

GOthic

Tales



Regelwerk

Das Pen-and-Paper für die Welt von Gothic



INHALTSVERZEICHNIS

Vorbemerkungen	1
Glossar	1
Kurz und knapp	1
Das Setting – Gothic	1
Das Grundprinzip	1
Verwendung des Regelwerks	1

1. TEIL

1. Die Grundregeln	2
Attribute & Fähigkeiten	2
Spielwürfel	3
Wie & Wann Würfeln	3
3 Aktionen pro Zug	3
Aktionsarten	3
Pasch	3
Kritische Treffer & Erfolge	3
Abrunden	3
Spiel in freier Form	3
Was nun?	3
2. Charaktererstellung	4
Ein Abenteurer	4
Start mit höherer Stufe	4
Charakterbogen & Beiblatt	5
Name & Hintergrundgeschichte	5
10 Lernpunkte	5
Attribute in Kürze	6
Talente in Kürze	6
Fähigkeiten in Kürze	6
Startausrüstung	7
Itempunkte	7
Startausrüstung - Tabelle	8
Stärken & Schwächen	9
Den Charakterbogen fertigstellen	9
3. Regeln des Kampfes	10
Initiativrunde & Kampfesbeginn	10
Aktionen	10
Angriffsaktion	10
Kritischer Treffer & Fehlschlag	11
Vorteil & Nachteil	11
Fernkampfangriffe	11
4. Bewegung	12
Die Aktion <i>Bewegung</i>	12
Die Aktion <i>Schritt</i>	12
Besondere Bewegungsformen	13
5. Standardaktionen	14
6. Stufen, Lernpunkte & Lehrer	15
Stufenaufstiege	15
Lehrer & Lernmomente	15
LP & Attribute	16
LP & Talente	16
LP & Fähigkeiten	16
Anfängerglück	16
Lernen & Spielen	16
7. Charakterwerte	17
Trefferpunkte	17
Mana	17
Initiative	17
Verteidigungswerte	18
Bewegungspunkte	18
8. Fähigkeiten	19
Der Schwierigkeitsgrad	19
Kritischer Erfolg & Fehlschlag	20
Vorteil & Nachteil für Fähigkeiten	20
Unterstützen	20
Unterstützen im Kampf	20

2. TEIL

9. Die 12 Fähigkeiten	21
Körperliche Fähigkeiten	21
Soziale Fähigkeiten	22
Sinnesfähigkeiten	23
10. Zeit, Rasten & Erschöpfung	23
Kurze & Lange Rast	23
Erschöpfung	24
11. Sonstige Kampfregeln	25
Die Talentbäume	25
Tod & Todeskampf	25
Gnadenstoß & Stabilisieren	26
Blocken	26
Stoßen & Packen	26
Pfeile & Bolzen	26
Waffenloser Kampf	26
Niederschlagen	26
Überlegene Position	27
Sprungangriff	27
Improvisierte Waffe	27
12. Weitere Spielelemente	28
Gruppenproben	28
Handel betreiben	29
Inspiration	29
Timer	29
Schleicheinlagen	30
Überraschungsrunde	30
13. Waffen, Zauber & Rüstungen	31
Waffengattungen	31
Waffeneigenschaften	32
Rüstungseigenschaften	32
Zauberregeln	32
Zaubereigenschaften	33
Flächenzauber	33
Formen der Flächenzauber	34

3. TEIL

14. Berufe, Lehren & Künste	35
Schlösserknacken	35
Taschendiebstahl	36
Feilschen	36
Wildtiere Ausnehmen	37
Kräuterkunde	37
Alchemie	37
Schürfen	39
Schmiedekunst	39
Schnitzkunst	40
15. Übersicht - Die 6 Attribute	41
16. Übersicht – Alle Aktionen	42
17. Spielleitertipps	43
Vorbereitung der Sitzung	43
Die erste Sitzung	43
Einstieg in die Kampagne	43
Spielerfortschritt	44
Fraktionen	44
Schwierigkeitsgrade	45
Kampfesbeginn & -ende	45
Schleicheinlagen	45
Wachen in Schleicheinlagen	46
Ein GT-Abenteurer	46
18. Links & Downloads	47
Discordserver	47



VORBEMERKUNGEN

- ❖ **Fett gedruckte Schrift** markiert besondere Relevanz.
- ❖ *Kursive Schrift* markiert regelrelevante Begriffe.
- ❖ **Rote Schrift** markiert einen klickbaren Vermerk zu einem Abschnitt im Regelwerk.

Glossar

Wort	Kürzel	Wort	Kürzel
<i>Schwierigkeitsgrad</i>	SchwG	<i>Waffenwürfel</i>	WW
<i>Bewegungsreichweite</i>	BW	<i>Waffenbonus</i>	WB
<i>Lernpunkte</i>	LP	<i>Attributswürfel</i>	AttW
<i>Trefferpunkte</i>	TP	<i>Attributsbonus</i>	AttB
<i>Nicht-Spieler-Charakter</i>	NSC	<i>Fähigkeitswürfel</i>	FähW
<i>Spieler-Charakter</i>	SC	<i>Fähigkeitsbonus</i>	FähB
<i>Spielleiter</i>	SL	<i>Stärke</i>	St
<i>Vert. – Rüstungsklasse</i>	RK	<i>Geschick</i>	Ge
<i>Vert. – Gegen d. Elemente</i>	ELE	<i>Ausdauer</i>	Ausd
<i>Vert. – Mentale Abwehr</i>	MA	<i>Konzentration</i>	Konz
<i>Würfel</i>	W	<i>Intuition</i>	Intu
<i>Bonus</i>	B	<i>Erfahrenheit</i>	Erf

Kurz und knapp

❖ Klassische Struktur

Im Kern ist Gothic Tales ein klassisches RPG. Auf dem **Charakterbogen** sieht man schon: Man hat **6 Attribute**, 3 körperliche und 3 mentale. Aus deinen *Attributswerten* ergeben sich die **Charakterwerte** (*Trefferpunkte*, *Mana*, *Verteidigungswerte* etc.) und die **12 Fähigkeitswerte** (*Wahrnehmung*, *Überreden* etc.). Es gibt auch **Angriffs- sowie Schadenswürfe**, allerdings mit einem originellem Twist – der Möglichkeit zu Paschen.

❖ Talentbäume

Gothic Tales kennt **keine Klassen**. An ihre Stelle treten die **Talentbäume**: Während des laufenden Spiels kann man sich frei aussuchen, was man erlernen möchte. Dies sorgt für vielfältige Kombinationsmöglichkeiten und eine dynamische Charakterentwicklung.

❖ 3 Aktionen pro Zug

Spieler haben **3 Aktionen pro Zug**. Ob *Angriff*, *Bewegung*, *Zaubern* oder *Interaktionen mit der Umgebung*; all dies wird durch diese *Aktionen* verwirklicht. Spieler haben somit in **jedem Zug vielfältige Handlungsmöglichkeiten** und klapfern keine eingeleisteten Handlungsschemas ab.

❖ Mehrere Würfel & Paschen

Fast immer werden **mehrere Würfel zugleich** geworfen und die Ergebnisse addiert. Das Besondere: Alle Würfel außer der W20 können **miteinander paschen**: In diesem Fall darf man sie nochmal würfeln! Die neuen Ergebnisse werden addiert und es entstehen vernichtend hohe Zahlen. Diese Pasch-Regel ist mit anderen Regeln verzahnt: Würfelst du mit dem W20 eine 20 ist dies ein **kritischer Treffer/Erfolg**. Dann erhältst du **einen weiteren Würfel dazu**: Deine Chance zu Paschen steigt nochmal!

❖ Stufen & Lernpunkte

Spieler steigen *Stufen* auf und erhalten dafür 10 *Lernpunkte*. Diese **LP kann man in Attribute oder Talente**, z.B. Einhandwaffen I, investieren. Etwas, was Gothic Tales besonders macht, ist, dass *Talente* von *Lehrern* in der Spielwelt erlernt werden. Das heißt: **Stufenaufstiege zu erhalten wird gemeinsam am Tisch erlebt** – durch **LP etwas Neues zu erlernen auch!** Stufenaufstiege sind in GT keine Hausaufgabe!

Das Setting - Gothic

Gothic Tales ist spielbar im **Minental (Gothic I)**, auf der **Insel Khorinis (Gothic II)**, als auch auf dem **Kontinent von Myrtana (Gothic III)**. Gothic Tales ist jedoch näher an Gothic I & II orientiert.

Ist dir die Welt der Gothic-Spiele neu, empfiehlt es sich Gothic I einmal anzuspielden, einen Nerd deines Vertrauens zu fragen, oder sich dieses [Video von Youtuber DannyKiekem](#) anzuschauen. Das fasst es ganz nett zusammen.

Das Grundprinzip

In Gothic Tales gilt: Kämpfe sind rundenbasiert und sonstiges Spiel ist Freiform. Falls dir dieses Spielformat absolut neu ist, gibt es auch hierfür viele Videos online (['Was ist ein Pen and Paper?'](#) oder der Kanal [Mit Vorteil](#)). Der grundlegende Handlungszyklus sieht so aus:

1. Der Spielleiter beschreibt die Situation

Wo ihr euch befindet, wie ihr hergekommen seid, ob ihr vielleicht ein Ziel habt oder noch gar nicht so recht wisst, wohin mit euch, all dies **schildert euch der Spielleiter**.

2. Die Spieler treten in Aktion

Spieler können nun mit dieser Situation umgehen. Sie könnten erproben, ob eine Tür verschlossen oder offen ist, ob der Schankwirt ihnen etwas über die Umgebung erzählen kann, oder ob es hier jemanden gibt, der ein paar fähige Abenteurer gebrauchen kann.

Viele Handlungen erfordern **einem Würfelwurf** – das Ergebnis bestimmt, ob der Spieler einen **Erfolg oder Fehlschlag** erzielt. Es ist natürlich ratsam die Stärken seines Charakters einzusetzen, doch nichts schlägt eine gute Idee!

3. Der Spielleiter schildert die Konsequenzen

Der SL interpretiert die Regeln und teilt dir die Konsequenzen mit. Es herrscht **kein Zwang** sich strengstens an die Regeln dieses Hefts zu halten, **doch es ist ratsam** so nah wie möglich bei ihnen zu bleiben: So wissen Spieler und SL immer, woran sie sind.

Nichts sollte jedoch der „**rule of cool**“ im Wege stehen – [Matthew Mercer erklärt es euch](#).

Verwendung des Regelwerks

Dieses Regelwerk ist in **3 Teile** gegliedert:

Der 1. Teil enthält **zentralen Regeln** für SL & Spieler und **die Charaktererstellung**.

Der 2. Teil enthält **weiterführende Regeln**, z.B. für den Einsatz von **Fähigkeiten**, **spezielle Kampfregeln** und **Regeln für Waffen und Zauber**.

Im 3. Teil findet man **Übersichten, Tipps** und **erlernbare Fähigkeiten**, die das Spiel verbessern und erleichtern.

Erster Teil

1. DIE GRUNDREGELN



Attribute & Fähigkeiten

Jede Figur im Spiel hat 6 Attribute:

Die drei körperlichen...

Stärke, **Geschick** & **Ausdauer**.

Und die drei mentalen...

Konzentration, **Intuition** & **Erfahrenheit**.

Aus diesen *Attributen* ergeben sich die **Charakterwerte**, die man auf dem Charakterbogen finden kann: *Trefferpunkte*, *Mana*, *Initiative* und die 3 *Verteidigungswerte*. Auch die 12 *Fähigkeiten* hängen ab von den *Attributen*:

Fähigkeiten stellen die gängigen Interaktionen mit deiner Umgebung außerhalb des Kampfes dar. Ihr *Wert* ist der **Mittelwert zweier Attribute**. Die Charakterbogen-PDF errechnet dir diese automatisch. Wirf gerne einen Blick auf den **Charakterbogen**, um einen Überblick zu bekommen. Nun zu der wichtigsten Regel für *Attribute & Fähigkeiten*:

Alle *Fähigkeiten & Attribute* haben einen *Wert*.

Aus diesem *Wert* ergeben sich *Würfel & Bonus*.

Es gilt:

❖ Wert 10 ⇒ 4er-Würfel

➤ Mit jeder 10er-Stelle (10, 20, 30, ...) steigert sich der *Würfel* (W4, W6, W8, ...).

❖ Wert 5 ⇒ +0 Bonus

➤ Mit jeder 5er-Stelle (5, 15, 25, ...) steigert sich der *Bonus* (+0, +1, +2, ...).

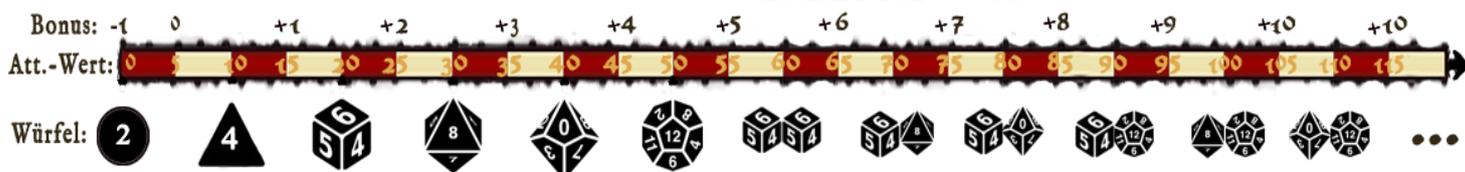
Die Grafik unten veranschaulicht dieses System. Außerdem gilt:

❖ Der *Bonus* kann maximal +10 sein.

❖ Nach dem W12 folgen 2W6 – siehe unten.

Beispiel:

Spieler beginnen mit allen *Attributswerten* auf 10, also mit W4 +0. Geben sie 5 *Lernpunkte* aus und steigern auf *Wert* 15, haben sie nun W4 +1. Steigert man für 10 LP auf *Wert* 20, hat man fortan W6 +1 usw....





Spielwürfel

Du benötigst an einem Tisch mehrere Sets von Spielwürfeln. Ein Set besteht aus einem W4, W6, W8, W10, W12 und W20. Optimal wäre, wenn ein Spieler je zwei Sets hat, da häufig 2W4 oder 2W6 benötigt werden.

Außerdem werden ab und zu auch **W2** gebraucht, was man mit dem Wurf einer Münze darstellen kann.

Wie & Wann Würfeln

Ein Würfelwurf repräsentiert den Versuch eine Herausforderung zu meistern. Dazu musst du einen bestimmten Wert erreichen oder übertreffen – dann hast du **Erfolg**. Ergebnisse unter diesem Wert sind **Fehlschläge**.

Der **20er Würfel** ist zentral:

- ❖ Du wirfst ihn bei **allen Angriffswürfen**. Bist du höher oder gleich dem *Verteidigungswert* (RK, ELE oder MA) deines Ziels, machst du einen **Treffer**. Man würfelt:

W20 + Attributswürfel + Bonus

- ❖ Du wirfst ihn bei **allen Fähigkeitswürfen**. Schaffst du einen *Schwierigkeitsgrad*, um ein schweres Objekt zu heben, oder jemanden zu überreden, hast du **Erfolg**. Man würfelt:

W20 + Fähigkeitswürfel + Bonus

Beispiel:

Ein Abenteurer möchte wissen, was die Absichten einer zwielichtigen Person sind: Ob sie ihm freundlich gesinnt ist oder nicht? Der Spielleiter, nachdem er die Situation kurz eingeschätzt hat, nennt ihm den *Schwierigkeitsgrad*: Eine 15. Der Spieler macht also einen Wurf mit der *Fähigkeit Menschenkenntnis* (Fähigk.-Wert 28 \Rightarrow W6 +2).

Er würfelt nun $W20 + W6 + 2 \Rightarrow 12 + 4 + 2$. Es ergibt sich eine 18 – ein **Erfolg**! Der SL erzählt:

„Du entdeckst in den tiefliegenden Augen der Gestalt ein gefährliches Aufblitzen. Dieses Wesen hegt mit Sicherheit hinterhältige Absichten. Sie würde dir bei der ersten Gelegenheit die Kehle aufschlitzen! Nimm dich in Acht!“

3 Aktionen pro Zug

Kommt es zu einem Kampf, wird in *Runden* gespielt. Alle Figuren kommen pro *Runde* einmal zum Zug, in welchem sie **3 Aktionen** haben. Nebenfiguren, also namenlose NSCs oder Monster im Rudel, haben nur **2 Aktionen**.

Aktionsarten

Es gibt **3 Arten von Aktionen**: *Angriffsaktionen*, *Bewegungsaktionen* und *Standardaktionen*. Diese kann man beliebig wiederholen und kombinieren:

Du willst sprinten? Verwende **3 Bewegungsaktionen**. Das Tor muss geschlossen werden, aber der Feind naht? Schieße einmal mit dem Bogen (1x *Angriffsaktion*) und betätige die Winde zweimal (2x *Standardaktion*).

Nur für mehrfache *Angriffsaktionen* gilt eine Beschränkung: **Erzielst du einen Treffer** haben weitere *Angriffswürfe* in diesem Zug einen **-5 Malus**.

Freie Aktionen, wie z. B. durch manche *Talente*, kosten dich keine deiner **3 Aktionen** pro Zug.

Reaktionen kosten dich ebenso keine *Aktion*.

Pasch

Würfel, die die gleiche Augenzahl zeigen, dürfen **einmalig** erneut geworfen werden. Die neuen Ergebnisse werden zu den alten addiert. Sie lösen **keine weiteren Pasche** aus. Dies gilt nur für die Würfel **W2 – W12**.

Der **W20** kann nicht paschen!

Kritische Treffer & Erfolge

Wird ein **W20** gewürfelt, können Figuren einen *kritischen Treffer* (*Angriffswürfe*) bzw. *kritischen Erfolg* (*Fähigkeiten*) erzielen, indem sie **eine 20** Würfeln.

Bei *Angriffswürfen* darfst du beim darauffolgenden *Schadenswurf* einen **zusätzlichen Attributswürfel** werfen.

Bei *Fähigkeitswürfen* wirft man **einen zusätzlichen Fähigkeitswürfel** und der SL überlegt sich besondere positive Konsequenzen.

Abrunden

Wenn du eine Zahl teilst und eine ungerade Zahl erhältst, etwa um *Fähigkeitswerte* zu errechnen, dann **runde immer ab**, selbst wenn es eine ,5 oder größer ist.

Spiel in freier Form

Außerhalb von Kämpfen gelten **nicht** die Regeln für *Runden* und *Züge*. Solche Situationen sind zum Beispiel Gespräch, Reisen, das Erkunden einer Höhle oder ein Saufgelage in einer Taverne. Hier unterhalten sich die Spieler und der Spielleiter, jeder und jede darf Vorschläge machen, Fragen stellen, mit seinem Charakter in Aktion treten oder erst einmal abwarten, was die anderen tun. **Hier gilt die freie Form!** Doch achtet darauf: Der SL möchte mit euch eine spannende Geschichte erzählen – die Spieler möchten eine spannende Geschichte erleben. Was wäre also ein naheliegender nächster Schritt? Wie will meine Figur handeln? Was stimmt mich misstrauisch, was möchte ich herausfinden? Helft euch gegenseitig die Geschichte eurer Figuren zu erzählen! Pen-and-Paper leben von der Kooperation aller Beteiligten – was nicht heißt, dass Konflikte zwischen Spielfiguren immer etwas Schlechtes wären! Inspiration für euer Handeln findet ihr zum Beispiel in euren *Stärken & Schwächen* oder eurer Hintergrundgeschichte. Dazu später mehr.

Was nun?

Es folgt nun **die Charaktererstellung** mit Übersichten zum Charakterbogen und den Talentbäumen. Dies ist gut für Spieler zum schnellen Einstieg. Wenn du zuvor die konkreten Spielregeln, z. B. die **3. Regeln des Kampfes**, **4. Bewegung** oder die **7. Charakter-**

werte, kennenlernen möchtest, dann springe zu diesen Punkten. Als neuer Spieler ist es ratsam zunächst mit der Charaktererstellung weiterzumachen. Ein guter Einstieg für Spielleiter ist das **Quickstart-Abenteurer** auf der Website an.



2. CHARAKTERERSTELLUNG



Ein Abenteurer...

...braucht einen **Namen**. Such ihn dir frei aus!

...hat eine **Hintergrundgeschichte**.

...beginnt auf **Stufe 1**.

...hat in **allen Attributen** einen **Anfangswert von 10**.

...hat **10 Lernpunkte zur Verfügung**, die er vor Beginn des Abenteurers ausgeben muss.

...beginnt mit einer **einfachen Startausrüstung**: Seine Kleider, eine simple Waffe, ein Happen zu Essen, vielleicht auch ein Dietrich oder ein paar Bröckchen Erz in der Tasche.

...hat **Stärken & Schwächen**, die ihn ausmachen und seiner Person ein gewisses Profil geben. Sie sind optional, geben Charakteren aber mehr Tiefe!

Die Charaktererstellung sollte in Abstimmung mit deinen Mitspielern und mit deinem SL stattfinden. Aber eins nach dem anderen!

Was genau du tun musst, wird dir immer in solchen roten Kästchen angezeigt.

Start mit höherer Stufe

Mit höherer *Stufe* zu beginnen, wird **nur erfahreneren Spielern empfohlen**. Ist dies dein **erstes Mal Gothic Tales**, ist dieser Punkt für dich irrelevant.

SL und Spieler einigen sich auf eine *Stufe*.

Abhängig von der gewählten *Stufe* erhalten sie **eine bestimmte Menge von Erz/Münzen**, welche sie für Waffen und Ausrüstung aus der **Rumpelkammer** nach ihren Belieben ausgeben können. Spieler behalten nicht ausgegebenes Erz.

Die *LP*, die die Spieler haben, können sie **für beliebige Talente, Attribute oder Fähigkeiten** ausgeben.

Diese Tabelle zeigt die Verteilung an:

<i>Stufe / LP</i>	Erz	<i>Stufe / LP</i>	Erz
2 / 20	50	15 / 150	1500
3 / 30	130	16 / 160	1700
4 / 40	210	17 / 170	1900
5 / 50	300	18 / 180	2100
6 / 60	400	19 / 190	2300
7 / 70	500	20 / 200	2500
8 / 80	600	21 / 210	2800
9 / 90	700	22 / 220	3100
10 / 100	800	23 / 230	3400
11 / 110	940	24 / 240	3700
12 / 120	1080	25 / 250	4000
13 / 130	1220	26 / 260	4400
14 / 140	1360	27 / 270	4800



Charakterbogen & Beiblatt

Jeder Spieler hat seinen eigenen Charakterbogen samt Beiblatt – sie enthalten **alle Informationen seiner Spielfigur!**

Auf dieser Seite siehst du die **Figur Mud Müller**, gespielt von Björn Hoge. Bei ihm sind alle Einträge gemacht und er ist bereit fürs Abenteuer! So ähnlich wird dein Charakterbogen am Ende aussehen.

Denkst du nun, „Das sind aber viele Felder!“, dann sein unbesorgt! Die **Charakterbogen**-PDF berechnet das **meiste automatisch!** Du musst nur die Grundwerte eintragen und ein paar Klicks tätigen.

Es wird dazu geraten die PDF mit **Google Chrome** zu bearbeiten! Andere Programme tun sich schwer mit den automatischen Funktionen und Textformaten.

Öffne nun parallel eine Charakterbogen-PDF!

Name & Hintergrundgeschichte

Wie heißt du? Hast du einen Spitznamen? Bist du auf der Suche nach deinem Vater oder deiner Mutter? Bist du ein Verbrecher auf der Flucht oder ein neugieriger Weltenbummler? Diese Punkte haben keine Auswirkungen auf die *Werte* auf deinem Charakterbogen, doch unterschätze deshalb ihre Wichtigkeit nicht! All diese Dinge **kann der SL aufgreifen** und in das Spielgeschehen einflechten.

Der nächste Punkt *Stärken & Schwächen* kann dir helfen die Hintergründe deiner Figur zu entwickeln.

Trage deinen Namen und den Namen deiner Spielfigur rechts oben auf dem Charakterbogen ein.

10 Lernpunkte

Ein Spieler startet auf **Stufe 1 mit 10 LP** zu seiner Verfügung. Diese **Lernpunkte müssen** verteilt werden. **LP** können für **drei Dinge – Attribute, Talente & Fähigkeiten** – verwendet werden.

Auf der nächsten Seite sind **Attribute in Kürze, Talente in Kürze** und **Fähigkeiten in Kürze** erklärt. Lese dich vor deiner Entscheidung etwas ein! Aber mache dir keine Sorgen, dies sind nur deine ersten 10 LP von vielen vielen mehr, die während des Spiels noch folgen – *Stufenaufstiege* sind häufig in Gothic Tales!

Du kannst also...

1) ...**Attribute erhöhen.**

Für **1 LP kann man um 1 Attributpunkt steigern.** Deine *Attributswerte* sind die Basis deiner Charakterprogression.

2) ...**Talente erlernen.**

Spieler können mit **LP** in *Talente* erlernen. **Talentbäume** sind quasi die Klassen von Gothic Tales. Sie ermöglichen **besondere Aktionen** und **passive Effekte**.

3) ...**Fähigkeiten schulen und erlernen.**

Spieler können mit **LP** ihre *Fähigkeiten* schulen: Du kannst **5 LP** ausgeben, um einen permanenten +2 Bonus zu erhalten. Du bist mit dieser *Fähigkeit* nun *geübt*.

Spieler können auf Stufe 1 auch schon **neue Fähigkeiten erlernen**: Es handelt sich um die **14. Berufe, Lehren & Künste**. Jede dieser *Fähigkeiten* funktioniert wie eine Art *Misenspiel* und sind daher für neue Spieler nur bedingt geeignet.

Attribute in Kürze

Attribute sind das grundlegende Maß für die Kompetenzen deines Charakters. Es sind 6 Stück, und zwar:



3 Körperliche:

- ❖ **Stärke**
- ❖ **Geschick**
- ❖ **Ausdauer**

3 Mentale:

- ❖ **Konzentration**
- ❖ **Intuition**
- ❖ **Erfahrenheit**

Charakterwerte werden durch Attribute gesteigert:

- ❖ **Trefferpunkte:** **Ausdauer** steigern sie, **Stärke** auch etwas.
- ❖ **Mana:** **Konzentration** erhöht es am meisten, die anderen 2 mentalen Attribute auch etwas.
- ❖ **3 Verteidigungswerte RK, ELE & MA:** **Geschick** & **Intuition** sind die wirkungsvollsten.
- ❖ **Initiative:** **Erfahrenheit** hat große Wirkung darauf, wann du im Kampf zum Zug kommst.

Die **Charakterbogen**-PDF errechnet alle Charakterwerte automatisch. Details unter **7. Charakterwerte**.

Angriffe mit verschiedenen Waffen brauchen Attribute:

Meisterdegen	Einhand, Agil	Ge	w10 +3
--------------	---------------	----	--------

- ❖ **Einhand:** **Stärke** i.d.R., bei manchen **Geschick**
- ❖ **Zweihand:** **Stärke**
- ❖ **Bogen:** **Geschick**
- ❖ **Armbrust:** **Intuition** (Armbrüste haben besondere Regeln)
- ❖ **Angriffszauber:** **Konzentration**
- ❖ **Heilzauber:** **Erfahrenheit**

Details unter **15. Übersicht - Die 6 Attribute**.

Fähigkeitswerte ergeben sich aus je zwei Attributswerten:



Die Zuordnungen von Attributen zu Fähigkeiten sind auf dem **Charakterbogen** sichtbar. Es lohnt sich zu wissen:

- ❖ **Intu** steigert 6 Fäh.
- ❖ **Ge** steigert 4 Fäh.
- ❖ **Konz** steigert 5 Fäh.
- ❖ **Ausd** steigert 2 Fäh.
- ❖ **Erf** steigert 4 Fäh.
- ❖ **St** steigert 2 Fäh.

Letztlich haben viele Waffen, Rüstungen und Talente **Attributswerte** als Voraussetzung. Ohne **Geschick** keine Bogenschießen, ohne **Konzentration** keine Kreise der Magie.

Grundsätzlich lässt sich sagen: **Kein Attributspunkt ist je verschwendet** – sie sind immer zu etwas gut.

Talente in Kürze

Talente und ihre jeweiligen **Talentebäume** sind mit Charakterklassen anderer RPGs vergleichbar. Als Magier erlernst man die **Kreise der Magie**, als Tank **Schilde** und **Einhand**, als mächtiger Haudrauf **Zweihand** und so weiter.

Diese **Talentebäume** haben eine Reihe von **Haupttalenten** (z. B. Einhand I → II...), welches anzeigt...

- ❖ ...welche **Talente** des Baumes du erlernen und verwenden kannst.
- ❖ ...wie viele **Anwendungen** pro Kampf du für diese **Talente** dieses Baumes hast.



