



YARG

Yet Another Roleplaying Game

von
Jens Peter Kleinau
Harald Brencis

§ Copyright: Alle Texte und Grafiken sind copyright © 1991-1999 des Autors, Jens Peter Kleinau. Alle Rechte vorbehalten. Nicht autorisierte Weiterverteilung, Kopie verboten.
Teile des Textes und der Graphiken sind copyright© 1991-1999 Harald Brencis.

WAS IST ROLLENSPIEL?	7
WAS IST YARG?	8
WIE ES BEGANN	9
DIE AUTOREN STELLEN SICH VOR	11
GRUNDREGELN	13
OBERSTE REGEL	13
WÜRFEL	13
AUF- UND ABRUNDEN	13
GELINGEN UND MIßLINGEN	13
NACHWÜRFELN	13
FERTIGKEITSWURF	13
ATTRIBUTS- ODER SINNESWURF	14
VERGLEICHSWURF	14
ENTSCHEIDUNGSWURF	14
ERFOLGSWURF	14
SCHWIERIGKEITEN	14
WIEDERHOLTER ERFOLGSWURF	15
VERDECKTER ERFOLGSWURF	15
MODIFIKATOREN	15
WEITERE REGELN	17
RICHTUNGEN	17
BELASTUNG	17
ERSCHÖPFUNG	17
RUHEPHASE	17
FALLSCHADEN	18
BEGEGNUNGEN MIT NPC'S	18
ERFAHRUNGSPUNKTE	19
ERFAHRUNGSPUNKTE	19
SPIELER-ERFAHRUNGSPUNKTE	19
SPIELLEITER-ERFAHRUNGSPUNKTE	19
CHARAKTERE	21
HAUDRAUF ZWEIZAHN	21
SHIM SHALAAH	21
SCHATTEN	21
ERSCHAFFUNG VON CHARAKTEREN	22
SPEZIES	22
ATTRIBUTE	22
SCHADENSBONI	23
SINNE	23
EIGENSCHAFTEN VON CHARAKTEREN	24
GRUNDFERTIGKEITEN UND WERTE	24
LEBENS- UND MAGIEPUNKTE	24
LERNEN UND STEIGERUNG	25
FERTIGKEITEN	25
LERNBONI	25
LERNEN VON FERTIGKEITEN	26
STEIGERN VON FERTIGKEITEN	26
STEIGERN VON ATTRIBUTEN	26
ERFAHRUNG	26
GRUNDAUSSTATTUNG	27

CHARAKTERE - BEISPIEL	28
DER BEGINN	28
ATTRIBUTE	28
SINNE	29
GRUNDFERTIGKEITEN	29
LEBENS- UND MAGIEPUNKTE	29
HAUTRÜSTUNG	29
FERTIGKEITEN	30
AUSRÜSTUNG	31
YARG - SPEZIES	32
FROGGER	32
KEANTAR	32
KLIROTH	33
MENSCHEN	35
RATLINGE	36
SPOX	37
TROLLE	38
TWERGE	40
ZYSTRANER	40
FERTIGKEITEN	43
WAFFENFERTIGKEITEN	54
GEWICHTSMALUS	54
YARG - WAFFENLOSE KAMPFKUNST	57
TECHNIKEN	57
WAFFEN UND MARTIAL ARTS	57
RAUFEN	58
STRASSENKAMPF	59
LENG HIN	60
SUM LAR	61
CATCHEN	62
GEFAHR - VERLETZUNGEN	63
TREFFERZONEN	63
MALI DURCH VERLETZUNGEN	64
LEICHTE, SCHWERE UND KRITISCHE SCHÄDEN	64
TOD	65
HEILUNG VON VERLETZUNGEN UND GIFTSCHÄDEN	65
REGENERATION VON LEBENSPUNKTEN	66
BEWUßTLOSIGKEIT	66
KRANKHEIT	67
GIFTE	68
GIFTWIRKUNG	68
GIFTABBAU UND ENTDECKEN VON GIFTEN	68
GIFTTABELLE	69
FALLEN	70
ZEITABLAUF	71
KALENDER	71
RUNDEN	71
HANDLUNGEN	72
RECHNEN MIT HANDLUNGEN	73
FRAGEN ZU HANDLUNGEN UND PHASEN	73
ABWARTENDE HANDLUNG	74
ÜBERRASCHUNG	74
BEISPIEL	75
KAMPF - REGELN	77

HANDGEMENGE	77
FERNKAMPF	77
KONTROLLBEREICH / NAHKAMPFDISTANZ	77
AUSWEICHEN	77
FORTBEWEGUNG IM KAMPF	77
ANGRIFF UND ABWEHR	78
HANDLUNGEN ANSAGEN	78
VERFEHLEN	78
SCHWARMANGRIFF	78
<u>HANDGEMENGE - REGELN</u>	<u>80</u>
(A) NORMALER ANGRIFF	80
(A) GEZIELTER ANGRIFF	80
(A) ENTWAFFNEN	80
(A) HALTEGRIFF ANSETZEN	80
(A) WÜRGEGRIFF ANSETZEN	80
(A) GRIFF LÖSEN	81
(A) LÖSEN AUS DEM HANDGEMENGE	81
(V) PARADE	81
(V) KONZENTRIERTE ABWEHR	81
<u>YARG - NAHKAMPF - REGELN</u>	<u>82</u>
MEHRERE ANGREIFER IN NAHKAMPF	82
(A) NORMALER ANGRIFF	82
(A) BERSERKERANGRIFF	82
(A) KRAFTVOLLER ANGRIFF	83
(A) GEZIELTER ANGRIFF	83
(A) RUNDUMSCHLAG	83
(A) ENTWAFFNEN	83
(A) WAFFE ZERTRÜMMERN	83
(A) HANDGEMENGE EINLEITEN	83
(A) STURMANGRIFF	84
(A) SCHILDANGRIFF	84
(A) ZURÜCKDRÄNGEN	84
(A) ANGRIFF MIT ZWEI WAFFEN	84
(A) LÖSEN AUS DEM NAHKAMPF	84
(A) (V) PANISCHES FLIEHEN	84
(A) KO SCHLAGEN	84
(V) AUSWEICHEN	85
(V) PARADE	85
(V) KONZENTRIERTE ABWEHR	85
(V) RÜCKZUG DECKEN	85
<u>REITERKAMPF</u>	<u>86</u>
REITEN	86
MEHRERE ANGREIFER IN REITERKAMPF	86
(V) ANGRIFF AUF DAS REITTIER	86
(A) ANGRIFF DURCH DAS REITTIER	87
(A) NORMALER ANGRIFF (+1 GEGEN FUßVOLK)	87
(A) BERSERKERANGRIFF (+1 GEGEN FUßVOLK)	87
(A) KRAFTVOLLER ANGRIFF (+1 GEGEN FUßVOLK)	87
GEZIELTER ANGRIFF	87
(A) ENTWAFFNEN (+1 GEGEN FUßVOLK)	87
(A) WAFFE ZERTRÜMMERN (+1 GEGEN FUßVOLK)	88
(A) HANDGEMENGE EINLEITEN	88
(A) STURMANGRIFF (+1 GEGEN FUßVOLK)	88
(A) NIEDERREITEN (+1 GEGEN FUßVOLK)	88
(A) ZURÜCKDRÄNGEN (+1 GEGEN FUßVOLK)	88
(A) LÖSEN AUS DEM REITERKAMPF (+1 GEGEN FUßVOLK)	88
(V) PANISCHES FLIEHEN	88
(V) KO SCHLAGEN	89
(V) AUSWEICHEN	89
(V) PARADE	89
(V) KONZENTRIERTE ABWEHR	89

(V) RÜCKZUG DECKEN (+1 GEGEN FUßVOLK)	89
FERNKAMPF - REGELN	90
TREFFERSCHWIERIGKEIT	90
REICHWEITEN	90
VERFEHLEN	90
ABWEHR IM FERNKAMPF	91
(A) NORMALER ANGRIFF	91
(A) GEZIELTER ANGRIFF	91
(V) AUSWEICHEN	91
(V) PARADE	91
(V) SCHILDABWEHR	91
(V) KONZENTRIERTE ABWEHR	91
SCHIEßEN AUF GEGENSTÄNDE	91
GESCHOSSE MIT FLÄCHENWIRKUNG	92
ABWEHR VON GESCHOSSEN MIT FLÄCHENWIRKUNG	92
KAMPF - GLÜCK UND PECH	93
GLÜCK (DOPPELT-6) IM NAHKAMPF UND IM HANDGEMENGE	93
PECH (DOPPELT-1) IM NAHKAMPF UND IM HANDGEMENGE	94
GLÜCK (DOPPELT-6) UND PECH (DOPPELT-1) IM FERNKAMPF	94
MAGIE	95
YARGONIUM	95
MAGISCHE WISSENSCHAFTEN	95
MAGISCHE EFFEKTE	95
MAGISCHE FERTIGKEITEN	95
DIE WELT DER MAGIE	96
MAGISCHE ENERGIE	96
WILDE MAGIE	96
GRUNDFERTIGKEITEN DER MAGIE	97
DAS STEIGERN DER MAGIE	98
MAGIE - REGELN	99
KONTROLLIERBARE MAGIE	99
FORM UND WIRKUNG	99
ANWENDUNG	99
MAGIE IM KAMPF	100
HÖHERE SCHWIERIGKEIT	100
ZUSATZ MP	100
RITUAL MAGIE	100
ALCHIMIE	102
ZAUBERKUNDE	112
ABWEHR	113
BESCHWÖRUNG	124
KONTROLLE DES BESCHWORENEN WESENS	124
BANNEN	124
DAS GEHEIME BUCH DER BESCHWÖRUNG	124
HAUSMAGIE	135
MARKTPLATZ	139
EINKAUFEN	139
WO GIBT'S WAS?	139
HERSTELLUNG	141
QUALITÄT UND EIGENSCHAFTEN	141
DAUER UND KOSTEN BEI DER HERSTELLUNG	143
SCHÄDEN AN EINEM GEGENSTAND	144
REPARATUR	144

SCHILDE	145
ABWEHRBONUS	145
SCHILDWAFFEN	146
BESCHÄDIGUNGEN AM SCHILD	147
YARG - RÜSTUNGEN	148
TREFFERZONEN	148
RÜSTUNGSTEILE	148
UNTERZEUG	149
OBERZEUG	149
ZUSAMMENSTELLUNG DER RÜSTUNG	150
DAS GEWICHT DER RÜSTUNG	151
DAS HANDIKAP BEI DER RÜSTUNG	151
HELMER ODER SONST WIE BESSERE RÜSTUNGEN	151
RÜSTUNG EINES CHARAKTERS	152
WAFFEN	153
GEWICHTSMALUS	153
SCHADENSARTEN	153
BONUS	154
BESCHÄDIGUNGEN AN DER WAFFE	154
WAFFENLISTE	154
ARMBRUST SCHIEßEN	155
AXTKAMPF	155
FECHTEN	155
BOGEN SCHIEßEN	156
KETTENWAFFEN	156
KEULEN	157
MESSER	157
SCHWERTKAMPF	158
SPEERKAMPF	159
STANGENWAFFEN	160
STABKAMPF	160
SICHELWAFFEN	161
PEITSCHEN	161
SCHLEUDERN	161
GROSSE SCHUSSWAFFEN	162
WURFWAFFEN	162
SCHILDKAMPF	162
SCHADENSSTUFEN	163
REAGENZIEN	164
ÜBERBLICK ÜBER DIE REAGENZIEN	169
YARG - AUSRÜSTUNG	171
LEBEWESEN UND ANDERE BIESTER	179
LEBENSUNKTE	179
MAGIEUNKTE	179
GRUNDWERTE	179
LEBEWESEN - BÄREN	181
LEBEWESEN - ECHSEN	182
LEBEWESEN - HUNDE	185
LEBEWESEN - INSEKTEN	186
LEBEWESEN - KATZEN	188
LEBEWESEN - SCHLANGEN	189
LEBEWESEN - LUFTBEWOHNER	191
LEBEWESEN - WASSERBEWOHNER	193
LEBEWESEN - NUTZTIERE	196
LEBEWESEN - MONSTER	200
DÄMONEN UND GEISTER	202

Was ist Rollenspiel?

Ein Rollenspiel ist ein Spiel, in dem viele Spieler miteinander statt gegeneinander spielen und in dem es keinen Gewinner gibt.

Im Rollenspiel spielen die Teilnehmer einen Charakter, ähnlich wie ein Schauspieler in Theater. Ein besonderer Spieler, der "Spielleiter", übernimmt die Rolle des Regisseurs und damit die Leitung des Geschehens. Dabei braucht man aber keine Bühne, Publikum oder Kostüme. Alle Szenen und Aktionen werden normal durch Sprache kommuniziert und ausgeführt. Als Requisiten benutzt man lediglich Bleistifte, Papier und Würfel ... und als aller wichtigstes -- Phantasie!

Auf der Theaterbühne müssen die Schauspieler machen, was dem Regisseur vorschwebt, im Rollenspiel dagegen machen die Spieler alles was sie wollen.

In jedem Moment der Geschichte beschreibt der Spielleiter die momentane Situation der Charaktere und fragt nach Reaktionen der Spieler.

Fallen, Rätsel, Geheimnisse, Gefahren und viele andere unbekannte Herausforderungen, die vom Spielleiter erdacht wurden, warten auf die Spieler. Manchmal werden Würfel gerollt, um zu sehen, ob das Glück es gut meint mit den Taten der Charaktere.

Die freien Entscheidungen der Spieler sind es, die keine Geschichte stur nach Drehbuch verlaufen lassen. Jeder Spieler kann die Geschichte verändern, indem er nach eigenem Willen agiert. Dies ist genau der Anreiz des Rollenspiels, den ein Schauspieler im Theater oder in Filmen nie hat.

Der Spielleiter reagiert auf die Aktionen der Spieler und passt eventuell seine Geschichte an. Folglich sind sowohl der Spielleiter als auch die Spieler sozusagen gleichzeitig das Publikum und der Regisseur.

Nicht nur die Spieler haben ihren Spaß und agieren mit einem Charakter nach ihren Vorstellungen. Ein Spielleiter übernimmt die Rolle aller anderen Charaktere, die nicht von den Spielern gespielt werden. Da er der Regisseur und eventuell auch der Autor der Geschichte ist, kann er seine Kreativität voll einsetzen, da er die gesamte Welt für die Mitspieler repräsentiert.

Die Spieler handeln in der Geschichte des Spielleiters und können so aktiv erleben, wie sich die Story entwickelt. Wer schon immer mal der große Held oder ein mächtiger, angesehener Magier sein wollte, der kann dies im Rollenspiel sein und noch viel mehr!

Was ist YARG?

Mit YARG steht erstmals in größerem Umfang eine Eigenentwicklung im Internet völlig frei zur Verfügung, die es ohne Probleme mit den käuflichen Rollenspielen aufnehmen kann. Nach der Meinung der Entwickler und auch der Spieler handelt es sich um das derzeit beste deutschsprachige Rollenspiel.

YARG setzt sich als Fantasy Rollenspiel in Szene und liefert den vollen Umfang für diese Sparte des Rollenspiels. Die Regeln und Szenarios sind jedoch derart gestaltet, daß es ohne Probleme auch auf andere Genre übertragen werden kann. Ursprünglich war eine Science Fiction und Horror Erweiterung für das Rollenspiel geplant. Leider werden diese in näherer Zeit nicht realisiert, da die Autoren dem Geldverdienen nachkommen müssen.

Geschrieben ist YARG von Jens Peter Kleinau und Harald Brencis, die beide gleichzeitig die Idee hatten ein Rollenspiel zu verfassen.

YARG im Internet bietet ein vollständiges Rollenspiel mit einer bunten Welt voller fremder Spezies, Magie, Fauna und Flora.

Um sich in dieser Welt leicht und sicher zu bewegen, Gefahren und Konfrontationen zu überstehen gibt YARG den Spielern einfache und angemessene Regeln an die Hand, die verständlich sind und dem Spieler alle Freiheiten lassen um seinen Spaß und seine Phantasie auszuleben.

Der Spieler ist frei seinen Charakter nach seinen Wünschen zu gestalten. YARG gibt ihr oder Ihm die Freiheit einen strahlenden Helden, düstern Magier, unbedarften Schmied, glorreichen Krieger, erfolgsverwöhnten Künstler,... oder was auch immer nur vorstellbar ist zu spielen. Für diejenigen, die sich schon in anderen Rollenspielsystemen umgeschaut haben, sei folgendes gesagt: YARG hat keine Charakterklassen oder eine Beschränkung irgendeiner Art, die es nicht erlaubt, genau den Charakter darzustellen, den man schon immer mal spielen wollte, aber nicht konnte, da die Regeln es nicht zu ließen.

Wie es begann

YARG wurde vor sechs Jahren begonnen zu entwickeln, als wir feststellten, daß alle anderen Rollenspiele, meist in mehreren Punkten unzulänglich, unpraktisch oder zu beschränkend waren, als daß wir die Vorstellungen von freien und phantasievollen Rollenspiel verwirklichen konnten, die wir uns vorgestellt hatten.

Wenn das eine System zu festgelegt war in der vorliegenden Sparte, sei es Horror oder Mittelalter, war das andere System so universell und abstrakt, daß es keinen sinnvollen Zusammenhang mit dem Spielablauf mehr hatte.

Andere Spiele gefielen uns nicht, da sie entweder zu nahe an der Realität liegen wollten und daher eine ungeheure Anzahl an Tabellen und Modifikatoren hatten, so daß sie nicht spielbar waren. Oder Systeme waren zwar schnell spielbar, aber das Handeln, die Eigenschaften und Wünsche der Charaktere und Spieler hatte einen so geringen Einfluß auf den Spielablauf, daß man gleich Mensch-Ärger-Dich-Nicht hätte spielen können.

Wiederum andere waren so konzipiert, daß die Würfel das Schicksal mehr beeinflussten als die Entscheidungen der Spieler.

Schließlich gab es noch die Liga der "Großen Alten". Diese Spielsysteme waren dermaßen zu Grunde korrigiert, daß sie weder durchschaubar noch nachvollziehbar waren. Zudem empfanden wir es unzumutbar, einige mehrere Festmeter Papier in Form von Regelsammlungen anzuschaffen, wenn wir unserem Vergnügen nachkommen wollten.

Der Schritt zu einem eigenen System kam dann als logische Konsequenz.

Zum Anfang war das vorliegende Rollenspiel eine kleine Sammlung von Regeln und Ideen, die jeder der beiden Hauptautoren bei sich in seinen Computer tippelte. Daß wir mit modernster Technik ausgerüstet sind, ist kein Zufall. Wir beide sind seit über zehn Jahren professionell als Programmierer im Computergeschäft tätig.

Als Programmierer und Berater sind wir gewohnt Problemstellungen jeder Art zu abstrahieren, zu analysieren, zu lösen indem wir diese in Formeln und Regeln übersetzen, die schnell und flüssig ablaufen müssen, wobei auf Bedienbarkeit und Benutzerkenntnisse Rücksicht genommen werden muß. Wenn dies einem Rollenspielentwickler bekannt vorkommt, so ist das beabsichtigt.

Ein Spielsystem beliebiger Art besteht aus Regeln und Formeln, welche einen realen oder gedachten Ablauf simulieren und einen flüssigen, schnellen Spielablauf garantieren sollen. Dabei gilt es auf die Freiheit der Phantasie, auf den Spielspaß und auch auf Rollenspielfanfänger genauso wie auf Profis Rücksicht zu nehmen.

Den Schritt aus den beiden getrennten Computern machte das System vor etwas über fünf Jahren, als die beiden Urheber beschlossen, daß eine gemeinsame Entwicklung mehr Vorteile hatte als eine getrennte. Mit Eifer und Enthusiasmus machten sie sich daran, das perfekt realistische System zu gestalten und erzeugten Datenbanken, Diagramme, Tabellen und sonstige Unterstützungen, so daß dieses Spiel fast nur noch mit Hilfe des Computers zu spielen war. Da hatte man zwar eine perfekte Abstraktion der Realität geschaffen, aber leider wichtige Aspekte des Spielens dabei völlig außer acht gelassen.

Daraufhin lag das Rollenspiel fast ein halbes Jahr brach und es wurde nach einem bereits verlegten System gesucht, daß den Ansprüchen gerecht werden konnte. Diese Suche war jedoch erfolglos und schließlich machten sich die beiden Autoren daran, die Mechanismen des Spielens selber zu untersuchen: Was macht ein Spiel flüssig? Wodurch wird Spielspaß gefördert? Wie erreicht man Dynamik, wenn die Realität Dynamik bringt? Was fordert den einzelnen Spieler zum gemeinsamen Spaß beizutragen? Was ist Ziel des Rollenspiels? Wodurch läßt sich die Interaktion fördern und was bremst sie aus? Wann darf man Tabellen einsetzen und wann nicht? Die Fragen sind in der Form leicht in das Unendliche weiter stellbar und es gibt sicherlich einige aussagekräftige Antworten in den Untersuchungen über den spielenden Menschen. Was das Rollenspiel betrifft haben wir unsere Antworten gefunden und in ein System formuliert, welches wir auch anderen Spielern anbieten wollen.

Der Weg von dem einzelnen Text, bis zu einem System, das leicht spielbar und für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet ist, sowie Spielspaß garantiert, war ein langer und wichtiger. Inzwischen haben wir die vierte Revision hinter uns, die sich durch intensive Spieltests in mehreren Gruppen ergeben hat. Es beteiligten sich zwei weitere Autoren an dem System, die jeweils über zehn Jahre Rollenspielerfahrung mitbringen. Unterstützt haben uns eine Vielzahl an von Helfern, die Korrektur gelesen haben, Beiträge geliefert haben, die Internetpräsenz erst ermöglicht haben, Testspiele mit Viel Geduld und Sachverständnis durchgeführt haben und nicht zuletzt uns immer wieder Mut zugesprochen haben, dieses großartige Projekt zu einem Ende zu bringen. Wir möchten an dieser Stelle unsern Dank aussprechen und unser Hoffnung Ausdruck verleihen, daß das Produkt zu einem Erfolg wird.

Unser Hauptwerk hat circa 250-300 Seiten DIN A4, wobei etwa 75% reiner Text ist. Die Grafiken sind zum großen Teil selbst gezeichnet (Bleistiftzeichnungen und Computergraphiken). Unser Rollenspiel ist nicht nur eine Regelsammlung für einen universellen Einsatz, sondern bietet zugleich eine detaillierte Weltenbeschreibung und

mehrere Abenteuer, sowie eine Vielzahl von Magiesprüchen, Waffen und Monstern. Zur Zeit ist alles auf Fantasy abgestimmt, kann aber leicht um einen beliebigen Hintergrund erweitert werden. Aufgrund der größer werdenden Nachfrage und auch um zu prüfen, ob unser System auf Interesse stoßen würde, haben wir Seiten im Internet eingerichtet.

Die Autoren stellen sich vor

Folgt mir, kommt hier entlang, aber achtet auf die Stufen." Der Mann mit der schwarzen Kapuze winkt mit seinem Arm, ihm zu folgen. Das wenige was man von ihm erkennen kann, sieht nicht gerade aus, als würde ihn seine eigene Mutter zum Apfelkuchen einladen. Dem Geruch nach zu urteilen, war seine letzte Mahlzeit dazu gedacht Vampire zu vertreiben. Er stapft zielstrebig und eilig voran, als hätte er noch eine Verabredung mit einem der Gefangenen, die er auf keinen Fall verpassen möchte. Vielleicht eine kleine Folterparty, ein nettes Streckbankziehen oder fröhliches Knochenbrechen, aber eventuell will er auch nur sein neues Fallbeil polieren, welches er zu seinem zehnjährigen Jubiläum geschenkt bekommen hat.

Achtet auf euren Kopf, dieser Gang hat sehr niedrige Balken." Stickig, kalt und feucht ist es hier unten. An der Decke und an den schlecht behauenen Steinen haben sich Schimmel, Flechten und Moose gemütlich gemacht und Ungeziefer verschwindet raschelnd in den Ritzen. Wie kalter Nebel kriecht die Luft unter die Kleidung und legt sich unangenehm auf die Haut. Man muß aufpassen um auf dem Boden nicht auszurutschen. Unrat, Dreck und komisches grünes Zeug haben ein großen Teil des Bodens in Beschlag genommen, nur ein schmaler Trampelpfad ist frei geblieben. Unter diesen Bedingungen erscheint die graubraune Lederkluft des Henkers nicht mehr ganz so widerlich, wie sie oben in der kargen Behaglichkeit der Arbeitsräume anzusehen war.

Wir bekommen nicht oft Besucher hier unten, ist mal eine nette Abwechslung." Freundlich ist er ja. Ob er seine Opfer auch so behandelt? "Stoßen sie sich nicht den Kopf, Sir. Würden sie sich bitte hier hin knien. Keine Angst es ist gleich vorbei und tut auch gar nicht weh"; schauerliche Vorstellung. Besser man nickt ihm freundlich zu und sagt nichts, schließlich weiß man nie ob man auch mal in seine Hände gerät.

Gleich sind wird da, nur noch die Treppe hinauf." Es wird wieder ein wenig wärmer und trockener. Die Treppe führt in einen langgestreckten Raum, der rechts und links von Zellentüren gesäumt ist. Die Zellentüren sind einfache Gittertüren, so daß man die Gefangenen immer im Auge behalten kann. In mitten des Raumes befindet sich ein grob geschreinerter Holztisch auf dem Papier gestapelt wird. Ein weiterer Gehilfe des Folterknechtes lümmelt sich daran und sortiert die Stapel nach nur ihm bekannten Kategorien. Der freundliche Henker nickt ihm kurz zu und leitet seine Besucher zu der ersten Zelle.

Die Zelle ist klein und karg eingerichtet. Eine Metallpritsche und ein Nachtopf gehören wohl zur Standardausstattung dieser Zellen hier. Außergewöhnlich an der Ausstattung ist nur ein Schreibtisch mit bequemen Stuhl, ausreichend Tusche, Bleistiften und Papier. Einen solchen Luxus erwartet man in diesen Gewölben sicherlich nicht. Aber diese Zellen, sind auch die Ungewöhnlichsten und das Geheimnis ihrer Insassen ist wohl das bestgehüteteste auf ganze Yarg. Dabei ist auf den ersten Blick nichts besonderes an diesem Gefangenen. Er ist etwa dreißig Jahre alt, hat kurze stoppelige Haare und die hiesige Ernährung ohne Probleme gut überstanden. "Wenn die Gefangenen fleißig sind, bekommen sie auch extra Wünsche erfüllt. Dieser hier liebt Junkfood, dafür schreibt er täglich eine Seite mehr." Aha, das erklärt es also. Eine kleine Schiefertafel, neben der Zellentür enthält den Namen, Harald Brensis. "Er gehört zu unseren wichtigsten Gefangenen, obwohl wir auf keinen unserer Freunde hier verzichten wollen." Auch wenn man es unter der schwarzen Kapuze das Gesicht nicht sehen kann, das gemeine Grinsen scheint sogar durch den dunklen Stoff durchzutiefen. Der Gefangene schaut kurz auf und man sieht seine rotgeränderten Augen, dann senkt er den Blick jedoch schnell wieder und schreibt weiter an seinem Manus kript. "Er ist wirklich einer unserer fleißigsten, der gute Harry. Fast die Hälfte aller Texte stammt von ihm. Was man von dem nächsten nicht sagen kann."

Aber auch er ist wichtig. Mike Schauer ist sozusagen der Prüfstein für die hier gewonnenen Errungenschaften." Als die Besucher sich der nächsten Zellentür nähern, springt der Gefangene von seinem Stuhl auf, rennt zur hintersten Ecke der Zelle und kauert sich zusammen. "Bitte, bitte, nicht schlagen, ich liefer auch garantiert bald die Beschreibung meiner Spezies ab. Aber bitte schlagt mich nicht." Der Kerl sieht gar nicht so aus, als müßte er besonders Angst haben. Er ist etwa zwei Meter groß und auch er sieht nicht gerade verhungert aus. Auf dem Schreibtisch liegt ein Blatt Papier. Es ist bis auf zwei Worte völlig leer. Der Wärter zuckt die Schultern. "Wenn Mike nicht so verdammt gut im Prüfen der Regeln wäre, hätten wir ihn schon längst frei gelassen. Das Blatt Papier ist jedenfalls seit etwa vier Jahren unverändert. Kein Wort ist dazu gekommen"

Völlig unvermittelt kommt plötzlich ein Geschrei aus einer der gegenüberliegenden Zellen. Es klingt wie der verzweifelte Ruf nach Gerechtigkeit, ein Ding, was hier unten nicht finden ist. Ohne dem Gebrüll eine größere Beachtung zu schenken folgt der Wärter jedoch seinem Rundgang. Der nächste Gefangene ist jünger und trägt einen Vollbart. Er ist breit, massig gebaut und sitzt vornübergebeugt an einem abgenutzten Schreibpult. Matthias Schmidt ist sein Name laut dem Täfelchen neben der Gittertür. Mit krakeliger, ungeübter Schrift hat jemand Vorsicht bissig; darunter geschrieben. "Tretet nicht zu nahe an das Gitter ran. Ein vorheriger Besucher büßte seine Hand ein, als er ihn in unvorsichtiger Weise streicheln wollte." Der Beschuldigte hebt sein en Blick und schaut wütend, ja geradezu böse herüber. "Haut bloß ab. Ihr seht doch, daß ich hier arbeite, soll das Bestiarium denn nie fertig werden ? Außerdem habe ich noch einen Stapel voller Regeln zu korrigieren. Die Hälfte davon ist komplett unsinnig und der Rest vollkommen unrealistisch. Also laßt mich in Ruhe und verzieht euch." Er blickt nochmal besonders unfreundlich und fängt dann wieder mit dem Schreiben an. "Man kann wirklich nicht erwarten, daß hier alle immer fröhlich sind. Es herrscht hier mehr, wie soll ich es sagen..naja..eine lockere

Atmosphäre, wo der einzelne Gefangene auch mal seine schlechten Launen austoben kann." Der Henker drängt schnell weiter zu gehen. Offensichtlich bereitet ihm ein freiwillig arbeitender Gefangene ziemliches Unbehagen.

In der letzten Zelle auf der linken Seite des Raumes sitzt eine merkwürdig gekleidete Gestalt. Sie hat einen runden Helm auf, trägt eine Taucherbrille, ein rotes Cape schmückt ihren Rücken und eine Socke hängt aus einer Hosentasche. Neben dem obligatorischen Schreibtisch steht ein graubrauner Aktenkoffer. "Er möchte gerne, daß wir ihn Captain Rob nennen. Wenn er fleißig ist nennen wir ihn mit jedem Namen der ihm gefällt. Sein wirklicher Name ist Stefan Ohlerich. Im Moment schreibt er gerade an einem Abenteuer. Früher war er mit Magie beschäftigt." Der so beschriebene hört seinen Namen und erhebt triumphierend seinen linken Arm. "Ha, hier ist Captain Rob. Der Rächer der Reichen. Der Entführer von Witwen und Weisen und der Peiniger der besonders Blöden. Hebe dich hinfort du Banause."

Um seinen Gefangenen nicht weiter von der wichtigen Arbeit abzuhalten, zieht der Folterknecht seine Besucher auf die andere Seite des Raumes. Dies scheint die Zelle zu sein aus der der Verzweiflungsschrei vor kurzem gekommen war. Kein Schreibtisch ist in dieser Zelle, sondern eine merkwürdige Apparatur mit verschiedenen Symbolen und Zahlen darauf. Der dortige Insasse nimmt keinerlei Kenntnis von den Besuchern. Mit fliegenden Fingern hämmert er auf verschiedenen Tasten und Hebeln seiner Maschine herum. Plötzlich ertönt ein Tüten und dann ein kreischendes Pfeifen, was kurz darauf verstummt. Die Apparatur beginnt zu leuchten, die Zahlen und Symbole verändern sich und ein siegesgewisses Lächeln zeigt sich auf dem schlanken Gesicht des Gefangenen. Plötzlich jedoch verschwindet das Leuchten und die Symbole werden dunkel. Entsetzen zeigt sich dort, wo vorher Glück und Freude war. Ein Zucken durchläuft den mageren Körper des Magiers und wieder ertönt dieser Verzweiflungsschrei. Diesmal zeigt sich auch der Henker nicht gänzlich unbeeinträchtigt. "Manchmal ist das schlimm mit ihm. Er sitzt den ganzen Tag vor seinem Kasten und kann keinerlei Effekte erzeugen. Es fehlt ihm dann irgendeine Verbindung oder ein Element. Ich weiß selber nicht genau, was seine Aufgabe eigentlich ist. Aber ohne ihn würdet ihr jetzt nicht hier sein. Soviel ist sicher." Auf dem Schild steht Peter Samow.

So wir kommen nun zur letzten Zelle." Der Wärter deutet auf ein größeres Gitterportal. "Diese Zelle ist die einzige Gemeinschaftszelle hier unten." Der Wärter zieht aus seiner Hosentasche einen großen, ehernen Schlüssel. Mit einem Knirschen dreht er den Schlüssel in dem Schloß herum. Er hat offensichtlich keine Angst, daß die Gefangenen ausbrechen. Die Tür geht nach außen in den langgestreckten Raum auf. Die Gefangenen in dem Raum sind sehr ruhig. Manche lümmeln sich auf ihren Pritschen herum und lesen die von den anderen Gefangenen beschriebenen Seiten, wobei sie Kommentare und Fehler hinzufügen. Andere sitzen an Tischen zusammen und scheinen zu spielen. Die genaue Zahl kann man nicht genau bestimmen, da von dieser Zelle weitere Gänge und Nebenräume abgehen. Der Wärter deutet an näherzugehen und zögerlich folgen die Besucher der Einladung. "Keine Angst, die sind alle ganz harmlos. Und die Frau da hinten auf der Pritsche müssen sie unbedingt mal kennenlernen. Ein wirklich liebes Mädchen. Nur zu, geht ruhig hinein."

Freundlich aber bestimmt deutet er in die Zelle. Hinter den Besuchern beendet nun der Gehilfe des Henkers seine Arbeit an den Papieren und kommt von dem Tisch in der Mitte des Raumes näher. Unweigerlich gehen die Besucher in die Falle und mit einem lauten Knall schließt sich die Gittertür hinter den Ahnungslosen. "Willkommen in Yarg. Ihr hättet nie hier her kommen dürfen. Wer einmal hier angekommen ist, kann nie mehr heraus." Jetzt nun, da seine Besucher gefangen sind, zieht der Henker die Maske ab. "Ach, ich vergaß mich vorzustellen. Mein Name ist Jens Peter Kleinau. Von mir stammt diese Geschichte hier und jede Menge anderer Texte, Regeln und Bilder in und um Yarg herum."

Grundregeln

Wie kein anderes Spiel lebt und stirbt Rollenspiel durch die Regeln. Das mag erstaunlich sein, da das Rollenspiel sehr viel mit Phantasie und Kommunikation zu tun hat und nicht mit Gesetzen. Doch gerade diese Freiheit des Spielens ist abhängig von Informationen, die der Spieler bekommt. Ein Spieler kann nicht frei handeln, wenn er nicht weiß, welche Wirkung er durch sein Handeln verursachen könnte.

Oberste Regel

Der gesunde Menschenverstand hat *Vorrang* vor jeder anderen Regel. Es sollte niemals im Spiel auf eine Regel bestanden werden, wenn die Logik sagt, daß es eigentlich Blödsinn ist. Kein Regelsystem ist perfekt.

Würfel

Entscheidungen im Rollenspiel werden entweder vom Spielleiter oder vom Glück getroffen. Das Glück entscheiden die Würfel. Zu diesem Zweck benötigt der Spieler folgende Würfel:

Einen vierseitigen (W4), einen sechsseitigen (W6), einen achtseitigen (W8), einen zehnsseitigen (W10), einen zwölfseitigen (W12) und einen zwanzigseitigen (W20) Würfel.

Abkürzungen wie 2W10 + 1W4 bedeuten zwei W10 plus ein W4. Das Ergebnis ist die Summe aus zwei Würfeln mit jeweils einem zehnsseitigen Würfel und einem Wurf mit dem vierseitigen Würfel.

Auf- und Abrunden

In YARG tauchen manchmal Formeln auf, in denen dividiert werden muß. Es gilt immer und ohne Einschränkung: **Jedes Ergebnis muß abgerundet werden.**

$20 / 3 = 6,66 \Rightarrow 6$ $15 / 2 = 7,5 \Rightarrow 7$ $9 / 10 = 0,9 \Rightarrow 0$

Gelingen und Mißlingen

Natürlich ist es für die Spieler am wichtigsten zu erfahren, ob eine Aktion, die ihr Charakter ausführt zum Erfolg führt. Zum Prüfen einer Aktion wird fast immer ein Test mit einem W6 gewürfelt. Der wichtigste Würfel für jeden Spieler ist also der W6, er bestimmt das Schicksal des Charakters.

Nachwürfeln

Bei fast allen Würfeln mit dem W6 bei denen eine Eins oder eine Sechs erscheint, muß der Spieler noch einmal würfeln. Zwei Einser (**Doppelt-Eins**) hintereinander bedeuten absolutes Versagen. Dieser Patzer zieht sofort das Pech nach sich. Hierfür gibt es spezielle Patzer Tabellen.

Zwei Sechser (**Doppelt-Sechs**) hintereinander bedeuten absolutes Gelingen. Dieses Glück führt sofort zum Erfolg.

Folgt nach einer Sechs ein anderer Wert, so wird dieser auf die Sechs addiert. Hierbei ist auch eine Eins ein normaler Wert, der nicht nachgewürfelt wird. Die Summe aus beiden Würfeln wird weiter verwendet.

6 + Nachwürfeln = Ergebnis

Der Wert, der nach der ersten Eins gewürfelt wird, ist ohne Bedeutung, außer es ist die noch eine Eins (Doppelt-Eins). Als Wert für den Wurf wird nur die erste Eins verwendet.

Fertigkeitswurf

Ein Fertigkeitswurf stellt den Einsatz einer Fertigkeit dar. Der Spieler würfelt mit einem W6 (Nachwürfeln) und addiert auf das Ergebnis seine Fertigkeitsstufe.

Will ein Charakter eine Fertigkeit einsetzen, die er nicht gelernt hat, wird der Wurf mit einem entsprechenden *Attribut* oder *Sinn* getätigt. Allerdings wird von seinem Wurf der Wert 6 subtrahiert. (Malus -6)

Besitzt er jedoch eine artverwandte Fertigkeit kann der Charakter die artverwandte Fertigkeit benutzen um die Aufgabe zu lösen. Hierbei wird allerdings der Wert 3 von seinem Wurf abgezogen (Malus -3). Die artverwandten Fertigkeiten sind bei jeder Fertigkeit in der Aufstellung angegeben.

Erreicht der Spieler eine Doppelt-Sechs oder eine Doppelt-Eins und hat diese Fertigkeit erlernt, so erhält er einen FP.

Fertigkeit plus/minus Modifikator plus 1 W6

Attributs- oder Sinneswurf

Nur in einer Situation für die es keine Fertigkeit gibt, wird statt dessen ein Attribut oder ein Sinn benutzt. Der Spieler würfelt mit einem W6 (Nachwürfeln) und addiert auf das Ergebnis seinen Wert für den Sinn, oder den Attributswert.

Ein typisches Beispiel hierfür ist das Verbiegen von Gitterstäben. Hier ist nur die Stärke entscheidend.

Ein Attribut oder Sinn kann genau dann eingesetzt werden, wenn der Erfolg nur durch das Attribut oder den Sinn bestimmt wird.

Attribut plus/minus Modifikator plus 1 W6
Sinn plus/minus Modifikator plus 1 W6

Vergleichswurf

Zwei Fertigungs- oder zwei Attributswürfe werden miteinander verglichen.

Dies entspricht immer einer Situation, in welcher der Erfolg des Charakters von einer Gegenaktion abhängt. Das typische Beispiel hierfür ist ein Angriff im Kampf. Der Angriff gelingt nur, wenn das Ziel diesen nicht abwehren kann. Der höhere Wurf gewinnt.

Bei einer Doppelt-Sechs hilft als Rettungs- oder Verteidigungswurf für das Ziel ebenfalls nur eine Doppelt-Sechs.

Zwei Fertigungs- oder Attributswürfe im Vergleich

Entscheidungswurf

Wenn es bei einem Vergleichswurf zu einem Patt kommt, d.h. beide Vergleichswürfe haben die gleiche Summe, erfolgt ein Entscheidungswurf. Jeder Beteiligte würfelt mit einem W6. Der höchste gewinnt. Die Augenzahl des Wurfes wird nicht weiter verwendet. Bei gleichen Würfeln muß der Vorgang solange wiederholt werden, bis der Sieger feststeht.

Nachwürfeln ist beim Entscheidungswurf überflüssig.

Vergleichswurf mit einer Fertigkeit:

Schatten sitzt mit ihrem Hehler in einer dunklen Ecke ihrer Stammkneipe. Leise aber heftig feilschen sie um den Preis von ein paar Schmuckstücken ihres letzten Beutezuges. Sowohl der Hehler, als auch Schatten beherrschen die Fertigkeit „Feilschen“ (siehe Fertigkeiten). Für Schatten würfelt der Spieler mit einem 6er-Würfel, für den Hehler würfelt der Spielleiter. Schatten hat einen kleinen Heimvorteil, da es ihre Stammkneipe ist. Aus diesen Gründen bekommt Schatten einen Modifikator von +1. Schatten addiert also auf ihre Fertigungsstufe von 4 eine 1 für den Modifikator und ihren Würfelwert. Mit einer gewürfelten Vier kommt sie auf eine Summe von 9. Der Hehler hat die Fertigungsstufe 6 erreicht, kann also eigentlich besser feilschen als Schatten. Er hat anscheinend keinen guten Tag erwischt und würfelt nur eine drei. Er kommt also mit seiner Fertigkeit und seinem Würfelwert auch auf die Summe von 9.

Da beide Werte gleich sind, würfeln beide, Spieler und Spielleiter, erneut mit dem W6. Jetzt entscheidet einfach nur noch der höhere Wurf, wer von den beiden den Preis stärker bestimmen kann (Entscheidungswurf).

Erfolgswurf

Dies ist eine Situation, in der es keine aktive Gegenwehr gibt, es also entschieden werden muß ob es einem Charakter gelingt ein Problem zu meistern. Die Schwierigkeit ist also fest bestimmt und wird nicht durch einen Vergleichswurf gegeben. Ein Beispiel hierfür ist das Erklettern einer Bergwand.

Ein Erfolgswurf ist ein Wurf mit einer Fertigkeit, einem Sinn oder einem Attribut, der eine vorher bestimmte Schwierigkeit erreichen muß.

