

# Mythos

*Ein episches, kooperatives Erzählspiel*

vD6X4

<b>Die Grundregeln .....</b>	<b>4</b>
Der Nexus.....	4
Variationen des Nexus .....	8
<i>Automatischer Erfolg und Misserfolg .....</i>	<i>8</i>
<i>Frustration.....</i>	<i>8</i>
<i>Der vergleichende Nexus .....</i>	<i>9</i>
<i>Der Aspekt-nexus.....</i>	<i>9</i>
<i>Der bedingte Nexus .....</i>	<i>11</i>
<i>Der kooperative Nexus .....</i>	<i>11</i>
<i>Nexus ohne Fähigkeit.....</i>	<i>12</i>
<b>Charakter .....</b>	<b>13</b>
Welche Charaktere gibt es? .....	13
<i>Beweger.....</i>	<i>13</i>
<i>Begleiter .....</i>	<i>13</i>
<i>Bewegte.....</i>	<i>14</i>
Wie erschaffe ich einen Charakter? .....	14
<i>Beschreibung.....</i>	<i>15</i>
<i>Persönlichkeit.....</i>	<i>16</i>
<i>Eigenschaften .....</i>	<i>18</i>
<i>Legende.....</i>	<i>21</i>
<i>Zustand .....</i>	<i>21</i>
<i>Fähigkeiten .....</i>	<i>22</i>
<i>Manöver.....</i>	<i>24</i>
<i>Ausrüstung.....</i>	<i>25</i>
<b>Legende.....</b>	<b>25</b>
Legendenpunkte .....	26
Zur Legende werden .....	28
<b>Die Entwicklung des Charakters .....</b>	<b>29</b>
Lernen .....	29
Lehrmeister.....	30
Erfahrung.....	30
Manöver erfinden .....	31
Entwicklung von Aspekten .....	31
Hinweise zur Entwicklung .....	31
<b>Alterung .....</b>	<b>33</b>
Veränderung von Eigenschaften durch Alterung .....	33
Tod durch Alterung .....	33
<b>Systeme .....</b>	<b>34</b>
Kampfsystem.....	34
<i>Zeit und Bewegung .....</i>	<i>34</i>

Reaktion und Handlungsreihenfolge .....	35
Der Angriff .....	36
Die Verteidigung .....	40
Sonderfälle im Kampf .....	42
Kampfmoral .....	45
Schadenssystem .....	46
Rüstung .....	48
Verwundungen .....	49
Sonderfälle bei Traumata .....	54
Heilung .....	57
Andere Schadensquellen .....	59
Krankheiten und Gifte .....	61
Stürze .....	64
Luftentzug .....	65
Objektschäden .....	65
Magiesystem .....	67
Verwendung magischer Künste .....	67
Erwerb und Entwicklung Magischen Wissens .....	70
<b>Katalog .....</b>	<b>72</b>
Aristeias .....	72
Hamartias .....	76
Fähigkeiten .....	83
Kampffähigkeiten .....	98
Manöver .....	100
Lehrlingsmanöver (ab Stufe LE2) .....	100
Gesellenmanöver (ab Stufe GE3) .....	105
Meistermanöver (ab Stufe ME4) .....	110
Großmeistermanöver (Stufe GM5) .....	117
<b>Anhang .....</b>	<b>121</b>
Reiseregeln .....	121
Reisen zu Lande .....	121
Zu Wasser und in der Luft .....	122
Bewegte .....	123
Tiere .....	124
Tiere im Kampf .....	124
Beispieltiere .....	125
Glossar .....	128
<b>Waffentabellen .....</b>	<b>130</b>
Anmerkungen .....	132

# Die Grundregeln

Dieses Kapitel macht Spieler und Erzähler mit den Grundregeln von **Mythos** vertraut. Hat man diese Konzepte verinnerlicht, sollte sich das System in all seinen Variationen äußerst intuitiv gestalten. Generell gilt, dass Regeln von der Gruppe an den von ihr bevorzugten Spielstil angepasst werden sollten, um auch eine für alle Beteiligten möglichst unterhaltsame und zufriedenstellende Erfahrung zu garantieren. Spieler und Erzähler sollten dabei immer gemeinsam entscheiden.

## Der Nexus

Das Benützen der Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters, **Nexus** genannt, ist einer der grundlegendsten Vorgänge von **Mythos**. Zum besseren Verständnis ist hier in Einzelschritte aufgegliedert und beispielhaft beschrieben, was normalerweise nahtlos in den Spielfluss integriert wird.

### 1) Der Spieler kündigt sein Vorhaben an:

Der erste Schritt ist, dass der Spieler für seine Mitspieler und den Erzähler beschreibt, was sein Charakter gerne tun würde. Wenn der Ausgang der vorgeschlagenen Handlung ungewiss ist, verlangt der Erzähler dafür die Auflösung eines Nexus.

Ein Charakter, nennen wir ihn Alarich, will zum Beispiel ein wildes Pferd reiten. Der Erzähler findet, dies ist Herausforderung genug für einen Nexus.

### 2) Bestimmen der relevanten Eigenschaft und Fähigkeit:

Charaktere werden in **Mythos** durch Eigenschaften und Fähigkeiten definiert. Eigenschaften besitzen bei Menschen üblicherweise Werte von 0 bis 4+ und geben an, wie viele Würfel bei einem Nexus geworfen werden. Fähigkeiten sind in fünf Stufen (AN1 bis GM5) eingeteilt, die dem höchstmöglichen erfolgreichen Würfelergebnis entsprechen.

Der Erzähler wiegt kurz ab, ob Kraft (KR) oder Gewandtheit (GW) des Charakters in der Situation ausschlaggebend sein werden, um die bockigen Bewegungen des Pferdes auszugleichen. Die Entscheidung fällt zugunsten der GW: Alarich kann auf eine ausgezeichnete GW von 2+ zurückgreifen. Als Fähigkeit bietet sich in diesem eindeutigen Fall *Reiten (Pferd)* an. Alarich besitzt hier eine Stufe von ME4 (Meister).

### 3) Prüfung auf Modifikatoren in der verwendeten Eigenschaft:

Ein Modifikator ist eine temporäre Verstärkung oder Einschränkung einer Eigenschaft durch Umstände, die den Charakter selbst betreffen. Jeder Punkt an Modifikation senkt oder hebt die Eigenschaft für den betroffenen Nexus temporär um eins. So können etwa Rüstungen die Gewandtheit (GW) eines Charakters

maßgeblich beeinflussen. Sie behindern die Bewegungsfreiheit, und durch ihr Gewicht belasten sie ihren Träger. Auch Verwundungen ziehen, je nach betroffenem Körperteil, Eigenschaften teilweise stark in Mitleidenschaft. Jenseits körperlicher Behinderungen können sich auch bestimmte seelische oder geistige Faktoren auf den Einsatz von Eigenschaften auswirken.

Schließlich spielen auch die Aspekte der Persönlichkeit eines Charakters eine entscheidende Rolle beim Einsatz von Eigenschaften. Sogar sonst intelligente und umsichtige Personen reagieren dumm und übereilt, wenn sie ungehalten werden, oder ihr Stolz sich Bahn bricht. So können Eigenschaften stark von den emotionalen Zuständen eines Charakters modifiziert werden.

Da Alarich durch das Tragen seines Kettenhemdes einen Modifikator von -1 auf seine GW hinnehmen muss, kann er von seiner GW 2+ nur 1+ zum Einsatz bringen.

#### 4) Ermitteln der Schwierigkeit des Vorhabens:

Äußere Einflüsse und die inhärente Komplexität eines Vorhabens spielen eine große Rolle bei Erfolg oder Misserfolg. **Mythos** unterscheidet elf Grade an Schwierigkeit (siehe Tabelle anbei). Die diversen Umstände einer Handlung machen diese entsprechend leichter oder schwieriger, und gegeneinander aufgerechnet, schlagen sie sich schlussendlich in einer zeitweiligen Anpassung der eingesetzten Fähigkeitenstufe nieder. Spieler haben das Recht auf Faktoren hinzuweisen, die der Erzähler vielleicht übersehen hat. Ob und wie sich diese in der Schwierigkeit manifestieren, liegt schlussendlich beim Erzähler.

Schwierigkeitsgrade	
Beschreibung	Fähigkeitsanpassung
Absolut schwierig	- 5
Unglaublich schwierig	- 4
Drastisch schwieriger	- 3
Entscheidend schwieriger	- 2
Etwas schwieriger	- 1
<b>Normal</b>	<b>0</b>
Etwas einfacher	+ 1
Entscheidend einfacher	+ 2
Drastisch einfacher	+ 3
Unglaublich einfacher	+ 4
Absolut einfach	+ 5

Ausgehend von seiner üblichen Stufe kommt es zu einer Auf- oder Abwertung in der Beherrschung der betroffenen Fähigkeit. Günstige Umstände lassen einen Charakter wie mit einer Kompetenz handeln, die er eigentlich noch nicht besitzt, ungünstige können auch den erfahrensten Meister auf das Niveau eines

Stümpers reduzieren. Das Ergebnis ist die effektive Stufe für den aufzulösenden Nexus, die auch unter UN0 oder über GM5 liegen kann.

Der Erzähler urteilt, es sei für Alarich *drastisch schwieriger* als normal dieses wilde Pferd zu reiten, da es über ein ausgeprägtes Temperament verfügt. Alarichs Spieler erinnert den Erzähler daran, dass sein Charakter schon wilde Pferde geritten hat und deshalb über zumindest rudimentäre Vorkenntnisse verfügen sollte. Seine Erfahrungen in der Vergangenheit machen es laut Erzähler Alarich *etwas einfacher*: Gegenverrechnet ergibt *drastisch schwieriger* (- 3) und *etwas einfacher* (+ 1) eine endgültige Verschiebung um (- 2), der Nexus ist somit *entscheidend schwieriger* aufzulösen. Alarich besitzt *Reiten (Pferd)* auf ME4. Zieht man davon 2 ab, bleibt eine effektive Stufe von 2. Er wird also durch die Umstände de facto kurzfristig auf *Reiten (Pferd)* LE2 (Lehrling) degradiert.

##### 5) Würfelwurf und Erfolgsbestimmung:

Ist die effektive Stufe ermittelt, nimmt der Spieler so viele Würfel zur Hand wie ihm laut der verwendeten Eigenschaft zustehen. Es wird immer zumindest ein Würfel geworfen und zusätzlich so viele, wie die Zahl im Wert der Eigenschaft angibt. Um Erfolg zu haben, muss mindestens einer dieser Würfel eine Zahl, die kleiner oder gleich der effektiven Stufe ist, zeigen.

Alarichs Spieler würfelt zwei Würfel, da Alarich mit ausgezeichneter GW gesegnet ist (Wert 2+), wegen seiner Rüstung aber einen Modifikator von (-1) hat. Die Ergebnisse sind 2 und 3, zumindest ist also ein erfolgreicher Wurf dabei.

Die Qualität eines Erfolges lässt sich aus den gewürfelten Ergebnissen bestimmen. Ein Nexus wird von einem Charakter besser aufgelöst, je niedriger der niedrigste erfolgreiche Wurf und je höher dadurch die Differenz zur effektiven Stufe ist. Bei einem Misserfolg bestimmt die Differenz zwischen der effektiven Stufe und dem gewerteten Wurf das Ausmaß des Fehlschlags.

Miss-/Erfolgsgrade	
Beschreibung	Differenz
Legendärer Erfolg	+5 oder darüber
Aufsehenerregender Erfolg	+4
Vollkommener Erfolg	+3
Besonderer Erfolg	+2
Normaler Erfolg	+1
<b>Knapper Erfolg</b>	<b>0</b>
Normaler Misserfolg	-1
Besonderer Misserfolg	-2
Vollkommener Misserfolg	-3
Aufsehenerregender Misserfolg	-4
Legendärer Misserfolg	-5 oder darunter

Ein bedeutender Sonderfall ist der *Netto-Einser*. Jeder gewürfelte Einsler nach dem ersten verbessert (!) die erzielte Differenz um (+1) und damit den Miss-/Erfolg um einen ganzen Grad. Eine durch einen gewürfelten Einsler erzielte Differenz von (+1) und ein weiterer gewürfelter Einsler würden demnach keinen *normalen Erfolg*, sondern durch die Verbesserung der Differenz auf (+2) einen *besonderen Erfolg* erzeugen. In manchen Fällen kann durch eine solche Verschiebung sogar ein Misserfolg noch zu einem Erfolg werden.

Alarich hat Erfolg (durch die 2) und kann das wilde Pferd bändigen. 3 ist trotz einer ursprünglichen Stufe von ME4 kein Erfolg, weil die Schwierigkeit dieses Nexus die effektive Stufe ja auf LE2 gesenkt hat. Da Alarich mit einer Differenz von 0 nur einen *knappen Erfolg* zustande bringt, ist dies zu wenig für einen ehrgeizigen Krieger.

#### 6) Einsatz der Talente:

Sollte der Charakter bei der Auflösung des Nexus bisher keinen Erfolg gehabt haben, oder der Spieler einen hochwertigeren Erfolg als den bisher erzielten wünschen, um eine Situation mit mehr Stil oder Nachdruck zu meistern, kommt die Auswirkung der Talente des Charakters zu tragen. Ob das körperliche, geistige oder seelische Talent zum Einsatz kommt, wird durch die verwendete Eigenschaft bestimmt. Normalerweise ist die Zuteilung des entsprechenden Talent zu einem Nexus klar, da jede Eigenschaft einer der drei Domänen *Körper*, *Geist* oder *Seele* zuordenbar ist. Es ist dabei immer die Eigenschaft, die direkt das benützte Talent bestimmt, und nie die Fähigkeit. Sollte diese Zuordnung nicht eindeutig sein, muss der Spieler immer das niedrigste in Frage kommende Talent benützen.

Bei jedem Nexus ist es dem Spieler erlaubt, maximal so viele Würfel, wie dem passenden Talent entsprechen, noch einmal zu würfeln. Es gilt aber immer der jeweils zuletzt erzielte Wert eines Würfels, nicht der beste. Wie viele und welche Würfel neu geworfen werden, muss vor allen etwaigen Wiederholungswürfen vom Spieler deklariert werden. Dabei gilt, dass jeder Würfel maximal einmal neu geworfen werden darf. Sollte ein Charakter bei der Auflösung des Nexus eine Eigenschaft mit dem Wert 1- oder weniger benützt haben, darf er keine Wurfwiederholungen über das Talent ausführen. Das gilt auch, wenn der Wert durch eine zeitweilige Modifikation der Eigenschaft zustande gekommen ist.

Man sollte zugunsten der spielerischen Ausgestaltung jede sich bietende Gelegenheit ergreifen und die Art und Weise, in der die Würfel fallen, in die Erzählung einbauen. Wenn also die Auflösung eines Nexus ursprünglich nur katastrophale Würfe ergibt, und erst die Wurfwiederholungen durch das Talent sie retten, könnte man beschreiben, wie die Situation schon der Kontrolle des Charakters zu entgleiten drohte, er aber in letzter Minute noch das Blatt wenden konnte. Hat ein Spieler zu hoch gepokert und einen schlechten Erfolg für die vergebliche Hoffnung einen besseren zu erzielen aufgegeben, könnte man herausarbeiten, wie sich die Selbstüberschätzung des Charakters gerächt hat.

Alarichs Spieler beschließt zu versuchen seinen Erfolg zu verbessern. Die Würfel vor ihm zeigen noch immer 2 und 3, das körperliche Talent des Kriegers - der Nexus wird über GW aufgelöst - beträgt 1. Theoretisch hätte der

Spieler das Recht, auch den schon erfolgreichen Würfel noch einmal zu werfen. Dabei würde er allerdings das Risiko eingehen, seinen Erfolg, den er schon sicher in der Tasche hat, zu verspielen. Er lässt deshalb die 2 vor sich liegen und kündigt an, die 3 noch einmal würfeln zu wollen. Die Bedingungen für die Wurfwiederholung durch das Talent sind immer exakt die gleichen wie für den ursprünglichen Nexus: Es gilt also wieder, 2 oder weniger zu würfeln. Der Würfel fällt auf 1, damit hat der Spieler den gewürfelten Erfolg Alarichs von einem *knappen* auf einen *normalen* mit einer Differenz von (+1) verbessert.

## Variationen des Nexus

Die im Folgenden besprochenen Fälle können in jeder beliebigen Kombination Verwendung finden, wenn es darum geht, der Komplexität des Lebens annähernd gerecht zu werden. Spieler und Erzähler sind ausdrücklich dazu aufgerufen, mit dem vorgestellten mechanischen Handwerkszeug kreativ umzugehen.

### Automatischer Erfolg und Misserfolg

Wenn nach der Anpassung durch die zugewiesene Schwierigkeit die effektive Stufe PE6 (Perfektion) oder mehr ergibt, kann der Spieler einen **automatischen Erfolg** beanspruchen. Eigentlich müsste er gar nicht mehr würfeln, und in den meisten Situationen wird er auch darauf verzichten. Verzichtet man auf einen Wurf, wird allerdings nur ein *normaler Erfolg* (Differenz +1) angenommen. Der Spieler kann aber dennoch würfeln, um einen besseren Erfolgsgrad zu erreichen.

Sollte die effektive Stufe eines Charakters auf UN0 (Unbekannt) oder weniger sinken, so hat er wahrscheinlich einen **automatischen Fehlschlag** erlitten. Solange er zumindest theoretisch noch durch Netto-Einser auf einen Erfolg verschieben könnte, steht ihm aber ein Versuch zu. Da jeder Netto-Einser die Differenz um +1 verbessert, ist hier der Eigenschaftswert entscheidend: Ist dieser hoch genug, dass zumindest theoretisch noch eine Verschiebung auf einen *knappen Erfolg* (Differenz 0) möglich ist, dann darf der Spieler würfeln, und es wird wie üblich ein Miss-/Erfogsgrad berechnet. Wird auf diesen Wurf verzichtet, ist das Ergebnis immer ein sicherer *normaler Misserfolg* (Differenz -1).

### Frustration

Manchmal klappen Dinge, die man in Angriff nimmt, nicht gleich beim ersten Mal. Wenn ein Spieler bei einem Nexus einen Misserfolg erleidet, kann er es, so die Situation es nach Einschätzung des Erzählers und der Mitspieler zulässt, erneut versuchen. Jeder weitere Versuch wird aber vom vorherigen Misserfolg überschattet: Pro Misserfolg zuvor steigt die Schwierigkeit des folgenden Nexus um einen Grad (-1), also etwa von *normal* (0) auf *etwas schwieriger* (-1).

Dieser kumulative Anstieg des Schwierigkeitsgrades wird erst dadurch aufgehoben, dass der Charakter Gelegenheit hat, Distanz zu seinem Scheitern zu gewinnen. Dies bedeutet in den meisten Fällen eine zeitliche und mentale Distanz, kann aber auch eine räumliche Komponente haben. Oftmals hilft es, einfach wo anders hinzugehen, durchzuatmen und sich zu beruhigen.



## Der vergleichende Nexus

Wenn Widerstand gegen eine Handlung geleistet wird, muss ein vergleichender Nexus aufgelöst werden. Alle beteiligten Charaktere würfeln dabei, wie für den einfachen Nexus beschrieben, auf die jeweils eingesetzte Stufe. Die Ermittlung der Erfolge unterscheidet sich aber von der üblichen Vorgehensweise. Der beste Erfolg setzt sich gegenüber allen anderen durch, und sein Erfolgsgrad wird, anders als bei einem einfachen Nexus, durch den Erfolg des Zweitbesten beeinflusst. Dessen Differenz wird von der des Gewinners abgezogen, und erst dann wird der endgültige Erfolgsgrad berechnet. Das heißt allerdings auch, dass eine negative Differenz des Zweitbesten nach den Regeln der Mathematik zu der des Besten hinzuaddiert wird („minus und minus gibt plus“). Dadurch kann aus einem Misserfolg des ‚Besten‘ sogar ein Erfolg entstehen, weil alle anderen Beteiligten noch schlechter waren als er.

Drei Charaktere, Alarich, Boadiccea und Cynric, verhandeln miteinander, und jeder von ihnen versucht den Nexus über *Verhandeln* aufzulösen. Nach den ersten Würfeln hat Alarich eine Differenz von (-1), Boadiccea eine von (0) und Cynric eine von (+1). Der Erzähler beschreibt die Situation: Alarich wird von den beiden anderen übergangen und kann sich kein Gehör verschaffen. Boadiccea und Cynric beherrschen die Verhandlungen, wobei Boadiccea zunehmend von Cynric in die Ecke gedrängt wird. Alarich entscheidet sich, seinen einen Talentwürfel neu zu würfeln, Boadiccea ebenfalls, Cynric glaubt sich sicher und verzichtet. Alarich verbessert sein Ergebnis nicht. Boadiccea legt zu und erreicht eine Differenz von (+2). Das endgültige Ergebnis ist damit ein *normaler Erfolg* für Boadiccea mit einer Differenz von (+1), ihre (+2) minus der (+1) von Cynric. Der Erzähler beschreibt, wie Alarich hoffnungslos die Flinte ins Korn wirft und die Verhandlungen verlässt, während Boadiccea geschickt die überhebliche Verhandlungsführung von Cynric nützt, um ihn mit einem unvorhergesehenen Einwurf zu überraschen und so letztlich ihre Forderungen größtenteils durchzusetzen.

Entstehen bei vergleichenden Nexus Gleichstände, werden sie immer zu Gunsten der höheren *Legende* (LG) gebrochen. Bringt dies keine Entscheidung, gilt innerhalb derselben LG-Stufe Spieler- vor Nicht-Spielercharakter. Sind nur letztere betroffen, und ihre Spieler legen Wert auf eine einwandfreie Klärung der Situation, lässt der Erzähler die am Gleichstand beteiligten Spieler am besten erneut würfeln.

Vergleichende Nexus müssen nicht notwendigerweise zeitgleich von den Kontrahenten aufgelöst werden. Wenn sich ein Charakter verbirgt, wird sein Wurf automatisch zum Teil eines vergleichenden Nexus, der erst aufgelöst wird, wenn das Gegenüber die Szene betritt und versucht, das Versteck des Gegners zu durchschauen. Wie immer werden die beiden Differenzen miteinander aufgerechnet und so der Erfolgsgrad des Besten bestimmt. Der Erzähler kann in solchen Situationen statt des ersten Spielers würfeln, um die Ungewissheit bis zur Auflösung zu erhalten.

## Der Aspekt-nexus

Die Aspekte der Persönlichkeit eines Charakters sind drei Paare von je zwei gegensätzlichen Polen, die sein Verhalten und seine Weltsicht widerspiegeln. Ein Pol hat eine Stufe von AN1 bis GM5, und zusammen bilden die Paare immer eine Summe von 6, weshalb sie für Nexus genützt werden können. Ein Aspekt-nexus

kann vom Spieler selbst, einem Mitspieler, oder auch dem Erzähler ausgelöst werden, wenn sich die Frage stellt, wie ein Charakter in einer gegebenen Situation reagiert.

Der Spieler entscheidet sich, welchem der Pole seines Charakters er gerne Ausdruck verleihen würde und würfelt auf diesen mit Wille (WL), wobei das entsprechende Talent verwendet werden kann. Hat er Erfolg, verhält sich der Charakter entsprechend den Absichten des Spielers, wobei der Erfolgsgrad die Intensität des ausgelebten Aspektes zum Ausdruck bringt. Bei einem Misserfolg schlägt der Gegenpol entsprechend dem Misserfolgsgrad durch.

Ein Charakter wird provoziert und einer der Mitspieler möchte wissen, ob er sich beherrschen kann. Hier ist der körperliche Aspekt (*Kontrolle/Impuls*) entscheidend. Der Charakter besitzt eine *Kontrolle* von LE2, sowie einen WL von 1+. Der Spieler nimmt seine beiden Würfel und wirft sie gegen eine effektive Stufe von 2, da laut Erzähler die Situation eine *normale* Schwierigkeit rechtfertigt. Nach den Wurfwiederholungen durch das geistige Talent hat der Spieler eine Differenz von (+1) erzielt. In diesem Fall behält der Charakter also mit einem *normalen Erfolg* die Kontrolle über seine Emotionen und kann sich ohne größere Probleme zurückhalten.

Ein Aspektnexus kann vom Erzähler oder einem Mitspieler verlangt werden, etwa wenn man befindet, ein Spieler handle nicht in Übereinstimmung mit der Persönlichkeit seines Charakters. Spieler können auch selbst einen vergleichenden Nexus über die beiden Pole eines Aspektes ihres Charakters als Entscheidungshilfe auflösen, was sie ausspielen sollen. Sogar einzelne Pole unterschiedlicher Aspekte können gegeneinander gewürfelt werden, wenn es zur Situation passt. Das Ergebnis ist in allen Fällen bindend erzählerisch umzusetzen.

Ein solcher Nexus wirkt sich unter Umständen drastisch auf die Eigenschaften eines Charakters aus. Pro Miss-/Erfolgsgrad bei der Auflösung des Nexus kann es kurzfristig zu einem entsprechenden Modifikator von (+/-1) kommen. Ein Charakter, der sonst besonnen Für und Wider einer Angelegenheit abwägt und erst dann eine kluge Entscheidung trifft, kann im Zorn übereilt und ungerecht ein Urteil fällen: Misserfolgsgrade an *Kontrolle* würden dann eins zu eins als negative Modifikation auf den Verstand (VS) angerechnet werden. Umgekehrt könnte ein Wutausbruch aber kurzfristig das Charisma (CH) eines Charakters steigern, der sein Gegenüber einschüchtern möchte. Wenn ein geliebter Mensch getötet wird, und der Charakter aus Rache wutentbrannt auf den Mörder einschlägt, kann es geschehen, dass er übermenschliche Kräfte (KR) entfesselt. Andererseits wäre das Zittern einer zornigen Hand in der gleichen Situation für die Präzision (PR) eines Schützen ein ernstes Hindernis.

Die Aspekte stellen ein großes spielerisches und erzählerisches Potential dar, das die Grenzen zwischen Erzählung und Mechanik dramatisch verwischen kann. Spieler und Erzählen sollten den großen gestalterischen Freiraum, den ein Aspektnexus bietet, ausnützen. Im Sinne einer möglichst packenden Erzählung sollte die Gruppe kreativ mit ihnen umgehen und ausgiebig von ihnen profitieren, um wirklich bewegende Momente zu ermöglichen.

## Der bedingte Nexus

Bei einem bedingten Nexus hängt der Einsatz einer Fähigkeit von einer anderen ab. Ein Beispiel wäre der Kampf zu Pferd: Hier muss das Reittier beherrscht werden, damit man auch effektiv kämpfen kann.

Bei einem bedingten Nexus wird zuerst die Bedingung ermittelt. Sie ist die Fähigkeit, die den Einsatz einer anderen ermöglicht oder in ihrer Auswirkung beschränkt. Regeltechnisch wird dieser Umstand dadurch umgesetzt, dass der Spieler einen Grad Erschwerung (-1) hinnehmen muss, wenn die Stufe der Bedingung niedriger als die der bedingten Fähigkeit ist, und sogar zwei Grade (-2), wenn er in der Bedingung nicht zumindest Lehrling ist (LE2). Sollten mehrere Fähigkeiten gleichzeitig als Bedingung auftreten, ist immer die niedrigste beteiligte Stufe zu verwenden (das ‚schwächste Glied‘). Erst danach wird zusätzlich noch die Schwierigkeit der Handlung berücksichtigt, und so die effektive Stufe, gegen die gewürfelt werden muss, festgestellt.

Ein Charakter, der über *Reiten (Pferd)* LE2 und *Bogen (Kurbogen)* ME4 verfügt, bedingt, sobald er vom Rücken eines Pferdes aus kämpft, seine Kampffähigkeit durch sein Können in *Reiten*. Von seinen ME4 in *Bogen* kann er nur GE3 zum Einsatz bringen (ME4-1). Wäre er nicht einmal Lehrling in *Reiten*, bliebe überhaupt nur LE2 (4-2). Wenn - etwa durch ungünstigen Untergrund – die Handlung um einen weiteren Grad (-1) erschwert wäre, bliebe ihm nur eine Stufe von LE2 (Lehrling), oder gar nur AN1 (Anfänger) für den Schuss übrig. Damit dürfte es eine Herausforderung werden zu treffen.

Bedingte Nexus können auch in Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Charakteren aufgelöst werden, wobei ein Charakter die Bedingung stellt und ein anderer über seine Eigenschaft würfelt. Ein Beispiel hierfür wäre es, wenn ein Charakter einen Streitwagen lenkt während der andere von ihm aus angreift.

## Der kooperative Nexus

Manchmal möchten mehrere Charaktere ihre Anstrengungen koordinieren und vereinen. Wann ein solcher kooperativer Nexus zulässig ist, und wie viele Charaktere maximal in einer Situation gemeinsame Sache machen können, entscheidet auf Vorschlag der Spieler hin der Erzähler.

Alle an der Kooperation beteiligten Spieler würfeln zuerst, als würden sie die Handlung alleine ausführen. Da die Koordinierung mehrerer einzelner Anstrengungen aber einen zusätzlichen Aufwand bedeutet, wird dieser Wurf um einen Grad (-1) erschwert. Wenn alle Einzelergebnisse feststehen, wird der niedrigste aller erzielten Würfelwerte und die höchste effektive Stufe aller beteiligten Spieler benützt, um den Gesamterfolg der Gruppe zu bestimmen. Verbuchte Netto-Einser der jeweils einzelnen (!) Spieler werden addiert. Somit ist es einer Gruppe möglich, Erfolge zu erzielen, die Einzelne nicht erreichen können. Erleidet ein Charakter einen Misserfolg, wird er mit seinen Würfeln und seiner Stufe aus der Kooperation eliminiert.

Alarich, Boadiccea und Cynric versuchen, eine alte Inschrift zu entziffern. Ihr VS ist jeweils 2+, ihre passenden *Schrift-Fähigkeiten* sind LE2, GE3 und ME4. Der Erzähler verhängt keine zusätzliche Schwierigkeit, weil sie alle mit der betreffenden Schrift vertraut sind. Als beste Würfe bleiben liegen: 1 plus Netto-Einser, 2, und nochmals 1 plus Netto-Einser. Die beste beteiligte Stufe ist ME4 minus 1 (wegen der Kooperation), also GE3. Sie wird für die Berechnung der Differenz aller Beteiligten herangezogen. Der niedrigste Wurf ist 1, und insgesamt wurden zwei einzelne Netto-Einser erzielt. Das Ergebnis ist demnach 3 (die höchste effektive Stufe) minus 1 (als niedrigster Wurf), plus zweimal +1 (durch die zwei Netto-Einser), und somit ein *aufsehenerregender Erfolg* von (+4).

### *Nexus ohne Fähigkeit*

Manchmal kann es sein, dass man sich in Gebieten versucht, in denen man keine Fähigkeitsstufe, vorzuweisen hat. Es gilt dann zwei mögliche Fälle zu unterscheiden: Es gibt eine passende Fähigkeit, nur der Charakter besitzt sie nicht, oder aber es gibt gar keine Fähigkeit, die der Handlung entspricht.

Wenn es eine Fähigkeit gibt, und es sich bei ihr um eine im gewählten Hintergrund gängige und dem Charakter zumindest als Konzept **bekannte Fähigkeit** handelt, kann man immer auf eine Mindeststufe von AN1 (Anfänger) zurückgreifen. Der Bauer, der zum ersten Mal ein Schwert in Händen hält, wäre ein gutes Beispiel hierfür. Ist die Fähigkeit dem Charakter und seiner Lebenswelt völlig **unbekannt**, wie zum Beispiel Elektronik im Mittelalter, beträgt die automatische Mindeststufe UN0 (Unbekannt), und nur Netto-Einser können noch Erfolge erzeugen. Wichtig ist, dass auch hier Wurfwiederholungen durch das passende Talent erlaubt sind, solange die benutzte Eigenschaft null oder höher ist.

Wenn ein Charakter in eine Situation gerät, in der ihm keine Fähigkeit helfen kann, kommt es nur auf seine rohen **Eigenschaften** an. Der Spieler nimmt wie immer so viele Würfel, wie es die passende Eigenschaft ermöglicht, und wirft sie gegen eine automatische Stufe von GE3. Auch hierbei sind Wurfwiederholungen durch das passende Talent zulässig.

In allen Fällen gilt, dass die effektiven Stufen, wie üblich, gegebenenfalls noch Anpassungen durch den vom Erzähler bestimmten Schwierigkeitsgrad unterliegen.

# Charakter

Jeder Spieler braucht einen Charakter, damit er in die Welt, die er sich mit dem Erzähler und seinen Mitspielern erschließt, eintauchen kann. Der Charakter ist das Werkzeug, um mit dieser Welt zu interagieren, etwas in ihr zu bewegen. Doch er ist auch ein lebendes, fühlendes und denkendes Wesen, das Tag für Tag isst, arbeitet und schläft, wie eine reale Person auch. Charaktere werden nicht nur von Spielern gelenkt, auch der Erzähler benützt sie, um die sonst leere Welt mit all jenen zu bevölkern, denen die Spielercharaktere auf ihrem Weg durch die Erzählung begegnen.

## Welche Charaktere gibt es?

Grundsätzlich unterscheidet man zwischen Spielercharakteren (SCs), die von Spielern, und Nichtspielercharakteren (NSCs), die vom Erzähler gelenkt werden. **Mythos** teilt Charaktere weiters in eine von drei Kategorien ein, die ihre Bedeutung für die erzählte Geschichte erkennen lassen: **Beweger**, **Begleiter** und **Bewegte**.

### Beweger

Beweger sind alle SCs und die wichtigsten unter den NSCs. Sie treiben die Handlung der Geschichte voran oder beeinflussen sie maßgeblich. Sie sind auch die einzigen, die eines Tages zu lebenden Legenden werden, oder zumindest als solche sterben können. Beweger sind bedeutende Persönlichkeiten wie Könige, religiöse Führer, große Wissenschaftler, Reformer oder einfach nur diejenigen, die sich am Weg dorthin befinden. Auch die wichtigsten Gegenspieler der SCs sind immer Beweger.

Regeltechnisch unterscheiden sich Beweger vom durchschnittlichen Einwohner ihrer Welt dadurch, dass sie sowohl über eine uneingeschränkte Entwicklung der *Legende* (LG), als auch über *Aristeias* und *Hamartias* verfügen (siehe S.YYY). SCs sind immer Beweger, und für längere Geschichten sollten auch NSCs dieser Kategorie als vollständige Charaktere auf eigenen Charakterblättern erschaffen werden. Eigenschaften und Fähigkeiten dieser NSCs können durch langjährige Erfahrung auch über dem Niveau eines frisch erschaffenen SCs angesetzt werden.

### Begleiter

Begleiter sind immer NSCs und nehmen eine Zwischenstellung zwischen Bewegern und Bewegten ein. Meistens sind sie Verbündete oder wichtige Kontakte der SCs, die ihnen mit Rat und materieller oder immaterieller Hilfe auf ihrem Weg zur Seite stehen. Begleiter unterstützen Beweger oft deswegen, weil auch sie in ihrer Gesellschaft unzufrieden waren oder sind, aber zu ihrem Unglück nicht über die Gaben verfügen, die einen Beweger ausmachen. Entweder haben sie deshalb das Leben des Abenteurers gänzlich aufgegeben, oder sie haben sich darauf beschränkt, in ihrer unmittelbaren Umgebung zu wirken und

diejenigen Beweger zu unterstützen, die an ihnen vorüberziehen. Beispiele für Begleiter sind Mentoren, Lehrmeister, Informanten, Mitverschwörer und Geliebte der SCs, aber auch die Gefolgsleute ihrer Gegner, die bedeutsame Rollen in der Entfaltung der Geschichte innehaben.

Regeltechnisch sind Begleiter in der Entwicklung ihrer *Legende* (LG) eingeschränkt und können nie mehr als GE3 (Abenteurer) erreichen. Sie erhalten weder *Aristeias* noch *Hamartias*, die ausschließlich Bewegern vorbehalten sind. Es ist normalerweise nicht nötig, für Begleiter ein vollständiges Charakterblatt auszufüllen. Statt dessen sollte der Erzähler die grundlegenden Eigenschaften und die am häufigsten benötigten Fähigkeiten notieren, und den Rest, wenn nötig, improvisieren. Falls ein Begleiter das Herz der Spieler erobert und zu einem fixen Bestandteil der Erzählung wird, kann man ihm die Ehre erweisen und ihn als vollständigen Charakter verewigen.

### Bewegte

Bewegte bilden die letzte der drei Gruppen, und sie sind bei weitem die zahlenmäßig größte. Alle NSCs, die weder Beweger noch Begleiter sind, sind Bewegte. Sie sind diejenigen, die nie den Kopf zu den Sternen heben und sich fragen, was dort draußen vor sich geht, sondern ihren Blick gesenkt halten und gerade mal ihre Füße erkennen können. Sie leben gewöhnliche, routinemäßige Leben, sind dabei oft auch glücklich, aber verspüren nie die Unzufriedenheit oder den Ruf, der Beweger und Begleiter dazu bringt, den Blick zum Horizont zu heben. Beispiele für Bewegte sind der Mann auf der Straße, den man nach dem Weg fragt, Geschäftsleute, deren Dienste man nützt, oder einfach nur die Gesichts- und Namenlosen, die die Welt bevölkern, und die nur aus ihrer Anonymität heraustreten, wenn ein SC sie anspricht, um gleich danach wieder in Bedeutungslosigkeit zu versinken.

Regeltechnisch sind Bewegte fast ausschließlich der Improvisation des Erzählers überlassen. Sie haben weder *Aristeias* noch *Hamartias*, und können niemals ihre *Legende* (LG) entwickeln. Sie sind und bleiben die Unbestimmten, deren einzige Auszeichnung es ist, wenn ein Beweger oder Begleiter sie kurz ins Rampenlicht der Erzählung zerrt. Deshalb ist es überflüssig, für sie ein Charakterblatt auszufüllen, und der Erzähler teilt ihnen nach Ermessen passende Eigenschaften und Fähigkeiten zu. Vorschläge dazu finden sich im Anhang (S. YYY).

## Wie erschaffe ich einen Charakter?

Der erste Schritt der Charaktererschaffung ist es, sich Gedanken zu machen, wen man eigentlich spielen will. Am besten setzen sich hierfür alle Beteiligten, Spieler und Erzähler, einen ganzen Abend lang in Ruhe zusammen. Nachdem man sich mit der Hintergrundwelt vertraut gemacht hat, und die Möglichkeiten, die sie bietet, abgeklärt sind, erschaffen alle gemeinsam ihre Charaktere.

Dafür nimmt man ein Charakterblatt zur Hand (im Anhang). Es leitet die Gruppe durch den Prozess der Erschaffung, weshalb auch empfohlen wird, die im Folgenden beschriebenen Schritte in der hier angegebenen Reihenfolge auszuführen.

### **Beschreibung**

Der **Name** des Charakters identifiziert ihn für seine Umwelt und die Spielrunde. Sein Wesenskern findet sich im **Konzept** wieder. Der Eintrag hier sollte skizzenhaft und kompakt sein, mindestens aber aus einem Adjektiv und einer Rollenbezeichnung bestehen. Während der Erschaffung umreißt das Konzept einprägsam und prägnant, wie der Spieler seinen Charakter sieht und dient so als Fokus für Entscheidungen. Im Spiel ist es eine Beschreibung für den ersten, oberflächlichen Eindruck, den der Charakter hinterlässt, wenn man ihm begegnet. Dieser wirkt sich stark auf das Urteil oder die Vorurteile anderer über ihn aus.

Das **Alter** des Charakters ist in **Mythos** keine leere Zahl. Als Maß für Lebenserfahrung ist es neben Spezies und Kultur vor allem das Alter, das einen Charakter prägt. Es werden sechs Lebensalter unterschieden: Kinder, Jugendliche, Heranwachsende, Erwachsene, Alternde und Greise. Der Spieler kann das Lebensalter, in dem sich sein Charakter befindet soll, vollkommen frei wählen.

Die **Spezies** eines Charakters bezeichnet seine biologische Gattung, die auch regeltechnische Auswirkungen auf die Eigenschaften des Charakters haben kann. Zumeist handelt es sich bei Charakteren in **Mythos** um Menschen.

Eine **Kultur** hingegen zeichnet sich durch Gesellschafts- und Lebensform, politische Struktur, Geschichte, Kunst und Kultur innerhalb einer Spezies aus. Die Eigenschaften eines Charakters werden regeltechnisch gleich behandelt wie die aller anderen Vertreter seiner Spezies, aber seine kulturellen Eigenarten, bevorzugten Fähigkeiten, und die Art diese einzusetzen, unterscheiden ihn maßgeblich von Mitgliedern anderer Kulturen.

Die **Heimat** des Charakters ist meistens der Ort, an dem der er geboren wurde, oder der Lebensmittelpunkt, an dem er sich niedergelassen hat. Manchmal können auch Gruppen wie Orden, Religionen oder Bünde Träger eines Heimatgefühls sein, oder sogar einzelne wichtige Personen im Leben eines Charakters. Die Heimat eines Charakters gibt an, wo er seine Wurzeln hat, seinen Ort der Ruhe und die Quelle seiner Kraft.

Das Feld **Erscheinung** räumt Platz ein, um die typische äußere Erscheinung des Charakters festzuhalten, etwa den bevorzugten Kleidungsstil, besondere körperliche Merkmale und Verhaltensweisen, Haartracht

oder ähnliches, damit ein abgerundetes Gesamtbild entsteht. Viele Charaktere beginnen schon mit einem starken visuellen Bild. Die Spieler sollten auf alle Fälle versuchen, hier in aller Kürze eines zu entwickeln, wenn es nicht so ist. Augen- und Haarfarbe werden ebenso wie Größe und Gewicht meist maßgeblich von der Herkunft des Charakters beeinflusst sein. Seine Statur ergibt sich aus dem Verhältnis von Größe und Gewicht, sowie der Verteilung von Fett und Muskulatur am Körper. Besonders eifrige Spieler können ihrem Charakter auch wirklich ein Gesicht verleihen, sei es selbst gezeichnet oder gesucht.

### **Persönlichkeit**

Die Persönlichkeit eines Charakters wird über die drei *Aspekte*, die den Domänen *Körper*, *Seele* und *Geist* zugeordnet sind, sowie seine *Emotionen* und deren dazugehörige *Schlüssel* definiert. Das komplexe Zusammenspiel dieser drei Faktoren verleiht in **Mythos** unter Umständen Charakteren ungewöhnlich große Eigenständigkeit vom Willen ihres Spielers und kann sich bei nahezu allen Handlungen auswirken, von sozialer Interaktion bis hin zum Kampf. *Aspekte*, *Emotionen* und *Schlüssel* stellen einen entscheidenden Schwachpunkt auch der stärksten Charaktere dar und können große Macht über andere verleihen, wenn man sie kennt.

Jeder der drei **Aspekte** umfasst jeweils zwei gegensätzliche Pole, zwischen denen ein Charakter im Laufe seines Lebens durch äußere Umstände, gezielte Beeinflussung, oder die selbstständige Entwicklung seines Wesens hin und her pendelt:

**Körperlicher Aspekt** - Er ist ein Maß dafür, wie sehr ein Charakter seinen körperlichen Regungen und Trieben nachgibt. Die beiden Pole sind *Kontrolle* und *Impuls*.

**Seelischer Aspekt** - Er bestimmt das Verhältnis eines Charakters zur Gruppe, und wie er seinen Platz in ihr wahrnimmt. Die beiden Pole sind *Gemeinschaft* und *Ich*.

**Geistiger Aspekt** - Er regelt den Umgang eines Charakters mit Wertvorstellungen und gesellschaftlichen Normen. Die beiden Pole sind *Wahrheit* und *Perspektive*.

Die beiden Pole eines Aspektes besitzen Stufen von AN1 bis GM5, die gemeinsam immer 6 ergeben müssen. Steigt ein Pol, wird der andere deshalb entsprechend gesenkt.

Der Spieler wählt bei der Erschaffung nach Maßgabe der Persönlichkeit seines Charakters für jeden der drei Aspekte zu welcher Seite er tendiert. Anfänglich sind alle Pole auf GE3. Für jedes schon durchlebte und das gerade erlebte Lebensalter des Charakters muss in den drei Aspekten insgesamt mindestens eine Verschiebung um (+/-1) getätigt werden, die nicht durch weitere wieder aufgehoben werden darf. So wird



die Persönlichkeit eines Charakters immer ausgeprägter, je länger er lebt und Erfahrungen sammelt. Wenn der Erzähler und alle Mitspieler einverstanden sind, kann ein Spieler freiwillig auch mehr als die minimal nötigen Verschiebungen durchführen, um sein gewünschtes Charakterkonzept entsprechend umzusetzen.

Zusätzlich zu den Aspekten erhält jeder Charakter *Emotionen* mit dazugehörigen *Schlüsseln*. Pro durch- und gerade erlebtem Lebensalter muss eine **Emotion** gewählt werden, da der Charakter schon mehr hinter sich und dadurch auch eine vielfältigere Persönlichkeit oder zahlreichere seelische Narben hat als jüngere. Beispiele für Emotionen wären etwa:

Emotionen	
Angst	Begehren
Eifersucht	Ekel
Freude	Freundschaft
Geborgenheit	Hass
Hoffnung	Liebe
Mitgefühl	Neid
Scham	Schuld
Sehnsucht	Trauer
Verachtung	Verbundenheit
Vertrauen	Zorn

Zu jeder Emotion gehört auch ein **Schlüssel**, eine Situation, die durch ihre Verbindung mit der Vergangenheit den Charakter mit der jeweiligen Emotion überfluten könnte. *Schlüssel* sind immer kurz, ein maximal zwei Worte, und sollten eher allgemein gehalten sein, sodass eine größere Wahrscheinlichkeit besteht, ihnen zu begegnen. Wenn ein Charakter als Kind in eine Höhle fällt und dort fast stirbt, könnte er als Narbe etwa die Emotion *Angst* und als *Schlüssel* dazu (*Finsternis*) davontragen.

