. Bei Misslingen stürzen sie vom Reittier. Handlungsunfähige Reiter haben bereits einen MW von 16.

5.9.1 Reiter gegen Fußgänger:

Der Fußgänger erhält stets einen Abzug von zwei, egal ob er gegen den Reiter oder das Reittier schlägt. Der Reiter macht zu Beginn der Runde einen FW: Reiten (12). Bei einem Erfolg erhält der Reiter wegen der besseren Kampfposition +2 auf seinen Angriffswurf. Andernfalls erhält er die fehlende Differenz zum MW als Malus auf seinen Angriffswurf angerechnet. Bei einem kritisch erfolgreichen FW: Reiten wird dem Reiter der Reitenwurf der nächsten Runde erlassen.

5.9.2 Reiter gegen Reiter:

Die Reiter machen einen FW: Reiten (12). Sie erhalten bei einem Erfolg keinen Bonus auf den Angriffswurf. Die oben aufgeführten Regeln für den Reiter sind ansonsten gleich.

5.10 Fernkampf

Der Fernkampf in ERPS wird prinzipiell nach gleichen Regeln wie der Nahkampf behandelt. In dem folgenden Abschnitt werden nur die Unterschiede aufgeführt

Fernkampfwaffe	Sf	Schaden	RW
Armbrust ²	1/3	3w+4	30 m
- leichte	1/2	3w-1	15 m
Blasrohr	1/1	spez.	10 m
Bola	1/2	2w + spez.	10 m
Kurzbogen ²	1/1	2w+3	20 m
Langbogen ²	1/2	3w+1	35 m
Schleuder	1/1	2w-1	15 m
Speerschleuder	1/3	3w	22 m
Wurfaxt	1/1	2w+2 ³	10 m
Wurfmesser	2/1	2w-2	6 m
Wurfpfeil	3/1	1w	4 m
Wurfspeer	1/1	2w+1 ³	12 m
Wurfstern	3/1	2w-4	6 m

5.10.1 Modifikationen des Angriffswurfes

5.10.1.1 Schussfrequenz

Die Schussfrequenz (SF) wird nur bei Fernkampfwaffen benutzt und gibt an, wie oft die Waffe eingesetzt werden kann. Der angegebene Wert n/m wird als *Angriffe pro Handlung* interpretiert.

Ein Langbogen (SF 1/2) kann beispielsweise einmal innerhalb von zwei Handlungen eingesetzt werden. Es dauert eine Handlung, um einen Langbogen zu laden.

Bei Waffen mit Schussfrequenzen größer als 1 gelten die Angriffe pro Handlung nur für die erste Handlung einer Runde. Für jede weitere Handlung kann nur ein weiterer Angriff durchgeführt werden.

Die Mehrfachangriffe pro Handlung finden nicht alle bei der Initiative der Handlung statt, sondern werden gleichmäßig auf die 20 Initiativpunkte verteilt (also bei SF 2/1 alle 10, bei SF 3/1 alle 7 Initiativpunkte).

Beispiel: Ein Charakter mit zwei Handlungen (Initiative 24) kann in der ersten Handlung drei Wurfsterne bei 24, 17 und 10 schleudern, mit der zweiten Handlung bei 4 nur einen.

Bei Waffen mit Schussfrequenzen kleiner als 1 ist es möglich, den Ladevorgang um eine Runde zu verkürzen (also z.B. mit dem Langbogen einmal pro Runde zu schießen). Bei Anwendung des verkürzten Ladevorgangs wird -2 auf den folgenden Fertigkeitswurf angerechnet. Magische oder speziell konstruierte Waffen mit einer verbesserter SF sind möglich.

5.10.1.2 Reichweite

Jede Fernkampfwaffe hat eine Grundreichweite (s. Tabelle „Fernkampfwaffen“ unter RW). Bis zur einfachen Reichweite (RW) erhält der Schütze keine Nachteile. Die zweifache RW ergibt einen Abzug von zwei auf den Angriffswurf. Die dreifache RW senkt den Angriffswurf um fünf und die vierfache RW (maximale RW) sogar um zehn.

5.10.1.3 Bewegung des Ziels

Eine Bewegung des Zieles erschwert ebenfalls den Angriffswurf. Bei einer Bewegung des Zieles von jeweils 5m/Runde erhält der Angreifer je einen Abzug von eins.

Dieser Abzug wird modifiziert je nach Winkel des Schützen zur Bewegung des Ziels. Rennt das Ziel in Schussrichtung, wird der Malus halbiert.

Beispiel: Ein Armbrustschütze schießt auf ein ca. 50 Meter entferntes Ziel (-2), welches sich mit 10 Meter pro Runde quer zu ihm bewegt (-2). Rennt das Ziel direkt auf den Schützen zu, wird der Malus aufgrund der Bewegung halbiert (-1).

5.10.1.4 Abwehr des Verteidigers

Gegen Fernkampfangriffe kann der Verteidiger Ausweichen (auch als Vollparade) einsetzen.

Außerdem können Schilde gegen Fernkampfangriffe eingesetzt werden. Wenn sich der Verteidiger auf den Schildeinsatz konzentriert, kann er bei einem großen Schild die komplette Parade, bei einem kleinen Schild die halbe Parade einsetzen. Kommen mehrere Angriffe aus der gleichen Richtung, gilt dies sogar für alle Angriffe.

Bei einem großen Schild kann der Verteidiger die halbe Stufe gegen einen Fernkampfangriff einsetzen, selbst wenn er sich im Nahkampf befindet.

Werden Paraden gegen Fernkampfangriffe eingesetzt, sind sie selbstverständlich verbraucht.

Fernkampf Angriffsmodifikationen		
Nachlademodifikationen		
-2 wenn Nachladen um eine Handlung verkürzt wird		
Zielen		
+2 pro Handlung, maximal +8 bzw. Fertigkeitsstufe		
Bewegung des Ziels		
-1 pro 5m/Runde Bewegung des Zieles		
Abwehr des Ziels		
Ausweichen oder Schildparade voll (großer Schild) bzw. halb (kleiner Schild oder großer Schild im Nahkampf)		
Entfernung		
0	kurze Entfernung	RW*1
-2	mittlere Entfernung	RW*2
-5	weite Entfernung	RW*3
-10	sehr weite Entfernung	RW*4

5.10.1.5 Zielen

Der Schütze darf Handlungen zum Zielen verwenden, um seine Trefferchancen zu verbessern. Pro Handlung *Zielen* erhält der Schütze +2 auf seinen Angriffswurf. Der maximal mögliche Zielen-Bonus ist acht und darf die Stufe der Waffenfertigkeit nicht übertreffen. Handlungen zum Nachladen von Fernkampfwaffen zählen natürlich nicht als Zielen. Ein Zielen in den Nah- oder Ringkampf ist nicht möglich.

5.10.1.6 Fernkampf in den Nahkampf

Schießt ein Fernkämpfer in einen Nahkampf hinein, muss er einen Abzug von -2 akzeptieren oder riskieren, ein anderes Ziel im Nahkampf zu treffen. Trifft er nicht und patzt er nicht, wird für jedes weitere mögliche Ziel (zufällige Reihenfolge) ein Angriffswurf mit Angriffsstufe 0 gemacht, bis ein Treffer erzielt wurde oder alle potentiellen Opfer verfehlt wurden. Bei einem Treffer darf kein Lernwurf durchgeführt werden.

Je nach Größe und Anzahl der Kampfteilnehmer kann der Spielleiter den Abzug modifizieren oder weglassen oder die Wahrscheinlichkeit des Zufallstreffers verändern.

Beispiel: Beim Kampf einer Spielergruppe gegen einen Riesen oder Drachen sind Angriffe in den Nahkampf kein Risiko für die Angreifer.

5.10.1.7 Fernkampf in den Ringkampf

Schießt ein Fernkämpfer in einen Ringkampf, erhält er in jedem Fall -4 auf den Wurf und es wird sicher ein anderer Kampfteilnehmer getroffen (zufällig bestimmen), falls er nicht trifft und nicht patzt.

5.10.2 Kritische Misserfolge

Da ein Fernkampfangriff unabhängig vom Gegner durchgeführt wird, kann es keine Nachteile in Form von Boni oder freien Angriffen für das Ziel geben.

Bei einem Patzer wird die Fernkampfwaffe bis zu einer Reparatur unbrauchbar (Sehnenriss, Bolzen klemmt, Schleuder gerissen).

5.11 Spezialregeln

5.11.1 Blasrohr

Das Blasrohr verursacht keinen körperlichen Schaden. Normalerweise werden kleine Nadeln

verschossen, die das Opfer vergiften. Nähere Informationen zu Gift befinden sich im Kapitel „Ausrüstung“.

Da die Rüstung vor Giftnadeln Schutz bietet, wird ein Schadenswurf mit 1w-1 gewürfelt, um zu ermitteln, ob der Rüstungsschutz an der Trefferzone überwunden wurde. Bei kritischen Erfolgen wird 2w auf den Schadenswurf addiert. Wurde die Rüstung überwunden, kann das Gift seine definierte Wirkung entfalten.

Beispiel: Trantor Eisenbeiß trägt eine Plattenrüstung und wird von einem Assassinen mit dem Blasrohr am Rumpf getroffen. Den Rüstungsschutz von 14 zu übertreffen, ist nahezu unmöglich. Der Assassine muss mit 1w-1 zuerst eine 10 und dann mindestens eine 6 würfeln.

5.11.2 Bola

Die Bola kann bei einem Treffer zusätzliche Auswirkungen erzielen. Bei einem Arm-, Bein- oder Kopftreffer ist das Opfer an der entsprechenden Körperzone gefesselt.

Kopf: Halstreffer. Das Opfer wird in KON Runden bewusstlos und nach KON Minuten sterben. Jede Runde ist ein AW: STR (25 + 3 pro kritischem Erfolg) erlaubt, um sich zu befreien.

Arm: Der Arm ist gefesselt und unbrauchbar. Zum Befreien ist jede Runde ein AW: GES (25 + 3 pro kritischem Erfolg) erlaubt.

Bein: Das Bein ist gefesselt. Das Opfer fällt hin und ist bewegungsunfähig. Jede Runde ist ein AW: GES (25 + 3 pro kritischem Erfolg) erlaubt, um sich zu befreien.

5.11.3 Netz

Das Netz verursacht keinen Schaden. Jeder Treffer ist automatisch ein für den ganzen Körper gültiger Treffer und macht das Opfer bewegungsunfähig, wenn dem ein AW: BEW (23 + 3 pro kritischem Erfolg) misslingt.

Das Opfer im Netz hat nun pro Runde eine Befreiungschance mit obigen AW: BEW. Wenn der Angreifer das Netz vorher wieder erfolgreich einsetzt, erhöht sich der Wurf jedes mal um 3 pro Erfolg. Eine andere Möglichkeit ist es, sich mit geeigneten Waffen freizuschneiden (kurze Waffen mit Schneiden). Der zu erzielende Mindestschaden für einen einzelnen Angriff ist der Bruchfaktor des Netzes (normalerweise 25). Alternativ muss der Gesamtschaden am Netz den doppelten Bruchfaktor (50) erreichen.

5.11.4 Waffenloser Kampf

5.11.4.1 Kritischer Misserfolg

Ein kritischer Misserfolg beim Angriff gegen einen Verteidiger mit Waffe bedeutet einen freien Angriffsschlag des Verteidigers, der nicht pariert werden darf.

5.11.4.2 Schockpunkteschaden

Ein waffenloser Angreifer richtet normalerweise nur Schockpunkteschaden an. Damit kann er beispielsweise die meisten Dämonen nicht verletzen. Um Trefferpunkteschaden anzurichten, hat der Charakter die folgenden Möglichkeiten:

Er kann Schlagringe, Panzerhandschuhe oder ähnliche Hilfsmittel benutzen oder er kann per Magie seine Hände TP-Schaden anrichten lassen oder er kann mit einem Malus von 10 angreifen.

5.11.4.3 Ringen

Erreicht ein Ringer abhängig von der Trefferzone einen bestimmten Schaden (Rüstung schützt), befinden sich Angreifer und Verteidiger im Ringkampf (s.u.).

Ringkampf einleiten	
Trefferzone	Mindestschaden
Kopf	6
Beine	8
Arme und Rumpf	10

5.11.4.4 Ringkampf

Im Ringkampf können nur die Fertigkeiten Ringen, Boxen und Dolch eingesetzt werden. Ein Angreifer, der im Ringkampf Ringen einsetzt, erhält +1 auf seinen Angriffswurf. Der Kampfteilnehmer, der den Ringkampf eingeleitet hat, erhält zusätzlich +1.

Um sich aus einem Ringkampf zu befreien, würfelt der Verteidiger entweder mit Winden, Ringen, Boxen oder seiner Waffenfertigkeit (sofern er die Waffe trägt). Dieser Angriff kann pariert werden und richtet auf keinen Fall Schaden an. Ist der Angriff erfolgreich, hat sich der Verteidiger aus dem Ringkampf in den normalen Nahkampf zurückgezogen.

5.11.5 Boxen

Gelingt dem Boxer ein Kopftreffer, muss das Opfer mit 1w + KON den erwürfelten Schaden erreichen, um nicht für 1 Minute bewusstlos zu werden (unabhängig von sonstigen Auswirkungen).

Boxen Kopftreffer
Opfer muss mit 1w + KON den Schaden erreichen, um nicht bewusstlos zu werden

5.12 Behandlung von Wunden

Erhaltene Wunden können innerhalb einer Stunde medizinisch behandelt werden, beliebig lang magisch behandelt werden und auf natürliche Art und Weise heilen.

Jede Wunde wird einzeln behandelt und heilt unabhängig von anderen Wunden. Dies bedeutet, dass viele kleine Wunden schneller heilen als eine große Wunde. Ein Blutverlust bei einer Wunde wird zu der Wundgröße dazu addiert (ohne neuen Verletzungsauswirkungswurf).

Wundbehandlung			
Normale Wundbehandlung			
Wundkategorie	Wundgröße	MW für Medizin	MW für Magie (Minuten)
Leichte Wunde	1...10	10	10 + zu heilende TP
Mittlere Wunde	11...20	11	12 + zu heilende TP
Schwere Wunde	21+	13	15 + zu heilende TP
Ein Erfolg bei Medizin heilt 2 TP einer Wunde, jeder kritische Erfolg einen weiteren TP.			
Eine schwere Wunde, die den Charakter unter 0 TP bringt, gibt einen Leimpunkt auf Trefferpunkte.			
Blutungen stillen			
Blutungsgröße	MW für Medizin (4 Runden)	MW für Magie (Runden)	
2 TP	10	19	
5 TP	12	22	

5.12.1 Erste Hilfe (Medizin)

Eine Behandlung der Wunde muss innerhalb der ersten („goldenen“) Stunde nach Erhalt der Verletzung erfolgen. Die Behandlungsdauer pro Wunde beträgt 5 Minuten und es werden medizinische Materialien benötigt (fehlen diese, wird der MW deutlich erhöht oder sogar ganz unmöglich).

Bei einem Erfolg werden zwei TP der Wunde geheilt. Jeder kritische Erfolg heilt einen TP zusätzlich. Charaktere mit der angeborenen Fertigkeit *Heilende Hände* heilen pro Erfolg einen TP mehr und benötigen keine medizinischen Materialien.

Für das Stillen von Blutungen werden 4 Runden (20 Sekunden) Zeit benötigt. In diesem Zeitraum gilt die Blutung aber als gestoppt.

Bei einem Patzer kann der behandelnde Charakter die Wunde nie wieder behandeln. Der Spielleiter entscheidet, ob sich die Wunde sogar vergrößert (beispielsweise [1w/2] Zusatzschaden).

Ein Charakter kann seine eigenen Wunden behandeln, sofern er dazu noch in der Lage ist. Die Zeitdauer verdoppelt sich und je nach Körperzone und Umgebung kann es Abzüge auf den FW: Medizin geben.

Beispiel: Die Eigenbehandlung einer Kopfwunde ohne Spiegel wird mit -2 durchgeführt.

Wiederholungswürfe bei Medizin sind nach den üblichen Regeln erlaubt.

5.12.2 Behandlung durch Magie

Das Heilen von Wunden ist ein Minutenzauber, Vorschläge zum MW finden sich im Spruchanhang. Beim Heilen einer Wunde kann sie auch nur zum Teil geheilt werden. Die gesamte Wunde ist dann trotzdem die Basis zur Bestimmung der Wundkategorie (leicht, mittel oder schwer).

Wenn eine Wunde einmal erfolgreich behandelt wurde, kann sie später nur noch mit Magie geheilt werden, wenn mehr Trefferpunkt als beim letzten magischen Heilvorgang geheilt werden – selbstverständlich wird dann nur noch die Differenz geheilt.

Beispiel: Gainor erhält zwei Treffer, eine Wunde zu 28 TP und eine zu 7 TP. Die leichte Wunde kann er selbst komplett magisch heilen (MW 17). Bei der schweren Wunde wäre die Komplettheilung ein MW von 43, weswegen er beschließt, nur 10 TP zu heilen (MW 25). Es gelingt ihm und die Wunde ist damit auf eine 18er Wunde reduziert. Zwei Tage später hat er auf natürlichem Wege 2 TP zurückerhalten und ein befreundeter (besserer) Heiler behandelt die Wunde erneut, indem er 16 TP heilt. Gainor werden allerdings nur 6 weitere TP gutgeschrieben, nämlich die Differenz zwischen den beiden Heilungsprozessen.

5.12.3 Natürliche Heilung

Pro Tag und Wunde erhält ein Charakter unter normalen Bedingungen einen TP durch natürliche Heilung zurück. Zur Vereinfachung werden die TP immer um Mitternacht gutgeschrieben.

Selbstverständlich kann auch für jede Wunde ein 24-Stunden-Zeitraum notiert werden. Der Realitätsgewinn steht allerdings in keinem Verhältnis zum Aufwand. Bei für die Abenteuerhandlung wichtigen Verletzungen kann es aber geboten sein, einen exakten Wundverlauf zu bestimmen.

Bei schlechten Bedingungen halbiert sich die Heilungsrate auf einen TP pro zwei Tage. Schlechte Bedingungen sind beispielsweise ungünstige klimatische Verhältnisse, ein Aufenthalt im Kerker oder anstrengende Reisen. Unter Umständen kann die natürliche Heilung bei extrem schlechten Bedingungen ganz gestoppt werden oder sich Wunden sogar verschlechtern.

Gute Bedingungen hingegen verdoppeln die Heilungsrate auf 2 TP pro Tag und Wunde. Zu guten Bedingungen zählen medizinische Versorgung oder ein gehobener Lebensstil.

