



# Die Essenz des Spiels

Ein Grundregelwerk für

## Færa

1. Auflage



DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der UlissesSpiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Alle Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2020 von Jannika Lossner.

Alle Rechte daran sind vorbehalten.

# VORWORT

Nach über 10 Jahren Pen & Paper Erfahrung voller Hausregeln um Systeme anzupassen, zu verfeinern und schließlich weiterzuentwickeln, entstand aus dem Schmelztiegel verschiedenster Vorstellungen ein neues Rollenspielsystem aus einem Guss.

Das Ziel war es, ein Spielsystem zu entwickeln, das drei scheinbar widersprüchliche Spielertypen (Gamisten, Narrativisten, Simulationisten) an einen gemeinsamen Tisch bringen kann, und für den Spielleiter trotzdem noch überschaubar und konsistent umsetzbar bleibt. Dazu muss mit wenigen, konsequent und konsistent angewendeten Regelmechanismen eine große Bandbreite von Interessen abgedeckt werden:

- \* synergisierende Regeln, ohne weniger gamistisch Veranlagte zu bestrafen
- \* vielfältige interessante Lösungsansätze, die trotzdem regeltechnisch greifbar bleiben
- \* ein regelkonformer und glaubhafter Weltenbau, ohne zu langweilen

Ursprünglich entstand **Færa** aus Regelerweiterungen für *Das Schwarze Auge 4.1* von *Ulisses Spiele*, bevor es grundlegend überarbeitet wurde. Die deutsche Version ist auch weiterhin als alternatives Regelwerk für *Das Schwarze Auge* angelegt, und in diesem Sinne wird **Færa** in Absprache mit *Ulisses Spiele* als Fanprodukt veröffentlicht und gekennzeichnet.

## WAS BRAUCHT MAN ZUM SPIELEN?

Neben einem geeigneten Spielleiter und mindestens einem Spieler wird für ein flüssiges Spiel mit **Færa** für den eigenen *Charakter* ein **Charakterbogen**, und optional eine Zusammenstellung von **Regelkarten** für besondere Spielwerte, benötigt. Zusätzlich sind 3 zwanzigseitige Würfel (3w20), 2 oder mehr sechsseitige Würfel (2w6) und 1 zwölfseitiger Würfel (1w12) erforderlich; für den Anfang können mehrfache Würfel auch nacheinander geworfen werden, mehrere gut unterscheidbare Würfel beschleunigen *Proben* jedoch erheblich.

# INHALTSVERZEICHNIS

## Einheiten

<b>Begriffserklärungen</b>	<b>1</b>
Anmerkung zu Berechnungen . . . . .	3
<b>Die Probenmechanik</b>	<b>4</b>
Effektive Talentpunkte und Konzentration . . . . .	5
Weitere Probenarten . . . . .	5
Werkzeug und Helfer . . . . .	6
Triumph und Patzer . . . . .	7
<b>Die Gesundheitsmechanik</b>	<b>8</b>
Im Sterben liegen . . . . .	9
Verstümmelung von Trefferzonen . . . . .	9
Erschöpfung und Überanstrengung . . . . .	10
Regeneration und Heilung . . . . .	10
Wundversorgung durch Heilkunde . . . . .	11
Seelische Verfassung . . . . .	11
<b>Die Umweltmechanik</b>	<b>13</b>
Aufenthalt im Sturm . . . . .	13
Umgebungstemperatur . . . . .	14
Bewegung im Gelände . . . . .	15
Behinderung und Traglast . . . . .	17
Wachsamkeit und Verbergen & Anpassen . . . . .	18
Lagerbau und Versorgung . . . . .	19
Jagen und Sammeln . . . . .	22

<b>Die Handwerksmechanik</b>	<b>26</b>
Rohlinge und Gebrauchswaren . . . . .	27
Schmucksteine und Zierrat . . . . .	30
Mechanismen und Geheimfächer . . . . .	30
Gebäude und Einbauten . . . . .	31
Beschädigung und Verschleiß . . . . .	31
Handwerksgüte erkennen und fälschen . . . . .	33
Kunstmerkmale und Wirkung . . . . .	34
Fähigkeiten einschätzen und vortäuschen . . . . .	37
<b>Die Konfliktmechanik</b>	<b>39</b>
Beeinflussung von Schwächen . . . . .	39
Gunst und Verbindungen . . . . .	40
Gesellschaftliche Auseinandersetzung . . . . .	40
Gewaltsame Auseinandersetzung . . . . .	41
<b>Die Erschaffung</b>	<b>52</b>
Anfängliche Kultur und Profession . . . . .	53
Anfängliche AP und VP . . . . .	53
Eigenschaften und Besonderheiten . . . . .	53
Anfängliche Ausrüstung . . . . .	54
Persönlichkeit und Prinzipien . . . . .	54
<b>Die Talente</b>	<b>56</b>
Talente zur Konfliktlösung . . . . .	56
Handwerkliche Talente . . . . .	59
<b>Die Sonderfertigkeiten</b>	<b>62</b>
Kulturelle Sonderfertigkeiten . . . . .	62
Berufliche Sonderfertigkeiten . . . . .	64
Gesundheitliche Sonderfertigkeiten . . . . .	67
Gebietliche Sonderfertigkeiten . . . . .	68
Sonderfertigkeiten der Kampfgrundlagen . . . . .	69

Sonderfertigkeiten der Angriffsmanöver . . . . .	72
Sonderfertigkeiten der Verteidigungsmanöver . . . . .	83
Sonderfertigkeiten der Großmanöver . . . . .	87
Sonderfertigkeiten der Kampfstile . . . . .	91
<b>Abkürzungen</b>	<b>94</b>
<b>Glossar</b>	<b>95</b>
<b>Talente</b>	<b>97</b>

# EINHEITEN

## *Flüssigmaße*

Fa	.....	Fass
Fl	.....	Flux
Ma	.....	Maß
Sch	.....	Schank
Ur	.....	Urn

## *Gewichtsmaße*

Sa	.....	Sack
Sk	.....	Skrupel
St	.....	Stein
U	.....	Unzen

## *Längenmaße*

F	.....	Finger
f	.....	Halbfinger
M	.....	Meile
m	.....	(menschlicher) Schritt
Sp	.....	Spann

## *Zeiteinheiten*

h	.....	Stunde
KR	.....	Kampfrunde
min	.....	Minute
SR	.....	Spielrunde



# BEGRIFFSERKLÄRUNGEN

Ein *Charakter* wird erst mit seinen Spielwerten für Spielmechaniken greifbar. Den Kern seiner Fähigkeiten bilden die acht *Eigenschaften*: Mut (MU), Charisma (CH), Intuition (IN), Klugheit (KL), Gewandtheit (GE), Fingerfertigkeit (FF), Körperkraft (KK), und Konstitution (KO).

Angeborene oder zu Spielbeginn wichtige *Besonderheiten* des *Charakters* sind als *Vorteile*, *Nachteile* und *Charakterschwächen* hinterlegt. Die *Besonderheiten* ändern sich nur in wenigen Ausnahmefällen während des Spielverlaufs, beispielsweise bei dauerhafter Verstümmelung.

Seine Erfahrung und erlerntes Wissen wird als Erweiterung dessen durch seine *Talente* abgebildet, die in *Talentgruppen* organisiert sind und jeweils drei (auch mehrfach) zugeordnete *Eigenschaften* haben. Um besondere Kenntnisse darüber hinaus darzustellen werden SONDERFERTIGKEITEN (SFs) verwendet, welche die Werte einiger Spielmechaniken in geringem Maße ändern können oder neue Möglichkeiten zur Verfügung stellen.

Aus dem Zusammenspiel aus *Eigenschaften*, *Besonderheiten* und SFs werden abgeleitete Werte berechnet, wie die LEBENSPUNKTE (LEP) und WUNDSCHWELLEN (WS) des *Charakters*. Andere Spielwerte hingegen werden durch die Spezies und *Abstammung* festgelegt, wie GESCHWINDIGKEIT (GS) und GRÖßENKLASSE (GK).

Die inneren und innerweltlichen Werte des *Charakters* werden durch seine *Prinzipien*, die sein moralisches Handeln bestimmen, und seinen *Stand* in der Gesellschaft abgebildet, seine Persönlichkeit hingegen durch *Vorlieben* für und *Abneigungen* gegen *Kunstmerkmale*.

Ausrüstung verfügt allgemein über eine *Handwerksgüte*, einen BRUCHFAKTOR (BF) und eine BRUCHSCHWELLE (BS). Kleidung und Rüstung hat zusätzlich RÜSTUNGSSCHUTZ (RS) und eine BEHINDERUNG (BE), welche die Beweglichkeit einschränkt. Waffen haben zudem noch eine DISTANZKLASSE (DK) oder *Reichweite*, WAFFENMODIFIKATOREN (WM) und ihren *Waffenschaden*.

## VERWENDETE EINHEITEN

Eine *Kampfrunde* (KR) dauert 5 Sekunden, und wird für Handlungen weiter unterteilt in *Hauptaktionen* und *Nebenaktionen*.

Eine *Minute* (min) dauert 60 Sekunden (12 KR), und wird vorwiegend für den Übergang zwischen KR und normalem Spielfluss verwendet.

Eine *Spielrunde* (SR) dauert 5 min (60 KR), und ist die übliche Länge kurzer Szenenabschnitte.

Eine *Stunde* (h) dauert 60 min (12 SR), und wird vor allem szenenübergreifend verwendet.

Noch längerfristige Zeiten werden in Tagen (ca. 24 h), Wochen (7 Tage), Monaten (30 Tage), Jahren (12 Monate), oder Vielfachen dessen ausgedrückt, und bieten in ihrer Genauigkeit etwas mehr Spielraum um den Spielfluss aufrecht zu erhalten.

## LÄNGENEINHEITEN

Ein *Halbfinger* (f) entspricht 1 Zentimeter, und wird nur gelegentlich verwendet, um den Spielern die Umrechnung und Abschätzung von Längen zu erleichtern.

Ein *Finger* (F) entspricht 2 Zentimeter (2 f), und ist das übliche Maß für sehr kleine Dinge.

Ein *Spann* (Sp) entspricht 20 Zentimeter (10 F), und wird vorwiegend für kürzere Distanzen und ungefähre Größen von mittelgroßen Gegenständen verwendet.

Ein (*menschlicher*) *Schritt* (m) entspricht 1 Meter (5 Sp), und ist das übliche Längenmaß für alles im Nahbereich, das als Angabe in Sp zu umständlich wäre.

Eine *Meile* (M) entspricht 1 Kilometer (1000 m), und wird für große Entfernungen verwendet.

## GEWICHTSEINHEITEN

Ein *Skrupel* (Sk) entspricht 1 Gramm, und wird für sehr kleine Gewichte verwendet.

Eine *Unze* (U) entspricht 25 Gramm (25 Sk), und ist das übliche Maß für genaue Gewichte.

Ein *Stein* (St) entspricht 1 Kilogramm (40 U), und ist das übliche Maß für mittlere Gewichte.

Ein *Sack* (Sa) entspricht 100 Kilogramm (100 St), und wird nur gelegentlich verwendet.

## FLÄCHENMAßE UND RAUMEINHEITEN

In den meisten Fällen werden Flächen und Volumina durch die zugehörige Längeneinheit ausgedrückt, geschrieben als *Rechts*-Einheit mit der Abkürzung<sup>2</sup> (Rechtsschritt, m<sup>2</sup>) und *Hohl*-Einheit mit der Abkürzung<sup>3</sup> (Hohlschritt, m<sup>3</sup>). Eine Besonderheit sind die Maße für Flüssigkeiten, die mit eigenen Flüssigmaßen bemessen werden.

Ein *Flux* (Fl) entspricht 8 Milliliter (1 F<sup>3</sup>), und passt ungefähr in einen Schnapsbecher.

Ein *Schank* (Sch) entspricht 200 Milliliter (25 Fl), und passt ungefähr in einen Trinkbecher.

Ein *Maß* (Ma) entspricht 800 Milliliter (4 Sch), und passt ungefähr in eine Trinkflasche.

Ein *Urn* (Ur) entspricht 8 Liter (10 Ma, 1 Sp<sup>3</sup>), und passt ungefähr in ein kleines Fässchen.

Ein *Fass* (Fa) entspricht 80 Liter (10 Ur), und passt in ein Fass von üblicher Größe.

## ANMERKUNG ZU BERECHNUNGEN

Regeltechnisch relevante gebrochene Zahlen werden fast immer bei Bedarf kaufmännisch gerundet, es sei denn, sie würden dabei auf 0 fallen. Herstellungsdauern und Kaufpreise hingegen werden grundsätzlich aufgerundet. So weit möglich sollte zuerst die Rechnung mit der gebrochenen Zahl fortgeführt werden, bevor die Rundung auf das Gesamtergebnis angewendet wird; die Betrachtung bis zur zweiten Nachkommastelle reicht dabei aus. Solange es sinnvoll möglich ist, sollte vor dem Runden eine kleinere Einheit verwendet werden.

# DIE PROBENMECHANIK

*Eigenschaftsproben* werden abgelegt, wenn ein *Charakter* nicht mit einer erlernbaren Handlung agieren oder reagieren kann, sondern sich auf seine grundlegenden Befähigungen verlassen muss. Bei einer *Eigenschaftsprobe* wird 1w20 gewürfelt und mit dem Wert der *Eigenschaft* verglichen. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Wert, gilt die *Eigenschaftsprobe* als gelungen.

Ist die *Eigenschaftsprobe* besonders leicht oder besonders schwierig, wird sie durch einen Wert  $X$  modifiziert ( $+X$ : erleichtert,  $-X$ : erschwert). Eine Erleichterung erhöht den Wert der *Eigenschaft* für den Vergleich mit dem Würfelergebnis, eine Erschwernis hingegen senkt ihn. Fällt dabei der Wert auf oder unter 0, ist die *Probe* unmöglich und darf nicht gewürfelt werden. Alle Erleichterungen und Erschwernisse werden vor der *Eigenschaftsprobe* miteinander verrechnet.

*Talentproben* werden abgelegt, wenn der Ausgang einer Handlung unklar, für den Spielverlauf relevant, und mit erlernbaren Handlungen bewältigbar ist. Bei einer *Talentprobe* werden 3w20 den neben dem zu probenden *Talent* vermerkten *Eigenschaften* zugewiesen und gewürfelt. Jedes Würfelergebnis wird mit dem Wert der *Eigenschaft* verglichen. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Wert, gilt der Teil der *Talentprobe* als gelungen. Liegen die Würfelergebnisse einer oder mehrerer dieser *Teilproben* über dem Eigenschaftswert, werden die überschüssigen Punkte zusammengezählt. Diese überschüssigen Punkte werden anschließend vom TALENTWERT (TAW) abgezogen; ist das Ergebnis negativ, misslingt die *Talentprobe*, ansonsten gilt sie als gelungen mit einem TALENTPUNKT (TAP) für jeden verbliebenen Punkt. Verbleiben keine Punkte, ist sie dennoch mit 1 TAP gelungen.

Ist eine Handlung besonders leicht oder besonders schwierig, wird sie durch einen Wert  $X$  modifiziert ( $+X$ : erleichtert,  $-X$ : erschwert). Eine Erleichterung fügt den Ausgleichspunkten aus dem TAW  $+X$  Punkte hinzu, jedoch können am Ende nicht mehr TAP übrig bleiben als der TAW tatsächlich beträgt.

Eine Erschwernis zieht  $-X$  von den Ausgleichspunkten ab; fallen sie dabei vor der *Talentprobe* unter 0, werden für die *Teilproben* alle *Eigenschaften* um die Ausgleichspunkte unter 0 gesenkt, und die Ausgleichspunkte anschließend auf 0 gesetzt. Fällt dabei eine der *Eigenschaften* auf oder unter 0, ist die *Probe* unmöglich und darf nicht gewürfelt werden. Alle Erleichterungen und Erschwernisse werden vor der *Talentprobe* miteinander verrechnet.

Steht der *Charakter* unter *Stress*, sind alle *Talentproben* (außer in den *Talentgruppen* Widerstand, Nahkampf und Fernkampf) um  $-3$  erschwert. *Stress* kann durch Zeitdruck, gefährliche Situationen, Überreizungen (z.B. durch den *Nachteil Lärmempfindlich*) oder ähnliches entstehen. Auch eine misslungene *Talentprobe* zu wiederholen verursacht *Stress*.

## EFFEKTIVE TALENTPUNKTE UND KONZENTRATION

Jenseits der einfachen *Talentprobe*, bei der nur Gelingen oder Misslingen zählt, kann es wichtig sein, wie gut die Handlung gelingt. Im Anschluss an eine gelungene *Talentprobe* können weitere Einflüsse und Umstände wie SFs Punkte zu den TAP hinzufügen oder davon abziehen; daraus resultieren **EFFEKTIVE TALENTPUNKTE (ETAP)**, die maßgebend für die Auswirkungen sind.

Um möglichst viele ETAP in einer *Talentprobe* zu erreichen, kann der *Charakter* mit besonders hoher *Konzentration* arbeiten. Der Spieler kann eine freiwillige zusätzliche Erschwernis von bis zu  $-3$  für die *Talentprobe* festlegen, und erhält im Gegenzug bei gelungener *Talentprobe* das Doppelte der gewählten Erschwernis als ETAP hinzu. *Konzentration* ist nicht möglich, wenn der *Charakter* unter *Stress* steht.

## WEITERE PROBENARTEN

Versuchen zwei oder mehr Wesen sich gegenseitig zu überbieten, wird die *Vergleichsprobe* herangezogen. Dabei legen alle Parteien ihre *Proben* ab und das Wesen mit den höchsten ETAP gewinnt den Vergleich. Auch *Eigenschaftsproben* können als *Vergleichsprobe* abgelegt werden. In dem Fall wird verglichen, wie weit die Würfelergebnisse unter dem Zielwert der *Eigenschaftsprobe* liegen. Eine *Vergleichsprobe* kann gleichzeitig auch eine andere Art der *Talentprobe* oder *Eigenschaftsprobe* sein.

Bei einer *Schwellenprobe* müssen für einen bestimmten Ausgang der *Talentprobe* eine gewisse Anzahl von ETAP erreicht werden. Die *Schwellenprobe* kann auch mehrere Abstufungen haben, wobei höhere erreichte  $ETAP_{MIN}$  auch zu einem besseren Ausgang führen. Allgemein liegen Schwellen, die nicht anders definiert wurden, bei  $ETAP_{MIN}$  1, 3, 7, 12 und 18 jeweils für einen kleinen, mittleren, großen, sehr großen oder riesigen Erfolg. Es muss nicht jede Schwelle mit einem Ausgang versehen werden.

Längerfristige Handlungen, die einen größeren Aufwand benötigen oder deren Gesamtdauer (wegen Zeitdruck oder Arbeitskraft) interessant ist, werden als *Sammelproben* behandelt. Dabei werden mehrere *Talentproben* nacheinander abgelegt, um nach und nach die ETAP als Fortschritt zu addieren, bis die benötigte TALENTPUNKTSUMME ( $TAP_{SUM}$ ) erreicht wird.

*Talentproben*, die sich gegen ein anderes Wesen richten, können in vielen Fällen mit einer *Gegenprobe* des Ziels abgewehrt werden. Gelingt die *Gegenprobe*, werden ihre ETAP von den ETAP der ursprünglichen *Talentprobe* abgezogen. Eine *Gegenprobe* kann damit auch nachträglich die erreichten  $ETAP_{MIN}$  einer *Schwellenprobe* verschlechtern, oder das Ansammeln der ETAP für die  $TAP_{SUM}$  einer *Sammelprobe* verhindern. Sie kann jedoch nicht bereits erreichten Fortschritt einer *Sammelprobe* zunichte machen.

## WERKZEUG UND HELFER

Viele Tätigkeiten, gerade im handwerklichen Bereich, sind mit geeignetem Werkzeug überhaupt erst möglich, oder gehen damit deutlich leichter von der Hand. Ein Satz Werkzeug ist jeweils für ein einzelnes *Talent* sinnvoll nutzbar, und kann von mehreren Personen – abhängig von der Werkzeugausstattung – verwendet werden: mit der Kleinstausstattung (3 bis 4 Teile) von 2, Reiseausstattung (5 bis 10 Teile) von 4, Heimausstattung (10 bis 20 Teile) von 8, und die Gewerbeausstattung (20 bis 50 Teile) von 16 Personen gleichzeitig. Jede mit dem Werkzeug abgelegte *Talentprobe* ist entsprechend der *Handwerksgüte* erleichtert oder erschwert, je nachdem ob es *minderwertig* (-3), *einfach* (+0), *hochwertig* (+3), *außergewöhnlich* (+7) oder *vollendet* (+12) ist.

Solange die Art der *Probe* es erlaubt, kann ein *Charakter* mit genügend Sachverständnis dem anderen als *Helfer* zur Hand gehen. Jeder *Helfer* mit einem TAW von mindestens 4, 8 oder 12 erleichtert die *Talentprobe* des Hauptverantwortlichen jeweils um +1, +2 oder +3. Die Anzahl der *Helfer* wird durch die Tätigkeit und den Umfang des Werkzeugsatzes beschränkt.

## TRIUMPH UND PATZER

Fallen bei einer *Talentprobe* zwei 1en, handelt es sich um einen *Triumph*. Ein *Triumph* ist immer gelungen mit  $2 \times \text{TAW ETAP}$  zuzüglich weiterer Veränderungen durch Umstände und besonderen Fähigkeiten. *Erfolgsproben* gelingen automatisch, bei *Schwellenproben* wird mindestens die erste relevante  $\text{ETAP}_{\text{MIN}}$  erreicht. Fallen sogar drei 1en in der *Talentprobe*, ist es ein *herausragender Triumph* mit  $5 \times \text{TAW ETAP}$  zuzüglich weiterer Veränderungen.

Fallen bei einer *Talentprobe* zwei 20en, handelt es sich um einen *Patzer*. Ein *Patzer* ist immer katastrophal misslungen, bei *Sammelproben* gehen  $\frac{\text{TAP}_{\text{SUM}}}{4}$  der bereits gesammelten ETAP und ein Viertel der benötigten Materialien verloren. Fallen sogar drei 20en in der *Talentprobe*, ist es ein *herausragender Patzer* mit gravierenden Folgen oder dem Verlust sämtlicher angesammelter ETAP und Materialien.

# DIE GESUNDHEITSMCHANIK

Die körperliche Verfassung eines *Charakters* wird über seine LEP, etwaige vorhandene *Wunden* und angesammelte *Erschöpfung* abgebildet. LEP dienen als Maß für die Angeschlagenheit und kleinere Blessuren, die von sich aus keine funktionale Beeinträchtigung verursachen. Wirkt eine äußere Gewalt auf eine *Trefferzone* des *Charakters* ein, erleidet er dadurch in der Regel TREFFERPUNKTE (TP). Von diesen TP wird der RÜSTUNGSSCHUTZ (RS) der *Trefferzone* abgezogen, die verbleibenden TP über 0 werden von den LEP des getroffenen *Charakters* abgezogen. Einige Schadensquellen wie Gifte umgehen äußeren Schutz und fügen nicht TP zu, sondern SCHADENSPUNKTE (SP), die vollständig von den LEP abgezogen werden.

Überschreiten die auf einen Schlag durch TP oder SP verlorenen LEP mindestens die erste WUNDSCHWELLE (WS) des *Charakters*, erleidet er in der *Trefferzone* eine *Wunde* für jede überschrittene WS. Von derselben Schadensquelle zugefügte SP in einer *Trefferzone* werden aufsummiert und verursachen bei jeder WS, die dabei überschritten wird, einmalig eine *Wunde*. LEP-Verlust, der nicht aus TP oder SP stammt, verursacht keine *Wunden*.

*Wunden* sind schwere Verletzungen, die alle *Talentproben* um  $-2$  je *Wunde* und alle *Eigenschaftsproben* und *Kampfproben* um  $-1$  je *Wunde* erschweren. Beim Entstehen einer *Wunde* in einer letalen *Trefferzone* verliert der *Charakter* zusätzlich  $-1w6$  LEP, in einer nicht letalen *Trefferzone* stattdessen  $-1w6$  INITIATIVE (INI).

Kleinere Schnitte, Beulen und Schrammen (wie von einer Schlägerei) werden als TEMPORÄRE TREFFERPUNKTE (TTP) notiert. Erleidet ein *Charakter* TTP, verliert er so viele TEMPORÄRE LEBENSPUNKTE (TLEP), abzüglich des RS. Ebenso können TEMPORÄRE SCHADENSPUNKTE (TSP) durch Schadensquellen wie stark krampfende, aber nicht zersetzende, Gifte entstehen. Nach einer Erholungsphase von 3 SR werden die als TLEP verlorenen LEP auf 3 begrenzt, es entsteht jedoch kein zusätzlicher Schaden, wenn weniger verloren wurden. Gegenüber TTP und TSP ist die WS um  $+2$  erhöht, und verursachte *Wunden* bleiben auch nach der Erholung bestehen.



## IM STERBEN LIEGEN

Fallen die LEP eines *Charakters* unter 0 oder erleidet er die vierte *Wunde* in derselben letalen *Trefferzone*, liegt er im Sterben. Wird er nicht innerhalb von  $KO \times 5$  KR stabilisiert, löst sich seine Seele vom Körper und geht ins Jenseits über. Einen Sterbenden erfolgreich zu stabilisieren erfordert eine erfolgreiche *Talentprobe* auf Heilkunde, die um die doppelten echten LEP unter 0 erschwert ist (TLEP können das Sterben einleiten, erschweren jedoch nicht die Stabilisierung). Gelingt die Heilkunde, hat der *Charakter* wieder mindestens 1 LEP; misslingt sie, verliert er 1 LEP. Ein Versuch dauert 5 KR; würde die Sterbezeit enden, während die *Talentprobe* durchgeführt wird, endet sie erst nach der *Talentprobe*.

## VERSTÜMMELUNG VON TREFFERZONEN

Sobald eine *Trefferzone* die vierte *Wunde* erleidet, droht sie in KO SR verstümmelt zu werden. Um die Verstümmelung zu verhindern, muss die *Trefferzone* umgehend operiert werden um die *Wunden* auszugleichen. Am Ende der Frist wird jede nicht ausgeglichene *Wunde* in der *Trefferzone* über die dritte hinaus in eine dauerhafte Stufe *Beschädigtes [Körperteil]* umgewandelt, wobei das Erreichen der dritten Stufe *Beschädigtes [Körperteil]* den Verlust der *Trefferzone* bedeutet. Der Verlust einer letalen *Trefferzone* bedeutet den Tod des *Charakters*.

Einen geeigneten Platz für die Operation vorzubereiten dauert 1 SR, danach werden die verstümmelnden *Wunden* nacheinander mit *Sammelproben* auf Heilkunde ausgeglichen. Eine *Wunde* auszugleichen ist eine *Sammelprobe* mit  $TAP_{SUM}$  in Höhe der KO des Patienten, wobei jede *Talentprobe* um  $-2$  je nicht ausgeglichener *Wunde* erschwert ist und 1 SR dauert. Eine ausgeglichene *Wunde* wird für die Verstümmelung nicht mehr beachtet und erfordert einen vollen Tag Bettruhe, bevor die natürliche Heilung weiterer *Wunden* einsetzen kann.

Erleidet der *Charakter* eine neue Stufe *Beschädigtes [Körperteil]*, bekommt er einen *Nachteil* abhängig von der verstümmelten *Trefferzone*. Ein verstümmelter *Kopf* führt zu einem *Eingeschränkten Sinn*, wobei auf 1w6 der betroffene Sinn *Gehör* (1–2), *Riechen & Schmecken* (3–4) oder *Sicht* (5–6) ist. Ein verstümmelter *Oberkörper* macht den *Charakter* *Kurzatmig*, ein verstümmelter *Unterleib* macht ihn *Behäbig*. Verstümmelungen an Armen oder Beinen führen zu dem *Nachteil* *Verkümmerter [Arm]* oder *Verkümmertes [Bein]*. Ist das Gegenteil

eines erlittenen *Nachteils* als *Vorteil* vorhanden, wird zuerst der *Vorteil* entfernt. Ist bereits die höchste Stufe des *Nachteils* vorhanden, steigt sie durch Verstümmelung nicht weiter.

## ERSCHÖPFUNG UND ÜBERANSTRENGUNG

Körperlich oder geistig anstrengenden Tätigkeiten ermüden den *Charakter* im Lauf der Zeit. Jede Stunde, die eine anstrengende Tätigkeit ausgeführt wird, erzeugt einen Punkt *Erschöpfung*, körperlich sehr schwere Arbeit (wie bei Zwangsarbeit) zwei Punkte. Sammelt ein *Charakter* mehr als seine KO an *Erschöpfung* an, entsteht die erste Stufe *Überanstrengung*, was eine Erschwernis von  $-2$  auf alle *Talentproben* und  $-1$  auf alle *Eigenschaftsproben* und *Kampfproben* bedeutet. Sammelt er mehr als seine anderthalbfache KO an, entsteht die zweite Stufe *Überanstrengung*, was eine Erschwernis von  $-4$  auf alle *Talentproben* und  $-2$  auf alle *Eigenschaftsproben* und *Kampfproben* bedeutet. Sammelt er mehr als seine doppelte KO an, entsteht die dritte Stufe *Überanstrengung*, bei der keine *Erschöpfung* erzeugenden Tätigkeiten mehr möglich sind. Besteht bereits *Überanstrengung* aus einem früheren Zeitraum, werden die Stufen nicht addiert, sondern es gilt nur die höhere Stufe. Benötigt der *Charakter* noch Bettruhe, ist keine *Erschöpfung* erzeugende Tätigkeit möglich.

