

Die Hausregeln

DER EWIGE KODEX

Stand: 17.05.2023

Dieses Dokument enthält unsere Hausregeln zu der Art, wie wir D&D spielen. Dabei basieren sie auf einer Mischung aus old D&D (BECMI) und A&D².

Wir hatten damals gerade mit Rollenspiel angefangen und tobten uns in der roten und blauen Box aus, als AD&D 1+2 auftauchten. In dem Bemühen möglichst viel Material (Inspiration) zu bekommen, darunter neue Zauber, Klassen, Gegenstände und Monster, mixten wir es zusammen, wie wir glaubten, das es gemeint sein konnte. Denn das zwischen diesen Auflagen Sprünge und neue, teils konkurrierende Autoren am Werk waren, kam uns nicht in den Sinn. Sprich, die Evolution von D&D hatten wir nicht auf dem Schirm und machten unseren eigenen Mutanten drauß.

Die Basis-DNA dieses Mutanten sind also die Regeln von D&D und AD&D 2nd Edition.

Diese können und wollen wir hier nicht mehr in voller Breite auflisten, setzen sie allerdings als bekannt voraus.

Unsere Hausregeln fügen sich zum Teil in sie ein, indem wir sie unverändert lassen, wo wir sie nicht erwähnen – setzen sie aber ausdrücklich da außer Kraft, wo unsere greifen.

Mit einfachen Worten:

Hausregel schlägt Buchregel!

Wir erklären hier also keine Dinge wie „was ist der ETW0“ oder führen auf, wer welchen Rettungswurf hat. Diese Dinge stehen alle im Spielerhandbuch, bzw. Spielleiterhandbuch. Es sei zum Verständnis für jene, die AD&D nicht kennen, lediglich gesagt: Es wird sehr viel mit dem W20 gewürfelt, wobei es mal gut ist hoch zu würfeln und mal tief.

Wir benutzen außerdem durchgehend *Patzer* und *meisterliche Erfolge*, die dementsprechend mal durch die 1 und mal die 20 dargestellt werden.

Uns ist bewußt, daß dies für Neulinge verwirrend ist. Doch wir sind in dem System so verwurzelt, daß wir es dahingehend nicht mehr verändern (können).

In diesem Zusammenhang ist wichtig zu erwähnen, daß die Dokumente dieser Homepage als Nachschlagewerk für unsere Spielrunde gedacht sind und nicht als professionelles Werk mit redaktioneller Bearbeitung. Dementsprechend sind sie gestaltet, was wir bitten, zu berücksichtigen.

Aus Gründen des Urheberschutzes und der Dateigröße haben wir auf Bildmaterial in diesem Dokument verzichtet.

Die Regeln werden von uns laufend überarbeitet, weshalb sie nicht endgültig festgeschrieben sind. So können sie nach Datum/Ausgabe Änderungen enthalten. Da es zu aufwendig wäre diese im Detail nachzuhalten, bitte ich um Verständnis das dies nur in Ausnahmefällen Erwähnung findet.

Kapitel 1

Einen Helden auswürfeln

Um einen Helden in der Welt des Ewigen Kodex zu erschaffen, ist es nicht nötig alle folgenden Schritte auszuführen. Wer noch keine, oder wenig Erfahrung mit Fantasy-Rollenspielen hat, darf mit einfachen Schritten anfangen und seinen Charakter nach und nach verbessern.

Je nachdem worauf man sich in einer Spielrunde einigt, kann man auch Teile der Charaktermerkmale weglassen oder nur eingeschränkt nutzen.

So kann ein Spieler, wenn er will ganz auf Charakterzüge verzichten. Oder auf Fertigkeiten. Zum Spielen notwendig sind lediglich die unten genannten Punkte 1+3.

Charaktererschaffung

Die Charaktere sind die Spielfiguren, durch welche die Spieler die Spielwelt erleben, handeln, Entscheidungen fällen und die Konsequenzen daraus aushalten müssen. Wo andere fliehen, oder sich einer Herausforderung gar nicht erst stellen, treten sie auf den Plan und deshalb heißen sie ja auch *Helden*.

Die Erschaffung einer solchen Figur ist ein wichtiger, komplexer Prozess, der mit der Zeit und Gewöhnung immer schneller und leichter geht und gleichzeitig immer mehr Feinheiten erlaubt. Der gesamte Vorgang ist hier in Kapitel eingeteilt.

Weitblickend, wie wir waren, sah unsere Kampagne schon in ihren ersten Zügen das vor, was man später als *heroisches Rollenspiel* betitelte. Also starke Helden, die sich durch ihre Charakterwerte weit vom Durchschnitt der Normalo-NSC abheben.

Auf der anderen Seite waren wir nie zimperlich mit ihnen und so hatten sie auch erheblich was einzustecken!

Darum wurden sie, was sie nun sind: Verdammte Helden. Wo sie auftauchen laufen die Dinge fortan anders und mit den Stufen jenseits der 15. treffen sie immer wieder auf Drachen, Teufel und Dämonen. Sie schlagen sich früher oder später zwangsläufig mit diesen herum – wozu sonst hätte man diesen Kreaturen Spielwerte gegeben?

Um einen Helden zum Leben zu erwecken, sind folgende Schritte erforderlich

1. Die Idee, welcher Charakter gespielt werden soll und die Wahl des Namens.
2. Informationen über Rassen und Kultur einholen, sowie einen Hintergrund umreißen.
3. Das Auswürfeln der Attribute.
4. Festlegung der Charakterzüge (siehe dort).
5. Kauf von Fertigkeiten (siehe dort).
6. Das Auswürfeln des Vermögens.
7. Kauf der Ausrüstung.

Schritt 1+2 sind so ziemlich die wichtigsten, da sich der Spieler mit seinem Helden wohl fühlen soll und dieser möglichst nah an dessen Vorstellungen gelangt. Damit dieser Held in die Welt passt, schadet es nicht zuvor Klarheit über die Eigenarten und Eigenschaften von dessen Rasse und der Kultur zu gewinnen. Über beides gibt es reichlich Material. Wenn Spielern das zunächst als zu viel erscheint – was durchaus seine Berechtigung hat(!) – empfiehlt es sich, einen einfach Menschen Krieger-Charakter zu erstellen.

In Schritt 3 erfolgt das **Auswürfeln der Charakter-Werte**, der sogenannten Attribute (Stärke, Intelligenz, Weisheit, Geschicklichkeit, Konstitution und Charisma) durch **sechs Würfe mit 4W6**. Der niedrigste dieser vier Würfel wird ignoriert und die anderen drei addiert. So erhält man sechs

Werte, die sog. Attributswerte, die beliebig den jeweiligen Attributen zugeordnet werden dürfen. Diese dürfen danach wie folgt modifiziert werden:

Man erhält 1 zusätzlichen Punkt, für das Abziehen zweier Punkte bei einem anderen Wert.

Schließlich werden die rassetypischen Modifikationen einberechnet.

Höchst- und Mindestwerte für Rassen und Klassen sind zu beachten.

Ein **siebenter Wurf**, der nicht modifiziert und getauscht werden darf, wird für die Attraktivität des SC gewürfelt.

Das Attribut Attraktivität haben wir nur eingeführt um vom Charisma abzulenken. Als erzieherische Maßnahme hat es sich gelohnt: Mittlerweile stiert niemand mehr auf Charisma und äfft: „Boh, ey. Siehst Du scheiße aus.“ Für die einen ist Charisma endlich das geworden, was es sein sollte.

Für die anderen entscheidet der siebte Wurf über Wohl und Wehe des Charakters....

Attribute (Zuschläge/Abzüge)

In Anlehnung an das alte D&D gibt es bei uns folgende Boni/Mali für alle Attributswerte:

Attributswert	3	4-5	6-8	9-12	13-15	16-17	18
Bonus / Malus	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3

Nachdem nun die Werte des Helden festgelegt sind, wird er mit Charakterzügen und Fertigkeiten ausgestattet (siehe dort).

Nachfolgend ist beispielhaft ein Charakterbogen zu sehen, wie wir ihn für Spieler und besondere NSC verwenden. Unsere Bögen haben sich im Laufe der Zeit stark verändert und wenn man so will fast einen Kreis geschlagen von den extrem simplen der alten D&D-Bögen, zu immer ausgefuchsteren, wie solchen der AD&D²-Version (die teilweise 4 Seiten umfassten) und wieder zurück zu dieser relativ einfachen Version.

Siehe auch: <https://www.youtube.com/watch?v=cZyepH42kfg>

Im oberen Drittel finden sich:

- Die Attributswerte
 - ggf. der Wert für Ausdauer hinter der Konstitution (siehe *Kampf*)
- Rüstklasse (siehe *Kampf*)
- Trefferpunkte
- Initiative (siehe *Kampf*)
- Todeshauch (siehe *Kampf*)
- Stabilität (siehe *Kampf*)
- Gesinnung
- Stufe und Klasse
- Anzahl möglicher Wunden
- Informationen wie Statur/Alter, Bewegungsfaktor, Angriffe pro Runde und beherrschte Sprachen

Außerdem ist Platz für ein Portrait.

Es folgen tabellarische Auflistungen für Ausrüstung, Fertigkeiten, Charakterzüge und Kampfmanöver und es gibt Raum für characterspezifische Informationen wie Diebesfähigkeiten, Hintergrundnotizen oder besondere Eigenschaften.

Den Abschluß bilden die Leisten für Trefferwürfe, Waffen und Rettungswürfe und die Erfahrungspunkte.

Zaubersprüche und ähnliches müssen Platz auf weiteren Seiten finden.

Viel mehr als einen solchen Bogen und ggf. Notizzettel benötigt man für den Anfang nicht.

Benody Rackham

Dieb - Schmuggler

Stärke 10 RK: 6
 Intelligenz 14 TP: 71
 Weisheit 15 Initiative: +1
 Konstitution 16 Todeshauch:
 Geschick 15 Stufe 10 Dieb
 Charisma 16 Stabilität: 29
 Attraktivität 15 G: RN
 Alter: 35 Jahre (984n.K.), 186cm, 76kg
 APR: 1 BF: 12

- Bild einfügen -

Wunden: O O O O O

Sprachen: Jerendisch (Muttersprache), Thyatisch, Traldar, Ristani

Ausrüstung	Mag. Gegenstände
Zunderkästchen, teure Kleidung, Diebeswerkzeug, Lederrüstung, 2 Krummdolche, Tabaksdose Gift: 2x Tödlich (4W12+4 SP, RW ½), 2x Schlaf (RW-4) k.W., 3x Verlangsamung (RW-3 k.W.) Goldmünzen: 287 PM: 15 EM: 10 SM: 14 KM: 32	Schutzring +2 RK / +1 RW, Säbel +1 5x konzentrierter Heiltrank Stiefel des Lastenträgers, Glückspfennig
Fertigkeiten +1 auf jeder 4.	Charakterzüge / Kampfmanöver
Bereitsamkeit 16 Seemann (Bonus) 16 Spielen 15 Lesen & Schreiben 15 Fälschen 16 Schätzen 14 Schwimmen 13 Wachsamkeit 15 Beidhändig kämpfen (Bonus) ---	Magiedelittant +10 Kind der Nacht -20 Gefährliches Spielzeug +15 Lebemann -10 Eisenhaut +10 Dunkle Vergangenheit -20 Wie ein Fisch +15 Ausweichen I
Diebesfähigkeiten (30% pro Stufe /max. 15 auf eines)	Typ
Taschendiebstahl 15% Schlösser öffnen 10% Fallen finden / entschärfen 05% Leise bewegen 85% Im Schatten verstecken 90% Geräusche hören 70% Wände erklimmen 85% Sprachen lesen 60% Hinterhältiger Angriff x4 Spruchrollen benutzen – 75% ab 10. Stufe Magiedelittant-Zauber: <i>Freundschaft</i> (+2W4 CHA für 1W4+1 R., 18m Radius)	Benody ist durch nichts zu bewegen, etwas über seine Vergangenheit zu berichten! Er schien buchstäblich aus dem Nichts zu kommen, als er an einem stürmischen Morgen des Jahres 1012n.K. plötzlich am Kai des Hafens stand. So viel ist gewiss: Er kommt aus Jerendi und diese Herkunft segnete ihn mit den Talenten, in kurzer Zeit als Schmuggler ein beträchtliches Vermögen zu machen, was wohl auch daran liegt, daß er sich gut mit den Ristani versteht. Seine Talente haben dazu geführt, daß niemand mehr nach seiner Herkunft fragt. Piraten, Sklavenhändler und anderes Volk machen lieber Geschäfte mit ihm. Trotz eines Netzwerkes überläßt er anderen ungerne Aufgaben, wenn er sie selber ausführen kann. Allerdings – und das mag seinen Nimbus unterstreichen – trifft man ihn tagsüber selten irgendwo an. Meist nachts in Spelunken, wo er sein Vermögen durchbringt und wie verloren mit seinen extravaganten (aber unmagischen) Krummdolchen spielt.

RK des Gegners	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3	-4	-5	-6	-7	-8	-9
Trefferwurf	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20	20

Waffe	Treffer	K+M	G	Notiz
Säbel +1	+1	1W8+1	1W8+1	
Krummdolch	---	1W3+3	1W2+3	

Rettungswürfe => +1

LGT	ZS-ZS-ZR	V-V	Odem	Zauber
11+1	10+1	10+1	14+1	11+2

Erfahrungspunkte: 163.963

Aufstieg bei: 220.000

Kapitel 2

Die Attribute: Was sie bedeuten und wofür man sie benutzt

Attribute beschreiben die Basis-Eigenschaften eines Helden. Seine körperliche Verfassung, seine Wahrnehmung (sowohl seiner selbst, als auch der Umwelt) und seiner Fähigkeit sozial aufzutreten (oder nicht), um andere zu beeinflussen und letztlich wie attraktiv ein Charakter ist.

Grundsätzlich gilt: Je höher der Wert (zwischen 3 und 18), desto besser!

Attribute haben Unter- und Obergrenzen, die gewisse logische, aber auch archetypische Charakteristika sicherstellen sollen. Diese hängen ab von der Rasse und auch dem Geschlecht der Figur. Solche Grenzen finden sich bei fast jedem Attribut.

Welche das im einzelnen sind, sieht man in der Tabelle. Einige lauten z.B.:

Keine Spielfigur darf einen Stärkewert von 3 haben.

Die Untergrenze für Spielerhelden ist 4. Für Krieger beträgt sie gar 9.

Weibliche Elfen können nicht stärker sein als 16.

Und keine Figur, die kein Krieger ist, kann mehr als Stärke 18 haben.

Ein guter Wert ist wichtig, weil sich die Attribute in aller Regel niemals verändern, außer durch Alter, Magie oder sehr besondere Umstände.

Verlust von Attributspunkten siehe *Kampf*.

Attribute sind die Grundwerte vieler Fertigkeiten und entscheiden so auch darüber, wie leicht oder schwer deren Ausübung fällt.

Sie bestimmen auch die Wahrscheinlichkeit im Kampf zu bestehen, also wie gut man trifft, wie viel Schaden man macht, wie schwer es anderen fällt einen zu treffen und wie viel Schaden man selbst einstecken kann.

Für Magier und Kleriker beeinflussen sie wie viele Zauber sie benutzen können und für Diebe, wie gut sie mit ihren flinken Fingern sind.

Der Dungeonmaster kann aber auch im Spiel einen sogenannten **Attributswurf** verlangen, wenn er den Ausgang einer Situation ad hoc bestimmen möchte. In diesem Fall wird mit einem W20 *gegen* das Attribut gewürfelt. D.h., das Ergebnis darf hier nicht höher sein, als der Attributswert.

Ein Ergebnis von >1< zeigt hier einen besonderen Erfolg an. Eine >20< in diesem Fall ein kritisches Versagen (Patzer). Aus der Menge der Punkte zwischen dem Würfelwurf und dem Attributswert kann man außerdem den Grad des Erfolgs bestimmen, wenn man das möchte.

Würfe gegen ein Attribut können wie alle anderen auch vom Dungeonmaster jederzeit mit einem Bonus oder Malus belegt werden, um die Situation entsprechend der Umstände zu erleichtern oder zu erschweren.

Sie empfehlen sich in Situationen in denen es entweder besonders schnell gehen muß, oder keine anderen konkreten Werte/Fertigkeiten vorliegen.