Ist die Fertigkeit, das Attribut oder der Sinn um der Wert Drei höher als die vorgegebene Schwierigkeit, so muß und darf nicht gewürfelt werden. Der Charakter kann die Situation ohne Prüfung meistern und bekommt auch keine Fertigungspunkte hierfür, da er aus dieser für ihn leichten Aufgabe nichts mehr lernen kann.

Fertigungs-, Sinnes- oder Attributswurf entspricht mindestens der Schwierigkeit

Schwierigkeiten

Die Schwierigkeiten in YARG stellen die Hürden dar, auf die ein Charakter bei der Lösung eines Problems oder beim Erledigen einer Handlung trifft.

Manche Sachen gehen einfach von der Hand, wie das Addieren von 2+2 und manche dagegen merklich schwieriger, wie die Wurzel aus 7348924789 (ohne Taschenrechner). Absolut unmöglich dürfte es sein, wenn man die Wurzel in 5 Sekunden berechnen soll.

Jede Situation läßt sich also darin ausdrücken wie schwierig es ist, mit ihr umzugehen. In YARG wird diese wortwörtliche Schwierigkeit direkt in das Würfelziel umgesetzt, das mit einem Erfolgswurf zu erreichen ist. Wenn man also wissen will, welche Zahl man erwürfeln muß, dann muß man sich lediglich vorstellen, wie schwierig oder wie leicht einem diese Sache fallen würde.

Folgende Schwierigkeiten gibt es, die natürlich von Spielleiter modifiziert werden können:

Schwierigkeit	Wert	Beschreibung
Einfach	2	Eine Aufgabe, die im Rahmen der Fähigkeit öfters geübt wurde. Normalerweise muß nur ein blutiger Anfänger dagegen würfeln.
Normal	5	Noch keine Herausforderung, aber etwas, was das Erlernete beansprucht.
Knifflig	8	Eine kleine Herausforderung, doch für den Profi noch kein Problem.
Schwierig	11	Sollte auch dem Profi Mühe kosten, diese Aufgabe zu bewältigen.
Sehr schwer	14	Für einen Anfänger nicht zu schaffen und auch der Profi muß schon eine außerordentliche Leistung vollbringen.
Fast unmöglich	17	Die Grenze der Leistungsfähigkeit ist erreicht. Ohne Glück schafft auch ein Profi dies kaum mehr.
Absolut unmöglich	20	Geht eigentlich über jede Möglichkeit der Fähigkeit hinaus. Nur durch Perfektion und Glück zu bewältigen.

Wiederholter Erfolgswurf

Bei Mißlingen eines Erfolgswurfes kann der Charakter es noch einmal versuchen, aber die Schwierigkeit steigt pro Mißerfolg um je eine Stufe. So wird aus der Schwierigkeit *Normal* die Schwierigkeit *Knifflig*, aus *Schwierig* wird *Sehr Schwer* usw. Scheitert ein Charakter an einer *Absolut unmöglichen* Situation, so ist kein weiterer Versuch mehr möglich.

Verdeckter Erfolgswurf

Bei diesem Wurf erfährt der Charakter nicht direkt die Schwierigkeit, die er erreichen muß, sondern nur bekommt eine vage Beschreibung wie „das sieht nicht so einfach aus“. Dies dient dazu den Spieler über seinen Erfolg im Unklaren zu lassen, da der Charakter seine Leistung im Spielgeschehen nicht genau beurteilen kann. So ist es einem Charakter nicht möglich, festzustellen ob er sich gut getarnt hat, da er sich ja nicht selber suchen kann.

Modifikatoren

Modifikatoren dienen dazu, die Regeln einer bestimmten Situation möglichst genau anzupassen. So kann eine bestimmte Aufgabe von Grund auf *Knifflig* sein. Die Umstände jedoch machen sie leichter, aber noch nicht *Normal*. Es empfiehlt sich also den Erfolgswurf *Knifflig* mit einem Modifikator zu belegen, hier z. B. eine +1. Der Erfolgswurf muß also mindestens *Knifflig* erreichen, dabei bekommt der Spieler aber eine +1 auf seine Wurfsumme (Fertigkeit plus 1W6) addiert.

Ein anderes typisches Beispiel ist ein negativer Modifikator, also ein Malus, auf einen Fertigkeitwurf, da der Charakter verletzt ist.

Erfolgswurf mit einer Fertigkeit:

In finsterner Nacht ziehen unsere Freunde Schatten, Haudrauf und Shim Shalaah durch die Stadt, um ihre Kasse wieder etwas aufzufüllen. Das Haus des reichen Geizkragens Dago Bert zieht sie geradezu magisch an. Schatten will von einem Nachbarhaus mit einem Seil auf das Dach des Geizkragens klettern, während Haudrauf und Shim Shalaah unten Schmiere stehen. Doch gerade in der Mitte des Seils rutscht sie ab und verheddert sich im Seil. Sie machte einen Fertigkeitwurf mit Klettern und würfelte mit einem W6 eine Eins. Ihr darauf folgender Wurf war ebenfalls eine Eins, d.h. sie hatte Pech. Ausgerechnet jetzt (welch ein Zufall) kommt die Stadtwache. Shim Shalaah gibt vom anderen Ende der Straße ein Zeichen. In diesem entscheidenden Moment zieht Haudrauf sein Hackebeilchen und wirft es, um das Seil zu kappen. Dies gelingt ihm so perfekt (Glück = Doppelt-Sechs), daß er die Axt auch wieder auffangen kann. Sein Fertigkeitwurf Axtkampf war eine Sechs. Beim Nachwürfeln erreichte er wieder eine Sechs.

Mit Schatten, die sich von ihrem Sturz wieder aufgerappelt hat, zieht er sich schnell in die nächste dunkle Ecke zurück und versteckt sich.

Erfolgswurf mit einem Attribut:

Haudrauf sitzt in einer Gefängniszelle. Er versucht auszubrechen, indem er die Gitterstäbe auseinanderbiegen will. Der Spielleiter legt eine Schwierigkeit von Schwierig fest, da die Gitterstäbe recht stabil sind. Haudrauf macht einen Attributswurf mit seiner Stärke von 7. Er würfelt eine 2. Leider reicht das Ergebnis nicht aus, da Schwierig einem Wert von 11 entspricht und sein Wurf nur insgesamt eine 9 ergab. Er hat die Möglichkeit, es noch einmal zu versuchen, muß aber jetzt gegen Sehr Schwer würfeln.

Nichts geht mehr:

Haudrauf's Ausbruchversuch wurde bemerkt und er daraufhin in eine stabilere Zelle verlegt. Die Tür besteht jetzt aus massivem Stahl. Der Spielleiter bestimmt, daß es einfach nicht mehr funktionieren kann, diese Tür ohne Hilfsmittel nur mit Stärke zu öffnen. Selbst wenn Haudrauf eine Schwierigkeit von Absolut unmöglich erreichen würde, bliebe die Tür geschlossen. Mit einer Doppelt-6 beim ersten Versuch wäre jedoch zu überlegen, ob nicht das Scharnier schlecht befestigt wurde und die Tür trotzdem aufgeht.

Erfolgswurf mit einem Sinn:

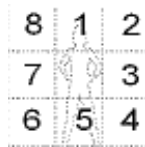
Schatten hat einen Wächter betrunken gemacht und ihm die Schlüssel gestohlen. Leise durchschleicht sie nun die Gänge des Kerkers und flüstert an jeder Tür Haudraufs Namen, während Shim Shallah Schmiere steht und nach weiteren Wächtern Ausschau hält. Um von Schatten etws mitzukriegen, muß Haudrauf einen Sinneswurf mit dem Hören gegen Normal bestehen. Er darf also auf keinen Fall mit seinem Sinn auf vier eine eins Würfeln, sonst schmort er noch weiter in seiner Zelle.

Währenddessen nähert sich die Wachablösung. Diese ist nicht gerade leise. So daß Shim Shallah auch nur gegen Normal würfeln muß, um Erfolg zu haben. Dies fällt ihm leicht da er den Sinn Hören auf fünf hat und somit lediglich bei einer Doppelt-Eins Pech haben würde.

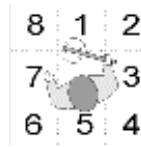
Weitere Regeln

Richtungen

Manchmal gilt es zu ermitteln, wohin sich irgendwas oder -wer bewegt. Zu diesem Zweck wird mit einem 1W8 ein Richtungswurf auf die Richtungstabelle gewürfelt. Es gibt drei unterschiedliche Richtungswürfe:



Der senkrechte Richtungswurf dient dazu, um festzustellen, wo ein Flugobjekt an einem Ziel vorbei geflogen ist.



Mit dem horizontalen Richtungswurf kann man festlegen, in welche Richtung ein Gegenstand gefallen ist, den ein Kämpfer im Kampf verloren hat



Mit dem Himmelsrichtungswurf wird beschlossen, in welche Richtung sich ein NPC bewegt, falls es der Spielleiter nicht vorher festgelegt hat.

Wert 1 W8	Richtung	Horizontal	Senkrecht
1	Norden	vorne	oben
2	Nordosten	vorne rechts	rechts oben
3	Osten	rechts	rechts
4	Südosten	hinten rechts	rechts unten
5	Süd	hinten	unten
6	Südwesten	hinten links	links-unten
7	Westen	links	links
8	Nordwesten	vorne links	links oben

Belastung

Durch übermäßiges Gewicht entsteht ein Malus auf alle Würfe. Wann dieser Malus beginnt, hängt von der Grundfertigkeit *Tragen* ab. Wird dieser Wert überschritten, so erhält der Charakter einen Malus von -1 auf alle Bewegungswürfe (das sind alle Würfe, wo sich der Charakter bewegen muß, somit auch Reaktion). Mit jeder zusätzlichen Belastung, die seiner Stärke entspricht, erhält er einen weiteren Malus von -1.

$$((\text{Gewicht minus Tragen}) / (\text{Stärke mal 2})) + 1 = \text{Malus}$$

Schatten mit Stärke 5 und Konstitution 5 hat einen Tragenwert von 26 kg (ST mal 4 plus KN). Trägt sie über diesen 26kg noch 1 kg mehr, so hat sie einen Malus von -1.

Trägt sie zum Beispiel 38 kg, so rechnet sie:

38 kg minus 26 kg Tragen = 12 kg Übergewicht

$(12 \text{ kg durch Stärke } 5 \times 2) + 1 = (12 / 10) + 1 = 1 + 1 = 2$

Sie hat also nun einen Malus von 2 durch starke Überbelastung. Sie muß also bei allen ihren Bewegungswürfen einen Malus von 2 abziehen.

Erschöpfung

Ausdauer im Spiel realistisch mitzuführen ist eine üble, das Spiel bremsende Sache. Deswegen haben wir die Ausdauer, nach etwa 20 Versuchen eine spielfreudige Regel aufzustellen, aus den Spielregeln gestrichen. Der Spielleiter sollte jedoch darauf achten, daß die Erschöpfung in das Spiel mit einfließt. So kann ein Malus auf jeden Wurf gegeben werden, wenn die Situation gegeben ist, daß die Charaktere doch ziemlich ausgelaugt sein müßten.

Diese Mali sollten bei starker Erschöpfung -1, bei völliger Erschöpfung -3 auf alle Würfe betragen.

Die Mali sollten aber erst dann ausgespielt werden, wenn die Charaktere sich wirklich pausenlos angestrengt haben. Bestimmte Fertigkeiten, wie „Ausdauernd laufen“ verhindern die Auswirkungen der Erschöpfung.

Durch eine lange Wanderung in einer gefährlichen Gegend sind unsere drei Freunde ausgelaugt. Bereits seit 2 Tagen müssen sie ohne Schlaf auskommen. Durch die Erschöpfung bewegen sie sich langsam und haben auf alle Würfe eine -1. Sollten sie zwei weitere schlaflose Tage haben, werden sie auf alle Würfe eine -3 erhalten. Erholung scheint äußerst ratsam. Schnell suchen sie sich ein sicheres Versteck, um schlafen zu können.

Ruhephase

Ist eine Spielfigur erschöpft, dann wird es nötig, festzustellen, wann sie sich wieder erholt hat.

Das Erholen findet in einer Ruhephase statt. Diese ist ein Zeitraum von mindestens sechs Stunden ununterbrochenem Schlaf oder zweimal vier Stunden Schlaf, falls der Schlaf unterbrochen werden mußte. Eine von der Ruhephase abhängige Regeneration (Heilung), ist erst nach mindestens vier Stunden Schlaf möglich. Zu diesem Zeitpunkt, genannt halbe Ruhephase, ist eine Teilregeneration passiert. Diese beträgt die Hälfte des zu regenerierenden Wertes.

(Siehe auch Regeneration von Lebens- und Magiepunkten)

Während Haudrauf laut schnarcht und Shim Shalaah von seinem Ruhme träumt, hält Schatten Wache. Plötzlich hört sie ein unangenehmes Geräusch, so ähnlich wie das Ziehen einer Waffe. Schnell weckt sie ihre Freunde. Sie haben leider nur zwei Stunden geschlafen. Dies reicht nicht. Die zwei Stunden Schlaf zählen nun wie zwei Stunden ausruhen.

Wäre der böse Feind erst nach fünf Stunden gekommen, so hätten sie wenigstens die halbe Nacht geschlafen (über vier Stunden, aber noch nicht sechs Stunden). Dann wären sie zumindest zur Hälfte erholt.

Fallschaden

Wenn ein Charakter in einen Abgrund fällt, ist es natürlich wichtig, den entstehenden Wuchtschaden durch den Fall berechnen zu können. Natürlich macht es einen Unterschied ob man auf einer weichen Matratze landet, oder auf hartem Stein aufkommt. Der entstehende Schaden wird genau wie eine Verletzung durch eine Waffe die Wuchtschaden verursacht, von den Lebenspunkten abgezogen.

Ein erfolgreiches *Fallen und Abrollen* kann den Schaden reduzieren (siehe *Fallen und Abrollen*).

Bei Wasser erfolgt ein Rettungswurf mit der Fertigkeit *Tauchen* nach den Regeln von *Fallen und Abrollen*.

Es gilt, daß drei Meter Fall innerhalb einer Phase zurückgelegt werden. (Eine Phase entspricht in etwa einer Sekunde und wird im Kapitel Zeit genau erklärt)

Untergrund	Beschreibung	Schaden
Wasser	See, Meer, Fluß	1 W4 pro 3 Meter
weich	hohes Gras, lockere Erde, Sumpf	1 W6 pro 3 Meter
normal	Erde, Lehm	1 W8 pro 3 Meter
hart	Steinboden, Pflaster, Treppen	1 W10 pro 3 Meter
extrem hart	Steinboden mit spitzen Steinen	1 W20 pro 3 Meter

Begegnungen mit NPC's

Bei zufälligen Begegnungen mit NPC's spielt das *Charisma* des Charakters eine wesentliche Rolle. Dieses Attribut beeinflusst die Reaktion des NPC's.

Weiterhin kann mit einem hohen *Charisma* Wert leicht der Preis beim Einkaufen gesenkt werden.

Die folgende Tabelle soll dafür Anhaltspunkte geben.

Hierzu wird mit einem W6 gewürfelt, das *Charisma* addiert und die Summe wiederum halbiert.

Natürlich bleibt es dem Spielleiter überlassen, wie er den NPC handeln läßt. Er kann aber auch bei einem bösartigem NPC einfach einen Malus auf den Wurf geben, bei einem gutmütigen einen Bonus.

NPC-Verhalten = CH plus 1W6

Wert	NPC-Reaktion	Preis
1	böse, gemein (betrügt und hintergeht den Charakter)	300 %
2	feindlich, aggressiv (versucht den Charakter zu übervorteilen)	200 %
3	abweisend, barsch (gibt keine Hilfe)	150 %
4	unfreundlich, unhöflich (versucht den Charakter loszuwerden, will immer eine Gegenleistung)	125 %
5, 6	neutral, sachlich (normales Berufsverhalten, keine Vor- oder Nachteile)	100 %
7	freundlich, liebevoll (bevorzugte Behandlung)	100 %
8	herzensgut, sanftmütig (liebevolltes Verhalten dem Charakter gegenüber)	90 %
9	entgegenkommend, herzlich (geht auf Vorschläge des Charakters ein)	80 %
10	zuvorkommend, gütig (berät den Charakter zu dessen Vorteil)	70 %
11	hilfsbereit, kameradschaftlich (unterstützt den Charakter)	60 %
12	wohlätig, barmherzig (hilft dem Charakter zur Not auf eigene Kosten)	50 %
13 +	selbstlos, aufopfernd (stellt seine eigenen Wünsche vollkommen in den Hintergrund)	40 %

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte dienen dazu, die gesammelte Erfahrung des Charakters auszudrücken. Durch diese Erfahrung kann er seine Fertigkeiten verbessern.

Der Charakter wird durch das regelmäßige und vor allem gute Spiel immer besser. Er kann sich so, besser gerüstet, neuen Aufgaben stellen. Dazu dient ebenfalls das Geld, das er im Spiel erhält. Mit seinem Geld kann er sich besser ausrüsten oder sogar neue Fertigkeiten lernen.

Es kann leider vorkommen, daß ein Charakter im Spiel stirbt. Hatte der Charakter noch EP übrig, die er nicht ausgeben konnte, so erhält der Spieler diese zusätzlich für die Erschaffung seines nächsten Charakters zur Verfügung.

Fertigkeitspunkte dagegen sind unwiederbringlich mit in den Tod gegangen.

Spieler-Erfahrungspunkte

Wir empfehlen pro Spielabend um die 10 bis 40 EP pro Spieler zu vergeben. Anteilmäßig sollten darin enthalten sein:

0-20 EP für jeden Spieler für die Gefährlichkeit:

Bekommen die Spieler 20 EP, so sind die Charaktere nur durch unwahrscheinliches Glück oder durch überragende Einfälle dem sicheren Tod entkommen. Die Gefährlichkeit entsteht durch die Gegebenheit der Geschichte oder Zufallsbegegnungen. Eine Situation in der sich der Charakter durch Ungeschick oder Dummheit begibt, wird nicht belohnt.

1-20 EP für jeden Spieler für die Spieldauer:

Für je 2 Spielstunden gibt es einen Erfahrungspunkt, als allgemeine Lebenserfahrung des Charakters.

0-20 EP für jeden Spieler für Problemlösungen:

Wenn von einem Spieler oder der Gruppe ein vom Spielleiter vorgegebenes Ziel erreicht oder eine schwierige Hürde überwunden wurde. Ist die Problemlösung hauptsächlich von einem Spieler ausgegangen, so erhält dieser Spieler zwei bis fünf EP mehr, als der Rest der Gruppe.

0-20 EP für gutes Rollenspiel:

Diese Punkte belohnen den Spieler für detailliertes, einfallsreiches Spielen seiner Spielfigur, das Herausheben des Charakters und dessen Eigenheiten.

Der Spielleiter kann auch Fertigkeitspunkte vergeben, wenn eine Fertigkeit innerhalb des Spieles besonders sinnvoll eingesetzt wurde, oder eine Fertigkeit sehr oft von diesem Charakter eingesetzt wurde und nie ein Fertigkeitspunkt durch Doppel-1 oder Doppel-6 erworben wurde. Dies gilt aber nicht für Kampffertigkeiten, da diese einfach am meisten eingesetzt werden.

Charaktere können auch mit Naturalien im Spiel belohnt werden, anstatt nur durch Erfahrungspunkte. So findet der Charakter evtl. einen besonderen Gegenstand oder die gut spielende Gruppe bekommt Unterstützung in ihrer Kampagne durch einen mächtigen Nichtspielercharakter.

Bei sehr fortgeschrittenen Charakteren reichen die vorgeschlagenen Erfahrungspunkte eventuell nicht mehr aus um eine Fertigkeit oder ein Attribut zu steigern. Wenn der Spielleiter merkt, daß dadurch Frustration bei seinen Spielern aufkommt, sollte er die EP weiter wie bisher berechnen, die erhaltene Summe aber einfach mit einem Faktor multiplizieren.

Spielleiter-Erfahrungspunkte

Jeder Spielleiter möchte wohl gerne auch mal selbst einen Charakter spielen. Insbesondere in Runden, in denen die Spieler abwechselnd die Rolle des Leiters übernehmen, wird der Spielleiter bestraft : Er erhält im Gegensatz zu den anderen Spielern keine Erfahrungs- und Fertigkeitspunkte, hat dafür aber die meiste Arbeit.

Deshalb gibt es in YARG auch für Spielleiter Erfahrungspunkte, die nach folgenden Kriterien vergeben werden sollten.

0-20 EP für die Darstellung der Nichtspielerfiguren:

Diese Punkte werden für das detaillierte und glaubwürdige Ausspielen der vom Spielleiter gespielten Charaktere vergeben.

1-20 EP für die Spieldauer:

Für je 2 Spielstunden gibt es einen EP wie bei den Spielern.

0-20 EP für die Story:

Die erzählte bzw. gespielte Geschichte wird bewertet. Hierbei werden Witz, Spannung und Originalität beurteilt. Ein originelles Thema, interessante Figuren, lustige und/oder spannende Begegnungen sollten hierbei zu

höheren EP's führen. Es liegt auf der Hand, daß selbsterfundene Geschichten höher bewertet werden sollte, als gekaufte oder abgewandelte Abenteuermodule.

0-10 EP für die Vorbereitung:

Die Vorbereitung des Spielleiters auf das Abenteuer wird bewertet. Wenn der Spielleiter sich die Mühe gemacht hat und z.B. Karten für das Spiel gezeichnet hat, so soll dies entsprechend belohnt werden. Eine gute Vorbereitung bedeutet auch, daß die Geschichte flüssig erzählt und gespielt wurde. Muß der Spielleiter dagegen ständig nachlesen, fallen ihm Namen nicht mehr ein oder kommt er selbst mit seiner Geschichte nicht mehr zurecht, verdient er entsprechend weniger EP.

0-10 EP pro Spieler für den Spaß:

Jeder Spieler sollte individuell dem Spielleiter 0-10 Punkte für den Spass, den der Spieler an diesem Abenteuer hatte, geben. Diese Punkte können ruhig anonym per Zettel vergeben werden.

Charaktere

Charaktere, auch Abenteurer genannt, sind die Hauptdarsteller in diesem Spiel. Sie sind die Spielfiguren der Spieler. Um ein Beispiel zu geben, wie solche Charaktere aussehen können, haben wir hier drei Helden zusammengestellt, die durch das Spiel leiten und die Beispiele mit ihrem Leben füllen. Diese Beispiele finden sich meistens am Ende der einzelnen Kapitel oder in kurzen Abschnitten im Text.

Haudrauf Zweizahn

Haudrauf Zweizahn ist einer von diesen drei Charakteren. Haudrauf ist ein Troll, also kein Mensch. Seinen Namen verdankt er seinen über die Lippe ragenden Eckzähnen und seiner unschlagbaren Art Argumente vorzutragen.

Haudrauf ist nicht besonders helle, aber das kann man vom einem Troll ja kaum erwarten. Dafür ist er kräftig und ungeheuer stolz auf seinen beeindruckenden Hut, den er in einem Turnier gewonnen hat.

Er zeichnet sich durch große Geduld aus, die manche bösartig als Begriffsstutzigkeit beschimpfen. Haudrauf ist im Gegensatz zu seinem wilden Äußeren sehr friedlich. Es sei denn, irgend jemand beleidigt ihn indem er sagt, daß Trolle, insbesondere Bergtrolle, dumm seien. Das mag er nicht und er kann dann sehr überzeugend sein. Auch kann er es überhaupt nicht leiden, wenn man seinen Hut dreckig macht.

Seine Lieblingsspeise ist übrigens die weiße Bergratte, mit zwei Äpfeln solange in Wasser eingelegt, bis das Fell abgefaut ist.

Shim Shalaah

Shim Shalaah ist ein berühmter und gefürchteter Magier der Zystraner, zumindest wäre er das gerne. Auch Shim ist kein Mensch, sondern ein Echsenwesen mit gespaltener Zunge. Was bei ihm wortwörtlich zu nehmen ist.

Shim ist wie alle Zystraner eingeschlechtlich, das heißt es gibt keine männlichen oder weiblichen Zystraner.

Seiner Meinung nach ist das auch das Beste, was einem Wesen passieren kann, denn er findet dieses Paarungsgehebe der Zweigeschlechtlichen doch äußerst albern und abstoßend. Shim hat es in die Welt gezogen, weil er Geld, Ansehen und vor allem Wissen über Magie sammeln will, um eines Tages als reicher, mächtiger Magier zu seinem Dschungelstamm zurückzukehren. Aus diesem Grund toleriert er sogar die Anwesenheit der mehrgeschlechtlichen Barbaren um ihn herum. Die, abgesehen von den widerlichen Dingen zwischen den Beinen und den schwabbeligen Bällen an der Brust doch eigentlich recht gute Kameraden sind. Seine Lieblingsspeise sind übrigens Baumtermiten und Ameisen.

Schatten

Das Trio vervollständigt eine den Gesetzeshütern zum Glück nicht sehr bekannte Diebin, Sie tritt unter so vielen Namen, daß sie sich selbst nur noch als Schatten bezeichnet.

Mit Vorliebe gibt sie sich als Söldnerin aus, da sie mit ihrem Rapier recht gut umgehen kann. Sie ist ein Mensch der keinerlei Vorurteile gegen andere Spezies kennt. Ihre beiden Kameraden haben ihre Hochschätzung, da sie mit ihnen schon manch brenzlige Situation überlebte. Da Schatten nichts so sehr haßt wie die ungerechte Verteilung zwischen Arm und Reich, versucht sie oft diese Unterschiede anzugleichen. Sie selbst zählt sich zu den Armen, also empfindet sie ihre Selbstbedienung als gerechten Ausgleich. Bei ihren beiden Freunden stören sie nur deren Eßgewohnheiten, denn sie ist überzeugte Vegetarierin

Erschaffung von Charakteren

Ein Charakter im Rollenspiel ist die Spielfigur mit welcher der Spieler auf der Welt Yarg handelt. Diese ist keinesfalls eine simple Figur, wie ein Männchen im Mensch-Ärger-Dich-Nicht-Spiel, sondern ein Lebewesen mit besonderen Eigenschaften, eigenem Können und Launen, kurzum ein Wesen mit Charakter.

In YARG ist der Spieler sehr frei in der Entscheidung, wen er oder sie darstellen möchte. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen enthält YARG keinerlei festgelegte Charakterklassen. Ein Charakter wird durch seine Spezies, Attribute und Sinne und schließlich durch seine Fertigkeiten und Kenntnisse beschrieben. Während die Spezies frei gewählt werden kann, werden die Werte für Attribute und Sinne ausgewürfelt und dann frei verteilt. Am Ende des Kapitels findet sich auch ein Beispiel für die Regeln. Dort kann die Erschaffung von Haudrauf nachvollzogen werden.

Spezies

Zuallererst sollte sich der Spieler eine Spezies wählen, die seiner Spielfigur am meisten entspricht. Eine Spezies bestimmt biologischen Eigenschaften und die kulturellen Hintergründe eines Charakters. Die Spezies bestimmt nicht die Rasse, sondern lediglich die biologische Herkunft und zu welchen groben Kulturkreis der Charakter gehört. Am Beispiel Mensch läßt sich das gut erklären. Wählt ein Spieler für seinen Charakter diese Spezies, so bestimmt er lediglich, daß dessen Vorfahren vom Planeten Erde abstammten. Wieviele Generationen zwischen dem Charakter und seinen Vorfahren liegen ist damit nicht definiert. Auch nicht die Hautfarbe, Religion oder ein engerer kultureller oder ethnischer Hintergrund. Diese zusätzlichen näheren Eigenschaften sind frei für den Spieler zu definieren oder einfach zu ignorieren.

Für die Wahl der Spezies sollte sich der Spieler von den Vorstellungen, die er über seinen Charakter hat, leiten lassen. Wünscht der Spieler zum Beispiel einen Schamanen zu spielen, so sollte er eine Spezies wählen, die sowohl in den Eigenschaften, wie auch in ihrer Kultur Magie unterstützt.

Jede Spezies hat besondere Vor- und Nachteile und soll vor allem Farbe ins Spiel bringen. Durch eine Spezieswahl werden Boni und Mali für Attribute und Sinne festgelegt. Das sind Werte, die auf die ermittelten Attribute addiert werden. Manche Spezies besitzen einen natürlichen Rüstungsschutz der durch eine besonders dicke Haut oder Schuppen hervorgerufen wird. Allgemein gilt, daß durch einen Speziesmalus kein Sinn oder Attribut unter Eins sinken darf. Für ein Attribut mit dem Malus Zwei muß der Spieler daher den Wert Drei einsetzen, damit das Attribut mindestens Eins beträgt. Es dürfen auch die Attributswerte bei der Schaffung des Charakters die Maximalwerte der Spezies nicht überschreiten. Neue Spezies können frei erfunden werden.

Einzige Bedingung: Die neue Spezies muß von jedem Mitspieler in der Gruppe angenommen werden. Im Anschluß an die Regeln zur Charakterschaffung sind typische Spezies definiert.

Attribute

Die Attribute stellen die physischen und geistigen Eigenschaften der Spielfigur dar. Sie werden in Zahlenwerte ausgedrückt.

Mit diesen wird der Charakter „geboren“, bzw. erschaffen. Attributswerte liegen bei der Geburt des Charakters etwa im Bereich von 1 bis 8.

Um ein Attribut zu bestimmen, würfelt man mit zwei sechsseitigen Würfeln (W6), und bildet den Durchschnitt, indem man die Werte addiert und dann wieder halbiert (immer abrunden).

Es wird insgesamt acht mal gewürfelt und der Durchschnittswert gebildet. Von diesen acht Würfeln wird der schlechteste gestrichen und der Spieler verteilt die sieben restlichen Ergebnisse nach Wunsch auf die körperlichen und geistigen Attribute des Charakters. Auf diese Werte werden die Boni und Mali der Spezies addiert.

Sollte die Summe der sieben Werte unter 20 liegen, so darf erneut komplett gewürfelt werden.

Attributswert = (2 mal W6) durch 2

Folgende Attribute werden in YARG benutzt:

Attribut	Abkürzung	Beschreibung
Stärke	ST	Körperliche Stärke
Konstitution	KN	Widerstandskraft und Zähigkeit
Agilität	AG	Beweglichkeit, Geschwindigkeit, Schnellkraft
Koordination	KO	Kontrolle über den Körper, Geschicklichkeit der Hände
Intelligenz	IN	Geistige Aufnahmefähigkeit, Gedächtnis, Konzentrationsfähigkeit
Charisma	CH	Ausstrahlung und Aussehen
Magie	MA	Kraft, die Magie ermöglicht

Schadensboni

Bei bestimmten Fertigkeiten des Kampfes kann es durch überagende Attribute einen Schadensbonus bei einem Treffer geben. Dieser Schadensbonus ist abhängig von einem Attribut, entweder Stärke oder Koordination. Ein Charakter verursacht höheren Schaden, wenn er dasjenige Attribut höher als den Wert 2 hat. Die Auswirkungen durch einen Schadensbonus werden in den Kapiteln zu Gefahr und Kampf erläutert.

Schadensboni STÄRKE = Attribut Stärke geteilt durch 3 (ST / 3)

Schadensboni KOORDINATION = Attribut Koordination geteilt durch 3 (KO / 3)

Sinne

Die Sinne drücken die Wahrnehmungsfähigkeiten des Charakters aus. Folgende Sinne werden in YARG benutzt:

Sehen, Hören, Schmecken, Riechen, Tasten.

Um diese für seinen Charakter festzulegen würfelt der Spieler fünf mal mit einem W6, also genau einmal pro Sinn. Diese fünf Werte werden nach Belieben auf die Sinne verteilt. Auch hier werden die von der Spezies abhängige Boni und Mali addiert. Ein Wert für einen Sinn kann auch auf Null fallen. Jedoch ist der Charakter dann für diesen Sinn absolut unempfindlich, also zum Beispiel taub oder blind.

Jeder Charakter hat einen sechsten Sinn, **Aufmerksamkeit**. Dieser ist der Durchschnitt aller „normalen“ Sinne und steht für das unbewußte Spüren von Gefahr oder Ungewöhnlichem.

Ein Steigern der Sinne ist nur durch Magie möglich.

Sinn = 1W6 plus Modifikator der Spezies

Aufmerksamkeit = (Summe der Sinne) geteilt durch 5

Eigenschaften von Charakteren

Grundfertigkeiten und Werte

Jeder Charakter hat automatisch gewisse Fertigkeiten und Eigenschaften. Dies sind Werte, die sich meist aus seinen Attributen berechnen.

Sie sollen beschreiben, was der Charakter eigentlich schon von der Kindheit an kann. So reagiert jedes wohl Kind automatisch

und weicht einem Schlag aus oder rauft und balgt sich sobald es laufen kann.

Wieviel ein Charakter tragen kann ist ganz von der Stärke und seinem Durchhaltevermögen abhängig. Wieviel er stemmen kann und inwieweit ihn eine Rüstung bei der Bewegung behindert ist dagegen hauptsächlich von seiner Stärke bestimmt.

Grund-fertigkeit	Berechnung / Wert	Beschreibung
Reaktion	Intelligenz + Agilität	Fähigkeit sich auf Überraschungen einzustellen und der Faktor wann und wie oft in einer Runde gehandelt wird.
Ausweichen	(Agilität + Koordination) durch 3	Die Fähigkeit durch Reflexe einem Angriff zu entgehen
Raufen	Stärke durch 4	Die Fertigkeit sich in einer Prügelei zu behaupten.
Tragen	(Stärke+Stärke+Konstitution) mal 2	Dieser Wert gibt in kg an, wieviel Gewicht der Charakter ohne Schwierigkeiten beständig tragen kann
Stemmen	Stärke mal 20	Dieser Wert gibt in kg an, wieviel Gewicht der Charakter problemlos ohne Schwung über den Kopf stemmen kann. Bis zu diesem Gewicht muß kein Prüfwurf erfolgen
Magieresistenz	Magieattribut	Dieser Wert ist immer identisch mit der Höhe des Attributes Magie. Er beschreibt die Resistenz gegenüber magischer Beeinflussung.

Lebens- und Magiepunkte

Die Lebens- und Magiepunkte sind die Substanz eines Charakters.

Die Lebenspunkte (LP) bestimmen wieviel Schaden bzw. Wunden ein Charakter verträgt. Sie drücken nicht aus ob jemand größer, stärker oder lebendiger als ein Anderer ist. Sie stehen für die Zähigkeit eines Charakters und werden daher durch seine Durchhaltevermögen, der Konstitution festgelegt.

Magiepunkte (MP) bestimmen die Anzahl und die Stärke der möglichen Zaubersprüche. Sie sind die magische Ladung, die jedes Lebewesen unterschiedlich stark aufnehmen kann. Magiepunkte können mit einer Batterie verglichen werden, die durch Zauberei entladen wird und sich glücklicherweise wieder von selbst auflädt.

Abhängig von seinen Attributen würfelt jeder Spieler die Lebens- und Magiepunkte seines Charakters aus.

Dabei bestimmt der Wert des Attributes Konstitution die Anzahl der Würfel bei den Lebenspunkten und der Wert des Attributes Magie die Menge der Würfel für die Magiepunkte. Dabei wird der Wert des Attributes verdoppelt um die Anzahl der sechseitigen Würfel zu erhalten, mit denen die Punkte ausgewürfelt werden. Bei einem Attributswert von fünf wird also mit zehn sechseitigen Würfeln nacheinander gewürfelt. Die einzelnen Würfelwerte werden zu einer Summe addiert. Die Magiepunkte entsprechen direkt der erhaltenen Summe. Bei den Lebenspunkten wird noch die Zahl 30 addiert.

LP = 30 plus Konstitution mal 2 von W6

MP = Magie mal 2 von W6

Verändern sich die Attribute Magie oder Konstitution, müssen die LP oder MP neu gewürfelt werden. Sinkt das Attribut, so können die neu ausgewürfelten Punkte nicht steigen, d.h der neue Wert darf nicht höher als der alte sein. Steigt das Attribut, so dürfen die neuen Punkte durch das Auswürfeln nicht niedriger sein als der vorherige Wert. In diesen Fällen gelten weiterhin die alten Punkte.

Lernen und Steigerung

Fertigkeiten

Fertigkeiten sind alle erlernbaren oder trainierbaren Fähigkeiten. Das unterschiedliche Können in diesen Fertigkeiten wird in Werten ausgedrückt, um vergleichen zu können wie gut ein Charakter etwas gelernt hat, also wie gut er zum Beispiel lesen oder reiten kann.

Fertigkeiten sind das A und O dieses Rollenspiels. Wer als Abenteurer nichts kann, der stirbt in YARG oder er versteckt sich gut, und selbst das ist eine Fertigkeit.

Jede Fertigkeit ist von jedem Charakter erlernbar!

Jede Fertigkeit ist von einem Attribut oder einem Sinn abhängig. Dieses Attribut bestimmt den Lernboni der Fertigkeit und die Vergabe von Fertigkeitspunkten.

Wie gut ein Charakter eine Fertigkeit beherrscht wird in einem Zahlenwert (Stufe 1 bis unendlich) angegeben. Fertigkeitsstufen sind unbegrenzt, es kann also niemals einen absoluten Meister geben.

Will ein Charakter eine Fertigkeit einsetzen, die er nicht gelernt hat, wird der Wurf mit einem entsprechenden Attribut oder Sinn getätigt. Allerdings wird von seinem Wurf der Wert 6 subtrahiert. (Malus -6)

Besitzt er jedoch eine artverwandte Fertigkeit kann der Charakter die artverwandte Fertigkeit benutzen um die Aufgabe zu lösen. Hierbei wird allerdings der Wert 4 von seinem Wurf abgezogen (Malus -4). Die artverwandten Fertigkeiten sind bei jeder Fertigkeit in der Aufstellung angegeben.

Wie in der von vielen irrtümlich als real bezeichneten Welt, kann der Spieler in YARG durch Erfahrung, Geld oder durch Üben eine Fertigkeit erlernen oder verbessern. Der Lernfaktor, der bei jeder Fertigkeit angegeben ist, bestimmt die Kosten eine Fertigkeit zu erlernen.

Fertigkeiten sind nur durch Fertigkeitspunkte (FP) zu steigern.

Der Lernfaktor bestimmt die Anzahl der benötigten Erfahrungspunkte (EP), um einen FP zu erhalten.

Dies wird später noch genauer erklärt.

An dieser Stelle möchten wir noch gerne ein paar Worte über Glück und Pech beim Anwenden der Fertigkeiten verlieren. Beim Einsatz mancher Fertigkeiten besteht eine Wahrscheinlichkeit, das ein Patzer zum Tod des Charakters führt. Dies sollte vom Spielleiter allerdings nur dann durchgezogen werden, wenn der Charakter bewußt das Risiko eingeht, bei seiner Aktion zu sterben. Ein sehr gutes Beispiel hierfür ist das Klettern. Da laut Definition bei Pech immer das Schlimmste für den Charakter eintritt, stürzt er beim Klettern ab. Wenn durch Pech eine für den Charakter durchaus zu meisternde Situation zur Todesfall wird, so sollte der Spielleiter Gnade vor Recht gelten lassen. Beim Sturz könnte sich der Charakter zum Beispiel gerade noch an einem schmalen Sims festhalten aber durch die Wucht sein Geldbeutel verloren gehen.

Lernboni

Die Lernboni zu einer Fertigkeit sind von dem Attribut abhängig, das zu der Fertigkeit gehört (Bei Klettern ist dies beispielsweise Agilität). Hat ein Charakter dieses Attribut höher als den Wert 4, so erhält er einen Lernbonus in der Höhe von Attributwert geteilt durch 4:

$$\text{Attributswert} / 4 = \text{Lernbonus}$$

Lernen von Fertigkeiten

Eine Fertigkeit wird dadurch erlernt, daß man einen Fertigkeitpunkt erwirbt. Dieser kostet natürlich entsprechend des Lernfaktors, der bei der Fertigkeit angegeben wird. In dem Beispiel unten ist die Fertigkeit **Klettern** angegeben. Dieser Fertigkeit hat einen **Lernfaktor** von 4 (LF). Die Fertigkeit Klettern ist von dem Attribut **Agilität** abhängig.

Klettern

LF: 4

AB: Agilität

Bergsteigen, Raufen

Diese Fertigkeit befähigt...

Will ein Charakter nun das Klettern erlernen, so muß er sich einen Fertigkeitpunkt kaufen. Dieser kostet entsprechend dem Lernfaktor (LF) an Erfahrungspunkte. Für das Klettern müßte ein Charakter also 4 Erfahrungspunkte zahlen, da er beim ersten Erlernen noch nicht über Fertigkeitpunkte verfügt. Das wird aber billiger, sobald der Charakter das abhängige Attribut höher als den Wert 4 besitzt. Dann senkt der Lernbonus die Kosten für das Umtauschen von Erfahrungspunkten in Fertigkeitpunkten. Hätte in unserem Beispiel ein Charakter das Attribut Agilität auf dem Wert 6, so müßte er pro Fertigkeitpunkt für die Fertigkeit Klettern nur 3 Erfahrungspunkte bezahlen. Hat er gar das Attribut auf 8, so müßte er nur 2 EP pro FP aufbringen. Mit einem einzigen Fertigkeitpunkt hat der Charakter die Fertigkeit auf Stufe 1 erlernt.

$$\text{1 Fertigkeitpunkt} = (\text{Lernfaktor} - \text{Lernbonus}) * \text{Erfahrungspunkte}$$

Lernen auf Stufe 1 kostet ein Fertigkeitpunkt

Steigern von Fertigkeiten

Hat ein Charakter erstmal eine Fertigkeit erlernt, dann kann er sich durch Training oder Erfahrung verbessern. Dies kann bei der Erschaffung geschehen oder im Spiel nach einem Abenteuer. Hier gilt eine einfache Rechnung, die besagt, daß pro Stufe der Fertigkeit die entsprechende Anzahl von Fertigkeitpunkten bezahlt werden muß. Will ein Charakter also eine Fertigkeit von der Stufe 1 auf die Stufe 2 verbessern, so muß er dafür 2 Fertigkeitpunkte aufbringen. Will er sogar die Stufe 3 erreichen, so muß er jede Stufe einzeln bezahlen: Stufe 2 = 2 FP plus Stufe 3 = 3 FP, also muß er um von Stufe 1 auf Stufe 3 zu kommen insgesamt 5 FP aufbringen. Die Fertigkeitpunkte kann er mit Geld oder Erfahrungspunkten erwerben, wenn er sie nicht durch das Abenteuer erworben hat.