Achtung: Talente ohne LP-Kosten erlernst du automatisch, solange du die nötigen **Attributswerte** hast! Du erhältst z. B. Stich und Finte sobald du Einhand I erlernst.

Da für viele Talente ein **Attributswert** vorausgesetzt wird, sind auf **Stufe 1** nur eine **Handvoll Talente** erlernbar:

- ❖ **Einhand I** (+Stich & Finte)
- ❖ **Zweihand I** (+Knaufschlag & Schwerer Schlag)
- ❖ **Bogen I** (+Fokus & Schnellschuss)
- ❖ **Armbrust I** (+Schwachstelle I)
- ❖ **Stabkampf I** (unter „Sonstige Talente“)

Bedenke außerdem, dass du für das Erlernen von **Talenten** und **Fähigkeiten** einen Lehrer brauchst – eine Figur in der Spielwelt. Vor Spielbeginn spielt das noch keine Rolle. Mehr dazu unter **Lehrer & Lernmomente**.

Fähigkeiten in Kürze

Fähigkeiten bilden die **häufigsten Interaktionen mit der Welt und den Wesen darin**, besonders außerhalb von Kämpfen, ab. Ob **Springen & Klettern**, **Überreden**, **Wahrnehmen** oder **Durchhalten im Todeskampf** – dies wird geklärt durch einen Würfelwurf mit einer **Fähigkeit**.

Informiere dich über Details bei den **Körperliche Fähigkeiten**, **Soziale Fähigkeiten** und **Sinnesfähigkeiten**.

Du kannst sie für LP um 3 **Grade** steigern, auf **Stufe 1** erhältst du für 5 LP einen **permanenten +2 Bonus**.



Details unter **LP & Fähigkeiten**.

Investiere nun deine LP und...

...erhöhe oben links deine **Attribute**

oder

...trage unten die **Talente** ein

oder

...steigere am linken Rand deine **Fähigkeiten**.
(...oder erlerne eine **neue** und trage sie unten ein.)



Startausrüstung

Jede Figur beginnt mit ein paar Gegenständen in den Taschen. **Der Spielleiter** sollte dazu unbedingt diesen Hinweis lesen: **Einstieg in die Kampagne.**

Alle Spieler starten mit verschlissener Kleidung, 1 Ration und einem Wasserschlauch der zu (2 / 3) gefüllt ist. Die Kleidung steht bereits auf dem Beiblatt.
Trage 1 Ration und 2/3 Wasser ein.

Spieler haben noch mehr Startausrüstung! Hier sind **sechs gut abgerundete Zusammenstellungen:**

Der Haudrauf	Der Jäger	Der Alleskönner
Spitzhacke (braucht <i>Talent</i> Zweihand I)	Kurzbogen 45 Pfeile	Keule
Grobe Buddlerhosen (+1 RK)	Dolch	Kleiner Holzschild
2x Kleiner Heiltrank 3w4	3 Fackeln	Spruchrolle – Blitz
3 Rationen & 3/3 Wasser	1 Dietrich	Kleiner Heiltrank 3w4
	3 Rat. & 3/3 Wasser	1 Dietrich
Der Anwärter	Der Dieb	Der Abwartende
Kampfstab	Wolfsmesser (braucht <i>Talent</i> Einhand I)	Knüppel
Spruchrolle – Feuerpfeil	Kurzbogen	Arbeiterkluft
Spruchrolle – Eissplitter	15 Pfeile	3 Fackeln
Spruchrolle – Kl. Heilung	3 Dietriche	20 Erz
	3 Fackeln	3 Rat. & 3/3 Wasser

Itempunkte

Du kannst deine Startausrüstung auch **selbst zusammenstellen**. Dafür gibt es die Tabelle auf der nächsten Seite. **Man hat 10 Itempunkte** zur Verfügung, um eine Auswahl zu treffen. Die *Itempunkte* sind **nur hier** während der Charaktererstellung relevant.

Einige der verfügbaren Waffen & Zauber haben *Eigenschaften*. Eine vollständige Liste davon findest du unter **13. Waffen, Zauber & Rüstungen**.

Alles, was jetzt Erklärung bedarf, ist hier kurz aufgelistet:

Eigenschaften - Waffen

❖ Einhand/Zweihand/Bogen/Stab

Dies sind Waffengattungen. Hast du nicht das *Talent* dieser Gattung, bist du *ungeübt* und ein **Angriff kostet 2 Aktionen**, anstatt nur einer. Es sei denn, die Waffe hat die *Eigenschaft einfach*:

❖ Einfach

Du kannst auch ohne das *Talent* der Waffengattung mit nur einer *Aktion* eine *Angriffsaktion* auszuführen.

❖ Bogen/Armbrust (8/15)

Diese Waffe ist eine *Fernkampfwaffe*. Die erste Zahl in Klammern ist die *normale* und die zweite die *maximale Reichweite*. Angriffe weiter als die *normale Reichweite* haben einen *mittleren Nachteil* (-5). Mit einer *Fernkampfwaffe* in *Nahkampfreichweite* eines Feindes zu schießen, provoziert *Gelegenheitsangriffe*.

❖ Schild / Stab

Mit Schilden kannst du *Nah-* und *Fernkampfangriffe* **Blocken**: Triffst dich ein *Angriff* gerade so, darfst du den Schildwürfel benutzen, um zu versuchen diesen *Treffer* zu verhindern. Mit dem *Talent* *Stabkampf I* kannst du *Nahkampfangriffe* blocken.

❖ Agil

Für diese Waffe kann man **Stärke** oder **Geschick** als *Attribut* für *Angriffs-* und *Schadenswürfe* verwenden.

❖ Garstig

Zeigt der *Waffenwürfel* dieser Waffe eine 1, darfst du diesen Würfel einmal neu würfeln.

Eigenschaften – Zauber

❖ Fläche: Strahl 4

Flächenzauber betreffen alle Ziele in einem Bereich. Schau dir dazu die **Formen der Flächenzauber** an.

❖ Kette 2

Dieser Zauber springt auf 2 weitere Ziele über. Der Abstand dieser Ziele darf jedoch nicht zu weit sein!

❖ Anwendungen: X

Spruchrollen können nur X-mal verwendet werden. Danach sind sie unbrauchbar und wertlos.

Trage nun die Auswahl deiner Gegenstände auf dem Beiblatt des Charakterbogen im ‚Inventar‘ ein.

Trage in der Tabelle auf dem ersten Blatt deine Waffen & Zauber mit ihren Eigenschaften und ihrer Würfel ein.





Startausrüstung - Tabelle

Wenn du neugierig bist, dann schau dir das gesamte Waffen- & Zauberarsenal des Spiels in der **Rumpelkammer** an.



Item-punkte	Waffen	Waffen-würfel	Attribut	Eigenschaften	Voraussetzungen
1	Dolch	1w2	St / Ge	Einhand, Agil, Einfach	n
1	Knüppel	1w4	St	Einhand, Einfach	n
3	Wolfsmesser	1w4	St / Ge	Einhand, Agil, Garstig	Talent: Einhand I
2	Kampfstab	1w2	St / Ge	Stab, Agil, Einfach	n
3	Dicker Ast	1w6	St	Zweihand, Einfach	n
3	Spitzhacke	1w4	St	Zweihand, Garstig	Talent: Zweihand I
2	Kleines Holzschild	w2	n	Schild, Einfach	n
2	Kurzbogen	1w4	Ge	Bogen(8/15), Einfach	n
1	Pfeile	n	n	15 Stück	n
2	Übungsarmbrust	2w4	Intu	Armbrust(8/15), Einfach	Stärke: 15
1	Bolzen	n	n	15 Stück	n

Itemp.	Zauber	Waffen-würfel	Attribut	Eigenschaften	Anwendungen
3	Spruchrolle - Feuerpfeil	1w4 + 1	Konz	2 Mana	10
3	Spruchrolle - Eissplitter	1w2	Konz	2 Mana, Verlangsamen 1	10
3	Spruchrolle - Geysir	1w2	Konz	5 Mana, Fläche: Strahl 4, Stoßen 1	2
3	Spruchrolle - Blitz	+1	Konz	2 Mana, Kette 2	10
2	Spruchrolle - Kleine Heilung	w4 +1 Heilung	Erf	2 Mana	6
2	Spruchrolle - Licht	/	/	1+2 Mana, Steigerbar: +5 Felder Wirkungsweite	5

Itempunkte	Rüstungen	RK	ELE	MA
		Rüstungsklasse	Vert. gg. Elemente	Mentale Abwehr
3	Anglerkleidung	0	1	0
4	Grobe Buddlerhosen	1	0	0
4	Reisekleidung	0	1	1
5	Bauernkleidung	1	0	1
5	Arbeiterkluft	1	1	0

Itemp.	Gegenstände	Nutzen
1	3 Rationen & voller Wasserschlauch (3/3)	Du hast nicht nur 1 Ration & 2/3 Wasser, sondern 3 Rationen & 3/3 Wasser . Man sollte pro Tag mindestens einmal Nahrung zu sich nehmen und Wasser trinken.
1	Kleiner Heiltrank	Stellt 3w4 TP wieder her.
1	Kleiner Manatrank	Stellt 2w4 Mana wieder her.
1	1 Dietrich	Benötigt, um Schlösser zu öffnen.
1	3 Fackeln	Eine Fackel spendet Licht im Umkreis von 4 <i>Feldern</i> .
1	Seil - 2m	Ein 2 Meter langes Seil.
1	Feuerstein & Eisen	Mit Feuerstein & Eisen kannst du ein Feuer entfachen.
1	Decke	In der Wildnis oder an ungemütlichen Orten kannst du mit einer Decke guten Schlaf finden
1	10 Erz	Die Währung im Minental.



Stärken & Schwächen

In Gothic Tales kann man für selbstgewählte *Schwächen* eine Anzahl von *Stärken* ergattern. Die Auswahl verläuft nach einem Punktesystem:

- Du kannst **bis zu drei Schwächen** auswählen. Es gibt **kleine (+1), mittlere (+2) und große (+3)**.
- Für diese Punkte kaufst du dir **bis zu drei kleine (-1), mittlere (-2) oder große (-3) Stärken**.

Wichtig ist nur: **Du musst mit 0 Punkten oder mehr rauskommen**. In diesem Rahmen kannst du frei entscheiden!

Du findest sie im ersten Punkt in der **Rumpelkammer**.

Notiere deine Stärken & Schwächen in den Feldern rechts oben auf dem Charakterbogen.

Kopiere die Beschreibung deiner *Stärken & Schwächen* auf dem zweiten Blatt des Charakterbogens in das Feld links ‚Eigenschaften, Stärken & Schwächen‘.

Den Charakterbogen fertigstellen

Du kennst nun alle Schritte für die Charaktererstellung! Zeit den Kreis zu schließen! **Hier hast du zusammengefasst alle Schritte in Kürze** und die **Anleitung für die automatisch errechneten Felder**.

Alle Felder, die du bearbeiten musst, sind mit **X** markiert. Bedenke, dass die PDF für den **Google Chrome Browser** optimiert ist!

1. Wofür benutzt du deine *Lernpunkte*? Gibst du sie für *Talente (Talentbäume)*, *Attribute* oder *Fähigkeiten* aus? Mache die entsprechenden Eintragungen.
2. Trage **zuerst die Attributswerte** ein! Auch wenn du keine *Lernpunkte* investiert hast, klicke einmal auf die Felder und wähle sie ab: Dann werden **Würfel & Bonus** errechnet.
3. Klicke nun jeweils bei ‚**Trefferpunkte**‘ und ‚**Mana**‘ auf ‚**Max:**‘ darunter. Ihr Wert wird errechnet.
4. Klicke auf die Felder von ‚**Initiative**‘, ‚**RK**‘, ‚**Mentale Abw.**‘ & ‚**Elemente**‘. Falls du eine **Rüstung** trägst, erhöhe die betreffenden *Verteidigungswerte* manuell.
5. Klicke bei jeder der 12 ‚**Fähigkeiten**‘ auf ‚**Wert**‘. Es errechnet sich der jeweilige **Würfel & Bonus**.
6. Trage die **Gegenstände deiner Startausrüstung** im ‚**Inventar**‘ auf dem Beiblatt ein.
7. Übertrage die **Waffen & Zauber** deines Inventars in die **Tabelle** auf der ersten Seite ein: Trage den **Namen**, ihre *Eigenschaften* und ihr jeweiliges *Attribut* ein.
8. Trage in derselben **Tabelle** den ‚**Attr.W & B**‘ der Waffen ein und genauso den ‚**WaffenW & B**‘ dazu.
9. Trage rechts oben deine *Stärken & Schwächen* ein. Kopiere den **Erklärungstext** zu deinen *Stärken & Schwächen* aus der **Rumpelkammer** in dein Beiblatt im Feld ‚Eigenschaften, Stärken & Schwächen‘. Überprüfe, **ob deine Stärken & Schwächen** irgendwelche *Werte, Würfel, Boni* oder *Sonstiges verändern!*

Dein Charakterbogen ist nun fertig! Drucke ihn aus!

Hast du ein Talent gewählt, drucke diesen Talentbaums aus!

Trage mit Bleistift auf dem Bogen unter Stufe eine „1“ ein.

Du weißt nun, wer du bist! Zeit zu lernen, wie man in der Welt handelt! Die nächsten drei Punkte **3. Regeln des Kampfes**, **4. Bewegung** & **5. Standardaktionen** bilden dafür die Grundlage.

The main character sheet includes sections for:

- Attribute:** Stärke, Konzentration, Geschick, Intuition, Ausdauer, Erfahrungheit.
- Verteidigung:** Elemente, Mentale Abw., Trefferpunkte, Initiative, Bewegung.
- Fähigkeiten:** Hören, Durchhalten, Objekte Bewegen, Springen & Klettern, Gewandtheit, Heimlichkeit, Sozial, Überreden, Einschüchtern, Betrüben, Durchschauen, Sinne, Wahrnehmen, Aufmerksamkeit, Magiespür, and others.
- Waffen & Aktionen:** A table with columns for Name, Eigenschaften, Att., Att. W & B, and Schadenwurf.
- Talente:** A section for recording chosen talents.

The backsheet (Beiblatt) includes sections for:

- Eigenschaften, Stärken & Schwächen:** A large text area for describing the character's traits.
- Inventar:** A list of items including Zauber & Bewaffnung, Tränke, Erz, Rationen, Wasser, Munition, and Dietriche.
- Rüstung:** A section for armor and equipment.

3. REGELN DES KAMPFES



Initiativrunde & Kampfesbeginn

Ein Kampf beginnt auf Signal des SLs und i.d.R., wenn die Kontrahenten sich sehen. Die Initiative entscheidet dann über die Zugreihenfolge. Ihr Wert ergibt sich aus:

$$2 \times \text{Erf-B} + \text{Intu-B} + \text{Ge-B}$$

Die Abenteurer haben zusammen eine **Gruppeninitiative**: Alle **Initiativwerte** werden addiert. Die Gegner werden mit ihren einzelnen Werten den Spielern präsentiert und dann verteilen sie die Punkte der **Gruppeninitiative** auf ihre Mitglieder. **Die höchste Initiative beginnt**. Es gilt:

- ❖ Bei Spielern mit gleicher Initiative, entscheiden sie untereinander, wer zuerst am Zug ist.
- ❖ Bei Gegnern mit gleicher Initiative wie Spieler, haben die Gegner Vorrang.
- ❖ Gegner haben keine Gruppeninitiative, sondern ihre jeweilig eigenen Initiativwerte.

Eine Ausnahmesituation zum Kampfesbeginn sind **Schleichenlagen** und **Überraschungsrunde**.

Tipp: Ist die Initiative verteilt, notiert eine Liste der Zugreihenfolge und legt sie für alle gut sichtbar aus.

Aktionen

Ist ein Spieler am Zug, hat er drei Aktionen, wovon es drei Arten gibt: **Bewegungs-**, **Angriffs-** und **Standardaktionen**. Eine hilfreiche Zusammenfassung aller möglichen Aktionen findest du unter **16. Übersicht - Alle Aktionen**.

Angriffsaktion

Angriff ist im Kampf eine sehr häufige Aktion. Alle **Fernkampfangriffe**, **Nahkampfangriffe** und **Zauber**, die gegen einen **Verteidigungswert** gehen, zählen als **Angriffsaktionen**.

Jeder **Angriff** beginnt mit einem **Angriffswurf**. Bei einem **Treffer** folgt ein **Schadenswurf** und/oder es wirkt ein **Effekt**, z. B. von **Waffeneigenschaften**.

Der **Angriffswurf** wird mit einem der drei **Verteidigungswerte** des Ziels verglichen. Ist der **Angriffswurf gleich oder höher als der Verteidigungswert**, zählt dies als **Treffer**.

Der **Angriffswurf** ergibt sich aus:

$$W20 + \text{AttW} \& B \ +/- \text{Vorteil/Nachteil}$$

Welcher **AttW&B** dabei zum Einsatz kommt, hängt von der **Waffe** oder dem **Zauber** ab!

Der **Schadenswurf** gibt an, wie viele **TP** dem Ziel abgezogen werden. Nimm dazu den **W20 des Angriffswurfes** weg und lass den **AttW** liegen. Wirf nun den **WaffenW** dazu.

Der **Schadenswurf** ergibt sich aus:

$$\text{AttW} \& B \ (\text{des Angriffswurfs}) \\ + \text{WaffenW} \& B$$

Bedenke: **Folgeangriffe** haben einen **Malus**: Hast du in deinem Zug schon einen **Treffer** erzielt, haben alle weiteren **Angriffswürfe** einen **-5 Malus**.



Kritischer Treffer & Fehlschlag

Wenn der **W20** eine **20** zeigt, ist dies ein **kritischer Treffer**. Der folgende *Schadenswurf* erhält $+1 \times \text{AttW}$.

Wenn der **W20** und alle *AttW* eine **1** zeigen, ist dies ein **kritischer Fehlschlag**. Der SL kann sich nun eine fiese Konsequenz ausdenken, z.B. wurde deine Waffe bei diesem *Angriff* beschädigt und hat nun die *Waffeneigenschaft* ‚lädiert‘ (**13. Waffen, Zauber & Rüstungen**), vielleicht lässt du sie fallen, hackst dir selbst ins Bein, oder du stellst dich so blöd an, dass dein Ziel sofort einen *Gelegenheitsangriff* gegen dich macht!

Vorteil & Nachteil

Vorteile & Nachteile betreffen eine Vielzahl von Spielsituationen und spiegeln die Umstände einer Handlung wider. *Vorteil & Nachteil* drückt sich durch einen **Bonus** oder **Malus** auf den *Würfelwurf* aus.

<i>Vorteil / Nachteil</i>	<i>Bonus / Malus</i>
<i>Klein</i>	$+/- 2$
<i>Mittel</i>	$+/- 5$
<i>Groß</i>	$+/- 8$

Vor- & Nachteile können *Fähigkeitswürfe* und *Angriffswürfe* betreffen – nie *Schadenswürfe*.

Wenn **mehrere Bedingungen** zugleich *Vor-* oder *Nachteile* bewirken, dann werden diese **zusammengezogen**, also: **2x kleiner Vorteil = mittlerer Vorteil** oder **mittlerer Nachteil & kleiner Vorteil = kleiner Nachteil**.

Steigerungen über *große Vor-/Nachteile* hinaus sind nicht möglich.

Vor- & Nachteil für *Angriffswürfe* haben klare Regeln:

<i>Vorteile</i>	<i>Nachteile</i>
<p><i>Klein:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nah- & Fernkampfangriffe</i> von überlegener Position* • <i>Nah- & Fernkampfangriffe</i> auf gepackte Ziele** • <i>Fernkampfangriffe</i> auf überaschte Gegner*** <p><i>Mittel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Nahkampfangriffe</i> auf liegende Gegner <p><i>Groß:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Nahkampfangriffe</i> auf überaschte Gegner*** 	<p><i>Klein:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Fernkampfangriffe</i> auf geringe Deckung <p><i>Mittel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Fernkampfangriffe</i> auf halbe Deckung ❖ <i>Fernkampfangriffe</i> auf liegende Gegner, außer man steht neben dem Ziel ❖ <i>Fernkampfangriffe</i> weiter als die normale Reichweite <p><i>Groß:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Fernkampfangriffe</i> auf 3/4 Deckung

Neben diesen festen Regeln soll *Vorteil & Nachteil* ein **flexibles** Mittel für den SL sein, **Rollenspiel** und **Kreativität** anzuregen, zu belohnen oder hier und da eine Herausforderung zu erschweren oder zu erleichtern.

* **Überlegene Position**, ** **Stoßen & Packen**,
*** **Überaschungsrunde**

Fernkampfangriffe

Fernkampfangriffe innerhalb der *bedrohten Zone* eines Gegners **provozieren Gelegenheitsangriffe**, solange dieser Gegner bereit zum Nahkampf ist. Auch **Zauber**, die gegen einen *Verteidigungswert* gehen, gelten als *Fernkampfangriffe*.

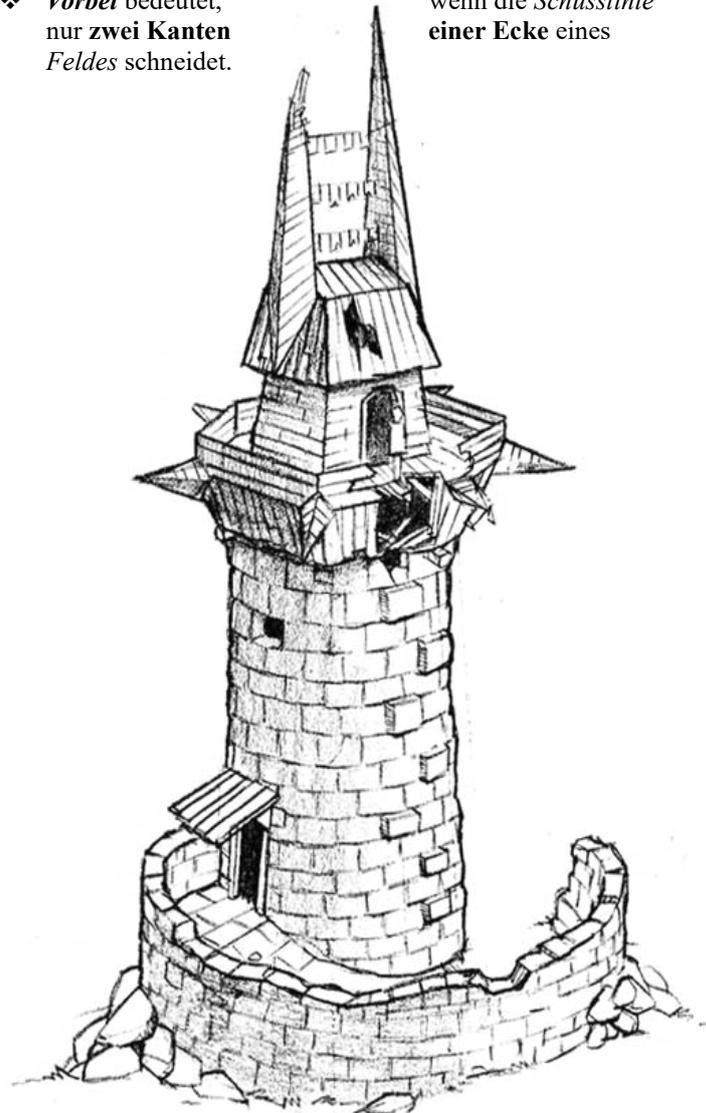
Fernkampfangriffe haben eine **normale Reichweite** und eine **maximale Reichweite an Feldern**:

- ❖ Jedes **zweite diagonale Feld** zählt als **zwei Felder** (wie bei Bewegungen, bei quadratischem Raster).
- ❖ Angriffe **über** die *normale Reichweite* haben einen **mittleren Nachteil**.
- ❖ Angriffe **über** die *max. Reichweite* sind **nicht möglich**.
- ❖ Die Reichweite **jeder Waffe** ist unter ihren *Waffeneigenschaften* angegeben.
- ❖ **Bei Zaubern** bestimmt dein magischer Kreis deine *Reichweite*. Zauber haben nur eine *maximale Reichweite*.

Fernkampfangriffe haben eine **Schusslinie**. Diese verläuft gerade zwischen den Zentren der *Felder* von Schütze und Ziel.

Man kann bei *Fernkampfangriffen* an Figuren **vorbeischießen**, aber **nicht durch sie hindurch**:

- ❖ **Hindurch** bedeutet, wenn die *Schusslinie* zwei **gegenüberliegende Kanten** des *Feldes* einer Figur kreuzt.
- ❖ Es ist auch nicht möglich **zwischen nebeneinanderstehenden Figuren** (Kante an Kante) hindurchzuschießen.
- ❖ **Vorbei** bedeutet, wenn die *Schusslinie* **nur zwei Kanten** eines *Feldes* schneidet.



4. BEWEGUNG



Für Reisen und Situationen **außerhalb des Kampfes** herrscht **freies Spiel**: Der SL stellt z. B. gewisse Anforderungen an die Spieler, so wie Verpflegung oder Reisesachen an sich zu haben, bei scharfem Wind ein schützendes Plätzchen zu suchen oder die Orientierung in der Wildnis zu bewahren.

In **Kämpfen** gelten jedoch **klare Regeln**. Spielfelder sind **quadratisch** oder **hexagonal** gerastert. **1 Feld** gilt dabei als **1m** groß von einer Seite zur gegenüberliegenden. Bewegung über diese *Felder* geschieht durch *Bewegungsaktionen*. Es gibt **2 verschiedene Bewegungsaktionen**: Die gewöhnliche *Bewegung* und den *Schritt*.

Die Aktion *Bewegung*

Für eine *Aktion Bewegung* darfst du dich um eine Anzahl *Felder* gleich deiner *Bewegungsreichweite / BW* bewegen. Dies ist die gewöhnliche *Bewegungsaktion*.

Folgende Regeln gelten für *Bewegung*:

❖ *Diagonale Felder*

Jedes zweite *diagonale Feld* zählt als **2 Felder** (bei quadratischem Raster).

❖ *Bewegung aufteilen*

Nutzt du eine *Aktion für Bewegung* darfst du deine *BW* über deinen gesamten *Zug* verteilt nutzen.

❖ *Besetzte Felder*

- Figuren besetzen *Felder*. **Durch Verbündete** darfst du **hindurchgehen**, jedoch nicht stehenbleiben.
- **Durch Gegner** darfst du **nicht hindurchgehen**.
- Liegt ein Gegner oder Verbündeter **am Boden**, **darf man hindurchgehen** und auch **das Feld besetzen**. Steht die Figur am Boden auf, verschiebt sie die auf ihr stehende Figur um ein *Feld*.

❖ *Bedrohte Zone*

- Für jede Figur, die **steht** und **bereit zum Nahkampf** ist, gelten **alle anliegenden Felder** als **durch sie bedrohte Zone** (auch diagonal anliegende *Felder*).
- **Verlässt** eine Figur ein *Feld* der *bedrohten Zone* einer anderen Figur (also auch von *Feld* zu *Feld* innerhalb der Zone), dann darf **die stehende Figur einen Gelegenheitsangriff** auf die sich bewegende Figur machen.
- Dies gilt **nicht für forcierte Bewegungen**, z. B., wenn man **gestoßen** wird.

Die Aktion *Schritt*

Schritt ermöglicht dir, sich ein *Feld* zu bewegen ohne *Gelegenheitsangriffe* zu provozieren. So könnte man – wenn man kein Risiko eingehen will – sich zuerst mit einer *Aktion Schritt* von einem Gegner entfernen und danach *Bewegung* nutzen, um weiterzukommen.

Besondere Bewegungsformen

❖ Schwieriges Terrain

Ein *Feld schwieriges Terrain zu verlassen* benötigt **2 BW**. Dies wäre ein Untergrund wie schlammiger Boden, Sumpf & Geröll und Hindernisse wie Buschwerk, Unrat oder Möbelstücke. Ein solches *Feld zu betreten*, kostet **1 BW**.

❖ Kriechen

Liegst du am Boden, kannst du *kriechen*. Sich ein *Feld zu bewegen* kostet **2 BW**. Du kannst aus dieser Haltung keine *Nahkampfgriffe* machen. Sich zu Boden fallen zu lassen benötigt keine *BW* und auch keine *Bewegungsaktion*. *Aufzustehen* kostet eine *Aktion Bewegung*. Dies provoziert keinen *Gelegenheitsangriff*.

❖ Schleichen

Ein *Feld zu schleichen* kostet **2 BW**, da du dich langsamer bewegen musst. *Schleichen* bedeutet, dass eine Figur sich möglichst geräuschlos, ungesehen und vorsichtig bewegt. Mehr dazu unter **12. Weitere Spielelemente** bei **Schleicheinlagen**.