Im Spiel ergeben sich über die *Schlüssel* Situationen, in denen der Charakter Gefahr läuft, dass eine seiner *Emotionen* sein Handeln völlig bestimmt. Natürlich haben Charaktere auch ohne *Schlüssel* Emotionen, diese sind aber nicht so stark, dass sie den Charakter beherrschen, wie es die ausgewählten und mit *Schlüsseln* versehenen *Emotionen* tun. Begegnet ein Charakter im Spiel einem seiner *Schlüssel*, muss dessen Spieler dies offen bekanntgeben und einen zur Situation passenden *Aspekt*nexus auflösen (siehe S. YYY). Verliert der Spieler durch einen Misserfolg dabei die Beherrschung über seinen Charakter, ist dieser seiner Emotion völlig ausgeliefert. Unterschlägt ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich einen seiner passenden *Schlüssel*, verliert er dadurch einen *Legendenpunkt* (LP), weil er es verabsäumt hat die Legende seines Charakters auszugestalten.

Wie schon bei den Aspekten kann ein Spieler auch bei den *Emotionen* und *Schlüsseln* freiwillig mehr als die mindestens nötigen wählen, wenn alle Mitspieler und der Erzähler einverstanden sind. Generell sei auf das hohe Gefahrenpotential der *Aspekte* und *Emotionen* verwiesen was die Störung des Gruppenzusammenhalts und der Erzählung angeht. Deshalb müssen alle Entscheidungen in diesen Belangen unbedingt einstimmig mit allen Mitspielern und dem Erzähler akkordiert werden.

## Eigenschaften

Wenn geklärt ist, *wer* der Charakter eigentlich ist, geht man daran zu ermitteln, *wie* er ist: Was sind seine Eigenschaften? Was seine Schwächen und Stärken? Bei menschlichen Charakteren reichen die Eigenschaftswerte von 0+ bis 4+ (siehe Tabelle). Extremwerte sind selten, und der Durchschnitt liegt bei 1+.

Eigenschaftswerte der Menschen	
Wert	Beschreibung
0+	mangelhaft
1+	gut
2+	ausgezeichnet
3+	herausragend
4+	erstaunlich

Eigenschaften geben durch ihren Wert an, wie viele sechsseitige Würfel (W6) man bei einem Nexus verwendet und wie. Es wird immer zumindest ein Würfel geworfen und zusätzlich so viele, wie der Zahl des passenden Eigenschaftswertes entspricht. Ist dieser null oder positiv (+) wird von diesen nur das jeweils niedrigste Ergebnis gewertet. Ist der Eigenschaftswert negativ (-), egal ob durch permanente oder temporäre Modifikationen, wird statt des niedrigsten immer das höchste Ergebnis verwendet. Mit einer Eigenschaft von (1-) müsste man dementsprechend Würfel werfen und davon das höchste und somit für den Spieler schlechteste Ergebnis werten.

Jeder Charakter hat neun grundlegende Eigenschaften, durch die er beschrieben wird. Diese sind wieder in drei **Domänen** eingeteilt: *Körper*, *Seele* und *Geist*.

Die **Eigenschaften des Körpers** sind:

*Gewandtheit* (GW) - Sie steht für die Kontrolle über die Grobmotorik des Körpers, sowie seine Beweglichkeit und Schnellkraft.

*Präzision* (PR) - Sie ist im Gegensatz zur GW für feinmotorische Handlungen und Genauigkeit notwendig und betrifft die Hand-Auge-Koordination.

*Kraft* (KR) - Sie bezeichnet Muskelaufbau und allgemeine Fitness, also die physische Kraft, die ein Charakter mobilisieren kann.

Die **Eigenschaften der Seele** sind:

*Charisma* (CH) - Dies ist die Ausstrahlung einer Person, der Eindruck, den sie bei anderen hinterlässt, egal ob es gilt zu führen oder zu bezaubern.

*Interaktion* (IA) - Sie stellt das Verständnis eines Charakters für soziale Strukturen, Motivationen und Absichten dar und die Gabe, dieses bei der Begegnung mit anderen anzuwenden.

*Intuition* (IN) - Sie ist am besten als Verbundenheit mit dem Unterbewussten zu erklären, als Maß für Instinkt und Vorahnung. Sie steht auch für die Anpassungsfähigkeit eines Charakters und seine Kreativität.

Die **Eigenschaften des Geistes** sind:

*Verstand* (VS) - Er steht für die Kapazität, Information zu erfassen und zu verarbeiten, also nicht Faktenwissen, sondern vielmehr die Leichtigkeit, mit der man sich dieses aneignet und es verwaltet.

*Wahrnehmung* (WN) - Sie steht für die Sinne eines Charakters und den Grad, bis zu dem sie ausgebildet sind. Alle Sinne werden in ihrem Zusammenspiel in einer Eigenschaft gebündelt.

*Wille* (WL) - Er bezeichnet das Durchsetzungsvermögen und die geistige Standhaftigkeit eines Charakters. Zumeist dient er zur Beherrschung der *Aspekte* der Persönlichkeit eines Charakters.

Der Spieler erhält für seinen Charakter **13 Eigenschaftspunkte**, um sie auf die neun Eigenschaften zu verteilen: Das Minimum ist 0, das Maximum 4+. Jeder Wert kostet so viele Punkte, wie er zusätzliche Würfel gibt (also 1, 2, 3, oder 4) und ist jeweils voll zu bezahlen. Alle Kosten sind kumulativ. Es kostet demnach insgesamt drei Punkte, eine Eigenschaft auf 2+ zu kaufen (1 + 2), und ein Wert von 4+ kostet sogar zehn (1 + 2 + 3 + 4).

Diese Kosten werden durch das *Alter* des Charakters weiter beeinflusst. Für jede Eigenschaft gibt es, abhängig vom gewählten Lebensalter, eine eigene **Altersschwelle** (siehe Tabelle). Eigenschaftswerte bis zur Schwelle werden mit den regulären Kosten erworben. Jeder Wert, der über der Altersschwelle liegt, kostet doppelt. Wie immer sind alle Kosten kumulativ zu verrechnen. Es würde somit 14 Punkte kosten, einen Wert von 4+ zu kaufen, der durch die Altersschwelle auf 3+ beschränkt ist. Die Werte 1+ bis 3+

kosten insgesamt sechs Punkte. Der Wert 4+ befindet sich über der Schwelle und verursacht doppelte Kosten: da er normalerweise vier Punkte kostet, sind es nun acht.

Altersschwellen						
	<i>KI</i>	<i>JU</i>	<i>HE</i>	<i>ER</i>	<i>AL</i>	<i>GR</i>
GW	4+	3+	2+	1+	0+	0+
PR	4+	3+	2+	1+	0+	0+
KR	1+	2+	3+	4+	3+	2+
VS	1+	2+	3+	4+	3+	2+
WN	4+	3+	2+	1+	0+	0+
WL	0+	1+	2+	3+	4+	4+
CH	0+	1+	2+	3+	4+	4+
IA	0+	1+	2+	3+	4+	3+
IN	3+	2+	1+	2+	3+	4+

Menschen stellen bei der Charaktererschaffung die Norm dar. Sollte ein Charakter einer **nicht-menschlichen Spezies** angehören, resultieren daraus permanente Modifikationen, die seiner Andersartigkeit im Bezug auf Menschen Rechnung tragen sollen. Diese bewegen sich im Rahmen von (-4) bis (+4), wobei ein Modifikator von (-4) für die schwächstmögliche Ausprägung einer Eigenschaft innerhalb einer Spielwelt steht, ein Modifikator von (+4) nur den mächtigsten Wesen einer Welt vorbehalten ist. Die Modifikationen müssen sich nicht in Summe aufheben, wodurch manche Spezies - in Eigenschaftswerten ausgedrückt - mächtiger sein können als andere. Nach der Verteilung der Eigenschaftspunkte werden die Modifikatoren durch die Spezies in die dafür vorgesehenen Klammern hinter den betroffenen Eigenschaftswerten eingetragen, alle Grenzwerte wie Minimum, Maximum und Altersschwellen werden von ihnen ignoriert. Relativ zu Menschen gesehen bleibt die Verteilung der Werte innerhalb einer Spezies dadurch gleich. Bei der Auflösung eines Nexus und der Berechnung von abgeleiteten Eigenschaften wird immer der modifizierte Gesamtwert herangezogen.

Charaktere bringen ein grundlegendes Geschick in den verschiedenen Betätigungsfeldern mit sich, ihre **Talente**. Diese sind direkt abhängig von den Eigenschaften der drei Domänen. Das *körperliche Talent* entspricht dem niedrigsten positiven Wert (also 0 bis 4) aus GW, KR und PR, das *seelische Talent* verwendet CH, IA und IN, und das *geistige Talent* VS, WN und WL. Bei einem Nexus dürfen im Nachhinein so viele Würfel, wie der entsprechende Talentwert angibt, einmalig erneut geworfen werden, um das Ergebnis zu verbessern.

## Legende

Zu Beginn dieses Schrittes der Charaktererschaffung ist die anfängliche **Legende** (LG) von AN1 (Suchender) einzutragen. Jeder Charakter erhält weiters einen plus so viele weitere *Legendenpunkte* (LP) wie er CH besitzt als Startkapital mit auf seinen Weg.

Beweger besitzen Gaben und Makel, die sie zu etwas Besonderem machen. Gaben werden **Aristeias** genannt, Makel **Hamartias**. Während die *Aristeias* einem Charakter helfen seinen Weg zu gehen, können ihn seine *Hamartias* unter Umständen schnell zu Fall bringen.

Jeder Beweger erhält maximal eine plus so viele weitere *Aristeias* wie er CH besitzt, die der Spieler aus dem Katalog auswählt (S. YYY). Jede Entscheidung hierbei unterliegt der einstimmigen Zustimmung aller Mitspieler und des Erzählers. Ein Spieler kann freiwillig auf *Aristeias* verzichten, auch wenn sie ihm zustünden. Wo viel Licht ist, ist nämlich unvermeidlich auch viel Schatten, weshalb jede *Aristeia* mit einer *Hamartia* aufgewogen werden muss. Wie schon bei den *Aristeias* muss der Spieler bei der Wahl seiner *Hamartias* die einstimmige Unterstützung aller Mitspieler und des Erzählers haben.

Zusätzlich wird mit dem Erzähler, am besten geheim, ein **Omen** vereinbart, ein bedeutungsschwangeres Bild, das einfach in die Spielhandlung eingewoben werden kann. Nimmt der Spieler ein Omen an, das der Erzähler ihm während einer Sitzung anbietet, werden für seinen Charakter kurzzeitig die Regeln des Spieles völlig außer Kraft gesetzt, egal wie hoffnungslos die Situation gerade ist. Dafür endet die Szene aber auch mit der Vernichtung des Charakters, meistens der physischen durch seinen Tod, manchmal aber auch der gesellschaftlichen durch Verbannung, oder der geistigen durch Wahnsinn. Sobald das Omen abgehandelt ist, ist der Charakter deshalb nicht länger spielbar. Der Spieler kann auch von sich aus das Ende seines Charakters in einer dramatischen Szene herbeiführen. Dazu darf er seinerseits das Omen in die Handlung einbauen, damit der Erzähler über seine Absicht informiert ist. Stimmt dieser zu, dass die Situation diesen Schritt rechtfertigt, wird wie beschrieben verfahren.

## Zustand

Der Monitor für den **Zustand** eines Charakters wird bei der Erschaffung über den *Widerstand* (WS) initialisiert. Dieser entspricht einem Basiswert von 1+ plus dem Mittel aus KR und WL des Charakters (abgerundet). Zusätzlich zu je einem automatischen Trauma auf allen Niveaus kann ein Charakter weiters seinen doppelten WS an Geringen Traumata, seinen WS an Leichten sowie Ernsten, seinen halben WS an Schweren, und seinen WS Widerstand an Kritischen Traumata verkraften. In allen Fällen wird abgerundet. Sollte der WS negativ sein, wird er hierfür als null angenommen, man kann das eine automatische Trauma pro Niveau also immer aushalten.

## Fähigkeiten

Um mit seiner Umwelt zu interagieren, stehen einem Charakter eine Vielzahl von erlernten oder antrainierten **Fähigkeiten** zur Verfügung. Im Katalog (S.YYY) kann man sich einen Überblick über verfügbare Möglichkeiten verschaffen. Welche davon für die konkrete Spielrunde gelten, oder welche hinzukommen, hängt vom gewählten Hintergrund ab.

Fähigkeiten sind niemals fix einer Eigenschaft zugeordnet, sondern es sind die jeweiligen konkreten Umstände, die ausschlaggebend für die Entscheidung des Erzählers sind, welche Eigenschaft für einen Nexus benutzt wird. Wenn ein Spieler befindet, dass der Erzähler nicht richtig verstanden hat, wie er sich für seinen Charakter die Lösung einer Situation vorstellt, darf er auch eine andere Eigenschaft vorschlagen. Die letztlich gewählte Eigenschaft bestimmt immer das für den Nexus zuständige *Talent* (S.YYY).

Man beherrscht Fähigkeiten mit einer **Stufe** von UN0 (Unbekannt) bis GM5 (Großmeister). Eine Stufe von UN0 wird nie auf dem Charakterblatt verzeichnet und findet nur dann Verwendung, wenn ein Charakter eine Fähigkeit einsetzen will, die nicht seiner Erfahrungswelt entspringt, etwa *Computer* für einen mittelalterlichen Menschen. Jede gängige, als Konzept bekannte Fähigkeit, mit der sich ein Charakter noch nicht beschäftigt hat, wird automatisch auf AN1 beherrscht, und ebenfalls nicht verzeichnet. Erst wenn die Stufe einer Fähigkeit LE2 erreicht, muss sie auch am Charakterblatt eingetragen werden. Die Stufe PE6 (Perfektion) kann nur durch eine während eines Nexus wirksame Erleichterung oder bei der Vervollkommnung der *Legende* eines Charakters erreicht werden.

Fähigkeitsstufen	
Stufe	Beschreibung
UN0	Unbekannt
AN1	Anfänger
LE2	Lehrling
GE3	Geselle
ME4	Meister
GM5	Großmeister
PE6	Perfektion

Manche Fähigkeiten sind zu umfangreich oder komplex, als dass sie in jedem Teilaspekt beherrscht werden können. Wenn ein Charakter eine solche Fähigkeit auf zumindest LE2 erlernt, muss immer ein **Focus** in Klammern angegeben werden, auf die seine Kompetenz konzentriert ist. Passt bei der Auflösung eines Nexus der Focus der Fähigkeit, wird diese als *etwas einfacher* (+1) für den Charakter abgewickelt. Man findet bei der Beschreibung einer solchen Fähigkeit zur Orientierung unverbindliche Vorschläge für Foci,

gerne können und sollen aber neue durch Spieler und Erzähler hinzugefügt werden. Ein Charakter kann durchaus mehrere Foci aus ein und derselben Fähigkeit erlernen.

### Die Herkunftsfähigkeiten

Jeder Charakter erhält bei seiner Erschaffung zuerst seine **Herkunftsfähigkeiten**. Unter diesem Namen sind *Muttersprache*, *Schrift* und *Kultur* des Charakters, sowie seine vertraute *Umgebung* vorgegeben. Charaktere erhalten ihre Herkunftsfähigkeiten jeweils auf einer von ihrem Alter abhängigen Stufe:

Herkunftsfähigkeiten	
Alter	Stufe
Kinder	LE2
Jugendliche	LE2
Heranwachsende	GE3
Erwachsene	GE3
Alternde	ME4
Greise	ME4

Sollte das Konzept eines Charakters es nötig machen, dass er auf Stufen seiner Herkunftsfähigkeiten, die ihm eigentlich zustehen, verzichtet, erhält er diese als zusätzliche freien Stufen im späteren Verlauf der Erschaffung. Eine solche Verschiebung braucht allerdings die einhellige Zustimmung von Mitspielern und Erzähler und sollte nur aus zwingenden Gründen der Stimmigkeit des Konzeptes erfolgen. Wenn irgend möglich, sollten diese freien Stufen auch wieder in andere Herkunftsfähigkeiten investiert werden.

### Individuelle Fähigkeiten

Die **individuellen Fähigkeiten** stehen für den Lebensweg, den der Charakter selbstständig gewählt hat, und für das, was er aus seinen Anlagen gemacht hat. Jeder Charakter erhält zuerst eine vorgegebene Anzahl von Fähigkeiten auf bestimmten Stufen zur Wahl:

Lebensalter und Individuelle Fähigkeiten				
	LE2	GE3	ME4	GM5
Kinder	12	4	-	-
Jugendliche	10	6	-	-
Heranwachsende	8	6	2	-
Erwachsene	6	6	4	-
Alternde	4	6	4	2
Greise	2	6	4	4

Nachdem die sechzehn individuellen Fähigkeiten gewählt wurden, stehen dem Spieler noch so viele **freie Stufen** zur Abrundung seines Charakters zu, wie der doppelten Summe seiner drei Talente entspricht, mindestens aber immer eine. Zusätzlich dazu können noch durch Verschiebungen bei den Herkunftsfähigkeiten Stufen angefallen sein. Mit diesen freien Stufen können Fähigkeiten um je eine Stufe bis zu einem Maximum von GM5 verbessert werden. Völlig neue Fähigkeiten werden von Stufe UN0 oder AN1 weg gekauft, je nachdem, ob sie in der Lebenswelt des Charakters bekannt sind oder nicht.

Will man einem Charakter zusätzliche Foci innerhalb einer Fähigkeiten nach der ersten durch ihre Eröffnung geben, so ist auch das mit freien Stufen möglich. Pro ausgegebener freier Stufe kann man einen weiteren Focus dazu nehmen. Hat man also etwa schon *Etikette (Hof)* auf GE3 erworben, kann man für eine freie Stufe zum Beispiel auf *Etikette (Hof, Unterwelt)* GE3 aufstocken.

## Manöver

Wenn alle Fähigkeiten ausgewählt und die freien Stufen verteilt sind, fehlen nur noch die **Manöver**, die sich aus den erlernten Fähigkeiten ergeben.

In jeder entsprechenden Fähigkeiten stehen einem Charakter anfänglich so viele Manöver zu, wie er jetzt jeweils Stufen ab und inklusive LE2 (Lehrling) hat. Manöver sind durch ihre Komplexität einer nötigen Mindeststufe (Lehrling, Geselle, Meister, oder Großmeister) zugeordnet, und ein Charakter darf immer maximal Manöver der Stufe wählen, die er in der entsprechenden Fähigkeit besitzt. Bei der Erschaffung sollte ein Charakter immer mindestens so viele Manöver auf jeder der niedrigeren Stufen wie auf der höchsten besitzen. Es sind also etwa erst je zwei Lehrlingsmanöver und Gesellenmanöver nötig, um auch zwei Meistermanöver erlernen zu dürfen. Erzähler und Mitspieler können im Sinne eines überzeugenden Charakterkonzeptes gemeinsam entscheiden von diesem Vorschlag in Einzelfällen abzuweichen.

Kampfmanöver hängen von den Kampffähigkeiten ab, die ein Charakter beherrscht. Neben denen seiner erlernten Kampffähigkeiten kann der Spieler immer auch allgemeine Kampfmanöver wählen, oder aber waffenspezifische, wenn er den zur entsprechenden Waffe gehörigen Focus besitzt.

Magische Manöver wie Zauber und Beschwörungen hängen von zwei Faktoren ab: erstens der magischen Fähigkeit, der sie zugeordnet sind, und zweitens dem Zugang zur Magie in den verschiedenen Gesellschaften. Sie sind regeltechnisch den Manövern der Kampffähigkeiten sehr ähnlich. Die Zuweisung der verschiedenen Manöver zu den Stufen ihrer magischen Fähigkeit hängt von der Art und Stärke der Magie in der jeweiligen Welt ab. Was in der einen spektakulär und eines vollendeten Großmeisters würdig ist, könnte in der anderen gerade mal Zeitvertreib für mäßig begabte Lehrlinge sein.

Soziale Manöver werden über künstlerische oder soziale Fähigkeiten entwickelt. Sie erlauben es, den seelischen Zustand oder den Ruf von anderen zu manipulieren. Dadurch können sich direkte Auswirkungen auf die Legende eines Charakters ergeben, was soziale Manöver sehr mächtig macht.



## Ausrüstung

Zum Abschluss der Erschaffung werden noch die wichtigsten **Ausrüstungsgegenstände** festgelegt, über die ein Charakter verfügt.

Je nach Hintergrund bildet dabei ein gewisser Lebensstandard die Basis, der dafür sorgt, dass entsprechende Dinge des Alltags wie Kleidung, Reittiere oder Gebrauchsgegenstände einfach vorhanden sind. Es ist nicht nötig diese am Charakterblatt aufzuführen.

Wichtig ist, dass jeder Charakter die Werkzeuge seines Berufes erhält. Barden besitzen also ihre Instrumente, Krieger ihre Waffen, Gelehrte ihre Schriftrollen oder Bücher. Als Leitfaden dienen die vorhandenen Fähigkeiten: Für jede berufsrelevante Fähigkeit, die zumindest auf LE2 beherrscht wird, hat ein Charakter Anrecht auf das passende Werkzeug.

Waffen und Rüstungen müssen immer eingetragen werden. Für jeden Focus in einer Kampffähigkeit erhält der Charakter die entsprechende Waffe, das entsprechende Schild, oder die entsprechende Rüstung. In allen Fällen müssen aber der Lebensstandard des Charakters, sowie die gesellschaftlichen und kulturellen Gepflogenheiten seiner Umwelt berücksichtigt werden. Die Zustimmung aller Mitspieler und des Erzählers ist bei jeder Auswahl von Ausrüstungsgegenständen vonnöten.

Wenn schließlich die regeltechnischen Werte relevanter Besitztümer am Charakterblatt eingetragen sind, ist die Erschaffung abgeschlossen und man kann damit beginnen, gemeinsam eine neue Legende zu schaffen.

## Legende

Die **Legende** (LG) ist ein Maß für den Ruhm eines Charakters und seine Bekanntheit. Auf einer höheren, abstrakteren Ebene steht sie stellvertretend auch für den Grad, bis zu dem er bereits seine ganz persönliche Reise auf dem archetypischen Weg des Helden oder Schurken hinter sich gebracht hat.

Im Gegensatz zur Stufe in anderen Rollenspielsystemen besteht keinerlei Zusammenhang mit der Ausbildung der restlichen spieltechnischen Werten eines Charakters. Ein legendärer Charakter ist nicht notwendigerweise stärker, klüger oder ausdauernder als ein weniger legendärer Charakter. Er war einfach zum rechten Moment am rechten Ort und hat entschieden seine Verantwortung wahrzunehmen.

Eingeteilt wird die LG wie Fähigkeiten in sieben mögliche Stufen. Bewegte besitzen immer eine LG von UN0 (Jedermann), Begleiter können sie bis Stufe GE3 (Abenteurer) entwickeln, und das absolute Maximum an LG, das kein Charakter jemals übertreffen kann, ist PE6 (Legende). Über die LG kann man direkt verschiedene Charaktere und ihren Status als Beweger miteinander vergleichen.

Legende	
Stufe	Beschreibung
UN0	Jedermann
AN1	Suchender
LE2	Reisender
GE3	Abenteurer
ME4	Hoffnung
GM5	Held
PE6	Legende

Jenseits aller Metaphysik bringt die Legende die **Bekanntheit** eines Charakters zum Ausdruck. Man kann auf seine LG wie auf eine Fähigkeit in einem Nexus würfeln, um zu ermitteln, ob man von einem Gegenüber erkannt wird. Je nach Gegend und Gesellschaft wird die effektive Stufe dabei durch einen passenden Schwierigkeitsgrad ermittelt. Mag man zu Hause schon recht bekannt sein, am anderen Ende der Welt ist man fast nur ein Gesicht wie jedes andere auch. Im eigenen Dorf oder der eigenen Stadt läuft man sich viel öfter über den Weg, weshalb auch wenige entschlossene Taten ausreichen, um sicher erkannt zu werden. In den meisten Fällen wird bei einem Nexus über die LG das CH eines Charakters Verwendung finden. Je nach Situation kann der Erzähler aber auch die IA oder vielleicht auch eine körperliche oder geistige Eigenschaft vorschlagen. Wie immer existiert auch hier keine fixe Zuordnung zu einer Eigenschaft.

Wird ein Charakter durch seine Bekanntheit bei einem Nexus erkannt, kann sich zusätzlich zur rollenspielerischen auch eine regeltechnische Auswirkung einstellen. Entscheidend ist hierbei der Erfolgsgrad. Pro Grad werden alle sozialen Handlungen um entsprechend viele Schwierigkeitsgrade leichter oder schwieriger. Wird man also als Held des Königreiches von den Bauern eines Dorfes desselben Königreiches erkannt, kann man davon ausgehen, dass man auf der Suche nach Essen und Unterkunft offene Türen vorfinden wird. Umgekehrt würde der gleiche Held bei gleichem Erfolg sich recht schwer damit tun, bei Bauern eines verfeindeten Königreiches unterzukommen. Hier würde sich die Erleichterung in eine Erschwerung umkehren. Dafür wäre es aber wohl umso einfacher, die verschreckten Bauern einzuschüchtern. Der Erzähler sollte je nach Situation entscheiden, welche Reaktion für das Umfeld eines erkannten Charakters jeweils am passendsten wäre.

## Legendenpunkte

Spielercharaktere sind in **Mythos** keine gewöhnlichen Bewohner ihrer Welt. Sie bergen in sich die Möglichkeit, ein großes Schicksal zu erfüllen oder kolossal zu scheitern. Sie sind der Stoff, aus dem Legenden gemacht werden. Diesem Umstand tragen die *Aristeias* und *Hamartias* Rechnung, die bei der Charaktererschaffung gewählt werden, aber besonders auch die *Legendenpunkte* (LP). Am Charakterblatt

ist der *Legende* neben der Stufe (LG) auch dieses Punktekontingent zugeordnet. Im Spielverlauf kann man diese Punkte einsetzen, um die Regeln des Spiels zu seinen Gunsten zu biegen.

Grundsätzlich erlauben es LP einem Charakter, Handlungen zu setzen, die es wert sind, als legendär bezeichnet zu werden. Für einen einzigen LP erhält man einen automatischen *legendären Erfolg* in jeder Handlung, für die ein Charakter eine effektive Stufe von zumindest AN1 hätte. Ist die effektive Stufe UN0 oder gar negativ, muss man pro Stufe unter AN1 einen weiteren LP zusätzlich zum ersten aufwenden, um Erfolg zu haben. Werden genügend LP ausgegeben, wird wie immer ein automatischer *legendärer Erfolg* erzielt.

Haben bei einem vergleichenden Nexus mehrere Kontrahenten LP eingesetzt, wird der Gleichstand wie üblich gebrochen: höhere LG zuerst, und als letztes Mittel SC vor NSC. Will ein Spieler für einen SC oder der Erzähler für einen NSC LP einsetzen, so muss dies vor allen Würfeln deklariert werden.

Der Erzähler ist letzter Schiedsrichter, wann es einem Charakter möglich ist, für eine Handlung LP auszugeben. Im Allgemeinen sollte er sich dabei von der Grundidee hinter der Regel leiten lassen: Ist die Handlung, die der Spieler zu setzen im Begriff ist, würdig, als legendär eingestuft zu werden? Gut oder Böse spielen bei dieser Entscheidung keinerlei Rolle, sie liegen im Auge des Betrachters. Aber würde der Erzähler gerne die Geschichte hören, die aus einer Handlung erwachsen könnte? Dann wäre das ein gutes Indiz für grünes Licht.

Überhaupt ist die Funktion in der Geschichte oberstes Kriterium für den Umgang mit LP. Im Kampf sollte der Erzähler ihren Einsatz etwa erst zulassen, wenn es gilt, eine verzweifelte Situation zum Guten zu wenden, oder aber einem würdigen Gegner entsprechend zu begegnen. LP sollten niemals als Mittel zum sinnlosen Niedermetzeln unbedeutender Bewegter dienen, oder zur willfährigen Demontage wichtiger NSCs der Welt, nur weil es theoretisch möglich wäre. Für solche Fälle hat der Erzähler die Möglichkeit, einen solchen Versuch zur **Hybris** zu erklären, dramatischer, ja kosmischer Selbstüberschätzung. Alle LP, die ein Spieler für eine solche als Hybris gebrandmarkte Handlung aufwendet, gehen verloren, und die Handlung misslingt automatisch legendär. Sie verkehrt sich, soweit es geht, ins Gegenteil der Absicht des Spielers.

Wenn der Erzähler den Einsatz von LP billigt, sollten die so zustande gekommenen Handlungen auch würdig umgesetzt werden. Solche Erfolge sind der Stoff, aus dem kommende Generationen noch ihre Mythen und Legenden weben werden. Es muss ihnen demnach auch erzählerisch besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden, da dieser Moment allen Beteiligten noch länger in Erinnerung bleiben soll.

Neben dieser Möglichkeit durch LP ins Rampenlicht der Welt zu rücken, gibt es noch eine zweite Art sie zu verwenden, die nicht unbedingt so ruhmreich, aber vielleicht sogar noch wichtiger ist. Wie erwähnt, sind alle Spielercharaktere in **Mythos** Träger eines großen Potentials, auch wenn es ganz allein ihnen überlassen bleibt, in welche Richtung sie dieses entfalten. Es wäre von Seiten des Kosmos Verschwendung, Wesen mit

großem Potential auszustatten, nur damit sie dann durch einen dummen Zufall ihr Leben aushauchen. Deshalb dienen LP auch als **letzte Rettung** für Charaktere.

Jedes Mal, wenn ein Charakter ein *tödliches Trauma* erleidet und eigentlich sterben müsste, kann sein Spieler für einen LP den Tod des Charakters relativieren. Der Erzähler muss dazu allerdings erzählerisch die theoretische Möglichkeit haben die Situation glimpflicher ausgehen zu lassen als es zunächst den Anschein hatte, und der Charakter muss sich diese Intervention auch durch sein Verhalten verdient haben. Sieht der Erzähler keine Möglichkeit oder aber durch sinnloses Selbstverschulden oder versuchtes Ausnützen der Regel keine Veranlassung dazu den Tod des Charakters abzuwenden, wird er ein Opfer kosmischer Ironie. Gestattet der Erzähler den Einsatz des LP, wird der Tod des Charakters umgewandelt in Koma und er überlebt schwer verletzt.

## Zur Legende werden

Die Legende eines Charakters wächst mit jeder **Tat**, also einer Handlung, die würdig ist, legendär genannt zu werden, solange bei ihrer Realisierung keine LP eingesetzt wurden. Ein *legendärer Erfolg* in einer dramatischen oder bedeutenden Situation zumindest normaler oder gar höherer Schwierigkeit ist ein sicherer Kandidat für diese Ehre. Auch andere Handlungen, die unter Umständen noch nicht einmal regeltechnisch erfasst werden, können die Legende eines Charakters mehren.

Jeder am Tisch, außer der Spieler des betreffenden Charakters selbst, kann sofort nach einer entsprechenden Handlung LP beantragen. Je nachdem, wie groß die Auswirkungen der Tat auf die Erzählung und die Welt sind, können einer (gering), zwei (groß), oder gar drei LP beantragt werden (episch). Wird dies einstimmig von allen Mitspielern und dem Erzähler getragen, erhält der Charakter die LP dazu. Nur für wahrhaft weltbewegende Taten sollten jemals mehr als 3 LP auf einmal zugestanden werden. Der Erzähler verwaltet die LP der wichtigen NSCs.

Da Legenden mindestens ebenso sehr von Sängern, Geschichtenerzählern, Salonlöwen und vergleichbaren Persönlichkeiten geschaffen und vernichtet werden wie von denjenigen, die Taten setzen, haben diese ein gewichtiges Wort beim **Ruf** eines Helden mitzureden.

Sollte einem Charakter vor einem größeren, interessierten Publikum in einem Nexus über eine passende künstlerische oder soziale Fähigkeit ein zumindest *aufsehenerregender Erfolg* bei der Darstellung einer legendären Tat gelingen, so erhält der solcherlei gerühmte Charakter durch die Ausbreitung seiner Geschichte einen LP. Der Erzähler sollte berücksichtigen, dass so ein Auftritt pro gerühmter Großtat, Region und Publikum nur ein einziges Mal versucht werden kann. Außerdem ist auch nur eine Handlung, die zum Anstieg der LP eines Charakters geführt hat, oder eine erfolgreiche, für die zumindest 1 LP ausgegeben wurde, legendär genug, um auf solche Art und Weise unter das Volk gebracht zu werden.

Da aber nicht nur positive Geschichten die Runde machen, wirkt es sich auch auf einen Charakter aus, wenn er vor Zeugen spektakulär scheitert oder sich anderweitig lächerlich macht. So wie die Legende großer Taten von fahrenden Sängern und Geschichtenerzählern oder aber im Flüsterton in den ruhigen Ecken von Palastsälen weitergetragen werden kann, so kann auch Schande Verbreitung finden. Wenn das Missgeschick unter regeltechnischen Umständen wie den oben ausgeführten bekannt gemacht und verbreitet wird, verliert der Betroffene einen LP statt ihn zu gewinnen. Alle Modalitäten sind genau gleich wie die für die zuvor beschriebene Mehrung des Ruhmes und der LP eines Charakters. Unter Umständen müssen so sogar schon erreichte Stufen an LG wieder aufgelöst werden.

Durch angesammelte LP kommt es schließlich zur **Initiation**, dem Anstieg der LG. Jeder elfte LP, der verdient wird, wird nicht am Charakterblatt vermerkt. Stattdessen erhält der Charakter eine Stufe an LG hinzu. Danach wird die Anzahl der LP wieder auf eins plus den CH-Wert des Charakters gesenkt, und etwaige weitere LP verbucht.

Wenn also ein Charakter mit CH 2+ durch eine epische Tat 3 LP erhält, zu diesem Zeitpunkt aber schon 9 besitzt, kommt es zur Initiation. Der erste LP steigert die Summe auf 10. Der zweite wäre der elfte, weshalb er die LG auf die nächste Stufe anhebt. Dadurch sinkt sofort das LP-Konto des Charakters auf eins plus sein CH von 2+. Der dritte und letzte erhaltene LP wird dann verbucht, wodurch die neue Summe der vorhandenen LP nach der Steigerung der LG vier beträgt.

## Die Entwicklung des Charakters

Mit jeder Erfahrung, die eine Person macht, wächst ihr Wissens- und Kenntnisschatz. Sie erwirbt neue Fähigkeiten, verbessert ihre Kompetenz in denen, die sie schon beherrscht. Dies ist das Prinzip der Weiterentwicklung und der ständigen Selbstveränderung des Lebens. Genau wie reale Personen verändern sich auch die Charaktere, die die Spieler erschaffen, durch Erfahrung.

### Lernen

Die gängigste Art und Weise wie sich ein Charakter in **Mythos** entwickelt, ist das **Lernen** mit oder ohne Lehrmeister.

Der Spieler notiert am Charakterblatt, worauf er seine Lernanstrengungen gerade richtet, und führt genau Buch über die investierten Stunden. Dabei ist zu beachten, wie viel Zeit er realistisch betrachtet nach Absprache mit dem Erzähler pro Tag neben Alltagsleben und Abenteuern zur Verfügung hat.

Die nötige Zeit bis zum Lernfortschritt ergibt sich aus der Zielstufe oder dem Wert, der erreicht werden soll, wobei jeder Wert und jede Stufe einzeln und in Reihenfolge erlernt werden. Bei Eigenschaften ist die

Lerndauer Zielwert mal 80h, wobei Modifikationen ignoriert werden, bei Fähigkeiten und Aspekten Zielstufe mal 40h, und bei Manövern die ihnen zugeordnete Stufe mal 20h.

Je nach einem Viertel, der Hälfte und nach Dreiviertel der nötigen Stunden darf der Charakter eine Entwicklung versuchen. Es wird ein Nexus nur über WL aufgelöst (also gegen GE3 gewürfelt), wobei der erste Versuch *drastisch schwieriger* (-3), der zweite *entscheidend schwieriger* (-2) und der dritte *etwas schwieriger* (-1) ist. Es dürfen hierfür keine LP ausgegeben werden, um automatische Erfolge zu erzielen, aber das geistige Talent erlaubt, wie üblich, Wurfwiederholungen. Gelingt einer dieser Entwicklungsversuche, werden die erworbenen Lernstunden auf null gesetzt, das Lernziel erreicht und am Charakterblatt entsprechend vermerkt. Wurde eine Eigenschaft gesteigert, werden erst jetzt die abgeleiteten spieltechnischen Werte, wie etwa die Talente, aktualisiert. Wenn keiner der Entwicklungsversuche gelingt, tritt die Steigerung spätestens nach Absolvierung der nötigen Stunden automatisch ein. Der Spieler kann beliebig viele Lernanstrengungen gleichzeitig vorantreiben. Angesammelte Stunden gehen nicht verloren, außer ein Versuch wird erfolgreich abgeschlossen.

Will der Spieler eine Eigenschaft über die für ihn gültige Altersschwelle hinaus steigern, kommen zusätzlich LP ins Spiel. Jede erfolgreiche Steigerung kostet so viele LP, wie es bei der Erschaffung kosten würde den Zielwert zu kaufen. Will man also bei einer Schwelle von 3+ einen Eigenschaftswert auf 4+ steigern, kostet das 8 LP: Der Wert 4+ kostet vier Eigenschaftspunkte und demnach auch vier LP; weil der Charakter aber seine Altersschwelle von 3+ überschreitet, sind diese Kosten auf acht zu verdoppeln.

## Lehrmeister

Als Lehrmeister ist jeder geeignet, dessen entsprechende Stufe oder Wert zumindest dem Lernziel entspricht, oder der das gewünschte Manöver schon beherrscht.

Der Lehrmeister kann vor jedem Entwicklungsversuch seines Schülers einen Nexus mit IA über *Lehren* auflösen. Die Schwierigkeit des Nexus ist für gewöhnlich *normal*, außer die Lehr- oder Lernbedingungen sind erschwert, etwa auf einer strapaziösen Reise, oder erleichtert, wie beim Zugang zu einer bedeutsamen Bibliothek. Gelingt dem Meister die Auflösung, erhält der Schüler für den Entwicklungsversuch pro Erfolgsgrad des Meisters einen Schwierigkeitsgrad an Erleichterung. Gelingt sie dem Lehrmeister nicht, ist der Schüler durch dessen Scheitern so frustriert oder verwirrt, dass sein Entwicklungsversuch um einen Grad pro Misserfolgsgrad des Meisters schwieriger wird.

## Erfahrung

Jedes Mal, wenn ein Charakter in einer dramatischen Situation zumindest normaler Schwierigkeit mit einer Fähigkeit einen *legendären Erfolg* oder *legendären Misserfolg* erzielt, kann es sein, dass ihn diese außergewöhnliche Erfahrung weiterbringt. Der Spieler muss begründen, was am Vorfall seinem Charakter

einen spontanen Erkenntnisgewinn gebracht haben könnte, und wenn alle Spieler und der Erzähler diese Erklärung schlüssig finden, erhält der Spieler das Recht, sofort einen Entwicklungsversuch normaler Schwierigkeit für die betreffende Fähigkeit zu machen.

Manöver und Eigenschaften können nur durch Lernen, nie aber durch außergewöhnliche Erfahrung entwickelt werden.

## Manöver erfinden

Ein Charakter kann auf Basis schon beherrschter Manöver gänzlich neue erfinden. Dazu muss zuerst Wissen da sein, das sich abändern oder kombinieren lässt. Erzähler und Mitspieler teilen dieser Neuschöpfung eine passende Stufe zu (LE2, GE3, ME4, oder GM5), die als Grundlage für die Berechnung der Dauer und der Entwicklungsversuche benutzt wird. Da die Schaffung von Neuem aufwendiger ist als die Aneignung von bestehendem Wissen, sind allerdings 40h mal die entsprechende Stufe nötig und nicht nur 20h. Außerdem wird der Versuch mit IN statt mit WL gewürfelt, da Kreativität und Instinkt gefragt sind.

## Entwicklung von Aspekten

Verhält sich ein Charakter längerfristig und ernsthaft bemüht so, wie es dem Pol eines Aspektes entspricht, kann dieser entwickelt werden. Die nötige Zeit entspricht der zu erreichenden Stufe mal 40h, die Entwicklungsversuche werden in den üblichen Intervallen auf WL gewürfelt. Gelingt einer dieser Versuche, aber spätestens nach Ablauf der berechneten Entwicklungszeit, wurde die Wesensänderung genügend verinnerlicht und wird entsprechend am Charakterblatt vermerkt. Durch die duale Natur der Aspekte wirkt sich eine solche Steigerung immer auch als gleichwertige Senkung auf den zweiten Pol des Aspektes aus, da ihre Summe ja immer 6 ergeben muss.

Auch außergewöhnliche Erfahrungen sind stark genug, eine Persönlichkeit nachhaltig zu beeinflussen. Die Voraussetzungen entsprechen denen bei Fähigkeiten. Sobald in einer dramatischen Situation zumindest normaler Schwierigkeit ein *legendärer Erfolg* für einen Pol erzielt wird, muss (!) sofort ein Entwicklungsversuch normaler Schwierigkeit gemacht werden. Gelingt dieser, entwickelt sich der Pol entsprechend und sein Gegenspieler wird gesenkt.

## Hinweise zur Entwicklung

Ein Entwicklungsversuch mit Lehrmeister entspricht spielerisch oft einer wie auch immer gearteten **Prüfung** des Schülers durch seinen Meister, bei deren Bestehen der Lernende erfolgreich die Vertiefung seiner Fähigkeiten oder die Steigerung von Eigenschaften beweisen kann. Solche Situationen sollten als Gelegenheit für intensives Rollenspiel aufgegriffen und entsprechend ausgestaltet werden.

Die folgende Tabelle fasst die unterschiedlichen Lernzeiten und die Entwicklungsversuche noch einmal zusammen:

<b>Lerndauer</b>		
<i>Lerninhalt</i>	<i>Lerndauer Basis</i>	<i>Eigenschaft</i>
Manöver lernen	20h	WL
Manöver erfinden	40h	IN
Fähigkeit steigern	40h	WL
Aspekt steigern	40h	WL
Eigenschaft steigern	80h	WL
<b>Versuche:</b> nach je 25% (-3) , 50% (-2) und 75% (-1) der Lerndauer		

Was wertvolle **Lernzeit** angeht, dürfen Spieler und Erzähler nicht vergessen, dass auch und besonders zwischen den einzelnen Sitzungen oder Geschichten viel davon verstreicht. Gleiches gilt, wenn innerhalb einer Geschichte Zeit gerafft wird. Deshalb sollte in diesen Fällen immer vom Erzähler mit den Spielern gemeinsam festgestellt werden, wie viele Stunden verfügbar sind. Hierbei ist nicht nur die Anzahl der verstrichenen Tage oder Wochen zu bedenken, sondern auch, wie und wo die Charaktere diese verbracht haben. Man sollte nie den Realismus aus den Augen verlieren, da auch fiktive Charaktere Bedürfnisse haben. Erreicht ein Spieler in geraffter Zeit oder zwischen Sitzungen sein Lernziel, wird verfahren wie innerhalb des Spieles auch.

Neben dem zeitlichen Aufwand des Schülers erwarten die meisten Lehrmeister eine angemessene Bezahlung oder eine anderweitige **Gegenleistung** für ihre Dienste. Für das Privileg, bei einem großen Meister lernen zu dürfen, um sein Vertrauen und seine Wertschätzung zu erringen, können ganze Questen nötig sein. Spieler und Erzähler sollten kreativ sein und nie die mythische Dimension vergessen, die dieses System den mit seiner Hilfe erzählten Geschichten zu geben versucht.

Die beachtlichen Kosten und der Aufwand, fremde Meister zufrieden zu stellen, werden bald die Idee aufbringen, auf kostenlose oder zumindest günstigere Lehrmeister zurückzugreifen: die **Charaktere der eigenen Gruppe**. Dagegen ist nichts einzuwenden. Alles, was benötigt wird, ist die Fähigkeit *Lehren* und genügen Zeit. Zu bedenken ist allerdings besonders in diesem Fall, dass ein Charakter nur ein gewisses Maß an Freizeit pro Tag zur Verfügung hat und sich so sehr genau entscheiden muss, wann er lehren und wann er selbst lernen will. Eine ausgewogene Einigung ist sicher essentiell für die Zufriedenheit aller Beteiligten.



## Alterung

Wenn man im Spiel durch Alterung in das nächste Lebensalter fällt, ändern sich dadurch naturgemäß die Schwellenwerte für die Eigenschaften. Fähigkeiten bleiben von diesem Wechsel unbeeinträchtigt, da die Stufe nach Lebensalter nur für den Zeitpunkt der Erschaffung Gültigkeit hat.

## Veränderung von Eigenschaften durch Alterung

Eigenschaften, die niedriger als die neue Schwelle sind, oder ihr genau entsprechen, bleiben unverändert. Sie können jetzt gegebenenfalls einfach bessere Werte erreichen. Altert ein Charakter beispielsweise vom Jugendlichen zum Erwachsenen, so fühlt er, wie die potentielle Stärke seines Körpers merklich zunimmt.

Eigenschaften, die über der Schwelle liegen, werden nach und nach auf den maximalen Wert zu sinken beginnen. Der Erzähler sollte diese Anpassung nicht schlagartig durchführen, sondern sie um jeweils einen Punkt schrittweise vollziehen. Es wird beschrieben, wie das Alter seinen Tribut fordert, wie der Charakter immer schneller ermüdet, das Gewicht seiner Rüstung immer schwerer wiegt, Wunden immer langsamer heilen. Dann sollte man die Eigenschaft in angemessenen Abständen jeweils um eins senken, bis die neue Schwelle erreicht ist. Zur Erinnerung werden betroffene Eigenschaften am Charakterblatt durch Unterstreichung markiert, damit ihr Status klar erkennbar ist. Die Verschlechterung tritt besonders bei großer Erschöpfung, bei Krankheit oder Verwundung auf.