Es ist nicht möglich eine Fertigkeit um mehr als zwei Stufen zu steigern pro Abenteuer. Damit kann eine Fertigkeit am Anfang nur auf die Stufe 3 erlernt und gesteigert werden (2 Stufen Begrenzung).

Steigern um eine Stufe kostet Fertigkeitpunkte in Höhe der Stufe plus Fertigkeitpunkte in Höhe der dazwischen liegenden Stufen.

Steigern von Attributen

Wie bei einem realen Lebewesen kann der Charakter sich im Laufe des Lebens in seinen Eigenschaften verbessern oder verschlechtern. Attribute können sich zum Beispiel durch Verletzungen verschlechtern oder durch Training und Erfahrung verbessern.

Das Steigern der Attribute erfolgt schrittweise durch Erfahrungspunkte (EP) nach folgender Formel:

$$\text{Neuer Attributswert mal 20} = \text{EP Kosten}$$

Dieses Steigern kann der Spieler bei seinem Charakter nach dem Ende eines Abenteuers durchführen. Er kann frei entscheiden, welches Attribut er verbessern will und um wieviel es steigen soll.

Es gibt jedoch von seiner Spezies her gewisse Einschränkungen. Bei den Spezies sind Maximalwerte für die Attribute angegeben. Dies bedeutet nicht, daß ein Steigern über diese Schranken hinweg unmöglich ist. Nur ist es sehr viel schwerer, da es die eigentlichen Möglichkeiten der Spezies überschreitet. Der Faktor der EP-Kosten für das Steigern eines Attributs über die Speziesgrenze hinweg beträgt deshalb nicht 20, sondern 30 (Neuer Attributswert mal 30 = EP-Kosten). Das Steigern eines Attributs von 8 auf 9 würde also nicht 180, sondern 270 EP verbrauchen.

Erfahrung

Im Rollenspiel macht es großen Spaß den gespielten Charakter zu verbessern. Dieses Verbessern stellt die gewonnene Erfahrung dar, die der Charakter aus Abenteuern und dem Einsetzen und Üben seiner Fähigkeiten erhält. Der Charakter erhält für einen besonderen Einsatz seiner Fertigkeiten Fertigkeitpunkte (FP), sowie Erfahrungspunkte (EP) nach überwundenen Schwierigkeiten.

YARG kennt drei Möglichkeiten, die zum Steigern und zum Erlernen von Fähigkeiten benutzt werden können:

Fertigkeitspunkte (FP) erhält der Spieler direkt durch das Ausüben einer Fertigkeit. Diese sind immer an die Fertigkeit gebunden, durch die der Charakter den FP erworben hat. Einen Fertigkeitspunkt erhält der Charakter immer durch einen Patzer (Wurf einer Doppel-1) oder durch einen Spitzenerfolg (Glück, Wurf einer Doppel-6). Auch kann und sollte der Spielleiter bei besonderen Leistungen FP vergeben. Mit den FP können Fertigkeiten direkt gesteigert werden.

Erfahrungspunkte (EP) erhält der Charakter durch den Spielleiter für bewältigte Aufgaben oder gutes Spiel. Diese drücken die in dem Spiel erworbenen Erfahrungen aus. Mit EP können Attribute gesteigert werden oder FP erworben werden.

Geld (GE) erwirbt der Charakter im Spielgeschehen (mehr oder weniger ehrlich). Eine GE hat den Wert einer einfachen Mahlzeit. (heutzutage der Fast Food-Index => 1 Hamburger + 1 Coke). Mit GE kann der Charakter Ausrüstung erwerben und den Unterhalt finanzieren. Er kann damit aber auch EP erwerben. Dies symbolisiert die Weiterbildung des Charakters durch bezahlte Lehrer. Der Lehrer muß allerdings immer ein Nichtspieler-Charakter sein, es ist nicht möglich sein Geld bei einem Mitspieler in EP „umzutauschen“.

Für diese drei Formen der Steigerung gibt es genau zwei feste Umtauschregeln, die nur in eine Richtung funktionieren, zurückerkaufen ist ausgeschlossen:

Geld kann in Erfahrungspunkte umgetauscht werden

100 GE werden zu 1 EP

Erfahrungspunkte können in Fertigkeitspunkte umgetauscht werden.

EP mal Lernfaktor (minus Lernbonus) werden zu einem FP

Die Formel wird durch den Lernfaktor der Fertigkeit bestimmt. Der Fertigkeitspunkt gilt für genau die Fertigkeit, deren Lernfaktor zur Umrechnung verwendet wurde. Er ist nicht übertragbar. Wie man Erfahrungspunkte gewinnt wird in einem anderen Kapitel erläutert.

Grundausrüstung

Zur Charakterschaffung erhält jeder Spieler:

200 Erfahrungspunkte (EP) und 2000 Geldeinheiten (GE)

Dieses Geld und die Erfahrungspunkte kann der Spieler dazu benutzen Fertigkeitspunkte zu erwerben. Das übrige Geld verwendet er um seine Ausrüstung (Waffen, Rüstung, Rucksack usw.) zu erwerben.

Charaktere - Beispiel

Der Beginn

Dies ist die Geschichte von Haudrauf. Genauer gesagt es handelt sich um den Anfang der Geschichte von Haudrauf. Nämlich um die Zeit als Haudrauf noch nicht Haudrauf, der große Krieger, sondern Haudrauf, der Kleine, wie er von seinen Eltern liebevoll genannt wurde, war. Es war die Zeit seiner Geburt. Eine Zeit der großen Schicksale, als die Götter mit Würfeln die Geschicke der Helden und Schurken bestimmten. Einer dieser Götter beschloß eines Tages, daß der Schützling, der ihn auf der Welt der Abenteurer vertreten sollte ein Troll sein sollte. Somit wurde Haudrauf geschaffen und sein Spieler gab ihm Antlitz und Eigenschaften:

Der Spieler wählt zuerst die Spezies für den neuen Charakter aus und trägt in das Charakterblatt die Boni und Mali für die Spezies (Attribute und Sinne) ein.

Attribute

Zuerst würfelt der Spieler für die Attribute acht mal mit zwei 6er Würfeln (2W6). Er würfelt, addiert die Augenzahl der Würfel und halbiert sie wieder, um den Durchschnitt von seinem Wurf zu bekommen. Dabei rundet er grundsätzlich ab. Dann streicht er das schlechteste Ergebnis.

Würfe	Würfel 1	Würfel 2	Ergebnis
1	6	5	5
2	4	6	5
3	6	6	6
4	4	5	4
5	1	6	3
6	2	4	3
7	4	1	2
8	1	2	1

Nun verteilt er die Wurf Ergebnisse auf die Attribute des neuen Charakters. Er addiert die von der Spezies Troll abhängigen Boni und Mali, welche bei der Beschreibung der Spezies notiert sind. Dabei achtet er darauf, daß kein Attribut unter Eins sinkt. Da er einen Troll als Krieger spielen will, verteilt er seine besten Ergebnisse auf die für Krieger wichtigen Attribute Stärke, Konstitution und Agilität.

Attribut	Abkürzung	Wurf	Speziesboni	Ergebnis	Boni
Stärke	ST	5	+ 2	7	Schaden 2 Lernen 1
Konstitution	KN	5	+ 1	6	Lernen 1
Agilität	AG	6	- 1	5	Lernen 1
Koordination	KO	3	± 0	3	
Intelligenz	IN	4	- 1	3	
Charisma	CH	2	0	2	
Magie	MA	3	- 2	1	

Sinne

Als nächstes würfelt er die Sinne seines Charakters aus. Diesmal würfelt er mit einem 6er Würfel (1W6) . Er würfelt fünf mal und verteilt seine Wurfresultate. Wie bei den Attributen addiert er Boni und Mali. Da Trolle gewöhnlich mit ihrem Geruchssinn jagen, soll der neue Charakter sehr gut riechen können. Aus den gesamten Werten errechnet der Spieler nun die Aufmerksamkeit für Haudrauf indem er den Querschnitt durch alle Sinne bildet: $19/5 = 3,8$ also 3.

Sinn	Wurf	Speziesboni	Ergebnis
Sehen	5	+ 0	5
Hören	3	+ 0	3
Schmecken	2	+ 0	2
Riechen	6	+ 2	8
Tasten	3	- 2	1
Aufmerksamkeit			3

Grundfertigkeiten

Haudraufs Grundfertigkeiten werden nun ausgerechnet und in das Charakterblatt eingetragen

Grundfertigkeit	Berechnung / Wert	Rechnung	Ergebnis
Reaktion	Intelligenz + Agilität	4+5	9
Ausweichen	(Agilität + Koordination) durch 3	(5+3)/3	2
Raufen	Stärke durch 4	7 /4	1
Tragen	(Stärke+Stärke+Konstitution) mal 2	(7+7+5)*2	38
Stemmen	Stärke mal 20	8*20	160

Lebens- und Magiepunkte

Nun ermittelt der Spieler die Lebenspunkte von Haudrauf. Dazu nimmt er doppelt so viele sechsstellige Würfel in die Hand, wie Haudrauf Konstitution hat, also 12 Stück. Mit den 12 Würfeln erreicht er jetzt eine Gesamtsumme von 49. Mit dem Grundwert für Charaktere von 30 LP ergibt sich ein respektable Wert von 79 LP.

Magiepunkte erhält Haudrauf nur sehr wenig. Der Spieler würfelt mit zwei 6er Würfeln die MP aus, da Haudrauf ein Magieattribut von Eins hat. Er würfelt eine zwei und eine vier. Haudrauf hat also insgesamt nur sechs MP. Dies stört ihn aber nicht, da er ja ein großer Krieger sein und mit Magie nichts zu schaffen haben will.

Hautrüstung

Der Spieler schreibt nun die Werte für die Hautrüstung bei Haudrauf auf.

Festes Leder, Tierfell	1,4 kg	0,4 kg	0,2 kg	0,9 kg	0,4 kg	0,4 kg	4,1 kg
1 / 2 / 3 (20 / 2)	30 GE	10 GE	10 GE	25 GE	10 GE	10 GE	105 GE

So sieht die Hautrüstung im Charakterblatt als Untergewebe aus. Hautrüstungen werden immer als Untergewebe (Unterzeug) eingetragen. Der Charakter kann sich also nur noch Obergewebe (Oberzeug) als Rüstung anschaffen. Dies ist unabhängig davon, ob die Hautrüstung in den Werten einem Oberzeug entspricht. Hautrüstungen kosten kein Geld und das Gewicht spielt auch keine Rolle.

Gewicht der Rüstung	Preis der Rüstung	Malus durch die Rüstung	Stärke des Charakters	Rüstung
0	0	0	7	Hautrüstung

Dies ist nun die Rüstung für Haudrauf:

Zone	Gewebe	Stich	Schnitt	Wucht	Qualität	Gewicht	Preis	Handikap	Malus
TORSO 1-3 (±0)	Festes Leder	1	2	3	20	0	0	2	0 Malus
									Stärke - Summe = Malus
Arm(L) 4 (-1)	Festes Leder	1	2	3	20	0	0	3	0 Malus
									(Stärke - 2) - Summe = Malus
Arm(R) 5 (-1)	Festes Leder	1	2	3	20	0	0	3	0 Malus
									(Stärke - 2) - Summe = Malus
Hände 6,7 (-2)	Festes Leder	1	2	3	20	0	0	2	0 Malus
									Stärke - Summe = Malus
Beine 8,9 (-1)	Festes Leder	1	2	3	20	0	0	2	0 Malus
									(Stärke - 1) - Summe = Malus
Füße 10,11 (-2)	Festes Leder	1	2	3	20	0	0	2	0 Malus
									(Stärke - 1) - Summe = Malus
Kopf 12 (-3)	Festes Leder	1	2	3	20	0	0	2	0 Malus
									(Stärke + 3) - Summe = Malus

Fertigkeiten

Jetzt soll Haudrauf sein überragendes Können und seine Ausrüstung bekommen, dazu erhält er 200 Erfahrungspunkte (EP) und 2000 Geldeinheiten. Mit diesen kann er Fertigkeiten erlernen und sich Ausrüstung kaufen.

Mit seinen 200 EP für die Grundausstattung erlernt er für 64 Punkte verschiedene Fertigkeiten auf der Stufe 1. Dazu gehören Fertigkeiten, wie Klettern, Schwimmen, Reiten und andere für das Leben als Abenteurer wichtige Fertigkeiten. Bei bestimmten Fertigkeiten kann er mit seinem Lernboni für Agilität (LB) und Konstitution die Kosten des Lernfaktors pro Fertigungspunkt senken. Er lernt auch Axt- und Schildkampf auf Stufe eins, das kostet ihn 22 EP von den 64 EP.

Fertigkeit	LF	LB	Stufe	Kosten	Fertigkeit	LF	LB	Stufe	Kosten
Axtkampf	11	-	1	11	Jagen und Fischen	4	-	1	4
Schildkampf	11	-	1	11	Klettern	4	1 (AG)	1	3
Fallen und Abrollen	7	1 (AG)	1	4	Bergsteigen	5	1 (KO)	1	4
Pflanzenkunde	7	-	1	7	Wunden versorgen	3	-	1	3
Überleben Herkunftsregion	2	-	1	2	Schwimmen	2	1 (KN)	1	1
Ausdauernd Laufen	2	1 (KN)	1	1	Tauchen	2	1 (KN)	1	1
Durchwinden	8	1 (AG)	1	9	Reiten	4	1 (AG)	1	3
Zwischensumme				45					19
Gesamtkosten des Lernens									64

Er hat jetzt noch 156 Ep und 2000 GE übrig. Dem Spieler ist die Stufe 1 bei Axtkampf, Schildkampf, Klettern und Schwimmen jedoch nicht gut genug. Er will gleich auf einer höheren Stufe beginnen. Er möchte gerne diese Fertigkeiten auf Stufe 3 beherrschen. Dafür muß er sich jeweils 5 FP besorgen.

Auch will er die Fertigkeit Jagen und Fischen besser können, nämlich jeweils auf Stufe 2.

Fertigkeit	LF	LB	Stufe	Kosten	Fertigkeit	LF	LB	Stufe	Kosten
Axtkampf	11	-	2	22	Axtkampf	11	-	3	33
Schildkampf	11	-	2	22	Schildkampf	11	-	3	33
Klettern	4	1 (AG)	2	6	Klettern	4	1 (AG)	3	9
Schwimmen	2	1 (KO)	2	2	Schwimmen	2	1 (KO)	3	6
Jagen und Fischen	4		2	8					
<i>Zwischensumme</i>				60					81
<i>Gesamtkosten der Steigerung</i>									141

Da er insgesamt jetzt 205 EP verbraucht hat, muß er einen kleinen Teil seines Geldes in Erfahrungspunkte umtauschen. Die 5 Erfahrungspunkte kosten ihn 500 GE. Sein übriges Geld (1500 GE) legt er komplett in Ausrüstung an.

Ausrüstung

(Diesen Teil der Charakterschaffung kann der Spielleiter durchaus schon ausspielen, indem er die Preise variieren läßt. Diese sind dann abhängig vom Charisma des Käufers oder davon, ob der Charakter gut feilschen kann.)

Für Haudrauf sind die Waffen und die Rüstung die wichtigsten Utensilien. Er kauft sich eine Ankeraxt für den Preis von 650 GE und einen Bucker für 100 GE. Diese Waffen überträgt der Spieler in das Charakterblatt.

Er kauft sich als Rüstung beim Schmied noch einen Lederpanzer für den Torso (450 GE), eine Hose aus langhaarigen Tierfell (wie Festes Leder) für 25 GE und dann noch einen Helm aus Echschuppen (wie Knochenplatten) für 160 GE. Schuhe braucht er als Troll nicht. Damit hat er für seine Waffen und seine Rüstung 1385 GE ausgegeben. Für andere Sachen, wie Rucksack, Seile, Fackeln usw. bleiben ihm noch 125 GE, die er ausgeben oder auch mit in das Spiel hineinnehmen kann.

Haudrauf ist nun bereit Heldentaten zu vollbringen, wenn auch erstmal nicht ganz so gefährliche.

Yarg - Spezies

Frogger

Die Frogger entwickelten sich in Urzeiten aus Amphibien. Ihre bedächtige Art täuscht über ihren blitzenden Intellekt hinweg. Um auch in trockenen Gegenden zu überleben, haben sie eine sehr dicke, wasserspeichernde Haut, die wie eine Dicker Stoff schützt aber auch so behindert. Hautrüstungen werden immer als Untergewebe (Unterzeug) eingetragen. Der Charakter kann sich also nur noch Obergewebe (Oberzeug) als Rüstung anschaffen. Dies ist unabhängig davon, ob die Hautrüstung in den Werten einem Oberzeug entspricht. Hautrüstungen kosten kein Geld und das Gewicht spielt auch keine Rolle.

Sie werden angeblich bis zu 1000 Jahre alt. Ihre durchschnittliche Größe beträgt etwa 2,50 Meter mit einem Gewicht von 200 kg. Sie tauchen in allen Farben und Schattierungen auf. Je nach Gemütsstimmung ändert sich die Farbe ihrer Bauchdecke.

Die Frogger sind eine der weitverbreitetsten raumfahrenden Spezies. Auch wenn Frogger nicht besonders zahlreich vertreten sind, ein weiblicher Frogger laicht nur einmal in ihrem Leben, so sind sie doch fast überall anzutreffen.

Die Ursache hierfür liegt in ihrer besonderen Fähigkeit sich mit den Eigenarten des Fremden abzufinden und sich auch in feindlicher Umgebung zurechtzufinden. So eignen sie sich besser als jede andere humanoide Spezies zu dem Leben im Weltraum, und Froggerpiloten gehören zu den besten der Galaxis.

Ein besonderes Ereignis im kulturellen Leben der Frogger ist die alle sieben Jahre wiederkehrende Feier zur Brunftzeit. Diejenigen Frauen, die in ihrer Laichperiode sind, finden sich dann in speziellen Tempeln ein. In diesen Tempeln des Glücks hinterlegen sie ihre Eier, wo sie von auserwählten Männern besamt werden. Die Auswahl der Männer bestimmen die Wettkämpfe des Geistes und der Kraft.

Auf YARG entwickelten die Frogger sich zu den stärksten Magiern humanoider Form. Diese Fähigkeit und Ihre Körpergröße machen sie zu beeindruckenden Gegnern im Kampf. Zum Glück sind fast alle Frogger extrem friedliebend, so daß es fast unmöglich ist einen Frogger zu provozieren. Wer es jedoch darauf anlegt, könnte es schnell bereuen.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	± 0	8
Konstitution	+ 1	11
Agilität	- 2	4
Koordination	- 2	4
Intelligenz	+ 1	11
Charisma	- 1	5
Magie	+ 2	12

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	± 0	6
Hören	- 1	5
Schmecken	+ 2	8
Riechen	± 0	6
Tasten	- 1	5

Keantar

Keantar sind kleine humanoide Gestalten, die vom Menschen abstammen. Keantar werden etwa 80 Jahre alt. Ihre Größe beträgt etwa 1,20 Meter. Das Gewicht liegt bei etwa 50 kg. Keantar waren ursprünglich kleinwüchsige Leute (böswillig als Liliputaner bezeichnet), die um der Unterdrückung zu entgehen von der Erde auswanderten und eine eigene Heimatwelt besiedelten. Sie entwickelten sich völlig eigenständig weiter und werden nun als eigene Spezies angesehen, da sich durch Umwelteinflüsse ihre Gene änderten. Verbindungen zwischen Menschen und Keantar sind zwar selten, doch können sie problemlos Kinder in die Welt setzen.

In einer Welt, wo Wesen jeder Art und Größe herumlaufen, ist ein kleiner unauffälliger Keantar ein oft unterschätzter Geselle. Seine Geschicklichkeit und Neugier hat ihn schon an Orte geführt, die andere Spezies meiden würden. So sind die Geschichten und Legenden der Keantar eine beliebte Abendunterhaltung beim Lagerfeuer oder an langen Winterabenden.

Keantar leben gerne für sich in geschlossenen Ortschaften am Rande der dichter besiedelten Gebiete. Sie mischen sich nicht gerne mit den großen der Welt. Zwar haben sie keine Angst vor den Riesen, aber wenn ein Troll schon mal auf den Fuß getreten ist, der versteht warum Keantar lieber mit Keantar leben wollen. Diese Dörfer sind ein Vorbild für an die Natur angepasste Bauweise. Ein Sprichwort sagt, daß man eine Keantarsiedlung erst gefunden hat, wenn man mit einem Fuß im Brunnen steht. Die Häuser sind grasbewachsene, eingeschoßige Gebäude, die oft eine Wohnhöhle unter der Erde besitzen, umgeben von einem perfekt gepflegten Garten. Von allen Spezies der Galaxie verstehen sich die Keantar am besten auf das Züchten und Hegen der Pflanzenwelt. Die aus Lehm erbauten Häuser sind ein Ausdruck an Gemütlichkeit, wie ihn keine andere Spezies kennt.

Wenn die Keantar auch am liebsten unter sich leben, so zieht es sie ein unwiderstehlicher Drang in die Welt der Großen heraus. Nichts ist neugieriger als ein junger Keantar. Und nichts ist sicher vor seinen Händen, die anscheinend immer unterwegs sind, ein Souvenir für sein Wohnzimmer zu ergattern. Es ist nicht immer einfach, einem Keantar den Begriff von Eigentum klar zu machen, da dies in der Lebensgemeinschaft der Keantar anscheinend unbekannt ist. Jedenfalls versteckt jeder Händler seinen Geldsäckel, sobald er einen Keantar in seiner Nähe erblickt.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	- 1	4
Konstitution	- 1	5
Agilität	+ 1	11
Koordination	+ 1	11
Intelligenz	± 0	6
Charisma	± 0	6
Magie	± 0	6

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	± 0	6
Hören	- 1	5
Schmecken	± 0	6
Riechen	- 1	5
Tasten	+ 2	8

Kliroth

Die Kliroth behaupten von sich eine der ältesten Spezies des Universums zu sein. Ihr Aussehen läßt sich am besten mit einem auf zwei Beinen laufenden Tiger vergleichen. Ihre Anatomie ist weitgehend humanoid. Ihre Haut ist von einem dünnen, aber dichten Fell bedeckt. Im Gesicht wird dieses Fell dünner und auf dem Kopf dann zu einer dichten langen Mähne. Die Augen sind komplett hellgrün und lassen wie bei Katzen schlitzartige Pupillen erkennen. Das Gebiß der Kliroth ist das eines Raubtieres, sie ernähren sich ausschließlich von Fleisch, das sie roh verschlingen. Ihre Finger enden in zurückgebildeten Krallen. Kliroths haben einen etwa 1m langen, buschigen Schweif.

Die weiblichen Kliroth sind kräftiger, beweglicher und schneller, als die Männer. Kliroth Frauen werden etwa 80 Jahre alt, die Männer dagegen lediglich 40. Ihre Größe beträgt bei den Frauen etwa 2 Meter, während die Männer nur 1,40 Meter groß werden. Das Gewicht liegt bei den Frauen um 100 kg, bei den Männer um 60 kg. Ihr dichtes Fell bildet eine Art Hautrüstung, das sie wie Dicker Stoff schützt und auch entsprechend behindert. Hautrüstungen werden immer als Untergewebe (Unterzeug) eingetragen. Der Charakter kann sich also nur noch Obergewebe (Oberzeug) als Rüstung anschaffen. Dies ist unabhängig davon, ob die Hautrüstung in den Werten einem Oberzeug entspricht. Hautrüstungen kosten kein Geld und das Gewicht spielt auch keine Rolle.

Kliroth Frauen schenken etwa 12 Kindern das Leben. Eine Verbindung mit Menschen wäre möglich, jedoch entstehen nur äußerst selten Kinder dabei.

Die Kliroth sind ein uraltes kriegerisches Volk mit einem komplexen Ehrenkodex. Das Denken und Handeln der Kliroth, wird seit Gedenken von einem uralten Ehrenkodex geleitet, dem Samtai. Dieser Kodex entstand eine alten Sagen gemäß, vor über 200.000 Jahren als Mirrsha die Unerbittliche gegen Urskam dem Schrecklichen um das Vorrecht der Geschlechter kämpfte. Sieben Jahre und sieben Tage dauerte der Kampf an und als er entschieden war, beschloß Mirrsha, die als Siegerin hervorging, daß kein Mann mehr Herrscher über die Frauen sein darf und Ehre im Kampf alleiniges Vorrecht der weiblichen Kliroth ist, für damals und für alle Zukunft. Mirrsha zog sich weiter sieben Jahre und sieben Tage auf den Berg Harrshmail zurück und verfaßte den Samtai, das Buch der Ehre.

Das Leben der Kliroth-Männer ist einfach und eintönig, und doch fühlen sie sich geborgen und wohl. Sie werden schon in frühster Kindheit von den Frauen getrennt und auf ihre Rolle als Liebhaber vorbereitet. Diese Rolle erfüllen sie Ihr kurzes Leben lang, wobei sie auch unehrenhafte Berufe wie Händler oder Arbeiter ausführen dürfen. Das Leben jeder Frau ist viel aufregender und erfüllt vom Ruf der Jägerin und Kriegerin. Der Schwanz wird bei Frauen nach der Geburt abgetrennt, da er als Zeichen der Schwäche gilt. Ihr Leben ist in drei Teile eingeteilt, der erste Teil ist die Kindheit, in der die jungen Frauen alles Wissenswerte und die Grundzüge der Kriegskunst beigebracht bekommen. Diese Ausbildung dauert um die 15 Jahre. Der zweite Teil ist der ruhmreichste und gefährlichste, es ist die Zeit der Kriegerin, in der sie Ruhm und Ehre in der Welt gewinnen kann. Sie selbst bestimmt, wann dieser Abschnitt beendet ist. Viele jedoch sterben ehrenvoll im Kampf, von ihnen erzählen die Lieder. Im dritten Abschnitt geht es darum sich unter den Liebhabern ein paar geeignete für die Zucht und das Vergnügen herauszusuchen und weitere stolze Kriegerinnen in die Welt zu setzen und heranzuziehen.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	+ 1	11
Konstitution	± 0	6
Agilität	± 0	6
Koordination	± 0	6
Intelligenz	- 1	5
Charisma	± 0	5
Magie	± 0	4

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	± 0	6
Hören	+ 1	7
Schmecken	± 0	6
Riechen	± 0	6
Tasten	- 1	5

Menschen

Der Mensch ist wie in fast jedem Rollenspiel das Maß aller Dinge. Seine Werte sind durchschnittlich, aber seine Spezies zeichnet sich durch eine starke Population und Zivilisation aus.

Die Menschen sind ca. 1,6 - 2 m groß. Sie werden etwa 60 bis 90 Jahre alt und wiegen etwa 60 bis 120 Kilo.

Menschen zeichnet eine starke Anpassungsfähigkeit an die Umwelt aus. Im Laufe ihres Lebens können sie ihre Attributswerte wie kaum eine andere Spezies steigern. Auf YARG gibt es Menschen in allen Farben und Typen. Zu vielen anderen Spezies sind die Menschen geschlechtlich einigermaßen kompatibel, jedoch stellt sich nur selten Nachwuchs ein, da sich die Gene zu sehr unterscheiden.

Menschen verstehen es hervorragend, sich in Gruppen oder Völkern zu organisieren. Hierbei werden oft starke Hierarchien ausgebildet, die nicht dem einzelnen Individuum nützen, sondern der herrschenden Kaste. Durch den starken Herdentrieb werden selbst Diktaturen von Menschen erduldet, die andere Völker längst zur Rebellion getrieben hätten.

Trotz dem hochentwickelten Sinn für soziales Verhalten gelingt es den Menschen nicht friedvoll beisammen zu leben. Ihre Art bekämpft sich sowohl untereinander, als auch gemeinsam gegen eine andere. Man kann bei den Menschen nicht sagen, daß sie eine allgemeine Antipathie gegen andere Spezies hätten. Die tatsächlichen Abneigungen entstehen durch die Vielfältigkeit der Kulturen innerhalb der Spezies Mensch. So gibt es Gruppen die friedlich und offenherzig mit anderen Spezies im Verbund leben, aber auch Gruppen, welche wie Fanatiker gegen alles Fremde kämpfen.

Viele Spezies verstehen die Menschen nicht, da sie in vielen Aktivitäten des Menschen keinen Sinn entdecken.

Zudem verwirrt es die meisten Spezies, daß verschiedene Menschenvölker vollkommen andere Sitten und Gebräuche entwickelt haben, die teils stark miteinander konkurrieren.

Unbestritten ist dagegen der wirtschaftliche Erfolg des Menschen. Keine andere Spezies ist so global im Handelswesen vertreten wie die menschliche Spezies und nützt so stark die vorhandenen Ressourcen aus.

Weiterhin stößt der starke Forschungsdrang des Menschen in allen Dingen auf große Skepsis. Dieser Zwang alles Unbekannte zu erforschen und zu Eigen zu machen, dürfte aber die Erklärung für die starke Verbreitung und den großen Einfluß der menschlichen Spezies auf YARG sein.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	± 0	10
Konstitution	± 0	10
Agilität	± 0	10
Koordination	± 0	10
Intelligenz	± 0	10
Charisma	± 0	10
Magie	± 0	10

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	± 0	6
Hören	± 0	6
Schmecken	± 0	6
Riechen	± 0	6
Tasten	± 0	6

Ratlinge

Ratlinge sind humanoide Nagetiere ohne Fell. Sie werden böseartig als die Ratten der Galaxis bezeichnet, da sich eine gewisse Ähnlichkeit nicht leugnen läßt.

Ratlinge werden bis zu 60 Jahre alt. Ihre durchschnittliche Größe beträgt etwa 1,5 m. Das durchschnittlich Gewicht liegt um die 55 kg. Sie besitzen eine helle rötlich-orange Haut und zwei große Nagezähne, die über ihre Lippe ragen.

Ratlinge zeichnen sich durch ihre gute Koordination und ihre extrem hohe Agilität aus, sind aber nicht besonders stark oder robust. Ratlinge können sich durchaus mit Menschen paaren.

Ratlinge leben in sehr ungeordneten Gruppen. Sie erkennen keinen Führer an, sondern versuchen ständig ihren eigenen Willen durchzusetzen. Die Zweckgemeinschaft der Gruppe wird nur zum Schutz vor Gefahren genutzt.

Ein weiblicher Ratling bekommt im Schnitt einmal im Jahr 2 bis 4 Kinder. Dies führt zu einer Bevölkerungsdexplosion, die wieder durch das unorganisierte Niedrigangebot an Essen reduziert wird. Deshalb gilt eine Fettschicht bei den Ratlingen als Zeichen des Wohlstands.

Ratlinge hegen keinerlei Vorurteile gegen andere Spezies, sehen diese jedoch auch oft als Nahrungsquelle an. Ihr gesundes Mißtrauen ist stark entwickelt, so daß es schwierig ist, sie als Freunde zu gewinnen. Ein Ratling in einer Gruppe kann ein ständiger Quell von Intrigen und Mißtrauen sein.

Ratlinge sind nicht sehr wählerisch, was ihre Umgebung oder das Essen betrifft. Trotz ihres hochentwickelten Geruchssinnes kümmert sie der Zustand der Mahlzeit nicht viel, solange sie nicht wegläuft. Wäre der soziale Sinn der Ratlinge besser entwickelt, wären sie mit Sicherheit eine der erfolgreichsten Spezies in der Galaxis.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	- 2	4
Konstitution	- 1	5
Agilität	+ 2	12
Koordination	+ 1	11
Intelligenz	± 0	6
Charisma	- 1	4
Magie	± 0	6

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	- 1	5
Hören	± 0	7
Schmecken	± 0	6
Riechen	+ 1	6
Tasten	± 0	6

Spox

Die Spoxs sind eine humanoide Spezies, die erstaunlich menschlich aussieht, allerdings nicht vom Menschen abstammt. Ihr Körperbau ist wesentlich filigraner als der eines durchschnittlichen Menschen. Auffallend sind auch ihre langen, spitzen Ohren. Spoxs werden bis zu 150 Jahre alt. Ihre durchschnittliche Größe beträgt etwa 1,95 m für männliche Spoxs und 1,85 für weibliche. Ihr Gewicht liegt um die 60 kg. Ihre großen Ohren befähigen sie zu einem verbesserten Hörsinn.

Spoxs legen sehr viel Wert auf den Eindruck bei anderen Spezies und treten deshalb immer sehr kultiviert auf. Dies führt allerdings bei einigen barbarischen Völkern dazu, Spoxs als Weichlinge zu betrachten. Die Spoxs bezeichnen sich selbst als Nomaden der Galaxis, wobei ihnen ihre künstlerischen Talente weite Unterstützung von anderen Spezies verschaffen. Eine Theatervorführung einer Spoxs Gruppe wird allgemein als das kulturelle Ereignis gehandelt.

Auf YARG entwickelten die Spoxs ein Talent für Magie, die sie jetzt auch in ihren Vorstellungen einsetzen. Zwar ähneln die Spox den Menschen in vielem, doch sind Versuche Nachwuchs zu erzeugen nur selten von Erfolg gekrönt. Der Spaß beim Versuchen scheint jedoch gesichert.

Spoxs leben oft in Sippen, die allerdings keine Abneigungen gegen Einzelgänger oder andere Sippen haben. Zwar existieren große kulturelle Unterschiede zwischen den Sippen, doch ist das Verhalten der Spox untereinander von einem starken Gemeinschaftssinn bestimmt. Jede Gruppe ist bereit, die Eigenarten der anderen zu tolerieren und von einander zu lernen. Nur so können die Spox ihr Repertoire an Künsten stetig erweitern und verbessern. Die Spox sind eine der wenigen zweigeschlechtlichen Spezies, die eine echte Gleichberechtigung der Geschlechter haben und diese nie in Frage stellen.

Sie ziehen meist mit Wagen über das Land und bereichern jede Stadt, die sie besuchen mit kulturellen Veranstaltungen wie Theater oder Operetten. Ihre künstlerischen Gaben erlauben ihnen fast überall als angesehene Gäste empfangen zu werden. Sie sind auch Übermittler von Nachrichten und besitzen einen großen gemeinsamen Wissensschatz den sie, für bare Münze, an andere weitergeben.

Jede Sippe hat einen Anführer oder eine Anführerin, die jedes Jahr in einem Wettkampf der Künste und des Wissens ermittelt werden. Der Anführer ist jedoch nicht alleinbestimmend, ihm steht ein Rat der Weisesten und Erfahrensten der Sippe zur Seite. Spox ernähren sich meist vegetarisch. Sie sind jedoch manchmal einem Stück Fleisch nicht abgeneigt. Voraussetzung ist jedoch eine gute Zubereitung.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	- 1	5
Konstitution	- 1	4
Agilität	□ 0	6
Koordination	□ 0	6
Intelligenz	□ 0	6
Charisma	+ 1	11
Magie	+ 1	11

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	□ 0	6
Hören	+ 1	7
Schmecken	□ 0	6
Riechen	- 1	5
Tasten	□ 0	6

Trolle

Der Troll ist ein großer Humanoide mit bis zum Knie herabhängenden Armen. Seine Hautfarbe reicht von einem Graubraun bis hin zu einem bläulichen Schwarz. Die Haut selbst ist am besten mit Eichenrinde zu vergleichen. Durch Wunden bleiben niemals sichtbare Narben zurück.

Andere Auffälligkeiten sind sein dauerndes Herumschnüffeln, welches bei der Nahrungssuche eine sehr große Rolle spielt und sein starker Körpergeruch. Er ist im allgemeinen untersetzt und neigt zu einer gebeugten Haltung. Ein Troll verfügt über ein stark ausgeprägtes Gebiß, wobei die Eckzähne bei einigen Trollen auch bei geschlossenem Mund heraus schauen

Trolle werden 70-100 Jahre alt, ihre Größe beträgt etwa 2,10 bis 2,50 Meter. Aufgrund ihres massiven Körperbaus wiegen Trolle 150 bis 300 Kilo.

Trolle besitzen eine Hautrüstung. Sie schützt am ganzen Körper wie Festes Leder, da es sich aber um eine rindenartige Haut handelt, gilt das für eine gleichwertige Rüstung entsprechende Handikap. Hautrüstungen werden immer als Untergewebe (Unterzeug) eingetragen. Der Charakter kann sich also nur noch Obergewebe (Oberzeug) als Rüstung anschaffen. Dies ist unabhängig davon, ob die Hautrüstung in den Werten einem Oberzeug entspricht. Hautrüstungen kosten kein Geld und das Gewicht spielt auch keine Rolle.

Trolle sind wie Menschen eine Art mit zwei Geschlechtern. Sie könnten sich mit Menschen paaren, aber dazu müßte das menschliche Wesen schon ein sehr stattliches und robustes Exemplar sein. Das Paarungsritual der Trolle ist nicht sehr zärtlich in den Augen empfindsamerer Spezies.

Die Trolle leben in erster Linie in Gebirgen oder kühlen Wäldern. Sie können große Kälte ertragen, wogegen sie bei Sommerhitze stark transpirieren und fürchterlich stinken. Sie suchen an solchen Tagen Seen oder Bäche auf, um sich abzukühlen.

Trolle leben in kleinen Dorfgemeinschaften von ca. 20-30 Familien. Sie haben meist nichts gegen andere Spezies, wenn diese in der Lage sind, Regeln der Dorfgemeinschaft zu akzeptieren. Streitigkeiten werden in einem öffentlichen (waffenlosen) Kampf geregelt. Jeder Streitende kann aufgeben, da bei dem Kampf nicht immer der Recht bekommt, der den Kampf gewinnt, sondern manchmal auch der, der den schöneren Kampf gezeigt hat. Trolle selbst haben keinen besonders hohen Entwicklungsstand, sie stellen Werkzeuge aus Stein, Holz oder Pflanzenfasern her. Sie ernähren sich in erster Linie durch Sammeln und Jagen. Auch wenn sie manchmal Tiere züchten und Ackerbau betreiben, ziehen sie das Essen aus der Natur vor.

Beim Essen ist es unter den Trollen noch sehr verbreitet Fleisch roh zu essen und auf Besteck zu verzichten.

Trolle sind recht tolerant gegenüber anderen Spezies, auch wenn sie deren Unsitten oft nicht verstehen.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	+ 2	12
Konstitution	+ 1	11

Agilität	- 1	5
Koordination	□ 0	6
Intelligenz	- 1	5
Charisma	0	6
Magie	- 2	2

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	□ □ □	6
Hören	□ □ □	6
Schmecken	□ □ □	6
Riechen	+ 2	8
Tasten	- 2	4

Twerge

Twerge erinnern an zusammengestauchte Menschen. Diese Spezies entwickelte sich auf Planeten mit höherer Schwerkraft. Twerge sind sehr robuste, relativ starke Geschöpfe, denen es allerdings an Agilität mangelt. Twerge werden bis zu 100 Jahre alt. Ihre durchschnittliche Größe beträgt etwa 1,40 Meter. Durch ihre Robustheit liegt ihr Gewicht bei ca. 90 kg. Sie besitzen eine normale dunkle Haut, die stark ins bläulich-schwarze verläuft. Auffallend ist ihr fehlendes Haupthaar, das allerdings durch den starken Bartwuchs mehr als wett gemacht wird. Twerge sind wie die meisten Spezies zweigeschlechtlich. Sie sind zwar geschlechtlich kompatibel zu den Menschen, jedoch sind diese Verbindungen nie mit Nachwuchs gesegnet.

Entgegen der landläufigen Meinung, daß die Twerge von den Menschen abstammen, haben Wissenschaftler inzwischen bewiesen, daß die Twerge sich vollständig eigenständig entwickelt haben.

Der Heimatplanet der Twerge ist ein karster Felsbrocken, der außer hoher Schwerkraft nicht viel zu bieten hat. Darum ist der hauptsächliche Exportartikel der Twerge sie selbst. Sie verkaufen sich als Söldner an jeden der einen akzeptablen Preis bezahlt. Twerge sind streng hierarchisch nach militärischen Vorbild organisiert. Ihre Kultur und ihr Handeln sind von dem Jahrhunderte langen Einsatz von Twerger als Söldnern geprägt. Twerge haben keine Bedenken Kriege gegen die eigene Spezies auszuführen, solange dafür nur ein einigermaßen ausreichender Grund vorhanden ist. Sie haben keine Probleme mit anderen Spezies auszukommen.

Twerge bevorzugen unterirdische Behausungen. Ob dies daran liegt, daß sie gelernt haben, in Bunkern zu leben oder ob dies aus ihrer Abstammung kommt ist unklar. Sie graben ihre gesamten Dörfer in die Erde und sind Meister des Minen- und Tunnelbaus.

Weibliche Twerge unterscheiden sich nur in den für die Fortpflanzung wesentlichen Punkten von den männlichen. Ihnen wird aber eine noch höhere Aggressivität und ein höheres Durchhaltevermögen nachgesagt.

Twerge haben gelernt, daß alles essbar ist, was sich nicht zu stark wehrt. Der Überlebensinstinkt dieser Spezies ist sehr stark ausgeprägt.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	+ 1	11
Konstitution	+ 2	12
Agilität	- 2	4
Koordination	- 1	5
Intelligenz	□ 0	6
Charisma	□ 0	6
Magie	- 1	4

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	+ 2	8
Hören	□ 0	6
Schmecken	- 1	5
Riechen	- 1	5
Tasten	- 1	5

Zystraner

Zystraner sind aufrecht gehende, humanoide Echsenwesen. Zystraner werden ca. 30 Jahre alt. Ihre Größe beträgt etwa 1,60 m, ihr Gewicht liegt um die 70 Kilo.

Zystraner sind eingeschlechtlich. Sie besitzen einen Schwanz, der mit einem eigenen Untergehirn sowie mit rudimentären Beinen ausgestattet ist. Bei Tod, schwerer Verwundung oder Amputation entflieht der Schwanz und bildet innerhalb eines Jahres einen neuen Zystraner aus. Sie werfen zur Vermehrung alle 5 bis 7 Jahre ihren Schwanz ab.

Je nach Farbe der Umgebung und der Art des Nahrungsangebots unterscheiden sich die Zystraner teilweise stark in Farbe und Größe, obwohl sie dieselben Gene teilen.

Der Geruchssinn ist ihr Hauptsinn. Sie riechen mit der Zunge, die wie bei Schlangen gespalten ist. Mit dieser Zunge können sie auch Insekten fangen, da sie blitzschnell damit zustossen können.