❖ Klettern

Eine *Kante von 2 m Höhe* zu erklimmen und auf das *Feld* oberhalb zu gelangen kostet **2 BW**. Darüber hinaus kann man jeden weiteren Meter an Höhe **so wie schwieriges Terrain** behandeln. Stellt die Oberfläche jedoch eine größere Herausforderung zu erklettern dar – z. B. eine fugenlose Wand, ein Überhang, nasser und rutschiger Fels oder ein Baumstamm mit wenigen Ästen – dann kann der SL **einen SchwG gegen Springen & Klettern** festlegen. Scheitert der Wurf, kommt der

Spieler entweder **nicht weiter** oder er fällt sogar herunter, und zwar *unkontrolliert*. Schafft er den Wurf, darf er für diesen *Zug* so weit klettern, wie er kann.

❖ Springen

Springen geschieht auf 2 Arten: Entweder **mit** oder **ohne Anlauf**. Ab 2 *Feldern* Fortbewegung hat man *Anlauf*. Dabei springt man immer auch in die *Höhe*. *Springen* geschieht als Teil von einer *Aktion Bewegung* und kostet *BW*. Es gilt folgende Tabelle:

BW-Kosten:	/	1 BW	2 BW
SchwG	Höhe	Ohne Anlauf	Mit Anlauf
Ohne	50 cm	1 m	2 m
10			2,5 m
15	75 cm	1,5 m	3 m
20		2 m	3,5 m
25	1 m	2,5 m	4 m
30	1,5 m	3 m	5 m
35	2 m	3,5 m	6 m
40	2,5 m	4 m	7 m
+5	+ 0,5 m	+ 0,5 m	+ 1 m

❖ Fallen

Fallen geschieht *unkontrolliert* oder *kontrolliert*. Ein *unkontrollierter* Sturz richtet beim Aufprall **1W6 Schaden pro gefallenem Meter an**. Ist es *absichtliches* oder während des Falls noch *kontrolliertes* Fallen, gelingen dir die ersten **2 Meter ohne Konsequenzen**. Jeder weitere Meter macht **1W6 Schaden, mache jedoch einen Springen & Klettern-Wurf**: Für jeden **5er-Schritt** deines Wurfes reduziere um einen W6.



5. STANDARDAKTIONEN



Standardaktionen sind die dritte Kategorie von *Aktionen*. Es handelt sich um alle *Aktionen*, die nicht als *Angriffs-* oder *Bewegungsaktionen* gelten.

Heilzauber gelten als *Standardaktionen*, da sie nicht gegen einen *Verteidigungswert* gehen.

Die *Aktion Mit Objekt interagieren/Gegenstand verwenden* ist ihr Hauptvertreter, die eine Vielzahl von Aktivitäten beschreibt:

- Einen **Trank** trinken oder verabreichen
- **Waffen wechseln, wegstecken** oder **ziehen** / Rune oder Spruchrolle zur Hand nehmen
- Einen Gegenstand **geben**
- Einen Gegenstand **aufnehmen**
- Jemandem auf die Beine helfen
- Einen **Schalter** oder **Hebel betätigen**
- Eine **Tür öffnen**, aufbrechen oder -treten
- Ein Versuch ein **Schloss zu knacken**
- Eine Winde einmal drehen
- Einen Knoten Binden
- Einen **Gegenstand werfen** (nicht als Angriff)
- Jemanden Ablenken mittels Geräuschen, Bewegungen oder Worten
- Eine **Gruppenproben**, wie z.B. ein Zauberritual, voranbringen

Es ist auch möglich, dass eine solche Handlung **zwei Aktionen** kostet, sollte ein größerer Aufwand dies rechtfertigen und der SL es so festlegen.

Es gibt allerdings auch Handlungen, die **keine Aktion erfordern** und als **freie Aktion** gelten. Hier eine Reihe von Beispielen:

- Etwas rufen oder sagen
- Waffe fallenlassen
- Jemanden oder etwas loslassen
- Magische Rune / Spruchrolle wechseln

Ob Mit Objekt interagieren/Gegenstand verwenden als **freie Aktion**, **Standardaktion** oder **2 Standardaktionen** zählt, soll einer gewissen Logik von **angemessenem Zeit- und Arbeitsaufwand folgen**. Solche *Aktionen* können auch mit dem Einsatz einer *Fähigkeit* und dementsprechend einem *SchwG* verbunden sein, z. B. das Aufbrechen einer Tür als ein *Objekte Bewegen-Wurf* gegen *SchwG* 15.

Standardaktionen provozieren **keine Gelegenheitsangriffe**, es sei denn, dies wird explizit so benannt.



6. STUFEN, LERNPUNKTE & LEHRER



Stufenaufstiege

Bei einem *Stufenaufstieg* erhält ein Spieler

10 LP

und regeneriert sofort

TP: 3x *Ausd-W&B* & Mana: 2x *Erf-W&B*

Stufenaufstiege können jederzeit stattfinden – am Spieltisch und auch zwischen Sitzungen. Beispielsweise während eines harten Kampfes, nach dem Sieg über einen starken Feind oder bei der Ankunft an einem neuen Ort.

Stufenaufstiege werden vom SL bestimmt und bekannt gegeben. *Stufenaufstiege* sollten bei niedriger Spielerstufe 2x pro Sitzung geschehen und fortlaufend seltener werden – sie geschehen also häufig in Gothic Tales. Schön ist immer, einen *Stufenaufstieg* an die Erlebnisse des Spiels zu knüpfen:

„Nach langer Diskussion gibt der König euren Bitten nach. Gut gemacht! Dafür gibt’s einen *Stufenaufstieg*!“

Oder:

„Die kurze Rast hat euch gutgetan und Zeit gegeben zu reflektieren. Ihr habt viel erlebt und gelernt und erhaltet einen *Stufenaufstieg*. Regenerieren und 10 LP notieren, bitte!“

Oder:

„In der Stille, die sich nach dem Kampf über die Szene legt, findet ihr einen Moment der Besinnung. Ihr könnt kaum glauben, dass ihr endlich ein solches Monster bezwungen habt! Alle bekommen zwei *Stufenaufstiege*!“

Oder auch:

„Der Kampf ist noch nicht vorbei, doch als ihr nun schon den dritten *Minecrawler* erschlagen habt, fasst ihr neuen Mut! Alle steigen eine Stufe auf.“

Wie bereits unter 2. **Charaktererstellung** erwähnt, dienen LP zur Steigerung von *Attributen*, dem Erlernen von *Talenten*, der *Schulung von Fähigkeiten* und dem Erlernen von neuen *Fähigkeiten*: 14. **Berufe, Lehren & Künste**.

Lehrer & Lernmomente

Um *Talente* und *Fähigkeiten* zu erlernen, muss man auf einen Lehrer treffen.

Diese *Lehrer* sind Teil der vom SL erstellten Welt. Du kannst bei ihnen während der Sitzung lernen und somit das *Talent* oder die *Fähigkeit* sofort zum Einsatz bringen. Auch zwischen Sitzungen können *Talente* erlernt werden, solange der *Lehrer* in der Zwischenzeit zur Verfügung steht. *Lehrer* können auch ein ganzes Reihe an **Talentbäumen** haben – der Umfang obliegt dem SL.

Neben *Lehrern* kann der SL sog. *Lernmomenten* verkünden: Dies sind besondere Situationen, z. B. ein heißer Arenakampf, ein nächtlicher Einbruch oder beim Streifen durch die weite Wildnis. Der SL benennt dann das erlernbare *Talent* oder die *Fähigkeit* und der Spieler darf sich entscheiden, ob er diese Gelegenheit nutzen möchte. Wird die Gelegenheit nicht genutzt, ist der *Lernmoment* verstrichen.



LP & Attribute

Attribute benötigen **keinen Lehrer** und werden nur **zwischen** und **nicht während Spielsitzungen gesteigert** – eine **Alternative Regel** steht unten. Es gilt:

Ein *Attributspunkt* kostet **1 LP**.

Für *AttWert* von **26-50**:

Ein *Attributspunkt* kostet **2 LP**.

Für *AttWert* ab **51**:

Ein *Attributspunkt* kostet **3 LP**.

Zu Beginn einer Sitzung sollte der SL dafür Raum schaffen, dass jeder Spieler schildern kann, welche *Attributswerte* er gesteigert hat. Spieler können gerne auch Rollenspiel-Begründungen anbringen, wie:

„**Ich erwache gestärkt von einer guten Mütze Schlaf. Das ganze Kämpfen vom Vortag hat sich ausgezahlt und ich habe nun 10 Stärkepunkte erhalten!**“

Oder:

„**Ich habe mir die Zeit genommen zu Meditieren. Intuition und Konzentration sind um 5 gestiegen.**“

Alternative Regel

Es ist erlaubt die *Attribute* auch **während Sitzungen zu steigern**. Die Spieler müssen dafür eine *kurze* oder *lange Rast* machen. Achtung: Dies kostet einige Zeit! Die PDF kann zwischen Sitzungen aber automatisch eintragen.

LP & Talente

Alle *Talente* findet man in der PDF der **Talentbäume**. **Pfeile und Voraussetzungen** wie *Attributswerte* zeigen die Progression auf dem Talentbaum an.

Talente ohne LP-Kosten werden automatisch erlernt, sobald die vorausgesetzten Talente und Attributswerte erreicht sind. Dafür braucht es keinen Lehrer.

Sei dir im Klaren darüber, dass du jederzeit jeden beliebigen Talentbaum beginnen kannst - solange du einen fähigen Lehrer findest! Gothic Tales hat keinen Klassenzwang.

LP & Fähigkeiten

Alle *Fähigkeiten* können *geschult* werden, und zwar in **drei Graden**. Jeder *Grad* kostet *LP*. Dafür erhält ein Spieler bei *Fähigkeitswürfen* **weitere Würfel & Boni** dazu. Um eine *Fähigkeit* zu *schulen*, ist ein bestimmter *Fähigkeitswert* **vorausgesetzt** und man benötigt einen **Lehrer oder Lernmoment**. Jede *Fähigkeit* beginnt auf dem *Grad Anfänger*.

#	Grad	W & B	LP	Voraus.
0	<i>Anfänger</i>	/	/	/
1	<i>geübt</i>	+2	5	Wert 10
2	<i>gelehrt</i>	W4 +2	5	Wert 25
3	<i>gemeistert</i>	2W6 +3	10	Wert 40

Dein erlernter *Grad* wird auf dem **Charakterbogen** rechts deines *FähB* in den kleinen Kästchen vermerkt.

Anfängerglück

Machst du den **ersten Wurf** eines **neu erlernten Talents**, einer **neuen oder geschulten Fähigkeit**, darfst du ihn bei unbefriedigendem Ergebnis neu würfeln.

Lernen & Spielen

Spiele können für den Einsatz ihrer *LP* nun so einiges abwägen: Wollen sie entweder ihre *Attribute* steigern, oder auf eine Gelegenheit warten *Talente* oder *Fähigkeiten* zu erlernen? Dafür ist folgende Praxis ratsam: Die Spieler notieren auf ihrem **Charakterbogen** ganz unten rechts im **Feld ‚Lernzettel‘** ihre **gewünschten Talente und Fähigkeiten**. **Diese teilen sie ihrem SL mit**. Das macht es dem SL leichter, den Spielern eine Welt voller geeigneter Lehrer und Lernmomente zu erschaffen!

Stufenaufstiege, Lehrer und Lernen spielen eine große und wichtige Rolle in Gothic Tales. Für den SL ist es ratsam die *Lehrer* und *Lernmomente* geschickt in die Welt einzubauen, sie zu Händlern, Weggefährten oder Auftraggebern zu machen. Erfüllt du ihre Mission oder gewinnst du ihr Vertrauen, teilen sie mit dir ihr Wissen – oder es kostet euch doch ein paar Brocken Erz/Münzen. Ebenso kann man so einiges **aus Büchern lernen** und es ist gar keine schlechte Idee auf der Suche nach Wissen in die Bibliothek zu gehen – besonders, was **magische Kreise** oder **neue Fähigkeiten** angeht. Es ist auch eine besondere Freude neue *Talente* schnell zum Einsatz zu bringen und gleich einmal dem nächsten Feind einen *Knaufschlag* zu verpassen – klappt es nicht, gibt es ja noch das *Anfängerglück*. **Lernen findet in der Welt und während der Sitzung statt!** Dies hat denn Sinn die Weiterentwicklung der Charaktere greifbar und erfahrbar zu machen – *Stufen* und *LP* sind keine lästige Hausaufgabe für die Spieler: Sie sind ein Sinnbild des Wachstums deines Charakters, ein Kernelement des Fantasyrollenspiels.



7. CHARAKTERWERTE



Sobald auf der **Charakterbogen**-PDF die *Attributswerte*, -würfel und -boni eingetragen sind, **können deine Charakterwerte automatisch errechnet werden**. Die folgenden Regeln zeigen dir, wie sie sich zusammensetzen.

Mit welchen Schritten genau du deine *Charakterwerte* in der PDF errechnen lassen kannst, wird unter **Den Charakterbogen fertigstellen** erklärt.

Trefferpunkte

Trefferpunkte – TP – repräsentieren deinen **Gesundheitszustand**. Deine **Max.-TP** ergeben sich wie folgt:

$$20 + 2 \times \text{Ausd-Wert} + \text{St-Wert}$$

Fallen sie auf 0, wirst du **ohnmächtig** und dein **Todeskampf** beginnt: **Tod & Todeskampf**.

Während des Spiels kannst du mit Bleistift deine **aktuellen Trefferpunkte** in das große leere Feld auf dem Charakterbogen eintragen und fortlaufend korrigieren.

Du kannst deine *Trefferpunkte* **regenerieren**, z. B. durch *kurze* und *lange Rasten*, Heilzauber und Heiltränke.

Tipp fürs Spiel: Du kannst, anstatt deine aktuellen TP zu notieren, aufschreiben wieviel Schaden / fehlende TP du hast. Addieren ist für viele Menschen einfacher als Subtrahieren und geht schneller. Gleiches gilt für dein Mana.

Mana

Mana dient zum **Zauberwirken**. Es ist quasi die Munition für Zauberer. Dein **Max.-Mana** ergibt sich wie folgt:

$$\text{Konz-Wert} + \frac{1}{2} \text{Erf-Wert} + \frac{1}{2} \text{Intu-Wert}$$

Während des Spiels kannst du mit Bleistift dein **aktuelles Mana** in das große leere Feld eintragen und laufend korrigieren.

Du kannst dein *Mana* **regenerieren**, und zwar durch *kurze* und *lange Rasten*, mit Manatränken und mit *Talenten* aus den Kreisen der Magie.

Initiative

Deine *Initiative* – Ini – bestimmt, **wann du im Kampf am Zug** bist. Sie errechnet sich wie folgt:

$$2 \times \text{Erf-B} + \text{Intu-B} + \text{Ge-B}$$

Kommt es zum Kampf, werden die *Initiativwerte* der Abenteurergruppe **addiert**. Die Punkte dieser Gruppeninitiative werden dann nach Entscheidung der Spieler **auf ihre Mitglieder verteilt**. Der höchste Wert beginnt. Mehr Informationen unter **Initiativrunde & Kampfesbeginn**.



Verteidigungswerte

Die 3 *Verteidigungswerte* – **RK, ELE & MA** – bestimmen, ob ein *Angriffswurf* gegen ein Ziel ein *Treffer* ist oder nicht. Ist ein *Angriffswurf* **niedriger**, ist es **kein Treffer** – ist er **höher oder gleich**, ist es ein *Treffer*.

Alle drei *Verteidigungswerte* ergeben sich aus einem Basiswert von 10 + *Attributsboni* + *Rüstungsbonus*:

1. Rüstungsklasse – RK:

10 + **Ge-B** + **Intu-B** + *Rüstung*

Dieser Wert schützt gegen alle **physischen Angriffe**. Dies betrifft also **Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen** wie Bögen und Armbrüste und andere physische Bedrohungen, so wie mechanische Fallen.

2. Widerstand gegen die Elemente – ELE:

10 + **Ge-B** + **Ausd-B** + *Rüstung*

Widerstand gegen die Elemente schützt vor Angriffen durch **Eis & Kälte, Blitzen, Säure, Hitze & Feuer**. Alle Elementarzauber richten sich gegen diesen Wert.

3. Mentale Abwehr – MA:

10 + **Konz-B** + **Erf-B** + **Intu-B** + *Rüstung*

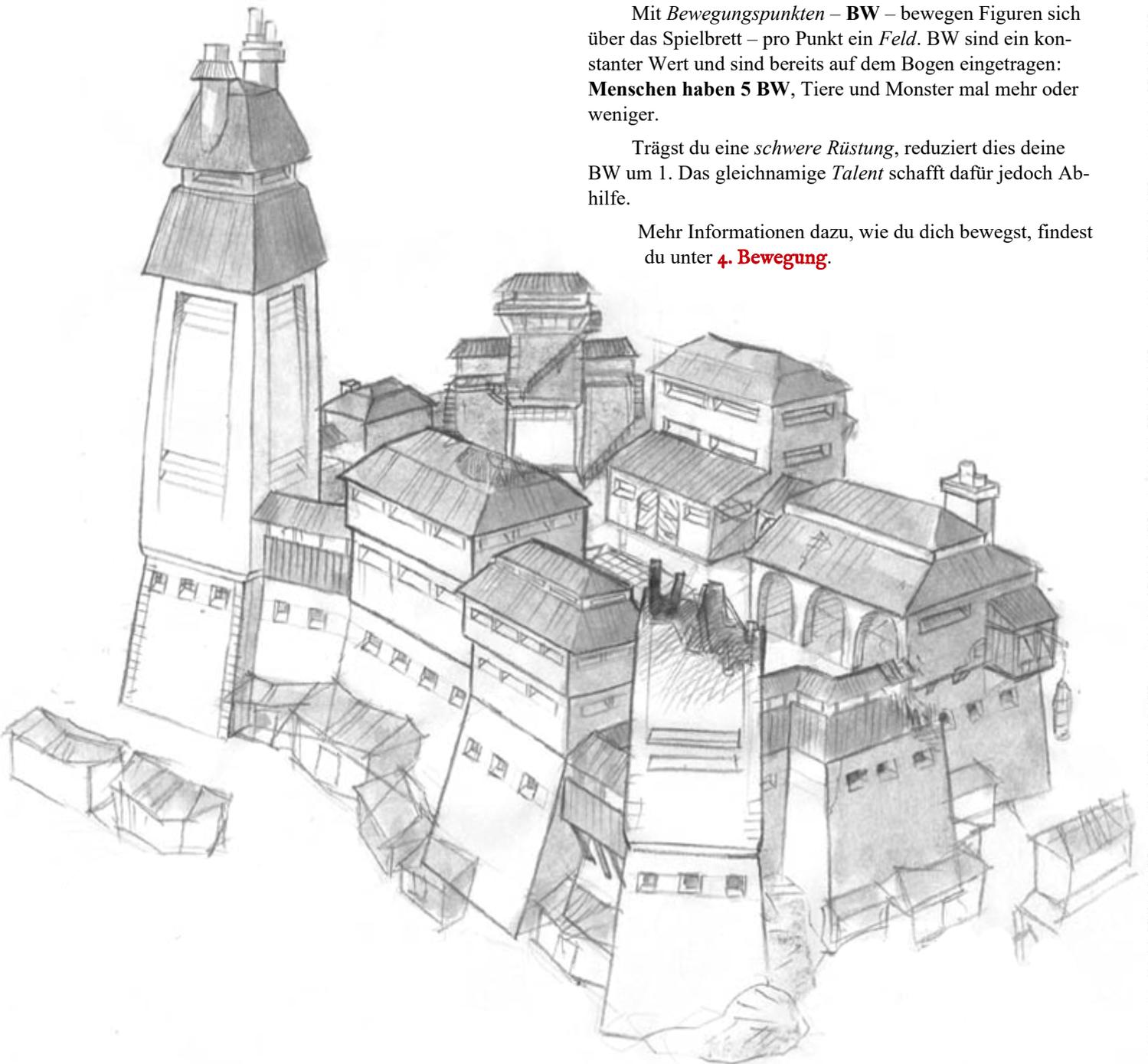
Mentale Abwehr ist deine **psychische Widerstandsfähigkeit** und schützt gegen **bestimmte Zauber**, so wie den Schlaf- oder Angstzauber. Auch nicht-magische Angriffe, so wie *Einschüchterungsversuche* gehen gegen MA. Es gibt auch Schandzauber gegen die MA.

Bewegungspunkte

Mit *Bewegungspunkten* – **BW** – bewegen Figuren sich über das Spielbrett – pro Punkt ein *Feld*. BW sind ein konstanter Wert und sind bereits auf dem Bogen eingetragen: **Menschen haben 5 BW**, Tiere und Monster mal mehr oder weniger.

Trägst du eine *schwere Rüstung*, reduziert dies deine BW um 1. Das gleichnamige *Talent* schafft dafür jedoch Abhilfe.

Mehr Informationen dazu, wie du dich bewegst, findest du unter **4. Bewegung**.



8. FÄHIGKEITEN



Fähigkeiten stellen die häufigsten Interaktionen mit der Welt außerhalb von Kämpfen dar. Sie sind aufgeteilt in **Körper-, Sozial- und Sinnesfähigkeiten**.

Alle *Fähigkeiten* haben einen **Fähigkeitswert**, der sich aus dem **Mittelwert zweier Attribute** ergibt. Genau wie bei *Attributen* ergibt sich aus diesem Wert ein **Würfel & Bonus**. Der **FähW** ist max. ein **W12** und der **FähB** max. **+10**. **Boni & Würfel** durch höhere *Grade* kommen hinzu.

Benutzt ein Spieler eine *Fähigkeit*, dann würfelt er:

W20 + FähW & FähB

Hinzu kommen *Bonus* oder *Malus* durch **Vorteil & Nachteil für Fähigkeiten**.

Fähigkeitswürfe werden meist gegen einen **Schwierigkeitsgrad** geworfen.

Der Schwierigkeitsgrad

Der *SchwG* kann auf jedem **5er-Schritt** zwischen **5 und 40** liegen. Eine 5 ist also kinderleicht, eine 15 mittel, eine 30 zum Zähne ausbeißen und eine 40 im Grunde unmöglich.

Der *SchwG* hängt immer von der jeweiligen Herausforderung ab. **Meistens wählt der SL** nach seinem eigenen Ermessen **einen angemessenen SchwG**:

Die Torwache hat einen Auftrag: keine Fremden hineinlassen. Da er nicht allein ist und selbst recht kräftig gebaut ist: **SchwG 35** mit *Einschüchtern!* *Überreden* hingegen könnte etwas leichter fallen, besonders, wenn man dafür den *Erzbeutel* etwas lockert... **SchwG 20** bei 50 *Erz*, sagt der *SL*.

Boris will den Balken, der seinen Freund eingeklemmt ist, heben. Der Balken liegt mit einem Ende auf - eine durchaus schaffbare Aufgabe: **SchwG 15** für *Objekte Bewegen*.

Der Baum ist wirklich einfach zu erklettern: **SchwG 5** mit *Springen & Klettern*.

Der Dunkle Magier versteckt sein Gesicht unter einer Kapuze. Seine Absichten mit *Menschenkenntnis* zu entlarven ist schlicht unmöglich!

Einige Tätigkeiten, wie *Springen*, *Luft anhalten* oder *Schlösserknacken* haben dagegen klare **Regeln** für *SchwG* und *Auswirkung* und werden nicht vom *SL* festgelegt.

Generell sollte der SchwG vom SL offen angezeigt oder angesagt werden. Die Spieler sollen wissen, was ihr Zielwert ist. Es ist auch erlaubt, dass der *SL* den *SchwG* **geheim** hält, um das Geheimnis zu wahren, ob ein Spieler *Erfolg* hatte oder nicht.

Spieleleiter sollten sich die *SL-Tipps* zu **Einstieg in die Kampagne** anschauen!

Kritischer Erfolg & Fehlschlag

Analog zu *kritischen Treffern* bei *Angriffswürfen*, sind *kritische Erfolge* bei *Fähigkeitswürfen* möglich. Zeigt der **W20** eine **20**, ist dies ein *kritischer Erfolg*: Die Anzahl der *Fähigkeitswürfel* werden verdoppelt.

Würfelst du eine **1** auf dem **W20** und eine **1** auf deinem *FähigkeitsW*, ist dies ein *kritischer Fehlschlag*. Der SL denkt sich eine unschöne Konsequenz für das Schlamassel aus, dass du da gerade angerichtet hast.

Vorteil & Nachteil für Fähigkeiten

Wie in den Beispielen dargestellt, beschreibt der *SchwG* die Umstände einer Herausforderung. Nachdem der *SchwG* vom SL festgelegt wurde, können die Spieler mit ihren Handlungen noch *Vor-* oder *Nachteile* provozieren:

SchwG 20 mit *Überreden* beim Bestechungsversuch birgt noch ein gewisses Risiko, also lässt der Spieler sich noch etwas einfallen. Er verspricht der Wache, anderen Neuankömmlingen zuzustecken, dass er bestechlich sei. Das bringt ihm einen *mittleren Vorteil +5* auf den Wurf!

Als sich der Gesteinsbrocken - *SchwG 25* mit *Objekte Bewegen* - trotz zweier Versuche nicht bewegt, greift Boris zu einem dicken Ast im Gebüsch, der ihm als Hebel dient. Dies verschafft ihm einen *großen Vorteil +7*!

Der *Einschüchterungsversuch* hätte gegen den Händler vielleicht geklappt, wäre der Abenteurer nicht stockbesoffen gewesen (*kleiner Nachteil*) und hätte ihn dann auch noch beleidigt (*kleiner Nachteil*)! Mit dem *mittleren Nachteil -5* scheitert Boris trotz großer Muskeln und Würfelglück.

Generell beschreiben *Vor-* und *Nachteil* bei *Fähigkeitswürfen* eher die Ideen und Eingebungen **auf Spielerseite**. Sie sind ein **ausgezeichneter Motivator**, aus schönem Runtergewürfel eine kreative Herausforderung zu machen – die Spieler müssen sich nur etwas einfallen lassen!

Unterstützen

Bei vielen *Fähigkeitswürfen* können die Spieler einander *unterstützen*: Dann geben sie **ihren eigenen FährW** (ohne Bonus!) dem Wurf des ausführenden Spielers hinzu. Diese Würfel können gemeinsam paschen.

Ob *unterstützt* werden kann, ist eine Frage der **Tätigkeit** und des **Kontextes**:

Rik will eine Tür aufstemmen. Neben ihm passt nur eine weitere Person, also lassen die Abenteurer Goren vor, den zweitstärksten in der Gruppe, um kräftig mitzuhelfen.

Fjonn versucht das Mitgefühl der Wache zu erregen, aber sein *Überreden-Wurf* sieht gegen einen *SchwG* von 20 etwas schwach aus. Doch als Joni ihren *Hundeblick* aufsetzt ist das harte Wachenherz schnell erweicht!

Freyda hat keinen langen Atem, ihr geht unter Wasser langsam die Luft aus. Niemand kann ihr bei dem *Durchhalten-Wurf* helfen. Es sei denn, jemand hat eine Idee...?

Sendija versucht mit all ihrem Können das Schloss zu knacken; eine Aufgabe, die sie nur allein bewältigen kann.

Der SL entscheidet in solchen Situationen, ob *unterstützt* werden kann, oder nicht. **Eine gute Begründung durch die Spieler** kann helfen, den SL zu überzeugen!

Es **muss nicht** die gleiche *Fähigkeit* zur Unterstützung verwendet werden. Meist ist dies jedoch naheliegend, wichtig ist, dass die Handlungen zusammen Sinn ergeben, damit der SL sie stattgibt!

Manchmal verpassen Spieler die Gelegenheit zu *unterstützen* und wollen dann **nach** einem fehlgeschlagenem *Fähigkeitswurf* diesen Wurf *unterstützen*. Der SL darf dann entscheiden, ob dies noch möglich ist, oder ob die Ansage davor hätte stattfinden müssen.

Unterstützen im Kampf

Unterstützen im Kampf gestaltet sich schwierig, da die Spieler **nicht zugleich, sondern in einer Zugreihenfolge** spielen. Wie können sie also zusammen eine Handlung durchführen? Dafür tritt eine von zwei Situationen ein:

1. Die *Aktion des Unterstützenden* wird **vorgezogen**, so dass die Handlung sofort durchgeführt wird und der *Unterstützende* in seinem *Zug* eine *Aktion* weniger hat.
2. Die gewählte *Aktion* des Haupthandelnden wird in seinem *Zug* verbraucht, **aber die Durchführung zurückgestellt**: Die Durchführung geschieht, **wenn die Unterstützungsaktion stattfindet**.



Zweiter Teil

9. DIE 12 FÄHIGKEITEN



In diesem Punkt wird erläutert, **wozu und wie die 12 Fähigkeiten benutzt** werden. Bei manchen gibt es eindeutige Regeln, aber grundsätzlich gilt: Können Spieler stichhaltig argumentieren, dass eine *Fähigkeit* angebracht ist, können sie diese anwenden.