Welches Attribut herangezogen wird entscheidet der Dungeonmaster nach seiner Einschätzung. Hier einige Möglichkeiten:

Stärke	<p>Der Held stürzt über eine Felskante und kann sich gerade noch festhalten. Ein STÄ-Wurf entscheidet, ob er sich halten oder aus eigener Kraft wieder emporziehen kann.</p> <p>Zwei Helden mit gleicher Stärke treten zum Armdrücken gegeneinander an. Sie machen beide einen STÄ-Wurf. Es gewinnt, wer mehr Punkte übrig hat. Die Stärke ist das Muskelprotz-Attribut.</p>
Intelligenz	<p>Intelligenz betrifft auch die Auffassungsgabe und die Sinnesverarbeitung durch hören, sehen, fühlen. Ein Wurf gegen Intelligenz ist also nicht nur hilfreich, um logische Zusammenhänge zu erfassen, sondern auch, um Beobachtungen zu machen. Sich nähernde Schritte zu erfassen, einen Taschenspielertrick zu erkennen, oder eine Unebenheit auf einer Oberfläche zu erkennen. Sie ist gewissermaßen das Detektivs-Attribut.</p>
Weisheit	<p>Während einen die Intelligenz mit Informationen versorgt, hilft einem die Weisheit die besten Entscheidungen zu treffen. Etwa nicht den kürzesten Weg zu nehmen. Nicht diesem oder jenem Gerücht zu glauben oder die Glaubwürdigkeit des Bettlers höher einzuschätzen, als die des Bürgermeisters. Sie faßt Menschenkenntnis und vor allem Lebenserfahrung zusammen. Und hilft einem zu wissen wann man fliehen oder kämpfen sollte. Weisheit beschreibt aber auch Selbstbeherrschung, wie stark man in sich ruht, oder wie schnell man in kopflose Panik gerät. Sie kann also auch darüber entscheiden, wie sehr man von einem plötzlichen Ereignis überrascht ist, oder einen kühlen Kopf bewahrt. Die Weisheit schmückt am ehesten den beflissenen Lehrmeister.</p>
Konstitution	<p>Wann immer ein Organismus als Ganzes gefordert ist, kann man sich an der Konstitution orientieren. Sie bestimmt, was jemand aushält, was er einstecken kann, ob ein Schock ihn übermannt. Will man prüfen, ob ein abrupter Temperatur- oder Luftdruckwechsel, ein harter Schlag oder was immer den Körper selbst mit Höchstbelastung trifft und seinen Besitzer die Kontrolle verlieren läßt, ist man hier richtig. Oder man will Dauerbelastungen, starken Streß und Lärm durch einen Wurf simulieren. Konstitution steht für den Ausdauersportler, den Hochleistungssoldaten und zähen Wildnischarakter.</p>
Geschicklichkeit	<p>Sie beschreibt die Grob- und Feinmotorik. Die Hand-Auge-Koordination, etwa wenn man etwas fangen, schnell ergreifen, oder ausweichen möchte. Ob man im ersten Versuch einen Faden durch ein Nadelöhr bekommt, auf ein vorbei galoppierendes Pferd springen kann, den Salto über den Tisch schafft, oder auf dem Fenstersims balancieren kann. Sie bestimmt weiterhin die Ausweichfähigkeit im Kampf und den Einsatz von Schuß- und Wurf- waffen und ist das Attribut der Artisten und Turner.</p>
Charisma	<p>Sie repräsentiert, wie glaubhaft und nachdrücklich man die eigenen Aussagen aber auch Gesten und das gesamte Gebaren anderen darbringen kann. Vorschläge, Befehle, Lügen und Schmeicheleien werden von ihr bestimmt. Sie beeinflusst, wie leicht man selbst von charismatischen Figuren beeindruckt wird, oder in Konkurrenz zu diesen wirkt. Charisma bestimmt auch den Stand in der Gesellschaft mit, der zwar auch vom Rang abhängt, aber eben auch, ob andere einem diesen zutrauen. Charisma ist das Attribut der Politiker und Anführer. Ohne Charisma kann man noch so gute Lösungen aus Intelligenz und Weisheit haben – es wird einem niemand zuhören.</p>

Attraktivität Dies ist der schöne Schein, das gutes Aussehen die Lieblichkeit mit der man durchschlagenden, aber eher kurzfristigen Erfolg in Liebesdingen und der Verführung haben kann. Viele werden ggf. zustimmen, daß man echt gut aussieht, aber einen noch lange nicht zum Anführer machen. Dafür muß man wahlweise aufdringliche Verehrer abwimmeln, oder mit Kapuze in der Taverne sitzen, damit anderen nicht vor Schreck das Bier schal wird. Attraktivität ist das Modell-Attribut.

Alle Attribute können für Probe- oder Fertigkeitswürfe herangezogen werden, wenn man ad hoc den Ausgang einer Situation klären will. Dies sollte in der Spielrunde festgelegt werden, damit alle wissen woran sie sind.

Stärke

Hier findet man den **Trefferbonus** und den **Schadensbonus** (oder den jeweiligen Malus, wenn man Pech hat). Diese dürfen auf die jeweiligen Würfe addiert (oder abgezogen), wenn Waffen mit der Hand geführt werden. Mechanische Waffen wie Armbrüste nicht.

Anders ist dies bei Wurfaffen, oder wenn man eine Waffe wirft, wie z.B. Speeren (oder Dolche): Hier wird nur der Schadensbonus durch die Stärke addiert. Der Trefferbonus erfolgt über die Geschicklichkeit.

Umgekehrt zählt bei Schußwaffen wie Bögen auch nur der Stärke-Schadensbonus, wenn der Bogen entsprechend *verstärkt* ist, sonst nicht.

Trefferboni auf Fern- und Schußwaffen erhält man ggf. durch Geschicklichkeit.

Dann gibt es da noch einige andere Faktoren:

Die **Traglast** ist abhängig von der Stärke und gibt an, wieviel Pfund ein Held tragen kann, ohne zu ermüden. Er kann also auch mehr tragen, verliert dann aber an Tempo und wird schnell seine **Ausdauer** (siehe anderes Dokument) verlieren.

Das **Stemmvermögen** gibt die Pfund an, die ein Charakter im Stand vom Boden über seinen Kopf mit gestreckten Armen heben kann, wo er sie nur kurz halten kann. Auch das kann man mit der **Ausdauer** bestimmen.

Als Option sollte man **Stangen verbiegen** und **Türen öffnen** verstehen. Beide sind im Spielerhandbuch detailliert ausgearbeitet, doch es kann den Spielfluß unterbrechen, sie herauszusuchen.

In diesem Fall bietet sich ein vom Dungeonmaster geforderter und modifizierter Attributswurf an.

Intelligenz

Damit man einen Eindruck gewinnt: Ein Wert von 9 entspricht einem durchschnittlich intelligenten Menschen, der zwei Fremdsprachen erlernen kann. Bei 12 sind es schon drei Fremdsprachen, während jemand mit INT 8 noch eine erlernen kann. Hier tummeln sich also keine dummen Leute. Die meisten Wesen im Bereich zwischen 8-12 werden einen Beruf mit Verantwortung erlernen können und sogar hochqualifizierte Facharbeiter werden können.

Eine Intelligenz von 9 ist mindestens nötig, wenn man die Magie anwenden will.

Für Magier ist sie sehr wichtig, weil ein hoher Wert zusätzliche **(Bonus-)Zauber pro Grad** (siehe Dokument *Allgemeines zur Magie*) einbringt. Diese Zahl addiert sich zu der Anzahl der Zauber jeden Grades, den ein Magier anwenden kann.

Ab 13 haben wir es mit hochintelligenten Leuten zu tun. Auch hier werden Spieler schnell von ihrem eigenen Charakter abgehängt.

Der Dungeonmaster sollte das berücksichtigen und dem Spieler bei einem gelungenen Attributswurf mit mehr und besseren Infos versorgen, als der Spieler sie erbeten hat.

Die Höhe der Intelligenz bestimmt die **Anzahl der Sprachen**, die ein Held *zusätzlich* zu seiner Muttersprache erlernen kann.

Sollte man aus irgendeinem Grund übernatürlich Intelligenz sein, kann man sogar Illusionen durchschauen (es sei noch einmal auf Wahrnehmung und Sinneseindrücke verwiesen).

Weisheit

Dieser fällt eine Sonderrolle zu, denn sie repräsentiert die schiere Willenskraft eines Helden, aber auch seine Fähigkeit instinktiv einschätzen zu können, wann es brenzlich wird und wie sich die Dinge in seinem Umfeld entwickeln. Das schützt ihn vor Zaubern, entweder indem er seinen Geist verschließt, oder sich doch eher nach links, als nach rechts wirft. Je nach der Höhe des Wertes erlaubt die Weisheit so einen **Bonus auf Rettungswürfe** gegen Zauber. Sich über solche und andere Konsequenzen mehr oder weniger im Klaren zu sein hat auch Auswirkungen auf den Mindest- oder Höchstwert bei der Charakterklassenwahl:

Kleriker müssen min. eine Weisheit von 9 aufweisen, um die Lehren ihres Gottes zu verstehen.

Halblinge können niemals mehr als 17 haben, weil es in ihrer Natur liegt, zu unvernünftigen Entscheidungen zu tendieren. Und nur Diebe dürfen weniger als 4 haben, weil sie ihre Bedürfnisse schnell mal über das stellen, was weise und angebracht wäre und dadurch zu vielen Risiken neigen. Bei Klerikern gewährt sie auch mehr (**Bonus-)**Zauber pro Grad (siehe Dokument *Allgemeines zur Magie*), wie bei den Magiern die Intelligenz.

Weisheit und Intelligenz legen einen weiteren, einen optionalen Spielwert fest: Die **Stabilität**, in die noch die Stufe des Helden mit einfließt. Die Stabilität wird in einem anderen Dokument beschrieben.

Geschicklichkeit

Sie bestimmt die Körperbeherrschung und Beweglichkeit eines Helden. Der Geschicklichkeits-Bonus (oder Malus) beeinflusst, wie gut ein Treffer mit **Wurf- oder Schußwaffen** gelingt. Auch wie schnell im Kampf auf feindliche Aktionen reagiert werden kann, sprich wer die bessere **Initiative** hat (schneller dran ist) und vor allem, wie gut man gegnerischen Angriffen ausweichen kann, was sich in der **Rüstklasse** niederschlägt, bildet die Geschicklichkeit ab.

Da Diebe sie für ihre Berufsausübung brauchen, darf sie bei ihnen nicht unter 9 liegen.

Elfen mit weniger als 7 hat man auch noch nie gesehen (am Beginn ihrer Karriere) und sogar bestimmte Magier-Spezialisten brauchen sie in einer gewissen Höhe. Wie nämlich die Illusionisten, die so komplexe Gesten ausführen müssen, daß sie dafür eine hohe Gewandtheit vorzuweisen haben.

Konstitution

Sie steht für die körperliche Widerstandsfähigkeit und die Zähigkeit des Charakters. Dies schlägt sich in **Bonus-Trefferpunkten** wieder. Der Held bekommt in jeder Stufe den genannten Wert aufaddiert (in aller Regel bis einschließlich zur 9. Stufe). Eine hohe Konstitution ist gut für viele Trefferpunkte oder Lebensenergie.

Sie kann auch in Grenzbereichen eine verbesserte Widerstandsfähigkeit **gegen Gift** gewähren und begrenzt auch Charakterklassen.

So muß ein Krieger mindestens 7 haben, sonst kann er den Belastungen nicht standhalten.

Die zähen Halborks zeichnen sich durch eine Untergrenze von 13 aus. Und Waldläufer gar von 14. Die Konstitution bestimmt im Ewigen Kodex auch einen weiteren Wert, von großer Bedeutung: **Ausdauer**. Diese ist aber auch optional und wird an anderer Stelle beschrieben.

Es gibt zwei Werte die je nach Spielart selten oder brutal oft zur Anwendung kommen und man muß sich überlegen, ob man sie im eigenen Spiel haben will. Da wäre zunächst der **körperliche Schock**, den man immer dann heranziehen kann, wenn der Held einer massiven Verletzung oder Veränderung ausgesetzt ist. So kann man ihn im Falle eines *kritischen Treffers* einsetzen, oder wenn eine bestimmte Summe Schadenspunkte durch einen einzelnen Angriff erlitten wurden (meist 20). Auch ein plötzliches Vakuum, ein immenser Temperatur- oder Druckabfall wäre denkbar, oder wenn man Drachenodem ausgesetzt ist. Mißlingt hier der Wurf gegen den angegebenen Wert verliert der Charakter sofort das Bewußtsein und ist für eine Dauer, welche der Dungeonmaster bestimmt absolut handlungsunfähig. Körperlicher Schock kommt auch zum Einsatz, wenn jemand magisch verändert – also verwandelt wird. Der Körper kann unter dieser drastischen Veränderung kollabieren und ein mißlungener Wurf bedeutet dann den sofortigen Tod. Gegen diese Verwendung spricht vielleicht, daß man den Wert nicht aufschreibt und dann nicht schnell genug findet, das Spiel in dieser Zeit ruhen muß und an Dynamik verliert. Oder man wickelt den Effekt über einen reinen Wurf gegen die Konstitution ab. Oder man verzichtet auf diese brachiale Regel. **Wiedererwecken** beschreibt die Wahrscheinlichkeit von den Toten erweckt zu werden. Auch das macht ein Körper nicht unbedingt mit und kann unter der Magie innerlich so zerstört werden, daß der Tote tot bleibt. Inwiefern Wiedererweckungen möglich sind, hängt von der Kampagne ab.

Charisma

Dieses Attribut wird gerne unterschätzt, auch weil einzelne Spieler hier mal tatsächlich ihren Charakter übertreffen. Auch für dieses Attribut gibt es Begrenzungen.

Paladine als geborene Anführer müssen eine astronomische 17 haben.

Halborks dürfen nicht mehr als 12 vorweisen. Niemand mag die Halbblute so wirklich und es ist Teil ihres Erbes sich als Randgruppe in der Welt herumzuschlagen. Wer mag und es aufgrund der Würfelerggebnisse kann, der darf sich einen höheren Wert dort eintragen, der dann aber nur unter Halborks gilt. Für alle anderen ist und bleibt bei 12 Feierabend.

Gleiches – mit 16 – gilt für Zwerge.

Außerdem bestimmt der Wert die Anzahl an **Gefolgsleuten**. Also jener NSC, die für den Helden durch dick und dünn gehen. Die Zahl beschreibt die Menge der NSC, die gleichzeitig unter dem Kommando des Helden stehen. Sollte die Höchstzahl erreicht sein, kann er sie nur durch neue Gefolgsleute austauschen, wenn welche sterben, oder von ihm vertrieben/verraten werden.

Von der **Grundloyalität** kann man ableiten, was die Gefolgsleute alles für den Helden zu tun bereit sind. Eigentlich sollte dies ein rollenspielerischer Aspekt sein, doch manchmal möchte man dann doch die Würfel entscheiden lassen, weil man sich nicht die Finger schmutzig machen will. Die Grundloyalität beträgt immer 12 plus/minus des Modifikators. Dadurch erhält man einen neuen Wert, der aber nicht unverrückbar ist. Handlungen des Spielerhelden und die Behandlung des Gefolgsmannes spielen hier auch mit rein. Erhält er Anteile an der Beute, gar magische Gegenstände? Wird er mit gutem Essen und Unterkunft versorgt? Muß er immer vorangehen, in der Absicht er löse die Fallen aus? Kauft man ihn aus Gefangenschaft frei und wie verhält sich der SC gegenüber Dritten? All das spielt eine Rolle und kann die Loyalität nach Maßgabe des DMs verändern. Er muß den Spieler nicht darüber informieren, bis die Loyalität versagt. Es ist schöner, es auszuspielen.

Schließlich ist da noch die **Reaktion**. Man kann diese als Modifikator auf Würfe zum Ausgang einer Begegnung legen. Solche sollten aber besser ausgespielt werden, es sei denn, es muß schnell gehen. Je höher das Ergebnis, desto besser. Spielt man es aus, dann sollte der Reaktions-Mod eine Art Barometer sein, die dem DM als Richtschnur für das Verhalten von NSC und Monstern dient.

Attraktivität

Ein gutes Aussehen hat durchaus Wirkung auf das Charisma, da man einem schönen Gesicht lieber zu hört, als einer häßlichen Fratze, wenn es um unbequeme Wahrheiten geht. Folglich können mit einer hohen Attraktivität Charismawürfe erleichtert werden und mit einer niedrigen erschwert. Ob man bessere Chancen beim becirren hat, ist ebenfalls dargestellt und die Prozentzahl kann solche Momente schnell abhandeln, wenn Spieler und DM sie nicht ausspielen wollen.

Grundsätzlich gilt

Wenn Grenzwerte von Rassen und Klassen nicht übereinstimmen, zählt immer der höchste! Ein halborkischer Waldläufer müßte also eine Konstitution von 14 haben (Klasse), nicht von 13 (Rasse).

Wenn die Attribute feststehen müssen noch einige weitere Werte ermittelt werden. So die **Trefferpunkte**, die bestimmen, wieviel Schaden die Figur einstecken kann. Sie richten sich nach der Klasse des Helden und werden dementsprechend mit einem Würfel festgelegt:

Krieger W10

Magier W4

Kleriker und Diebe W6

Unterklassen können davon abweichende Würfel haben. Die Anzahl der benötigten Würfel wird **Trefferwürfel** genannt. Ein Krieger der 3. Stufe hat demnach 3 Trefferwürfel (TW).

Normalerweise wird pro Stufe 1x so ein TW gerollt und das Ergebnis (+/- Konstitutionsbonus) als Punkte festgehalten, bzw. auf schon vorhandene Punkte aufaddiert.

Im Ewigen Kodex sieht das am Anfang etwas anders aus:

Um den Herausforderungen eines Abenteuererlebens Stand zu halten, haben die Helden hohe Spielwerte und reichlich **Trefferpunkte!**

Alle Spielercharaktere bekommen auf den ersten drei Stufen automatisch das Maximum, inkl. Bonus/Mali.

Bei jedem weiteren Aufstieg (bis einschl. der 9. Stufe) werden die neuen Trefferpunkte mit drei Würfeln ermittelt, von denen der Beste zählt.

Doch keine Sorge: Nichts davon bewahrt sie davor immer wieder ordentlich verdroschen zu werden.

Das **Startkapital** wird wie im AD&D²-Regelwerk festgelegt. Sollte ein Held mit einer höheren Stufe als der ersten einsteigen, kann man den Wert mit der Stufe multiplizieren und der Figur für das Geld auch in vernünftigem Rahmen magische Gegenstände gewähren.

Kapitel 3

Rassen und welche Klassen sie spielen können

Fantasy lebt vom Klischee und es spricht nichts dagegen, mit ihm im Einzelfall zu brechen, wenn alle einverstanden sind. Doch gerade das Klischee macht den Reiz im Ewigen Kodex aus. Eine Rolle bietet dem Spieler und den anderen am Tisch einen Rahmen, den es zu füllen gilt sowie gleichzeitig Hindernisse und Reibungspunkte, die gutes Rollenspiel ausmachen. Diese gehen flöten, wenn jeder einfach alles machen kann.

Umso größer dann das Hallo, wenn Klischees überwunden werden, oder als etwas ganz Neues daherkommen.

Die Welt des Ewigen Kodex ist zentriert auf die Menschen, die im Vergleich mit den anderen Rassen, die kürzeste Lebensspanne haben und in vielen Attributen die untersten Werte erdulden müssen; dafür durch ihre Vielseitigkeit, Neugier und Ehrgeiz alle Klassen und Klassenkombinationen haben können.

Die Tabelle zeigt welche Charakterklassen die anderen spielbaren Rassen haben können.

Für Unterklassen und Spezialisten gilt, was in den Regelwerken steht. Ebenso kann es bei Klerikern eine Begrenzung durch die Gottheit geben.

Rasse	Klasse	Bemerkung
Elfen	Krieger, Waldläufer, Dieb, Magier, Kampfmagier, Barde	90% der elfischen Magier sind Männer
Gnome	Krieger, Dieb, Magier, Barde	Gnome können zwar theoretisch jeder Art Magierspezialist werden, bevorzugen aber die Schule der Illusionen
Halbelfen	Krieger, Waldläufer, Dieb, Magier, Kampfmagier, Kleriker, Barde, Druide	
Halblinge	Krieger, Dieb, Magier, Barde, Druide	
Halborks	Krieger, Waldläufer, Dieb, Magier, Kampfmagier, Kleriker, Barbar, Barde	
Zwerge	Krieger, Dieb, Magier, Kleriker, Barde	90% der zwergischen Magier sind Frauen

Es gibt im Ewigen Kodex keine Stufenbegrenzungen für nichtmenschliche Rassen.