Ihre Haut schützt am ganzen Körper wie Dicker Stoff, es gilt das für eine gleichwertige Rüstung entsprechende Handikap. Hautrüstungen werden immer als Untergewebe (Unterzeug) eingetragen. Der Charakter kann sich also nur noch Obergewebe (Oberzeug) als Rüstung anschaffen. Dies ist unabhängig davon, ob die Hautrüstung in den Werten einem Oberzeug entspricht. Hautrüstungen kosten kein Geld und das Gewicht spielt auch keine Rolle.

Die Zystraner leben im Dschungel von der Jagd mit Dreizack und Netz sowie von der Zucht von Kleintieren (Vögel, Fische, Mäuse etc.) und ihre Kultur ist darauf ausgerichtet.

Sie leben in Dorfgemeinschaften von ca. 50 bis 60 Personen, was im Dschungel als die perfekte Anzahl angesehen wird, um die Ressourcen der Umgebung nicht zu erschöpfen. Wird diese Zahl übertroffen, teilt sich das Dorf und sucht sich einen neuen Standort.

Ihr abgeworfener Schwanz wird von ihnen als Schlange bezeichnet und wird beschützt und umhegt. Auf Wanderschaft werden die Schlangen von Erwachsenen getragen.

Jeder Zystraner erinnert sich an seine Zeit als Schlange, ist aber eine eigene Persönlichkeit und weiß nicht viel von seinem „Vater“ außer einigen Emotionen. Eine Ausnahme entsteht dann, wenn eine Schlange innerhalb von 24 Stunden nach dem „Schlüpfen“ das Gehirn eines Frischverstorbenen verspeist. Dann gehen 10-80% der Erinnerungen des Toten auf die Schlange über. Dies bezeichnet man als Reinkarnation. Dies gilt für jedes Gehirn, das die Schlange am ersten Tag frisst, wobei die Hirne von Tieren keinen großen Einfluss auf die Entwicklung des Schlangenbewußtseins haben, da sie intellektuell keine Konkurrenz darstellen.

Das Schlangenbewußtsein entwickelt sich innerhalb eines halben Jahres von instinktgesteuert zu intelligent. Sollte die Schlange rechtzeitig ein Gehirn gefressen haben, verkürzt sich diese Zeit entsprechend der Güte der Persönlichkeitannahme.

Da theoretisch jedes Wesen als Zystraner reinkarniert werden könnte, gibt es keinen Rassismus bei ihnen, sondern man betrachtet jedes Wesen als ein Individuum, und damit als potentiell nützlich für die eigene Spezies. Es ist Zystranern untersagt, Details ihrer Vermehrung und besonders von der Reinkarnation an Nichtangehörige der eigenen Spezies weiterzugeben, da Andersartige entweder Angst vor Zystranern bekämen oder sich bei ihrem nahenden Tode mit Hilfe einer Schlange einen neuen Körper beschaffen wollten.

Die politische Grundlage der Lebensgemeinschaft der Zystraner ist die aufgeklärte Anarchie. Da die Genetik bei allen Zystranern fast identisch ist, betrachten sie sich auch als völlig gleichwertig.

Sie ernähren sich von Fleisch und Insekten. Pflanzen können sie zwar essen, ohne Fleisch bekommen sie auf Dauer aber Mangelerscheinungen.

Attribute

Die Attributwerte erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Der maximale Wert der Spezies kann normalerweise nicht überschritten werden. Versucht ein Charakter dies trotzdem so zahlt er dafür die doppelten Kosten an Erfahrungspunkten (Training).

Attribut	Bonus	maximal Wert
Stärke	- 1	5
Konstitution	± 0	6
Agilität	- 1	5
Koordination	+ 1	11
Intelligenz	± 0	6
Charisma	± 0	6
Magie	+ 1	11

Sinne

Die Sinne erhalten bei dieser Spezies folgende Boni oder Mali. Das Maximum kann nicht überschritten werden ohne magische Hilfe.

Sinn	Bonus	Maximum
Sehen	- 1	5
Hören	± 0	6
Schmecken	+ 1	7
Riechen	+ 1	7
Tasten	- 1	5

Fertigkeiten

Es folgt eine Liste von gebräuchlichen Fertigkeiten. Sie können von jedem Charakter gelernt werden.

Die Liste stellt keinen Anspruch auf Vollständigkeit dar, es können jederzeit neue Fertigkeiten eingeführt werden, wenn sie von der ganzen Spielgruppe akzeptiert werden.

Fast alle Fertigkeiten lassen sich nach der Erfolgswurfregel behandeln. Anhaltspunkte für die Schwierigkeiten, die über Erfolg oder Mißerfolg entscheiden, stehen in der Erläuterung. Die Festlegung, welche Schwierigkeit der Situation entspricht, obliegt allein dem Spielleiter, da die möglichen Situationen viel zu zahlreich sind um hier aufgeführt werden zu können.

Fertigkeiten, die das Herstellen oder Reparieren betreffen (H&R) werden nach der Herstellungsregel behandelt. Sonderregeln sind direkt bei der Fertigkeit erklärt.

Folgende Hinweise werden bei der Fertigungsliste benutzt:

LF: Dies ist der Lernfaktor, d.h. der Umrechnungsfaktor von Erfahrungspunkten (EP) auf Fertigungspunkte (FP). Bei einem LF von 11 kostet ein FP also genau 11 EP.

AB: Die Abkürzung von Attribut. Hier ist eventuell ein Attribut oder Sinn aufgeführt. Dieses Attribut gruppiert die Fertigkeit für die Fertigungspunkte.

kursiv aufgeführte Fertigkeiten sind **artverwandt**, hat der Charakter eine dieser Fertigkeiten, beherrscht er automatisch die aufgeführte Fertigkeit auf Stufe 0. Beim Klettern zum Beispiel ist *Raufen* aufgeführt. Da Raufen eine Grundfertigkeit ist, die jeder Charakter auf Stufe 0 beherrscht, bedeutet die gleichzeitig, daß jeder Charakter Klettern mit 0 ausüben kann. Hierbei ist allerdings zu beachten, daß es keine Fertigungspunkte für solch eine nicht gelernte Fertigkeit gibt.

Akrobatik

LF: 9

AB: Agilität

Hochspringen, Weitspringen, Balancieren

Kunststücke wie Saltos, Flic-Flacs und Radschlagen werden hiermit gelernt. Die Schwierigkeit hier ist das zu vollbringende Kunststück. Glück und Patzer sind vom Kunststück abhängig.

Akrobatik läßt sich auf zur Abwehr eines Angriffes benutzen.

Durchwinden

LF: 8

AB: Agilität

Akrobatik

Dies ist die Fähigkeit seinen Körper so zu verdrehen, daß auch kleinere Öffnungen passiert werden können.

Diese Fertigkeit erleichtert evtl. einen Ausbruch aus einer Gefängniszelle immens, wenn der Charakter es schafft, sich durch das Zellengitter zu winden. Weiterhin ist sie für Rassen, die viel größer und breiter als Menschen sind sehr zu empfehlen.

Die Schwierigkeit orientiert sich an dem Verhältnis der Öffnung zur Körpergröße des Charakters.

Ein Durchwinden ermöglicht auch das Lösen aus einem Haltegriff.

Fallen und Abrollen

LF: 7

AB: Agilität

Akrobatik, Hochspringen, Weitspringen

Diese Fertigkeit läßt einen Charakter einen Sturz sehr viel besser bestehen. Bei Erfolg verringert sich der Sturzschaden um 10 LP. Der Erfolg der Fertigkeit hängt hier stark vom Untergrund und vom Platz zum Abrollen ab, je höher der Fall und je enger der Raum desto schwieriger ist es.

Wird Fallen und Abrollen gegen als Abwehr eingesetzt, so muß ein Vergleichswurf gegen den Angriff erfolgen.

Bei einem Patzer verdoppelt sich der Fallschaden, bei Glück wird der Schaden um 30 LP gesenkt.

Klettern

LF: 4

AB: Agilität

Bergsteigen, Raufen

Diese Fertigkeit befähigt einen Charakter ohne Hilfsmittel Seile, Mauern und Wände zu erklimmen. Je glatter die Oberfläche, desto schwieriger wird die Sache. Einfach ist eine Felswand ohne Überhänge, mit vielen Klüften und Vorsprüngen zu erklettern. Absolut unmöglich ist eine sehr glatte (gekachelte) Hauswand ohne Fenster und Vorsprünge. Bei Erfolg klettert der Charakter etwa 10m hoch. Bei einem Patzer stürzt er oder kann ohne fremde Hilfe weder vor noch zurück, bei Glück erklettert er die doppelte Höhe.

Lufttier reiten

LF: 6

AB: Agilität

Reiten

Hiermit kann man die Beherrschung eines Tieres zu Luft erlernen. Die Schwierigkeit liegt in der Gehorsamkeit des Reittieres und in der Witterung. Bei einem Patzer gerät das Tier außer Kontrolle, evtl. stürzt der Reiter, bei Glück beherrscht er das Tier so gut, daß er während des weiteren Rittes nicht mehr würfeln muß.

Reiten

LF: 4

AB: Agilität

Lufttier reiten

Dies beschreibt die Beherrschung eines beliebigen Reittieres zu Lande. Die Schwierigkeit liegt in der Gehorsamkeit des Reittieres und im Gelände. Bei einem Patzer stürzt der Reiter vom Tier, bei Glück beherrscht er das Tier so gut, daß er während des weiteren Rittes nicht mehr würfeln muß.

Rennen

LF: 4

AB: Agilität

Ausdauernd laufen, Raufen

Diese Fertigkeit ermöglicht ein schnelles Rennen, sowie einen sicheren Geländelauf und steigert die maximale Geschwindigkeit des Charakters. Die Schwierigkeit entsteht durch das Gelände.

Ruderboot fahren

LF: 2

AB: Agilität

Kleines Segelboot führen, Kanu fahren, Kapitän

Hiermit kann ein Ruderboot beherrscht werden. Die Schwierigkeit wird durch das Gewässer bestimmt, ein Wildbach oder ein ruhiger See. Bei Glück kommt der Charakter doppelt so weit, bei einem Patzer kentert er.

Skifahren

LF: 2

AB: Agilität

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die Fertigkeit von einer Anhöhe auf Brettern nach unten zu kommen. Bei Erfolg kommt der Charakter etwa einen Kilometer weit, sofern sich die Situation nicht verschlechtert. Bei einem Patzer stürzt er sofort, bei Glück kommt er doppelt so weit oder ist doppelt so schnell.

Spielkunst , körperlich

LF: 2

AB: Agilität

Keine verwandten Fertigkeiten

Hiermit sind Spiele wie Fußball, Handball oder sonstige Spiele mit oder ohne Ball gemeint, bei denen man sich anstrengen muß. Diese Fertigkeit muß pro Spiel gelernt werden.

Springen

LF: 4

AB: Agilität

Akrobatik, Raufen

Dies ist die Kunst sowohl weit wie auch hoch zu springen.

Je kleiner der Charakter und je höher das Ziel, desto schwieriger wird die Sache beim Hochsprung, Normal ist dabei die halbe Körperhöhe des Charakters.

Beim Weitsprung liegt die Schwierigkeit in der Entfernung, normal ist etwa die doppelte Länge des Charakters.

Bauchreden

LF: 8

AB: Charisma

Keine verwandten Fertigkeiten

Die Kunst zu sprechen ohne die Lippen zu bewegen, sowie die Stimme scheinbar aus einer anderen Richtung ertönen zu lassen lernt der Charakter hier. Die Schwierigkeit liegt in der Aufmerksamkeit der Anwesenden. Bei einem Patzer wird es sofort entdeckt, bei Glück entsteht nicht einmal das geringste Mißtrauen, daß der Charakter der Verursacher der Stimme ist.

Falschspiel

LF: 8

AB: Charisma

Keine verwandten Fertigkeiten

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Charakter eine Pokerrunde mit 4 Assen zu gewinnen. Die Schwierigkeit hängt von der Aufmerksamkeit der Mitspieler ab. Eingelullt in Alkohol sind sie sicher einfach zu beschummeln, wach und mißtrauisch ist es jedoch absolut unmöglich. Bei einem Patzer entdecken die Mitspieler sein Falschspiel, bei Glück bieten sie doppelt so hoch und verlieren ohne etwas zu merken.

Feilschen

LF: 6

AB: Charisma

Redekunst

Dies ist die Fähigkeit sehr viel weniger zu bezahlen, als der unverschämte Händler mal wieder verlangt. Diese Fertigkeit wird wie ein Kampf, als Vergleichswurf ausgewürfelt. Der Schaden wirkt sich allerdings nur auf den Geldbeutel aus.

Geschichten erzählen

LF: 4

AB: Charisma

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die Kunst eine Geschichte unterhaltend zu erzählen und neue zu erfinden. Die Schwierigkeit liegt in der Ungeduld der Zuhörer und deren exotischen Wünschen.

Lehren

LF: 6

AB: Charisma

Keine verwandten Fertigkeiten

Diese Fertigkeit befähigt eine Person, Fertigkeiten wirkungsvoll weiterzugeben. Die Schwierigkeit wird durch die Intelligenz des Schülers und den Lernfaktor der zu vermittelten Fertigkeit gebildet. Fertigkeiten, die bei einem Lehrer gelernt werden haben bei einem Lehrerfolg +1 auf den Prüfwurf, bei Glück +2 auf den Prüfwurf, bei einem Patzer -1 auf den Prüfwurf. Ein Lehrer verdient mindestens das Zehnfache des Lernfaktors an Geld.

Redekunst

LF: 6

AB: Charisma

Feilschen

Dies ist die Fähigkeit jemanden zu überreden oder jemanden eine Ansicht glaubhaft zu machen. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter einen Freund gewinnen oder jemanden überreden ihm zu helfen oder auch nur gut diskutieren und schöne Reden halten. Er kann damit jedoch niemanden zu etwas zwingen, was er nicht will, sonder nur Wankelmütige in die gewünschte Richtung schubsen. Die Schwierigkeit liegt in der Thematik, oder dem Widerwillen des Gegenübers. Bei einem Patzer fühlt sich der Gegenüber verarscht und ist ungehalten, bei Glück gewinnt der Charakter einen Freund.

Schauspielen

LF: 4

AB: Charisma

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die Kunst der Mimik das Darstellen von Figuren und das Lernen von Texten wird hier erlernt. Je verschiedener die Figur von der des Charakters, desto schwieriger wird die Darstellerei. Auch besonders lange Monologe machen es nicht gerade einfach.

Schminken

LF: 2

AB: Charisma

Keine verwandten Fertigkeiten

Schminken für das Theater und für feine Damen und Herren wird hiermit gelernt. Diese Fertigkeit ist für Schausteller ebenso wichtig, wie für Charaktere, die an einer gutem Image an entsprechenden Höfen interessiert sind. Die Schwierigkeit liegt in dem Unterschied zwischen den eigenen markanten Züge zu denen, die erreicht werden wollen.

Tiere zähmen

LF: 5

AB: Charisma

Tierkunde

Hierdurch wird die Möglichkeit gegeben Tiere zu fangen und zu zähmen. Dies geht von dem simplen Abgewöhnen der Aggression bis zum Beibringen von Kunststücken. Je nach Grad der verlangten Zähmung und dem Tier wird es schwieriger.

Verführen

LF: 4

AB: Charisma

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die spezielle Art der Kommunikation, die beim anderen (oder auch selben) Geschlecht zum Erfolg führen soll. Je schlechter das Charisma des Charakters und je mehr negative Vorurteile des Gegenüber gegen den Charakter desto schwieriger wird die Sache. Ein Patzer führt zu einer Beleidigung. Glück zu einem gelungen Erlebnis.

Verhören und Foltern

LF: 10

AB: Charisma

Redekunst

Wirkungsvolle Überredungsmethoden für einen unwilligen Befragten werden so möglich. Bei dieser Fertigkeit findet die Vergleichswurfsregel Anwendung. Der Befragte würfelt mit seiner Konstitution, der Folterknecht mit seiner Fertigkeit. Bei einem Patzer stirbt der Befragte bevor er antworten konnte, bei Glück erfährt der Folterer alles, was er wissen wollte.

Verkleiden

LF: 4

AB: Charisma

Schminken

Dies ist die Kunst sich stilecht zu verkleiden um z.B. einen anderen Stand vorzutäuschen. Die Schwierigkeit hängt, davon ab wie komplex die Kleidung ist, die der Charakter tragen will und ob die Bewegung des Körpers durch das Kleidungsstück anders sein sollte, als es der Charakter gewohnt ist, z.B. das Laufen in Stöckelschuhen und engem Kleid.

Kunst und Antikes identifizieren

LF: 5

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Die Identifikation von bekannten Kunstwerken und antiken Gegenständen, die in alten Sagen auftauchen, ist hiermit möglich. Name, Herkunft, Besitzer und Geschichte des Objektes werden evtl. bekannt. Die Schwierigkeit hängt davon ab, wie exotisch der Gegenstand ist. Bei einem Patzer identifiziert der Charakter den Gegenstand fälschlich für einen anderen.

Beschatten

LF: 6

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die Fähigkeit sich unauffällig zu verhalten und so unerkannt eine Person zu beobachten. Die Schwierigkeit hierbei ist durch die Umgebung gegeben, so ist es einfach in einer Menschenmenge, aber auf offenen Gelände fast unmöglich. Bei einem Patzer merkt der Gegner automatisch, daß er verfolgt wird. Mißlungenes Beschatten wird mit Aufmerksamkeit gegen Normal entdeckt.

Bodenkampfstrategie

LF: 20

AB: Intelligenz

Luft-, Reiterkampfstrategie

Diese Fertigkeit lehrt Taktiken bei Kämpfen zu Fuß am Boden. Beim ersten Angriff des Gefechtes (nicht unbedingt die erste Phase) erhält die gesamte Gruppe eine Bonus: entsprechend der Fertigkeitsstufe. Der Erfolg ist hier abhängig von der Disziplin der Truppe. Hat sie zusammen trainiert (Soldaten) ist es einfach. Ein Haufen von zusammengewürfelten Individualisten macht es jedoch fast unmöglich. Bei einem Patzer kann die Gruppe ihren ersten Angriff nur mit -1 durchführen, bei erhält die Gruppe zusätzlich Glück einen Bonus von +1 auf alle Angriffe in dem gesamten Gefecht.

Fallenkunde

LF: 8

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Damit erlernt der Charakter Fallen zu bauen, zu entdecken und zu entschärfen. Dabei sind nicht nur die Fallen an einer Schatztruhe gemeint, sondern auch jede Art, die dazu gedacht ist andere Wesen zu beschädigen oder zu fangen.

Durch diese Fertigkeit kann der Charakter automatisch Fallen entdecken, hierbei würfelt der Spielleiter verdeckt. Die Schwierigkeit liegt in der Komplexität und der Tarnung der Falle. Der Spieler muß beim Bauen der Falle, dem Spielleiter eine detaillierte Schilderung über seine Falle abliefern, damit diese nicht fälschlich als zu schwierig eingeschätzt wird. Bei einem Patzer beim Entschärfen trifft die Falle immer den Charakter und alle die in seiner Nähe stehen, bei Glück gelingt es ihm tadellos ohne die Falle zu beschädigen.

Flugboot steuern

LF: 7

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Hiermit lassen sich fliegende Boote, Schiffe oder Wagen beherrschen und lenken. Die Schwierigkeit liegt in der Situation (Sturm, enge Durchfahrt oder ähnliches) und in der Größe des Schiffes. Bei einem Patzer gerät das Schiff in Not, bei Glück muß für die gesamte Überfahrt nicht mehr gewürfelt werden.

Gassenwissen

LF: 4

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die Kenntnis einer Stadt mit allen ihren Seiten, inklusive der illegalen. Diese Fertigkeit muß pro Region gelernt werden. Der Erfolg hängt davon ab, wie exklusiv oder illegal das Gesuchte ist. Es ist sicher einfach damit einen Händler für dies und jenes zu finden, aber schwierig jemanden zu finden, der dem Charakter etwas verkauft, was absolut verboten ist. Bei einem Patzer hilft dem Charakter keiner in der Stadt, er gerät evtl. sogar an einen Spitzel, bei Glück erhält er starke Unterstützung.

Heilkunde

LF: 6

AB: Intelligenz

Wunden versorgen

Diese Fertigkeit entspricht in etwa dem allgemeinen Mediziner. In ihr wird das Wissen über Chirurgie, Krankheiten und Verwundungen gelehrt. Der Heilkundige ist fähig auch komplizierte Verletzungen zu heilen.

Bei einem Patzer verliert der Patient 1W6 LP zusätzlich, bei Glück heilt die Verletzung oder Krankheit doppelt so schnell.

Eine durch einen Heilkundigen erfolgreich behandelte Wunde oder Krankheit heilt mit 3 LP pro Tag. Die genauen Regeln sind im Kapitel *Verletzungen* beschrieben.

Hofetikette

LF: 4

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Hiermit wird korrektes Verhalten in adligen Kreisen sowie die gängigen Standardtänze gelernt. Die Schwierigkeit liegt in der Komplexität dieser Rituale.

Kleines Segelboot führen

LF: 4

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Ein Schiff mit einem Mast kann so geführt werden. Es werden aber auch die rudimentären Kenntnisse des Seemanns gelernt, wie Knoten, einfache Wetterkunde und Navigation in Küstennähe. Navigation und Wetterkunde können nicht an Land oder auf hoher See ausgeübt werden, dazu müßten diese Fertigkeiten einzeln erlernt werden. Auch die Kenntnisse der Knoten sind sehr gering und spezifisch auf das Segeln ausgerichtet. Die Schwierigkeit liegt in der Situation (Sturm, enge Durchfahrt oder ähnliches). Bei Glück kommt der Charakter doppelt so weit oder ist doppelt so schnell, bei einem Patzer kentert er.

Komponieren

LF: 6

AB: Intelligenz

Instrument spielen

Diese Fähigkeit ist die Kunst gemeint, ein neues Musikstück zu entwerfen. Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter von sich selbst Heldenlieder schreiben oder auch seine Liebe besingen oder seine Liebste erobern. Je komplexer das Stück werden soll, ob einfache Ballade oder Oper, wird das komponieren schwieriger.

Kräuterkunde

LF: 4

AB: Intelligenz

Pflanzenkunde

Das Erkennen von Kräutern und das Wissen um ihre Wirkungen kann man hier erwerben. Der Charakter kann damit Kräuter bestimmen und weiß wo sie wachsen und wie sie wirken. Hiermit können Pflanzen gefunden werden, die sich als Verbandsmaterial für Wundversorgung eignen oder sich als Arznei für Heilversuche benutzen lassen. Die Schwierigkeit liegt in der Seltenheit der Pflanze.

Länder- und Sagenkunde

LF: 4

AB: Intelligenz

Antikes identifizieren

Das Wissen um die Kultur und die Geschichte einer Region, bzw. einer Kultur wird hiermit vermittelt. Diese Fertigkeit muß pro Region gelernt werden. Je weniger bekannt eine Sage oder ein Landesteil einer Region ist, desto schwieriger wird es.

Lesen und Schreiben

LF: 4

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Eine Sprache wird hiermit auf dem Papier beherrscht. Die Schwierigkeit entsteht durch die Anzahl der Worte in einer Sprache und Fremdartigkeit der Schrift.

Luftkampfstrategie

LF: 20

AB: Intelligenz

Boden-, Reiterkampfstrategie

Diese Fertigkeit lehrt Taktiken bei Kämpfen in der Luft. Beim ersten Angriff des Gefechtes (nicht unbedingt die erste Phase) erhält die gesamte Gruppe einen Bonus in Höhe der Fertigkeitsstufe. Der Erfolg ist hier abhängig von der Disziplin der Truppe. Hat sie zusammen trainiert (Soldaten) ist es einfach. Ein Haufen von zusammengewürfelten Individualisten macht es jedoch fast unmöglich. Bei einem Patzer kann die Gruppe ihren ersten Angriff nur mit -1 durchführen, bei Glück +1 auf alle Angriffe in diesem Gefecht.

Mathematik

LF: 4

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Diese Fertigkeit umfaßt einfaches Rechnen und höhere Algebra. Die Schwierigkeit hängt von der Komplexität der mathematischen Operation ab.

Mechanik

LF: 6

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Diese Fertigkeit vermittelt das Wissen um Abläufe der Mechanik auf YARG. Sowohl einfache Hebelgesetze, sowie die Komplexität eines Uhrwerkes wird mit dieser Fertigkeit erlernt. Je komplizierter die Mechanik ist, desto schwerer wird der Erfolg.

Meditation

LF: 8

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Diese Selbstversenkung steigert die Regeneration von Magiepunkten.

Pro Stunde Meditation bekommt ein Magier fünf verbrauchte MP zurück. Die Schwierigkeit liegt in der Stille und Abgeschiedenheit der Umgebung. Je lauter der Ort, desto schwieriger wird es. Während der Meditation darf der Magier nicht anderes machen. Auch seine Wahrnehmung ist durch die Selbstversenkung eingeschränkt, deshalb erhält ein Meditierender einen Malsu von -2 auf jeden Wahrnehmungswurf.

MP Punkte werden nur pro voller Stunde Meditation zurückgewonnen, eine halbe oder viertel Stunde Meditation hat keine Auswirkungen. Meditation ersetzt nicht den normalen Schlaf.

Mineralienkunde

LF: 6

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Das Wissen um Gesteine und Mineralien wird hier gelernt. Fragen wie „Was ist das für ein Gesteinsbrocken“ oder „Wo finde ich Basalt“ können so beantwortet werden. Ist das Material selten, wird es schwieriger zu finden und zu bestimmen.

Optik

LF: 6

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Mit dieser Fertigkeit erlernt man die Feinheiten der Lichtbrechung, die Verwendung von Linsen und weitere Gesetze der Wissenschaft um das Licht. Aus vorhandenen Linsen können so z.B. Teleskope gebaut werden.

Orientierungssinn

LF: 7

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Die Fähigkeit auf dem Land wie auch auf dem Wasser die eigene Position festzustellen. Dies kann einfach mit Orientierungspunkten passieren oder schwieriger mit Hilfe der Sterne. Dadurch kann auch eine Karte gezeichnet werden. Dieser Fertigkeit enthält ein weites Wissensgebiet, daß mehr umfaßt als die Navigation eines Seemannes (Fertigkeit: Kleines oder großes Segelboot führen). Bei einem Patzer verliert der Charakter jede Orientierung, bei Glück ist er auf den Millimeter genau richtig.

Pflanzenkunde

LF: 7

AB: Intelligenz

Käuterkunde

Diese Fertigkeit wird für das Erkennen von Pflanzen und das Wissen um ihre Auswirkungen beim Verzehr benötigt. Der Charakter kann mit dieser Fertigkeit giftige und nützliche Pflanzen unterscheiden und weiß wo diese wachsen. Ebenso kann er mit dieser Fertigkeit Pflanzen anbauen und gedeihen lassen. Auch hier bestimmt die Seltenheit oder die Exotik, wie schwierig es wird die Pflanze zu finden oder zu bestimmen.

Poesie

LF: 4

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die hohe Kunst Gedichte zu verfassen. Dem geübten Charakter geht sein eigenes Heldenepos leicht von der Hand. Auch sind Liebesgedichte und verfängliche Briefe, so viel leichter abzufassen und treffen eher das Herz der oder des Angebeteten. Je großartiger das Epos werden soll, desto schwieriger wird das Dichten.

Reiterkampfstrategie

LF: 20

AB: Intelligenz

Boden- , Luftkampfstrategie

Diese Fertigkeit lehrt Taktiken bei berittenen Kämpfen am Boden. Beim ersten Angriff des Gefechtes (nicht unbedingt die erste Phase) erhält die gesamte Gruppe einen Bonus in der Höhe der Fertigkeitsstufe. Der Erfolg ist hier abhängig von der Disziplin der Truppe. Hat sie zusammen trainiert (Soldaten) ist es einfach. Ein Haufen von zusammengewürfelten Individualisten macht es jedoch fast unmöglich. Bei einem Patzer kann die Gruppe ihren ersten Angriff nur mit -1 durchführen, bei Glück +1 auf alle Angriffe in diesem Gefecht.

Tarnen

LF: 6

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die Fertigkeit sich und andere in Gelände jeder Art zu verstecken. Bei Erfolg, die Schwierigkeit hängt vom Gelände ab, muß der Gegner einen Vergleichswurf mit seiner Aufmerksamkeit machen um der Charakter zu entdecken.

Tierkunde

LF: 7

AB: Intelligenz

Tiere zähmen, Tiere züchten

Das Erkennen von Tieren, sowie das Wissen ihrer Eigenheiten und Verhaltensweisen wird hier vermittelt. Diese Fertigkeit ist hilfreich, wenn man auf der Jagd nach einem speziellen Tier ist oder mit einem Tier konfrontiert wird und wissen will, wie es handeln wird, wenn man dies und jenes tut. Die Seltenheit des Tieres bestimmt die Schwierigkeit.

Überleben Herkunftsregion

LF: 2

AB: Intelligenz

Jagen und Fischen

Generelle Fähigkeiten wie Feuer machen, Lager aufschlagen, Eßbares und Wasser finden, werden hiermit gelernt. Diese Fertigkeit ist nur für die Heimatregion des Charakters, in der er aufgewachsen ist, gültig. Die Schwierigkeit liegt darin wie gut es sich in dem Gelände überleben läßt.

Überleben Fremdregion

LF: 4

AB: Intelligenz

Überleben Herkunftsregion

siehe *Überleben Herkunftsregion*. Diese Fertigkeit ist für jede andere Region zu lernen.

Wappenkunde

LF: 4

AB: Intelligenz

Antikes identifizieren

Hiermit erlernt man das Wissen um Wappen jetziger und vergangener Herrscher, sowie neue kunstvoll zu entwerfen. Je komplizierter die Heraldik der Region, oder je exotischer das Wappen, desto schwerer wird es für den Kundigen.

Wetterkunde

LF: 6

AB: Intelligenz

Keine verwandten Fertigkeiten

Wer sich für das Wetter in nächster Zeit interessiert, sollte diese Fertigkeit wählen. Diese Fertigkeit vermittelt einem genauer das Wissen um Wetter, als es ein Seemann erlernt.

Der Charakter kann mit ziemlicher Sicherheit das Wetter voraussagen.

Je abrupter oder überraschender sich das Wetter ändert, desto schwieriger ist es diese Veränderung hervorzusehen.

Wunden versorgen

LF: 3

AB: Intelligenz

Heilkunde

Dies gibt dem Kundigen die Möglichkeit Wunden zu versorgen und so bessere Heilungschancen zu haben.

Die genauen Regeln sind im Kapitel *Verletzungen* erklärt.

Akrobatik

LF: 9

LB: Agilität

Hochspringen, Weitspringen, Balancieren

Kunststücke wie Saltos, Flic-Flacs und Radschlagen werden hiermit gelernt. Die Schwierigkeit hier ist das zu vollbringende Kunststück. Glück und Patzer sind vom Kunststück abhängig.

Akrobatik läßt sich auf zur Abwehr eines Angriffes benutzen.

Durchwinden

LF: 8

AB: Agilität

Akrobatik

Dies ist die Fähigkeit seinen Körper so zu verdrehen, daß auch kleinere Öffnungen passiert werden können.

Diese Fertigkeit erleichtert evtl. einen Ausbruch aus einer Gefängniszelle immens, wenn der Charakter es schafft, sich durch das Zellengitter zu winden. Weiterhin ist sie für Rassen, die viel größer und breiter als Menschen sind sehr zu empfehlen.

Die Schwierigkeit orientiert sich an dem Verhältnis der Öffnung zur Körpergröße des Charakters.

Ein Durchwinden ermöglicht auch das Lösen aus einem Haltegriff.

Fallen und Abrollen

LF: 7

AB: Agilität

Akrobatik, Hochspringen, Weitspringen

Diese Fertigkeit läßt einen Charakter einen Sturz sehr viel besser bestehen. Bei Erfolg verringert sich der Sturzschaden um 10 LP. Der Erfolg der Fertigkeit hängt hier stark vom Untergrund und vom Platz zum Abrollen ab, je höher der Fall und je enger der Raum desto schwieriger ist es.

Wird Fallen und Abrollen gegen als Abwehr eingesetzt, so muß ein Vergleichswurf gegen den Angriff erfolgen.

Bei einem Patzer verdoppelt sich der Fallschaden, bei Glück wird der Schaden um 30 LP gesenkt.

Klettern

LF: 4

AB: Agilität

Bergsteigen, Raufen

Diese Fertigkeit befähigt einen Charakter ohne Hilfsmittel Seile, Mauern und Wände zu erklimmen. Je glatter die Oberfläche, desto schwieriger wird die Sache. Einfach ist eine Felswand ohne Überhänge, mit vielen Klüften und Vorsprüngen zu erklettern. Absolut unmöglich ist eine sehr glatte (gekachelte) Hauswand ohne Fenster und Vorsprünge. Bei Erfolg klettert der Charakter etwa 10m hoch. Bei einem Patzer stürzt er oder kann ohne fremde Hilfe weder vor noch zurück, bei Glück erklettert er die doppelte Höhe.

Lufttier reiten

LF: 6

AB: Agilität

Reiten

Hiermit kann man die Beherrschung eines Tieres zu Luft erlernen. Die Schwierigkeit liegt in der Gehorsamkeit des Reittieres und in der Witterung. Bei einem Patzer gerät das Tier außer Kontrolle, evtl. stürzt der Reiter, bei Glück beherrscht er das Tier so gut, daß er während des weiteren Rittes nicht mehr würfeln muß.

Reiten

LF: 4

AB: Agilität

Lufttier reiten

Dies beschreibt die Beherrschung eines beliebigen Reittieres zu Lande. Die Schwierigkeit liegt in der Gehorsamkeit des Reittieres und im Gelände. Bei einem Patzer stürzt der Reiter vom Tier, bei Glück beherrscht er das Tier so gut, daß er während des weiteren Rittes nicht mehr würfeln muß.

Rennen

LF: 4

AB: Agilität

Ausdauernd laufen, Raufen

Diese Fertigkeit ermöglicht ein schnelles Rennen, sowie einen sicheren Geländelauf und steigert die maximale Geschwindigkeit des Charakters. Die Schwierigkeit entsteht durch das Gelände.

Ruderboot fahren

LF: 2

AB: Agilität

Kleines Segelboot führen, Kanu fahren, Kapitän

Hiermit kann ein Ruderboot beherrscht werden. Die Schwierigkeit wird durch das Gewässer bestimmt, ein Wildbach oder ein ruhiger See. Bei Glück kommt der Charakter doppelt so weit, bei einem Patzer kentert er.

Skifahren

LF: 2

AB: Agilität

Keine verwandten Fertigkeiten

Dies ist die Fertigkeit von einer Anhöhe auf Brettern nach unten zu kommen. Bei Erfolg kommt der Charakter etwa einen Kilometer weit, sofern sich die Situation nicht verschlechtert. Bei einem Patzer stürzt er sofort, bei Glück kommt er doppelt so weit oder ist doppelt so schnell.

Spielkunst , körperlich

LF: 2

AB: Agilität

Keine verwandten Fertigkeiten

Hiermit sind Spiele wie Fußball, Handball oder sonstige Spiele mit oder ohne Ball gemeint, bei denen man sich anstrengen muß. Diese Fertigkeit muß pro Spiel gelernt werden.

Springen

LF: 4

AB: Agilität

Akrobatik, Raufen

Dies ist die Kunst sowohl weit wie auch hoch zu springen.

Je kleiner der Charakter und je höher das Ziel, desto schwieriger wird die Sache beim Hochsprung, Normal ist dabei die halbe Körperhöhe des Charakters.

Beim Weitsprung liegt die Schwierigkeit in der Entfernung, normal ist etwa die doppelte Länge des Charakters.

Ausdauernd laufen

LF: 2

AB: Konstitution

Rennen

Hiermit kann ein Charakter sehr lange Strecken zu Fuß zurücklegen ohne zu erschöpfen. Diese Fertigkeit entspricht dem heutigen Joggen. Die Schwierigkeit liegt im Gelände, in der Entfernung und in der Masse des Gepäcks. Die Fertigkeit wird nur einmal pro Strecke gewürfelt, bei Erfolg fallen alle Erschöpfungsmali weg.

Bergsteigen

LF: 5

AB: Konstitution

Klettern

Die Erklimmung eines Berges mit Ausrüstung wie Seile und Haken wird hiermit leicht gemacht. Gleichzeitig werden auch die Gefahren der Bergwelt bekannt. Je steiler und glatter desto schwieriger. Bei Erfolg erklettert der Charakter etwa 30m. Bei einem Patzer stürzt er ab oder verliert seine Ausrüstung, bei Glück erklettert er die doppelte Höhe. Bei Mißerfolg kann der Charakter die Schwierigkeit nicht überwinden und kommt nicht weiter.

Schwimmen

LF: 2

AB: Konstitution

Tauchen

Dies ist die Fähigkeit in Flüssigkeiten nicht zu versinken. Die Schwierigkeit wird durch Wassertemperatur, Brandung, Wellengang und der Entfernung bestimmt. Bei Erfolg kann der Charakter etwa eine halbe Stunde oder einen Kilometer weit schwimmen, wenn die Situation sich nicht verschlechtert. Bei einem Patzer versinkt er sofort, bei Glück schwimmt er doppelt solange oder so schnell.

Tauchen

LF: 2

AB: Konstitution

Schwimmen

Hiermit lernt man die Möglichkeit sich für kurze Zeit auch unter Wasser zu bewegen. Bei Erfolg kann sich der Charakter etwa 2 Minuten oder 30m weit tauchen. Bei Mißerfolg schluckt der Charakter Wasser (1W10 LP Schaden), bei einem Patzer verdoppelt sich der Schaden und der Charakter weiß nicht mehr wo oben oder unten ist. Bei Glück taucht er doppelt solange oder so schnell.

Alchimie

LF: 8

AB: Magie

Keine verwandten Fertigkeiten

Diese Grundfertigkeit der Magie vermittelt die Theorie der Alchemie. Sie wird zum Kreieren und Lernen von Alchimieformeln benötigt.

Hiermit können auch Tinkturen, Pulver, Tränke und Gifte identifiziert werden.

Beschwörung

LF: 8

AB: Magie

Keine verwandten Fertigkeiten

Diese Grundfertigkeit der Magie wird zum Erschaffen und Beherrschen von Beschwörungsformeln benötigt. Zugleich kann mit dieser Fertigkeit ein beschworenes Wesen erkannt werden.

Zauberkunde

LF: 8

AB: Magie

Keine verwandten Fertigkeiten

Wer die Theorie der magischen Formeln und Zaubersprüche erkunden will, muß diese Grundfertigkeit der Magie erlernen. Hiermit kann der Zauberer neue Sprüche erfinden, bestehenden erlernen und sogar magische Gegenstände herstellen.

Instrument spielen

LF: 4

AB: Hören

Komponieren

Diese Fertigkeit muß pro Instrument neu gelernt werden. Die Schwierigkeit liegt nicht im Instrument, da dieses ja gelernt wurde, sondern im vorgetragenen Stück. Bei einem Patzer verursacht das Gequäke Kopfschmerzen, bei Glück geht Verzückung durch den Raum.

Kochen

LF: 2

AB: Schmecken**Keine verwandten Fertigkeiten**

Ob Kochen, Grillen oder Backen, hiermit wird Essen zubereitet. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit muß nicht immer essen, wie es ihm gerade vor den Mund läuft, sondern er weiß auch um die Zubereitung und kann so die leckeren Speisen bereiten, die bekanntlich Zugang zum Herzen sind.

Lippenlesen**LF: 6****AB: Sehen****Keine verwandten Fertigkeiten**

Diese Fertigkeit ist nützlich für taube Leute oder Charaktere mit scharfen Augen, die immer alles mitbekommen wollen. Je weiter entfernt, je fremdartiger der zu Bespitzelnde und je schlechter die Sichtverhältnisse desto schwieriger das Lippenlesen

Schlösser öffnen**LF: 8****AB: Tasten****Keine verwandten Fertigkeiten**

Dies ist die verbotene Kunst ohne den passenden Schlüssel ein Schloß zu öffnen. Der Zeitaufwand um ein Schloß zu öffnen ist grundsätzlich eine Runde. Bei einem Patzer zerstört der Charakter sein Diebeswerkzeug oder das Schloß ist unwiederbringlich verklemmt. Die Qualität des Schlosses bestimmt die Schwierigkeit.

Singen**LF: 3****AB: Hören****Keine verwandten Fertigkeiten**

Ob Troubadix oder Caruso, das sagt dir diese Fähigkeit. Die Schwierigkeit liegt in dem Musikstück. Bei einem Patzer regnet es Tomaten und faule Eier, bei Glück Blumen und Gratulationen.

Stimmen nachahmen**LF: 6****AB: Hören****Keine verwandten Fertigkeiten**

Dies ist die Kunst die eigene Stimme wie die eines anderen klingen zu lassen. Die Schwierigkeit liegt in dem Unterschied von der eigenen zur fremden Stimme. Bei einem Patzer verhaspelt sich der Charakter und gibt sich selbst zu erkennen indem er mit der eigenen Stimme redet, bei Glück entsteht keinerlei Mißtrauen.

Waffenfertigkeiten

Da es in YARG keine Klassen gibt, kann prinzipiell jeder Charakter jede Waffe führen. Um eine Waffe zu beherrschen, muß lediglich die dazugehörige Waffenfertigkeit gelernt werden. Nur durch das Training in dieser Fertigkeit kann eine Waffe effektiv im Kampf eingesetzt werden. Es existiert lediglich ein Gewichtsmalus, wenn ein schwacher Charakter eine sehr schwere Waffe benutzt.

Will ein Charakter eine Waffe ohne gelernte Fertigkeit benutzt, so kann er dies mit seiner Grundfertigkeit *Raufen* versuchen, allerdings ist der so erzielte Schaden wesentlich geringer. Dies ist im Kapitel *Martial Arts* nachzulesen.

Mit jeder Waffenfertigkeit wird erlernt, wie man mit dieser Waffengattung angreift und sich verteidigt. Die Art sich zu verteidigen unterscheidet sich je Waffenart. Real gesehen, ist es kaum möglich mit einem Dolch einen schweren Hammer aufzuhalten. Eine Messerkampfverteidigung entspricht eher einem Ablenken der gegnerischen Waffe als einem Stoppen dieser mit dem Messer, zählt jedoch als Parieren.

Mit jeder Fertigkeit wird auch gelernt, wie diese Waffe zu werfen ist.

Sollte es einen Schadensbonus im Nahkampf geben, so ist dies ausdrücklich bei einer Waffe vermerkt.

Beim Fernkampf erhalten alle Waffen einen Koordinationsbonus für den verursachten Schaden.