Körperliche Fähigkeiten

Gewandtheit (Ge & Erf) *misst dein feinmotorisches Geschick, deine Balance und Körperkontrolle.*

- ❖ Auf einem Seil oder einer Mauer **zu balancieren**, braucht *Gewandtheits-Würfe*.
- ❖ **Taschenspielertricks, Jonglage**, oder das **Lösen und Schnüren von Knoten** benötigen einen Wurf auf *Gewandtheit*.
- ❖ **Tänze und akrobatische Herausforderungen** werden mit *Gewandtheit* getestet.

Heimlichkeit (Ge & Intu) *gibt an, wie gut du darin bist dich zu verstecken und heimlich zu bewegen.*

Heimlichkeit wird dazu benutzt, um sich vor anderen Spielfiguren zu verstecken oder heimliche Handlungen zu vollziehen. Es ist eine wichtige *Fähigkeit* für einen verstohlenen Spielstil und den *Talentbaum* „**Hinterlistiger Kampf**“. Die Anwendung von *Heimlichkeit* wird erklärt unter **Schleich-einlagen & Überraschungsrunde**.

Objekte Bewegen (St & Ausd) *ist die Fähigkeit zu schieben, zu ziehen, zu heben, zu rammen & stoßen und auch große Gegenstände zu werfen.*

Die Eigenschaften von bewegbaren Objekten sind vielseitig: Gewicht, Oberfläche, Größe, Untergrund darunter, Material, Sperrigkeit und Verankerungen spielen eine Rolle. **Der SL entscheidet über einen angemessenen SchwG.**

Das Werfen von schweren oder großen Gegenständen, so wie Körpern, Fässern, Baumstämmen oder schweren Steinen, wird durch *Objekte Bewegen* vollzogen (kleinen Gegenständen gegen Ziele gelten als **Improvisierte Waffe**). Dafür braucht es **zwei Standardaktionen** mit *Objekte Bewegen*:

1) Du hebst den Gegenstand und würfelst auf Objekte Bewegen. Der SL nennt einen SchwG. Schafft der Spieler den SchwG, kann er den Gegenstand **3 Felder weit** werfen. Für jeden nächsthöheren SchwG (5er-Schritt) darüber hinaus, kann der Gegenstand immer **2 Felder weiter** geworfen werden.

2) Du wirfst den Gegenstand auf ein Feld oder Ziel. Wirfst du auf ein Ziel, mache einen *Objekte Bewegen*-Wurf gegen die RK des Ziels/der Ziele. Dies ist eine *Angriffsaktion*.

- Das Ziel wird ein **Feld gestossen**.
- *Triffst du*, wird das Ziel **zu Boden** geworfen und **nimmt Schaden: Dein Stärke-W&B + X-mal W4-12**. Über **X und Würfel** entscheidet der SL.



Durchhalten (AUSD & KONZ) misst deine Fähigkeit bei Schmerzen und anhaltenden Belastungen standzuhalten.

- ❖ **Durchhalten** wird beim **Todeskampf** gewürfelt, wenn deine TP auf 0 fallen und du zu Boden gehst: **Tod & Todeskampf**
- ❖ **Durchhalten** wird gewürfelt, um den **Effekten von Giften und Krankheiten** zu widerstehen. Der SL bestimmt den SchwG.
- ❖ **Durchhalten** wird gewürfelt, um **Gewichte zu halten und physische Dauerbelastungen zu ertragen**, so wie Ausdauerläufe oder das Tragen oder Halten eines schweren Objektes, z.B. Fallgatters oder schlaffe Körper. Der SL bestimmt den SchwG.
- ❖ **Durchhalten** bestimmt, wie lange ein SC die **Luft anhalten kann**. Dabei kommt es darauf an, ob der SC *spontan* oder *vorbereitet* die Luft anhalten muss:

➤ *Spontan:*

10 + 1xDurchhalten-Wurf = Dauer in Sek.

➤ *Vorbereitet:*

20 + 3xDurchhalten-Wurf = Dauer in Sek.

Überschreitet man seine gewürfelte Zeit um 6 Sekunden, wird man *ohnmächtig*. Der **Todeskampf** beginnt, jedoch wird nur alle 2 **Runden** (12 Sekunden) auf **Durchhalten** gewürfelt.

Springen & Klettern (GE & ST) beschreibt diese zwei Arten von Bewegung und betrifft deinen Fallschaden.

Die **Regeln für Klettern, Springen und Fallen** sind detailliert unter **4. Bewegung – Besondere Bewegungsformen** beschrieben. Für Klettern bestimmt der SL den SchwG, für Springen und Fallen gibt es klare Regeln.

Soziale Fähigkeiten

Soziale Fähigkeiten betreffen den Umgang mit anderen intelligenten Wesen. **Der SchwG wird nach SL-Einschätzung festgelegt:** Ist die aufgetischte Lüge glaubwürdig oder an den Haaren herbeigezogen? Sind die Argumente kaum abzuweisen oder vollkommen aus der Luft gegriffen? Ist das Opfer deiner *Einschüchtern* ein bemitleidenswerter Bettler oder ein muskelbepackter Hüne – und selbst wenn er ein Hüne ist, vielleicht wohnt in dem Fleischberg doch ein sehr zarter Geist? **Aus diesem Kontext heraus benennt der SL einen SchwG.** Manche Figuren sind am leichtesten zu *überreden*, manche leichter zu *betrügen* – Kontext und SL entscheiden.

Für **Soziale Fähigkeiten** ist euer gemeinsamer Spielstil an eurem Tisch entscheidend – **Schauspielerei sollte grundsätzlich ermutigt werden!** Du willst jemanden *Einschüchtern*? Dann zeige, wie du das tun würdest! Solche Darstellungen können mit *Vorteilen* belohnt werden. Nichtsdestotrotz sollte **kein Zwang** zum Darstellen herrschen – manchen liegt diese einfach weniger.

Überreden (KONZ & INTU) wird benutzt, um jemandes Einstellung mit Argumenten zu beeinflussen.

Überreden ist die **diplomatische Methode**, jemanden von etwas zu überzeugen. Sie kann beim Aushandeln einer Belohnung zum Einsatz kommen, bei Bestechungsversuchen, bei großen Reden oder beim Verfassen eines besonders überzeugenden Briefes.

Betrügen (GE & INTU) ist die Fähigkeit, geschickt zu lügen und die Wahrheit zu verschleiern.

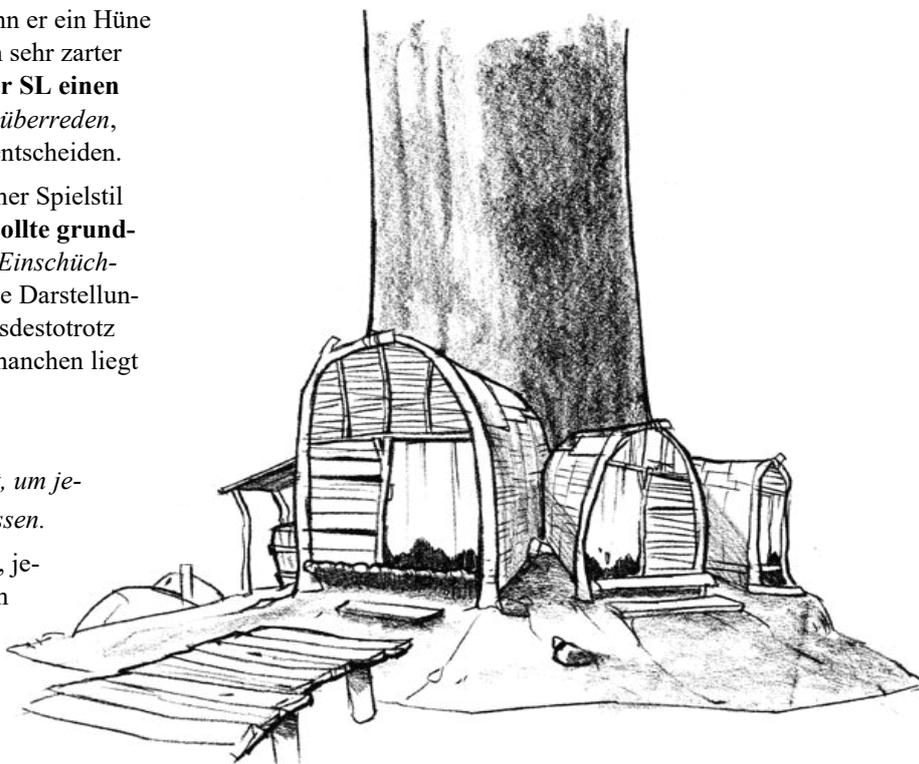
Alle Überzeugungsversuche, die **Lüge und Manipulation** beinhalten, werden mit *Betrügen* gewürfelt. *Überreden* und *Betrügen* können beide in ein und derselben sozialen Interaktion auftauchen: Erst wird ehrlich um Einlass gebeten, es sei doch eine Frage des Anstands! Dann erfindet man etwas über die eigene ach so hohe Stellung, die man genieße oder die zwielichtigen Freunde, die man in der ganzen Stadt hätte. Nur ein Todesmutiger würde euch nicht sofort einlassen!

Mit **Einschüchtern** (KONZ & ST) kannst du eine Figur durch die Darstellung von Überlegenheit zu einer Handlung bewegen.

Einschüchtern ist direkt und einfach, doch natürlich machst du dich damit auch unbeliebt. Kannst du deine Dominanz unter Beweis stellen, ist *Einschüchtern* natürlich einfacher.

Mittels Einschüchtern kannst du im Kampf Feinde in die Flucht schlagen:

- ❖ Dies ist eine **Angriffsaktion** und wird gegen die *Mentale Abwehr* deines Ziels gewürfelt.
- ❖ Erzielst du einen **Treffer**, investiert das Ziel...
 - **nur 1 Aktion**
 - einen **vollen Zug** oder
 - ab diesem Zeitpunkt **all seine Kräfte**
 ...um **von dir fortzukommen**. Wieviel das Ziel investiert, hängt ab vom **Kontext**: Sind Verbündete am Leben? Wie viele TP hat es? Entspricht es seinem Wesen – Steingolems flüchten nicht, Goblins schon.
- ❖ **Vor- & Nachteil** auf den **Angriffswurf** sind angebracht! Es entscheidet wieder **der Kontext**.
- ❖ Untote und magische Kreaturen können für gewöhnlich nicht in die Flucht geschlagen werden.





Menschenkenntnis (Intu & Erf) ist die Fähigkeit, menschliches Handeln zu verstehen und versteckte Motive zu erkennen.

In allerlei Situationen wollen Spieler wissen, was **lokale Gepflogenheiten** sind, was **normales und unnormales Handeln** ist, oder mit **welcher Art von Charakter** sie es zu tun haben. Bei solchen Fragen würfeln sie auf *Menschenkenntnis*.

Möchte ein Spieler wissen, was eine **Figur beabsichtigt, geheim hält oder genau meint**, wirft er auf *Menschenkenntnis*.

Der Kopf einer geheimen Verschwörung dürfte eher schwerer einzuschätzen sein, sowie das Oberhaupt der Kaufmannsgilde. Der Fischverkäufer vom Hafen oder der niedere Akolyth ist schon einfacher zu durchschauen.

Sinnesfähigkeiten

Aufmerksamkeit (passiv) (Intu & Erf) beschreibt, welche Dinge eine Figur ganz nebenbei mitbekommt.

Aufmerksamkeit (passiv) kommt zum Einsatz, wenn die Spieler **über eine Information stolpern könnten**. Versäumte Nachforschungsversuche, z. B. was ein vom SL benannter Geruch genau ist, was das Blut auf dem Boden soll und wo die Spur hinführt, welches Geräusch dies war und ob man den Hinterhalt oder die Falle bemerkt, bevor sie zuschnappt – solche Situationen bilden den häufigsten Einsatz von *Aufmerksamkeit (passiv)*. Sie sind ein gutes Mittel, um den Spielern zu vermitteln, dass es etwas zu bemerken gäbe. Dies bringt sie zum Handeln. *Aufmerksamkeitswürfe* geschehen **i.d.R. auf SL-Initiative** und **dann auf Spielerinitiative**, wenn die **Frage des Spielers sehr allgemein** formuliert ist.

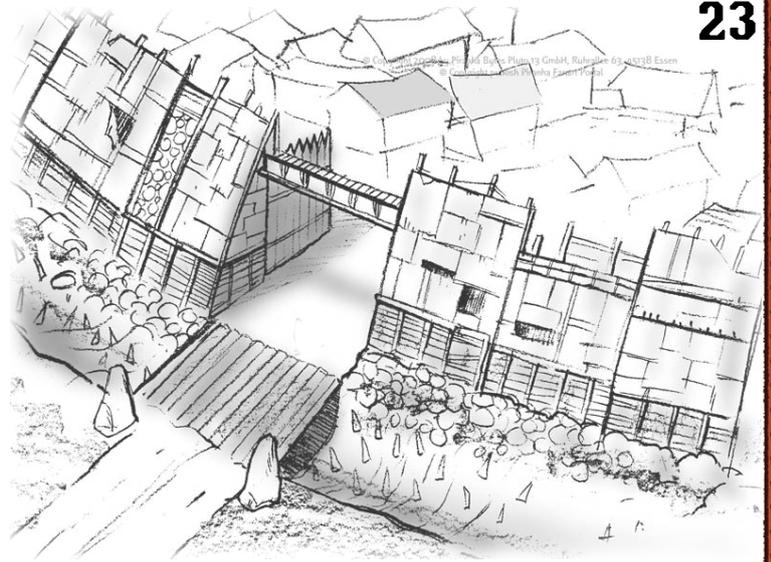
Generell gilt: *Aufmerksamkeits*-Würfe sind **allgemein** – *Wahrnehmen*-Würfe **spezifisch**. Für letzteren muss man die richtige Frage kennen: Wonach suchst du? Weißt du, wonach du suchst, ist auch der *SchwG* niedriger.

Wahrnehmen (aktiv) (Intu & Konz) beschreibt, wie gut man etwas durch Nachforschungen bemerken kann.

Wahrnehmen (aktiv) ist der Versuch **etwas Spezifisches zu entdecken oder zu untersuchen**. Es betrifft so wie *Aufmerksamkeit* alle Sinne. Nicht jede Nachfrage muss einen *Wahrnehmen*-Wurf provozieren. Viele Dinge sind offensichtlich zu bemerken. Aber z.B. den entscheidenden Hinweis an einem Tatort, den Pfad im Dickicht des Waldes oder den Auslösemechanismus einer Falle zu finden, erfordert einen *Wahrnehmen*-Wurf.

Magiegespür (Konz & Erf) ist die Fähigkeit, magische Phänomene zu erkennen und zu verstehen.

Diese *Fähigkeit* beschreibt, wie gut jemand darin ist **Magie wahrzunehmen**. Die Präsenz einer magischen Bestie oder eines Gegenstands können so erkannt werden. Der Effekt magischer Runen oder die Wirkung unsichtbarer Flüche wird offenbar und auch magische Fallen können entdeckt und vermieden werden. *Magiegespür* kann auf Initiative des Spielers oder durch Aufforderung des SL geworfen werden.



10. ZEIT, RASTEN & ER-SCHÖPFUNG

Generell wird Zeit vom SL beschreibend behandelt. Das heißt, dass die Dauer von verschiedensten Aktivitäten (so wie Reisen, Reden, Handeln, Essen, uvm.) **nicht genau definiert werden muss**.

Einige Situationen haben jedoch **klare Zeiteinheiten**:

Eine Runde im Kampf stellt 6 Sekunden dar. Alle *Züge* aller Akteure in einer *Runde* finden in dieser Zeit zugleich statt. **10 Runden sind somit eine Minute**.

Es ist nicht ratsam, Zeit haargenau mitzuverfolgen und zu notieren, da dies das Spiel zu stark entschleunigen würde. **Es genügen Schätzungen**: Ein kleiner Kampf dauert eine Minute, ein größerer vielleicht sogar über drei. Ein Trank oder Zauber, der eine 5-minütige Dauer hat, wird also als für einen gesamten Kampf geltend behandelt. Wenn die Spieler sich jedoch in ein Anwesen einschleichen, lange durch Keller, Garten und Bibliothek irren, so könnte irgendwann die Wirkung ihrer *Dunkelsicht*-Tränke nachlassen.

Kurze & Lange Rast

Es gibt zwei Arten von *Rasten*, *kurze* und *lange*:

- Kurze Rasten** dauern **eine Stunde**. Sie sind **zweimal pro Tag** möglich. Weiteres *Rasten* gilt als Warten.

➤ Verzehr einer Mahlzeit

Während einer *kurzen Rast* können Spieler Mahlzeiten zubereiten und zu sich nehmen. Wenn die Spieler **eine volle Mahlzeit, also eine Ration** und **1/3 eines Trinkschlauchs**, zu sich nehmen, **wird ein Timer von 30 Minuten gestellt**. Ist dieser abgelaufen, regenerieren die Spieler **die Hälfte ihrer max. TP & Mana**. Nahrung kann von unterschiedlicher Qualität sein, was mehr oder weniger Regeneration bedeuten kann. Der SL entscheidet (Siehe **Rumpelkammer** unter **Gegegenstände** -> Ration/Nahrung).

➤ Raststatt

Um eine *kurze Rast* machen zu können, braucht man einen geeigneten **Ort**. Es darf nicht zu feucht, zu kalt oder unsicher sein. Abhängig von Klima und Wetterlage, kann es schon reichen, sich auf eine Bank oder unter einen Baum zu setzen. In anderen Situationen braucht man ein Dach überm Kopf, eine Feuerstelle oder eine warme Decke – der SL entscheidet.

Kurze Rasten kurieren **manche Erschöpfungsgrade**, abhängig von ihrer Ursache.



2. Lange Rasten dauern **acht Stunden** und sind nur **einmal alle 24 Stunden** möglich. Eine *lange Rast* besteht aus **6 Stunden Schlaf** und **2 Stunden gewöhnlicher Aktivitäten**.

➤ **Verzehr einer Mahlzeit**

Wird bei einer *langen Rast* eine **volle Mahlzeit** verzehrt, regenerieren sich danach **TP & Mana** vollständig.

➤ **Raststatt**

Für *lange Rasten* wird eine **geeignete Schlafstatt** benötigt. Dafür helfen **Decken** und **Zelte**, die bei Händlern erwerblich sind. *Lange Rasten* können für bis zu eine Stunde unterbrochen werden.

Lange Rasten kurieren generell **2 Erschöpfungsgrade**. Eine schlaflose Nacht fügt **1 Grad** hinzu. Manche *Erschöpfungsgrade* sind jedoch nicht einfach durch Rasten kurierbar.

Erschöpfung

Erschöpfung stellt eure physische und psychische Verfassung dar. Spieler notieren sie auf dem **Charakterbogen** in der Mitte unter den *Trefferpunkten*.

Erschöpfung hat **6 Grade** mit diesen Effekten:

Grad	Konsequenzen
0	/
1	/
2	Du hast nur 2 Aktionen pro Zug .
3	Deine BW ist um 1 reduziert.
4	Deine BW ist um 2 reduziert.
5	Du hast nur 1 Aktion pro Zug .
6	Du stirbst vor Erschöpfung .

Verschiedene Ereignisse erhöhen oder verringern den *Erschöpfungsgrad*. Dies sind vor allem Faktoren wie Gesundheit, Ernährung, Schlaf und Temperatur. Die **Grundregeln**:

- ❖ Eine *lange Rast* mit *voller Mahlzeit* heilt **2 Grade**.
- ❖ **Fallen deine TP auf 0**, wirst du *ohnmächtig* und **steigerst um 1 Grad**.
- ❖ Wirkst du **einen Zauber**, der **mehr Mana kostet**, als du zur Verfügung hast, **steigerst du um 1 Grad**. Bei Manakosten von **über 10 Mana** über deinem verfügbaren Mana: **3 Grade**.
- ❖ Für jede **schlaflose Nacht** füge **einen Grad** hinzu.
 - (Optional) Für **einen Tag ohne Wasser** füge **einen Grad** hinzu.
 - (Optional) Für **jeden zweiten Tag ohne Nahrung** füge **einen Grad** hinzu.

Welche Ereignisse einen *Erschöpfungsgrad* hinzufügen, wie lange diese *Erschöpfung* anhält – für die Dauer eines Kampfes, für einen ganzen Tag oder so lange bis bestimmte Ereignisse Erholung verschaffen – liegt grundsätzlich im Ermessen des SL. Der SL kann z.B. Bedingungen schaffen, bei denen eine *lange Rast* keine Erholung verspricht. Hier folgt **ein Liste von Ideen**, um *Erschöpfung* passend und interaktiv in eure Spiele einzubauen:

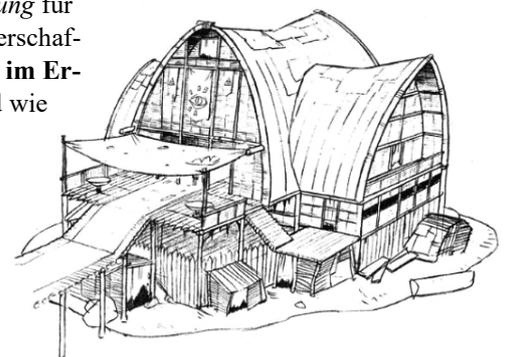
Verschlimmerungen:

- ❖ **Schlechtes Essen**, gefolgt von Magenschmerzen und Durchfall verursacht *Erschöpfung* – behandelbar durch eine Kräuterrühe oder nach einer guten Mütze Schlaf.
- ❖ **Leichte Krankheiten**, die nur bei anstrengenden Tätigkeiten *erschöpfend* wirken, so wie schwerer Arbeit oder Kämpfen. Unbehandelt werden sie ernster.
- ❖ **Schwere Krankheiten**, die von Tag zu Tag oder Stunde zu Stunde schlimmer werden und dringend behandelt werden müssen oder **unbehandelte, eiternde Wunden**.
- ❖ **Gifte**, die langsam oder auch schnell wirken, die euch den Schlaf rauben, die nur auszuschwitzen, nur mit Gegenmittel oder speziellem Zauber behandelbar sind.
- ❖ **Drogenkonsum** ist sowieso immer moralisch verwerflich und Sumpfkraut ist im Königreich sogar illegal! Finger weg!
- ❖ **Verfolgungsjagden**, nach denen direkt im Anschluss mit *Erschöpfungsgrad* gekämpft werden muss. Einen *Zug* Pause zu machen, bringt schon Erholung.
- ❖ **Stürmisches Wetter, prasselnder Regen, beißende Kälte oder sengende Hitze**, welche euch von Stunde zu Stunde weiter *erschöpfen* und bei denen nur durch eine *kurze Rast* geschützt von diesen widrigen Bedingungen oder bei einem Wetterwechsel Erholung zu finden ist.
- ❖ **Flüche**, die euch eure Kraft rauben.
- ❖ **Psychische Belastung** oder **Folter** – erst eine Zeit von Geborgenheit und Sicherheit verschafft euch Erholung.
- ❖ **Harte oder erzwungene Arbeit**.

Verbesserungen:

- ❖ Ein gutes Schmerzmittel, sowie **starker Alkohol**, **heftiges Sumpfkraut** oder **eine gute Kräutertinktur** lindern *Erschöpfung* für eine bestimmte Zeit.
- ❖ Ein **Gebet zu Innos**, deinem Herrn, unter Anleitung eines Feuermagiers oder der **Segen eines Wassermagiers**.
- ❖ **Wilder Kampfesrausch** oder **Momente der Euphorie** verleihen dir Flügel – zumindest für ein paar Runden.
- ❖ **Panische Angst** lässt dich eine Zeit lang so schnell laufen, als wärest du in bester Form.
- ❖ **Volle TP & Mana**, **den Magen voll Essen** und ein **Verdauungsspaziergang** verschaffen dir nach einer Weile deine wohlverdiente Erholung.
- ❖ **Professionelle Behandlung deiner Wunden** tut nach kurzer Zeit ihre Wirkung.

Ein gesunder Mensch, der genügend Schlaf, Essen und Trinken hatte, hat generell einen *Erschöpfungsgrad* von 0. Jedoch könnte schon ein kurzer Sprint oder anspruchsvoller Tanz euch *Erschöpfung* für eine paar Minuten verschaffen – **dies liegt alles im Ermessen des SLs** und wie intensiv er *Erschöpfung* nutzen will.



11. SONSTIGE KAMPFESREGELN



Die Talentbäume

Talentbäume sind das stärkste Mittel der Spezialisierung für Spieler von Gothic Tales. Sie sind alle in der PDF **Talentbäume** enthalten. Folgendes gilt:

- ❖ Talente ohne LP-Kosten werden automatisch erlernt, sobald alle Voraussetzungen erfüllt sind.
- ❖ Die meisten Talentbäume haben eine Leiste von *Anwendungen pro Kampf* am linken oder rechten Rand.
 - Das **Haupttalent** (Einhand I → II → III) bestimmt, wie viele du zur Verfügung hast.
 - Mit einer **Büroklammer** kann man während des Kampfes den Verbrauch vermerken.
- ❖ Talente sind oft eine **Art von Aktion**, also *freie, Standard-, Bewegungs-, Angriffs- oder Reaktionen*: Solche Talente kosten *Anwendungen*.
 - **Passive Effekte** verbrauchen keine *Anwendungen*.
- ❖ „Mache einen **Angriff**“ bedeutet, dass man einen *Angriffswurf* und auf einen *Treffer* den *Schadenswurf* macht. „Mache einen **Angriffswurf**“ hingegen meint **nur den Angriffswurf**.
- ❖ Spieler können **alle Waffengattungen benutzen**, haben sie jedoch **nicht das erste Talent des jeweiligen Talentbaums**, so ist man mit dieser Waffe **ungeübt**: Ein *Angriff* benötigt **2 Aktionen**.

Tod & Todeskampf

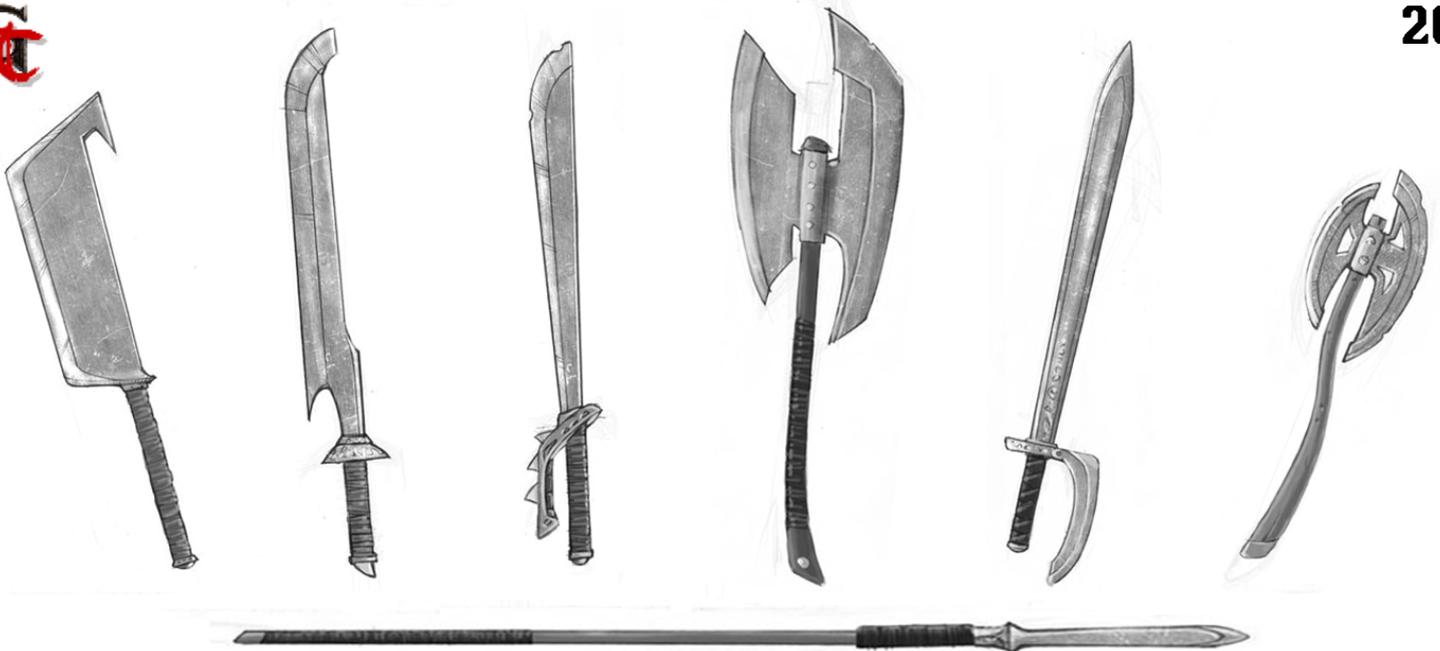
Sobald die *Trefferpunkte* eines Spielers auf 0 fallen, wird er **ohnmächtig und fällt zu Boden**. Er erhält **3x Todeskampfcähler** – bei **6 von 6 Zählern ist man tot** – und steigert seinen **Erschöpfungsgrad um 1**. Spieler notieren ihre *Todeskampfcähler* in der Mitte auf dem **Charakterbogen**.