Kapitel 4

Charakterklassen

Als Klasse bezeichnet man den Beruf des Helden, also das, was er zu seinem Lebensinhalt erkoren hat. Zu den gängigsten seien hier einige Dinge gesagt. Diese Auflistung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es in einigen Unterklassen zu teils erheblichen Abweichungen kommen kann! Diese können so weit gehen, daß sie es einigen Rassen erlauben, sie zu ergreifen. Weitere Charakterklassen werden an anderer Stelle noch präsentiert.

Zur besseren Einordnung gehen wir hier auf einige Klassen ein:

Magier

Es gibt zunächst die Tausendsassas, die alle Zauberschulen beherrschen und sich aus allen bedienen. Und dann gibt es die Spezialisten, die sich einer Schule der Magie besonders verschrieben haben, was man an ihrem Titel erkennt (Illusionist, Wandler, Beschwörer, etc.). Sie können deren Zauber besonders gut anwenden und erhalten zu den ihnen zur Verfügung stehenden Zaubern pro Grad einen mehr, der aus ihrer Schule sein muß. Dafür müssen sie meist ein oder sogar zwei Attribute besonders hoch haben und können Zauber aus anderen Schulen nicht lernen/anwenden (siehe Spielerhandbuch).

Beide Gruppierungen nennt man zunächst einmal Hermetiker, da sie die Magie immer noch als ganzes (geschlossenes) System betrachten und beherrschen.

Neben Hermetikern gibt es noch Akademiker.

Sie haben ihr Leben nicht nur einer Schule der Magie verschrieben, sondern auch gleich einer entsprechenden Akademie, der sie wie einem Orden angehören. Akademiker lernen hier Zauberversionen, die es nur dort gibt, haben bessere Ressourcen und steigen erheblich schneller auf, sind dafür ihm 1:1-Vergleich Hermetikern meist unterlegen.

Kampfmagier

Sie vereinen Krieg und Magie und sind in beiden Fächern gut, aber niemals die Spitze der jeweiligen Profession. Kampfmagier durchlaufen lange Ausbildungen und sind deshalb auch fast immer Teil einer Organisation, wie etwa den Arkaniern, die dem Kaiser allein dienen. Oder die Wachen der Elfen, bekannt als Siswa.

Kampfmagier sind ein Kompromiss aus zwei Klassen, weshalb man sie oft unterschätzt. Tatsächlich sind die sehr vielseitig, da sie auch Gegenstände benutzen können, die ansonsten nur der jeweiligen Klasse vorbehalten wären und breit gefächerte Fertigkeiten haben.

Kleriker

Sie sind die vielfältigste Klasse, denn jeder Kleriker ist auf seinen Gott zugeschnitten. So können die einen mehr Trefferpunkte und Kampffertigkeiten besitzen, weil sie einem Kriegsgott dienen. Andere können besser Untote vertreiben oder heilen, weil sie der Gottheit des Lebens verschrieben sind usw. Es ist darum schwer einen Archetypus dingfest zu machen.

Was man sagen kann ist, daß nicht jeder Priester ein Kleriker ist. Unter *Klerikern* verstehen wir die wenigen zauberbegabten Priester einer Kirche. Die meisten Priester dienen ihrer Gottheit auch so und zwar bestens. Inwiefern zauberbegabte Kleriker in der Hierarchie höher stehen, ist wieder von der Religion abhängig. Respektieren und achten tun sich beide Gruppen eigentlich immer.

Diebe

Niemand wird hingehen und sich als Dieb vorstellen. Oder als Schurke. Diebe sind weiter verbreitet als Krieger, aber weniger auffällig. Die meisten sind Taschendiebe, Einbrecher oder Schieber. Sie würden von sich aus nicht mal denken einer Charakterklasse anzugehören. Was wir als Spieler als Dieb bezeichnen ist eher ein Abenteurer oder hochtalentierter Spezialist.

Mit **Klassen-kombinationen** sind wir im Ewigen Kodex nie warm geworden. Zum einen bieten die Unterklassen eine Vielzahl an Möglichkeiten für jahrzehntelanges kreatives Spiel. Zum anderen haben sich Klassenkombinationen oder **mehrklassige Charaktere** an einem gewissen Punkt immer als schlecht entwickelbar erwiesen und Spielerfrust und zu hohe Komplexität zur Folge gehabt.

Es gibt hier also keine ergänzenden Bemerkungen zu den Einträgen im Spielerhandbuch.

Kapitel 5

Gesinnungen

Es ist vollkommen okay ohne eine Gesinnung ins Spiel zu starten und sich im Laufe der Zeit gemäß der eigenen Spielweise eine auszusuchen!

Derer gibt es im Ewigen Kodex neun. Gesinnungen sind wichtig und spielentscheidend, haben auf das direkte Spiel aber viel weniger Auswirkungen, als man denkt.

Gesinnungen sind ein moralischer Kompaß. Sie erlauben es Spielern ihre Entscheidungen zu treffen und mehr noch, die Taten anderer Charaktere zu akzeptieren, ohne auf deren Spieler wütend sein zu müssen. Sie helfen ihnen auch den Kompaß anderer einzuschätzen. Etwa ob eine Kirche rechtschaffen oder chaotisch ausgerichtet ist, spiegelt die Verlässlichkeit einer Vertragsverhandlung wider. Und das gilt ebenso für Einzelpersonen, Monstern und ganzen Gesellschaften. Kann man Loyalität, Gnade oder Verrat erwarten? Und festlegen, was einem davon selber wichtig ist.

Man darf durchaus von der eigenen Gesinnung abweichen! Das sollte dann aber auch ausgespielt werden. Hier hilft die Gesinnung, der in vielen Spieler-Naturen zugrundeliegenden Idee „ich tue, was mir gerade Gewinn bringt“, entgegen zu wirken, da die zu einer Beliebigkeit am Tisch führt. Viele Spieler, die gegen Gesinnungen sind, haben für ihre Figuren durchaus Handlungsmaßstäbe, fürchten aber zu Unrecht durch ein System eingeschränkt zu werden.

Eine Gesinnung beschränkt nicht die Mittel, eher den Grad der Umsetzung und führt dadurch zu lohnenswerten Spielmomenten.

Ein rechtschaffen guter Charakter darf sich durchaus rächen wollen. Er wird vielleicht auch das Ziel seiner Rache zur Strecke bringen und sogar töten. Aber dabei keine Schneise der Verwüstung schlagen. Ein chaotisch guter Charakter wird einen Vertrag brechen, aber sein Opfer nicht komplett ruinieren.

Ein kompletter Gesinnungsbruch ist auch möglich. Der Held wird dadurch nicht sterben. Er wird vielleicht nicht mal Nachteile erhalten. Aber sein Gewissen könnte angekratzt sein. Er wird vielleicht Wiedergutmachung anstreben, Freunde verlieren und Privilegien aufgeben müssen. Das sind Bestandteile von gutem Rollenspiel!

Handelt ein Held offensichtlich gegen seine Gesinnung, sollte der DM immer fragen warum und sich die Antwort anhören.

Stiehlt ein rechtschaffen guter Held einer Schankmaid das Trinkgeld und behält es für sich, weil er weiter saufen will, sollte er intensiv über seine innere Einstellung nachdenken. Gibt er das Geld zurück und tat es, um zu zeigen, wie leicht so ein Diebstahl möglich war, ist alles in Ordnung.

Merke: Gesinnungen sollten das Rollenspiel immer bereichern und erleichtern.

Ein weiterer wichtiger Punkt ist die Gesinnung, als Einschränkung für magische Gegenstände. Einige sind so mächtig, daß ihre Verwendung an eine Gesinnung gebunden ist. Eine Vampir-Klinge, die Lebensenergie raubt, oder Seelen frißt, setzt eine gewisse Grundeinstellung des Benutzers voraus. Der DM kann die Verbreitung solcher Gegenstände besser steuern und seine Spieler gezielt belohnen oder mit einem Dilemma schlagen. Andererseits können sich die Spieler darauf verlassen, daß der *Stecken der Wiedererweckung* nicht vom bösen Kleriker benutzt wird, um seine mühsam ermordeten Kameraden erneut gegen die Helden zu schicken. Gesinnungen können in der Spielwelt einen nicht zu unterschätzenden Steuerungseffekt haben, auf den man nicht verzichten sollte.

Kleiner Ratgeber zu Gesinnungen

RECHTSCHAFFEN GUTE Charaktere werden...

Immer ihr Wort halten

Lügen vermeiden

Niemals einen unbewaffneten Feind angreifen

Nie einen Unschuldigen verletzen

Niemals jemanden foltern

Niemals aus Spaß jemanden umbringen

Immer anderen helfen

Gut in einer Gruppe arbeiten

Höhergestellte, das Gesetz und die Ehre respektieren

Niemals einen Freund betrügen

RECHTSCHAFFEN BÖSE Charaktere werden...

Immer ihr Ehrenwort halten

Nur jene belügen und betrügen, die seinem Respekt nicht würdig sind

Unter Umständen Unbewaffnete töten

Niemals Unschuldige verletzen

Niemals aus Spaß töten

Sich nicht auf Folter verlassen

Niemals aus Spaß foltern

Selbstdisziplin und die Ehre respektieren

Mit anderen zusammenarbeiten, um ihre Ziele zu erreichen

Niemals einen Freund betrügen

RECHTSCHAFFEN NEUTRALE Charaktere werden...

Immer ihr Wort halten

Lügen vermeiden

Einen Unbewaffneten nur unter Befehl töten

Keine Unschuldigen verletzen, außer es wird ihnen befohlen

Nur jemanden in Not helfen, wenn sie müssen

Niemals aus Spaß töten

Niemals jemanden foltern, außer man befiehlt es ihnen

Höhergestellte, das Gesetz und die Ehre respektieren

Niemals einen Freund betrügen

Niemals das Gesetz brechen

NEUTRAL GUTE Charaktere werden...

Ihr, anderen guten Personen, gegebenes Wort halten

Nur Personen mit böser Gesinnung anlügen

Niemals einen Unbewaffneten angreifen oder töten

Niemals Unschuldige verletzen

Niemals aus Spaß töten

Niemals Folterungen anwenden

Immer anderen helfen

Das Gesetz dehnen, wenn es sinnvoll erscheint

Niemals einen Freund betrügen

Gut in Gruppen zusammenarbeiten

NEUTRAL BÖSE Charaktere werden...

Ihr Wort nicht unbedingt halten

Andere belügen und betrügen
Unbewaffnete angreifen, denn diese sind leichter zu besiegen
Unschuldige verletzen oder mißbrauchen
Folterungen zum Spaß oder zum Verhör anwenden
Aus reinem Spaß töten
Nicht ohne Gegenleistung helfen
Das Gesetz brechen, wenn es sinnvoll erscheint
Freunde betrügen, wenn es ihrer Sache dient
Mit anderen zusammenarbeiten, wenn es sie ihrem Ziel näher bringt
ABSOLUT NEUTRALE Charaktere werden...
Ihr Wort halten, wenn es das Gleichgewicht nicht stört
Andere anlügen, wenn es das Gleichgewicht erfordert
Unbewaffnete unter Umständen angreifen
Niemals einen Unschuldigen angreifen oder töten
Folterungen anwenden, jedoch niemals zum Spaß
Oft anderen helfen
Niemals zum Spaß jemanden töten
Das Gesetz brechen, wenn es nötig wird
Niemals einen Freund betrügen, außer das Gleichgewicht verlangt es
Manchmal in Gruppen zusammenarbeiten

CHAOTISCH GUTE Charaktere werden...
Ihr anderen guten Personen gegebenes Wort halten
Nur böse oder neutrale Personen belügen
Niemals einen Unbewaffneten angreifen
Niemals Unschuldige verletzen
Niemals aus Spaß foltern, aber Gewalt anwenden, um an Informationen zu gelangen
Niemals zum Spaß töten
Immer anderen helfen
Versuchen innerhalb des Gesetzes zu leben
Höhergestellten und Regierenden mißtrauen
Niemals einen Freund betrügen

CHAOTISCH BÖSE Charaktere werden...
Selten ihr Wort halten
Jeden belügen und betrügen
Auf jeden Fall auch Unbewaffnete angreifen oder töten
Unschuldige mißbrauchen oder töten
Andere aus Spaß und für Informationen foltern
Aus reiner Freude töten
Nicht gut in Gruppen zusammenarbeiten
Ehre, Autorität und Selbstdisziplin verachten
Ohne zu zögern Freunde betrügen
Anderen helfen, aber nur wenn sie Nutzen daraus ziehen

CHAOTISCH NEUTRALE Charaktere sind...
So wahnsinnig unberechenbar, daß man für sie kein Schema finden kann.
Wer einen solchen Charakter spielen möchte, kann tun und lassen, was immer ihm gefällt.

Siehe auch:

<https://www.youtube.com/watch?v=wASCXbvod9E>

Kapitel 6

Fertigkeiten lernen und trainieren / Waffenfertigkeit

Fertigkeiten sind Dinge, die ein Held aufgrund seiner Vorerfahrung, eines Berufes oder einer oft wiederholten Tätigkeit beherrscht. Meist sind es konkrete Handlungen, oft aber auch theoretisches Wissen und symbolisch-rituelle Akte.

Oft ist die Frage, ob man sie nur ausüben kann, wenn man sie auf dem Bogen stehen hat.

In den meisten Fällen: Nein. Natürlich gibt es auch Fertigkeit, die so spezialisiert sind, das man sie ohne Ausbildung nicht mal ansatzweise ausführen kann. Doch jeder kann sich auf ein Pferd setzen und reiten. Oder versuchen ein Feuer zu entzünden. Und das wird auch oft klappen, gerade in einer Welt, in der solche Dinge viel eher zum Alltag gehören, als bei uns. Fertigkeiten kommen dann zum Einsatz, wenn es um besondere Momente geht. Im Beispiel Reiten und Feuer machen etwa: Schnell von A nach B zu gelangen und im Galopp auf unbefestigter Strecke ein Hindernis zu überspringen oder ein Feuer im Regen ohne passendes Werkzeug zu entzünden oder es am Brennen zu halten.

Im Zweifel kann ein DM einen Wurf gegen das Attribut machen lassen, welches der Fertigkeit zugeordnet ist und dies mit Modifikatoren belegen.

Gleichzeitig zeigen die Punkte, die bei einer Probe übrig sind an, wie gut der Versuch gelungen ist.

Fertigkeitswürfe werden mit dem W20 ausgeführt. Die Augenzahl darf den Fertigkeitswert nicht überschreiten, wenn er gelingen soll. Tief ist also gut.

Will ein Held ein Feuer machen und hat die Fertigkeit dann macht er laut der Beschreibung einen Wurf auf Weisheit -1. Sagen wir, er hat Weisheit 14. Dann hat er Erfolg bei 1-13 in 20. Ein Held ohne Fertigkeit kann es auch versuchen, sein Abzug auf den Wurf sollte aber deutlich höher ausfallen.

Von **meisterlichen Würfeln** spricht man, wenn der Wurf eine 1 zeigt. In diesem Fall ist dem Held sein Werk besonders gut gelungen und er darf ein * an seinen Wert machen. Bei drei Sternen hat er einen Durchbruch erzielt oder einen hohen Grad an Professionalität erreicht. Dann verbessert sich der Wert um eins.

Hat der Held im Beispiel 3x meisterlich gewürfelt, dann verbessert sich sein Wert somit von 13 auf 14.

Fällt eine 20, ist der Versuch **fehlgeschlagen** und zwar so drastisch, das es sogar zu schlimmeren kam. Im Beispiel hat der Held vielleicht kein Feuer gemacht, aber seinen Schlafsack in Brand gesteckt.

Es gibt Fertigkeiten, die keinen Wert haben. Diese sind quasi immer aktiv oder wirken ohne Probe. Können dann aber nur noch in Ausnahmefällen verbessert werden.

Zu Beginn des Abenteuerlebens starten Held gemäß ihrer Klasse mit einem festen Wert an Fertigkeitpunkten, welche die Währung sind, mit denen die jeweiligen erworben werden dürfen. Im Ewigen Kodex sind die Startwerte:

Krieger/Waldläufer	7
Kleriker/Druiden und Diebe/Barden	6
Magier	5

Bei einem Stufenaufstieg kommen neue Punkte hinzu:

Krieger/Waldläufer	jede dritte Stufe 1 Punkt
Kleriker/Druiden und Diebe/Barden	jede vierte Stufe 1 Punkt
Magier	jede sechste Stufe 1 Punkt

Dieser Aufstieg symbolisiert zum einen die Vielfalt der jeweiligen Klasse, aber auch wie viel Zeit und Aufwand sie in das Erlernen neuer Dinge legen kann, ohne ihre Berufs-Tätigkeiten dafür zu vernachlässigen.

So müssen Kleriker sehr viel Zeit für Gottesdienste, Gebete, Meditation und Seelsorge aufbringen, Diebe ihre Sonderfähigkeiten schulen und dort auf dem neuesten Stand bleiben und Barden Lieder und Gedichte lernen. Magier trifft es am härtesten, da sie die meiste Zeit in Bibliotheken oder Laboren hocken. Dafür können sie mit ihren Zaubern wieder vieles kompensieren.

Krieger hingegen können ihre Kernkompetenzen quasi nebenbei trainieren und noch neue Sachen lernen.

Insgesamt schafft diese Regelungen einen Ausgleich zwischen den ganzen Möglichkeiten, die die Klassen bieten.

Man unterscheidet zwischen *Klassen-Fertigkeiten* und *Allgemeinen Fertigkeiten*.

Erwirbt ein Held eine Fertigkeit aus seiner Klasse, zahlt er sie mit dem angegebenen Preis.

Wählt er eine Fertigkeit, die nicht zu seiner Klasse gehört, zahlt er den Preis +1.

Folglich kosten die Allgemeinen alle da Gleiche.

Man kann mehr als die zum Erwerb nötigen Punkte in die Fertigkeit stecken. Mit jedem zusätzlichen Punkt steigt deren Wert um 1, jedoch nicht über 19. Es ist langfristig pragmatischer eine Fertigkeit durch gezieltes Training zu verbessern (s.u.).