Alle Waffenfertigkeiten haben einen Lernfaktor von 11 und keinen Lernbonus

Für alle Waffenfertigkeiten wird bei Erreichen der Fertigkeitsstufe sechs eine kleinere Verbesserung gelernt: Ab Stufe sechs kann eine Waffe ohne Zeitverlust gezogen oder bereit gemacht werden, es kostet keine einfache Handlung mehr. Dies gilt allerdings nicht für das Nachladen von Fernkampfwaffen.

Grundsätzlich wird jede Waffe auf einer Hand gelernt. Selbst bei zweihändig geführten Waffen gibt es eine Führhand. Wenn ein Charakter seine Waffe mit der untrainierten Hand benutzt, so kämpft er sehr viel schlechter. Er erhält für seine untrainierte Hand einen Malus von -4 auf die Waffenfertigkeit seiner trainierten Hand. Wahlweise kann er auch mit seiner Grundfertigkeit Raufen attackieren und weniger Schaden verursachen.

Die einzige Möglichkeit effektiv gleichzeitig mit zwei einhändig geführten Waffen zu kämpfen ist die Waffenfertigkeit ebenfalls auf der zweiten Hand zu lernen. Für die schlechter trainierte Hand beträgt der Lernfaktor jeder Waffenfertigkeit nur noch 5. Optional kann jede Waffe auch von Anfang an beidhändig gelernt werden, der Lernfaktor steigt hierfür auf 16. Dabei ist jedoch zu beachten, daß Fertigkeitpunkte (Doppel-1, Doppel-6) vergeben werden, als würden beide Hände einzeln gelernt. Somit wird Beidhändigkeit auch wie zwei getrennte Fertigkeiten notiert.

**Waffenfertigkeit auf zweiter Hand lernen:
Lernfaktor von 5 und kein Lernbonus.**

**Waffenfertigkeit auf beidhändig lernen:
Lernfaktor von 16 und kein Lernbonus.**

Der reduzierte Lernfaktor von fünf gilt nur dann, wenn er die gleiche Waffenfertigkeit lernt. Will ein Charakter zum Beispiel mit der rechten Hand ein Schwert und links einen Dolch führen, so kostet ihn jede Waffenfertigkeit den normalen Lernfaktor von 11.

Gewichtsmalus

Bei der Benutzung einer Waffe muß der Charakter auf seine Stärke und das Gewicht der Waffe achten.

Ein Charakter mit geringer Stärke sollte statt einem riesigen, schweren Hammer lieber einen leichten Degen wählen, da er nur mit Mühe den Hammer heben und im Kampf einsetzen kann.

Um dies im Spiel abzubilden erhält ein Charakter einen Malus, wenn er eine zu schwere Waffe benutzt. Das Gewicht der Waffe sollte nicht größer als seine halbierte Stärke sein.

Wird eine Waffe zweihändig geführt, so sollte das Gewicht nicht größer als der volle Stärkewert sein.

Entsprechend des übrigen Gewichtes in vollen Kilo bekommt ein Charakter, der eine zu schwere Waffe führt, einen Malus für alle Angriffe und Verteidigungen mit dieser Waffe.

Für Schilder und Armbrüste gilt die gleiche Regelung wie für zweihändige Waffen.

Bögen werden wie einhändige Waffen berechnet, da zum Spannen doch recht viel Kraft benötigt wird.

$\text{Gewicht der einhändigen Waffe minus (Stärke / 2)} = \text{Malus auf Waffenfertigkeit}$
 $\text{Gewicht der zweihändigen Waffe minus Stärke} = \text{Malus auf Waffenfertigkeit}$

Ein Charakter mit einer Stärke von 1, wählt sich ein Rapier mit einem Gewicht von 1,5kg. Nun halbiert er seine Stärke und subtrahiert das Ergebnis vom Gewicht der Waffe: $1,5\text{kg} - (1 \text{ Stärke} / 2) = 1$. Würde er mit diesem Rapier kämpfen hätte er einen Malus von -1 bei der Benutzung des Rapiers.

Nachdem der Charakter durch ein Abenteuer sein Attribut der Stärke auf den Wert 2 steigern konnte (im Spiel hat er kräftig Gewichte gestemmt), greift er erneut zu dem 1,5kg schweren Rapier. Seine Rechnung lautet nun: $1,5\text{kg} - (2 \text{ Stärke} / 2) = 0,5$. Nun kann er ohne Malus das Rapier führen. Es bleibt kein volles Kilogramm bei der Berechnung übrig.

Ein Charakter mit einer Stärke von 6 will eine Mondaxt mit einem Gewicht von 4,5kg führen. Bei dieser zweihändigen Waffe rechnet er wie folgt: $4,5\text{kg} - 6 \text{ Stärke} = -1,5$. Der Charakter erhält keinerlei Malus. Er könnte sogar eine 6,9 kg schwere, zweihändige Waffe führen.

Ein Charakter mit einer Stärke von 4 will eine Kriegsaxt mit einem Gewicht von 3,2kg führen. Bei dieser Waffe, die sowohl ein- wie auch zweihändig geführt werden kann, rechnet er deshalb beide Werte aus:

Beidhändig : $3,2\text{kg} - 4 \text{ Stärke} = -0,8$.

Einhändig : $3,2 - (4 \text{ Stärke} / 2) = 1,2$

Der Charakter erhält also bei beidhändiger Benutzung keinerlei Malus. Will er die Waffe dagegen einhändig führen um z.B. noch ein Schild zu benutzen, reicht seine Stärke nicht aus, er erhält einen Malus von -1.

Armbrust schießen

Alle tragbaren Armbrüste können benutzt werden. Tragbar bedeutet hierbei, daß die Armbrust zum Tragen konzipiert wurde. Ein Katapult das vielleicht so aussieht wie eine Armbrust aber auf Rollen durch die Gegend geschoben wird, kann nicht benutzt werden. Eine Armbrust kann zwar auch im Nahkampf zur Verteidigung oder als Schlagwaffe mit dieser Fertigkeit eingesetzt werden, jedoch liegt der Schwerpunkt dieser Fertigkeit im Fernkampf. Die Armbrust hat eine sehr hohe Durchschlagskraft.

Axtkampf

Alle Äxte und Beile können im Nahkampf sowie in Fernkampf benutzt werden. Die Axt ist als Waffe sehr beliebt, da sie eine hohe Stabilität aufweist, kombiniert mit einem relativ großen Schaden. Dazu kommt noch der Vorteil, daß Äxte gut als Werkzeug einzusetzen sind und auch Wurfäxte benutzt werden können.

Kettenwaffen

Als Kettenwaffen gelten Morgensterne, Flegel, Nunchakus und ähnliche Schlagwaffen. Also alle Waffen die einen starren schadenverursachenden Teil haben, der durch einen Riemen, ein Seil oder eine Kette mit einem Griff verbunden ist. Kettenwaffen sind eine gute Mischung aus einer Stab- und Schwungwaffe, mit höheren Schaden durch größeren Schwung und Beschleunigung.

Bogen schießen

Alle Bögen können mit dieser Fertigkeit benutzt werden. Bögen haben eine größere Reichweite als Armbrüste, jedoch keine so hohe Durchschlagskraft.

Fechten

Florette, Degen und ähnliche Waffen mit dünner, langer Klinge, die fast ausschließlich zum Stich eingesetzt werden, können hiermit erlernt. Fechtwaffen können äußerst präzise eingesetzt werden. Dadurch erhalten sie einen höheren Schaden bei einer guten Koordination des Fechters. Durch das geringe Gewicht dieser Waffen bleibt der Kämpfer beweglich, und kann so auch schwere Waffen ablenken und ausweichen.

Keulen

Als Keule gilt eine unbalancierte Waffe die Wuchtschaden verursacht. Jede Keule hat einen schweren Teil, mit dem getroffen wird. Hämmer können also ebenfalls mit dieser Fertigkeit benutzt werden. Keulen sind einfache und günstige Waffen und sehr effektiv, da nur wenige Rüstungen gut gegen Wuchtschaden schützen. Auch lassen sich Keulen schnell aus vorhanden Gegenständen, wie Tischbeinen oder Ästen, improvisieren. Durch die Möglichkeit Wurfkeulen einzusetzen, kann der Charakter auch im Fernkampf eingreifen.

Messer

Als Messer gilt jede Klingenwaffe, deren Gesamtgröße kleiner als 40 cm ist. Ein Messer kann im Nah-, Fernkampf und im Handgemenge eingesetzt werden.

Mit dieser Fertigkeit wird auch das Werfen von Wurfmessern erlernt. Auch der Umgang mit speziellen Messern, wie Parierdolche, die eine gute Abwehr ermöglichen, wird hiermit möglich.

Schwertkampf

Alle Klingenwaffen, die nicht unter die Kategorien Messer und Fechtwaffen fallen, werden benutzbar. Darunter fallen alle Bihänder, Anderthalbhänder, Lang- und Kurzscherer, sowie Säbel. Das Schwert gehört nicht zu der stabilsten Waffe, eignet sich jedoch aufgrund des variablen Schadens für fast jede Situation, da sowohl gestochen und geschnitten werden kann. Mit der flachen Seite kann auch Wuchtschaden verursacht werden.

Stangenwaffen

Unter Stangenwaffen fallen Hellebarden, Naginatas und ähnliche, also Waffen die eine Schneide besitzen, die auf einer langen Stange (über 1,5 m) befestigt ist. Diese dem Speer nicht unähnliche Waffe eignet sich kaum zum Werfen. Sie ist mehr dazu gedacht, durch den enormen Schwung, der durch den langen Stab entsteht, schweren Schaden zu verursachen. Die meisten Stangenwaffen lassen sich schlagend und stechend einsetzen. Mit vielen dieser Waffen kann ein Sturmangriff durchgeführt werden.

Speerkampf

Hiermit können alle Speere im Fern- und Nahkampf benutzt werden. Ein Speer ist die geeignete Waffe um einen erfolgreichen Fern- oder Nahkampfangriff durchzuführen. Es empfiehlt sich als Speerkämpfer mehrere kleine Wurfspere mit sich zu führen, wie auch einen stabileren Speer für den Einsatz im Nahkampf. Mit Speeren kann ein Sturmangriff durchgeführt werden.

Stabkampf

Alle Stäbe die ausbalanciert sind, können hiermit benutzt werden. Kampfstäbe wie ein Bo oder ein Arnis eignen sich besser zur Abwehr, als es Keulen können. Sie werden oft auch mit harmlosen Wanderstöcken oder anderen Hölzern verwechselt und können dort getragen werden, wo Waffen sonst verboten wären. Stabwaffen sind ebenfalls recht günstig in der Anschaffung.

Sichelwaffen

Alle Waffen mit einer konkaven, also nach innen gekrümmten Schneide können benutzt werden. Sichelwaffen haben sich aus den Werkzeugen der Bauern entwickelt. Beachtenswert sind bei diesen Waffen der hohe Schnitt und Stichschaden. Jedoch weisen sie keine allzu hohe Stabilität auf und eignen sich schlecht zur Abwehr.

Peitschen

Diese Fertigkeit befähigt den Charakter mit Peitschen umzugehen. Eine Peitsche ist für jeden zugänglich und sehr billig, da diese Waffe von jedem Kutscher benötigt wird.

Schleudern

Alle Arten von Schleudern werden erlernt. Zu diesen Waffen gehört die einfache Schlinge wie auch eine mit einem Gummiband funktionierende Zwillie. Diese Waffen haben von allen Fernwaffen den praktischen Vorteil, daß die Munition nichts kosten muß, da Steine fast überall herumliegen.

Wurfwaffen

Alle ausgefallenen Wurfwaffen wie Shuriken oder Wurfpeile können benutzt werden. Hierzu zählen auch Wurfmesser oder so komplizierte Waffen wie Bolas. Mit diesen Waffen ist keine sinnvolle Abwehr möglich. Mit der Fertigkeit erlernt der Charakter auch das gezielte Werfen von beliebigen Gegenständen, sogar wenn diese sich nicht besonders gut dafür eignen.

Schildkampf

Diese Fertigkeit befähigt den Charakter ein Schild zur Verteidigung zu benutzen. Das Schild ist die ideale Abwehrwaffe. Jedoch können auch Angriffe mit dieser Waffe und sogar Sturmangriffe durchgeführt werden. Der schwerwiegendste Nachteil eines Schildes ist der Transport, und die Unmöglichkeit beidhändige Waffen gleichzeitig mit Schildern zu benutzen.

Große Schußwaffen

Als große Schußwaffen zählen alle Katapulte, Balistas und ähnliche nicht tragbare Fernkampfwaffen. Diese Waffen eignen sich gut um Gebäude oder andere Konstruktionen zu zerstören. Im Kampf gegen Wesen sind diese Geräte meist ungeeignet, selbst wenn Streumunition verwendet wird. Mit diesen Waffen kann man natürlich weder abwehren noch kann man sie werfen.

Yarg - Waffenlose Kampfkunst

In YARG werden alle waffenlosen Kampffertigkeiten als Martial Art oder Kampfkunst bezeichnet. Sie können wie jede andere Fertigkeit erlernt werden. In der heutigen Zeit sind Boxen, Karate oder Judo typische Beispiele dafür. Der Lernfaktor für jede dieser Fertigkeiten beträgt wie bei den Waffenfertigkeiten 11. Einen Lernbonus gibt es nicht. Eine Martial Arts Fertigkeit wird immer beidhändig gelernt, da sich ein Angriff meist aus kombinierten Techniken zusammen setzt. Diese Techniken werden in YARG aber als ein Angriff gesehen und deshalb auch nur einmal gewürfelt. Fast alle Martial Arts Angriffe verursachen Wucht-Schaden.

Techniken

Jede Kampfkunst bietet verschiedene Techniken. Für YARG sind Schläge, Tritte und Griffe relevant. Würfe werden aus regeltechnischen Gründen nicht berücksichtigt.

Grundsätzlich gilt, daß Griffe nur im Handgemenge eingesetzt werden können, Schläge können sowohl im Nahkampf, wie auch im Handgemenge frei verwendet werden, Tritte nur im Nahkampf.

Viele Kampfkünste stellen spezielle Manöver zur Verfügung. Diese Spezialtechniken werden bei Erreichen einer bestimmten Fertigkeitsstufe automatisch gelernt. Jede Spezialtechnik wird mit der selben Stufe wie die Martial Arts Fertigkeit beherrscht, stellt also keine eigene Fertigkeit dar, sondern einen besonderen Angriff oder eine besondere Verteidigung. Meist verursacht ein Spezialangriff einen höheren Schaden oder einen speziellen Effekt. Spezialeffekte wie Lähmungen funktionieren allerdings nur dann, wenn mindestens 1 LP Schaden durch den Rüstungsschutz des Opfers dringt.

Griffe haben einen großen Vorteil. Wurde ein Griff erfolgreich angewandt, so erhält das Opfer automatisch jede Runde Schaden. Der Schaden erfolgt immer am Schluß einer Runde. Der Angreifer bzw. der Haltende kann allerdings keine andere Aktion ausführen, als zu versuchen, die Befreiungsaktionen des Gehaltene abzuwehren. Das Opfer kann nur versuchen, den Griff zu sprengen oder zu lösen. Wird der Haltende von einem anderen Gegner angegriffen, so muß er den Griff lösen, um effektiv abwehren zu können. Er kann den Griff aufrechterhalten, hat dann allerdings keine Abwehr mehr.

Griffe funktionieren grundsätzlich nur bei Gegnern, deren Körperbau einen Griff erlaubt, bzw. die nicht mehr als doppelt so groß wie der Haltende sind. Dies gilt uneingeschränkt für Monster oder andere Wesen, die nicht als Charakter spielbar sind. Bei spielbaren Spezies sollte die Größe und Statur gerechterweise keine Rolle spielen, bleibt aber der Entscheidung des Spielleiters überlassen.

Waffen und Martial Arts

Generell basiert eine Kampfkunst auf den Verzicht von Waffen und erfordert hohe Konzentration, da der gesamte Körper für die verschiedenen Manöver eingesetzt wird. Aus diesem Grund können Waffen nicht effektiv zusammen mit einer Martial Arts Fertigkeit eingesetzt werden. Lediglich sehr kleine Schilder wie Armschienen, die am Arm festgeschnallt sind, lassen sich ohne Probleme in Kombination mit Martial Arts normal einsetzen.

Die einzigen anderen Kampffertigkeiten die frei mit Martial Arts im Kampfgeschehen kombiniert werden können sind Ausweichen (bzw. eine entsprechende Fertigkeit), sowie eine andere Martial Arts Fertigkeit.

Raufen

Raufen ist eigentlich keine Martial Arts Technik, sondern eine Grundfertigkeit, die jeder Charakter auf Stufe Null besitzt. Raufen steht für die Möglichkeit, sich instinktiv körperlich zu wehren und zu verteidigen. Diese Fertigkeit kann **nicht gelernt oder verbessert** werden. Es existieren keine Spezialtechniken oder Manöver, die gelernt werden könnten, deshalb können beim Raufen auch beliebige Waffen instinktiv eingesetzt werden. Der Charakter greift sich einfach das nächste Objekt und schlägt damit um sich oder verteidigt sich damit. Da dies ohne Übung geschieht, wird niemals der volle Schaden erreicht, den so eine Waffe theoretisch macht. Es gilt, daß ein Gegenstand, der mit Raufen eingesetzt wird, maximal einen Schaden von 1 W8 machen kann, abhängig von Gewicht und Größe. Werden "echte" Waffen mit Raufen eingesetzt, so sollte der Spielleiter darauf achten, daß der so verursachte Schaden deutlich unter dem eigentlichen angegebenen Schaden der Waffe liegt.

Schlag

Typ: Grundtechnik

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Tritt

Typ: Grundtechnik

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Griff

Typ: Grundtechnik

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Improvisierte Waffe

Typ: Grundtechnik

Schaden: 1 W6 (Wucht)schaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Der Kämpfer verwendet ein Tischbein, eine Flasche oder sonst einen Gegenstand, den er als Waffe benutzen könnte.

Strassenkampf

LF:11

Diese Kampftechnik legt sehr wenig Wert auf Eleganz oder Technik. Sie bedient sich verschiedenster Elemente aus anderen Kampfkünsten. Hierbei ist kein einheitlicher Stil zu erkennen. Jeder Kämpfer benutzt abgewandelte Techniken, die ihm am liebsten sind.

Mit höheren Stufen wächst lediglich der verursachte Schaden, Spezialeffekte werden niemals erreicht. Haltegriffe sind beim Strassenkampf zwar bekannt, verursachen aber geringeren Schaden als Tritte und Schläge. Das Ziel eines jeden Strassenkämpfers ist es den Gegner zu besiegen und nicht gute Noten für den Stil zu bekommen.

Als Besonderheit des Strassenkampfes können Schlagringe eingesetzt werden. Schlagringe erhöhen den Schaden eines Schläges um zusätzlichen 1 W4 Wuchtschaden. Schlagringe gelten nicht als Waffen bei einer waffenlosen Abwehr

Schlag

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Tritt

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W6 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Griff

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Powerschlag I

Typ: Spezialangriff ab Stufe 2

Schaden: 1 W6 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Powergriff I

Typ: Spezialangriff ab Stufe 3

Schaden: 1 W8 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Powertritt I

Typ: Spezialangriff ab Stufe 4

Schaden: 1 W10 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Powerschlag II

Typ: Spezialangriff ab Stufe 5

Schaden: 2 W6 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Powergriff II

Typ: Spezialangriff ab Stufe 6

Schaden: 2 W8 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Powertritt II

Typ: Spezialangriff ab Stufe 7

Schaden: 2 W10 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Powerschlag III

Typ: Spezialangriff ab Stufe 8

Schaden: 3 W8 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Powergriff III

Typ: Spezialangriff ab Stufe 9

Schaden: 3 W10 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Powertritt III

Typ: Spezialangriff ab Stufe 10

Schaden: 4 W10 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Leng Hin

LF:11

Diese Kampfkunst wurde aus den terranischen Kampftechniken Kung Fu, Karate und Taek Won Do entwickelt und stellt eine effektive und elegante Mischung dieser Stile dar. Ein Leng Hin Adept lehnt den Einsatz aller Waffen ab, und verläßt sich auf seinen trainierten Körper um jeden Kampf zu bestehen. Griffe sind so gut wie unbekannt, ein Meister setzt alles daran, den Kampf mit einem einzigen Schlag zu entscheiden.

Schlag

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Tritt

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W6 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Griff

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Die Eiserne Faust

Typ: Spezialangriff ab Stufe 2

Schaden: 1 W8 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Der Schüler trainiert seine Faust zu enormer Härte.

Die klebenden Hände

Typ: Spezialabwehr ab Stufe 3

Schaden: keinen

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Die Hände des Angreifers „kleben“ an denen des Gegners. Diese Technik kann nur als Verteidigung (Parieren) erfolgen. Der Charakter erhält dadurch einen Bonus von Eins auf seine Verteidigung. Dieser Bonus beschränkt sich auf humanoide Gegner. Der Malus für die Abwehr von Waffen (-2) im Nahkampf wird allerdings nicht aufgehoben, so daß in Verbindung mit den klebenden Händen eine Waffe im Nahkampf letztendlich mit einem Malus von -1 pariert wird. Die klebenden Hände können nur gegen einen Gegner pro Runde eingesetzt werden. Wird der Charakter zum Beispiel von zwei Gegnern in einer Runde attackiert, kann er die klebenden Hände nicht bei beiden Angriffen als Parade einsetzen.

Der schmetternde Ellbogen

Typ: Spezialangriff ab Stufe 4

Schaden: 1 W10 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Bei dieser Technik wird der Ellbogen mit voller Wucht in den Gegner geschmettert.

Der fliegende Seittritt

Typ: Spezialangriff ab Stufe 5

Schaden: 2 W10 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf

Dieser Sprungtritt verursacht 2 W10 Wuchtschaden, erhält aber keinen Schadensbonus.

Die Schlangenfaut

Typ: Spezialangriff ab Stufe 6

Schaden: 2 W8 Stichschaden

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Hierbei wird mit den Fingerspitzen auf einen Nervenpunkt gestoßen. Für das Opfer entsteht hierbei 2 W8 Stichschaden. Der Getroffene erhält einen Nervenschock und muß dadurch seine nächste aktive Handlung mit einem Malus von -1 durchführen. Bei dieser Technik gibt es für den Schaden keinen Stärke- sondern einen Koordinationsbonus, da hier die Präzision der Technik entscheidend ist.

Die schnellen Hände

Typ: Spezialangriff ab Stufe 7

Schaden: 1 W12 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Diese Technik ist so schnell, daß der Charakter zwei Angriffe in seiner Aktionsphase hat. Er kann also zweimal seinen Angriff auswürfeln. Pro Treffer verursacht er 1W12 Wuchtschaden. Diese Spezialtechnik gilt nicht als Angriff mit zwei Waffen, erhält also keinen Malus. Mali oder Boni für die Kampfsituation gelten für beide Schläge. Der Stärkebonus wird auf jeden Treffer addiert. Bei Pech (Doppelt 1) beim ersten Angriff verfällt der zweite Schlag. Bei Glück (Doppelt 6) wird der zweite Schlag ebenfalls nicht mehr gewürfelt, sondern einfach ein weiterer W12 Schaden plus Stärkebonus addiert. Beim zweiten Schlag wird Glück oder Pech ignoriert, es entstehen keine besonderen Auswirkungen und der Charakter erhält auch keinen FP.

Die Todeskrallen

Typ: Spezialangriff ab Stufe 8

Schaden: 3 W8 Stichschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Wie Speerspitzen dringen die Finger in das Fleisch. Dieser Angriff macht 3 W8 Stichschaden.

Der Rückwärts-Sprungtritt

Typ: Spezialangriff ab Stufe 9

Schaden: 3 W10 Wuchtschaden

Distanz: Nahkampf

Der Angreifer springt in die Luft, rotiert um seine eigene Achse und tritt nach hinten. Die Drehbewegung wird ausgenutzt um den Gegner hart und fest zu treffen. Ein Treffer verursacht 3 W10 Wuchtschaden, erhält aber keinen Schadensbonus.

Der Todesschlag

Typ: Spezialangriff ab Stufe 10

Schaden: 3 W12 Wuchtschaden + Stärkebonus + Koordinationsbonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Dieser Schlag kann nur von wahren Meistern ausgeführt werden. Durch Sammlung aller inneren Kräfte verursacht ein Treffer 3 W12 Wuchtschaden. Der Schaden erhöht sich durch den normalen Stärke- sowie zusätzlich den Koordinationsbonus. Diese Technik kann nicht im Handgemenge eingesetzt werden.

Sum Lar

LF:11

Der Schwung des Gegners wird ausgenutzt um diesen elegant abzuwehren. Ein elastischer Kampfstil der an eine Mischung aus Aikido und Judo erinnert. Dieser Stil ist wahrhaftig die Kunst der Selbstverteidigung, da er sich vor allem zum Parieren von Angriffen eignet. Sum Lar benötigt durch die geschmeidigen Bewegungen sehr wenig Kraft. Für die meisten Angriffstechniken gibt es daher keinen Stärkebonus, sondern einen Koordinationsbonus. Ein Anhänger des Sum Lar lehnt alle Waffen ab.

Schlag

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Tritt

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W6 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Griff

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Die elegante Abwehr

Typ: Spezialabwehr ab Stufe 2

Schaden: keinen

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Durch diese elegante Technik kann auch eine Waffe problemlos im Nahkampf **ohne Mali** pariert werden.

Die sanfte Hand

Typ: Spezialangriff ab Stufe 3

Schaden: 1 W8 Wuchtschaden + Koordinationsbonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Dieser Schlag sieht sehr kraftlos aus, trotzdem werden hierdurch bei einem Treffer 1W8 Wuchtschaden verursacht.

Die schnappenden Hände

Typ: Spezialabwehr im Fernkampf ab Stufe 4

Schaden: keinen

Distanz: Fernkampf

Diese Technik gilt als Fernkampfparade. Der Schüler ist in der Lage kleinere Geschosse wie Messer, Pfeile, Bolzen und Schleudersteine aus der Luft herauszugreifen. Er erhält dabei keinen Malus.

Der streichelnde Fuß

Typ: Spezialangriff ab Stufe 5

Schaden: 2 W6 Wuchtschaden

Distanz: Nahkampf

Wie eine Feder scheint dieser Tritt den Gegner nur zu streicheln. Diese Technik verursacht einen Wuchtschaden von 2W6, erhält aber keinen Koordinationsbonus.

Das Auge des Meisters

Typ: Spezialabwehr ab Stufe 6

Schaden: keinen

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Jedes Parieren im Nahkampf oder Handgemenge bekommt einen Bonus von Eins.

Der nervende Schlag

Typ: Spezialangriff ab Stufe 7

Schaden: 1 W10 Wuchtschaden

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Bei diesem Schlag wird ein Nervenpunkt gezielt angegriffen. Der Getroffene erhält einen Nervenschock und kann darauffolgend in seiner nächsten Aktion nur mit einem Malus von -1 handeln. Für das Opfer entsteht dabei 1 W10 Wuchtschaden.

Parade des Weisen

Typ: Spezialangriff ab Stufe 8

Schaden: 1 W6 Wuchtschaden

Distanz: Nahkampf

Jedes erfolgreiches Parieren im Nahkampf oder Handgemenge verursacht beim Gegner Schaden.

Der fließende Tritt

Typ: Spezialangriff ab Stufe 9

Schaden: 3 W6 Wuchtschaden + Koordinationsbonus

Distanz: Nahkampf

Aus einer fließenden Bewegung heraus kann der Sum Lar Spezialist diesen Tritt ins Ziel bringen.

Der Gelenkschnapper

Typ: Spezialangriff ab Stufe 10

Schaden: 2 W6 Wuchtschaden

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Mit dieser Geheimtechnik ist der Adept in der Lage einen Arm oder eine Hand des Opfers mit einer sehr harmlos aussehenden Bewegung nutzlos zu machen. Der Angriff muß jedoch immer gezielt erfolgen, hat also die selben Modifikatoren wie ein gezielter Angriff. Ein dermaßen "behandeltes" Gliedmaß erhält 2 W6 Schaden und ist für 2 W10 Runden vollkommen gelähmt und damit nicht einsetzbar. Eine Rüstung schützt nicht vor dieser Technik. Diese Technik ist ausschließlich gegen humanoide Gegner einsetzbar.

Catchen

LF:11

Diese Kampftechnik stellt eine effektive Mischung aus Ringen und Raufen dar. Für einen unbedarften Zuschauer sehen viele Techniken wie reine Show aus, doch ein Opfer wird dem vehement widersprechen. Diese Kampfkunst benutzt sehr wirkungsvolle Griffe um den Gegner zu bezwingen. Da für die Griffe beide Hände frei sein müssen, meiden Catcher den Gebrauch von Waffen.

Schlag

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Tritt

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W6 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Griff

Typ: Grundangriff

Schaden: 1 W4 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Der Chop

Typ: Spezialangriff ab Stufe 2

Schaden: 1 W8 Wuchtschaden + (Stärkebonus im Handgemenge)

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Dieser Schlag verursacht einen Wuchtschaden von 1 W8 im Handgemenge, ist allerdings im Nahkampf nicht besonders gut einzusetzen und wirkt dort ohne Stärkebonus.

Der Schläfer

Typ: Spezialangriff ab Stufe 3

Schaden: 1W12 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Dieser gemeine Griff verursacht 1 W12

Wuchtschaden und soll das Opfer zur Aufgabe zwingen.

Der Stampfer

Typ: Spezialangriff ab Stufe 4

Schaden: 2W6 (2W8) Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf

Dieser effektive, aber sehr plump aussehenden Tritt verursacht einen Wuchtschaden von 2 W6. Wird auf einen am Boden liegenden Gegner getreten, so erhöht sich der Schaden sogar auf 2 W8.

Die Closeline

Typ: Spezialangriff ab Stufe 5

Schaden: 2W8 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf

Mit ausgebreiteten Armen werden bis zu zwei Gegner getroffen. Die beiden Gegner müssen sich natürlich nebeneinander befinden. Beide Opfer erhalten jeweils 2 W8 Wuchtschaden. Dieser Spezialangriff kann nur im Nahkampf ausgeführt werden. Gegen am Boden liegende Opfer ist diese Technik wirkungslos.

Der Täuscher

Typ: Spezialangriff ab Stufe 6

Schaden: 1W12 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Dieser Schlag täuscht den Gegner durch ungewöhnlich Bewegungen dermaßen, daß der Charakter einen Angriffsbonus von Eins bekommt. Es entstehen dabei 2 W8 Wuchtschaden. Der Charakter kann durch das Täuschungsmanöver allerdings nicht seine volle Kraft einsetzen und erhält deshalb keinen Schadensbonus.

Der Sprungtritt

Typ: Spezialangriff ab Stufe 7

Schaden: 2W10 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf

Bei diesem Tritt wird der Gegner mit beiden Füßen gleichzeitig getroffen. Hieraus resultiert ein Wuchtschaden von 2 W10 bei einem Treffer.

Der schnelle Griff

Typ: Spezialangriff ab Stufe 8

Schaden: 2W10 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Dieser Griff kann auch im Nahkampf eingesetzt werden. Der Charakter muß nicht zuerst ein Handgemenge einleiten, sondern kann das Opfer sofort in einen Griff nehmen. Der Wuchtschaden, der wie bei jedem Griff erst am Ende der Runde einsetzt, beträgt hierbei 2 W10. Sollte die Technik glücken, so befinden sich beide Gegner im Handgemenge.

Der Bezwinger

Typ: Spezialangriff ab Stufe 9

Schaden: 3W12 Wuchtschaden + Stärkebonus

Distanz: Handgemenge

Durch diesen gefährlichen Griff werden 3 W12 Wuchtschaden erzeugt.

Der Knoten des Meisters

Typ: Spezialangriff ab Stufe 10

Schaden: keinen

Distanz: Nahkampf / Handgemenge

Wenn dieser Haltegriff erfolgreich eingesetzt wurde, so liegt das Opfer danach auf dem Bauch und hat seine Arme und Beine so ineinander verhakt, daß es sich kaum mehr ohne Hilfe lösen kann. Der Catcher kann sich anderen, wichtigeren Dingen widmen. Die einzige Chance den Knoten ohne fremde Hilfe zu beenden, ist ein Griff lösen (ohne Malus) gegen den Angriffswurf für diesen bestehenden Griff. Hierbei kann das Opfer allerdings weder seine Stärke, noch seine Agilität zu Hilfe nehmen. Diese Technik funktioniert nur bei Wesen, deren Körperbau ein Verknoten erlaubt (Humanoide Gegner gelten als verknotbar).

Gefahr - Verletzungen

Was wäre ein Abenteuer ohne Gefahren oder wagemutige Aktionen? Dabei gibt es so viele nette Gefahren, die auf den unschuldigen Abenteuerer warten (und noch mehr warten auf die schuldigen). Ein Abenteuerer kann in einen Kampf geraten oder in eine Falle. Er kann beim Klettern abstürzen oder einfach nur vergiftet werden. Es gibt also jede Menge von Gefahren in der Welt, die dem Abenteuerer nichts Gutes wollen. Damit diese aber nicht vollkommen überraschend kommen, gibt es Regeln, die helfen sollen mit den Gefahren richtig umzugehen. Man weiß jedoch nie was der Spielleiter sich noch zusätzlich ausdenkt.

Eine Verletzung oder Krankheit entspricht dem temporären Verlust von Lebenspunkten. Zu diesem Verlust von Lebenspunkten kommt bei einer Krankheit oft auch noch eine eingeschränkte Handlungsfähigkeit dazu. Diese Behinderung wird durch einen Malus auf alle Würfe ausgedrückt und vom Spielleiter festgelegt.

Ein gesunder Charakter ohne Wunden besitzt also noch alle seine Lebenspunkte, ein verwundeter oder kranker nicht mehr die volle Anzahl.

Bei einem Kampf oder durch sonstige Einflüsse kann ein Charakter Schaden nehmen. Jeder Schaden wird notiert und zu dem bisherigen LP Verlust (falls vorhanden) addiert. Hat ein Charakter also 79 LP und erhält einen Schaden von 12, so hat er nur noch 67 LP. Der nächste Schaden von 25 bringt ihn auf 42 LP.

Ein Charakter, dessen LP auf Null oder unter Null fallen, gilt als tot. Eine Rettung eines derart verletzten oder kranken Charakters ist nur unmittelbar innerhalb der nächsten 10 Minuten mittels Magie möglich (Keine Tränke).

Ein temporärer Verlust von LP kann durch Heilung wieder auf den ursprünglichen Wert gebracht werden. Heilung kann jedoch nicht die Anzahl der Lebenspunkte über den normalen Wert erhöhen, dies ist nur durch Steigerung des Attributes Konstitution möglich.

Trefferzonen

YARG unterscheidet die Treffer, welche ein Körper erhalten kann und bewertet die Auswirkungen unterschiedlich. Jeder Charakter hat verschiedene Trefferzonen, die verletzt werden können. Eine Trefferzone repräsentiert eine Körperregion, die unterschiedlich geschützt sein kann (siehe Rüstungen). Ein Schaden wird immer von den gesamten LP des Charakters abgezogen, das heißt eine Trefferzone hat keine eigenen LP.

Um festzustellen, wo ein Charakter getroffen wurde, wird bei einem Treffer mit einem W12 auf der Trefferzonentabelle gewürfelt. Dieser W12 kann gleichzeitig mit dem Schadenswurf gewürfelt werden. Die Trefferzonentabelle ist identisch mit der Rüstungstabelle, so daß jeder Spieler diese vor sich liegen hat.

Es kann auch versucht werden, eine Trefferzone direkt zu treffen. Für diesen gezielten Angriff gibt es allerdings einen Malus auf den Angriffswurf je Trefferzone.

Diagramm	Trefferzone	W12	Gezielter Angriff
	Torso	1-4	- 1
	Arm links	5	- 1
	Arm rechts	6	- 1
	Hände	7 links 8 rechts	- 2
	Beine	9 links 10 rechts	- 1
	Füße	11	- 2
	Kopf	12	- 3

Je nach Stärke des Verlustes wird entschieden, ob es sich um einen *leichten*, *schweren* oder *kritischen* Schaden handelt. Bei hohen Schäden kann es zu Auswirkungen kommen, die über den reinen Verlust an LP hinausgehen, aber dazu später.

Haudrauf trifft seinen Gegner mit seiner Ankeraxt (Schaden Schnitt 2W8). Der Haudraufs Spieler wirft beim Auswürfeln des Schadens (mit zwei W8) gleichzeitig mit einem W12. Er würfelt eine 9, damit hat Haudrauf mit einem Axthieb die Trefferzone Beine getroffen, und zwar genau das linke Bein. Schatten verfehlt mit ihrem Schwert auch nicht. Ihr Spieler wirft bei ihrem Treffer eine 12 mit dem W12. Schatten hat also einen Kopftreffer gelandet. Simsala versucht einen gezielten Treffer, da sein gegner am Bein nur schlecht geschützt ist. Er hat dabei einen Malus von -1 auf seinen Angriffswurf (Fertigkeit -1 + 1W6). Wenn er trifft, muß aber nicht mit dem W12 die Trefferzone ausgewürfelt werden, da diese durch den gezielten Angriff schon feststeht.

Mali durch Verletzungen

Ein Charakter, der Lebenspunkte durch Verletzungen oder eine Krankheit verloren hat, ist nicht mehr so leistungsfähig, wie ein Gesunder. Dies wird durch einen Malus ausgedrückt. Dieser Malus ist abhängig von der Stärke des LP Verlustes. Der Malus kann dem Verlust an Stärke, Durchhaltevermögen und Konzentrationsfähigkeit durch Krankheit oder Verwundungen gleichgesetzt werden. Ein Verletzungs- und Krankheitsmalus wirkt sich auf alle Würfe aus. Auch die Bewegungsweite eines Charakters verringert sich entsprechend des Malus.

Bei 1/4 LP Rest gilt ein Charakter als *kampfunfähig*, da er sich kaum noch verteidigen kann. Hat ein Charakter nur noch 1/10 seiner LP, so gilt er als *handlungsunfähig*, er kann sich nicht mehr bewegen oder zaubern, und nur noch flüsternd sprechen

Ein Verletzungsmalus im Kampf durch eine neue Verletzung wirkt sich sofort aus, auch wenn der Charakter in der selben Phase oder Runde noch am Handeln ist. Man beachte hierbei die Abrundungsregel.

Restliche LP	Malus	Rechnung	Beispiel Haudrauf	Beschreibung
100%	0	LP	79	gesund
75% (¾)	-1	LP / 2 + LP / 4	58	Leicht beeinträchtigt
50% (½)	-2	LP / 2	39	Geschwächt
25% (¼)	-4	LP / 4	19	Kampfunfähig
10% (1/10)	-8	LP / 10	7	Handlungsunfähig.

Leichte, schwere und kritische Schäden

Ein Schaden kann sich außer dem LP Verlust noch zusätzlich auswirken. Um dies leichter zu ermitteln, teilen wir die Schäden in drei Kategorien auf : *leicht*, *schwer* und *kritisch*.

Diese Schäden müssen durch einen einzigen Hieb oder eine sonstige Wirkung auf einmal verursacht werden. Mehrere nacheinander erhaltene Wunden gelten in diesem Sinne nicht als ein Schaden, sondern wirken sich daher getrennt aus.

Ein *leichter* Schaden ist jeder LP Verlust mit einem höheren Wert als *Konstitution*. *Leichte* Schäden ziehen Auswirkungen nur am Kopf nach sich. Ein Schaden ist *schwer*, wenn er mindestens *Konstitution* + 10 LP als Schaden verursacht. *Kritisch* sind Schäden, die mindestens KN + 20 HP ausmachen. *Schwere* und *kritische* Schäden können sich negativ auswirken, unabhängig von der Trefferzone.

Um festzustellen ob eine Trefferzone, bzw. Körperregion durch einen Schaden beeinträchtigt wird, würfelt der Spieler ein Schadenswurf. Gelingt dieser Wurf nicht, so erhält der Charakter eine zusätzliche Beeinträchtigung.

Schadenswurf (Ziel): 1W6 mindestens gleich Ziel

Die hinter dem jeweiligen Schadenswurf in Klammern stehende Zahl muß erreicht werden. Wird diese Zahl nicht durch einen W6 erreicht, treffen die besonderen Auswirkungen zu. Bei bestandenen Schadenswurf erfolgen keine besonderen Auswirkungen über den LP Verlust hinaus.

Schwere Schäden sind durch den Schadenswurf noch ohne besondere Mali überstehbar. *Kritische* Treffer verursachen jedoch immer Beeinträchtigungen. Ein bestandener Schadenswurf läßt diese Mali aber nicht noch schlimmer werden.

Ein Malus auf einen Arm oder eine Hand bedeutet, daß dieser Malus immer dann gilt, wenn dieses Gliedmaß eingesetzt wird. Ist die rechte Hand beeinträchtigt, so erhält der Charakter dem Malus beim Einsatz aller Waffenfertigkeiten, die er rechtshändig gelernt hat, sowie auf alle Fertigkeiten, die zwei Hände benutzen (Klettern, beidhändige Waffen, Herstellen usw.)

Die Auswirkungen solcher Schäden werden nicht durch eine Heilung aufgehoben. Es dauert einfach eine gewisse Zeit, bis das getroffene Körperteil wieder voll einsatzfähig ist.

Die Auswirkung *Bewußtlos* bedeutet, daß ein Charakter ohnmächtig umfällt. Er erwacht erst nach dem Kampfgeschehn wieder.