Regeneration von Treffer- und Schockpunkten		
Trefferpunkte	Schlechte Bedingungen	1 TP in zwei Tagen pro Wunde
	Normale Bedingungen	1 TP pro Tag und Wunde
	Gute Bedingungen	2 TP pro Tag und Wunde
Schockpunkte	KON + 2w (3w bei Schmerzunempfindlichkeit) SP in einer Stunde	

5.13 Schockpunkte

Schockpunkteschäden verursachen keinen echten körperlichen Schaden. Ein Charakter kann maximal soviel SP wie aktuelle TP haben. Schockpunkteschäden sind Schäden, die durch waffenlosen Kampf entstehen oder wenn Nahkampfwaffen nur zum Betäuben eingesetzt werden (Wahlmöglichkeit des Angreifers bzw. Definition des Spielers). Der Schaden wird stets vom aktuellen SP-Wert abgezogen, die TP werden nicht gesenkt.

Sollte der SP-Wert unter null sinken, wird mit einem zusätzlichen w auf der Verletzungsauswirkungstabelle gewürfelt. Nach Beendigung eines Kampfes bzw. der Bewusstlosigkeit regenerieren sich die SP mit einer Rate von 2w (3w bei Schmerzunempfindlichkeit) + KON pro Stunde, bis der aktuelle TP-Wert erreicht wird.

Ein Charakter, der durch normalen Waffenschaden verwundet wird, während er unterschiedliche TP- und SP-Werte hat, zieht den Schaden von beiden Werten unabhängig ab. Sinken dadurch beide Werte unter Null, ist nur ein Verletzungsauswurf nötig, der für beide Werte gezählt wird. In jedem Fall wird dann die härtere Auswirkung genommen.

Ein Charakter kann durch SP-Schaden sterben. Erreicht der aktuelle SP-Wert die -40, wird weiterer SP-Schaden in TP-Schaden umgewandelt und von den aktuellen TP abgezogen.

Beispiel: Adalbert (Kurzschwert) und Beorn (Böxen) kämpfen gegen Charon (TP, SP 21). Beorn trifft Charon und macht 18 SP Schaden. Charon hat noch 3 SP bzw. 21 TP. Jetzt ist Adalbert an der Reihe und erreicht 14 Punkte Waffenschaden (Rumpftreffer). Charon ist bei -11 SP (7 TP), er muss auf der Verletzungsauswirkungstabelle würfeln und erzielt eine 12, was zu einem Ergebnis von $(-11+12=1)$ eins führt. Eine Kategorie nach oben ergibt „-2 auf die nächste Aktion“. Erneut trifft Adalbert mit 14 Punkten Schaden. Jetzt hat Charon -25 SP (-7 TP) und muss einmal für die beiden Werte würfeln. Der Wurf von 5 $(-25) = -20$ bzw. 5 $(-7) = -2$, bedeutet für Charon den Knockout, da die SP-Auswirkungen trotz Verbesserung um eine Kategorie die härteren Auswirkungen darstellen. Während sich sein körperlicher Schaden langsamer rege-

neriert, hätte er nach einer Stunde bereits 8 (2w) + 15 (KON) = 23 SP zurück. Er darf aber den aktuellen TP-Wert nicht übersteigen und erreicht -7 SP (-7 TP).

5.13.1 Erschöpfung

Körperliche Erschöpfung wird auch über Schockpunkte (SP) behandelt. Normalerweise regenerieren sich die SP recht schnell, wenn es sich bei der verursachenden Tätigkeit um kurzfristige Anstrengungen wie Kampf, Sprint oder Kraftdemonstrationen handelt. Je länger eine Anstrengung andauert, um so länger dauert die Regeneration.

Beispiel: Ein Marathonläufer kann erst nach Wochen völlig erholt erneut eine derartige Distanz in Angriff nehmen, der 100-Meter-Sprinter ein paar Stunden später.

5.13.2 Kurzfristige Anstrengung

Der Charakter verliert sofort (z.B. im Kampf, beim Sprinten, bei Kraftakten) eine bestimmte Anzahl von SP. Sinken seine SP dadurch unter Null, muss er auf der Auswirkungstabelle würfeln. Die Regeneration liegt bei 2w+KON SP in einer Stunde, prozentuale Berechnung (beispielsweise 1w+KON/2 SP in einer halben Stunde) ist, wenn benötigt, erlaubt.

5.13.3 Langfristige Anstrengung

Der Charakter verliert über einen längeren Zeitraum (Stunden oder gar Tage) permanent SP. Das beste Beispiel für eine langfristige Anstrengung ist ein Gewaltmarsch über mehrere Tage. Anhand dieses Beispiels werden im folgenden Erschöpfungsregeln vorgestellt, die sich leicht auf andere Anstrengungen übertragen lassen. Für je vier Stunden Gewaltmarsch wird ein Fertigkeitswurf Laufen (Schwimmen, Klettern usw.) verlangt. Der MW wird wie immer vom Spielleiter definiert, abhängig von den äußeren Umständen. Dieser Wurf gibt an, wie gut, schnell und kräftesparend der Charakter

den Abschnitt bewältigt hat. Anschließend legt jeder Abenteurer einen AW: KON (25) ab. Bei diesem Wurf werden folgende Modifikationen angewandt:

+2 pro Erfolg bei obigen Fertigkeitswurf
-2 für jeden kritischen Misserfolg
-Belastungskategorie

Abhängig vom Ergebnis des AW verliert der Charakter SP.

Attributswurf Kon	
Kritischer Erfolg	1 SP
Erfolg	[1w]/2 SP
Misserfolg	[1w] SP
Kritischer Misserfolg	[1w]+4 SP

Bei langfristigen Anstrengungen würfelt der Spieler nicht, sobald die SP unter Null sinken, sondern es treten automatisch Auswirkungen abhängig vom aktuellen Stand der SP auf.

SP	Auswirkungen
-1...-10	-1 auf alle Würfe
-11...-20	-2 auf alle Würfe
-21...-30	-3 auf alle Würfe
-31...-39	-4 auf alle Würfe
-40	Bewusstlosigkeit

Wird der Charakter bei -40 SP aus der Bewusstlosigkeit geholt und gewaltsam weiter getrieben, wird weiterer Schaden auf TP angerechnet (ohne allerdings Wunden oder Würfe auf der Auswirkungstabelle zu verursachen).

Die Regeneration verläuft wie bei Psi-Punkten. Pro Stunde Ruhe gewinnt ein Charakter einen SP zurück, bei leichter Anstrengung nur alle drei Stunden. Unter guten Bedingungen verdoppelt sich die Regenerationsrate.

Medizinische Versorgung kann Erschöpfung ebenfalls lindern. Eine erfolgreiche Behandlung mit FW: Medizin (8) regeneriert 2 SP.

Über den Einsatz von Alchimie können Erfrischungstränke hergestellt werden. Mit Hilfe von Magie kann Erschöpfung ebenfalls geheilt werden (s. Spruchanhang).

6 Psi

6.1 Grundlagen

In diesem Kapitel wird der Einsatz von übersinnlichen Fähigkeiten – Psi-Kräfte genannt – erklärt. Statt der Bezeichnung Psi-Kräfte können auch die Begriffe Magie, Zauberei oder Hexerei benutzt werden, je nach Spielwelt und persönlichen Vorlieben. In den Regeln werden alle diese Begriffe aus Gründen der Abwechslung synonym verwendet.

Die Bezeichnung Psi-Kräfte wurde ursprünglich gewählt, weil es standardmäßig keiner Rituale, Materialien, Gesten oder Worte bedarf, um Magie zu wirken. Zudem erlernen Zauberer prinzipiell ihre Sprüche über praxisorientierte Anwendung, nicht über Akademien, Bücher oder Schriftrollen. Zu guter Letzt ist die Anwendung von Zaubersprüchen nicht sichtbar, nicht mal die meisten Effekte müssen sichtbar sein.

Der Spielleiter und die Spielgruppe haben jederzeit die Möglichkeit, Psi-Kräfte „magischer“ zu gestalten, wenn die Grundprinzipien mit ihrer Ausgestaltung der Spielwelt kollidieren. In diesem Kapitel werden zu diesem Thema an einigen Stellen Alternativen bzw. Ergänzungen zu den Grundregeln vorgestellt.

Jeder Charakter (und jeder Nichtspielercharakter) kann grundsätzlich Magie wirken; je nach Psi-Priorität und gelernten Fertigkeiten aber besser oder schlechter. Einige Spieler lassen ihre Charaktere nie Psi-Kräfte anwenden, was absolut in Ordnung ist. Nur weil jeder Charakter Psi anwenden darf, heißt das nicht, dass dies jeder Charakter auch tun muss. Normalerweise dürfte der Großteil der Bevölkerung einer Spielwelt ähnlich denken und handeln: Magie wird mit Misstrauen begegnet, sofern sie nicht von Priestern oder Heilern vollbracht oder in sonstiger Weise durch die Obrigkeit sanktioniert wird.

In ERPS gibt es keine klassischen Zaubersprüche, welche der Magier je nach Charakterklasse und Erfahrungsgrad studieren oder erlernen kann oder die er vor der Anwendung memorisieren oder von einer Spruchliste ablesen muss. Vielmehr entwickelt jeder Zauberer im Laufe seiner Karriere seine Sprüche durch praxisorientierte Anwendung und mit Hilfe von Magietheorie.

Es gilt das Grundprinzip bei der Anwendung von Fertigkeiten: Der Spieler teilt mit, welchen

magischen Effekt sein Charakter mit Hilfe einer passenden Fertigkeit erreichen möchte. Daraufhin gibt der Spielleiter den MW bekannt. Hat der Charakter bestimmte Effekte öfter mit Erfolg angewandt, wird er sie in Form von Sprüchen zukünftig effizienter anwenden können.

6.2 Psi-Fertigkeiten

Fertigkeit	Abkürzung
PSI-Einsatz	PSE
Beschwören (Spezialbereich)	Bes
Bewegung	Bew
Binden (Spezialbereich)	Bin
Dimension (Spezialbereich)	Dim
Elemente	Ele
Empathie	Emp
Gegenmagie	Geg
Hypnose	Hyp
Illusion	Ill
Kontrolle	Kon
Körperbewußtsein	Kör
Materietransformation	Mat
Natur	Nat
Regeneration	Reg
Schock	Sch
Telepathie	Tel
Verständnis	Ver
Wahrnehmung	Wah
PSI-Widerstand (Geistige Fertigkeit)	PSW

Die Psi-Fertigkeiten außer PSE und PSW werden in den folgenden Abschnitten auch als Magiebereiche bezeichnet und gelegentlich mit den ersten drei Buchstaben abgekürzt.

Oft ist es möglich, den gleichen magischen Effekt über verschiedene Fertigkeiten zu erzielen. Zur Verdeutlichung folgt eine kleine Beschreibung aller Psi-Fertigkeiten mit Beispielen für Effekte. Spezialbereiche sind komplexer und werden anschließend vorgestellt.

Die vorhandenen Magiebereiche decken prinzipiell jede magische Aktivität ab. Spielleitern und Gruppen steht es frei, weitere Fertigkeiten einzuführen.

6.2.1 Psi-Einsatz

Die Fertigkeit Psi-Einsatz ist die generelle Fähigkeit, magische Effekte zu wirken und damit die wichtigste Fertigkeit eines Zaubernden, da sie bei jedem Zaubervorgang zur benutzten Psi-Fertigkeit addiert wird.

Wichtig: **Zaubernde verwenden** bei ihren Fertigkeitwürfen stets **zwei Fertigkeiten**.

Beispiel: Kalman Evarus möchte einen **Feuerball** auf die zahlreich vertretene Gegnerschar zaubern. Der gewünschte Effekt lässt sich über *Elemente* erreichen. Kalman würfelt seinen Fertigkeitswurf mit *Psi-Einsatz* plus *Elemente* plus 2w.

6.2.2 Psi-Widerstand

Diese Fertigkeit ist im Gegensatz zu PSE die Fähigkeit, gegen den Charakter gerichtete Sprüche abzuwehren. Auch zu PSW wird immer die benutzte Psi-Fertigkeit – sofern erlernt – addiert. PSW ist eine passive Fertigkeit, die nur als Reaktion genutzt wird.

Beispiel: Der wie üblich böse gegnerische Magier möchte Sean Redwood **Schmerzen** verursachen, was über die Psi-Fertigkeit *Schock* erzielt werden kann. Sean würfelt seinen Widerstandswurf mit *Psi-Widerstand* plus *Schock* plus 2w.

Die Fertigkeit befindet sich nun im geistigen Bereich, auch die Bonusangabe hat sich im Vergleich zu ERPS1 geändert. Siehe Kapitel Konvertierung.

6.2.3 Bewegung

Umfasst Effekte, die mit dem Auslösen oder Verhindern von Bewegungen zusammenhängen.

Beispiele sind **Gegenstände levitieren, schleudern oder abwehren, Fliegen, Schweben, Teleportieren, Lähmen oder Beschleunigen**.

6.2.4 Elemente

Magische Effekte, die mit den natürlichen Elementen Feuer, Wasser, Luft, Erde und Eis zu tun haben. Diese Effekte sind einfacher zu erzielen, wenn das entsprechende Element (in großer Menge) vorhanden ist.

Beispiele sind **Feuerball, Wasserstrahl, Eisfläche, Stille, Luftblase, Erdbeben oder Elementarwesen rufen**.

6.2.5 Empathie

Die Fähigkeit, Gefühle zu spüren, zu senden, zu empfangen und zu manipulieren.

Beispiele sind **Gefühle lesen, senden oder empfangen, Gefühle verstärken, Euphorie auslösen, Liebeszauber, Beruhigung oder Angst**.

6.2.6 Gegenmagie

Jede Form des Gegenzaubers. Im Gegensatz zu

PSW muss der Zaubernde bei Bedarf aktiv werden oder sich auf einen entsprechenden Gegenzauber vorbereitet haben.

Beispiele sind **Antimagiesphäre, Widerstand verstärken, Bannen von Magie, Artefakt bannen, Austreiben von Geistern und Dämonen und Schutz vor Magie**.

6.2.7 Hypnose

Effekte, welche sich mit dem Unterbewusstsein beschäftigen. Hypnose dauert üblicherweise etwas länger, ist dafür meistens nachhaltiger.

Beispiele sind **Gedanken einpflanzen, Unterbewusstsein lesen, Trauma heilen, Beeinflussung von Lebewesen, Amnesie heilen oder erzeugen und Entspannung fördern**.

6.2.8 Illusion

Jeder Effekt, welcher die Sinne von Lebewesen täuschen kann. Illusionen wirken für Opfer teilweise so real, dass sie selbst dann nicht zweifeln, wenn andere Personen offenbar nicht davon betroffen sind.

Beispiele sind **Unsichtbarkeit, Maskerade, Showeffekte, Töne oder Bilder erzeugen, Geschmack oder Geruch vorgaukeln oder Tastillusionen**.

6.2.9 Kontrolle

Mit dieser Fertigkeit können Lebewesen kurzfristig gegen ihren Willen zu bestimmten Handlungen gezwungen werden.

Beispiele sind **Handlungen beherrschen, Wahrheit erpressen, Marionette und Befehle erteilen**.

6.2.10 Körperbewusstsein

Diese Fertigkeit kann nur auf den Körper des Anwenders selbst angewendet werden.

Beispiele sind **Selbstheilung, Attribute und Sinne verstärken, verstärkte Gelenke, Klauenhände, Kiemen, Rüstung oder Aussehen verändern**.

6.2.11 Materietransformation

Jegliche Magie, welche der Umwandlung toter Materie dient. Prinzipiell können auch die Elemente – sofern vorhanden – manipuliert werden.

Beispiele sind **Wasser zu Wein, Waffe schär-**

fen, Rüstung verstärken, Schmelzen, Verflüssigen, Metall rosten lassen oder Gegenstand nachmachen oder reparieren.

6.2.12 Natur

Diese Fertigkeit umfasst Wetter- und Tierkontrolle sowie Pflanzenmanipulation. Im Bereich Natur kann es nach dem Zaubern etwas dauern, bis die Effekte eintreten.

Beispiele sind **Natur befragen, Erdbeben, Tiersprache, Tiere rufen, Sturm rufen oder beruhigen, Blitzschlag, Pflanzenwachstum, Naturgeister rufen.**

6.2.13 Regeneration

Sämtliche Zauber, welche Lebewesen heilen und wiederherstellen können. Auch auf sich selbst anwendbar.

Beispiele sind **Wunden heilen, Erschöpfung lindern, Blutung stillen, Auswirkungen heilen, Körperteil anwachsen lassen, Gift neutralisieren oder Krankheiten heilen.**

6.2.14 Schock

Alle aggressiven Kräfte, welche Körper und Geist des Opfers beeinflussen.

Beispiele sind **Schockstrahl, Schockwelle, Schmerzen, Wunden aufbrechen, Fieber oder Angst.**

6.2.15 Telepathie

Magische Effekte, welche Gedanken übertragen, manipulieren oder spüren können.

Beispiele sind **Intelligente Wesen spüren, Gedanken senden oder lesen, Telepathische Kommunikation, Hellsicht oder Gedanken einpflanzen.**

6.2.16 Verständnis

Jegliche Magie, die Unbekanntes erforscht und entschlüsselt.

Beispiel sind **Sprache verstehen, Magiebereich erkennen, Zauber erkennen, Artefakt analysieren, Mechanismen durchschauen oder Bücher schnell lesen.**

6.2.17 Wahrnehmung

Jede Magie, welche Dinge entdeckt oder auf Entfernung aufspürt.

Beispiele sind **Dinge finden, Person finden, Lebewesen erkennen, Magie erkennen, Formen sehen, Kreaturen erkennen oder Hellsicht oder Hellhören.**

6.2.18 Besondere Psi-Fertigkeiten

Die folgenden drei Magiebereiche sind spezielle Fertigkeiten, welche aufwendigere Regeln erfordern oder nicht unbedingt von Anfang an oder für jeden Charakter erlernbar sein müssen.

Bei Rollenspieleinsteigern oder Spielgruppen, die ERPS zum ersten mal spielen, empfiehlt es sich, diese Magiebereiche zunächst nicht zu verwenden.

Es ist kein Problem, diese Spezialbereiche im Laufe von Abenteuern zu erlernen, vor allem wenn sie in den Abenteuern thematisiert wurden.

Da alle drei Magiebereiche spezielle Regeln erfordern, sollten sie erst in Abenteuer eingeführt werden, sobald die Grundregeln ausreichend beherrscht werden.

6.2.18.1 Beschwören

Mit diesem Magiebereich kann ein Charakter Dämonen und Geister beschwören, bannen und zu Diensten verpflichten. Beschwören dauert üblicherweise Zeit und kann Rituale oder bestimmte Artefakte bzw. Objekte erfordern.

Beispiele für zu beschwörende Wesen sind **Träger-, Kundschafter-, Wächter- oder Kämpferdämon** sowie **Hohe Dämonen** oder **Geister** und **Elementare**.