Außer durch die erwähnte „*-Regel“ verbessern sich Fertigkeiten nicht automatisch. In unserer Weltsicht bleibt man durch den üblichen Gebrauch lediglich *State-of-the-Art*.

Einige weitere Punkte sind noch zu beachten:

- Waffenfertigkeit
- Waffenspezialisierung
- Trainieren und kaufen von Fertigkeiten
- Meisterstücke
- Großmeisterschaft
- Erläuterung zur Bonusfertigkeit Heilkunde
- Erläuterung zu Lesen & Schreiben

Waffenfertigkeit

Der ETW0, oder der Stufenfortschritt bildet ab, wie gut jemand – auch aufgrund seiner Klasse – mit Waffen umgehen kann, sie versteht einzusetzen und ein Einfühlungsvermögen in ihre Wirksamkeit hat.

D.h. selbst ein Magier kann einen Zweihänder oder Morgenstern führen. Er wird bei seinem ETW0 schon sehen, was er davon hat und wird neben einem Krieger seiner Stufe ziemlich plump aussehen.

Und da kaum eine Waffe schwerer als 3-5 kg ist, kann man davon ausgehen, daß jeder Charakter sie heben kann, ohne vor Anstrengung ohnmächtig zu werden.

Waffenspezialisierung

Zunächst einmal:

Keine Charakterklasse muß Fertigkeitpunkte für Waffen aufbringen.

Für alle Krieger und deren Unterklassen, aber weder Klassenkombinationen noch Kampfmagier, besteht die Möglichkeit der Waffenspezialisierung.

Neben der Möglichkeit der Mehrfachangriffe mit seiner Waffe (siehe Tabelle Nr. 35, Seite 55), erhält der SC dafür automatisch einen Bonus auf Treffer- und Schadenswürfe.

Dabei entscheidet sich der Held auf jeder dritten Stufe welche Waffe er spezialisieren möchte und darf dann auf diese einen Bonus von +1 auf Treffer und Schaden rechnen.

Dieser Bonus ist aufaddierend, so daß ein mehrfaches Wählen der Waffe ihn zu einem wahren Meister werden lassen kann.

Der Spieler kann sich aber auch entscheiden, jedes Mal eine weitere Waffe hinzu zu wählen.

Waffenarten sind jedoch nicht austauschbar, so daß sich eine Spezialisierung des Langschwertes nicht auf den Umgang mit einem Kurzschwert auswirkt.

Im Zweifel orientiert man sich hier an der Ausrüstungsliste und den dort genannten Typen.

Fertigkeiten können *gekauft* und trainiert werden!

Um eine Fertigkeit zu erwerben muß ein Lehrer gefunden werden, der mindestens einen Fertigkeitwert von 12 hat *oder* einen zusätzlichen Punkt in der Fertigkeit hat.

Je nach Art der Fertigkeit ist eine unterschiedlich hohe Menge an Geld und Zeit aufzubringen.

Der **Zeitfaktor** sollte nach gesundem Menschenverstand gewählt werden und irgendwo zwischen 4 Wochen und 6 Monaten liegen. Je nachdem sogar noch länger (wenn z.B. ein Krieger *Zauberkunde* lernen möchte)!

Den **Preis** kann der Lehrmeister bestimmen. Als Richtwert kann 50-100 Goldmünzen pro Fertigkeitwert angegeben werden.

Nach Ablauf der Ausbildung ist mit 3W4 zu würfeln. Als Modifikator kommen noch Boni des Lehrmeisters dazu. Die hängen von seinem entsprechenden Attributswert ab:

12 = 0 13/14/15 = +1 16/17 = +2 18 = +3 19 = +4

Das Ergebnis ist der neue Basiswert. Dieser kann aber niemals über dem Wert liegen, der durch einen normalen Erwerb durch einen Fertigkeitpunkt zugrunde liegen würde! Später erst kann der gekaufte Basiswert durch Training gesteigert werden.

Beispiel: Tani Ingva möchte "Spuren lesen" lernen. Sie sucht den Waldläufer Alef Thau auf. Der hat einen Wert von 18 in Spuren lesen. Also mehr als genug. Alef veranschlagt 6 Wochen Zeit (min. 6 Tage pro Woche und 12 bis 14 Stunden am Tag) und verlangt den Freundschaftspreis von 300 GM. Als die Lehrzeit für Tani um ist, wird der Wurf zur Ermittlung ihres Fertigkeitwurfes gemacht.

Sie hat Weisheit 9, was der **Startwert** gewesen wäre, wenn sie diese normal erworben hätte. Beim Wurf mit 3W4 fällt eine 10 (+3 durch Alefs Thau Anleitung). Da dies aber über dem maximalen Startwert liegt, wird das Ergebnis auf 9 gesenkt. Dies ist nun Tanis neuer Wert. Sie kann ihn künftig noch durch einen Fertigkeitpunkt steigern.

Trainieren von bestehenden Fertigkeiten

Wer keinen zusätzlichen Fertigkeitenspunkt ausgeben will, um den Wert zu erhöhen, der kann gezielt trainieren.

Fertigkeiten, die nicht auf einem Wert basieren, können nicht trainiert werden (z.B. Schildkunst oder Parierkampf).

Jeder SC hat die Möglichkeit seine Fertigkeiten zu trainieren. Da aber die Fertigkeiten auf vielerlei Umständen basieren, soll die Regel dafür allgemein gehalten werden und nicht für jede Fertigkeit einzeln modifiziert werden. Hier ist im Zweifel der DM gefragt.

Um eine bestehende Fertigkeit zu trainieren ist auch hier Zeit und Geld erforderlich:

Als Berechnungsbasis steht der angestrebte Fertigkeitenswert. Will ein SC eine Fertigkeit von 15 auf 16 steigern, ist also die 16 die Berechnungsgrundlage.

Zeit: Der neue Fertigkeitenswert geteilt durch 4 in Wochen (*alle* Kommastellen aufrunden: $4,1 = 5$ Wochen). In dieser Zeit haben Helden keine Zeit auf Abenteuer zu gehen oder sich sonst wie zu betätigen. Ob das Training unterbrochen und später wieder aufgenommen werden kann entscheidet der DM!

Geld: Der neue Fertigkeitenswert (erschwert/erleichtert durch den *umgekehrten* Modifikator der Tabelle 37, Spielerhandbuch) $\times 100$ GM.

Bsp. 1: Tani hat Intelligenz 15 und die Fertigkeit *Navigation*. Der neue Wert wäre 16, also geteilt durch 4 = 4 Wochen.

Navigation hat einen Modifikator von -2 . Dieser wird umgekehrt, was die Komplexität des Themas symbolisiert, die beim Trainieren zu beachten ist.

Daraus ergibt sich: (Neuer Wert) $16 + 2$ (umgekehrter Modif.) = 18×100 GM, also 1800 GM kosten!

Das Gold stellt den Gegenwert an Material, Experimenten, Studierräumen, Unterkunft, Versorgung und Büchern dar. Das Geld wird komplett verheizt, es bleiben keine Reserven übrig.

Am Ende der Übungszeit ist ein einfacher Wurf gegen den neuen Fertigkeitenswert fällig. Dieser entscheidet, ob man das Trainingsziel erreicht hat.

Bei Versagen war alles vergebens. Man darf es gleich noch einmal versuchen...

Kein Wert kann über zunächst 19 gesteigert werden (ein SC mit diesem Wert darf sich ohnehin *Meister* nennen).

Es können nicht zwei Fertigkeitsstufen gleichzeitig erlangt werden (von 15 auf 17), sondern nur nacheinander.

Es können auch keine zwei Fertigkeiten gleichzeitig trainiert werden.

In frühen Rollenspielrunden wurden Zeitsprünge zwischen den Abenteuern gerne mit Trainingsphasen gefüllt, so daß die Spieler auch merkten, das diese einen Sinn für ihre Helden hatten.

Wichtig: Wer andere ausbildet kann nicht gleichzeitig selbst trainieren. Und umgekehrt!

Verbesserung durch meisterliche Probe

Wie weiter oben bereits beschrieben:

Bei jeder dritten >1<, die bei der Anwendung einer Fertigkeit gewürfelt wird, steigt der Fertigkeitswert um +1. Bis zu einem Höchstwert von 19.

Die Bonusfertigkeit "Erste Hilfe" (s.u.) kann so jedoch nur bis 15 gesteigert werden.

Meisterstücke

Meisterstücke werden immer dann abgeliefert, wenn ein SC eine natürliche >1< beim Ausüben einer Fertigkeit wirft. Dies ist wegen einer eventuellen Verbesserung wichtig; im Falle von materiellen Gegenstände aber u.U. pures Gold:

Meisterstücke sind doppelt (1-4 in 6) oder dreimal (5-6 in 6) so viel wert wie normal.

Meisterliche Heilkunde-Würfe bringen dem Verletzten das Doppelte der angegebenen Punkte zurück!

Großmeisterschaft

Nachdem ein SC in einer Fertigkeit die 19 erreicht hat, kann er angeben die Großmeisterschaft erlangen zu wollen.

Dazu muß er im weiteren Verlauf des Spiels sechsmal eine natürliche >1< beim Gebrauch der Fertigkeit werfen. Anschließend muß er sich zum Lernen zurückziehen.

Um den Wert von 19 auf 20 zu steigern wird die o.g. Regel verdoppelt:

Zeit: 10 Wochen! (Der neue Fertigkeitswert hier geteilt durch 2 in Wochen).

Geld: Der neue Fertigkeitswert (erschwert durch den umgekehrten Modifikator x2 der Tabelle 37) x100 GM.

Der Probewurf, der zeigt, ob die Ausbildung erfolgreich war, erfolgt mit 1-19. Bei einer 20 war alles umsonst und es müssen zunächst sechs neue >1< her, bevor ein neuer Versuch gestartet wird.

Bsp: Tani hat die Fertigkeit *Navigation* 19 und will auf 20 steigern.

Navigation hat einen Modifikator von -2.

Es würde 10 Wochen dauern.

Und $(20 + 4) \times 100$ GM, also 2400 GM kosten!

Großmeisterschaft hat den Vorteil nie mehr einen Fertigkeitswurf ablegen zu müssen, außer in wahrhaft epischen Situationen.

Ein Held kann nach Belieben Meisterstücke herstellen. Dazu wiederum ist ein normaler Fertigkeitswurf nötig.

Wo der Standard-SC aber noch eine natürliche >1< braucht, reicht dem Großmeister eine Spanne von 1-10. Alle anderen Ergebnisse sind automatisch von hoher Qualität (siehe oben).

Bei einer 20 muß erneut gewürfelt werden und nur wenn wieder eine 20 fällt, ist der Versuch katastrophal schiefgegangen. Andernfalls ist der Versuch einfach gescheitert. Soll vorkommen.

Die gezielte Erschaffung eines Meisterstückes braucht das 4fache an Zeit.

Ein Töpfermeister wird 4x länger in der Werkstatt sitzen, ein Waldläufer 4x länger Spuren lesen und ein Navigator 4x länger über seinen Karten hocken. Das kann für Abenteuer reiner Luxus sein.

Auch die Kosten vervierfachen sich (so möglich), wobei die Preise für phantastische Materialien noch gar nicht berücksichtigt sind.

Meisterstücke von Großmeistern sind wertvoller als normale Gegenstände. Sie vervielfältigen ihren Wert mit einem Multiplikator von $1W4+1$ und können Magie aufnehmen!

Sollen Gegenstände gezielt Magie aufnehmen, muß das vorher angekündigt werden, weil dazu meist besondere Materialien mit eigenen Modifikatoren beschafft werden müssen.

Einschränkung: Kein Held kann in mehr als einer Disziplin Großmeister sein.

Erläuterungen

Bonusfertigkeit Erste Hilfe: Auf der sechsten Erfahrungsstufe erhält jeder Charakter *Erste Hilfe* (= Weisheit -4). Der Fertigkeitwert ist auf 15 gedeckelt und kann durch trainieren auch nicht erhöht werden, da die Möglichkeiten der ersten Hilfe bei komplexen Verletzungen einfach begrenzt sind und hier entweder *Heilkunde-Wunden* oder *Medizin* zum Einsatz käme.

Diese Fertigkeit soll darstellen, daß die Helden schon oft genug beim Richten von Brüchen und der Behandlung von Wunden dabei waren, um grob helfen zu können.

Lesen & Schreiben: Wenn ein SC diese Fertigkeit hat, dann bezieht sich das immer auf alle seine Sprachen, die er beherrscht.

Das Erlernen einer Sprache geht im Selbstverständnis des Spieles immer einher mit der Fähigkeit sie auch lesen und in ihr schreiben zu können, wenn diese Fertigkeit vorhanden ist. Es ginge zu weit, für jede Sprache erneut Fertigkeitspunkte abzuverlangen!

Natürlich gibt es auch Charaktere, die fünf Sprachen beherrschen, aber nicht Lesen & Schreiben können.

Kapitel 7

Charakterzüge

Diese sind grundsätzlich optional und kein Spieler muß sie nutzen, wenn er nicht will.

Sie gewähren interessante und unterhaltsame Eigenschaften für die Helden und helfen auch, diese rollenspielerisch zu gestalten oder anschaulicher zu machen.

Einige haben direkten Einfluß auf Fertigkeiten, Attribute oder andere Werte.

Andere bieten *lediglich* einen wirklich charakterlichen Zug.

Anfänger sollten zunächst auf Charakterzüge verzichten.

Man kann sie im Laufe des Spiels immer noch zur eigenen Figur hinzufügen.

Entscheidet man sich für Charakterzüge kann man sie frei auswählen.

Jeder Zug hat aber entweder einen + oder -Wert.

Zu beachten ist, daß die Plus-Wert immer soweit ausgeglichen werden müssen, daß Null herauskommt.

Während man nicht mehr als fünf Plus-Züge haben darf, ist es möglich beliebig viele Minus-Züge haben.

Wenn man das will kann man ausschließlich Minus-Züge wählen.

Einige Züge haben feste Werte. Andere bieten eine Spanne an. D.h. man kann selbst bestimmen wie hoch die Spanne sein soll. Die Spanne kann im Zweifel den Höchstwert eines beeinflussenden Attributs nie überschreiten, weil dann der Wurf immer scheitern würde.

Die Kosten der Charakterzüge sind an das Spiel angelehnt und danach geordnet, wie ärgerlich hinderlich, tödlich, amüsan, nützlich oder vorteilhaft sie für ein längeres Kampagnenspiel sein können. Einige haben sowohl gute wie auch schlechte Seiten. Deshalb kann es sein, das sie auf den ersten Blick unterbewertet sind. Aus der Beschreibung wird dann wohl hervorgehen, wo der Knackpunkt liegt.

Die Auflistung aller Charakterzüge findet sich in der entsprechenden Datei.

Kapitel 8

Magier- und Priesterzauber

Um Wiederholungen zu vermeiden sei an dieser Stelle auf das Dokument *Allgemeines zur Magie* verwiesen.

Kapitel 9

Kampf

Kriegerische Auseinandersetzungen teilen wir in folgende Phasen ein:

1. Bewegung
2. Initiative ermitteln – Reihenfolge der Handlungen festlegen
3. Aktionen gemäß der Initiative
4. wieder von vorn beginnen

1. Bewegung

Wir haben unsere Regeln an Battletech angepaßt, was einen relativ schnellen Ablauf ermöglicht. Wenn sich zwei Parteien zum Kampf gegenüber treten, werden zunächst alle Bewegungen ausgeführt.

In der ersten Runde legt der DM fest, welche Seite ihre Figuren zuerst bewegen muß, denn diese ist in aller Regel im taktischen Nachteil. Dann bewegt die andere Seite. In der nächsten Runde wechselt dies und so weiter.

Man kann natürlich auf die eigene Bewegung verzichten.

Es ist auch möglich die Figuren im Wechsel nacheinander zu bewegen. Das erlaubt noch mehr Raffinesse, aber bei vielen Beteiligten kann es auch zu einem Durcheinander kommen. Darum halten wir an der Idee des gruppenweisen Bewegens fest.

2. Initiative

Die Initiative wird mit dem W10 ausgewürfelt. Der Charakter des Spielers oder das Monster mit dem höchsten Wert beginnt mit seinen Aktionen. Es geht in absteigender Reihenfolge weiter.

Der Initiativ-Wurf wird weiterhin modifiziert durch

- den Geschicklichkeitsbonus/-malus
- die Rüstklassen-Behinderung und/oder kämpfen mit zwei Waffen
- besondere Umstände (z.B. Überraschung)
- Magische Wirkungen (z.B. *Hast* oder *Verlangsamten*)
- die Zauberdauer bei Magiern und Priestern

Die **Rüstklassenbehinderung**:

Rüstungen haben nicht nur Gewicht, sie schränken zu Gunsten der Panzerung die Beweglichkeit ihres Trägers ein. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, hat jede Rüstung einen Behinderungswert, welcher von der Initiative abgezogen wird:

Wattierter Wams	-0
Lederrüstung	-0
Beschlagenes Leder/Schuppe	-1
Kettenhemd	-2
Schienenpanzer	-3
Plattenpanzer	-4
Feldharnisch	-5
Prunkharnisch	-6
Tjostenrüstung	-7

Selbiges gilt auch für **Schilde**, deren Malus noch mitverrechnet wird

Typ	RK-Bonus	Initiativ-Malus
Holzschild	-1	-1
Metallschild	-1	-1
Langschild	-2/-3°	-2
Turmschild/Pavese*	-3/-4°	-2
Primitiver Schild	-1	-0
Tartsche/Buckler	-1**	-0

*stationärer Schild, kann nicht im Kampf bewegt werden, dient oft als Deckung für Schützen

**nur gegen den ersten Angriff in einer Runde

°gegen Fernkampf-Attacken

Große Stärke und Behinderung durch Rüstungen

Besonders kräftige Charaktere (aller Klassen, ohne Einschränkung) die Rüstungen tragen, können die Behinderung durch schiere Stärke reduzieren. Sie schreiben sich bei der Ermittlung der Initiative ihren Schadensbonus aufgrund großer Stärke gut (siehe Attribute).

Dieser Bonus kommt aber nur zum Tragen, um die Rüstungsbehinderung aufzuheben. Er kann nicht die Initiative darüber hinaus steigern, bzw. zusätzliche Initiativpunkte erbringen.