Trefferzone	Leichter Schaden ab LP Verlust größer als Konstitution (KN)	Schwerer Schaden ab LP Verlust größer als Konstitution (KN) + 10	Kritischer Schaden ab LP Verlust größer als Konstitution (KN) + 20
Torso	keine Auswirkung	Schadenswurf(3) sonst 1W6 Runden kampfunfähig (-6)	2W4 Tage lang -2 auf alle Würfe. Schadenswurf(4) sonst bewußtlos
Arm links	keine Auswirkung	Schadenswurf (3) sonst 1W4 Tage lang ein Malus von -4 bei allen Aktionen mit dem Arm.	2W4 Tage lang ein Malus von -4 bei allen Aktionen mit dem Arm. Schadenswurf(4) sonst erhöht sich der Malus auf -8.
Arm rechts	keine Auswirkung	Schadenswurf (3) sonst 1W4 Tage lang ein Malus von -4 bei allen Aktionen mit dem Arm.	2W4 Tage lang ein Malus von -4 bei allen Aktionen mit dem Arm. Schadenswurf(4) sonst erhöht sich der Malus auf -8.
Hände	keine Auswirkung	Schadenswurf (3) sonst 1W4 Tage lang ein Malus von -5 bei allen Aktionen mit der Hand.	2W4 Tage lang ein Malus von -5 bei allen Aktionen mit der Hand. Schadenswurf(4) sonst erhöht sich der Malus auf -10.
Beine	keine Auswirkung	Schadenswurf (3) sonst 1W4 Tage lang -4 auf die Bewegungsreichweite, sowie ein Malus von -4 auf alle körperlichen Aktionen.	2W4 Tage lang -4 auf die Bewegungsreichweite, sowie ein Malus von -4 auf alle körperlichen Aktionen. Schadenswurf(4) sonst erhöhen sich die beiden Mali auf -8.
Füße	keine Auswirkung	Schadenswurf (3) sonst 1W4 Tage lang -5 auf die Bewegungsreichweite, sowie ein Malus von -5 auf alle körperlichen Aktionen.	2W4 Tage lang -5 auf die Bewegungsreichweite, sowie ein Malus von -5 auf alle körperlichen Aktionen. Schadenswurf(4) sonst erhöhen sich die beiden Mali auf -10.
Kopf	Schadenswurf(3) sonst 1W6 Runden kampfunfähig (-6)	2W6 Runden kampfunfähig (-6). Schadenswurf (3) sonst bewußtlos, sowie für 1 W4 Tage ein Malus von -4 auf alle Würfe.	bewußtlos. 2W4 Tage lang Malus von -5 auf alle Würfe Schadenswurf(4) sonst erhöht sich der Malus auf -10.

Tod

Ein Wesen gilt als tot, wenn seine Lebenspunkte auf den Wert Null oder weniger fallen. Sollte ein Attribut eines Lebewesens permanent auf den Wert Null oder weniger sinken, so tritt ebenfalls der Tod ein.

Stirbt ein Wesen während eines Gefechtes, so ist es nur noch durch magische Heilung zu retten. Dabei muß die Magie direkt in den folgenden drei Runden nach der todbringenden Verletzung durchgeführt werden. Die Lebenspunkte des Verletzten müssen spätestens in der vierten Runde nach dem "Tod" den Wert eins oder höher betragen.

Gelingen diese Versuche nicht, besteht keine weitere Möglichkeit den Gestorbenen wiederzubeleben.

Heilung von Verletzungen und Giftschäden

Die Heilung von Verletzungen ist abhängig von der Umgebung und ob die Wunde behandelt wird. Je besser die Umgebung und je besser die Behandlung, desto schneller heilt eine Wunde. Die schnellste Heilung erfährt eine Verletzung, wenn der Charakter sich Bettruhe und einen Arzt verordnet. Am schlechtesten heilen die Wunden unter Verhältnissen wie sie im Dschungel oder einem Kerker vorkommen.

Ein erfolgreicher Sanitäter oder Arzt bzw. ein gleich wirkendes magisches Mittel beschleunigt die Genesung ungemein. Dabei ist zu beachten, daß diese Pflege täglich neu geschehen muß, da Verbände angelegt, Salben aufgetragen und Medizin verabreicht werden muß.

Heilungsfertigkeit + 1W6 größer als Schwierigkeit

Um eine Verletzung zu heilen oder zu versorgen muß der Heiler gegen eine Schwierigkeit würfeln, die durch den LP-Verlust gegeben ist. Dies passiert durch einen Erfolgswurf mit der Fertigkeit Wunden versorgen oder der Fertigkeit **Heilkunde**. Jeder Heilkundige hat pro Tag nur einen Versuch. Einen weiteren erhält er nur, wenn die Bedingungen sich grundlegend bessern (vom Dschungel in ein Lager, vom Freien in ein Lazarett oder neue Pflegemittel) oder der Heilkundige sich in der Fertigkeit steigert.

Heilungswurf (Fertigkeiten: Heilkunde oder Wunden Versorgen)	
Schwierigkeit	LP-Verlust
Einfach	bis 15
Normal	bis 30
Knifflig	bis 45
Schwierig	bis 60
Sehr schwer	bis 75
Fast unmöglich	bis 90
Absolut unmöglich	über 90

Diesen Wurf muß der Heilkundige täglich neu zu einem Erfolg bringen. Dabei wird die Schwierigkeit natürlich leichter zu meistern sein, wenn der Verletzte am Vortag erfolgreich behandelt wurde und keine neuen Verletzungen bekommen hat.

Die Kosten der Heilung für Verbandsmaterialien und Salben entsprechen den des LP-Verlustes. Hat ein Charakter also 35 LP verloren, so muß er für Heilmittel 35 GE bezahlen auch wenn er sich selber heilen kann. Diese Kosten entstehen für jeden Heilungswurf, erfolgreich oder nicht.

Regeneration von Lebenspunkten

Die Behandlung von Wunden, sowie die Umgebung, in der sich der Verletzte befindet, sind maßgeblich für die erfolgreiche Genesung. Für die Wiedergewinnung von Lebenspunkten ist die Konstitution das bestimmende Attribut. Sie legt nicht nur die Anzahl der Lebenspunkte des Charakters, sondern auch seine Fähigkeit zu genesen fest. Ärzte und Heilkundige können mit ihren Mitteln nur die Heilkräfte des Körpers unterstützen. Direkte Wiedergewinnung von Lebenspunkten ist nur durch magische Methoden möglich.

- Ist ein Charakter krank, bekommt der Charakter zuwenig Schlaf, befindet er sich in einer verschmutzten Umgebung oder hält sich in schlechten klimatischen Gebieten auf, so kann er keine LP regenerieren. Er heilt nicht.
- Unter normalen Bedingung heilt ein Charakter täglich um die Hälfte seiner *Konstitution* an Lebenspunkten (KN/2 LP).
- Zu der normalen Heilung kann der Charakter durch tägliches Versorgen seiner Verletzungen weitere KN/2 LP pro Tag dazu gewinnen (Heilungswurf durch Fertigkeit [Wunden versorgen](#)). Dies hilft jedoch nicht bei Krankheiten.
- Bekommt der Charakter ärztliche Hilfe (Heilungswurf durch Fertigkeit [Heilkunde](#)), so erhält er für jeden Tag der Pflege weitere LP in der Höhe seiner *Konstitution* dazu (KN LP). Auch hier kann bei Krankheiten der Arzt die Heilung ermöglichen, wenn er den Kranken zuvor von seiner Krankheit befreit hat (siehe Heilung von Krankheiten). Erst dann regeneriert der Patient Lebenspunkte durch diese Behandlung.
- Weitere KN /2 LP heilt der Charakter für jeden Tag an dem er absolute Bettruhe hält. Diese LP gewinnt er auch, wenn er an einer Krankheit leidet.

Die Maßnahmen der normalen Heilung, der Versorgung von Wunden, der ärztlichen Betreuung und der Bettruhe schließen sich nicht aus. Unter optimalen Bedingung kann ein Charakter also das 2½fache seiner *Konstitution* an Lebenspunkten pro Tag zurückgewinnen.

Umgebung / Situation	Heilung	Beispiel Haudrauf (Konstitution 6)
Charakter krank verschmutzte Umgebung zuwenig Schlaf schlechtes Klima	keine Heilung	0 LP Regeneration pro Tag
normale Bedingungen	(KN / 2) LP pro Tag	3 LP Regeneration pro Tag
Wunden versorgen	(KN / 2) LP pro Tag	3 LP Regeneration pro Tag
Heilkunde oder Arzt	KN LP pro Tag	6 LP Regeneration pro Tag
Bettruhe	(KN / 2) LP pro Tag	3 LP Regeneration pro Tag

Bewußtlosigkeit

Sollte ein Charakter bewußtlos werden, so befindet er sich in einer höchst gefährlichen Situation.

Da er vollkommen schutzlos ist, kann ihn ein Gegner problemlos innerhalb einer Kampfunde töten. Hierbei ist es egal wieviel Schaden der Gegner eigentlich macht. Wenn er in der Lage ist den Bewußtlosen zu töten, so schafft er dies problemlos, wenn er nicht daran gehindert wird. Die Lebenspunkte des Bewußtlosen fallen dann auf 0.

Ein Bewußloser wacht per Definition erst wieder nach einem Kampf von selbst auf, ist also für das momentane Kampfgeschehen ausgeschaltet. Wird ein Bewußloser sofort versorgt, wacht er nach einer Kampfrunde auf, hat allerdings einen Malus von -12 auf alle Aktionen für den Rest des Kampfes.

Krankheit

Ein Charakter kann nicht heilen, solange er krank ist. Eine Krankheit kann nur ein Heilkundiger mit der Fertigkeit Heilkunde behandeln. Ein Erfolgswurf mit der Fertigkeit Heilkunde bestimmt den Ausgang des Kampfes gegen die Krankheit. Eine Krankheit verursacht wie ein schleichendes Gift täglichen Schaden, also LP Verlust. Hat der Charakter noch nicht gemerkt, daß er krank ist, so notiert sich der Spielleiter den Verlust an LP pro Tag. Der Heilwurf gegen die Schwierigkeit diese Krankheit zu heilen muß nur einmal erfolgreich sein. Auch er darf nicht wiederholt werden, wenn sich die Behandlungsbedingungen nicht verbessern (siehe [Heilung von Verletzungen](#)).

Hat ein Heilkundiger die Krankheit erfolgreich behandelt, so gilt der Charakter als Genesen. Er kann nun durch Regeneration die LP wiedergewinnen. Auch dabei kann der Arzt ihm helfen.

Heilungsfertigkeit + 1W6 größer als Schwierigkeit

Folgend eine Tabelle mit gängigen Krankheiten und den Schwierigkeiten sie zu heilen.

Heilungswurf (Fertigkeiten: Heilkunde oder Wunden Versorgen)			
Schwierigkeit	LP-Verlust pro Tag	Krankheiten	Heilkosten
Einfach	1 LP Schaden	Erkältung, Durchfall	5 GE
Normal	2 LP Schaden	Grippe	10 GE
Knifflig	4 LP Schaden	Entzündung, Infektion	20 GE
Schwierig	8 LP Schaden	Chorlera	40 GE
Sehr schwer	16 LP Schaden	Malaria, Gelbfieber	80 GE
Fast unmöglich	32 LP Schaden	Pest	160 GE
Absolut unmöglich	64 LP Schaden	Schwarze Pest	320 GE

Gifte

Gifte sind im Rollenspiel, wie das Salz in der Suppe: zuviel schadet nur. Aus diesem Grund gibt es in YARG nur wenig Möglichkeiten an ein Gift zu kommen. Das liegt zum einen daran, daß in vielen Kulturen Gifte tabu sind. Zum anderen möchten die Autoren des Rollenspiels lieber Abenteuer spielen, anstatt die schnelle tödliche Lösung zu suchen.

Spielerfiguren können nur wenige Gifte selber herstellen. Sie benötigen dazu eine Zauberfertigkeit.

Jedoch sind Gifte durchaus im Handel zu erwerben. Durch den Handel mit Giften kann es jede Spielgruppe selbst entscheiden, wieviele und welche Gifte in die gespielte Kultur hineinpassen. So kann man eventuell Gifte nur unter größten Umständen oder auch einfach in jeder Apotheke bekommen. Dementsprechend wird sich auch der Wert des Giftes bestimmen.

Einen Spaß wollen wir uns jedoch nicht nehmen lassen: Die **geheimnisvolle Flasche**, von der keiner weiß was drin ist. Wenn es darum geht, herauszufinden, was die dunkle, ölige Flüssigkeit in der Flasche ist, dann kann der Spielleiter die Gifftabelle einsehen und nutzen. Er bestimmt frei die Wirkung des Giftes oder er würfelt mit 1W100 auf die Tabelle. Die in der Tabelle genannten Werte beziehen sich immer auf eine Dosis (siehe unten). Wieviele davon in der Flasche sich befinden, ist natürlich Entscheidung des Spielleiters.

Na dann, zum Wohl !

Giftwirkung

Die Wirkung eines Giftes ist abhängig von der Dosis und der *Konstitution* eines Charakters. Wird die Dosis erhöht oder die gleiche Dosis erneut zugeführt, so muß für jede Dosis ein eigener Erfolgswurf gewürfelt werden. Pro zusätzlicher Dosis erhöht sich die Wirkung um den Wert Eins.

Dabei ist es egal, ob die Dosen gleichzeitig oder nacheinander verabreicht wurden.

Bei einer doppelten Dosis Gift wird also zweimal gewürfelt. Für die erste Dosis ein Wurf gegen die normale Giftwirkung und für die zweite Dosis ein Wurf gegen die Giftwirkung plus Eins. Eine erhöhte Dosis hat somit durch die mehrfachen Würfe und durch die steigende Wirkung eine höhere Chance zu wirken.

KN plus 1W6 gegen Giftstärke plus zusätzliche Anzahl Dosis

Shim Shalaah und Schatten saufen um die Wette. Haudrauf wollte auch mitmachen, aber einer muß ja nüchtern bleiben und gegen ihn hätten die beiden eh keine Chance.

Zu diesem Zweck trinken sie Donnergurgler. Dieses Getränk hat von vornherein eine Giftwirkung von fünf. Gutmeinende Wirte schenken auch nur eins davon pro Gast aus. Beide jedoch würfeln erfolgreich mit Ihrer Konstitution.

Beim zweiten Donnergurgler hat die Wirkung schon einen Level von sechs erreicht. Trotzdem schaffen beide den Wurf. Bei dem dritten Donnergurgler jedoch, nun auf Level sieben, schafft es Shim Shalaah nicht mehr. Während Schatten eine sechs und beim Nachwürfel eine zwei würfelt und damit eine zwölf erreicht würfelt Shim Shalaah nur eine zwei. Da seine Konstitution nur vier beträgt, kommt er lediglich auf ein Ergebnis von sechs. Dies liegt eindeutig unter sieben. Shim Shalaah fängt nun an zu lallen.

Giftabbau und Entdecken von Giften

Ein Gift gilt spätestens dann als abgebaut, wenn eine komplette Ruhephase durchlaufen wurde.

Somit sind mehrere Gifteinwirkungen über den Tag verteilt genauso wirksam, wie auf einmal verabreichte. Natürlich gibt es in der Realität auch Gifte, die einen viel längeren Zeitraum zum Abbauen brauchen. Die Spielerfahrung lehrt uns jedoch, daß ein Mitführen dieser längeren Giftwirkungen eine ziemlich unbeliebte Sache ist. Wenn dies trotzdem von einer Gruppe gewünscht wird, so kann sie die Regeln für Krankheiten verwenden. Sonst gilt, daß nach einem Tag jeder Giftmalus verschwunden ist.

Doch es empfiehlt sich natürlich ein Gift zu entdecken, bevor man es einnimmt. Dazu muß man folgendes sagen. Selbst heutzutage mit allen möglichen Mitteln der Chemie ist es nur sehr schwer möglich ein stark wirkendes Gift oder Medikament vollkommen geschmacks- und geruchsneutral herzustellen. Um jemanden zu vergiften, muß man sich also einer Speise oder eines Getränkes bedienen, daß sehr intensiv und am besten noch dem Gift ähnlich schmeckt, wie Marzipan für Blausäure. Ein argwöhnischer Konsument dieser Speise ist auch dann nur schwer zu täuschen.

Dennoch, so zeigt die Geschichte, ist es immer wieder möglich gewesen, unliebsame Zeitgenossen auf diese Weise zu entfernen. So ist es auch in YARG durchaus nicht selten, daß Gifte ihren Weg in die Nahrungsmittel finden. Aus diesem Grund erhält jede Spielfigur auch die Chance auf einen Wurf mit *Riechen* oder *Schmecken*, wenn er gegen seinen Willen ein Mittelchen zu sich nehmen soll. Dabei gilt je wirksamer das Mittel und mißtrauischer die Spielfigur, desto höher die Chance auf Entdeckung. Die Schwierigkeit bestimmt der Spielleiter, da er das Gift selber in das Spiel bringt und den Preis und die Effizienz festlegt. Ein erfolgreiches Mittel ist schwer zu entdecken und trotzdem sehr wirksam. Es sollte daher auch ausgesprochen teuer sein.

Gifftabelle

Wurf	Wirkung	Beschreibung
1, 2	(Keine)	Nichts passiert
3, 4	Abführend	Das Mittel verhilft zu einer schnellen Verdauung
5, 6	Antimagisch	Mindert die Auswirkung und die Ausübung von Magie (4W10 MP verloren)
7, 8	Anziehend, extern	Das Mittel lockt Sexualpartner an (Charisma + 1W6, 1W4 Stunden lang)
9, 10	Aphrodisierend	Das Mittel macht geil (Willen verliert 1W6 an Wert, 1W4 Stunden lang)
11, 12	Ätzend	Stark unausgewogener PH-Wert (4W10 QP/P Schaden)
13, 14	Aufbauend	Fördert die Muskelbildung (EP Wert zur Steigerung der Stärke wird halbiert)
15, 16	Aufputschend	Das Mittel macht Müde wieder munter (Mali durch Erschöpfung ist weg)
17, 18	Beruhigend	Es beruhigt und sorgt für einen ruhigen Schlaf (Regeneration verdoppelt)
19, 20	Betäubend	Das Mittel lähmt den Nervenfluß (Mali durch Wunden weg)
21, 22	Blähend	Sorgt für eine laute Verdauung
23, 24	Bleichend	Farbe verliert ihre Eigenschaft
25, 26	Brechreiz	Ruft einen starken Brechreiz hervor (1W6 Stunden lang -1 auf alle Würfe)
27, 28	Einschläfernd	Weckt den Wunsch nach Schlaf (Wille gegen 1W12, sonst fällt man in Schlaf)
29, 30	Ekzem	Ekelige Ausschläge werden hervorgerufen (1W6 Tage Charisma - 1W4)
31, 32	Entzündungshemmend	Geringfügig antibakteriell (Wunden heilen +1W6 LP pro Tag mehr)
33, 34	Ernüchternd	Der Geist wird befreit von jeglicher Drogenwirkung
35, 36	Erschöpfend	Wirkt erschöpfend (-1W4 Erschöpfungsmalus bis eine Ruhephase lang geschlafen)
37, 38	Fruchtbringend	Fördert die Fruchtbarkeit der Frau (+30% Chance auf Nachwuchs)
39, 40	Gegengift	Allgemeines Antidot (1W10 bei Konstitutionswurf)
41, 42	Halluzinogen	Ruft Halluzinationen hervor (-1W4 bei allen Würfeln, 1W4 Stunden lang)
43, 44	Heilend, extern	Unterstützt die Heilkräfte bei Wunden (4W6 LP Heilung für Wunden)
45, 46	Heilend, intern	Unterstützt die Heilkräfte des Körpers (4W10LP Heilung, auch bei Krankheiten)
47, 48	Innere Blutungen	Innere Blutungen zerstören die Gefäßwände der Organe (3W10 LP Schaden)
49, 50	Irrsinn	Wahnsinn und verwirrter Geist sind die Folge (-6 auf alle Würfe, keine Kommunikation mehr möglich, wirkt 1W12 Stunden lang)
51, 52	Juckend	Befallene Stellen jucken gar fürchterlich (-1 auf alle Würfe, 1W4 Stunden lang)
53, 54	Käftigend	Die Konstitution wird kurzzeitig gesteigert (+2 auf Konstitution, 1W6 Stunden lang)
55, 56	Krämpfe	Ruft starke Krämpfe hervor (-1W12 auf alle Bewegungswürfe, 1W20 Minuten lang)
57, 58	Lähmend	Lähmt den befallenen Bereich, bzw. den ganzen Körper (1W20 Minuten lang)
59, 60	Magisch	Verbessert die Auswirkung und die Ausübung von Magie (+3W10 MP zusätzlich)
61, 62	Manneskraft stärkend	Fördert die sexuelle Manneskraft beim Liebesakt (2W20 Minuten lang)
63, 64	Mut	Der Mut steigert sich und führt oft zu Selbstüberschätzung (1W6 Stunden lang)
65, 66	Nesselnd, extern	Reizt die befallenen Stellen, Schmerzen und Pusteln zeigen sich. (1W8 LP Schaden)
67, 68	Neutralisierend	Tötet den Wunsch und die Fähigkeit zu Zeugen ab (nur Männer, 1W6 Tage lang)
69, 70	Psychometrisch	Erweitert das Bewußtsein (+ 1W6 - 1W6 auf alle Würfe, 1W20 Minuten lang)
71, 72	Reinigend	Das Blut und die anderen Säfte werden gereinigt (+ 1W6 bei Giftwürfen auf KN)
73, 74	Schmerzend	Erzeugt garstige Schmerzen (-1W6 auf alle Würfe, 1W6 Minuten lang)
75, 76	Schmerzhemmend	Schmerz wird nicht so stark empfunden (Mali durch Wunden halbiert sich)
77, 78	Sinne erweiternd	Erweitert die Sinne (+1W6 auf Aufmerksamkeit)
79, 80	Stärke	Die Stärke wird kurzzeitig verbessert
81, 82	Stärkend	Stärkt Herz und Kreislauf (2W10 Heilung bei Krankheiten)
83, 84	Sterilisierend	Tötet Krankheitserreger ab (Wunden heilen +1W10 LP pro Tag mehr)
85, 86	Stinkend	Verbeitet unangenehmen Duft
87, 88	Tödlich	Auf eine unbekannte Art tödlich (10W10 LP Schaden)
89, 90	Unbekannt	Es passiert was, doch was ist ungewiß (Spielleiterentscheidung)
91, 92	Vergessen	Gedächtnisverlust (1W8 Tage lang, keine Erinnerungen, Fertigkeiten bleiben)
93, 94	Verhütend	Verringert die Fruchtbarkeit der Frau, des Mannes (-80% Chance auf Nachwuchs)
95, 96	Verjüngend, extern	Regt die Regeneration der Außenhülle an (Charisma +1, 1W6 Tage Lang)
97, 98	Verstopfend	Verhilft zu einer extrem langsamen Verdauung
99, 100	Zeugungskraft	Fördert die Zeugungsfähigkeit des Mannes (+30% Chance auf Nachwuchs)

Fallen

Fallen sind die beste Methode der Verteidigung von Gegenständen und Orten. Ziel einer Falle ist es einen möglichen Gegner oder Räuber von seinem weiteren Vorhaben abzuhalten. Dazu ist es nicht notwendig ihn zu töten, oft reicht es ihn festzusetzen oder kampfunfähig zu machen.

Will in YARG ein Charakter eine Falle bauen, so muß er sich als Spieler die Mechanik dieser Falle ausdenken (Es existieren bereits ganze Bücher mit Rollenspielfallen). Der Wurf mit seiner Fertigkeit *Fallenkunde* dient lediglich dazu, um festzustellen ob er die Falle gegen die *Schwierigkeit* herstellen konnte, die ihm durch Konstruktion und Material vorgegeben wird. Der *Erfolgswurf* mit seiner Fertigkeit legt auch gleichzeitig fest, wie schwer die Falle zu entdecken ist und wie schwer sie zu entschärfen ist. Die Qualität der Falle entspricht seinem Würfelerggebnis. Eine Falle kann jedoch auch durch Magie entstehen. Hier ist die Qualität der Falle vom Spruch abhängig.

Geht es darum eine Falle zu finden, so führen zwei Wege zu einem Entdecken. Der erste und sicherste Weg ist es die Falle mit der Fertigkeit *Fallenkunde* zu suchen. Mit dieser Fertigkeit können auch magische Fallen gefunden werden. Der Wurf ist ein *Erfolgswurf* gegen die Qualität der Falle.

Viel schwieriger, um -6, ist die Falle mit *Aufmerksamkeit* zu entdecken. Bei dem *Erfolgswurf* erhält der Suchende einen Malus von sechs auf seinen Wurf. Modifikatoren auf den *Erfolgswurf* beschreiben die Mühe, welche sich der Sucher macht, um eine Falle zu finden (ein Bonus von eins bis sechs auf den Wurf des Suchenden).

Schlägt eine Falle zu, so passiert dies in einer bestimmten Geschwindigkeit. Um es recht einfach zu machen, behandeln wir in YARG eine Falle wie ein Lebewesen, das handeln (zuzschnappen) kann. Eine Falle hat wie alle anderen Handelnden einen Moment der Aktion. Kann ein Charakter nicht vorher handeln, da er zu langsam oder überrascht ist, so ist er unweigerlich von den Auswirkungen der Falle betroffen (siehe *Rundenregel*, *Handlungen*). Analog zu den Eigenschaften der Charaktere nennen wir diese Geschwindigkeit der Falle *Initiative*. Ist die *Initiative* einer Falle höher als die eines Wesens, so ist das Wesen in der Falle. Ein Wesen, das die Falle nicht entdeckt hat, gilt als überrascht. Die *Initiative* dieses Wesens entspricht seiner *Reaktion* minus Modifikatoren (siehe *Überraschung*). Folgend ein paar Beispiele um Fallen in ihrer Geschwindigkeit und Wirksamkeit einschätzen zu können:

Fallgrube

Initiative: 6 + 1W6 Qualität: 1 + 1W6

Schaden: je nach Untergrund und Höhe (plus 1W20 Stich durch spitze Stöcke)

Ein einfaches Loch mit beliebiger Tiefe über das der normale Boden anscheinend weitergeht. Diese Grube wird in Gebäuden durch Falltüren und im Freien mit der Erde und den Gewächsen der Umgebung getarnt. Ist diese Falle am Boden mit Speeren ausgerüstet, so entsteht zusätzlicher Stichschaden. Fallgruben haben eine beliebige Größe, je größer sie sind, desto schwerer lassen sie sich tarnen.

Fußfalle

Initiative : 10 + 1W6 Qualität : 8 + 1 W6

Schaden: 1W20 Stich auf den Fuß

Diese kleinere Version der Fallgrube, soll nur einen Fuß oder das Bein eines Lebewesens fangen. Sie ist leicht zu tarnen, da sie sehr klein ist. Wie Widerhaken sind an der Seite der Fußfalle spitze Stöcke angebracht, die beim Einbrechen in die Falle und Zurückzucken den eigentlichen Schaden verursachen.

Giftdorn

Initiative: 20 Qualität: 11 + 1 W6

Schaden: 1W4 Stich und Gift

Ein Giftdorn läßt sich hervorragend an Griffen und Klinken unterbringen. Hier weiß nur der Besitzer und Fallenkundige, wie man diesen Griff benutzt, ohne gestochen zu werden. Kommt der Dorn mit seinem Schaden durch eine Rüstung an der Haut, so wirkt das Gift.

Einstürzende Decke

Initiative: 1 +1W6 Qualität: 5 +1 W6

Schaden: 4W10 Wucht

Diese recht langsame Falle dient dazu, einen Gang oder einen Raum zu einer Todesfalle werden zu lassen. Vorbedingung ist es, daß es keinen Ausgang mehr gibt. Wenn die Plünderer nicht durch die Steine erschlagen werden, so ist durch den Schutt der Ausgang versperrt.

Der Spielleiter hat eine Falle entworfen mit einer zufälligen Entdeckungsschwierigkeit von Schwer und einer Initiative von neun (Würde ein Charakter aktiv danach suchen, so wäre die Schwierigkeit laut Spielleiter nur Normal). Es ist eine recht gut getarnte Falltür in einem Gang. Schatten (Reaktion 7) tritt, von Reichtümer träumend, mitten drauf. Je nach Würfelerggebnis können folgende Situationen entstehen:

Schatten schafft ihren Aufmerksamkeitswurf gegen Schwer und entgeht automatisch der Falle. Sie merkt also, daß etwas nicht stimmt, bevor sie zu fest auftritt und die Falle auslösen kann.

Schatten ist von der Falle überrascht, d.h. sie hat sie nicht bemerkt. Ihre Initiative entspricht nun ihrer Reaktion also dem Wert sieben, da kein Modifikator zutrifft. Sie kann also erst nach dem Öffnen der Falltür (Initiative neun) eine Aktion ausführen. Zu spät um ihren Sturz zu vermeiden.

Zeitablauf

Zeit im Rollenspiel ist eine sehr undefinierbare Größe. Zum einen können ganze Tage Spielgeschehen in wenigen Sätzen abgehandelt werden, zum anderen werden in endlos scheinenden Minuten einzelne Sekunden ausgespielt.

Es sollte nach Möglichkeit immer versucht werden, die Tageszeiten zu beachten. Wenn eine Handlung andauert, so sollte auch dafür im Spielgeschehen Zeit vergehen.

Es sollte nicht möglich sein 20 Kilometer zu laufen, eine Ruine auszuplündern, ein kompliziertes Bild zu malen und noch den halben Tag vor sich zu haben.

Kalender

Auf dem Planeten YARG hat jeder Tag 24 Stunden, mit 60 Minuten mit je 60 Sekunden). Ein Jahr hat 10 Monate mit jeweils 40 Tagen und ein Monat hat 4 Wochen à 10 Tage. (Auch wenn der Planet sich schneller dreht als die Erde, ist die Zeiteinheit identisch, die Sekunde auf YARG ist lediglich ein wenig kürzer als die auf der Erde).

Runden

Am kritischsten sind die Auswirkungen der Zeit im Kampf, wo es oft um wenige Sekunden oder deren Bruchteile geht.

Um den Ablauf eines Kampfes möglichst übersichtlich zu gestalten, ist er in Runden eingeteilt. Wer in einer Runde zuerst dran ist, wird durch Auffassungsgabe und Geschwindigkeit des Charakters maßgeblich beeinflusst.

Alle Beteiligten handeln aus spieltechnischen Gründen hintereinander. Das heißt nicht, daß die anderen nur herumstehen und sich langweilen, bis sie dran sind. Es ist so zu verstehen, daß ein Charakter nur in seiner Handlungsphase die Möglichkeit hat, so zu handeln, wie er möchte. Durch das Kampfgeschehen ist der Charakter so eingebunden, daß er nicht immer die Gelegenheit zum freien Handeln hat, sondern nur zu einem bestimmten Zeitpunkt.

Die Initiative bestimmt in YARG die Reihenfolge der Abläufe in einer Kampfrunde. Sie ergibt sich aus der Reaktion des Charakters und Modifikatoren, sowie einem Wurf mit dem W6. Sie wird pro Kampfrunde neu bestimmt. Hier wird auch bei eins und sechs nachgewürfelt. Auf die sechs wird der zweite Wurf wie gewohnt addiert.

$$\text{Initiative} = 1 \text{ W6 plus Reaktion minus Modifikatoren}$$

Die Reaktion setzt sich aus Intelligenz und Agilität zusammen.

Die Intelligenz steht für die Fähigkeit, eine veränderte Situation möglichst schnell zu erfassen und die passenden Konsequenzen zu ziehen. Die Agilität bedeutet die Geschwindigkeit, mit welcher der Charakter sich physikalisch bewegt.

$$\text{Reaktion} = \text{Agilität plus Intelligenz}$$

Modifikatoren, welche auf die Initiative Einfluß haben können sind:

- Belastung durch zuviel getragenes Gewicht
- Erschöpfung durch Anstrengung und Schlafmangel
- Handikap durch starre Rüstung
- Mali durch Verletzungen

Eine Kampfrunde besteht aus vielen Aktionsphasen. Sie beginnt mit den höchsten Initiativewert und ist beendet, wenn alle am Kampf Beteiligten gehandelt haben oder die Aktionsphase Null erreicht ist. Dabei wird vom höchsten Wert eines Beteiligten bis zum niedrigsten, bzw. eins heruntergezählt. Bei einem höchsten Initiativewert von 18 beginnt die Kampfrunde mit 18 und endet mit eins. Diese Kampfrunde würde aus 18 Aktionsphasen bestehen. Der höchste Initiativewert bestimmt die Anzahl der Aktionsphasen in einer Kampfrunde.

Die Zeitdauer einer Runde ist nicht genau definiert, läßt sich aber ungefähr mit 15 Sekunden berechnen. Diese Zeitangabe soll zur Berechnung von parallelen Handlungen dienen. Beteiligt sich ein Charakter nicht aktiv am Kampf, sondern versucht eine verschlossene Tür zu öffnen, kann so berechnet werden, in wievielen Kampfrunden er das Schloß geknackt hat.

Eine Aktionsphase ist die Handlung mindestens eines Beteiligten und dauert etwa ein bis zwei Sekunden. Zwei Charaktere mit der gleichen Initiative bestimmen durch einen Entscheidungswurf die Reihenfolge in der sie in der gleichen Phase handeln können.

Glück und Pech haben auch bei dem Wurf der Initiative Einfluß. Wer eine Doppelt-6 würfelt kann in dieser Runde zweimal handeln. Er besitzt also zwei Aktionsphasen in dieser Runde. Er ist mit seiner ersten Aktionsphase vor jeder anderen Initiative dran. Seine erste Handlung findet also genau eine Phase vor der höchsten Initiative einer anderen oder der eigenen Spielfigur statt. Die Initiative für die zweite Aktionsphase entspricht genau seiner Reaktion ohne Modifikatoren.

Bei einer Doppelt-1 hingegen kann der Charakter in dieser Runde erst als letztes handeln.

Gibt es mehr als eine Spielfigur mit einer Doppelt-6 oder Doppelt-1, so entscheidet auch hier der höhere Wert bei einem Entscheidungswurf.

Schema einer Kampfrunde :

1. Initiative auswürfeln, um die Reihenfolge zu bestimmen.
2. Rundenhandlungen wie konzentrierte Abwehr werden angesagt.
3. Der Charakter mit der höchsten Initiative sagt seine Handlung oder Angriff an.
4. Der nächste Charakter mit der zweithöchsten Initiative handelt.
5. Der nächste Charakter mit der dritthöchsten Initiative handelt.

usw. bis alle Beteiligten gehandelt haben, oder die Phase Null erreicht ist.

Um es einfach zu machen empfiehlt es sich, daß der Spielleiter die Phasen von der höchsten Initiative bis 1 herunterzählt. Damit ist automatisch die aktuelle Phase angesagt. Der Spieler meldet sich, wenn seine Initiative der aktuellen Phase entspricht. Verpaßt ein Spieler seine Phase, so ist seine Handlung verloren.

Handlungen

Eine Handlung ist in YARG jede Art von Aktion einer Spielfigur, die von ihr aus geht, also nicht passiv ist. Eine Spielfigur handelt, wenn sie sich bewegt, einen Angriff ausübt, zaubert, trinkt, redet und so weiter. Sie handelt jedoch nicht, wenn sie sich verteidigt, gestoßen oder verzaubert wird oder Ähnliches mit ihr passiert. Dies bedeutet, daß alle direkten Reaktionen keine Handlung darstellen. Eine Abwehr ist also keine Handlung, jeder Charakter kann beliebig oft reagieren und abwehren, nicht nur in seiner Aktionsphase.

Eine Spielfigur handelt, wenn die aktuelle Aktionsphase der Runde seiner Initiative entspricht. Die Spielfigur mit der höchsten Initiative beginnt, da ihre Aktionsphase als erstes genannt wird. Durch das laute Herunterzählen der Aktionsphasen erfährt der Spieler, wann sein Charakter mit handeln dran ist. Er kann nun eine beliebige Handlung vollziehen.

Bei den Handlungen unterscheidet man zwischen einfachen, normalen und komplexen Handlungen. Der Unterschied liegt sowohl in der Aufmerksamkeit, die der Handelnde seiner Handlung widmen muß, wie auch der Zeitdauer, die er aufbringen muß, um seine Handlung zu vollziehen.

Einfache Handlungen benötigen nur eine geringe Konzentration des Handelnden. Die Zeitdauer für diese Art Handlung im Spielgeschehen ist variabel, die meisten einfachen Handlungen benötigen jedoch nur eine Phase:

- Laden einer Schußwaffe
- Abschießen einer Schußwaffe
- Ziehen oder Bereitmachen einer Waffe
- Aufheben einer Waffe vom Boden, in 1 Meter Reichweite
- Werfen eines Gegenstandes, der sich in der Hand befindet
- Unverschlossene Tür öffnen
- Bewegen im Kampf
- Anschleichen
- Lösen aus dem Nahkampf

Normale Handlungen beanspruchen die volle Aufmerksamkeit und Konzentration des Handelnden und dauern meist wenige Sekunde. Im Spielgeschehen verbrauchen normale Handlungen genau eine Phase.

- Zaubern von der Dauer einer Phase
- Aufstehen aus dem Sitzen oder Liegen
- Tür aufschließen und öffnen
- Rennen
- Wechseln einer Waffe
- Gegenstand aus einem Rucksack holen
- Nahkampf oder Handgemenge Angriff

Komplexe Handlungen erfordern die volle Aufmerksamkeit und dauern immer mehrere Sekunden. Im Spielgeschehen dauern sie mehrere Phasen und können sich so auch über mehr als eine Runde hinziehen.

- Lösen von Knoten oder Fesseln
- Jemanden durchsuchen
- Verschlossene Tür ohne richtigen Schlüssel öffnen
- Zaubern mit einer Dauer über einer Phase
- Fallen finden
- Klettern

Zu Beginn seiner Phase legt der Spieler fest, welche Art von Handlungen sein Charakter in beginnen oder durchführen möchte. Wesentlich ist: Dauert eine Handlung länger als eine Phase, so wird erst zum Ende der Handlung ausgewürfelt, ob sie gelungen ist oder auch nicht (Ist zum Beispiel ein Charakter in Handlungsphase 13 dran und zaubert 2 Phasen lang, so wird erst in Phase 11 gewürfelt, ob der Zauber gelingt).

- Der Charakter vollzieht eine einfache Handlungen
- Der Spieler verkündet die Handlung und muß eventuell einen Erfolgswurf bestehen. Die Handlung ist sofort abgeschlossen auch wenn die Auswirkungen der Handlung bestehen bleiben.
- Der Charakter vollzieht zwei einfache Handlungen
- Hier wird die Reihenfolge der Handlungen festgelegt und auch in der Reihenfolge gewürfelt. Dauert eine Handlung länger als eine Phase, kann bestimmt werden, daß die zweite Aktion während der ersten Handlung erfolgt (Zum Beispiel einen Gegenstand beim Laufen aufheben). In diesem Fall behandelt man die zweite Handlung nach der Regel Abwartende Handlung. Es ist also möglich zwei einfache Handlungen parallel ablaufen zu lassen.
- Der Charakter vollzieht eine einfache Handlung und eine normale Handlung
- Modifikator -2 auf die normale Handlung
- Erst nach Abschluß seiner einfachen Handlung kann die normale Handlung begonnen werden. Da er jedoch einen Teil seiner Aufmerksamkeit der einfachen Handlung widmen mußte, erhält er einen Modifikator von -2 auf seine normale Handlung.
- Auch hier wird bei einer länger andauernden einfachen Handlungen die Regel der „Abwartenden Handlung“ angewendet.
- Der Charakter vollzieht eine normale Handlung
- Hier wird sofort gewürfelt, da der Charakter keine weitere Handlung in dieser Runde mehr durchführen kann.
- Der Charakter beginnt eine komplexe Handlung mit einer Länge von mehreren Phasen
- Der Spieler erklärt welche Art von Handlung sein Charakter beginnen wird. Es wird sofort festgelegt in welcher Phase die Handlung abgeschlossen sein wird. Erst in dieser Phase würfelt er dann.
- Der Charakter beginnt eine komplexe Handlung mit einer Länge von mehreren Runden
- Auch hier erklärt der Spieler in dieser Phase welche Art von Handlung sein Charakter beginnen wird. Die Handlung ist dann nach mehreren Runden in der gleichen Phase beendet. Der Spieler würfelt bis dahin keine Initiative mehr. Er kann diese Handlung unterbrechen, wenn er laut seiner Initiative, die er zu Beginn der Handlung hatte, dran wäre.

Rechnen mit Handlungen

Eine Handlung mit der Dauer von einer Phase ist in der Aktionsphase abgeschlossen, in der sie begonnen wurde. Sie ist also vor dem Beginn der folgenden Phase abgeschlossen. Sie wird sofort ausgewürfelt, da keine andere Aktion vorher stattfinden kann. Daran ändert auch nicht die Tatsache, daß ein anderer Charakter eventuell in der gleichen Phase handeln darf. Dies wird vorher mit einem Entscheidungswurf geklärt.

Dauert eine Handlung länger als eine Phase, so wird ab der Phase gezählt, in der die Handlung beginnt. Eine Handlung von zwei Phasen Dauer wird also vor dem Beginn der übernächsten Runde beendet und am Anfang der folgenden Runde ausgewürfelt.

Beginnt eine solche "zwei Phasen" Aktion in Phase zehn, so wird als erstes in Phase acht ausgewürfelt, ob diese Aktion erfolgreich war. Ein anderer Charakter in der Aktionsphase acht wäre also erst nach dem Abschluß der längeren Aktion dran.

Eine Aktion von sechs Phasen Dauer in Phase elf, würde am Anfang der Phase fünf ausgewürfelt. Alle anderen Charaktere in Phase fünf müssen warten.

Aktionsphase minus Dauer = Handlungsende
(Längere Handlungen in gleicher Phase vor jeder anderen Handlung abschließen)

Fragen zu Handlungen und Phasen

Was passiert, wenn der Charakter zweimal dran ist und in der gleichen Phase nochmal dran ist, in der seine vorherige Handlung zu Ende geht?

Handelt es sich um die gleiche Phase, so kann er ohne Probleme handeln. Nur wenn seine erste Handlung länger dauern würde, ist die zweite Handlung verloren.

Welcher Charakter ist zuerst dran mit auswürfeln, wenn mehrere längere Handlungen beendet werden?

Der Erfolg von längeren Handlungen wird vor jeder anderer Handlung in der gleichen Phase zuerst ausgewürfelt. Werden zwei oder mehrere Handlungen gleichzeitig beendet, wird diejenige Handlung mit der kürzesten Handlungsdauer zuerst ausgewürfelt. Ist die Handlungsdauer auch gleich, so bestimmt ein Entscheidungswurf, wer zuerst auswürfeln darf.

Wann ist eine Handlung abgeschlossen, wenn sie eine Runde oder länger dauert?

Diese Handlungen sind genau vor dem Anfang der Phase abgeschlossen, zu der sie begonnen wurden, nur eine oder mehr Runden später. Beginnt eine Handlung in Phase zehn der aktuellen Runde und dauert zwei Runden, so wird sie zwei Runden später am Anfang der Phase zehn ausgewürfelt. Der Charakter kann bis zum Abschluß einer komplexen Aktion nicht erneut handeln. Der Charakter würfelt keine Initiative, bis seine Handlung abgeschlossen ist.

Bei einer anhaltenden einfachen Aktion kann er jedoch weiter normal handeln. Er erhält lediglich die entsprechenden Modifikatoren, falls er eine andere Handlung gleichzeitig unternimmt.

Was ist nun mit Handlungen, die über das Rundenende hinausgehen ?

Diese Handlungen führen zu einem Modifikator auf den nächsten Initiativwurf des Charakters. Ist er in der Aktionsphase fünf dran und startet eine Aktion mit der Dauer von acht Phasen, so bleibt ein Rest von 3 Phasen in dieser Runde. Sein nächster Initiativwurf hat einen Malus von -3.