Im Spruchanhang gibt es einen Regelvorschlag zu Beschwören.

Auch bei der Fertigkeit Beschwören kann der Spielleiter bei Bedarf ohne komplexe Regeln Mindestwürfe und Wesen definieren. Diese Fertigkeit kann in einer mehr auf Psi orientierten Welt weggelassen, in einer mehr auf Magie konzentrierten Spielwelt ausgebaut werden.

6.2.18.2 Binden

Dieser Magiebereich dient zur Herstellung magischer Artefakte. Auch Binden benötigt Zeit, Materialien oder Rituale und erfordert komplexere Regeln. Im Spruchanhang finden sich detaillierte Regeln, um eigene Artefakte herstellen zu können, sowie Erläuterungen, wie gefundene Artefakte zu verstehen und einzusetzen sind.

Beispiele sind **Lichtstab**, **Feuerschwert**, **Fliegendes Auge** oder **Schweberucksack**.

6.2.18.3 Dimension

Diese Psi-Fertigkeit ermöglicht es Charakteren, die Grenzen zwischen den Dimensionen zu verwischen. Letztendlich ist es möglich, Zeit und Raum zu manipulieren, in neue Welten oder sogar durch die Zeit zu reisen.

Dimension ist somit ein sehr mächtiger und komplexer Magiebereich und sollte nur erfahrenen Charakteren zugänglich sein. Um seine Anwendung etwas zu beschränken, wird die geistige Fertigkeit Dimensionskunde benötigt.

Beispiele sind **Portal öffnen**, **Zeitreise**, **Astralraum besuchen**, **Dimensionen vermischen** oder **Phasenverschiebung**.

Auch die Fertigkeit Dimension kann in einer mehr auf Psi orientierten Welt weglassen, in einer mehr auf Magie konzentrierten Spielwelt ausgebaut werden.

6.3 Zaubervorgang

6.3.1 Zaubereffekt

Ein Spieler, dessen Charakter Psi-Kräfte einsetzen möchte, teilt dies dem Spielleiter mit. Er beschreibt möglichst genau, welchen Effekt er erzielen möchte und welchen Magiebereich er dazu benutzen will.

Beispiel: Galion möchte sofort einen Erdhügel hinter einem in 5 Meter Entfernung rückwärts laufenden Gegner entstehen lassen. Diesen Zauber will Galion über *Elemente* sprechen.

6.3.2 Effekte und Sichtweite

Es ist Voraussetzung für die meisten Sprüche (vor allem Kampfsprüche), dass der Zaubernde sein Opfer, Ziel oder Zielgebiet sieht.

Durch zusätzliche Sprüche (meistens Wahrnehmungssprüche) kann diese Beschränkung umgangen werden. Bei einigen Sprüchen (z.B. **Teleportation**, **Hellsicht**) sind Ziele außerhalb der Sichtweite ausdrücklich erlaubt, der MW kann dadurch jedoch höher werden.

Falls der Effekt eines Zaubers außerhalb der Sichtweite liegt, sollte der Zaubernde wenigstens den Zielpunkt kennen. Sollte auch dies nicht der Fall sein, wird der MW drastisch erhöht.

6.3.3 Reichweite

Neben der Sichtweite spielt auch die Reichweite (RW) des Effekts eine Rolle bei der Bestimmung des Schwierigkeitsgrades. Die einfache Reichweite eines Magiers ist seine Psi-Kraft (PSI) in Metern. Berührungsauber haben Reichweite 0. Effekte auf eine Entfernung des Mehrfachen der Reichweite sind möglich, werden aber immer schwieriger. Grundsätzlich fließt die RW quadratisch in den MW ein.

Falls im gewünschten Effekt mehrere Reichweiten vorkommen (beispielsweise etwas von Ort A nach Ort B teleportieren), werden sie auch mehrfach in den Mindestwurf eingerechnet.

Durch eine **Verlängerung der Zauberdauer** (s. Zauberdauer) um eine Kategorie **und** eine gleichzeitige **Erhöhung des Mindestwurfes um 10** lässt sich die **Reichweite** jeweils **verzehnfachen**, d.h. eine einfache Reichweite sind dann $PSI \times 10$, $PSI \times 100$ usw. Meter.

Reichweite bei Zaubersprüchen		
Meter	RW	Mindestwurf + RW ²
0 (Berührung)	0	+0
bis PSI Meter	1	+1
bis 2×PSI Meter	2	+4
bis 3×PSI Meter	3	+9
bis 4×PSI Meter	4	+16
...

Beispiel: Zardo (PSI 18) muss so schnell wie möglich eine Statue von einem Podest in 15 Metern Entfernung zu einem anderen Podest in 30 Meter Entfernung zu Podest 1 teleportieren, um eine Raumfalle zu deaktivieren. Die Statue befindet sich in seiner einfachen Reichweite (MW+1) und wird von da aus um eine Entfernung, die seiner zweifachen Reichweite entspricht, bewegt (MW+4).

Beispiel: Kalman Evarus möchte in ein knapp 200 Meter entferntes Turmfenster hineinsehen. Er hat PSI 20, bei einem sofortigen Zauber entspräche dies zehnfacher Reichweite. Er muss sich beim Zaubern Zeit lassen, um den Turm in dann einfache Reichweite zu bekommen und erhält auf den MW +10.

6.3.4 Standardmindestwurf

Der Spielleiter entscheidet nun, ob der gewünschte Effekt möglich ist und der gewählte Magiebereich passt und gibt anschließend den Standardmindestwurf bekannt. Dies ist die schwierigste Aufgabe des ganzen Zaubervorgangs. Der Spielleiter kann sich an den Beispielsprüchen und der unteren Tabelle orientieren oder unabhängig davon einen MW definieren.

Beispiel: Auch in einem offenen Magiesystem muss nicht alles möglich sein. Wenn der Spieler sagt, er möchte den Räuber da drüben über Schock töten, ist dies viel zu allgemein. Und den Mond über Elemente zur Explosion zu bringen, ist halt einfach nur unmöglich (schon wenn man nur die MW-Modifikation aufgrund der Reichweite einrechnet).

Mindestwürfe sollten nicht zu niedrig angesetzt werden, da es für Spieler zahlreiche Möglichkeiten gibt, den MW zu senken. Umgekehrt sollte auch keine zu hohen Mindestwürfe definiert werden, da dies schnell zu Frust bei den Spielern führen kann. Im Laufe der Zeit und mit Hilfe des Spruchanhangs wird jeder Spielleiter seinen eigenen Maßstab finden.

Zaubersprüche und Mindestwürfe	
Simpel	8..12
Einfach	13..17
Mittel	18..23
Schwierig	24..31
Schwer	32..41
Unmöglich	42+

Die Bezeichnung Standardmindestwurf deutet daraufhin, dass dieser noch Änderungen unterworfen sein kann. Der Standardmindestwurf eines Zaubers ist als der allgemein gültige Schwierigkeitsgrad anzusehen, unabhängig von der Erfahrung des Zaubernden oder äußeren Einflüssen.

Beispiel: Der Spielleiter teilt Galion mit, dass die Fertigkeit *Elemente* akzeptabel sei. Der gleiche Effekt könne auch mit *Materietransformation* oder *Natur* erreicht werden, allerdings nicht schnell genug. Der Mindestwurf für einen kleinen Erdhügel dieser Art ist 17, die Reichweite des Zaubers beträgt 1, womit der Standardmindestwurf 18 ist. Dabei ist für die Mindestwurfvergabe zunächst unerheblich, dass das „Opfer“ zurückweicht und damit den Hügel nicht sieht.

6.3.5 Zauberdauer

Jeder magische Effekt benötigt eine Zauberdauer, bevor er gewirkt werden kann. Erst nach Ablauf dieser Zauberdauer führt ein Charakter den Fertigkeitswurf durch.

Viele Zaubersprüche können in einer Handlung gesprochen werden. Diese sogenannten **sofortigen Zauber** wendet der Magier bei seinem Initiativergebnis innerhalb einer Kampfrunde an. Charaktere mit mehreren Handlungen können in einer Runde auch mehrmals zaubern. Jeder Zauberspruch zählt als vollwertige Handlung, d.h. ein zaubernder Cha-

rakter darf mit dieser Handlung nicht mehr angreifen oder sonstige Aktionen unternehmen (nur *parieren* mit einer Waffe ist möglich). Ein zaubernder Charakter darf sich außerdem maximal zwei Meter in dieser Handlung bewegen.

Es ist bei mehreren Handlungen innerhalb einer Runde erlaubt, einige der Handlungen zum Zaubern und die anderen Handlungen zum Kämpfen oder für andere Aktionen zu nutzen.

Einige Zaubersprüche können standardmäßig mehr Zeit kosten. Eine längere Zauberdauer wird vor allem in den Magiebereichen *Beschwören*, *Binden*, *Dimension* und *Regeneration* sowie bei Teamzauberei benutzt.

Der Spielleiter hat das letzte Wort, welche Zauberdauer bei welchen Effekten angemessen ist. Soll die Spielwelt mehr in Richtung klassische Magie tendieren, kann es sinnvoll sein, die Zauberdauer für die meisten Sprüche zu erhöhen.

Als mögliche Zauberdauer kommen **Rundenzauber**, **Minutenzauber**, **Stundenzauber** oder **Tagezauber** in Frage. Bei längerer Zauberdauer als Sofortig muss der Zauberende die ganze Zeit konzentriert sein und gilt als handlungsunfähig. Wird während der Zauberdauer der Vorgang gestört, bricht der Zauber ab.

Zauberdauer	
Typ	Dauer
Sofortiger Zauber	Sofort bei Initiativergebnis
Rundenzauber	Psi-Kosten in Runden
Minutenzauber	Psi-Kosten in Minuten
Stundenzauber	Psi-Kosten in Stunden
Tagezauber	Psi-Kosten in Tagen

Die Psi-Kosten sind die Psi-Punkte (PP), die der Zauber kostet. Diese Kosten hängen vom MW ab, die Berechnung ist einfach und wird später vorgestellt. Zum jetzigen Zeitpunkt genügt es zu wissen, dass ein Rundenzauber mehrere Runden dauern kann.

Beispiel: Zardo muss wieder einmal die schwere Wunde eines Gefährten heilen. Heilung ist standardmäßig ein Minutenzauber, die Psi-Kosten betragen drei. Der Zaubervorgang dauert somit drei Minuten. Sollte Zardo in dieser Zeit gestört werden, ist der Zauber gescheitert.

Da die Regeln den Spielern erlauben, die Zauberdauer in gewissen Grenzen zu verändern (Zeit lassen senkt die Schwierigkeit, beschleunigen erhöht sie), ist es selbst mit längerer Standardzauberdauer nicht unmöglich, einen Spruch auch schneller zu sprechen.

Beispiel: Galions Erdhügel ist laut Spielleiter ein sofortiger Zauber, da er über *Elemente* gesprochen wird. Über *Materietransformation* wäre es hingegen ein Rundenzauber.

6.3.5.1 Veränderung der Zauberdauer

Die Zauberdauer kann durch den Spieler verändert werden. Eine Verkürzung ist jedoch nur um eine Kategorie möglich. Ein Stundenzauber kann in Minuten, nicht aber in Runden oder sofort gesprochen werden.

Wird die Zauberdauer verlängert, so wird der MW pro Kategorie um 10% erleichtert. Soll die Dauer verkürzt werden, steigt der MW um 50%.

Wenn ein Charakter die Reichweite seines Spruches (s. Abschnitt Reichweite) verlängern will, muss er dafür pro Verzehnfachung um eine Zauberdauerkategorie erhöhen. Für diese Verlängerung erhält er selbstverständlich keine 10% Erleichterung. Die Verlängerung aufgrund genau einer Reichweitenerhöhung kann durch den 50%-Aufschlag auf den MW wieder rückgängig gemacht werden.

	Sofortiger Zauber	Rundenzauber	Minutenzauber	Stundenzauber	Tageszauber
Sofortiger Zauber	100%	90%	80%	70%	60%
Rundenzauber	150%	100%	90%	80%	70%
Minutenzauber	-	150%	100%	90%	80%
Stundenzauber	-	-	150%	100%	90%
Tageszauber	-	-	-	150%	100%

Beispiel: Würde Galion seinen Erdhügel über *Materietransformation* sprechen und den Rundenzauber auf einen sofortigen Zauber verkürzen, läge der MW um 50% höher. Der neue MW wäre damit 27 (18 + 9).

6.3.6 Wirkungsdauer eines Zaubers

Jeder Zauberspruch hat eine **Wirkungsdauer**. Dabei werden zwei Gruppen von Sprüchen unterschieden: **Permanente Sprüche** oder **Aufrechterhaltene Sprüche**. Bei permanenten Sprüchen tritt die Wirkung sofort nach Beendigung des Zaubervorgangs für eine bestimmte (meistens unbegrenzte) Zeit ein.

Bei aufrechterhaltenen Sprüchen tritt der Effekt nur solange auf, wie sich der Zaubernde darauf konzentriert. Nach einem Abbruch des Aufrechterhaltens stellt sich der ursprüngliche Zustand wieder

ein. Aufrechterhaltene Sprüche brechen nach PSI Minuten zusammen, wenn sie nicht verlängert werden (s. Aufrechterhaltung von Zaubersprüchen)

Beispiel: Elementstrahl und Heilen von Wunden gehören zur Gruppe der permanenten Sprüche. Auch ein Wetterzauber sorgt für eine permanente Wirkung, obwohl die Natur die Situation möglicherweise sehr schnell bereinigen wird. Illusionen, Wahrnehmungszauber oder ein zusätzlicher Rüstungsschutz sind Beispiele für aufrechterhaltene Sprüche.

6.3.6.1 Veränderung der Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer eines Spruches liegt standardmäßig bei PSI Minuten. Für jeweils 50% mehr auf den MW darf der Spieler den Spruch um eine Wirkungsdaurkategorie verlängern.

Wirkungsdauer verlängern	
Typ	MW
Minuten zu Stunden	+50%
Minuten zu Tagen	+100%
Minuten zu Monaten	+150%
Minuten zu Jahren	+200%
Minuten zu Permanent	+250%

Hat der Charakter beim Sprechen negative PP oder erreicht sie während des Aufrechterhaltens, sind maximal PSI Sekunden möglich – selbst wenn die Wirkungsdauer ursprünglich länger war.

6.3.7 Spruchprozente

Der zaubernde Spieler überprüft auf seinem Charakterbogen unter „Psi-Sprüche“, ob er bereits Erfahrung mit einem ähnlichen oder demselben Zauberspruch besitzt. Im Abschnitt „Magietheorie“ wird beschrieben, wie ein Charakter Zaubersprüche erhält und sich darin verbessert.

Beispiel: Galion hat den Spruch **Elementvolumen erzeugen 90%** erlernt. Der Spielleiter entscheidet, dass dies ein passender Zauberspruch ist. Der neue MW beträgt nun 90% von MW 18, was 16 ergibt.

6.3.8 Sonstige Prozente

Sonstige prozentuale Veränderungen werden jetzt auf den Mindestwurf eingerechnet. Dabei kann es sich um charakterspezifische Modifikationen handeln (z.B. 80% auf Gegenmagie, dafür +10% auf alles andere) oder äußere Einflüsse wie Artefakte, Zauberkfok² oder besondere Orte.

2 Mir ist bekannt, dass die Mehrzahl von Fokus Fokuse ist. Allerdings hat sich inzwischen der Begriff Foki im Rollenspielbereich durchgesetzt.

Beispiel: Für Galions Erdhügel kommt ein Fokus zum Tragen, der ihm 95% auf Erdmagie gewährt. Der Mindestwurf ist also 95% von 16, was 15 ergibt.

6.3.9 Grundmindestwurf

Der jetzt errechnete Mindestwurf wird **Grundmindestwurf** genannt. Dieser Grundmindestwurf sollte bis zum Ende des Zaubervorgangs in Erinnerung bleiben.

6.3.9.1 Senken des Grundmindestwurfes

Manchmal – gerade bei Anfängern – sind Mindestwürfe zu hoch für die Fertigkeiten eines Charakters, der Zauber wird aber dringend benötigt.

Es ist möglich, noch vor dem eigentlichen Sprechen des Zaubers „Energie“ in Form von Psi-Punkten hineinzupumpen, um den MW zu senken. Jeder vorher eingesetzte PP senkt den MW um eins. Auf diese Art darf der MW bis auf 50% des Grundmindestwurfes gesenkt werden. Für das Senken dürfen auch PP im negativen Bereich benutzt werden, was allerdings einige gravierende Nachteile für den Magier mitbringt (dazu später mehr).

Senken des Grundmindestwurfes ist bis auf 50% möglich.

Es kann Zauber geben, bei denen eine Senkung des Grundmindestwurfes nicht erlaubt ist.

Beispiel: Kalman Evarus hat für einen **Feuerball** einen Grundmindestwurf von 27. Der Zauber ist wichtig, also senkt Kalman auf einen MW von 14 (50% von 27). Eine weitere Senkung ist unter keinen Umständen möglich. Kalman verliert auf jeden Fall erst einmal 13 PP.

6.3.10 Mindestwurf

Der durch das Senken aus dem Grundmindestwurf entstandene **Mindestwurf** wird im folgenden auch so bezeichnet.

Beispiel: Galion verfügt zur Zeit nur über einen PP und senkt seinen Grundmindestwurf von 15 um eins auf den endgültigen Mindestwurf 14. Dies kostet ihn seinen letzten positiven PP, womit er jetzt genau 0 PP hat.

6.3.11 Psi-Kosten

Die **Psi-Kosten** eines Zauberspruches sind die PP, die für den Spruch auszugeben sind und ergeben sich direkt aus seinem MW.

Die Berechnung der Psi-Kosten ist einfach: Der MW wird durch 5 geteilt und dann abgerundet. Alternativ kann auch der MW verdoppelt und die letzte Ziffer gestrichen werden, um die Psi-Kosten zu erhalten.

Die Psi-Kosten eines Spruches betragen mindestens eins, selbst wenn der MW kleiner als 5 sein sollte (was äußerst selten vorkommen wird).

$$\text{Psi-Kosten} = \text{MW} / 5 \text{ (abgerundet)}$$

Beispiel: Ein MW von 12 hat Psi-Kosten von 2 (= 12/5). Bei einem MW von 20 betragen die Psi-Kosten 4.

Sollte der Charakter zum Zeitpunkt dieser Berechnung unter null PP liegen (im sogenannten negativen Psi-Punkte-Bereich), werden die Psi-Kosten verdoppelt. Sofern der Charakter jedoch über die angeborene Fertigkeit *Psi-Routine* verfügt, wird keine Verdoppelung durchgeführt.