Bsp.: Nickodemus hat einen Schadensbonus von +6. Wenn er eine Kettenrüstung trägt, kann er die Behinderung von -2 also locker ausgleichen, darf aber nicht die vier übrigen Punkte auf seine Initiative zählen!

Die Initiative im beidhändigen Kampf (Kampf mit zwei Waffen).

Die Koordination von zwei Waffen ist alles andere als einfach. Das schlägt sich auch in der Initiative nieder:

Ein Krieger, der keinen Fertigkeitenspunkt für eine beidhändige Fähigkeit ausgegeben hat, erleidet einen zusätzlichen Abzug von -4 auf seine Initiative.

Charaktere mit *beidhändigem Kampf* erleiden nur -2.

Helden mit der Fertigkeit *Parierkampf* erleiden gar keinen zusätzlichen Abzug, da sie diesen Stil bis zur Perfektion beherrschen.

Für jeden weiteren Punkt in *Parierkampf* steigt die Initiative sogar noch um +1.

Helden, welche trotz *Parierkampf* einhändig kämpfen verlieren diesen Initiativevorteil und berechnen ihre Initiative bitte entsprechend neu!

Magier und Priester, die Zauber im Kampf wirken, müssen ebenfalls ihre Initiative auf o.g. Art würfeln.

Allerdings müssen sie zusätzlich den Zauberaufwand des zu wirkenden Spruches (siehe Beschreibung des Zaubers im Spielerhandbuch) berücksichtigen!

Ein **Zeitaufwand** von *1 Runde* bedeutet, daß der Zauber automatisch erst am Beginn der nächsten Runde wirkt, der Magier in dieser aber ggf. schon wieder einen neuen sprechen kann.

Sofern sich der Magier nicht auf dessen Wirkung konzentrieren muß, kann er in der nächsten Runde wieder Zauber wirken.

Außerdem wirken sich bei ihnen natürlich noch eventuell getragene Rüstungen aus.

Deshalb verzichten Magieanwender meist von sich auf schwere Rüstungen.

Meist ist der Zeitaufwand identisch mit dem Grad des Zaubers. Aber eben nicht *immer*!

Bsp.: Felonius trägt einen Schuppenpanzer (-1), hat eine Geschicklichkeit von 13 (+1), seine Stärke liegt bei 8 (-1). Er wirkt den Zauber *Monster herbeirufen VI* (Zeitaufwand 6). Es wird gerechnet: $W10 -1/+1/-1/-6 = W10 -7$.

Kämpfer mit **Fernwaffen** unterliegen der Initiativregel ebenso wie alle anderen. Fernwaffen können, wenn nicht spezialisiert, nur einmal pro Runde feuern.

Hit & Run (optional)

Ist die gewürfelte Initiative doppelt so hoch, wie die des Gegners, so darf man ihn angreifen, ohne das er selbst mit Nahkampfwaffen zurückschlagen darf. Man hat ihn einfach ausgetrickst. Besitzt der Angegriffene aber eine sogenannte Langwaffe (Kategorie G), kann er einen immer noch treffen, weil man nicht aus seiner Reichweite gelangt.

Extra-Handlungen

Wenn jemand beim Initiative-Wurf auf dem W10 eine Null würfelt, hat er eine *natürliche 10*. Dies gibt ihm eine Bonushandlung, die er am Ende der Runde ausführen kann.

Diese kann nie ein Zauberspruch sein! Wohl aber die Aktivierung eines magischen Gegenstandes durch einen verbalen Befehl.

Er könnte eine Waffe wechseln, einen Trank zu sich nehmen oder einen weiteren Angriff mit seiner Hauptwaffe durchführen.

3. Aktionen

Wenn sie an der Reihe sind, können Helden ihre Handlungen machen. Sie können eines der folgenden Dinge tun:

- physisch angreifen
- Zauber wirken
- Gegenstände benutzen oder Tränke zu sich nehmen.

Will man Gegenstände oder Waffen, die man in Händen hält wechseln, dauert dies die komplette Runde. Eine Ausnahme ist die Extra-Handlung aufgrund hoher Initiative (s.o.). Sie erlaubt einen Waffenwechsel in der Runde (z.B. von einem Bogen auf ein Schwert oder von einem Schwert auf einen Dolch zu wechseln dauert eine Runde) oder das zusätzliche Trinken eines Trankes, die Benutzung eines Gegenstandes.

Niemals aber die Anwendung eines Zaubers.

Es ist nicht möglich mehr als einen Zauber pro Runde zu wirken!

Alle Waffenangriffe, die dem Helden zustehen werden ausgeführt.

Dabei können sie auch auf Kampfmanöver zurückgreifen (s.d.).

Nicht immer können Handlungen in einer Runde abgeschlossen werden.

Im Zweifel entscheidet der DM wie lange eine komplexe Handlung dauert, wie das Versorgen eines Verwundeten.

Helden können im Kampf immer miteinander kommunizieren (verbal oder mit Gesten).

Das ist keine eigene Aktion!

Es fällt eher in den Bereich Rollenspiel.

Patzer und kritische Treffer

Das Schicksal will es, daß auch den besten Krieger in der Hitze des Gefechtes nicht alles gelingt, oder sogar der tumbste Knappe einen meisterlichen Treffer landet. Die Würfel zeigen solche Ereignisse an, wenn auf dem W20 eine 1 oder eine 20 erscheint.

Egal was die Zuschläge oder Abzüge sagen: Diese Zahlen stehen für sich. Eine 1 ist ein sogenannter Patzer, der für den Akteur zu einem unschönen Ereignis führt. Im Falle des Kampfes verwenden wir im Ewigen Kodex dafür die untenstehende Tabelle, die es uns erleichtert rasch aus einer Reihe von Ereignissen jenes zu ermitteln, was eintrifft.

Bei einer 20, einem kritischen Treffer, sieht es so aus:

Eine 20 ist immer ein Treffer! Auch dann, wenn die RK des Ziels so hoch ist, das sie theoretisch nicht erreicht werden kann. In diesem Fall ist die 20 aber noch nicht kritisch. Der Angreifer darf aber noch einmal würfeln und sollte dann die 20 erneut fallen, ist er kritisch!

Im Falle eines kritischen Treffers darf der/die Schadenswürfel zweimal gewürfelt werden. Die Boni auf den Schaden werden nicht verdoppelt. Es wird in jedem Fall ein **Wunde** angerichtet, egal wie hoch die Schadenspunkte ausfallen. *Wunde* bedeutet, die Verletzung ist so tief und nachhaltig, daß man einen Malus von -2 auf alles erleidet, was ab nun gewürfelt wird! Auf Treffer, Schaden, Rettungswürfe, Attributs- und Fertigkeitwürfe etc. pp.

Mehrere Wunden addieren sich auf!

Rettungswürfe

Man kann auch bei Rettungswürfen patzen oder einen meisterlichen Erfolg haben. Ein Patzer bedeutet hier die Verdoppelung aller Auswirkungen auf das Opfer (v.a. der SP). Bei einem meisterlichen Erfolg werden die Auswirkungen hingegen nicht nur halbiert (falls sie nicht ganz abgewehrt werden), sondern sogar geviertelt, nämlich nur die Hälfte der Hälfte durchgelassen.

Putzer (2W6)

Wurf	Ereignis
2	Dramatisches Ereignis: vom Master zu inszenieren oder Wurf wiederholen
3	Sturz: Der Held stolpert und büßt in dieser und der folgenden Runde seine Initiative und 4 Pkt. RK ein.
4	Griff verloren: Durch einen Schlag oder Block hat der Held den festen Griff um seine Waffe fast verloren. Er muß erst nachgreifen, ehe er wieder richtig zuschlagen kann. Der nächste Treffer (in dieser <u>oder</u> der folgenden Runde) richtet nur den halben Schadenswürfel der Waffe an (alle Boni werden ignoriert). Bei Kämpfern ohne Waffe tritt Nr. 9 in Kraft.
5	Waffe verloren: Die Waffe fliegt 2W6 Meter in eine zufällige Richtung. Bei Kämpfern ohne Waffe tritt Nr. 9 in Kraft.
6	Verkeilt: Der Angreifer hängt mit seiner Waffe / Rüstung im Gegner fest. Sein Gegner kann normal angreifen, während der Held in dieser und der nächsten Runde -6 auf alle Würfe und -4 auf seine RK erhält und sich in der nächsten Runde nicht bewegen kann.
7	Waffe zerstört: magische Waffen sind nicht betroffen. Es tritt Pkt. 9 in Kraft, ebenso bei Kämpfern ohne Waffe.
8	Kameraden getroffen: Der Schlag trifft den nächsten Kameraden mit voller Wucht. Im Zweifel jenen der am höchsten auf W6 würfelt. Ist keiner in der Nähe, tritt Nr. 3 in Kraft
9	Selbst verletzt: nur der reine Waffenschaden + magischer Boni
10	Auf dem Präsentierteller: Der SC erhält einen zusätzlichen Angriff in dieser Runde mit +4 auf den Treffer!
11	Glückstreffer: Doch noch getroffen aber nur halber erwürfelter Schaden ohne Magie und ohne Boni
12	Geschenk der Götter: Echten kritischen Treffer gelandet!

Angriffe großer Gegner und lange Waffen

Ab einer gewissen Körpergröße verursachen Feinde eine enorme Wucht mit ihren Attacken, die sich nicht parieren lassen.

Um dies zu simulieren werden die Attacken größerer Gegner (ab 2,10m und größer) *ähnlich* wie Niederwerfen-Attacken gewertet:

Kämpft ein Charakter gegen einen Feind der eine Kategorie größer ist (gewöhnlich M gegen G, denkbar ist auch K gegen M), muß er nach einem Treffer einen Stärkewurf machen, der um die Höhe der erlittenen Schadenspunkte erschwert ist!

Gelingt der Stärkewurf, dann bleibt der Held stehen, wo er steht.

Mißlingt der Wurf, wird er von den Füßen gerissen und verliert dadurch alle nachfolgenden Angriffe.

Er rollt in der Gegend herum und muss sich wieder erheben. Dadurch hat er in der nächsten Runde einen Initiativabzug von -6. Steht aber wieder, wenn er denn aufstehen will.

Bleibt der Held liegen und kämpft aus der Horizontalen heraus, erleidet er auf seine Treffer und Rüstklasse einen Abzug von -6.

Bsp.: Ein Oger drischt auf Herrik (Stärke 18) ein und fügt ihm 1W10+6, sagen wir 7 SP zu. Herrik benötigt eine 1-11 (18-7) um stehen zu bleiben. Es fällt eine 12. Der Schlag reißt ihn zu Boden!

Zwerge werden aufgrund ihrer Natur für diese Regel als Kategorie M gewertet!

Je größer der Feind, desto größer die Masse und die Hebelwirkung und damit die Wucht seiner Schläge.

Dies erschwert es natürlich zusätzlich stehen zu bleiben. Die SC bekommen pro Größenkategorie Unterschied eine weitere Erschwernis auf den Stärkewurf (dies meint keinen zusätzlichen Schaden!). Hier eine Tabelle, ausgehend von einem normal menschengroßen Gegner:

Kategorie	Größe	Erschwernis	Beispiel	Angriffsreichweite
G	2,10 – 3,80m	0	Oger	4m / 2 Kästchen
Ü(bergroß)	bis 5,60m	+2	Riesen	6m / 3 Kästchen
R(iesig),	bis 21m	+4	junge Drachen	8m / 4 Kästchen
T(itanisch)	bis 40m	+8	Alte Drachen	10m / 5 Kästchen
Leviathan	über 40m	+12	Oh Gott, oh Gott!	12m / 6 Kästchen

Wie man sieht haben größere Gegner auch andere Angriffsreichweiten, was nicht unwichtig ist, wenn man mit taktischen Karten spielt. D.h. sie können die Helden schon viel früher treffen, bevor diese ihre Nahkampfwaffen ins Ziel bringen können.

Bsp.: Herrik steht einem Drachen gegenüber. Dessen Klaue trifft ihn mit 8 SP. Der Drache ist riesig. Obwohl Herrik nur die 8 SP hinnehmen muß, muß er einen Stärkewurf um 12 erschwert machen (8+4 = 12). Jetzt bleibt er nur noch bei 1-6 in 20 stehen.

Schleudertrauma (Optional)

Gelingt dem Feind ein meisterlicher Schlag/kritischer Treffer, dann tut das richtig weh.

Obwohl der Trost vielleicht darin besteht, im Anschluß weit weg zu sein...

Ein SC, der kritisch *niedergeworfen* wird, fliegt auch ein Stück durch die Luft:

Gezählt werden die Schadenspunkte: Für je 5 fliegt der SC 1m durch die Luft/schliddert über den Boden.

Bsp.: Herrik steckt nach einem kritischen Treffer trotz allem nur 10 SP durch einen Oger ein und verreißt seinen Stärkewurf. Die anschließende Flugreise befördert ihn 2m von dem Oger fort – was auch sein Gutes hat.

Anmerkung:

Große Gegner sollen durch diese Kampffregel nicht unüberwindbar werden aber entsprechend ihrer Charakteristika (nämlich schiere Größe und Masse) die Gefährlichkeit bekommen, die ihnen gebührt und nicht nur einfach die Zielscheiben für sein, denen man zusätzlichen Schaden reindrücken kann.

Die Regel kann auch den Helden zugutekommen, wenn sie magisch vergrößert werden.

Kampffregel für lange Waffen und große Gegner

Mit Nahkampfwaffen der Größenkategorie -G- kann über zwei Felder hinweg angegriffen werden, was natürlich einen Vorteil darstellt, wenn der Gegner nur über K+M-Waffen verfügt und einen nicht erreichen kann.

Einzelne Kreaturen mit besonders langen Gliedmaßen/Tentakeln können noch größere Reichweiten haben. Hier liegt die letztliche Entscheidung allein beim Dungeonmaster.

Fernkampfwaffen

Wir haben einige Schadenscodes von Fernwaffen geändert, um sie (in unseren Augen) angemessener zu bewerten.

Typ	Entfernungen in Meter (1 bis...) und Abzug auf den Trefferwurf				
	Kurz, +0 auf den Treffer	Mittel -2	Weit -5	Schaden	Initiative*
Leichte Armbrust	20	40	120	2W6	-4
Schwere Armbrust	40	80	150	3W6	-6
Blasrohr	2	4	12	1 SP	+2
Kurzbogen	30	60	150	1W10	-1
Langbogen	40	80	200	1W12	-2
Dolch	2	6	15	1W4	+2
Wurfpfeil	5	10	20	1W3	+2
Wurfdolch	4	8	15	1W3	+2
Wurfaxt	5	10	20	1W6	+1
Wurfhammer	4	8	15	1W4+1	+1
Wurfsterne	5	10	20	1W4	+6
Speer	10	20	50	1W6	+2
Schleuder	10	15	25	1W4	+2
Öl, Weihwasserphiole, Wasserschlauch, etc.	2	6	8	---	+1

* nur relevant, wenn mit Waffen-Initiative gespielt wird.

Es gibt weitere Kampfregeln, welche z.B. Größenunterschiede der Kontrahenten regeln. Diese findet man in den entsprechenden Dokumenten, ebenso wie die Regeln zum unbewaffneten Nahkampf, Kampf mit zwei Waffen, Kampf von einem Reittier herab, Zielwechsel etc. Der Übersichtlichkeit haben wir diese hier aber erst einmal nicht aufgeführt.

Kapitel 10

Heilung

Wenn Helden Trefferpunkte verloren haben, wollen sie geheilt werden. Magie ist ihnen immer am liebsten, doch sollte man nicht die klassischen Methoden vergessen, die wir hier beleuchten und entsprechend dieser Liste in all ihren Möglichkeiten und Einschränkungen vorstellen:

- Erste Hilfe, Heilkunde, Medizin
- Heilertaschen
- Würfeltragödien
- Heilmagie
- Leben & Tot
- Natürliche Regeneration von TP und Attributen
- Ausdauerverlust
- Fehlschläge
- Wunden
- Krankheiten
- Begriffserklärungen (Panik, Furcht.....)
- Arten der Heilung
- Stabilität
 - Nebenwirkungen
 - Spätfolgen
 - Schnelle Hilfe
 - Grish-Kraut
- Spätfolgen therapieren

Wenn ein Charakter Schaden nimmt, dann gibt es mehrere Möglichkeiten ihn wieder zu heilen. Ein SC oder NSC muß Erste Hilfe, Heilkunde oder Medizin beherrschen und erfolgreich anwenden. Auf jeden Verwundeten kann nur einmal pro Kampf eine der genannten Fertigkeiten angewandt werden.

Erste Hilfe ist eine Bonusfertigkeit, die jeder SC bei Erreichen der 6. Stufe automatisch erhält. Sie wird gegen Weisheit gewürfelt mit einem Abzug von -4.

Man kann die erste Hilfe nicht durch trainieren oder so verbessern, da sie immer nur eine Notfallmaßnahme bleiben (das Leben ist hart).

Erste Hilfe erfordert keine zusätzlichen Hilfsmittel!

Gelingt der Wurf, so regeneriert der Verletzte 1W3 TP, bzw. er kann auf einen Schlag auf Null TP stabilisiert werden, wenn er schon im Minusbereich war. Wurde er so vor dem Tode gerettet (war schon bei -10 TP), dann regeneriert er in der nächsten Ruhephase nur die Hälfte.

Es sei denn, man läßt ihm einen Heiler oder Magie zukommen.

Heilkunde ist die klassische Heilerfertigkeit, in der es um einfache, aber wirkungsvolle Methoden der Wundbehandlung, unter zur Hilfenahme von Kräutertinkturen und –verbänden geht, sowie um minimale Eingriffe, Wundsäuberungen, Knochenrichtungen und blutstillende Maßnahmen. Viele Heilkundige berücksichtigen bei ihrer Tätigkeit auch die Sternbilder, Schutzgötter und Naturgeister. Heilkundige kennen sich außerdem mit Krankheiten und Seelenerkrankungen aus.

- Der Einsatz von Heilkunde bringt einem Helden $\frac{1}{2}$ so viele TP wieder, wie der Anwender an Fertigkeitpunkten aus seinem Wurf übrigbehalten hat. Dies dauert allerdings 1 Phase. Bei meisterlichen Proben heilen so viele Punkte, wie beim Fertigkeitswurf übrigbehalten wurden.