Erreicht er durch seinen Wurf eine 12, so wird daraus lediglich eine 8. Kommt es durch diesen Modifikator zu der Situation, daß der Charakter in der folgenden Runde nicht handeln kann, d.h. seine Aktionsphase liegt unter dem Wert eins, so wird in diesem Fall die vorherige Handlung so betrachtet, als wenn sie eine komplette Runde kosten würde.

Darf ein Charakter handeln, wenn er mit seinem Initiativwurf durch Modifikatoren unter den Wert eins kommt?

Dieser Charakter ist nicht mehr fähig normal zu handeln. Er kann jedoch noch eine einfache Handlung vollziehen, diese dauert jedoch genau eine Runde lang, unabhängig von der Dauer die durch andere Regeln bestimmt wird. Der Charakter ist so gehandikapt in dieser Runde, daß er nicht mehr in normaler Zeit gemessen werden darf.

Abwartende Handlung

Handlungen eines Charakters können verzögert werden. So kann ein Charakter beschließen erst dann zu handeln, wenn ein anderer Teilnehmer etwas getan hat oder ein bestimmtes Ereignis eingetroffen ist.

Ein typisches Beispiel wäre: „Wenn der noch einen Schritt macht, dann renne ich weg.“

Der Charakter ist jedoch gezwungen die Abwartende Handlung spätestens zur Ende der Runde oder vor seiner nächsten Aktionsphase zu beenden, also mindestens eine Phase vor seiner nächsten Handlung.

Eine Abwartende Handlung darf niemals rundenübergreifend sein. Er darf auch nicht in seiner nächsten Phase zweimal handeln. Er muß davor agieren. Hat er keine weitere Aktion, so muß er seine Handlung spätestens in Phase 1 ausführen oder darauf verzichten.

Wartet ein Charakter auf eine Aktion des Gegners, so ist er nicht automatisch als erster dran sobald die Phase des Gegners beginnt. Es wird wie bei Gleichheit der Phase mit einem Entscheidungswurf gewürfelt, wer in dieser Phase zuerst handeln kann.

Überraschung

Tritt eine Situation ein, auf die ein Charakter nicht vorbereitet war, so muß geprüft werden, ob er überrascht ist oder nicht.

Typische Situationen hierfür sind das plötzliche Auftauchen von Gegnern, ein Angriff aus dem Hinterhalt oder die Aktivierung einer Falle. Solche Situationen werden im Rundensystem durchgespielt.

Um festzustellen, ob die Spielfigur fassunglos ist, muß der Spieler einen Erfolgswurf mit der Grundfertigkeit Aufmerksamkeit gegen eine von Spielleiter festgelegte Schwierigkeit durchführen. Gelingt ihm dies, so hat er die Situation voll im Griff und ist nicht überrascht.

Gelingt ihm der Wurf nicht, so entspricht sein Initiativwert seiner Reaktion minus den Verletzungs- und Handikapmali der Rüstung.

Fällt durch die Überraschung seine Initiative unter Eins, so kann er in dieser Runde nicht mehr handeln.

Eine überraschte Spielfigur ist bis zu dem Beginn seiner Initiative nicht handlungsfähig. Sie ist sprach- und fassunglos, bis sie die Situation erfaßt hat. Die Spielfigur hat auf alle ihre Würfe einen Malus von -12 entsprechend der Definition von handlungsunfähig.

Auch Fallen können hiermit beschrieben werden, indem der Spielleiter eine Schwierigkeit zum zufälligen Entdecken der Falle, sowie eine Kampfphase in der die Falle zuschlägt, festlegt. Dies ermöglicht dem Charakter einer langsamen Falle zu entkommen, obwohl er davon überrascht wurde (siehe Fallen).

Erfolgswurf mit Aufmerksamkeit gegen Schwierigkeit => Überraschung

Initiative bei Überraschung = Reaktion minus Modifikatoren

Haudrauf (Reaktion 9, Aufmerksamkeit 3) sprintet durch eine enge Gasse, um noch rechtzeitig zum Treffen mit seinen Freunden zu kommen. Als er in vollem Tempo um eine Ecke biegt, rennt er in eine Wache (Reaktion 5, Aufmerksamkeit 3). Für beide ist dies eine überraschende Situation. Die Schwierigkeit hierfür ist Normal. Dummerweise schafft Haudrauf seinen Aufmerksamkeitswurf ($3 + 1W6$) nicht, er ist also überrascht. Die Wache dagegen erreicht die Schwierigkeit Normal und ist nicht überrascht. Die Wache würfelt ihre Initiative mit einem W6, Haudrauf darf dagegen nicht würfeln, da er überrascht ist. Die Wache erreicht drei. Daraus ergibt sich eine Initiative von acht ($5 + 3$) für die Wache und sechs für Haudrauf. Da Haudrauf überrascht ist, kann er bis zur Phase sechs nicht handeln und hätte einen Malus von minus zwölf auf seine Abwehr. Glücklicherweise attackiert die Wache aber nicht, sondern beschimpft ihn nur als blinden, stinkenden Steinklotz.

Zwei Wegelagerer, Brutos (Reaktion 3) und Urt (Reaktion 6) planen einen Überfall auf Shim (Reaktion 7). Sie haben sich gut getarnt auf die Lauer gelegt, und wollen ihn überraschenderweise mit Pfeilen spicken, sobald er in ihre Nähe kommt. Dies ist eine für Shim überraschende Situation. Die Schwierigkeit für den Aufmerksamkeitswurf ist durch die gute Tarnung der beiden Schwierig. Shimm schafft seinen Wurf nicht, ist also überrascht. Die Initiativen ergeben folgendes Bild. Brutos würfelt eine 2 und kommt lediglich auf eine Initiative von 4, Urt dagegen mit einem Wurf von 3 auf 9. Shim würfelt nicht, hat also einen Wert von 7 für seine erste Phase, in der er handeln kann. Urt ist mit seiner 9 vor Shim dran und schießt seinen Pfeil ab. Da Shim bis zu Phase 5 nicht handeln kann, trifft ihn der Pfeil, da er mit -

12 seien Abwehr nicht schafft. In Phase 7 dagegen ist Shim mit seiner Aktion dran, also noch vor Brutus, der ihn ja eigentlich auch überraschen wollte. Shim entschließt sich zu einem kleinen Feuerzauber und heizt Urt tüchtig ein. In Phase 5 schießt Brutus seinen Pfeil ab, dem Shim aber jetzt locker ausweichen kann, da er nicht mehr überrascht ist.

Beispiel

Hier nun ein Beispiel um die Regeln in der Praxis zu sehen. Wir nehmen eine Situation, die mit vier Handelnden schon recht kompliziert ist, da die Handelnden nicht nur aufeinander einprügeln, sondern auch sich bewegen, zaubern, Waffen ziehen und so weiter. Die vier Handelnden sind unsere beliebten Helden, Schatten, Shim Shallah und Haudrauf, der Gegner ist hier ein hungriger Tiger.

Zuerst wird die Initiative ausgewürfelt. Sie bestimmt die Aktionsphase der Handelnden:

- Schatten mit einer Reaktion von sieben würfelt zwei Sechser in Folge. Sie erreicht eine Initiative von 19. Durch die Doppelt-6 ist sie zweimal dran und darf sogar in Phase 20 handeln.
 - Shim Shallah würfelt eine drei und erreicht mit seiner Reaktion von sieben genau zehn.
 - Haudrauf erreicht mit seiner Reaktion von 4 (aufgrund seines Handikaps der Rüstung von zwei, sein Grundwert beträgt sechs) und seinem Wurf von drei eine Initiative von sieben.
 - Der Tiger wird vom Spielleiter ausgewürfelt, er würfelt eine fünf. Der Tiger besitzt eine Reaktion von acht. Die Initiative des Tiges ist also 13.
-

Schatten ist also die Erste, die handeln darf. Ihr Wert ist der höchste in dieser Kampfunde, von diesem Wert wird heruntergezählt. Durch die Doppelt-6 ist sie in Runde zwanzig dran. Sie beschließt in den Nahbereich ihrer Wurfwaffe aufzurücken, damit sie besser treffen kann. Während des Laufens zieht sie ihre Wurfwaffe. Der zweithöchste Wert ist der des Tigers, er läuft auf den Nächststehenden zu und greift ihn an. Knapp auf den Tiger folgt Shim Shallah in Phase elf. Er beschließt zu Zaubern und beginnt damit in seiner Aktionsphase.

Die Phase neun ist sehr interessant. Sowohl der Tiger, als auch Shim Shallah beenden eine Aktion, die mehrere Phasen dauert. Zuerst werden die beiden beendeten Handlungen abgeschlossen. Die Handlung des Tigers dauert insgesamt fünf Phasen, er läuft vier Schritte und vollzieht einen Angriff (vier Phasen Laufen und eine Phase für eine normale Handlung). Die Handlung von Shim Shallah dauert hingegen nur zwei Phasen, solange braucht er um den Spruch zu wirken. Die Handlung von Shim Shallah wird zuerst beendet, da seine Handlung die kürzere Dauer hat. In der Phase neun würfelt also zuerst Shim Shallah den Erfolg seines Spruches aus. Bei Erfolg würfelt der Tiger seine Spruchabwehr. Dann würfelt der Tiger gegen Haudrauf einen Angriff und Haudrauf würfelt mit seiner Abwehr.

Erst in Phase sieben hat Haudrauf seine erste und einzige Aktionsphase, die nutzt er zum Angriff. Da er eine normale Handlung vollführt (sie dauert nur eine Phase) wird sein Angriff und die Abwehr des Tigers sofort ausgewürfelt. In der gleichen Phase ist auch Schatten dran. Sie läßt Haudrauf den Vortritt und verzichtet auf einen Entscheidungswurf. Sie würfelt ihren Fernkampfangriff gegen den Tiger und er kann als Tier gegen kleine Wurfgeschosse nicht ausweichen, da er diese nicht als Gefährdung erkennt.

Eine neue Runde beginnt, erneut wird Initiative ausgewürfelt.

Phase	Schatten	Shim Shallah	Haudrauf	Tiger	
20	Schatten läuft in Phase 20 acht Schritte Richtung Tiger los um den Nahbereich ihrer Wurfwaffe zu erreichen und zieht einen Shuriken. Das dauert einschließlich bis Phase 13 . <i>Zwei einfache Handlungen</i>				
19					
18					
17					
16					
15					
14					
13					Der Tiger läuft in Phase 13 vier Schritte Richtung Haudrauf und greift ihn in Phase 9 mit dem Malus von -2 an. <i>Eine einfache und eine normale Handlung</i>
12					
11					
10		In Phase 10 beginnt Shim Shallah einen Flammenstrahl (Dauer 2 Phasen), in Phase 9 würfelt er den Erfolg. <i>Eine komplexe Handlung</i>			
9			<div>← gleichzeitig ? →</div>		
8					
7	Schatten wirft ihren Shuriken in Phase 7 und zieht in derselben Phase noch einen weiteren. <i>Zwei einfache Handlungen</i>	In Phase 7 zieht Haudrauf seine Axt und greift den Tiger an. <i>Eine einfache und eine normale Handlung daher -2 auf den Angriff</i>			
6	<i>es finden keine Handlungen mehr statt</i>				
5					
4					
3					
2					
1					

Kampf - Regeln

YARG unterscheidet zwischen drei verschiedenen Kampffarten: *Nahkampf*, *Handgemenge* und *Fernkampf*.

Die drei Kampffarten unterscheiden sich in der Distanz zwischen den Kontrahenten. Für jede dieser Distanzen gibt es verschiedene Angriffe und Verteidigungen, die auf den jeweiligen Seiten erklärt sind. Hier steht lediglich die Abgrenzung der Distanzen untereinander.

Handgemenge

Im Handgemenge berühren sich die Gegner ständig und befinden sich auf dem selben Feld. Die Kontrahenten halten sich und klammern, würgen, ringen oder wollen sich gegenseitig zu Fall bringen. Sie kämpfen auf nächstmöglicher Distanz miteinander.

Nahkampf

Ein Nahkampf entsteht dann, wenn sich die Felder der Gegner berühren. Hier kämpfen die Gegner mit Hieb- und Stichwaffen oder mit Fäusten und Füßen auf naher Entfernung miteinander. Sie berühren sich höchstens, um einen Angriff durchzuführen und springen dann in Kampfstellung zurück. Dabei spielt die Länge der Waffe keine Rolle, da es sich nur um eine ungefähre Distanz handelt, die ein bestimmtes Kampfverhalten ausdrücken soll.

Fernkampf

Berühren sich die Felder der Kontrahenten nicht, so ist dies ein Fernkampf. Beim Fernkampf kommen alle Waffen zum Einsatz die, die auf eine größere Distanz wirksam sind und die Hand des Angreifers verlassen, um ihr Ziel zu treffen. Auch das Lasso zählt zu diesen Waffen, da die Schlinge der wesentliche Teil der Waffe ist, der das Opfer in einem Wurf erreichen muß.

In jeder Kampffart gibt es für Angreifer und Verteidiger unterschiedliche Handlungsmöglichkeiten. Weiterhin gelten verschiedene Modifikatoren.

Ein Kämpfer kann sich mit maximal vier Gegnern im Handgemenge oder Nahkampf befinden, aber von beliebig vielen Gegnern im Fernkampf beschossen werden.

Kontrollbereich / Nahkampfdistanz

Der Kontrollbereich eines Kämpfers beschreibt den Bereich, in welchem er Gegner kontrollieren kann, das heißt unmittelbar angreifen kann und entspricht der Nahkampfdistanz.

Eine Nahkampfsituation tritt ein, sobald sich die Felder zweier Gegner berühren und einer den anderen angreifen will. Die alleinige Absicht zum Angriff reicht. Es muß kein Wurf erfolgen, da sich ja der Gegner im Kontrollbereich befindet.

Befindet sich ein Charakter im Kontrollbereich des Kontrahenten, so kann er sich nicht einfach daraus lösen, also den Nahkampf beenden, wenn es der Kontrahent nicht will.

Um sich aus dem Nahkampf zu lösen, muß ein Charakter erst einen Vergleichswurf mit seinem Gegner schaffen. Dieses Lösen aus dem Nahkampf wird später genauer beschrieben.

Ausweichen

Wenn vom Ausweichen in YARG die Rede ist, wird damit nicht nur die gleichnamige Grundfertigkeit gemeint. Der Begriff "Ausweichen" steht für Fertigkeiten, die ein schnelles Ausweichen einer Gefahr ermöglichen.

Für ein Ausweichen können in YARG folgende Fertigkeiten eingesetzt werden:

- Grundfertigkeit Ausweichen
- Fertigkeit Akrobatik
- Fertigkeit Fallen und Abrollen
- Fertigkeit Tauchen und Schwimmen (gilt nur für Kämpfe innerhalb von Wasser)

Fortbewegung im Kampf

Eine Bewegung in einer Kampfrunde beginnt ab der ersten Phase des Charakters. Entsprechend seiner Agilität und seiner Reaktionsgeschwindigkeit kann er sich im Kampf bewegen. Die Anzahl der Felder bei normaler Geschwindigkeit, die ein Charakter zurücklegen kann entsprechen also der Initiative des Charakters.

Befindet sich der Charakter im Nahkampf und will sich nicht daraus lösen, so kann er seinen Gegner nur umkreisen. Seine Bewegung darf dann nur in den Feldern erfolgen, die das Feld seines Gegners berühren. Somit kann sich ein Charakter nur noch sehr eingeschränkt bewegen, wenn er von mehreren Gegnern in Nahkampf angegriffen wird.

Bewegt sich der Charakter zielgerichtet irgendwohin, und durchquert dabei einen Kontrollbereich eines Gegners, so kann dieser Gegner einfach einen Nahkampf erklären, sobald der Charakter auf ein angrenzendes Feld läuft. Der Charakter wird dann automatisch am Weiterbewegen gehindert. Nach dieser Regel kann auch ein Fliehender eingeholt werden und am Weiterrennen gehindert werden, wenn der Verfolger in Nahkampfdistanz kommt und dann den Nahkampf erklärt.

Normale Bewegung im Kampf

einfache Handlung, der Charakter bewegt sich ein Feld pro Phase nach seiner Initiative.

Rennen im Kampf

normale Handlung, Agilität minus (Verletzungsmalus und Handikap der Rüstung) Felder pro Phase nach seiner Initiative (Erfolgswurf der Fertigkeit Rennen erforderlich).

Das bedeutet, daß viele Charaktere mit einer Ritterrüstung aus Hartmetallplatten nicht rennen können. Da sie dabei auf einen Wert unter Null kommen würden, wenn sie von ihrer Agilität das Handikap der Rüstung abziehen würden. Das ist nicht verwunderlich, da die Ritterrüstungen nicht zum Rennen geeignet sind. Diese Charaktere können sich aber noch völlig normal bewegen, also ein Feld pro Phase.

Will der Charakter sich schneller bewegen, so kann er rennen, dabei vervielfacht sich seine Reichweite. Da Rennen aber als normale Handlung gilt, kann er keine weiteren normalen Handlungen ausführen. Beim Rennen werden pro Phase zwei Felder zurückgelegt.

Ein Verletzungsmalus wird immer von der Reichweite abgezogen, wobei die minimale Reichweite Eins beträgt. Auch ein schwer verletzter Charakter kann sich immer ein Feld weit bewegen.

Angriff und Abwehr

Ein Charakter kann einen Angriff nur in seiner aktiven Phase ausführen. Eine Verteidigung hingegen ist als Reaktion auf einen Angriff zu jeder Zeit möglich. Kann der Angegriffene nicht reagieren, weil er den Angriff nicht oder zu spät bemerkt (siehe Überraschung), so kann er sich auch kaum verteidigen.

Die Verteidigungsart muß vor dem Angriffswurf angesagt werden, also nachdem ein Angreifer seine Angriffsart mitteilt, aber noch nicht gewürfelt hat. Wenn keine spezielle Abwehrart angesagt wird, so gilt Ausweichen als Standardabwehr des Charakters.

Angriffe sind mit einem (A) gekennzeichnet.

Verteidigungen sind mit einem (V) gekennzeichnet.

Angriff und Abwehr sind immer Vergleichswürfe, bei denen wie gewohnt nachgewürfelt wird. Das bedeutet, daß der Angreifer mit seiner Waffenfertigkeit (oder Zauber oder Nahkampffertigkeit) und einem W6 würfelt (evtl. bei einer 1 oder 6 nachwürfeln). Der Verteidiger würfelt ebenso mit seiner Waffenfertigkeit (oder Schildfertigkeit oder Zauber oder Ausweichen) und einem W6 (auch hier nachwürfeln bei 1 oder 6). Das Ergebnis beider Würfe wird miteinander verglichen. Ist es gleich kommt es zu einem Entscheidungswurf (beide würfeln so lange mit dem W6 bis einer höher würfelt). Gewinnt der Angreifer den Vergleichswurf so wird der Verteidiger getroffen (oder bezaubert). Hat der Verteidiger das höhere Ergebnis, dann hat er erfolgreich abgewehrt (oder ist ausgewichen). Dabei spielt natürlich die Doppelt-1 oder Doppelt-6 eine besondere Rolle.

$$\begin{aligned} &\text{Angriffswurf} + 1W6 + \text{Modifikatoren größer als} \\ &\text{Verteidigungswurf} + 1W6 + \text{Modifikatoren} = \text{Treffer} \end{aligned}$$

Handlungen ansagen

Bei allen Handlungen gilt die Regel, daß der Angreifer zuerst seine Handlung ansagen muß. Dabei ist es unwichtig, ob der Verteidiger dadurch einen Vorteil erhält.

Die einzige Ausnahme bei der Reihenfolge ist die Abwehraktion Konzentrierte Abwehr im Nahkampf, welche über eine ganze Runde geht und deshalb zu Beginn der Runde angesagt werden muß.

Eine einmal angesagte Handlung darf nicht zurückgenommen werden. Sollte sich ein Charakter nachträglich umentscheiden erhält er als Bestrafung einen Malus von -4 auf seine neue Aktion, da er sich nicht entscheiden konnte.

Modifikatoren

In bestimmten Situationen ist es einfacher einen Gegner zu treffen als in anderen. Dies wird in Modifikatoren auf den Angriffswurf ausgedrückt.

Diese Modifikatoren gelten immer nur für den Angreifer, niemals für einen Verteidiger. Die Modifikatoren sind additiv, treffen also zwei Situationen zu, so werden beide Modifikatoren addiert.

Verfehlen

In Nahkampf und im Handgemenge wird davon ausgegangen, daß ein Kämpfer seinen Gegner trifft, wenn dieser den Angriff nicht abwehren kann. Nur wenn ein Angriffswurf durch Modifikatoren unter eins fällt, verfehlt er das Ziel und muß nicht abgewehrt werden.

Auch ein Angriff mit einem Patzer, also einer Doppelt Eins, muß nie abgewehrt werden.

Schwarmangriff

Bei einem Angriff durch einen Schwarm ist es äußerst lästig jedes einzelne Wesen auszuwürfeln. Für kleine Wesen, die sich als Gruppe mit zu dritt auf einen Verteidiger stürzen, kann ein gemeinsamer Angriff gewürfelt

werden. Als Angriffsfertigkeit wird der Durchschnitt zwischen dem schlechtesten und dem besten Angriffswert genommen, falls unterschiedliche Werte vorhanden sind.

Ein Angriffsbonus von bis zu drei resultiert aus der Anzahl der zusätzlichen Gegner entsprechend der Regeln des Nahkampfes.

Ist der Angriff erfolgreich so wird mit einem Würfel ermittelt, wieviele der Gegner getroffen haben. Es gilt folgende Tabelle:

Angreifer	3	4	5	6	7	8	9	10 oder mehr
Treffende Gegner	1 bis 3	1 W4	1 W10 durch 2	1 W6	1 W6 +1	1 W6 +2	1 W6 +3	1 W6 +4

Für jeden Angreifer der getroffen hat, wird der Schaden ausgewürfelt. Wem dies zu viel Arbeit ist, der multipliziert die Anzahl der Treffer mit dem durchschnittlichen Schaden. Von dieser Summe muß allerdings auch der Rüstungsschutz mal Anzahl der Treffer abgezogen werden.

Der Gegner kann in seinem Angriff immer nur ein Wesen aus dem Schwarm angreifen, außer er hat eine entsprechende Waffe (Netz) oder einen flächenwirksamen Zauberspruch.

Ein Schwarmangriff kann nur durch ein Ausweichen oder einer entsprechenden Fertigkeit abgewehrt werden.

Auch wenn man die beste Diebin auf YARG ist, so sollte man doch vorsichtig sein, wenn man unbedingt den ligurischen Killerbienen den Honig klauen will. Diesmal hat es Schatten nicht ganz unauffällig geschafft den süßen Honig zu entwenden. Die verärgerten Bienen schwärmen aus. Laut brummend stürzen sich etwa zwölf wütende Bienen auf den Honigdieb und greifen mit blanken Stachel an. Schatten springt so schnell wie möglich weg, aber nicht schnell genug. Die Bienen haben eine Angriffsfertigkeit von durchschnittlich zwei. Schattens Fertigkeit Ausweichen hat die Stufe drei. Jedoch würfelt der Spielleiter für die Bienen einen höheren Wert. Somit gelingt der Angriff der Bienen. Da zwölf Bienen angegriffen haben, ermittelt nun der Spielleiter, wieviele der Bienen tatsächlich getroffen haben. Er würfelt mit einem W6 und kommt auf drei. Auf die drei addiert er vier, weil mehr als zehn Wesen angegriffen haben, und erhält 7 Treffer. Schatten wird also sieben mal gestochen als Preis für den Honig.

Handgemenge - Regeln

Das Handgemenge ist eine Situation in der sich beide Kontrahenten ständig berühren, also miteinander ringen oder sich am Boden wälzen. Im Handgemenge können die meisten Waffen, bzw. Waffenfertigkeiten nicht benutzt werden. Es ist nur möglich Martial Arts oder Messerkampf in einem Handgemenge einzusetzen. Alle anderen Waffenfertigkeiten können weder zum Angriff, noch zur Abwehr verwendet werden. Ein Schwert z.B. ist vollkommen nutzlos.

Ein Handgemenge entsteht meist nur, wenn ein Gegner im Nahkampf den Angriff Handgemenge einleiten erfolgreich ausführt. Als Besonderheit dieser Kampfart können Haltegriffe und Würgegriffe eingesetzt werden.

Handgemenge Modifikatoren	Bonus / Malus
Angreifer in der Überzahl: erster Angreifer	0
Angreifer in der Überzahl: zweiter Angreifer	+ 1
Angreifer in der Überzahl: dritter Angreifer	+ 2
Angreifer in der Überzahl: vierter Angreifer	+3
Angreifer ist geblendet	- 1
Ziel ist unsichtbar, bzw. Angreifer kann nichts sehen	- 2
Angreifer schwimmt oder taucht und ist ein Landbewohner	- 1

(A) Normaler Angriff

Der Angreifer versucht so gut wie möglich den Verteidiger mit seiner Waffe zu treffen.

Gelingt ihm dies, so muß mit einem W12 auf der Trefferzonentabelle gewürfelt werden, an welcher Stelle das Ziel getroffen wurde. Für diese Art des Angriffs gibt es keine zusätzlichen Modifikatoren, der Charakter würfelt ganz normal mit seiner Waffenfertigkeit plus 1W6.

(A) Gezielter Angriff

Beim gezielten Angriff wird versucht eine spezielle Trefferzone zu verletzen.

Dies kann bei einem sehr schwer gerüsteten Gegner die einzige Chance sein, wirkungsvollen Schaden zu machen. Für jedes Körperteil gelten andere Mali, die der Trefferzonentabelle zu entnehmen sind. Klappt der Angriff, so wurde der Gegner an der gewünschten Zone getroffen.

(A) Entwaffnen

Wir ein Entwaffnen als Angriff durchgeführt, so wird dem Gegner keinen Schaden zugefügt, sondernder Gegner verliert seine Waffe. Der Angreifer erhält einen Malus von -3 bei einhändig geführten Waffen. Versucht der Angreifer eine vom Gegner zweihändig geführte Waffe zu entfernen erhält er aufgrund des festeren Griffes einen Malus von -4. Das Ziel dieses Angriffes kann sich nur durch eine Parade mit der angegriffenen Waffe vor dem Waffenverlust schützen. Bei erfolgreich durchgeführten Angriff fällt die Waffe 1W4 Meter entfernt vom Verteidiger zu Boden (Richtungswurf mit 1W8).

Dieser Angriff funktioniert nicht bei unbewaffneten Gegnern, bzw. Monstern mit angewachsenen Waffen. Es ist auch nicht möglich, ein am Arm festgeschnalltes Schild zu entwaffnen.

(A) Haltegriff ansetzen

Der Angreifer versucht den Gegner in einen Haltegriff zu bekommen. Dafür muß er eine Martial Arts Technik einsetzen. Die Trefferzone wird normalerweise nur einmal ausgewürfelt und bleibt für die gesamte Dauer des Griffes bestehen. Es ist auch möglich, diese Aktion mit einem gezielten Angriff zu kombinieren und so die Trefferzone zu bestimmen.

Gelingt der Angriff, so befindet sich das Opfer in einer miserablen Situation. Solange es den Haltegriff nicht lösen kann, erhält es pro Runde Schaden, der angewandten Technik entsprechend und kann keine Handlung ausführen bevor es sich nicht aus dem Griff gelöst hat. Der Schaden wird immer am Ende einer Kampfrunde (in Phase 0) berechnet.

Ein bestehender Griff kann vom Haltenden ohne Zeitverlust gelöst werden, um eine andere Aktion auszuführen. Solange ein Charakter einen Haltegriff durchführt, hat er keine Abwehr gegenüber anderen Feinden.

(A) Würgegriff ansetzen

Der Angreifer versucht den Gegner in einen Würgegriff zu nehmen, um ihn bis zur Bewußtlosigkeit die Luft zu rauben.

Hierzu muß er, wie bei einem Haltegriff, eine Martial Arts Technik einsetzen. Da ein Würgegriff schwieriger anzusetzen ist, bekommt der Angreifer einen Malus von -3 auf seinen Würgeangriff.

Ein Würgegriff führt beim Opfer nach einer gewissen Zeitspanne automatisch zur Bewußtlosigkeit. Diese Zeitspanne berechnet sich aus der Summe des Konstitutionswertes und des Wertes der Fertigkeit Tauchen (wenn vorhanden) des Opfers. Sollte sich das Opfer auch nur kurz aus dem Würgegriff befreien können, so beginnt die Zeitspanne bis zur Bewußlosigkeit von vorne.

Im Gegensatz zu einem Haltegriff kann das Opfer nicht nur versuchen den Würgegriff zu lösen, sondern auch den Gegner attackieren. Durch eine Attacke wird aber niemals der bestehende Würgegriff gelöst.

(A) Griff lösen

Diese Aktion versucht einen bestehenden Halte- oder Würgegriff zu lösen und gilt als Angriff, da sie nur in einer aktiven Handlungsphase ausgeführt werden kann.

Beide Gegner führen einen Vergleichswurf durch um zu prüfen, ob diese Aktion gelingt. Der Haltende benutzt für seinen Vergleichswurf immer seine Martial Arts Fertigkeit plus seine Stärke.

Das Opfer kann sich auf zwei Arten versuchen zu befreien. Bei einem Haltegriff erhält das Opfer allerdings immer einen Malus von -2 auf den Versuch den bestehenden Griff zu lösen. Der Versuch einen Würgegriff zu lösen hat keinen Malus.

Die beiden Arten um einen Griff zu lösen sind:

- Griff lösen : Martial Arts Fertigkeit plus Stärke
- Entwinden : Fertigkeit Durchwinden plus Agilität

Sollte das Opfer keine entsprechende Fertigkeit besitzen, so würfelt es nur mit einem Attribut (Stärke oder Agilität). Solange sich ein Charakter in einem Haltegriff befindet, kann es keine andere Aktion ausführen.

(A) Lösen aus dem Handgelenke

Der Charakter versucht mit diesem "Angriff" das Handgelenke zu lösen. Dies kann er entweder mit einer Handgelenke-Waffenfertigkeit oder der Fertigkeit Durchwinden in seiner aktiven Phase versuchen. Dieser "Angriff" schadet in keiner Weise seinem Gegner. Nach einem erfolgreichen Lösen befinden sich die Gegner im normalen Nahkampf.

(V) Parade

Bei dieser Verteidigung benutzt der Verteidiger seine eigene Waffenfertigkeit, um einen Angriff abzuwehren. Die Waffenfertigkeitswürfe werden also miteinander verglichen. Jede Waffe hat einen eigenen Abwehrwert, der die Eignung dieser Waffe zum Parieren ausdrückt. Ein negativer Abwehrwert entspricht einem Malus, ein positiver einem Bonus. Ist der Paradowurf höher als der Angriffswurf, so entsteht kein Schaden für den Verteidiger, er hat den Angriff pariert. Die Parade einer Waffe mit bloßen Händen hat ohne besondere Technik anzuwenden einen Malus von -2.

(V) Konzentrierte Abwehr

Will ein Charakter eine Konzentrierte Abwehr durchführen, muß er in dieser Runde auf jede Handlung verzichten, die nicht seiner Verteidigung dient. Er darf lediglich einen Trank zu sich nehmen, den so mit sich trägt, daß er ihn schnell ergreifen kann (*das aus früheren Regeln bekannte "Ansagen am Anfang der Runde" entfällt*). Der Charakter konzentriert sich vollkommen auf die Verteidigung und erhält für jede Abwehr einen Bonus von +2.

Yarg - Nahkampf - Regeln

Der Nahkampf ist in YARG der normaler Schlagabtausch, das heißt die Felder der Kontrahenten berühren sich. Ein Gegner attackiert einen anderen mit seiner Waffe. Das Ziel kann die Attacke abwehren, wenn ihm dies nicht gelingt, so nimmt er Schaden.

Waffenlose Angriffe wie Schläge und Tritte, also Aktionen die den Gegner nur kurz berühren, werden genau wie Angriffe mit Waffen behandelt. Halte- und Würgegriffe dagegen können nur im Handgemenge ausgeführt werden.

Nahkampf Modifikatoren auf den Angriffswurf	Bonus / Malus
Angreifer selbst steht oberhalb des Zieles	+ 1
Ziel liegt auf dem Boden	+ 1
Ziel kann die Füße nicht benutzen, klebt am Boden fest	+ 2
Ziel wird festgehalten oder kann sich kaum noch bewegen	+ 4
Angreifer in der Überzahl: erster Angreifer	0
Angreifer in der Überzahl: zweiter Angreifer	+ 1
Angreifer in der Überzahl: dritter Angreifer	+ 2
Angreifer in der Überzahl: vierter Angreifer	+3
Angreifer selbst liegt auf dem Boden	- 3
Schlechte Sicht, bzw. Angreifer selbst ist geblendet	- 2
Ziel ist mit einem anderen im Handgemenge und befindet sich nicht in einem Haltegriff	- 1
Ziel ist unsichtbar, bzw. Angreifer selbst kann nichts sehen	- 4
Angreifer selbst schwimmt oder taucht und ist ein Landbewohner	- 3

Mehrere Angreifer in Nahkampf

Wenn mehrere Angreifer einen Gegner attackieren, so erhalten sie einen Bonus, da sie in der Überzahl sind. Dabei wird allerdings nicht die Anzahl der Angreifer ausgewertet, sondern die Reihenfolge der Angriffe. Der Bonus für die Mehrzahl von Angreifern steigert sich pro Angriff, das heißt der Verteidiger hat es immer schwerer einen weiteren Angriff abzuwehren.

Zu Beginn jeder Kampfunde beginnt der Bonus für die Übermacht immer bei Null. Der erste Angreifer attackiert also ohne Bonus, der zweite Angreifer bekommt schon einen Bonus von Eins, der dritte einen Bonus von Zwei und der vierte Angreifer einen Bonus von Drei.

Da maximal nur vier Angreifer in Nahkampf erlaubt sind, beträgt der maximale Bonus durch eine Übermacht drei für den vierten Angreifer.

(A) Normaler Angriff

Der Angreifer versucht so gut wie möglich den Verteidiger mit seiner Waffe zu treffen.

Gelingt ihm dies, so muß mit einem W12 auf der Trefferzonentabelle gewürfelt werden, an welcher Stelle das Ziel getroffen wurde. Für diese Art des Angriffs gibt es keine zusätzlichen Modifikatoren, der Charakter würfelt ganz normal mit seiner Waffenfertigkeit plus 1W6.

(A) Berserkerangriff

Hierbei versucht der Angreifer den Verteidiger möglichst heftig zu treffen und schnell auszuschalten, indem er so viel Kraft wie möglich in den Schlag legt. Dieser Angriff wird ohne Rücksicht auf sich selbst durchgeführt. Der Berserkerangriff macht bei einem Treffer doppelten Schaden. Der Schaden wird sofort vor einem evtl. Abzug durch die Rüstung des Gegners verdoppelt. (Eventuelle Schadenboni von der Stärke werden ebenfalls verdoppelt, Koordinationsboni dagegen nicht.) Auch hier muß die Trefferzone gewürfelt werden.

Plant ein Charakter einen Berserkerangriff durchzuführen, so darf er in dieser Runde sich nicht verteidigen. Es spielt keine Rolle, ob er vor seinem Angriff angegriffen wird oder nicht. Er darf weder durch Ausweichen oder sonst eine Aktion verteidigen, somit auch nicht panisch fliehen (das aus früheren Regeln bekannte "Ansagen am Anfang der Runde" entfällt).

Plant ein Charakter einen Berserkerangriff durchzuführen, so darf er in sich in der aktuellen und folgenden Runde nicht verteidigen, bis er wieder mit einer Aktion dran ist (ungefähr eine Runde lang). Es spielt keine Rolle, ob er vor seinem Angriff angegriffen wird oder nicht. Er darf weder durch Ausweichen oder sonst eine Aktion verteidigen, somit auch nicht panisch fliehen (das aus früheren Regeln bekannte "Ansagen am Anfang der Runde" entfällt).

Ist ein Charakter in Phase 13 dran und sein Gegner in Phase 16 der aktuellen Runde, so darf sich der Charakter nicht verteidigen, wenn er in Phase 13 einen Berserkerangriff durchführen will und in Phase 16 angegriffen wird. Nachdem der Charakter in der Phase 13 mit einem Berserkerangriff angegriffen hat, darf er sich nicht mehr verteidigen, auch wenn ihn ein Gegner angreift. Dies gilt bis zu seiner Aktion in der nächsten Runde, erst dann ist es ihm möglich, sich wieder zu beruhigen. Hat ein Gegner in der nächsten Runde also eine Aktion in einer Phase vor dem Charakter, so kann der Gegner den Charakter angreifen, ohne daß sich der Charakter wehren kann.

Dies gilt für jede Art von Abwehr, auch für Magie oder Geschosse. Lediglich Magieresistenz funktioniert weiterhin, da dies unbewußt durchgeführt wird.

Auf den Berserkerangriff selbst erhält der Angreifer einen Malus von -1. Er würfelt also mit seiner Waffenfertigkeit minus Eins plus 1W6.

(A) Kraftvoller Angriff

Beim kraftvollen Angriff versucht der Charakter seinen Gegner möglichst effektiv mit voller Kraft zu treffen und mit seiner Waffe so den maximalen Schaden zu machen.

Dieser Angriff hat einen Malus von -3 da der Angreifer nicht so gut zielen kann. Trifft der Angreifer, so verursacht er den maximalen Schaden, d.h. der Schaden muß nicht ausgewürfelt werden, sondern bestimmt sich aus seinen Schadenswürfel (1W8 + 1W6 würden $8 + 6 = 14$ Schaden ergeben). Stärke- oder Koordinationsboni werden normal addiert. Die Trefferzone wird normal ausgewürfelt.

(A) Gezielter Angriff

Beim gezielten Angriff wird versucht eine spezielle Trefferzone zu verletzen.

Dies kann bei einem sehr schwer gerüsteten Gegner die einzige Chance sein, wirkungsvollen Schaden zu machen. Für jedes Körperteil gelten andere Mali, die der Trefferzonentabelle zu entnehmen sind. Klappt der Angriff, so wurde der Gegner an der gewünschten Zone getroffen.

(A) Rundumschlag

Ein Rundumschlag kann nur mit einer zweihändig geführten Waffe durchgeführt werden, die Wucht- oder Schnittschaden verursacht. Der Angreifer versucht mehrere Gegner, die ihn umringen und so seinen Kontrollbereich berühren, gleichzeitig zu treffen.

Mit dieser Technik können maximal 4 Gegner zur gleichen Zeit angegriffen werden. Der Angreifer erhält dabei einen Malus, der der Anzahl der Ziele entspricht, also -3 wenn 3 Gegner attackiert werden. Jedes Ziel darf diesen Angriff nach Belieben abwehren.

Bei jedem getroffenen Gegner muß ausgewürfelt werden, an welcher Stelle er der Treffer landet. Der Schaden wird nur einmal ausgewürfelt und verteilt sich folgendermaßen auf die Ziele: Der erste Gegner erhält den vollen Schaden, der zweite den halben, das 3. und 4. Ziel jeweils nur noch ein Drittel des Schadens.

(A) Entwaffnen

Wir ein Entwaffnen als Angriff durchgeführt, so wird dem Gegner keinen Schaden zugefügt, sondernder Gegner verliert seine Waffe. Der Angreifer erhält einen Malus von -3 bei einhändig geführten Waffen. Versucht der Angreifer eine vom Gegner zweihändig geführte Waffe zu entfernen erhält er aufgrund des festeren Griffes einen Malus von -4. Das Ziel dieses Angriffes kann sich nur durch eine Parade mit der angegriffenen Waffe vor dem Waffenverlust schützen. Bei erfolgreich durchgeführten Angriff fällt die Waffe 1W4 Meter entfernt vom Verteidiger zu Boden (Richtungswurf mit 1W8).

Dieser Angriff funktioniert nicht bei unbewaffneten Gegnern, bzw. Monstern mit angewachsenen Waffen. Es ist auch nicht möglich, ein am Arm festgeschnalltes Schild zu entwaffnen.

(A) Waffe zertrümmern

Wie beim Entwaffnen fügt dieser Angriff dem Gegner keinen Schaden zu, sondern hat seine Waffe als Ziel. Der Angreifer versucht die Waffe des Gegner zu zerstören. Daher muß der Angreifer eine Waffe, die Schnitt- oder Wuchtschaden verursacht, benutzen

Da der Gegner normalerweise mit seiner Waffe pariert, sie also in die Richtung des Schlages bewegt, gibt es für den Angreifer keinerlei Mali. Mit diesem Angriff können auch Schilder zertrümmert werden. Wird ein Schild angegriffen, so fällt der Abwehrbonus des Schildes bei einer Schildabwehr dieses Angriffes weg.

Eine beliebige, aber erfolgreiche Abwehr des Gegners wehrt jeden Schaden für seine Waffe ab. Gelingt dieser Angriff, so würfelt der Angreifer ganz normal seinen Schaden aus. Der Verteidiger muß sich diesen Schaden von den Qualitätspunkten seiner Waffe abziehen.

Die Auswirkung des Qualitätsverlustes ist bei Waffen nachzulesen.

(A) Handgemenge einleiten

Auch dies ist ein Angriff, der dem Gegner nicht schadet, sondern ihn in eine schlechtere Situation bringen soll. Gelingt dieser Angriff, den das Ziel mit einer beliebigen Nahkampfverteidigung abwehren kann, so befinden sich beide Gegner ab sofort im Handgemenge. Es gelten von diesem Moment an Handgemengeregeln für die beiden Kämpfenden. Dieser Angriff kann nur mit einer Waffenfertigkeit ausgeführt werden, die auch im Handgemenge eingesetzt werden kann. (Martial Arts und Messerkampf)

(A) Sturmangriff

Dieser Angriff kann nur mit Waffen ausgeführt werden, die mit Anlauf einen wesentlich größeren Schaden verursachen. Dazu gehören die meisten Speere, Lanzen und Stangenwaffen (siehe Waffen). Der Sturmangriff kann sowohl zu Fuß im Sprint, wie auch beritten im Galopp durchgeführt werden. Für diese Angriffsform ist eine schnelle Bewegung bzw. eine Mindestentfernung für eine Beschleunigung erforderlich.

Ein Sturmangriff zu Fuß macht einen doppelten Schaden vor Rüstungsabzug, ein berittener den dreifachen Schaden. Der Mindestabstand beträgt 3 Meter zu Fuß und 6 Meter auf einem Reittier. Bei beiden Formen erhält der Angreifer einen Treffermalus von -3. Es wird kein weiterer Malus von der Bewegung addiert.