Charakter hat negative PP: Psi-Kosten × 2

Die nun errechneten Psi-Kosten bestimmen einerseits die Zauberdauer des Spruches (s. 6.3.5 Zauberdauer) und geben die PP an, welche nach dem Fertigkeitswurf für den Spruch bezahlt werden müssen, vorausgesetzt dieser Fertigkeitswurf führt nicht zu kritischen Ergebnissen.

Beispiel: Galion hat einen MW von 14 und damit Psi-Kosten von 2. Er zaubert mit aktuell 0 PP noch nicht im negativen PP-Bereich, womit die Psi-Kosten nicht verdoppelt werden.

6.3.11.1 Konvention bei Psi-Kosten

Normalerweise ist es sinnvoll, jeden Grundmindestwurf, der genau durch fünf teilbar ist, um einen Punkt zu senken. Dies kostet zwar einen PP, die Psi-Kosten werden aber um einen PP billiger und die Chancen, den Zauberspruch erfolgreich zu sprechen, steigen. Deswegen senken viele Spieler den MW in solchen Fällen „automatisch“ und auch die Spielleiter haben sich darauf eingestellt.

Es handelt sich aber um eine Konvention, die nicht eingehalten werden muss, wenn der Spieler dies nicht wünscht. Es gibt manchmal gute Gründe, die gegen diese „automatische“ Senkung sprechen: Durch das Senken könnte der Charakter in den negativen PP-Bereich kommen, die Psi-Kosten würden also steigen. Außerdem wird die Lernpunktchance des Zaubernenden verringert. Bei erfahrenen Magiern mit hohen Fertigkeitsstufen ist es prinzipiell auch gar nicht mehr nötig.

Beispiel: Ein Zauberspruch mit einem Grundmindestwurf von 20 hat Psi-Kosten von 4. Wird dieser MW um eins gesenkt, kostet dies einen PP. Der neue MW hat nur noch Psi-Kosten von 3, was zusammen auch Kosten von 4 PP verursacht. Zusätzlich wurde der MW des Zaubers um einen Punkt gesenkt. Es ist also meistens vernünftig, in diesen Fällen den Grundmindestwurf zu senken.

6.3.12 Fertigkeitswurf

Der Charakter wartet die nun feststehende Zauberdauer des Spruches ab und würfelt dann seinen Fertigkeitswurf. Wird er während der Zauberdauer entscheidend gestört, so dass es nicht zum Wurf kommt, muss er die Psi-Kosten nicht bezahlen, alle vorher zum Senken eingesetzten PP sind jedoch verloren.

Für den Fertigkeitswurf werden zwei Fertigkeiten, nämlich PSE und der verwendete Magiebereich, addiert. Wie üblich werden Modifikationen wie z.B. Verletzungsauswirkungen auf den Wurf angerechnet.

$$\text{Fertigkeitswurf} = \text{Kraft} = \text{PSE} + \text{Psi-Fertigkeit} + \text{Modifikationen} + 2w$$

Erreicht oder übertrifft der Charakter den MW, hat er Erfolg gehabt und sein Ergebnis gibt die **Kraft** seines Zaubers an. Wenn nicht, ist der Zaubervorgang beendet. In jedem Fall verliert der Charakter nun PP in Höhe der Psi-Kosten, außer der Fertigkeitswurf führte zu einem kritischen Ergebnis (s.u.).

6.3.12.1 Modifikationen

Ein Charakter, der die Fertigkeit PSE oder den benutzten Magiebereich nicht erlernt hat, erhält pro fehlender Fertigkeit den üblichen prioritätsabhängigen Abzug auf seinen Fertigkeitswurf.

Fertigkeit wird nicht beherrscht	
Charaktere, die eine Fertigkeit nicht erlernt haben, erhalten einen prioritätsabhängigen Malus auf Fertigkeitswürfe	
Priorität 2	FW - 2
Priorität 1	FW - 3
Priorität 0	FW - 5

Der Spielleiter kann definieren, dass die Ausübung von Magie ohne PSE nicht möglich ist oder dass sogar die entsprechende Psi-Fertigkeit vorhanden sein muss. Positiver Nebeneffekt: Es erklärt, warum nicht alle Bewohner der Spielwelt ständig Magie anwenden. Negativer Effekt: Es verhindert die Möglichkeit eines Notzaubers in extre-

men Situationen. Es kann auch je nach Situation und gewünschtem Effekt entschieden werden: Spezielle Psi-Fertigkeiten können für Ungelernte verboten, andere in Notfällen anwendbar sein. Letztendlich ist dies eine der Stellschrauben, mit der die Gruppe eher eine Welt der Magie als eine Welt des Psi erhält.

Weiterhin wird der Fertigkeitswurf erschwert, wenn der Charakter zur gleichen Zeit andere Zaubersprüche aufrechterhält (s. Aufrechterhaltung von Zaubersprüchen).

Beispiel: Galion verfügt sowohl über PSE (6) als auch die Fertigkeit *Elemente* (4). Er hält zur Zeit keinen anderen Spruch aufrecht und hat damit keine Modifikationen auf den FW. Er würfelt mit 2w eine 17, was als Gesamtergebnis (= Kraft) 27 ergibt. Da der Mindestwurf eine 14 war, handelt es sich um einen kritischen Erfolg (24+).

6.3.12.2 Kritische Ergebnisse

Für jeden kritischen Erfolg beim FW werden die Psi-Kosten des Spruches halbiert, wobei stets abgerundet wird. Für jeden kritischen Misserfolg werden die Kosten verdoppelt.

Kritische Psi-Fertigkeitswürfe	
Ergebnis < MW	Normale Kosten
Ergebnis < MW - 10	Doppelte Kosten
Ergebnis < MW - 20	Vierfache Kosten
...	...
Ergebnis ≥ MW	Normale Kosten
Ergebnis ≥ MW + 10	Halbe Kosten
Ergebnis ≥ MW + 20	Viertel Kosten
...	...

Sollten die Psi-Kosten durch kritische Erfolge unter 1 sinken, muss der Charakter keine PP für den Spruch bezahlen.

Beispiel: Galion hat bei seinem Zauber einen kritischen Erfolg erzielt. Er verliert nur die halben Psi-Kosten an PP, was in seinem Fall 1 PP (2 halbiert) ist. Hätte er einen weiteren kritischen Erfolg erzielt, wäre der Zauber tatsächlich kostenlos gewesen. Er notiert sich auf dem Charakterbogen seine aktuellen PP von -1 und hat damit den negativen PP-Bereich erreicht.

6.3.12.3 Patzer

Ein Patzer beim Fertigkeitswurf wird wie üblich behandelt: Der Wurf gilt stets als Misserfolg oder verschlechtert einen Misserfolg um eine Kategorie nach unten.

Ein Patzer kann bei einem hohen Mindestwurf und niedrigen Fertigkeitsstufen einen Charakter durch die hohen Psi-Kosten sogar töten.

Außerdem kann der Zauberer nach einem Patzer den gerade benutzten Magiebereich für eine bestimmte Zeitspanne nicht mehr anwenden. Dieser Zeitraum hängt von der Zauberdauer und den tatsächlichen Kosten ab: Die Dauer der Sperre ist eine Zauberdauerkategorie höher mal die Kosten.

Handelte es sich um einen sofortigen Zauber, ist der Magiebereich für Psi-Kosten Runden gesperrt, ein Minutenzauber bedeutet schon eine stundenlange Sperre usw.

Beispiel: Ein Zauberer (19 PP) versucht, ein Gruppenmitglied zu heilen (Minutenzauber). Der Grundmindestwurf ist 21, welchen der Magier um zwei Punkte auf 19 senkt, womit sich Psi-Kosten von 3 PP ergeben. Er hat +6 und würfelt die **Zwei**. Das Ergebnis von 8 ist ein kritischer Misserfolg (=doppelte Kosten). Durch den Patzer wird der Misserfolg jedoch um eine weitere Kategorie erschwert (=vierfache Kosten), weswegen die Psi-Kosten 12 PP betragen. Der Zauberer hätte zwar noch fünf PP für einen weiteren Heilungsversuch, aber der Bereich *Regeneration* ist für **12 Stunden** nicht einsetzbar.

6.3.13 Widerstandswurf

Wenn der Zaubernde Erfolg bei seinem Fertigkeitswurf hatte, tritt üblicherweise der gewünschte Effekt ein. Sind Lebewesen **direkt** von dem Effekt betroffen, haben diese jedoch einen Widerstandswurf. Objekte oder Orte haben normalerweise keinen Widerstandswurf, spezielle Artefakte und magische Gebiete vielleicht ausgenommen.

Selbstverständlich können Spieler jederzeit auf den Widerstandswurf ihrer Charaktere verzichten, falls es sich um einen gewünschten bzw. positiven Effekt handelt.

Der Widerstandswurf wird mit

$$\text{Widerstandswurf} = \text{PSW} + \text{Psi-Fertigkeit} + \text{Modifikationen} + 2w + (\text{PP})$$

durchgeführt (mit 3w bei angeborener *Magieresistenz*). Die Psi-Fertigkeit ist die selbe wie beim Wurf des Zaubernenden. Es ist dem Widerstehenden möglich, eigene PP auszugeben, um den Mindestwurf zu schaffen (s.u.).

Der MW ist das Gesamtergebnis des Zaubernenden, also die **Kraft** des Zaubers. Ein Widerstandswurf verursacht **keine Psi-Kosten** aufgrund des Mindestwurfes.

Das Ziel erhält keinen prioritätsbedingten Abzug, wenn es nicht über die Psi-Fertigkeit verfügt. Die Fertigkeit PSW hat jedes Lebewesen sowieso mindestens auf Stufe 0. Falls es mehrere Ziele gibt, würfelt jedes separat.

Der Spielleiter kann und sollte aber größere Gruppen von Nichtspielercharakteren zusammenfassen, für die Gruppe zweimal würfeln und den Mittelwert für alle benutzen. Spieler würfeln immer separat.

Sonstige Modifikationen (z.B. durch Aufrechterhaltung von Sprüchen oder durch Auswirkungen) werden berücksichtigt. Gelegentlich können auch Boni auf Widerstandswürfe vergeben werden, wenn dies durch den Hintergrund des Charakters begründet ist oder der gewünschte Effekt fundamentalen Prinzipien des Charakters widerspricht.

Beispiel: Ein Hexer versucht, per Kontrolle einen Charakter dazu zu bringen, seinen langjährigen Kampfgefährten anzugreifen. Der Spielleiter definiert, dass das Ziel +5 auf den Widerstandswurf erhält. Würde der Befehl lauten, den Partner des Ziels oder sogar sich selbst zu töten, würde der Bonus noch deutlich höher ausfallen.

6.3.13.1 Psi-Punkte für Widerstandswurf

Das Opfer eines Spruches kann maximal die noch verfügbaren positiven PP plus negative PP in Höhe der Stufe in PSW ausgeben, um seinen Widerstandswurf zu unterstützen. Dazu hat es folgende Alternativen:

Es kann entweder **vor dem Widerstandswurf** alle maximal möglichen PP ausgeben.

Oder es kann **nach dem Widerstandswurf** maximal 10 PP – natürlich auch nicht mehr als erlaubt – ausgeben, um einen Misserfolg in einen Erfolg zu verwandeln.

Bei einem Patzer ist es dem Opfer im übrigen nicht gestattet, PP auszugeben, um den Wurf zu verbessern.

Sollte das Opfer dabei unter 0 PP kommen, muss es einen Auswirkungswurf auf geistige Erschöpfung (s. Geistige Erschöpfung) durchführen.

Beispiel: Kalmans Feuerball trifft zwei Gegner auf einmal mit einer Kraft von 25. Beide Opfer haben weder PSW noch Elemente höher als 0, jedoch jeweils 12 PP. Der erste Gegner entscheidet, alle positiven PP vor dem Wurf auszugeben und würfelt mit $12 + 2w$ gegen 25 und würfelt eine 14. Der Feuerball verpufft wirkungslos an ihm. Der zweite Gegner würfelt zuerst und hofft auf einen starken Wurf, um möglichst wenig PP ausgeben zu müssen. Er würfelt mit $2w$ gegen 25 und nur eine 13. Hätte er mal die 12 Punkte vor dem Wurf bezahlt...

Misslingt der Widerstandswurf, tritt der Zaubereffekt ein, im anderen Fall passiert nichts. Normalerweise haben kritische Ergebnisse beim Widerstandswurf keine besonderen Auswirkungen. Es kann aber Zauber (z.B. *Kontrolle*) oder Situationen geben, bei denen ein kritischer Misserfolg die Empfänglichkeit des Opfers für den Zauber erhöht.

6.3.13.2 Wiederholter Effekt

Innerhalb einer Abenteuerszene kann es passieren, dass der selbe Magier einen gleichen oder ähnlichen potentiell andauernden Effekt auf das selbe Opfer anwendet. In diesem Fall werden alle bereits ausgegebenen PP für den Widerstandswurf erneut auf den kommenden Widerstandswurf angerechnet. Dies gilt nicht für einmalig in Effekt tretende Zauber wie Elementbälle oder Schockstrahl, sondern für Effekte wie Kontrolle oder Schmerzen.

6.3.13.3 Lernwurf für Widerstandswurf

Nach einem erfolgreichen Widerstandswurf hat das Opfer eine Lernpunktchance. Bei einem erfolgreichen Lernwurf wird ein LP stets auf die Fertigkeit PSW vergeben.

Beispiel: Gegen Galions Erdhügel ist kein Widerstandswurf erlaubt, da es sich um einen indirekten Effekt handelt. Der Spielleiter führt einen *AW: Sehkraft (Kraft+10)* durch, um dem drohenden Unheil zu entgehen. Der Effekt tritt jedoch ein, der Gegner, der hinten keine Augen hat (mit Körperbewusstsein wäre ihm das nicht passiert...), stolpert über den Hügel, ist für kurze Zeit desorientiert und kann gefangen genommen werden.

6.3.14 Lernwurf für Spruch

Der Zaubernde kann bei Erfolg seines Zauberspruches – selbst wenn der Widerstandswurf erfolgreich war – einen Lernwurf durchführen. Er erhält einen eventuellen Lernpunkt immer auf die verwendete Psi-Fertigkeit.

Es ist nicht möglich, durch Praxis Lernpunkte auf PSE zu bekommen!

Hat der Zaubernde den Magiebereich oder PSI-Einsatz nicht erlernt, darf er keinen Lernwurf durchführen. Erhaltene Lernpunkte dürfen wie üblich erst in Ruhephasen zum Steigern der Fertigkeit benutzt werden.

Beispiel: Galion hat für seinen Erdhügel eine Lernpunktchance. Er würfelt unter gleichen Bedingungen wie beim Fertigkeitwurf und erzielt mit $2w$ eine 3. Zusammen mit *PSE* und *Elemente* ergibt dies eine 13, also weniger als den MW von 14. Galion erhält einen LP auf den Magiebereich *Elemente*. Da er Psi-Priorität 1 hat, wird dieser weder verdoppelt noch halbiert.

6.3.14.1 Vergabe von Lernpunkten

Charaktere erhalten keine Lernpunkte für sinnlose Zauber um der Lernwürfe wegen. Die Anwendung von Magie in Ruhephasen oder gar zwischen Abenteuern sollte auch nicht mit Lernpunkten belohnt werden. Ausnahmen sind die Magiebereiche *Beschwören*, *Binden* und *Regeneration*, die selten in Aktionsphasen durchgeführt werden können.

Scheint ein Spruch für die Zukunft sinnvoll zu sein, ist der Lernwurf erlaubt. In nicht eindeutigen Fällen kann der Spielleiter den Lernwurf erst dann zulassen, wenn gebundene Artefakt oder beschworene Wesen sinnvoll eingesetzt werden. Umgekehrt sollte der Spielleiter gelegentlich auch Lernpunkte vergeben, wenn der Lernwurf gescheitert ist und damit beispielsweise innovative Zauber oder Sprüche in wichtigen Situationen (z.B. lebensrettende Maßnahmen) belohnen.

6.3.15 Magietheorie und Spruchprozente

Die wichtigste Funktion der Fertigkeit *Magietheorie* liegt darin, zu bestimmen, ob sich der Zaubernde in der Ausübung eines gerade gesprochenen magischen Effekts dauerhaft verbessern kann.

Während ein erfolgreicher Lernwurf die Verbesserung des angewendeten Magiebereichs bewirkt, führt ein erfolgreicher Magietheoriwurf entweder zum Erlernen eines Zauberspruches oder – falls dieser schon erlernt war – zu seiner Verbesserung.

Zaubersprüche werden durch Beschreibung des Effekts (**Elementball**, **Magie erkennen**, **Lähmen** etc.) und eine Prozentangabe definiert, wobei nur die Werte 90%, 80%, 70%, 60% und 50% möglich sind (z.B. **Elementball 70%**).

Dabei ist der Spruchname eine **Spruchklasse**: Zaubersprüche sind grundsätzlich so allgemein wie möglich zu definieren, es ist zunächst nicht notwendig, Details zu spezifizieren.

Beispiel: **Elementball** statt „Feuerball mit 3w Schaden und 20 Meter Reichweite“ oder **Person finden** statt „Bestimmtes Wesen in einem Kegel von 30° und auf eine Entfernung von 20 Kilometern orten“.

Die Prozentangabe bedeutet, dass der Magier den Standardmindestwurf des entsprechenden Effekts immer auf den erlernten Prozentwert absenken kann (kaufmännisch runden). Ein MW von 28 würde beispielsweise je nach Prozentsatz folgendermaßen verändert:

MW	90%	80%	70%	60%	50%
28	25	22	20	17	14

6.3.15.1 Magietheoriewurf

Hat der Zaubernde die Fertigkeit *Magietheorie* erlernt **und** wie unter Lernwurf für Spruch beschrieben **den LP erhalten**, so hat er sofort danach einen **Magietheoriewurf**.

Hat er den LP nicht erhalten, kann der Magietheoriewurf trotzdem durchgeführt werden, wenn er genügend ALP besitzt, um den Spruch bei einem Erfolg des Magietheoriewurfs damit zu kaufen.

Bei einem Magietheoriewurf ersetzt die Fertigkeit *Magietheorie* die generelle Zauberkraft *PSE*, die während des Zauberkraftwurfs benutzt wurde.

$$\text{Magietheoriewurf} = \text{Magietheorie} + \text{Psi-Fertigkeit} + 2w$$

Dieser Wurf wird immer gegen den **Grundmindestwurf** durchgeführt – also gegen den nicht durch PP gesenkten MW. Das massive Hineinpumpen magischer Energie erhöht zwar die Chance, einen Zauber zu schaffen, verbessert aber nicht die Chance, Sprüche zu erlernen.

Ist der Charakter bei seinem Magietheoriewurf erfolgreich, verbessert sich der benutzte Zauberspruch um eine Prozentkategorie, also zuerst von (theoretischen) 100% auf 90%, dann von 90% auf 80% usw.