## REGENERATION UND HEILUNG

Während einer Ruhephase von mindestens 6 h, die von nicht mehr als 2 h Störungen unterbrochen sein darf, erholt sich der *Charakter* und seine Verletzungen beginnen zu heilen. Er erhält  $1w6 + \frac{KO}{10}$  LEP zurück (bis zum Maximum) und baut KO Punkte *Erschöpfung* ab.

Hat der *Charakter* zu Beginn seiner Ruhephase eine oder mehr *Wunden* und unterliegt nicht der Bettruhe, verheilt eine der *Wunden*, wenn eine *Eigenschaftsprobe* auf KO erschwert um  $-2$  je noch nicht verheilte *Wunde* (Erschwernis durch die *Wunden* bereits eingerechnet) gelingt. Dabei verheilt in einer Ruhephase höchstens eine einzige *Wunde*, zuerst in der *Trefferzone* mit den meisten *Wunden*, dann von nichtletal zu letal und von oben nach unten.

Hat der *Charakter* zu Beginn seiner Ruhephase *Überanstrengung*, baut sich eine Stufe *Überanstrengung* ab, wenn eine *Eigenschaftsprobe* auf KO erschwert um  $-2$  je Stufe *Überanstrengung* (Erschwernis durch die *Überanstrengung* bereits eingerechnet) gelingt. Dabei baut sich in einer Ruhephase höchstens eine einzige Stufe *Überanstrengung* ab.

## WUNDVERSORGUNG DURCH HEILKUNDE

Die *Wunden* eines *Charakters* zu behandeln verringert seine Wahrscheinlichkeit zu erkranken und erleichtert die natürliche Heilung. Die Behandlung erfordert eine *Talentprobe* auf Heilkunde, die um  $-4$  je *Wunde* in der am schwersten verwundeten *Trefferzone* erschwert ist und 3 SR je insgesamt behandelte *Wunde* dauert. Gelingt die *Talentprobe*, erleichtern die ETAP die *Eigenschaftsprobe* auf KO zur Verheilung einer *Wunde* in der nächsten Ruhephase, solange sie innerhalb von einem Tag begonnen wird. Misslingt sie, verzögert sich die natürliche Verheilung um einen vollen Tag, und die *Wunden* gelten weiterhin als unbehandelt.

Werden die *Wunden* nach dem Misslingen erneut (erfolgreicher) behandelt, bleibt die Verheilung verzögert und die Erleichterung entfällt durch die verstreichende Zeit, die *Wunden* sind jedoch nicht mehr unbehandelt. Weitere misslungene Behandlungen verzögern ebenfalls die Verheilung um je einen zusätzlichen Tag.

Behandelte *Wunden* gelten nach drei Tagen oder starker Verschmutzung wieder als unbehandelt, und sollten erneut versorgt werden. Die Nachsorge verläuft wie die erstmalige Behandlung und kann auch an behandelten *Wunden* durchgeführt werden, um die Verheilung zu erleichtern. Lag keine Ruhephase mit Regeneration zwischen den Behandlungen, gelten die niedrigsten der ETAP für die Erleichterung.

## SEELISCHE VERFASSUNG

Bedürfnisse und innere Triebe eines *Charakters* werden über seine *Schwächen* abgebildet. Eine *Schwäche* ist eine temporäre *Eigenschaft*, die den *Charakter* in seiner Entscheidungsfreiheit und Handlungsfähigkeit in Bezug auf den Auslöser der *Schwäche* einschränkt. Ein *Charakter* kann *Schwächen* der gleichen Art mit unterschiedlichen Auslösern oder unterschiedliche *Schwächen* mit demselben Auslöser haben, ohne dass sie sich gegenseitig beeinflussen.

Eine *Schwäche* entsteht durch Beeinflussung und bleibt solange bestehen, bis sich der Auslöser der *Schwäche* nicht mehr in der Nähe des *Charakters* befindet und er nicht daran erinnert wird. In dieser Zeit sinkt die *Schwäche* um 1 je 1 SR, solange der *Charakter* wach und handlungsfähig ist.

Wird ein *Charakter* mit dem Auslöser einer seiner *Schwächen* konfrontiert, legt der Spieler eine *Eigenschaftsprobe* auf alle *Schwächen* mit dem Auslöser ab. Gelingt die *Eigenschaftsprobe* einer *Schwäche*, wird sie ausgelöst und der Charakter hat das dringende Bedürfnis, ihr nachzugeben. Entgegen einer ausgelösten *Schwäche* handeln zu können erfordert eine gelungene *Eigenschaftsprobe* auf MU erschwert um die ausgelöste *Schwäche*, höchstens jedoch um -12. Sämtliche *Proben* für Handlungen, die der *Schwäche* zuwider laufen sind ebenfalls um die ausgelöste *Schwäche* (höchstens jedoch um -12) erschwert, wobei diese Erschwernis auch in Gegenwart des Auslösers nach jeder SR um 1 gesenkt wird. Widerspricht eine Handlung mehreren *Schwächen*, wird nur der höchste Abzug berücksichtigt. Wird eine *Schwäche* erneut ausgelöst, bevor ihre Erschwernis vollständig abgebaut wurde, gilt ebenfalls der höhere Abzug. Eine *Schwäche*, die länger als einen Monat durchgehend über 20 liegt, entwickelt sich zu einem *Trauma*. *Traumata* haben dieselben Auswirkungen wie ihre vorhergehende *Schwäche*, lösen jedoch ohne *Eigenschaftsprobe* aus, wenn der *Charakter* mit dem Auslöser konfrontiert wird. Ein *Trauma* erhöht sich für jeden Monat, den die *Schwäche* über 20 liegt, um 1 und sinkt nicht mit der Zeit von alleine, sondern kann nur mit intensiver Betreuung abgebaut werden.

**FURCHT VOR [AUSLÖSER]:** erschwert *Talentproben* und *Kampfproben*, die sich gegen den Auslöser richten, drängt zur Flucht oder Aufgabe, entwickelt sich zu *Phobie vor [Auslöser]*

**VERLANGEN NACH [AUSLÖSER]:** erschwert *Talentproben*, die den *Charakter* dem Auslöser nicht näherbringen, drängt zur Unterstützung oder Erlangung des Auslösers, entwickelt sich zu *Obsession nach [Auslöser]*

**WUT AUF [AUSLÖSER]:** erschwert *Talentproben* und *Kampfproben*, die sich nicht gegen den Auslöser richten, drängt zum Verletzen des Auslösers, entwickelt sich zu *Hass auf [Auslöser]*

Ein *Trauma* zu behandeln und dauerhaft um 1 zu senken ist eine *Sammelprobe* auf Erziehen & Verständigen mit  $TAP_{SUM}$  in Höhe des MU des Patienten, wobei jede *Talentprobe* einen Monat (200 h) intensive Beschäftigung und die Mitarbeit des Patienten erfordert. Ein *Charakter* kann kein eigenes *Trauma* behandeln.

# DIE UMWELTMECHANIK

Gelände, Wetter und andere Umwelteinflüsse können einem *Charakter* das Leben und vor allem das Handeln schwer machen. Die verschiedenen Umgebungsbedingungen haben jeweils drei Abstufungen (*deutlich*, *stark* und *sehr stark*), die den *Charakter* in seiner *Bewegung*, *Fernkampffähigkeit* und *Wahrnehmung* einschränken.

*Eingeschränkte Bewegung* senkt die GESCHWINDIGKEIT (GS) des *Charakters* um –20% je Stufe (nicht jedoch unter 1). *Eingeschränkte Fernkampffähigkeit* senkt die *Reichweite* im Fernkampf um –20% je Stufe. *Eingeschränkte Wahrnehmung* senkt die *Wachsamkeit* um eine Stufe je Stufe des Umwelteinflusses und erschwert alle *Proben*, welche die Wahrnehmung der Umgebung oder anderer Wesen erfordern, um –2 je Stufe.

**DUNKELHEIT:** schränkt *Bewegung* und *Wahrnehmung* ein. Die Abstufungen entsprechen Dämmerung, Sternenlicht und Finsternis.

**NEBEL:** schränkt *Fernkampffähigkeit* und *Wahrnehmung* ein.

**UNWEGSAMES GELÄNDE:** schränkt *Bewegung* und *Fernkampffähigkeit* ein. Als unwegsam gilt alles von Glätte, Gebirge und Unterholz bis hin zu Sumpf und Unrat in städtischen Gassen.

**NIEDERSCHLAG:** schränkt *Bewegung*, *Fernkampffähigkeit* und *Wahrnehmung* ein.

**WIND:** schränkt *Bewegung*, *Fernkampffähigkeit* und *Wahrnehmung* ein.

## AUFENTHALT IM STURM

Gerät ein *Charakter* in einen *Sturm*, sollte er schnellstmöglich Unterschlupf finden. Kleine, umherfliegende Teilchen verursachen für jede Stufe *Sturm* (*deutlich*, *stark* und *sehr stark*) 1w6  $\tau$ TP in jeder SR, die der *Charakter* sich im Freien befindet. Um was genau es sich dabei handelt, hängt von der Art des Sturms und des Geländes ab; letztlich macht es aber keinen Unterschied, ob der *Charakter* von Hagel, Ästchen oder aufgewirbeltem Sand getroffen wird.

# UMGEBUNGSTEMPERATUR

Ein *Charakter*, der über längere Zeit besonders heißen oder kalten Temperaturen ausgesetzt ist, erleidet auch ohne zusätzliche anstrengende Tätigkeiten von den Temperaturen *Erschöpfung*. In extremer Hitze oder Kälte erleidet er zudem SP und zieht sich dabei im schlimmsten Fall sogar *Wunden* in Form von (Kälte-)Verbrennungen an anfälligen Körperstellen wie Nasenspitze oder Fingern und Zehen zu. Befindet sich ein *Charakter* immer wieder über kürzere Zeiten in den extremen Temperaturen, werden die Zeitabschnitte für die Auswirkungen zusammengefasst.

<b>UNNATÜRLICH KALT</b>	bis	-150°C	3 <i>Erschöpfung</i> & 3w6 SP je KR
<b>GRIMMFROSTIG</b>	-150°C bis	-100°C	2 <i>Erschöpfung</i> & 2w6 SP je KR
<b>KLIRREND KALT</b>	-100°C bis	-50°C	1 <i>Erschöpfung</i> & 1w6 SP je KR
<b>EISIG</b>	-50°C bis	-30°C	1 <i>Erschöpfung</i> & 1w6 SP je min
<b>FROSTIG</b>	-30°C bis	-20°C	1 <i>Erschöpfung</i> & 1w6 SP je SR
<b>BITTERKALT</b>	-20°C bis	-10°C	1 <i>Erschöpfung</i> je h
<b>KALT</b>	-10°C bis	0°C	1 <i>Erschöpfung</i> je 3 h
<b>KÜHL</b>	0°C bis	10°C	1 <i>Erschöpfung</i> je 6 h
<b>FRISCH</b>	10°C bis	20°C	
<b>WARM</b>	20°C bis	30°C	
<b>HEIß</b>	30°C bis	40°C	1 <i>Erschöpfung</i> je 6 h
<b>SEHR HEIß</b>	40°C bis	60°C	1 <i>Erschöpfung</i> je 3 h
<b>GLÜHEND HEIß</b>	60°C bis	100°C	1 <i>Erschöpfung</i> je h
<b>KOCHEND HEIß</b>	100°C bis	150°C	1 <i>Erschöpfung</i> & 1w6 SP je SR
<b>BACKOFEN</b>	150°C bis	250°C	1 <i>Erschöpfung</i> & 1w6 SP je min
<b>KOHLENGLUT</b>	250°C bis	500°C	1 <i>Erschöpfung</i> & 1w6 SP je KR
<b>VULKANGLUT</b>	500°C bis	1500°C	2 <i>Erschöpfung</i> & 2w6 SP je KR
<b>EISENSCHMELZE</b>	1500°C und aufwärts		3 <i>Erschöpfung</i> & 3w6 SP je KR

## EFFEKTIVE TEMPERATURSTUFE

Die persönlich empfundene (und für die Auswirkungen relevante) Temperaturstufe kann durch Ausrüstung, *Besonderheiten* oder SFs des *Charakters* erheblich von der tatsächlichen abweichen. Auch mit allgemeinen Mitteln kann ein *Charakter* sich Abhilfe verschaffen.

**WARME KLEIDUNG:** besonders dicke, wetterfeste oder gefütterte Kleidung erhöht die effektive Temperaturstufe um +1. Wird sie mindestens dreilagig getragen, erhöht sie die effektive Temperaturstufe sogar um +2.

**NASSE KLEIDUNG:** feuchte Kleidung am Körper hebt ihren wärmenden Effekt auf und senkt zusätzlich die effektive Temperaturstufe um -1. Ist sie vollkommen durchtränkt, senkt sie die effektive Temperaturstufe sogar um -2.

**LAGER MIT SCHUTZ VOR HITZE ODER KÄLTE:** gut geschützte, umschlossene oder schattige Lager haben eine um 1 abgemilderte Temperaturstufe, wenn die tatsächliche Temperatur mindestens *warm* (Schutz vor Hitze) oder höchstens *frisch* (Schutz vor Kälte) ist. Ist das Lager besonders gut geschützt, mildert es die Temperaturstufe um 2 ab.

**FEUERSTELLE:** ein kleines Feuerchen erhöht in kurzer Entfernung die effektive Temperaturstufe um +1. Eine mittlere Feuerstelle, wie sie auch in Häusern zu finden ist, erhöht die umliegende Temperaturstufe um +2. Ein Scheiterhaufen erhöht die umliegende Temperaturstufe um +3. In Gebäuden kann als Richtlinie für jeden Raum Entfernung die Erwärmung um eine Stufe verringert werden.

## BEWEGUNG IM GELÄNDE

Üblicherweise bewegt ein zügig gehender *Charakter* sich mit einem Achtel seiner GESCHWINDIGKEIT (GS). Ein leichter Trab ist auch ohne weitere *Proben* möglich, schnellere Bewegung erfordert (wenn der genaue Ablauf wichtig ist) eine gelungene *Schwellenprobe* auf das passende *Talent* aus der *Talentgruppe* Fortbewegung. Bei der ersten Schwelle, also einer gelungenen *Talentprobe*, wird die volle GS erreicht. Die zweite Schwelle ( $ETAP_{MIN} 3$ ) bedeutet das Erreichen der 1,1-fachen GS, die dritte ( $ETAP_{MIN} 7$ ) die 1,2-fache GS. Mit der vierten Schwelle ( $ETAP_{MIN} 12$ ) erreicht der *Charakter* schließlich das 1,5-fache seiner GS. Der erreichte Geschwindigkeitsfaktor wird auch als das *Vorankommen* bezeichnet.

Die tatsächliche Bewegungsweite hängt nicht allein von der GS des *Charakters* und seinem *Vorankommen* ab, sondern auch von Bewegungsart und dem betrachteten Zeitraum. Das Laufen (Athletik) an Land wird als Normalfall betrachtet, bei dem der *Charakter* sich in einer *Hauptaktion* um  $GS \times Vorankommen \times 1$  m bewegt. Für die meisten Landlebewesen ist die Strecke beim Klettern nur noch  $GS \times Vorankommen \times 0,2$  m, beim Schwimmen  $GS \times Vorankommen \times 0,1$  m.

Da jedes Wesen kleinere Pausen braucht und nicht dauerhaft seine Höchstleistung erbringen kann, ist die zurückgelegte Strecke nicht direkt proportional zu der betrachteten Zeit. In einer *Nebenaktion* legt der *Charakter* die halbe Strecke einer *Hauptaktion* zurück, in 1 SR die 50-fache Strecke, und in 1 h die 500-fache Strecke.

## REITEN UND FAHREN

Bewegt der *Charakter* sich auf einem Reittier mittels Reiten, wird die GS des Reittiers verwendet. Ist er das Reiten auf ähnlichen Tieren nicht gewohnt (fehlende SF *Reiter [Tierart]*), ist die *Talentprobe* um  $-7$  erschwert. Die *Schwellenprobe* zur Ermittlung des *Vorankommens* wird zusätzlich durch den TAW des Reittiers in Athletik, Klettern oder Schwimmen entsprechend der Bewegungsart beeinflusst. Ist der TAW mindestens 1, ist das Reiten erst möglich und um  $-12$  erschwert. Ab TAW 3 reduziert sich die Erschwernis auf  $-7$ , ab TAW 7 ist sie nur noch  $-3$ . Mit TAW 12 entfällt die Erschwernis, ab TAW 18 ist das Reiten sogar um  $+3$  erleichtert. Erreicht das Reittier TAW 25, erhöht sich die Erleichterung auf  $+7$ .

Ein über Fuhrwerke gelenktes Gefährt wird von einem Gespann gezogen. Das *Richtgespann*, die vorgesehene Gespanngröße, kann unterschritten werden solange das Gespann noch aus mindestens einem Zugtier besteht, es können jedoch nicht mehr als das doppelte *Richtgespann* sinnvoll eingesetzt werden. Für jedes Zugtier muss ein geeignetes Geschirr vorhanden sein und angelegt werden. Bei der Bewegung wird die niedrigste GS des Gespanns verwendet. Die *Schwellenprobe* zur Ermittlung des *Vorankommens* wird zusätzlich durch die Summe der TAWs des Gespanns in Athletik oder Schwimmen entsprechend der Bewegungsart beeinflusst. Ist die TAW-Summe mindestens  $1 \times Richtgespann$ , ist das Fahren erst möglich und um  $-12$  erschwert. Ab TAW-Summe  $3 \times Richtgespann$  reduziert sich die Erschwernis auf  $-7$ , ab TAW-Summe  $7 \times Richtgespann$  ist sie nur noch  $-3$ . Mit TAW-Summe  $12 \times Richtgespann$  entfällt die Erschwernis,



ab TAW-Summe  $18 \times \text{Richtgespann}$  ist das Fahren um +3 erleichtert. Erreicht das Gespann TAW-Summe  $25 \times \text{Richtgespann}$ , erhöht sich die Erleichterung auf +7.

Ein über Seefahrt gesteuertes Schiff oder Boot wird von einer Besatzung bemannt. Die *Richtbesatzung*, die vorgesehene Besatzungsgröße, kann unterschritten werden solange die Besatzung noch aus mindestens einem Mitglied besteht, es können jedoch nicht mehr als die doppelte *Richtbesatzung* sinnvoll eingesetzt werden. Bei der Bewegung wird die GS des Schiffs oder Boots bei gegebener Witterung verwendet. Die *Schwellenprobe* zur Ermittlung des *Vorankommens* wird zusätzlich durch die Summe der TAWs der Besatzung in Athletik (Rudern) oder Seefahrt (Segeln) entsprechend der Bewegungsart beeinflusst. Ist die TAW-Summe mindestens  $1 \times \text{Richtbesatzung}$ , ist das Fahren erst möglich und um -12 erschwert. Ab TAW-Summe  $3 \times \text{Richtbesatzung}$  reduziert sich die Erschwernis auf -7, ab TAW-Summe  $7 \times \text{Richtbesatzung}$  ist sie nur noch -3. Mit TAW-Summe  $12 \times \text{Richtbesatzung}$  entfällt die Erschwernis, ab TAW-Summe  $18 \times \text{Richtbesatzung}$  ist das Fahren um +3 erleichtert. Erreicht die Besatzung TAW-Summe  $25 \times \text{Richtbesatzung}$ , erhöht sich die Erleichterung auf +7.

## BEHINDERUNG UND TRAGLAST

Kleidung, Rüstung und Gepäck verursachen BEHINDERUNG (BE), die den *Charakter* in seiner Beweglichkeit einschränkt. Die gerundete EFFEKTIVE BEHINDERUNG (EBE) senkt die GS des *Charakters* (nicht jedoch unter 0), jede *Eigenschaftsprobe* auf FF oder GE ist um -EBE erschwert, jede *Talentprobe* um  $-EBE \times \text{Anzahl der Teilproben}$  auf FF und GE.

Während die BE angezogener Kleidung und Rüstung vorwiegend durch ihre Machart und Passform bestimmt wird, erhöht Gepäck und getragene Ausrüstung die EBE abhängig von ihrem Gewicht und der TRAGKRAFT (TK) des Trägers. Für einen *mittelgroßen* Träger ist die TK gleich seiner KK, für jede GRÖßENKLASSE darunter wird sie geviertelt, für jede GRÖßENKLASSE darüber vervierfacht. Übersteigt das getragene Gewicht in St die TK des Trägers, erhöht sich seine EBE um  $+\frac{\text{Gewicht in St}}{\text{TK}}$  (abgerundet), ab der dreifachen TK ist kein Fliegen mehr möglich. Ab der fünffachen TK ist der Träger zu keiner größeren Bewegung mehr in der Lage, und das Gepäck kann nur noch angehoben werden, wenn eine *Erfolgsprobe* auf Athletik gelingt.

Gepäck, das gezogen statt getragen wird, wirkt auf den Ziehenden wie eine Traglast mit einem Fünftel des Gewichts, bei glattem Untergrund nur mit einem Zehntel des tatsächlichen Gewichts. Rollen unter der Last vierteln die verbleibende effektive Traglast.

Das Packen von Behältern kann mit 1 min je St des Gepäcks veranschlagt werden, das Herausnehmen eines Gegenstandes aus sortierten Behältern mit 1 KR je St des Gepäcks darin.

## WACHSAMKEIT UND VERBERGEN & ANPASSEN

Sich selbst, Gegenstände oder Spuren zu verstecken erfordert eine gelungene *Talentprobe* auf Verbergen & Anpassen. Die ETAP des Versteckens sind gleichzeitig die  $ETAP_{\text{MIN}}$ , die ein Suchender in seiner *Schwellenprobe* auf Spurensuche erreichen muss um das Versteckte zu entdecken.

Wie schwer es ist, sich unbemerkt an etwas oder jemandem vorbei zu schleichen, hängt von der *Wachsamkeit* möglicher Beobachter ab, eingeteilt in die sechs Stufen *tief schlafend*, *schlafend*, *unaufmerksam*, *aufmerksam*, *misstrauisch* und *hochkonzentriert*.

Will ein *Charakter* über die nächsten 2 h wachsam bleiben, muss ihm eine *Schwellenprobe* auf Selbstbeherrschung gelingen. Ohne eine erfolgreiche *Talentprobe* schweift der *Charakter* mit den Gedanken ab und ist so wachsam, als sei er *schlafend*. Bei der ersten Schwelle, also einer gelungenen *Talentprobe*, gilt der *Charakter* als *unaufmerksam*, bei der zweiten ( $ETAP_{\text{MIN}}$  3) als *aufmerksam*. Bei der dritten Schwelle ( $ETAP_{\text{MIN}}$  7) bleibt der *Charakter misstrauisch*, bei der vierten ( $ETAP_{\text{MIN}}$  12) ist er *hochkonzentriert* auf seine Umgebung.

Sich nun erfolgreich vorbei zu schleichen erfordert eine *Schwellenprobe*, wobei die zu überwindende Schwelle für jeden Beobachter einzeln gewertet wird. Ohne eine erfolgreiche *Talentprobe* kann der *Charakter* von allem bemerkt werden, das nicht gerade bewusstlos oder *tief schlafend* ist. Bei der ersten Schwelle, also einer gelungenen *Talentprobe*, schleicht er sich erfolgreich an Wesen vorbei, die *schlafend* oder stark abgelenkt sind (beispielsweise durch *Konzentration* auf etwas anderes). Bei der zweiten Schwelle ( $ETAP_{\text{MIN}}$  3) bleibt er von *unaufmerksamen* Wesen unbemerkt, bei der dritten ( $ETAP_{\text{MIN}}$  7) auch von *aufmerksamen*. Um an *misstrauischen* Wesen vorbeizukommen muss die vierte Schwelle ( $ETAP_{\text{MIN}}$  12) erreicht werden, und für auf ihre Umgebung *hochkonzentrierte* Wesen sogar die fünfte Schwelle ( $ETAP_{\text{MIN}}$  18).

## LAGERBAU UND VERSORGUNG

Einen guten Lagerplatz zu finden und dort ein Lager zu errichten erfordert eine *Schwellenprobe* auf Verbergen & Anpassen, die 1 h dauert und abhängig vom höchsten unterzubringenden gesellschaftlichen *Stand* erschwert ist. Der Suchende kann bis zu zwei *Helfer* nutzen.

Für *Abschaum* und *Unterschicht* ist die *Talentprobe* unerschwert, die Lagerplatzsuche für *Mittelschicht* und *Obere Mittelschicht* ist um  $-3$  erschwert, und die für *Oberschicht* und *Hochadel* um  $-7$ . Einen für *Regentschaft* angemessenen Lagerplatz zu finden ist um  $-12$  erschwert. Tiere entsprechen demselben *Stand* wie ihre Besitzer.

In einem Lager ist die Regeneration von LEP durch schlechten Untergrund und Ungeziefer um  $-3$  verschlechtert, zuzüglich  $-1$  für jede Stufe *Stand*, die das Lager unter dem eigenen ist. Der gefundene Lagerplatz besitzt einen natürlichen *Lagervorzug* nach Wahl des Spielers für jede erreichte Schwelle ( $\epsilon_{TAP_{MIN}}$  1, 3, 7, 12, 18). *Lagervorzüge* können die schlechte Regeneration kompensieren oder für andere *Proben* in Bezug auf das Lager vorteilhaft sein.

**LAGERVORZUG LEICHT ZU VERSORGEN (BRENNMATERIAL, NAHRUNG, WASSER):** erleichtert *Talentproben* für das Sammeln und Suchen von brennbaren Materialien, Essbarem, oder natürlichen Gewässern um  $+3$ . Der *Lagervorzug* kann einmal für jede Art der Versorgung gewählt werden.

**LAGERVORZUG LEICHT ZU VERSTECKEN:** erleichtert das Verbergen & Anpassen des Lagers um  $+3$ . Das Lager ist auch ohne zusätzliche *Talentprobe* versteckt, sodass es nicht ohne eine gelungene Spurensuche auffindbar ist. Der *Lagervorzug* kann einmal gewählt werden.

**LAGERVORZUG LEICHT ZU VERTEIDIGEN:** erleichtert Taktik & Strategie für Verteidiger um  $+3$ . Zusätzlich ist die INITIATIVE (INI) der Verteidiger um  $+3$  erhöht. Der *Lagervorzug* kann einmal gewählt werden.

**LAGERVORZUG GUTER UNTERGRUND (EBEN, TROCKEN, UNGEZIEFERARM):** verbessert die Regeneration von LEP um  $+1$ . Der *Lagervorzug* kann einmal für jede Art der Untergrundverbesserung gewählt werden. Sollte vorhandene Ausrüstung dieselbe Untergrundverbesserung bieten, ist der *Lagervorzug* nicht kumulativ.

**LAGERVORZUG SCHUTZ VOR (KÄLTE, HITZE) I–II:** mildert die Temperaturstufe um eine Stufe entsprechend der Art des Schutzes ab. Der *Lagervorzug* kann zweimal für jede

Temperaturrichtung gewählt werden. Sollte vorhandene Ausrüstung die Temperatur ebenfalls beeinflussen, wird der *Lagervorzug* zuerst verrechnet.

**LAGERVORZUG SCHUTZ VOR WETTER I–II:** mildert innerhalb vom Lager Niederschlag, Wind und Sturm um eine Stufe ab. Der *Lagervorzug* kann zweimal gewählt werden. Sollte vorhandene Ausrüstung ebenfalls Schutz bieten, wird der Schutz zusammengezählt.

## LAGERVORZÜGE AUSBAUEN

Weist das gefundene Lager nicht alle gewünschten *Lagervorzüge* auf, können die meisten *Lagervorzüge* durch handwerkliches Geschick nachgebessert werden. Ein einzelner *Lagervorzug* erfordert eine *Sammelprobe* auf ein passendes *Talent* mit entsprechendem Werkzeug (durch das auch die möglichen *Helfer* festgelegt werden), bei der jede *Talentprobe* 1 h dauert. Die  $TAP_{SUM}$  besteht aus  $\epsilon TAP$  für jeden Lagernden (einschließlich der Tiere), abhängig von ihrem *Stand*. Für *Abschaum* und *Unterschicht* werden je 5  $\epsilon TAP$  benötigt, für *Mittelschicht* und *Obere Mittelschicht* je 10  $\epsilon TAP$ , und die für *Oberschicht* und *Hochadel* je 15  $\epsilon TAP$ . Ein Lagernder aus der *Regentschaft* erfordert 20  $\epsilon TAP$ . Als Richtlinie kann angenommen werden, dass die Lagergröße die  $TAP_{SUM}$  in  $m^2$  beträgt.

Die *Lagervorzüge Leicht zu verstecken* und *Leicht zu verteidigen* werden über eine *Sammelprobe* auf *Baukunst* ausgebaut. *Guter Untergrund* wird je nach Bodenbeschaffenheit mit Lehmhandwerk oder Steinhandwerk hergestellt, während *Schutz* vor den Umwelteinflüssen mit Verbergen & Anpassen erreicht wird.