Ist ein Spieler *ohnmächtig*, kann er in seinem Zug keine *Aktionen* machen. Er macht nur einen einzelnen **Wurf auf Durchhalten** mit folgendem Effekt:

Durchhalten-Wurf	Effekt
< 15	+1 Zähler
15 – 19	/
20 – 24	-1 Zähler
> 25	-2 Zähler
> 25 & 0/6 Zähler	+1 TP und der Spieler erwacht
Kritischer Erfolg	+10 TP und der Spieler erwacht
Kritischer Fehlschlag	+3 Zähler

Wird ein *ohnmächtiger* Spieler **geheilt**, erhält er die *TP* und für alle weiteren *Durchhalten-Würfe* diese *TP* als **Bonus**.

Ist ein **Kampf vorüber** oder die **Bedrohung abgewendet**, muss der Spieler nicht länger würfeln, erhält **1 TP** und erwacht nach kurzer Zeit.



Gnadenstoß & Stabilisieren

Mit der *Standardaktion Stabilisieren* setzt man die *Todeskampfszähler* einer Figur auf 0/6:

- ❖ Sie benötigt **1 Aktion**.
- ❖ Man muss **neben oder auf dem Feld** der Figur stehen.
- ❖ Das Ziel erhält deinen *Durchhalten*-Würfel als **Unterstützung** auf ihren nächsten *Durchhalten*-Wurf.

Mit der *Standardaktion Gnadenstoß* tötet man **Figuren im Todeskampf**:

- ❖ Sie benötigt **2 Aktionen**.
- ❖ Man muss **auf dem Feld** der Figur stehen.
- ❖ **Gnadenstoß** provoziert **Gelegenheitsangriffe mit mittlerem Vorteil** von allen Figuren in Nahkampfreichweite:
 - **Trifft ein Gelegenheitsangriff**, ist der *Gnadenstoß* gescheitert und hat keine Wirkung.

Es ist in Kämpfen also wichtig sich **am besten auf** oder **neben** seine *ohnmächtigen* Mitstreiter zu stellen. *Gnadenstoß* ist auch **auf Figuren im Schlaf** anwendbar. Damit das Opfer nicht erwacht und der *Gnadenstoß* scheitert, muss davor ein *Heimlichkeits-Wurf* gelingen. Der SL bestimmt den *SchwG*.

Blocken

Blocken ist eine *Reaktion*, die einen *Treffer* verhindern kann. **Trifft dich ein Angriffswurf**, wirfst du den *Block-Würfel* und **addierst** das Ergebnis zu dem betroffenen *Verteidigungswert*. Ist der *Vert.wert* **nun höher** als der *Angriffswurf*, ist der *Treffer* **verhindert**.

Schilde, Stäbe und manche *Talente* ermöglichen dir diese *Reaktion*. *Blocken* ist je nach Waffe oder *Talent* nur für **bestimmte Verteidigungswerte** oder **Angriffe** möglich:

- ❖ **Schilde** bei Nah- und Fernkampf vs. RK & ELE
- ❖ **Talent Stabkampf I** bei Nahkampf vs. RK
- ❖ **Talent Beidhändige Verteidigung** bei Nahkampf vs. RK ...und weitere.

Blocken zu probieren, ergibt natürlich nur dann Sinn, wenn es **überhaupt möglich** ist mit dem *BlockW* + *Vert.wert* den *Angriffswurf* zu übertreffen. Auf dem **Charakterbogen** kannst du den *BlockW* unter deiner RK notieren.

Stoßen & Packen

Stoßen ist eine *Angriffsaktion*. Um eine Figur zu *stoßen*, muss der Spieler **einen Wurf mit wahlweise *Stärke* oder *Ausdauer*** gegen die *RK* seines Ziel machen. Auf einen *Treffer* darf der Spieler das Ziel um eine Anzahl *Felder* gleich seines *Objekte Bewegung-Bonus* in gerader Linie von ihm fortstoßen.

Packen ist eine *Angriffsaktion*. Um eine Figur zu *packen*, muss der Spieler eine Hand frei haben und einen *Angriffswurf mit wahlweise *Stärke* oder *Geschick* gegen die *RK* seines Ziel schaffen. Dann ist die Figur *gepackt*. Der Spieler kann die *gepackte* Figur nun bei *Bewegungsaktionen* mit sich ziehen, wobei ein *Feld* 2 *BW* kostet. **Alle Angriffe** auf *gepackte* Ziele haben **kleinen Vorteil**. *Packen* wird beendet, wenn die *packende* Figur von einem **beliebigen Angriff getroffen wird** oder er die Figur als *freie Aktion* loslässt.*

Pfeile & Bolzen

Pfeile, Bolze oder sonstige Munition sind als Stückzahl im ‚Inventar‘ des Schützen notiert. In Gothic Tales **muss man während eines Kampfes nicht** den Verbrauch fortlaufend notieren: Ist der Kampf vorbei, **schätzen SL und Spieler in Abstimmung miteinander** die Anzahl der verschossenen Pfeile. Kann die verschossene Munition wieder eingesammelt werden, erhält man die Hälfte dieser Pfeile wieder zurück. **Besondere Pfeile**, wie **Wolfszahn-** oder **Feuerpfeile**, werden hingegen **mitgezählt** und fortlaufend notiert.

Waffenloser Kampf

Man kann *unbewaffnete Angriffe* machen: Es wird wahlweise ***Geschick* oder *Stärke*** für *Angriffswürfe* und nur **1xAttW&B** für *Schadenswürfen* verwendet. In den **Talent-bäumen** unter ‚Sonstige Talente‘ gibt es Möglichkeiten diese Angriffe zu verbessern.

Niederschlagen

Möchte man eine Figur bloß **niederschlagen und nicht töten**, so sagt man dies **kurz nach oder vor dem letzten *Schadenswurf*** an. Die betroffene Figur geht zu Boden, ist für 5 Minuten *ohnmächtig* und steigert ihren *Erschöpfungsgrad* um 1. Danach kann sie mit 1 TP wiederaufstehen.

Überlegene Position

Der *Angriffe* von einer *überlegenen Position*, also von **oben herab**, haben *Vorteil*. Die Bedingungen sind für *Fern-* und *Nahkampfangriffe* unterschiedlich.

❖ Fernkampfangriffe

Für einen *Fernkampfangriff* aus *überlegener Position* muss der Schütze **mind. 2 Meter (2 Felder) über dem Standort** seines Ziel stehen. Er erhält dafür einen *kleinen Vorteil*.

❖ Nahkampfangriffe

Für einen *Nahkampfangriff* aus *überlegener Position* muss der Angreifer **mind. 2 Treppenstufen (~30 cm) über dem Standort** seines Ziels stehen. Dies entspricht einer **Steigung von ~20°**. Er erhält dafür einen *kleinen Vorteil*.

Sprungangriff

Sprungangriffe sind *Nahkampfangriffe* am Ende oder während eines Sprungs. *Sprungangriffe* gewähren einen *kleinen Vorteil*, wenn die springende Figur **mindestens 1m / 1 Feld über dem Standort des Ziels in der Luft** war. Entweder man springt also von einem Standort von oben herab oder man schafft es mit einen *Springen-Wurf* genügend Höhe zu erreichen (Tabelle unter **Besondere Bewegungsformen**).

Sprungangriffe kann man durch ein *Akrobatik-Talent* verbessern: **Talentbäume** – Akrobatik.

Improvisierte Waffe

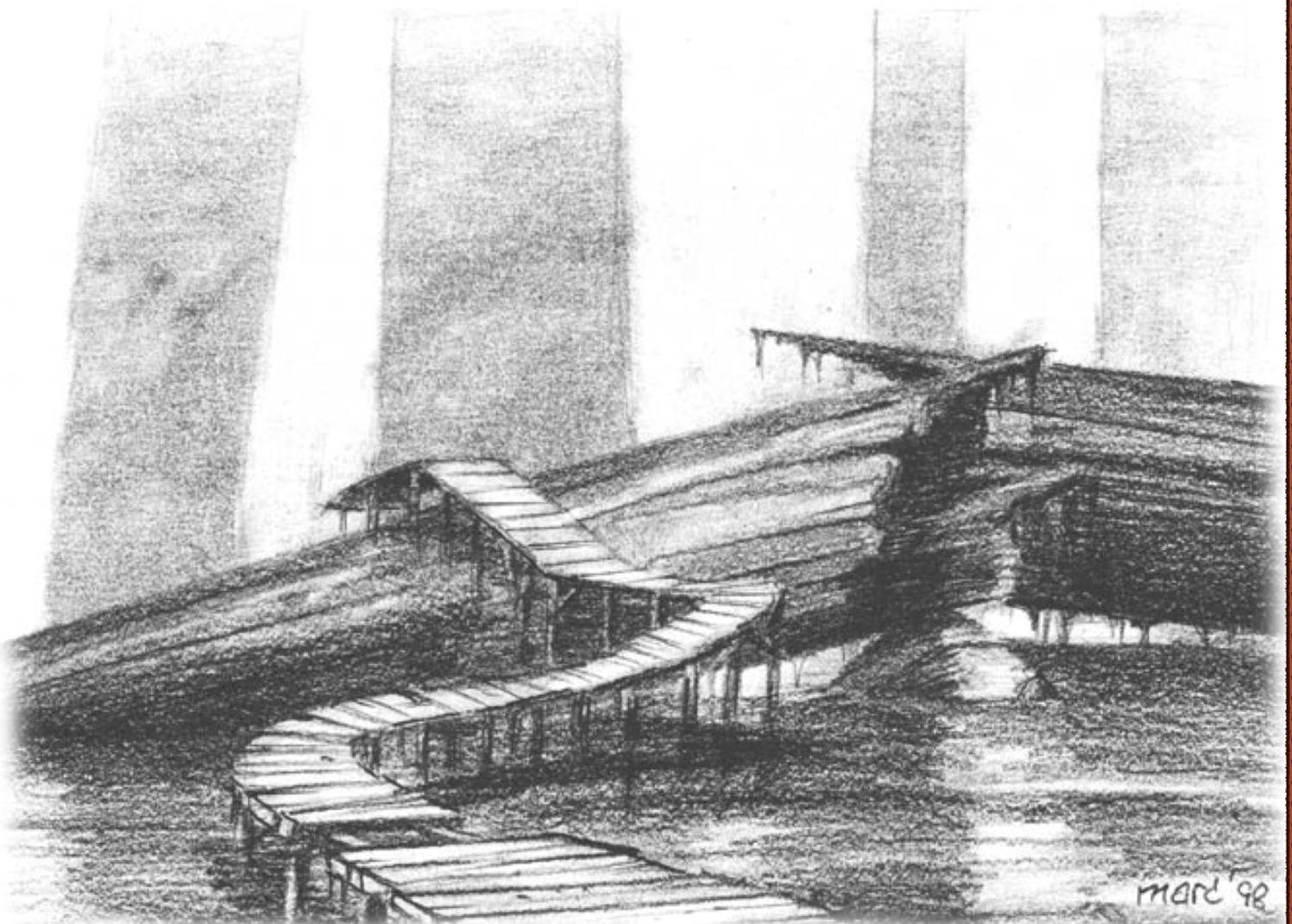
Hat der Abenteurer seine eigene Waffe nicht zur Hand, kann er alles, was er in seiner Umgebung findet und mit ein oder zwei Händen brauchbar ist, zum *Angriff* nutzen. Dies kann ein Gemälde, ein Stuhl, ein Bierkrug, ein ausgestopftes Tier, eine Handvoll Eisennägel, ein Ast, ein faustgroßer Stein oder ein Holzbein sein. Diese Gegenstände sind **nicht so mächtig und zuverlässig wie ordentliche Waffen**, was sich auf **eine vom SL bestimmte Art und Weise** ausdrückt:

- ❖ Sie **gehen bald zu Bruch**.
- ❖ Sie verbrauchen sich und **machen immer weniger Schaden**.
- ❖ Sie **verletzen den Benutzer** geringfügig selbst (durch Holzsplitter oder scharfe Kanten).
- ❖ Ein *Angriff* **benötigt 2 Aktionen**, so, wie mit einer *ungeübten* Waffengattung.
- ❖ Die Waffe hat *Nachteil*.
- ❖ Die Waffe macht nur **geringfügigen Schaden**.

Für **improvisierte Nahkampfwaffen** wird je nach Beschaffenheit **Geschick** oder **Stärke** verwendet.

Improvisierte Fernkampfwaffen sind **kleinere Objekte** und es wird **Geschick** verwendet. Sie haben i. d. R. eine **Reichweite von (5/10)**. Das Werfen einer ordentlichen Waffe, die nicht zum Werfen gedacht ist, gilt auch als Gebrauch einer *improvisierten Waffe*. Wenn eine Waffe sich zum Werfen eignet, müssen keine negativen Effekte gelten.

Für **große oder schwere Objekte als Fernkampfwaffen** gelten die Regeln für *Objekte Bewegen* unter **Körperliche Fähigkeiten**.



12. WEITERE SPIELELEMENTE



Gruppenproben

Gruppenproben stellen Situationen dar, bei denen ein größerer Aufwand benötigt wird, um ein Problem zu lösen. *Gruppenproben* haben immer einen **Zähler**: So viele **Erfolge** oder **Aktionen** braucht es zur **Vollendung** der *Gruppenproben* steht. Meist haben sie einen **SchwG**. Ein Beispiel:

Gesteinsbrocken des eingestürzten Tunnels versperren euch den Weg. Ihr müsst 10-mal *Objekte Bewegen* gegen einen SchwG von 20 schaffen, um den Weg freizuräumen. Doch im Dunkel hinter euch hört ihr schon das Krabbeln, Kratzen und Scharren der Minercrawler, die euch auf den Fersen sind. Jeden Moment sind sie da.

In diesem Beispiel ist **nur eine Fähigkeit** anwendbar. Hier eine *Gruppenprobe* mit mehreren **Fähigkeiten**:

Wie ihr bemerkt, ist der König unglaublich gelangweilt. Sicherlich würde er euch helfen, wenn er nur nicht so in seinem grauen Trübsal gefangen wäre. Bringt ihn zum Lachen! Dazu müsst ihr 3-mal einen SchwG von 15 schaffen mit allem, was witzig sein kann.

Hier könnten Spieler alles Mögliche probieren: mit *Überreden* oder *Betrügen* einen Witz oder eine Sage erzählen, mit *Gewandtheit* Kunststücke vorführen und vieles mehr. Auf besonders treffende und kreative Ideen kann der SL einen **Vorteil** geben – oder einen **Nachteil** auf unglückliche Einfälle.

Letztlich sind auch *Gruppenproben* ohne **Fähigkeitswurf** oder **SchwG** möglich. Hier geht es nur um das Aufwenden von *Aktionen*. Aber auch hier könnte man noch eine **Bedingung** beifügen:

Nur Magiern, Druiden und Paladinen ist es möglich die magischen Kräfte des Rituals zu kanalisieren! Zu kanalisieren kostet eine *Standardaktion*.

Der SL ist letzten Endes vollkommen frei bei der Erstellung von *Gruppenproben*. Die Aktivitäten und Herausforderungen können auch abstrakter sein, wie die Schwierigkeiten auf einer Reise durch unwirtliche Gegenden. Der SL baut sie ein, wenn er sie für angemessen hält – improvisiert oder vorbereitet. Wichtig ist **bloß der Haken an der Sache**:

- ❖ Man braucht für jeden Wurf eine frische Idee fürs *Überreden*
- ❖ Man steht während einer *Schleicheinlage* unter Zeitdruck
- ❖ Während eines Kampfes mit immer neuen Wellen von Feinden
- ❖ Man verliert etwas TP oder Mana pro Versuch
- ❖ Man ist nach X Fehlschlägen gescheitert
- ❖ Die Spieler wissen gar nicht, was das Ergebnis des Zauberrituals sein wird



Handel betreiben

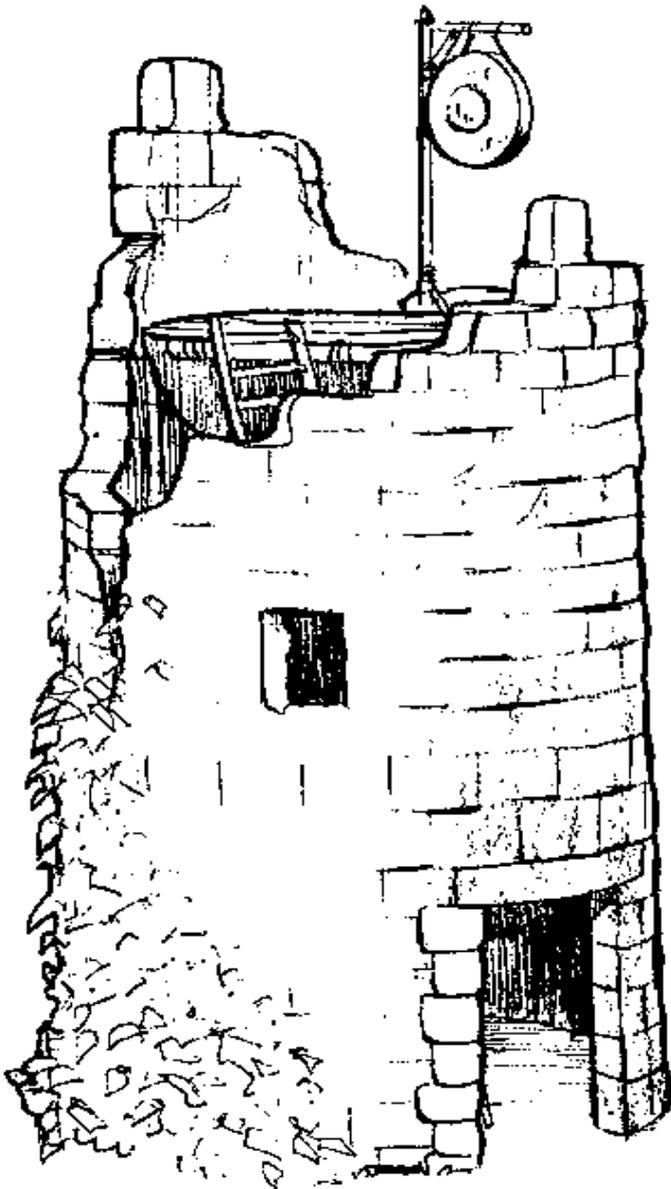
Immer wieder haben die Abenteurer die Gelegenheit bei **Händlern** ihre eigenen Habseligkeiten zu verkaufen und etwas Neues einzukaufen. Dafür haben alle Gegenstände einen **Handelswert**. Es gilt:

- ❖ Wenn Spieler **einkaufen**, dann bezahlen sie den **Handelswert**.
- ❖ Wenn Spieler **verkaufen**, dann erhalten sie **die Hälfte des Handelswerts**.

Es lohnt sich also, gut zu wirtschaften. Der SL sollte den Spielern immer wieder Erz als Teil einer Belohnung ausstellen: Dies könnte ein **täglicher Sold von 10 Erz**, eine **Entlohnung von 20 Erz** für einen Botendienst, ganze **200 Erz für das gestohlene Sumpfkrautpaket** oder ein **fettes Kopfgeld von 500 Erz** für den Erzfeind eures Auftraggebers sein.

Der SL setzt für die Spieler **Händler in die Welt**. In der **Rumpelkammer** unter dem letzten Punkt ist eine **breite Aufstellung verschiedenster Händlern** bereit für den Spieltisch. Zum Verkauf stehen im Grunde alle Items des Spiels: Rationen & Wasser, Substanzen & Materialien, Tränke, Dietriche, Munition, Waffen, Schilde, Zauberrunen und Rüstungen.

Es ist möglich über den Kaufpreis zu verhandeln. Dafür benötigt man die **erlernbare Fähigkeit Feilschen**, welche man unter **14. Berufe, Lehren & Künste** finden kann.



Inspiration

Um kreative Ideen, cleveren Umgang mit *Stärken & Schwächen* und schönes Rollenspiel zu fördern, darf der SL in besonderen Momenten Spielern **einen einzelnen LP – eine Inspiration – vergeben**.

Grundsätzlich ist jeder herausstechende, das Spiel bereichernde Moment, hierfür legitim. **Inspiration sollte selten** und außergewöhnlich sein. Dabei ist wichtig:

- ❖ **Inspiration** kann in **epischen Momenten großartiger Teamarbeit** an **alle Spieler zugleich** vergeben werden – ideal, um die Spieler mit *Inspiration* bekannt zu machen.
- ❖ **Nicht jeder Spieler mag Rollenspiel**. Ermöglicht diesen Spielern andere Gelegenheiten für *Inspiration*.
- ❖ Besonders **der Einsatz von Schwächen** kann mit *Inspiration* belohnt werden, da diese Momente i. d. R. zum Nachteil für den jeweiligen Spieler sind: Jemand mit der *Schwäche loses Mundwerk* wird schnell mal verprügelt, erhält aber wenigstens einen LP für diese missliche Erfahrung.
- ❖ Der SL sollte darauf achten, dass **einzelne Spieler nicht zu viel oder zu wenig Inspiration** erhalten. LP ist eine harte Währung und leer auszugehen, ist eine unangenehme Erfahrung.

Alternative Regel

Spieler dürfen erst dann ein **weitere Inspiration** erhalten, nachdem **alle anderen Spieler genauso viele** haben.

Dies vermeidet, dass Spieler sich ungerecht behandelt fühlen und regt die Gruppe an, sich untereinander anzuspornen.

Timer

Timer laufen in Echtzeit, nicht in gedachter Spielzeit. Am häufigsten ist der 30 Minuten-*Timer* bei der Regeneration durch *kurze Rasten*.

Es gelten folgende Regeln:

- ❖ Wird eine Sitzung **pausiert**, werden auch **Timer pausiert**.
- ❖ Der SL entscheidet, ob ein *Timer* **sichtbar** oder **versteckt** ist.
- ❖ Endet eine Sitzung, gelten *Timer* als abgelaufen.

Es kann passieren, dass **Spieler aufgrund eines Timers** Handlungen **verzögern möchten**: Z.B. ein Schürfer, der in 10 Minuten wieder nach Erz suchen könnte, will eine Höhle noch nicht verlassen. Der SL kann dann den Spielern anbieten, dass der *Timer* **sofort als abgelaufen gilt**, jedoch **mit vom SL gewählten Nachteilen**: Sie erhalten nur die Hälfte der *TP*-Regeneration durch eine Rast oder haben einen *kleinen Nachteil* auf *Schürfen-Würfe*. Dadurch bleibt der Spielfluss erhalten.

Sanduhren sind im Übrigen sehr schick, um *Timer* anzuzeigen. Ein digitaler *Timer* tut es natürlich auch.



Schleicheinlagen

Auf **Initiative der Spieler oder des SLs** beginnt eine *Schleicheinlage*. Es gelten kampffähliche Regeln:

- ❖ Die **Spiele** machen einen *Heimlichkeits-Wurf*: Das Ergebnis gilt für diese *Runde*.
- ❖ **Spiele** sind **zuerst am Zug**, und zwar **zugleich**. Sie bewegen sich und handeln entsprechend der Höhe ihres *Heimlichkeits-Wurfes*:
 - Haben sie **niedrig gewürfelt**, sollten sie weniger tun.
 - Haben sie **hoch gewürfelt**, können sie unentdeckt mehr erreichen.
- ❖ **Dann sind die NSCs am Zug** – Patrouillen bewegen sich, Wachen ändern ihre Blickrichtung

So entwickeln sich *Schleicheinlagen* dynamisch: Ein Spieler huscht an einer Tür vorbei, löscht dort das Licht einer Öllampe. Spieler mit niedrigerer *Heimlichkeit* rücken dann nach. Danach kommt eine Wache näher, um zu untersuchen, warum das Licht erloschen ist – die Spieler sind wieder dran.

Eine *Schleicheinlage* endet, wenn...

- ❖ ...die **Spiele** aus dem Hinterhalt **attackieren**.
- ❖ ...die **NSCs** einen **Spiele** *entdecken*.

Dann findet eine Überraschungsrunde statt.

Leben noch Feinde nach dieser Runde, beginnt ein normaler Kampf. Wurden die **Feinde ausgeschaltet**, fährt ihr mit der *Schleicheinlage* fort. Mehr im nächsten Punkt: **Überschlagungsrunde**.

Diese Beispiele helfen euch die Qualität von *Heimlichkeits-Würfen* zu interpretieren:

Wurf	Konsequenzen
<i>kritischer Fehlschlag</i>	Du niest. Du stolperst und krachst der Länge nach auf die knarrenden Holzdielen. Du pupst und jede Wache im Gebäude kann dich riechen. Du trittst auf einen kleinen Zweig, er zerbricht nur ganz ganz leise, aber du sagst laut: „Huch!“
3 – 10 Sehr schlecht	Du verhältst dich auffällig. Du verursachst hörbare Geräusche, klapperst mit der Rüstung oder bewegst dich viel zu ausladend. Besser, du bewegst dich weniger.
11 – 15 Mittel	Mit angemessener Vorsicht bewegst du dich. Nur aufmerksame Augen bemerken deine Silhouette in den Schatten.
16 – 20 Gut	Im Verborgenen kannst du dich frei bewegen. Unternimmst du nichts Riskantes, solltest du unentdeckt bleiben.
21+ Sehr gut	Selbst schwierige Dinge, z. B. das Öffnen einer knarrenden Tür, gelingt dir ohne die zirpenden Grillen zu übertönen.

Tipps fürs Spiel:

- **Sorgt für Ablenkungen!** Am besten die Spieler mit höherer *Heimlichkeit* tun dies.
- **Habt Geduld!** Es ist in Ordnung in einer *Runde* wenig zu tun und sich nur ein bisschen vorzubereiten.
- **Mit was für Feinden habt ihr es zu tun?** Hunde und Wildtiere können eure Witterung aufnehmen, Wachmänner würden vielleicht ihre Kollegen vermissen.
- **Seid vorsichtig!** Sich schleichend zu bewegen, kostet die doppelte BW, aber es lohnt sich. Auch kann man nur einzelne *Schritte* machen, um noch sicherer zu gehen.

Überschlagungsrunde

Eine *Schleicheinlage* endet mit einer *Überschlagungsrunde*. Sie beginnt, wenn...

- ❖ ...die **Spiele** aus dem Hinterhalt **attackieren**.
- ❖ ...ein **Spiele** von einem **NSC** *entdeckt* wurde.

Es gibt dafür eine **Zugreihenfolge**:

- ❖ Die **anschleichende Partei** ist **zuerst am Zug**, und zwar **zugleich**.
- ❖ Die **überfallene Partei** danach.

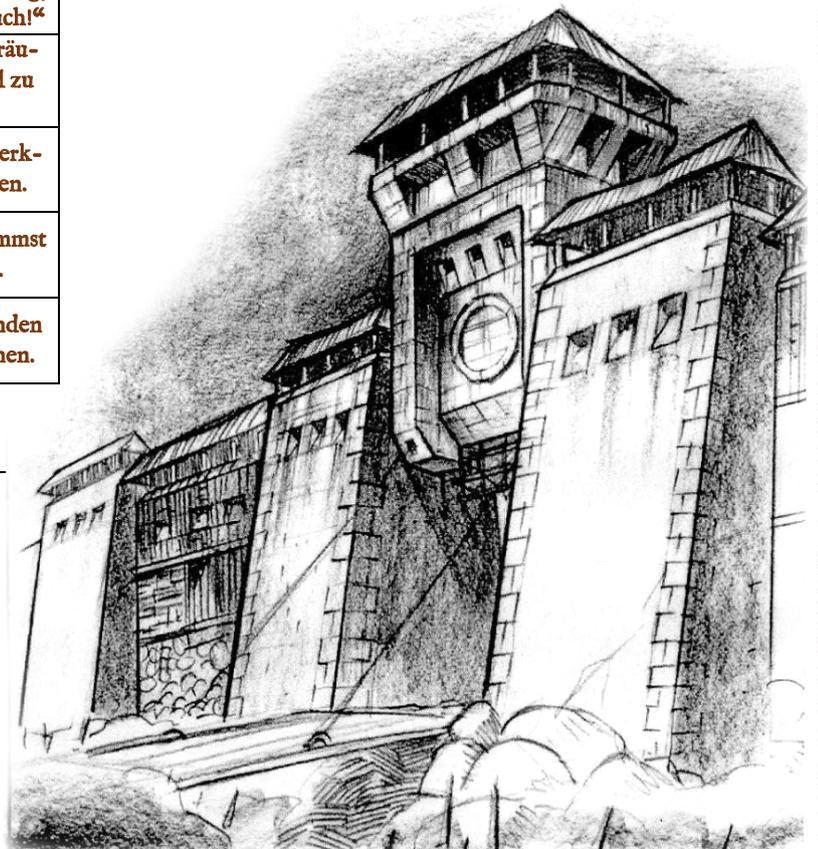
Überschlagte Figuren setzen jedoch aus. *Überschlagte* sind alle Figuren, die...