Verletzte regenerieren zusätzlich einen Punkt pro Tag auf Reisen, wenn sich ein Heilkundiger um sie kümmert. Bei Ruhe sogar 2. Hat der Heilkundige auch die Fertigkeit Kräuterkunde, steigt diese Regeneration automatisch auf 3. Es sind hierfür keine Würfe erforderlich. Es können aber so höchstens sechs Personen behandelt werden.

Heute wären sie eine Mischung aus 75% Sanitäter und 25% Heilpraktiker.

Zur Ausübung ihrer Kunst benötigen sie immer eine Heilertasche!

Mediziner sind die professionellen Heilkundigen, die ein fast mechanisches Weltbild entwickelt haben und sich nicht mehr nach Geistern und Sternbildern richten.

Sie denken rational und betrachten den Körper mehr als ein kompliziertes Leitungssystem.

Eingriffe und die Verabreichung alchemistischer Substanzen liegen ihnen besonders.

Sie kennen sich sowohl mit Wunden und Krankheiten, als auch mit Seelenerkrankungen aus.

- Der Einsatz von Medizin bringt 1:1 an übrig gebliebenen Fertigungspunkten zurück. Dies dauert aber 1 Stunde. Wird diese Zeit nicht eingehalten, tritt die Heilkunderegel in Kraft. Bei meisterlichen Proben verdoppeln sich die Punkte.

Verletzte regenerieren zusätzlich zwei Punkte pro Tag auf Reisen, wenn sich ein Mediziner um sie kümmert. Bei Ruhe sogar 3. Hat der Mediziner auch die Fertigkeit Kräuterkunde, steigt die Regeneration auf 4. Es sind hierfür keine Würfe erforderlich. Es können aber so höchstens acht Personen behandelt werden.

Zur Ausübung ihrer Kunst benötigen sie immer eine Heilertasche!

Heilertasche

Eine **Heilertasche** ist eine Ansammlung von Gerätschaften, Tinkturen und Verbänden.

Sie wird in *Anwendungen* erstanden:

- Eine Anwendung für einen Heiler kostet 10 Goldstücke und wiegt 2 Pfund. Sie können in jedem größeren Dorf aufgefüllt werden
- Eine Anwendung für einen Mediziner kostet 25 Goldstücke und wiegt 5 Pfund. Zur Auffüllung muß man mindestens eine kleine Stadt aufsuchen

Das heißt auch, Mediziner müssen für ihre Kunst die entsprechenden Anwendungen haben. Haben sie *nur* die der Heilkundigen, machen ihre Würfe um 2 Punkte schlechter. Umgekehrt besteht keine Einschränkung/Verbesserung.

Jeder Heilungsversuch verbraucht eine Anwendung der Tasche.

Mißlingt eine Heilung *kritisch* sogar zwei Anwendungen.

Mediziner oder Heilkundige ohne Material können ihre Fertigkeit nicht ausüben, dürfen aber wie bei erster Hilfe Weisheitswürfe machen ohne Abzüge.

Alle genannten Methoden können Verletzte auch bei sich selbst anwenden, wenn es sein muß. Dann aber mit einem zusätzlichen Malus von -2 (und etwaiger anderer Abzüge, was im Ermessen des Dungeonmasters liegt).

Würfeltragödien

Wenn der Wurf danebengeht!

Erste Hilfe und Heilkunde:

Solange der Wurf nur einfach fehlschlägt, wird der Verwundete einfach pflichtschuldig weiter bluten. Patzt der Wurf kritisch, erleidet der Verwundete weitere 1W4 Schadenspunkte und die Erste-Hilfe wird Letzte-Hilfe...

Ein einfach mißlungener **Erste-Hilfe-Wurf** wird allerdings Wundfieber auslösen:

- Es kann über eine Woche dauern. Dauer = 7 Tage +-KON-Bonus
- Es kann aber auch vorzeitig (frühestens nach einem Tag) geheilt werden: Ein solcher Wurf wird allerdings mit -6 auf Heilkunde, bzw. -2 auf Medizin erschwert
- Der Zauber *Krankheiten heilen* läßt das Wundfieber sofort vergehen

Wird das **Wundfieber** nicht geheilt:

- Das Opfer regeneriert überhaupt nur einen TP pro Tag (Magie wirkt normal)
- Das Opfer kann nicht studieren, lehren, trainieren
- Es erleidet zusätzlich -4 auf alle Würfe (selbst RW)

Heilkundewürfe, die patzen, verursachen 1W4+2 Schadenspunkte. Gehen sie um 8 oder mehr Punkte fehl, lösen sie das beschriebene Wundfieber aus!

Medizinwürfe, die patzen, verursachen 2W4 +1 Schadenspunkte. Gehen sie um 10 oder mehr daneben, lösen sie Wundfieber aus!

Heilmagie

Sofern ein Verletzter den Glauben eines **Klerikers** teilt, kann er auch durch dessen göttliche Kräfte geheilt werden (Heilzauber wirken hier 100%ig)!

Gehört der Verletzte nicht der Religion des Priesters an, besitzt aber die gleiche Gesinnung, dann wirken die Heilungs-Zauber zur Hälfte.

Der Dungeonmaster kann nach eigenem Ermessen eine begrenzte Heilung (halb, viertel, was auch immer) erlauben, wenn die moralische Komponente der Gesinnung (*gut*, *neutral* und *böse*) mit der des Klerikers übereinstimmt.

Bsp.: Der Kleriker verehrt einen rechtschaffenen guten Gott, seine Zielperson zwar nicht, ist aber rechtschaffen gut = Heilzauber wirkt zur Hälfte.

Der genannte Kleriker versucht einen chaotisch oder neutral **guten** Verletzten zu heilen = Heilzauber wirkt nach DM-Ermessen.

Eine Übereinstimmung der ethischen Komponenten *rechtschaffen*, *neutral* und *chaotisch* reicht nicht!

Die Heilzauber *Krankheiten heilen*, *Heilung*, *Gift neutralisieren* und *Gift verlangsamen* wirken ausschließlich auf Glaubensbrüder/Anhänger des Gottes!

Wahrscheinlicher ist aber, daß eine Abenteurergruppe **Heiltränke** bei sich hat und einsetzt. Heiltränke wirken sofort.

Wenn ein Charakter bei weniger als Null TP war, wird ihn ein Heiltrank zwar retten, aber er wird sich dann doch noch lieber eine Phase Zeit lassen, ehe er seinen Körper wieder belastet. Ja, im Kampf bleibt dafür die Zeit nicht. Hier sollte man großzügig darüber hinwegsehen. Man kann aber auch **Ausdauerpunkte** in diesem Fall als Belastung abziehen.

Heiltränke haben die angenehme Eigenschaft Wunden so gründlich zu schließen, daß nicht einmal Narben zurückbleiben.

Noch bis zu einer Woche später eingenommene Tränke lassen die Narben verschwinden.

Heiltränke kosten ca. 300 Goldmünzen (unverbindliche Preisempfehlung!).

Heilsalben müssen vor einer Nachtruhe aufgetragen werden, weil sie 8-10 Stunden brauchen, um ihre Wirkung zu entfalten: Sie verbessern die Regeneration um +2TP pro Dosis. Man kann nicht mehr als 5 Dosen auftragen.

Sie können weder Wunden heilen, noch Narben verhindern.

Heilsalben kosten ca. 30 Goldmünzen pro Dosis (unverbindliche Preisempfehlung!).

Unser Heldenbild zeigt meist schöne Menschen, die vor Gesundheit nur so strotzen, obwohl ihre Körper von Strapazen und ausschweifendem Leben vor der Zeit zermürbt sein sollten, insbesondere, wenn sie furchtbaren Effekten wie Drachenodem oder Todesmagie ausgesetzt waren. Eine inhärente Logik erklärt, warum gerade erfahrene Helden kaum, wenig oder gar nicht gezeichnet sind und trotz ungesunden Verhaltensweisen frisch wie der Frühling sind: Die Heilmagie. Was magisch geheilt wird, wird i.d.R. perfekt wiederhergestellt, hinterläßt keine Narben oder Nachwirkungen. Zauber wie Krankheiten heilen wirken wie Medikamente auf den ganzen Körper und reparieren quasi nebenbei Organe (wie die Leber) Knochen und Zähne, so daß langjährige Helden tatsächlich kerngesund sind.

Leben und Tod

Die Grenze zwischen Leben und Tod in AD&D ist rasch überschritten und sie heißt *Null TP*.

Betritt ein SC diese Schwelle oder wird durch einen Treffer direkt in den Minusbereich geprügelt, dann ist er dem Licht im Tunnel nicht sehr nah; es kommt sehr geschwind auf ihn zu.

Im Minusbereich verliert ein Charakter pro Runde automatisch einen TP, bis ihm geholfen wird.

Zählt der Spieler -11 TP war es das. *Exitus letalis*.

Wird der Held bis -9 gerettet – ok.

Wird er bei -10 gerettet – ok er lebt, aber er konnte schon einen Eindruck von dem gewinnen, was da hinter dem Licht war. Der SC büßt permanent einen zufälligen Attributspunkt ein: 1W6 würfeln und die Attribute von oben nach unten durchzählen. Aussehen/Attraktivität ist nicht betroffen.

Es gibt hochstufige Zauber, die einen Attributsverlust heilen können.

Natürliche Regeneration von TP und Attributen

Pro Ruhephase gewinnt der Held 1W4 TP plus/minus Konstitutionsbons wieder.

Gelingt ein **Konstitutionswurf** so regeneriert er einen zusätzlichen Punkt.

Gelingt der KON-Wurf meisterlich, so darf er die Hälfte seines KON-Wertes addieren!

Betreuung durch einen Heilkundigen kann dies noch verbessern (siehe dort)!

- Verlorene Attributspunkte regenerieren mit 1 Pro Woche.
- Ausdauer regeneriert sich längsten mit einem Punkt pro Phase oder innerhalb einer kompletten Nachtruhe.

Ausdauer

Nicht nur der Verlust von TP kann einen Helden ausschalten. Weniger tödlich, aber viel gewöhnlicher ist der Verlust von Ausdauer. Sie steht für die Rate an Beanspruchung, die ein Held hinnehmen kann und kann auf verschiedene Weise reduziert werden:

Durch anstrengende Handlungen, klimatische Verhältnisse, die Versorgungslage, Sauerstoffunterversorgung (vom Laien *ersticken* genannt) oder sogar Zauber.

Der Wert der Ausdauer leitet sich von der Konstitution eines Helden ab.

Der Konstitutionswert **ist** die Ausdauer. Es macht jedoch einen Unterschied, ob man Attributpunkte abzieht, oder Ausdauer-Punkte. Egal wie tief sie sinkt, die Konstitution bleibt davon vollkommen unberührt. Vielmehr stellt sie den Grad an Belastung dar; ob der Held aus dem letzten Loch pfeift und eine Pause braucht und nicht, wie stark er verletzt ist.

Sinkt die Ausdauer auf Null bricht der Held zusammen. Er ist zwar noch bei Bewußtsein, kann aber weder handeln, kämpfen noch zaubern und sich schon gar nicht mehr bewegen. Dies betrifft v.a. Tätigkeiten, für die irgendeine Art an Würfelwurf notwendig ist.

Diese Inaktivität macht ihn zu einem leichten Ziel. Von seiner RK wird der Geschicklichkeitsbonus abgezogen und seine RW sind um -6 erschwert, da er weder die Beweglichkeit noch die Konzentration/Willensstärke aufbringen kann, Widerstand zu leisten.

Ausdauer regeneriert sich von selbst, indem man sich ausruht. Das muß konkret angesagt werden oder eine entsprechende Rast sein. Dennoch macht es einen Unterschied wie und wobei man die Ausdauer verloren hat. Bei einem langen kräftezehrenden Marsch, in einem mehrminütigem Kampf oder einer einzigen heftigen Aktion. Wie lang muß die Pause darum sein? Das kann der DM entscheiden. Als Faustregel mag gelten:

Ausdauer regeneriert sich in dem Zeitraum, in dem sie verloren wurde!

Sie kann vielfältig herangezogen werden, wenn der DM den Spielern die Belastung ihrer Helden vor Augen führen möchte und ein Druckmittel braucht, die Aktionen voran zu treiben. Er kann sie im Kampf anwenden, für spontane Kraftanstrengungen, oder auf Reisen. Die zehren mehr an der Substanz der Helden, als man denkt:

Rasten im Freien mag ja ganz schön sein, was aber wenn Decken und Zelte fehlen?

Marschieren im Regen, ohne *Jack Wolfskin* wird zum Horror, wenn sich die Kleidung vollsaugt. Trockennahrung kann zum ostipatorischen Alptraum werden.

Und was als aufregende Höhlenerkundung anfing wird irgendwann zum klaustrophobischen Trauma.

Die unmäßige Anhäufung dieser Umstände wird gerne verklärend *Abenteuer* genannt und nur zu gerne ist man bereit am Kamin bei einem Bier die unangenehmen Seiten auszublenden. Doch es gibt sie.

Auf der unten aufgeführten Tabelle sind die Möglichkeiten der Qualen und ihrer Folgen, sowie die Möglichkeit sie abzustellen, aufgelistet.

Jedes Mal wenn eine auftritt, wird der dahinter liegende Wert als Ausdauer-Abzug festgehalten, der die Helden für die nächsten 24 Stunden betrifft.

Dabei können sich sowohl einzelne, als auch mehrere Faktoren aufaddieren, bis sie behoben werden.

Tabelle für Erschöpfung auf Reisen

Wird gezählt am Ende eines jeden Tages einer Reise.

Umstand	Ausdauer-Abzug	Aufgehoben durch
SC ist verletzt (und sei es, daß nur 1 TP fehlt)	-2*	Komplette Heilung
SC hat eine Wunde	-6/Wunde	Heilung
Nur Trockennahrung zur Verfügung	-2	Kochen**, Gasthaus
Mangelernährung, Wassermangel	-8	Wasser und Nahrung!
Fortbewegung ohne Hilfsmittel (zu Fuß)	-1	Dauerlauf**, ½ BF
Extreme Umweltbedingungen (auch unterirdisch)	-3	Überleben**, Rasse
Schlafen unter freiem Himmel (außer bei günstigen Bedingungen)	-1	Überleben**, Ausrüstung (z.B. Zelt)
Schlafmangel (z.B. wegen nächtlicher Überfälle)	-3	Ruhephase um 2+ Stunden verlängern
SC ist krank	-1/Grad	Krankheiten heilen
Traglast überschritten	-1 bis X	Beute zurücklassen

*Natürlich kann man diese Werte auch noch staffeln und den Ausdauerverlust an einen entsprechenden Prozentsatz verlorener TP festmachen

**Fertigkeiten können zur Abhilfe beitragen:

Hat ein betroffener Held *Dauerlauf* oder *Überleben* dann ist er gegen den Verlust automatisch geschützt. Dabei bezieht sich *Überleben* auf die spezifische Umgebung!

Bei *Kochen* reicht es, wenn einer in der Gruppe die Fertigkeit hat und einen Wurf darauf schafft. Einige Rassen sind aufgrund ihrer Natur gegen gewisse Umwelteinflüsse geschützt:

Elfen haben keine Probleme in Landschaften, in denen ihr Volk lebt. Zwerge und Gnome fühlen sich unter der Erde pudelwohl, Halblinge in Hügeln und Auen und Halborks ebenfalls in ihren Heimatregionen.

Allen hilft ein Aufenthalt in einem guten Gasthaus, was auch andere Ausdauer-Abzüge wie Wassermangel gleich mit abstellt.

In anderen Fällen reicht es vielleicht das Bewegungstempo (den Bewegungsfaktor BF) zu halbieren. Dies kann eine gewisse Dramatik in der Geschichte erzeugen, wenn die Helden schnell wo hin müssen.

Der DM kann beim Ausdauer-Verlust weitere Umstände mit einfließen lassen, wie Gewaltmärsche, 18-Stunden-Klettertouren etc. und diese nach seinem Gusto mit Abzügen belegen. Auch kann er einzelne Typen besonders hart treffen: Zwerge auf Schiffen etwa. Oder er stellt harsche Umstände besonders dar. Denkbar wäre die Belastung als blinder Passagier auf einem Schiff, oder ein Gasthaus jenseits aller hygienischen Standards. Man sollte sich hier als DM durchaus Freiheiten nehmen, denn sie führen auf Seiten der Spieler zu durchaus amüsanten Lösungen. Die dürfen sich immer auch mit Magie helfen: Zauber wie *Leomunds sichere Hütte* oder sogar *Seiltrick* könnten seine entspannende Unterkunft bieten.

Das Reisen auf Pferden, in Kutschen oder auf fliegenden Teppichen sollte keine Ausdauer kosten.

Wunden

In einem abstrakten Kampfsystem ist immer die Frage, was Trefferpunkte darstellen:

Lebensenergie, Kampfbereitschaft, Blutverlust, innere Verletzungen? Diese Frage wollen wir hier im Detail gar nicht erörtern. Hier geht es um Wunden, die schwere Verletzungen darstellen: Knochenbrüche, klaffende Schnittwunden, großflächige Verbrennungen, tiefe innere Verletzungen, Organversagen usw.

Das macht sie zu einer Sonderform des Schadens, der nur indirekt mit den Trefferpunkten zu tun hat.

- Nimmt ein Held durch einen einzelnen physischen Angriff min. 20 Schadenspunkte hin, erleidet er eine Wunde.
- Wird er *kritisch* getroffen nimmt er eine Wunde hin, unabhängig von den SP.
- Erleidet er durch einen einzelnen Zauber nach einem erfolgreichen RW noch immer 20 oder mehr Schadenspunkte, nimmt er eine Wunde hin.
- Erleidet ein Held einen Schaden, der mehrfach 20 SP beinhaltet, erleidet er für je 20 SP eine Wunde.
 - Trifft ihn z.B. ein Blitz mit 64 SP, den er mit einem Rettungswurf nicht reduzieren konnte, hat er 3 Wunden!

Dies alles sind keine Entweder-oder-Regeln! Es kann durch die Umstände durchaus zu mehreren Wunden kommen. Etwa wenn man kritisch getroffen wird und 30 SP einsteckt. Das sind dann zwei Wunden. Und nicht zuletzt, kann man in einer Runde mehrfach kritischen Schaden erleiden.

Jede Wunde hat einen aufaddierenden Malus von -2 auf die Rüstklasse, Treffer, Schaden, Rettungswürfe, Attributs- und Fertigkeitwürfe zur Folge.