Ein Sammelbecken für Wasser anzulegen erfordert eine *Sammelprobe* auf *Mineralkunde*, bei der jede *Talentprobe* 1 h dauert. Es wird das Fassungsvermögen des Beckens in Sch als  $TAP_{SUM}$  benötigt. Die *Talentproben* sind um die natürliche Feuchtigkeit der Umgebung modifiziert, welche ebenfalls die Füllgeschwindigkeit bestimmt. Eine *nasse* Umgebung wie Gewässerufer bringt keine Erschwernis und füllt das Sammelbecken mit bis zu 5 Sch je h, eine *feuchte* Umgebung wie Wiesen und Herbstwälder erschwert die *Talentprobe* um  $-3$  und füllt das Becken mit bis zu 2 Sch je h. Eine *dürre* Umgebung wie Steppen oder Gebirge bringt eine Erschwernis von  $-7$  und nur noch 1 Sch je h, *trockene* Umgebungen wie Wüsten erschweren die *Talentprobe* schließlich um  $-12$  und füllen das Sammelbecken nur noch mit 0,5 Sch je h.

## LAGERVERSORGUNG DURCH SAMMELN

Will ein *Charakter* in der Umgebung nahe des Lagers Brennmaterial oder Nahrung aus der Umgebung wie Pflanzenteile, Pilze oder nahrhaftes Getier sammeln, legt er eine *Talentprobe* auf Sammeln ab, wobei er sich für entweder Brennmaterial oder Nahrung entscheiden muss. Eine *Probe* dauert 1 h und wird nach der Häufigkeit des natürlichen Vorkommens modifiziert, je nachdem ob das Gesuchte in dem Sammelgebiet *sehr häufig* (+3), *häufig* (+0) *gelegentlich* (-3), *selten* (-7) oder *sehr selten* (-12) vorkommt. Der Sammler kann bis zu zwei *Helfer* in Anspruch nehmen. Jede gelungene *Talentprobe* auf Sammeln verringert die Häufigkeit des Vorkommens in dem Sammelgebiet mit 1 M Radius um eine Stufe; ein neues Sammelgebiet liegt also mindestens 1 M entfernt, die zusätzlich zu der Probendauer auf dem Hin- und Rückweg zurückgelegt werden muss. Vereinfacht betrachtet liegen jeweils 6 weitere Sammelgebiete um ein einzelnes herum.

Ein kleines Feuer benötigt etwa 1 Sp<sup>3</sup> trockenes Holz (Gewicht 3 – 4 St) je 1 h, die es brennt. Ein mittleres Feuer hingegen benötigt schon 3 Sp<sup>3</sup> je 1 h, ein großes sogar 5 Sp<sup>3</sup> je 1 h. Die  $\epsilon$ TAP der *Talentprobe* auf Sammeln sind gleich der gesammelten Menge an trockenem Holz in Sp<sup>3</sup> oder eine entsprechende Menge anderen geeigneten Brennmaterials.

Ein *Charakter* benötigt am Tag 1 Ration Nahrung und für je angefangene 4 *Erschöpfung* eine weitere Ration Nahrung. Eine aus der Umgebung gesammelte Ration wiegt etwa 20 U und besteht aus einem Gemisch von Blättern, Nüssen, Früchten, Wurzeln und Pilzen, angepasst an das Gelände und die Jahreszeit, und ist nach der Ernte 3 Tage lang haltbar. Die  $\epsilon$ TAP der *Talentprobe* auf Sammeln sind gleich der gesammelten Anzahl an Nahrungsrationen. Nimmt ein *Charakter* am Tag nicht genügend Rationen zu sich, entsteht oder steigt am Folgetag durch den Hunger die *Schwäche Verlangen nach Essen* auf oder um 1. Die *Schwäche* bleibt so lange bestehen, bis der *Charakter* an einem Tag genügend Nahrung zu sich genommen hat.

Ein *Charakter* benötigt am Tag 1 Ration Flüssigkeit (5 Sch) und für je angefangene 4 *Erschöpfung* eine weitere Ration Flüssigkeit. Nahrhafte Flüssigkeiten wie Bier und Milch sind sowohl Nahrung als auch Trinken, müssen jedoch nicht den gleichen Rationsgehalt haben. Wasser kann entweder aus einem angelegten Sammelbecken oder natürlichen Gewässern entnommen werden, sollte jedoch vor dem Trinken gesäubert und abgekocht werden, um Krankheiten zu vermeiden. Nimmt ein *Charakter* am Tag nicht genügend Rationen zu sich,

entsteht oder steigt am Folgetag durch den Durst die *Schwäche Verlangen nach Trinken* auf oder um 3. Die *Schwäche* bleibt so lange bestehen, bis der *Charakter* an einem Tag genügend Flüssigkeit zu sich genommen hat.

Natürliche Gewässer zu finden erfordert eine *Schwellenprobe* auf Sammeln, die um die natürliche Feuchtigkeit der Umgebung erschwert ist, je nachdem ob sie *nass* (+0), *feucht* (-3), *dürr* (-7) oder *trocken* (-12) ist. Die Bedeutung der erreichten Schwelle hängt stark von dem durchsuchten Gebiet ab und kann von kleinen natürlichen Sammelbecken bis hin zu fließenden Gewässern und Oasen reichen.

## JAGEN UND SAMMELN

In einem Jagd- und Sammelgebiet von 1 M Radius können Flora und Fauna entsprechend der Region und dem vorherrschenden Gelände auftreten. Die Häufigkeit mit der eine jeweilige Art vorkommt bestimmt die Schwierigkeit sie zu entdecken und den Aufwand sie zu finden.

Um zu ermitteln, welche Tierarten oder Pflanzenarten in einem Gebiet tatsächlich vorkommen, wird eine *Schwellenprobe* abgelegt, die 1 h dauert. Jede erreichte Schwelle gibt an, für welche Arten der *Charakter* Anzeichen entdeckt, festgelegt nach ihrer Häufigkeit in dem Gebiet von *sehr häufig* ( $ETAP_{MIN} 1$ ) und *häufig* ( $ETAP_{MIN} 3$ ) über *gelegentlich* ( $ETAP_{MIN} 7$ ) bis hin zu *selten* ( $ETAP_{MIN} 12$ ) und *sehr selten* ( $ETAP_{MIN} 18$ ). Für käufliche Arten in besiedelten Gebieten wird die *Schwellenprobe* auf Handel & Wirtschaft abgelegt, für Tierfährten auf Spurensuche, und für Anzeichen von Standorten heimischer Pflanzen auf Zoobotanik. Bei der *Schwellenprobe* können zwei *Helfer* in Anspruch genommen werden.

## WILDTIERE FANGEN UND ERLEGEN

Will der *Charakter* auf die Jagd gehen, wählt er eine in dem Gebiet entdeckte Tierspur und eine Jagdmethode. Einem Grundvorkommen der Art (Einzeltier, Rudel, Herde) zu begegnen benötigt eine *Sammelprobe*, deren  $TAP_{SUM}$  festgelegt ist durch die Häufigkeit der Tierart in dem Gebiet von *sehr häufig* ( $TAP_{SUM} 6$ ) und *häufig* ( $TAP_{SUM} 12$ ) über *gelegentlich* ( $TAP_{SUM} 18$ ) bis hin zu *selten* ( $TAP_{SUM} 24$ ) und *sehr selten* ( $TAP_{SUM} 30$ ). Für eine Pirschjagd wird die *Sammelprobe* auf Athletik abgelegt, für das Angeln und Speerfischen auf Zoobotanik, für die Ansitzjagd, das Fallenstellen, und die Verwendung von Netzen und Reusen wiederum auf Verbergen &

Anpassen. Jede der *Talentproben* dauert 1 h, und es können dafür zwei *Helfer* in Anspruch genommen werden.

Begegnet der *Charakter* schließlich einem Grundvorkommen der Tiere, steht ihm eine *Talentprobe* auf Zoobotanik erschwert um die *Bestimmungsschwierigkeit* zu, um die genaue Unterart festzustellen.

Die Begegnung mit Tieren einer kleineren GRÖßENKLASSE (GK) als der Jäger kann mit einer *Schwellenprobe* abgekürzt werden, die 6 SR dauert und um die *Jagdschwierigkeit* der Tierart erschwert ist. Für die *Talentprobe* können zwei *Helfer* in Anspruch genommen werden. Die Bedeutung der erreichten Schwellen und das verwendete Talent hängen maßgeblich von der verwendeten Methode und gejagten Tierart ab. Größere Tiere sollten als eigenständige Begegnung in einer Szene ausgespielt werden. Tiere, die in Gruppen auftreten, gelten gemeinsam als eine um eins größere GK.

**LEBEND EINFANGEN:** *Schwellenprobe* auf Raufen, Hieb Waffen, Stangenwaffen oder Wurf Waffen (Wurfnetze und Fangkugeln)

**ERLEGEN:** *Schwellenprobe* auf Hieb Waffen, Stangenwaffen oder *Talent* aus der *Talentgruppe* Fernkampf (außer Wurfnetze und Fangkugeln)

**LEBENDFALLEN:** *Schwellenprobe* auf Tierhaltung

**TÖTUNGSFALLEN UND FISCHFANG:** *Schwellenprobe* auf Sammeln

## VERARBEITUNG VON TIERISCHEN ROHSTOFFEN

Ein Tier liefert zahlreiche verschiedene Rohstoffe, die nacheinander mit *Schwellenproben* gewonnen werden können. Die *Schwellenproben* sind entsprechend der *Handwerksgüte* des Rohstoffs erschwert, je nachdem ob er *minderwertig* (+0), *einfach* (-3), *hochwertig* (-7), *außergewöhnlich* (-12) oder *vollendet* (-18) ist. Erreicht die *Talentprobe* nur  $ETAP_{MIN} 1$ , ist die *Handwerksgüte* des Rohstoffs um eine Stufe vermindert und nur die halbe Menge nutzbar. Wird die Erschwernis aus der *Handwerksgüte* als  $ETAP_{MIN}$  erreicht, ist entweder die *Handwerksgüte* des Rohstoffs um eine Stufe vermindert oder nur die halbe Menge bei gleicher *Handwerksgüte* nutzbar, bei der doppelten Erschwernis als  $ETAP_{MIN}$  ist die gesamte Menge bei gleicher *Handwerksgüte* nutzbar.

Wird ein friedliches Tier geschoren oder gemolken, wird die *Schwellenprobe* auf Tierhaltung abgelegt und dauert seine GK in SR. Widersetzt es sich, muss es festgehalten werden und verursacht für den Verarbeiter *Stress*.

Bei einem toten Tier dauert jede *Schwellenprobe* zum Ausnehmen und Zerlegen  $GK \times 3$  SR. Zuerst können Trophäen wie Gebisse, Köpfe, Geweihe, Tatzen oder ähnliches mit Holzhandwerk abgenommen werden, danach kann die Rohhaut mit Lederhandwerk abgezogen, und schließlich das Fleisch mit Kochen & Haltbarmachen ausgelöst werden. Wird auf eine der *Schwellenproben* verzichtet, ist der Rohstoff nicht mehr nutzbar.

## WILDPFLANZEN ERNTEN

Den Standort einer ausgewählten Pflanzenart zu finden, für die man Anzeichen entdeckt hat, benötigt eine *Sammelprobe* auf Spurensuche, deren  $TAP_{SUM}$  festgelegt ist durch die Häufigkeit der Pflanzenart in dem Gebiet von *sehr häufig* ( $TAP_{SUM}$  6) und *häufig* ( $TAP_{SUM}$  12) über *gelegentlich* ( $TAP_{SUM}$  18) bis hin zu *selten* ( $TAP_{SUM}$  24) und *sehr selten* ( $TAP_{SUM}$  30). Jede der *Talentproben* dauert 1 h, und es können dafür zwei *Helfer* in Anspruch genommen werden.

Die Pflanzen an dem Standort zu ernten erfordert eine *Talentprobe* auf Pflanzenanbau, die 6 SR dauert und um die *Bestimmungsschwierigkeit* der Pflanzenart erschwert ist. Die  $E_{TAP}$  der *Talentprobe* sind gleich der Anzahl an Grundmengen, die geerntet wurden.

Bereits geerntete Pflanzen, die der *Charakter* noch nicht selbst bestimmt oder gesammelt hat, können mit einer *Erfolgsprobe* auf Zoobotanik erschwert um die *Bestimmungsschwierigkeit* bestimmt werden.

## VERARBEITUNG VON PFLANZLICHEN ROHSTOFFEN

Die meisten geernteten Pflanzenteile sind nur kurze Zeit haltbar und verlieren bald ihre Wirkung. Um sie haltbarer zu machen können sie mit einer *Schwellenprobe* auf Kochen & Haltbarmachen getrocknet, eingemacht oder eingelegt werden. Die *Schwellenprobe* ist entsprechend der *Handwerksgüte* des Rohstoffs erschwert, je nachdem ob er *minderwertig* (+0), *einfach* (-3), *hochwertig* (-7), *außergewöhnlich* (-12) oder *vollendet* (-18) ist. Erreicht die *Talentprobe* nur  $E_{TAP_{MIN}}$  1, ist die *Handwerksgüte* des Rohstoffs um eine Stufe vermindert und nur die halbe Menge nutzbar. Wird die Erschwernis aus der *Handwerksgüte* als  $E_{TAP_{MIN}}$  erreicht, ist entweder die *Handwerksgüte* des Rohstoffs um eine Stufe vermindert oder nur die



halbe Menge bei gleicher *Handwerksgüte* nutzbar, bei der doppelten Erschwernis als  $ETAP_{\text{MIN}}$  ist die gesamte Menge bei gleicher *Handwerksgüte* nutzbar.

# DIE HANDWERKSMECHANIK

Die Herstellung eines Handwerksstücks erfolgt in mehreren Schritten. Zuerst wird ein Rohling angefertigt, danach kann dem Handwerksstück eine künstlerisch ästhetische Form verliehen werden. Anschließend wird die tatsächliche Funktion hergestellt, und als Abschluss kann die Oberfläche des fertigen Handwerksstücks künstlerisch verziert werden.

Während ästhetische Bearbeitung mit Kunsthandwerk erfolgt, erfordern sowohl der Rohling als auch die Funktion der Gebrauchsware eine *Sammelprobe*, bei der sich die Dauer der *Talentprobe* nach der Art des Handwerksstücks richtet. Die  $TAP_{SUM}$  und die Erschwernis der *Talentproben* sind von der *Handwerksgüte* abhängig, je nachdem ob das Ergebnis *minderwertig* ( $TAP_{SUM} 6, +0$ ), *einfach* ( $TAP_{SUM} 12, -3$ ), *hochwertig* ( $TAP_{SUM} 18, -7$ ), *außergewöhnlich* ( $TAP_{SUM} 24, -12$ ) oder *vollendet* ( $TAP_{SUM} 30, -18$ ) sein soll.

Hat der Hersteller einmal ein baugleiches Handwerksstück hergestellt, ist die *Talentprobe* zusätzlich um +3 erleichtert. Die Fertigung von Handwerksstücken mit *vollendeter* Funktion erfordert die Kenntnis der passenden SF *Berufsgeheimnis*.

Es ist ebenfalls möglich, mehrere baugleiche Handwerksstücke oder Rohlinge zusammen anzufertigen. Bei der Herstellung eines Satzes von mehreren gleichen Stücken werden die  $TAP_{SUM}$  zu einer einzigen *Sammelprobe* zusammengefasst, und der vollständige Satz wird erst bei der aufaddierten  $TAP_{SUM}$  fertiggestellt.

Während nur ein Handwerker mit seinen *Helfern* zeitgleich an der Herstellung eines Werkstücks oder Satzes arbeiten kann, dürfen weitere Handwerker in anderen Schichten daran weiterarbeiten. Jeder der Handwerker legt eine *Talentprobe* ab, wenn seine eigene Arbeitszeit daran die Dauer der *Talentproben* erreicht, und trägt mit seinen TAP zur gemeinsamen  $TAP_{SUM}$  bei. Wurde die Herstellung vorher bereits abgeschlossen, ist keine weitere *Talentprobe* notwendig.

Bei der Verwendung von mehr als einem Material werden die  $TAP_{SUM}$  der *Sammelprobe* anteilig auf die dafür notwendigen *Talente* verteilt. Unterscheiden sich die sichtbaren *Handwerksgütern* von Handwerksstück und Material um mehr als eine Stufe, hinterlässt das Stück einen unstimmgigen Eindruck, der selbst ohne genaue Untersuchung auffällt.

**GESTEIN:** *Sammelprobe* auf Steinhandwerk

**HOLZ, HORN UND KNOCHEN:** *Sammelprobe* auf Holzhandwerk

**TON UND PUTZ:** *Sammelprobe* auf Lehmhandwerk

**GLAS UND GUSS:** *Sammelprobe* auf Mineralkunde

**METALL:** *Sammelprobe* auf Metallhandwerk

**LEDER:** *Sammelprobe* auf Lederhandwerk

**FASERN UND TUCHE:** *Sammelprobe* auf Textilhandwerk

## ROHLINGE UND GEBRAUCHSWAREN

Jede *Talentprobe* bei der Herstellung von einzelnen Rohlingen und Gebrauchswaren dauert 1 h je Sp Höhe, Tiefe und Breite. Die *Talentproben* bei der Herstellung von Werkzeug dauern abhängig von der Anzahl an Personen  $P$ , die den Werkzeugsatz gleichzeitig verwenden können soll, jeweils  $P^2$  h.

Die *Handwerksgüte* eines Handwerksstücks erleichtert oder erschwert *Talentproben* und *Eigenschaftsproben*, für die es vorgesehen ist, je nachdem ob es *minderwertig* (-3), *einfach* (+0), *hochwertig* (+3), *außergewöhnlich* (+7) oder *vollendet* (+12) ist.

Die *Handwerksgüte* eines Rohlings bezieht sich auf die nachfolgenden Verarbeitungsschritte, spielt aber nach der Fertigstellung des Handwerksstücks keine weitere Rolle.

Die *Handwerksgüte* von Gebrauchswaren bestimmt ebenfalls den sozialen *Stand*, für den sie angemessen wären. Während *minderwertige* Waren noch für *Abschaum* und *Unterschicht* angemessen sind, werden *einfache* Waren meist von *Unterschicht* und *Mittelschicht* verwendet, *hochwertige* Waren von der *Mittelschicht* und *Oberen Mittelschicht*, *außergewöhnliche* Waren von der *Oberen Mittelschicht* und der *Oberschicht*. *Vollendete* Waren sind in der *Oberschicht* besonders gerne gesehen, und für *Hochadel* und *Regentschaft*

geradezu Pflicht. Gebrauchswaren benötigen nicht zwingend eine ästhetische Form und Oberflächenbearbeitung, ebenso wie reine Kunstgegenstände keine Funktion benötigen.

## KLEIDUNG UND SCHMUCK

Jede *Trefferzone* hat eine eigene Kleidungszone mit Ausnahme des Rumpfs, der in Brust und Rücken unterteilt wird. Für typische Humanoide ergeben sich somit die acht Kleidungszone Kopf, Brust, Rücken, Unterleib, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein und rechtes Bein. Ein Kleidungsstück hat in jeder Kleidungszone eine Abdeckung von 0 bis 3 Drittel, und wird meist einlagig (Unterkleidung und Nachtwäsche) oder zweilagig (Überkleidung und Außenkleidung) gefertigt, gefütterte Varianten erhalten eine weitere Lage Material.

Vier Lagen Stoff, die übereinander getragen werden entsprechen bei 3 Dritteln Abdeckung einem RS von 1. Ab drei Lagen Stoff an mindestens 75% des Körpers ist die effektive Temperaturstufe des *Charakters* um +1 erhöht, ab neun Lagen sogar um +2.

Ein normwüchsiger Humanoid der GK *mittel* benötigt für eine einzelne Lage mit 3 Dritteln Abdeckung an Brust, Rücken und Unterleib je  $0.3 \text{ m}^2$  Material und für den Kopf, jeden Arm und jedes Bein jeweils  $0.6 \text{ m}^2$  Material.

Bei der Kleidungsherstellung dauert jede *Talentprobe* der *Sammelprobe* (sowohl für Rohling als auch Funktion) die Summe der Abdeckungsdrittel für jede Lage an allen Kleidungszone in SR. Jede Lage in jedem Abdeckungsdrittel erhöht ebenfalls die BE der Kleidung um +0.01.

Bei der paarweisen Herstellung von Schuhen, zu denen auch Sandalen und Fußwickel zählen, dauert jede *Talentprobe* 3 h und normwüchsige Humanoide der GK *mittel* benötigen  $0.2 \text{ m}^2$  Material für ein Paar. Bei Halbstiefeln, die bis Knöchel oder Wade reichen, dauert jede *Talentprobe* 6 h und sie benötigen  $0.4 \text{ m}^2$  Material. Die Herstellung von Kniestiefeln dauert schließlich 9 h für jede *Talentprobe* und benötigt  $0.6 \text{ m}^2$  Material. Soll das Schuhwerk gefüttert sein, muss das Futter als weiterer Schritt mit demselben Materialaufwand hergestellt werden.

Bei der Herstellung von kleinen Schmuckstücken wie Ringen oder Anhängern dauert jede *Talentprobe* 1 h und normwüchsige Humanoide der GK *mittel* benötigen  $0.05 \text{ F}^3$  Material für eine Wicklung oder ein schmales Band. Bei mittelgroßen Schmuckstücken wie Armbändern und Fesselreifen dauert jede *Talentprobe* 2 h und sie benötigen  $0.1 \text{ F}^3$  Material für eine Wicklung oder ein schmales Band. Die Herstellung von großen Schmuckstücken wie

Halsreifen und Diademen dauert schließlich 3 h für jede *Talentprobe* und benötigt  $0.15 F^3$  Material für eine Wicklung oder ein schmales Band. Weitere Wicklungen oder breitere Bänder vervielfachen das benötigte Material und Dauer der *Talentproben*.

## EINFACHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Die Spielwerte des generischen Kriegswerkzeugs beziehen sich auf die *Handwerksgüte einfach* unter Verwendung von weit verbreiteten Materialien. Die Waffenköpfe bestehen aus Stahl und die Griffe aus Holz, Rüstungen wiederum aus wattierte Stoff, Schwerleder, Hartleder oder Stahl. Die Herstellung von Kriegswerkzeug höherer *Handwerksgüte* und die Verwendung besonderer Materialien sowie individuelle Gestaltung gehen über die essentiellen Regeln hinaus und werden an anderer Stelle ausführlich behandelt.

Bei der Waffenherstellung dauert jede *Talentprobe* der *Sammelprobe* (sowohl für Rohling als auch Funktion) die Summe der durchschnittlichen TP oder  $\tau$ TP des Waffentyps und des positiven PARADEMOD (PA-WM) in h. Für die Berechnung wird der Durchschnitt eines *Schadenswürfels* als 4 angenommen und ein PA-WM unter 0 nicht beachtet. Waffen der *Handwerksgüte einfach* erhalten die Spielwerte des generischen Waffentyps, *minderwertige* Waffen sind um  $-2$  TP oder  $\tau$ TP verschlechtert und erschweren jede *Probe* um  $-3$ .

Enthält die Waffe einen besonderen Auslösemechanismus wie bei einer Armbrust oder Trickwaffe, muss nach der Herstellung des Rohlings der Mechanismus mit derselben *Handwerksgüte* wie die spätere Funktion der Waffe angebracht werden. Die *Sammelprobe* erfolgt auf Mechanik mit der dreifachen Probendauer zur Funktionsherstellung.

Bei der Rüstungsherstellung dauert jede *Talentprobe* der *Sammelprobe* (sowohl für Rohling als auch Funktion) die Summe des RS an allen Kleidungszone in h. Jede *Trefferzone* hat eine eigene Kleidungszone mit Ausnahme des Rumpfs, der in Brust und Rücken unterteilt wird. Für typische Humanoide ergeben sich somit die acht Kleidungszone Kopf, Brust, Rücken, Unterleib, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein und rechtes Bein. Rüstungen der *Handwerksgüte einfach* erhalten die Spielwerte der generischen Rüstung, der RS *minderwertiger* Rüstungen ist um  $-1$  verschlechtert.

## SCHMUCKSTEINE UND ZIERRAT

Perlen und Schmucksteine benötigen für jede *Talentprobe* der Bearbeitung 1 h und dienen entweder als Bestandteil des Rohlings für das Schmuckstück, wenn es wie ein Perlenstrang vorwiegend daraus besteht, oder werden in eine Fassung des tragenden Handwerksstücks eingesetzt. Schmucksteine und Perlen verwenden meist zwischen 0.004 und 4 F<sup>3</sup> Material (0.02 Sk bis 2 Sk Gewicht), wobei es auch kleinere oder größere Stücke geben kann.

Sämtliche Fassungen für Schmucksteine werden zusammen als weiterer Fertigungsschritt nach der Funktionsherstellung eingearbeitet, wobei  $\frac{2}{3}$  der TAP<sub>SUM</sub> in Mechanik gesammelt wird. Die Dauer der *Talentproben* richtet sich nach den Zeiten, die für das tragende Handwerksstück aufgewendet werden. Das Einsetzen der Schmucksteine und Perlen ist in dieser Zeit bereits mit inbegriffen.

## MECHANISMEN UND GEHEIMFÄCHER

Mechanismen wie Schlösser benötigen ihren eigenen Rohling, der später in etwas eingearbeitet werden kann, während Geheimfächer direkt in einen anderen Rohling eingebracht werden, bevor das Handwerksstück seine Funktion erhält. Bei der Herstellung der Funktion werden für Mechanismen  $\frac{2}{3}$  der TAP<sub>SUM</sub> in Mechanik und für Geheimfächer  $\frac{2}{3}$  der TAP<sub>SUM</sub> in Verbergen & Anpassen gesammelt.

Soll in ein fertiges Handwerksstück ein Geheimfach eingebracht werden, wird das fertige Stück wie ein Rohling betrachtet und muss anschließend mit der halben TAP<sub>SUM</sub> jedes weiteren Verarbeitungsschrittes wiederhergestellt werden.

Einen Mechanismus mit passendem Werkzeug zu überwinden erfordert eine *Schwellenprobe* auf Mechanik, deren ETAP<sub>MIN</sub> von der *Handwerksgüte* des Mechanismus abhängig sind, je nachdem ob er *minderwertig* (ETAP<sub>MIN</sub> 1), *einfach* (ETAP<sub>MIN</sub> 3), *hochwertig* (ETAP<sub>MIN</sub> 7), *außergewöhnlich* (ETAP<sub>MIN</sub> 12) oder *vollendet* (ETAP<sub>MIN</sub> 18) ist.

Ein Geheimfach bei der Untersuchung des Handwerksstücks zu entdecken erfordert eine *Schwellenprobe* auf Spurensuche, deren ETAP<sub>MIN</sub> von der *Handwerksgüte* des Geheimfachs abhängig sind, je nachdem ob es *minderwertig* (ETAP<sub>MIN</sub> 1), *einfach* (ETAP<sub>MIN</sub> 3), *hochwertig* (ETAP<sub>MIN</sub> 7), *außergewöhnlich* (ETAP<sub>MIN</sub> 12) oder *vollendet* (ETAP<sub>MIN</sub> 18) ist.

## GEBÄUDE UND EINBAUTEN

Ein Gebäude kann nur auf *ebenem, trockenen, ungezieferarmen* Untergrund errichtet werden. Kellergrube, Fundament, Wände, Dächer und Böden werden nacheinander und für jedes Stockwerk angefertigt, sodass die Baumaterialien und damit die verwendeten *Talente* für die einzelnen Gebäudeteile gewählt werden können. Ein normales Stockwerk ist dabei bis zu 3 m hoch, höhere Stockwerke werden für den Bau in mehrere kleinere unterteilt. Einbauten wie Türen, Fenster, Treppen oder Kamine werden einzeln als Gebrauchsware hergestellt und bei der Fertigstellung der entsprechenden Gebäudeteile verbaut.

Für jeden Schritt des Bauvorhabens muss der Rohling des vorherigen Schrittes bereits gebaut worden sein. Sowohl für den Rohling als auch für die Funktion als Gebäudeteil werden  $\frac{1}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Baukunst und  $\frac{2}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in passendem Handwerk gesammelt, und jede *Talentprobe* dauert 1 h für jeden m Wandlänge oder  $m^2$  Grundfläche. Für je 5 m Wandlänge oder  $m^2$  Grundfläche kann ein Bauarbeiter gleichzeitig an dem Gebäude arbeiten, entweder als Hersteller oder als *Helfer*.