## Tod durch Alterung

Je nach den Lebensumständen eines Charakters beginnt sich der Alterungsprozess eines Tages seinem unvermeidlichen Ende zuzuneigen. Dies geschieht mit dem Eintritt in das letzte Lebensalter, das des Greises. Ab diesem Zeitpunkt muss der Charakter mindestens einmal pro Spieljahr, vorzugsweise zum Zeitpunkt von Krankheitsfällen, Verwundungen, Phasen großer Erschöpfung oder aber auch einfach beim Verlust des Lebenswillens, einen Nexus über WS auf GE3 erfolgreich absolvieren, wobei der Erzähler je nach Umständen (Hygiene, Unterkunft, Ruhe etc.) diesen noch mit einer Schwierigkeit belegen kann. Ist Krankheit, Gift oder Verwundung der Grund für diesen Nexus, so muss zuerst die Ursache selbst überlebt werden, bevor die allgemeine Erschöpfung des Charakters unter Umständen vollendet, was die ungünstigen Umstände begonnen haben.

Misslingt die Auflösung des Nexus, erliegt der Charakter der Entkräftung und stirbt je nach Misserfolgsgrad in den folgenden Wochen oder gar Tagen. Aber sogar, wenn der Nexus erfolgreich aufgelöst wird, fordert die Krise ihren Preis: Der Spieler muss seine körperlichen und geistigen Eigenschaften permanent um insgesamt 5 minus der Erfolgsgrade Punkte nach Wahl senken. Der erste Punkt davon muss jedes Mal von KR abgezogen werden. Der Erzähler kann auch alle entsprechenden Würfe im Geheimen für seine Spieler ausführen, um sie bis zum Eintreten der Auswirkung im Ungewissen zu lassen.

# Systeme

## Kampfsystem

### Zeit und Bewegung

Wenn der Erzähler befindet, dass die Dramatik der Situation einen Wechsel in die Zeitlupe rechtfertigt, werden alle Handlungen in so genannten **Augenblicken (AB)**, Zeitspannen von je einer Sekunde, ausgeführt, und eine genaue Handlungsreihenfolge bestimmt. Augenblicke erlauben nur simple, extrem kurze Handlungen. Länger andauernde Handlungen werden daher in einzelne AB unterteilt abgewickelt.

Buch geführt wird über den Zeitverlauf am besten mit einem **Zeitrad**, einer Scheibe, die in 10 Sektoren eingeteilt ist, wobei jeder Sektor einem AB entspricht. Für jeden Charakter, egal ob SC oder NSC, wird ein Marker oder eine Miniatur benötigt, die durch ihr Vorrücken am Zeitrad den Ablauf der Handlungen dieses Charakters im Verhältnis zu allen anderen Beteiligten festhalten.

**Bewegungen** werden auch in AB abgewickelt. Sie gelten allerdings nicht als vollwertige Handlungen, und so kann man nebenbei noch etwas anderes tun. Im ersten AB einer Bewegung legt ein Charakter immer einen plus seine halbe GW (aufgerundet) in Metern zurück. Möchte er sich danach *unauffällig* fortbewegen, also etwa schleichen oder sich verbergen, bleibt diese Rate gleich. Ist Unauffälligkeit kein Kriterium, können im zweiten und jedem folgenden AB einer ununterbrochenen *normalen* Bewegung einer plus GW an Metern verbucht werden. Will sich ein Charakter *schnell* fortbewegen, kann er nach dem ersten AB seine Bewegungsreichweite weiter erhöhen. Dafür muss im ersten AB der Bewegung ein Nexus mit GW entweder über *Athletik* oder GE3 nach Wahl des Spielers aufgelöst werden. Bei einem Misserfolg stolpert der Charakter und muss neu zur schnellen Bewegung ansetzen, also mit GW an Metern im folgenden AB und einem weiteren Nexus. *Vollkommene* und schwerere Misserfolge führen zu Stürzen, die im Extremfall (*legendärer Misserfolg*) auch ernste Verwundungen nach sich ziehen können. Im Erfolgsfall addiert jeder erzielte Erfolgsgrad einen zusätzlichen Meter zur Bewegung ab dem zweiten AB dazu.

Wenn eine schnelle Bewegung länger andauert, sollte der Erzähler einen Nexus über WS auf *Athletik* verlangen, um zu sehen, ob die Ausdauer des Charakters reicht. Wenn nicht, sinkt die Bewegung in jedem AB danach um einen Meter, bis sich der Charakter schließlich nur noch schleppend fortbewegen kann, also einen plus die halbe GW in Metern pro AB.

Will man sich an einem Gegner vorbeibewegen, wird dazu ein vergleichender Nexus über GW auf GE3 oder *Athletik* gegen dessen Angriff oder einen eventuellen unbewaffneten Abfangversuch (ebenfalls GW auf GE3 oder *Athletik*) nötig, wenn das Gegenüber durch eine Abwartehandlung oder eine gleichzeitige Handlung dazu in der Lage ist, den sich bewegenden Charakter zu stoppen.

Untergrund und Situation können in allen Fällen eine Erhöhung der Schwierigkeit bei Bewegungen oder die Notwendigkeit eines Nexus auch bei langsameren Bewegungen rechtfertigen.

Neben der Bewegung ist auch die **Kommunikation** durch die Taktung in AB betroffen. Grundsätzlich ist Sprechen oder Rufen keine vollwertige Handlung, man kann es also nebenher während einer anderen Handlung tun. Dadurch könnte ein Charakter, wenn er es möchte, sich bewegen, rufen und zusätzlich noch handeln, etwa einen Pfeil auf die Sehne seines Bogens legen. Wichtig ist allerdings zu beachten, dass ein AB ungefähr einer Sekunde entspricht, wodurch längere Botschaften auf mehrere AB aufgeteilt werden müssen.

### *Reaktion und Handlungsreihenfolge*

Wenn der Erzähler den Zeitverlauf auf Augenblicke (AB) drosselt und dadurch in den **simulatorischen Modus** übergeht, ist der erste Schritt noch vor Beginn der betreffenden Szene die Feststellung der anfänglichen Handlungsreihenfolge über die *Reaktion*. Ist sie einmal ermittelt, wird sie nachträglich nicht mehr verändert. Im weiteren Verlauf der Szene bestimmt dann hauptsächlich die Dauer der einzelnen gesetzten Handlungen der Charaktere wann sie wieder an der Reihe sind, bis der Erzähler wieder in den **narrativen Modus** übergeht.

Die **Reaktion (RE)** entspricht dem Mittel aus IN und WN eines Charakters (abgerundet). Alle Modifikatoren auf diese Eigenschaften wirken sich auf die Reaktion in vollem Umfang aus. Je höher die Reaktion, desto früher handelt ein Charakter. Der Erzähler verortet die an der Szene Beteiligten anfangs von der höchsten zur niedrigsten RE auf dem Zeitrast: Die Charaktere mit der höchsten RE handeln im ersten AB der Szene, danach folgen alle anderen, wobei ihr Abstand in AB jeweils der Differenz an RE entspricht. Innerhalb eines AB handeln die Charaktere wiederum in Reihenfolge der höheren RE und werden zur besseren Übersicht entsprechend von innen nach außen im Sektor des Zeitrastes angeordnet. Bei erneutem Gleichstand wird zuerst dem höheren Wert an IN, dann WN eines jeden Beteiligten, dann wie immer der höheren LG der Vorzug gegeben. Sind die betroffenen Charaktere auch dann noch gleich, setzen sie ihre Handlungen völlig gleichzeitig. Ihre Aktionen werden dann in beliebiger Reihenfolge abgewickelt, spielintern aber als absolut gleichzeitig gewertet, solange sie in einem einzigen AB abgeschlossen sind. Zusätzlich besteht die Möglichkeit, zu jedem Zeitpunkt während einer Szene, oder sogar noch vor ihrem Beginn, **LP für die Reaktion einzusetzen**. Pro ausgegebenem LP steigt die RE für die Dauer der ganzen Szene um 1. Die Obergrenze für den Einsatz von LP zur Steigerung der RE ist nur der Vorrat des Charakters.

Nachdem ein Charakter gehandelt hat, wird sein Marker noch vor der Aktion des nächsten Charakters in den darauffolgenden AB **verschoben**, wo er nach der üblichen Regel seinen Platz in der Reihenfolge einnimmt. Dadurch kann es passieren, dass derselbe Charakter zweimal hintereinander an der Reihe ist, bevor ein anderer etwas tun kann.

Bei Handlungen, die **länger als einen AB** benötigen, wird der Charakter in jedem AB weitergeschoben, und die Auswirkungen seiner Handlung treten erst nach Ablauf der entsprechenden Zeitspanne ein. Als Gedächtnisstütze kann mit Hilfe von Würfeln, die vor dem betreffenden Spieler liegen, von der nötigen Anzahl an AB heruntergezählt werden. Wenn also etwa ein ungezielter Nahkampfangriff und ein Zauber, der mehrere AB Vorbereitung benötigt, gleichzeitig begonnen werden, wird der Nahkampfangriff zuerst seine Wirkung entfalten, weil er nur einen AB dauert, während der Magier erst nach mehreren AB den gewünschten Effekt entfesseln kann. Grundsätzlich wird für eine Handlung immer erst dann gewürfelt, wenn sie abgeschlossen ist und Effekt nimmt, und nicht, wenn sie begonnen wird.

Durch diese zeitliche Verzahnung wird es unweigerlich dazu kommen, dass Charaktere, die im Begriff sind länger andauernde Handlungen durchzuführen, durch die Handlungen anderer unterbrochen werden. Die Regeln für Schock tragen diesem Umstand Rechnung. Überwindet ein Charakter erfolgreich den Schock, darf er auch seine langwierige Handlung zum regeltechnischen Abschluss bringen. Unter Umständen hat er dann aber Modifikationen durch erlittene Traumata zu berücksichtigen, die seine Erfolgsaussichten mindern.

Ein Charakter kann, wenn es an ihm ist eine Handlung zu beginnen, auch **abwarten**, seine Handlung also bis zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt verzögern. Er kann dann jederzeit nach seiner Handlungserklärung einschreiten, die normale Handlungsreihenfolge unterbrechen, und kommt vor jedem anderen nicht abwartenden Charakter im selben AB dran. Wollen mehrere abwartende Charaktere gleichzeitig unterbrechen, entscheiden unter ihnen die üblichen Kriterien. Mit dieser Regelung können auch ‚wenn-dann‘-Handlungen gesetzt werden, etwa: „Wenn der Krieger auf uns zustürmt, schieße ich ihm ins Bein.“ Durch die Möglichkeit zur Verzögerung einer Handlung können Magieanwender und Fernkämpfer, die Zeit genug dazu haben, sich entschließen, die Auslösung ihrer fertig vorbereiteten Handlung auf einen späteren Zeitpunkt zu verzögern.

Man kann eine länger andauernde Handlung jederzeit unterbrechen und eine andere beginnen. Wurde eine angekündigte Handlung nicht zu Ende gebracht, belegt eine solche **Handlungsänderung** aber die neue Handlung mit einem zusätzlichen Schwierigkeitsgrad von (-1).

### **Der Angriff**

Regeltechnisch besteht zwischen einer Kampffähigkeit und einer anderen kein Unterschied: Um erfolgreich anzugreifen, wird ein vergleichender Nexus über die passende Fähigkeit nötig. Löst man diesen erfolgreich auf, hat man getroffen. Wenn nicht, hat man sein Ziel verfehlt. Erfolgreiche Angriffe ziehen unter Umständen Traumata, etwa durch Verwundungen, nach sich.

Der menschliche Körper wird für die Abwicklung von Angriffen in **Trefferzonen** eingeteilt. Je nach anvisierter Zone können zusätzliche Schwierigkeitsgrade wirken, damit auch wirklich das beabsichtigte Ziel getroffen wird. Diese hängen mit Größe und Erreichbarkeit einer Zone in einem typischen Kampf zusammen. Die Position eines Charakters kann sich stark auf diese Erreichbarkeit auswirken, und der Erzähler sollte in solchen Fällen die erforderliche Schwierigkeit um ein bis zwei Grade verschieben, oder manche Zonen sogar ganz verbieten, damit der Realität besser entsprochen wird. Teile einer Zone sind immer um einen Grad schwerer zu treffen als die ganze Zone, weshalb es also bei normalen Bedingungen bis zu *unglaublich schwierig* (-4) sein kann, diese zu treffen.

Trefferzonen	
Trefferzone	Schwierigkeit
Hals	Drastisch schwieriger (-3)
Gesicht	Entscheidend schwieriger (-2)
Schädel	Etwas schwieriger (-1)
Brust	Normal schwierig (+/-0)
Unterleib	Normal schwierig (+/-0)
Unterarm	Etwas schwieriger (-1)
Oberarm	Entscheidend schwieriger (-2)
Hand	Drastisch schwieriger (-3)
Unterschenkel	Etwas schwieriger (-1)
Oberschenkel	Entscheidend schwieriger (-2)
Fuß	Drastisch schwieriger (-3)
Teil einer Zone	Zusätzlich noch (-1)

Zielt der Angreifer nicht, oder vergisst der Spieler darauf es zu erklären, erfolgt in einem einzigen AB eine **ungezielte Attacke** über GW (egal ob Nah- oder Fernkampf) auf die entsprechende Kampffähigkeit des Angreifers. Dabei sucht sich der Angreifer nur aus, ob er hoch oder niedrig attackiert, und er trifft dann auch standardmäßig die Brust (hoch) oder den Unterleib (niedrig) des Zieles. Dafür wird ihm allerdings auch keine zusätzliche Schwierigkeit auferlegt. Steht der Gewinner des vergleichenden Nexus fest, darf er unter Umständen den Treffer noch verschieben, und zwar um einen Schwierigkeitsgrad nach oben oder unten pro erzieltm Erfolgsggrad über *knapp* (+/-0). Um eine ungezielte hohe Attacke von der Brust des Verteidigers auf sein Gesicht (Schwierigkeit -2) zu verschieben, müsste ein erfolgreicher Angreifer also nach dem Vergleich mit dem Verteidiger immer noch einen *besonderen Erfolg* (+2) übrig behalten, für den Hals (-3) sogar einen *vollkommenen* (+3). Umgekehrt gelten bei einem Erfolg des Verteidigers natürlich dieselben Regeln, wodurch er versuchen wird, den Treffer auf seine bestgerüstete Zone zu verschieben.

Will ein Spieler mit seinem Charakter eine **gezielte Attacke** führen, bestimmt er zuerst die Trefferzone seines Gegenübers, die er anvisieren möchte. Er werdet dann für das genaue Anvisieren dieser Zone einen AB auf, und im zweiten, darauf folgenden AB erfolgt ein Wurf über PR (egal ob Nah- oder Fernkampf) gegen die Kampffähigkeit, auf die noch die entsprechende Schwierigkeit laut Tabelle zu verrechnen ist. Durch die Benützung von Manövern können zusätzliche Vorteile zum Tragen kommen (siehe vor allem Zielen, S.YYY), oder aber auch andere Eigenschaften und Fähigkeiten Verwendung finden.

Wenn nach dem Vergleich mit einer eventuellen Verteidigung des Angegriffenen der endgültige Miss-/Erfolgsgrad des Angreifers feststeht, werden die Auswirkungen ermittelt. Ist die Attacke ein Misserfolg, geht sie ins Leere. Ist sie ein Erfolg, so hat der Angreifer sein Ziel getroffen.

Die **Größe** (GR) eines Zieles kann sich merkbar auf die Wahrscheinlichkeit zu treffen auswirken. Ausgehend von einem erwachsenen Menschen werden mögliche Ziele in Größenklassen eingeteilt, die als Schwierigkeitsgrade an Erschwerung oder Erleichterung für Angriffe, egal ob im Nah- oder Fernkampf, angerechnet werden. Flächeneffekte wie Explosionen oder Naturkatastrophen ignorieren die GR.

Nicht nur auf die Wahrscheinlichkeit zu treffen wirkt sich die GR eines Zieles aus, auch die Menge an Schaden, die es einstecken und austeilen kann, sowie die Reichweite im Nahkampf werden direkt durch die GR modifiziert:

Größenklassen (GR)		
GR	Beispiel	Schwierigkeit
-5	Käfer	Absolut schwierig
-4	Maus	Unglaublich schwierig
-3	Hase	Drastisch schwieriger
-2	Wolf	Entscheidend schwieriger
-1	Kind	Etwas schwieriger
0	Mensch	Normal
+1	Bär	Etwas einfacher
+2	Elefant	Entscheidend einfacher
+3	Hütte	Drastisch einfacher
+4	Haus	Unglaublich einfach
+5	Bergfried	Absolut einfach

Im Nahkampf ist die **Reichweite** in vier Kategorien eingeteilt: Berührung (0), kurz (1), mittel (2) und lang (3). Berührung (0) wird für alle waffenlosen Attacken verwendet, sowie für natürliche Waffen, die nicht weit vom Körper abstehen. Kurz (1) sind alle Kampfhandlungen mit Dolchen und anderen kurzen Waffen. Mittel (2) sind die meisten Schwerter und alle Waffen, die bis Armlänge reichen. Lang (3) schließlich gilt für alle

Waffen über Armlänge, also vor allem Stangenwaffen. Zur Reichweite einer Waffe wird die GR ihres Trägers hinzugezählt: Hat ein Riese GR 3, dann hat seine Keule nicht wie gewöhnlich eine RW von (2), sondern eine von (5). Es dürfte recht schwierig werden in den Radius, den er mit seiner Waffe kontrollieren kann, einzudringen.

Außer bei Überraschungsangriffen aus unmittelbarer Nähe beginnen Nahkämpfe immer auf der größten beteiligten Reichweite. Tritt ein waffenloser Kämpfer (0) einem Schwertträger (2) entgegen, beginnt das Duell durch das Schwert auf mittlerer Reichweite (2). Derjenige Kämpfer, der durch die derzeit etablierte Reichweite benachteiligt ist, muss pro Kategorie Differenz zu seiner Idealentfernung einen Grad Erschwerung auf seine Kampfhandlungen hinnehmen. Demnach wäre ein Dolchkämpfer gegen einen Schwertkämpfer mit einem zusätzlichen Grad an Schwierigkeit auf seine Attacken und Paraden konfrontiert, solange er nicht auf seine ideale Reichweite (1) an sein Gegenüber herankommt. Sobald er aber auf nah (1) herangerückt ist, hat sein Gegner wiederum das Problem und muss versuchen sich zu entfernen.

Neben Manövern zur effizienten Annäherung und Entfernung im Kampf gibt es auch eine weniger elegante und sichere Methode. Ein Kombattant darf pro AB einmalig die bestehende Reichweite zu seinen direkten Gegnern verändern, erhält aber pro Kategorie Verschiebung selbst einen Grad Erschwerung auf seine nächste Handlung. Deshalb verfügt ein professioneller Krieger über wesentlich effektivere Manöver zu diesem Zweck.

### Fernkampfangriffe

Es gibt nur wenige regeltechnische Unterschiede zwischen Nahkampf- und Fernkampfangriffen. Der wichtigste ist wohl, dass Fernkampf je nach benützter Waffe mindestens einen AB mehr Zeit für das Laden der Waffe benötigt. Das Vorgehen bei einem Nexus entspricht sonst genau dem im Nahkampf, aber es kommen noch einige Faktoren hinzu: Deckung des Zieles, Reichweite der Waffe und Bewegung des Ziels etwa.

Wenn sich das Ziel eines Fernkampfangriffes in **Deckung** befindet, wird der Erzähler dem Schützen mitteilen, welche Trefferzonen sichtbar und somit verwundbar und welche nicht sichtbar und somit geschützt sind. Wird eine gedeckte Zone getroffen, wirkt der Schaden auf die Deckung zuerst und nur, wenn diese durchschlagen wird, auf das Ziel.

Die in der Waffentabelle (S.YYY) angegebenen **Reichweiten** für Fernkampfwaffen entsprechen der jeweils maximalen effektiven Reichweite. Schon bevor diese erreicht ist, wird es je nach Waffe immer schwieriger, noch gezielt zu treffen. Die angegebenen Schwierigkeiten gelten zusätzlich zu der durch die GR bestimmte. Findet ein Fernkampfangriff gegen ein Ziel innerhalb der ersten Reichweitenkategorie (1/5 RW) statt, gilt dies als **Kernschuss**, und der Basisschaden der Waffe wird um ein Niveau erhöht:

Fernkampfreichweite	
Entfernung	Schwierigkeit
Bis 1/5 RW	Normal (Basisschaden+1)
Bis 2/5 RW	Etwas schwieriger (-1)
Bis 3/5 RW	Entscheidend schwieriger (-2)
Bis 4/5 RW	Drastisch schwieriger (-3)
Bis RW	Unglaublich schwierig (-4)
Jenseits RW	Absolut schwierig (-5)

### Bewegung im Fernkampf

Befindet sich der Schütze oder das Ziel des Schützen in **Bewegung**, so wird der Schuss um je einen Grad schwieriger angesetzt. Im Extremfall sind das also zwei Grade durch Schützen und Ziel in Bewegung.

Will ein Schütze in einen **Nahkampf** schießen, besteht das Risiko, dass unabsichtlich befreundete Streiter getroffen werden. Grundsätzlich ist es wie immer um einen Grad schwieriger das beabsichtigte Ziel zu treffen, da es sich bewegt. Zusätzlich wird der Schuss um einen weiteren Grad schwieriger angesetzt pro Person, die sich gerade mit dem Ziel im Nahkampf befindet. Ist das Ergebnis des Angriffs ein *knapper* oder *normaler Misserfolg*, wird zufällig eine andere Person im Gemenge getroffen. Der Erzähler ermittelt das endgültige Opfer mit einem Würfelwurf, wobei jedes potentielle Ziel mit gleicher Wahrscheinlichkeit getroffen wird. Bleibt bei dieser Aufteilung ein Rest, wird einfach so lange noch einmal gewürfelt bis das Ergebnis eindeutig ist. Ab einem *vollkommenen Misserfolg* geht der Schuss völlig ins Leere.

### Die Verteidigung

In jedem AB steht einem Charakter zumindest eine defensive Handlung zu, zumeist eine Parade oder ein Ausweichversuch. Wenn ein Charakter gerade mit einer länger andauernden Handlung beschäftigt ist, müsste er diese zur Ausführung einer Verteidigung unterbrechen, wodurch der Nexus wie üblich um einen Grad schwieriger wird. Möchte oder muss man mehr als diese eine Verteidigung ausführen, wird jede weitere pro AB kumulativ um je einen Grad schwieriger. War der Charakter zum Zeitpunkt des Angriffs in dieser Szene noch nie an der Reihe, gilt er als überrumpelt und muss seine Verteidigung um einen weiteren Grad erschweren.

Der Angegriffene muss unter allen Umständen seine Verteidigung ankündigen noch bevor der Angreifer für seinen Angriff würfelt. Auch bei einer Handlungsänderung auf eine Verteidigung muss diese noch vor einem etwaigen Wurf des Angreifers deklariert werden.

Eine Möglichkeit zur Verteidigung ist die **Parade**. Wenn man eine brauchbare Waffe oder einen Schild in Händen hält, kann man versuchen, damit den Angriff abzuwehren. Eine solche Parade wird über die entsprechende Fähigkeit mit Waffe oder Schild abgehandelt. Eine vergleichender Nexus zwischen den



Fähigkeiten der beiden Opponenten entbrennt, wobei der Verteidiger für Paraden mit einer Waffe seine PR und mit einem Schild seine GW benützen muss. Entscheidet der Verteidiger diesen Vergleich für sich, wird jeglicher Schaden abgewehrt. Gewinnt der Angreifer, hat in den meisten Fällen der Verteidiger zwar die Wucht der Waffe etwas abgemildert oder sie ein wenig abgelenkt, aber er war nicht erfolgreich genug, um einen Treffer gänzlich zu vermeiden.

Benützt man im Kampf einen Schild, so erhält man zusätzlich zur einen automatischen defensiven Handlung pro AB mit der Waffe noch eine **Schildparade**, die sich nicht steigernd auf die Schwierigkeit auswirkt. Der Vorteil eines Schildes ist weiters, dass ein Charakter je nach *Schutz* desselben eine gewisse Anzahl aneinander grenzender Trefferzonen seines Körpers als ‚in Deckung‘ deklarieren kann. Ausgehend vom Unterarm, an dem der Schild getragen wird, sind das bis zu vier weitere Zonen, wie den Waffentabellen zu entnehmen ist (S. YYY). Als Verstärkung der normalen Schildparade kann ein Charakter weiters eine Art Schildkrötentaktik verwenden: Wenn ein Verteidiger auf jegliche andere Handlung in einem AB verzichtet, und sich nur darauf konzentriert mit seinem Schild zu parieren, werden alle seine Schildparaden um einen Grad erleichtert.

In den meisten Hintergrundwelten sind zur Ausführung magischer Handlungen Gesten nötig, wodurch die Verwendung eines Schildes für Zaubernde sinnlos wird. Zweihändige Waffen, egal ob Nah- oder Fernkampfwaffen, verhindern ebenfalls das Führen eines Schildes.

**Fernkampfwaffen** sind weit schwieriger zu parieren als Nahkampfwaffen. Deshalb kann man sie im Normalfall mit Nahkampfwaffen gar nicht, und sogar mit Schilden nur eingeschränkt parieren. Gegen Wurfaffen darf man mit Schilden mit einem Grad Erschwerung parieren, Schusswaffen erlegen dem Verteidiger sogar zwei zusätzliche Grade an Schwierigkeit auf.

Wenn ein Charakter weder Waffe noch Schild zur Verfügung hat, bleibt ihm nur noch die **waffenlose Parade**. Eine erfolgreiche Parade mit PR auf *Waffenlos* erlaubt gegen eine Waffe allerdings nur das Verschieben des Treffers auf den benützten Unterarm und die Senkung der erlittenen Verwundung um ein Niveau vor Berücksichtigung etwaiger Rüstungsteile. Kampfsport ist durch seine ausgeklügelten Techniken viel effektiver. Genauer dazu ist im Kapitel über die *Manöver* der Fähigkeit *Waffenlos* zu finden. Gegen waffenlose Angriffe kann mit *Waffenlos* nach den Standardregeln für bewaffnete Paraden pariert und eine Verwundung also völlig vermieden werden.

Man kann einen anderen Charakter auch mit einer eigenen Parade **beschützen**. Dies ist nur dann möglich, wenn sich der zu schützende Charakter in unmittelbarer Nähe zum Intervenierenden befindet, sodass er ihn auch erreichen kann. Diese Strategie kann sich als gefährlich erweisen, weil der Parierende sich eine Blöße

geben muss, die ein Widersacher gegen ihn nützen kann. Es steht einem Charakter ja nur eine Verteidigung pro AB zu, die er durch das Beschützen eines anderen Charakters schon verwendet hat.

Die zweite Methode sich zu verteidigen neben der Parade ist das **Ausweichen**. Möchte man ausweichen, geschieht das per Nexus über GW gegen GE3 oder *Akrobatik* (nach Wahl des Spielers) vergleichend gegen den erfolgten Angriff. Ein Erfolg des Verteidigers vermeidet den Treffer vollständig. Gelingt der Versuch auszuweichen nicht, so hat das allerdings negative Folgen für den Verteidiger. Nicht nur, dass er wahrscheinlich verwundet wird, er muss sich auch erst wieder in eine günstige Position bringen und erleidet dadurch für seine nächste Handlung pro Misserfolgsgrad einen Grad Erschwerung. Fernkampfaffen machen es einem Charakter schwieriger erfolgreich auszuweichen: Gegen Wurfaffen weicht man daher mit einem Grad Erschwerung aus, gegen Schussaffen sogar mit zwei.

Bei all diesen Einschränkungen hat das Ausweichen aber auch einen Vorteil. Es ist die einzige defensive Handlung, auf die man eine zuvor begonnene ohne zusätzliche Schwierigkeit jederzeit abändern kann.

## *Sonderfälle im Kampf*

### *Beidhändiger Kampf*

Alle Handlungen mit der Schildhand werden generell bedingt durch die Fähigkeit *Schildhand* ausgeführt, die angibt, wie geübt man in der Verwendung derselben ist. Wenn ein Charakter, der nicht das Manöver *Beidhändig* beherrscht (siehe Seite YYY), mit seiner Schildhand eine zweite Waffe führen will, so werden zusätzlich alle entsprechenden Nexus *etwas schwieriger* (-1). Außerdem muss er durch die ungewohnte Massenverteilung bei all seinen körperlichen Handlungen einen temporären Modifikator von (-1) auf die jeweilige Eigenschaft hinnehmen.

### *Positionierung*

Eine Attacke in den **Rücken** ist für den Angreifer um zwei Grade leichter, ein Flankenangriff noch immer um einen. Für den Verteidiger sind alle defensiven Handlungen gegen solche Angriffe zusätzlich in gleichem Maße erschwert. Wenn man sich mit nur einer Person im Nahkampf befindet, ist es für den Angreifer ohne ein geeignetes Manöver unmöglich, sich so zu positionieren. Diese Regelung ist vor allem bei Überraschungsangriffen und Angriffen mehrerer auf einen einzigen Verteidiger anzuwenden.

**Höher gelegene Stellungen** sind leichter zu halten. Deshalb bekommen Charaktere, die sich räumlich über ihren Gegnern befinden, einen Grad Erleichterung auf alle ihre Kampfhandlungen, während diese einen Grad Erschwerung hinnehmen müssen.

Sobald ein Kämpfer **zu Boden geht**, erhalten alle noch stehenden Gegner zwei Grade Erleichterung für ihre Angriffe gegen ihn, er selbst aber zwei an Erschwerung, da er sich aus dieser schlechten Position nur

sehr schwer gegen sie zur Wehr setzen kann. Zum Aufstehen werden nach erfolgreicher Auflösung eines Nexus über GW auf GE3 oder *Athletik* fünf AB minus der erzielten Erfolgsgrade benötigt. Gelingt die Auflösung nicht, verlängern die Misserfolgsgrade das Aufstehen entsprechend.

### Überraschung

Wenn ein Charakter oder eine Gruppe von Charakteren durch einen Angriff überrascht wird, heißt das, dass der oder die Angreifer eine gewisse Zeit lang keinerlei oder nur schwache Gegenwehr zu befürchten haben. Alle Opfer eines solchen Überraschungsversuches müssen einen Nexus über RE auf ihre *Aufmerksamkeit* auflösen. Bei Gelingen derselben, sind sie fünf minus der erzielten Erfolgsgrade AB nur mit einem Grad Erschwerung handlungsfähig. Bei einem Misserfolg verlängern die erzielten Misserfolgsgrade diese Dauer entsprechend.

Wenn die Überraschten handeln dürfen, gelten sie immer noch als unvorbereitete Kämpfer, was einiges an Problemen mit sich bringen kann. Allein das Ziehen einer griffbereiten Waffe kostet schon einen AB. Ist die Waffe an einem ungünstigen Ort verwahrt, können je nach den Umständen sogar mehrere AB nötig sein. Benützer von Schusswaffen haben es noch unangenehmer. Es dauert so viele AB die Sehne eines Bogens einzuhängen und ihn bereitzumachen wie seine Behinderung (BEH) angibt (siehe *Waffentabelle*, S.YYY). Das Einlegen eines Pfeiles verschlingt wie üblich noch einmal einen AB.

### Schlechte Sicht

Die Sichtverhältnisse wirken sich vor allem auf den Fernkampf aus, in dichtem Nebel oder völliger Finsternis wird aber auch der Nahkampf zum Problem. Leichte Beeinträchtigungen der Sicht, etwa durch Nebelschleier oder Dämmerung, geben allen Beteiligten eines Kampfes einen Grad Erschwerung auf Angriffe und gezielte Aktionen. Bei ernsteren Umständen, wie dichtem Nebel oder tiefer Nacht, steigt die Schwierigkeit schon um mindestens zwei Grade. Blinder Kampf schließlich grenzt für nicht ausgebildete Charaktere mit vier Graden Erschwerung schon fast ans Unmögliche. Im direkten Nahkampf wirken diese Erschwerungen jeweils um einen Grad schwächer.

### Lösen aus dem Nahkampf

Ein schon in einen Nahkampf verstrickter Charakter kann sich nicht einfach dazu entschließen, den Kampf unvermittelt abubrechen, solange sein Gegner dies nicht möchte. Um sich aus dem Getümmel erfolgreich entfernen zu können, darf ein Charakter einen ganzen AB lang nichts anderes tun als jede Attacke zu parieren oder ihr auszuweichen. Nur wenn alle diese Verteidigungshandlungen erfolgreich waren, darf er sich danach von seinen Gegnern fortbewegen. Will man diesen Nachteil beim Lösen vermeiden, muss man das passende Manöver (*Lösen*) beherrschen (S.YYY).

## Kampf zu Pferd

Der Kampf zu Pferd wird mechanisch nur unbedeutend anders als der zu Fuß behandelt. So muss ein berittener Krieger alle seine Handlungen durch seine Fähigkeit *Reiten* bedingen. Außerdem ist zu bedenken, dass es nicht er ist, der etwaigen Angriffen ausweicht, sondern sein Pferd. Es wird also zum Ausweichen ein Nexus über die GW des Reittieres gegen die Fähigkeit *Reiten* des Reiters aufgelöst.

Durch seine erhöhte Position vom Rücken des Pferdes aus genießt der Berittene den Vorteil für den Kampf von oben. Um den Reiter selbst im Nahkampf oberhalb des Unterleibs zu attackieren oder als Reiter Fußtruppen unterhalb der Brust, ist mindestens eine Waffe mittlerer Reichweite (2) vonnöten. *Reiten*-Manöver bieten einem berittenen Kämpfer vielerlei besondere Taktiken und Aktionen. Auch die Schwierigkeiten für das Anvisieren der verschiedenen Trefferzonen verschieben sich entsprechend:

Fußtruppen gegen berittene Krieger	
Trefferzone	Schwierigkeit
Schädel	Entscheidend schwieriger (-2)
Gesicht	Drastisch schwieriger (-3)
Hals	Unglaublich schwierig (-4)
Brust	Etwas schwieriger (-1)
Unterleib	Normal schwierig (+/-0)
Unterarm	Entscheidend schwieriger (-2)
Oberarm	Drastisch schwieriger (-3)
Hand	Unglaublich schwierig (-4)
Unterschenkel	Normal schwierig (+/-0)
Oberschenkel	Etwas schwieriger (-1)
Fuß	Entscheidend schwieriger (-2)

Berittene Krieger gegen Fußtruppen	
Trefferzone	Schwierigkeit
Schädel	Etwas schwieriger (-1)
Gesicht	Entscheidend schwieriger (-2)
Hals	Drastisch schwieriger (-3)
Brust	Normal schwierig (+/-0)
Unterleib	Etwas schwieriger (-1)
Unterarm	Entscheidend schwieriger (-2)
Oberarm	Drastisch schwieriger (-3)
Hand	Unglaublich schwierig (-4)
Unterschenkel	Entscheidend schwieriger (-2)
Oberschenkel	Drastisch schwieriger (-3)
Fuß	Unglaublich schwierig (-4)

### Wasserkampf

Auch ohne dafür ausgebildet zu sein, kann ein Charakter unter Wasser kämpfen. Durch die ungewohnten Umweltbedingungen ergeben sich aber ein paar notwendige Änderungen. So ist der Waffenschaden anders als an Land: Generell wird die *Wucht* einer Waffe halbiert und abgerundet. Spitze Attacken machen ein Niveau weniger Basisschaden als gewöhnlich, scharfe sogar zwei Niveaus, und stumpfe Attacken haben überhaupt einen Basisschaden von null. Wer waffenlos kämpfen will, muss sich auf *Griffe* beschränken, da alle anderen Kampftechniken mit einem Basisschaden von null fast unbrauchbar sind. Fernkampf ist generell unmöglich, außer man benützt besonders dafür hergestellte Waffen, wie etwa Harpunen.

Will man in diesem ungewohnten Element effektiver kämpfen, sollte man auf das passende Manöver (*Wasserkampf*) zurückgreifen (siehe S.YYY).

### Gnadenstoß

Ein Gnadenstoß oder -schuss führt immer automatisch und unverzüglich zum Tod des Opfers. Dafür muss es allerdings zuvor schon besiegt und/oder vollkommen wehr- und hilflos sein. Ist dies gegeben, entfallen Nexus und Schadensbestimmung.

### Kampfmoral

Die Kampfmoral steht für das Durchhaltevermögen eines Charakters in Konflikten. Da die Moral zerbrechlicher ist als der Körper, ist es meistens auch eher sie, die den Kampf beendet als schwere Verwundungen oder gar der Tod. Wann immer eine Situation entsteht, in der die Moral eines Charakters auf die Probe gestellt wird, muss ein Nexus über WL gegen *Kontrolle* aufgelöst werden, der durch die aktuelle Kampfmoral erleichtert oder erschwert ist.

Bevor ein Kampf beginnt, setzt der Erzähler den anfänglichen Motivationsgrad der Kämpfer fest, je nachdem was für sie auf dem Spiel steht, und wie ihre Ausgangssituation ist.

Kampfmoral	
<i>Kampfmoral</i>	<i>Schwierigkeit</i>
Extrem motiviert	Drastisch einfacher (+3)
Hervorragend motiviert	Entscheidend einfacher (+2)
Gut motiviert	Etwas einfacher (+1)
Motiviert	Normal (+/-0)
Schlecht motiviert	Etwas schwieriger (-1)
Unmotiviert	Entscheidend schwieriger (-2)
Demotiviert	Drastisch schwieriger (-3)

Im Kampf selbst verändert das Kampfgeschehen die Moral der Beteiligten. Sobald ein Charakter eine Änderung des Kriegsglücks wahrnehmen und begreifen kann, wirkt sie sich aus: Flammende Reden der Anführer, ein am Horizont auftauchendes Entsatzsheer nach langer Belagerung, oder etwa das Erscheinen des verschollenen Königs am Schlachtfeld steigern die Motivation dementsprechend. Schlechte Behandlung, Drohgebärden und Schmährufe der Gegner, oder gar ein gefallener messianisch verehrter Führer sind alles gute Gründe für Demotivation. Erhält ein Charakter eine Verwundung, ist ebenfalls immer sofort ein Nexus nötig, um weiter im Kampf zu bleiben:

Kampfmoral bei Verwundung	
Verwundung	Schwierigkeit
LT erlitten	Normal schwierig (+/-0)
ET erlitten	Etwas schwieriger (-1)
ST erlitten	Entscheidend schwieriger (-2)
KT erlitten	Drastisch schwieriger (-3)

Sobald die Auflösung eines solchen Nexus misslingt, bricht die Moral des Charakters, und er flüchtet oder gibt auf. Würde sein Verhalten andere in Gefahr bringen, steht ihm noch ein Aspekt-nexus auf *Gemeinschaft* zu, erschwert um seine zuvor erzielten Misserfolgsgrade. Hat der Charakter Erfolg, überwindet er sich trotz allem und kämpft genau noch so lange weiter, bis ein Rückzug anderer gefahrlos möglich ist.

### Schadenssystem

Um die Beschädigung von Objekten und die Verwundung von Personen zu regeln, werden ihnen Werte in *Widerstand* (WS) und *Härte* (HT) zugeordnet, sowie ein Zustandsmonitor für sie erstellt.

Der **Widerstand** (WS) gibt an, wie viele Traumata Gegenstände oder Wesen verkraften können, bis sie zerstört oder tot sind. Lebewesen können mangelnde Kraft (KR) durch starken Willen (WL) ausgleichen, unbelebte Objekte werden nur durch ihre physische Präsenz bestimmt. Die gängigsten Objekte des Alltags, wie die meisten Waffen und große Rüstungsteile, haben einen WS von 2+. Kleinere Gegenstände besitzen nur einen WS von 1+, winzige gar nur 0. Besonders massive Objekte, wie Tore oder Teile von Stadtmauern, können Werte an WS jenseits der 4+ erreichen, wie sie für die meisten Lebewesen vollkommen unvorstellbar sind.

Anders als der Widerstand gibt die **Härte** (HT) an, wie schwer es ist, etwas überhaupt zu beschädigen, wie groß also seine strukturelle Integrität oder seine Festigkeit ist. Als Grundregel gilt, dass nur ein Objekt höherer HT eines niedrigeren HT nachhaltig beschädigen kann, nicht aber umgekehrt. Bei gleicher HT

nehmen beide beteiligten Objekte Schaden. Wie immer kann der Erzähler Ausnahmen zulassen, wenn er sie für gerechtfertigt ansieht.

Der menschliche Körper gilt als Bezugspunkt für die Festlegung der HT, weswegen ihm auch der Wert 0 zugeordnet ist:

Härte			
Wert	Barriere	Modifikator	Beispiel
-4	GT	+4	Spinnweben
-3	GT	+3	Papier
-2	GT	+2	Dünner Stoff
-1	GT	+1	Tongeschirr
0	GT	0	Mensch, Tier
+1	LT	-1	Leichtes Holz, schwerer Stoff
+2	ET	-1	Schweres Holz, Leder
+3	ST	-2	Beschlagenes Holz oder Leder
+4	KT	-2	Bronze, Kupfer, dünnes Eisen
+5	KT	-3	Dickes Eisen, Stein
+6	KT	-4	Stahl
+7	KT	-5	Diamant

Der Wert an HT dient zum einfachen Vergleich, wenn verschiedene Härten aufeinander treffen.

Die *Barriere* ist die erste Hürde, die die HT eines Objektes einfallendem Schaden entgegenstellt. Ein Trauma, das geringer ist als die Barriere, prallt völlig harmlos am Objekt ab.

Der *Modifikator* schließlich bringt die Zähigkeit eines Materials ins Spiel. Wenn der einfallende Schaden die Barriere überwindet, wird er durch den Modifikator gehoben oder gesenkt, bevor er auf dem Monitor des Objektes festgehalten wird.

Ein **Zustandsmonitor** ist eine Tabelle, mit deren Hilfe man über den Zustand einer Person oder eines Objektes Buch führt. **Mythos** kennt fünf verschiedene Niveaus an **Traumata**: Geringes Trauma (GT), Leichtes Trauma (LT), Ernstes Trauma (ET), Schweres Trauma (ST) und Kritisches Trauma (KT).

Wie schon bei der Charaktererschaffung erklärt, wird ein Monitor über den WS erstellt. Person oder Gegenstand können grundsätzlich immer mindestens ein Trauma pro Niveau aushalten. Hinzu kommen der doppelte WS an GT, der einfache WS an LT und ET, der halbe WS an ST, und schließlich der viertelte WS an KT. In allen Fällen wird abgerundet. In seiner einfachsten Form würde ein Monitor, der auf einem WS-Wert von 2+ beruht, also wie folgt aussehen:

Monitor	
<i>Traumaniveau</i>	<i>Anzahl</i>
GT	ooooo
LT	ooo
ET	ooo
ST	oo
KT	o

Auch Struktur und Form eines Objektes spielen eine entscheidende Rolle bei seiner Kapazität Schäden zu widerstehen. Der Erzähler sollte deshalb die angegebenen Richtlinien für WS und HT als Anhaltspunkt für eine Entscheidung von Fall zu Fall benutzen.

### Rüstung

**Mythos** unterscheidet zwischen fünf Klassen von Rüstung. Fast jeder gängige Rüstungsteil sollte über diese simulierbar sein. Bei Sonderfällen, die nicht in der Tabelle aufscheinen, gilt wie immer der gemeinsame Entscheid des Erzählers und der Spieler.

Rüstungsklassen			
<i>Klasse</i>	<i>HT</i>	<i>sc / sp / st</i>	<i>BEH</i>
Stepp, Pelz	+1	0 / - / +	-1 / 0
Leder, Haut	+2	+ / 0 / -	-2 / -1
Lederpanzer	+3	0 / 0 / 0	-3 / -2
Kette, Ringe	+4	+ / 0 / -	-4 / -3
Schuppe, Platte	+5	0 / - / 0	-5 / -4

Jeder Rüstungsklasse zugeteilt findet sich ihre jeweilige **Härte** (HT), die die strukturelle Integrität des Materials zum Ausdruck bringt.

Die Werte in der Spalte **sc / sp / st** sind die Modifikatoren auf die HT eines Rüstungsteiles, die je nach Art des einfallenden Schadens (scharf, spitz oder stumpf) wirken. Ein positiver Modifikator (+) hebt die effektive HT einer Rüstungsklasse um einen Wert an, ein negativer (-) senkt sie um einen.

BEH schließlich steht für **Behinderung**. Dieser Wert gibt an, wie stark körperliche Eigenschaften des Trägers modifiziert werden, wenn er ein entsprechendes Rüstungsteil trägt.

### Rüstungsbehinderung (BEH)

Der Wert vor dem Schrägstrich in der Tabelle der Rüstungsklassen steht für große Rüstungsteile wie Harnische, der Wert dahinter für kleine Teile wie Schienen, Helme und Ähnliches. Die BEH eines jeden



einzelnen Teiles wird zuvor um die KR des Charakters gesenkt und dann erst kumulativ als negativer Modifikator verrechnet.

Harnische, also Rüstungen, die die Zonen Brust und Bauch abdecken, kleinere Rüstungsteile, die am Rumpf getragen werden, ebenso wie Helme und alle Formen der Beinrüstung wirken sich durch ihre BEH negativ auf die **GW** eines Charakters aus.

Die **PR**, also die Beweglichkeit der Arme und Hände, leidet unter schweren Waffen, Schilden und Armschienen. Da beide Arme ungleich belastet sein können, muss zwischen Waffen- und Schildarm unterschieden werden.