- ❖ ...beim **Anschleichen** *entdeckt* wurden.
- ❖ ...die **Anschleichenden** *nicht entdeckt* haben.

Es gelten die Regeln für *Vorteile*: *Fernkampf*angriffe gegen *überraschte* Ziele haben einen **kleinen**, *Nahkampf*angriffe einen **großen Vorteil**.

Tipps fürs Spiel:

- **Spiele** können eine **Situation entschärfen**, wenn sie *entdeckt* wurden: Schaffen sie es, **alle alarmierten Feinde** in der *Überschlagungsrunde* **auszuschalten**, bevor diese zum *Zug* kommen, **setzt sich die Schleicheinlage fort!** Aber natürlich hat die Auseinandersetzung Lärm gemacht...
- Kommt ein **Gegner** zum *Zug*, wird er sofort seine **Mitstreiter alarmieren**: Seid dann bereit zum Kampf!
- Ihr könnt **gezielt Feinde ausschalten**, ohne damit in die volle Konfrontation zu gehen. Je besser eure *Heimlichkeitswürfe* vor der *Überschlagungsrunde* waren, desto leiser geht dies von statten. Doch bedenkt: Tote Wachen werden irgendwann vermisst.



13. WAFFEN, ZAUBER & RÜSTUNGEN



Waffengattungen

Alle Waffen gehören einer **Gattung** an, so wie Einhand, Bogen, Stab oder Schild.

Spieler sind mit allen Gattungen **ungeübt**: Sie brauchen für eine **Angriffsaktion 2 Aktionen**.

Hast du das gleichnamige *Talent* der *Gattung* auf der ersten Stufe, bist du **geübt** und brauchst nur 1 *Aktion*.

Das gesamte Waffenarsenal steht in der PDF **Rumpelkammer**.

Gattung	Erklärung
Einhand	Mit <i>Einhand I</i> bist du geübt. Benutze Stärke .
Zweihand	Mit <i>Zweihand I</i> bist du geübt. Benutze Stärke .
Bogen(xx/xx)	Mit <i>Bogen I</i> bist du geübt. Benutze Geschick . Die erste Ziffer in Klammern ist die <i>normale</i> , die zweite die <i>maximale Reichweite</i> . <i>Angriffe</i> über der <i>normalen Reichweite</i> haben <i>mittleren Nachteil</i> . Schießt du mit einer <i>Fernkampfwaffe</i> in der <i>bedrohten Zone</i> , provoziert dies einen <i>Gelegenheitsangriff</i> . Bögen benötigen Pfeile.
Armbrust(xx/xx)	Mit <i>Armbrust I</i> bist du geübt. Armbrüste verwenden auf den <i>Angriffswurf</i> das <i>Attribut Intuition</i> und auf den <i>Schadenswurf</i> kein <i>Attribut</i> , haben dafür aber immer 2 <i>Waffenwürfel</i> . Des Weiteren gelten dieselben Regeln wie für Bögen. Armbrüste benötigen Bolzen.
Schild	Du brauchst <i>Schild I</i> , um es benutzen zu können. Mit Schilden kannst du die <i>Reaktion Blocken</i> machen. <i>Blocken</i> mit Schilden schützt bei <i>Angriffen</i> gegen ELE & RK, jedoch nicht gegen MA.
Stab	Mit <i>Stabkampf I</i> bist du geübt. Benutze Stärke . Das <i>Talent</i> ermöglicht dir, <i>Nahkampfangriffe</i> gegen RK zu <i>blocken</i> . <i>Talente</i> des <i>Zweihand-Talentbaums</i> sind auch mit Stäben verwendbar.
Magischer Stab	Haben dieselben Eigenschaften wie Stäbe. Außerdem kannst du einen magischen Stab halten und zugleich <i>Zauber</i> wirken, ohne die <i>Waffe</i> zu wechseln. Das <i>Talent Stabkampf III</i> ermöglicht das <i>Blocken</i> von <i>Angriffszaubern</i> mit magischen Stäben.

Eigenschaften	Erklärung
Einfach	Du benötigst kein <i>Talent</i> , um diese Waffe gut benutzen zu können: <i>Angriffe</i> benötigen nur 1 <i>Aktion</i> .
Agil	Mit dieser Waffe kannst du auch das <i>Attribut Geschick</i> für den <i>Angriffs-</i> und <i>Schadenswurf</i> nutzen.
Garstig	Wirfst du beim <i>Schadenswurf</i> eine 1 mit dem <i>Waffenwürfel</i> , darfst du diesen neu würfeln.
Lang	Mit dieser Waffe kannst du auch Figuren <i>angreifen</i> , die ein <i>Feld</i> von dir entfernt stehen.
Wucht	Wenn du <i>triffst</i> und der W20 eine 16-20 zeigt, wirfst du dein Ziel zu Boden.
Stoßen 1-3	Wenn du <i>triffst</i> und der W20 eine 16-20 zeigt, stößt du dein Ziel 1-3 <i>Felder</i> zurück.
Weiter Hieb I / II	Wenn du <i>triffst</i> und der W20 eine 16-20 zeigt, erhalten 1 oder 2 weitere Figuren, die neben dem Ziel und dir stehen, Schaden: Mach dafür einen Wurf mit <i>Waffenwürfel</i> + <i>-bonus</i> .
Erzwaffe	Diese Waffe erzielt <i>kritische Treffer</i> auch mit einer 19 auf dem W20.
Lädiert (temporär)	Diese Waffe hat einen -2 <i>Malus</i> auf <i>Angriffs-</i> und <i>Schadenswürfe</i> . Du kannst diese Waffe mit einem geeigneten Werkzeug in 5 Minuten reparieren (Schleifstein, Strick, Hammer und Nagel o. ä.).
Marode (temporär)	Diese Waffe hat einen -5 <i>Malus</i> auf <i>Angriffs-</i> und <i>Schadenswürfe</i> . Marode Waffen können nur von geeigneten Handwerkern, so wie Schmieden oder Bognern, repariert werden.
Besonders	Diese Waffe hat einzigartige Eigenschaften. Sie sind bei der jeweiligen Waffe angegeben.

Rüstungseigenschaften

Eigenschaft	Erklärung
Sicherer Tritt: 1-5	Du darfst pro Zug 1-5 <i>Felder schwieriges Terrain</i> für nur jeweils 1 <i>BW</i> zurücklegen.
Kletteraffe: 1-5	Du darfst pro Zug 1-5 <i>Felder klettern</i> für nur jeweils 1 <i>BW</i> .
Widerstand: Feuer	Alle <i>Schadenswürfe</i> mit Feuer oder Hitze als Ursache machen nur halben Schaden.
Widerstand: Kälte	Alle <i>Schadenswürfe</i> mit Kälte oder Eis als Ursache machen nur halben Schaden.
Widerstand: Blitz	Alle <i>Schadenswürfe</i> mit Blitzen als Ursache machen nur halben Schaden.
Schwer	Diese Rüstung reduziert deine <i>BW</i> um 1.
Feuerrobe	Zauber des Gottes Innos kosten 1 <i>Mana</i> weniger.
Wasserrobe	Zauber des Gottes Adanos kosten 1 <i>Mana</i> weniger.
Gururobe	Zauber ohne Konfession kosten 1 <i>Mana</i> weniger.

Zauberregeln

Zauber werden mithilfe von **Runen oder Spruchrollen** gewirkt:

- ❖ **Runen** sind nur nutzbar, wenn man mindestens das *Talent Erster Kreis der Magie* erlernt hat. Über den Zugang zu diesem *Talent* entscheidet der SL.
 - Runen sind unbegrenzt oft anwendbar.
- ❖ **Spruchrollen** sind durch **jede Figur** benutzbar.
 - Spruchrollen haben nur **begrenzte Anwendungen**. Dann werden sie nutzlos. Dies wird als *Eigenschaft X Anwd* angezeigt.

Für **jede Rune** existiert auch **eine Spruchrolle**.

Manche Zauber existieren nur als Spruchrollen (z.B. Monster Schrumpfen).

Jeder Zauber **kostet** beim Wirken eine bestimmte Menge **Mana**. Dies wird als **Eigenschaft X M** angezeigt.

Die Zauberreichweite von Zaubern wird durch den **Magischen Kreis** des Zaubers bestimmt:

- ❖ **Ohne** magischen Kreis hat man eine *Reichweite* von **8 Feldern**.
- ❖ **Pro Kreis** erhält man **+2 Feldern Reichweite**.

Eine Liste aller Zauberrunen und -spruchrollen ist in der **Rumpelkammer**.





Zaubereigenschaft	Erklärung
Steigerbar: +x	Dieser Zauber ist <i>steigerbar</i> und kostet für jede <i>Steigerung</i> eine bestimmte Menge <i>Mana</i> . <i>Steigerungen</i> bewirken Boni auf <i>Angriffs- & Schadenswürfe</i> oder bestimmte Effekte, was nach dem Doppelpunkt angegeben ist. <i>Steigerungen</i> benötigen keine <i>Aktion</i> .
x+x+x M	Manakosten von <i>steigerbaren</i> Zaubern. Jedes +X gibt die <i>Manakosten</i> einer weiteren <i>Steigerung</i> an.
Verlangsamten x	Auf einen <i>Treffer</i> ist die <i>Aktion Bewegung</i> des Ziels während seines nächsten <i>Zuges</i> um X <i>BW</i> reduziert.
Hindern	Auf einen <i>Treffer</i> hat das Ziel in seinem <i>Zug</i> 1 <i>Aktion</i> weniger. Dieser Effekt ist nicht auf bereits betroffene Ziele anwendbar.
Aussetzen x	Das Ziel setzt für X <i>Runden</i> aus. Dieser Effekt ist nicht auf aktuell betroffene Ziele wiederanwendbar.
Stoßen x	Auf einen <i>Treffer</i> stößt der Zauber das Ziel um X <i>Felder</i> zurück.
Wucht	Auf einen <i>Treffer</i> wirft der Zauber das Ziel zu Boden.
Kette x	Dieser Zauber springt auf X weitere Ziele über. Das nächste Ziel ist immer das am nächsten Stehende, jedoch nie ein bereits Betroffenes. Heilungszauber betreffen nur Verbündete und Schadenszauber nur Feinde. Die max. Entfernung zwischen zwei Zielen ist gleich dem <i>AttB</i> des Zaubers - angrenzende Figuren gelten als 0 <i>Felder</i> entfernt. <i>Angriffs-</i> und <i>Schadenswurf</i> sind für alle Ziele gleich.
Dauer x	Das Ziel dieses Zaubers ist bei einem <i>Treffer</i> für X <i>Runden</i> betroffen. Bei Zaubern mit Schaden würfelt der Zaubernde zu Beginn seines nächsten <i>Zuges</i> erneut den Schaden. Manche dieser Zauber sind vorzeitig beendbar, was in der Beschreibung des jeweiligen Zaubers vermerkt ist.

Flächenzauber

Für Flächenzauber gilt:

- ❖ Der *Angriffswurf* betrifft **alle Figuren** im Bereich.
- ❖ Der *Schadenswurf* wird **einzeln** gewürfelt.
- ❖ Flächenzauber werden als **Eigenschaft FL-...** angezeigt.
- ❖ Es gibt **verschiedene Größen**, was als Zahl bei der *Eigenschaft* vermerkt ist.

Eigenschaft	Erklärung
Dauer x (Flächenzauber)	Bei Flächenzaubern bleibt die Fläche für X <i>Runden</i> betroffen. Zu Beginn des nächsten <i>Zuges</i> des Zaubernden erhalten alle Ziele im Bereich einen automatischen <i>Treffer</i> : Dieser <i>Schadenswurf</i> wird neu gewürfelt.
FL-Strahl x	Ein Strahl geht vom Zaubernden aus. Er betrifft X <i>Felder</i> , die sich auf einer Linie in beliebiger Richtung vom Feld des Zaubernden aus befinden.
FL-Kegel x	Dieser Zauber geht vom Zaubernden aus und betrifft <i>Felder</i> in einem kegelförmigen Bereich.
FL-Kreis x	Dieser Zauber geht von einem beliebigen <i>Feld</i> in der <i>Zauberreichweite</i> des Zaubernden aus und betrifft <i>Felder</i> in einem kreisförmigen Bereich.
FL-Umkreis x	Der Zauber ist gleich dem Kreis-Flächenzauber, geht jedoch vom <i>Feld</i> des Zaubernden aus. Bei <i>Heilungszaubern</i> ist der Zaubernde selbst betroffen, bei <i>Angriffszaubern</i> nicht.
FL-Pfad x	Dieser Zauber beginnt in einem beliebigen <i>Feld</i> in <i>Zauberreichweite</i> des Zaubernden und verläuft innerhalb dieser Reichweite über X <i>Felder</i> . Die <i>Felder</i> müssen mit einer Kante aneinander angrenzen.

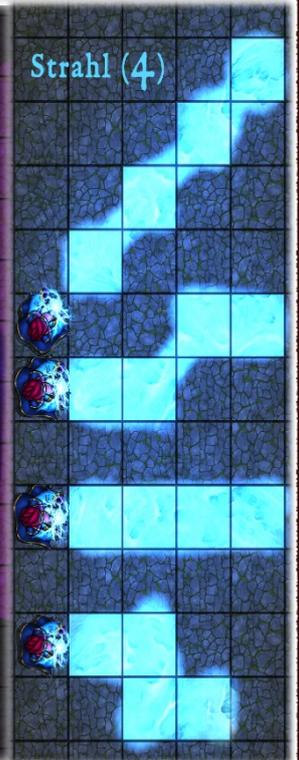
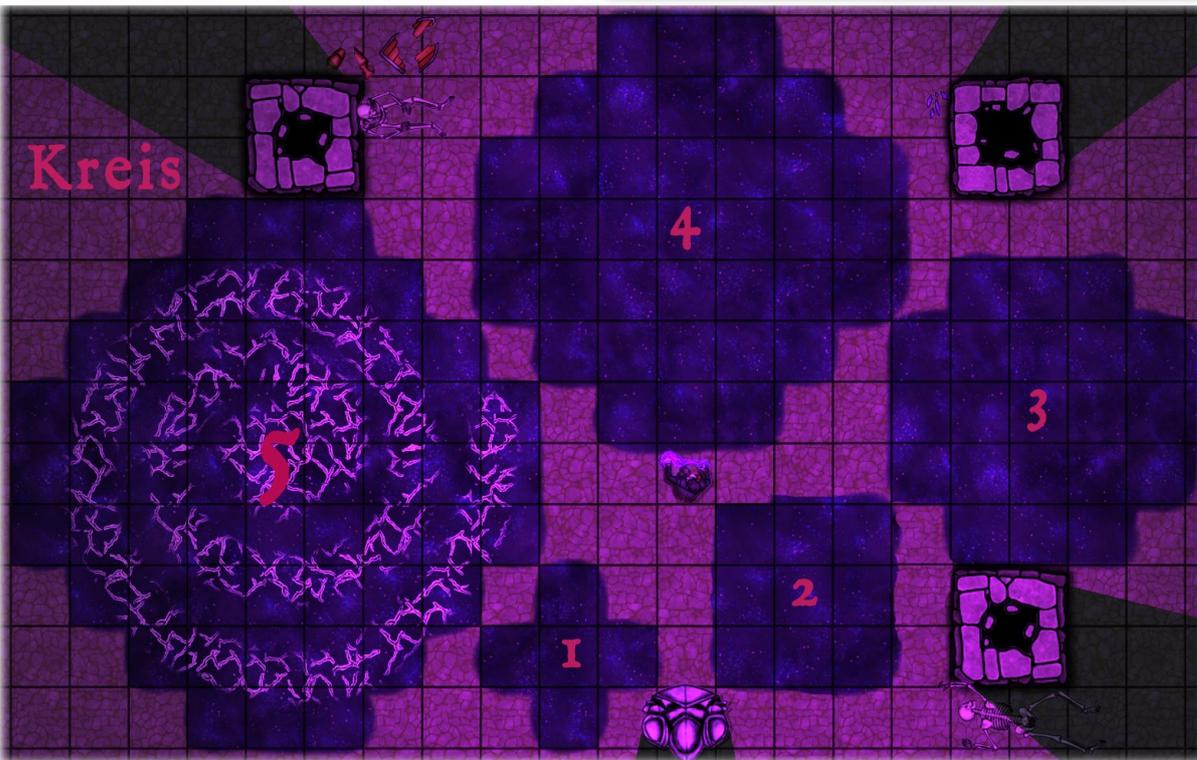
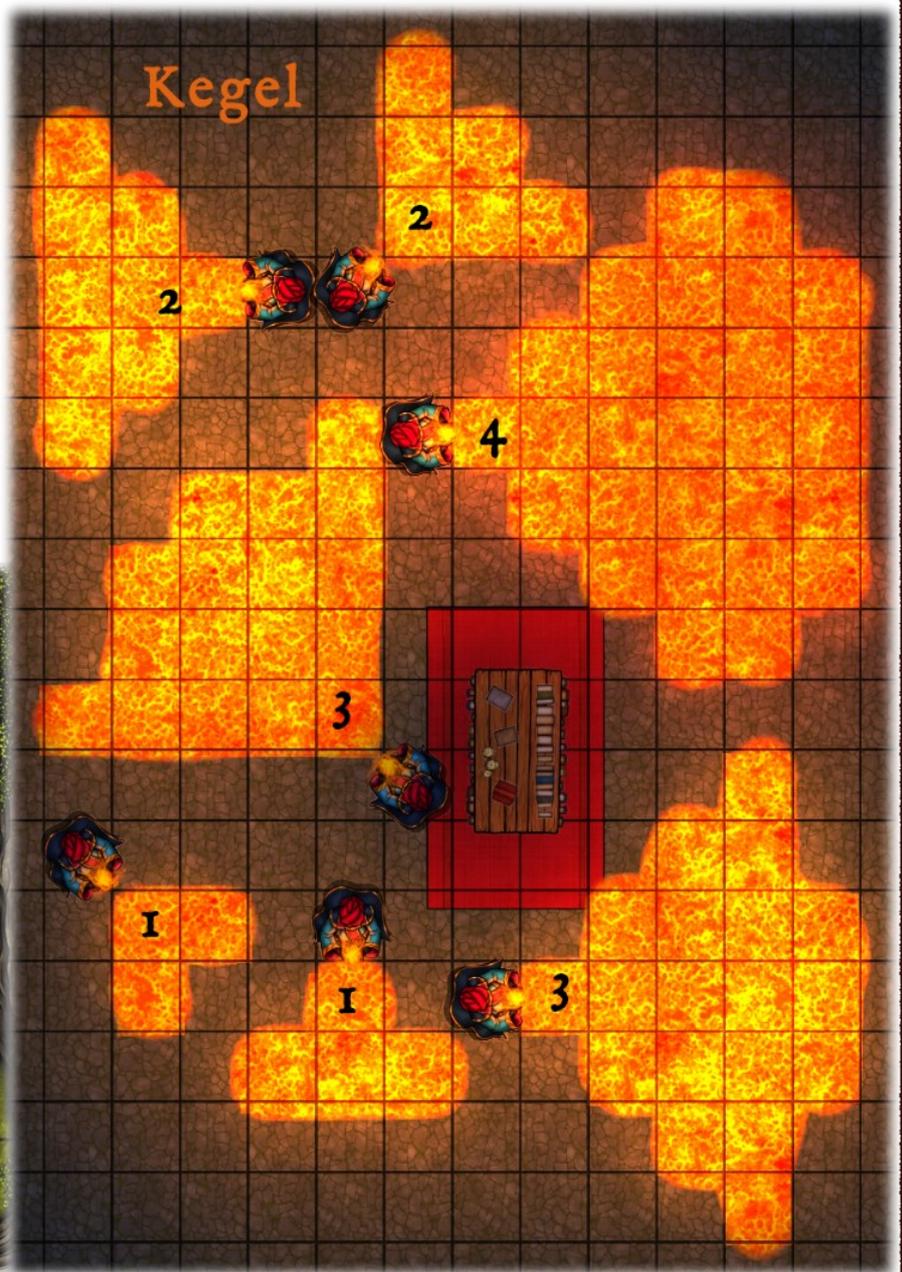
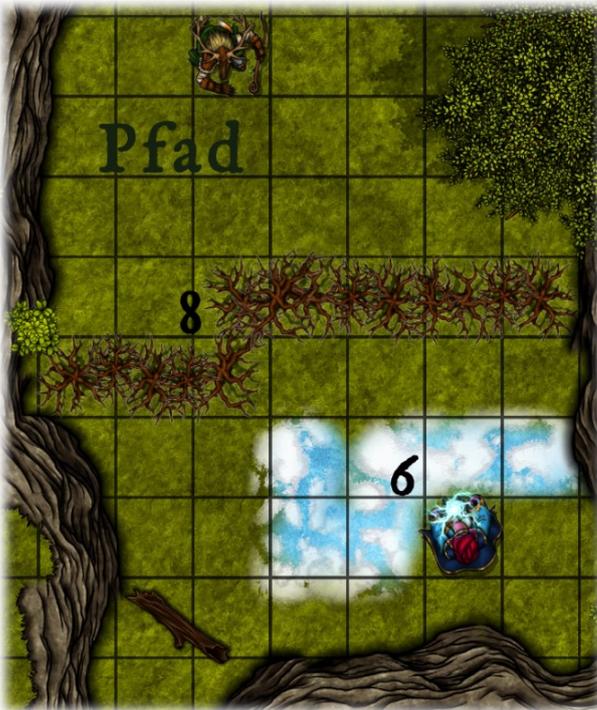


Formen der Flächenzauber

Die Folgenden Illustrationen zeigen die verschiedenen **Formen von Flächenzaubern**.

Alle Flächenzauber haben ein **Feld**, von dem sie ausgehen:

- ❖ *Strahl*, *Kegel* und *Umkreis* gehen vom **Zaubernden** aus.
- ❖ *Pfad* und *Kreis* gehen von einem **Feld innerhalb der Zauberreichweite** aus.



Dritter Teil

14. BERUFE, LEHREN & KÜNSTE



Die folgenden **erlernbaren Fähigkeiten** werden auf dem **Charakterbogen** ganz unten in der Liste der *Fähigkeiten* eingetragen.

- ❖ Sie kosten **5 oder 10 LP**.
- ❖ Man **benötigt einen Lehrer oder Lernmoment**.
- ❖ **Maximal 3** erlernbare *Fähigkeiten* sind erlaubt.

Schlösserknacken

Geschick & Erfahrungheit - 5 LP

Um ein Schloss zu knacken, **benötigt man Dietriche**, mit denen man die *Schalter* betätigt. Schalter sind entweder **links oder rechts**. Jedes Schloss hat eine **bestimmte Anzahl** von *Schaltern*. Der SL wählt, wie viele es sind und hat die Kombination verdeckt auf einem Zettel notiert. Die Anzahl der *Schalter* wird dem Spieler angesagt.

Das Schloss **springt auf**, wenn der Spieler ...

- **alle Schalter**
- **in einem Rutsch**
- **in richtiger Reihenfolge**

...dem SL **laut aufsagt**.

Bei falschem Umlegen eines *Schalters* muss der Spieler **von vorn beginnen** und macht einen *Schlösserknacken*-Wurf gegen den *SchwG* des Schlosses:

- **Bei Fehlschlag zerbricht** der Dietrich.
- **Bei Erfolg bleibt er erhalten**.

Die **Anzahl der Schalter** bestimmt den *SchwG*:

<i>SchwG</i>	Anzahl der <i>Schalter</i>
Leicht - 10	2 - 3
Mittel - 15	4 - 5
Schwer - 20	6 - 7
Unmöglich - 25	8 - 10
Meisterklasse - 30	11 +

❖ **Kombination notieren**

Der SL entscheidet, ob Spieler die Kombination frei aus dem Gedächtnis aufsagen müssen, oder notieren dürfen.

❖ **Hilfe durch andere Spieler**

Der SL entscheidet, ob Mitspieler dem aktiven Spieler **helfen dürfen**, sich an die Kombination zu erinnern. Ohne Hilfe kommen eventuell noch andere Spieler zum Zug. Mit Hilfe ist der Erfolg sicherer und schneller.

Unterstützen ist beim *Schlösserknacken* **nicht möglich**.

Während eines Kampfes gilt ein Versuch, **bis der Spieler falsch rät**, als eine *Standardaktion*.

Schlösserknacken ist auch ohne die erlernte Fähigkeit möglich: Man verwendet *Gewandtheit* und hat *großen Nachteil* auf jeden Wurf.





Taschendiebstahl

Intuition & Geschick - 10 LP

Mit *Taschendiebstahl* kann man Figuren bestehlen. Man kann auf **konkrete Gegenstände** abzielen (ein Schlüssel am Gürtel oder einen Geldbeutel) oder auf gut Glück **aus Behältnissen** wie Hosentaschen oder Rucksäcken stehlen. **Dies sagt der Spieler an.**

Beim *Taschendiebstahl* geht es darum im richtigen Moment – also unter **Zeitdruck** – geschickt zuzugreifen. Dies geschieht in **3 Schritten**:

1. Schwierigkeitsgrad des Diebstahls

Das Ziel des Diebstahls macht **einen Aufmerksamkeits-Wurf** und legt damit den **SchwG** (für Schritt 3) fest. Der SL gibt darauf einen **+2/+5 oder +8 Vorteil**, abhängig von der Sicherung des Gegenstands/Behälters: Ist er einfach zu greifen? Ist er sicher oder lose befestigt/verschlossen?

2. Zeitfenster verschaffen

Der Dieb verschafft sich ein **Zeitfenster für den Diebstahl und macht einen Taschendiebstahl-Wurf**. Der SL bestimmt einen **Vorteil** oder **Nachteil** gemessen an den allgemeinen Umständen des *Taschendiebstahls*: Heimlich von hinten ist besser als von vorn aus dem Gespräch heraus.

➤ Für **jeden 5er-Wert** erhält der Dieb **+3 Sekunden**.

Der **Dieb** und seine **Verbündeten** können nun **das Zeitfenster vergrößern** – beschreibt, wie ihr den Diebstahl ermöglichen würdet: Wildes Gestikulieren, ein Verführungsversuch, ein Witz, akrobatische Tricks oder sonstige Ablenkungen. Es wird ein **passender Fähigkeitswurf gemacht**:

➤ Für **jeden 5er-Wert jedes Wurfes** erhält der Dieb **+2 Sekunden**. Der SL entscheidet, welche Würfe möglich sind und ob sie einen **Vorteil** oder **Nachteil** haben.

Achtet darauf, dass ihr es nicht übertreibt: Das Opfer könnte **Verdacht schöpfen**, wird argwöhnisch und der Dieb erhält einen **Nachteil** auf seine Würfe in Schritt 3. Der SL entscheidet.

3. Der Diebstahl

Ist der Dieb bereit, wird ein **Timer** mit den gesamten Sekunden gestellt: Er kann **innerhalb der Zeit** so oft auf *Taschendiebstahl* würfeln,

wie er es schafft, um den **SchwG aus Schritt 1** schaffen. Er muss jedoch **immer die gleichen Würfel benutzen**. Schafft er den Wurf nicht, ist der *Taschendiebstahl* gescheitert. Bei einem **kritischen Fehlschlag** bemerkt das Opfer den Diebstahl.



Feilschen

Intuition & Erfahrungheit - 10 LP

Man kann nun mit Händlern zu *feilschen*, um (**nur!**) **beim Einkaufen den Preis zu drücken**. Doch Achtung, das Ganze kann auch nach hinten losgehen!

Man *feilscht* mit einer Reihe von *Feilschen-Würfen* gegen einen **SchwG**, welcher vom Ausgangspreis abhängt:

Einkaufspreis	SchwG
Unter 50	10
50 - 100	15
101 - 250	20
251 - 500	25
501 - 800	30
801 - 1200	35
über 1200	40

Feilschen funktioniert im Kern so:

- ❖ Jeder Wurf braucht ein **Argument** – es ist eine kreative Herausforderung (siehe unten)!
- ❖ Ein **Erfolg reduziert** den Preis **um 1/10**.
 - Das **Minimum** ist **5/10**.
- ❖ Ein **Fehlschlag erhöht** den Preis **um 1/10**.
- ❖ Bei **3 Fehlschlägen** ist der Händler verärgert: **Es kann nicht weiter gefeilscht werden** und der **aktuelle Preis wird verdoppelt**: Aus z.B. 8/10 wird 16/10.
- ❖ Man kann jederzeit das *Feilschen* beenden und den aktuellen Preis zahlen.
- ❖ Es kann nicht mehrfach hintereinander mit einem Händler *gefilscht* werden: Spieler sollen nicht um einzelne Waren, sondern um ein Warenpaket *feilschen*.