**KELLERGRUBE AUSHEBEN:**  $\frac{2}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Lehmhandwerk oder Steinhandwerk

**BRETT- UND BOHLENBAU:**  $\frac{2}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Holzhandwerk

**LEHMBAU:**  $\frac{2}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Lehmhandwerk

**FACHWERKBAU:**  $\frac{1}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Holzhandwerk,  $\frac{1}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Lehmhandwerk oder Steinhandwerk nach Fachmaterial

**NATURSTEINBAU:**  $\frac{1}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Steinhandwerk,  $\frac{1}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Lehmhandwerk

**MAUERWERK:**  $\frac{2}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Steinhandwerk

**STEINGUSS:**  $\frac{1}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Steinhandwerk,  $\frac{1}{3}$  der  $TAP_{SUM}$  in Mineralkunde

## BESCHÄDIGUNG UND VERSCHLEIß

Ist ein Gegenstand häufig in Gebrauch oder nimmt es größeren Schaden, lassen sich kleinere und größere Abnutzungserscheinungen kaum vermeiden. Da nicht jede Macke den Gegenstand gebrauchsunfähig macht, wird beim *Reparaturzustand* unterschieden zwischen *intakt*, *beschädigt* und *zerstört*. *Intakte* Gegenstände können zwar kleinere

Verschleißerscheinungen haben, sind jedoch nicht in ihrer Funktion beeinträchtigt. *Beschädigte* Gegenstände sind für ihre Verwendung *ungeeignet*, wodurch Ausrüstung als *minderwertige Handwerksgröße* behandelt wird und sämtliche *Proben* damit um  $-3$  erschwert sind. Ein *zerstörter* Gegenstand ist irreparabel beschädigt und kann höchstens noch als Quelle für Restmaterialien verwendet werden.

Ein Gegenstand, der auf unsachgemäße Weise großem Druck oder Verspannungen ausgesetzt ist, oder dem mehr TP zugefügt werden, als seine BRUCHSCHWELLE (BS) beträgt (gegenüber TTP um  $+2$  erhöht), kann dabei verschleißen. In diesem Fall wird der Gegenstand einem *Bruchtest* unterzogen. Dabei wird 1w12 gewürfelt und mit dem BRUCHFAKTOR (BF) des Gegenstandes verglichen. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Wert, gelingt der *Bruchtest* und der Gegenstand verschleißt deutlich. Misslingt der *Bruchtest*, steigt der BF um  $+1$ , bis er mit ausreichend *Pflege* wiederhergestellt werden kann.

Bei den meisten Gegenständen bedeutet ein deutlicher Verschleiß, dass der *Reparaturzustand* um eine Stufe verschlechtert wird. Handelt es sich bei dem Gegenstand um ein äußeres Rüstungsteil, sinkt stattdessen der RS in der *Trefferzone*, bis er mit ausreichend *Pflege* wiederhergestellt werden kann. Sinkt der RS auf 0, verschlechtert sich bei weiteren gelungenen *Bruchtests* der *Reparaturzustand* der Rüstung.

## BRUCHSCHWELLEN UND BRUCHFAKTOREN

Bei Gebrauchswaren ist die BS von ihrer GRÖßENKLASSE (GK) abhängig, je nachdem ob sie *winzig* (bis 0,25 m oder 0,5 St, BS 3), *sehr klein* (bis 0,5 m oder 5 St, BS 5), *klein* (bis 1 m oder 50 St, BS 10), *mittel* (bis 2 m oder 100 St, BS 20), *groß* (bis 4 m oder 1000 St, BS 30), *sehr groß* (bis 8 m oder 10000 St, BS 50), oder *riesig* (bis 16 m oder 50000 St, BS 80) sind. Ergeben sich durch Größe und Gewicht unterschiedliche GK, wird für die BS die größere GK gewählt.

Der BF ist hingegen abhängig von dem verwendeten Material, und bewegt sich für *einfache Handwerksgröße* des Materials im Bereich von 2 (Stahl) über 4 (Gestein), 6 (Holz), 8 (Ton) bis 10 (Glas oder Porzellan).

Für Kleidung und Kriegswerkzeug sind BS und BF vornehmlich durch die Bauweise bestimmt und unabhängig von ihrer Betrachtung als Gebrauchsware, Gebäudeteile können je nach Sinn des *Bruchtests* als Ganzes oder in Abschnitten zu je 1 m Länge betrachtet werden.



Für Handwerksstücke *minderwertiger Handwerksgüte* sind die BS um  $-1$  und der BF um  $+1$  verschlechtert, für jede *Handwerksgüte* über *einfach* sind die BS um  $+1$  je Stufe und der BF um  $-1$  je Stufe verbessert.

## REPARATUR UND PFLEGE

Ist die Ausrüstung noch *intakt*, kann ihr BF oder RS durch regelmäßige *Pflege* wieder bis auf den Ursprungswert gebracht werden. Liegt der ursprüngliche BF unter 0, kann nur der Hersteller ihn wieder unter 0 senken.

Die *Pflege* erfordert keine *Berufsgeheimnisse* für besondere Materialien oder Techniken, sondern nur eine *Schwellenprobe* in jedem der an der Herstellung beteiligten *Talente*. Die *Talentproben* dauern zusammen 2 h und sind um die *Handwerksgüte* oder die höchste Materialschwierigkeit erschwert. Für jede Schwelle, die von allen *Schwellenproben* erreicht wird, verbessert sich der bearbeitete Wert um einen Punkt. Ein *Patzer* verschlechtert den Wert um einen Punkt. Ein Gegenstand kann nicht über seinen Ursprungswert hinaus durch *Pflege* verbessert werden.

Wurde ein Gegenstand *beschädigt*, kann ihn nur noch ein kundiger Fachmann mit den notwendigen *Berufsgeheimnissen* und Werkzeugen für Material und Herstellungstechnik *reparieren*. Die Wiederherstellung des *intakten* Zustandes erfordert eine *Sammelprobe* mit einem Drittel der  $TAP_{SUM}$  der Funktionsherstellung, mindestens jedoch 1  $\epsilon TAP$  in jedem der verwendeten *Talente*. Jede *Talentprobe* dauert 2 h und ist um die *Handwerksgüte* oder die höchste Materialschwierigkeit erschwert. Ein *Patzer* erschwert alle weiteren *Talentproben* der *Reparatur*, bis der Gegenstand wieder *intakt* ist, um zusätzlich  $-3$ .

Nur *beschädigte* Gegenstände können *repariert* werden. Die *Reparatur* hinterlässt immer einen sichtbaren Makel wie Flicker oder Kerben am Gegenstand, stellt aber so weit es dem Handwerker bei der *Pflege* möglich wäre, den Ursprungszustand her.

## HANDWERKSGÜTE ERKENNEN UND FÄLSCHEN

Begutachtet ein *Charakter* ein fertiges Handwerksstück ausgiebig, kann er eine *Schwellenprobe* auf das *Talent* der Herstellung ablegen, die 1 SR dauert. Abhängig von der erreichten Schwelle erkennt der untersuchende *Charakter*, ob die *Handwerksgüte* des Handwerksstücks

mindestens *minderwertig* ( $\text{ETAP}_{\text{MIN}} 1$ ), *einfach* ( $\text{ETAP}_{\text{MIN}} 3$ ), *hochwertig* ( $\text{ETAP}_{\text{MIN}} 7$ ), *außergewöhnlich* ( $\text{ETAP}_{\text{MIN}} 12$ ) oder *vollendet* ( $\text{ETAP}_{\text{MIN}} 18$ ) ist. Gleichmaßen kann der *Charakter* mit einer *Schwellenprobe* auf ein passendes Handwerkswissen auf die gleiche Art die *Handwerksgüte* der verwendeten Materialien einschätzen, wodurch ebenfalls Rückschlüsse auf die *Handwerksgüte* des Handwerksstücks gezogen werden können.

Die *Handwerksgüte* eines Handwerksstücks oder des verwendeten Materials bei der Herstellung zu fälschen erschwert für jede abweichende Stufe der *Handwerksgüte* von Funktion oder Material die *Talentprobe* der Herstellung um  $-7$ . Eine gefälschte *Handwerksgüte* wird nur dann durchschaut, wenn die bessere der echten und gefälschten *Handwerksgüte* sicher erkannt werden würde.

## KUNSTMERKMALE UND WIRKUNG

Schöpferische Gestaltung in Form von Kunst ist geprägt von der *Kultur*, aus der sie stammt, und ihrer Ästhetik in Form der eingebrachten *Kunstmerkmale*. Ein *Kunstmerkmal* beschreibt die vorherrschende Stimmung der Kunst und verändert die persönliche Wahrnehmung durch einen Betrachter, abhängig von dessen *Vorlieben* und *Abneigungen*. Jedes *Kunstmerkmal*, das eine *Vorliebe* des Betrachters trifft, erhöht die  $\text{ETAP}$  für ihn um  $+5$ , jede getroffene *Abneigung* senkt sie um  $-3$ . Entsteht die Kunst einer *Kultur*, deren *SF Kulturkenntnis* dem Betrachter fehlt, werden die  $\text{ETAP}$  um weitere  $-3$  gesenkt.

Jedes eingebrachte *Kunstmerkmal* erschwert die *Talentprobe* des Künstlers um  $-3$ . Die *Kunstmerkmale* werden aus den Gegensatzpaaren *bedrohlich* oder *beruhigend*, *mitreißend* oder *beherrscht*, *erheiternd* oder *melancholisch*, *fantastisch* oder *realistisch* und *beschönigend* oder *kritisch* ausgewählt. Ein *Kunstmerkmal* kann nicht mit seinem Gegenstück zusammen in demselben künstlerischen Anteil der Kunst eingebracht werden.

Wie der Betrachter die Kunst empfindet hängt maßgeblich von seinem *Niveau* ( $\text{KL} + \text{IN}$ ) ab. Liegen die  $\text{ETAP}$  der Kunst für ihn unter  $0$ , wirkt die Kunst *abstoßend*, ab  $\text{ETAP}_{\text{MIN}} 1$  hingegen *ansprechend*, und ab  $\text{ETAP}_{\text{MIN}} \frac{\text{Niveau}}{2}$  *beeindruckend*. Kunst mit  $\text{ETAP}_{\text{MIN}}$  in Höhe des *Niveaus* wird als *überwältigend* wahrgenommen.

## KUNST MIT MEHREREN ANTEILEN

Mehrschichtige Kunst wie bemalte Figuren, Lieder oder musikalisch untermalte Tänze wird zuerst als Gesamtkunstwerk wahrgenommen. Für den Gesamteindruck wird die geringste Qualität der Anteile verwendet und anschließend die *Kunstmerkmale* betrachtet. In mehreren Anteilen eingebrachte *Kunstmerkmale* werden auch mehrfach auf die ETAP angewendet.

Werden in unterschiedlichen Anteilen der Kunst gegensätzliche *Kunstmerkmale* eingebracht, sind die künstlerischen *Talentproben* der später gestalteten Anteile um weitere –3 erschwert. Bei dem Gesamteindruck entfallen die Auswirkungen einer *Vorliebe* für ein *Kunstmerkmal*, wenn das Gegenstück eingebracht wurde und der Betrachter eine *Abneigung* dagegen hat.

Eine nähere Betrachtung der mehrschichtigen Kunst erlaubt es, die einzelnen Anteile unabhängig voneinander wahrzunehmen.

## KUNSTHANDWERK UND VERZIERUNG

Jede *Talentprobe* bei der Formgebung und Verzierung dauert 1 SR je Sp Höhe, Tiefe und Breite. Zusätzlich zu der *Handwerksgüte* werden die einzubringenden *Kunstmerkmale* und die verwendete *Kultur* festgelegt; fehlt dem Künstler die SF *Kulturkenntnis* der verwendeten *Kultur*, sind die *Talentproben* um –3 erschwert. Das Kunstwerk eines anderen Künstlers nachzuahmen bringt eine Erschwernis von –3 mit sich, ein vorliegendes Kunstwerk mit der gleichen Auswahl von *Handwerksgüte* und *Kunstmerkmale* täuschungsecht zu fälschen ist zusätzlich um –12 erschwert.

Die künstlerische Qualität ist abhängig von der *Handwerksgüte* des Kunsthandwerksstücks, je nachdem ob es *minderwertig* (1 ETAP), *einfach* (3 ETAP), *hochwertig* (7 ETAP), *außergewöhnlich* (12 ETAP) oder *vollendet* (18 ETAP) ist.

**FORMGEBUNG UND SCHNITZEREI:** *Sammelprobe* auf Bildhauerei

**BEMALUNG UND STICKEREI:** *Sammelprobe* auf Malen & Zeichnen

**STANDESGERECHTES HERRICHTEN:** *Sammelprobe* auf Verkleiden & Schminken

## GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN

Neben dem Kunsthandwerk finden *Kunstmerkmale* auch bei den flüchtigen Stücken der darstellenden Künste und als Gesellschaftliches Wirken Anwendung. Ein flüchtiges Stück hat eine Länge von 1 bis 12 SR (oder Seiten) und wird als *Talentprobe* auf ein *Talent* der *Talentgruppe* Gesellschaftliches Wirken abgelegt, erschwert um die eingearbeiteten *Kunstmerkmale*. Die ETAP der *Talentproben* bestimmen die künstlerische Qualität.

Fehlt dem Künstler die SF *Kulturkenntnis* der *Kultur*, an die sich das Stück wendet, sind die *Talentproben* um weitere -3 erschwert. Ebenso werden die *Talentproben* um weitere -3 erschwert, wenn der Künstler nicht selbst einem der angesprochenen *Stände* angehört. Ein Stück richtet sich entweder an die unteren, mittleren, oder oberen *Stände* (*Abschaum* und *Unterschicht*, *Mittelschicht* und *Obere Mittelschicht*, oder *Oberschicht*, *Hochadel* und *Regentschaft*). Für Betrachter anderer *Stände* sind die ETAP um -3 gesenkt.

## AUSARBEITUNG VON STÜCKEN

Ein ausgearbeitetes, einstudiertes Stück einer gewissen *Handwerksgüte* erleichtert dem Künstler das Vortragen und Darstellen, je nachdem ob die Ausarbeitung *minderwertig* (-3), *einfach* (+0), *hochwertig* (+3), *außergewöhnlich* (+7) oder *vollendet* (+12) ist.

Die Ausarbeitung eines flüchtigen Stücks erfolgt nach dem Prinzip des Handwerksstücks, mit *Sammelproben* auf Gesellschaftliches Wirken für die Ausarbeitung der Thematik (des Rohlings) und des Stücks an sich. Handelt es sich um einen fachlichen Beitrag, wird die Thematik stattdessen mit einem anderen *Talent* ausgearbeitet, das dem Fachgebiet entspricht. Jede *Talentprobe* dauert 1 h je SR oder Seite des fertigen Stücks, und ist erschwert durch die gewünschte *Handwerksgüte*, *Kunstmerkmale*, *Kultur* und *Stände*. Die ETAP der einzelnen *Talentproben* werden bestimmt, als sei der ausarbeitende Künstler selbst der Betrachter.

Soll ein einstudiertes Stück abgewandelt oder unbekanntes Stück einstudiert werden, kann das Original als Thematik für die Ausarbeitung der Interpretation verwendet werden. Die *Talentprobe* der Interpretation sind um weitere -3 für jede Änderung der *Kunstmerkmale*, *Kultur* oder *Stände* erschwert.

## FÄHIGKEITEN EINSCHÄTZEN UND VORTÄUSCHEN

Beobachtet ein *Charakter* ein anderes Wesen ausgiebig, kann er sich ein Bild über seine Fähigkeiten machen. Um einzuschätzen, wie fähig es in einem *Talent* ist, muss der *Charakter* es 1 SR lang bei der Anwendung beobachten und kann dann selbst eine *Talentprobe* auf das beobachtete *Talent* ablegen. Der *Charakter* erkennt, ob das beobachtete Wesen mindestens über einen TAW in Höhe der erreichten  $\epsilon$ TAP verfügt, bei niedrigeren TAWs den genauen Wert.

Ein beobachtetes Wesen kann versuchen, einen anderen Wert mit einer *Talentprobe* auf Theater & Gaukelei vorzutäuschen, erschwert um die Abweichung des gespielten TAWs. Die Täuschung wird nur durchschaut, wenn der Beobachter mindestens den schlechteren TAW aus Täuschung und tatsächlicher Fähigkeit zuzüglich den  $\epsilon$ TAP der Täuschung erreicht.

Eine *Eigenschaft* einzuschätzen erfordert 8 h ausgiebige Beobachtung, nach welcher der Beobachter mit einer *Talentprobe* auf Erziehen & Verständigen erkennen kann, ob das beobachtete Wesen in der *Eigenschaft* mindestens über einen Wert in Höhe der erreichten  $\epsilon$ TAP verfügt, bei niedrigeren *Eigenschaften* den genauen Wert.

## GESCHMACK UND SCHWÄCHEN ERKENNEN

Beobachtet ein *Charakter* die Reaktion eines anderen auf ein künstlerisches Stück, kann er mit einer *Schwellenprobe* auf Erziehen & Verständigen feststellen, ob die eingebrachten *Kunstmerkmale* zu den *Vorlieben* und *Abneigungen* des anderen gehören. Mit  $\epsilon$ TAP<sub>MIN</sub> 1 weiß der *Charakter*, ob sich darunter eine *Vorliebe* befindet, mit  $\epsilon$ TAP<sub>MIN</sub> 3 auch, ob eines der *Kunstmerkmale* zu den *Abneigung* gehört. Er kann jedoch nicht feststellen, welches der gleichzeitig eingebrachten *Kunstmerkmale* die Reaktion hervorgerufen hat.

Die eigene Reaktion auf ein künstlerisches Stück kann mit einer *Talentprobe* auf Theater & Gaukelei verschleiert werden, erschwert um  $-3$  für jede getroffene *Vorliebe* oder *Abneigung*. Bei gelungener *Talentprobe* werden die  $\epsilon$ TAP<sub>MIN</sub> zum Erkennen von *Vorlieben* und *Abneigung* um die  $\epsilon$ TAP erhöht.

## VORGETÄUSCHTE IDENTITÄTEN

Ein *Charakter*, der über längere Zeit in eine andere Rolle schlüpft, muss die Rolle zunächst wie jedes andere Stück ausarbeiten. Jede *Talentprobe* der *Sammelproben* zur Ausarbeitung der Rolle dauert 8 h und erfordert die SF *Kulturkenntnis* für die vorgesehene *Kultur* der Rolle.

Zuerst wird der gesellschaftliche Anteil der Rolle als Rohling erarbeitet. Das verwendete *Talent* ist abhängig von dem *Stand*, den die Rolle verkörpern soll, je nachdem ob sie zu *Abschaum* und *Unterschicht* (Gemeine & Unfreie), *Mittelschicht* und *Obere Mittelschicht* (Bürgerschaft), oder *Oberschicht*, *Hochadel* und *Regentschaft* (Amt & Adel) gehört. Weichen *Stand*, *Kultur* oder Geschlecht der Rolle von der des Schauspielers ab, sind die *Talentproben* um  $-3$  für jede der Abweichungen erschwert. Fehlt dem Schauspieler die entsprechende *Kulturkenntnis II* für die Rolle, sind die *Talentproben* um weitere  $-3$  erschwert.

Anschließend wird der gesellschaftlichen Rolle eine Persönlichkeit verliehen. Die *Talentproben* der Ausarbeitung werden auf Theater & Gaukelei abgelegt, und sind zusätzlich um die höchste Abweichung eines dauerhaft vorgetäuschten TAWs und  $-3$  für jede vorgetäuschte oder verschleierte *Vorliebe* und *Abneigung* erschwert.

Um in die ausgearbeitete, einstudierte Rolle zu schlüpfen muss sich der Schauspieler 1 SR lang einstimmen und legt eine *Talentprobe* auf Theater & Gaukelei ab, welche um die *Handwerksgüte* der Rolle erleichtert ist. Die ETAP der *Talentprobe* werden für alle vorgetäuschten Werte wie die ETAP der bewussten kurzfristigen Täuschung verwendet und sind zugleich die Schwelle, die ein misstrauisch hinterfragender Beobachter mit einer *Schwellenprobe* auf Erziehen & Verständigen erreichen muss, um Unstimmigkeiten in der gesellschaftlichen Rolle zu bemerken.

# DIE KONFLIKTMECHANIK

Wird ein *Charakter* durch andere Wesen an einem Vorhaben gehindert, stehen die beiden Seiten im Konflikt. Der *Charakter* kann nun versuchen, den Willen seines Gegenübers mit Beeinflussung zu ändern oder es (argumentativ oder gewaltsam) zu bezwingen.

Bei einer verbalen oder körperlichen Auseinandersetzung, die absehbar länger als eine einzelne Handlung andauern wird, wird der Konflikt in aufeinanderfolgende Runden geteilt. Innerhalb einer Runde bestimmen die Spieler nacheinander in aufsteigender Reihenfolge ihrer INITIATIVE (INI) die Handlung ihres *Charakters*, mit der er am Konflikt teilnimmt. Sämtliche Veränderungen von Zuständen und *Schwächen* im Laufe des Konflikts treten dann zum Beginn der neuen Runde ein.

Die INI ist ein Maß für die Aufmerksamkeit und Reaktionsfähigkeit des *Charakters* in der Situation. Sie wird zu Beginn des Konflikts durch die ETAP einer *Talentprobe* auf ein passendes *Talent* der *Talentgruppen* Fortbewegung oder Standeswissen (abhängig von der Art des Konflikts) bestimmt, zuzüglich weiterer Veränderungen durch Ausrüstung, Vorbereitung und dem Bonus aus erlernten Stufen der SF *Kampfreflexe*. Im Laufe des Konflikts kann die INI steigen oder bis auf 0 sinken, ausschlaggebend für die Handlungsreihenfolge ist jedoch die INI zum Beginn der jeweiligen Runde.

## BEEINFLUSSUNG VON SCHWÄCHEN

Will ein *Charakter* sich einen Vorteil verschaffen, indem er eine *Schwäche* seines Gegenübers ausnutzt, legt der Spieler eine *Talentprobe* auf das passende *Talent* aus der *Talentgruppe* Beeinflussung ab, bei der dem Gegenüber eine *Gegenprobe* auf Selbstbeherrschung zusteht. Sind die verbleibenden ETAP größer oder gleich 0, wird die *Schwäche* des Gegenübers um die verbliebenen ETAP erhöht und eine *Eigenschaftsprobe* auf die *Schwäche* abgelegt, um sie auszulösen. *Gegenproben* gegen Beeinflussung einer *Schwächen* werden nicht durch bereits ausgelöste *Schwächen* erschwert.

**AUFWIEGELN:** erzeugt *Wut auf* [Auslöser]

**EINSCHÜCHTERN:** erzeugt *Furcht vor* [Auslöser]

**ÜBERZEUGEN:** erzeugt *Verlangen nach* [Auslöser]

## GUNST UND VERBINDUNGEN

Ausstehende Gefallen und zwischenmenschliche Schulden werden als *Gunst* vermerkt, welche der *Charakter* bei der Person oder Gruppierung erlangt hat. Will der *Charakter* seinem Anliegen oder einer Bitte mehr Gewicht verleihen, kann er sich darauf berufen seine *Gunst* einzulösen. Dazu legt der Spieler vor der *Talentprobe* fest, wie viel *Gunst* er einsetzt, und erhöht bei gelungener *Talentprobe* die ETAP um die eingesetzte *Gunst*. Die aufgewendete *Gunst* verbraucht sich unabhängig vom Ausgang der *Probe*.

Für jedes Jahr, das eine *Gunst* über 20 gehalten wird, steigt die langfristige *Verbindung* zur selben Person oder Gruppierung um 1. Besonders prägende Ereignisse und Lebensschulden können ebenfalls zu einer *Verbindung* beitragen. *Verbindungen* können wie *Gunst* eingesetzt werden, erholen sich jedoch jeden Monat um  $\frac{1}{3}$  der Höhe der *Verbindung*. Besteht sowohl *Gunst* als auch eine *Verbindung*, wird die *Verbindung* zuerst eingesetzt.

## GESELLSCHAFTLICHE AUSEINANDERSETZUNG

Viele Konflikte können bereits durch erfolgreiche *Schwellenproben* auf Beeinflussung oder Gesellschaftliches Wirken gelöst werden und benötigen keine INI. Wird jedoch eine INI gewünscht um die Gesprächsreihenfolge mit mehreren Beteiligten festzulegen, wird sie über das passende Standeswissen ermittelt.

Das Ziel einer Diskussion oder eines Wortgefechts besteht darin, eine Gruppe von Zuhörern zu einer gewissen Handlung oder Einstellung zu drängen. Jede Runde des Wortgefechts dauert eine Spielrunde (SR), und die INI der Sprecher wird über das Standeswissen des sozialen Parketts bestimmt. Während der Diskussion wird eine Gruppe von Zuhörern gemeinsam angesprochen und beeinflusst, um *Schwächen* für eine *Argumentation* aufzubauen. Erreicht eine *Schwäche* das *Niveau* der Zuhörer, sind sie überzeugt und die Konfliktszene endet.

Jeder *Charakter* kann mit seiner *Aktion* eine *Argumentation untermauern*, eine *Argumentation* der laufenden Runde *untergraben*, oder einen anderen Sprecher direkt beeinflussen.



Um eine *Argumentation* zu *untermauern* wendet sich der Sprecher mit seinem Argument an die Zuhörer und erhöht mit Beeinflussung die *Schwäche*, die für seine *Argumentation* verwendet wird. Sämtliche Beiträge zu *Schwächen* in einer Runde werden zunächst addiert, bevor den Zuhörern am Ende der Runde eine *Gegenprobe* auf Selbstbeherrschung zusteht um den Zuwachs jeder *Schwäche* um die  $\epsilon TAP$  zu verringern. Eine *Gegenprobe* der Zuhörer wird nur dann angewendet, wenn sie sich willentlich der Beeinflussung verweigern.

Wendet ein Sprecher stattdessen seine *Aktion* auf, um eine vorgebrachte *Argumentation* zu *untergraben*, wendet er sich mit einem anderen *Talent* der *Talentgruppe* Beeinflussung als *Gegenprobe* an die angesprochenen Zuhörer, je nachdem ob das ursprüngliche Argument auf Aufwiegeln (*Gegenprobe* Einschüchtern), Einschüchtern (*Gegenprobe* Überzeugen) oder Überzeugen (*Gegenprobe* Aufwiegeln) fußt. Die  $\epsilon TAP$  der *Gegenprobe* reduzieren zwar die  $\epsilon TAP$  der untergrabenen *Argumentation*, können eine in vorigen Runden aufgebaute *Schwäche* jedoch nicht senken.

## GEWALTSAME AUSEINANDERSETZUNG

Da körperliche Handlungen schneller durchgeführt und abgeschlossen werden als Argumentationsketten, dauert jede Runde bei gewaltsamen Auseinandersetzungen nur eine Kampfrunde (KR), und die  $INI$  wird über die derzeit verwendete Fortbewegung und die  $INITIATIVEMODS$  ( $INI-MODS$ ) der verwendeten Nahkampfwaffen bestimmt. Der schnellere Verlauf setzt zudem alle *Charaktere* unter *Stress*.

Die Konfliktszene endet, wenn alle Beteiligten die Kampfhandlungen einstellen, sei es durch körperliche oder geistige Handlungsunfähigkeit, Flucht, Aufgabe oder Sieg. Wird der *Kampfeswille* eines *Charakters* erschüttert, muss er eine *Schwellenprobe* auf Selbstbeherrschung bestehen, um nicht zur Flucht oder Aufgabe gezwungen zu sein. Die Schwelle um den *Kampfeswillen* nicht zu verlieren hängt von der körperlichen Verfassung des *Charakters* ab, je nachdem ob er noch über mehr als die Hälfte seiner  $LEP$  ( $\epsilon TAP_{MIN} 1$ ), weniger als die Hälfte ( $\epsilon TAP_{MIN} 3$ ), oder weniger als ein Viertel seiner  $LEP$  ( $\epsilon TAP_{MIN} 7$ ) verfügt.

## INITIATIVE UND ZUSAMMENARBEIT

In einer KR dürfen *Charaktere* in zwei INI-Phasen selbst aktiv handeln: auf ihrer eigenen INI und 20 Phasen später auf INI+20. Richtet sich das Handeln eines anderen Wesens gegen den *Charakter*, darf er zeitgleich als Reaktion handeln.

Jedem *Charakter* stehen in einer KR zwei *Hauptaktionen* und eine *Nebenaktion* zur Verfügung. Ist seine INI zu Beginn der KR mindestens 20, erhält er eine weitere *Nebenaktion*, ebenso wie durch die SF *Kampfreflexe*. Der Großteil relevanter Handlungen benötigt für die Durchführung eine oder mehr *Hauptaktionen*, mit der entsprechenden SF können einige davon jedoch auch in einer *Nebenaktion* durchgeführt werden.

## ORIENTIEREN UND ANWEISUNGEN

Will ein *Charakter* im Verlauf der Auseinandersetzung seine INI neu ermitteln, kann er sich *orientieren* indem er dafür eine *Aktion* aufwendet. Seine INI wird ab der nächsten KR mit einer erneuten *Talentprobe* auf Fortbewegung bestimmt. Nutzt er nur eine *Nebenaktion* für das *Orientieren*, ist die *Talentprobe* um -4 erschwert. Nutzt er stattdessen eine *Hauptaktion*, kann er die *Talentprobe* entweder um +8 erleichtert ablegen, oder die *Talentprobe* +0 ablegen und in derselben *Hauptaktion* einen *Positionswechsel* durchführen.