Helme wirken sich zusätzlich zur GW auch auf die **WN** eines Charakters aus. Die Sichtwahrnehmung ist mit Helmen nur direkt voraus möglich, und das Gehör eines behelmten Charakters ist ebenfalls stark eingeschränkt. Pro Trefferzone, die ein Helm am Kopf bedeckt, wird ein Modifikator von -1 auf die WN verrechnet. Dieser wird, anders als der Modifikator auf die GW, nicht um die KR des Trägers vermindert. Will ein Helmlträger außerhalb seines direkten Handgemenges etwas wahrnehmen, ist dazu immer ein Nexus nötig. Dieser stellt keine eigenständige Handlung dar und kann deshalb zusätzlich ausgeführt werden, etwa um angemessen auf eine sich verändernde Situation reagieren zu können.

### Kombination von Rüstungen

In begrenztem Maße ist es möglich, Rüstungen zu kombinieren. Hierfür gelten folgende Grundregeln:

- 1) Unter einer Rüstung können nur leichte, flexible Klassen (HT +1 oder +2) getragen werden.
- 2) Niemals dürfen mehr als zwei Rüstungen, egal welcher Klassen, übereinander getragen werden.

Wird die äußere Rüstung durchdrungen, wird erst einmal sie beschädigt und das erhaltene Trauma wie immer durch den Modifikator verringert. Danach wird die innere Rüstung ins Spiel gebracht. Auf sie wird nun das schon modifizierte verbliebene Trauma angerechnet. Wenn es durch die Barriere der Innenrüstung nicht mehr für eine Durchdringung reicht, passiert nichts weiter. Sonst wird erneut die Beschädigung berechnet, und danach das noch einmal modifizierte Trauma am Körper des Opfers mit allen daraus resultierenden Effekten verbucht.

### Verwundungen

Körper haben wie leblose Objekte einen WS, der aus KR und WL ermittelt wurde, eine HT (von 0), und auch für sie gibt es einen Zustandsmonitor. Ein Beispiel für einen Charakter mit WS 1+ sähe wie folgt aus:

Monitor			
Verbluten	Mod	Traumata	
1	-4	KT	○
15	-3	ST	○
30	-2	ET	○○
60	-1	LT	○○
-	-	GT	○○○

**Verbluten** gibt an, wie lange der so verwundete Charakter in Minuten noch Zeit hat, ehe sein Körper den Blutverlust nicht mehr verkraften kann. Über den Effekt von Blutungen ist ausführlich im Kapitel *Sonderfälle bei Verwundungen* (S. YYY) nachzulesen.

Traumata erzeugen bei einem Charakter regeltechnisch einen **Modifikator**, der auf alle Eigenschaften wirkt, auch die RE und den WS, und sie so temporär entsprechend senkt. Sobald ein Charakter das erste Trauma eines Niveaus bekommt, muss er den entsprechenden Modifikator hinnehmen. Da bei Lebewesen jedes körperliche oder geistige Trauma die Möglichkeit mit sich bringt, dem Schock zu erliegen, sind auch weitere Traumata eines Niveaus nach dem ersten nicht harmlos (siehe *Schock*, S.YYY). Die Modifikatoren durch Traumata sind nicht kumulativ, es gilt immer nur der höchste.

Zur Verwaltung von **Traumata** markiert man auf dem Monitor in der entsprechenden Kategorie von links nach rechts pro erhaltenem Trauma einen Punkt. Nur, wenn mehrere Traumata gleichzeitig auftreten, wie etwa bei Explosionen, werden auch mehrere Traumata auf einmal eingetragen. Neben körperlichen Traumata (Wunden) können auch geistige (Betäubung) und sogar seelische Traumata (Krisen) erlitten werden. Um die drei Arten am Monitor zu unterscheiden, werden geistige mit einem / eingetragen, körperliche mit einem X und seelische mit einem \*. Dies soll ausdrücken, dass es länger dauert ein körperliches als ein geistiges Trauma zu heilen, und seelische Traumata können einen Charakter unter Umständen sehr lange begleiten.

Erhält ein Charakter ein Trauma eines bestimmten Niveaus und hat dort schon welche, schieben langwierige Traumata kürzer anhaltende immer weiter nach rechts. Dabei gilt zur Erinnerung die Reihenfolge seelisches Trauma schwerer als körperliches Trauma schwerer als geistiges Trauma. Ist das Niveau schon voll und muss dennoch verschoben werden, so geschieht das nach oben: Das verschobene Trauma wird dadurch schwerer als es ursprünglich war, GT wird also zu LT, LT zu ET, ET zu ST und ST schließlich zu KT. Hierbei kann es durch weitere Verschiebungen zu einer Kettenreaktion kommen.

Ist der Monitor schon voll mit Traumata, wenn der Charakter ein weiteres erhält, dann werden schon bestehende Traumata überschrieben. Dabei gilt wieder die Reihenfolge nach Heilungsdauer: seelische Traumata überschreiben alle anderen, körperliche überschreiben geistige, geistige überschreiben nie. Begonnen wird möglichst links im Niveau, das hinzukommt.

Ist der Monitor gefüllt (egal mit welchen Traumata) und der Charakter erhält ein weiteres geistiges Trauma, fällt er automatisch in Bewusstlosigkeit (siehe S.YYY). Sollte der Monitor schon mit körperlichen und seelischen Traumata voll sein und ein weiteres körperliches Trauma verzeichnet werden, läuft der Charakter Gefahr zu sterben und fällt automatisch ins Koma (siehe *Tod*, S.YYY). Ist das überzählige Trauma ein seelisches, verliert der Charakter seinen Lebenswillen. Willensschwache Individuen begehen Selbstmord, andere vegetieren abwesend vor sich hin bis sie still aus dem Leben scheiden oder suchen in einem letzten Aufbäumen den Tod im Konflikt.

Körperliche Traumata, oder **Wunden**, zählen zu den am häufigsten erhaltenen Traumata.

**Geringe Wunden** (GT) umfassen kleine Wehwehchen, die man nicht als richtige Verwundungen klassifizieren würde: blaue Flecken, verrenkte Gelenke und geringe stumpfe Traumata wie sie bei harmloseren Raufereien anfallen können.

**Leichte Wunden** (LT) stehen für minimale Verletzungen wie Prellungen oder kleine Schnitte. Sie können schmerzhaft, selten aber an sich lebensbedrohlich für einen Charakter sein.

**Ernste Wunden** (ET) sind mittelgroße Schnitte und stumpfe Verletzungen, schwere Prellungen und tiefe Stiche. Sie behindern Bewegung und Konzentration des Betroffenen merklich, und bei einer entsprechenden Verletzung der Beine wird Laufen zur Unmöglichkeit. Komplexere körperliche Handlungen sind mit Ernten Wunden nahezu ausgeschlossen. Die aus ihnen resultierenden Blutungen können schnell ein lebensbedrohliches Ausmaß erreichen und sind nur durch medizinische Versorgung zu stoppen.

**Schwere Wunden** (ST) sind tiefe und lange Schnitte, schwere, sogar offene stumpfe Verletzungen und Organverletzungen. Sie machen dem Charakter jede Bewegung zur Qual. Noch ist ein wenn auch stark behindertes Handeln theoretisch möglich. Es treten schwere Blutungen auf, die eiligst mit Verbänden gestillt werden müssen.

**Kritische Wunden** (KT) entsprechen schwersten Organverletzungen und großflächigen, blutenden Wunden, sowie schwersten Kopfverletzungen. Sie bedeuten fast immer das Ende. Obwohl ein Charakter ein KT verkraftet, resultiert dennoch oft ein Koma, aus dem man bei sofortiger medizinischer Hilfe wieder erwachen kann. Charaktere, die KT überleben, sind absolut bettlägerig, unfähig sich selbst fortzubewegen, ja aufrecht zu halten. Da sie durch ihre Schmerzen in einem konstanten Dämmerzustand dahinvegetieren, fallen ihnen auch geistige Handlungen äußerst schwer.

Die letzte Eskalationsstufe ist der **Tod** eines Charakters. Erhält man bei vollem Monitor eine überzählige Wunde oder sogar direkt eine Wunde, deren Niveau über KT liegt (KT+), hat man ein so massives Trauma erlitten, dass man schon nach Sekunden sein Leben aushaucht. Wird nicht spätestens nach so vielen AB, wie dem WS des Charakters entspricht, auf magische oder medizinische Art und Weise damit begonnen zu helfen, ist er verloren. Die Fähigkeiten *Heilen* oder *Medizin* werden benützt, um mit erfolgreicher Erstversorgung eine Stabilisierung herbeizuführen.

## Ermittlung von Traumata

Welches Niveau ein erhaltenes Trauma hat, wird wie folgt ermittelt:

### 1) Ermittlung des Basisschadens:

Der Basisschaden eines Angriffs ist aus den Waffentabellen zu entnehmen (S.YYY). Hinzu kommen noch mehrere Variablen, die ihn heben oder senken können. Zu keiner Zeit ist der Schaden dabei oben oder unten durch die Niveaus GT oder KT begrenzt. Sollten Niveaus unter GT erzielt werden, behandelt man sie einfach als GT-x, wobei das x für die Anzahl der Niveaus unter GT steht. Schäden, die über KT hinausgehen, werden dementsprechend als KT+x bezeichnet.

Ausschlaggebend für den Schaden, den man mit einer Waffe anrichtet, ist neben dem Basisschaden, der ihre generelle Gefährlichkeit ausdrückt, zuerst auch die **Wucht** (WU), mit der sie geführt wird. Diese berechnet sich aus der KR eines Charakters minus 1, wobei sie niemals negative Werte annehmen kann. Nicht alle Waffen sind jedoch gleich gut dafür geschaffen wuchtige Schläge auszuhalten, deshalb findet sich bei jeder Waffe ihre **Maximalwucht** (MWU) (S.YYY). Sogar wenn ein Charakter grundsätzlich eine höhere Wucht auf seine Waffe übertragen könnte als die MWU, ist dies nicht möglich ohne sie dabei zu zerstören. Der Erzähler kann in besonders dramatischen Augenblicken einem Spieler gestatten, für eine einzige Attacke die MWU seiner Waffe zu überschreiten. Dabei wird sie allerdings unbrauchbar, egal wie viel diese Überschreitung beträgt. Aus dieser Regelung folgt, dass übermenschliche Charaktere extra für sie hergestellte Waffen benötigen, wenn sie ihre höheren WU-Werte auch benützen wollen. Waffenlose Angriffe, dazu zählen auch alle natürlichen Angriffe von Tieren, unterliegen keinen Beschränkungen durch die MWU, da die Organe, mit denen sie ausgeführt werden, von Natur aus dafür vorgesehen sind.

Ebenfalls einberechnet wird in den erzielten Schaden die GR des Angreifers, da übermenschlich große Wesen auch mehr Schaden anrichten, kleine dementsprechend weniger.

Alaric trifft seinen Gegner mit einem Breitschwert. Laut Waffentabellen hat es als Basisschaden ein ST und eine MWU von 3. Mit KR 2+ kann Alaric eine WU von 1 auf das ST aufrechnen, und als Mensch hat er eine GR von 0, dadurch macht er KTs als Basisschaden, wenn er ein Breitschwert führt.

### 2) Einsatz von Netto-Einsern:

Es steht den Spielern frei, Netto-Einser wie üblich zur Steigerung des Erfolgsgrades bei der Auflösung eines Nexus zu nutzen. Alternativ kann der Angreifer auch den Basisschaden seiner Waffe pro eingesetztem Netto-Einser um ein Niveau heben. Welche der beiden Optionen man auch immer wählt, jeder Netto-Einser kann nur einmal benützt werden.

Alaric ist ein Meister (ME4) im Schwertkampf und besonders gewandt, weshalb er bei der Probe für seinen Angriff sogar einen Nettoeinsler erzielt. Da er die schlecht gerüstete Trefferzone seines Gegners schon ohne Hilfe bei der Auflösung des Nexus getroffen hat, und er den Kampf möglichst schnell beenden möchte,

verwendet er den Netto-Einser zur Erhöhung des Basisschadens. Das zuvor ermittelte Schadensniveau KT wird dadurch auf KT+1 gehoben, ein potentiell sofort tödlicher Treffer.

### *3) Ermittlung des Rüstungsschutzes:*

Je nachdem, ob es sich, wie in den Waffentabellen angegeben, bei einer Waffe um scharfen (sc), spitzen (sp) oder stumpfen (st) Schaden handelt, wird die HT des betroffenen Rüstungsteiles angehoben (+), gesenkt (-), oder unverändert belassen.

Stehen bei einer Waffe mehrere Arten von Schaden zur Auswahl, etwa beim Dolch mit sc/sp, muss der Angreifer sich schon vor der Auflösung des Nexus entscheiden, welchen davon er einsetzen will. Richtet eine Waffe gleichzeitig mehrere Arten von Schaden an, wie zum Beispiel der Morgenstern mit sp+st, findet immer derjenige Modifikator Verwendung, der den Schwachpunkt der Rüstungsklasse des Verteidigers ausnützt. Trifft also ein Morgenstern auf eine Rüstung der Klasse 1 (Tuch/Pelz), wird die HT der Rüstung nicht um einen Wert gehoben (st+), sondern um einen gesenkt (sp-), da so der maximale Schaden angerichtet wird.

Alarics Gegenüber trägt an der getroffenen Zone eine Lederrüstung. Laut Rüstungstabelle ist eine HT von +2 mit sc+/sp0/st- zu berücksichtigen. Ein Breitschwert macht laut Waffentabellen sc oder sp Schaden. Da Alaric ein erfahrener Krieger ist, hat er schon vor seinem Angriffsnexus deklariert, dass er zusticht anstatt einen Streich zu führen. Dadurch wird der Vorteil der Lederrüstung gegen scharfen Schaden ignoriert, der sonst die HT gegen das Breitschwert auf +3 erhöht hätte. Bei spitzem Schaden bleibt die Lederrüstung auf HT +2.

### *4) Vergleich des erzielten Schadens mit der Barriere der Rüstung:*

Das endgültige Schadensniveau des Treffers wird mit der zuvor modifizierten HT des Rüstungsteiles verglichen. Ist das Niveau zumindest gleich hoch wie dessen Barriere, ist die Rüstung durchdrungen, und sie und ihr Träger nehmen Schaden. Ist das Niveau niedriger, prallt der Treffer an der Rüstung ab, ohne sie oder ihren Träger irgendwie zu beeinträchtigen.

Alaric sticht mit einem verheerenden KT+1 zu und trifft dabei auf die HT +2 der Lederrüstung an der anvisierten Zone. Laut Tabelle entspricht HT +2 einer Barriere von ET. Da KT+1 größer ist als ET, schützt die Barriere der Lederrüstung ihren Träger in diesem Fall nicht, der Stich wird also durchgehen.

### *5) Durchdringung der Rüstung und Verwundung:*

Wird die Rüstung durchdrungen, nimmt zuerst der Rüstungsteil, der die Trefferzone bedeckt, selbst Schaden. Handelt es sich um einen größeren Teil, der mehr als eine Trefferzone umfasst, wird immer für jede geschützte Trefferzone einzeln Buch geführt. Wenn also der linke Ärmel eines Kettenhemdes am Oberarm durchdrungen wird, wird nur dieser Teil der Rüstung beschädigt. Alle anderen Zonen, die das Hemd schützt, bleiben unverändert.

Spitzer Schaden, etwa von Pfeilen oder Stichwaffen, richtet so wenig Integritätsverlust an Rüstungen an, dass er keinerlei regeltechnische Auswirkungen zeigt. Scharfer Schaden von Klingenwaffen und Äxten beschädigt nur flexible Rüstungen, also Tuch, Leder und Kette, stumpfer Schaden nur unflexible Rüstungen wie Lederpanzer und Platte. Zur Ermittlung des erlittenen Traumas wird das einfallende Schadensniveau des Angriffs um den Modifikator der Rüstung und die GR ihres Trägers gesenkt. Was übrig bleibt, wird dann am Monitor des beschädigten Rüstungsteils vermerkt.

Nachdem die Rüstung Schaden genommen hat, muss der Verteidiger genau das gleiche Trauma hinnehmen wie der Rüstungsteil und verzeichnet es ebenfalls auf seinem Monitor. Selbstverständlich muss der Träger einer Rüstung, die selbst durch eine Schadensart nicht betroffen werden kann, dennoch bei einer Durchdringung eine Verwundung hinnehmen.

Alarics Stich durchdringt die Lederrüstung seines Gegners. Der Modifikator der betroffenen Rüstung ist -1 und ihr Träger ein Mensch mit GR 0, dadurch wird der KT+1 Stich um insgesamt -1 auf einen KT reduziert. Lederrüstungen sind flexible Rüstungen und werden nur durch scharfen Schaden beschädigt, spitze Angriffe hinterlassen an Rüstungen keine nennenswerten Schäden. Dadurch bleibt die Lederrüstung regeltechnisch unbehelligt, obwohl sie durchstoßen wurde. Hätte Alaric einen Streich geführt statt zuzustechen, hätte er der Lederrüstung an der getroffenen Zone schweren Schaden (ST) zugefügt: Leder hat gegen sc ein +, damit schützt es mit HT +3, was einen Modifikator von -2 zur Folge hätte. KT+1 würde auf ST reduziert, was gerade eben ausreicht, um die Barriere von ST zu überwinden. Da Alaric aber den Träger der Rüstung möglichst schwer verwunden und nicht die Rüstung selbst beschädigen wollte, war es für ihn klüger zuzustechen. Obwohl die Rüstung nun nicht beschädigt wird, wird sie dennoch durchdrungen und ihr Träger erleidet eine kritische Wunde.

## Sonderfälle bei Traumata

### Schock

Sobald ein Charakter ein geistiges Trauma (Betäubung) oder körperliches Trauma (Verwundung) erleidet, ist er anfällig für Schock. Je nach der Schwere des Traumas ist der Widerstand dagegen mehr oder weniger problematisch und die Auswirkung mehr oder weniger gravierend. Ein Nexus über WS gegen GE3 unter Berücksichtigung des aktuellen Modifikators laut Monitor wird aufgelöst. Dabei zählt schon der Modifikator des gerade eben erhaltenen Traumas.

Ein *Geringes Trauma* wirkt sich bei nicht erfolgreichem Widerstand gegen Schock als leichte Benommenheit, also einen zusätzlichen Grad Erschwerung auf den nächsten vom Opfer aufgelösten Nexus aus. Danach fällt die Benommenheit auch wieder vom betroffenen Charakter ab.

Bei einem *Leichten Trauma* nimmt der Schock schon ernstere Ausmaße an. Gelingt der Widerstand nicht, ist das Opfer für einen AB völlig handlungsunfähig. Länger dauernde Handlungen werden dadurch unterbrochen und können so unter Umständen nicht erfolgreich abgeschlossen werden.

Ein *Ernstes Trauma* kann schwere Benommenheit verursachen, wodurch der Charakter einen AB plus einen weiteren pro Misserfolgsgrad damit beschäftigt ist, seiner Sinne wieder Herr zu werden. In dieser Zeit ist er völlig handlungsunfähig.

Ein *Schweres Trauma* kann sogar zu Bewusstlosigkeit führen. Dabei geht der Charakter für eine plus so viele weitere Minuten zu Boden, wie er Misserfolgsgrade gewürfelt hat. Andere Charaktere haben die Möglichkeit, ihn vorzeitig mit einer Probe auf *Heilen* oder *Medizin* zurückzuholen, müssen dafür aber mindestens so viele AB aufbringen, wie er Minuten bewusstlos wäre. Die Schwierigkeit eines solchen Nexus entspricht der einer Erstversorgung (siehe *Heilung* S.YYY). Wenn dieses Unterfangen gelingt, ist der Charakter in dem AB, in dem er erwacht, leicht benommen als hätte er den Widerstand gegen Schock bei GT nicht geschafft und ist erst wieder ab dem nächsten AB voll handlungsfähig. Wenn sich niemand um einen bewusstlosen Charakter kümmert, erwacht er nach Ablauf der Zeit ebenso leicht benommen von alleine.

Bei einem *Kritischen Trauma* droht Gefahr ins Koma zu fallen. Gelingt der Widerstand gegen Schock nicht, verliert der Charakter das Bewusstsein. Wenn man ihn spätestens nach so vielen AB wie er WS hat mit *Heilen* oder *Medizin* erfolgreich erstversorgt, wird nach einer plus so vielen Stunden, wie ursprünglich Misserfolgsgrade erzielt wurden, das Koma in Bewusstlosigkeit umgewandelt. Verstreicht die Frist ungenützt oder misslingt die Erstversorgung, bleibt der verwundete Charakter von nun an im Koma und kann nur noch durch eine Entscheidung des Erzählers erwachen.

#### Extremitäten und Kopftreffer

An den **Extremitäten** – also Händen, Unter- und Oberarmen, sowie Füßen, Unter- und Oberschenkeln – können keine direkt tödlichen Treffer erzielt werden. Jedes ermittelte tödliche Trauma wird sofort in ein KT umgewandelt und auch als solches am Monitor verzeichnet. Die Wunde mag zwar für den Betroffenen nicht unmittelbar tödlich gewesen sein, für die verwundete Gliedmaße ist sie aber verheerend: sie ist von nun an entweder permanent unbrauchbar (spitzer Schaden), zerschmettert (stumpfer Schaden) oder sogar völlig abgetrennt (scharfer Schaden). Außerdem wird der übliche Nexus über WS gegen Schock für KT nötig, und bei einem Misserfolg tritt auch ein Koma ein.

Außerdem sind Arme und Beine essentiell für die Beweglichkeit eines Charakters. Jedes an den Extremitäten erhaltene ST modifiziert deshalb die zugehörige Eigenschaft – GW für Beine und PR für Arme und Hände – um -1, jedes KT sogar um -2 bei allen Nexus, für die der verwundete Körperteil eingesetzt werden soll. Dieser zusätzliche Modifikator verschwindet erst, wenn die verursachende Wunde völlig ausgeheilt ist (siehe *Heilung*, S.YYY).

Da **Kopftreffer** ungleich schlimmere Auswirkungen auf den Bewusstseinszustand eines Charakters haben als solche an anderen Körperteilen, sind auch die Auswirkungen auf den Widerstand gegen Schock spürbar. Ein solcherlei getroffener Charakter muss seinen Nexus über WS auflösen als hätte er ein um ein Niveau

höheres Trauma erhalten. Nicht nur, dass bei diesem Nexus der höhere Modifikator gilt, bei einem Misserfolg manifestiert sich der Schock auch entsprechend den Effekten des schwereren Traumas. Erleidet ein Charakter ein KT am Kopf, egal ob Schädel, Gesicht oder Hals, fällt er ohne die Möglichkeit eines Widerstands direkt ins Koma. Einer Verwundung von KT+x am Kopf bedeutet die Enthauptung des Opfers (sc), es wird ihm der Schädel eingeschlagen (st) oder dessen Inhalt über die Umgebung verspritzt (sp).

Kopftreffer haben auch zusätzliche Modifikatoren auf die WN eines Charakters zur Folge: Jedes erhaltene ST am Kopf modifiziert die Eigenschaft um -1, jedes KT sogar um -2. Dieser zusätzliche Modifikator verschwindet erst, wenn die verursachende Wunde völlig ausgeheilt ist (siehe *Heilung*, S.YYY).

### Verbluten

Auf dem Monitor des Charakterblattes findet sich eine Zeitangabe in Minuten, die angibt, wie lange es dauert, dass die durch Verwundung ausgelösten Blutungen ein lebensbedrohliches Ausmaß annehmen. Ist diese Frist verstrichen, muss der blutende Charakter erfolgreich einen Widerstand gegen den Schock eines KT würfeln, um nicht ins Koma zu fallen. Hält auch dann die Blutung noch an, ist der Charakter 5+WS Minuten später endgültig ausgeblutet und stirbt.

Wenn durch magische Heilung während eines Kampfes oder natürliche danach die Verwundung eines Charakters sinkt, passt sich auch die Blutung an. Ebenso kann sie sich aber auch verschlimmern. Ein Charakter mit einem ET hat zum Beispiel ein Verbluten von 30 Minuten. Wenn er danach noch ein ST erhält, sinkt dieses auf 15. Schon verstrichene Zeit wird anteilmäßig auf den neuen Wert angerechnet: Waren von den 30 Minuten schon 20 verstrichen, also zwei Drittel, bleibt auch von den 15 nur noch ein Drittel, das wären demnach 5 Minuten.

Blutungen werden durch erfolgreiche Erstversorgung eines Charakters mit *Heilen* oder *Medizin* erst einmal gestoppt, können aber wieder aufbrechen, wenn der Verwundete sich körperlich anstrengt. Geschieht dies, gilt das Verbluten der zu dieser Zeit schwersten Verwundung, allerdings beginnt man mit dem Countdown wieder bei Null. Nur eine Heilung auf ein Niveau ohne Blutung verhindert endgültig, dass Wunden wieder aufbrechen.

### Betäubung und Krisen

Auch wenn körperliche Traumata oder Wunden die häufigsten sind, so können auch geistige oder seelische Traumata einen Charakter stark beeinträchtigen oder ihn sogar zu Fall bringen.

Geistige Traumata werden **Betäubung** genannt. Sie kommen meistens durch die fehlgeschlagene Beherrschung von Zaubern (S.YYY) oder aber als taktische Option bei Kämpfen ins Spiel. In den Waffentabellen ist bei einigen Angriffen verzeichnet, dass statt eines körperlichen Traumas (Wunden) auch



ein geistiges (Betäubung) angerichtet werden kann. Der Prozess der Anrechnung von Betäubung gleicht dem bei Verwundungen, nur wird am Ende statt eines X ein / im entsprechenden Niveau des Monitors verzeichnet. Betäubung vergeht relativ schnell, kann einen Charakter nicht töten und hinterlässt keine bleibenden Schäden. Sie verursacht aber dennoch Schock und den ihrem Niveau zugeordneten Modifikator auf alle Handlungen eines Charakters bis sie wieder verflogen ist. Ist der Monitor eines Charakters voll, kann Betäubung durch Wunden oder Krisen (seelische Traumata) überschrieben werden, wodurch sich auch die Heilungszeit entsprechend verlängert.

Seelische Traumata oder **Krisen** sind die seltensten der drei möglichen Arten. In den meisten Fällen werden diese durch traumatische Vorfälle und Erlebnisse verursacht, die ein Charakter durchleidet. Besonders bieten sich hier die Aspekte, Emotionen und Schlüssel eines Charakters als Hebel an. Ein fürchterlich fehlgeschlagener oder extrem gut gelungene Aspekt-nexus, vor allem in Szenen, die in Zusammenhang mit Emotionen oder Schlüsseln stehen, sind potentielle Auslöser von Krisen. Die erzielten Erfolgs- oder Misserfolgsgrade können direkt mit der Schwere der verursachten Krisen in Zusammenhang gebracht werden:

<b>Krisen</b>	
<b>Miss-/Erfolgsgrade</b>	<b>Ausgelöste Krise</b>
Normal	GT
Entscheidend	LT
Vollkommen	ET
Aufsehererregend	ST
Legendär	KT

Gegenspieler, die die Persönlichkeit, Emotionen und Schlüssel eines Charakters kennen, können ihm so gezielt und absichtlich großen seelischen Schaden zufügen. Von den drei Arten an Trauma, die ein Charakter erleiden kann, sind Krisen mit Abstand am schwierigsten und langwierigsten zu überwinden und bergen das Potential in sich, den unter ihnen Leidenden für lange Zeit durch die zugehörigen Modifikationen zu beeinträchtigen.

## Heilung

Betäubung und Krisen müssen nicht erstversorgt werden, sie beginnen auch so zu heilen. Grundvoraussetzung für eine rasche Heilung von Wunden ist hingegen eine adäquate Erstversorgung mit den Fähigkeiten *Heilen* oder *Medizin*, oder aber auf magischem Wege. Die Schwierigkeiten für einen entsprechenden Nexus sind der entsprechenden Tabelle zu entnehmen:

Versorgung von Traumata		
<i>Trauma</i>	<i>Heilen oder Empathie</i>	<i>Medizin</i>
GT	Normal	Etwas einfacher
LT	Etwas schwieriger	Normal
ET	Entscheidend schwieriger	Etwas schwieriger
ST	Drastisch schwieriger	Entscheidend schwieriger
KT	Unglaublich schwierig	Drastisch schwieriger

Jede einzelne Wunde muss mit einem eigenen Nexus erstversorgt werden, inbegriffen sind das Reinigen und Verbinden blutender Wunden, das Schienen von Brüchen und das Nähen von größeren Verletzungen. Wird ein blutender Charakter während eines Kampfes erstversorgt, um ihn vor dem Verbluten zu bewahren, muss so lange eine Wunde nach der anderen behandelt werden, bis alle Wunden auf einem Niveau mit *Verbluten* versorgt sind. Ist das geschehen, ist die Blutung vorerst gestoppt, kann aber durch unmäßige Aktivität wieder aufbrechen.

Wenn eine Wunde länger als 15 Minuten unversorgt bleibt, oder wenn sie erfolglos erstversorgt wurde, muss ein Nexus über WS gegen GE3 unter Berücksichtigung des derzeitigen Modifikator laut Monitor des Charakters erfolgreich aufgelöst werden, sonst heilt sie nicht und wird sich durch Wundbrand entzünden (siehe *Krankheiten*, S.YYY). Erfolglos versorgte Wunden können noch einmal versucht werden, wenn der Fehler bemerkt wird (Nexus über WN auf *Heilen* oder *Medizin*), allerdings steigt nach der üblichen Regel die Schwierigkeit nach jeder fehlgeschlagenen Versorgung um jeweils einen Grad.

Wenn die Heilung erst einmal beginnt, heilen alle Traumata gleichzeitig, will heißen, es wird zwar für jedes Trauma extra Buch geführt, aber alle immer gleichzeitig abgerechnet. Die Grundheilungszeiten sind der Tabelle zu entnehmen:

Grundheilungszeiten			
<i>Trauma</i>	<i>Betäubung</i>	<i>Wunden</i>	<i>Krisen</i>
GT	1 Minute	1 Tag	1 Woche
LT	5 Minuten	7 Tage	2 Wochen
ET	10 Minuten	14 Tage	4 Wochen
ST	30 Minuten	30 Tage	8 Wochen
KT	60 Minuten	60 Tage	16 Wochen

Für Wunden und Krisen sind dies die Werte unter entsprechender Versorgung und Ruhe. Einmal während jeder Heilungsperiode kann ein Nexus mit einer Schwierigkeit wie bei der Erstversorgung mit *Heilen* oder *Medizin* für jede Wunde oder mit *Empathie* für Krisen aufgelöst werden, um festzustellen, ob sie in der Basiszeit heilen. Gelingt dies nicht, oder bleibt der Nexus aus, verdoppelt sich die Heilungsdauer für das

entsprechende Trauma. Wenn ein Charakter also nicht unter ständiger Betreuung heilt, sondern sich selbst überlassen wird, gelten für Wunden und Krisen grundsätzlich die doppelten Heilungszeiten.

Ist die erforderliche Heilungszeit eines Traumas verstrichen, wird sein Niveau auf das nächst niedrigere gesenkt und die Heilung des neuen Niveaus geht gleich wie bisher vonstatten. So wie dadurch nach und nach der *Modifikator* sinkt, sinkt mit ihm auch das *Verbluten*, was für ein Wiederaufbrechen von Wunden von Bedeutung sein könnte. Gibt es kein *Verbluten* mehr, ist damit auch diese Gefahr vorüber.

Verschwindet der Modifikator einer Wunde, heißt das zwar, dass sie den Charakter nicht mehr behindert und keine akute Gefahr mehr für ihn darstellt, meistens ist sie allerdings nicht spurlos verschwunden. Bei allen ernstesten Verwundungen (ab inklusive ET) bleiben optische Narben. Auch kann die Benützung einer Gliedmaße einer dauerhaften **Behinderung** unterliegen. Jede kritische Wunde (KT) hinterlässt dort auch nach dem Ausheilen einen permanenten Modifikator von -1. Bei katastrophalen Schaden (KT+x) an einer Gliedmaße, bleibt sie sogar – außer durch magische Heilung – in Zukunft unbenützbar.

## Andere Schadensquellen

### Elementare Schäden

Unter elementaren Schäden werden die Auswirkungen von Feuer und großer Hitze, Elektrizität, chemischen Verbrennungen, etwa durch Säuren, und großer Kälte zusammengefasst. Drei Faktoren bestimmen die Auswirkung solch feindlicher Elemente auf einen Charakter: die Größe der ihnen ausgesetzten Fläche, die Intensität und die Dauer der Einwirkung.

Die betroffene **Fläche** wird über die Trefferzonen simuliert. Wenn ein Charakter seinen Arm in ein Feuer hält, dann wird je nach dessen Größe die Hand, der Unter- und eventuell auch der Oberarm gleichzeitig betroffen sein und jeweils extra Schaden nehmen. Dabei gilt wie immer die Sonderregelung für Extremitäten was tödliche Verwundungen angeht.

Wenn die betroffenen Zonen des Körpers festgelegt sind, wird über die **Intensität** der Einwirkung das verursachte Wundniveau bestimmt. Dabei können nur grobe Richtlinien angegeben werden, an denen sich der Erzähler je nach Situation orientieren sollte. Elektrizität, Feuer, Hitze und Säuren erzeugen Verwundungen, die grob als Verbrennungen angesehen werden, während Kälte Erfrierungen bewirkt:

Intensität von Elementarschäden		
Wunden	Verbrennungen	Erfrierungen
GT	1.Grad	Unterkühlung
LT	2.Grad	1.Grad
ET	3.Grad	2.Grad
ST	4.Grad	3.Grad

Der Schaden, der nach der Tabelle ermittelt wird, ist keineswegs ein einmaliger. Vielmehr ist die **Dauer**, die man dem zerstörerischen Element ausgesetzt ist, maßgeblich. Wird der Schaden nicht explosionsartig entfesselt, erhält man im ersten AB eines Kontaktes noch keine Verwundung. Ab dem zweiten AB an ununterbrochenem Kontakt, wird dann pro vollem doppeltem WS an AB eine entsprechende Verwundung verbucht, bis das Opfer nicht mehr der schädlichen Einwirkung ausgesetzt ist oder stirbt.

Es gibt auch Situationen, in denen die Einwirkung des Elementes schleichend auftritt. Ein gutes Beispiel wäre das langsame Erfrieren eines Charakters bei unzureichendem Schutz vor Kälte, oder die Wanderung durch eine Wüste ohne Wasser und Sonnenschutz. Dann obliegt es dem Erzähler, das Intervall zwischen den verbuchten Wunden hinaufzusetzen, etwa auf einmal pro WS Stunden, Tage, oder Wochen.

Wenn das Element in einer intensiven, explosionsartigen Weise entfesselt wird, dauert der Schaden zwar nur einen einzigen AB lang an, wird aber sofort voll auf alle betroffenen Trefferzonen verrechnet.

Durch die verheerende Wirkung von elementaren Schäden auf Organismen, entstehen bleibende Behinderungen: Die temporären Behinderungen von GW und PR bei Wunden ab ET an Extremitäten werden eins zu eins in permanente umgewandelt.

### Verbrennungen

Bei der leichtesten Erscheinungsform der *Verbrennung (1. Grad)* kommt es nur zu einer schmerzhaften Rötung und Schwellung der betroffenen Zonen. Diese Erscheinungen verschwinden nach wenigen Tagen ohne Narben zu hinterlassen.

Bei *Verbrennungen 2. Grades* kommt es je nach Schwere der Verbrennung sofort oder nach einigen Stunden zur Blasenbildung. Diese sind nicht nur stark von Infektionen gefährdet, sondern schmerzen auch noch außergewöhnlich stark. Der Heilungsprozess kann zwar recht lange dauern, hinterlässt aber für gewöhnlich keine Narben, sondern allenfalls Pigmentstörungen in den betroffenen Zonen.

*Verbrennungen 3. Grades* bezeichnen tief greifende Zerstörungen der Haut und offene Wunden. Durch die massive Schädigung des Nervensystems sind sie selbst zwar fast schmerzlos, ihre Randbereiche hingegen äußerst schmerzhaft. Da alle Blutgefäße verbrannt oder zugeschmolzen sind, bluten solche Verwundungen nicht. Das Zentrum der Verbrennung ist weißlich oder schwarz verkohlt, das Infektionsrisiko extrem hoch. Bei der Heilung entstehen unweigerlich Narben, die dauerhafte Beeinträchtigungen nach sich ziehen.

*Verbrennungen 4. Grades* sind äußerst verheerend, da nicht nur die Haut, sondern sogar Muskeln oder gar Knochen betroffen und verkohlt sein können. Es gilt alles, was schon für den 3. Grad gesagt wurde, außer dass ohne intensive medizinische Betreuung durch die zerstörerische Auswirkung auf die Systeme des Körpers keine Heilung mehr einsetzt. Die Narbenbildung ist enorm und bleibende Schäden unvermeidlich.

## Erfrierungen

Bei *Erfrierungen 1. Grades* kommt es bei sehr kurzer Einwirkdauer gerade mal zu einer Verengung der Hautgefäße des betroffenen Körperteils. Dennoch friert die Haut zumindest oberflächlich recht schnell: eine solcherart betroffene Zone wird blass und gefühllos. Nach Beendigung der Kälteeinwirkung entsteht beim Auftauen eine juckende Rötung, die bald wieder abklingt.

*Erfrierungen 2. Grades* reichen wesentlich tiefer als nur in die oberflächlichen Hautschichten. Sie entstehen zumeist nach längerer Einwirkdauer der Kälte, wenn begünstigende Faktoren wie Nässe hinzukommen, oder aber wenn die Intensität der Kälte eine größere ist. Ähnlich wie bei Verbrennungen kann es oft Stunden nachdem die betroffene Zone aufgetaut ist zur Bildung von Blasen kommen, die mit Flüssigkeit oder sogar Blut gefüllt sind. Diese heilen meistens ohne schwere Narbenbildung wieder ab.

*Erfrierungen 3. Grades* dringen tief in den Körper ein und verursachen dort massiven Schaden, der nicht mehr behoben werden kann. Die angegriffenen Zonen fühlen sich trocken an, werden gefühllos und hart, verfärben sich schließlich schwarz und verschorfen. Das eigentliche Ausmaß des Schadens kann zumeist erst lange nach dem Auftauen festgestellt werden. Wie schon oben angemerkt, ist dieser nicht mehr rückgängig zu machen und endet unweigerlich in der Amputation des Körperteils, um den Rest des Körpers vor Folgeschäden zu bewahren.

## Krankheiten und Gifte

### Krankheiten

Krankheiten werden grob durch fünf Parameter beschrieben: Widerstand, Inkubation, Symptome, Dauer und schließlich Genesung.

**Widerstand** gibt an, wie schwierig es ist, bei Kontakt mit einer Krankheit einer Ansteckung zu entgehen. Dieser Wert wird als Schwierigkeit auf einen Nexus über WS gegen GE3 angewendet, sobald man Gefahr läuft sich zu infizieren. Am besten würfelt der Erzähler, damit der Spieler nichts von seinem Ausgang weiß. Gelingt die Auflösung, geschieht nichts. Bei einem Misserfolg leidet der Charakter nunmehr an der Krankheit. Prolongierter oder besonders intensiver Kontakt kann die Ansteckungsgefahr erhöhen, besondere Sorgfalt im Umgang mit Erkrankten kann sie vermindern.

Die meisten Krankheiten manifestieren sich aber nicht gleich von Anfang an auf für den Patienten bemerkbare Art und Weise, und erst nach Ablauf der **Inkubation** treten erkennbare Symptome auf.

Dies ist der Zeitpunkt, zu dem der Erzähler den Spieler mit der Wahrheit konfrontiert. Die **Symptome** einer Krankheit sind zumeist höchst spezifisch: Es können zeitweilige Eigenschaftsmodifikationen auftreten, die Schwierigkeiten für gewisse Handlungen steigen, oder sogar Traumata verbucht werden.

Die **Dauer** einer Krankheit gibt an, wie lange ihr durchschnittlicher Verlauf ist. Sie ist die Zeitspanne zwischen dem Auftreten der ersten Symptome und dem Nexus zur Genesung. Durch Umwelteinflüsse und medizinische Versorgung kann es zu einer Verlängerung oder einer Verkürzung der Dauer kommen.

Schließlich spielt die **Genesung** eine entscheidende Rolle. Wieder wird ein Nexus über WS gegen GE3 nötig, der durch den hier angegebenen Grad erschwert oder erleichtert wird. Wenn Komplikationen wie Verwundung oder Überanstrengung dazukommen, wird vom Erzähler ausgehend davon eine weitere Verschiebung durch die Umstände vorgenommen. Gelingt die Auflösung dieses Nexus, setzt die Genesung ein und wird abhängig vom Erfolgsgrad schneller oder langsamer verlaufen. Misslingt sie, verschlechtert sich der Zustand des Kranken abhängig vom Misserfolgsgrad zusehends, bis er ohne professionelle Hilfe schlussendlich verstirbt.

Ein Arzt kann die Symptome einer Krankheit lindern, und den Kranken bei der Genesung maßgeblich unterstützen. Als Richtwert kann ein Nexus über VS gegen *Heilen* oder *Medizin* dem Kranken die Genesung pro Erfolgsgrad um einen Schwierigkeitsgrad erleichtert. Der Nexus des Arztes wird dabei mit der unter *Genesung* bei der betreffenden Krankheit angegebenen Schwierigkeit belastet.

Wenn ein Charakter bei seiner Genesung zumindest einen *vollkommenen Erfolg* erringt, darf er sich für die Zukunft eine **Resistenz** gegen diese Krankheit vermerken. Es gelten für ihn die Regeln, die auch für Charaktere gelten, die eine Resistenz als *Aristeia* erworben haben (S.YYY). Der einzige Unterschied ist, dass die *Aristeia Resistenz* gegen alle Krankheiten auf einmal schützt, die im Spiel erworbene aber nur gegen eine einzige.

#### Beispielkrankheiten:

##### *Wundbrand*

Widerstand: *drastisch schwieriger* (-3)

Inkubation: ein bis zwei Tage

Symptome: Rötung der Wunde und Juckreiz, steigendes Fieber. Nach Ausbruch der Krankheit sind alle Eigenschaften durch das Fieber mit einem Modifikator von -1 versehen. Mit dem Fieber steigt auch dieser Modifikator alle WS Tage um weitere -1 an. Er wirkt sich aber nicht auf die *Genesung* der Krankheit aus.

Außerdem entsteht durch Gewebefäule an jedem Tag eine geringe Wunde (GT), die nicht heilt, bis die Genesung des Wundbrands einsetzt. Ist das durch einen Misserfolg bei der Genesung nicht der Fall, werden so lange geringe Wunden verbucht, bis der Patient schlussendlich verstirbt.

Dauer: 1 Woche

Genesung: *etwas schwieriger* (-1)

##### *Beulenpest*

Widerstand: *etwas schwieriger* (-1)

Inkubation: zwei bis sechs Tage

Symptome: Stark geschwollene Lymphknoten und hohes Fieber. Durch die Schwellungen sind die körperlichen Eigenschaften durch einen Modifikator von -1 betroffen. Das Fieber gibt in der ersten Woche nach Ausbruch zusätzlich einen Modifikator von -2 auf alle Eigenschaften, in der zweiten sogar -3. Dieser wirkt nicht auf die Genesung.

Werden die Pestbeulen aufgestochen oder platzen sie durch die Umstände (wie zu heftige Bewegung oder Anstrengung), wird pro geplatzter Beule eine ernste Wunde (ET) verzeichnet.

Dauer: 2 Wochen

Genesung: *drastisch schwieriger* (-3)

### Grippe

Widerstand: *normal* (+/-0)

Inkubation: drei bis vier Tage

Symptome: Kopf- und Gliederschmerzen, Müdigkeit, Fieber. Die schmerzenden Glieder modifizieren körperliche Eigenschaften mit -1. Das Fieber gibt in den ersten drei Tagen einen zusätzlichen Modifikator von -2 auf alle Handlungen, danach noch -1. Diese Modifikatoren wirken nicht auf die Genesung.

Dauer: 1 Woche

Genesung: *normal* (+/-0) und pro Alterskategorie ab inklusive Erwachsener ein zusätzlicher Grad (-1)

### Gifte

Gifte funktionieren grundsätzlich wie Krankheiten und haben ähnliche Parameter für ihre regeltechnische Abwicklung: Art, Inkubation, Symptome, Dauer und Genesung.

Die **Art** eines Giftes gibt an, auf welchem Weg es in den Organismus des Opfers gelangen muss, um seine Wirkung zu entfalten. Es gibt neben Einnahmegiften auch Atemgifte oder Kontaktgifte. Wenn der passende Modus gewählt wurde, entscheidet im Gegensatz zu einer Krankheit nicht ein Nexus, ob das Gift wirkt, sondern die Wirkung tritt automatisch auf. Nur Charaktere mit der *Aristeia Resistenz* oder solche, die im Laufe des Spieles eine solche entwickeln, dürfen wie bei Krankheiten widerstehen.

**Inkubation, Symptome, Dauer** und **Genesung** werden genau wie bei Krankheiten eingesetzt, inklusive der Bildung von Resistenzen durch *vollkommene Erfolge*. Der Nexus für eine Resistenz ist um zwei Grade leichter als die Genesung des Giftes.

Auch bei der Genesung von Giften kann ein Arzt helfen, wenn er Zugang zu einem passenden Gegengift hat. Dieses senkt dem Arzt die hohen Schwierigkeiten, die sonst durch die *Genesung* der Gifte einen Nexus unerfreulich komplizieren würden. Je nach Eignung einer Substanz wird die Auflösung für den Arzt entsprechend einfacher. Sein Erfolgsgrad senkt dann wie immer für den Patienten die Schwierigkeit der

Genesung entsprechend. Ist kein Gegengift vorhanden, muss der Arzt mit den hohen Schwierigkeiten der Genesung arbeiten.

#### Beispielgifte:

##### *Schierling*

Art: Einnahme- oder Kontaktgift

Inkubation: 5 Minuten

Symptome: Brennen im Mund, erhöhter Speichelfluss, Schluckbeschwerden und Lähmung der Zunge. Später starkes Erbrechen, Durchfall, Schweißausbrüche, dann von den Füßen her beginnende Lähmung des Rückenmarks. In den letzten 10 Minuten wird pro Minute ein Modifikator von -1 auf alle körperlichen Eigenschaften verrechnet. Schließlich kommt es zumeist zum Tod durch Atemlähmung bei vollem Bewusstsein.