Wunden heilen nur durch einen separaten Heilkunde-Wurf -4, oder einen Medizin-Wurf -2 oder eine Woche Ruhe. Auch dann wird die Wunde mindestens 24 Stunden lang das Opfer belasten! Mehrere Wunden können enorm belastend werden, da auch jeden Tag nur einer der o.g. Würfe erlaubt ist.

Mehrere Wunden müssen getrennt geheilt werden!

Der Zauber (oder Trank) *heilen schwerer Wunden*, oder besser, heilt sofort eine Wunde, bringt aber dann keine Trefferpunkte zurück! Im Falle des Tranks ist es quasi eine Frage der inneren oder äußeren Anwendung. Zauber können zielgerichtet gewirkt werden.

Ein Held kann maximal 1 Wunde pro 3 Punkte Konstitution einstecken.

Jede weitere wird ihn von den Beinen reißen und des Bewusstseins berauben. Man stirbt nicht, wenn das Maximum an Wunden erreicht ist! Doch man bleibt solange im bewußtlosen Zustand, bis so viele Wunden geheilt sind, daß man eine unter Maximum ist.

Bsp.: Herrik hat Konstitution 16 und kann 5 Wunden einstecken ($16:3 = 5,3333$). Er kämpft noch bis er die vierte Wunde einsteckt. Als er die fünfte abbekommt, wird er bewußtlos. Er bleibt es, bis mindestens eine geheilt ist.

Nehmen wir an, er kassiert sogar 8 Wunden, dann muß er 4 Wunden heilen, bevor er wieder handeln kann. In dieser Zeit ist er auf Hilfe von außen angewiesen. Der Name für dieses Fachpersonal ist *Gefährten* oder *Freunde*.

An der Menge der Wunden allein kann er nicht sterben, doch sie sind ja oft mit TP-Verlust verbunden und ein hartherziger Dungenmaster kann ihn laufen TP verlieren lassen, wenn von der Anzahl der Wunden ausgeschaltet wird und unversorgt liegen bleibt.

Krankheiten

Es kommt nicht oft vor, doch es passiert, daß Charaktere von Krankheiten heimgesucht werden. Die höllisch tödlichen Krankheiten, die von Monstern und Untoten übertragen werden sind dabei sogar eher die Ausnahme.

Wenn Helden sich in exponierte Gebiete begeben, dann können sie einerseits gezielt Krankheiten ausgesetzt sein, wie z.B. dem Sumpffieber im Sumpf.

Sie können aber auch in vermeintlich sicheren Gebieten Krankheiten bekommen.

Im Mittelalter, mit seiner rudimentären Hygiene und fehlenden Konservierungstoffen, war das keine Überraschung.

Die Krankheiten sollen nicht das Spiel dominieren oder kaputt machen. Aber wenn sie zuschlagen, sollen die Spieler wissen, woher sie kommen.

Ohne einen Katalog von Beschreibungen zu liefern, sei festgelegt, daß Krankheiten in **Schweregraden** 1-6 auftauchen. Seuchen liegen deutlich darüber!

Pro Schweregrad halten sie eine Woche an, wenn sie nicht behandelt werden.

Die Auswirkungen einer Erkrankung werden dadurch ermittelt, daß die einzelnen Punkte des Schweregrades einzeln auf die **Attribute** verteilt werden – das *Aussehen* ist nie betroffen. Beim Schweregrad 6 wird also 6x gewürfelt und die Attribute von oben nach unten abgezählt. Jedes betroffene Attribut verliert vorübergehend einen Punkt.

Mehrfachnennungen sind möglich.

Die Punkte wirken sich als Abzug aus.

Die Abzüge verschwinden, wenn die Krankheit überstanden ist.

Gnädigerweise kann der Master die Punkte auch nacheinander heilen lassen.

Natürlich kann eine **Ansteckungsgefahr** bestehen. Die genauso hoch ist, wie sich die Krankheit ohnehin einzufangen: Ein Konstitutionswurf erschwert um die Wahrscheinlichkeit, bzw. Schweregrad der Krankheit, modifiziert durch besondere Umstände und Immunitäten und Empfänglichkeiten.

Die Abstände und Umstände, in denen gewürfelt wird, sollen dem Master überlassen bleiben.

Gleiches gilt für spezifische Umgebungen, in denen es zu Krankheiten kommen kann. Deren Grad entspricht der Modifikation, die auf einen Wurf für eine Ansteckung gelegt wird.

Erkrankungswahrscheinlichkeit

Umstand	Modif. = Grad
Große Stadt	2-4
Dorf	1-2
Slum, heruntergekommene Gegend	3-5
Schiff, nach 2 Wochen auf See	2-5
Beengte Verhältnisse (Heerlager, Camp)	1-3
Gemäßigte Wildnis	1-2
Tropische Wildnis	3-6
Arktische Wildnis	1
Hohe Berge	1-3
Höhlen (Unterreich)	2-4
Sumpf, heißes und feuchtes Klima	5-6

Die Wahrscheinlichkeit kann zusätzlich modifiziert werden, wenn der Charakter alt ist (-2) oder gar ehrwürdig (-4).

Krankheiten werden durch Heilkundewürfe, erschwert um den Grad **geheilt**. Sie dauern dann noch immer Schweregrad-Wochen abzüglich 1 Tag pro übrig behaltenen Fertigkeitspunkt. Mindestens aber einen Tag.

Allgemeine Begriffserklärungen

- **Bewußtlos** – der Charakter bekommt nichts von seiner Umgebung mit. Kann nicht handeln und ist allen Angriffen schutzlos ausgeliefert. Er kann mit einem einzigen Streich getötet werden!
- **Betäubt** – der Charakter ist nicht mehr Herr seiner Sinne, durchaus aber noch bei Bewusstsein. Er kann versuchen auf die Herausforderungen von außen zu reagieren. Seine Bewegungsrate sinkt auf $\frac{1}{4}$ und alle Attribute auf die Hälfte. Seine RK beträgt nur den reinen Rüstungswert ohne Geschicklichkeitsbonus und wird nur noch durch magische Boni verbessert. Er kann nicht zaubern. Seine Initiative verliert er automatisch und Angriffs- und Schadenswürfe führt er mit -6 aus!
- **Panik** – der Charakter läßt alles fallen, was er in Händen hält und wird sich mit maximaler Höchstgeschwindigkeit (x4) von der Quelle der Panik entfernen, ohne auf Fallen, Freunde und Feinheiten zu achten!
- **Furcht** – der Charakter ist wie gelähmt. Er bekommt alles mit, kann aber nicht sinnvoll handeln. Er wird sich mit seinem normalen Bewegungstempo von der Quelle zurückziehen und versuchen jede Form von Hindernis, die ihm geeignet erscheint zwischen sich und den Auslöser zu bringen. Er wird keine Angriffs- oder Defensivmaßnahmen unternehmen und ist um +6 leichter zu treffen. Seine Rettungs- und Attributswerte sind um -6 erschwert und er kann keine Fertigkeiten oder Zauber aufüben.
- **Rausch** – Durch Alkohol oder andere Drogen sind die Sinne eines Charakters beeinflusst. Wenn in der Beschreibung einer Droge nicht anders erwähnt können folgende Umstände gelten: Intelligenz und Geschicklichkeit werden um -4 gesenkt. Man wird nahezu furchtlos. Trefferwürfe verschlechtern sich ebenfalls um -4 allerdings macht man +2 Schaden. Alle Fertigkeitswürfe sind um 4 erschwert.

Arten der Heilung

Art	GM*	TP	Heilt Wunden
Heilertasche für Heilkunde	10**	½ Wurf	nein
Heilertasche für Mediziner	25**	1:1 Wurf	nein
<p style="text-align: center;">Heilsalbe</p> müssen vor einer Nachtruhe aufgetragen werden, weil sie 8-10 Stunden brauchen, um ihre Wirkung zu entfalten: Sie verbessern die Regeneration um +2TP pro Dosis! Max. Dosen = ½ KON.	30	+2	nein
<p style="text-align: center;">Wundwurm</p> Magische Kreatur, die sich in den Wirt eingräbt und dort binnen 6-8 Std. EINE Wunde heilt (es kann immer nur ein Wurm angesetzt werden). Der Wurm seinerseits verursacht 1W4+1 SP und verhindert alle anderen Formen der Regeneration.	500+	---	Eine
Schwacher/alter Heiltrank	150	1W6	nein
Heiltrank	300	1W8+1	nein
Verstärkter Heiltrank	450	2W4+2	nein
<p style="text-align: center;">Konzentrierter Heiltrank</p> Kann in drei Einzeldosen genommen werden Heilt Wunden nur, wenn er komplett auf diese <u>aufgetragen</u> wird	600	3W8+3	Eine
<p style="text-align: center;">Hochkonzentrierter Heiltrank</p> Kann in vier Einzeldosen genommen werden Heilt Wunden nur, wenn er komplett auf diese <u>aufgetragen</u> wird	900	4W8+4	Eine, bei 2in6 auch zwei
<p style="text-align: center;"><i>Engelsblut</i>, legendärer Heiltrank</p> heilt zusätzlich Krankheiten, Gift, Blindheit oder Taubheit, muß in einem genommen werden	2000	6W8+3	nein
<p style="text-align: center;">Heilungselixier</p> wird das Elixier äußerlich komplett auf Wunden <u>aufgetragen</u> , kann es statt TP Wunden heilen	1200	Alle	Eine, bei 4in6 auch zwei und bei einer weiteren 2in6 eine dritte

* Richtwert

** pro Anwendung

Stabilität

Helden mögen vieles gesehen und erlebt haben und sind deswegen kaum noch zu beeindrucken. Doch abgeschlagene Gliedmaßen, Gefährten, die in Feuerbällen verkohlen oder von Felsen zermalmt werden, gehen auch nicht spurlos an ihnen vorbei, lassen Helden aber auch nicht handlungsunfähig werden. Um es nicht übermäßig kompliziert zu machen, überlassen wir dies dem Rollenspiel.

Dennoch gibt es Umstände, die dem härtesten Krieger das Blut in den Adern gefrieren lassen. Diese haben meist überirdischen Einfluss, oder entstammen aus den Niederhöllen, dem Abgrund oder anderen furchtbaren Quellen. Sie sind echter Horror. Um zu sehen, wie viel von diesem Schrecken ausgehalten werden kann, gibt es den Wert Stabilität.

Die Stabilität ergibt sich aus der Summe von Intelligenz + Weisheit.
Dazu addiert sich pro 3 Stufen/TW ein weiterer Punkt.

Je nach Ausmaß der Situation verliert ein Charakter entweder einen festen Wert oder eine Spanne an Stabilitäts-Punkten (dies legt der Dungeonmaster fest).

Dem Verlust von Stabilitätspunkten kann nicht vorsorglich entgegengewirkt werden. Hilfe kann erst erfolgen, wenn die Punkte verloren sind, sprich auf Null oder darunter.

Es gibt kein Limit für den Minusbereich.

So lange noch Punkte vorhanden sind, kann der Charakter normal handeln. Sinkt seine Stabilität auf oder unter Null, wird auf der Tabelle *Ausbruch des Wahnsinns* (s.u.) gewürfelt. Das Ergebnis tritt sofort in Kraft und hält an, bis wieder Stabilität über Null erreicht wurde.

Die Auswirkungen halten eine Stunde für jeden Minuspunkt an (min. 1 Stunde). D.h. er könnte im Extremfall viele, viele Stunden nicht ansprechbar sein.

Unabhängig davon gilt:

- Helden mit Null oder weniger Stabilität können von Heilversuchen oder Heilmagie (und -tränken) nur $\frac{1}{2}$ TP bekommen.
- Man kann u.U. noch zaubern und kämpfen, wenn die Wirkung in der Tabelle dem nicht widerspricht und kann magische Gegenstände einsetzen. Die RW der Gegner sind jedoch um 6 erleichtert und die eigenen Nahkampftreffer um 6 erschwert.
- Der BF sinkt auf $\frac{1}{2}$ (es sei denn der Betroffene flieht aufgrund einer Wirkung in Panik).
- Wenn der Charakter wieder im positiven Bereich ist, muß er für 24 Stunden einen Malus von -6 auf alle(!) Würfe hinnehmen.

Bleibt der Charakter im Minusbereich nicht sich selbst überlassen, sondern **erhält Hilfe von außen**, steht es ggf. besser um ihn: Um einen durchgedrehten Helden wieder handlungsunfähig zu machen, muß sich ein anderer seiner annehmen.

Dies erfolgt durch 5 Runden Zuwendung/Ansprache und einen anschließenden Charisma-Wurf (des Helfers), der um -6 erschwert ist. Die übrig gebliebenen Punkte dieses Wurfes werden als Stabilität gutgeschrieben und können den Helden so ggf. wieder in den positiven Bereich bringen, damit er wieder agieren. Reicht das nicht, kann jemand anderes es versuchen.

Doch: Jeder Retter kann nur einen Gefährten 1x/Tag unterstützen.

Alternativ kann man auch *Einschüchtern* benutzen. Auch hier macht der Helfer einen Wurf. In diesem Falle gibt es aber keinen Malus.

Von außen wieder stabilisierte Helden haben immer noch -6 auf alle Würfe für längstens 1 Stunde.

Es gibt auch Zauber, die gute Dienste in diesem Punkt leisten (s.u. „Schnelle Hilfe“).

Wenn nichts unternommen wird/werden kann, **regeneriert** sich verlorene Stabilität mit 1/Stunde (wenn sich in einer sicheren und entspannten Atmosphäre aufgehalten wird).

Ausbruch des Wahnsinns

Diese treten sofort ein, wenn die Stabilität auf Null oder darunter fällt.
Kreative Spieler und Dungeonmaster dürfen diese Liste gerne erweitern.

Zusammenbruch der Stabilität, mit W20 zu ermitteln	
1	Legt alle Waffen und Rüstungen ab und versucht sich seinem Feind durch Unterwürfigkeit zu ergeben und Frieden auszuhandeln.
2	Bekommt für 3 Runden Schreianfall. Hat danach ½ Ausdauer verloren.
3	Versucht in Panik zu fliehen.
4	Bekommt hysterische Anfälle (schreien, lachen, weinen).
5	Brabbelt nur noch sinnloses Zeug. Kann nicht mehr zaubern.
6	Hat Angstzustände.
7	Ist fremdaggressiv auch gegen Gefährten.
8	Bekommt Halluzinationen.
9	Wiederholt zwanghaft alles, was gesprochen wird. Kann nicht mehr zaubern.
10	Bekommt unangenehme Freßanfälle (Dreck, Schleim, Kannibalismus)
11	Wirft sich in Fötus-Haltung auf den Boden und wimmert. Kann nicht mehr zaubern.
12	Reißt sich alle Kleidung vom Leib und beschmiert und bemalt sich dem, was er gerade findet.
13	Wird massiv paranoid. Traut niemandem mehr.
14	Unkontrollierbares Zucken und Zittern. Kann nicht mehr zaubern.
15	Kann nicht mehr kommunizieren. Weder sprechen, noch schreiben. Kann nicht mehr zaubern.
16	Wird katatonisch und bewegt sich nicht mehr, wie bei <i>Personen festhalten</i> . Kann nicht mehr zaubern.
17	Beginnt inbrünstig zu einer Gottheit zu beten und erlebt Hilfe.
18	Bekommt Weinkampf und ruft nach seinem/ihren Erzeuger oder Mutter.
19	Wird immer wieder ohnmächtig und kann nur schwer geweckt werden.
20	Wird fanatisch und will bedenkenlos und ungestüm die Quelle des Gefahr ausschalten ohne Rücksicht auf die eigene Sicherheit.

Der tatsächliche Zusammenbruch der Stabilität ist nicht das einzige Problem, mit dem sich Abenteurer konfrontiert sehen. Die Zerrüttung des Geistes bleibt schon vorher nicht folgenlos, auch wenn man sich in der Situation noch aufrecht halten kann.

Stabilitätsverlust hat nämlich Folgen, auch wenn ein Held nicht alle Punkte verloren hat. Schon bei dem Verlust von ¾ der Punkte muß für den Charakter gewürfelt werden, welche Spätfolge (s.u.) er erleidet.

Unter selbigen leiden alle, deren Zähler so tief sinkt. Also auch die, die deutlich unter Null waren.

**Die Spätfolgen treten erst 24 Stunden nach überschreiten der Grenzwerte ein.
Oder spätestens nach der ersten Ruhephase danach.**

Spätfolgen halten Wochen bis Monate an.

Jeder SC darf am Ablauf einer Woche einen Weisheitswurf machen, um zu sehen, ob er die Auswirkungen überwinden kann.

Die Würfe sind mit jedem Monat um +1 (kumulativ) erleichtert. Also z.B. am Ende des dritten Monats um +3. So oder so enden sie nach 6 Monaten.

Spätfolgen

Es wird nur für eine Ursache gewürfelt. Entweder weil man $\frac{3}{4}$ Stabilität verloren hat, oder auf Null oder darunter war. Nicht für beides. Wohl aber können Helden unter mehreren Spätfolgen leiden, wenn sie durch unterschiedliche Ereignisse geschockt wurden. Bei doppelten Ergebnissen wird neu gewürfelt, bis etwas anderes heraus kommt.

$\frac{3}{4}$ der Stabilität verloren 1W8	<ol style="list-style-type: none">1. Wiederkehrende Alpträume2. Geruchsempfindlich3. Besessenheit4. Angst im Dunklen5. Angst vor der Sonne6. Paranoia7. sieht in allem Symbole8. Masochismus
Null oder weniger 1W10	<ol style="list-style-type: none">1. Rachsucht2. Schlaflos3. Trauma4. Hört Stimmen5. Sadismus6. vorübergehender Erinnerungsverlust7. Zwangshandlungen in Form von Ritualen8. Selbstverletzungsdrang9. Wahnvorstellungen10. Phobie vor Objekten oder Tieren

Die Auswirkungen der Tabellen sind absichtlich nicht voll umfänglich formuliert. Das soll Raum geben für Rollenspiel und das Ausleben der Spieler. Wenn diese dem Wink mit dem Zaunpfahl nicht nachkommen, kann der Dungeonmaster die negativen Wirkungen selber ausgestalten.

Schnelle Hilfe

Bestimmte Zauber können den zerrütteten Geist eines Opfers schnell wieder regenerieren, aber erst, wenn die Punkte auf Null oder tiefer sind. In allen Fällen muß aber ggf. der RW oder anderer magischer Schutz des Opfers überwunden werden! Auch sind die Abmessungen eines Zaubers zu beachten!