Ein *Charakter*, der anderen mit einer *Hauptaktion* Taktik & Strategie Anweisungen erteilt, kann den Befehligen einen taktischen Vorteil verschaffen. Die ETAP der *Talentprobe* werden gleichmäßig auf die Befehligen aufgeteilt, und erhöhen die ETAP ihrer *Talentproben* auf Fortbewegung, wenn sie sich in der nächsten KR *orientieren* und den Anweisungen folgen.

## BEFEHLE AN BEGLEITER

Im Gegensatz zu taktischen Anweisungen benötigt ein Befehl an einen Begleiter um eine Handlungsweise vorzugeben nur eine *Nebenaktion*, die auch in der INI-Phase des Begleiters genutzt werden kann. Ein Befehl kann entweder eine einzelne Handlung wie ein *Manöver* oder eine allgemeine Strategie sein.

**REIßEN:** der Begleiter soll das Ziel töten, und setzt dafür vorwiegend schädigend offensive Techniken ein.

**AUFHALTEN:** der Begleiter soll das Ziel handlungsunfähig machen, und setzt dafür vorwiegend behindernde offensive Techniken und Beeinflussung ein.

**SCHUTZ:** der Begleiter soll das Ziel vor Annäherung und Schaden schützen, und setzt dafür vorwiegend defensive Techniken und Beeinflussung ein.

**WACHE:** der Begleiter soll das Ziel vor Annäherung warnen und andere vertreiben, und setzt dafür vorwiegend Beeinflussung ein.

**ABLENKEN:** der Begleiter soll das Ziel beschäftigen, und setzt dafür vorwiegend Gesellschaftliches Wirken ein.

**BRINGEN:** der Begleiter soll das Ziel heranschaffen, und meidet dabei direkte Auseinandersetzung.

**SUCHEN UND ...:** der Begleiter soll das Ziel auffinden und einen weiteren Befehl durchführen.

## KAMPFPROBEN UND TREFFER

Der Kern dieser Art der Auseinandersetzung ist der Schlagabtausch, mit dem ein *Charakter* versucht, einem anderen mit oder ohne Waffe Schaden zuzufügen. Der angreifende *Charakter* beginnt den Schlagabtausch mit der verbindlichen Ansage seines *Angriffs* gegen ein bestimmtes Ziel. Das Ziel legt dann verbindlich fest, ob es eine *Verteidigung* ausführt, anders reagiert, oder auf eine Reaktion verzichtet. Anschließend werden die *Proben* abgelegt und ausgewertet; die für *Angriff* und Reaktion aufgewendeten *Aktionen* werden dabei unabhängig vom Ausgang der *Proben* verbraucht.

*Angriff* und *Verteidigung* werden als *Kampfproben* abgelegt, welche die um *Triumph* und *Patzer* erweiterte Mechanik der *Eigenschaftsproben* verwenden.

Ein *Angriff* aus dem Nahkampf erfolgt auf den **ATTACKEWERT (AT)**, der sich aus dem TAW des *Talents* der angreifenden Waffe, ihrem **ATTACKEMOD (AT-WM)** und einem Bonus aus den erlernten Stufen der SF *Offensiver Kampf* zusammensetzt. Ein *Angriff* aus dem Fernkampf hingegen erfolgt auf den **FERNKAMPFWERT (FK)**, der sich aus dem verwendeten TAW, **FERNKAMPFMOD (FK-WM)** und einem Bonus aus den erlernten Stufen der SF *Meisterschütze* zusammensetzt. Eine *Verteidigung* erfolgt meist auf den **PARADEWERT (PA)**, der sich aus dem TAW des *Talents* der verteidigenden Waffe, ihrem **PARADEMOD (PA-WM)** und einem Bonus aus den erlernten Stufen der SF *Defensiver Kampf* zusammensetzt. Positive WM werden nur auf die AT und PA der Waffe selbst angewendet, negative WM hingegen auch auf andere gleichzeitig geführte Waffen. Waffenlose *Angriffe* und *Verteidigungen* verwenden den TAW aus Raufen.

Gelingt der *Angriff*, landet der Angreifer einen Treffer beim Ziel. Bei einem *Standardangriff* auf AT oder FK bedeutet ein Treffer, dass dem Ziel der *Waffenschaden* zugefügt wird. Gelingt ebenfalls die *Verteidigung*, werden einige Auswirkungen des Treffers negiert, bei einer gelungenen *Standardparade* auf PA entfällt der *Waffenschaden* des Treffers stattdessen auf die verteidigende Waffe. Handelt es sich bei der verteidigenden Waffe um eine Gliedmaße, wird der *Waffenschaden* in TTP umgewandelt.

Der *Waffenschaden* besteht aus *Schadenswürfeln* und einem festen *Grundscha-*  
*den*. Erreicht die KK des *Charakters* nicht die KK VORAUSSETZUNG DER WAFFE (KK<sub>MIN.</sub>), ist die Waffe für ihn *ungeeignet*, wodurch ihr *Waffenschaden* um -2 gesenkt und jede *Kampfprobe* um -3 erschwert wird. Übersteigt die KK hingegen die KK<sub>MIN.</sub>, wird der *Waffenschaden* für jedes volle KK-TP INTERVALL (KK<sub>SCHRITT</sub>) darüber um +1 erhöht. Der *Waffenschaden* durch Gliedmaßen eines Humanoiden der GK *mittel* beträgt 1w6 TTP bei KK<sub>MIN.</sub> 10 und KK<sub>SCHRITT</sub> 3.

Wurde keine bestimmte *Trefferzone* vor dem *Angriff* bestimmt, trifft ein erfolgreicher *Angriff* das Ziel an einer mit 1w12 zufällig bestimmten *Trefferzone* und richtet dort den Schaden an. Gezielt eine *Trefferzone* anzugreifen ist für den Kopf um -12, für andere letale *Trefferzonen* um -8, und für nicht letale *Trefferzonen* wie Gliedmaßen und Flügel um -4 erschwert.

**HUMANOIDE:** Kopf (letal, 1w12: 1), Rumpf (letal, 1w12: 2-4), Unterleib (letal, 1w12: 5-6), Arm (nicht letal, 1w12: 7-9), Bein (nicht letal, 1w12: 10-12), Flügel (nicht letal, 1w12: 4, 8, 12)

**VOGELARTIGE:** Kopf (letal, 1w12: 1), Rumpf (letal, 1w12: 2-3), Unterleib (letal, 1w12: 4-5), Flügel (nicht letal, 1w12: 6-10), Klauen (nicht letal, 1w12: 11-12)

**VIERBEINER:** Kopf (letal, 1w12: 1-2), Rumpf (letal, 1w12: 3-4), Flanken (letal, 1w12: 5-6), Hintern (nicht letal, 1w12: 7-8), Vorderbein (nicht letal, 1w12: 9-10), Hinterbein (nicht letal, 1w12: 11-12), Flügel (nicht letal, 1w12: 7-8)

**VIELBEINER:** Kopf (letal, 1w12: 1), Vorderkörper (letal, 1w12: 2-4), Hinterleib (letal, 1w12: 5-6), Bein (nicht letal, 1w12: 7-12), Flügel (nicht letal, 1w12: 6-8)

Bei zufällig getroffenen Armen, Beinen und Flügeln wird anschließend ermittelt, genau welche Gliedmaße getroffen wird. Verfügt das Ziel über Flügel, ersetzen sie die üblichen Zuordnungen der Zufallszahlen.

Um sich vor TP und  $\tau$ TP zu schützen kann sich der *Charakter* in Rüstung kleiden, die an seinen *Trefferzonen* RÜSTUNGSSCHUTZ (RS) bietet. Die eBE der Ausrüstung erschwert jedoch jede *Kampfprobe* um  $-eBE \times \text{Anzahl der Beteiligungen von FF und GE am verwendeten Talent}$ .

### BRUCHTESTS IM KAMPF

Die BRUCHSCHWELLE (BS) der Ausrüstung bestimmt, wann ein *Bruchtest* durch Schaden ausgelöst wird. Fügt eine Waffe mehr TP zu als ihre BS beträgt, oder überschreiten die abgefangenen TP bei erfolgreicher *Verteidigung* ihre BS, wird ein *Bruchtest* auf ihren BRUCHFAKTOR (BF) abgelegt. Die äußerste Lage Kleidung oder Rüstung an einer *Trefferzone* wird ebenfalls einem *Bruchtest* unterzogen, wenn sie mit mehr als BS TP getroffen wurde. Handelt es sich bei dem Schaden an der Ausrüstung um  $\tau$ TP, gilt die BS als um +2 erhöht. Bei Wurfaffen und Geschossen im Fernkampf wird ebenfalls ein *Bruchtest* abgelegt, wenn sie auf etwas festes im Ziel oder in der Umgebung treffen.

### EINSATZ VON MANÖVERN

Um weitere Effekte bei einem *Angriff* oder einer *Verteidigung* zu bewirken, kann der Spieler *Manöver* einsetzen. Ein *Manöver* erschwert die *Kampfprobe* um die *Manövererschwerne* und verursacht bei Gelingen der *Kampfprobe* die im *Manöver* beschriebenen Effekte. Misslingt eine *Kampfprobe* bei der *Manöver* eingesetzt wurden, schlägt sie vollständig fehl und keiner der Effekte tritt ein. Nach einem misslungenen *Manöver* wird die nächste *Kampfprobe* ebenfalls um die *Manövererschwerne* erschwert, ohne von den Effekten zu profitieren. Jedes *Manöver* kann als *grundlegende* und später als *herausragende* Variante erlernt und eingesetzt werden, wobei *herausragende Manöver* stärkere Effekte erlauben.

Während *Basismanöver* einfache Auswirkungen wie erhöhten Schaden, Erleichterungen oder Erschwernisse haben, sind *Aufbaumanöver* komplexere Erweiterungen, die auf einem *Basismanöver* aufbauen. Ein *Aufbaumanöver* kann mit jedem anderen *Aufbaumanöver* mit demselben *Basismanöver* kombiniert werden, ebenso wie mit allen *Basismanövern*. *Basismanöver* und *Aufbaumanöver* werden bei der Ansage der *Kampfprobe* festgelegt, und die gesamte *Manövererschwerne* aller eingesetzten *Manöver* bekannt gegeben.

*Großmanöver* sind besondere, deutlich erkennbare Kampftechniken, die durch einen vorhergehenden *Positionswechsel* in einer *Hauptaktion* eingeleitet und bekannt gegeben werden müssen. Während der *Charakter* sich in der Position eines *Großmanövers* befindet, hat

er nur eingeschränkte Handlungsmöglichkeiten. Die Position endet mit der abschließenden *Kampfprobe* oder durch einen *Positionswechsel* zum Abbrechen in einer *Nebenaktion*. Mit einem *Großmanöver* können nur zugehörige *Basismanöver* und darauf aufbauende *Aufbaumanöver* eingesetzt werden.

### TRIUMPH UND PATZER BEI KAMPFPROBEN

Fällt bei einer *Kampfprobe* eine 1, gilt sie als *Triumph*, und die aufgewendete *Aktion* steht wieder zur Verfügung. Fällt bei einem 1w20 Prüfwurf danach eine weitere 1, ist es ein *herausragender Triumph* und der *Charakter* erhält sofort eine eigene INI-Phase um zu handeln.

Fällt hingegen eine 20 bei der *Kampfprobe*, gilt sie als *Patzer* und der *Charakter* erleidet eine Stufe *ungünstige Position*. Fällt bei einem 1w20 Prüfwurf danach eine weitere 20, ist es ein *herausragender Patzer* und der *Charakter* erleidet einen zusätzlichen nachteiligen Effekt nach Entscheid des Spielleiters. Mögliche Effekte wären der Verlust von  $-1w6$  INI oder LEP, eine weitere Stufe *ungünstige Position*, das Fallenlassen einer Waffe, eine *Probe* auf eine passende *Schwäche* oder *Charakterschwäche*, oder ein erschütterter *Kampfeswille*.

### WUNDEN UND SCHWÄCHEN IM GEFECHT

Erleidet ein *Charakter* während einer gewaltsamen Auseinandersetzung *Wunden*, kann er versuchen die daraus folgenden Erschwernisse auf *Proben* vorläufig zu ignorieren. Am Ende jeder KR in welcher der *Charakter* *Wunden* erlitten hat legt er eine *Erfolgsprobe* auf Selbstbeherrschung ab, die um  $-4$  je in der letzten KR erlittenen *Wunde* erschwert ist. Gelingt die *Erfolgsprobe*, setzen die Erschwernisse durch die neuen *Wunden* erst 1 SR später ein, andernfalls bereits in der nächsten KR.

Auch im Eifer des Gefechts ist eine Beeinflussung von *Schwächen* möglich. Da die Beeinflussung oberflächlicher verläuft, dauert sie nur eine *Hauptaktion*, wobei die *Gegenprobe* keine eigene *Aktion* verbraucht. Erschwernisse durch *Schwächen*, die während des Gefechts ausgelöst wurden, bauen sich in KR anstelle von SR ab.

### GRÖßENKLASSEN UND DISTANZ

Treffen zwei Wesen mit deutlich abweichender Körpergröße aufeinander, führen die Unterschiede in Kraft und Wendigkeit durch ihre GRÖßENKLASSE (GK) zu Veränderungen der

Kampfweise, je nachdem ob ein Wesen *winzig* (bis 0,25 m), *sehr klein* (bis 0,5 m), *klein* (bis 1 m), *mittel* (bis 2 m), *groß* (bis 4 m), *sehr groß* (bis 8 m), oder *riesig* (bis 16 m) ist.

Die Abweichung der GK erschwert die *Kampfproben* des größeren Wesens gegen das kleinere um  $-2$  für jede abweichende Stufe und erleichtert die *Kampfproben* des kleineren gegen das größere um  $+2$  für jede abweichende Stufe. Bei mehr als 3 GK Unterschied sind für beide Wesen keine *Kampfproben* gegen das andere mehr möglich.

Gegen einen *Angriff* eines um 1 GK größeren Wesens kann das kleinere sich nur mit *Ausweichen* oder einer *Verteidigung* mit einem großen Schild wehren, gegen um 2 GK größere nur mit *Ausweichen* oder einer *Verteidigung* mit einem sehr großen Schild.

### AUSWEICHEN

Anstelle einer *Verteidigung* kann ein *Charakter* versuchen, dem *Angriff* durch eine *Hauptaktion Ausweichen* zu entgehen. Das *Ausweichen* ist eine *Talentprobe* auf Körperbeherrschung, das entsprechend der GK des Angreifers erschwert wird, je nachdem ob er *winzig* ( $-2$ ), *sehr klein* ( $-4$ ), *klein* ( $-6$ ), *mittel* ( $-8$ ), *groß* ( $-10$ ), *sehr groß* ( $-12$ ), oder *riesig* ( $-14$ ) ist.

Gelingt das *Ausweichen*, entgeht der *Charakter* dem *Angriff* und allen seinen *Manövern* vollständig. In der nächsten KR sind seine eigenen *Angriffe* unabhängig vom Gelingen der *Talentprobe* um  $-8$  erschwert, *Angriffe* gegen ihn um  $-ETAP$  des *Ausweichens*. Die laufende KR ist davon nicht betroffen. Ein weiteres *Ausweichen* in derselben KR ersetzt die *ETAP* des vorigen *Ausweichens*.

### KAMPFBINDUNG UND DISTANZKLASSE

Da der Platz um einen *Charakter* herum begrenzt ist, können nicht mehr als 6 *Kampfbindungen* zu ihm aufgenommen werden. Eine *Kampfbindung* ist für jeden Angreifer notwendig, damit der *Charakter* Ziel eines *Angriffs* sein kann. Der *Charakter* selbst kann nur mit bis zu 3 Zielen im Halbkreis vor sich eine *Kampfbindung* aufnehmen, um selbst *Angriffe* oder *Verteidigungen* durchführen zu können. Auch im Fernkampf ist für *Kampfproben* eine *Kampfbindung* notwendig. Größere Angreifer belegen für jede GK über der des *Charakters* eine weitere der möglichen *Kampfbindungen* gegen den *Charakter*.

Stehen zwei oder drei *Charaktere* nah beieinander, bilden sie einen *Verbund*. *Angriffe* gegen einen *Charakter*, der im *Verbund* steht, sind um  $-2$  erschwert. Ein *Verbund* kann gemeinsam eine *Kampfbindung* gegen größere Ziele belegen, als seien sie ein Angreifer der nächsten GK.

Besteht eine *Kampfbindung* im Nahkampf, wird der ungefähre Abstand der Gegner durch die gemeinsame DISTANZKLASSE (DK) abgebildet, eingeteilt in HANDGEMENGE (H) (bis 1 m), NAHKAMPF (N) (bis 2 m), STANGENWAFFEN (S) (bis 3 m) und PIKE (P) (bis 4 m).

Jede Waffe im Nahkampf ist auf eine bestimmte DK ausgelegt, in der sie optimal eingesetzt werden kann. Wird eine *Kampfbindung* neu aufgenommen, beginnt sie in der höchsten DK der in der *Kampfbindung* verwendeten Bewaffnung, oder in einer größeren DK, wenn es der Beteiligte mit der höheren INI entscheidet.

Ist eine Bewaffnung auf eine größere DK ausgelegt als die, in der sich der Träger befindet, wird jede *Verteidigung* mit ihr um  $-4$  je DK Abweichung erschwert. Ist die Bewaffnung hingegen auf eine kürzere DK ausgelegt, wird jeder *Angriff* mit ihr um  $-4$  je DK Abweichung erschwert. Eine *beengte Umgebung* [DK] schränkt *Charaktere* in der Handhabung von Waffen mit einer größeren optimalen DK ein. Jede *Kampfprobe* mit solchen Waffen ist in der *beengten Umgebung* um  $-4$  je DK darüber erschwert.

Die DK einer *Kampfbindung* kann durch einen angesagten *Angriff* zur DK-Verkürzung oder DK-Vergrößerung verändert werden. Der *Angriff* ist um  $-4$  je veränderter DK erschwert und kann weder Schaden zufügen noch *Manöver* beinhalten. Eine DK-Verkürzung kann durch jede gelungene *Verteidigung* verhindert werden, bei einem *Angriff* zur DK-Vergrößerung hingegen ist keine *Verteidigung* möglich. Es ist ebenfalls möglich, die DK durch eine *Hauptaktion* Bewegung zu verändern, jedoch sind erfahrene Kämpfer in der Lage *Waffenschaden* zuzufügen, wenn das sich nähernde oder entfernende Wesen auf den *Angriff* zur DK-Verkürzung oder DK-Vergrößerung verzichtet.

## POSITIONEN IM KAMPF

Kommt ein *Charakter* ins Stolpern oder stürzt, erleidet er eine oder zwei Stufen *ungünstige Position*. Die erste Stufe *ungünstige Position* bedeutet, dass ein *Charakter* in seiner Bewegung eingeschränkt ist, beispielsweise indem er kniet oder einen unsicheren Sitz auf seinem Reittier hat, sodass er nur noch *grundlegende Basismanöver* und *grundlegende Aufbaumanöver*



ausführen kann und zu keinen *Großmanövern* mehr in der Lage ist. Die zweite Stufe *ungünstige Position* stellt eine größere Einschränkung dar, bei welcher der *Charakter* liegt, hängt, oder verheddert ist, sodass für ihn keine *Manöver* mehr möglich sind. Jede eigene *Kampfprobe* des *Charakters* ist um  $-2$  je Stufe *ungünstige Position* erschwert, jeder *Angriff* gegen ihn um  $+2$  je Stufe erleichtert. Hat ein *Charakter* bereits zwei Stufen *ungünstige Position*, erleidet er keine weitere bis sich seine Position wieder verbessert hat.

Eine *ungünstige Position* kann mit einem *Positionswechsel* als *Hauptaktion* ab der nächsten KR um eine Stufe verbessert werden, sich freiwillig in eine *ungünstige Position* fallenzulassen erfordert lediglich eine *Nebenaktion*.

### FLIEGENDER KAMPF

Ein *fliegender Charakter* muss sich jede KR mit mindestens einer *Aktion* bewegen. Es ist nur möglich eine *Kampfbindung* aufrecht zu erhalten, solange sich der *Charakter* in Reichweite der verwendeten Bewaffnung befindet. Sowohl die *Kampfproben* des *fliegenden Charakters* als auch *Kampfproben* gegen ihn sind durch die Flugbewegung um  $-2$  erschwert.

Das Abheben ist ein *Positionswechsel* in einer *Hauptaktion*, mit dem der *Charakter* ab der nächsten KR als *fliegend* gilt. Das sichere Landen erfolgt mit einem *Positionswechsel* in einer *Nebenaktion*, nach welchem der *Charakter* ab der nächsten KR nicht mehr als *fliegend* gilt.

*Manöver*, die gegen den *Charakter* eingesetzt werden um eine *ungünstige Position* zu verursachen, führen zu einem *Absturz*. Anstelle der *Eigenschaftsprobe* um die *ungünstige Position* zu vermeiden wird eine *Erfolgsprobe* auf das zum Fliegen verwendete *Talent* der *Talentgruppe* Fortbewegung mit der gleichen Erschwernis wie die *Eigenschaftsprobe* abgelegt. Misslingt die *Erfolgsprobe*, geht der *Charakter* unfreiwillig zu Boden und erleidet  $2w6$  rTP durch den *Absturz*.

### BERITTENER KAMPF

Ein *berittener Charakter* ist nur in der Lage *Manöver* einzusetzen, wenn er die SF *Reiterkampf* erlernt hat. *Großmanöver* erfordern für den *Positionswechsel* eine gelungene *Talentprobe* auf Reiten erschwert um die *Manövererschwerenis* des *Großmanövers*. Die gemeinsame INI von Reiter und Reittier wird über das *Talent* Reiten ermittelt; misslingt die *Talentprobe* zur

Ermittlung der INI, ist für den Reiter keine *Kampfprobe* möglich. Jede *Kampfprobe* des Reiters gegen einen Unberittenen ist um +2 erleichtert.

Das Aufsteigen ist ein *Positionswechsel* in einer *Hauptaktion*, mit dem der *Charakter* ab der nächsten KR als *beritten* gilt. Das sichere Absteigen erfolgt mit einem *Positionswechsel* in einer *Nebenaktion*, nach welchem der *Charakter* ab der nächsten KR nicht mehr als *beritten* gilt.

*Manöver*, die gegen den *Charakter* eingesetzt werden um eine *ungünstige Position* zu verursachen, führen zu einem *Abwurf*. Anstelle der *Eigenschaftsprobe* um die *ungünstige Position* zu vermeiden wird eine *Erfolgsprobe* auf Reiten mit der gleichen Erschwernis wie die *Eigenschaftsprobe* abgelegt. Misslingt die *Erfolgsprobe*, geht der *Charakter* unfreiwillig zu Boden und erleidet 2w6  $\tau$ TP durch den *Abwurf*. Ein *Abwurf* von einem *fliegenden* Reittier erhöht den Sturzschaden auf 4w6  $\tau$ TP durch den gleichzeitigen *Absturz*.

Kann ein Reittier die Auswirkungen einer erlittenen *Wunden* nicht ignorieren oder wird bei ihm eine *Furcht* ausgelöst, kommt es ebenfalls zu einem *Abwurf* mit einer Erschwernis in Höhe von -4 je erlittene *Wunde* oder der ausgelösten *Furcht*.

#### MEHRFACHER POSITIONSWECHSEL

Zwei *Positionswechsel* können gleichzeitig in einer gemeinsamen *Hauptaktion* durchgeführt werden, wodurch der *Charakter* jedoch 2w6 Punkte INI verliert. Der Verlust der INI durch den *Positionswechsel* kann mit einer gelungenen, um -4 erschwerten, *Erfolgsprobe* auf das verwendete *Talent* der *Talentgruppe* Fortbewegung verhindert werden.

#### BESONDERHEITEN IM FERNKAMPF

Ein *Angriff* im Fernkampf erfordert im Gegensatz zum Nahkampf einige Vorbereitung. Zuerst muss der Schütze die Fernkampfwaffe oder das Geschoss in 1 *Hauptaktion* *bereitmachen*, anschließend führt er den *Kraftaufbau* in so vielen zusammenhängenden *Hauptaktionen* durch wie die Waffe benötigt, und legt dann das Ziel für den *Angriff* fest. Bevor er schließlich den *Angriff* in einer weiteren *Hauptaktion* durchführt, kann der *Charakter* noch bis zu 4 zusammenhängende *Hauptaktionen* *lang zielen*. Jede *Aktion* des Zielens erleichtert den unmittelbar darauffolgenden *Angriff* um +2. Das Ziel kann gegen einen *Angriff* nur ein *Ausweichen* oder eine *Verteidigung* mit einem Schild durchführen.

Die von der *Reichweite* der Fernkampf­waffe abhängige REICHWEITENKLASSE (RK) des Ziels verändert sowohl den *Waffenschaden* als auch die Schwierigkeit des *Angriffs*, der *Verteidigung* und des *Ausweichens*, je nachdem ob das Ziel *sehr nah* (bis  $1 \times$  Reichweite, *Waffenschaden* +2, *Angriff* +0, *Abwehr* +0), *nah* (bis  $2 \times$  Reichweite, *Waffenschaden* +1, *Angriff* -4, *Abwehr* +2), *mittel* (bis  $3 \times$  Reichweite, *Waffenschaden* +0, *Angriff* -8, *Abwehr* +4), *weit* (bis  $5 \times$  Reichweite, *Waffenschaden* -1, *Angriff* -12, *Abwehr* +6), oder *sehr weit* (bis  $8 \times$  Reichweite, *Waffenschaden* -2, *Angriff* -16, *Abwehr* +8) entfernt ist.

Schilde und Strukturen, die sich zwischen dem Schützen und seinem Ziel befinden, erschweren ebenfalls den *Angriff*, je nachdem ob sich das Ziel in Vierteldeckung (kleiner Schild, *Angriff* -4), Halbdeckung (großer Schild, *Angriff* -8) oder Dreivierteldeckung (sehr großer Schild, *Angriff* -12) befindet. Ein Ziel in Volldeckung macht den *Angriff* unmöglich.

Befindet sich ein Ziel im Kampfgetümmel oder in nächster Nähe zu anderen Beteiligten, trifft ein *Angriff* aus dem Fernkampf ein zufälliges Ziel aus der Gruppe und kann daher nicht gezielt auf eine *Trefferzone* gerichtet werden. Ein bestimmtes Ziel aus der Gruppe zu treffen erfordert mindestens 1 *Aktion Zielen* und ist um weitere -2 erschwert als stünde er im *Verbund*.

# DIE ERSCHAFFUNG

Bei der Erstellung des *Charakters* werden zuerst die wichtigsten Fähigkeiten in Form der SFs festgelegt. Soll der *Charakter* eine bestimmte Profession erlernt haben, werden zuerst ihre Voraussetzungen erfüllt, danach schrittweise die Voraussetzungen der wichtigsten Fähigkeiten. Anschließend werden weitere *Talente* gesteigert, um den *Charakter* den Vorstellungen des Spielers näher zu bringen. Für SFs und *Talente* stehen bei der Erstellung anfängliche ABENTEUERPUNKTE (AP) zur Verfügung, deren Höhe vom Spielleiter vorgegeben wird. Es kann sinnvoll sein, einen Teil der anfänglichen AP zu diesem Zeitpunkt noch zurückzuhalten, um nach späteren Schritten das Profil abzurunden oder *Eigenschaften* über ihren Anfangswert hinaus zu steigern.

Im nächsten Schritt werden *Abstammung* und *Stand* gewählt und die *Eigenschaften* festgelegt. Danach wird notwendige Ausrüstung, die über die Grundausstattung im *Vorteil Gesellschaftsstand* hinausgeht, zusammengestellt und über eine entsprechende Stufe des *Vorteils Besonderer Besitz* finanziert.

Nachdem *Abstammung*, *Gesellschaftsstand* und *Besonderer Besitz* mithilfe der VORTEILSPUNKTE (VP) bezahlt wurden, können weitere *Besonderheiten* innerhalb der vorgegebenen Grenzen gewählt werden. Im Anschluss werden *Vorlieben*, *Abneigungen* und *Prinzipien* festgelegt.

## REIHENFOLGE:

1. Profession, SONDERFERTIGKEITEN und *Talente*
2. *Eigenschaften*, *Abstammung* und *Stand*
3. Ausrüstung, weitere *Besonderheiten* und *Charakterschwächen*
4. Persönlichkeit und *Prinzipien*
5. Feinschliff und Beschreibung

Die Reihenfolge scheint anfangs vielleicht ungewöhnlich, sorgt jedoch dafür, dass alle Vorbedingungen erfüllt werden, ohne dass das Kernkonzept aus den Augen verloren wird.

## ANFÄNGLICHE KULTUR UND PROFESSION

Der *Charakter* bekommt bei der Erstellung die SFs *Kulturkenntnis I* und *Sprachkenntnis II* entsprechend seiner Herkunft, ohne dafür AP bezahlen zu müssen. Jede *Kultur* hat typische *Prinzipien*, die jedoch nur als Anregungen zu verstehen sind.

Eine Profession ist eine verbriefte Ausbildung, die der *Charakter* genossen hat. Regeltechnisch bedeutet dies eine Sammlungen an Voraussetzungen, die der *Charakter* erfüllen muss, um einen offiziellen Nachweis zu erhalten und gewisse innerweltlich rechtliche Vorzüge zu genießen. Nicht jeder *Charakter* hat eine Ausbildung durchlaufen und erfolgreich abgeschlossen; Fähigkeiten können natürlich ohne offizielles Schriftstück erlernt worden sein.