Dauer: 30 Minuten

Genesung: *unglaublich schwierig* (-4)

##### *Pfeilgift*

Art: Kontaktgift

Inkubation: 2 AB

Symptome: Pro WS an AB werden alle körperlichen Eigenschaften durch rasch fortschreitende Lähmungserscheinungen mit einem Modifikator von -1 versehen. Gleichzeitig erhalten die Opfer jeweils nach WS in Minuten eine geringe Wunde (GT) bis der Tod eintritt, wenn die Genesungsprobe misslingt.

Dauer: 15 Minuten

Genesung: *absolut schwierig* (-5)

#### Stürze

Auf der nebenstehenden Tabelle sind die Basisschäden abzulesen, die bei unkontrollierten Stürzen ab einer gewissen Fallhöhe auftreten. Der Erzähler kann diese je nach den Parametern des Sturzes noch modifizieren, also etwa bei weichem Untergrund den Schaden um ein Niveau niedriger ansetzen, bei Wasser bis zu einer gewissen Fallhöhe oder anderen glücklichen Umständen auch mehr. Wenn der Untergrund besonders hart oder durch schroffe Kanten oder ähnliches außergewöhnlich gefährlich ist, kann das Schadensniveau auch nach oben verschoben werden:



Stürze	
Fallhöhe	Wunde
Bis 1m	GT
Bis 5m	LT
Bis 10m	ET
Bis 15m	ST
Bis 20m	KT
Bis x-mal 5m über 20	KT+x

Wenn der zu erwartende Basisschaden festgelegt ist, löst man für den Charakter einen Nexus über GW gegen GE3 oder *Akrobatik* auf, und er erhält fünf minus der Anzahl der Erfolgsgrade entsprechend verteilte Wunden des zuvor ermittelten Niveaus. Durch dieses Vorgehen werden Misserfolgsgrade zu zusätzlichen Wunden („minus und minus gibt plus“). Ist der Charakter während des Sturzes bewegungsunfähig oder gar bewusstlos, gelten entsprechende Schwierigkeiten bis hin zu *absolut schwierig* (-5) für diesen Nexus.

Bei einem kontrollierten Sprung von einem Objekt herab wird zuerst mit einem Nexus über GW auf GE3 oder *Akrobatik* bestimmt, welche Entfernung der Charakter überbrücken kann ohne sich zu verletzen: Es ist dies eine Kategorie auf der Tabelle pro Erfolgsgrad. Sollte eine Fallstrecke übrig bleiben, so sind die restlichen Meter nach den Regeln für unkontrollierte Stürze wie oben ausgeführt abzuwickeln. Auch das Manöver *Abrollen* könnte bei der spieltechnischen Umsetzung von Stürzen zum Tragen kommen (siehe S. YYY).

### Luftentzug

Jeder Charakter kann so lange die Luft anhalten, wie es seinem WS in Minuten entspricht, wenn er dabei höchstens minimal aktiv ist und sich nur darauf konzentriert nicht zu atmen. Nach dieser Zeitspanne, oder bei körperlicher Aktivität sofort, wird ein Nexus nötig, um zu sehen, wie lange er sich beherrschen kann. Man würfelt dabei pro angefangener Minute einen Nexus über WS gegen GE3, wobei jeder um einen Grad schwieriger als der ihm vorangegangene ist, beginnend bei *normal* (+/-0). Sobald ein Misserfolg erzielt wird, und spätestens ab dem Zeitpunkt, da nur noch automatische Misserfolge möglich sind, beginnt das tatsächliche Ertrinken. In jeder Minute nach dem misslungenen Nexus wird durch Sauerstoffmangel eine schwere Betäubung (ST) verzeichnet bis zuerst Bewusstlosigkeit und kurz darauf der Tod eintritt, oder der Ertrinkende rechtzeitig gerettet wird.

### Objektschäden

Wenn WS, HT und Monitor eines Gegenstandes erst einmal feststehen, ist die Verwaltung von Objektschäden fast ident zu der von Traumata bei Lebewesen.

Wie schon im Fall von Rüstung beschrieben, wird einfallender Schaden zuerst mit der Barriere, die sich aus der HT des Objektes ergibt, verglichen. Ist der Schaden zumindest gleich hoch wie diese, nimmt der Gegenstand Schaden. Kommt es zur Beschädigung eines Objektes, modifiziert man den einfallenden Schaden um so viele Niveaus wie der HT des Objektes zu entnehmen ist, und letztlich wird er dann noch so verschoben, wie es die GR des Objektes verlangt. Der resultierende Schaden wird schließlich am Monitor verzeichnet.

Der positive Modifikator bei negativer HT steigert dabei nur den Schaden, den der Gegenstand selbst nimmt, niemals aber den Schaden, den ein eventuell dahinter in Deckung befindlicher oder durch ihn geschützter Charakter erhält (siehe *Härte*, S.YYY). In diesem Fall wird für den Schaden, der zum Charakter durchdringt, ein Modifikator von null angenommen.

Schäden haben unter Umständen bei Objekten Auswirkung auf die Schwierigkeit eines Nexus, für den sie verwendet werden. Bei den Schäden steht am Monitor eines Gegenstandes die zusätzliche Schwierigkeit, sobald zumindest der erste Schaden eines Niveaus verbucht wird. Ein Wagen etwa, der einen schweren Schaden (ST) erlitten hat, ist um drei Grade (also *drastisch schwieriger*, -3) zu lenken als ein unbeschädigter. Wann genau diese Erhöhung der Schwierigkeit bei Objekten sinnvoll ist, entscheidet der Erzähler nach den Bedürfnissen der Geschichte.

Erhält ein Objekt schließlich mehr Schaden als es aushalten kann, egal ob direkt oder dorthin verschoben, ist der Gegenstand völlig unbrauchbar und kann seine Funktion nicht mehr erfüllen. Ein Wagen bricht zusammen, eine Waffe zerspringt, ein Rüstungsteil hängt an der betroffenen Trefferzone in Fetzen, eine Türe ist eingeschlagen.

#### Waffen- und Schildbruch

Waffen und Schilde können wie alle anderen Objekte nach Maßgabe der Objektschadensregeln in Mitleidenschaft gezogen werden. Wenn zwei Waffen oder eine Waffe und ein Schild schwer aufeinanderprallen, kann es sein, dass dabei etwas in die Brüche geht. Um zu ermitteln, was passiert, wird auf beide Objekte der höchste beteiligte Schaden angewendet. Meistens handelt es sich bei den resultierenden Beschädigungen nur um Kratzer (GT), oder aber es geschieht gar nichts. Ganz selten kann es passieren, dass ein einziger immens wuchtiger Schlag eine Waffe zerschellen lässt und ihr Träger schutzlos zurückbleibt.

Neben solch dramatischen Szenen kann auch regelmäßige geringe Beschädigung durch normalen Gebrauch so weit führen, dass eines Tages eine kleine Scharte das Ende einer geliebten Waffe bringt. Der Erzähler sollte je nach Intensität der Benutzung zwischendurch immer wieder geringe Schäden (GT) an die Waffen und Schilde seiner Gruppe verteilen. Ohne sorgsame und ausgespielte Pflege mit Schleifstein, Öl und Tuch muss man damit rechnen, dass die Summe all der kleinen Kratzer eines Tages für Schlimmeres ausreicht. Eine Stunde Waffenpflege mit entsprechender Ausrüstung reicht aus, um einen dieser geringen

Schäden (GT) wieder so auszubessern, dass er vom Monitor verschwindet. Ernste Beschädigungen (ab ET) können immer nur von Schmieden in einer entsprechenden Werkstatt behoben werden.

## Magiesystem

Magie beruht auf einem intuitiven oder intellektuellen Verständnis der Funktionsweise der Realität und auf dem Willen, in dieses System verändernd oder regelnd einzugreifen.

Drei Eigenschaften bilden das Grundgerüst des Magiesystems. Zwei große Wege der Magie unterschieden, die *intuitive* und die *intellektuelle Magie*, und so führen zwei verschiedene Eigenschaften die Charaktere auf diesen Wegen: die *Intuition* (IN) und der *Verstand* (VS). Entscheidend für die Umsetzung des Wissens ist dann der *Wille* (WL) die bestehende Ordnung zu beugen oder gar zu brechen.

Nicht alle Wesen müssen einen der beiden Wege wählen. Manche verfügen über intuitive und intellektuelle Macht gleichzeitig, meistens aber schließen sich diese beiden Pfade gegenseitig aus. Schamanen und Hexen sind Beispiele für intuitive Magie, Zauberer und Beschwörer wählen zumeist den Pfad intellektueller Macht. Manche Spezies sind schon von Geburt an mit einem intuitiven Verständnis der Dinge gesegnet, das ihnen das Wirken von Zauberei vollkommen natürlich erscheinen lässt.

Es gibt für **Mythos** keine Sammlung von Zaubersprüchen oder Ritualen. Jeder Meister vererbt an seinen Schüler das Wissen um die Ergebnisse seiner Meditationen und Forschungen weiter, wenn es sich um willentlich gewirkte Zauberei handelt. Angeborene mystische Kräfte und Effekte werden sowieso niemals als solche formuliert, sondern einfach benutzt, für ihre Träger so gewöhnlich wie die Fähigkeit zu gehen oder aufrecht zu stehen. Jeder Zauberkundige ist deshalb ein unschätzbarer Hort persönlichen Wissens, das wiederum die Summe des Wissens all jener ist, die vor ihm kamen.

Regeltechnisch wird das Können eines magiebegabten Charakters über die Fähigkeit *Zauberei* verwaltet. Jeder Effekt, der theoretisch mit einer magischen Kunst möglich ist, wird einer Stufe dieser Fähigkeit zugeordnet. Ein Charakter kann theoretisch alle Effekte seiner Kunst verstehen und benützen, die maximal der Stufe seiner Fähigkeit entsprechen.

## Verwendung magischer Künste

### Sichere Verwendung

Hat ein Mystiker einmal einen Effekt erworben, kann er ihn jederzeit einsetzen, wenn er über den nötigen WL verfügt, oder der Effekt gar angeboren ist. Es gibt keinerlei Einschränkung was die Häufigkeit angeht, und keinerlei Nexus, den es aufzulösen gilt. Zugang zur Erkenntnis und der Wille diese umzusetzen unterscheiden den Mystiker vom Bauern auf dem Feld, und so wie der Bauer säen oder pflügen kann, so setzt der Mystiker sein erlangtes Wissen ein.

Um zu bestimmen, welche Effekte von Charakteren ohne Risiko und Anstrengung verwendet werden können, sollte der Erzähler sich an der Tabelle anbei orientieren. Für Effekte innerhalb des sicheren Bereiches muss ein Charakter weder würfeln, noch irgendwelche Kosten oder gar Betäubung hinnehmen. Sie sind für ihn vorhersehbar, kontrollierbar und absolut verlässlich:

Sichere Effekte	
Wille (WL)	Sichere Effekte bis inklusive
0	keine
1+	Lehrling
2+	Geselle
3+	Meister
4+	Großmeister

### Unsichere Verwendung

Neben dem Fall der sicheren Verwendung magischer Effekte gibt es auch solche, in denen dies nicht möglich ist. Überforderung des Mystikers, ungünstige Umstände, Variation und Improvisation von Effekten, sowie mystischer Widerstand sind solche Fälle.

### Überforderung

Ein Mystiker kann Kräfte entfesseln, die er zwar versteht, aber nicht vollkommen beherrschen kann. Wenn er einen Effekt erlernt hat, aber nicht den nötigen WL besitzt diesen auch risikolos einzusetzen, kann er trotzdem unter Aufbietung seiner körperlichen und geistigen Ressourcen einen solchen Effekt zu kontrollieren versuchen.

Der Mystiker löst dazu einen Nexus über WL gegen die entsprechende *Zauberei*-Spezialisierung auf. Pro WL-Wert, der ihm zum sicheren Wirken des Effektes fehlt, muss er einen Grad Erschwerung (-1) auf seine *Zauberei* hinnehmen. Gelingt die Auflösung, nimmt der Effekt ohne Einschränkung und Beeinträchtigung des Mystikers Wirkung. Mit einer geistigen Kraftanstrengung hat er die Energien des Effektes erfolgreich kanalisiert. Misslingt sie, scheitert der Effekt, und der Mystiker erleidet durch die entfesselten Energien Betäubung. Ausgehend von einem GT bei einem normalen Misserfolg steigt das Niveau des erlittenen geistige Traumas pro Misserfolgsgrad um eins.

Auch das Aufrechterhalten von Effekten kann, wenn der Magier sich darauf konzentrieren muss, Probleme bereiten. Jeder aktiv aufrechterhaltene Zauber modifiziert den WL des Magiers für das Hervorrufen weiterer Effekte um (-1). Es wird deshalb immer ein Nexus zur Beherrschung fällig als hätte er zu wenig WL, sogar, wenn er im Normalfall den betreffenden Effekt sicher verwenden könnte. Besonders unangenehm wird die Lage, wenn ein Charakter sich trotz aufrechterhaltener Zauber auch noch überfordert. In diesem Fall werden sein WL und seine *Zauberei* modifiziert, und die Beherrschung des neuen Effektes zum Glücksspiel.

Misslungene und außergewöhnlich gut gelungene Nexus sollten immer dramatische Szenen sein und als solche entsprechend ausgestaltet werden.

Sogar wenn ein Charakter genügend WL haben sollte um einen Effekt sicher zu benützen, muss er, sobald irgendeine zusätzliche Schwierigkeit auf seine *Zauberei*-Fähigkeit wirkt, einen Nexus zur Beherrschung des Effektes auflösen.

### Ungünstige Umstände

Manchmal kann es sein, dass Effekte, die unter idealen Bedingungen einem Mystiker leicht von der Hand gehen, unter weniger günstigen zur Bedrohung werden. Wenn der Erzähler befindet, dass die Situation zur Hervorrufung eines Effektes nicht geeignet ist, muss der Mystiker beweisen, dass er dennoch Herr seiner Fähigkeiten bleibt. Es wird wieder ein Nexus über WL gegen *Zauberei* fällig, diesmal aber belegt der Erzähler den Wurf mit einer entsprechenden Schwierigkeit.

Neben situationsbedingten Modifikationen sind es vor allem Traumata, die sich stark negativ auf die Selbstbeherrschung eines Mystikers auswirken. Sobald er einen Modifikator durch Wunden, Betäubung oder Krisen vorzuweisen hat, muss ein Mystiker jedes Mal einen Nexus zur Beherrschung würfeln, wenn er einen Effekt hervorrufen will. Gelingt dieser, ist das Trauma vorerst ohne Bedeutung. Misslingt er aber, können gravierende Probleme resultieren. Nach der gleichen Regelung wie schon bei *Überforderung* fügt die Anstrengung dem Charakter weiteren Schaden zu.

### Variation und Improvisation

Ein Mystiker kann versuchen, auf Basis seiner schon erworbenen Erkenntnisse Effekte zu verändern. Hierfür muss zuerst einmal ein schon beherrschter Effekt als Grundlage vorhanden sein. Danach schildert der Spieler dem Erzähler und den Mitspielern die gewünschte Veränderung. Diese wird dann einer der drei folgenden Kategorien zugeteilt: *geringere Variation*, *größere Variation*, oder *Improvisation*.

Eine **geringere Variation** lässt die grundlegende Funktionsweise des Effektes unverändert, und nur weniger essentielle Parameter werden modifiziert: ein unsichtbarer Blitzschlag fiele zum Beispiel in diese Kategorie. Geringere Variationen steigern die Schwierigkeit des aufzulösenden Nexus um einen Grad (-1).

Eine **größere Variation** greift direkt in die Funktion des Effektes ein: aus dem Blitzschlag wird etwa ein elektrisches Feld, das mehrere Gegner gleichzeitig erreicht. Solche größeren Variationen gehen schon mit einer Erschwerung von zwei Graden (-2) auf den abschließenden Nexus einher.

Eine echte **Improvisation** schließlich ist drei Grade schwieriger als normal (-3). Auf der Grundlage seines schon vorhandenen Wissens in einer magischen Kunst versucht der Charakter ohne Forschung, Meditation oder Vorbereitung einen für eine Situation passenden Effekt hervorzurufen. Die Spieler können sich

improvisierte Effekte, die sich bewähren, notieren und versuchen, sie durch Forschung in kontrollierter Form zu erwerben (siehe *Lernen*, S.YYY).

Bleibt noch die Komplexität von Variationen oder Improvisationen zu beurteilen, also ihre Einstufung im Verhältnis zu schon bekannten Effekten. Bei Variationen gilt eine einfache Faustregel: sind sie schwächer als ihre Grundlage, so werden sie als eine Stufe niedriger angesetzt, sind sie mächtiger, als eine höher. Improvisationen erhalten jedes Mal aus der Situation heraus eine erforderliche Stufe zugeteilt. Dabei sollten andere Effekte der jeweiligen magischen Kunst als Orientierungshilfe Beachtung finden. Bei dieser Einstufung können theoretisch Effekte entstehen, die sogar für Großmeister eine Überforderung darstellen. Diese können niemals kodifiziert und beherrschbar gemacht werden, weil ihre Energien unbeherrschbar sind. Sie müssen demnach jedes Mal neu improvisiert werden.

Wenn die Art und Komplexität der Abweichung vom Gelernten feststeht, löst der Spieler einen Nexus gegen die entsprechende *Zauberei-Spezialisierung* auf. Für Variationen und Improvisationen benützt er dazu die seinem Weg zugeordnete Eigenschaft, also IN für den intuitiven und VS für den intellektuellen Weg. Will eine Spielrunde das Gefühl der Unsicherheit, das immer mit Variationen und Improvisationen einhergeht, auch spieltechnisch umsetzen, wäre es empfehlenswert, dass der Erzähler ohne die Parameter zu verraten die Würfe selbst geheim durchführt und erst dann das Ergebnis bekannt gibt.

Misslingt der Nexus zur Variation oder Improvisation, tritt keinerlei Wirkung ein. Der Charakter kann sich demnach auch nicht Überlasten, weil er keine Energien hat kanalisieren müssen. Gelingt der Nexus, nimmt der Effekt theoretisch wie gewünscht Wirkung. Sollte der Charakter mit dem variierten oder improvisierten Effekt aber überlastet sein, wird allerdings zuerst, wie schon unter Überforderung beschrieben, eine Nexus zur Beherrschungs fällig, bei dessen Misslingen mit unangenehmen Konsequenzen (Betäubung) zu rechnen ist.

### Widerstand

Letztlich kann es auch, wenn der Charakter selbst alles richtig macht, durch aktiven mystischen Widerstand dazu kommen, dass er sein Ziel nicht erreicht. Grundsätzlich werden solche Situationen mit einem vergleichenden Nexus abgewickelt. Angreifer und Verteidiger würfeln mit ihrer passenden *Zauberei-Spezialisierung*, so vorhanden, und ihrem WL gegeneinander. Hat der Angreifer Erfolg, tritt die Wirkung des Effektes ein. Setzt sich der Verteidiger durch, bleibt diese aus. Je nach dem aus dem Vergleich gewonnenen Erfolgsgrad kann die Auswirkung eines Effektes auch stark gemindert ein.

### Erwerb und Entwicklung Magischen Wissens

Die Effekte der magische Künste werden bei der Charaktererschaffung und -entwicklung genauso behandelt wie Manöver, nur dass für sie *Zauberei* als Grundlage gilt. Bei der jeweiligen Auswahl sind

zusätzlich zwei Parameter zu beachten: der Zugang zur Magie in der Herkunftskultur eines Charakters, sowie die generelle Stärke der Magie in seiner Welt.

Geht die **Kultur**, die den Charakter hervorgebracht hat, stark restriktiv mit mystischem Wissen um, oder ist die Magie dort großteils in Vergessenheit geraten und deshalb rar, sind die Wirkungen der anfänglich beherrschten Effekte zumeist nur gering. Sind die mystischen Berufe geachtet, gängig und die magische Forschung aktiv, so darf der Spieler durchaus mächtige Effekte wählen. Wenn die heimatliche Kultur eines Charakters schließlich gar untrennbar mit Magie durchwirkt ist oder sogar auf ihr beruht, und dort jeder zumindest rudimentäres Wissen um die Künste besitzt, dann erhält er eine Grundausstattung von Effekten mit beachtlicher Macht. Manchmal kann es sein, dass innerhalb einer Kultur verschiedene Kasten oder Gruppierungen existieren, deren Zugang zu magischem Wissen eklatant von dem der übrigen Gesellschaft abweicht, dann sollten Erzähler und Mitspieler gemeinsam die Anfangseffekte des Charakter entsprechend dieser Gruppe und nicht der Herkunftskultur bestimmen.

Die **Stärke der Magie** in einer Hintergrundwelt ist als Parameter unabdingbar für eine passende und realistische Zuordnung der verschiedenen Effekte zu den Stufen der magischen Künste. Wo in magiearmen Welten die Großmeister unter Aufbietung all ihres Wissens und Willens gerade mal geringe Veränderungen der Realität erwirken, schüttelt in zutiefst mystischen Welten jeder Lehrling solche Effekte aus dem Ärmel, ohne sich dabei wirklich anstrengen zu müssen. Als Faustregel gilt, dass man das maximal vorstellbare an kontrollierter magischer Veränderung in der Welt als Maßstab nimmt. Solche und vergleichbare Effekte sollten der Großmeister-Stufe (GM5) an *Zauberei* zugeordnet und alle weiteren von dort aus abwärts abgestuft werden. Es kann auch vorkommen, dass innerhalb ein und derselben Welt verschiedene Gruppierungen mit verschieden starker Magie existieren. Dann sollte für jede von ihnen einzeln wie oben beschrieben verfahren werden.

# Katalog

Der Katalog sammelt die Beschreibungen von Aristeias, Hamartias, Fähigkeiten und Manövern, die in **Mythos** zur Verfügung stellen. Jede Spielrunde kann diese Auswahl durch einstimmigen Entscheid von Spielern und Erzähler entsprechend modifizieren oder erweitern, um sie ihrer bevorzugten Art zu Spielen oder der Spielwelt besser anzupassen.

## Aristeias

Aristeias sind besondere Gaben, die das Schicksal einem Beweger mit auf dem Weg gibt. Wenn die Spielsituation zur Beschreibung einer Aristeia passt, darf der Spieler die Auslösung derselben erklären. Stimmen Erzähler und alle Mitspieler zu, zeigt ihr Effekt Wirkung, und der Charakter erhält am Ende der Szene einen LP. Vergisst ein Spieler auf eine seiner Aristeias und wird durch einen Mitspieler erinnert, so erhält dieser nach Bestätigung durch den Erzähler den LP. Es handelt sich bei Aristeias also nicht um permanente, sondern um situationsbezogene Vorteile, die es einem Charakter in besonderen Szenen erlauben durch die Gaben des Schicksals zu glänzen. Ist diese Zeit im Rampenlicht der Erzählung vorüber, endet auch die Wirkung der Aristeias. Hamartias und Aristeias können durch ein und dieselbe Szene ausgelöst werden, weshalb es unzulässig ist, Paare zu wählen, die sich gegenseitig aufheben.

## Abhärtung

Der Modifikator durch Traumata gilt gegen den Charakter als wäre er LG Niveaus weniger betroffen. Eine leichte Wunde (LT) etwa würde bei einem solchen Charakter keinen Modifikator nach sich ziehen.

## Anführer

Das CH des Charakters wird um +LG modifiziert.

## Artefakt

Der Charakter ist in den Besitz eines magischen oder anderweitig außergewöhnlichen Gegenstandes gelangt. Dessen vorteilhafte Eigenschaften und seine Geschichte müssen mit dem Erzähler und den Mitspielern abgesprochen werden. Grundregel ist, dass der Effekt nicht mehr als LG an Graden oder Modifikation betragen darf. Ein Artefakt ist durch das Schicksal an seinen Träger gebunden und wird immer einen Weg zurück zu ihm finden, wenn die beiden getrennt werden. Diese Aristeia kann mehr als einmal gewählt werden, um mehr als ein Artefakt zu besitzen.



### Athlet

Die KR des Charakters wird um +LG modifiziert.

### Auserwählter

Erwirbt der Charakter eine *Zauberei*\*-Fähigkeit, erhält er durch sein besonderes Schicksal alle dazugehörigen Spezialisierungen statt nur einer einzigen. Dieser Effekt ist permanent. Alle magischen Handlungen eines Auserwählten sind außerdem in passenden Szenen um LG Grade erleichtert.

### Begabung

Der Charakter hat eine Begabung für LG Fähigkeiten, die ähnliche Kompetenzen verlangen. Es darf sich dabei nicht um magische oder um Kampffähigkeiten handeln. Alle Aktionen über diese Fähigkeiten werden um LG Grade erleichtert getätigt. Die weiteren Fähigkeiten der Begabung entdeckt der Charakter im Laufe des Spieles: Sobald ihm eine weitere zusteht, kann er bei der Steigerung einer Fähigkeit diese als neue Begabung festlegen.

### Blitzschnell

Die Reaktion des Charakters zur Bestimmung der Handlungsreihenfolge wird um LG erhöht.

### Charakterstärke

Der Charakter ruht so sehr in sich, dass er über weite Teile Herr seiner Regungen ist. LG mal pro Sitzung kann der Spieler entscheiden, dass ein Aspektnexus auf seine bevorzugten Pole automatisch gelingen.

### Denker

Der VS des Charakters wird um +LG modifiziert.

### Flinkfinger

Die PR des Charakters wird um +LG modifiziert.

### Fokussiert

Der Charakter hat außergewöhnliche Kontrolle über seinen Geist: geistige Traumata und Schocks werden um LG Niveaus gesenkt auf ihn wirksam.

### Geborener Krieger

Erwirbt der Charakter eine Waffenfähigkeit, erhält er durch sein angeborenes Gespür für Waffen alle dazugehörigen Spezialisierungen statt nur einer einzigen. Dieser Effekt ist permanent. Alle Attacken, Paraden und Ausweichversuche eines Geborenen Kriegers sind außerdem um LG Grade erleichtert.

### Gefahreninstinkt

Der Spieler kann den Erzähler pro Sitzung LG mal als Gefahreninstinkt seines Charakters benützen. Wenn er glaubt, der Charakter könnte sich in Gefahr befinden, darf er den Erzähler befragen, ob sich eine Vorahnung einstellt, und dieser muss wahrheitsgemäß antworten. Sollte sich ein Charakter unwissend in tödliche Gefahr bringen, muss der Erzähler seinerseits diese Aristeia aktivieren und den Spieler darauf hinweisen, allerdings verbraucht das zwei der LG Einsätze pro Sitzung. Hat er nur einen übrig, bleibt eine solche Warnung aus.

### Gefestigte Persönlichkeit

Der Charakter hat eine gefestigte Persönlichkeit, behauptet sich erfolgreich in der Gesellschaft und kann mit sozialen Unbillen gut umgehen. Seelische Traumata werden um LG Niveaus gesenkt auf ihn wirksam.

### Genie

Der Charakter erlernt Wissenschaften ohne die Notwendigkeit für Spezialisierungen. Das heißt, wenn er eine Wissenschaft erlernt, erhält er alle vorgeschlagenen Spezialisierungen, nicht nur eine einzige. Dieser Effekt ist permanent. Proben auf Wissenschaften sind außerdem um LG Grade erleichtert.

### Geschmeidigkeit

Die GW des Charakters wird um +LG modifiziert.

### Glück

Der Charakter kann in einer Sitzung so viele Nexus wie er LG hat wiederholen. Dabei müssen alle Würfel eines Nexus neu geworfen werden. Es können mehrere Versuche für ein und denselben Nexus benützt werden, wobei jede Wiederholung um einen Grad leichter ist als die vorherige.

### Instinkt

Die IN des Charakters wird um +LG modifiziert.

### Kampftrance

Der Charakter kann, sobald ein Kampf ausbricht, nach drei ununterbrochen aufeinanderfolgenden AB zur Konzentration in eine Kampftrance verfallen. Solange diese anhält, werden alle Nebeneffekte von Traumata (Modifikator, Schock, Verbluten) ignoriert. Der Charakter kann sogar LG tödliche Traumata (KT+x) wegstecken. Sobald er ein tödliches Trauma zu viel erhält, aber spätestens wenn der Kampf vorbei ist, brechen alle Effekte der angesammelten Traumata über ihn herein.

### Konzentration

Die Schwierigkeit einer beliebigen Handlung wird pro AB, die der Charakter zuvor ununterbrochen zur Konzentration nützt, bis zu einem Maximum von LG Graden gesenkt.

### Lebende Legende

Jedes Mal, wenn der Charakter LP erhält, werden diese verdoppelt.

### Mächtige Freunde

Der Charakter tendiert dazu sich Freunde zu machen, die in einflussreichen Positionen sitzen. Die Macht dieser Personen ist regional begrenzt, bringt aber auch jenseits ihrer direkten Einflussosphäre spürbare Vorteile. Der Charakter kann so viele einflussreiche Freunde an sich binden, wie er LG besitzt. Wenn sich ihm eine Gelegenheit dazu bietet, kann der Spieler sich entscheiden NSCs, zu denen er ein unbelastetes Verhältnis hat, an sich zu binden, egal ob sie Bewegte, Begleiter oder Beweger darstellen. Sind alle Mitspieler und der Erzähler damit einverstanden, entsteht eine neue Freundschaft zwischen dem Charakter und dem NSC.

### Menschenkenner

Die IA des Charakters wird um +LG modifiziert.

### Regeneration

Der Charakter heilt Traumata außergewöhnlich schnell. Ihre Heilungsdauer wird ermittelt als wäre sie um LG Niveaus leichter als tatsächlich erlitten. Es braucht aber weiterhin mindestens die halbe Dauer eines entsprechenden GT pro Trauma.

### Resistenz

Der Körper des Charakters ist besonders resistent gegen Entbehrungen wie Hunger und Durst, Krankheiten, Gifte, Hitze und Kälte. Nexus zum Widerstand gegen die genannten Bedrohungen sind um LG Grade erleichtert.

### Schneller Lerner

Im Spiel sind alle Entwicklungsversuche des Charakters um LG Grade erleichtert.

### Schönheit

Der Charakter ist von außergewöhnlicher Schönheit. In sozialen Situationen mit potentiellen Sexualpartnern hat er LG Grade an Erleichterung gegenüber der vom Erzähler festgelegten Schwierigkeit, bei allen anderen Gegenübern immer noch LG/2 (aufgerundet). Die Reaktionen der Umwelt auf ihn sind wegen seines Aussehens extrem.

### Sinnesschärfe

Die WN des Charakters wird um +LG modifiziert.

### Universalist

Der Charakter erlernt Künste ohne Spezialisierungen. Das heißt, wenn er eine Kunst erlernt, erhält er durch seine angeborene Begabung für kreatives Schaffen alle vorgeschlagenen Spezialisierungen nicht nur eine davon. Dieser Effekt ist permanent. Nexus im Zusammenhang mit Künsten sind außerdem um LG Grade erleichtert.

### Willensstärke

Der WL des Charakters wird um +LG modifiziert.

## Hamartias

Hamartias sind die Makel, die Bewegten in sich tragen, und die potentiell zu ihrem Niedergang führen könnten. Wie Aristeias sind auch Hamartias situationsabhängig: wenn sich die Umstände und die Schwächen eines Charakters gegen ihn verschwören, kann es zu tragischen Ereignissen führen. Sollte eine Szene die Auslösung einer Hamartia erfordern, muss der Spieler dies verkünden. Stimmen Mitspieler und Erzähler zu, erhält er am Ende der betroffenen Szene einen LP. Verabsäumt ein Spieler diese Pflicht, kann ein Mitspieler mit Bestätigung durch den Erzähler oder der Erzähler selbst eine Hamartia auslösen. Als

Strafe für das Übergehen der dunklen Seiten des Charakters, verliert der säumige Spieler einen LP seines Charakters. Wurde er durch einen Mitspieler erinnert, erhält dessen Charakter den LP, wenn der Empfänger die Erinnerung erzählerisch entsprechend umsetzt. Hamartias und Aristeias können durch ein und dieselbe Szene ausgelöst werden, weshalb es unzulässig ist, Paare zu wählen, die sich gegenseitig aufheben.

### Abgestumpft

Die IN des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

### Anfälligkeit

Der Charakter ist besonders verwundbar durch Bedrohungen und Entbehrungen wie Krankheiten, Gifte, Kälte oder Hitze. Nexus, die mit ihnen zusammenhängen, sind um LG Grade erschwert. Dies inkludiert bei Krankheiten die Ansteckungs- ebenso wie die Genesungsproben.

### Berserker

Erhält der Charakter ein ernste (ET), schwere (ST), oder gar eine kritische Wunde (KT), verfällt er sofort in Berserkerwut. Alle Nebeneffekte durch Verwundungen (Modifikator, Verblutung, Schock), ja sogar tödliche Traumata (KT+x) werden ignoriert. Nur Enthauptung oder die Amputation von Körperteilen können ihn stoppen. Alle Nahkampfangriffe des Berserkers verursachen einen um LG Niveaus höheren Basisschaden. Durch den Blutausch werden Magie und Fernkampf sowie Strategien undenkbar. Der Berserker stürmt immer direkt auf das ihm nächstgelegene Ziel zu und unterscheidet dabei nicht zwischen Freund und Feind. Will er sich von einem Freund abwenden, muss der Berserker einen Nexus gegen *Kontrolle* um seine eigene LG Grade erschwert erfolgreich auflösen. Solange noch einer seiner Feinde steht, kann die Wut des Berserkers nicht enden, und sogar danach nur durch Ausgeben eines LP. Erleidet einer seiner Freunde durch ihn Schaden, kostet ihn jeder geschädigte Charakter einen weiteren LP. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

### Blatt im Wind

Der Charakter nimmt sich Dinge sehr zu Herzen und scheint generell unfähig zu sein seinen Mann oder ihre Frau in der Gesellschaft zu stehen. Jedes seelische Trauma wirkt sich um LG Niveaus schwerer aus, wobei die Modifikatoren für KT+x entsprechend fortgeschrieben werden.

### Egomane

Der Erzähler oder ein Mitspieler übernimmt pro Sitzung LG mal den Charakter und lässt ihn Entscheidungen treffen, die seinen eigenen Vorteil maximieren, egal ob andere dadurch zu Schaden kommen. Die

Auswirkungen dieser Entscheidungen sind langanhaltend, und der Spieler darf sie nicht wieder rückgängig machen, wenn er die Kontrolle über den Charakter zurückerhält. Wird ein anderer durch die Egomanie des Charakters geschädigt, verliert er einen LP. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

#### Entstellt

Der Charakter ist von Geburt an oder durch einen tragischen Unfall völlig entstellt. Die erste Reaktion anderer auf ihn ist Ekel, Angst, oder eine Mischung aus beiden. Besonders abergläubische Leute könnten ihn für ein Monster halten, und ihn aus ihrer Gemeinschaft verjagen. Der Charakter hat keine Freunde, sogar seine Familie hat ihn verstoßen, er ist ganz alleine. Beim Kontakt mit anderen erhalten alle seine seelischen Eigenschaften einen Modifikator von -LG, außer zur Einschüchterung. Wenn es ihm dennoch gelingt LG Tage lang in sozialen Interaktionen diese Einschränkung seiner seelischen Eigenschaften zu meistern, kann er sich langsam das Vertrauen seiner Mitmenschen erarbeiten. Für jeden Tag nach den LG Tagen des Elends, darf er einen Punkt des Modifikators auf seine seelischen Eigenschaften abbauen. Jedes Mal, wenn er in ein neues Umfeld kommt, beginnt dieser Kampf allerdings erneut.

#### Gezeichnet

Der Charakter ist durch ein sichtbares Mal eindeutig als Krimineller oder Ausgestoßener gezeichnet. Durchschnittene Lippen, aufgeschnittene Nasenflügel, Brandmal auf der Stirn, egal wie dieses Zeichen geartet ist: jeder sieht und erkennt es. Niemand wird dem Charakter trauen, zu vielen Orten wird er keinen Zutritt haben. Die Ordnungskräfte werden ihn nie aus den Augen lassen, jeden seiner Schritte überwachen und Fehltritte sofort und äußerst drakonisch ahnden. Soziale Nexus außerhalb des kriminellen Milieus werden um LG Grade erschwert. Wird der Charakter durch einen Nexus gegen seine LG erkannt, ist dem Gegenüber das Verbrechen, dessen sich der Charakter schuldig gemacht hat, bekannt.

#### Idiot

Der VS des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

#### Kränklich

Der Körper des Charakters ist von schwächlicher Statur. Traumata heilen wesentlich langsamer als normal und sind auch schwerer zu behandeln, und zwar so als wären sie um LG Niveaus schwerer als tatsächlich erhalten. Für jedes Niveau über das kritische hinaus fällt die Heilungsdauer eines weiteren KT an, und die Erschwerung der Behandlung steigt um einen Grad.

### Langsamer Lerner

Im Spiel gilt bei Entwicklungsversuchen des Charakters eine zusätzliche Erschwerung um LG Grade.

### Lügner

Die Wahrheit ist ein Konzept, das dem Charakter hinderlich erscheint. Alle seine Aspekt-nexus gegen *Wahrheit* schlagen automatisch fehl. Zusätzlich zwingt der Erzähler oder ein Mitspieler LG Mal pro Sitzung den Charakter dazu zu lügen, wenn die Verlockung zu groß erscheint. Das kann sein, wenn der Charakter einen Vorteil aus einer Lüge ziehen würde, oder aber einfach aus niederen Motiven. Wenn ein anderer durch die Lügen des Charakters ernsthaft geschädigt wird, verliert er pro geschädigtem Charakter einen LP. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

### Mächtige Feinde

Der Charakter tendiert dazu, sich mächtige Feinde zu machen. Er hat bis zu LG Widersacher, die alles daran setzen werden, ihm zu schaden. Den anfänglichen Feind wählt der Spieler selbst, mit Einverständnis des Erzählers und der Mitspieler. Im Spiel, jedes Mal wenn durch die LG ein neuer Feind hinzukommen sollte, dürfen Erzähler oder Mitspieler sich einen NSC, den der Charakter neu kennenlernt oder dem gegenüber er sich in der Vergangenheit entsprechend verhalten hat, als weiteren Feind auswählen. Der Erzähler ist in der Wahl des Feindes nicht abhängig von der Zustimmung des Spielers und sollte so vorgehen, dass die Entscheidung dem Charakter maximalen Schaden zufügt. Jedes Mal, wenn der Charakter oder jemand anderes durch einen seiner Feinde ernsthaft geschädigt wird, verliert er einen LP. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

### Magische Blindheit

Nicht nur dass der Charakter selbst keinerlei magische Fähigkeiten erlernen kann, alle magischen Effekte (Zauber), die ihn direkt betreffen, sind auch noch um seine LG an Erfolgsgraden schlimmer (Schadenszauber) oder weniger wirksam (Heil- und Schutzzauber).

### Makel

Körper, Seele oder Geist des Charakters nach Wahl des Spielers gehorchen nicht so recht seinem Willen. Bei Nexus, die über entsprechende Eigenschaften abgewickelt werden, müssen LG erfolgreiche Würfel neu geworfen werden. Diese Hamartia kann mehr als einmal gewählt werden, um in mehr als einer Domäne mit einem Makel behaftet zu sein.

### Misanthrop

Die IA des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

### Panik

Der Charakter leidet unter Panikattacken, sobald in seiner Gegenwart physische Gewalt verübt wird. Will er dennoch handeln, muss er für jede einzelne Handlung zuvor einen Nexus gegen *Kontrolle* auflösen, der um seine LG an Graden erschwert ist. Sogar wenn ihm dies gelingt, wirkt dennoch immer eine Erschwerung von LG Graden auf alle Handlungen. Erst nachdem die Gewalt aufgehört hat, kann er sich wieder zusammennehmen. Jede Panikattacke kostet den Charakter einen LP. Sollten andere durch diese Hamartia zu Schaden kommen, kostet ihn jeder geschädigte Charakter einen weiteren LP. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

### Schwächling

Die KR des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

### Stumpfe Sinne

Die WN des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

### Sucht

Der Charakter ist physisch und/oder psychisch abhängig von einer Substanz oder einer Verhaltensweise. An jedem Tag muss er sich LG Mal seiner Sucht hingeben, sonst sind für diesen und den ganzen folgenden Tag alle seine Handlungen um LG Grade erschwert. Jedes Mal, wenn er an Entzugserscheinungen leidet, verliert der Charakter einen LP. Wenn er, um seine Sucht zu befriedigen oder durch seine Entzugserscheinungen, einen anderen Charakter schädigt, verliert er sofort einen weiteren LP. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

### Tölpel

Die GW des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

### Träge

Der Charakter achtet nicht viel auf seine Umgebung und reagiert nur stark verzögert auf sie. Seine Reaktion bei Kampfbeginn wird um seine LG vermindert. Es können auch negative Werte entstehen.



### Unbesungen

Der Charakter wird in seinen Taten von Umwelt und Schicksal nicht wirklich wahrgenommen. Er erhält immer einen LP weniger als ihm zustünde. Dadurch muss er schon wirklich Bedeutendes vollbringen, um auch LP zu erhalten.

### Ungeschicklichkeit

Die PR des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

### Unscheinbar

Das CH des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

### Unstern

Der Charakter ist unter einem Unstern geboren. Sein Leben ist eine Serie von Unglücksfällen und Mitspieler oder Erzähler müssen pro Sitzung LG Mal erfolgreiche Nexus des Charakters wiederholen lassen, wobei jeder erneute Versuch um einen Grad schwieriger ist als die vorherige.

### Waghalsig

Der Charakter ist ein Hitzkopf und überlegt nicht viel. Erzähler oder Mitspieler müssen ihn LG Mal pro Sitzung übernehmen und ihn eine Handlung ausführen lassen, egal wie unabschätzbar das entstehende Risiko ist. Waghalsige Charaktere stürmen alleine voraus, öffnen unvorsichtigerweise Türen und machen sich so auf alle nur erdenklichen Arten bei ihren Weggefährten unbeliebt. Wenn er selbst oder ein anderer durch die Waghalsigkeit des Charakters geschädigt wird, verliert er pro geschädigtem Charakter einen LP. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

### Wahnsinn

Der Charakter nimmt Dinge wahr, die nicht da sind, setzt absonderliche Handlungen und hat vollkommen absurde emotionale Ausbrüche. LG Mal pro Sitzung müssen Erzähler oder Mitspieler den Charakter seinem Wahn anheim fallen lassen und ihn übernehmen. Alle Grenzen der Realität, des guten Anstandes oder menschlichen Verhaltens werden daraufhin für den verrückten Charakter inexistent. Auch gewalttätige Aktionen sind möglich. Der Erzähler darf sogar erst im Nachhinein bekanntgeben, was Wahn und was Realität war. Oft erfordert es für den Charakter einen Nexus über WL gegen *Kontrolle* um LG Grade erschwert, damit er das wahrnimmt, was die anderen als Realität bezeichnen. Wenn ein anderer durch den

Wahnsinn des Charakters geschädigt wird, verliert er pro geschädigtem Charakter einen LP. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

#### Wehleidig

Der Modifikator durch Traumata wird gegen den Charakter immer so verrechnet, als wäre ein Trauma LG Niveaus schwerer als tatsächlich erlitten. Überschreitet man bei der Verschiebung den auf dem Monitor angegebenen maximalen Modifikator, wird analog und nach oben offen fortgesetzt. Dadurch kann ein Charakter vor Schmerzen de facto völlig handlungsunfähig werden.

#### Willenlos

Der WL des Charakters erhält einen Modifikator von -LG.

#### Wolfskind

Der Charakter ist nicht fähig oder gewillt, sich den Zwängen einer geordneten Gesellschaft unterzuordnen oder die Regeln einer Kultur zu respektieren. Sogar seiner Muttersprache bedient er sich so spärlich, dass er sie nur auf Stufe AN1 erhält. Seine Wahl aus der Fähigkeitenliste ist eingeschränkt. Er darf keine der folgenden Fähigkeiten bei der Erschaffung wählen: *Bauen\**, *Boote\**, *Etikette\**, *Fahrzeuge\**, *Fälschen\**, *Feilschen*, *Handwerk\**, *Instrument\**, *Kochen*, *Kultur\**, *Kunst\**, *Lehren*, *Lügen*, *Malen\**, *Mechanismen\**, *Menschenführung*, *Recherchen*, *Rechnen*, *Religion\**, *Rhetorik*, *Schiffe\**, *Schrift\**, *Sprache\**, *Sternkunde*, *Tanzen\**, *Taschenspieler\**, *Überreden*, *Verführen*, *Verhandeln*, *Verwaltung\**, *Volksweisheit\**, *Wahrsagen\**, *Wissenschaften\** und *Zauberei\**. Bei den Herkunftsfähigkeiten werden diese ersatzlos gestrichen. An Kampffähigkeiten sind ihm nur folgende gestattet: *Waffenlos\**, *Schlagwaffen\**, *Stangenwaffen\** und *Wurfwaffen\**. Sollte er nach Spielbeginn eine der ihm verwehrten Fähigkeiten erlernen, hat er immer LG Grade an Erschwerung bei entsprechenden Nexus.

#### Zerstreut

Der Charakter hat ernsthafte Schwierigkeiten seine Gedanken auf das zu fokussieren, was er gerade macht. Alle seine Nexus sind um seine LG Grade erschwert. Für jeden direkt aufeinanderfolgenden AB, den er verwendet um sich zu konzentrieren bevor er eine Handlung setzt, sinkt diese Erschwerung um einen Grad. Jeder Versuch ihn zu überraschen oder zu übertölpeln gelingt automatisch.