Der Wert 50% ist übrigens der minimal erreichbare Prozentsatz, besser kann ein Charakter keinen Spruch erlernen.

Bei einem Misserfolg ist der Zaubervorgang beendet. Kritische Ergebnisse beim Magietheorie-

wurf haben standardmäßig keine Bedeutung: Nur bei einem Patzer „verliert“ der Magier seinen nächsten Magietheoriewurf (der Spieler sollte dies auf dem Charakterbogen notieren).

Wurde der Magietheoriewurf trotz nicht gelungenem Lernwurf durchgeführt und war erfolgreich, **muss** der Magier die nächste Prozentkategorie für ALP kaufen³.

Prozente kaufen durch ALP	
100% auf 90%	1 ALP
90% auf 80%	2 ALP
80% auf 70%	3 ALP
70% auf 60%	4 ALP
60% auf 50%	5 ALP

Der minimal erreichbare Prozentsatz für eine Spruchklasse ist 70%. Mit dem nächsten erfolgreichen Magietheoriewurf (welcher 60% bedeuten würde) muss der Zauberer den Spruch **spezialisieren**.

Spezialisierung bedeutet, dass er nur den soeben gesprochenen Effekt auf den **Hauptaspekt** bezogen auf 60% bekommt, die generelle Spruchklasse jedoch bei 70% bleibt.

Der „Hauptaspekt“ ist der wichtigste Parameter eines Spruches, welcher in die Schwierigkeit des Spruches eingeht. Dies lässt sich am besten an Beispielen erläutern:

Beispiel: Kalman beherrscht nach einiger Zeit den Zauberspruch **Elementball 70%**. Sein nächster Elementball macht 3w Feuerschaden und wird auf 20 Meter Entfernung abgefeuert. Bei einem erfolgreichen Magietheoriewurf würde Kalman **Elementball 3w 60%** erhalten. Der Hauptaspekt eines Elementballes ist der Schaden, nicht die Reichweite oder das verwendete Element. Den Zauberspruch **Person finden** müsste man auf die Reichweite spezialisieren, in der man gesucht hat, also **Person finden RW 3 60%**.

Die Spezialisierung kann und wird nicht immer eindeutig sein. Im Zweifelsfall sollte der Spielleiter dem Spieler die Wahl des Hauptaspektes überlassen.

Prozente einer Spezialisierung gelten auch für alle niedrigeren Werte des Hauptaspektes. Somit würde ein **Elementball 3w 60%** diesen Prozentsatz auch für 2w- oder 1w-Elementbälle gewähren. Elementbälle mit 4w oder mehr Schaden werden immer noch mit 70% gezaubert.

3 Ja, muss. Bitte vor dem Wurf überlegen, ob sich die Ausgabe der ALP lohnt.

Die Notation einer Spezialisierung auf dem Charakterbogen führt zu keinem Platzproblem, da die allgemeine Spruchklasse deutlich aus der Spezialisierung hervorgeht und somit nicht extra notiert werden muss. Nur bei einer mehrfachen Spezialisierung kann es notwendig sein, jede einzeln zu notieren.

Beispiel: Tim, der Zauberer, hat auf seinem Charakterbogen **Elementball 4w 60%** notiert. Damit ist klar, dass er alle stärkeren Elementbälle mit 70% sprechen kann. Bei seinem nächsten Elementball macht er jedoch nur 3w Schaden und einen erfolgreichen Magietheoriwurf. Er muss nun **Elementball 3w 50%** zusätzlich notieren. Diesen Spruch kann er auf keinen Fall mehr verbessern. Es bleiben Tim aber immer noch die Möglichkeiten, eines Tages Elementball 4w auf 50% oder auch Elementball 5w auf 60% zu verbessern.

Beispiel: Galion darf für seinen Erdhügel auf jeden Fall einen Magietheoriwurf durchführen, da er einen LP erhalten hat. Er erreicht mit *Magietheorie* (5) + *Elemente* (4) + 2w (12) ein Gesamtergebnis von 21. Der Grundmindestwurf war eine 15, somit verbessert er **Elementvolumen erzeugen 90%** auf **Elementvolumen erzeugen 80%**. Diesen Prozentwert kann er vielleicht irgendwann auf 70% verbessern. Bis zu diesem Prozentsatz profitieren davon alle Effekte, welche ein Elementvolumen erzeugen. Die Spezialisierung würde auf das Volumen erfolgen, so dass Galion z.B. **Elementvolumen (bis zu) 1m³ erzeugen 60%** erlernen könnte.

Nach einem erfolgreichen Magietheoriwurf – aber nicht bei einem durch ALP gekauften Spruch – hat der Spieler für seinen Charakter einen Lernpunktwurf. Falls erfolgreich, wird der LP auf die Fertigkeit *Magietheorie* vergeben.

Beispiel: Galion würfelt beim Lernpunktwurf eine 17, was zusammen mit seinen Fertigkeiten 26 ergibt und damit viel zu hoch ist. Er erhält keinen LP auf *Magietheorie*.

Sollte der Zaubernde vor dem Magietheoriwurf bereits 50% auf den angewandten Spruch erreicht haben, darf er den Lernwurf trotzdem durchführen und erhält bei Erfolg einen weiteren LP auf den Magiebereich. Ein Lernpunktwurf auf *Magietheorie* ist danach natürlich ebenfalls erlaubt.

6.3.16 Geistige Erschöpfung

Wird ein Charakter nach einem Zaubervorgang unter null PP notiert, so muss er mit 2w (3w bei angeborenen *verbesserten Psi-Auswirkungen*) plus seinen aktuellen PP würfeln und erleidet auf der Tabelle **Geistige Erschöpfung** die dem Ergebnis entsprechenden Auswirkungen.

Sinken die PP eines Charakters jemals auf den Wert -40 oder darunter, so stirbt er sofort an geistiger „Überladung“.

Geistige Erschöpfung	
Nach jedem Zauber, der zu negativen PP führt, mit 2w (3w bei verbesserten Psi-Auswirkungen) würfeln	
PP + Wurf	Auswirkungen
10+	Keine Auswirkungen.
9..6	-1 auf alle Fertigkeitswürfe für eine Stunde.
5..3	-2 auf alle Fertigkeitswürfe für eine Stunde.
2..0	-3 auf alle Fertigkeitswürfe für eine Stunde, danach -1 auf alle Fertigkeitswürfe für eine weitere Stunde.
-1..-5	-4 auf alle Fertigkeitswürfe für eine Stunde, danach -2 auf alle Fertigkeitswürfe für eine weitere Stunde.
-6..-10	Eine Stunde bewusstlos, danach -4 auf alle Fertigkeitswürfe für eine Stunde, danach -2 auf alle Fertigkeitswürfe für eine Stunde.
-11..-15	Vier Stunden bewusstlos, danach -4 auf alle Fertigkeitswürfe für eine Stunde, danach -2 auf alle Fertigkeitswürfe für weitere 12 Stunden.
-16..-20	Zwölf Stunden bewusstlos, danach -4 auf alle Fertigkeitswürfe für 24 Stunden, danach -2 auf alle Fertigkeitswürfe für weitere 24 Stunden. Der Zaubernde würfelt mit 2w gegen einen MW von 6. Misslingt der Wurf, verliert er permanent einen Punkt von seiner Psi-Kraft.
-21..-25	Ein Tag bewusstlos, danach drei Tage -4 auf alle Fertigkeitswürfe, danach drei Tage -2 auf alle Fertigkeitswürfe. Der Zaubernde würfelt mit 2w gegen einen MW von 12. Bei Misslingen verliert er permanent einen Punkt seiner Psi-Kraft.
-26..	Eine Woche bewusstlos, danach eine Woche -4 auf alle Fertigkeitswürfe, danach eine Woche -2 auf alle Fertigkeitswürfe. Jeden Tag der Bewusstlosigkeit muss der Zaubernde einen 2w-Wurf gegen 12 ausführen, bei Misslingen verliert er jedes mal permanent einen Punkt seiner Psi-Kraft.
PP -40	Schlaganfall und sofortiger Todeseintritt, es ist kein Wurf mehr notwendig

Beispiel: Galion hat nach Abschluss des Zaubervorgangs -1 PP und muss deshalb Auswirkungen auswürfeln. Er würfelt mit 2w eine 6, was insgesamt also eine 5 ergibt. Bei diesem Ergebnis hat Galion eine Stunde lang -2 auf alle Fertigkeitswürfe.

6.3.17 Zusammenfassung

Zusammenfassung des Zaubervorgangs	
1	Der Spieler beschreibt den gewünschten magischen Effekt.
2	Der Spielleiter gibt den Standardmindestwurf, den Magiebereich und die Zauberdauer bekannt.
3	Eine Veränderung der Zauberdauer modifiziert den Mindestwurf. Nach Anrechnung von Spruchprozenten oder sonstigen Prozentsätzen steht der Grundmindestwurf fest.
4	Der Spieler darf den Grundmindestwurf durch Ausgabe von PP bis auf 50% senken (= Mindestwurf).
5	Der Spieler wartet die Zauberdauer ab und würfelt anschließend mit PSE + Psi-Fertigkeit + 2w (= Kraft). Modifikationen durch fehlende Fertigkeiten oder Ablenkung beachten.
6	Der Charakter verliert die Psi-Kosten des Spruches an PP (= MW / 5 abgerundet), bei kritischen Ergebnissen mehr oder weniger. Ende des Zaubervorgangs, wenn Spruch misslang.
7	Opfer des Zaubers machen Widerstandswurf gegen die Kraft. Es können vor oder nach dem Wurf PP auf den Wurf addiert werden. Bei erfolgreichem Widerstand wird ein Lernpunktwurf auf PSW durchgeführt. Bei einem Misserfolg tritt der Zaubereffekt ein.
8	Der Zauberer darf einen Lernpunktwurf durchführen, wenn er PSE und die Psi-Fertigkeit erlernt hat.
9	Der Zauberer darf, sofern er Magietheorie erlernt hat, mit Magietheorie + Psi-Fertigkeit + 2w gegen den Grundmindestwurf würfeln. Sollte er in Schritt 8 den LP nicht erhalten haben, kostet ein erfolgreicher Magietheoriewurf ALP. Ende des Zaubervorgangs, wenn Magietheorie misslang.
10	Der Zauberer darf – sofern der Magietheoriewurf nicht erkaufte war – einen Lernpunktwurf auf Magietheorie durchführen.

Beispiel: Der Magier Judas Priest (Psi-Priorität 2) beherrscht die Fertigkeiten *Psi-Einsatz*, *Schock* und *Magietheorie* jeweils auf Stufe 4. Außerdem verfügt er über den Psi-Spruch **Schockstrahl 90%**, der SP-Schaden anrichtet. In einer Kampfsituation schleudert er einem Wolf einen 3w-Schockstrahl entgegen. Der Standardmindestwurf für diesen Strahl sei eine 23, Judas hat 90% auf Schockstrahl, was einen Grundmindestwurf von 21 ergibt. Er senkt diesen um zwei auf einen MW von 19, was Judas auf jeden Fall 2 PP kostet. Jetzt würfelt der Spieler mit 2w (es fällt eine 12) und addiert PSI-Einsatz (4) und Schock (4). Damit liegt die Kraft des Spruches bei 20. Es handelt sich um einen normalen Erfolg und Judas verliert weitere 3 PP (die Psi-Kosten für einen MW von 19). Der Wolf, in Sachen Magie wie alle Tiere eher unerfahren, macht nun seinen Widerstandswurf. Er verfügt über keinerlei Psi-Fertigkeiten, kann aber versuchen nach seinem Wurf die Kraft von 20 durch Ausgabe von PP zu erreichen. Er würfelt mit 2w ein Ergebnis von 10, was nicht ausreicht, um dem Schockstrahl zu entgehen, da er nur 4 PP (seine Psi-Kraft) einsetzen könnte. Judas darf also 3w SP-Schaden anrichten und würfelt eine 22. Unabhängig vom Ergebnis des Widerstandswurfes, darf Judas einen Lernpunktwurf auf *Schock* durchführen. Dieser Wurf muss unter völlig gleichen Bedingungen misslingen und Judas würfelt mit 2w eine 7. Zusammen mit seinen Fertigkeiten ergibt dies 15, was unter dem MW von 19 liegt. Judas erhält einen LP auf die Fertigkeit *Schock*, der aufgrund seiner Priorität verdoppelt wird. Jetzt kann er versuchen, mit *Magietheorie* (4) plus *Schock* (4) seine Prozente für den Spruch zu verbessern. Der MW für *Magietheorie* ist allerdings der ungesenkte Grundmindestwurf von 21. Der Spieler würfelt mit 2w eine 16 und darf sich nun über **Schockstrahl 80%** freuen. Anschließend hat Judas noch eine Lernpunktchance auf *Magietheorie*, welche er mit einem Wurf von 5 auch wahrnimmt. Während der Spielleiter wütend seinen bewusstlosen Wolf von der Liste streicht, freut sich Judas' Spieler über einen rundum gelungenen Zaubervorgang, in Fachkreisen auch „Grand Slam“ genannt.⁴

4 Sollte – was noch nie von zuverlässigen Augenzeugen bestätigt wurde – einmal ein Spieler beim Fertigkeitswurf eine Doppel-Zehn, danach beim Lernwurf die Doppel-Eins und danach beim Magietheoriewurf erneut die Doppel-Zehn mit anschließender Doppel-Eins würfeln, wäre dies ein „Golden Slam“.

6.3.18 Aufrechterhaltung von Zaubersprüchen

Aufrechterhaltene Sprüche erfordern um so mehr Konzentration, je schwerer der Spruch ist. Der Magier erhält eine **Ablenkungsmodifikation** in Höhe der ausgegebenen Psi-Kosten der Zaubersprüche, die er aufrechterhält. Es handelt sich dabei um die Psi-Kosten, die er für den Zauber auch wirklich zahlen musste. PP zum Senken des Grundmindestwurfes werden nicht berücksichtigt.

Diese Modifikation wird von allen Fertigkeitwürfen im Psi-Bereich – auch von Widerstandswürfen – abgezogen, solange die Ablenkung besteht.

Beispiel: Die Illusion einer Goldmünze hat den Geizhals Fértilus si drá Prodérius 2 PP gekostet. Da er die Illusion aufrechterhalten muss, hat er während dieser Zeit eine Modifikation von -2 auf alle Psi-Fertigkeitwürfe.

Ein Charakter kann die Aufrechterhaltung eines Zauberspruches jederzeit freiwillig abbrechen.

Unabhängig davon kann ein Spruch nicht unbegrenzt lange aufrechterhalten werden. Er bricht in jedem Fall zusammen, sobald der Charakter schläft oder bewusstlos wird. Außerdem gibt es eine zeitliche Beschränkung in Höhe des **PSI** des Anwenders **in Minuten oder Stunden**, falls der Zauberer die Wirkungsdauer verlängert hat. Nach dieser Zeitspanne kann der Magier den Zauberspruch um die gleiche Zeitspanne **verlängern**. Dazu hat er zwei Möglichkeiten: Entweder er bezahlt erneut die Psi-Kosten des Zaubers (also die Ablenkungsmodifikation) oder er macht einen **Verlängerungswurf** gegen den MW des Zaubervorganges. In diesem Fall muss er zwar keine PP ausgeben, hat aber ein gewisses Risiko, dass der Zauber zusammenbricht. Wählt der Spieler den Verlängerungswurf, wird auf diesen Wurf die Ablenkungsmodifikation des zu verlängernden Spruches nicht angerechnet (die Ablenkung anderer Sprüche aber sehr wohl). Jeder kritische Erfolg beim Verlängerungswurf bedeutet zudem eine zusätzliche Verlängerung.

Bei Zaubersprüchen mit Widerstandswurf ist der Zeitraum bis zum Verlängern kürzer, nämlich die Differenz der PSI-Attribute von Zauberer und Opfer in Minuten bzw. Stunden, mindestens jedoch eine Minute bzw. Stunde.

Sobald ein Charakter **negative PP** besitzt, kann er Sprüche nicht mehr so lange aufrechterhalten, die Zeitspanne verkürzt sich auf **Psi Sekunden**.

Beispiel: Fértilus braucht etwas länger, um sein Gegenüber davon zu überzeugen, eine Gold-

münze vor sich zu haben. Da er nur noch über einen PP verfügt – sein Ablenkungsmodifikator aber 2 beträgt und er nicht unter 0 PP kommen möchte – würfelt er nach 17 Minuten (seinem PSI-Attribut) einen Verlängerungswurf gegen den MW von 14. Er erreicht eine 26 und kann aufgrund des kritischen Erfolgs die nächsten 34 Minuten (zweimalige Verlängerung) erst einmal ruhig abwarten.

6.4 Regeneration von Psi-Punkten

Verbrauchte Psi-Punkte müssen sich regenerieren, damit ein Zauberer wieder voll einsatzfähig wird. Solange ein Charakter bewusstlos ist oder körperlich oder geistig anstrengenden Tätigkeiten – worunter auch das Aufrechterhalten von Zaubersprüchen fällt – nachgeht, regeneriert er auf keinen Fall PP.

Bei leichter Anstrengung – wozu Wache halten oder normales Reisen gehört – erhält ein Charakter **einen PP in drei Stunden** zurück. Kann er sich ausruhen oder schlafen, so erhöht sich die Rate auf **einen PP pro Stunde**.

Ein meditierender Charakter erhält **drei PP pro Stunde** zurück. Der Wert in *Meditation* (Stufe incl. Bonus oder Malus) gibt an, wie viele Stunden am Tag ein Charakter effektiv meditieren kann. Als Tag zählt der Zeitraum von 0 bis 24 Uhr.

Hat ein Charakter geistige Auswirkungen, kann er nicht meditieren.

Es ist möglich, bei geistigen Auswirkungen – unterhalb von Aktionsunfähig – oder in schwierigen Situationen die Befähigung zur Meditation von einem FW: Meditation abhängig zu machen. Bei geistigen Auswirkungen kann dies ein FW: Meditation + negative PP (10) sein, um meditieren zu können.

Regeneration von Psi-Punkten	
Bewusstlosigkeit, anstrengende Tätigkeit, aufrechterhaltene Zauber	0 PP
Auf Reisen oder bei leichten Tätigkeiten.	1 PP / 3 Stunden
Ruhe oder Schlaf.	1 PP / Stunde
Meditation. Der Wert gibt die effektiven Stunden pro Tag an	3 PP / Stunde

6.5 Teamzauberei

Realistisch betrachtet kann ein einzelner Zauberer nach jahrelanger Übung Standardmindestwürfe von ca. 40 bis 50 gut beherrschen.

Beispiel: Ein MW von 50 wird bei Spruchprozenten von 70% zu 35. Dies ist mit einem Fertigkeitswurf bestehend aus PSE + Bereich mit 22+2w noch im Bereich des Machbaren.