## ANFÄNGLICHE AP UND VP

Bei der Zusammenstellung einer Spielgruppe legt der Spielleiter die AP fest, die jeweils einem *Charakter* bei der Erstellung zur Verfügung stehen. Bei Spielgruppen mit *Charakteren* der durchschnittlichen Altersstufe *Junge Erwachsene* werden 5000 AP empfohlen, für höhere durchschnittliche Altersstufen je 2000 weitere AP. Wichtig ist dabei, dass die AP für alle *Charaktere* unabhängig von der individuellen Altersstufe gelten. Mit den AP können *Talente* gesteigert und SFs erlernt werden.

Für den Erwerb von *Abstammung* und *Besonderheiten* stehen jedem *Charakter* 20 VP zur Verfügung, die durch bis zu +30 VP aus *Nachteilen* und bis zu +20 VP aus *Charakterschwächen* und *Traumata* ergänzt werden können. Die Kosten der *Abstammung* werden nur als ihre Gesamtkosten gewertet, ohne dass die verpflichtenden *Nachteile* zu den Grenzen von VP aus *Nachteilen* zu zählen. Am Ende der Erstellung müssen genau 0 VP verbleiben.

## EIGENSCHAFTEN UND BESONDERHEITEN

Die acht *Eigenschaften* (MU, CH, IN, KL, GE, FF, KK, KO) beginnen bei 8 zuzüglich Veränderungen durch *Abstammung*; eine *Abstammung* verändert die *Eigenschaften* um insgesamt +2 Punkte, jedoch keine *Eigenschaft* um mehr als  $\pm 2$ . Nach der Anrechnung der *Abstammung* können 36 weitere Punkte auf die *Eigenschaften* verteilt werden, wobei nicht mehr als 8 Punkte in eine einzelne *Eigenschaft* investiert werden können. Die hieraus entstandenen Werte sind die Anfangswerte der *Eigenschaften*.

Mit wachsender Erfahrung können die *Eigenschaften* um bis zu +6 Punkte über diese Anfangswerte hinaus durch den Einsatz von AP gesteigert werden. Jede Erhöhung der *Eigenschaft* um 1 kostet dabei das 25-fache des neuen Werts in AP.

Die *Abstammung* gibt eine Zusammenstellung an *Besonderheiten* an, die jeder *Charakter* der *Abstammung* bei der Erstellung hat. Ebenso legt sie die GS (vor der Anwendung von *Besonderheiten*) und die GK fest. Die übliche Bandbreite der Statur und äußeren Erscheinung der *Abstammung* ist in ihrer Beschreibung angegeben.

## ABGELEITETE SPIELWERTE

Mit dauerhaft veränderten *Eigenschaften* ändern sich auch ihre abgeleiteten Spielwerte. Dazu zählen unter anderem das *Niveau* (KL + IN), die WS ( $\frac{KO}{2}$  zuzüglich SFs), Schwellen für *Überanstrengung*, und die Regeneration der LEP in Ruhephasen ( $1w6 + \frac{KO}{10}$ , Teiler nach SFs).

Das Maximum der LEP liegt bei  $\frac{MU+KO+KO+KK}{2}$ , +5 je Stufe der SF *Lebenskrafteerhöhung*.

## ANFÄNGLICHE AUSTRÜSTUNG

Der *Charakter* bekommt bei der Erstellung die angemessene Ausrüstung seines *Standes*. Zusätzlich erhält er 100 S Handgeld, mit dem er sich weitere Ausrüstung beschaffen kann; reicht die Summe nicht aus, kann durch den *Vorteil Besonderer Besitz* das Vermögen erhöht werden. Nicht ausgegebenes Vermögen verbleibt als Handgeld am Spielbeginn.

## PERSÖNLICHKEIT UND PRINZIPIEN

Jeder *Charakter* hat mindestens 2 *Vorlieben* für und 1 *Abneigung* gegen ein *Kunstmerkmal* aus den Gegensatzpaaren *bedrohlich* oder *beruhigend*, *mitreißend* oder *beherrscht*, *erheiternd* oder *melancholisch*, *fantastisch* oder *realistisch* und *beschönigend* oder *kritisch*.

Das innere moralische Wertesystem eines *Charakters* wird durch *Prinzipien* ausgedrückt. Ein *Prinzip* ist eine Überzeugung, die passende *Proben* um  $\pm 3$  (Stufe I) oder  $\pm 7$  (Stufe II) modifiziert, wenn der *Charakter* sich dabei bewusst für oder gegen das *Prinzip* entscheidet.

*Prinzipien* sind nicht mit AP oder VP hinterlegt, da sie in sich wertneutral sind. Jeder *Charakter* hat mindestens 3 Stufen *Prinzipien*, die im späteren Spielverlauf durch einschneidende Erlebnisse gewandelt oder erweitert werden können.

Natürlich kann der Spieler auch darüber hinaus *Vorlieben*, *Abneigungen* und *Prinzipien* für den *Charakter* festlegen, wenn es zu seiner Vorstellung passt.

**ENTHALTSAMKEIT [GENUSS]:** bedeutet, dass der *Charakter* bewusst auf einen bestimmten Genuss wie Rauschmittel, körperliche Nähe, oder Ästhetik verzichtet.

**FAMILIENEHRE [STRUKTUR]:** bedeutet, dass der *Charakter* im Zweifelsfall sein Leben aufs Spiel setzt, um die Ehre seiner Familie, seiner Sippe, oder seines Stammes zu verteidigen.

**FREIHEITSTREBEN:** bedeutet, dass der *Charakter* großen Wert auf die persönliche Freiheit legt, sodass er lieber sterben würde, als in Gefangenschaft zu leben.

**GEWALTVERMEIDUNG:** bedeutet, dass der *Charakter* körperliche und seelische Gewalt als allerletztes Mittel betrachtet, und sie nur im äußersten Notfall widerwillig einsetzt.

**KODEXTREUE [INSTITUTION]:** bedeutet, dass der *Charakter* die Regeln und Werte einer Institution nicht nur verinnerlicht, sondern sie in sein Selbstverständnis integriert hat.

**LOYALITÄT [GRUPPIERUNG]:** bedeutet, dass der *Charakter* große Mühen auf sich nimmt, um die Gruppierung voranzubringen, und sich ihr nicht freiwillig entgegenstellt.

**MISSIONIERUNG:** bedeutet, dass der *Charakter* sich mit Leib und Seele dafür einsetzt, seine Ansichten und Glaubensweisen zu verbreiten und andere davon zu überzeugen.

**RECHT DURCH GEBURT:** bedeutet, dass der *Charakter* an ein inherentes Recht und Schicksal glaubt, das durch die Geburtsumstände wie Ort, Familie und *Stand* bestimmt wird.

**RECHT DURCH STÄRKE:** bedeutet, dass der *Charakter* an ein inherentes Recht und Schicksal glaubt, das durch die eigenen Stärken und Fähigkeiten bestimmt wird.

**SPEISEGEBOTE:** bedeutet, dass der *Charakter* sich bewusst an strenge Regeln der Ernährung hält, die auf moralischen Überzeugungen beruhen.

**TREUE [PERSON]:** bedeutet, dass der *Charakter* einer ihm nahen Person die Treue geschworen hat, und sie niemals wissentlich verletzen oder schädigen würde.

# DIE TALENTE

Mit den *Talenten* werden die Erfahrungen und Fähigkeiten des *Charakters* als Spielwerte abgebildet. Verwandte *Talente* werden in *Talentgruppen* zusammengefasst und können oft auf ähnliche Weise für *Talentproben* verwendet werden.

TAWs beginnen bei 0 und werden mit AP gesteigert. Jede Erhöhung des TAW um 1 kostet für *Talente* in einer *Talentgruppe* mit 3 *Talenten* das 6-fache des neuen Werts, für *Talente* in einer *Talentgruppe* mit 6 *Talenten* das 4-fache des neuen Werts in AP. Ein TAW kann nicht höher als die niedrigste beteiligte *Eigenschaft* +6 gesteigert werden.

Ein TAW bis einschließlich 4 entspricht dem Kenntnisstand eines Laien, bis 8 dem eines Lehrlings, bis 12 dem eines Gesellen, und ein TAW von 16 entspricht einem gelernten Meister. Ein *Charakter* mit einem TAW von 20 oder mehr wird als Koryphäe des *Talents* angesehen.

## TALENTE ZUR KONFLIKTLÖSUNG

Im Mittelpunkt jeder spannenden Spielhandlung steht ein Konflikt, der für die *Charaktere* zu bewältigen ist. Dazu steht ihnen eine breite Palette an Möglichkeiten zur Verfügung, sowohl von körperlicher als auch gesellschaftlicher Natur. *Proben* auf *Talente* zur Konfliktlösung werden oft als *Schwellenprobe* oder *Vergleichsprobe* abgelegt.

## BEEINFLUSSUNG

Der *Charakter* kann durch seine Worte oder sein Auftreten ein anderes Wesen zu bestimmten Handlungen bewegen oder *Schwächen* erzeugen und ausnutzen.

**AUFWIEGELN** (CH/MU/MU): erweckt im Gegenüber *Wut* und *Hass*.

**EINSCHÜCHTERN** (CH/MU/KK): erweckt im Gegenüber *Furcht* und *Phobie*.

**ÜBERZEUGEN** (CH/KL/IN): erweckt im Gegenüber *Verlangen* und *Obsession*.



## FORTBEWEGUNG

Der *Charakter* bewegt sich durch eigene Kraft oder die Lenkung von Gefährten oder Reittieren.

**ATHLETIK (GE/KO/KK):** umfasst Laufen, Springen und Kraftakte.

**FUHRWERKE (CH/FF/KO):** umfasst das Lenken von Gespannen und Fuhrwerken.

**KLETTERN (MU/GE/KK):** umfasst das Erklimmen von steilem Gelände.

**REITEN (CH/GE/KO):** umfasst das Lenken von Reittieren.

**SCHWIMMEN (MU/GE/KO):** umfasst die Fortbewegung in Flüssigkeiten.

**SEEFAHRT (FF/GE/KO):** umfasst das Segeln und Lenken von Schiffen und Booten.

## FERNKAMPF

Der *Charakter* greift mit einer Fernkampfwaffe an, nachdem er den *Kraftaufbau* und das *Zielen* abgeschlossen hat. Der FK für die *Kampfprobe* des *Angriffs* ist der TAW zuzüglich SFs.

**SCHLEUDERWAFFEN (IN/FF/GE):** wird für Netze, Schleudern und Fangkugeln verwendet.

**SCHUSSWAFFEN (FF/GE/KO):** wird für Bögen, Armbrüste und Torsionswaffen verwendet.

**WURFWAFFEN (MU/GE/KK):** wird für Faustwurfaffen und Wurfspeere verwendet.

## GESELLSCHAFTLICHES WIRKEN

Der *Charakter* geht auf sein Gegenüber ein um es zu unterhalten oder anzuleiten.

**ERZÄHLEN & DICHTEN (CH/MU/IN):** vermittelt unterhaltsame oder lehrreiche Geschichten in eindrucksvollen oder spielerischen Worten.

**ERZIEHEN & VERSTÄNDIGEN (CH/CH/KL):** umfasst das Vermitteln von Wissen und Ideen auf für das Gegenüber verständliche Weise, ebenso wie die Beobachtung von Verhaltensweisen.

**MUSIK & GESANG (IN/KO/KO):** vermittelt Gefühle und Ästhetik in Klängen und Melodien.

**TAKTIK & STRATEGIE (CH/MU/KO):** umfasst taktisches Verständnis und effektives Befehlgeln.

**TANZ & AKROBATIK (CH/IN/GE):** vermittelt Gefühle und Ästhetik in Bewegungen.

**THEATER & GAUKELEI (CH/MU/GE):** umfasst Taschenspielerereien und die Darstellung fremder Persönlichkeiten durch Sprechweise und Gebahren.

## HÖHERE BILDUNG

Der *Charakter* greift auf praktisches oder theoretisches Wissen über die Gesellschaft, das Land und seine Bewohner zurück.

**GESCHICHTE & POLITIK (MU/KL/IN):** umfasst historische und politische Gegebenheiten.

**HANDEL & WIRTSCHAFT (CH/CH/KL):** umfasst wirtschaftliche Gegebenheiten.

**REGIONEN & WETTER (KL/KL/IN):** umfasst landschaftliche Gegebenheiten.

## NAHKAMPF

Der *Charakter* greift mit einer Nahkampfwaffe an oder wendet damit einen *Angriff* ab. AT und PA für die *Kampfproben* des *Angriffs* und der *Verteidigung* sind der TAW zuzüglich SFs.

**HIEBWAFFEN (KO/KK/KK):** wird für Äxte und Hämmer verwendet.

**KETTENWAFFEN (MU/GE/KK):** wird für Peitschen und Flegel verwendet.

**KLINGENWAFFEN (KL/FF/GE):** wird für Fechtwaffen, Schwerter und Säbel verwendet.

**PARIERWAFFEN (IN/GE/KK):** wird für Parierwaffen und Schilde verwendet.

**RAUFEN (MU/KL/GE):** wird für waffenlose Techniken, Dolche und Trickwaffen verwendet.

**STANGENWAFFEN (MU/GE/GE):** wird für Stäbe, Speere und Lanzen verwendet.

## STANDESWISSEN

Der *Charakter* bewegt sich in mehr oder weniger hohen *Ständen* und befolgt Verhaltensregeln, die über das Alltägliche hinausgehen.

**AMT & ADEL (CH/KL/IN):** wird für Ämter, *Oberschicht*, *Hochadel* und *Regentschaft* verwendet.

**BÜRGERSCHAFT (CH/MU/KL):** wird für *Mittelschicht* und *Obere Mittelschicht* verwendet.

**GEMEINE & UNFREIE (CH/MU/IN):** wird für Unterwelt, *Abschaum* und *Unterschicht* verwendet. Auch das Erkennen und Deuten von Zinken und städtischen Wegmarken fällt darunter.

## WIDERSTAND

Der *Charakter* widersteht inneren und äußeren Einflüssen auf seinen Körper oder Geist.

**KÖRPERBEHERRSCHUNG (IN/GE/KK):** wird für Balance und *Ausweichen* verwendet.

**SELBSTBEHERRSCHUNG (MU/IN/KO):** wird gegen Beeinflussung, *Schwächen* und wankenden *Kampfeswillen* verwendet.

**ZÄHIGKEIT (KO/KK/KK):** wird gegen Krankheiten, Gifte und Rauschzustände verwendet.

## HANDWERKLICHE TALENTE

Nicht jedes Hindernis kann mit Gewalt oder schönen Worten überwunden werden. Bestimmung, Erschaffung und Reparatur von Materialien, Gegenständen oder Wesen sind im Vorfeld und Nachgang von Konflikten ebenso wichtig für den Erfolg einer Spielhandlung. Handwerkliche *Talente* werden vorwiegend als *Schwellenproben* und *Sammelproben* eingesetzt.

## GEBRAUCHSHANDWERK

Der *Charakter* bearbeitet Materialien für die Herstellung von Rohlingen und Gebrauchswaren.

**HOLZHANDWERK (GE/KO/KK):** wird für Hölzer, Gräser und Bein verwendet.

**LEDERHANDWERK (FF/KO/KK):** wird für Häute, Leder und Felle verwendet.

**LEHMHANDWERK (IN/FF/KO):** wird für Ton, Erden und Schlamm verwendet.

**METALLHANDWERK (FF/KO/KK):** wird für Erze, Metalle und Legierungen verwendet.

**STEINHANDWERK (GE/KO/KK):** wird für Gestein, Gemmen und Mauerwerk verwendet.

**TEXTILHANDWERK (KL/FF/FF):** wird für Tuche, Garn und Färberei verwendet.

## HANDWERKSWISSEN

Der *Charakter* greift auf theoretisches oder praktisches Wissen über Materialien oder Spezialhandwerke zurück.

**BAUKUNST (KL/IN/FF):** wird für Bauwerke und Bergbau verwendet.

**MECHANIK (KL/FF/FF):** wird für Mechanismen und Schlösser verwendet.

**MINERALKUNDE (KL/FF/KK):** wird für Gestein, Erze und Salze verwendet.

**MYSTIK (MU/KL/IN):** wird für Magisches und Göttliches verwendet.

**SYMPATHETIK (MU/KL/FF):** wird für Alchemie und unerklärliche Zusammenhänge verwendet.

**ZOOBOTANIK (MU/KL/IN):** wird für natürliche Wesen und Gewächse verwendet.

## HOFHANDWERK

Der *Charakter* kümmert sich um die Versorgung von Wesen und Gewächsen, oder um die Verarbeitung ihrer Materialien.

**BRAUEN & BRENNEN (MU/FF/KO):** wird für Brauvorgänge und Destillation verwendet.

**HAUSHALTUNG (KL/IN/FF):** wird für Ordnung schaffen und durchblicken verwendet.

**HEILKUNDE (CH/KL/FF):** wird für Krankenpflege und Heilung verwendet.

**KOCHEN & HALTBARMACHEN (IN/FF/KO):** wird für Lebensmittel und Tinkturen verwendet.

**PFLANZENANBAU (FF/KO/KK):** wird für Ackerbau, Gärtnerei und Ernte verwendet.

**TIERHALTUNG (CH/IN/KO):** wird für den Umgang mit Tieren verwendet.

## KUNSTHANDWERK

Der *Charakter* erschafft Kunstwerke.

**BILDHAUEREI (KL/FF/KK):** wird für ästhetische Formgebung und Gravuren verwendet.

**MALEN & ZEICHNEN (KL/IN/FF):** wird für die Erschaffung von Bildern verwendet.

**VERKLEIDEN & SCHMINKEN (IN/FF/GE):** wird für äußere Herrichtung verwendet.

## NATURHANDWERK

Der *Charakter* findet sich in seiner Umwelt zurecht oder nutzt sie zu seinem Vorteil.

**SAMMELN (MU/IN/FF):** wird für die Suche nach Naturmaterialien verwendet.

**SPURENSUCHE (KL/IN/KO):** wird für die Suche nach Wesen, Hinweisen und bestimmten Gegenständen verwendet.

**VERBERGEN & ANPASSEN (IN/FF/KK):** wird für Schleichen und das Errichten von Verstecken verwendet.

# DIE SONDERFERTIGKEITEN

Während die *Talente* eines *Charakters* seine Erfahrung in einem umfassenden Handlungsbereich darstellen, sind SFs eine Spezialisierung in einem enger definierten Teilbereich. Sie können festgelegte *Proben* in Verbindung mit der Spezialisierung erleichtern, ETAP erhöhen, oder die *Proben* überhaupt erst ermöglichen.

SFs werden mit AP bezahlt und können nur erlernt werden, wenn ihre Voraussetzungen erfüllt sind. Bei mehrstufigen SFs werden die Stufen nacheinander in aufsteigender Reihenfolge erlernt, wobei zeitliche Voraussetzungen und Kosten höherer Stufen eigenständig sind.

## KULTURELLE SONDERFERTIGKEITEN

Wo kulturschaffende Wesen zusammenleben, entwickeln sich eine Fülle an sprachlichen Mitteln, Bräuchen und gesellschaftlichen Übereinkünften. Ein Außenseiter, der diese Gemeinsamkeiten nicht teilt, wird nur schwer von der gesellschaftlichen Gruppierung verstanden oder angenommen, und kann ihr umgekehrt ebenso schwer folgen.

## GLAUBENSLEHRE [AUSLEGUNG] I–II

Der *Charakter* verfügt über vertieftes Wissen in Bezug auf eine Glaubensauslegung, das von der Glaubensgemeinschaft für religiöse Führungsaufgaben und Ritualleitung erwartet wird.

ohne: Mystik –7 in Bezug auf [Auslegung]

I. Mystik +0 in Bezug auf [Auslegung]

II. Mystik +3 in Bezug auf [Auslegung]

### KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:

I. 75 AP; 1 Jahr intensive Befassung, TAW<sub>min</sub>: Mystik 4

II. 150 AP; 5 Jahre intensive Befassung, TAW<sub>min</sub>: Mystik 8, Amt & Adel 4

## KULTURKENNTNIS [KULTUR] I–II

Der *Charakter* hat die Gewohnheiten und Eigenheiten der Kultur verinnerlicht.

**KULTURELLE GEWOHNHEITEN:** Schönheitssinn, allgemeine Bräuche und Folklore

**KULTURELLE EIGENHEITEN:** Übergangsriten wichtiger Lebensabschnitte und Tabus

Ohne ausreichende *Kulturkenntnis* sind *Proben* auf Beeinflussung, Gesellschaftliches Wirken, Kunsthandwerk und Standeswissen erschwert. Regionale oder durch soziale Strukturen bedingte Ähnlichkeiten werden in *Hauptkulturen* mit eng verwandten *Gewohnheiten* und *Eigenheiten* zusammengefasst, deren Feinheiten in *Unterkulturen* aufgegliedert sind. *Kulturkenntnis* I entspricht einer *Hauptkultur*, *Kulturkenntnis* II einer zugehörigen *Unterkultur*.

ohne: Kulturelle Gewohnheiten –3, kulturelle Eigenheiten –7

I. Kulturelle Gewohnheiten +0, kulturelle Eigenheiten –3

II. Kulturelle Gewohnheiten +0, kulturelle Eigenheiten +0

### **KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

I. 75 AP; 1 Jahr Aufenthalt, SF<sub>min</sub>: *Sprachkenntnis* [Kultursprache] II

II. 150 AP; 5 Jahre Aufenthalt, SF<sub>min</sub>: *Sprachkenntnis* [Kultursprache] III

## SCHRIFTKENNTNIS [ZEICHENSATZ] I–II

Der *Charakter* hat die Schrift oder den Zeichensatz erlernt. Ohne ausreichende *Schriftkenntnis* kann die geschriebene Sprache nicht entziffert werden.

ohne: Zuordnung zu bekannten Schriftfamilien, Malen & Zeichnen –7 für Abschrift

I. Fehlerbehaftetes Lesen und Schreiben, Malen & Zeichnen +0 für Schönschrift

II. Flüssiges Lesen und fehlerarmes Schreiben, Malen & Zeichnen +3 für Schönschrift

### **KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

I. 75 AP; 1 Monat Übung, SF<sub>min</sub>: *Sprachkenntnis* [passende Sprache] II

II. 150 AP; 1 Jahr Übung, SF<sub>min</sub>: *Sprachkenntnis* [passende Sprache] III

## SPRACHKENNTNIS [SPRACHE] I–IV

Der *Charakter* hat die Sprache erlernt. Ohne ausreichende *Sprachkenntnis* der einfachen und gehobenen Sprache sind Kommunikation sowie *Proben* auf Beeinflussung und verbales Gesellschaftliches Wirken nur eingeschränkt möglich oder erschwert.

**EINFACHE SPRACHE:** Unterhaltung und Beeinflussung

**GEHOBENE SPRACHE:** Fachunterhaltungen und Gesellschaftliches Wirken

Regionale Dialekte und Mundarten werden in der *Sprachkenntnis* nicht unterschieden, sondern durch die entsprechende *Kulturkenntnis* abgedeckt, welche bereits eine vertiefte *Sprachkenntnis* voraussetzt.

ohne: Zuordnung zu Sprachfamilien und Verständigung nur mit Erziehen & Verständigen –12

I. Grobes Verständnis: einfache Sprache –7, gehobene Sprache –12

II. Einfache Unterhaltungen: einfache Sprache –3, gehobene Sprache –7

III. Fließender Sprachgebrauch: einfache Sprache +0, gehobene Sprache –3

IV. Außergewöhnlich wortgewandt: einfache Sprache +0, gehobene Sprache +0

### **KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

I. 75 AP; 1 Woche Übung

II. 150 AP; 1 Monat Übung

III. 225 AP; 1 Jahr Übung

IV. 300 AP; 5 Jahre Übung

## BERUFLICHE SONDERFERTIGKEITEN

Die in einem Beruf gesammelten Erfahrungen erleichtern seine Ausübung erheblich, und eröffnen dem *Charakter* zum Teil neue Möglichkeiten, die anderen mit weniger ausgebildeten Kenntnissen verwehrt bleiben. Das Erlernen der beruflichen SFs steht natürlich auch jedem anderen *Charakter* frei, der sich ausgiebig mit dem Bereich beschäftigt.

## BERUFSGEHEIMNIS [GEHEIMNIS]

Der *Charakter* hat das Geheimnis einer bestimmten Technik oder Materialverwendung erlernt, die ohne das *Berufsgeheimnis* nicht möglich ist.



**AUSWAHL AN GEHEIMNISSEN:** Baustil [Stil], Facettenschliff, Glasbläserei, Köhlern & Räuchern, Kuppeln & Bögen, Mehrfelderwirtschaft, Stellmacherei, Zwergenbier

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

## FÄLSCHER

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung in der Fälschung von Waren.

ohne: Herstellung –7 je abweichende *Handwerksgüte* oder Materialfälschung

mit: Herstellung –3 je abweichende *Handwerksgüte* oder Materialfälschung

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

## HEHLER

Der *Charakter* kann Handel & Wirtschaft wie Gemeine & Unfreie verwenden.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

## MUSIKER [INSTRUMENTENART] I–II

Der *Charakter* ist geübt im Umgang mit der Instrumentenart.

**INSTRUMENTENARTEN:** Blasinstrumente, Gesang, Schlaginstrumente, Streichinstrumente, Tasteninstrumente, Zupfinstrumente

ohne: Musik & Gesang –7 mit dem Instrument

I. Musik & Gesang +0 mit dem Instrument

II. Musik & Gesang +3 mit dem Instrument

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

I. 75 AP; 1 Jahr Übung, TAW<sub>min</sub>: Musik & Gesang 4

II. 150 AP; 5 Jahre Übung, TAW<sub>min</sub>: Musik & Gesang 8

## REITER [TIERART] I–II

Der *Charakter* ist geübt im Reiten der Tierart.

**AUSWAHL AN TIERARTEN:** Fischartige, Flugechsen & Vogelartige, Hornträger, Katzenartige, Landechsen, Pferdeartige, Dickhäuter

ohne: Reiten –7 auf der Tierart

- I. Reiten +0 auf der Tierart
- II. Reiten +3 auf der Tierart

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

- I. 75 AP; 1 Jahr Übung, TAW<sub>min</sub>: Reiten 4
- II. 150 AP; 5 Jahre Übung, TAW<sub>min</sub>: Reiten 8

## RÜSTUNGSMACHER I–II

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung in der Herstellung von Rüstungen.

- I. Rüstung kann ein zweites Mal je *Handwerksgüte verbessert* werden
- II. Rüstung kann *personalisiert* werden

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

- I. 75 AP; TAW<sub>min</sub>: ein passendes Gebrauchshandwerk 8
- II. 150 AP; TAW<sub>min</sub>: ein passendes Gebrauchshandwerk 16

## TOTSTELLEN

Der *Charakter* kann sein eigenes Ableben glaubhaft vortäuschen.

Innerhalb von 2 *Hauptaktionen* täuscht der *Charakter* mit Theater & Gaukelei den eigenen Tod vor, seine INI fällt dabei auf 0. Der Scheintod kann durchschaut werden, wenn in 1 *Hauptaktion* eine *Schwellenprobe* auf Spurensuche mindestens die gleichen ETAP erreicht.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP; TAW<sub>min</sub>: Theater & Gaukelei 8

## WAFFENHERSTELLER I–II

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung in der Herstellung von Waffen.

- I. Waffe kann ein zweites Mal je *Handwerksgüte verbessert* werden
- II. Waffe kann *personalisiert* werden

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

- I. 75 AP; TAW<sub>min</sub>: ein passendes Gebrauchshandwerk 8
- II. 150 AP; TAW<sub>min</sub>: ein passendes Gebrauchshandwerk 16

## GESUNDHEITLICHE SONDERFERTIGKEITEN

Auch die körperliche und geistige Widerstandsfähigkeit steigt durch Gewöhnung und Erfahrung, die sowohl gezielt antrainiert als auch durch das rauhe Wanderleben eines Abenteurers erlernt werden kann.

### AUSDAUERND

Der *Charakter* ist harte körperliche Arbeit gewohnt. Obwohl sie ihn nicht weniger erschöpft, hält er länger durch und leidet weniger oft am nächsten Tag unter schmerzenden Muskeln.

Alle Schwellen der *Erschöpfung*, bevor *Überanstrengung* erlitten wird, sind um  $+\frac{KO}{2}$  erhöht.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP;  $KO_{\min}$  12

### EISERN

Der Körper des *Charakters* ist gegenüber Verletzungen abgehärtet. Es muss schon eine ernsthafte *Wunde* geschlagen werden, bevor er sich dadurch einschränken lässt.

Alle WUNDSCHWELLEN sind um +2 erhöht.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP;  $KK_{\min}$  12

### KLIMAGEWÖHNUNG [HITZE ODER KÄLTE]

Der *Charakter* ist an die Hitze oder Kälte gewöhnt und leidet weniger darunter.