#### Zügellos

Der Charakter ist das willenlose Opfer seiner Emotionen. LG Mal pro Sitzung müssen Erzähler oder Mitspieler in einer passenden Situation bestimmen, dass eine der Emotionen des Charakters ihn völlig

überflutet. Er muss sie dann sofort exzessiv ausleben und hat keinerlei Chancen, diesen Ausbruch zu unterdrücken. Jede dieser unwürdigen Episoden kostet den Charakter einen LP, wenn jemand anderes dadurch zu Schaden kommt einen weiteren LP pro Opfer. Um diese Verluste zu bezahlen, müssen nötigenfalls schon erreichte Stufen an LG wieder in LP aufgelöst werden.

## Fähigkeiten

### Akrobatik

*Akrobatik* ist die Kunst, mit seinem Körper verblüffende Dinge anzustellen, die einiges an Übung erfordern. Dazu zählen Verrenkungen wie die eines Schlangemenschen, Balanceakte, Sprünge und andere Kunststücke, die eine große Körperbeherrschung voraussetzen.

### Angeln

*Angeln* ist selten nur gemütlicher Freizeitspaß und wird meistens eingesetzt um davon leben zu können. Auch wenn oft zu wenig Ertrag für ein Gewerbe abfällt, kann man wohl eine Hand voll verirrter Charaktere damit zufriedenstellend ernähren.

### Athletik

*Athletik* umfasst klassische Disziplinen wie Laufen, Springen und Werfen und dient als generelles Maß für die Sportlichkeit eines Charakters. Wurf Waffen werden nicht über *Athletik*, sondern über eine passende Waffenfähigkeit beherrscht.

### Aufmerksamkeit

*Aufmerksamkeit* ist eine Fähigkeit und keine Eigenschaft, weil man sie schulen kann. Man kann sich darauf trainieren, genauer zu beobachten was um einen herum vorgeht. Es ist erlernbar und extrem nützlich, um Dinge zu erkennen, die anderen verborgen bleiben. Bei einer ungeschulten *Aufmerksamkeit* ist es größtenteils Zufall, was ein Charakter bemerkt und was ihm entgeht.

### Bauen\*

(Holz, Stein, Ziegel)

Ein Charakter, der *Bauen\** beherrscht, weiß, wie er stabile und funktionelle Gebäude errichten kann. Neben statischen und praktischen Überlegungen fließen auch die nötigen organisatorischen Kenntnisse ein, um einen solchen Bau entsprechend abzuwickeln. Will der Charakter auch das Material selbst bearbeiten, wird dafür eine passende Spezialisierung aus *Handwerk\** nötig.

### Boote\*

(Ruderboot, Barke, Gondel, Treidelkahn, Segelboot)

*Boote\** erfordert eine Spezialisierung, weil es zu viele verschiedene Boote gibt und ebenso viele Arten diese fortzubewegen. Man kann mit Barken staken, mit einem Ruderboot rudern, oder mit einem Treidelkahn seine Waren befördern. Es existiert auch eine eigene Fähigkeit *Schiffe\**. Zur Abgrenzung sollte man sich diese anschauen, bevor man seine endgültige Wahl trifft.

### Einschüchtern

*Einschüchtern* ist der Vorschlaghammer unter den sozialen Fähigkeiten. Durch eine Zurschaustellung seiner totalen Überlegenheit, auch wenn sie nur scheinbar ist, versucht man, das Gegenüber in die Defensive zu drängen und jeglichen Widerstand zu brechen.

### Empathie

*Empathie* ist dringend notwendig für all jene, die beruflich viel Umgang mit Leuten haben. Diese Fähigkeit erlaubt es dem Benutzer, die Stimmung des Gegenübers zu erkennen, seine Emotionen zu verstehen, und vielleicht sogar Voraussagen zu treffen, wie jemand auf eine Situation reagieren würde. Man kann mit etwas Erfahrung auch recht verlässlich beurteilen, ob das Gegenüber die Wahrheit sagt, oder es mit ihr nicht ganz so genau nimmt.

### Etikette\*

(Händler, Unterwelt, Hof)

*Etikette\** umfasst mehrere Spezialisierungen, die jeweils das Wissen um korrektes Verhalten in bestimmten Kreisen einer Gesellschaft vermittelt. Da die Verhaltensregeln sowohl kulturell als auch nach sozialer Schicht stark voneinander abweichen, gilt jede Kultur als völlig unabhängige eigene Fähigkeit, und Spezialisierungen gelten nur für soziale Gruppierungen innerhalb derselben Kultur.

### Fährten

*Fährten* ist die klassische Fähigkeit für Jäger und Waldläufer. Sie erlaubt es Spuren in Schlamm, Laub oder Schnee zu verfolgen, und anhand dieser Spuren erkennen zu können, wer vorbeigekommen ist und was er getan hat. Städter beherrschen diese Fähigkeit nur äußerst selten.

### Fahrzeuge\*

(Transportwagen, Streitwagen, Personenkutsche)

*Fahrzeuge\** können bei den großen Entfernungen, die allein schon im Alltagsleben manchmal zurückzulegen sind, einem Charakter viele Blasen an den Füßen ersparen. Dabei bezieht sich diese Fähigkeit auf alle wagenähnlichen Fortbewegungsmittel, die zumeist mit tierischer Muskelkraft bewegt werden. Jedes Gefährt muss als Spezialisierung extra erlernt werden, innerhalb der Grenzen der Vernunft kann man aber ähnliche Gefährte fast gleich bedienen. So ist kein gravierender Unterschied zwischen einem Einspanner und dem Eselkarren eines Händlers festzustellen. Für beide sollte demnach die gleiche Spezialisierung gelten. Will man als gelernter Personenkutschen-Fahrer aber etwa einen schweren Lastkarren lenken, wird man mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit merkbar zu kämpfen haben.

### Fälschen\*

(Geld, Urkunden, Kunstwerke)

*Fälschen\** ist eine ganz und gar unehrliche und zwielichtige Fähigkeit, die zumeist nur von zweifelhaften Charakteren erlernt wird. Was man zu fälschen versteht, wird jeweils als eigene Spezialisierung behandelt: jemand der perfekt gewisse Münzen zu fälschen weiß, kann noch lange keine glaubwürdigen Verträge erstellen.

### Feilschen

*Feilschen* ist das A und O eines guten Händlers. Man versucht, den Gewinn für die eigene Person möglichst groß zu halten, während man genug nachgibt, damit der andere nicht das Interesse am Handel verliert. Diese Gratwanderung gelingt leichter, wenn man in dieser Fähigkeit versiert ist. Rituelles Feilschen, wie es in manchen Kulturen vorkommt, benötigt zumeist keine Probe. Die Preise sind viel zu hoch angeschlagen, damit der Händler im Verkaufsgespräch auf den realen Preis heruntergehen kann. Kennt ein Außenstehender diese Sitte nicht und bezahlt den Anfangspreis, muss er sich wahre Schimpftiraden anhören, die er meistens zum Glück sowieso nicht verstehen wird.

Auch enthalten ist ein gutes Augenmaß für den Wert von Gegenständen, unter der Voraussetzung, dass man zumindest schon von ihrer Bedeutung gehört hat. Völlig fremde Materialien oder gesellschaftliche Umstände können eine Probe fast bis zur Unmöglichkeit erschweren.

### Fesseln

*Fesseln* umfasst auch Entfesseln und könnte deshalb gelegentlich von Vorteil sein um seinen Bewachern zu entkommen, oder aber Schurken festzusetzen. Wenn man in schwere Ketten geschmiedet wird, kann auch diese Fähigkeit keine Rettung mehr bringen.

### Flexible Rüstungen\*

(Stoff, Leder, Pelz, Kettenhemd)

Sich in Rüstung ausdauernd und effektiv zu bewegen will gelernt sein. Diese Fähigkeit bedingt alle Bewegungen und körperlichen Handlungen mit entsprechend geschützten Körperteilen. Sie wird auch verwendet um die entsprechenden Rüstungen zu warten und in Schuss zu halten, sowie kleine Reparaturen vorzunehmen (für mehr siehe *Handwerk\**).

### Handwerk\*

(Holz, Metall, Stein, Textilien, Keramik, Glas)

*Handwerk\** erlaubt es, aus dem gewählten Material Gegenstände zu fertigen, oder solche wenn nötig wieder zu reparieren. Die Grundstoffe für handwerkliche Tätigkeiten unterscheiden sich oft stark je nach Kultur und Gegend, sollten aber innerhalb vernünftiger Grenzen mit ein und derselben Fähigkeit verarbeitet werden können. So könnte man wohl mit Handwerk (Holz) zum Beispiel auch Elfenbein, Meerscham oder ähnliches nach einer kleinen Umgewöhnungsphase ohne Probleme verarbeiten.

### Heilen

*Heilen* wird besonders von Kriegern hoch geschätzt, da es das Leben eines Verletzten entscheidend verlängern und seine Leiden verkürzen kann. Ein Charakter, der in dieser Fähigkeit geübt ist, weiß, wie Verbände anzulegen, Blutungen zu stoppen und Wunden zu reinigen sind. Da in jeder Schlacht unzählige Verwundungen anfallen, erlernen ausgebildete Krieger zumindest die Grundlagen dieser Fähigkeit selbst, damit sie nicht völlig von fremder Hilfe abhängig sind. Auch rudimentäre Kenntnisse über die wohltuende oder heilungsfördernde Wirkung gewisser Verhaltensweisen wie der Hygiene sind unter *Heilen* zu finden.

### Instrumentenfamilie\*

(Trommel, Flöte, Leier, Harfe, Dudelsack)

Instrumente werden über Spezialisierungen innerhalb von *Instrumentenfamilien\** verwaltet, wobei jede dieser Familien – *Blas-*, *Streich-*, *Zupfinstrumente\** oder *Trommeln\** - eine völlig eigene Fähigkeit darstellt. Im Notfall kann man mit einer dieser Fähigkeiten sogar etwas Geld verdienen, sonst dient sie eher zur Ausfüllung langer, leerer Abende am Lagerfeuer. Die Grenzen einer Spezialisierung beim Erlernen und Spielen weiterer Instrumente sollten vom Erzähler mit Hausverstand und wo nötig restriktiv angewandt werden.

### Klettern

*Klettern* wird benützt, wenn man Hindernisse wie Mauern, hohe Zäune oder zu hoch angebrachte Fenster zu überwinden versucht. Auch für die Fortbewegung im Hochgebirge kann diese Fähigkeit oftmals notwendig oder sogar unerlässlich werden. Der Erzähler sollte den Spielern und deren Charakteren zuliebe nur *entscheidende* und schlechtere Misserfolge direkt mit Abstürzen enden lassen und sonst eher entscheiden, dass der betroffene Charakter einfach nur festhängt.

### Kochen

*Kochen* ist ein Quell ewiger Freude für den Charakter, der es erlernt, und all diejenigen, die das Glück haben mit ihm zu reisen. "Liebe geht durch den Magen", "Erst kommt das Fressen, dann kommt die Moral", "jemanden vernaschen", die Anzahl der Sprichwörter und geflügelten Worte, die mit Essen zu tun haben, ist Legion. Es wird wohl seinen Grund haben.

### Kultur\*

(Eng verwandte Kulturen oder Subkulturen)

*Kultur\** ist die Fähigkeit für welterfahrene Reisende. Jede Kultur ist eine eigene Fähigkeit und wird eigens notiert. Alles, was man in einer Kultur tun und lassen sollte, ist in einer solchen Fähigkeit enthalten. Kennt man sich in einer Kultur aus, die einer neuen, mit der man noch keine Erfahrung hat, sehr ähnlich ist, kann sie als Spezialisierung innerhalb derselben *Kultur\**-Fähigkeit betrachtet werden, was den Erstkontakt erheblich erleichtern. Sollten innerhalb von Kulturen ausgeprägte Subkulturen, Geheimgesellschaften oder Orden existieren, gibt es für sie eine eigene *Kultur\**-Spezialisierung oder gar eine eigene Fähigkeit.

Anfangscharaktere erhalten die *Kultur\** ihres Volkes automatisch als eine der Herkunftsfähigkeiten bei der Erschaffung.

### Kunst\*

(Architektur, Bildhauerei, Graphik, Komposition, Literatur, Tanz, Theater)

*Kunst\** ist ein hochaufwändiges Betätigungsfeld, das eine stark kreative oder intuitive, manchmal sogar eine spirituelle Komponente aufweist. Fähigkeiten wie *Bauen\**, *Handwerk\**, *Instrument\**, *Malen\**, *Rhetorik\**, *Singen\** oder *Tanzen\** ermöglichen es schon Bestehendes handwerklich gut zu interpretieren oder zu variieren, die Schaffung von völlig Neuem aber obliegt allein der kreativen Kunst. Kunst benötigt Spezialisierungen, und diese gelten immer nur innerhalb einer Kultur, deshalb wird auch immer eine eigene Fähigkeit pro Kultur notiert. Will man Werke anderer Kulturen schaffen, muss man deshalb zumindest eine Fähigkeit für jede gewünschte Kultur von Grund auf neu erlernen. Hat man sich einmal in die fremde Kultur eingelebt, kann man wieder leichter Werke auch anderer Kunstrichtungen produzieren.

### Lehren

*Lehren* ist ein Maß dafür, wie gut ein Charakter sein Wissen vermitteln kann. Will man Kenntnisse weitergeben, muss man diese Fähigkeit benützen, um die Sachverhalte geordnet und einfach genug darzustellen, gleichzeitig aber Einbußen an Information zu verhindern. Weitere Information zur Benutzung dieser Fähigkeit sind im Kapitel über die Charakterentwicklung (S.YYY) zu finden.

### Lippenlesen

*Lippenlesen* ist eine Fähigkeit, die sich hauptsächlich taube Charaktere aneignen. Es gibt aber auch Hörende, die Wert darauf legen, eine Unterhaltung, die sie nur sehen aber nicht hören können, zu verstehen. Bedingung für einen Nexus gegen diese Fähigkeit ist die Beherrschung der gesprochenen Sprache, da ohne dieses Wissen aus den Bewegungen der Lippen bestenfalls unverständliches Kauderwelsch gelesen wird.

### Lügen

*Lügen* wird immer dann benutzt, wenn ein Charakter statt der allgemein gültigen Wahrheit seine ganz persönliche verbreitet. Ein guter Lügner weiß seinen Körper zu beherrschen, damit er sich nicht unbewusst verrät, sowie auf unselige Verstrickungen Acht zu geben. Wer die Techniken des Lügens beherrscht, kann sein Wissen natürlich auch dazu benützen, die Verwendung dieses Wissens gegen ihn bei anderen wahrzunehmen.

### Malen\*

(Kalligraphie, Vasenmalerei, Fresken, Ölgemälde, Graphik)

*Malen\** erlaubt es einem Charakter Ornamente aber auch Gegenständliches mit graphischen Mitteln auf ein Medium zu bringen. Dabei ist oft recht unterschiedlich, was an Motiven, Werkzeugen und Medien bevorzugt wird, weshalb auch hier eine Spezialisierung nötig ist. Wie schon bei den Instrumenten sollte der Erzähler streng darüber wachen, wann eine völlig eigene Fähigkeit vonnöten ist. Kalligraphen haben zum Beispiel wohl nur wenig Verständnis für die Handhabung von Farbe und Material wie sie zur Schaffung von Fresken vonnöten sind.

### Mechanismen\*

(Automaten, Fallen, Schlösser, Uhrwerke)

*Mechanismen\** umfasst die handwerkliche Beschäftigung mit Schlössern, Fallen und allerlei mechanischem Gerät, wie Uhren oder Automaten. Da sie sehr oft verwendet wird um Schlösser zu knacken, ist sie die Fähigkeit für alle Ein- und Ausbrecher. Besonders nützlich ist sie aber auch für ehrliche Abenteurer, wenn



man zu Unrecht eingekerkert wird, oder heimlich in Gebäude eindringen will, um Gefährten zu befreien. Das Stellen oder Entschärfen komplexer Fallen oder Reparatur und Bau von Uhren und Feinmechanik wären gängige Einsatzmöglichkeiten.

### Menschenführung

*Menschenführung* drückt die Kompetenz eines Charakters aus in einer Gruppe Verantwortung und Führung zu übernehmen. Diese Fähigkeit gibt an, wie gut er mit Leuten umgehen kann, die seine Autorität in Frage stellen, wie gut er Gruppen organisieren und motivieren kann. Besonders im militärischen Bereich aber nicht nur dort ist sie deshalb sehr nützlich.

### Minerale\*

(Edelsteine, Erze, Gesteine)

*Minerale\** ist nicht unbedingt überlebensnotwendig, aber wenn es interessiert, welche Steine auf seinem Weg liegen, oder aus welchem Material die Mauern einer Festung gefertigt sind, dem wird diese Fähigkeit gute Dienste leisten. Da Erze als Rohstoffe für Metalle dienen, werden auch sie unter Minerale subsumiert. Die Verarbeitung von Gesteinen und Metallen muss aber immer mit einer passenden Handwerksfähigkeit erfolgen.

### Orientierung

*Orientierung* lässt einen erfahrenen Charakter anhand von Auffälligkeiten im Terrain und seines zurückgelegten Weges mit ziemlicher Sicherheit herausfinden, wo er sich befindet, oder wohin er geht. Praktisch in zivilisierten Gebieten, lebenswichtig in den unendlichen Weiten der Wildnis, wie wohl außer Frage stehen dürfte.

### Pflanzen\*

(Giftpflanzen, Heilpflanzen, Nutzpflanzen, Pilze)

*Pflanzen\** rangiert von der Wichtigkeit her etwas über Minerale. Der Unterschied ist einfach: Steine werden nicht gegessen. Wenn der Hunger groß, und weit und breit keine Spur von Zivilisation in Sicht ist, muss man sich wohl oder übel mit dem begnügen, was in der Gegend wächst. Hat man keine Ahnung was das ist, kann es unter Umständen fatal enden. Alle relevanten Eigenschaften der Pflanzen der Region, mit der ein Charakter vertraut ist, werden über diese Fähigkeit verwaltet: welche von ihnen als Rohstoffe zur Erzeugung von Handwerksgütern verwendet werden können, welche Heilkraft besitzen oder aber auch schädliche Wirkungen.

## Recherchen

*Recherchen* beantwortet als Fähigkeit solche dringenden Fragen wie: „Wo finde ich möglichst schnell, was ich suche?“ Denn was man nicht selbst weiß, das muss man sich von anderswo holen. Wer in dieser Fähigkeit versiert ist, hat damit keine Probleme. Er weiß über die Benutzung von Bibliotheken, das Befragen von Leuten, die möglicherweise weiterhelfen könnten, und sonstige Informationsquellen, ihre Verwendung und Verwaltung bescheid. Mit genügend Zeit und Zugang zu den richtigen Institutionen kann ein Meister dieser Fähigkeit fast alles herausfinden, was er sucht.

## Rechnen

*Rechnen* stellt für jeden Charakter, der beim Geldhandel nicht übers Ohr gehauen werden will, ein absolutes Muss dar. Zumindest rudimentäre Kenntnisse sind jedem Reisenden wärmstens ans Herz gelegt, und auch sehr viele Wissenschaften können ohne Kenntnisse im Rechnen schlecht oder gar nicht ausgeübt werden. Wie *Schrift\** kann auch *Rechnen* in vielen Gesellschaften längst nicht so Allgemeingut sein, wie ein moderner Mensch vielleicht annehmen möchte. Deshalb wird es manchmal zum Quell großer Autorität.

## Reiten\*

(einzelne Tiere)

*Reiten\** umfasst die Fortbewegung auf dem Rücken von geeigneten Tieren. Meistens sind dies Pferde oder vergleichbare Tiere, aber nicht ausschließlich. Wenn wirklich absonderliche Reittiere zur Verfügung stehen, wie zum Beispiel fliegende, kann der Erzähler auf der Notwendigkeit einer völlig neuen Fähigkeit *Reiten\** bestehen (die dann etwa *Fliegen\** heißen würde).

Auch für den Kampf zu Pferd oder vom Rücken anderer Reittiere aus ist diese Fähigkeit essentiell, da sie als Bedingung für alle Proben dient, um die Zusammenarbeit von Reiter und Tier zu regeln.

## Religion\*

(Eng verwandte religiöse und philosophische Systeme, Sekten)

*Religion\** ist für viele Gesellschaften identitätsstiftend. Geistige oder geistliche Werte sind fast immer von großer Wichtigkeit für das Entstehen von Ideologien, die Nationen oder Völkern als Fokus dienen. Jede Gesellschaft hat etwas, woran sie glaubt. Sogar die großartigsten Zweifler haben oft quasi-religiöse Systeme als Ersatz. Jedes religiöse oder philosophische System ist eine völlig eigene Fähigkeit, und eine Spezialisierung vermittelt Wissen über eine spezifische Ausprägung derselben und Grundprinzipien des gewählten Glaubensgebäudes. Neben den großen religiösen Schulen gibt es natürlich auch immer unzählige kleinere, die weltpolitisch keine Bedeutung haben, regional aber extrem bedeutend und für Reisende vielleicht sogar gefährlich oder hilfreich sind.

### Rhetorik\*

(Unterschiedliche Stile und Register)

*Rhetorik\** ist wichtig, wenn man vor Leuten eine Sache möglichst eindrucksvoll und überzeugend darbringen oder sie zu etwas animieren will. Die Fähigkeit umfasst Kenntnis der Stilfiguren, sowie Übung in ihrem Einsatz, damit die Reden auch natürlich und nicht zu gekünstelt klingen. Große Redner können gefährliche Gegner darstellen, weil sie die Massen in der Hand haben. Dies gilt besonders für diejenigen, die Politik betreiben. Wie Politiker machen sich auch Schauspieler diese Fähigkeit zunutze, um die Massen zu verzaubern und zu blenden, obwohl sie dabei selten so viel Schaden anrichten wie erstere.

### Schiffe\*

(Segelschiffe, Galeeren, Dampfschiffe)

Im Gegensatz zur Fähigkeit *Boote\** wird *Schiffe\** immer dann benützt, wenn es sich um größere Strukturen handelt, die nicht mehr von einer Einzelperson oder einer Hand voll Leuten bewegt werden können. Neben der tatsächlichen handwerklichen Arbeit wie Segel setzen und Knoten knüpfen umfasst diese Fähigkeit auch die Organisation des Befehlsapparates, der nötig ist, um die großen Mannschaften solcher Schiffe zu koordinieren. Boote setzt also einen eher unmittelbaren Umgang eines Charakters mit dem betreffenden Fahrzeug voraus, Schiffe einen mittelbaren. Dies sollte neben der Größe eines Wasserfahrzeuges als Entscheidungshilfe in Zweifelsfällen dienen, welche der beiden Gruppen zu verwenden ist.

### Schildhand

Diese Fähigkeit gibt an, wie sehr die Schildhand eines Charakters trainiert ist, um Handlungen gleichwertig zur Waffenhand auszuführen. Meistens wird sie als Bedingung für andere Fähigkeiten verwendet, wenn diese mit der betreffenden Hand statt der dominanten ausgeführt werden.

### Schleichen

*Schleichen* ist eine Fähigkeit, die vor allem von Spionen und Kundschaftern, sowie allerlei anderem zwielichtigen Gesindel beherrscht wird. Manchmal kann es aber lebensrettend sein, im richtigen Moment völlig lautlos zu sein, weshalb es sich durchaus auch für ehrliche Charaktere auszahlen könnte, einen Teil ihrer Zeit dafür aufzuwenden das Schleichen zu lernen. Die Bodenbeschaffenheit vor Ort und die Ausrüstung eines Charakters können nach Ermessen des Erzählers die Erfolgchancen beim Einsatz dieser Fähigkeit drastisch beeinflussen.

## Schrift\*

(Eng verwandte Schriften oder Unterarten des Schriftsystems)

*Schrift\** ist eine ganz besondere Fähigkeit. Jede Schrift gilt als völlig eigene Fähigkeit und wird als solche notiert. Spezialisierungen sind nur bei sehr eng verwandten Alphabeten oder aber Varianten innerhalb ein und derselben Schrift möglich.

Im Normalfall würfelt man nicht um zu lesen oder zu schreiben, außer man hat es mit sehr alten oder unkenntlich gemachten Schriften zu tun. Komplexe Texte in fremden Sprachen und Schriften zu verfassen erfordert nach Ermessen des Erzählers unter Umständen aber einen Nexus, oder vielleicht sogar zwei: einen gegen die *Sprache\** für die sprachliche Richtigkeit und einen gegen die *Schrift\** für die Orthographie. Die Regeln für automatische Erfolge sollten meistens dafür sorgen, dass auch in solchen Fällen unter normalen Umständen ein Wurf unnötig wird.

Charaktere erhalten bei ihrer Erschaffung die eigene *Schrift\** auf derselben Stufe wie ihre Muttersprache. Charaktere aus Gesellschaften, in denen die Schrift rituelle Bedeutung hat, dürfen diese Fähigkeit nur dann erlernen, wenn sie auch in einem religiösen oder magischen Beruf tätig sind, sonst müssen sie auf die Schrift anderer Völker zurückgreifen. Es steht Erzähler und Spielern auch frei, je nach dem Hintergrund eines Charakters ihm den Zugang zur *Schrift\** zu verwehren: Straßenkinder und Bauern etwa erlernen nur in den allerseltensten Fällen das Lesen und Schreiben.

## Schwimmen

*Schwimmen* ist eine Fähigkeit, die man vielleicht nicht oft braucht, aber wenn dann doch einmal, geht es meistens um Leben und Tod. Charaktere, die diese Fähigkeit nicht beherrschen, sollten sich vor Fahrten auf großen Flüssen oder gar zur hohen See hüten. Es ist allerdings auch eine Tatsache, dass auf den großen Entdeckungsfahrten nur die wenigsten Matrosen schwimmen konnten.

Neben Schwimmen könnte für einen interessierten Spieler auch die Fähigkeit *Tauchen* relevant sein.

## Singen\*

(Unterschiedliche Techniken und Stile)

*Singen\** ist bei allen Kulturen nicht nur beliebter Zeitvertreib sondern auch oftmals hohe Kunstform. Zwar unterscheiden sich die Gesänge, die Technik ist aber fast immer die gleiche. Für einige wahrhaft befremdende oder höchst kunstvolle Techniken oder Stile sollten eigene Spezialisierungen für *Singen\** eröffnet werden.

### Sprache\*

(Hochsprache, Dialekte, Soziolekte, historische Varianten, eng verwandte Sprachen)

Jede *Sprache\** ist eine eigene Fähigkeit und jede eng verwandte Variante eine Spezialisierung für sich. Weiters ist die Beherrschung der zugehörigen *Schrift\** über die gleichnamige Fähigkeit geregelt, also völlig eigenständig. Bis man eine Sprache in Wort und Schrift perfekt beherrscht, kann das sehr lange dauern. Fremde Dialekte werden mit einer Erschwerung auf die Hochsprache verstanden, die vom festzustellenden Unterschied abhängt.

Jeder Charakter beherrscht automatisch seine Muttersprache als Teil seiner Herkunftsfähigkeiten, wie im Kapitel zur Charaktererschaffung (S.YYY) genauer ausgeführt wird. Das kann auch ein Dialekt der Hochsprache sein.

### Starre Rüstungen

(Lederpanzer, Schuppen, Platten)

Sich in Rüstung ausdauernd und effektiv zu bewegen will gelernt sein. Diese Fähigkeit bedingt alle Bewegungen und körperlichen Handlungen mit entsprechend geschützten Körperteilen. Sie wird auch verwendet um die entsprechenden Rüstungen zu warten und in Schuss zu halten, sowie kleine Reparaturen vorzunehmen (für mehr siehe *Handwerk\**).

### Sternkunde

*Sternkunde* ist auf hoher See unentbehrlich. Ohne sie gerät jede Seereise über das offene Meer zur Lotterie, die leicht einen fatalen Ausgang finden könnte. Ein Navigator kann mit Hilfe der *Sternkunde* einen Kurs festlegen und sich anhand der Sterne und anderer Himmelskörper orientieren. Man kann diese Fähigkeit aber auch an Land wie *Orientierung* benutzen, solange man freie Sicht auf die Gestirne hat.

Neben diesen praktischen Anwendungen ist natürlich auch das verfügbare Wissen und Scheinwissen über die Himmelskörper der Welt in dieser Fähigkeit enthalten.

### Tanzen\*

(Höfischer Tanz, Volkstanz, Ritueller Tanz)

*Tanzen\** erfordert Spezialisierungen, weil es so viele verschiedene Tänze und Tanzstile gibt. Je nach Volk und Stand unterscheiden sich die Tänze, die erlernt werden: mit einem höfischen Tanz wird man bei einer Gesellschaft in einer Taverne nur ein freundliches Lächeln ernten, wenn der Abend schon etwas länger gedauert hat, vielleicht sogar offenes Lachen. Bei kulturell oder sozial stark unterschiedlichen Tanzstilen sollte der Erzähler eine völlig neue Fähigkeit verlangen.

### Taschenspielerei\*

(Falschspielen, Taschendiebstahl, Trickdiebstahl, Jonglieren)

*Taschenspielerei\** erlaubt es einem Charakter kleine Illusionen aller Art zu zeigen und Taschen- sowie Trickdiebstähle durchzuführen. Durch beständiges Training haben die Finger des Charakters eine Gelenkigkeit und Flinkheit erreicht, die es ihm erlaubt sein Publikum oder seine Opfer zu täuschen. Mit Falschspielen versucht man durch gekonnte kleine Ablenkungsmanöver und geschickte Täuschung seine Mitspieler nicht merken zu lassen, dass man dem Glück etwas nachhilft. Auch hier ist das Potential zu großem materiellen Gewinn gegeben, aber auch zu schmerzhaften blauen Flecken oder sogar unschönen Stichwunden, sollte man sich in der falschen Gesellschaft befinden.

### Tauchen

*Tauchen* wird wohl noch seltener benötigt als Schwimmen, aber es kann sein, dass ein Spieler einen Perlentaucher spielen will, oder etwas ähnlich Seltenes. Wenn die Geschichten der Gruppe an großen Meeren, Seen oder Flüssen spielen, werden die beiden Fähigkeiten *Schwimmen* und *Tauchen* entsprechend stark aufgewertet. Außerdem gibt es auch immer wieder Spieler, die auf der Suche nach etwaigen verborgenen Schätzen gerne in jedes tiefere Gewässer abtauchen. Mit dieser Fähigkeit können sie ihre Sterblichkeitsrate dabei etwas senken.

### Tiere\*

(Greifvögel, Herdetiere, Nutztiere, Wild, Raubtiere)

Mit dieser Fähigkeit erwirbt ein Charakter Wissen um die Tiere, die in seiner Lebenswelt von Bedeutung sind. Er kennt ihre Lebensräume und Bedürfnisse, kann ihr Verhalten einschätzen und es zu manipulieren versuchen. Sehr verbreitet ist *Tiere\**, wie auch *Pflanzen\**, besonders in ländlichen Gebieten, gehören beide dort doch zum alltäglichen Erfahrungsbereich der Bevölkerung. In Städten findet man solches Wissen dementsprechend seltener.

### Überleben\*

(Steppe, Sandwüste, Steinwüste, Eiswüste, Hochgebirge, Wald, Dschungel)

*Überleben\** erfordert Spezialisierungen, da jedes Terrain eine andere Herausforderung darstellt und somit gesondert behandelt wird. Allzu viele verschiedene Tricks und Strategien wollen gemeistert sein. Reisende, die in dem Terrain, in dem sie sich aufhalten, nicht zu überleben wissen, könnten bald einem grimmigen Schicksal entgegenblicken. Die Bündelung in einer Fähigkeit sorgt aber immer zumindest für einen gewissen Grundstock an Überlebenstaktiken, wenn man sich in auch nur einer einzigen Landschaft zu helfen weiß.

### Überreden

*Überreden* ist ein uneleganter aber durchaus effizienter Weg, seinen Willen durchzusetzen, indem man sein Gegenüber mit einem wahren Redeschwall überwältigt. Dabei benutzt man keinerlei Argumentation, sondern redet einfach so viel, dass es dem anderen reicht. Er wird dann zwar verstimmt sein, aber nachgeben.

Für einen eleganteren Zugang zur Überzeugung anderer sollten interessierte Spieler bei der Fähigkeit *Verhandeln* nachschlagen.

### Umgebung\*

(Region, Landstrich, Stadt)

*Umgebung\** bietet Wissen um Lokalitäten, Personen und gesellschaftliche Zustände in einem bestimmten Land oder Reich. In traditionellen Gesellschaften macht es oft auch Sinn kleinere Einheiten als Basis für diese Fähigkeit zu verwenden, da die Leute nicht viel herumkommen. Generell gilt, je größer und allgemeiner der Ort, desto ungenauer und lückenhafter werden die Informationen sein. Eine Region allein ist oft schon schwierig zu überschauen, geschweige denn wirklich zu verstehen.

Charaktere erhalten bei der Erschaffung die Fähigkeit *Umgebung\** für ihre Heimat automatisch als eine der Herkunftsfähigkeiten.

### Verbergen\*

(Verstecken, Tarnen)

*Verbergen* ist eine große Hilfe, wenn man sich den neugierigen Blicken unliebsamer Besucher oder überraschender Neuankömmlinge entziehen will. Beim Verbergen gibt es natürlich auch Grenzen des Möglichen: der Erzähler hat hier wie immer das letzte Wort. Im Normalfall wird *Verbergen* zusammen mit der *Aufmerksamkeit* des Gegners in einem vergleichenden Nexus abgewickelt. Es kommt demnach nicht nur darauf an, sich gut zu verbergen, man muss sich auch besser verbergen als der andere einen wahrzunehmen im Stande ist.

Tarnen wäre ebenfalls über diese Fähigkeit abzuwickeln, ist aber hauptsächlich in militärischen Kreisen verbreitet, um Truppen oder Objekte vor den Augen des Feindes zu verbergen. Ehrenhafte Krieger würden niemals auf diese hinterlistige Weise kämpfen, Überlebenswillige werden niemals anders kämpfen. Im offenen Zweikampf ist die Sinnhaftigkeit von Tarnung hinfällig.

### Verführen

*Verführen* wird benutzt, um in Frage kommende Sexualpartner für sich einzunehmen. Ist man erfolgreich, kommt das aber keinesfalls einer Gehirnwäsche gleich. Erzfeinde werden nicht plötzlich zu schnurrenden Kätzchen, wenn man sich willig zeigt. Es ist dennoch oftmals sehr hilfreich, jemanden einem gewogen zu

wissen. Verführen ist die Lieblingsfähigkeit besonders lasziver oder verspielter Charaktere. Durch ihre Offenheit und Ungezwungenheit sind sie oft wahre Meister darin.

### Verhandeln

*Verhandeln* ist eine äußerst kultivierte Fähigkeit. Dabei geht es darum, dem Gegenüber seinen Standpunkt darzustellen und ihn dann mit Argumenten zu einer Annäherung zu bringen. Nicht nur Diplomaten und Herrscher sollten über Verhandlungsgeschick verfügen, es kann durchaus auch für den Mann auf der Straße von großem Nutzen sein. Eine direktere Methode um andere zu überzeugen findet man in der Fähigkeit *Überreden*.

### Verwaltung\*

(Verwaltung einer Stadt, eines Landstriches oder eines Reiches)

*Verwaltung\** ist sehr nützlich, wenn man sich für längere Zeit in großen Städten und Siedlungen aufhalten möchte, oder aber sogar essentiell, wenn man dort beruflich regelmäßig mit Beamten zu tun hat. Unzählige Würdenträger und Ämter müssen da auseinander-, Amtswege eingehalten, Machtstrukturen erkannt und berücksichtigt werden.

Verwaltung ist eine sehr vielfältige Fähigkeit, und ebenso vielfältig ist der Kreis von Leuten, die nach solcherlei politischem Wissen streben. Intriganten, Politiker, Adelige, Reisende, kurz jedermann, der etwas zu sagen hat, oder der oft seinen Aufenthaltsort wechselt, sollte über die politische Landschaft, sowie die Tagespolitik der Region bescheid wissen.

### Volkswisheit\*

(Lokale Geschichte, Legenden, Naturzyklen, Sprichwörter)

*Volkswisheit\** ist eine sehr große und vielfältige Fähigkeit, und für jede Kultur oder Region muss eine eigene Fähigkeit *Volkswisheit\** von Grund auf erlernt werden. Sie fasst all das Wissen zusammen, das von Generation zu Generation weitergegeben wird. Im Unterschied zu den *Wissenschaften\** basiert *Volkswisheit\** immer auf Tradition und der Erfahrung der Vorfahren und nicht auf wissenschaftlichen Methoden wie Experimenten und Diskussion. So wird die Fähigkeit zu einem Sammelbegriff für all das Wissen, das von keiner anderen Fähigkeit erfasst wird, und dient vor allem dazu, der Kreativität der Spieler Raum zu schaffen.



### Wahrsagen\*

(Runensteine, Stäbchenorakel, Kartenlegen, Vogelschau, Astrologie)

Wahrsagen\* ist oft vollkommen nutzlos. Die Gelehrten sind sich einig, dass es nur Hokuspokus ist. Welch ein Glück für unzählige Runenleser, Kartenleger, Hellseher und Sterndeuter, dass der kleine Mann auf der Straße da anderer Meinung ist. Man möchte gar nicht glauben, wie viel manche Leute für die scheinbare Erfüllung ihrer Wünsche zu zahlen bereit sind.

### Wetter\*

(Region)

Wetter\* ist eine Fähigkeit, die vor allem für Bauern und für Leute, die viel und weit reisen, von großem Nutzen sein kann. Es macht einen gravierenden Unterschied, ob man von einem Gewitter überrascht wird, oder es rechtzeitig erkennt und Unterschlupf sucht. In kleinen Dörfern sind meistens besonders die alten Leute wahre Meister in dieser Fähigkeit. Kein Wunder, haben sie doch schon ihr ganzes Leben um ihre Ernten bangen müssen und gelernt, die Zyklen und Launen der Natur zu verstehen. Bestimmte Regionen und ihre typischen Wettermuster sind als Spezialisierung zu wählen.

### Wissenschaft\*

(Alchimie, Astronomie, Geschichte, Ingenieurwesen, Mathematik, Medizin, Naturphilosophie, Philosophie, Recht, Strategie)

Wissenschaft\* ist eine stark auf dem Verstand beruhende Fähigkeit, die sich der Katalogisierung des Wissens, seiner Vermehrung und Verbreitung durch Erkenntnis und Lehre widmet. Alle Einzelwissenschaften sind Spezialisierungen, und wie üblich, muss man sich eine aussuchen. Die Wissenschaften werden fast ausschließlich in Anstalten höherer Bildung vermittelt, von denen die weitaus meisten in hoch zivilisierten Gegenden (besonders Städten) zu finden sind. Vereinzelt findet man auch Meister dieser Fachgebiete zurückgezogen am Land lebend, die gewillt sind, Schüler gegen Entgelt zu unterrichten.

### Zauberei\*

(Magische Schulen oder Traditionen)

Zauberei\* und magische Künste funktionieren wie Kampfkünste und Waffenfähigkeiten. Jede von ihnen ist eine eigene Fähigkeit, aber zwischen eng verwandten Schulen kann die Spezialisierungs-Regel verwendet werden. Die Effekte an sich müssen wie Manöver eigenständig erlernt werden, aber eine gewisse Basis ist vorhanden. In den allermeisten Fällen besteht so wenig Ähnlichkeit zwischen verschiedenen magischen Schulen, dass für jede von ihnen eine eigene Fähigkeit zu eröffnen ist.

Zauberei\* dient hauptsächlich dazu, dem Charakter den Zugang zu magischen Effekten zu ermöglichen, die die Zauber, Beschwörungen und Verzauberungen darstellen, die Magietraditionen zulassen. Neben

praktischem Wissen umfasst jede *Zauberei*\*-Fähigkeit auch eine Unmenge an theoretischem Wissen und eine Vertrautheit mit ihren Geheimnissen. Ebenso sind dem Besitzer einer magischen Kunst die soziale Organisation der Ausübenden und ihre Traditionen vertraut.

### Zechen

(Alkohol, unterschiedliche Drogen)

Zechen wurde in weiser Voraussicht eingeführt, um die üblichen Spieler-Erzähler-Diskussionen bezüglich der Toleranz der Charaktere für allerlei Rauschmittel zu verhindern, die sich zumeist über imaginären Wirtshaustischen entspinnen. Es sollen ja schon historisch wichtige Verträge durch einen Vorsprung in Trinkfestigkeit vorteilhaft abgeschlossen worden sein. So besehen, könnte es nicht ganz so nutzlos sein, zumindest grundlegend geeicht zu sein.

### Kampffähigkeiten

Kampffähigkeiten beschreiben Waffengruppen, in denen sich Spezialisierungen jeweils mit einzelnen Waffen beschäftigen. Der Umgang mit jeder einzelnen Waffe kann also als eigene Spezialisierung erlernt werden.

### Fernkampf

*Armbrüste\**, *Belagerungsgerät\**, *Blasrohre\**, *Bögen\**, *Schleudern\** und *Wurfaffen\**

(Waffen für Spezialisierungen sind den Waffentabellen zu entnehmen)

Diese Fähigkeiten decken die im Fernkampf am häufigsten benutzten Waffen ab. Je nach Hintergrund können weitere dazukommen oder welche wegfallen. Sie umfassen die professionelle Führung und Wartung von Wurf- oder Schusswaffen, sowie Schleudern. Die meisten Gesellschaften ziehen eine bestimmte Art Fernkampfwaffen vor, Mischungen sind eher selten. Grundsätzlich hindert dennoch niemand einen Fernkämpfer, Fähigkeiten für Wurf- und Schusswaffen zu wählen, solange es aus seinem Hintergrund nachvollziehbar ist.

Der Erzähler sollte mit den Spielern die Auswahl an Fähigkeiten genau besprechen. Für Fernkampfwaffen werden Attacken normalerweise über PR abgewickelt. Unter Umständen können aber, wie bei allen anderen Fähigkeiten auch, andere Eigenschaften herangezogen werden. Will ein Schütze die Qualität eines feilgebotenen Bogens beurteilen, wäre es logisch, wenn der Erzähler ihn mit seinem VS oder seiner WN gegen seine *Bögen*\*-Fähigkeit würfeln lässt.

Nach den Regeln der Vernunft kann man fast alle Nahkampfwaffen werfen. Wer mit Wurfdolchen umgehen kann, dem ist die grundsätzliche Technik eine Klingenwaffe zu werfen klar. Da aber das Gewicht und die Eigenschaften jeder Waffe anders sind, erhält ein Charakter, der nicht dezidiert eine Spezialisierung besitzt

um eine bestimmte Nahkampfwaffe zu werfen, die übliche Erschwerung. Selbiges gilt auch für Wurfbeile und Äxte, sowie Wurfspeere und Stangenwaffen.

### Nahkampf

*Äxte\*, Dolche\*, Netze\*, Peitschen\*, Schilde\*, Schwerter\*, Schlagwaffen\* und Stangenwaffen\**

(Waffen für Spezialisierungen sind den Waffentabellen zu entnehmen)

Diese Fähigkeiten stehen für eine fundierte Ausbildung an einer Art von Nahkampfwaffe, sowie Kenntnis um ihre professionelle Wartung. Sie sollten die meisten Nahkampfwaffen leicht einordenbar machen. Wie schon bei den Fernkampfwaffen gilt, dass neue Fähigkeiten oder Spezialisierungen für hintergrund-spezifische Waffen einfach eingeführt werden können. Wichtig ist, dass im Nahkampf Attacken über GW und Paraden über PR realisiert werden, fortgeschrittenere und spezielle Manöver oft über die PR, manchmal auch die KR.

### Waffenlos\*

(Raufen, spezielle Kampfstile)

Diese Fähigkeit deckt den waffenlosen Nahkampf in allen möglichen Stilen ab. Für all jene, die keine Waffen besitzen dürfen oder wollen, oder die Unglücklichen, die ihre Waffe im Kampf verlieren, ist sie oft die einzige Möglichkeit ihr Leben zu retten. *Waffenlos\** vermittelt auch Taktik und vor allem Manöver für den Kampf in verschiedenen Kampfsportarten. Einfaches Raufen kennt keine Manöver, da es zu primitiv für so fortgeschrittene Techniken ist. Es obliegt dem Erzähler, die Grenze zwischen Raufen und Kampfsport zu ziehen, aber als Faustregel gilt: alles, was in Schulen vermittelt wird und Philosophie oder hoch entwickelte Techniken beinhaltet, ist Kampfsport und erhält somit Zugang zu Manövern.

Es gibt stark unterschiedliche Kampfsportarten, und diese Unterschiede manifestieren sich rein regeltechnisch in der Auswahl an Manövern, die sie ihre Schüler lehren. Defensive Kampfsportarten werden eher Würfe und Blocks beinhalten, offensive dafür Tritte, Schläge und Sprünge. Die genaue Ausprägung solcher Schulen ist Teil des Hintergrundes, und so sind die entsprechenden Pakete an Manövern auch stark an den jeweiligen Hintergrund eines Kampfsportes gebunden.

Raufen wird in den meisten Fällen mit simplen Hieben, Tritten und Kopfstößen ausgeführt. Auch wenn Training dahinter steckt, bleibt es, solange keine Kampfkunst und entsprechende Kenntnis von Manövern mit einfließt, eine ineffektive und unelegante Fähigkeit, nur darauf aus, den anderen durch wuchtige Schläge besinnungslos zu prügeln.

## Manöver

Manöver sind Tricks und Kniffe, die Profis an einander weitergeben oder sogar aus ihrer Erfahrung heraus selbst entwickeln. Es ist grundsätzlich kein allzu großes Problem etwa das Führen einer Waffe zu erlernen, also erfolgreich anzugreifen und zu parieren, Manöver geben allerdings einem Konflikt noch eine ganz andere Ebene. Jenseits der physischen zählt auch, und meistens sogar noch viel mehr, die geistige Überlegenheit und Erfahrung eines Kombattanten.