Bei höheren Mindestwürfen und der sogenannten „großen Magie“ – aber nicht nur da – kann auf **Teamzauberei** zurückgegriffen werden. Bei einem Teamzauber schließen mehrere Magier ihre Kräfte unter Leitung eines sogenannten **Teamleiters** zusammen. Teamzauberei ist mindestens ein nicht verkürzbarer Minutenzauber, die Zauberdauer kann jedoch auf Stunden oder Tage – vielleicht sogar Wochen oder Monate, dies ist aber eher für NSC interessant – ausgedehnt werden.

Als Voraussetzung muss jedes Teammitglied in der benutzten Psi-Fertigkeit **und** der Fertigkeit *Meditation* einen Wert (Stufe + Bonus) in Höhe der Anzahl der anderen Teammitglieder haben.

Beispiel: Wenn vier Personen zusammen einen Wahrnehmungszauber sprechen möchten, muss jeder Teilnehmer einen Mindestwert von drei in *Meditation* und *Wahrnehmung* aufweisen.

Die Teammitglieder wählen nun den Teamleiter. Dabei wird es sich normalerweise um den Charakter mit der höchsten Erfahrung im gewünschten Bereich handeln oder mit den höchsten Spruchprozenten. Ansonsten unterscheidet sich der Ablauf eines Teamzaubers nur wenig von einem normalen Zaubervorgang:

1. Die Spieler teilen mit, welchen Effekt sie erzielen möchten, der Spielleiter definiert den Standardmindestwurf, den Magiebereich und die Zauberdauer.
2. Passende Spruchprozentage des Teamleiters werden berücksichtigt.
3. Der Grundmindestwurf kann bis auf 50% gesenkt werden. Jeder Teilnehmer verliert die gleiche Anzahl an PP, die zum Senken nötig sind.
4. Der Fertigkeitswurf wird durchgeführt, wobei Ablenkungs- und sonstige Modifikationen aller Teilnehmer eingerechnet werden. Der Teamleiter bringt seinen PSE, seine Psi-Fertigkeitsstufe und 2w in den Wurf ein. Jeder weitere Teilnehmer addiert einen zusätzlichen Würfel. Würfelt der Teamleiter beim Fertigkeitswurf einen Patzer, ist der Zauber auf jeden Fall ein Misserfolg oder wird um eine Misserfolgskategorie verschlechtert. Alle Teilnehmer verlieren PP nach normalen Regeln.

Teamzauber: Kraft =
PSE + Psi-Fertigkeit + 2w (Teamleiter)
+ (Teilnehmer-1) w

5. War der Zauber erfolgreich, gibt das Ergebnis die Kraft an, gegen die ein Widerstandswurf – falls nötig – durchgeführt wird.
6. Anschließend führt **das Team** einen Lernpunktwurf durch. Im Erfolgsfall darf jeder Charakter den LP wahlweise der Psi-Fertigkeit oder der Fertigkeit *Meditation* gutgeschrieben.
7. Jedes Teammitglied hat nach dem erfolgreichen Lernwurf einen **individuellen Magietheoriewurf** gegen den Grundmindestwurf.

Beispiel: Zwei Personen zaubern zusammen **Gedanken senden** (Magiebereich *Telepathie*). Der Teamleiter hat PSE 5, *Telepathie* 4 und *Meditation* 2, der Teilnehmer sowohl *Telepathie* als auch *Meditation* auf 2 (Stufe eins würde jeweils ausreichen). Der Grundmindestwurf ist eine 30. Um eine realistische Chance zu haben (mit 5 + 4 + 3w ist eine 27 realistisch) senken die beiden auf MW 24, jeder verliert also 6 PP. Nach Verstreichen der Zauberdauer (4 Minuten) erreicht das Team eine Kraft von 28. Der Zauber hat geklappt (Psi-Kosten 4 PP), anschließend wird mit 9+3w der Lernwurf durchgeführt. Der Lernwurf gelingt (es wird also weniger als 24 erreicht), beide Teilnehmer erhalten einen LP, den der Teamleiter auf *Meditation* und der andere Teilnehmer auf *Telepathie* legt. Nun dürfen beide unabhängig voneinander einen Magietheoriewurf gegen 30 durchführen. Der Teamleiter hat *Magietheorie* auf Stufe 5 (würfelt also mit 9 + 2w), der Teilnehmer hat *Magietheorie* nur auf Stufe 3 (würfelt also nur mit 5 + 2w). Der Teamleiter hat Glück, erreicht eine 35, erlernt den Spruch **Gedanken senden** auf 90% und darf sogar noch einen Lernwurf auf *Magietheorie* durchführen. Sein Kollege würfelt zu wenig und geht leer aus.

Wird ein Teamzauber aufrechterhalten, betrifft die Ablenkungsmodifikation ausschließlich den Teamleiter. Alle Werte des Spruches wie z.B. die Reichweite ergeben sich aus den Werten des Teamleiters. Soll der Zauber verlängert werden – das PSI-Attribut des Teamleiters ist natürlich maßgebend für die Zeitspanne – müssen alle Teilnehmer entweder PP ausgeben oder gemeinsam einen Verlängerungswurf durchführen. Der Zauber bricht zusammen, wenn ihn der Teamleiter beendet oder er bewusstlos wird. Werden Teammitglieder bewusst-

los, stehen sie für eine Verlängerung nicht mehr zur Verfügung und es muss nach Verstreichen der Zeitspanne auf jeden Fall ein Verlängerungswurf durchgeführt werden.

Die Teammitglieder müssen sich nach Beendigung des Zaubervorgangs nicht sehen oder innerhalb einer bestimmten Reichweite aufhalten, da sie auf magischem Weg miteinander verbunden sind. Dies hat jedoch auch Nachteile, da dieser magische Link wahrgenommen und angegriffen werden kann.

6.6 Steigerung von Psi-Punkten

Die Psi-Kraft eines Charakters kann nicht gesteigert werden, sie kann höchstens durch katastrophale geistige Auswirkungen sinken.

Bei den Psi-Punkten gilt: Sobald die reine Stufe in der Fertigkeit Meditation die Psi-Kraft des Charakters übersteigt, entsprechen die PP der Stufe in Meditation.

PP = Maximalwert aus PSI und Meditationsstufe

*Es wird empfohlen, eine sonstige Steigerung der Psi-Punkte **nicht** zuzulassen. Zauberer gewinnen schnell an Erfahrung; Sie haben zwei Fertigkeiten, welche sie beim Fertigkeitswurf addieren. Sie können bis zu 50% Abzüge auf Zaubersprüche erreichen und dann durch Ausgabe von PP den MW sogar noch weiter senken.*

6.7 Regeln zu Spezialbereichen

Für die drei Spezialbereiche Beschwören, Binden und Dimension wird empfohlen, die folgenden Regeln zu verwenden:

1. Alle Spezialbereiche sind nur anwendbar, wenn Psi-Einsatz und die jeweilige Fertigkeit erlernt wurden.
2. Vor der erstmaligen Anwendung eines Spruches muss ein erfolgreicher Magietheorie- (Beschwören, Binden) oder Dimensionskundewurf (Dimension) gegen den halben MW gelingen. Der Charakter notiert sich dann den Spruch mit 100% auf dem Charakterbogen. Der Spielleiter entscheidet über die Zeitspanne, die nach einem Misserfolg bis zu einem weiteren Versuch vergehen muss (mindestens 24 Stunden).

3. Bei der Wirkungsdauer gibt es 6 Kategorien (0-5). Die angegeben Dauer wird jeweils mit PSI multipliziert.

Kategorie	Wirkungsdauer in PSI
Kategorie 0	Minuten
Kategorie 1	Stunden
Kategorie 2	Tage
Kategorie 3	Monate
Kategorie 4	Jahre
Kategorie 5	Permanent

4. Es handelt sich grundsätzlich um Stundenzauber, die auf eine Zauberdauer von Minuten verkürzt werden können. Sofern die Wirkungsdauer nur Minuten beträgt, handelt es sich um Minutenzauber, die auf Runden verkürzbar sind. Die Bestimmung des MW geschieht durch den Spielleiter oder anhand der Vorschläge im Zauberspruchanhang. Ein Spruch der Kategorie 0 darf keinen Grundmindestwurf höher als 20 haben. Die Kategorie geht multipliziert mit 2 in den Mindestwurf ein (MW + Kategorie *2).
5. Der Zaubervorgang geschieht bis auf die folgenden Ausnahmen wie in den Grundregeln geschildert: Bei Binden ist die verwendete Fertigkeitsstufe das Minimum aus Binden und allen beteiligten Fertigkeiten, die alle erlernt sein müssen. Zudem werden beim Binden mehrerer Magiebereiche die schlechtesten Spruchprozente genutzt (bei *Binden Elemente* 90% und *Binden Wahrnehmung* 80% also 90%, sofern Elemente und Wahrnehmung benutzt werden).
6. Der Charakter verliert bei einem Erfolg neben den Psi-Kosten an PP auch noch Geistige Punkte (GP) in Höhe der Psi-Kosten mal die Kategorie, da er einen Teil seiner Essenz in das Wesen oder Objekt einbringen muss. Bei einem Teamzauber können die GP beliebig auf das Team verteilt werden. Es ist auch erlaubt, GP auf nicht mitzaubernde Teilnehmer zu verteilen, sofern diese zustimmen. Damit können Zauberer Artefakte für Dritte herstellen oder Dämonen beschwören ohne GP zu verlieren.
7. Bei einem Patzer verliert der Teamleiter bzw. Zaubernde auf jeden Fall die Ursprungs-Psi-Kosten an GP. Das Objekt des Bindens wird – wenn möglich – zerstört. Bei Beschwören entsteht ein freier Dämon.
8. Gerade bei Beschwören können finstre Rituale oder Opfer Vorteile gewähren. Der Charakter hat die Wahl. Besonderheiten beim Ritual können wahlweise Prozente auf den MW oder Abzüge auf den GP-Verlust bringen.

Vorteile durch Rituale		
Opfer	MW	GP
Tierblut	95%	1
Menschenblut oder Tieropfer	90%	3
Menschenopfer	80%	6
Geschenke (Edelsteine, Besonderheiten)	90%	3

9. Ein Artefakt oder beschworenes Wesen kann in einem Ritual mit der Dauer von GP Minuten an eine andere Person übertragen werden. Die verlorenen GP gehen damit ebenfalls über.
10. Für die Wiedererlangung der GP gilt: Die Wirkungsdauer läuft ab oder das Objekt bzw. Wesen wird zerstört oder der Anwender führt ein Ritual ohne FW über GP Stunden (Minuten bei Kategorie 0) durch. Dieses Ritual kann mit einem neuen Zauber des Bereiches kombiniert werden.
11. Charaktere dürfen keine GP von 0 oder weniger erreichen.

Werte von 0 oder weniger sind möglich und mit einem Wurf wird bestimmt, ob der Charaktere temporäre oder permanente Nachteile erlangt.

Beispiel: Ein Charakter möchte einen Lichtstab herstellen, der sich bei Dunkelheit automatisch anschaltet. Er benötigt dazu PSE (7), Binden (4), Elemente (3) und Wahrnehmung (6). Der Stab soll für PSI Tage (Kategorie 2 = MW+4) aktiv sein. Der Spielleiter bestimmt als MW 18, was insgesamt MW 22 ergibt. Der Charakter hat zwar Binden Wahrnehmung auf 90%, aber keinen Prozente auf Binden Elemente. Er senkt den MW von 22 auf 19 und würfelt mit PSE 7+3+2w (Minimum ist Elemente) eine 21. Kosten sind 3 PP und 6 GST.

6.8 Kombinationssprüche binden

Für den Bereich Binden ist es oftmals nötig, Sprüche unterschiedlicher Magiebereiche zu einem

neuen Spruch zu kombinieren. So kann es beispielsweise Artefakte geben, welche bei Berührung einen Elementstrahl abfeuern, was eindeutig eine Kombination der Psi-Fertigkeiten *Wahrnehmung* und *Elemente* ist. Ein gebundener Kontrollzauber wäre eine Kombination der Bereiche *Kontrolle* und *Telepathie*. Es handelt sich hier um sogenannte Kombinationssprüche.

Der MW dieser Sprüche kann nach folgendem Verfahren berechnet werden, im Zweifelsfall entscheidet jedoch der Spielleiter.

1. Der Spielleiter gibt an, welche Sprüche für den Kombinationszauber benötigt werden und deren MW.
2. Der Zaubernde rechnet eventuell vorhandene Spruchprozente in die MW ein.
3. Der Kombinations-MW ist der höchste MW aller zu kombinierenden Sprüche plus die Psi-Kosten (also MW/5) plus zwei pro jeden weiteren Spruch.

$$\text{Kombinations-MW} = \text{Maximaler MW} + \text{weitere Sprüche} \times (\text{Psi-Kosten} + 2)$$

Beispiel: Der Kombinationsspruch soll bei Berührung durch ein Lebewesen einen 2w-Feuerstrahl auslösen. Der erste Zauber ist *Elementstrahl* (MW 19), der zweite *Lebewesen erkennen* (MW 14). Der MW des Kombinationsspruchs ist 19 (Maximum aus 14 und 19) + 2 (Psi-Kosten des MW 14) + 2 (ein weiterer Spruch) = 23. Angenommen der Zaubernde hätte 70% auf *Elementstrahl* (→ MW 13), so wäre der MW des Kombinationsspruches nur noch 14 + 2 + 2 = 18.

Da Kombinationssprüche nur bei Binden möglich sind, werden weder Prozente noch Lernpunkte auf Kombinationssprüche vergeben.

7 Ausrüstung

7.1 Gifte und Drogen

Mit Hilfe der folgenden Regelmechanismen können realitätsnahe und innovative Gifte in das Spiel integriert werden. Selbstverständlich können damit auch Standard-3w-Schaden-Gifte entworfen und angewandt werden.

Es ist zu beachten, dass in so gut wie keiner Spielwelt die Anwendung von Gift gegen die eigene Spezies wohlwollend betrachtet wird.

7.1.1 Giftdesign

Zuerst wird die **Wirkungsweise** des Giftes beschrieben: Schläfert es ein, lähmt es, berauscht es, zwingt es, die Wahrheit zu sagen oder tötet es das bedauerliche Opfer.

Danach sollte man sich die **Wirksamkeit** überlegen, was durch einen **MW** für einen **AW** auf ein bestimmtes Attribut definiert wird. In den meisten Fällen wird ein **AW** auf Konstitution nötig sein, bei einem Wahrheitsserum beispielsweise aber eher auf Geistige Stabilität. Der **Herstellungs-MW** für *Giftkunde* oder *Alchimie* sollte ebenfalls angegeben werden.

Schließlich sollte man die **Auswirkungsstufen** festlegen, die im wesentlichen vom Ergebnis des Attributswurfes des Opfers abhängen. Es werden mindestens vier Auswirkungsstufen angegeben, wobei ++ für **kritischen Erfolg**, + für **Erfolg**, – für **Misserfolg** und -- für **kritischen Misserfolg** des **AW** stehen.

Besonders gründliche Giftmischer geben auch noch die benötigte Materialien an. Drogen und ähnliche Mittel werden wie Gifte behandelt, da prinzipiell jede Substanz zu einem Gift werden kann („Nur die Dosis macht das Gift“, Paracelsus).

7.1.2 Regeln für Vergiftungen

Wird ein Charakter vergiftet, muss er normalerweise nach einer unter Wirkungsweise festgelegten Zeit einen **AW: KON (GST)** gegen den **MW** des Giftes machen. Dieser Wurf kann durch äußere Umstände noch modifiziert werden.

Hat das Opfer negative **TP** oder **SP** erhält es pro 10 Punkte unter null -1 auf den **AW**. Bei einer besonders hohen Dosis – beispielsweise mehrere vergiftete Nadeln – wird der Wurf um 2 erschwert. Wirken bereits Gifte im Körper des Opfers, gibt es pro Gift ebenfalls noch einmal -2. Bei einem ungünstigen Verhalten des Opfers – körperliche Anstrengung, wenn z.B. Ruhe nötig wäre – wird noch mal 2 abgezogen.

Kennt sich ein Opfer mit Giften und ihrer Wirkung aus, gibt es einen Bonus in Höhe der halben Stufe in der Fertigkeit *Giftkunde* auf den **AW**.

Attributswurf bei Gift: Modifikationen	
Besonderheiten	Modifikation
Opfer ist geschwächt oder verletzt	-1 bis -4
Es wurde eine höhere Dosis verabreicht	-2
Verschiedene Gifte wirken auf das Opfer	-2 pro Gift
Opfer verhält sich ungünstig	-2
Opfer hat die Fertigkeit <i>Giftkunde</i>	+ Stufe/2

7.1.3 Vergiftungen behandeln

Die Behandlung kann über Medizin, *Giftkunde* oder die *Psi-Fertigkeiten* *Regeneration* und *Körperbewusstsein* erfolgen.

Bei einer Behandlung über Medizin geht es darum, die Wirkung des Giftes auf den Körper zu reduzieren. Der **MW** ist der halbe für den **AW** angegebene **MW**. Pro Erfolg wird um eine Auswirkungsstufe nach oben gegangen.

Der **MW** bei *Giftkunde* ist der selbe **MW** wie unter Herstellung angegeben und liefert bei Erfolg Informationen über das passende Gegengift – sofern es existiert. Bei erfolgreicher Applikation eines Gegengiftes wird die Giftwirkung komplett aufgehoben. Auch Nachwirkungen treten dann nicht mehr auf.

Per Magie ist es möglich, Vergiftungen zu heilen oder zu hemmen. Beim Hemmen wird die Giftwirkung nur auf dem aktuellen Stand eingefroren statt das Gift zu neutralisieren, dafür ist der Zauber einfacher.

Bei Vergiftungen heilen fließt der **MW** für den **AW** komplett in den Zauber-**MW** ein, bei Vergiftungen hemmen nur zur Hälfte.