Feilschen ist eine kreative Herausforderung: Bei jedem *Feilschen-Wurf* muss ein **Argument** genannt werden, warum der Preis reduziert werden sollte:

- ❖ **Ihr gehört der gleichen Fraktion an wie der Händler und beschwört seine Loyalität.**
- ❖ **„Die Ware ist minder! Dafür würde nur ein Trottel den vollen Preis bezahlen!“**
- ❖ **Ihr versprecht immer bei ihm einzukaufen!**
- ❖ **Ihr seid so arme Schlucker und habt so wenig Erz in den Taschen...**
- ❖ **Ihr schmeichelt dem Händler und fragt nach einem Freundschaftspreis.**

Argumente können einen **Vor- oder Nachteil auf den Feilschen-Wurf bringen**, je nach Urteil des SLs: Überzeugt euer Einwand den Händler?

Unterstützen ist mit sozialen Fähigkeiten möglich. Auch der *unterstützende* Spieler muss darstellen oder schildern, auf welche Art und Weise er handelt: **Es reicht nicht, bloß zu sagen: „Ich unterstütze!“**

Die Anzahl der *unterstützenden* Spieler für einen *Feilschen-Wurf* ist je nach Urteil des SLs begrenzt.



Wildtiere Ausnehmen

Erfahrenheit & *Geschick* - 10 LP

Mit dieser *Fähigkeit* können Spieler die ‚Beute‘ von erlegten *Wildtieren* erlangen. Auf jedem Monsterbogen findet man dafür **unten rechts einen Kasten**. Zum *Ausnehmen von Wildtieren* benötigt man ein **Jagdmesser**.

Der Spieler macht einen *Wildtiere Auszunehmen-Wurf* gegen einen *SchwG*: Der *SchwG* ist der ‚**Attribute Gesamt-Wert durch 10**‘. Dieser Wert steht links vom Monsternamen.

Es gibt drei Arten von Beute. Man erhält...

- ...die **Rationen** – das Fleisch des Tieres. Man erhält es beim Wurf unabhängig vom Ergebnis. Rohes Fleisch ist i. d. R. ungenießbar.
- ...die **Tiermaterialien**. Man erhält eine **Menge (x) gleich dem Würfelergebnis** – sie ist max. der *SchwG*. Gibt es **mehrere Materialien** zu holen, so erhält man **jedes Material** mit einem Wurf. Es gibt 4 Sorten von Materialien:
 - ❖ Zähne, Krallen & Klauen ❖ Panzerplatten
 - ❖ Leder, Fell & Haut ❖ Gifte
- ...die **Trophäe**. Man erhält sie, **wenn man den SchwG schafft**. Trophäen dienen nur dem Verkauf. Sind **mehrere Trophäen** angegeben, so macht man für jede weitere Trophäen je **einen Wurf**.

Trophäen und Materialien können bei Jägern und Sammeln für den **vollen Handelswert** verkauft werden.

Um *magische Wesen auszunehmen*, muss man mit *Wildtiere Ausnehmen* mindestens *geübt (Grad 1)* sein (**LP & Fähigkeiten**).

Bei **kritischem Erfolg** kann man Materialien in einer Menge über der Höhe des *SchwG* erhalten. Außerdem erhält man die Trophäe garantiert. Bei **kritischem Fehlschlag** erhält man nichts, auch nicht die *Ration*.

Unterstützen ist bei *Wildtiere Ausnehmen* mit **Objekte Bewegen** und **Gewandtheit** möglich. *Unterstützen* bewirkt jedoch einen **kleinen Nachteil** pro Unterstützenden. *Unterstützt* ein Spieler mit der *Fähigkeit Wildtiere Ausnehmen*, bewirkt dies einen **mittleren Vorteil**.

Wildtiere Ausnehmen dauert zwischen 30 Sekunden und 5 Minuten und ist während des Kampfes nicht möglich.

Beispiel:

Die Abenteurer haben einen Feuerwan bezwungen. Die Beute besteht aus einer Trophäe - Zunge des Feuerwans im Wert von 100 Erz - und einem Material - seiner Haut. Seine ‚Att.gesamt‘ sind 270 = SchwG 27. Der Jäger der Gruppe weiß, dass dies ein schwerer Wurf wird, also bittet er zwei seiner Gefährten die Echtenbeine festzuhalten. Der eine hilft mit *Gewandtheit*, die andere mit *Objekt Bewegen*. Der Jäger würfelt nun mit *mittlerem Nachteil* auf *Wildtiere Ausnehmen* + den beiden *Unterstützungswürfeln*: Er schafft eine 24! Er erhält leider keine Trophäe, aber bekommt Material: Leder, Fell & Haut (24).

Kräuterkunde

Intuition & *Konzentration* - 5 LP

Kräuterkunde ergänzt sich mit **Alchemie**.

Diese *Fähigkeit* ermöglicht das Sammeln von Kräutern. Dazu muss der Spieler sich **in der Natur** befinden. In Höhlen, Städten & Siedlungen oder karger Landschaft ist nichts zu finden. Dies geschieht in **2 Schritten**:

1. Kraut wählen

Der Spieler sucht sich ein Kraut aus dieser Liste aus:

Kraut	SchwG	Wert	Trank
Heilkräuter	10	= Menge	Heiltränke
Manakräuter	10	= Menge	Manatränke
Drachenwurzel	25	50	St+
Goblinbeere	25	50	Ge+
Harnischkraut	25	50	Ausd+
Königsdistel	25	50	Konz+
Blutschilf	25	50	Intu+
Sonnenmoos	25	50	Erf+
Blitzblatt	20	40	Initiative+
Herrscherkraut	20	40	TP+
Flammenbeere	20	40	Mana+
Snapperkraut	20	40	Geschwindigkeit
Kronstöckel	Krit. Erfolg	120	Permanente Tränke

2. Kraut suchen

Hat sich der Spieler entschieden, **würfelt er auf Kräuterkunde**. Er stellt nun **einen Timer** von **90 Minuten**. Während dieser Zeit kann er nicht erneut nach Kräutern suchen.

- Bei **Erfolg** erhält man das **Kraut**.
- Bei **Fehlschlag** geht man **leer aus**.
- Bei **Heil- & Manakräutern** erhält man eine Menge in Höhe des *Kräuterkunde-Wurfes*.
- Bei **kritischem Erfolg** erhält man **stattdessen** den **seltenen Kronstöckel**.

Kräuter können bei Alchemisten für den **vollen Handelswert** verkauft werden.

Nach Kräutern zu suchen dauert ca. 5 Minuten und ist während des Kampfes nicht möglich.

Alchemie

Konzentration & *Geschick* - 10 LP

Alchemie ergänzt sich mit **Kräuterkunde**.

Alchemie ist die Kunst Tränke zu brauen. Einen Trank zu brauen benötigt einen **Alchemietisch**, dauert ca. **5 Minuten pro Trank** und ist während des Kampfes nicht möglich.

- (1) *Anfänger (Grad 0)* können **Heil- und Manatränke** brauen.
- (2) *Geübte Alchemisten (Grad 1)* können den Tränke der **Erholung & Reinigung** brauen.
- (3) *Geschulte Alchemisten (Grad 2)* können Tränke der **Geschwindigkeit & Hast** brauen.
- (4) Hat man *Alchemie gemeistert (Grad 3)*, kann man **permanente Tränke** brauen.

Unterstützung ist nur bei permanenten Tränken erlaubt!

**(1) a) Heiltrank**

a) Der Spieler kann bis zu 5-mal eine Menge von 10 Heilkräutern dem Trank hinzufügen und würfelt jedes Mal seinen *Alchemie-FähW&B* (ohne W20!). Je nach Ergebnis (1 – 13+) notiert er sich die **Aufgaben** aus der Tabelle.

b) Nun macht der Spieler *Alchemie-Würfe* gegen die *SchwG* der Aufgaben. Je nach *Erfolg* oder *Fehlschlag* fügt er die Wirkung aus der rechten Spalte dem Trank hinzu. Abschließend hat er den neuen Heiltrank im Inventar.

Erg.	(SchwG) & Aufgabe	Erfolg	Fehlschlag
1	(5) Koch den <i>Feldknöterich</i>	+1	Du bekommst Durchfall: <i>Er-schöpfung</i> +1 für 1 Tag
2	(10) Zerstampfe das Heilblatt	+w2	0
3	(5) Dünste das Heilblatt	+w4	-1
4	(10) Entsaft die Weidenbeere	+w4	0
5	(15) Erhitze das Ogerblatt	+w6	0
6	(10) Zerkleinere das Ogerblatt	+w6	-1
7	(15) Klopfe den Eisenhalm weich	+w8	-2
8	(10) Entfasere den Eisenhalm	+w8	-2
9	(15) Dampfe Sonnenkraut ab	+w10	-2
10	(15) Entnehme Sonnenkrautmark	+w10	-1
11	(20) Schleudere Heilwurzel	+w12	-3
12	(20) Entziehe Heilwurzelextrakt	+w6 +w4	-4
13+	(25) Destilliere Heilwurzelextrakt	+2w6	Der SL notiert eine geheime negative Konsequenz seiner Wahl

(1) b) Manatrank

Der Ablauf ist derselbe wie bei Heiltränken. Es wird jedoch nur bis zu 4-mal eine Menge von je 8 Manakräutern verwendet. Folgende Aufgaben und Wirkungen gelten:

Erg.	(SchwG) & Aufgabe	Erfolg	Fehlschlag
1	(5) Koch den <i>Feldknöterich</i>	+1	Du verlierst all dein <i>Mana</i> , danach regeneriert dieser Trank
2	(10) Zerstampfe die Feuernessel	+1	0
3	(5) Dünste die Feuernessel	+w2	-1
4	(10) Entsaft das Seraphiskraut	+w2	0
5	(15) Erhitze den Morgentaupilz	+w4	0
6	(10) Zerkleinere Morgentaupilz	+w4	-1
7	(15) Klopfe Mondschaten weich	+w6	-2
8	(10) Entfasere Mondschaten	+w6	-2
9	(15) Dampfe Rabenkraut ab	+w8	-2
10	(15) Entnimm Rabenkrautmark	+w8	-1
11	(20) Schleudere Feuerwurzel	+w10	-3
12	(20) Entziehe Feuerwurzelextrakt	+w10	-2
13+	(25) Destilliere Feuerwurzelextrakt	+w4+w6	Der SL notiert eine geheime negative Konsequenz seiner Wahl

(2) Trank der Reinigung / Erholung - geübt (Grad 1)

Diese Tränke kurieren *Erschöpfungszähler* mit je spezifischen Ursachen. Bei Reinigung geht es um Erkrankungen und Gift und bei Erholung um körperliche Erschöpfung. Genaueres in der **Rumpelkammer**.

Trank der Reinigung
 (-2 Erschöpfung)
SchwG 20

- 1x Flammenbeere
- 20 Manakräuter
- 5 Heilkräuter

Trank der Erholung
 (-2 Erschöpfung)
SchwG 20

- 1x Herrscherkraut
- 20 Heilkräuter
- 5 Manakräuter

Bei **Fehlschlag** geht eine der drei Ingredienzien verloren, bei **krit. Fehlschlag** alle.

(3) Trank der Geschwindigkeit / Hast – geschult (Grad 2)
Trank der Geschwindigkeit
 (+w4 BW für 1 Minute)
SchwG 20

- 1x Snapperkraut
- 1x Blitzblatt

Trank der Hast
 (+1 Aktion für 3 Runden)
SchwG 25

- 2x Snapperkraut
- 1x Kronstöckel

Bei **Fehlschlag** geht ein Kraut verloren, bei **krit. Fehlschlag** alle.

(4) Permanenten Trank brauen – gemeistert (Grad 3)

Es gibt 9 verschiedene Tränke mit permanenter Wirkung. Sie erhöhen...

- ❖ *Mana* um +5
- ❖ *Initiative* um +2
- ❖ *TP* um +10
- ❖ *Attributswerte* um +3/+2/+1*

*Abhängig von der Höhe des *Attributswerts*:
+3 bis 25, +2 für 25-50, +1 für über 50

Um diese Tränke herzustellen, benötigst du stets...

- ...einen **Kronstöckel** (durch *kritischen Erfolg* bei der Kräutersuche)
- ...das **spezifische Kraut** (in der Tabelle bei **Kräuterkunde** angegeben).

...und du musst einen *Alchemie-Wurf* gegen einem *SchwG* von 30 schaffen.

Bei einem **Fehlschlag** geht eine der zwei Ingredienzien deiner Wahl verloren, bei **krit. Fehlschlag** beide.

Unterstützung ist nur durch 1 Spieler erlaubt und auch nur mit *Magiegespür*, *Gewandtheit* oder *Objekte Bewegen*.

Beispiel:

Endlich ist es so weit! Mara, die Druidin, hat mit ihrem letzten *Stufenaufstieg Alchemie gemeistert!* Sie hat ganze 6 Kronstöckel gefunden und auch die übrigen Kräuter für permanente Tränke. Am Alchemietisch ihres Druidenzirkels macht sie sich ans Werk. Sie bittet einen ihrer vier Gefährten um **Unterstützung**: Der starke Hans zerstampft im Bottich die wertvollen Kräuter (*Objekte Bewegen*). Mit dieser Unterstützung gelingt Mara fast jeder *Alchemie-Wurf!* Nur die *Draehenwurzel* für den Trank der Kraft geht verloren, doch die lässt sich sicherlich bald wieder finden.

Beispiel 2:

Mara ist Anfängerin in der Alchemie und will einen Heiltrank brauen. Sie verwendet 40 Heilkräuter und es ergeben sich die Aufgaben 3, 3, 4 und 6. Die Aufgabe 4 schafft sie leider nicht, dafür aber alle anderen. Es ergibt sich ein Heiltrank mit: w4 +w4 +w6.





Schürfen

Stärke & Ausdauer - 5 LP

Schürfen ergänzt sich mit **Schmiedekunst**.

Diese *Fähigkeit* ermöglicht das Sammeln von Erzen. Dazu muss der Schürfer sich an geeigneten Orten wie **Höhlen** oder **Tunneln** befinden und er braucht eine **Spitzhacke**.

Schürfen geschieht in **3 Schritten**:

1. Erz suchen

Der Spieler macht einen *Schürfen-Wurf* und findet eine Erz- oder entsprechend dieser Tabelle:

Wurf	Erze
2-10	Kein Fund
11-24	Eisenerz (Wert = Menge)
25+	Magisches Erz (Wert = Menge x3)

Hat er **keinen Fund** gemacht, stellt er einen **Timer von 30 Minuten**. Hat der Spieler Erz gefunden, stellt er einen **Timer von 60 Minuten**. Bevor der *Timer* abgelaufen ist, kann er nicht erneut nach *Erz suchen*.

2. Menge bestimmen

Der Spieler macht einen *Schürfen-Wurf*, untersucht damit den Fund und bestimmt die *Menge der Vorkommen*: Er findet ein *Vorkommen* und für jede erreichte 10er-Stelle ein weiteres.

3. Erz abbauen

Der Spieler macht **pro Vorkommen** einen *Schürfen-Wurf* und **addiert** die Ergebnisse. Er hat nun *Materialien: Eisen- erz/Magisches Erz* in der Menge des Ergebnisses. Der SL kann auch *Erzvorkommen* in der Welt platzieren, um Schritt 1. und 2. zu überspringen.

Unterstützt werden kann beim **1. Schritt** durch *Wahrnehmen-Würfe*, jedoch **nicht bei 2. und 3.**

Erz kann bei Schmieden für den **vollen Handelswert** verkauft werden.

Schürfen dauert ca. 5 Minuten und ist während des Kampfes nicht möglich.

Schmiedekunst

Stärke & Erfahrung - 10 LP

Schmiedekunst ergänzt sich mit **Schürfen**.

Schmiedekunst ist die *Fähigkeit* Nahkampfwaffen herzustellen. Man benötigt einen **Schmiedehammer** im Inventar und eine **Schmiede**.

Eine Waffe zu schmieden ist ein mehrstündiger Prozess und benötigt mehrere Akteure. Dies geschieht in **2 Phasen**: Der **Vorbereitungsphase** – der Schmied sammelt mithilfe seiner Gehilfen Würfel – und der **Schmiedephase**: der Schmied fertigt die Waffe.

1. Vorbereitungsphase:

Der Schmied macht **bis zu 5 Würfe auf Schmiedekunst** und **subtrahiert** das Ergebnis jedes Mal **von 30**. Dies sind der Reihe nach die *SchwG* der **5 Aufgaben aus der Tabelle**. Jedoch: **Pro Aufgabe**, die er ermöglichen möchte, muss er **15 Eisenerz** oder **15 magisches Erz** aufwenden.

Deine Helfer wählen nun eine der **5 Aufgaben**:

#	Aufgabe	Fähigkeit
1	Erz einschichten	<i>Objekte Bewegen / Gewandtheit</i>
2	Kohle schaufeln	<i>Objekte Bewegen / Durchhalten</i>
3	Blasebalg betätigen	<i>Durchhalten</i>
4	Rohling wenden und halten	<i>Gewandtheit / Objekte Bewegen</i>
5	Hitze kontrollieren	<i>Gewandtheit / Wahrnehmen</i>

Die Helfer würfeln auf ihre *Aufgabe*:

- ❖ Bei **Erfolg** geben sie dem Schmied diesen **Fähigkeitswürfel** für die darauffolgende Schmiedephase.
- ❖ War es **Magisches Erz** für die *Aufgabe*, erhält der Schmied **zwei Mal den Fähigkeitswürfel**.
- ❖ *Unterstützen* ist **nicht möglich**.

2. Schmiedephase:

In dieser Phase kann der Schmied **bei jedem Wurf die in Phase 1 gesammelten Würfel hinzunehmen**. Sie sind nach Verwendung verbraucht und werden zurückgegeben.

Der Schmied entscheidet sich nun Schritt für Schritt, was für eine Waffe er schmieden will. Dafür **muss** er zuerst die **„Art“**, dann den **„WaffenW“** & den **„Bonus“** wählen und macht *Schmieden-Würfe* gegen die *SchwG*:

- Bei **Erfolg** erhält die Waffe die jeweilige Auswahl.
- Bei **Fehlschlag** erhält die Waffe einen **Malus von -1**.
- Es **müssen** am Ende eine *Art*, *Waffen-W* & *Bonus* feststehen.

Art	SchwG	Waffen-W	SchwG	Bonus	SchwG
Einhand (Schwert)	10	w2	5	0	5
Einhand (Axt)	10	w4	10	+1	10
Einhand (Streitkolben)	10	w6	15	+2	15
Einhand (Messer, <i>Agil</i>)	15	w8	20	+3	20
Zweihand (Schwert, +1)	15	w10	25	+4	25
Zweihand (Axt, +1)	15	w12	30	+5	30
Zweihand (Hammer, +1)	15				

Der Schmied kann nun die Schmiedephase **beenden** und die Waffe in sein Inventar schreiben. Er kann auch noch versuchen die Waffe mit **bis zu zwei Waffeneigenschaften** und/oder **einem zweiten Waffenwürfel** zu verbessern:

Waffeneigenschaft	SchwG	2. Waffen-W	SchwG
<i>Lang</i> (nur f. Zweihand)	20	w2	30
<i>Weiter Hieb I</i> (nur f. Zweihand)	20	w4	35
<i>Weiter Hieb II</i> (nur f. Zweihand)	25	w6	40
<i>Garstig</i>	20		
<i>Wucht</i>	20		
<i>Stoßen 1</i>	15		
<i>Stoßen 2</i>	20		
<i>Stoßen 3</i>	25		
<i>Erzwaffe</i> (mind. 2x magisches Erz verwendet)	25		

Eine selbst geschmiedete Waffe braucht natürlich einen **Namen**. Alles andere wäre Barbarei!

Die *Attributsvoraussetzung* der Waffe ist der **Stärke-Wert** (bei *Agilen* Waffen **Geschick**) des Schmiedes. Ihr **Handelswert** wird vom **SL** bestimmt, wobei bestehende vergleichbare Waffen zum Vergleich herangezogen werden.



Schnitzkunst

Geschick & Ausdauer - 10 LP

Schnitzkunst ist die Fähigkeit Pfeile zu schnitzen und Bögen zu bauen. Man benötigt ein **Schnitzmesser**.

- (1) **Anfänger** (Grad 0) können Pfeile/Bolzen schnitzen.
- (2) Ist man **geübt** (Grad 1) kann man besondere Pfeile/Bolzen schnitzen (siehe ‚Munition‘ in der **Rumpelkammer**).
- (3) Ist man **gelehrt** (Grad 2) kann man Bögen schnitzen.

Schnitzen findet immer während *Rasten* statt. Jede **Fertigung** (Pfeile, Bogenholz oder Sehne) **dauert 1 Stunde**.

Bei **kritischen Fehlschlägen** mit *Schnitzkunst-Würfen* schneidet man sich in den Finger und erhält **5 Schaden**.

(1) Pfeile/Bolzen (Anfänger):

Um Pfeile oder Bolzen zu schnitzen, macht man während einer *Rast* einen **Schnitzkunst-Wurf**: Man schnitzt **Ergebnis/3** Pfeile oder Bolzen.

Unterstützen ist nicht möglich.

(2) Besondere Pfeilen/Bolzen (geübt):

Man kann in 1 Stunde bis zu 6 besondere Pfeile/Bolzen schnitzen. Dafür macht man während einer *Rast* einen **Schnitzkunst-Wurf pro Pfeil/Bolzen**. Jede Munitionssorte braucht bestimmte Materialien und hat einen eigenen *SchwG*. Bei *Erfolg* hat man den Pfeil hergestellt.

Pfeil/Bolzen	SchwG	Material
Reißzahn	10	3 / 7 Zähne, Krallen und Klauen
Breitkopf	10	2 Eisenerz*
Erzbreitkopf	15	2 magisches Erz*
Widerhaken	15	4 Eisenerz*
Bodkin	15	3 Eisenerz*

*Um diese Pfeile herzustellen, brauchst du einen Schmied, der dir die Spitzen fertigt. Hat er das Material kann er dir an einer Schmiede 10 Stück in einer halben Stunde fertigen.

Bei **kritischem Erfolg** hat man sofort *Erfolge* für alle weiteren *Schnitzkunst-Würfe* dieser Tätigkeit.

Unterstützen ist nicht möglich.

(3) Bogenschnitzen (gelehrt):

Man muss **zwei Teile** fertigen: Das **Bogenholz** (*Waffenwürfel*) und die **Sehne** (*Bonus*). Im dritten Schritt fügt man *Eigenschaften* und *Reichweite* hinzu.

Waffenwürfel, *Bonus* und *Eigenschaften* erhält man durch ein **Punktesystem**. Je mehr, desto besser!

1. Fertigung des Bogenholzes

a) Das Holz suchen

Der Spieler muss in einer **geeigneten Umgebung suchen**, z. B. **im Wald** oder an einem **Flussufer**. Er macht einen **Schnitzkunst-Wurf** und findet ein Holz mit dem **Ergebnis** als **Qualität des Holzes**. Außerdem gilt:

- Stell einen **Timer von 60 Minuten**: Dann kannst du wieder suchen.
- *Unterstützen* geht mit *Wahrnehmen* und *Aufmerksamkeit*.

b) Das Holz bearbeiten

Ein Holz muss insgesamt **drei Mal** bearbeitet werden. Es kann aber nur **einmal pro Tag** bearbeitet werden, da es immer wieder ruhen muss.

Der Spieler macht zur Bearbeitung **einen Schnitzkunst-Wurf** gegen die **Qualität** des Holzes als *SchwG* und sammelt dafür **Punkte**. Es kann **nicht unterstützt** werden. Es gilt:

- **Erfolg**: Du erhältst **Qualität/5 Punkte**
- **Fehlschlag**: Du erhältst **Qualität/10 Punkte**
- **Kritischer Erfolg**: **Qualität/5 +4 Punkte**

Bedenke, dass immer **abgerundet** wird!

Diese Punktzahlen ergeben diese *Waffenwürfel*:

Punkte:	0-3	4+	8+	10+	12+	15+	17+	19+
WW:	w2	w4	w6	w8	w10	w12	w10+ w2	w12+ w2

Notiere dir stets die **gesammelten Punkte** für das bearbeitete Holz. Am Ende nutzt du die überschüssigen Punkte. Du kannst Bogenhölzer jederzeit verwerfen, verwahren oder ein anderes weiterbearbeiten.

2. Fertigung der Sehne

a) Das Material beschaffen

Der Spieler benötigt den **Darm** eines **erlegten Wildtieres**. Wurde ein Wildtier erlegt, kann er einen **Schnitzkunst-Wurf** machen, welcher die **Qualität** bestimmt. Die **Qualität** ist **maximal der Att. Gesamt-Wert** des Wildtieres. *Unterstützung* ist nicht möglich.

Ein Wildtierkörper gibt nur **1 Stück Darm**. Notiere die jeweilige **Qualität**. Stelle keinen *Timer*.

b) Das Material bearbeiten

Die Regeln zum Drehen einer Sehne aus Tierdarm sind **dieselben** wie bei der **Bearbeitung des Holzes**.

Es gilt folgende Tabelle:

Punkte:	0-2	3+	5+	8+	11+	14+
WB:	0	+1	+2	+3	+4	+5

3. Sehne auf Bogen ziehen

Zuletzt werden **Reichweite** und **1 Eigenschaft** bestimmt: **Überschüssige Punkte** von Holz und Sehne werden ausgegeben:

Reichweite	Punkte
(10 / 20)	0
(15 / 40)	1
(20 / 70)	2

Eigenschaft	Punkte
Stoßen 1	2
Garstig	3
Wucht	3

Dein Bogen ist nun fertig!



15. ÜBERSICHT - DIE 6 ATTRIBUTE

Attribute sind das grundlegende Maß der Kompetenzen deines Charakters. Es gibt 6 verschiedene auf dem **Charakterbogen**:

Stärke, Geschick, Ausdauer, Konzentration, Intuition & Erfahrungheit.

Sie haben je spezifische Wirkungen und Nutzen.

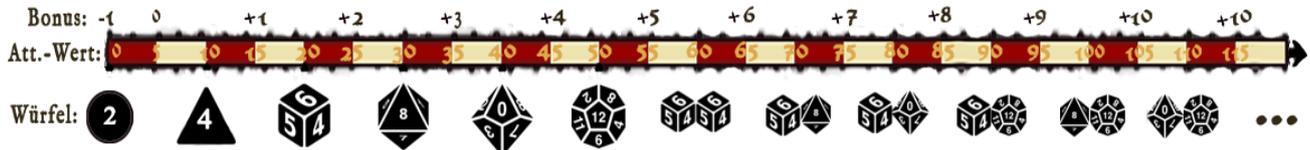
Die Grafik über der Tabelle zeigt dir für welchen **Attributswert** (Leiste in der Mitte) du welche...

➤ **Attributswürfel** (unter der Leiste)

...und....

➤ **Attributsbonus** (über der Leiste)

...erhältst.



Attribut	Charakterwerte	Waffen & Zauber	Fähigkeiten
<p>Stärke</p> <p><i>Stärke beschreibt deine physische Kraft.</i></p>	<p>Trefferpunkte: +1 St = +1 TP</p>	<p>Einhandwaffen Zweihandwaffen</p>	<p>Objekte Bewegen Springen & Klettern</p>
<p>Ausdauer</p> <p><i>Ausdauer ist das Maß deines physischen Durchhaltevermögens.</i></p>	<p>Trefferpunkte: +1 Ausd = +2 TP</p> <p>Vert. gegen die Elemente: ELE: + AusdB</p>	<p>Schilde (durch ein Talent)</p> <p>Rüstungen</p>	<p>Objekte Bewegen Durchhalten</p>
<p>Geschick</p> <p><i>Geschick gibt an, wie gewandt du bist.</i></p>	<p>Rüstungsklasse: RK: + GeB</p> <p>Vert. gegen die Elemente: ELE: + GeB</p> <p>Initiative: Ini: + GeB</p>	<p>Bögen</p> <p>Einhandwaffen (Agil)</p>	<p>Betrügen Gewandtheit Heimlichkeit Springen & Klettern</p>
<p>Konzentration</p> <p><i>Konzentration steht für deinen mentalen Fokus.</i></p>	<p>Mana: +1 Konz = +1 Mana</p> <p>Mentale Abwehr: MA: + KonzB</p>	<p>Angriffszauber</p>	<p>Durchhalten Überreden Einschüchtern Magiegespür Wahrnehmen (aktiv)</p>
<p>Intuition</p> <p><i>Intuition ist dein Gespür für Menschen, Gefahren und deine Umgebung.</i></p>	<p>Mana: +2 Intu = +1 Mana</p> <p>Initiative: Ini: + IntuB</p> <p>Rüstungsklasse: RK: + IntuB</p> <p>Mentale Abwehr: MA: + IntuB</p>	<p>Armbrüste (nur Angriffswurf)</p>	<p>Heimlichkeit Überreden Betrügen Menschenkenntnis Wahrnehmen (aktiv) Aufmerksamkeit (passiv)</p>
<p>Erfahrungheit</p> <p><i>Erfahrungheit misst die Menge an Erlebnissen, die deinen Geist geprägt haben.</i></p>	<p>Mana: +2 Erf = +1 Mana</p> <p>Initiative: Ini: + 2xErfB</p> <p>Mentale Abwehr: MA: + ErfB</p>	<p>Heilzauber</p>	<p>Gewandtheit Menschenkenntnis Magiegespür Aufmerksamkeit (passiv)</p>

16. ÜBERSICHT-ALLE AKTIONEN

Dies ist eine Auflistung der gängigen *Aktionen* – geeignet zum Ausdrucken.