Die folgenden Listen und Beschreibungen der verschiedenen Manöver sind in keinsten Weise als vollständig anzusehen. Da jeder Charakter auch selbst Manöver schaffen kann, sind die hier folgenden eher als Anregung und Bausteine für die Kreativität der Spieler und des Erzählers zu werten.

Grundsätzlich kann ein Charakter in einer Handlung **nur ein einziges Manöver** einsetzen, es sei denn, er verfügt über eines der *Kombinationsmanöver*, die es ihm erlauben, auch mehrere Manöver in einer Handlung gleichzeitig einzusetzen.

Weiters gibt es auch **passive Manöver**, die keine eigenständige, aktive Handlung an sich sondern eine Art und Weise eine Handlung auszuführen darstellen. Solche passiven Manöver sind mit einem ° markiert und dürfen beliebig mit anderen kombiniert werden.

Zur genaueren Beschreibung finden sich bei den Manövern unterschiedliche Abkürzungen. AG steht für allgemeine Manöver, die mit jeder Kampffähigkeit erlernt werden dürfen, solange der Erzähler sie für den Hintergrund eines Charakters freigibt. NK, FK, KV und WL für Nahkampf-, Fernkampf-, Kavallerie- und Waffenlose Manöver, die nur mit entsprechenden Fähigkeiten gewählt werden dürfen. *Waffenspezifisch* schließlich gibt an, genau welche Waffe und somit Spezialisierung für das Manöver erlernt und benutzt werden muss. Alle Manöver sind Stufen zugeordnet, die die nötige Mindeststufe in der passenden Fähigkeit zum Erlernen und zum Einsatz eines Manövers angeben.

### Lehrlingsmanöver (ab Stufe LE2)

#### **Abrollen** [AG]

Abrollen befähigt einen Charakter auf die Manöver *Umstoßen* oder *Wurf* oder auch den Sturz seines Reittieres angemessen zu reagieren. Natürlich kann es auch eingesetzt werden, um generell kleinere Stürze abzuwenden, im freien Fall ist es aber nur von bedingter Nützlichkeit. Der Erzähler sollte seine Vernunft als Maßstab einsetzen, wann er die Verwendung von *Abrollen* gestattet.

Grundsätzlich wird *Abrollen* genauso wie Ausweichen als direkte Reaktion auf einen Angriff eingesetzt, und wie beim Ausweichen darf auch jede angesagte Handlung ohne Anstieg der Schwierigkeit auf *Abrollen* geändert werden. Der Verteidiger würfelt vergleichend gegen den Angriff mit GW und *Athletik* oder

*Akrobatik*. Entscheidet der Charakter diesen Vergleich für sich, kann er den Sturz abrollen und steht sofort wieder zum uneingeschränkten Handeln bereit auf seinen Beinen.

Im Falle eines Sturzes außerhalb eines Kampfes setzt der Erzähler je nach den Umständen wie Fallhöhe und Beschaffenheit des Bodens eine Schwierigkeit für den Nexus fest. Je nach Erfolgsgrad wird dann der Sturzschaen reduziert. Beim Sturz vom Pferd findet entsprechend *Reiten\** Verwendung.

### **Abschwächen** [NK, WL]

Abschwächen erlaubt es einem Charakter, den Schaden, den er anrichtet, freiwillig und automatisch auf ein Niveau seiner Wahl zu begrenzen.

Dieses Manöver findet meistens bei der Ausbildung neuer Krieger Verwendung, da es nicht erstrebenswert ist, schon zu diesem Zeitpunkt schwere Verwundungen auszuteilen. Es kommt allerdings durchaus vor, dass ein ärgerlicher Meister als Denkmittel für einen unverbesserlichen Schüler seine Waffe nicht zurückhält.

### **Ballistischer Schuss** [FK]

Beim ballistischen Schuss visiert der Schütze nicht direkt sein Ziel an, sondern lässt den Pfeil in einer ballistischen Kurve auf den Gegner herunterfallen. Dadurch wird die Sonderregel für Schießen in den Nahkampf für diesen Schuss weitgehend ignoriert und nur der zusätzliche Grad an Schwierigkeit bleibt erhalten.

### **Gegenattacke** [NK, FK, WL]

Die Gegenattacke ist typisch für sehr aggressive Kampfstile. Sie erlaubt es dem, der sie beherrscht, eine Attacke als Antwort auf eine Attacke einzusetzen. Das heißt: verwendet man die Gegenattacke, so benutzt man seine Verteidigung zum Zeitpunkt eines Angriffes nicht um diesen Angriff abzuwehren, sondern man nützt die Blöße, die sich der andere gibt, um seinerseits zuzuschlagen. Beide Kämpfer verwunden sich dabei gleichzeitig. Ein Fernkämpfer lernt durch dieses Manöver im Fall eines Angriffes gegen ihn sein Geschoss statt einer Verteidigung abzufeuern, im Bestreben den anderen wenigstens noch schwer zu verwunden.

### **Griff** [WL]

Ein waffenloser Griff ist dem bewaffneten *Binden* sehr ähnlich. Er wird gegen einen zumeist waffenlosen, mit einem gewissen Risiko aber auch gegen einen bewaffneten Gegner eingesetzt. Dabei versucht man die Arme oder die Waffe des Gegenübers so zu kontrollieren, dass dieser sie nicht mehr benutzen kann, solange dieses Manöver aufrecht bleibt.

Um einen Griff zu setzen wird eine Attacke mit PR gewürfelt. Gewinnt der Angreifer diesen Nexus, sind beide Kontrahenten von nun an im Griff blockiert. Der Verteidiger kann versuchen frei zu brechen, dazu

muss er den haltenden Charakter in einem vergleichenden Nexus gegen *Waffenlos\** über KR oder GW nach Wahl für beide Kontrahenten besiegen. Natürlich kann der Angreifer auch jederzeit den Griff freiwillig aufgeben. Der Verteidiger hat wie beim *Binden* keinerlei Möglichkeit den Griff von sich aus zu verlängern. Auch der zusätzliche Grad an Schwierigkeit, wenn man einen Griff löst und noch im gleichen AB handeln will, wirkt sich wie beim *Binden* aus.

Zu bedenken ist, dass ein durch einen Griff blockierter Charakter gezwungen ist, länger andauernde Handlungen, wie etwa Fernkampf oder Zaubern, abubrechen.

### **Hagelschlag** [NK, Kampfstab oder Klingenstab]

Der Hagelschlag heißt so, weil man mit ihm unter Verwendung eines Kampf- oder Klingenstabes einen wahren Hagel an Attacken über seinen Gegner hereinbrechen lassen kann. Der Vorteil dieses Manövers ist der, dass man in einem AB zwei unabhängige Attacken gleich hintereinander führen kann. Dafür verzichtet man auf die Möglichkeit sich in diesem AB zu verteidigen.

### **Lösen** [AG]

Charaktere, die dieses Manöver beherrschen, wissen wie man sich geschickt aus einem Nahkampf zurückzieht, ohne sich in Gefahr zu bringen. Wenn ein Charakter einen Kampf abbricht, um sich einem anderen Gegner oder der Flucht zuzuwenden, kann er die Verwendung dieses Manövers erklären, um den Nachteil durch Lösen aus dem Nahkampf zu ignorieren.

### **Niederreiten** [KV]

Wenn ein berittener Krieger genug Anlauf mit seinem Reittier hat, kann es sich als vernichtender Rammbock erweisen. Der Reiter würfelt einen Nexus über CH gegen *Reiten*, um sein Reittier dazu zu bringen, sich wider seine Natur auf die Gegner zu stürzen. Wer nicht gut genug ausweicht, muss eine leichte Wunde (LT) als Basisschaden erhöht um die KR des Tieres an Wucht hinnehmen, die durch Netto-Einser des Reiters noch zusätzlich gesteigert werden kann. Bis zu zwei Fußsoldaten, die nebeneinander stehen, können so gleichzeitig attackiert werden. Wenn rechtzeitig eine Verteidigungsstellung mit Stangenwaffen bezogen wird, ist es das Reittier selbst, das den vollen Schaden durch die Waffen der Angegriffenen plus seiner eigenen KR an Wucht hinnehmen muss.

### **Rüstungsgewöhnung°** [AG]

Wenn ein Charakter über längere Zeit hinweg dasselbe Rüstungsteil trägt, gewöhnt er sich an die spezifische Gewichtsverteilung an seinem Körper und die Eigenheiten dieses Ausrüstungsgegenstandes. Alle negativen Modifikationen des betroffenen Rüstungsteils durch Behinderung werden dadurch um einen

Grad vermindert. Dieses Manöver kann auch mehr als einmal erworben werden, um unterschiedliche Rüstungsteile zu erfassen, dann ist im Titel jeweils anzugeben, auf welchen Teil sie sich beziehen.

### **Schildparade°** [NK, FK nur Schleuder]

Wer dieses Manöver beherrscht, hat gelernt sich mit einem Schild zu verteidigen. Man erhält so viele Schildparaden zusätzlich pro AB wie das betreffende Schild an *Schutz* vorzuweisen hat. Als Eigenschaft für die Benutzung des Schildes wird wie üblich die PR des Charakters verwendet. Die Behinderung des Schildes wird durch dieses Manöver zusätzlich um einen Punkt gesenkt.

### **Schnellschuss** [FK]

Wenn ein Schütze zu Beginn eines AB einen Pfeil auf der Sehne hat, kann er mit diesem Manöver feuern noch ehe ein anderer Charakter, der dieses Manöver nicht besitzt, an der Reihe ist. Er wird sozusagen vor den schnellsten Nicht-Besitzer im gleichen AB gereiht. Beherrschen mehrere Charaktere in einem Kampf den Schnellschuss, gilt unter ihnen wieder die übliche Reihenfolge.

Die regeltechnischen Bedingungen für den Einsatz des Manövers sind aber restriktiv. Der Schütze muss als letzte Handlung das Bereitmachen seiner Schusswaffe oder das Anvisieren seines Zieles durchgeführt haben. Außerdem kann man auch keinen Schnellschuss setzen, wenn man im vorhergehenden AB zwar die oben genannten Bedingungen erfüllt hat, dann aber durch einen Nahkämpfer, eine magische Attacke oder sogar eine Verwundung unterbrochen wurde.

### **Schnellziehen** [NK, FK nur Wurfaffen]

Durch dieses Manöver benötigt das Ziehen einer Waffe nicht mehr einen AB, sondern geht fast augenblicklich. Dennoch ist der Einsatz der Waffe im gleichen AB um einen Grad schwieriger als unter normalen Umständen.

### **Stoßschlag°** [WL]

Waffenlose Kämpfer sind in Konflikten mit gerüsteten Gegnern durch die geringe HT ihrer ‚Waffe‘ stark benachteiligt, können sie doch keinerlei Schaden erzielen, sobald sie einen gerüsteten Körperteil treffen. Der Stoßschlag ist der erste kleine Schritt auf dem langen Weg, diesen Nachteil auszugleichen. Beherrscht ein Charakter dieses Manöver, gelten alle seine waffenlosen Angriffe von nun an, wenn er es will, als HT +3. Er kann dadurch Rüstungen bis zur Lederrüstung normal beschädigen und eventuell durchdringen. Wenn man gegen eine Lederpanzerrüstung anzukämpfen versucht, muss man selber das gleiche Wundniveau hinnehmen, wie man erzielt hat. Angriffe gegen Rüstungen der HT +4 und höher bleiben immer noch wirkungslos. Außerdem steigt für alle waffenlosen Angriffe der Basisschaden um ein Niveau, wenn ein Charakter, der dieses Manöver einsetzt, es will.

### **Sturmangriff** [NK, KV, WL]

Mit genügend Anlauf kann ein Charakter wesentlich mehr Schaden anrichten als gewöhnlich. Benützt man dieses Manöver, kann man nach mindestens fünf Metern Anlauf oder 15 Metern Galopp eine Attacke schlagen, für die der Basisschaden um ein Niveau angehoben wird und der Gegner bei allen Versuchen dem Angriff direkt zu begegnen eine Behinderung in Höhe der KR des Angreifers oder Reittieres auf seine entsprechende Eigenschaft hinnehmen muss. Ausweichversuche bleiben allerdings unbehelligt, da ein solcher Angriff recht vorhersehbar ist.

### **Tänzeln**<sup>o</sup> [NK, KV, WL]

Charaktere, die ständig in Bewegung bleiben, haben es einfacher, kleine Lücken in Angriffen und Paraden ihrer Gegner auszunützen, die es ihnen erlauben, die für sie ideale Distanz herzustellen.

Wer dieses Manöver beherrscht, darf bei jeder Kampfhandlung zusätzlich die NK-Reichweite um einen Grad nach Belieben verändern. Wenn auch sein direkter Gegner entsprechend geschult ist, entscheiden die Stufen der Kampffähigkeiten, bei Gleichstand die höhere LG und schließlich SC vor NSC, wer diesen Vorteil für sich nutzen kann.

### **Umstoßen** [AG]

Versucht ein Charakter einen anderen im Nahkampf umzustößen, so ersetzt der Angreifer seine GW für die Attacke durch seine KR oder die seines Reittieres. Der Verteidiger muss entweder bei einer Schildparade ebenfalls mit seiner KR dagegenhalten, oder er zieht es vor auszuweichen. Gewinnt der Angreifer, kann er sein Gegenüber zu Boden werfen, was diesem einige Unannehmlichkeiten durch seine schlechte Position einbringen dürfte.

### **Vipernschlag** [NK, nur Kurzsword]

Dieses Angriffsmanöver ist nur mit einem Kurzsword und auch dann nur mit einer spitzen Attacke möglich. Da ein Kurzsword dafür gebaut wurde auch schwere Rüstungen leichter zu durchdringen, wird durch einen Vipernschlag die HT einer Rüstung immer um einen Grad niedriger angenommen als sie tatsächlich ist. Dies gilt zusätzlich zur Modifikation der HT einer Rüstung durch den spitzen Schaden (siehe *Rüstung*, S.YYY).

### **Wurf** [WL]

Ein Wurf ist ein waffenloses Manöver, das grundsätzlich eine höher entwickelte Form des *Umstoßens* darstellt. Im Gegensatz zu seinem Schwesternmanöver ersetzt der Angreifer für einen Wurf seine GW für die Attacke durch seine PR, da er statt mit roher Gewalt mit Technik den Sturz des anderen zu Wege bringen will. Der Verteidiger muss entweder mit einer Parade dagegenhalten, oder er zieht es vor auszuweichen. Gewinnt der Angreifer, kann er sein Gegenüber zu Boden werfen. Da ein Wurf eine Kampftechnik ist, erhält



das Opfer dadurch auch eine Verwundung: der Basisschaden ist eine leichte Wunde (LT), die Wucht des Angreifers wird zur Gänze aufgeschlagen. Der Angreifer spezifiziert vor dem Wurf wie bei einer normalen Attacke die gewünschte Trefferzone.

### *Gesellenmanöver (ab Stufe GE3)*

#### **Anstrengung°** [AG]

Dieses Manöver erlaubt es einem solchermaßen trainierten Charakter, kurzfristig durch eine bewusste Anstrengung jegliche Rüstungsbehinderung zu ignorieren. Für die Dauer von so vielen AB wie dem doppelten WS des Charakters entsprechen, werden keinerlei Behinderungen an GW oder PR durch Rüstung berücksichtigt. Die Einschränkung der Wahrnehmung durch Helme bleibt erhalten. Der Preis für diesen Vorteil ist, dass man nach dieser Anstrengung sich genau so viele AB ausruhen muss, wie man zuvor ohne Nachteil gekämpft hat. Während dieser Zeit dürfen nur defensive Handlungen wie Paraden oder Ausweichen gesetzt werden, die dann wieder der normalen Rüstungsbehinderung unterliegen.

#### **Ausfall** [NK, WL]

Bei einem *Ausfall* verzichtet der Angreifer auf jegliche Möglichkeit zur Verteidigung, dafür bedrängt er sein Gegenüber mit raschen und heftigen Attacken so sehr, dass dieses nur noch verteidigen kann. Regeltechnisch darf ein Charakter, der mit diesem Manöver angreift, nur Attacken gegen sein Ziel schlagen und selbst weder parieren, noch ausweichen oder irgendeine andere defensive Handlung setzen. Solange er diese Bedingung erfüllt, kann sein Opfer nichts anderes tun als seinen Attacken zu begegnen. Paraden und Ausweichversuche stellen die einzigen möglichen Handlungen dar, die vom Bedrängten ausgeführt werden können. Diese Serie von Attacken endet nur, wenn der Angreifer seinerseits den *Ausfall* beendet, etwa um zu parieren, oder dem Angreifer eine Attacke misslingt und er sein Opfer verfehlt. Endet ein Ausfall durch Verfehlen, hat der vormalige Angreifer für seine nächste Handlung einen Nachteil: Er muss so viele Grade an zusätzlicher Schwierigkeit hinnehmen, wie der Ausfall in AB gedauert hat.

Durch die Gewalt einer solchen Vorgehensweise kann ein Charakter seinen Gegner vor sich hertreiben, wenn er es will, solange die Kette nicht gebrochen wird. Dann allerdings kann sich das Blatt ganz schnell wenden und das gewonnene Terrain im Nu auch wieder verloren gehen.

Neben den oben genannten Voraussetzungen spielt auch die benützte Waffe eine Rolle beim Gelingen eines Ausfalls: nur waffenlose Attacken, einhändige Waffen, sowie Kampf- und Klingenstab sind für Ausfälle geeignet.

#### **Binden** [NK, WL]

Ein Angreifer kann mit diesem Manöver seine Waffe mit der des Gegners so verhaken oder sie so zu Boden drücken, dass beide Waffen unbrauchbar werden, solange dieses Manöver erfolgreich bleibt. Um eine

Waffe zu binden, würfelt der Angreifer statt mit GW seine Attacke mit PR. Gewinnt er den vergleichenden Nexus, sind von diesem Augenblick an beide Waffen unbrauchbar. Der Verteidiger kann versuchen, die Bindung zu brechen. Dazu muss er den Angreifer in einem vergleichenden Nexus gegen die jeweilige Waffenfähigkeit über KR statt GW für beide Beteiligten besiegen. Natürlich kann der Angreifer auch jederzeit die Bindung freiwillig aufgeben. Der Verteidiger hat keine Möglichkeit seinerseits die Wirkung dieses Manövers zu verlängern. Will der Angreifer nach dem Lösen einer Bindung noch eine Handlung im gleichen AB setzen, etwa angreifen oder parieren, so steigt die Schwierigkeit dieser Handlung um einen Grad.

### ***Destabilisieren*** [NK, WL]

Das Ziel eines Angreifers beim Destabilisieren ist es nicht seinen Gegner möglichst schwer zu verwunden, sondern sich eine kurze Atempause zu verschaffen. Dazu ist erst einmal eine gezielte Attacke auf eine Trefferzone des Arms vonnöten, egal ob Ober- oder Unterarm, oder gar die Hand. Je nach Situation und Position der Kämpfer kann eine andere Zone am günstigsten liegen. Ist die Attacke erfolgreich, wird nicht nur nach den herkömmlichen Regeln die Verwundung samt Schock gegen den Verteidiger angewendet, durch dieses Manöver hat der erfolgreiche Angreifer den Arm auch so günstig getroffen, dass zusätzlich zu allen Auswirkungen des Schocks die nächste Handlung des Opfers verloren geht. Besonders effektiv ist dieses Manöver natürlich gegen Fernkämpfer oder Magier, die dadurch ihre lange dauernden Handlungen nicht mehr ausführen können.

### ***Flankenattacke*** [NK, KV, WL]

Ein Angreifer, der dieses Manöver anwendet, ist geschult darin, seinen Gegner so zu umtänzeln, dass er immer einen Flankenangriff gegen ihn schlagen darf, auch wenn er sich zuvor noch im frontalen Nahkampf befunden hat. Die einzige Möglichkeit einen solchen Flankenangriff zu verhindern, ist es, selbst über dieses Manöver zu verfügen und bei der Parade oder dem Ausweichen die Verwendung desselben zu deklarieren. Dies hebt den Flankenbonus des Angreifers auf und ein normaler vergleichender Nexus wird gewürfelt. Für die Auswirkungen einer Flankenattacke siehe Sonderfälle im Kampf (Position, S. YYY).

### ***Geschosshagel*** [FK]

Fernkampfhandlungen benötigen aufgrund ihrer relativ zu Nahkampfhandlungen recht hohen Komplexität (Laden, Zielen, Feuern) mehr als einen AB. Manchmal kann es aber von Vorteil sein, einfach ein Sperrfeuer von Geschossen zu entfesseln. Durch den Geschosshagel kann ein Schütze Fernkampf in nur einem AB durchführen, durch die große Eile sinkt aber die Genauigkeit seiner Angriffe: Seine PR erleidet eine Behinderung von 1, und er kann sich auch nicht genug Zeit lassen, um Trefferzonen gezielt anzuvisieren.

### ***Inspiration*** [AG]

Ein Charakter kann mit diesem Manöver versuchen, seinen Kampfgefährten neuen Mut zu geben. Meistens wird dies in Form eines Schlachtrufes erfolgen, der mindestens drei AB dauern muss. Alle verbündeten Charaktere, die sich in Hörweite befinden und den Schlachtruf wahrnehmen, können von ihm profitieren. Der Sprecher würfelt einen Nexus über CH gegen GE3 oder eine passende Fähigkeit, und pro Erfolgsgrad sind alle Moralnexus in diesem Kampf für seine Verbündeten um einen Grad erleichtert. Die maximale Erleichterung entspricht dabei der Anzahl an ununterbrochenen 3AB-Handlungen *Inspiration*, die der sprechende Charakter aufgewendet hat. *Inspiration* funktioniert nur einmal pro Charakter und Kampf, und da es auch inspirierend ist andere zu inspirieren, erhält der Sprecher selbst die gleichen Vorteile wie seine Zuhörer.

### ***Kampfschrei***° [AG]

Einige Schulen lehren schon die Anfänger ihrer Kampfkünste, dass nicht nur der Stahl, sondern auch Auftreten und Ausstrahlung eines Kriegers zu seinen Waffen zählen. Wenn ein Schüler einer solchen Kunst eine Attacke gegen einen Feind schlägt, kann er versuchen, seine Chancen auf einen Erfolg zu erhöhen, indem er den anderen einschüchtert. Im AB der Attacke würfelt er deshalb einen vergleichenden Nexus über CH gegen GE3 oder *Einschüchtern* gegen den WL auf GE3 des Gegenübers. Entscheidet der Angreifer diesen Vergleich für sich, darf der Angegriffene keinerlei Handlung in diesem AB setzen. Er muss eine etwaige Verwundung starr vor Angst hinnehmen. Da sich die Wirkung eines Kampfschreis recht schnell abnützt, kann er pro Kampf und Gegner nur ein einziges Mal eingesetzt werden. Der Erzähler entscheidet wenn nötig, wann ein Ziel wieder empfänglich für seine Wirkung ist.

### ***Kraftschlag***° [WL]

Der *Kraftschlag* ist ein relativ einfaches Manöver, das es einem fortgeschrittenen Kampfsportler erlaubt, durch besondere Technik mehr fokussierte Kraft hinter seine waffenlosen Angriffe zu setzen. Er ist in seiner Wirkung dem *Stoßschlag* ähnlich, aber mächtiger. Nicht nur erhöht sich der Basisschaden für einen waffenlosen Angriff um zwei Niveaus, wenn der Verwender dieses Manövers es möchte, gelten seine Schläge nun auch schon als hätten seine Hände eine HT von +4. Die weiteren Auswirkungen dieses Manövers gleichen denen des *Stoßschlages*.

### ***Linkhandstil***° [NK, nur Parierdolch]

Der Linkhandstil kann nur mit einem Parierdolch oder einer ähnlichen Waffe benutzt werden. Er gestattet einem Kämpfer eine zusätzliche Parade pro AB, die mit dem Dolch ausgeführt werden muss. Natürlich darf der Charakter weiterhin auch seine ihm zustehende Parade pro AB zur Verteidigung verwenden, sodass

man mit diesem Manöver auf bis zu zwei Paraden in einem AB kommen kann. Als Stufe für den Nexus findet bei Handlungen durch das Manöver immer die Kampffähigkeit Verwendung.

### **Natürlicher Angriff** [KV]

Im direkten Kampf mit einem berittenen Krieger sollte man niemals die Kraft und Fähigkeiten seines Reittieres unterschätzen. Mit diesem Manöver kann ein Reiter sein Reittier dazu bringen, seine natürlichen Attacken gegen seinen Kontrahenten einzusetzen. Ein Pferd etwa würde sich über dem Gegner aufbäumen und ihm schwere Schläge mit seinen Hufen zufügen. Dies sind zwei sofort aufeinander folgende Attacken, die der Reiter mit CH gegen *Reiten* ausführt. Der Basisschaden entspricht einer leichten Wunde (LT) zuzüglich der KR des Tieres an Wucht. Netto-Einser wirken sich wie immer aus. Bei anderen Tieren wird entsprechend entschieden, welche Fähigkeiten sie für ihre Reiter ins Feld führen können.

### **Präzision** [NK, WL]

Charaktere, die in der Präzision ihrer Attacken besonders geschult sind, können, wenn sie einen AB dafür opfern ihren Gegner zu analysieren, ihre nächste Attacke gegen eine beliebige seiner Trefferzonen ohne Erschwerung landen, solange der vergleichende Nexus erfolgreich ist.

### **Scharfschütze**<sup>o</sup> [FK]

Scharfschützen sind darauf trainiert auf der Lauer auszuharren, um ihr Opfer dann möglichst mit einem gezielten Schuss zu neutralisieren. Ihre Ausbildung ermöglicht ihnen eine besonders gute und schnelle Erfassung eines Zieles, was sich regeltechnisch darin niederschlägt, dass für sie jedes Ziel um eine Kategorie näher gilt als es sich tatsächlich befindet. Um diesen Vorteil nutzen zu können, ist keinerlei Handlung nötig: er ist immer aktiv, wenn der Spieler es wünscht.

### **Schildattacke** [NK, FK nur Schleuder]

Statt mit einem Schild zu parieren, kann man es mit diesem Manöver auch dazu einsetzen, eine Attacke zu führen. Als Stufe für den Nexus gilt die *Schild*\*-Fähigkeit des Charakters, als Eigenschaft findet wie bei normalen Nahkampftackten auch die GW Verwendung. Schilde richten stumpfen Schaden an, außer sie wurden mit Dornen versehen (spitz) oder ihre Kante wurde geschliffen (scharf). Der Basisschaden ist eine geringe Wunde (GT) und wird pro *Schutz* des Schildes um ein Niveau erhöht, die MWU beträgt 3. Wie schon bei der *Schildparade* ist die *Schildattacke* dabei als eine zusätzliche Handlung pro AB möglich, wenn man dafür auf alle Schildparaden verzichtet.

### **Schnellspannen** [FK, nur Schusswaffen]

Da es im Normalfall recht lange dauert, einen Bogen, dessen Sehne zum Transport ausgehängt wurde, wieder neu zu spannen, verbringen professionelle Schützen viel Zeit mit Drills, die diesem Umstand Rechnung tragen. Das Ergebnis ist eine drastische Reduktion der benötigten Zeit. Statt der doppelten BEH des betreffenden Bogens ist nur noch die einfache in AB erforderlich. Dieses Manöver wirkt nur für Waffen, die der Charakter auch als eigene Spezialisierung besitzt.

### **Sprungtritt** [WL]

Der Sprungtritt vereint fokussierte Energie und Wucht in einer beachtlichen Kraftentfaltung, die einen waffenlosen Kämpfer zu einer ernstzunehmenden Bedrohung werden lassen kann. Ähnlich dem Kraftschlag erzielt ein Sprungtritt durch die höhere Energie, die dem Angriff innewohnt, ein höheres Schadensniveau: dieses steigt zusätzlich um ein Niveau, auch wenn es dabei über KT hinausgeht. Außerdem muss der Angegriffene mit KR verteidigen oder ausweichen, da er sonst zusätzlich wie durch *Umstoßen* zu Boden geht und alle Unannehmlichkeiten in Kauf nehmen muss, die mit dieser ungünstigen Position einhergehen.

### **Überrumpeln**° [AG]

Einige Krieger machen daraus Genauigkeit für Schnelligkeit zu opfern einen festen Bestandteil ihres Kampfstiles und kultivieren diese Fähigkeit bis zu einem Punkt, an dem auch nur geringe Einbußen an Genauigkeit zu bemerkenswerten Steigerungen in der Geschwindigkeit einer Handlung führen können. Für solche Charaktere steigt die Reaktion im Kampf ab dem Zeitpunkt der Deklaration pro geopferter Stufe der Kampffähigkeit um 1.

### **Waffenloses Parieren**° [WL]

Waffenloses Parieren erlaubt es Unbewaffneten, Nahkampfwaffen so zu parieren, als wäre man selbst ein bewaffneter Verteidiger. Dieses Manöver ist oft der erste Schritt eines waffenlosen Nahkämpfers, seine Benachteiligung gegenüber den Benützern von Waffen auszugleichen.

### **Wasserkampf**° [WL, NK oder FK nur besondere Waffen]

Wer das Manöver *Wasserkampf* beherrscht, kann sich so gut es geht auf das Medium Wasser einstellen. Für ihn gelten entgegen der üblichen Einschränkungen fast normale Regeln, weil er lernt, seine Bewegungen so zu gestalten, dass er unnötige Widerstände und Verwirbelungen vermeidet. Fernkampf (außer Harpunen) und stumpfe Nahkampfwaffen bleiben zwar immer noch sinnlos, andere Nahkampfwaffen aber machen mehr Schaden. So richten spitze Attacken den normalen Basisschaden an, scharfe Hiebe verlieren nur ein Niveau. Waffenloser Kampf funktioniert nach den normalen Regeln und wird somit wieder zu einer brauchbaren Option.

### **Würgegriff** [WL]

Gelingt einem Charakter, der dieses Manöver besitzt, ein Erfolg in einem vergleichenden Nexus über PR und seine Kampffähigkeit gegen die Kampffähigkeit oder den Ausweichversuch seines Gegenübers, so kann er einen Würgegriff etablieren. Das Opfer kann zwar versuchen diesen zu brechen, wie unter dem Manöver *Griff* beschrieben, im Gegensatz zu diesem einfacheren Manöver läuft ihm aber bei einem Würgegriff die Zeit davon. Wie unter *Luftentzug* beschrieben (S. YYY), beginnt es zu ersticken. Dabei sind durch die Gewalt des Kampfmanövers aber alle Minutenangaben durch AB zu ersetzen. Kann sich der Angegriffene nicht rechtzeitig befreien, haucht er im wahrsten Sinn des Wortes sein Leben aus.

### **Zielen** [NK, FK]

Meistens dient dieses Manöver dazu, Schwierigkeiten durch Bewegung oder Größe eines Zieles auszugleichen. Für jeden ununterbrochenen AB, den man mit *Zielen* zubringt, verringert sich die Schwierigkeit einer Attacke um einen Grad. Maximal können dadurch so viele Grade an Erleichterung erreicht werden, wie der Angreifer PR aufzuweisen hat. Man kann die Attacke letztlich auch verzögern, etwa um einen *Schnellschuss* zu setzen, zusätzliche Vorteile erwachsen daraus aber nicht.

### **Meistermanöver (ab Stufe ME4)**

#### **Abpraller** [FK]

Dieses spektakuläre Manöver wird von einigen geübten Kunstschützen gelehrt, die gesehen haben, wie praktisch es manchmal sein kann, wenn man einen Schuss nicht in direkter Flugbahn setzen muss, sondern umstehende Geländemerkmale zu nützen weiß, um sein Projektil in vorher unerreichbare Richtungen abzufeuern. Dabei löst der Schütze einen um einen Grad erschwerten Nexus auf und darf eine Wand oder andere Oberfläche, die hart genug ist dem Aufprall des Geschosses zu widerstehen, als Bande benützen. So könnte man zum Beispiel um Ecken schießen solange man sie irgendwie einsehen kann, oder größere Hindernisse umgehen.

#### **Befehl** [AG]

Das persönliche Charisma des Charakters ist inzwischen so angewachsen, dass er sich zu einem wahren Führer entwickelt. Mit diesem Manöver kann der Charakter mit einem Nexus über CH gegen seine Kampffähigkeit in einem AB einen Befehl erteilen, und alle verbündeten Charaktere, die ihn hören, sind immun gegen jeglichen Verlust von Moral, solange sie diesen Befehl erfüllen. Ein klassisches Beispiel wäre etwa: „Haltet die Linie!“, um einem Sturmangriff zu begegnen. Der Charakter, der den Befehl gibt, ist selbst auch geschützt, solange zumindest ein anderer Charakter Folge leistet. Er muss sich bei den Charakteren befinden, die von seinem Befehl profitieren sollen. Flüchtet oder fällt er, endet auch die Wirkung des Befehls augenblicklich.

### **Beidhändiger Kampf°** [NK, WL, FK nur Wurfwaffen]

Wenn ein Charakter den Umgang mit seiner Schildhand so weit gemeistert hat, dass er zwei Waffen gleichberechtigt nebeneinander zu führen vermag, wird er zum ernstzunehmenden Gegner und kann sich wahrhaftig Meister seiner Kunst nennen. Pro Hand erhält so ein Charakter eine Attacke und eine Parade pro AB, er kann also bis zu zweimal attackieren und zweimal parieren pro AB. Mit Nahkampfwaffen darf er bis zu zwei verschiedene Gegner angreifen, wenn sie nahe genug sind, mit Wurfwaffen ist eine solche Doppelattacke nur durch die Reichweite seiner beiden Geschosse begrenzt. Als Stufe für alle Aktionen mit der Schildhand gilt die volle Kampffähigkeit des Charakters.

Natürlich schließt ein beidhändiger Kampfstil die Verwendung eines Schildes aus und meistens auch den Einsatz magischer Fähigkeiten.

### **Beobachten** [NK, WL]

Meister lernen recht schnell, dass es von Vorteil sein kann, sich auf ihre jeweiligen Kontrahenten einzustellen. Durch kontrollierte Attacken oder Paraden testen sie die Reaktion ihres Gegenübers aus und schlagen daraus taktisches Kapital. Wenn ein Charakter dieses Manöver einsetzt, darf er ein einziges Ziel im Nahkampf nur entweder attackieren oder aber nur dessen Attacken parieren. In dieser Zeit sammelt er grundlegende Erkenntnisse über die Technik seines Gegners, die er verwenden kann, um sich Vorteile zu verschaffen. Seine zukünftigen Attacken gegen einen Kämpfer, dessen Paraden er studiert hat, werden für jede ununterbrochene Attacke nach der ersten um einen Grad leichter, umgekehrt trifft das auch auf seine Paraden zu, wenn er die Attacken ausgetestet hat. Maximal können so viele Grade Erleichterung angehäuft werden, wie der Charakter WN besitzt. Wenn sich ein Meister sogar die Zeit für beides nimmt, werden sowohl Attacken als auch Paraden für alle weiteren Kämpfe gegen dieses Ziel erleichtert.

### **Beweglicher Schütze°** [FK, KV]

Bewegliche Schützen haben gelernt, auch wenn sie in Bewegung sind ihr Ziel nicht aus den Augen zu verlieren. Da im Normalfall ein zum Feuern bereiter Fernkämpfer still verharren muss, kann es recht negative Auswirkungen haben, wenn der Gegner sich dieses Manko zunutze macht. Dieses Manöver erlaubt es einem Schützen in voller Bewegung wie zum Beispiel im Lauf noch ohne zusätzliche Schwierigkeit zu feuern und wird so zur Grundlage für effektiven berittenen Fernkampf.

### **Bewusstlos schlagen** [NK, FK, alle nur stumpf]

Da es von Vorteil sein kann, seine Feinde nicht zu töten sondern sie rasch außer Gefecht zu setzen, haben findige Krieger dieses Manöver entwickelt und seit Generationen weitergegeben. Wenn der Angreifer eine erfolgreiche Attacke auf den Schädel seines Opfers landet, die durch das Manöver um einen Grad weniger erschwert ist, richtet er damit zwar nur Betäubung statt Wunden an, zwingt den Betroffenen aber sofort zu

einem Schockwurf als hätte er eine schwere Wunde (ST) erhalten. Helme schützen nur, wenn der gesamte Schaden der benützten Waffe entweder an ihnen abprallen, oder durch den Modifikator auf null gesenkt würde. Sobald auch nur ein GT an Betäubung übrig bliebe, treten die obigen Regeln vollständig in Kraft. Die einzige andere Möglichkeit der Bewusstlosigkeit zu entgehen, ist ein geglückter Ausweichversuch, der natürlich voraussetzt, dass man seinen Angreifer auch kommen gesehen hat.

### **Blinder Kampf°** [AG]

Charaktere, die den *blinden Kampf* beherrschen, verlassen sich nicht unbedingt auf ihr Augenlicht, um ihre Gegner wahrzunehmen: für sie sind Gerüche, Luftzüge, Geräusche oder ihre Absenz genauso informativ. Wahre Könner dieses Manövers finden auch in völliger Dunkelheit unbeirrt ihr Ziel und sind so unter allen Licht- und Sichtverhältnissen eine ernstzunehmende Gefahr. Kampfhandlungen, die mit Hilfe dieses Manövers ausgeführt werden, erhalten keine zusätzliche Schwierigkeit durch Sichtverhältnisse, dafür werden sie durch die *Aufmerksamkeit* des Charakters bedingt.

### **Eiserner Wille°** [AG]

Solcherlei abgehärtete Charaktere haben gelernt, den Schmerz durch Verwundungen, sowie die Beeinträchtigung durch Betäubung und Krisen teilweise auszublenden, wodurch sie entscheidend länger handlungsfähig bleiben als andere. Erhalten sie einen Modifikator durch Traumata, so wird er immer ein Niveau niedriger gegen sie angerechnet als es ihr Trauma erfordern würde. Ein ST schlägt sich dann etwa in einem Modifikator von (-2) und nicht (-3) nieder. Natürlich schützt auch ein *Eiserner Wille* nicht vor den anderen Auswirkungen von Verwundungen wie Blutungen, Behinderungen oder gar dem Tod, aber er sollte durch den niedrigeren Modifikator auch bei Schockwürfen gute Dienste leisten.

### **Entwaffnen** [NK, FK, WL]

Hat eine solche Attacke Erfolg, gilt das Opfer als entwaffnet und muss entweder erst eine neue Waffe ziehen oder seine alte aufheben. Der Angreifer würfelt im Nahkampf mit KR oder PR nach freier Wahl statt mit GW und zwingt den Verteidiger, mit der gleichen Eigenschaft dagegenzuhalten. Im Fernkampf muss der Schütze eine gezielte Attacke gegen die Hand des Opfers führen, die aber durch dieses Manöver um einen Grad weniger erschwert wird als üblich. Entscheidet man im Nahkampf den Vergleich für sich, oder gelingt der gezielte Schuss, so gilt das Opfer als entwaffnet.

### **Fingerstoß°** [WL]

Die Meister der waffenlosen Kampfkünste lernen ihre Körper nach und nach als effektive Waffe zu benützen. Durch Abhärtung und Willenskraft können sie ihre versteiften Finger für Stöße einsetzen, die metallenen Spitzen in nichts nachstehen. Ein Charakter, der den Fingerstoß erlernt hat, kann bei seinen waffenlosen



Attacken mit den Händen wählen, ob er stumpfen Schaden wie gewöhnlich, oder doch lieber spitzen anrichtet.

### ***Finte*** [NK, WL]

Es ist nicht das Ziel einer Finte Verwundungen anzurichten, sondern nur, den Gegner in die Irre zu leiten und zu verunsichern, während man sich selbst in eine günstigere Position für eine entscheidende Attacke bringt. So würfeln bei einer *Finte* Angreifer und Verteidiger zuerst völlig normal vergleichend gegeneinander, einzig und allein bei der Ermittlung des Schadens ändert sich etwas: es fällt keiner an. Der Angreifer darf sich aber für jede erfolgreiche Finte aussuchen, ob er seine entscheidende Attacke um so viele Grade erleichtert, wie er Erfolgsgrade erzielt hat, oder die Verteidigung seines Widersachers gegen die entscheidende Attacke entsprechend erschwert. Solange man hierbei eine bis auf Paraden ununterbrochene Kette erfolgreicher Finten schlägt, sind diese Modifikationen kumulativ. Sobald der Versuch einer entscheidenden Attacke gemacht wird, sind sie verbraucht, und man muss von neuem Finten schlagen, um einen Vorteil aufzubauen.

### ***Knochenbrecher*** [NK, WL]

Ein Meister der Kampfkunst ist schon so weit mit den Geheimnissen des Körpers vertraut, dass er sein Wissen um dessen Schwachstellen effektiv als Waffe einsetzen kann. Wenn ein Charakter dieses Manöver beherrscht, kann er durch auf Extremitäten gezielte Attacken diese bei Erfolg augenblicklich unbrauchbar machen. Dazu würfelt er seine Attacke über KR, nicht GW, und sollte sie erfolgreich sein, gilt die betroffene Gliedmaße als gebrochen oder anderweitig unbrauchbar, egal wie wenig sie auch an Schaden durch die Verwundung erlitten hat. Erst wenn die verursachte Wunde ausgeheilt ist, kann man die Gliedmaße wieder normal gebrauchen. Das Opfer eines Knochenbrechers muss außerdem sofort auf Moral würfeln, so als hätte es gerade eine schwere Wunde (ST) erhalten.

### ***Lückenattacke*** [NK, WL]

Wer sich das Prinzip der *Lückenattacke* zu Eigen gemacht hat, kann sogar aus seiner Verteidigung noch einen Angriffsvorteil ziehen. Da der Gegner bei jedem Angriff seinerseits eine kleine Lücke in seiner Verteidigung lassen muss, darf ein Charakter, der dieses Manöver beherrscht, nach erfolgreichem Ausweichen die nächste defensive Handlung des vormaligen Angreifers um einen Grad pro Erfolgsgrad im Ausweichen erschweren.

### ***Mehrfachparade*** [NK, WL]

Mit dieser starken defensiven Technik erhält ein Charakter zusätzliche Paraden pro AB. Deren Anzahl entspricht einer plus dem körperlichen Talent, wobei diese Handlungen nur als Paraden zu verwenden sind

und nicht umgewandelt oder abgeändert werden können. Diese Paraden gelten auch zusätzlich zu denen, die durch andere Manöver erworben werden.

### **Meisterschütze**° [FK, nur Bögen]

Wenn ein Schütze seine Waffe gemeistert hat, gehen ihm Nachladen und Zielen überaus fließend und intuitiv von der Hand. Fernkampf (Laden, Zielen und Feuern) wird für solche Schützen in einem einzigen AB abgehandelt, ohne jegliche Abzüge und Einschränkungen.

### **Panzerbrecher** [NK, WL, nur scharfer und stumpfer Schaden]

Da manche Gegner so schwer gerüstet sind, dass es fast unmöglich ist, sie in ihren harten Schalen noch zu erreichen, ist es oft die einzige Strategie, die Rüstung und nicht den Körper des Gegners möglichst schwer zu beschädigen, um dann leichtes Spiel zu haben. Voraussetzung für den Einsatz dieser Technik ist eine Waffe oder Attacke, die regeltechnisch auch in der Lage ist, die gegebene Rüstung zu beschädigen, also stumpfen Schaden gegen steife Rüstungen und scharfen gegen flexible. Dann würfelt der Angreifer seine Probe auf die Kampffähigkeit nicht über GW sondern KR, weil doch einiges an Gewalt nötig ist, um Rüstungen merkbar zu beschädigen. Dies zwingt den Verteidiger dazu, ebenfalls mit KR zu parieren oder auszuweichen. Geht die Attacke durch, wird der erzielte Schaden mit einer Ausnahme wie gewöhnlich berechnet: für die Ermittlung der Rüstungsbeschädigung gilt ein Härte-Wert, der um so viel niedriger ist als der der Rüstungsklasse entsprechende wie Erfolgsgrade erzielt wurden. Wird also etwa eine Plattenrüstung mit einem *normalen Erfolg* attackiert, schützt sie ihren Träger zwar noch mit HT +5, sie selbst wird aber beschädigt, als hätte sie nur eine HT von +4.

### **Positionieren**° [NK, KV, WL]

Das *Positionieren* funktioniert wie eine höher entwickelte Form des *Tänzelns*, das es bei direkter Konfrontation auch ignoriert. Ein solcherlei geschulter Kämpfer hat genügend Erfahrung mit seinen bevorzugten Waffen gesammelt, dass er ihre Reichweite gemeistert hat. Regeltechnisch fast gänzlich wie *Tänzeln* abgewickelt, darf ein Charakter, der Positionieren beherrscht, sogar automatisch die für ihn günstigste Nahkampf-Reichweite einnehmen, solange er das Manöver nach den gleichen Regeln wie bei *Tänzeln* erfolgreich einsetzt.

### **Riposte** [NK, WL]

Eine *Riposte* nützt die kurze Blöße, die sich ein Angreifer geben muss, um zuzuschlagen. Aus einer erfolgreichen Parade heraus darf ein Charakter, der in der Technik der Riposte geübt ist, sofort und außer der Reihe eine zusätzliche Attacke, oder wenn er sie beherrscht auch Schildattacke, gegen seinen Angreifer

und nur gegen ihn schlagen. Als Eigenschaft für den Nexus gilt die PR und nicht die GW. Auf eine zusätzliche Attacke durch die Riposte darf keine Riposte geschlagen werden.

### **Rundumschlag / Durchstoßen** [NK, WL]

Ein gefürchtetes Manöver um zum Beispiel enge Passagen effektiv zu blockieren, erlaubt es der *Rundumschlag* einem geschulten Charakter zusätzlich zum ersten Ziel mit einem stumpfen oder scharfen Angriff noch bis zu eins plus körperlichem Talent zusätzliche, die nebeneinander stehen, zu treffen. Alle erleiden zur Vereinfachung die gleiche einfallende Verwundung an der gleichen Trefferzone wie das erste. *Durchstoßen* funktioniert regeltechnisch gleich wie Rundumschlag, nur erhalten hier hintereinander stehende Ziele denselben spitzen Schaden, solange die verwendete Waffe lange genug ist. Aus der gewählten Art des Angriffs und der Positionierung der Opfer können Beschränkungen der Anzahl erwachsen, über die der Erzähler von Fall zu Fall entscheidet.