Es kann jeder Zauber nur einmal in 24 Stunden für diesen Zweck auf Betroffene angewandt werden.

Er ist von den Spätfolgen dennoch betroffen.

Zauber	Wirkung
Freundschaft	Wird der Zauber gewirkt, bevor der Versuch unternommen wird dem Opfer wie oben beschrieben beizustehen, dürfen die durch den Zauber gewonnenen CHA-Punkte (im Falle eines Erfolges) 1:1 als Stabilitätspunkte gutgeschrieben werden. Der CHA-Wurf des Helfers ist in diesem Falle auch nicht erschwert.
Hypnose	Der Anwender kann dem Opfer einen Handlungsauftrag erteilen oder dessen Sichtweise korrigieren. Dadurch erhält es 1 Stabilitätspunkt pro 3 Stufen des Anwenders zurück.
Personen bezaubern	Erliegt das Opfer dem Zauber, wird seine Stabilität sofort auf 1 gehoben und dort für die Wirkungsdauer eingefroren. Bei aller Angst und Wahnsinn wird es seinem Freund beistehen. Zu beachten ist, daß der Zauber ansonsten den üblichen Auswirkungen/Dauer unterliegt! Wenn der Zauber endet, hat das Opfer wieder die Stabilitätspunkte, die es vor ihm hatte und alle, die es nach seiner Anwendung verloren hatte. Es kann also sein, das mit dem Ende der Bezauberung der totale Wahnsinn über das Opfer hereinbricht.
Schockgriff	Berührt der Anwender gezielt die Stirn des Opfers, dann erleidet es zwar den üblichen Schaden, aber ein Drittel der SP wird als Stabilität gutgeschrieben. Nimmt es aus irgendeinem Grund keinen Schaden durch Elektrizität, kann es auch keine Stabilität regenerieren.
Sticheln	Gelingt der Zauber, geht das Opfer auf den Anwender los. Dieser eine Angriff muß ihm wirklich möglich gemacht werden. Er wirkt wie ein Reset oder heilsamer Schock. Ist das Opfer bewegungsunfähig, hilft ihm die Behandlung nicht. Gefährten des Anwenders können versuchen dazwischen zu gehen (Initiative), um ggf. Schaden zu verhindern. Ist dieser eine Angriff versucht, hat das 1 Stabilitätspunkt.
Gedanken lesen	Wird dieser Zauber benutzt, um einen Charakter zu beruhigen, dann hat der Anwender keinen CHA-Abzug auf seinen Wurf, weil er genau auf die Ängste seines Gegenübers eingehen kann.
Vergessen	Erfolgreich angewandt macht dieser Zauber den Stabilitätsverlust, der das Opfer auf Null oder weniger brachte, ungeschehen. Zu beachten ist der im Zauber angegebene Zeitraum!
Andere Verwandeln	Riskant aber wirksam! Der Anwender verwandelt sein Opfer in eine möglichst simple Lebensform und anschließend wieder zurück. Er muß also 2x angewandt werden. Gelingt dies, hat das Opfer wieder die Hälfte seiner Stabilitätspunkte, da die Verwandlung seine Hirnstrukturen gewissermaßen grundüberholt hat. Verwandlungszauber sind sehr gefährlich, da ihre Ziele an einem <i>körperlichen Schock</i> sterben können! Diese Methode funktioniert nicht, wenn die Zielperson mittels eines Bann-Zaubers zurück verwandelt wird.
Gefühl	Gelingt dieser Zauber, wird die Stabilität der Zielperson auf Null gehoben und sie erhält, abhängig vom Gefühl, zusätzliche Stabilitätspunkte: <ul style="list-style-type: none"> • Freundlichkeit 2W6-1 • Glück 2W4+1 • Haß 3W4 • Heldenmut 4W4 • Hoffnung 3W6-2 In keinem Fall können es mehr als $\frac{3}{4}$ der tatsächlichen Stabilitätspunkte sein.
Verwirrung	Der Zauber bringt das Opfer wieder auf $\frac{1}{4}$ seiner Stabilitätspunkte, wenn es im angegebenen Zeitrahmen des Zaubers 3x die Auswirkung „Handelt normal“ würfelt.
Beherrschung	Der Anwender übernimmt die Kontrolle über das Opfer. Stabilität spielt keine Rolle mehr. Am Ende der Wirkung ist die Stabilität wieder auf demselben Wert, wie davor! Zwischenzeitlich erlittener Stabilitätsverlust kommt auch noch hinzu!
Chaos	Siehe Verwirrung
Schwachsinn	Kann nur gegen Magieanwender und Kleriker/Druiden angewandt werden. Das Opfer erhält keine Stabilität zurück, folgt aber tumb allen Anweisungen. Leider kann es nicht mehr an Kämpfen oder komplexen Handlungen teilnehmen.

Traum	Dieser Zauber ist hier aufgelistet, obwohl er nicht direkt helfen kann. Wird er aber gegen die Spätfolgen eingesetzt oder in Phasen der normalen Erholung – in beiden Fällen mit ausdrücklicher Einwilligung der Zielperson – hat er folgende Wirkungen: -1- Er kann 1x/Tag statt 1x/Woche einen Wurf zur Überwindung der Spätfolgen ermöglichen. Die Würfe sind dann aber nicht erleichtert! -2- In einer gewöhnlichen Rast/Erholungsphase, in der der Anwender das Opfer im Traum begleitet, regeneriert es 4 Stab./Stunde Beide Beteiligten sollten einander sehr vertraut sein, da der Anwender gezielt in die beängstigenden Vorstellungen der Zielperson geht und versucht sie gegen diese zu stärken.
Begrenzter Wunsch	Bringt alles wieder in Ordnung. Kein Stabilitätsverlust. Keine Folgen mehr.
Wunsch	Bringt alles wieder in Ordnung. Kein Stabilitätsverlust. Keine Folgen mehr.
Furcht bannen	Bringt das Ziel auf Null und gewährt ihm sofort 2W4+2 Stabilitätspunkte.
Fluch brechen	Bringt das Ziel auf Null und gewährt ihm sofort 4W4+4 Stabilitätspunkte.
Auftrag	Siehe Beherrschung.
Sühne	Heilt sofort sämtlichen Stabilitätsverlust und hebt alle Spätfolgen auf.
Heiliges Wort	Wird es in der gleichen Runde gesprochen, in der in dem Wirkungsbereich ein Stabilitätsverlust stattfand, oder unmittelbar in der Runde danach, hebt es diesen Verlust und alle daraus entstandenen Folgen auf für alle Wesen auf.

Grish-Kraut

Manchmal können auch Drogen eine Art Hilfe sein, weil sie den Geist entsprechend manipulieren. Das seltene Grish-Kraut hat eine besondere Wirkung auf die Erhaltung/Regeneration der Stabilität eines Helden:

Man kann es im Vorfeld zu sich nehmen, min. eine Phase bevor ein STAB-Verlust eintritt. Dadurch erhält man einen RW +2 gegen Todesstrahlen für die Dauer von 6 Phasen, bei dessen Gelingen entweder kein oder nur ein ½ Verlust eintritt (SL-Entscheidung).

Allerdings auch einen Malus von -4 gegen alle Illusionen und Hirngespinnste.

Wird es spätestens eine Phase nach einem STAB-Verlust zu sich genommen, dann kann es 1W4 Punkte wiederherstellen. Dies funktioniert bis zu dreimal am Tag.

Opfer die bei null oder im Minusbereich sind, werden durch das Grish-Kraut wieder auf einen Pluspunkt gebracht.

Langzeittherapie

Von Spätfolgen betroffene Helden, die jeden Tag Grish-Kraut zu sich nehmen, können ihre Spätfolgen bereits nach einer Woche automatisch überwinden. In dieser Zeit sind sie aber zu nichts anderem zu gebrauchen.

Nebenwirkungen

Grish-Kraut entspannt, macht aber auch schläfrig. Der Schlafbedarf steigert sich um +4 Stunden, also auf durchschnittlich 12 Stunden am Tag. Es regt den Appetit an und läßt Alkohol und andere Drogen, aber auch Gifte doppelt so stark wirken.

Außerdem macht es anfällig für Erscheinungen, Illusionen und Hirngespinnste und kann darum zu Mali bei WEI- und INT-Würfen führen (SL-Entscheidung).

Es schützt jedoch auch vor *Gedanken lesen*, verbessert je nach Konsum den Widerstand gegen Bezauberungen und magische Aufträge, sowie der Wahrscheinlichkeit magisch geortet zu werden. Bei einer zu hohen Dosierung kann ein einschlafender Konsument mit seinen Träumen ins Ferne Reich abdriften. Es wurde auch schon von Reisen in die Astralebene berichtet, hier kann es sich

aber auch um Fieberfantasien Betroffener handeln.

Spätfolgen therapieren

Es gibt Umstände/Methoden durch welche die Helden eine Chance bekommen, die Auswirkungen eines seelischen Zusammenbruches schneller zu bearbeiten.

Solche, welche bekennende Anhänger eines Gottes sind, können einen Tempel oder Priester aufsuchen und an einer Messe teilnehmen. Dies wird min. einen Tag in Anspruch nehmen und der Held wird in irgendeiner Form ein Opfer bringen müssen (als Maßstab mag gelten max. STAB x100 GM). Anschließend darf er einen außerordentlichen Wurf gegen seine Weisheit +6 machen. Gelingt er, hat er die Folgen überwunden.

Der Held kann, wenn das seinem Naturell entspricht, eine Feier ausrichten. Die Kosten entsprechen denen der Tempelzuwendung. Anwesend sein müssen min. so viele Personen, wie er STAB hat. Danach steht ihm ein außerordentlicher Wurf gegen seine Weisheit +6 zu. Gelingt er, hat er die Folgen überwunden.

Auch geringere gesellschaftliche Anlässe, wie eine angenehme Tavernenatmosphäre mit gehobener Musik und Tanz und gutem Essen, können einen weiteren Wurf mit einem Bonus von bis zu +2 einbringen.

Und schließlich können Bücher als geistiges Futter nützlich sein. Sofern sie keine Fachbücher sind, können sie bei bis zu 10 Stunden lesen einen individuellen Bonus auf einen außergewöhnlichen Weisheitswurf bringen. Jedes Buch kann bei jedem Charakter aber nur einmal zur Anwendung gelangen.

Siehe auch: <https://www.youtube.com/watch?v=Oy-5xvnOnzo>

Kapitel 11

Untote

Untote haben eine Reihe unschöner Eigenschaften, die übergreifend vom Skelett bis zum Leichnam reichen.

- Zunächst einmal machen sie **keinerlei Geräusche**, wenn sie sich bewegen. Nicht mal die Knochenmänner klappern. Erst, wenn man sie mit Waffen trifft, oder die Untoten Gegenstände umwerfen, kann man sie hören.
- Sie hinterlassen **keinerlei Spuren** und wirbeln auch keinen Staub auf.
- Kein Untoter erleidet eine **Wunde**.
- Ihr Erscheinen ist immer an eine **Atmosphäre der Angst** und des Grauens gebunden. Charaktere, die nicht mehr Stufen haben, als der Untote Trefferwürfel, müssen einen Weisheitswurf schaffen, um nicht in Totenangst zu fallen und in Panik zu fliehen.
 - In Zahlen wirken die Auren auf 2m Radius um den Untoten herum. Dabei ist mehr der Flair zu beachten: Die Stärke der jeweiligen Aura hängt auch mit den TW der Untoten zusammen. Heißt: Schwache Untote = schwache Aura. Starke Untote = starke Aura. Hier sind Interpretationen durch den DM gefragt, der einen Vampir sicher anders bewertet, als einen Zombie und auf die Würfel entsprechende Abzüge geben.
- Untote **sehen** nicht wie lebende Wesen. Sie sind nicht auf Licht angewiesen und können deshalb in völliger Dunkelheit "sehen". Ihre Wahrnehmung erlaubt ihnen, Sterbliche immer zu erkennen, selbst versteckte **Diebe** sind nicht vor ihnen sicher! Daher ist der Zauber

Unsichtbarkeit gegenüber Untoten so sinnvoll.

- Man kann sie nicht **blenden** (auch magisch nicht!), wohl aber da, wo es aufgeführt ist, mit hellem Licht beeinflussen.
- Alle Untote durchschauen sofort jede **Illusion**. Sie sind immun gegen die Zauber der Schule der Illusionen und Hirngespinnste (Ausnahme: *Gespensterform*). Sie können also unsichtbare Dinge und Wesen wahrnehmen und greifen keine "Spiegelbilder" an.
- Man kann Untote auch nicht mit "andere **verwandeln**" treffen (Ausnahme Gestaltwandler, die aber in der folgenden Runde wieder ihre normale Gestalt annehmen können).

Angriffe von Untoten

Viele Untote haben wegen ihrer Verbindung zur Ebene der negativen Energie die unangenehme Fähigkeit **Lebenskraft** zu **entziehen**. Sie verursachen gewissermaßen einen Kurzschluß im Ebenen-Gefüge, wenn sie lebende Wesen berühren und transferieren die Energie sofort auf die *Ebene der negativen Energie*. Oder umgekehrt – da scheiden sich die Geister. Dies wirkt sich aber nicht mehr durch einen sofortigen Verlust einer oder mehrerer Erfahrungsstufen aus. Im Ewigen Kodex gibt es stattdessen den Effekt des...

Todeshauch

Todeshauch bezeichnet einen Schaden durch negative Energie und wird durch den Kontakt mit Untoten verursacht. Mächtige Untote haben auch andere Wege ihn anzurichten. Man hält ihn in Form von Punkten – ähnlich Schadenspunkten – nach.

Die Menge an Todeshauch, die ein Held einstecken kann, entspricht 1:1 seiner Konstitution.

Der Spieler muß die erlittenen Punkte nachhalten.

Sein Attributswert und die damit verbundenen Würfe ändern sich also zunächst nicht.*

Sind unter *Todeshauch* so viele Punkte vermerkt, wie der Charakter Konstitution hatte, als er gesund war, **verliert er dauerhaft einen Punkt Konstitution** und das Zählwerk beginnt von vorn.

* Erst, wenn der SC eine Stufe aufsteigt, werden die neuen TP nach der ggf. gesenkten Konstitution berechnet. Eine spätere Verbesserung der Konstitution hat dann keinerlei Auswirkungen mehr auf die bis dahin erhaltenen TP.

Nur die Zauber *Heilung* und *Wunsch* können den Todeshauch wieder aufheben, bevor der KON-Verlust eingetreten ist.

Der Todeshauch symbolisiert den Teil der Lebenskraft eines Charakters, der endgültig aus dem ewigen Kreislauf des Kosmos entrissen und vernichtet wurde. Er wird ein bohrendes Gefühl der inneren Leere, Verbitterung und Kälte hinterlassen. Und da die Seelenkraft der Entropie anheimfiel, können nur noch die Götter die fehlenden Lebensfunken ersetzen:

Eine 2W4 Tage dauernde Zeremonie in einem Tempel der Religion des Charakters (oder einer passenden Gesinnung) kann die negativen Punkte wieder beseitigen. Natürlich muß der SC die ganze Zeit in tiefer Demut, Überzeugung, Meditation und fastend anwesend sein. Außerdem wird ihn die Zeremonie 1.000 Goldstücke +200 pro Tag kosten!

Elfen können am *Baum des Lebens*, bei ihrem Clan regenerieren – zum selben Geld und zur selben Zeit.

Einige Untote verursachen nicht nur Schadenspunkte und Todeshauch, sondern rauben zusätzlich noch Konstitution, wie etwa Vampire, was sie im direkten Nahkampf zu absolut tödlichen Gegnern macht:

Schadensübersicht von Untoten

Art	Todeshauch	Sonstige Kräfte
Ghul	---	Lähmung und Krankheiten
Schatten	---	Stärkeverlust
Gruftschrecken	1 Pkt. Todeshauch pro Treffer	---
Unhold	---	Lähmung auch gegen Elfen
Todesalb	2 Pkt. Todeshauch pro Treffer	
Todesfee	6 Pkt. Todeshauch pro Schrei	
Mumie	2 Pkt. Todeshauch pro Treffer	Furcht und magische Krankheit
Schreckgespenst	---	2 Punkte Konstitution pro Treffer
Vampir	4 Punkte Todeshauch durch Klauen.	Min. 4 Punkte Konstitution pro Biß-Treffer
Geist	---	Alterung um 1W4 x10 Jahre
Leichnam	---	Min. 5 Punkte Konstitution Kälteangriff + Lähmung
Spuk	---	2 Pkt. Geschicklichkeitsverlust

Konstitutionsverlust

Entzogene KON regeneriert mit einem Punkt pro Woche.

Sinkt die KON auf 2 fällt das Opfer sofort ins Koma und verharrt dort so lange, bis die KON wieder 3 beträgt (längstens/ohne Magie eine Woche).

Sinkt die KON auf 0 stirbt das Opfer und wird aller Wahrscheinlichkeit nach als Untoter unter der Kontrolle seines Mörders wieder auferstehen.

Stufenentzug

Es bleiben nun noch einige wenige Kreaturen dämonischer und untoter Art, welche durch ihre Berührung gleich ganze Erfahrungsstufen entziehen. Jede von ihnen dürfte einmalig sein und selbst die mächtigsten Vertreter ihrer Rasse in den Schatten stellen, als da wären uralte Vampire, halbgöttliche Leichname und Höllenfürsten. Ihnen reicht gewöhnlich ein gelungener Treffer und sie entziehen dem SC eine oder gar zwei Erfahrungsstufen!

Diese können i.d.R. nicht einfach regeneriert werden, sondern nur neu *erfahren werden*.

Besonders starke Gläubige dürfen vielleicht hoffen, durch die Macht ihres Gottes (und ein weiteres Opfer) ihre alte Macht zurück zu bekommen.

Zur Anmerkung:

Der Priesterzauber *Genesung*, der eine verlorene Stufe wiederherstellen kann, ist im Spielleiterhandbuch noch nicht mal mit einem Preis angegeben und explizit an die Anhänger des Gottes gebunden!

Stufenverlust und TP

Wenn der schlimmste Fall eintritt und die Stufe weg ist, dann werden die Werte entsprechend angepasst. Für die TP heißt das: 3x würfeln und der höchste Wurf zählt.