Aktion	Aktionsanzahl	Beschreibung
<i>Bewegungsaktionen</i>		
<i>Bewegen</i>	1	Die Figur bewegt sich um eine Anzahl von <i>Feldern</i> gleich seiner <i>BW</i> . <i>Bewegen</i> provoziert <i>Gelegenheitsangriffe</i> . <i>Klettern</i> , <i>Schleichen</i> , <i>Kriechen</i> und <i>Bewegen</i> über <i>schwieriges Terrain</i> kosten die doppelte <i>BW</i> . Jedes zweite diagonale <i>Feld</i> kostet 1 <i>BW</i> mehr.
<i>Schritt</i>	1	Die Figur bewegt sich ein <i>Feld</i> . Diese Bewegung provoziert keine <i>Gelegenheitsangriffe</i> .
<i>Aufstehen</i>	1	Die Figur kommt von der liegenden in die stehende Haltung.
<i>Sprung</i>	/	Die Figur macht einen <i>Springen-Wurf</i> und springt hoch und weit entsprechend den Regeln für <i>Springen</i> . Ein Sprung ist immer Teil einer <i>Aktion Bewegen</i> .
<i>Angriffsaktionen</i>		
<i>Angriff</i>	1	Die Figur macht mit seiner Fern- oder Nahkampfwaffe oder seinem Zauber einen <i>Angriffswurf</i> gegen ein Ziel. Auf einen <i>Treffer</i> folgt der <i>Schadenswurf</i> . <i>Fernkampfangriffe</i> und <i>Angriffszauber</i> in einer <i>bedrohten Zone</i> provozieren <i>Gelegenheitsangriffe</i> . Nach einem <i>Treffer</i> gilt ein -5 <i>Malus</i> auf alle <i>Angriffswürfe</i> in diesem Zug.
<i>Packen</i>	1	Mache einen <i>Angriffswurf</i> mit <i>Geschick</i> oder <i>Stärke</i> gegen die <i>RK</i> eines Ziels. Auf einen <i>Treffer</i> ist das Ziel <i>gepackt</i> und kann mit sich gezogen werden, was 2 <i>BW</i> pro <i>Feld</i> kostet. Der erste <i>Treffer</i> auf den <i>Packenden</i> beendet diesen Zustand.
<i>Stoßen</i>	1	Mache einen <i>Angriffswurf</i> mit <i>Ausdauer</i> oder <i>Stärke</i> gegen die <i>RK</i> eines Ziels. Auf einen <i>Treffer</i> darfst du das Ziel um eine Anzahl <i>Felder</i> gleich deinem <i>Objekte Bewegen-Bonus</i> stoßen.
<i>Einschüchtern</i>	1	<i>Einschüchterungsversuche</i> im Kampf gelten als <i>Angriffsaktion</i> . Sie werden vs. <i>MA</i> gewürfelt.
<i>Angriffszauber</i>	1/2/3	Zauber, die gegen einen <i>Verteidigungswert</i> gewürfelt werden oder Schaden anrichten, gelten als <i>Fernkampfangriffe</i> . Zauber, die keines von beidem tun, so wie <i>Heilzauber</i> , gelten als <i>Standardaktion</i> .
<i>Standardaktionen</i>		
<i>Mit Objekt interagieren / Gegenstand verwenden</i>	1	Trinke einen <i>Trank</i> , öffne eine <i>Tür</i> , betätige einen <i>Hebel</i> , stoß etwas um, nimm etwas auf, wirf eine <i>Fackel</i> , zieh oder wechsele deine <i>Waffe</i> , lenke eine <i>Person</i> ab, hilf jemandem auf die <i>Beine</i> oder mach einen Versuch ein <i>Schloss</i> zu knacken.
<i>Werfen (große Objekte)</i>	2	Um schwere oder große <i>Gegenstände</i> zu werfen, muss der <i>Gegenstand</i> mit einer <i>Aktion Objekte Bewegen</i> gehoben und mit einer weiteren <i>geworfen</i> werden.
<i>Heilzauber</i>	1	<i>Heilzauber</i> gelten als <i>Standardaktionen</i> , da sie nicht gegen einen <i>Verteidigungswert</i> gehen.
<i>Stabilisieren</i>	1	Du bringst eine <i>Figur</i> im <i>Todeskampf</i> auf 0 <i>Todeskampfpähler</i> . Man muss dazu neben oder auf dem <i>Feld</i> dieser <i>Figur</i> stehen.
<i>Gnadenstoß</i>	2	Töte eine <i>Person</i> im <i>Todeskampf</i> . Alle umstehenden <i>Feinde</i> erhalten einen <i>Gelegenheitsangriff</i> mit <i>mittlerem Vorteil</i> . <i>Trifft ein Angriff</i> , ist der <i>Gnadenstoß</i> gescheitert.
<i>Unterstützen im Kampf</i>	1	<i>Unterstütze</i> jemanden beim Anwenden einer <i>Fähigkeit</i> oder bei der <i>Interaktion</i> mit der <i>Umgebung</i> . Dafür musst du in angemessener <i>Position</i> sein. Die <i>Aktion</i> des <i>Helfenden</i> wird vorgezogen, oder die <i>Aktion</i> des <i>Ausführenden</i> zurückgestellt.
<i>Reden / etwas Fallenlassen / Rune wechseln</i>	/	Kleinere <i>Aktivitäten</i> , wie eine <i>Waffe</i> fallenzulassen oder etwas zu rufen, gelten als <i>freie Aktionen</i> .
<i>Reaktionen</i>		
<i>Blocken</i>	/	Wirf deinen <i>Blockwürfel</i> und addiere ihn zu einem <i>Verteidigungswert</i> , um einen <i>Treffer</i> zu verhindern.
<i>Gelegenheitsangriff</i>	/	Wenn ein <i>Gegner</i> sich aus einem <i>Feld</i> deiner <i>bedrohten Zone</i> herausbewegt und du mit einer <i>Nahkampfwaffe</i> bewaffnet bist, darfst du ihn angreifen.

17. SPIELLETTERTIPPS



Vorbereitung der Sitzung

- ❖ Drucke die **Monster- und NSCzettel** aus. Du brauchst sie zum Auslegen auf dem Spieltisch.
- ❖ Drucke die **Händlerzettel** aus der Rumpelkammer aus. Damit hast du ein **flexibles Repertoire**.
- ❖ Erinnere die Spieler an die **Lernzettel** auf ihre Charakterbögen. Lass sie einen **Zettel mit ihren Lernzielen für dich** machen! Das macht es dir einfacher, die **Lernmomente** zu setzen.
- ❖ **Listen von Lehrern** an bestimmten Orten wie dem alten Lager sind gute Handlungsanregungen: Die Spieler haben nun konkrete Ziele in der Spielwelt. Sie können von ihnen durch ein Gespräch mit einem Ortsansässigen erfahren.
- ❖ Drucke die **Karte des Minentals** aus. Sie ist ein Gegenstand in der Welt, welches die Spieler ergattern können.
- ❖ Mach den **Gothic Soundtrack** an. Auch sehr schön ist die Musik der Modifikation ‚**History of Archolos**‘, die von einem polnischen Orchester eingespielt wurde. Die Gothic Ambient-Mixes auf Youtube sind auch toll.

Kennst du Gothic, dann verwende die markanten Figuren des Spiels. **Kennst du Gothic nicht**, dann frage einen Nerd nach den 4 Freunden Diego, Milten, Gorn & Lester. Und Mud.

Die erste Sitzung

- ❖ Lass den ersten NSC, den sie treffen, sagen: „**Hey, du! Steck die Scheißwaffe weg!**“
- ❖ Biete den Spielern *Lernmomente* und *Lehrer* an. Kennen sie einmal diese Spielmechanik, werden sie selbst danach suchen.
- ❖ Zeige den Spielern auch Händler mit Angeboten auch außerhalb ihrer Preisklasse: Damit setzen sie sich Ziele.
- ❖ Präsentiere Berufe wie *Wildtiere Ausnehmen* oder *Schmiedekunst* als NSCs, auf die die Spieler treffen.

Einstieg in die Kampagne

Es gibt viele Möglichkeiten, das erste Abenteuer zu beginnen. Hier sind zwei Beispiele:

(1) Am Austauschplatz

Ein klassischer und schöner Einstieg! Wirfst du die Abenteurer so wie in Gothic I als Sträflinge in die Minenkolonie, gibt es ein **Problem mit der Startausrüstung**: Sie haben natürlich **nichts am Leib, außer ihre Kleider!**

Sage ihnen also, sie **sollen bei der Charaktererstellung die Startausrüstung weglassen!** Die Spieler wählen diese dann am Spieltisch aus, während sie die Überreste der Waren Durchwühlen, die das Alte Lager mit der Außenwelt tauscht.



Was dann passiert liegt in deiner Hand: **Bloodwyn und seine Schläger kreuzen auf**, eine Schar **junger Scavenger stolziert zum Teich**, um Wasser zu saufen, oder **Diego empfangt sie herzlich** und gibt allerlei Auskunft!

Denk auch daran den Spielern sehr früh **ihren ersten Stufenaufstieg** zu geben!

(2) Bei der Minenarbeit

Die Spieler sind in einer Mine im Minental. Sie verdienen dort ihr täglich Brot. Diese Szene könnte **vor der Entstehung der Barriere, während der Entstehung** oder **danach stattfinden**. Sind die Spieler straffällige Zwangsarbeiter oder arbeiten sie aus freien Stücken? Gib den Spielern vielleicht ein paar Vorgaben zur Auswahl.

Was ist das auslösende Ereignis des Abenteurers? **Ein Wassereinbruch** zwingt alle zur Flucht und die Spieler schaffen es nur gemeinsam (perfekt für eine Gruppenprobe). Die Spieler **wollen aus der Gefangenschaft fliehen** und schließen sich zusammen. Vielleicht steigst du auch mit dem Moment der Erschaffung der Barriere ein, als die Schürfer sich gegen die königlichen Wachen auflehnen. **Das Chaos zu überleben, ist ihr erstes Ziel.**

Spielerfortschritt

Gib besonders in den ersten Sitzungen **viele Stufenaufstiege!** Schon nach dem allerersten Kampf könnte man einen vergeben und zum Ende der ersten Sitzung den nächsten. Es kann auch **dein Rettungsanker** sein, um ihnen TP, Mana und LP in einem zu harten Kampf zu geben. Gewöhne die Spieler daran, auf **Stufenaufstiege** hinzuwirken.

Je höher die Stufe, desto seltener geschehen **Stufenaufstiege**.

Große Sprünge im Fortschritt sind auch ein schönes erzählerisches Mittel! Nach dem finalen Kampf, nach dem gewonnenen Gerichtsprozess vor den Ratsmännern oder



beim Aufdecken einer weit vernetzten Verschwörung erhalten die Spieler **gleich 2 Stufenaufstiege** und einen Haufen Ausrüstung oder Erz, um sich bei Händlern einzudecken!

Was **Ausrüstungsgegenstände angeht**, sollte man als SL **nicht zu geizig sein**. Hier eine Waffe, Spruchrolle oder Rune, dort ein Schild oder eine Rüstung. Jede Truhe sollte etwas für mindestens einen deiner Spieler zu bieten haben. Es können Waffen und Runen sein, die sofort zu gebrauchen sind, oder solche, für die sie noch **Attribute** steigern müssen.

Fraktionen

Fraktionen wie Neues, Altes oder Sumpflager spielen eine große Rolle in der Welt von Gothic! Ein Beitritt bedeutet unterschiedliche Allianzen und Feindschaften – schwierig für eine Abenteurergruppe. Daher ein paar Hinweise:

(1) Beitritt & Ränge

Ein Beitritt zu einer Fraktion und das Aufsteigen in den Rängen ist als **eine Art Meilenstein** zu verstehen. Stufe 7-12 ist ein angemessener Zeitraum. Es ergibt Sinn, es mit einer Herausforderung zu verknüpfen, **einer Art Probe**, und als Belohnung **die Fraktionsrüstung, vielleicht auch Waffen, einen Sold, tägliche Rationen oder andere Gegenstände zu erhalten**. Auch der Zugang zu einer Reihe von **Lehrern & Händlern** ist sinnvoll.

(2) Proben für den Beitritt

Verschiedene Spieler wollen meist zu verschiedenen Fraktionen, also geht es auch **um unterschiedliche Proben**. Eine ungleiche Progression könnte das Resultat sein. Dafür gibt es verschiedene Lösungsmöglichkeiten:

a) Gleiche Proben

Die verschiedenen Lager haben **das gleiche Problem**, nämlich die überfüllte Goblinhöhle oder die Gruppe abtrünniger Banditen.

b) Doppeltes Spiel

Auch wäre ein doppeltes Spiel möglich, wo die Spieler mit **Intrige und Betrug** sich die Gunst der verschiedenen Lager verdienen. Ein gutes Beispiel ist die Quest um den Warentransport von der alten Mine in Gothic I.

c) Große Taten

Die Abenteurer verschaffen sich mit **großen Taten** einen legendären Ruf, sodass jedes Lager sie mit Kusshand nehmen würde.

d) Separate Sitzungen

Der SL organisiert mit einzelnen Spielern oder Teilgruppen separate Sitzungen. In diesen Sitzungen finden Probe und Beitritt dieser Spieler statt, danach wird wieder gemeinsam gespielt. Schön ist daran, dass jeder Spieler nun eine Geschichte zu erzählen hat, jeder Spieler kennt einen Ausschnitt der Welt, von welchem **er den anderen berichten kann**. Natürlich sind es dadurch insgesamt mehr Sitzungen (was nicht schlimm sein muss).

Schwierigkeitsgrade

Bedenke, dass Spieler von Anfang an mit einem $W20 + W4 + 0$ im **Durchschnitt eine 13** erzielen:

$$W20 + W4 = \varnothing 10,5 + \varnothing 2,5 = \varnothing 13$$

D. h., dass ein *SchwG* von...

- ...**5 ist fast ein garantierter Erfolg**
- ...**10 ist eher leicht**
- ...**15** liegt bei ungefähr **40% Erfolgchance**
- ...erst **20 und höher** ist schwierig.

Ein **hoher SchwG** kann eine Anregung sein **zusammenzuarbeiten!** Gib den Spielern vor allem zu Beginn den Hinweis, **dass** und **wie** sie sich **unterstützen können**.

Nutze auch **unmöglich hohe (30, 35, 40) oder total mickrige (5) SchwG**. So etwas löst witzige Reaktionen am Tisch aus!

Der SL kann den Spielern mit **zwei W20 den SchwG anzeigen**: Er legt die Würfel mit der entsprechenden Augenzahl aus. Ist die Herausforderung gemeistert nimmt er die W20 wieder vom Tisch.

Kampfesbeginn & -ende

Zeige gleich zu Beginn **die Bögen der Feinde**. Die Spieler brauchen sie zum **Verteilen der Gruppeninitiative**.

Stehen alle Initiativen fest, **mach eine Liste aller Akteure**. Dies macht die Zugreihenfolge transparent und übersichtlich.

Gothic Tales ist **transparent** mit den Werten der Gegner! Das heißt auch:

- Lass einen Spieler **das Monster vorstellen**: Welche Werte, Angriffswürfel, besondere Aktionen und Verhalten hat euer Gegner?
- Spieler, die nicht am *Zug* sind, können die Monsterbögen verwalten: Sie **notieren Schaden** am Monster und können sagen, wann ein **Angriff trifft**. Das füllt gut ihre inaktive Zeit.

Für viele Spieler sind **3 Aktionen pro Zug neu**. Gib ihnen den Hinweis, dass es sich **nach einem Treffer** wegen des -5 Malus lohnen würde, ein schwächeres Monster zu attackieren oder *Standard-* und *Bewegungsaktionen* zu verwenden. Rege sie an, kreativ zu werden!

Gib neuen Spielern den Hinweis, dass sie Feinde auch **Einschüchtern können**, um einen im Grunde schon gewonnen Kampf zu beenden!

Schleicheinlagen

Schleicheinlagen sind im Grunde **eine Form von Kämpfen** mit *Runden*, Zugabfolge & taktischem Anspruch. **Mach deinen Spielern das deutlich und bring sie in Stimmung!**

Benenne bei *Schleicheinlagen* den Spieler noch einmal konkret den Handlungsablauf:

- Alle Schleichenden machen **einen Heimlichkeits-Wurf!**
- Dieser gilt für **diese Runde**. Das Ergebnis liegt offen oder wird notiert.
- In jeder einzelnen *Runde* sind erst die Spieler, **dann die Wachen am Zug!** Die Situation kann sich also in jeder *Runde* entwickeln: Vielleicht lohnt es sich **bei einem schlechten Wurf** zu warten, weil die Wache sich noch wegbewegen könnte? Vielleicht kann einer für Ablenkung sorgen, damit andere dann passieren können?
- Spieler, die entdeckt wurden, sind **überrascht** – und **die Wache, die ihn entdeckt hat, nicht!** In diesem Fall sind **erst alle nicht überraschten Spielern dran** und dann die Wache, die Alarm schlagen kann – sofern sie dann noch lebt.
- Auf geht's, schleicht los!

Lass die Spieler ihre Figuren **wie im Kampf bewegen oder sogar Feld für Feld!** Sage ihnen:

- ❖ „Bleibst du im Schatten?“
- ❖ „Gehst du auf dem Teppich oder auf den Dielen?“
- ❖ „Ich will sehen, ob die Wachen dich bemerken können. Zeig mir genau, wo du entlang gehst!“

Bewegen sie sich auf *Felder*, wo du einen *Aufmerksamkeits-* oder *Wahrnehmen-Wurf* durch die Wachen (mit oder ohne *Vorteil/Nachteil*) machen möchtest, sage ihnen klar: **„Stopp! Ich prüfe, ob man dich bemerkt.“**





Wachen in Schlecheinlagen

Bei Schlecheinlagen kannst du wunderbar mit der Spannung spielen. Spiele **die Wachen aktiv und nicht nur passiv** während einer *Schlecheinlage*:

- Eine Wache hört ein Geräusch und kommt näher.
- Der Wachhund riecht euch, bellt und zerrt an seiner Kette.
- Der Wind dreht sich und die Tiere nehmen eure *Witterung* auf.
- Ein Fackelschein fällt um eine Ecke: Eine weitere *Patrouille* nähert sich!

Gib **hinreichende** oder sogar **eindeutige Hinweise** auf das Verhalten der Wachen:

- Die Wache scheint **sehr sehr müde zu sein und gähnt ausgedehnt**.
- Die Wache kommt **genau auf euch zu**. Sie hat es **eilig und fummelt an ihrer Hose herum** (sie will urinieren).
- Die Wache spricht von der **Wachablösung**, die jeden **Moment kommen müsste**.

Du kannst Wachen **Aufmerksamkeits- oder Wahrnehmung-Würfe** machen lassen, um Spieler zu *entdecken*. Sie werden gemessen mit dem *Heimlichkeitswurf* des Spielers. Setze *Vor-* und *Nachteil* ein!

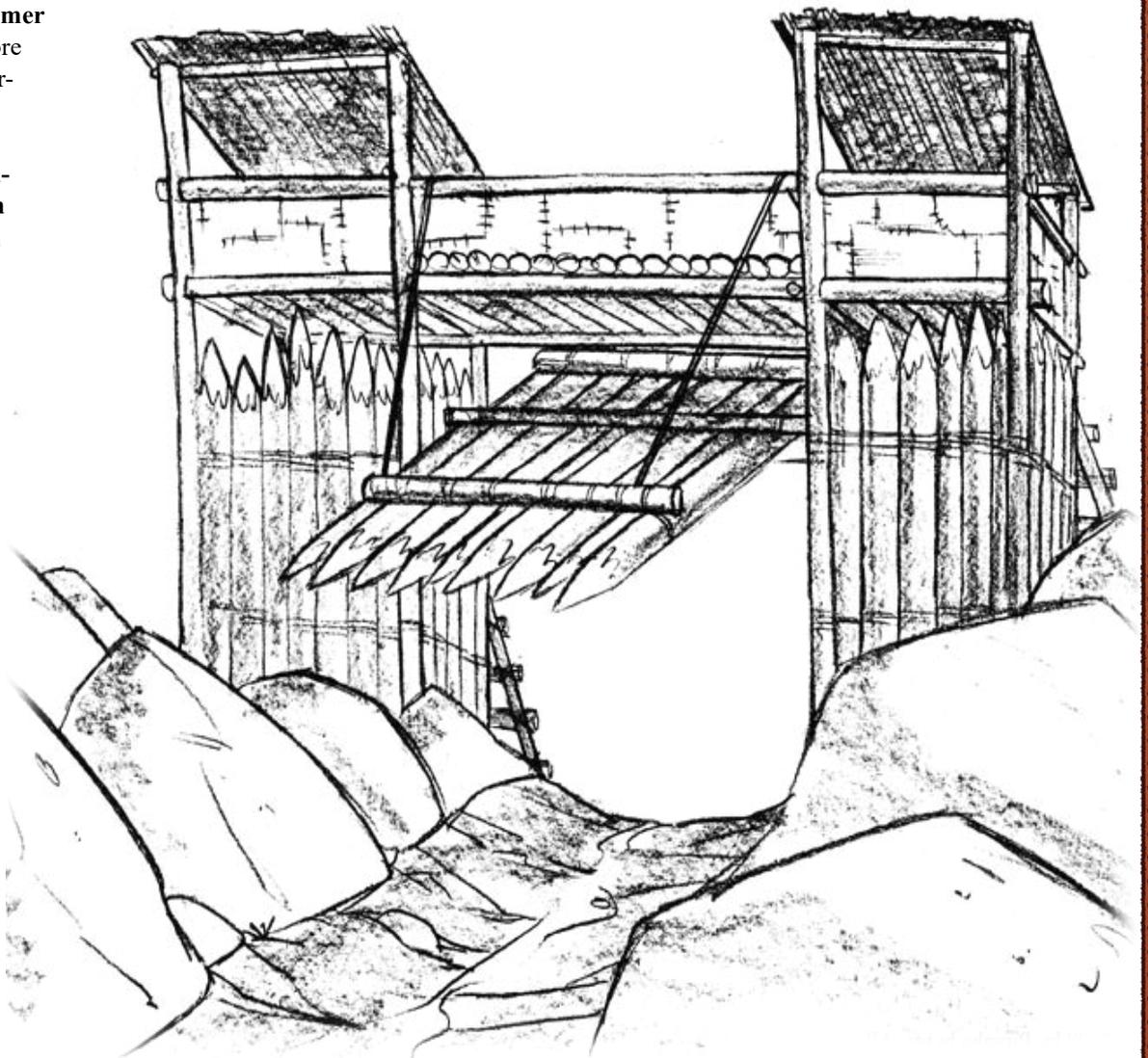
Lass Situationen **im Verlauf** einer *Schlecheinlage* **immer brenzlicher** werden! Störe auch mit unerwarteten Ereignissen, sowie **knarrenden Dielen** oder **Scharnieren**, **aufbrechenden Wolken** und **hellem Mondschein** oder einem vorbeirennenden *Strassenkind*.

Ein GT-Abenteuer...

In einem GT-Abenteuer sollte man...

- ❖ einen Kampf gekämpft,
 - ❖ etwas Neues erlernt,
 - ❖ einen Gegenstand erhalten,
 - ❖ einen fremden Ort erkundet,
 - ❖ und jemanden Interessantes getroffen
- ... haben.

Zeit aufzubrechen!



18. LINKS & DOWNLOADS

Alle Materialien sind gesammelt hier zu bekommen:

<http://gothic-tales.de>

Discordserver

Auf dem Discordserver tummelt sich die **GT-Gemeinschaft**, wo man Features diskutieren, vom Spiel erzählen und Treffen organisieren kann, darf und soll:

<https://discord.gg/j78DAxqSjh>

Schau gerne rein! Wenn du einmal eine Runde gespielt hast, kannst du einen Entwickler oder Co-Entwickler anschreiben und du wirst mit der **Spieler-Rolle** und einem **grünen Namen** geadelt. Wenn du einmal **Spielleiter** warst, kriegst du einen **lila Namen**.

Ich freue mich auf dich und deinen Input!

Talentbäume

Die Talentbäume enthalten **alle erlernbaren Talente** von Gothic Tales. Sie sind unbedingt notwendig, um zu spielen. Es empfiehlt sich, die Blätter, die deinen Charakter betreffen, **auszudrucken**. **Wer neu einsteigt, braucht nur jeweils die obersten Talente abzuwägen**. Kein Grund sich von der Fülle überfordern zu lassen!

<http://gothic-tales.de/Files/Talentbäume0.938.pdf>

Charakterbogen

Jeder Spieler und jede Spielerin **braucht** zum Spielen, ob online oder am Spieltisch, **einen Charakterbogen**. Dieser fasst zusammen, wer du bist, was du kannst und was du besitzt. Den Charakterbogen gibt es auch als Onlineversion auf dem **alle Felder** digital ausfüllbar sind.

Benutze den Chrome-Browser! Andere PDF-reader funktionieren meist nicht mit den ausfüllbaren Feldern!

<http://gothic-tales.de/Files/Charbogen0.831.pdf>

http://gothic-tales.de/Files/Charbogen_Online0.831.pdf

http://gothic-tales.de/Files/Charbogen_Clean0.831.pdf

Rumpelkammer

Die Rumpelkammer enthält Tabellen zu allen **Gegenständen, Waffen & Rüstungen** und den **Stärken & Schwächen**. Für Spielleiter ist dieses Dokument unverzichtbar und auch Spieler sollten einmal einen Blick hineingeworfen haben.

<http://gothic-tales.de/Files/Rumpelkammer0.831.pdf>

Monster- & NSCBuch

Das Monsterbuch enthält **alle Monster** von GT – von der Fleischwanze bis zur Minecrawlerkönigin. Das NSCBuch enthält **alle Nicht-Spieler-Charaktere** – vom Buddler über alle Orkvarianten bis zum Erzbaron. **Diese beiden PDFs sind für SLs wichtig**. Möchte man ganz eigene NSCs oder Monster erstellen, gibt es dafür die leeren Bögen.

<http://gothic-tales.de/Files/Monsterbuch0.825.pdf>

<http://gothic-tales.de/Files/NSCBuch0.826.pdf>

http://gothic-tales.de/Files/Monsterbogen_leer0.825.pdf

http://gothic-tales.de/Files/NSCbogen_leer0.825.pdf

Quickstart-Abenteuer

Suchst du ein einfaches, geradliniges **Abenteuer für 5 Spieler** samt vorgefertigten Kämpfen und Charakteren, 2 Battlemaps und einer Reihe von Dialogen, wirst du hier fündig! Ideal zu Einstieg in die Welt von Gothic Tales.

https://gothic-tales.de/Files/Mit_einem_Paukenschlag_0.5.pdf

https://gothic-tales.de/Files/Drucksache_0.5.pdf

Spieler benötigen dieses Dokument:

https://gothic-tales.de/Files/Spielerhandreichung_0.5.pdf

Danke fürs Lesen und viel Freude beim Spielen,

Euer Gesus / Dietrich Neubert

Coverbild von Xardas1001
Kapitelbilder von Faddy13
Illustration Alchemist von Sandra Pikes:
<https://arsdraconia.com/>, draconiaars@gmail.com
Gothic Logo von Piranha Bytes®
Illustrationen von Ralf Marczinezik
Illustration ‚Diego‘ von Lukas Harder

Weitere Illustrationen von Henrik Fetz
Illustration ‚Heldengruppe‘ von Tom Thiel
IMFellEnglish font von Igino Marini
Washington Text Font von Dieter Steffmann
Gothic II - Die Nacht des Raben Font von Piranha Bytes®
WormManuscript Font von Phillip Andrade
Hintergrund von Wonderdraft