### **Schildwurf** [NK, FK nur Schleuder]

Nach der Parade und der Attacke mit dem Schild im Nahkampf gibt es natürlich auch noch die Möglichkeit das Schild zu werfen. Die RW für ein solches Unterfangen ist KR mal 5m, der Schaden durch die Geschwindigkeit des Geschosses etwas höher als beim normalen Nahkampfangriff: ausgehend von einer leichten Wunde (LT) erhöht der *Schutz* eines Schildes diesen um je ein Niveau, wobei noch die volle *Wucht* des Werfers berücksichtigt wird. Schilde können nur von Charakteren geworfen werden, die deren BEH voll mit ihrer KR aufheben können. Ein Parierarm wird wie ein Kleidungsstück getragen und kann deshalb nicht geworfen werden. Wie alle anderen Schildaktionen kann ein *Schildwurf* zusätzlich zu den zwei Standardhandlungen pro AB ausgeführt werden.

### **Tigerkralle**° [WL]

Die *Tigerkralle* ist eine Weiterentwicklung des *Kraftschlags*, die es durch besondere Technik erlaubt, noch mehr fokussierte Kraft hinter einen waffenlosen Angriff zu setzen. Sie ist in ihrer Wirkung sonst dem *Stoßschlag* ähnlich, nur viel mächtiger. Nicht nur erhöht sich der Basisschaden für einen waffenlosen Angriff um drei Niveaus, wenn der Verwender dieses Manövers es möchte, gelten seine Schläge nun auch schon als hätten seine Hände eine HT von +5. Die weiteren Auswirkungen dieses Manövers gleichen denen des *Stoßschlages*.

### **Todesstoß** [NK, nur Langdolch]

Im offenen Nahkampf nicht einsetzbar, ist dieses Manöver besonders unter Meuchelmördern verbreitet. Wenn ein Charakter, der es beherrscht, Zeit dazu hat, kann er geschickt Schwachstellen in Rüstungen ausnützen und gezielt lebenswichtige Organe mit einem tiefen Stich verletzen oder gar zerstören. Dazu

muss er sich ganz nahe an sein ahnungsloses Opfer heranbegeben, es zumindest zwei AB lang studieren, um die ideale Position für den Stich zu finden, und danach mit seiner PR und seiner Kampffähigkeit zustoßen. Der Lohn für seine Mühen ist, dass jegliche Rüstung an der anvisierten Trefferzone ignoriert wird und der Basisschaden des Langdolches pro Erfolgsgrad um ein zusätzliches Niveau gehoben wird.

### ***Undurchschaubar***° [AG]

Manche Charaktere lassen sich nicht gerne in die Karten schauen und wissen die Vorteile zu schätzen, die es mit sich bringt, wenn man unberechenbar erscheint. *Undurchschaubar* erlaubt es, das Gegenüber dazu zu zwingen, in jedem Kampf die ersten beiden Neuxs für Handlungen gegen den Charakter, der dieses Manöver beherrscht, um einen Grad erschwert ablegen zu müssen. Zusätzlich wird bei defensiven Handlungen (Paraden, Ausweichen) die benützte Elgenschaft des Gegenübers noch um (-1) behindert.

### ***Waffe zerstören*** [NK, WL, FK nur Wurfbeil und Wurfscheibe]

Im Grunde genommen funktioniert dieses Manöver sehr ähnlich wie das Manöver *Panzerbrecher*. Auch hier wird die Attacke mit KR gegen die Kampffähigkeit gewürfelt, die Parade aber wie gewohnt auf PR, da es wenig bringen würde, die eigene Waffe durch unnötigen Kraftaufwand noch mehr zu gefährden. Hat der Angreifer Erfolg, nimmt die attackierte Waffe sofort Schaden als wäre sie so viele HT-Werte weicher wie Erfolgsgrade erzielt wurden. Netto-Einser steigern wie immer den erzielten Schaden um jeweils ein weiteres Niveau, und dadurch kann es sein, dass Waffen sofort brechen. Will man dieses Manöver mit einer waffenlosen Attacke benutzen, muss man dafür sorgen, dass die erforderliche HT des Angriffs gewährleistet ist.

### ***Wurfaffen parieren*** [NK, WL]

Wer dieses Manöver beherrscht, kann mit seiner Waffe nicht nur Nahkampfangriffe parieren, sondern auch Fernkampfangriffe, solange sie mit Wurfaffen ausgeführt werden. Wegen der hohen Geschwindigkeit und geringen Größe der meisten Wurfaffen wird die Parade aber um einen Grad schwieriger.

### ***Zweierkombination***° [AG]

Beherrscht ein Charakter die Zweierkombination, so kann er im Gegensatz zur Grundregel, dass immer nur ein einziges Manöver in einer Aktion eingesetzt werden kann, bis zu zwei davon gleichzeitig in einer Aktion mit allen daraus resultierenden Vorteilen und Sonderregeln kombinieren. Die Kombination von Kombinationsmanövern ist nicht zulässig.

## Großmeistermanöver (Stufe GM5)

### **Dreierkombination°** [AG]

Beherrscht ein Charakter die Dreierkombination, so kann er im Gegensatz zur Grundregel, dass immer nur ein einziges Manöver in einer Aktion eingesetzt werden kann, bis zu drei davon gleichzeitig in einer Aktion mit allen daraus resultierenden Vorteilen und Sonderregeln kombinieren. Die Kombination von Kombinationsmanövern ist nicht zulässig.

### **Feuertanz** [NK, WL]

Der Feuertanz ist die Vervollkommnung eines aggressiven Kampfstyles. Nur wenige beherrschen ihn, sie sind dann aber eine kleine Armee für sich. Ein Feuertänzer kann in einem einzigen AB jeden Feind attackieren, der in seiner Reichweite ist. Er erhält automatisch eine zusätzliche Attacke gegen jeden Feind, der sich ihm entgegenstellt, und kann dennoch auf seine normalen Handlungen zurückgreifen, um Paraden zu schlagen oder auszuweichen.

### **Körperwaffen°** [WL]

Durch jahrelanges Training hat der Charakter, der über dieses Manöver verfügt, gelernt, dass viele Teile eines Körpers richtig benützt zu beeindruckenden Waffen werden können, die an Vielfalt dem Arsenal der künstlich geschaffenen Waffen fast an nichts nachsteht. Mit *Körperwaffen* kann ein Charakter bei jedem waffenlosen Angriff außer bei einem Kopfstoß frei wählen, ob der Schaden, den er anrichtet stumpf, spitz oder sogar scharf ist.

### **Mehrere Geschosse** [FK]

Besonders beliebt um große und gut gepanzerte Gegner zu Fall zu bringen ist das Verfeuern von mehreren Geschossen auf einmal. Beherrscht ein Charakter dieses Manöver, kann er mit einem einzigen Schuss oder einem einzigen Wurf ein zusätzliches Geschoss und so viele weitere dazu abfeuern wie er körperliches Talent hat. Alle davon müssen bei Kernschussreichweite (1/5 der maximalen effektiven RW) ein und dasselbe Ziel treffen und die anvisierten Trefferzonen müssen direkt benachbart sein. Bei Schüssen auf größere Entfernungen können auch verschiedene Charaktere betroffen sein, wobei die Verteilung der Trefferzonen an ihnen der Streuung logisch entsprechen sollte. Beherrscht ein Charakter zusätzlich noch das Manöver *Beidhändig*, kann er natürlich mit beiden Händen jeweils entsprechend mehrere Geschosse werfen. Für alle Geschosse gemeinsam wird nur ein einziger Nexus aufgelöst und anhand seines Ergebnisses berechnet, ob und wie sie treffen.

### **Schlachtrede** [AG]

Besitzt ein Charakter dieses Manöver, hat er die Kunst der Menschenführung im Feld perfektioniert. Er kann eine Schlachtrede halten, um seine Verbündeten zu stärken und sie zu Leistungen über das Menschenmögliche hinaus anzuapornen. Pro fünf AB, die der Sprecher seine Rede hält, steht ihm ein Nexus über CH auf seine Kampffähigkeit zu. Gelingt diese, dürfen alle Verbündeten in Hörweite einen Punkt an Modifikation durch Verwundung bis zum Ende des Kampfes ignorieren und alle Schockwürfe werden um entsprechend viele Grade erleichtert. Solange er ununterbrochen redet und dabei auch Erfolg hat, darf er weitermachen und der Effekt der Schlachtrede ist kumulativ. Sobald er abbricht, oder aber einer der Nexus misslingt, endet die Anhäufung des Effektes. Der schützende Effekt hält, wenn er sich erst einmal eingestellt hat, dennoch die ganze Schlacht lang an.

### **Schusswaffen fangen** [WL]

Großmeister ihrer Kunst müssen schließlich auch die blitzartigen Angriffe mit Schusswaffen nicht mehr unbedingt fürchten. Dieses Manöver erlaubt es einem darin geschulten Charakter, Projektile von Schusswaffen auf ihrer Flugbahn zu fangen. Regeltechnisch wird wie beim Schwestermanöver ein vergleichender Nexus gegen den Angriff des Gegners über PR gegen die Kampffähigkeit gewürfelt. Bedingt durch die hohe Geschwindigkeit von Schusswaffen, ist der Wurf um einen Grad erschwert. Gewinnt der Verteidiger diesen Vergleich dennoch, so kann er das Geschos abfangen, wenn er eine Hand dazu frei hat. Das gefangene Projektil kann sogar noch im selben AB wieder auf den ursprünglichen Schützen zurückgeworfen werden, wo es die ursprünglich intendierte Zone trifft. Da die meisten Geschosse nicht für einen solchen Einsatz ausgerichtet sind, ist der Basisschaden, den sie anrichten, aber um ein Niveau niedriger als in der Waffentabelle angegeben. In den meisten Fällen handelt es sich daher weniger um einen Versuch dem anderen wirklichen Schaden zuzufügen, als vielmehr um eine Geste der Einschüchterung. Diese manifestiert sich auch in einem sofortigen Nexus zur Überprüfung der Moral des Zieles.

### **Schusswaffen parieren** [NK, WL]

Wer dieses Manöver beherrscht, kann auch ohne Schild nicht nur Nahkampfangriffe parieren, sondern auch Angriffe mit Schusswaffen. Wegen der hohen Geschwindigkeit und geringen Größe der meisten Geschosse ist die Parade aber um zwei Grade schwieriger als gewöhnlich.

### **Tierherr** [KV]

Ein *Tierherr* hat in seiner reichlichen Erfahrung schon mit allen Tieren, die man ins Feld führen kann, Bekanntschaft gemacht, sie studiert und ein hohes Maß an Verständnis für sie entwickelt. Neben seinem eigenen Reittier kann er deshalb auch alle anderen beeinflussen, die sich in seinem Umfeld befinden. Mit

einem Erfolg in einem vergleichenden Nexus über CH auf *Reiten* gegen denselben Wurf seiner Gegner, kann ein *Tierherr* die Kontrolle über alle Reittiere übernehmen, die sich in Hörweite seiner gerufenen Befehle befinden. Der Erfolgsgrad dient dabei als Entscheidungshilfe wie vollständig der Einfluss ist. Das Chaos das hierbei entsteht, erfordert eine sofortige Überprüfung der Moral aller betroffenen Reiter, die die Kontrolle über ihre Tiere verloren haben.

### ***Umkehr*** [WL]

Dieses Manöver der waffenlosen Kampfkunst stellt eine gute Möglichkeit dar auch gegen bewaffnete Gegner nicht zu sehr ins Hintertreffen zu geraten. Mit einer flinken Bewegung wendet dabei ein attackierter Kenner dieses Manövers statt einer Parade die Waffe seines Gegenübers gegen dieses selbst. Der Einfachheit halber wird genau die Zone getroffen, die der Angreifer ursprünglich gewählt hat, aber der Nexus gegen die Kampffähigkeit, die der Benützer der *Umkehr* über PR ablegen muss, wird zur Berechnung des Effektes benutzt. Um Erfolg zu haben, muss der Nexus zugunsten des ursprünglichen Verteidigers ausgehen. Beidhändig geführte Waffen sind zu schwer und wuchtig, als dass man sie umkehren könnte.

### ***Vollendeter Schütze***<sup>°</sup> [FK]

Ein *vollendeter Schütze* ist eins mit seiner Waffe geworden. Sein Wille scheint sich direkt auf sie zu übertragen und die Geschwindigkeit, mit der er ihre Vernichtungskraft entfesselt, ist Schrecken erregend. Nicht nur wird von einem vollendeten Schützen eine Fernkampfhandlung immer in einem AB abgewickelt, er kann aus seiner Waffe auch das theoretische Maximum an Feuerrate herausholen. Zusätzlich zu seiner einen Attacke pro AB darf er noch fünf minus der angegebenen BEH der Waffe ausführen.

### ***Windtanz*** [NK, WL]

Wenn der Feuertanz die Vervollkommnung des aggressiven Kampfstyles ist, so erfüllt der *Windtanz* die gleiche Funktion für defensive Kampfstile. Ähnlich wie sein Schwesternmanöver gibt der *Windtanz* seinem Besitzer in jedem AB eine zusätzliche defensive Handlung (also Ausweichen oder Parieren) pro Gegner, der ihm gegenübersteht.

### ***Willensstahl***<sup>°</sup> [WL]

*Willensstahl* ist die Vervollkommnung der *Tigerkrallen*, die ultimative Technik, um den Körper zu einer tödlichen Waffe zu machen. Nicht nur erhöht sich der Basisschaden für einen waffenlosen Angriff um vier Niveaus, wenn der Verwender dieses Manövers es möchte, gelten seine Schläge nun auch als hätten seine Hände eine HT von +6, also Stahl. Die weiteren Auswirkungen dieses Manövers gleichen denen des *Stoßschlages*.

### **Wurfwaffe abfangen** [NK, WL]

Ab einem gewissen Ausbildungsniveau stellen Wurfwaffen für einen Krieger eine wesentlich geringere Bedrohung dar. Wenn er erst einmal ihr Verhalten und ihre Flugbahn studiert hat, lernt er recht schnell zu einem geeigneten Zeitpunkt einzugreifen und die Waffe im Flug abzufangen. Wer dieses Manöver verwenden will, muss einen vergleichenden Nexus gegen den Angriff des Gegners über PR auf seine Kampffähigkeit auflösen. Gewinnt er diesen Vergleich, so kann er die Waffe abfangen. Natürlich muss man dafür auch eine Hand frei haben. Die gefangene Waffe kann sogar noch im selben AB wieder auf den ursprünglichen Angreifer zurückgeworfen werden, wo sie die ursprünglich intendierte Zone trifft.

### **Wurfwaffe ablenken** [FK]

Ähnlich wie die Parade von Wurf und Schusswaffen erlaubt es das Ablenken von Wurfwaffen, mit einer eigenen eine gegnerische Wurfwaffe im Flug zu treffen und sie so zu neutralisieren. Dabei können nur Waffen mit gleicher oder niedrigerer BEH beeinflusst werden: ein Wurfstern hat einfach nicht genügend Masse und Geschwindigkeit einen Wurfspeer abzulenken. Der Nexus des verteidigenden Werfers wird vergleichend zum Angriff über PR gegen die Kampffertigkeit abgewickelt. Ein Erfolg sorgt dafür, dass das Geschoß des anderen fehlgeht. Natürlich kann man so auch Wurfwaffenangriffe ablenken, die gegen andere Personen gerichtet sind.



# Anhang

## Reiseregeln

Reisen sind in vormodernen Welten nicht die komfortable Angelegenheit, die sie heutzutage darstellen. Sie dauern länger, sind beschwerlicher, manchmal sogar richtig gefährlich, und man ist den Launen der Witterung recht hilflos ausgeliefert.

### Reisen zu Lande

Im Normalfall dauern **Tagesreisen** zu Lande nicht länger als acht Stunden. Den Rest der Zeit verbringen die Reisenden im Lager, wo sie sich erholen, etwas essen und sich Ablenkung verschaffen, ehe der mühsame Weg am nächsten Morgen fortgesetzt wird. In dicht besiedelten Gebieten finden sich deshalb im Abstand von einer Tagesreise zu Fuß (circa 50km) Wegstationen oder Gasthöfe, die Wanderern Unterschlupf und Verpflegung bieten.

Wenn nötig, kann die Tagesreise auf zwölf Stunden erhöht werden. Die Reisenden haben dann doppelt so viele Stunden, wie sie die acht überzogen haben, durch Erschöpfung einen zusätzlichen Grad Erschwerung (-1) auf alle Handlungen. Wenn eine Gruppe also etwa zehn Stunden statt acht reist, hat sie nach den acht Stunden normaler Reisedauer die zwei zusätzlichen Stunden und die ersten beiden Stunden der Rast danach den zusätzlichen Schwierigkeitsgrad.

Soll in einem **Gewaltmarsch** sogar noch über die zwölf Stunden hinaus weitergereist werden, steigt pro Stunde die Schwierigkeit um einen weiteren Grad an. Eine Reise von vierzehn Stunden am Tag wäre demnach mit einer Erschöpfung von bis zu drei Graden auf die Schwierigkeit verbunden. Nach den acht Stunden normaler Reise wird zwölf Stunden lang ein Grad Erschwerung wirksam. Ab der 13. Stunde sind es schon zwei, ab der 14. sogar drei. Ab der 16. sinkt die Schwierigkeit wieder auf zwei Grade, und von der 17. bis zum Ende der 20. Stunde wirkt noch ein Grad zusätzliche Schwierigkeit weiter.

Auf den folgenden Tabellen finden sich alle Angaben, die benötigt werden, um Reisen zu Lande zu verwalten. Die erste Tabelle beinhaltet die grundlegende **Reisegeschwindigkeit** in km/h, die mit einem bestimmten Verkehrsmittel auf verschiedenen Untergründen aufrechterhalten werden kann:

Reisegeschwindigkeiten zu Land (km/h)			
	Zu Fuß	Pferd	Wagen
Straße	6	12	6
Weg	6	8	4
Offenes Land	4	6	2
Wald	4	6	2
Sumpf	2	2	-

Die zweite Tabelle gibt die Modifikationen an, die durch Landschaft und Witterung wirken. Es werden immer alle Einflüsse kumulativ verrechnet und danach abgerundet. Kommt dadurch null heraus, ist eine Fortbewegung unter diesen Umständen fast unmöglich und sollte vom Erzähler nur zugelassen werden, wenn es die Geschichte erfordert.

Modifikationen	
Ebene	100 %
Hügelland	75%
Gebirge	50%
Hochgebirge	25%
Regen	75%
Heftiger Regen, Schlamm	50%
Schnee, über knöchelhoch	50%
Schnee, über kniehoch	25%
Schneesturm	25%

Bei Reisen durch besonders schwieriges Gelände oder unter besonders ungünstigen Witterungsverhältnissen, kann es auch ohne Überziehung der üblichen Reisedauer zu **Erschöpfungszuständen** kommen, die mit einem bis zwei Graden Erschwerung auf alle Handlungen einhergehen. Nach je einer Stunde Rast wird diese um einen Grad gesenkt, bis sie verschwunden ist.

Wird in der Wildnis übernachtet, muss ein Charakter mit einer passenden *Überleben\**- oder *Umgebung\**-Fähigkeit einen geeigneten **Lagerplatz** ausfindig machen. Man löst dazu einen Nexus über IN oder WN auf, wobei der Erzähler je nach Gefährlichkeit der Umgebung eine Schwierigkeit festlegen kann. Hinzu kommen natürlich auch etwaige Grade zusätzlicher Schwierigkeit durch Erschöpfung nach einer Verlängerung der Tagesreise, wie oben ausgeführt. Gelingt die Auflösung, kann die Gruppe gefahrlos lagern und am kommenden Morgen unbehelligt weiterziehen. Missling sie, wird die Gruppe entdeckt oder erleidet ein anderes Missgeschick, und je nach Misserfolgsgrad kommt es zu einer mehr oder weniger unangenehmen Überraschung. Der Nexus zum Finden eines Lagerplatzes kann auch vom Erzähler gewürfelt werden, um ein Element der Unsicherheit zu bewahren.

### **Zu Wasser und in der Luft**

Wenn es darum geht, sich zur See oder gar in der Luft zu bewegen, spielt das Gelände naturgemäß keine Rolle. Ausschlaggebend ist hier hauptsächlich die Geschwindigkeit des Fortbewegungsmittels, sowie die Wetterbedingungen. Da Flugreisen recht selten sein dürften, werden hier hauptsächlich Schiffsreisen

beschrieben. Wenn man statt der Geschwindigkeiten für Schiffe diejenigen von Fluggeräten oder fliegenden Reittieren einsetzt, kann man das System ganz einfach auch für Reisen in der Luft benützen:

Reisegeschwindigkeit zur See (km/h)		
Umstände	Händler	Krieg
Windstille	2	4
Lüftchen	4	8
Wind	8	12
Starker Wind	12	16
Sturm	*	*
Rudern: Reise	2	8
Rudern: Jagd	4	12

\* ... Im Sturm befindet sich das Schiff in den Händen des Erzählers. Die Crew und die Offiziere bestimmen durch ihre Proben den Ausgang der Episode entscheidend mit.

Die angegebenen Basisgeschwindigkeiten stellen das normale Optimum dar, das unter günstigsten Umständen zu erreichen ist. Um zu sehen, was der Kapitän aus seinem Schiff herausholt, ist alle vier Stunden ein Nexus gegen *Schiffe*\* nötig, der je nach den Umständen noch erschwert oder erleichtert werden kann. Wenn ein Miss-/Erfolgsgrad feststeht, kann man aus der nebenstehenden Tabelle die effektive Reisegeschwindigkeit für diese vier Stunden ablesen:

Modifikatoren	
Legendärer Erfolg	200%
Aufsehenerregender Erfolg	175%
Vollkommener Erfolg	150%
Normaler Erfolg	125%
Knapper Erfolg	100%
Knapper Misserfolg	75%
Normaler Misserfolg	50%
Vollkommener Misserfolg	25%
Aufsehenerregender Misserfolg	0%
Legendärer Misserfolg	Unglück

## Bewegte

Die Verwaltung von Bewegten durch den Erzähler kann regeltechnisch stark vereinfacht werden, um so den Spielfluss nicht zu gefährden.

Was ihre **Eigenschaften** angeht, so besitzen sie alle auf einem Wert von 1+, außer zwei Eigenschaften, die direkt für ihren Beruf nötig sind. Diese werden mit einem Wert von 2+ angenommen. Stadtwachen

haben so etwa eine GW und eine KR von 2+, die es ihnen ermöglichen, besser anzugreifen und adäquate Rüstung ohne Behinderung zu tragen. Ein Händler würde wohl besser eine IA und je nach Charakter eine IN oder einen WL von 2+ haben, um gut zu verhandeln und dabei auf die Bedürfnisse seines Gegenübers einzugehen (IN) oder aber hartnäckig nicht nachzugeben (WL). Kein Zauberer wird diese Profession lange überleben, wenn er nicht einen guten WL besitzt, um Effekte ohne Nexus zur Beherrschung der entfesselten Kräfte auslösen zu können, und je nach seiner Schule genügend IN oder VS um auch zu begreifen, was er da tut.

Bei den **Fähigkeiten**, **Manövern** und **magischen Effekten** sollte auch die Notwendigkeit über Auswahl und Stufe entscheiden. Je nach Erfahrung der Bewegten sind in ihren berufsrelevanten Fähigkeiten Stufen von LE2 bis ME4 vorhanden. Entsprechende Manöver werden vom Erzähler gewählt.

Die **Ausrüstung** schließlich wird ganz durch die Rahmenbedingungen und Bedürfnisse der Erzählung bestimmt. Waffen, Rüstungen und andere Werkzeuge sind einfach passend zu Umgebung, Rolle und Aufgabe vorhanden.

## Tiere

Tiere werden in den allermeisten Fällen wie menschliche oder andere intelligenzbegabte Bewegte erschaffen und verwaltet. Ganz selten gibt es auch Tiere, die Begleiter oder sogar Beweger sind. Meistens handelt es sich dabei um übernatürliche Wesen. Für sie gelten die gleichen Regeln wie für andere Begleiter und Beweger auch im Bezug auf *Aristeia*, *Hamartia* und *Legende*.

### Tiere im Kampf

Die **natürlichen Angriffe** von Tieren können nicht pariert werden, es sei denn, man benützt ein Schild. Hat man keines zur Hand, bleibt einem nur das Ausweichen, um einem etwaigen Schaden zu entgehen.

Ein besonderer Fall sind **Rudel** oder **Schwärme** von Klein- und Kleinstlebewesen. Da es bei ihnen keinen Sinn macht, jedes einzeln zu verwalten, werden sie quasi als Kollektiv betrachtet, das auch kollektiv angreift.

**Rudel** sind Gruppen von Kleinlebewesen wie Hunden, Katzen oder kleinen Affen, die über die Anzahl ihrer Mitglieder definiert werden. Verteidigen ist für sie nicht nötig: Jede erfolgreiche Attacke gegen das Rudel unter Berücksichtigung der GR der Individuen entfernt eines davon aus dem Rudel. Erreicht die Zahl null, ist das Rudel vernichtet. Da man mit den allermeisten Waffen einem **Schwarm** kleinster oder winziger Wesen nichts anhaben kann, richten hier einzig flächenwirksame Effekte, wie zum Beispiel Feuer, Schaden an. Der ganze Schwarm wird als ein einziges, entsprechend großes Wesen mit einem Zustandsmonitor geführt und durch Überfüllung mit Traumata oder eine KT+x zerstört. In jedem AB führt ein Schwarm oder Rudel eine Attacke gegen jeden Charakter aus, der sich in seinem Einflussbereich befindet, bei deren Gelingen Schaden verbucht wird. Eine aktive Verteidigung ist für Charaktere nicht möglich. Schwärme und Rudel

attackieren immer automatisch die am schwächsten geschützte Trefferzone, die sie erreichen können. Dafür wird keine Erschwerung beim Angriff benötigt.

Wann es sich um eine Gruppe von Individuen, ein Rudel oder einen Schwarm handelt, ergibt sich aus den Bedürfnissen der Geschichte. Als Richtlinie gilt: Ist ein Einzelwesen zu klein, um mit einer Waffe oder einer waffenlosen Attacke nach den Kampfregeln sinnvoll anzugreifen oder angegriffen zu werden, oder sind es einfach zu viele, sollte je nach Größe der Wesen zu einer der beiden kollektiven Regelungen Rudel oder Schwarm gegriffen werden.

## Beispieltiere

### Bär

Eigenschaften: GW 3+, PR 1+, KR 5+, IN 1+, VS 1+, WL 3+, CH 3+, WN 2+, IA 2- / GR +1

Sekundäreigenschaften: kT 1, gT 1, sT 0, WS 5+

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit GE3, Angeln ME4, Athletik GE3, Einschüchtern ME4, Fährten GE3, Orientierung ME4, Schwimmen LE2, Überleben (Wald) ME4, Umgebung (Wald) ME4, Waffenlos ME4

Attacken: Biss, Hieb (sc)

Manöver: Abrollen, Gegenattacke, Griff, Kampfschrei, Sturmangriff, Umstoßen; Ausfall, Blinder Kampf, Eiserner Wille, Überrumpeln, Würgegriff; Knochenbrecher, Rundumschlag, Tigerkralle

Rüstung: HT +1 an allen Trefferzonen

### Eber

Eigenschaften: GW 2+, PR 3-, KR 4+, IN 1+, VS 0, WL 4+, CH 2+, WN 3+, IA 4- / GR 0

Sekundäreigenschaften: kT 0, gT 0, sT 0, WS 5+

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit ME4, Athletik ME4, Einschüchtern ME4, Fährten ME4, Orientierung ME4, Schleichen GE3, Überleben (Wald) ME4, Umgebung (Wald) ME4, Verbergen GE3, Waffenlos GE3

Attacken: Biss, Stoßzähne (wie Dolch mit MWU unendlich)

Manöver: Gegenattacke, Präzision, Sturmangriff, Tänzeln, Umstoßen, Vipernschlag; Ausfall, Eiserner Wille, Finte, Lückenattacke, Panzerbrecher; Riposte, Rundumschlag, Tigerkralle

Rüstung: HT +1 an allen Trefferzonen

### Hund

Eigenschaften: GW 2+, PR 0, KR 1+, IN 3+, VS 1+, WL 0, CH 1+, WN 3+, IA 1+ / GR (-2)

Sekundäreigenschaften: kT 0, gT 0, sT 1, WS 1+

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit ME4, Athletik ME4, Einschüchtern GE3, Empathie GE3, Fährten ME4, Orientierung ME4, Schleichen ME4, Schwimmen ME4, Überleben\* ME4, Umgebung\* GE3, Lippenlesen LE2, Waffenlos GE3

Attacken: Biss

Manöver: Abschwächen, Abrollen, Binden, Destabilisieren, Flankenattacke, Gegenattacke, Lösen, Präzision; Anspringen (wie *Sprungtritt* mit *Biss*), Ausfall, Finte, Kraftschlag, Lückenattacke, Positionieren, Todesstoß, Überrumpeln, Würgegriff

Rüstung: keine

### Pferd

Eigenschaften: GW 3+, PR 5-, KR 5+, IN 1+, VS 0, WL 1+, CH1+, WN 1+, IA 0 / GR 1

Sekundäreigenschaften: kT 0, gT 0, sT 1, WS 4+

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit GE3, Athletik ME4, Empathie GE3, Orientierung ME4, Schwimmen ME4, Überleben\* GE3, Umgebung\* GE3, Waffenlos GE3

Attacken: Hieb (st)

Manöver: Hagelschlag, Niederreiten, Stoßschlag, Sturmangriff, Umstoßen

Rüstung: HT +1 an allen Trefferzonen

### Raubvogel

Eigenschaften: GW 5+, PR 2+, KR 1-, IN 1+, VS 0, WL 2+, CH 1+, WN 5+, IA 0 / GR (-3)

Sekundäreigenschaften: kT 1, gT 0, sT 0, WS 1+

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit ME4, Akrobatik GE3, Athletik GE3, Fingerfertigkeit ME4, Orientierung ME4, Überleben\* GE3, Umgebung\* ME4, Wetter ME4, Klettern GE3, eventuell Tauchen LE2

Attacken: Schnabel (wie Biss), Hieb (sc)

Manöver: Flankenattacke, Gegenattacke, Hagelschlag, Lösen, Präzision, Sturmangriff; Ausfall, Eiserner Wille, Finte, Kraftschlag, Lückenattacke, Positionieren, Überrumpeln

Rüstung: keine

### Ratte (Einzelwesen)

Eigenschaften: GW 5+, PR 2+, KR 3-, IN 3+, VS 1+, WL 1+, CH 3-, WN 2+, IA 1+ / GR (-4)

Sekundäreigenschaften: kT 0, gT 1, sT 0, WS 1+

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit GE3, Akrobatik ME4, Empathie GE3, Fährten GE3, Fingerfertigkeit ME4, Klettern ME4, Orientierung ME4, Schleichen ME4, Schwimmen ME4, Tauchen ME4, Überleben\* ME4, Umgebung\* ME4, Verbergen ME4, Waffenlos LE2

Attacken: Biss

Manöver: Abrollen, Flankenattacke, Gegenattacke, Hagelschlag, Lösen, Präzision, Tänzeln

Rüstung: keine

#### Ratten (Schwarm)

Eigenschaften: wie Einzelwesen, aber KR 1- und GR 0

Sekundäreigenschaften: wie Einzelwesen, aber WS 2+

Fähigkeiten: wie Einzelwesen

Attacken: Biss

Manöver: Flankenattacke, Hagelschlag, Lösen, Präzision, Tänzeln

Rüstung: keine

#### Wolf

Eigenschaften: GW 2+, PR 0, KR 2+, IN 3+, VS 0, WL 2+, CH 1+, WN 3+, IA 1+ / GR (-2)

Sekundäreigenschaften: kT 0, gT 0, sT 1, WS 3+

Fähigkeiten: Aufmerksamkeit ME4, Athletik ME4, Einschüchtern ME4, Fährten ME4, Klettern GE3, Orientierung ME4, Schleichen ME4, Schwimmen GE3, Überleben\* ME4, Umgebung\* ME4, Wahrnehmung ME4, Waffenlos ME4

Attacken: Biss, Hieb (sc)

Manöver: Abrollen, Binden, Destabilisieren, Flankenattacke, Gegenattacke, Lösen, Präzision; Anspringen (wie *Sprungtritt* mit *Biss*), Ausfall, Eiserner Wille, Finte, Lückenattacke, Positionieren, Todesstoß, Überrumpeln, Würgegriff; Tigerkralle, Zweierkombination

Rüstung: HT +1 an allen Trefferzonen

## Glossar

AB	<b>Augenblick:</b> Kleinste Zeiteinheit in Stresssituationen, entspricht einer einfachen Handlung (ca. 1 Sekunde).
BEH	<b>Behinderung:</b> negative Modifikation von Eigenschaften durch das Tragen von Rüstungen und Waffen, vermindert durch KR
CH	<b>Charisma:</b> Ausstrahlung, seelische Eigenschaft
ET	<b>Ernstes Trauma:</b> drittes und mittleres Schadensniveau, Modifikator -2
GR	<b>Größe:</b> Größe eines Objektes oder Wesens im Vergleich zu einem durchschnittlichen erwachsenen Menschen (= GR 0)
GT	<b>Geringes Trauma:</b> erstes und niedrigstes Schadensniveau, Modifikator = 0
GT-x	<b>Geringes Trauma -x:</b> ein um x Niveaus unter einem GT liegender Schaden
GW	<b>Gewandtheit:</b> Grobmotorik, körperliche Eigenschaft
HT	<b>Härte:</b> strukturelle Integrität eines Objektes im Vergleich zum menschlichen Körper (= HT 0)
IA	<b>Interaktion:</b> Sozialkompetenz, seelische Eigenschaft
IN	<b>Intuition:</b> Bauchgefühl, geistige Eigenschaft
KR	<b>Kraft:</b> Stärke, körperliche Eigenschaft
KT	<b>Kritisches Trauma:</b> fünftes und letztes Schadensniveau, Modifikator -4
KT+x	<b>Kritisches Trauma +x:</b> ein um x Niveaus über einem KT liegender Schaden, zumeist tödlich
LG	<b>Legende:</b> Ruhm und Grad an Außergewöhnlichkeit eines Charakters
LP	<b>Legendenpunkte:</b> Gunst des Schicksals, die Regelbiegungen und Anwachsen der LG erlaubt
LT	<b>Leichtes Trauma:</b> zweites Schadensniveau, Modifikator -1
MWU	<b>Maximalwucht:</b> maximale Wucht, die eine Waffe ertragen kann ohne zu brechen
NSC	<b>Nichtspieler-Charakter:</b> ein Charakter, der vom Erzähler gespielt wird
PR	<b>Präzision:</b> Feinmotorik, körperliche Eigenschaft
RE	<b>Reaktion:</b> bestimmt die Handlungsreihenfolge in Stresssituationen und wie gut ein Charakter auf überraschende Ereignisse reagieren kann, entspricht dem Mittel aus IN und WN (aufgerundet)
RW	<b>Reichweite:</b> Reichweite einer Waffe im Nah- oder Fernkampf
sc	<b>Scharfer Schaden:</b> zumeist durch Streiche mit Klingenwaffen verursacht
SC	<b>Spielercharakter:</b> ein Charakter, der von einem Spieler geführt wird
sp	<b>Spitzer Schaden:</b> zumeist durch Stichwaffen und spitze Geschosse verursacht
ST	<b>Schweres Trauma:</b> viertes und vorletztes Schadensniveau, Modifikator -3
st	<b>Stumpfer Schaden:</b> zumeist durch Hiebwaffen, waffenlose Angriffe oder stumpfe Gegenstände verursacht
VS	<b>Verstand:</b> Klugheit, geistige Eigenschaft



- W6 **Sechseitiger Würfel:** die Würfel, die zum Spielen von **Mythos** benötigt werden; fünf davon pro Spieler sollten reichen
- WL **Wille:** Durchsetzungskraft, geistige Eigenschaft
- WN **Wahrnehmung:** Sinnenschärfe, geistige Eigenschaft
- WS **Widerstand:** Resistenz eines Charakters gegen schädliche Einflüsse und seine Ausdauer; Basiswert von 1+ plus dem Mittel aus KR und WL (abgerundet)
- WU **Wucht:** zusätzliche Niveaus an Schaden durch besonders hohe KR eines Charakters

## Waffentabellen

Dolche						
Name	RE	Schaden	RW	BEH	MWU	Anmerkung
Dolch	0	ET – sc/sp	1	1	2	
Hiebdolch	0	ET – sc+st	1	1	3	
Langdolch	-1	ET – sp	1	1	0	M
Messer	0	LT – sc/sp	1	0	1	
Parierdolch	-1	LT – sp	1	1	2	M

Schwerter						
Name	RE	Schaden	RW	BEH	MWU	Anmerkung
Bastardschwert, 2H	-2	KT – sc+st	2	2	2	2H
Bastardschwert, 1H	-2	ST – sc+st	2	3	2	
Bihänder	-3	KT – sc+st	3	3	1	2H
Breitschwert	-1	ST – sc/sp	2	2	3	
Kurzschwert	-1	ET – sc/sp	2	1	3	M
Langschwert	-1	ST – sc/sp	2	2	1	
Rapier	0	ET – sp	2	1	0	
Säbel	-1	ST – sc+st	2	1	1	

Äxte						
Name	RE	Schaden	RW	BEH	MWU	Anmerkung
Axt	-3	ST – sc+st	2	2	2	2H
Handbeil	-1	ET – sc+st	1	1	3	
Kriegsbeil	-2	ST – sc+st	2	2	2	
Streitaxt, 1H	-3	ST – sc+st	2	4	3	
Streitaxt, 2H	-4	KT – sc+st	2	3	3	2H

Schlagwaffen						
Name	RE	Schaden	RW	BEH	MWU	Anmerkung
Keule	-1	ET – st	1	1	2	B+2
Kriegshammer	-3	KT – st	2	4	3	2H
Morgenstern	-2	ST – sp+st	2	3	2	
Streitkolben	-1	ST – st	2	2	3	

Stangenwaffen						
Name	RE	Schaden	RW	BEH	MWU	Anmerkung
Hellebarde	-3	ST – sp/sc+st	3	3	3	2H
Kampfstab	-1	ET – st	3	1	2	2H, M, B+1
Klingenstab	-1	ET – sc/sp	3	2	1	2H, M
Kriegsflegel	-2	KT – st	3	4	2	2H
Speer/Lanze	-2	ST – sp	3	2	1	

Besondere Waffen						
Name	RE	Schaden	RW	BEH	MWU	Anmerkung
Netz	-1	Keiner	3	1	0	1
Peitsche	-1	LT – sc	3	1	1	1

Waffenlos						
Name	RE	Schaden	RW	BEH	MWU	Anmerkung
Biss	0	LT – sp+sc	0	0	-	
Hieb	0	GT – st/sc	0	0	-	2, B+1
Kopfstoß	-1	LT - st	0	0	-	3, B+1
Tritt	-1	LT - st	1	0	-	B+2

Schilde						
Name	RE	Schutz (Deckung)	BEH	Material	HT	BEH
Parierarm	0	1 (Ua)	0	Lederpanzer	+3	-1
Buckler	-1	2 (Ua, Hd)	1	Holz	+4	0
Rund-/Wappenschild	-2	3 (Ua, Hd, +1 Zone)	2	Metall	+5	+1
Drachenschild	-3	4 (Ua, Hd, +2 Zonen)	3			
Turnschild	-4	5 (Ua, Hd, +3 Zonen)	4			

Wurfaffen						
Name	RE	Schaden	RW	BEH	MWU	Anmerkung
Bola	-1	GT - st	KR*5m	1	0	1, B+3
Wurfbeil	-2	ST – sc+st	KR*5m	2	2	
Wurfdolch	-1	ET – sp	KR*10m	1	1	
Wurfscheibe	-1	ET – sc+st	KR*10m	1	2	
Wurfspeer	-3	ST – sp+st	KR*5m	2	3	
Wurfstern	0	LT – sp+sc	KR*10m	0	1	

Armbrüste					
Name	RE	WU	RW	BEH	Anmerkung
Handarmbrust	0	0	50m	1	4
Leichte Armbrust	0	+1	50m	2	4
Windenarmbrust	0	+2	100m	3	4
Ballista	0	+3	100m	5	4

Bögen					
Name	RE	WU	RW	BEH	Anmerkung
Kompositbogen	-1	+2	100m	2	
Kurzbogen	0	0	50m	1	
Langbogen	-2	+1	200m	2	

Besondere Waffen					
Name	RE	Wucht	RW	BEH	Anmerkung
Blasrohr	0	0	50m	0	
Schleuder	0	0	50m	0	
Stabschleuder	-1	+1	100m	1	

Geschosse		
Name	Schaden	Sonderregel
Blasrohrpfeil	GT – sp	Giftschaden möglich
Bolzen	ET– sp	HT der Rüstung -2
Flugpfeil	GT – sp	RW * 2
Jagdpfeil	ET – sp	Gegen HT 0 und +1 ist WU+1
Kriegspfeil	ET – sp	HT der Rüstung -1
Schleuderstein	ET – st	Aufgesammelte Steine nur GT
Stoßbolzen	LT – st	<i>Bewusstlos schlagen</i> möglich, B+2
Stoßpfeil	LT – st	<i>Bewusstlos schlagen</i> möglich, B+1

Übliche Rüstungsteile					
Name	HT	Zonen	GW	PR	WN
Wattierter Wappenrock	+1 (LT / -1)	Br, Ul	-1	-	-
Gambeson	+1 (LT / -1)	Oa, Br, Ul, Os	-1	-	-
Pelzmütze	+1 (LT / -1)	Sc	-1	-	-1
Lederweste	+2 (ET / -1)	Br, Ul	-2	-	-
Lederhandschuhe	+2 (ET / -1)	Hd, Ua	-	-1	-
Lederhose	+2 (ET / -1)	Os, Us	-1	-	-
Ledergambeson	+2 (ET / -1)	Oa, Br, Ul, Os	-2	-1	-
Lederhaube	+2 (ET / -1)	Sc, Ha	-1	-	-2
Lederstiefel	+2 (ET / -1)	Fu, Us	-1	-	-
Lederhelm	+3 (ST / -2)	Sc	-	-	-1
Lederpanzerharnisch	+3 (ST / -2)	Br, Ul	-3	-	-
Lederp. Armschienen	+3 (ST / -2)	Ua oder Oa	-	-2	-
Lederp. Beinschienen	+3 (ST / -2)	Us oder Os	-2	-	-
Ringpanzerhelm	+4 (KT / -2)	Sc	-3	-	-1
Kettenhaube	+4 (KT / -2)	Sc, Ha	-3	-	-2
Ringweste	+4 (KT / -2)	Br, Ul	-4	-	-
Kettenhemd, kurz	+4 (KT / -2)	Br, Ul	-4	-	-
Kettenhemd, lang	+4 (KT / -2)	Ua, Oa, Br, Ul, Os	-4	-3	-
Kettenhose	+4 (KT / -2)	Os, Us	-3	-	-
Kettenhandschuhe	+4 (KT / -2)	Hd, Ua	-	-3	-
Tellerhelm	+5 (KT / -3)	Sc	-4	-	-1
Halbhelm	+5 (KT / -3)	Sc, Ha	-4	-	-2
Topfhelm	+5 (KT / -3)	Sc, Ge, Ha	-4	-	-3
Schuppenpanzer, kurz	+5 (KT / -3)	Br, Ul	-5	-	-
Schuppenpanzer, lang	+5 (KT / -3)	Oa, Br, Ul, Os	-5	-4	-
Plattenharnisch	+5 (KT / -3)	Br, Ul	-5	-	-
Plattenarmschienen	+5 (KT / -3)	Oa oder Ua	-	-4	-
Plattenbeinschienen	+5 (KT / -3)	Os oder Us	-4	-	-

## Anmerkungen

- 2H **Zweihändig:** Schild oder zweite Waffe nicht gleichzeitig möglich
- B+x **Betäubung:** Dieser Angriff kann statt Wunden auch Betäubung anrichten. Dabei ist das Traumaniveau um x höher als für Verwundungen.
- BEH **Behinderung:** BEH minus KR an negativer Modifikation auf entsprechende Eigenschaften. Die GR der Wesen, für die ein Gegenstand gebaut wurde, kommt für andere Wesen zur BEH hinzu.
- M **Waffenspezifisches Manöver:** Für diese Waffe gibt es ein eigenes Manöver
- MWU **Maximalwucht:** Maximal so viel kann ein Charakter von seiner Wucht bei einer Waffe verwenden.

WU     **Wucht:** KR-1 (mindestens 0). Verschiebt den Basisschaden auch über KT hinaus.

1       **Umschlingen:** Bei Treffern an den Armen wird die PR, an den Beinen die GW pro Erfolgsgrad um -1 modifiziert. Pro Punkt Modifikator braucht man einen erfolgreichen Nexus über PR und einen AB zum Entwirren. Eine Peitsche macht entweder Schaden oder Umschlingung, der Spieler muss sich jeweils entscheiden.

2       **Hieb:** Menschen richten stumpfen Schaden an, Wesen mit Krallen scharfen.

3       **Kopfstoß:** Angreifer muss selbst einen Schockwurf gegen die ausgeteilte Wunde schaffen.

4       **Spannen:** Eine Armbrust erfordert 2+WU AB zum Spannen, und erst im darauf folgenden AB kann geschossen werden.

**Trefferzonen:** Sc - Schädel, Ge - Gesicht, Ha - Hals; Br - Brust, Ul - Unterleib; Oa - Oberarm, Ua - Unterarm, Hd - Hand; Os - Oberschenkel, Us - Unterschenkel, Fu- Fuß