Temperaturstufen der Hitze oder Kälte sind um  $\mp 1$  abgemildert.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP; 5 Jahre Aufenthalt im heißen oder kalten Klima,  $TAW_{\min}$ : Zähigkeit 8

### LEBENSKRAFTERHÖHUNG I–IV

Der Körper des *Charakters* hält mehr aus, bevor er handlungsunfähig wird.

ohne: LEP-Maximum  $KO + \frac{MU+KK}{2}$

I. LEP-Maximum  $KO + \frac{MU+KK}{2} + 5$

II. LEP-Maximum  $KO + \frac{MU+KK}{2} + 10$

III. LEP-Maximum KO +  $\frac{MU+KK}{2}$  + 15

IV. LEP-Maximum KO +  $\frac{MU+KK}{2}$  + 20

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

I. 75 AP; TAW<sub>min</sub>: Zähigkeit 4

II. 150 AP; TAW<sub>min</sub>: Zähigkeit 8

III. 225 AP; TAW<sub>min</sub>: Zähigkeit 12

IV. 300 AP; TAW<sub>min</sub>: Zähigkeit 16

## LEBENSKRAFTREGENERATION I–II

Der Körper des *Charakters* erholt sich deutlich schneller von Strapazen.

ohne: LEP-Regeneration 1w6 +  $\frac{KO}{10}$  in Ruhephasen

I. LEP-Regeneration 1w6 +  $\frac{KO}{5}$  in Ruhephasen

II. LEP-Regeneration 1w6 +  $\frac{KO}{3}$  in Ruhephasen

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

I. 75 AP; TAW<sub>min</sub>: Zähigkeit 4

II. 150 AP; TAW<sub>min</sub>: Zähigkeit 8

## UNERSCHÜTTERLICH

Der *Charakter* ist gegenüber Schrecken und Schmerzen abgebrüht.

*Talentproben* auf Selbstbeherrschung gegen Einschüchtern und wankenden *Kampfeswillen* sind um +4 erleichtert.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP; MU<sub>min</sub> 12

## GEBIETLICHE SONDERFERTIGKEITEN

Hält sich ein *Charakter* lange Zeit in einem Gebiet auf und setzt sich mit der Umgebung auseinander, lernt er die Eigenheiten des Landes und der dort ansässigen Leute, Wesensarten und Gewächse kennen.

## GELÄNDEKENNTNIS [GELÄNDE]

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung in der Geländeart.

**GELÄNDEARTEN:** Dschungel, Gebirge, Grasland, Höhlen, Meere, Sumpf, Wald, Wüste

Passende *Talentproben* auf Fortbewegung, Naturhandwerk, Regionen & Wetter, Mineralkunde und Zoobotanik werden um +3 ETAP verbessert.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP; 1 Jahr in dem Gelände leben und kundschaften

## ORTSKENNTNIS [ORTSGEBIET]

Der *Charakter* kennt den Ort und die Umgebung wie seine Westentasche.

**ORTSGEBIET:** bis zu 1 Tagesreise Umkreis

Passende *Talentproben* auf Fortbewegung, Höhere Bildung, Naturhandwerk, Standeswissen, Mineralkunde und Zoobotanik werden um +3 ETAP verbessert.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP; 5 Jahre an dem Ort leben und wirken

## REGIONSKENNTNIS [REGION]

Der *Charakter* ist mit der Landesregion gut vertraut.

Passende *Talentproben* auf Fortbewegung, Höhere Bildung, Naturhandwerk, Mineralkunde, Zoobotanik, Pflanzenanbau und Tierhaltung werden um +3 ETAP verbessert.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP; 5 Jahre in der Region leben und wirken

## SONDERFERTIGKEITEN DER KAMPFGRUNDLAGEN

Ein *Charakter*, der häufig in gewaltsame Auseinandersetzungen verwickelt ist, lernt in Konflikten schneller und gezielter zu handeln, ohne sich selbst und andere durch versehentliche Unvorsichtigkeit in weitere Gefahr zu bringen.

## DEFENSIVER KAMPF I–IV

Der *Charakter* ist besonders geübt in der *Verteidigung* gegen *Angriffe*.

jede Stufe: PA+3

- I. zusätzliche *Verteidigung* in einer *Hauptaktion* möglich, *Kampfprobe* –4
- II. zweite *Verteidigung* in einer *Hauptaktion* unerschwert
- III. zusätzlich eine *Verteidigung* in einer *Nebenaktion* möglich, *Kampfprobe* –4

IV. *Verteidigung* in der *Nebenaktion* unerschwert

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

- I. 75 AP
- II. 150 AP
- III. 225 AP
- IV. 300 AP

## KAMPFRAUSCH

Der *Charakter* versetzt sich in einen rauschhaften Zustand, der erst mit großer Disziplin (*Erfolgsprobe* auf Selbstbeherrschung –12), Kampfunfähigkeit, oder vollständigem Unterliegen aller Gegner endet. Er wird nicht durch *Wunden* aufgehalten und sein *Kampfeswille* bleibt ungebrochen. Der Spielleiter notiert seine LEP verdeckt, beschreibt aber äußerlich die Treffer.

**AUSLÖSEN:** nach LEP-Verlust durch Gewalteinwirkung (Selbstverletzung: 1w3 SP) bei gelungener Selbstbeherrschung –12 + Verlust

**AUSWIRKUNGEN:** AT+4, PA–4, FK–4; nur *Manöver* möglich, die auf *Hieb*, *Tritt* oder *Wuchtschlag* basieren; keine Erschwernisse durch *Wunden*, unbrechbarer *Kampfeswille*

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP; SF<sub>min</sub>: *Offensiver Kampf* II

## KAMPFREFLEXE I–IV

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung mit Konflikten und lässt sich dabei weniger aus der Ruhe bringen.

jede Stufe: INI+3

- I. eine zusätzliche *Nebenaktion*; nähert sich ein Gegner ohne eine *Kampfprobe* durch eine DK der eigenen Waffe, kann der *Charakter* ohne eine *Aktion* *Waffenschaden* zufügen
- II. Waffe ziehen oder Bereitmachen in einer *Nebenaktion*
- III. eine zweite zusätzliche *Nebenaktion*; entfernt sich ein Gegner ohne eine *Kampfprobe* durch oder aus einer DK der eigenen Waffe, kann der *Charakter* ohne eine *Aktion* *Waffenschaden* zufügen
- IV. gewaltsame Konflikte erzeugen keinen *Stress*

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

- I. 75 AP
- II. 150 AP
- III. 225 AP
- IV. 300 AP

## MEISTERSCHÜTZE I–IV

Der *Charakter* ist besonders geübt in den Abläufen des Fernkampfes.

jede Stufe: FK+3

- I. zusätzlich eine *Nebenaktion Kraftaufbau* möglich
- II. zusätzlich eine *Nebenaktion Zielen* möglich
- III. zusätzlich zweite *Nebenaktion Kraftaufbau* möglich
- IV. zusätzlich zweite *Nebenaktion Zielen* möglich

### KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:

- I. 75 AP
- II. 150 AP
- III. 225 AP
- IV. 300 AP

## OFFENSIVER KAMPF I–IV

Der *Charakter* ist besonders geübt in *Angriffen*.

jede Stufe: AT+3

- I. zusätzlicher *Angriff* in einer *Hauptaktion* möglich, *Kampfprobe* –4
- II. zweiter *Angriff* in einer *Hauptaktion* unerschwert
- III. zusätzlich ein *Angriff* in einer *Nebenaktion* möglich, *Kampfprobe* –4
- IV. *Angriff* in der *Nebenaktion* unerschwert

### KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:

- I. 75 AP
- II. 150 AP
- III. 225 AP
- IV. 300 AP

## REITERKAMPF I–II

Der *Charakter* ist geübt im berittenen Kampf.

ohne: Reiter kann beritten keine *Manöver* einsetzen

- I. Reiter und Reittier können wie beim *Großmanöver Formation I* füreinander verteidigen, Reiter kann beritten *grundlegende Basismanöver* und *grundlegende Aufbaumanöver* einsetzen
- II. Reiter und Reittier können wie beim *Großmanöver Formation II* füreinander verteidigen, Reiter kann beritten *grundlegende* und *herausragende Manöver* einschließlich *Großmanöver* einsetzen

### KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:

- I. 75 AP; SF<sub>min</sub>: *Reiter* [beliebige Tierart] I
- II. 150 AP; SF<sub>min</sub>: *Reiter* [beliebige Tierart] II

## RÜSTUNGSGEWÖHNUNG I–IV

Der *Charakter* ist an das Tragen von Kleidung oder Rüstungen mit hoher BE gewöhnt.

Die eBE wird verringert, nicht jedoch unter 0.

- I. eBE–0.5
- II. eBE–1.0
- III. eBE–1.5
- IV. eBE–2.0

### KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:

- I. 75 AP; 1 Jahr körperliche Tätigkeiten mit BE<sub>min.</sub> 1
- II. 150 AP; 1 Jahr körperliche Tätigkeiten mit BE<sub>min.</sub> 2
- III. 225 AP; 3 Jahre körperliche Tätigkeiten mit BE<sub>min.</sub> 3
- IV. 300 AP; 3 Jahre körperliche Tätigkeiten mit BE<sub>min.</sub> 4

## SONDERFERTIGKEITEN DER ANGRIFFSMANÖVER

Erfahrene Kämpfer versehen ihre *Angriffe* mit *Manövern*, die eine deutlich effektivere Kampfweise ermöglichen und einen Gegner gezielt einschränken oder handlungsunfähig machen können.



## ANVISIEREN (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* greift gezielt eine *Trefferzone* an und verursacht zusätzliche Effekte, wenn *Wunden* entstehen.

**VERWENDBAR:** Hieb Waffen, Klingen Waffen, Parier Waffen, Stangen Waffen, Fernkampf

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT oder FK, –Zone–Ansage

**BEI TREFFER:** bei *Wunde* Körperbeherrschung des Ziels –Ansage (misslungen: Zusatzeffekt)

**SONSTIGES:** *Trefferzone* Kopf (–12, *Kampfeswille* brechen), andere lethale Zone (–8, –1w6 INI), haltende Gliedmaße (–4, Gegenstand loslassen), stabilisierende Gliedmaße (–4, *Ungünstige Position* +1)

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

### KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:

G: 50 AP; FF<sub>min</sub> 10, TAW<sub>min</sub>: Zoobotanik 4

H: 100 AP; FF<sub>min</sub> 12, TAW<sub>min</sub>: Zoobotanik 8

## DOPPELSCHLAG (AUFBAUMANÖVER FÜR ANVISIEREN)

Der *Charakter* greift mit zwei Waffen gleichzeitig an.

**VERWENDBAR:** Hieb Waffen, Klingen Waffen, Parier Waffen

**KAMPFPROBE:** erfordert zusätzlich 1 *Nebenaktion*, *Angriffe* auf AT, –4

**BEI TREFFER:** führt sofort einen zusätzlichen verteidigbaren *Angriff* mit der zweiten geführten Waffe auf AT–4 gegen dasselbe Ziel durch, *Triumph* gilt nur, wenn alle *Proben* ein *Triumph* sind

G: zusätzlicher *Angriff* nicht weiter kombinierbar

H: zusätzlicher *Angriff* kann *grundlegende Manöver* nutzen

### KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:

G: 75 AP; GE<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 8

H: 150 AP; GE<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 12

## EISENHAGEL (AUFBAUMANÖVER FÜR ANVISIEREN)

Der *Charakter* greift das Ziel mit mehreren Faustwurfaffen an, die er in den Händen hält.

**VERWENDBAR:** Wurfaffen (nur Faustwurfaffen)

**KAMPFPROBE:** erfordert zusätzlich 1 *Nebenaktion*, *Angriffe* auf FK, -4

**BEI TREFFER:** führt sofort einen oder mehrere zusätzliche verteidigbare *Angriffe* mit weiteren bereitgemachten Faustwurfaffen auf FK-4 gegen dasselbe Ziel durch, *Triumph* gilt nur, wenn alle *Proben* ein *Triumph* sind

G: bis zu 1 zusätzlicher *Angriff*

H: bis zu 3 zusätzliche *Angriffe*

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; FF<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Theater & Gaukelei 4, Wurfaffen 8

H: 150 AP; FF<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Theater & Gaukelei 8, Wurfaffen 12

## SCHWACHSTELLE NUTZEN (AUFBAUMANÖVER FÜR ANVISIEREN)

Der *Charakter* greift durch eine Schwachstelle in der Rüstung an.

**VERWENDBAR:** Hiebaffen, Klingenaffen, Parieraffen, Stangenaffen

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT mit *Anvisieren*, -Ansage

**BEI TREFFER:** für den Treffer effektiver RS-2×Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KL<sub>min</sub> 11, SF<sub>min</sub>: *Rüstungsmacher* I

H: 150 AP; KL<sub>min</sub> 13, SF<sub>min</sub>: *Rüstungsmacher* II

## VERWUNDEN (AUFBAUMANÖVER FÜR ANVISIEREN)

Der *Charakter* greift eine besonders empfindliche Stelle einer *Trefferzone* an.

**VERWENDBAR:** Hiebaffen, Klingenaffen, Parieraffen, Stangenaffen

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT mit *Anvisieren*, -Ansage

**BEI TREFFER:** für den Treffer effektive WS–2×Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KL<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Heilkunde 4

H: 150 AP; KL<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Heilkunde 8

## FINTE (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* täuscht eine andere Bewegung an, bevor er tatsächlich angreift.

**VERWENDBAR:** Klingenwaffen, Parierwaffen, Stangenwaffen

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT, –Ansage

**BEI ERFOLG:** *Verteidigung* –Ansage gegen den *Angriff*

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP; GE<sub>min</sub> 10, TAW<sub>min</sub>: Theater & Gaukelei 4

H: 100 AP; GE<sub>min</sub> 12, TAW<sub>min</sub>: Theater & Gaukelei 8

## ENTWAFFNEN (AUFBAUMANÖVER FÜR FINTE)

Der *Charakter* nutzt zusätzlich seine zweite freie Hand, um das Ziel zu entwaffnen.

**VERWENDBAR:** Klingenwaffen, Parierwaffen (außer Schilde)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT (nicht gegen Raufen oder Schilde), –8

**BEI TREFFER:** fügt den Schaden stattdessen der Waffe zu, *Eigenschaftsprobe* KK des Ziels (misslungen: Waffe fallengelassen)

G: einhändige Waffen: *Eigenschaftsprobe* –4, zweihändige Waffen: nicht möglich

H: einhändige Waffen: *Eigenschaftsprobe* –8, zweihändige Waffen: *Eigenschaftsprobe* –4

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; FF<sub>min</sub> 11

H: 150 AP; FF<sub>min</sub> 13, SF<sub>min</sub>: *Waffenhersteller* I

## UMREIßEN (AUFBAUMANÖVER FÜR *FINTE*)

Der *Charakter* versucht, mit der Waffe das Ziel umzureißen.

**VERWENDBAR:** Klingenwaffen, Stangenwaffen

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT, -4

**BEI TREFFER:** fügt immer  $\tau$ TP anstelle von TP zu,  $-1w6$  INI, *Eigenschaftsprobe* GE des Ziels  
(misslungen:  $-1w6$  INI und *Ungünstige Position II*)

G: *Eigenschaftsprobe* – erlittene  $\tau$ TP über GE

H: *Eigenschaftsprobe* -4– erlittene  $\tau$ TP über GE

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP;  $GE_{\min}$  11,  $TAW_{\min}$ : Körperbeherrschung 4

H: 150 AP;  $GE_{\min}$  13,  $TAW_{\min}$ : Körperbeherrschung 8

## GRIFF (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* ergreift das Ziel und hält es fest.

**VERWENDBAR:** Raufen (obere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT mit zwei oberen Gliedmaßen, –Ansage

**BEI ERFOLG:** *Verteidigung* –Ansage gegen den *Angriff*

**BEI TREFFER:** fügt keinen Schaden zu

**LAUFEND:** Bewegung beider Beteiligten nur bei gewonnener *Vergleichsprobe* auf Fortbewegung möglich

**ENDE:** Freiwilliges Ende durch den Angreifer, Angreifer erleidet *Wunde*, *Kampfprobe* des Angreifers gegen ein anderes Ziel oder mit nicht auf *Griff* basierendem *Manöver*, Ziel befreit sich in einer *Hauptaktion* durch gewonnene *Vergleichsprobe* auf KK

**SONSTIGES:** *Vergleichsproben* für den Angreifer  $+4 \times (GK_A - GK_Z)$

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP;  $GE_{\min}$  10,  $TAW_{\min}$ : Körperbeherrschung 8

H: 100 AP; GE<sub>min</sub> 12, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 12

### KLAMMER (AUFBAUMANÖVER FÜR *GRIFF*)

Der *Charakter* umklammert das Ziel, das er festhält.

**VERWENDBAR:** Raufen (obere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT gegen Ziel im *Griff*, –Ansage

**BEI TREFFER:** fügt keinen Schaden zu, in der nächsten 1 KR alle *Proben* des Ziels –Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KK<sub>min</sub> 11

H: 150 AP; KK<sub>min</sub> 13

### NIEDERRINGEN (AUFBAUMANÖVER FÜR *GRIFF*)

Der *Charakter* ringt das Ziel nieder, das er festhält.

**VERWENDBAR:** Raufen (obere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT gegen Ziel im *Griff*, –4

**BEI TREFFER:** fügt keinen Schaden zu, –1w6 INI, *Eigenschaftsprobe* KK des Ziels (mislungen: –1w6 INI und *Ungünstige Position* II, *Ungünstige Position* II für den Angreifer)

G: *Eigenschaftsprobe* – potentielle  $\tau$ TP

H: *Eigenschaftsprobe* –4– potentielle  $\tau$ TP

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; GE<sub>min</sub> 11

H: 150 AP; GE<sub>min</sub> 13

### WURF (AUFBAUMANÖVER FÜR *GRIFF*)

Der *Charakter* wirft das Ziel, das er festhält.

**VERWENDBAR:** Raufen (obere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT gegen Ziel im *Griff*, –4

**BEI TREFFER:** fügt keinen Schaden zu, *Eigenschaftsprobe* GE des Ziels (mislungen:  $-1w6$  INI und *Ungünstige Position* II)

**SONSTIGES:** Beendet den *Griff*

G: *Eigenschaftsprobe* – potentielle  $\tau$ TP

H: *Eigenschaftsprobe*  $-4$ – potentielle  $\tau$ TP

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP;  $KK_{\min}$  11,  $TAW_{\min}$ : Athletik 8

H: 150 AP;  $KK_{\min}$  13,  $TAW_{\min}$ : Athletik 12

## WÜRGEN (AUFBAUMANÖVER FÜR *GRIFF*)

Der *Charakter* würgt das Ziel, das er festhält.

**VERWENDBAR:** Raufen (obere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT gegen Ziel im *Griff*, –Ansage

**BEI TREFFER:** fügt immer  $\tau$ TP anstelle von TP zu,  $\tau$ TP+Ansage, in der nächsten 1 KR kann das Ziel *Kampfproben* gegen den Angreifer nur ohne *Manöver* oder mit dem *Manöver Schmutzige Tricks* und seinen *Aufbaumanövern* durchführen

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP;  $KK_{\min}$  11

H: 150 AP;  $KK_{\min}$  13

## KURVENSCHUSS (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* nutzt die Flugeigenschaften seiner Pfeile um ein Ziel hinter Deckung zu treffen.

**VERWENDBAR:** Schusswaffen (nur Bögen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf FK,  $-4$

**SONSTIGES:** Reduziert die effektive Deckungsstufe des Ziels für diesen Angriff

G: effektive Deckungsstufe des Ziels  $-1$

H: effektive Deckungsstufe des Ziels  $-2$

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP; FF<sub>min</sub> 10, TAW<sub>min</sub>: Holzhandwerk 4

H: 100 AP; FF<sub>min</sub> 12, TAW<sub>min</sub>: Holzhandwerk 8

## HIEB (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* verpasst dem dem Ziel einen kräftigen Schlag.

**VERWENDBAR:** Raufen (obere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT, –Ansage

**BEI TREFFER:** TTP+Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich, zusätzlicher *Schadenswürfel* mit zwei oberen Gliedmaßen

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP; KK<sub>min</sub> 10

H: 100 AP; KK<sub>min</sub> 12

## SCHMETTERSCHLAG (AUFBAUMANÖVER FÜR *HIEB*)

Der *Charakter* versucht, das Ziel bewusstlos zu schlagen.

**VERWENDBAR:** Raufen (obere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT, –4

**BEI TREFFER:** fügt immer TTP anstelle von TP zu, *Eigenschaftsprobe* KO des Ziels (misslungen: 1w6 SR handlungsunfähig)

G: *Eigenschaftsprobe* – verlorene TLEP über WS

H: *Eigenschaftsprobe* –4– verlorene TLEP über WS

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KK<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Heilkunde 4

H: 150 AP; KK<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Heilkunde 8

## SCHMUTZIGE TRICKS (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* greift auf unlautere Mittel zurück, um das Ziel zu beeinträchtigen.

**VERWENDBAR:** Raufen

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT, –Ansage

**BEI TREFFER:** fügt keinen Schaden zu, –Ansage INI

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP; GE<sub>min</sub> 10, TAW<sub>min</sub>: Verbergen & Anpassen 4

H: 100 AP; GE<sub>min</sub> 12, TAW<sub>min</sub>: Verbergen & Anpassen 8

## BISS (AUFBAUMANÖVER FÜR *SCHMUTZIGE TRICKS*)

Der *Charakter* beißt das Ziel an einer besonders empfindlichen Stelle.

**VERWENDBAR:** Raufen (Kopf)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT, –Ansage

**BEI TREFFER:** für den Treffer effektive WS–Ansage, Selbstbeherrschung gegen Auswirkungen der *Wunde* –Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KO<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Zoobotanik 4

H: 150 AP; KO<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Zoobotanik 8

## KOPFSTOß (AUFBAUMANÖVER FÜR *SCHMUTZIGE TRICKS*)

Der *Charakter* verpasst dem Ziel einen kräftigen Kopfstoß.

**VERWENDBAR:** Raufen (Kopf)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT, –4

**BEI TREFFER:** *Eigenschaftsprobe* KO des Ziels (misslungen: 1w6 SR handlungsunfähig)

G: *Eigenschaftsprobe* – verlorene TLEP über WS

H: *Eigenschaftsprobe* –4– verlorene TLEP über WS

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KO<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Zähigkeit 8



H: 150 AP; KO<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Zähigkeit 12

## TRITT (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* verpasst dem Ziel einen kräftigen Tritt.

**VERWENDBAR:** Raufen (untere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H oder N auf AT, –Ansage

**BEI TREFFER:** τTP+Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP; GE<sub>min</sub> 10, TAW<sub>min</sub>: Athletik 4

H: 100 AP; GE<sub>min</sub> 12, TAW<sub>min</sub>: Athletik 8

## FUßFEGER (AUFBAUMANÖVER FÜR TRITT)

Der *Charakter* versucht, das Ziel mit dem Fuß umzureißen.

**VERWENDBAR:** Raufen (untere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK H auf AT, –4

**BEI TREFFER:** fügt immer τTP anstelle von TP zu, –1w6 INI, *Eigenschaftsprobe* GE des Ziels (misslungen: –1w6 INI und *Ungünstige Position II*)

G: *Eigenschaftsprobe* – erlittene τTP über GE

H: *Eigenschaftsprobe* –4– erlittene τTP über GE

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; GE<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 4

H: 150 AP; GE<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 8

## SPRUNGTRITT (AUFBAUMANÖVER FÜR TRITT)

Der *Charakter* versucht, das Ziel mit einem hohen Tritt umzustoßen.

**VERWENDBAR:** Raufen (untere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* in DK N auf AT, –4

**BEI TREFFER:**  $-1w6$  INI, *Eigenschaftsprobe* KK des Ziels (misslungen:  $-1w6$  INI und *Ungünstige Position II*)

G: *Eigenschaftsprobe* – erlittene  $\tau$ TP über KK

H: *Eigenschaftsprobe*  $-4-$  erlittene  $\tau$ TP über KK

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP;  $GE_{\min}$  11,  $TAW_{\min}$ : Körperbeherrschung 4

H: 150 AP;  $GE_{\min}$  13,  $TAW_{\min}$ : Körperbeherrschung 8

## WUCHTSCHLAG (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* führt den *Angriff* mit besonders viel Wucht aus.

**VERWENDBAR:** Hieb Waffen, Ketten Waffen, Parier Waffen (nur Schilde), Stangen Waffen

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT,  $-$ Ansage

**BEI TREFFER:** TP+Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP;  $KK_{\min}$  10,  $TAW_{\min}$ : Athletik 4

H: 100 AP;  $KK_{\min}$  12,  $TAW_{\min}$ : Athletik 8

## BETÄUBUNGSSCHLAG (AUFBAUMANÖVER FÜR WUCHTSCHLAG)

Der *Charakter* versucht, das Ziel mit der Waffe bewusstlos zu schlagen.

**VERWENDBAR:** Hieb Waffen, Stangen Waffen

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT,  $-4$

**BEI TREFFER:** fügt immer  $\tau$ TP anstelle von TP zu, *Eigenschaftsprobe* KO des Ziels (misslungen:  $1w6$  SR handlungsunfähig)

G: *Eigenschaftsprobe* – verlorene  $\tau$ LEP über WS

H: *Eigenschaftsprobe*  $-4-$  verlorene  $\tau$ LEP über WS

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP;  $KK_{\min}$  11,  $TAW_{\min}$ : Heilkunde 4

H: 150 AP; KK<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Heilkunde 8

## NIEDERWERFEN (AUFBAUMANÖVER FÜR WUCHTSCHLAG)

Der *Charakter* versucht, das Ziel mit der Waffe umzustoßen.

**VERWENDBAR:** Hieb Waffen, Kettenwaffen, Parierwaffen (nur Schilde)

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT, -4

**BEI TREFFER:** -1w6 INI, *Eigenschaftsprobe* KK des Ziels (misslungen: -1w6 INI und *Ungünstige Position II*)

G: *Eigenschaftsprobe* – erlittene TP über KK

H: *Eigenschaftsprobe* -4– erlittene TP über KK

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KK<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 4

H: 150 AP; KK<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 8

## SCHILDSPALTER (AUFBAUMANÖVER FÜR WUCHTSCHLAG)

Der *Charakter* versucht den Schild oder das unbelebte Objekt zu zerbrechen.

**VERWENDBAR:** Hieb Waffen

**KAMPFPROBE:** *Angriff* auf AT, -4

**BEI TREFFER:** fügt den Schaden stattdessen dem Schild oder Objekt zu, -1w6 INI, zusätzlicher *Bruchtest* für den Schild oder das Objekt (*Reparaturzustand* verschlechtert: -1w6 INI)

G: *Bruchtest*+0

H: *Bruchtest*+4

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KK<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Holzhandwerk 4

H: 150 AP; KK<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Holzhandwerk 8

## SONDERFERTIGKEITEN DER VERTEIDIGUNGSANÖVER

Auch *Verteidigungen* werden mit *Manövern* verstärkt, sodass die *Manöver* des *Angriffs* weniger ausrichten oder die Lage des Verteidigers verbessert wird.

## BLOCK (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* blockt den *Angriff* ab und bringt sich dabei in eine günstige Haltung.

**VERWENDBAR:** Raufen (obere Gliedmaßen)

**KAMPFPROBE:** *Verteidigung* in DK H auf PA, –Ansage

**BEI ERFOLG:** nächste eigene *Kampfprobe* +Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP;  $IN_{\min}$  10,  $TAW_{\min}$ : Erziehen & Verständigen 4

H: 100 AP;  $IN_{\min}$  12,  $TAW_{\min}$ : Erziehen & Verständigen 8

## ENTWINDEN (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* entzieht sich dem direkten Angriffsweg des Angreifers.

**VERWENDBAR:** Raufen

**KAMPFPROBE:** *Verteidigung* in DK H auf PA, –Ansage

**BEI ERFOLG:** nächste *Kampfprobe* des Angreifers –Ansage gegen den Verteidiger

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP;  $GE_{\min}$  10,  $TAW_{\min}$ : Tanz & Akrobatik 4

H: 100 AP;  $GE_{\min}$  12,  $TAW_{\min}$ : Tanz & Akrobatik 8

## MEISTERPARADE (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* wirkt den *Manövern* des *Angriffs* entgegen.

**VERWENDBAR:** Nahkampf

**KAMPFPROBE:** *Verteidigung* auf PA, –4X

**BEI ERFOLG:** senkt alle Auswirkungen der *Basismanöver* und *Aufbaumanöver* des parierten *Angriffs* um –X Stufen

G: X ist 1

H: X ist 2

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP; IN<sub>min</sub> 10, TAW<sub>min</sub>: Taktik & Strategie 4

H: 100 AP; IN<sub>min</sub> 12, TAW<sub>min</sub>: Taktik & Strategie 8

**GEGENHALTEN (AUFBAUMANÖVER FÜR MEISTERPARADE)**

Der *Charakter* erwidert den *Angriff* mit einem Gegenschlag.