7.1.4 Beispielgifte

Schyronas Stachel			
Wirkungsweise			
Dieses Nervengift lähmt die Muskeln des Opfers. Im Extremfall können auch innere Organe (Herzmuskel) betroffen sein, was zum Tod des Opfers führen kann. Selbst bei Überwindung des Giftes können noch Jahre später spontan Lähmungserscheinungen auftreten.			
Der Name geht auf die wastranische Fürstenfamilie Schyrona zurück, welche für ihre Begabung im Bereich Bewegung (u.a. auch Lähmung) bekannt ist. In anderen Gegenden spricht man auch vom Starrkraut.			
Das Gift wird gelegentlich bei der Jagd auf Tiere verwendet und erreicht die beste Wirkung, wenn es direkt in die Blutbahn gelangt (Pfeilspitze, Nadel, Dolch). Oral eingenommen hat es so gut wie keine Wirkung.			
MW für KON	24	MW Giftkunde	12
AW: KON nach 30 Sekunden (6 Kampfunden)			
AW	Auswirkungen		
++	Eine Minute lang -2 auf alle körperlichen Fertigkeiten		
+	30 Minuten lang versagen zufällig Körperteile den Dienst. Zu Beginn jeder 10-Minuten-Periode wird gewürfelt, welches Körperteil (Arme, Beine, jeweils links/rechts) zusätzlich zu bereits gelähmten Regionen versagt.		
-	Eine Stunde handlungsunfähig, danach vier Stunden -2 auf alle Fertigkeitwürfe. Es kann Nachwirkungen für die Dauer des Abenteuers geben: Nach jedem Fertigkeitwurf, bei dem der Betroffene eine unmodifizierte 19 würfelt, erhält er auf den nächsten Fertigkeitwurf -2 aufgrund von Zuckungen oder Lähmungserscheinungen.		
--	Vier Stunden handlungsunfähig, anschließend muss (wenn keine medizinische Betreuung erfolgt ist) das Opfer einen zweiten AW: KON gegen 20 machen. Bei Misslingen tritt der Tod ein. Ansonsten zwölf Stunden -4 auf alle Fertigkeitwürfe. Es kann Nachwirkungen für die Dauer des Abenteuers geben: Nach jedem Fertigkeitwurf, bei dem der Betroffene eine unmodifizierte 19 würfelt, erhält er auf den nächsten Fertigkeitwurf -4 aufgrund von Zuckungen oder Lähmungserscheinungen.		
Herstellung			
Für das Gift wird der Saft der Corima-Pflanze (Starrkraut) ausgepresst und kurz aufgekocht. Die Pflanze ist in nördlichen und sumpfigen Gebieten verbreitet. Das Gift hält nur ein paar Stunden, bevor es in der Wirkung nachlässt.			

Schadensgift			
Wirkungsweise			
Das Gift macht TP-Schaden.			
MW für KON	28	MW Giftkunde	15
AW: KON nach 60 Sekunden (12 Kampfunden)			
AW	Auswirkungen		
++	2w TP		
+	3w TP		
-	5w TP		
--	6w TP		
Herstellung			
Nicht definiert			

Serum veritate			
Wirkungsweise			
Das Wahrheitsserum muss oral verabreicht werden und macht das Opfer extrem leichtgläubig und offen für suggestive Fragen. Da es zudem alle Fragenden für beste Freunde hält, ist es eher bereit, selbst intimste Geheimnisse zu verraten.			
MW für GST	25	MW Alchimie	19
AW: GST nach 5 Minuten und alle 5 Minuten mit jeweils +5.			
AW	Auswirkungen		
++	Das Opfer schafft es die Wirkung abzuschütteln, wird aber keine aggressiven Handlungen gegen die Befragenden vornehmen.		
+	Das Opfer wird keine sich selbst belastende Informationen preisgeben und hat -2 auf alle Widerstandswürfe gegen Hypnose, Empathie und Kontrolle.		
-	Das Opfer wird auf gezieltes Nachfragen hin so gut wie alles preisgeben und hat -4 auf alle Widerstandswürfe gegen Hypnose, Empathie und Kontrolle.		
--	Das Opfer wird alles von sich aus preisgeben. Keine Widerstandswürfe gegen Hypnose, Empathie und Kontrolle.		
Herstellung			
In einem aufwendigen und stundenlangen alchemistischen Prozess müssen aus verschiedenen Zutaten die Flüssigkeiten extrahiert und im richtigen Verhältnis gemischt werden.			

7.1.5 Mustertabelle zum Eintragen

Giftname			
Wirkungsweise			
MW für Attribut			MW Fertigkeit
AW	Auswirkungen		
++			
+			
-			
--			
Herstellung			

7.2 Ausrüstung

7.2.1 Bemerkungen

Diese Ausrüstungsliste erhebt weder den Anspruch auf Vollständigkeit noch historische Korrektheit. Sie soll dem Spielleiter und den Spielern als Anregung dienen und helfen, den Spielablauf zu beschleunigen. Der Spielleiter sollte den Spielern den alltäglichen Einkauf von dieser Liste erlauben und nur in für das Abenteuer wichtigen Situationen auf spielerische Elemente zurückgreifen.

Die Abkürzung **Eh.** steht für Erhältlichkeit und teilt alle Gegenstände grundsätzlich in vier Lebensstile ein: **Arm**, **Standard**, **Gehoben** und **Luxus**. Mit Arm bezeichnete Objekte sind nahezu überall erhältlich, Standardgegenstände sind in größeren Ortschaften verfügbar, während Objekte der gehobenen Klasse nur in Städten oder bei ausgewählten Händlern erhältlich sind. Luxusgegenstände sind nur durch intensive Suche, einen gewissen sozialen Status oder einen prallen Geldbeutel zu bekommen. Oft handelt es sich um Maßanfertigungen, Auftragsarbeiten oder Gunstbeweise höhergestellter Persönlichkeiten.

Alle Werte dieser Liste können je nach kulturellem Hintergrund oder Szenario variieren. Auch die Bezeichnungen sind Änderungen unterworfen: Ein Langschwert würde in einer fernöstlich angehauchten Spielwelt als Luxusgegenstand gelten und in der Liste durch einen Katana ersetzt.

7.2.2 Währung

Die aufgeführten Münzarten werden je nach Spielwelt oder Region der Welt deutlich variieren. Sofern die Währungen für das Abenteuer aber keine inhaltliche Bedeutung haben, sollte auf Umtauschzwang, Wechselkurse oder ähnliche Beschränkungen verzichtet werden.

Währungen				
Goldmünze	GM	=	10	SM
Silbermünze	SM	=	10	BM
Bronzemünze	BM	=	10	KM
Kupfermünze	KM			

7.2.3 Last von Ausrüstung

Die Last entspricht grundsätzlich dem halben Gewicht eines Objekts in kg, kann aber aufgrund der Objekteigenschaften variieren. Ein Lebewesen oder ein Wasserschlauch sind flexibel und dadurch leichter zu tragen, eine Lanze oder eine Kiste sind sperriger und damit eher schwerer zu bewegen.

Bei den meisten Ausrüstungsgegenständen ist die Last angegeben.

7.2.4 Waffen und Rüstungen

Waffen	Eh.	Last	Preis
Bihänder	G	3	20 SM
Breitschwert	G	2	15 SM
Degen	G	0,5	9 SM
Dolch	S	0,1	2 SM
Dreizack	S	2	13 SM
Hellebarde	G	3	15 SM
Kampfstab	A	1	5 BM
Keule	A	1	1 BM
Kriegsflegel	A	2	15 SM
Kriegshammer	G	1	10 SM
Krummsäbel	G	1	10 SM
Kurzschild	G	0,5	7 SM
Langschwert	G	1,5	12 SM
Lanze	G	4	15 SM
Morgenstern	G	1	15 SM
Netz	S	1	8 SM
Peitsche	A	0,5	3 SM
Schlachtbeil	G	3	12 SM
Speer	A	1	2 SM
Streitaxt	G	1,5	5 SM
Streitkolben	G	1	5 SM
Zweihandhammer	G	3	14 SM
Parierdolch	G	0,2	4 SM
Großer Schild	S	3	5 SM
Kleiner Schild	S	1,5	3 SM
Schwere Armbrust	G	3	25 SM
Leichte Armbrust	G	1,5	22 SM
Blasrohr	G	0,2	1 BM
Bola	G	0,5	5 SM
Kurzbogen	A	1	5 SM
Langbogen	S	1,5	10 SM
Schleuder	A	0,5	1 SM
Speerschleuder	A	0,5	2 SM
Wurfaxt	S	1	6 SM
Wurfmesser	S	0,1	3 SM
Wurfpfeil	G	0,02	1 SM
Wurfspeer	A	0,5	2 SM
Wurfstern	G	0,02	3 SM

Munition (10 Stück)	Eh.	Last	Preis
Bolzen	S	-	5 BM
Pfeile	A	-	2 BM
Bleikugeln	S	-	5 BM
Blasrohrnadeln	A	-	1 BM

Standardrüstungen ⁵	Eh.	Last	Preis
Standardrüstung 1	A	1	2 SM
Standardrüstung 2	A	2	4 SM
Standardrüstung 3	A	3	6 SM
Standardrüstung 4	A	4	8 SM
Standardrüstung 5	S	5,5	12 SM
Standardrüstung 6	S	7	16 SM
Standardrüstung 7	S	9,5	19 SM
Standardrüstung 8	S	11	22 SM
Standardrüstung 9	G	13,5	35 SM
Standardrüstung 10	G	15	40 SM
Standardrüstung 11	G	16,5	50 SM
Standardrüstung 12	G	18	60 SM
Standardrüstung 13	L	20,5	75 SM
Standardrüstung 14	L	23,5	100 SM
Standardrüstung 15	L	25	115 SM
Standardrüstung 16	L	30	150 SM

5 Werte finden sich weiter unten (s. Standardrüstungen)

Rüstungen	Eh.	Last	Preis
Rumpf 1	A	1	2 SM
Rumpf 2	A	2	4 SM
Rumpf 3	A	3	6 SM
Rumpf 4	A	4	8 SM
Rumpf 5	S	5	10 SM
Rumpf 6	S	6	12 SM
Rumpf 7	S	7,5	15 SM
Rumpf 8	S	9	18 SM
Rumpf 9	G	10,5	24 SM
Rumpf 10	G	12	30 SM
Rumpf 11	G	13,5	40 SM
Rumpf 12	G	15	50 SM
Rumpf 13	L	16,5	65 SM
Rumpf 14	L	18	8 GM
Rumpf 15	L	19,5	10 GM
Rumpf 16	L	21	12 GM
Helm 1	A	0,1	2 SM
Helm 2	A	0,2	4 SM
Helm 3	S	0,3	6 SM
Helm 4	S	0,6	10 SM
Helm 5	G	0,9	15 SM
Helm 6	G	1,2	20 SM
Armschiene 1	S	0,1	2 BM
Armschiene 2	S	0,2	4 BM
Armschiene 3	S	0,3	6 BM
Armschiene 4	S	0,4	8 BM
Armschiene 5	G	0,6	15 BM
Armschiene 6	G	0,9	25 BM
Armschiene 7	G	1,2	4 SM
Armschiene 8	G	1,6	6 SM
Beinschiene 1	S	0,2	2 BM
Beinschiene 2	S	0,4	4 BM
Beinschiene 3	S	0,6	6 BM
Beinschiene 4	S	0,8	8 BM
Beinschiene 5	G	1,1	15 BM
Beinschiene 6	G	1,5	25 BM
Beinschiene 7	G	1,9	4 SM
Beinschiene 8	G	2,3	6 SM

7.2.5 Tiere und Transport

Statt des Wertes Last wird hier die einfache Tragkraft des Transportmittels angegeben.

Tiere	Eh.	TRK	Preis
Adler (abgerichtet)	L	-	5 GM
Bussard (abgerichtet)	G	-	2 GM
Elefant (ausgebildet)	L	50	100 GM
Falke (abgerichtet)	G	-	3 GM
Hahn	S	-	3 BM
Huhn	S	-	1 BM
Hund (abgerichtet)	G	2	5 SM
Kamel (normal)	S	12	6 GM
Kamel (gut)	G	12	20 GM
Kuh	S	15	5 SM
Maultier	S	10	2 GM
Ochse	S	18	5 SM
Pferd (normal)	S	12	5 GM
Pferd (gut)	G	14	15 GM
Pony	S	8	3 GM
Schlachtroß (mit Panzerung)	L	15	60 GM
Stier	G	18	5 GM
Toruk (zweibeiniges Reittier)	S	8	3 GM
Würgeschlange	L	-	5 GM

Transportmittel	Eh.	TRK	Preis
Kanu	S	60	6 SM
Karren (einachsige)	A	100	1 GM
Kutsche (Vierspänner)	L	250	25 GM
Planwagen	G	300	12 GM
Ruderboot	S	120	4 GM
Schlitten	S	100	8 SM
Segler (Einmaster)	L	300	40 GM
Wagen (zweiachsige)	S	200	6 GM

7.2.6 Dienstleistungen

Unterkunft / Essen / Trinken	Eh.	Preis
Scheune / Dachboden	A	1 KM
Schlafrum	S	1 BM
Einzelzimmer	S	2 BM
Mehrbettzimmer	G	5 BM
Einzelzimmer	G	4 BM
Hotelzimmer	L	1 SM
Pferd/Wagen unterstellen	S	5 KM
Pferd/Wagen unterstellen	G	1 BM
Pferd/Wagen unterstellen	L	5 BM
Mittag-/Abendessen	S	5 KM
Mittag-/Abendessen	G	2 BM
Mittag-/Abendessen	L	1 SM
Apfelwein	S	3 KM
Bier	S	5 KM
Branntwein	S	8 KM
Met	S	8 KM
Saft	S	5 KM
Tee	G	1 BM
Wein	G	1 BM
Edler Tropfen	L	1 SM

Handwerk / Handel	Eh.	Preis
Badehausbesuch	S	3 BM
Barbier (eine Stunde)	S	5 KM
Bibliothek (ein Tag)	G	1 SM
Bordellbesuch	S	2 BM
Bote (pro 10 km)	S	1 BM
Fähre (pro Kilometer)	S	2 KM
Gelehrter (eine Stunde)	G	1 SM
Heiler / Arzt (eine Stunde)	G	3 BM
Karawane (pro Tag)	G	4 BM
Magier (sechs Stunden)	L	2 GM
Priester (eine Stunde)	G	2 BM
Schiffahrt (pro Tag)	G	5 BM
Söldner (pro Tag)	S	1 SM
Tätowierung (klein)	S	2 BM
Theater	G	1 SM
Verwaltung (eine Stunde)	G	5 BM

7.2.7 Kleidung und Ausrüstung

Kleidung	Eh.	Last	Preis
Gürtel	S	-	2 BM
Hemd	S	-	2 BM
Hemd	G	-	5 BM
Hemd	L	-	2 SM
Hose	S	-	3 BM
Hose	G	-	6 BM
Hose	L	-	2 SM
Hut	G	-	5 BM
Jacke	G	0,2	3 SM
Kleid	S	0,2	2 BM
Kleid	G	2	2 SM
Kleid	L	5	2 GM

Kleidung	Eh.	Last	Preis
Lederhandschuhe	G	-	1 SM
Mantel	G	0,5	4 SM
Mantel	L	0,8	1 GM
Mütze	S	-	1 BM
Robe	G	1	6 BM
Robe	L	2	5 SM
Rock	G	0,2	4 BM
Rock	L	0,5	3 SM
Sandalen	S	-	2 BM
Schuhe	G	0,1	8 BM
Stiefel	L	0,3	2 SM
Winterkleidung	G	3	5 SM

Unterhalb der Standardlast sind alle dazugehörigen Objekte einzeln aufgeführt.

Standardlast	Eh.	Last	Preis
Standardlast	S	5	3 SM
• Decke	A	1	2 BM
• Fackeln (10 Stück)	A	0,5	1 BM
• Faden (50 m)	A	-	5 KM
• Feuerstein, -eisen	S	-	2 BM
• Holzbecher	A	0,1	5 KM
• Kerzen (10 Stück)	S	-	1 BM
• Lampenöl (6 h)	S	0,2	1 BM
• Laterne	S	0,5	1 SM
• Lederbeutel	S	-	5 KM
• Lederschlauch (1 l)	S	0,5	5 KM
• Rationen, 5 Tage	A	1	1 BM
• Rucksack für Last 5	S	0,2	3 BM
• Seil (20 m)	S	1	1 SM

Diverses	Eh.	Last	Preis
Amphore für einen Liter	S	0,2	1 SM
Amulett / Talisman	G	-	5 SM
Angelausrüstung	S	0,3	5 BM
Beil	A	0,4	8 BM
Bleistift	G	-	2 BM
Bogensehne	A	-	5 BM
Brechstange	S	0,5	6 BM
Brenneisen	S	0,2	4 BM
Buch (80 Seiten)	L	1	20 GM
Bürste	G	0,1	1 SM
Decke	A	1	2 BM
Dietrich (normal)	G	-	5 SM
Dietrich (gut)	G	-	2 GM
Dokumentenmappe (Leder)	G	0,1	2 SM
Dokumentenrolle (Leder)	G	-	1 SM
Dose für 100 g	G	-	8 BM
Eimer	A	0,5	1 BM
Fackeln (10 Stück)	A	0,5	1 BM
Faden (50 m)	A	-	5 KM
Falle für Kleintiere	S	0,4	2 BM
Faß (5 Liter)	S	1	6 KM
Federkiel (10 Stück)	G	-	5 KM
Fernrohr	L	0,2	20 GM
Feuerstein, -eisen	S	-	2 BM
Fläschchen für 20 ml	G	0,1	2 SM
Fläschchen für 50 ml	G	0,2	3 SM
Fläschchen für 100 ml	G	0,3	4 SM
Flasche für einen Liter	G	0,1	2 SM
Flöte	S	0,1	1 SM
Gauklerspielwaren	G	0,5	2 SM
Geldbeutel	S	-	5 BM
Glas	G	0,1	3 SM

Diverses	Eh.	Last	Preis
Glaspinsel	L	-	6 SM
Gürteltasche	S	0,1	8 BM
Gußeisentopf für 5 Liter	S	2	4 BM
Haarfärbemittel	G	-	4 SM
Hacke	S	1,5	2 SM
Harfe	G	1	15 SM
Holzbecher	A	0,1	5 KM
Holzbox (klein)	S	0,2	8 BM
Holzbox (mittel)	S	1,5	4 SM
Holzbox (groß)	G	15	1 GM
Horn	S	0,5	3 SM
Kamm	S	-	1 BM
Kampfhandschuhe	G	0,5	2 SM
Kaugummi (100 g)	G	-	1 SM
Kautabak (100 g)	S	-	5 BM
Kerzen (10 Stück)	S	-	1 BM
Klappstuhl	G	3	1 GM
Kletterhaken (10 Stück)	G	0,1	2 BM
Knüppel	S	0,4	1 BM
Kompaß	L	0,2	10 GM
Kostüm (Verkleidung)	G	2	8 SM
Kreide	S	-	3 KM
Krug	S	0,1	2 BM
Lähmgift (10 Anw.)	G	-	5 SM
Lampenöl (6 h)	S	0,2	1 BM
Laterne	S	0,5	1 SM
Laute	G	1	5 SM
Lederbeutel	S	-	5 KM
Lederriemen	S	-	4 KM
Lederschlauch (1 l)	S	0,5	5 KM
Leim (100 ml)	G	0,1	1 KM
Lupe	L	-	10 GM
Metallbox (klein)	G	0,5	2 SM
Metallbox (mittel)	G	4	8 SM
Metallbox (groß)	L	30	3 GM
Näh-, Strickzeug	A	-	8 KM
Netz für Fischfang	S	4	2 SM
Papier (handgeschöpft)	G	-	5 BM
Papyrus	G	-	3 BM
Parfüm	L	0,1	6 GM
Pergament	G	-	1 BM
Perücke	G	-	3 GM
Pfanne	S	0,2	2 BM
Pfeife	S	-	1 BM
Pflegelotion Pferde	G	0,1	2 BM
Pflegelotion Waffen	G	0,1	4 BM
Phiole	G	-	8 SM
Pinsel	G	-	5 BM
Plane (4 m²)	G	1	2 BM
Rasiermesser	G	-	3 BM
Rationen für 5 Tage	A	1	1 BM
Rucksack für Last 5	S	0,2	3 BM
Sack (klein)	A	0,1	5 KM
Sack (mittel)	A	0,3	1 BM
Sack (groß)	S	0,8	3 BM
Sanduhr	G	0,1	1 GM
Sattel	S	2,5	3 SM
Satteltasche	S	0,5	2 SM
Schaufel	S	1,5	4 BM
Schlafmittel (10 Anw.)	G	-	3 SM
Schlagring	G	-	8 BM
Schlittschuhe	S	1	6 BM
Schminke	G	-	5 BM
Schneeschuhe	S	2	2 BM
Schreibpinsel	G	-	1 SM

Diverses	Eh.	Last	Preis
Schüssel	S	0,1	1 BM
Schwamm	G	-	2 BM
Seife	S	-	2 KM
Seil (20 m)	S	1	1 SM
Siegel (Anfertigung)	G	-	1 GM
Siegelwachs (Stange)	G	-	5 SM
Skier	S	2	6 BM
Spiegel aus Glas	L	0,2	3 GM
Spiegel aus Metall	G	0,5	3 SM
Spielkarten	G	-	5 SM
Spielkarten, gezinkt	G	-	8 SM
Strickleiter (5 m)	G	2,5	3 SM
Tabak (100 g)	S	-	1 SM
Tabakbeutel	S	-	8 KM
Taschenuhr	L	-	20 GM
Tinktur (medizinisch)	G	-	5 BM
Tinte (30 ml)	G	-	3 SM
Tödliches Gift	L	-	1 GM
Toilett-Service	G	0,5	5 SM
Trommel	S	1	5 BM
Tusche (30 ml)	G	-	1 SM
Verbände (10 Stück)	S	0,2	1 BM
Werkzeug (u.a. Hammer)	S	1	2 SM
Wurfanker	G	1	2 SM
Würfel	G	-	1 SM
Würfel, gezinkt	G	-	4 SM
Zelt für 2 Personen	G	4	4 SM
Zelt für 4 Personen	G	7	8 SM
Zinnbecher	S	0,2	3 BM

7.2.8 Lebensunterhalt

Nahrungsmittel	Eh.	Menge	Preis
Apfelwein	A	1 l	5 KM
Bier	A	1 l	6 KM
Branntwein	A	1 l	5 BM
Brot	A	1 kg	4 KM
Butter	A	100 g	1 KM
Eier (10 Stück)	A	300 g	3 KM
Fisch	A	1 kg	6 KM
Fleisch (frisch)	A	1 kg	8 KM
Fleisch (gepökelt)	S	1 kg	6 KM
Geflügel	A	1 kg	6 KM
Gemüse	A	1 kg	3 KM
Kaffee	G	1 kg	1 GM
Kartoffeln	A	1 kg	4 KM
Karotten	A	1 kg	4 KM
Käse	A	1 kg	5 KM
Met	A	1 l	3 BM
Obst (frisch)	A	1 kg	6 KM
Räucherfleisch	S	1 kg	2 BM
Räucherwurst	S	1 kg	2 BM
Saft	A	1 l	5 KM
Tee	A	1 kg	5 BM
Trockenobst	A	1 kg	4 KM
Trockengemüse	A	1 kg	2 KM
Wein	S	1 l	6 BM
Wurst (frisch)	S	1 kg	1 BM
Zwiebeln	A	1 kg	2 KM

Unterhalt (eine Woche)	Preis
Armer Lebensstil	1 BM
Standard-Lebensstil	8 BM
Gehobener Lebensstil	4 SM
Luxuriöser Lebensstil	2 GM
Versorgung eines Kleintiers (Hund)	1 BM
Versorgung eines Großtiers (Pferd)	5 BM

7.2.9 Standardrüstungen

Die Beschreibung der Rüstungen ist nur ein Beispiel. Jeder Spieler kann das Aussehen und Material der Rüstung seines Charakters frei definieren (z.B. eine Rüstung aus Horn oder Papier).

Standardrüstungen							
RS	Rumpf	Arme	Beine	Kopf	Last	Preis	Beschreibung
1	1	0	0	0	1	2 SM	Tuch
2	2	0	0	0	2	4 SM	Fell
3	3	0	0	0	3	6 SM	Fell
4	4	0	0	0	4	8 SM	Leichtes Leder
5	5	2	0	1	5,5	12 SM	Leder
6	6	2	1	2	7	16 SM	Leder
7	7	3	3	2	9,5	19 SM	Leder
8	8	3	3	2	11	22 SM	Verstärktes Leder
9	9	5	3	4	13,5	35 SM	Nietenleder
10	10	5	3	4	15	40 SM	Kette
11	11	5	3	4	16,5	50 SM	Kette
12	12	5	3	4	18	60 SM	Verstärkte Kette
13	13	5	5	4	20,5	75 SM	Ringpanzer
14	14	7	5	5	23,5	100 SM	Platte
15	15	7	7	5	25	115 SM	Platte
16	16	8	8	6	30	150 SM	Vollrüstung

Stichwortverzeichnis

A

Abenteuer.....	7, 29
Abgeleitete Werte.....	9, 17
Abkürzungen.....	9
Ablenkungsmodifikation.....	70
Abwartehandlung.....	42
Aktion.....	50
Aktionsunfähig.....	50
Alchimie.....	35
Allgemeiner Lernpunkt.....	19, 29, 67
Angeborene Fertigkeit.....	10, 16f., 21, 35, 37, 39, 41f., 47, 63
Liste.....	39
Angriffsbonus ab Beweglichkeit.....	44
Angriffsmindestwurf.....	43
Angriffswert.....	20, 43
Angriffswurf.....	43, 46
Arm unbrauchbar.....	50
Armbrust.....	31
Armverlust.....	50
Astronomie.....	35
Athletik.....	33
Attribute.....	9
Steigern.....	29
Attribute verbessern.....	39
Attributswurf.....	12
Aufrechterhaltene Sprüche.....	62
Aus Fehlern lernen.....	39
Ausrüstung.....	75, 77
Anfang.....	22
Besondere.....	23
Ausweichen.....	45, 52

B

Balancieren.....	33
Basiswerte.....	9, 15
Bestimmung.....	16
Beidhänder.....	21, 39
Beidhändigkeit.....	20, 46
Beinverlust.....	50
Beispielcharakter.....	23
Beschwören.....	38, 59, 61, 72
Beweglichkeit.....	9, 17
Angriffsbonus.....	44
Beweglichkeitstabelle.....	18, 41
Bewegung.....	38, 58
Bewegungsunfähig.....	50
Bewusstlos.....	50
Bihänder.....	31
Binden.....	38, 59, 61, 72f.
Blasrohr.....	31, 53

Blutung.....	50, 54
Bogen.....	31
Bola.....	31, 53
Bonus.....	21, 44
Bonusangabe.....	10, 21f., 44
Bootfahren.....	33
Boxen.....	21, 33, 54
Breitschwert.....	31
Bronzemünze.....	22, 77
Bruchfaktor.....	48

C

Charakter.....	7, 15
Charakterabrundung.....	23
Charakterbogen.....	15
Charaktererschaffung.....	15
Charakterklassen.....	8, 18, 57
Charakterwerte.....	9
Charisma.....	9, 15

D

Deckung.....	44
Degen.....	31
Dienstleistungen.....	78
Dimension.....	38, 60f., 72
Dimensionskunde.....	35, 60
Dolch.....	31, 54
Drogen.....	75
Durchhaltevermögen.....	39

E

Einleitung.....	7
Elemente.....	38, 58
Empathie.....	38, 58
Erfahrung.....	30
Erfolg.....	10
Kritischer.....	11, 26, 47f., 64
Ergebnisrundung.....	14
Erhältlichkeit.....	77
Erschöpfung.....	56
Erste Hilfe.....	54
Explosive Schnelligkeit.....	39

F

Fälschen.....	33, 35
Fernkampf.....	52
Fernkampfwaffen.....	22
Fertigkeiten.....	10, 19, 25
Anwendung.....	25
Erlernen.....	28
Körperliche.....	33
Liste.....	31
Nicht erlernt.....	18, 26f., 64
Fertigkeitennetz.....	19f., 28
Fertigkeitsbereich.....	18

Fertigkeitsstufe.....	10, 19, 28
Steigern.....	28
Fertigkeitswurf.....	10, 26, 43, 64
Wiederholung.....	27
Fingerfertigkeit.....	21, 33
Führung.....	35

G

Gebräuche.....	36
Gefahrensinn.....	39, 42
Gegenmagie.....	38, 58
Geheimer Wurf.....	11f.
Geistige Erschöpfung.....	68
Geistige Fertigkeiten.....	10, 35
Geistige Punkte.....	9, 17, 72
Geistige Stabilität.....	9, 17
Geistige Tragkraft.....	9, 17
Geld.....	22
Geruchssinn.....	9, 12f., 16
Geschicklichkeit.....	9, 15
Geschlossener Wurf.....	10
Geschmackssinn.....	9, 12f., 16
Gespann lenken.....	33
Gezielte Treffer.....	44
Gift.....	35, 75
Beispiel.....	76
Giftkunde.....	35
Glücksspiel.....	33, 36
Goldmünze.....	22, 77
Grundausrüstung.....	22
Grundlagen.....	9
Gute Reflexe.....	17, 41

H

Handlung.....	41
Verzögerung.....	42
Zusätzliche.....	41
Handlungsunfähig.....	50
Hauswirtschaft.....	36
Heben.....	33
Heilende Hände.....	40
Heilung.....	55
Hellebarde.....	31
Hörvermögen.....	9, 12f., 16, 34
Hypnose.....	38, 58

I

Illusion.....	38, 58
Initiativbonus.....	41
Initiative.....	41
Initiativwurf.....	13
Intuition.....	9, 12f., 16

K

Kampagne.....	7, 29
---------------	-------

Kampf.....	41
Bewegung.....	42, 52
Kampfbrunden.....	41
Reichweite.....	52
Reiter.....	51
Schnelligkeit.....	43
Überblick.....	41
Waffenlos.....	54
Kampfbrunden.....	41
Kampfstab.....	31
Keine Blutung.....	40
Keule.....	31
Kleidung.....	78
Klettern.....	34
Koma.....	50
Kombinationssprüche.....	73
Konstitution.....	9, 15
Kontrolle.....	38, 58
Kopftreffer.....	54
Körperbewusstsein.....	38, 58
Körpergewicht.....	23
Körpergröße.....	23
Körperliche Fertigkeiten.....	10, 33
Kraft.....	64f.
Kräuterkunde.....	36
Kriegsflegel.....	31
Kriegshammer.....	31
Kritische Ergebnisse.....	11
Kritischer Erfolg.....	11
Kritischer Misserfolg.....	11, 47
Kritischer Schaden.....	48
Kritischer Treffer.....	48
Krummsäbel.....	32
Kulturenkunde.....	36
Kupfermünze.....	22, 77
Kurzschläfer.....	40
Kurzschwert.....	32
L	
Langschwert.....	32
Lanze.....	32
Last.....	77
Laufen.....	34
Lebensstil.....	77, 80
Lebensunterhalt.....	80
Lernen.....	25, 28
Alternativen.....	29
Tipps.....	29
Lernfähigkeit.....	40
Lernpunkt.....	10, 18f., 27f., 66
Allgemeiner.....	19
Erhalt.....	29
Notation.....	28

Umschichtung.....	28
Lernwurf.....	27, 40, 48, 66
Lesen/Schreiben.....	21, 36
Linkshänder.....	23
Lippenlesen.....	37
Liste der Fertigkeiten.....	31

M

Magie.....	57
Grundmindestwurf.....	63
Reichweite.....	60, 62
Standardmindestwurf.....	60
Magiebereiche.....	57
Magieresistenz.....	40, 65
Magietheorie.....	21, 26, 36, 62, 66
Malus.....	44
Materietransformation.....	38, 58
Mathematik.....	36
Mechanik.....	36
Meditation.....	21, 36, 71
Medizin.....	36, 54
Milieu.....	36
Mindestwurf.....	10, 25, 61, 63
Modifikation.....	26
Schwierigkeitsgrad.....	25
Minutenzauber.....	61
Misserfolg.....	10
Kritischer.....	11, 26, 47, 53f., 64
Misserfolgskategorie.....	12
Morgenstern.....	32
Musizieren.....	33, 36

N

Nahkampf.....	43, 53
Natur.....	38, 59
Naturkunde.....	36
Negative Psi-Punkte.....	63
Netz.....	32, 53

O

Offener Wurf.....	10
Ohne Behandlung.....	50

P

Parade.....	44
Halbierungsregel.....	45
Paradewert.....	20, 43
Parierdolch.....	32
Patzer.....	12, 26f., 47, 54, 64
Peitsche.....	32
Permanente Sprüche.....	62
Philosophie.....	7
Prioritäten.....	10, 18f.
Prioritätspunkt.....	18
Prüfwurf.....	14

Psi.....	57
Psi-Einsatz.....	21, 26f., 57
Psi-Fertigkeiten.....	10, 38, 57
Psi-Kosten.....	40, 61, 63
Psi-Kraft.....	9, 15
Psi-Kräfte.....	57
Psi-Punkte.....	9, 17, 63
Regeneration.....	70
Steigerung.....	72
Psi-Routine.....	40, 63
Psi-Sprüche.....	62
Psi-Widerstand.....	21, 37, 58
Psi-Widerstandswurf.....	50
Psychologie.....	37
R	
Reaktion.....	9, 17, 41
Reaktionswurf.....	13, 39
Rechtshänder.....	23
Regeneration.....	38, 59, 61
Reiten.....	34
Reiterkampf.....	51
Rhetorik.....	37
Richtungssinn.....	35, 40
Ringen.....	21, 34, 54
Ringkampf.....	53f.
Ritual.....	72
Rollenspiel.....	7
Rundenzauber.....	61
Rundumschlag.....	46
Rüstungen.....	22, 77
Rüstungsschutz.....	22, 40, 48
S	
Sagenkunde.....	37
Schadensbonus.....	9, 17, 20
Schadenswurf.....	48
Schauspielerei.....	37
Schild.....	32, 52
Schlachtteil.....	32
Schlangenmensch.....	35, 40
Schleichen.....	34
Schleuder.....	32
Schlösser öffnen.....	33, 37
Schmerzunempfindlichkeit.....	40, 49, 55
Schnelligkeit.....	9, 17, 39, 43
Schock.....	38, 59
Schockpunkte.....	9, 17, 55
Regeneration.....	55
Schockpunkteschaden.....	54
Schreibweise.....	14
Schussfrequenz.....	52
Schwimmen.....	34

Sehkraft.....	9, 12f., 16, 35
Seilkunst.....	33, 37
Senken des Mindestwurfes.....	63
Sichtweite.....	60
Silbermünze.....	22, 77
Singen.....	37
Sinneswerte.....	9, 16
Bestimmung.....	16
Sinneswurf.....	12
Sofortiger Zauber.....	61
Speer.....	32
Speerschleuder.....	32
Spieler.....	7, 15
Spielleiter.....	7
Sprache.....	21, 37
Springen.....	34
Spruchprozente.....	62, 66
Spuren lesen.....	37
Standardausrüstung.....	22
Standardlast.....	79
Standardrüstungen.....	22, 80
Stärke.....	9, 15
Steigern von Attributen.....	29
Stimme.....	37
Stimme nachahmen.....	37
Stimmenimitator.....	37, 40
Streitaxt.....	32
Streitkolben.....	32
Stufe 0.....	19, 28
Stufenpunkte.....	30
Stundenzauber.....	61f.

T

Tagezauber.....	61
Talent.....	40
Tanzen.....	34
Tastsinn.....	9, 12f., 16
Teamleiter.....	71
Teamzauberei.....	61, 70
Telepathie.....	38, 59
Tiere.....	78
Tierkunde.....	37
Tragkraft.....	9, 17, 33
Tragkraftkategorie.....	18, 33f., 41, 50
Transportmittel.....	78
Trefferpunkte.....	9, 17, 21, 28, 34, 48
Lernpunkt.....	28, 48
Pro Minute.....	50
Trefferzone.....	44, 47, 54
Trefferzonenwürfel.....	44, 47

U

Überraschung.....	42
-------------------	----

V

Verbergen.....	34
Verbesserte Psi-Auswirkungen.....	40
Verbesserte Sinne.....	16, 40
Verbesserte Wundregeneration.....	40
Verdeckter Wurf.....	10, 12
Vergiftung.....	75
Vergleichender Wurf.....	13
Verlängerungswurf.....	70
Verletzungsauswirkungen.....	42, 49
Verletzungsauswirkungstabelle.....	50, 55
Verständnis.....	38, 59
Verteidigungswaffe.....	45
Verwaltung.....	37
Vollparade.....	45

W

Waffe ziehen.....	42
Waffen.....	77
Waffenfertigkeiten.....	10, 31
Waffenloser Kampf.....	54
Wahrnehmung.....	38, 59
Währung.....	22, 77
Widerstandswurf.....	40, 65
Wiederbelebung.....	51
Wiederholungswurf.....	27, 39
Winden.....	35, 54
Winterschlaf.....	40
Wirkungsdauer.....	62
Veränderung.....	62
Wissen.....	9, 15
Wundbehandlung.....	40
Wunde.....	48
Behandlung.....	54
Wurf.....	10
Fertigkeit.....	10
Geheim.....	11f.
Geschlossen.....	10
Initiativ.....	13
Offen.....	10
Reaktion.....	13
Verdeckt.....	10, 12f.
Vergleichend.....	13
Wurfaxt.....	32
Würfel.....	9, 15
Wurfmesser.....	32
Wurfpfeil.....	32
Wurfspeer.....	32
Wurfstern.....	32

Z

Zäh.....	40
Zauberdauer.....	61

Veränderung.....	62
Zaubereffekt.....	60
Zauberei.....	57
Zaubern.....	45
Zauberspruch.....	66
Aufrechterhaltung.....	70
Spezialisierung.....	67
Zaubervorgang.....	60, 69
Zeichensprache.....	37
Zielen.....	53
Zielgenauigkeit.....	40, 47
Zweihandhammer.....	32