**VERWENDBAR:** Nahkampf

**KAMPFPROBE:** *Verteidigung* in DK der Waffe auf AT, -4

**BEI ERFOLG:** Vergleich der *Punkte unter AT* + INI zwischen Angreifer und Verteidiger (Gewinner: wie gelungener *Angriff*, Verlierer: nur halber *Waffenschaden* und um 1 Stufe reduzierte Auswirkungen der anderen *Manöver*)

G: *Verteidigung* nicht weiter kombinierbar

H: *Verteidigung* kann *Basismanöver* für *Angriff* auf AT nutzen

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; MU<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Aufwiegen 4

H: 150 AP; MU<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Aufwiegen 8

**KLINGENWAND (AUFBAUMANÖVER FÜR MEISTERPARADE)**

Der *Charakter* wehrt mehrere *Angriffe* in kurzer Folge ab.

**VERWENDBAR:** Klingenwaffen, Parierwaffen

**KAMPFPROBE:** erfordert zusätzlich 1 *Nebenaktion*, *Verteidigung* auf PA, -4

**BEI ERFOLG:** ermöglicht zusätzliche *Verteidigung* auf PA-4, die bei der nächsten eigenen anderen *Kampfprobe* verfällt, *Triumph* gilt nur, wenn alle *Proben* ein *Triumph* sind

G: 1 zusätzliche *Verteidigung*

H: 2 zusätzliche *Verteidigungen*

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; MU<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 8

H: 150 AP; MU<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 12

## WINDMÜHLE (AUFBAUMANÖVER FÜR *MEISTERPARADE*)

Der *Charakter* nutzt die Wucht des gegnerischen *Angriffs* für einen Gegenschlag.

**VERWENDBAR:** Hieb Waffen, Kettenwaffen, Klingenwaffen, Stangenwaffen

**KAMPFPROBE:** erfordert zusätzlich 1 *Nebenaktion*, *Verteidigung* in DK der Waffe auf PA, -8

**BEI ERFOLG:** führt sofort einen verteidigbaren *Angriff* auf AT gegen denselben Angreifer durch mit TP+4, *Triumph* gilt nur, wenn alle *Proben* ein *Triumph* sind

G: *Angriff* nicht weiter kombinierbar

H: *Angriff* kann *grundlegende* auf *Wuchtschlag* basierende *Manöver* nutzen

### **KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP; KK<sub>min</sub> 11, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 8

H: 150 AP; KK<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 12

## RIPOSTE (BASISMANÖVER)

Der *Charakter* pariert den *Angriff* und bringt sich dabei in eine günstige Haltung.

**VERWENDBAR:** Hieb Waffen, Klingenwaffen, Parierwaffen, Stangenwaffen

**KAMPFPROBE:** *Verteidigung* auf PA, -Ansage

**BEI ERFOLG:** nächste eigene *Kampfprobe* +Ansage

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich

### **KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 50 AP; GE<sub>min</sub> 10, TAW<sub>min</sub>: Tanz & Akrobatik 4

H: 100 AP; GE<sub>min</sub> 12, TAW<sub>min</sub>: Tanz & Akrobatik 8

## BINDEN (AUFBAUMANÖVER FÜR *RIPOSTE*)

Der *Charakter* bindet mit einer einzelnen Waffe die angreifende Waffe.

**VERWENDBAR:** Klingenwaffen, Parierwaffen (außer Schilde)

**KAMPFPROBE:** *Verteidigung* auf PA (nur gegen Klingenwaffen oder Parierwaffen außer Schilde),  $-X$ -Ansage

**BEI ERFOLG:** nächste eigene *Kampfprobe* +Ansage, nächste *Kampfprobe* des Angreifers  $-$ Ansage mit der gebundenen Waffe

**SONSTIGES:**  $X = 4Y$  gegen  $Y$ -händige Waffen

G: Ansage bis 4

H: Ansage über 4 möglich, nächste *Kampfproben* zusätzlich +4 und  $-4$

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 75 AP;  $GE_{\min}$  11

H: 150 AP;  $GE_{\min}$  13,  $SF_{\min}$ : *Waffenhersteller* I

## SONDERFERTIGKEITEN DER GROßMANÖVER

Besonders eindrucksvoll sind die zwar vorhersehbaren, aber dennoch verheerenden *Großmanöver*. Schon die eingenommene Haltung in der Vorbereitung kann Gegner dazu bewegen, ihre Kampfbereitschaft zu überdenken.

### AUSFALL (GROßMANÖVER FÜR *FINTE*, *HIEB*)

Der *Charakter* drängt das Ziel in die Defensive.

**BEGINN:** *Positionswechsel*

**KAMPFPROBE:** Nachfolgende *Angriffe* auf AT,  $-4$

**LAUFEND:** Angreifer kann nur *Manöver* für *Angriff* auf AT mit geeignetem *Basismanöver* einsetzen, Ziel kann nur *Verteidigungen* und *Ausweichen* einsetzen bis es sich widersetzt

**ENDE:** KO *Angriffe*, *Nebenaktion* *Positionswechsel* zum Abbrechen, unfreiwilliges Ende durch fehlgeschlagenen *Angriff* oder Widersetzen des Ziels (gelungene *Eigenschaftsprobe* MU)

G: *Positionswechsel* in *Hauptaktion*, *Eigenschaftsprobe*  $-4 \times (GK_A - GK_Z)$

H: *Positionswechsel* in *Nebenaktion*, *Eigenschaftsprobe*  $-4 - 4 \times (GK_A - GK_Z)$

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 150 AP;  $CH_{\min}$  13,  $TAW_{\min}$ : Einschüchtern 8, Athletik 12, Nahkampf 12

H: 300 AP;  $CH_{\min}$  15,  $TAW_{\min}$ : Einschüchtern 12, Athletik 16, Nahkampf 16

## FESTNAGELN (GROßMANÖVER FÜR ANVISIEREN)

Der *Charakter* setzt das Ziel an einer *Trefferzone* fest.

**BEGINN:** *Positionswechsel*, Treffer des nachfolgenden *Angriffs*

**KAMPFPROBE:** Nachfolgender *Angriff* auf AT gegen Ziel mit *Ungünstige Position II*, -4

**LAUFEND:** Bewegung beider Beteiligten nicht möglich, *Trefferzone* ist handlungsunfähig, Ziel erleidet *Beengte Umgebung* [H] und kann weder *Verteidigung* gegen den Angreifer noch *Ausweichen* einsetzen, Angreifer kann als weitere *Angriffe* entweder ohne *Probe Waffenschaden* zufügen oder *Aufbaumanöver* von *Anvisieren* (ohne Erschwernis durch *Trefferzone*, -4) nutzen um RS (kumulativ) oder WS (nicht kumulativ) zu senken

**ENDE:** Ablauf von KO SR, *Nebenaktion Positionswechsel* zum Abbrechen, Angreifer erleidet *Wunde*, *Kampfprobe* des Angreifers gegen ein anderes Ziel, fehlgeschlagener *Angriff* des Angreifers, Ziel befreit sich in einer *Hauptaktion* durch gewonnene *Vergleichsprobe* auf KK (misslungen: halber *Waffenschaden*, bei mehreren Angreifern einzelne Befreiung für jedes *Festnageln* erforderlich, ein vollständig befreites Ziel hat nur noch *Ungünstige Position I*)

**SONSTIGES:** *Vergleichsproben* für den Angreifer  $+4 \times (GK_A - GK_Z)$

G: *Positionswechsel* in *Hauptaktion*

H: *Positionswechsel* in *Nebenaktion*

### KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:

G: 150 AP; KO<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Zoobotanik 4, Nahkampf 8

H: 300 AP; KO<sub>min</sub> 15, TAW<sub>min</sub>: Zoobotanik 8, Nahkampf 12

## FORMATION (GROßMANÖVER FÜR BLOCK, MEISTERPARADE)

Der *Charakter* steht mit anderen in *Formation* und kann für seine Nachbarn verteidigen.

**BEGINN:** *Positionswechsel*, min. 1 direkt benachbarter Kamerad in *Formation* (und im *Verbund*)

**KAMPFPROBE:** Nachfolgende *Verteidigungen* für Kameraden, -4

**LAUFEND:** alle Mitglieder der *Formation* handeln auf den INI-Phasen des Mitglieds mit der niedrigsten INI zu Beginn der KR, bei einem *Angriff* gegen ein Mitglied der *Formation* können das Ziel und seine direkten Nachbarn in aufsteigender INI-Reihenfolge eine *Verteidigung* ansagen, alle angesagten *Verteidigungen* werden durchgeführt und verbrauchen ihre *Aktionen*



**ENDE:** *Nebenaktion Positionswechsel zum Abbrechen, fehlende Kameraden in der Formation, Erleiden von Ungünstige Position II*

G: *Positionswechsel in Hauptaktion*

H: *Positionswechsel in Nebenaktion*

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 150 AP;  $IN_{\min}$  13,  $TAW_{\min}$ : Taktik & Strategie 4, Athletik 8, Nahkampf 8

H: 300 AP;  $IN_{\min}$  15,  $TAW_{\min}$ : Taktik & Strategie 8, Athletik 12, Nahkampf 12

## HAMMERSCHLAG (GROßMANÖVER FÜR *HIEB*, *WUCHTSCHLAG*)

Der *Charakter* holt weit aus, um seinem *Angriff* mehr Wucht zu verleihen.

**BEGINN:** *Positionswechsel*

**KAMPFPROBE:** Nachfolgender *Angriff* auf AT,  $-2X$

**BEI TREFFER:**  $TP \times \frac{X}{2}$

**LAUFEND:** Angreifer kann nur *Manöver* für *Angriff* auf AT mit geeignetem *Basismanöver* einsetzen, Bewegung ist weiterhin erlaubt

**ENDE:** *Angriff* oder *Nebenaktion Positionswechsel* zum Abbrechen

G: *Positionswechsel in Hauptaktion*,  $X$  bis 4

H: *Positionswechsel in Nebenaktion*,  $X$  über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 150 AP;  $KK_{\min}$  13,  $TAW_{\min}$ : Einschüchtern 8, Nahkampf (außer Klingenwaffen und Parierwaffen) 12

H: 300 AP;  $KK_{\min}$  15,  $TAW_{\min}$ : Einschüchtern 12, Nahkampf (außer Klingenwaffen und Parierwaffen) 16

## KLINGENSTURM (GROßMANÖVER FÜR *FINTE*)

Der *Charakter* greift mehrere Gegner in kurzer Folge an.

**BEGINN:** *Positionswechsel*

**KAMPFPROBE:** Nachfolgender *Angriff* auf AT gegen  $X$  Ziele gleichzeitig,  $-2X$

**LAUFEND:** Angreifer kann nur *Manöver* für *Angriff* auf AT mit geeignetem *Basismanöver* einsetzen, Bewegung ist weiterhin erlaubt

**ENDE:** *Angriff* oder *Nebenaktion* *Positionswechsel* zum Abbrechen

G: *Positionswechsel* in *Hauptaktion*, X bis 2

H: *Positionswechsel* in *Nebenaktion*, X bis 3

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 150 AP; GE<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Tanz & Akrobatik 8, Klingenwaffen oder Stangenwaffen 12

H: 300 AP; GE<sub>min</sub> 15, TAW<sub>min</sub>: Tanz & Akrobatik 12, Klingenwaffen oder Stangenwaffen

16

## RUNDUMSCHLAG (GROßMANÖVER FÜR TRITT, WUCHTSCHLAG)

Der *Charakter* holt Schwung, um mehrere Gegner im weiten Bogen zu treffen.

**BEGINN:** *Positionswechsel*

**KAMPFPROBE:** Nachfolgender *Angriff* auf AT gegen X Ziele gleichzeitig, -2X

**LAUFEND:** Angreifer kann nur *Manöver* für *Angriff* auf AT mit geeignetem *Basismanöver* einsetzen, Bewegung ist weiterhin erlaubt

**ENDE:** *Angriff* oder *Nebenaktion* *Positionswechsel* zum Abbrechen

G: *Positionswechsel* in *Hauptaktion*, X bis 2

H: *Positionswechsel* in *Nebenaktion*, X bis 3

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 150 AP; KO<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 8, Nahkampf (außer Klingenwaffen und Parierwaffen) 12

H: 300 AP; KO<sub>min</sub> 15, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 12, Nahkampf (außer Klingenwaffen und Parierwaffen) 16

## STURMANGRIFF (GROßMANÖVER FÜR GRIFF, HIEB, TRITT, WUCHTSCHLAG)

Der *Charakter* holt Anlauf, um seinem *Angriff* mehr Wucht zu verleihen.

**BEGINN:** *Positionswechsel* mit gleichzeitiger Bewegung

**KAMPFPROBE:** Nachfolgender *Angriff* auf AT, -4

**BEI TREFFER:** erreicht geeignete DK (sonst geeignete DK des Ziels), TP+4 + XGS

**LAUFEND:** Angreifer kann nur *Manöver* für *Angriff* auf AT mit geeignetem *Basismanöver* einsetzen, Bewegung ist weiterhin erlaubt

**ENDE:** *Angriff* oder *Nebenaktion* *Positionswechsel* zum Abbrechen

G: *Positionswechsel* in *Hauptaktion*,  $X = \frac{1}{2}$

H: *Positionswechsel* in *Nebenaktion*,  $X = 1$

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 150 AP; MU<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 8, Athletik 12

H: 300 AP; MU<sub>min</sub> 15, TAW<sub>min</sub>: Körperbeherrschung 12, Athletik 16

## TODESSTOß (GROßMANÖVER FÜR ANVISIEREN)

Der *Charakter* sticht mit besonders großer Kraft zu.

**BEGINN:** *Positionswechsel*

**KAMPFPROBE:** Nachfolgender *Angriff* auf AT, -2X

**BEI TREFFER:**  $TP \times \frac{X}{2}$

**LAUFEND:** Angreifer kann nur *Manöver* für *Angriff* auf AT mit geeignetem *Basismanöver* einsetzen, Bewegung ist weiterhin erlaubt

**ENDE:** *Angriff* oder *Nebenaktion* *Positionswechsel* zum Abbrechen

G: *Positionswechsel* in *Hauptaktion*,  $X$  bis 4

H: *Positionswechsel* in *Nebenaktion*,  $X$  über 4 möglich

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:**

G: 150 AP; FF<sub>min</sub> 13, TAW<sub>min</sub>: Zoobotanik 8, Klingenwaffen oder Stangenwaffen 12

H: 300 AP; FF<sub>min</sub> 15, TAW<sub>min</sub>: Zoobotanik 12, Klingenwaffen oder Stangenwaffen 16

## SONDERFERTIGKEITEN DER KAMPFSTILE

Legt ein *Charakter* seine Kampfweise auf wenige ausgewählte *Manöver* aus, erleichtert der Kampfstil ihm die Anwendung der passenden *Manöver*.

## BORNLÄNDISCHER KAMPFSTIL

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung in Schlägereien. Kratzen, Beißen, Sand werfen und Kniestöße gehören zu den bevorzugten Mitteln, um dem Gegner weh zu tun.

Das *Manöver Schmutzige Tricks* und seine *Aufbaumanöver* sind um +2 erleichtert, *ungeeignete Waffen* im Raufen sind *geeignet*.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

## GLADIATOREN KAMPFSTIL

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung im Schaukampf. Es fällt ihm leicht, weit ausholende, gefährlich aussehende Haltungen in den Kampfablauf einzufügen.

Alle *Großmanöver* sind um +2 erleichtert.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

## HAMMERFAUST KAMPFSTIL

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung im Prügeln. Mit seinen Fausthieben kann er leicht Knochen und Gegenstände zertrümmern.

Das *Manöver Hieb* und seine *Aufbaumanöver* sind um +2 erleichtert und verursachen doppelten Schaden gegen steife, unbelebte Objekte (auch verteidigende Schilde).

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

## HRURUZAT KAMPFSTIL

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung mit Sprüngen und Tritten. Er bleibt dabei so standsicher, dass er in der Lage ist, viel größere Kraft in den Tritt zu legen.

Das *Manöver Tritt* und seine *Aufbaumanöver* sind um +2 erleichtert, das *Manöver Tritt* erhält einen zusätzlichen *Schadenswürfel*.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

## MERCENARIO KAMPFSTIL

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung im Straßenkampf. Er versteht es, nahtlos zwischen bewaffnetem und unbewaffnetem Kampf hin und her zu wechseln.

Das *Manöver Hieb* und seine *Aufbaumanöver* sind auch möglich, wenn die oberen Gliedmaßen des *Charakters* eigentlich belegt sind, durch unbewaffnete *Verteidigung* erlittene TTP werden halbiert.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

## UNAUER KAMPFSTIL

Der *Charakter* hat umfangreiche Erfahrung im Ringkampf. Es fällt ihm dadurch sowohl leichter andere zu ergreifen und zu halten, als auch sich selbst aus Griffen zu befreien.

Das *Manöver Griff* und seine *Aufbaumanöver* sind um +2 erleichtert, *Vergleichsproben* auf GE, FF, KO und KK sind im Kampf ebenfalls um +2 erleichtert.

**KOSTEN UND VORAUSSETZUNGEN:** 100 AP

# ABKÜRZUNGEN

<b>LEP</b> . . . . .	1, 8, 10, 19, 46, 54, 67, 68, 70	<b>INI</b> Initiative . .	8, 19, 39–42, 46, 49, 50, 66, 70, 73, 76–78, 80–83, 85, 89
<b>BS</b> Schadensgrenze, ab der ein Bruchtest abgelegt wird . . . . .	1, 32, 45	<b>KK-TP</b> TP durch KK . . . . .	
<b>TLEP</b> . . . . .	8, 79, 80, 82	<b>KK<sub>MIN</sub></b> KK Voraussetzung der Waffe . . .	44
<b>AP</b> Abenteuerpunkt . . . . .	52, 53, 62	<b>KK<sub>SCHRITT</sub></b> KK-TP Intervall . . . . .	44
<b>AT</b> Attackewert . .	43, 58, 70, 71, 73–83, 85–91	<b>PA</b> Paradowert . . . . .	43, 58, 69, 70, 84–87
<b>AT-WM</b> Attackemod . . . . .	43	<b>PA-WM</b> Parademod . . . . .	29, 43
<b>BE</b> Behinderung . . . . .	1, 17, 28	<b>RK</b> Reichweitenklasse . . . . .	51
<b>BF</b> Bruchfaktor . . . . .	1, 32, 33, 45	<b>RS</b> Rüstungsschutz 1, 8, 28, 29, 32, 33, 45, 74, 88	
<b>DK</b> Distanzklasse . 1, 48, 70, 76–82, 84–86, 91		<b>SF</b> Sonderfertigkeit . . . . .	1, 15, 26, 39, 43, 49, 52–54, 57, 58, 62
<b>H</b> Handgemenge . . . . .	48, 76–81, 84, 88	<b>SP</b> Schadenspunkt . . . . .	8, 14, 70
<b>N</b> Nahkampf . . . . .	48, 81, 82	<b>TAP</b> Talentpunkt . . . . .	4
<b>P</b> Pike . . . . .	48	<b>TAW</b> Talentwert . . . . .	4, 7, 16, 17, 43, 56–58
<b>S</b> Stangenwaffen . . . . .	48	<b>TK</b> Tragkraft . . . . .	17
<b>EBE</b> effektive Behinderung . . . . .	17, 45, 72	<b>TP</b> Trefferpunkt . .	8, 29, 45, 76, 78, 79, 81–83, 86, 89, 91
<b>ETAP</b> effektiver Talentpunkt . 5, 7, 11, 18, 34, 39, 62, 66, 69		<b>tSP</b> temporärer Schadenspunkt . . . . .	8
<b>ETAP<sub>MIN</sub></b> effektives Talentpunktminimum . 7		<b>tTP</b> temporärer Trefferpunkt . .	8, 13, 29, 44, 45, 49, 50, 76–79, 81, 82, 93
<b>FK</b> Fernkampfwert . .	43, 57, 70, 71, 73, 74, 78	<b>VP</b> Vorteilspunkt . . . . .	52, 53
<b>FK-WM</b> Fernkampfmod . . . . .	43	<b>WM</b> Waffenmodifikator . . . . .	1, 43
<b>GK</b> Größenklasse . 1, 17, 23, 24, 28, 32, 46, 47, 54, 76, 87, 88		<b>WS</b> . . . . .	1, 8, 54, 67, 75, 79, 80, 82, 88
<b>GS</b> Geschwindigkeit . . . . .	1, 13, 15, 17, 54, 91		

# GLOSSAR

- Abneigung** ..... 1, 34, 35, 52, 54
- Abstammung** ..... 1, 52–54
- Aktion** ..... 42, 43, 46, 49, 51, 89
- Hauptaktion** . 2, 16, 42, 45, 48–50, 66, 69, 71, 76, 87–91
- Nebenaktion** .. 2, 16, 42, 49, 69–71, 73, 74, 85–91
- Angriff** . 43–45, 47–49, 51, 57, 58, 71, 73–83, 85–91
- Ausweichen** ..... 47, 50, 51, 59, 87, 88
- Berufsgeheimnis** ..... 26, 33, 64
- beschädigt** ..... 31, 33
- Besonderheit** ..... 1, 15, 52–54
- Charakterschwäche** ..... 1, 46, 52, 53
- Nachteil** ..... 1, 5, 53
- Vorteil** ..... 1, 52, 54
- Bestimmungsschwierigkeit** ..... 23, 24
- Bruchtest** ..... 32, 45, 83
- Charakter** ..... 1, 52, 53
- Eigenschaft** ..... 1, 4, 11, 52–54, 56
- Erschöpfung** ..... 10, 14, 21, 67
- geeignet** ..... 92
- grundlegend** ..... 45, 48, 72, 73, 86
- Grundschaden** ..... 44
- Gunst** ..... 40
- Handwerksgüte** .. 1, 6, 23, 24, 26, 27, 29, 30, 32–36, 65, 66
- Helfer** ..... 6
- herausragend** ..... 45, 72
- herausragender** ..... 46
- intakt** ..... 31, 33
- Jagdschwierigkeit** ..... 23
- Kampfbindung** ..... 47–49
- Kampfeswille** ..... 41, 46, 59, 68, 70
- Konzentration** ..... 5, 18
- Kraftaufbau** ..... 50, 57, 71
- Kultur** ..... 34–36, 38, 53
- Kunstmerkmal** ..... 1, 34–36, 54
- Lagervorzug** ..... 19, 20
- Manöver** 45, 49, 50, 70, 72, 73, 76, 78, 85–87, 89–93
- Aufbaumanöver** 45, 46, 48, 72, 78, 85, 88, 92, 93
- Basismanöver** 45, 46, 48, 72, 85, 87, 89–91
- Großmanöver** ..... 45, 49, 72, 92
- Manövererschwernis** ..... 45, 49
- Niveau** ..... 34, 40, 54

**Patzer** ..... 7, 33, 46  
**personalisiert** ..... 66  
**Pflege** ..... 32, 33  
**Positionswechsel** ..... 45, 49, 50, 87–91  
**Prinzip** ..... 1, 52–54  
**Probe** ..... 13, 54, 62–64, 77, 88  
    **Eigenschaftsprobe** .. 4, 5, 8, 10–12, 43, 49, 50, 75–83, 87, 88  
    **Erfolgsprobe** ..... 7, 49, 50, 70  
    **Gegenprobe** ..... 6, 39  
    **Kampfprobe** .. 8, 10, 12, 43, 45–47, 49, 50, 57, 58, 69–71, 76, 78, 84–88  
    **Sammelprobe** ..... 6, 59  
    **Schwellenprobe** ..... 5, 7, 56, 59, 66  
    **Talentprobe** ..... 4, 5, 8, 10, 12, 56, 68, 69  
    **Teilprobe** ..... 4, 17  
    **Vergleichsprobe** ..... 5, 56, 76, 88, 93  
  
**Reichweite** ..... 1, 13, 51  
**Reparatur** ..... 33  
**Reparaturzustand** ..... 31, 83  
  
**Schadenswürfel** ..... 29, 44, 79, 93  
**Schwäche** ... 11, 12, 21, 22, 39–41, 46, 56, 59  
**Stand** ..... 1, 19, 20, 27, 36, 38, 52, 54, 58  
  
**Stress** ..... 5, 24, 41, 70  
**Talent** ..... 1, 4, 52, 53, 56  
**Talentgruppe** ..... 1, 56  
**Trauma** ..... 12, 53  
**Trefferzone** 8, 9, 28, 29, 32, 44, 45, 51, 73, 74, 88  
**Triumph** ..... 7, 46, 73, 74, 85, 86  
  
**ungeeignet** ..... 92  
  
**verbessert** ..... 66  
**Verbindung** ..... 40  
**Verbund** ..... 48, 51, 88  
**Verteidigung** 43, 45, 47, 48, 50, 51, 58, 69, 70, 75, 76, 84–89, 93  
**Vorankommen** ..... 15  
**Vorliebe** ..... 1, 34, 35, 52, 54  
  
**Wachsamkeit** ..... 13, 18  
**Waffenschaden** ..... 44, 48, 51, 70, 85, 88  
**Wunde** 8–11, 14, 46, 50, 67, 70, 73, 76, 80, 88  
**zerstört** ..... 31  
  
**Überanstrengung** ..... 10, 54, 67



# TALENTE

- Beeinflussung** . 11, 39, 41–43, 46, 56, 59, 63,  
64
- Aufwiegeln** ..... 41, 56, 85
- Einschüchtern** ..... 41, 56, 68, 88, 89
- Überzeugen** ..... 41, 56
- Fernkampf** ..... 5, 23, 47, 50, 51, 57, 71, 73
- Schleuderwaffen** ..... 57
- Schusswaffen** ..... 57, 78
- Wurfwaffen** ..... 23, 57, 74
- Fortbewegung** ..... 41, 42, 49, 50, 57, 69, 76
- Athletik** 16, 17, 22, 57, 78, 81, 82, 88, 89, 91
- Fuhrwerke** ..... 16, 57
- Klettern** ..... 16, 57
- Reiten** ..... 16, 49, 50, 57, 65, 66
- Schwimmen** ..... 16, 57
- Seefahrt** ..... 17, 57
- Gebrauchshandwerk** ..... 59, 66
- Holzhandwerk** ..... 24, 27, 31, 59, 79, 83
- Lederhandwerk** ..... 24, 27, 59
- Lehmhandwerk** ..... 20, 27, 31, 59
- Metallhandwerk** ..... 27, 59
- Steinhandwerk** ..... 20, 27, 31, 59
- Textilhandwerk** ..... 27, 59
- Gesellschaftliches Wirken** . 36, 43, 57, 63,  
64
- Erziehen & Verständigen** . 12, 37, 57, 64,  
84
- Erzählen & Dichten** ..... 57
- Musik & Gesang** ..... 57, 65
- Taktik & Strategie** ..... 19, 42, 57, 85, 89
- Tanz & Akrobatik** ..... 57, 84, 86, 90
- Theater & Gaukelei** . 37, 38, 58, 66, 74, 75
- Handwerkswissen** ..... 34, 60
- Baukunst** ..... 20, 31, 60
- Mechanik** ..... 29, 30, 60
- Mineralkunde** ..... 27, 31, 60, 69
- Mystik** ..... 60, 62
- Sympathetik** ..... 60
- Zoobotanik** 22–24, 60, 69, 73, 80, 88, 91, 92
- Hofhandwerk** ..... 60
- Brauen & Brennen** ..... 60
- Haushaltung** ..... 60
- Heilkunde** ..... 9, 11, 60, 75, 79, 83
- Kochen & Haltbarmachen** ..... 24, 60
- Pflanzenanbau** ..... 24, 60, 69
- Tierhaltung** ..... 23, 24, 60, 69
- Höhere Bildung** ..... 58, 69
- Geschichte & Politik** ..... 58
- Handel & Wirtschaft** ..... 22, 58, 65
- Regionen & Wetter** ..... 58, 69

<b>Kunsthandwerk</b> .....	26, 60, 63	<b>Sammeln</b> .....	19, 21–23, 61
<b>Bildhauerei</b> .....	35, 60	<b>Spurensuche</b> ....	18, 19, 22, 24, 30, 61, 66
<b>Malen &amp; Zeichnen</b> .....	35, 60, 63	<b>Verbergen &amp; Anpassen</b>	18–20, 22, 30, 61,
<b>Verkleiden &amp; Schminken</b> .....	35, 61		80
<b>Nahkampf</b> .....	5, 48, 58, 85, 88–90	<b>Standeswissen</b> .....	40, 58, 63, 69
<b>Hieb Waffen</b> .....	23, 58, 73–75, 82, 83, 86	<b>Amt &amp; Adel</b> .....	38, 58, 62
<b>Kettenwaffen</b> .....	58, 82, 83, 86	<b>Bürgerschaft</b> .....	38, 58
<b>Klingenwaffen</b> ..	58, 73–76, 85–87, 89–92	<b>Gemeine &amp; Unfreie</b> .....	38, 59, 65
<b>Parierwaffen</b>	58, 73–75, 82, 83, 85–87, 89,	<b>Widerstand</b> .....	5, 59
90		<b>Körperbeherrschung</b> ..	47, 59, 73, 74, 76,
<b>Raufen</b> .....	23, 43, 58, 75–81, 84, 92	77, 81–83, 86, 90, 91	
<b>Stangenwaffen</b> .....	23, 58, 73–76, 82, 86,	<b>Selbstbeherrschung</b>	18, 39, 41, 59, 68, 70,
90–92		80	
<b>Naturhandwerk</b> .....	61, 69	<b>Zähigkeit</b> .....	59, 67, 68, 81