Nach der Ausführung befindet sich der Angreifer im Kontrollbereich des Zieles, d.h. er kann sich nicht einfach hindurch bewegen, sondern muß damit rechnen, einen Angriff seines Kontrahenten abzuwehren.

(A) Schildangriff

Dieser Angriff ähnelt den Sturmangriff und kann nur mit einem mindestens mittelgroßen Schild ausgeübt werden. Auch hier braucht der Angreifer eine Mindestentfernung zum Ziel von 3 Metern. Wird das Ziel getroffen, so erhält es 1 W6 Wuchtschaden unabhängig vom verwendeten Schild. Der Schaden kann noch durch Stacheln am Schild vergrößert werden (siehe Schilder).

Zusätzlich zu dem Schaden muß noch ein Stärkevergleichswurf erfolgen. Der Verlierer dieses Wurfes wird 1 W4 Meter zurückgedrängt und stürzt zu Boden.

Ein Fallen und Abrollen gegen Normal ermöglicht ein sofortiges Aufstehen. Bei Gleichstand prallen beide Gegner aufeinander und befinden sich im Handgemenge.

Der Schildangriff hat einen Malus von -2, da er sich aus der Bewegung heraus entwickelt.

(A) Zurückdrängen

Diese Angriffsform verursacht keinerlei Schäden bei dem Gegner, sondern versucht ihn zurückzudrängen. Wenn der Angriff gelingt, so wird der Gegner einen Meter nach hinten gedrängt. Es gibt keinen Malus für diesen Angriff.

(A) Angriff mit zwei Waffen

Da jede Waffenfertigkeit auf einer Hand gelernt wird, kann ein Charakter, der beide Hände trainiert hat und in beiden eine Waffe hält, auch mit beiden gleichzeitig angreifen. Es können unterschiedliche Waffen benutzt werden.

Er schlägt in seiner Phase also zweimal zu (zwei Angriffswürfe). Auf jeden Angriffswurf erhält er einen Malus von -2. Diese Angriffsart kann nur mit zwei Waffen ausgeführt werden, nicht mit einer Martial Arts Fertigkeit. Jeder der beiden Angriffe muß einer der folgenden Angriffsarten entsprechen: Normaler Angriff oder Gezielter Angriff. Kombinationen sind hierbei erlaubt. Das Ziel kann jeden der beiden Angriffe nach Belieben abwehren.

(A) Lösen aus dem Nahkampf

Der Charakter versucht mit diesem "Angriff" den Nahkampf zu beenden.

Dies kann er entweder mit Ausweichen oder einer Waffenfertigkeit (als Rückzugsgefecht) in seiner aktiven Phase versuchen. Als Voraussetzung muß er sich auf ein leeres Feld im eigenen Kontrollbereich zurückziehen können.

Dieser "Angriff" schadet in keiner Weise seinem Gegner und ist nur eine einfache Handlung, so daß der Charakter bei Erfolg noch eine einfache Handlung wie Laufen durchführen kann. Er kann bei Erfolg natürlich auch eine weitere normale Aktin wie Rennen mit einem Malus von -2 ausführen.

Der Gegner hat einen Vergleichswurf mit seiner Waffenfertigkeit, um dies zu verhindern.

Versucht sich ein Charakter aus dem Nahkampfbereich von mehreren Gegnern zu lösen, so hat jeder Gegner, der dies will, einen Vergleichswurf. Sollte mindestens ein Gegner diesen Wurf gewinnen, so kann der Charakter sich nicht lösen.

(A) (V) Panisches Fliehen

Der Charakter ignoriert seinen Gegner vollkommen und versucht nur noch wegzukommen. Es ist kein Wurf erforderlich, der Gegner hat jedoch einen zusätzlichen freien Angriff, den der Fliehende nicht abwehren kann. Dieser freie Angriff ist allerdings immer ein Normaler Angriff und muß als Erfolgswurf gegen Normal ausgeführt werden, um zu prüfen, ob der Fliehende getroffen wird.

(A) KO Schlagen

Dieser Angriff ist nur zur Deutlichkeit aufgeführt. Er entspricht einem gezielten Angriff auf den Kopf des Gegners, hat also einen Malus von -3. Wenn der erzielte Schaden größer als der Konstitutionswert des Opfers ist, so besteht schon eine gute Chance, daß dieser durch diesen Angriff kampfunfähig wird. Je höher der verursachte Schaden ist, desto größer ist die Möglichkeit den Gegner bewußtlos zu schlagen. Genauere Einzelheiten sind im Kapitel Verletzungen beschrieben.

(V) Ausweichen

Bei dieser Verteidigungsart versucht der Charakter dem Angriff durch seine Beweglichkeit zu entgehen. Dazu kann er eine der folgenden Fertigkeiten benutzen: Ausweichen, Fallen und Abrollen, Akrobatik bzw. Schwimmen oder Tauchen im Wasser.

Gelingt ihm die Abwehr, so erhält er keinen Schaden.

Der Charakter bewegt sich hierbei nicht weg vom Gegner, sondern verdreht seinen Körper, duckt sich oder ähnliches um den Treffer zu vermeiden. Er bleibt immer auf dem selben Feld stehen. Durch diese reflexartige Handlung erhält er auf seine nächste Aktion, auch wenn sie erst in der nächsten Runde passiert, einen Malus von -2. Dieser Malus gilt für alle Aktionen, die den momentanen Kampf betreffen, also auch Zaubersprüche zur Heilung.

(V) Parade

Bei dieser Verteidigung benutzt der Verteidiger seine eigene Waffenfertigkeit, um einen Angriff abzuwehren. Die Waffenfertigkeitswürfe werden also miteinander verglichen. Die Parade ist wohl die häufigste Abwehrart im Nahkampf.

Jede Waffe hat einen eigenen Abwehrwert, der die Eignung dieser Waffe zum Parieren ausdrückt. Ein negativer Abwehrwert entspricht einem Malus, ein positiver einem Bonus. Die Parade einer Waffe mit bloßen Händen hat ohne besondere Technik anzuwenden einen Malus von -2.

Ist der Paradowurf höher als der Angriffswurf, so entsteht kein Schaden für den Verteidiger, er hat den Angriff pariert.

(V) Konzentrierte Abwehr

Will ein Charakter eine Konzentrierte Abwehr durchführen, muß er in dieser Runde auf jede Handlung verzichten, die nicht seiner Verteidigung dient. Er darf lediglich einen Trank zu sich nehmen, den so mit sich trägt, daß er ihn schnell ergreifen kann (*das aus früheren Regeln bekannte "Ansagen am Anfang der Runde" entfällt*). Der Charakter konzentriert sich vollkommen auf die Verteidigung und erhält für jede Abwehr einen Bonus von +2.

(V) Rückzug decken

Mit dieser Handlung kann ein Charakter den Rückzug eines Kameraden decken. Dies ermöglicht dem Kameraden ein Lösen aus dem Nahkampf ohne Vergleichswurf. Der Kamerad kann sich problemlos vom Gegner entfernen.

Dazu muß der Charakter ähnlich wie bei der Konzentrierten Abwehr auf jede andere Aktion, die nicht der Verteidigung dient, verzichten. Der Kamerad muß sich in der Nähe befinden, d.h. maximal 2 Felder (Meter) vom Charakter entfernt. Für diese Aktion gibt es weder Malus noch Bonus.

Reiterkampf

Der Reiterkampf findet in YARG statt, sobald ein Gegner sich auf einem Reittier befindet. Dies ist für den Reiter immer dann von Vorteil, wenn sein Gegner zu Fuß ist, das heißt sich in einer niedrigeren Position befindet. Die Regeln des Reiterkampfes unterscheiden sich kaum von denen des normalen Nahkampfes, die meisten Angriffs- und Verteidigungstechniken sind genauso zu behandeln wie im Nahkampf. Der Fernkampf unterscheidet sich nur durch die Notwendigkeit die Fertigkeit "Reiten" zu beherrschen von den normalen Regeln des Fernkampfes. Aus diesem Grund werden die Fernkampffregeln für Reiter hier nicht weiter aufgeführt.

Reiten

Wer das Reiten nicht gut beherrscht, sollte sich nicht mit einem Reittier in den Kampf stürzen. Wer mit seiner Fertigkeit nicht mindestens Normal erreicht, muß mit einem Malus auf jede Aktion, also Angriff, Abwehr und jede andere Handlung (auch Fernkampf und Zaubern), im Reiterkampf rechnen. Es empfiehlt sich somit die Fertigkeit Reiten so zu steigern, daß kein Nachteil bei der Benutzung eines Reittieres entsteht. Das gleiche gilt auch für die Fertigkeit "Flugtier reiten", wenn man hoch in der Luft kämpfen will.

Der Malus beim Reiterkampf entsteht durch die einfache Berechnung:

Reitfertigkeit - 5 = Malus beim Reiterkampf

Dabei kann dieser Malus leider nicht zu einem Bonus werden. Das heißt hat man die Reitfertigkeit auf den Wert 6 gesteigert, erhält man trotzdem keinen Bonus von 1, lediglich der Malus ist verschwunden.

Es empfiehlt sich aber trotzdem die Reitfertigkeit weiter als die Stufe 5 zu erhöhen, da der Spielleiter bei besonderen Aktionen auch im Kampf einen Prüfwurf verlangen kann. Will der Charakter beispielsweise sein Tier durch eine Wasserwand leiten, um dabei einen Magier anzugreifen, so kann dies einen Erfolgswurf erforderlich machen. Wenn es sich gar um eine Feuerwand handelt so wird der Erfolgswurf gegen eine sehr hohe Schwierigkeit angesetzt werden.

Nahkampf Modifikatoren auf den Angriffswurf	Bonus / Malus
Angreifer selbst reitet und das Ziel ist zu Fuß (siehe Angriffe)	+ 1
Ziel liegt auf dem Boden	+ 1
Ziel kann die Füße nicht benutzen, klebt am Boden fest	+ 2
Ziel wird festgehalten oder kann sich kaum noch bewegen	+ 4
Angreifer in der Überzahl: erster Angreifer	0
Angreifer in der Überzahl: zweiter Angreifer	+ 1
Angreifer in der Überzahl: dritter Angreifer	+ 2
Angreifer in der Überzahl: vierter Angreifer	+3
Angreifer selbst liegt auf dem Boden	- 3
Schlechte Sicht, bzw. Angreifer selbst ist geblendet	- 2
Ziel ist mit einem anderen im Handgemenge und befindet sich nicht in einem Haltegriff	- 1
Ziel ist unsichtbar, bzw. Angreifer selbst kann nichts sehen	- 4
Angreifer selbst schwimmt oder taucht und ist ein Landbewohner	- 3

Mehrere Angreifer in Reiterkampf

Wenn mehrere Angreifer einen Gegner attackieren, so erhalten sie einen Bonus, da sie in der Überzahl sind. Dabei wird allerdings nicht die Anzahl der Angreifer ausgewertet, sondern die Reihenfolge der Angriffe. Der Bonus für die Mehrzahl von Angreifern steigert sich pro Angriff, das heißt der Verteidiger hat es immer schwerer einen weiteren Angriff abzuwehren.

Zu Beginn jeder Kampfrunde beginnt der Bonus für die Übermacht immer bei Null. Der erste Angreifer attackiert also ohne Bonus, der zweite Angreifer bekommt einen Bonus von Eins. Im Reiterkampf sind maximal drei Angreifer gegen einen Gegner gleichzeitig möglich.

(V) Angriff auf das Reittier

Jedes Tier hat eine natürliche Abwehr und eine natürliche Rüstung. Bei ausgebildeten Kampftieren, die noch entsprechend ausgerüstet sind, sind diese natürlich noch verbessert worden. Wenn ein Charakter ein Tier erwirbt oder einfach nur damit in den Kampf reitet, so müssen diese festgelegt werden. Greift ein Gegner das Tier an, so würfelt der Charakter mit den Werten des Tieres die Abwehr.

Ist der Angriff gegen das Tier erfolgreich, so erhält es Schaden. Wenn der Schaden höher als ein Zehntel der anfänglichen Lebenspunkte, so muß der Reiter einen Erfolgswurf gegen Knifflig mit seiner Reitfertigkeit durchführen. Besteht er diesen nicht, so hat er auf seine nächste Aktion einen Malus von -2.

(A) Angriff durch das Reittier

Reittiere können auch angreifen. Sie tun dies wenn, der Reiter das wünscht. Dazu muß er selbst allerdings auf seine Handlung in dieser Runde verzichten. Der Charakter würfelt mit den Angriffswerten seines Reittieres. Die Schäden und die Angriffswerte des Tieres kann man aus dem Bestiarium ableiten.

(A) Normaler Angriff (+1 gegen Fußvolk)

Der Angreifer versucht so gut wie möglich den Verteidiger mit seiner Waffe zu treffen.

Gelingt ihm dies, so muß mit einem W12 auf der Trefferzonentabelle gewürfelt werden, an welcher Stelle das Ziel getroffen wurde. Für diese Art des Angriffs gibt es keine zusätzlichen Modifikatoren, der Charakter würfelt ganz normal mit seiner Waffenfertigkeit plus 1W6.

(A) Berserkerangriff (+1 gegen Fußvolk)

Hierbei versucht der Angreifer den Verteidiger möglichst heftig zu treffen und schnell auszuschalten, indem er so viel Kraft wie möglich in den Schlag legt. Dieser Angriff wird ohne Rücksicht auf sich selbst durchgeführt. Der Berserkerangriff macht bei einem Treffer doppelten Schaden. Der Schaden wird sofort vor einem evtl. Abzug durch die Rüstung des Gegners verdoppelt. (Eventuelle Schadenboni von der Stärke werden ebenfalls verdoppelt, Koordinationsboni dagegen nicht.) Auch hier muß die Trefferzone gewürfelt werden.

Plant ein Charakter einen Berserkerangriff durchzuführen, so darf er in dieser Runde sich nicht verteidigen. Es spielt keine Rolle, ob er vor seinem Angriff angegriffen wird oder nicht. Er darf weder durch Ausweichen oder sonst eine Aktion verteidigen, somit auch nicht panisch fliehen (das aus früheren Regeln bekannte "Ansagen am Anfang der Runde" entfällt).

Plant ein Charakter einen Berserkerangriff durchzuführen, so darf er in sich in der aktuellen und folgenden Runde nicht verteidigen, bis er wieder mit einer Aktion dran ist (ungefähr eine Runde lang). Es spielt keine Rolle, ob er vor seinem Angriff angegriffen wird oder nicht. Er darf weder durch Ausweichen oder sonst eine Aktion verteidigen, somit auch nicht panisch fliehen (das aus früheren Regeln bekannte "Ansagen am Anfang der Runde" entfällt).

Ist ein Charakter in Phase 13 dran und sein Gegner in Phase 16 der aktuellen Runde, so darf sich der Charakter nicht verteidigen, wenn er in Phase 13 einen Berserkerangriff durchführen will und in Phase 16 angegriffen wird. Nachdem der Charakter in der Phase 13 mit einem Berserkerangriff angegriffen hat, darf er sich nicht mehr verteidigen, auch wenn ihn ein Gegner angreift. Dies gilt bis zu seiner Aktion in der nächsten Runde, erst dann ist es ihm möglich, sich wieder zu beruhigen. Hat ein Gegner in der nächsten Runde also eine Aktion in einer Phase vor dem Charakter, so kann der Gegner den Charakter angreifen, ohne daß sich der Charakter wehren kann. Dies gilt für jede Art von Abwehr, auch für Magie oder Geschosse. Lediglich Magieresistenz funktioniert weiterhin, da dies unbewußt durchgeführt wird.

Auf den Berserkerangriff selbst erhält der Angreifer einen Malus von -1. Er würfelt also mit seiner Waffenfertigkeit minus Eins plus 1W6.

(A) Kraftvoller Angriff (+1 gegen Fußvolk)

Beim kraftvollen Angriff versucht der Charakter seinen Gegner möglichst effektiv mit voller Kraft zu treffen und mit seiner Waffe so den maximalen Schaden zu machen.

Dieser Angriff hat einen Malus von -3 da der Angreifer nicht so gut zielen kann. Trifft der Angreifer, so verursacht er den maximalen Schaden, d.h. der Schaden muß nicht ausgewürfelt werden, sondern bestimmt sich aus seinen Schadenswürfel (1W8 + 1W6 würden 8 + 6 = 14 Schaden ergeben). Stärke- oder Koordinationsboni werden normal addiert. Die Trefferzone wird normal ausgewürfelt.

Gezielter Angriff

Beim gezielten Angriff wird versucht eine spezielle Trefferzone zu verletzen.

Dies kann bei einem sehr schwer gerüsteten Gegner die einzige Chance sein, wirkungsvollen Schaden zu machen. Für jedes Körperteil gelten andere Mali, die der Trefferzonentabelle zu entnehmen sind. Klappt der Angriff, so wurde der Gegner an der gewünschten Zone getroffen.

(A) Entwaffnen (+1 gegen Fußvolk)

Wird ein Entwaffnen als Angriff durchgeführt, so wird dem Gegner keinen Schaden zugefügt, sondernder Gegner verliert seine Waffe. Der Angreifer erhält einen Malus von -3 bei einhändig geführten Waffen. Versucht der Angreifer eine vom Gegner zweihändig geführte Waffe zu entfernen erhält er aufgrund des festeren Griffes einen Malus von -4. Das Ziel dieses Angriffes kann sich nur durch eine Parade mit der angegriffenen Waffe vor dem Waffenverlust schützen. Bei erfolgreich durchgeführten Angriff fällt die Waffe 1W4 Meter entfernt vom Verteidiger zu Boden (Richtungswurf mit 1W8).

Dieser Angriff funktioniert nicht bei unbewaffneten Gegnern, bzw. Monstern mit angewachsenen Waffen. Es ist auch nicht möglich, ein am Arm festgeschnalltes Schild zu entwaffnen.

(A) Waffe zertrümmern (+1 gegen Fußvolk)

Wie beim Entwaffnen fügt dieser Angriff dem Gegner keinen Schaden zu, sondern hat seine Waffe als Ziel. Der Angreifer versucht die Waffe des Gegner zu zerstören. Daher muß der Angreifer eine Waffe, die Schnitt- oder Wuchtschaden verursacht, benutzen

Da der Gegner normalerweise mit seiner Waffe pariert, sie also in die Richtung des Schlages bewegt, gibt es für den Angreifer keinerlei Mali. Mit diesem Angriff können auch Schilder zertrümmert werden. Wird ein Schild angegriffen, so fällt der Abwehrbonus des Schildes bei einer Schildabwehr dieses Angriffes weg.

Eine beliebige, aber erfolgreiche Abwehr des Gegners wehrt jeden Schaden für seine Waffe ab. Gelingt dieser Angriff, so würfelt der Angreifer ganz normal seinen Schaden aus. Der Verteidiger muß sich diesen Schaden von den Qualitätspunkten seiner Waffe abziehen.

Die Auswirkung des Qualitätsverlustes ist bei Waffen nachzulesen.

(A) Handgemenge einleiten

Bei diesem Angriff verläßt der Reiter seine Position, er springt sozusagen vom Reittier herunter und seinen Gegner an. Auch dies ist ein Angriff, der dem Gegner nicht schadet, sondern ihn in eine schlechtere Situation bringen soll. Gelingt dieser Angriff, den das Ziel mit einer beliebigen Nahkampfverteidigung abwehren kann, so befinden sich beide Gegner ab sofort im Handgemenge. Es gelten von diesem Moment an Handgemengeregeln für die beiden Kämpfenden. Dieser Angriff kann nur mit einer Waffenfertigkeit ausgeführt werden, die auch im Handgemenge eingesetzt werden kann. (Martial Arts und Messerkampf)

(A) Sturmangriff (+1 gegen Fußvolk)

Dieser Angriff kann nur mit Waffen ausgeführt werden, die mit Anlauf einen wesentlich größeren Schaden verursachen. Dazu gehören die meisten Speere, Lanzen und Stangenwaffen (siehe Waffen). Für diese Angriffsform ist eine schnelle Bewegung bzw. eine Mindestentfernung für eine Beschleunigung erforderlich. Ein Sturmangriff macht einen dreifachen Schaden. Der Mindestabstand vom Gegner beträgt 6 Meter auf einem Reittier. Der Angreifer erhält einem Treffermalus von -3. Es wird kein weiterer Malus von der Bewegung addiert. Nach der Ausführung befindet sich der Angreifer im Kontrollbereich des Zieles, d.h. er kann sich nicht einfach hindurch bewegen, sondern muß damit rechnen, einen Angriff seines Kontrahenten abzuwehren.

(A) Niederreiten (+1 gegen Fußvolk)

Dieser Angriff ähnelt den Sturmangriff. Auch hier braucht der Angreifer eine Mindestentfernung zum Ziel von 6 Metern. Wird das Ziel getroffen, so erhält es 1 W6 Wuchtschaden unabhängig vom Reittier.

Gelingt das Niederreiten wird der Gegner 1 W6 Meter zurückgedrängt und stürzt zu Boden.

Ein Fallen und Abrollen gegen Normal ermöglicht ein sofortiges Aufstehen.

Das Niedderreiten hat einen Malus von -2, da es sich aus der Bewegung heraus entwickelt. Dieser Angriff wird mit der Reitfertigkeit durchgeführt.

(A) Zurückdrängen (+1 gegen Fußvolk)

Diese Angriffsform verursacht keinerlei Schäden bei dem Gegner, sondern versucht ihn zurückzudrängen. Wenn der Angriff gelingt, so wird der Gegner einen Meter nach hinten gedrängt. Es gibt keinen Malus für diesen Angriff. Dieser Angriff wird mit der Reitfertigkeit durchgeführt.

(A) Lösen aus dem Reiterkampf (+1 gegen Fußvolk)

Der Charakter versucht mit diesem "Angriff" den Reiterkampf zu beenden.

Dies kann er entweder mit seiner Reiterfertigkeit oder einer Waffenfertigkeit (als Rückzugsgefecht) in seiner aktiven Phase versuchen. Als Voraussetzung muß er sich auf ein leeres Feld im eigenen Kontrollbereich zurückziehen können.

Dieser "Angriff" schadet in keiner Weise seinem Gegner und ist nur eine einfache Handlung, so daß der Charakter bei Erfolg noch eine einfache Handlung wie Laufen durchführen kann. Er kann bei Erfolg natürlich auch eine weitere normale Aktion wie Rennen mit einem Malus von -2 ausführen.

Der Gegner hat einen Vergleichswurf mit seiner Waffenfertigkeit, um dies zu verhindern.

Versucht sich ein Charakter aus dem Nahkampfbereich von mehreren Gegnern zu lösen, so hat jeder Gegner, der dies will, einen Vergleichswurf. Sollte mindestens ein Gegner diesen Wurf gewinnen, so kann der Charakter sich nicht lösen.

(V) Panisches Fliehen

Der Charakter ignoriert seinen Gegner vollkommen und versucht nur noch wegzukommen. Es ist kein Wurf erforderlich, der Gegner hat jedoch einen zusätzlichen freien Angriff, den der Fliehende nicht abwehren kann. Dieser freie Angriff ist allerdings immer ein Normaler Angriff und muß als Erfolgswurf gegen Normal ausgeführt werden, um zu prüfen, ob der Fliehende getroffen wird. Dieser Angriff wird mit der Reitfertigkeit durchgeführt.

(V) KO Schlagen

Dieser Angriff ist nur zur Deutlichkeit aufgeführt. Er entspricht einem gezielten Angriff auf den Kopf des Gegners, hat also einen Malus von -3. Wenn der erzielte Schaden größer als der Konstitutionswert des Opfers ist, so besteht schon eine gute Chance, daß dieser durch diesen Angriff kampfunfähig wird. Je höher der verursachte Schaden ist, desto größer ist die Möglichkeit den Gegner bewußtlos zu schlagen. Genauere Einzelheiten sind im Kapitel Verletzungen beschrieben.

(V) Ausweichen

Bei dieser Verteidigungsart versucht der Charakter dem Angriff zu entgehen. Dazu muß er seine Reitfertigkeit benutzen. Gelingt ihm die Abwehr, so erhält er keinen Schaden.

Der Charakter bewegt sich hierbei nicht weg vom Gegner; er bleibt immer auf dem selben Feld stehen. Im Gegensatz zu dem Nahkampf erhält der Reiter keinen Malus auf seine nächste Aktion.

(V) Parade

Bei dieser Verteidigung benutzt der Verteidiger seine eigene Waffenfertigkeit, um einen Angriff abzuwehren. Die Waffenfertigkeitswürfe werden also miteinander verglichen. Die Parade ist wohl die häufigste Abwehrart im Nahkampf.

Jede Waffe hat einen eigenen Abwehrwert, der die Eignung dieser Waffe zum Parieren ausdrückt. Ein negativer Abwehrwert entspricht einem Malus, ein positiver einem Bonus. Die Parade einer Waffe mit bloßen Händen hat ohne besondere Technik anzuwenden einen Malus von -2.

Ist der Paradowurf höher als der Angriffswurf, so entsteht kein Schaden für den Verteidiger, er hat den Angriff pariert.

(V) Konzentrierte Abwehr

Will ein Charakter eine Konzentrierte Abwehr durchführen, muß er in dieser Runde auf jede Handlung verzichten, die nicht seiner Verteidigung dient. Er darf lediglich einen Trank zu sich nehmen, den so mit sich trägt, daß er ihn schnell ergreifen kann (das aus früheren Regeln bekannte "Ansagen am Anfang der Runde" entfällt). Der Charakter konzentriert sich vollkommen auf die Verteidigung und erhält für jede Abwehr einen Bonus von +2.

(V) Rückzug decken (+1 gegen Fußvolk)

Mit dieser Handlung kann ein Charakter den Rückzug eines Kameraden decken. Dies ermöglicht dem Kameraden ein Lösen aus dem Nahkampf ohne Vergleichswurf. Der Kamerad kann sich problemlos vom Gegner entfernen.

Dazu muß der Charakter ähnlich wie bei der Konzentrierten Abwehr auf jede andere Aktion, die nicht der Verteidigung dient, verzichten. Der Kamerad muß sich in der Nähe befinden, d.h. maximal 2 Felder (Meter) vom Charakter entfernt. Für diese Aktion gibt es weder Malus noch Bonus.

Fernkampf - Regeln

Der Fernkampf ist nur möglich, wenn sich die Kontrollbereiche der Kontrahenten nicht berühren, also mindestens ein Feld zwischen beiden liegt. Bei jedem Fernkampfangriff besteht die Möglichkeit, das Ziel zu verfehlen. Ein Schütze muß deshalb eine Schwierigkeit überwinden, um festzustellen ob er sein Ziel nicht verfehlt. Erst wenn er dies geschafft hat, trifft er sein anvisiertes Ziel, wenn dieses nicht abwehren kann.

Ein Angriff im Fernkampf ist immer ein Erfolgswurf, also ein Wurf mit der Fernkampffertigkeit plus 1 W6 gegen eine Schwierigkeit. Es muß also erst ein Ziel getroffen werden, bevor sich ein Verteidiger Gedanken machen muß ein Geschloß abzuwehren.

Trefferschwierigkeit

Die Grundschwierigkeit zu treffen ist Normal (5). Die folgende Tabelle listet verschiedene Situationen auf, die die Schwierigkeit modifizieren.

Modifikator zur Grundschwierigkeit (5)	Situationen im Fernkampf
- 2	Ziel befindet sich in Reichweite Nah
0	Ziel befindet sich in Reichweite Normal
+ 1	Ziel befindet sich in Reichweite Weit
+ 3	Ziel befindet sich in Reichweite Extrem weit
+ 2	Ziel ist wesentlich kleiner der Schütze (¼ oder weniger der Größe)
0	Ziel ist ungefähr gleich groß
- 1	Ziel ist mindestens doppelt so groß wie der Schütze
- 3	Ziel ist mindestens viermal so groß wie der Schütze
- 2	Ziel kann Füße nicht benutzen, klebt am Boden fest oder ist unbeweglich.
0	Ziel bewegt sich normal (Gehen oder im Nahkampf)
+ 2	Ziel bewegt sich rennend
+ 1	Ziel liegt auf dem Boden
+ 1	Ziel befindet sich mit einer befreundeten Figur im Nahkampf
+ 3	Ballistischer Wurf oder Schuß (z.B. über ein Hindernis hinweg)
+ 1	Regen
+ 2	starker Wind
+ 3	Sturm
+ 2	schlechte Sicht (Nacht mit Mondschein, leichter Nebel), bzw. Angreifer ist geblendet
+ 4	Sehr schlechte Sicht (Nacht ohne Mondschein, starker Nebel)
+ 2	Ziel ist über 50% verdeckt (z.B. halb gedeckt hinter einem Baum)
+ 4	Ziel ist über 75 % stark verdeckt (z.B. nur Hals und Kopf sind hinter einer Mauer sichtbar)
+ 5	Ziel ist hat sich verschanzt (über 90 % verdeckt, z.B. hinter einer Schießscharte)
+ 6	Gegner ist unsichtbar, bzw. Angreifer kann nichts sehen,

Treffen mehrere Situationen zu, so müssen die Modifikatoren aufaddiert werden. Diese Modifikatoren werden nicht auf den Angriffswert addiert, sondern auf Schwierigkeit überhaupt zu treffen. Sie spielen also bei der Abwehr des Opfers keine Rolle. Andere Mali wie durch Verletzungen oder Erschöpfung, werden dagegen ganz normal auf den Angriffswurf addiert und beeinflussen den Abwehrwurf.

Die zu erreichende Schwierigkeit um nicht zu verfehlen beträgt also Normal plus Modifikatoren.

Fernkampffertigkeit + 1W6 minus Verletzungsmalus größer oder gleich Trefferschwierigkeit + Fernkampfmodifikator = Treffer

Fernkampffertigkeit + 1W6 minus Verletzungsmalus größer Abwehrfertigkeit +1W6 minus Abwehrmalus minus Verletzungsmalus = Treffer

Reichweiten

Jeder Fernkampfangriff wird außerdem noch stark durch die Entfernung des Zieles beeinflusst. In YARG wird mit folgenden Entfernungen gearbeitet : **nah, normal, weit, extrem weit**

Die Reichweite in Meter für diese Entfernungen ist bei jeder Waffe angegeben. Diese Angaben sind Grenzen. Das heißt der Nahbereich gilt von 0 bis dem Wert Nah. Die bei Extrem angegebene Reichweite ist also identisch mit der maximalen Reichweite der Waffe, bei der noch mit einem wirkungsvollen Treffer zu rechnen ist.

Verfehlen

Schafft es ein Charakter im Fernkampf nicht die Trefferschwierigkeit zu erreichen, so verfehlt er sein Ziel komplett. Dabei gilt es manchmal zu ermitteln, wie weit er daneben getroffen hat, und wohin. Zu diesem Zweck

wird zuerst ein vertikaler Richtungswurf getätigt. Fliegt nun das Geschoß in irgendeine Richtung, bei der es notwendig ist festzustellen wie weit es sein Ziel verfehlt hat, so kann dies mit folgender Formel ermittelt werden:

$$\text{Differenz von Schwierigkeit und Erfolgswurf} * 1W20 = 0,1 \text{ m Entfernung}$$

In einem Kampf kann es wichtig sein herauszufinden, ob ein anderer als der anvisierte Gegner getroffen wird, wenn ein Pfeil vorbei geht. Zu diesem Zweck werden alle Gegner, die in dem Reichweitenbereich liegen, auf einer Linie, ungefähr rechtwinklig zur Flugbahn, abgebildet, als wenn sie neben-, bzw. übereinander stehen würden. Mit der obigen Formel wird ermittelt, wohin der Pfeil geht und wie weit er vom Ziel abweicht. Der dort stehende Kämpfer wird getroffen.

Abwehr im Fernkampf

Gelingt einem Schützen sein Erfolgswurf in einem Fernkampf, so hat der Gegner trotzdem eine Chance zur Abwehr, wenn er folgende Bedingungen erfüllt: Er muß den Schützen vorher wahrgenommen haben, oder von seiner Anwesenheit wissen oder das Fluggeschoß muß wahrnehmbar sein.

Tiere wehren Geschossen nur ab, wenn diese sehr groß oder langsam sind, z.B. ein von Hand geworfener großer Stein. Magische Effekte werden dagegen immer als Gefahr wahrgenommen. Jedes Lebewesen versucht diesen instinktiv auszuweichen.

(A) Normaler Angriff

Der Angreifer versucht so gut wie möglich den Verteidiger mit seiner Waffe zu treffen. Gelingt ihm dies, so muß mit einem W12 auf der Trefferzontentabelle gewürfelt werden, an welcher Stelle das Ziel getroffen wurde. Für diese Art des Angriffs gibt es keine zusätzlichen Modifikatoren, der Charakter würfelt ganz normal mit seiner Waffenfertigkeit plus 1W6 gegen die Trefferschwierigkeit. Hat er getroffen, wird die Abwehr durchgeführt.

(A) Gezielter Angriff

Beim gezielten Angriff wird versucht eine spezielle Trefferzone zu verletzen.

Dies kann bei einem sehr schwer gerüsteten Gegner die einzige Chance sein, wirkungsvollen Schaden zu machen. Für jedes Körperteil gelten andere Mali, die der Trefferzontentabelle zu entnehmen sind. Klappt der Angriff, so wurde der Gegner an der gewünschten Zone getroffen.

(V) Ausweichen

Ein Charakter versucht dem Geschoß durch Bewegung auszuweichen. Dazu kann er eine der folgenden Fertigkeiten benutzen: Ausweichen, Fallen und Abrollen, Akrobatik bzw. Schwimmen oder Tauchen im Wasser.

Durch diese reflexartige Handlung erhält er auf seine nächste Aktion einen Malus von -2, der Ausweichwurf selbst erfolgt allerdings ohne Malus. (siehe auch Nahkampf - Ausweichen)

(V) Parade

Der Charakter versucht mit seiner Waffe das Geschoß abzulenken. Aufgrund der Schwierigkeit ein kleines, recht schnelles Geschoß zu treffen erhält der Angegriffene einen Abwehrmalus von -2 auf seinen Wurf (Gilt auch für eine waffenlose Abwehr).

Dieser Malus erhöht sich auf -3 bei beidhändig geführten Waffen.

(V) Schildabwehr

Der Kämpfer pariert mit seinem Schild das Geschoß. Er erhält hierbei keinen Abwehrmalus auch der Abwehrbonus des Schildes bleibt erhalten.

Eingentlich müßte ein Schild bei der Trefferschwierigkeit berücksichtigt werden, da der Schildträger teilweise durch ein Schild verdeckt wird. Da dies aber umständlicher zu berechnen ist, erhält das Parieren mit einem Schild keinen Malus.

(V) Konzentrierte Abwehr

Eine Konzentrierte Abwehr muß vor dem Beginn der ersten Kampfphase in einer Runde angesagt werden, nach dem Würfeln der Initiative. Da der Charakter sich die gesamte Runde auf seine Abwehr konzentriert, kann er keine andere Handlung, die nicht zu seinem Schutz gedacht ist, ausführen. Er konzentriert sich vollkommen auf die Verteidigung und erhält für jede Abwehr einen Bonus von +2.

Schießen auf Gegenstände

Bei dem Schießen oder Werfen auf einen Gegenstand, bestimmt die Größe des Gegenstandes die Schwierigkeit zu treffen. Zu diesem Zweck nimmt man die ungefähre Trefferfläche als Kreis, also nicht immer den kompletten Gegenstand. Die Sichtverhältnisse und die Situation spielen dabei keine so große Rolle, da der Schütze sich ja Zeit genug zum Zielen nehmen kann. Der Spielleiter kann jedoch auch bei dem Fernkampfangriff auf einen Gegenstand einen Modifikator auf die Schwierigkeit geben, zum Beispiel bei starken Seitenwind oder bei Streß im Kampf. In der folgenden Tabelle sind zwei Durchmesser angegeben, der erste gilt für das Zielen auf

Gegenstände mit einer Wurf- oder tragbaren Schußwaffe, der zweite Durchmesser für große Schußwaffen wie Katapulte oder Balista. Die Grundschwierigkeit zu treffen ist Normal (5).

Geschosse mit Flächenwirkung

Hiermit sind Geschosse oder Wurfobjekte gemeint wie Molotowcocktails oder Säurefläschchen, die beim Auftreffen platzen bzw. explodieren und eine flächendeckende Wirkung haben.

Ein Charakter kann versuchen einen oder mehrere Gegner durch die Flächenwirkung treffen, indem er solch ein Geschosß vor die Füße des Gegners wirft. Der Charakter zielt also nicht auf seinen Gegner selbst, sondern auf den Boden vor dessen Füßen.

Hierfür gelten folgenden Regeln:

Werfen oder Rollen wird gleich behandelt (Fernkampffertigkeit Werfen)

Wird die zutreffende Schwierigkeit nicht erreicht, so besteht wegen des schlechten Wurfes eine 33% Chance (1 oder 2 auf einem W6), daß ein normales, nichtmagisches Geschosß nicht zündet, also seine Flächenwirkung nicht entfaltet.

Diese Regeln gelten auch für Explosivgeschosse, die an Pfeilen oder ähnlichen „Transportmitteln“ befestigt sind.

Abwehr von Geschossen mit Flächenwirkung

Der Effekt einer Flächenwirkung kann nur durch ein erfolgreiches Ausweichen oder durch die entsprechenden Fertigkeiten vermieden werden. Der Schaden ändert sich nicht, egal ob man am Rand oder direkt in der Mitte der Wirkung steht.

Befindet sich ein Charakter im Wirkungskreis, so muß er einen Vergleichswurf gegen den Angriffswurf desjenigen schaffen, der das Geschoss abgeschickt hat.

Befindet sich der Charakter gerade im Nahkampf, so kann sein Nahkampfgegner ein Ausweichen verhindern, da laut Nahkampffregeln ein Lösen aus einem Nahkampf nur als aktive Handlung ausgeführt werden kann. Wenn der Nahkampfgegner nicht will, mißlingt dem Charakter sein Ausweichen. Allerdings erhält auch der Nahkampfgegner den Schaden der Flächenwirkung ab, selbst wenn er eigentlich ein Feld außerhalb stehen würde.

Im Handgemenge kann einer Flächenwirkung nicht ausgewichen werden. Alle Kontrahenten, die sich im Handgemenge befinden, erhalten den Schaden ab, ohne Ausweichen zu können.

Auch wenn es unlogisch klingt gilt, daß durch das Ausweichen keine Fortbewegung passiert. Der Charakter der ausgewichen ist, befindet sich immer noch auf demselben Feld wie vorher.

Kampf - Glück und Pech

Wie bei allen Erfolgs- und Vergleichswürfen kann es natürlich auch im Kampf zu Glück (Doppelt-6) oder Pech (Doppelt-1) beim Nachwürfen kommen. Die Entscheidung was genau passiert ist, ist eine reine Entscheidungssache des Spielers.

Folgende Tabellen können als Anhaltspunkt dienen, wenn im Kampfgeschehen eine Doppelt-6 oder eine Doppelt-1 fällt. Man benutzt sie, indem man nach dem Glück oder Pech mit einem W20 würfelt und dann schaut, was in der Tabelle für diesen Fall steht. Hat man zum Beispiel eine Doppelt-6 bei seinem Angriffswurf und befindet sich mit einem Gegner im Handgemenge, so würfelt man erst die Auswirkungen mit dem W20 und dann den Treffer. Vorausgesetzt, daß der Verteidiger nicht auch eine Doppelt-6 würfelt bei seiner Abwehr (zweimal Glück im Vergleichswurf heben sich auf). Wenn man mit dem W20 eine 8 würfelt, so darf man erneut angreifen, da der Gegner durch den geschickt geführten Angriff überrascht wurde. Dann würfelt man den Schaden, der durch den den bereits gelungenen Angriff entstand. Der durch die Auswirkungen des Glücks entstandene zweite Angriff wird erneut mit einem Entscheidungswurf ausgewürfelt.

Glück beim Ausweichen führt zu keinen Auswirkungen beim Angreifen. Der Ausweichende schafft es aber, dem Angriff so geschickt zu entgehen, daß er sich ein Feld weiterbewegen kann und so aus dem Kontrollbereich des Angreifers gelangt, wenn er dies will.

Glück (Doppelt-6) im Nahkampf und im Handgemenge

Glück (Doppelt-6) im Nahkampf und im Handgemenge		
1 W20	Abwehr	Angriff
1-5	Gegner stolpert und kann in seiner nächsten Aktion nur mit einem Malus von -2 handeln.	Maximaler Schaden, wie kraftvoller Angriff.
6 - 10	Gegner verliert das Gleichgewicht und kann in seiner nächsten Aktion nicht handeln.	Ein extra Angriff wegen gelungener Überraschung Abwehrwaffe des Gegners verliert 1 W6 QP.
11 - 15	Gegner Waffe 2W8 Meter weit aus der Hand geprellt. Waffenloser Gegner: 1W10 Wuchtschaden an dem Angriffsgliedmaß ohne Rüstungsschutz	Perfekter Treffer, doppelter Schaden (vor Abzug des Rüstungsschutzes) Abwehrwaffe des Gegners verliert 1 W10 QP.
16,17	Gegner wird durch Abwehrwaffe getroffen und erleidet dadurch normalen Schaden der Abwehrwaffe. Bei einer waffenlosen Abwehr bekommt der Gegner den Schaden einer Grundtechnik ab.	Gegner betäubt. Gegner erhält einen zusätzlichen Malus von -3 für 1W6 Runden. Abwehrwaffe des Gegners verliert 1 W20 QP.
18	Gegner stürzt zu Boden und erleidet 1W6 Wuchtschaden ohne Rüstungsschutz.	Gegner ist 2 W6 Runden lang kampfunfähig, hat also einen Malus von -6. Abwehrwaffe des Gegners verliert 1 W100 QP.
19	Gegner betäubt. Gegner erhält einen zusätzlichen Malus von -3 für 1W6 Runden.	Gegner 1 W8 Stunden bewußtlos Abwehrwaffe des Gegners verliert 2 W100 QP.
20	Gegner 1 W8 Stunden bewußtlos.	Gegner ist tot, seine Lebenspunkte fallen auf 0. Gegner kann nur überleben, wenn er in den nächsten drei Runden versorgt wird) Abwehrwaffe des Gegners zerstört

Pech (Doppelt-1) im Nahkampf und im Handgemenge

Pech (Doppelt-1) im Nahkampf und im Handgemenge		
1 W20	Abwehr	Angriff
1-5	Verteidiger stolpert und kann in seiner nächsten Aktion nur mit einem Malus von -2 handeln.	Angreifer stolpert und kann in seiner nächsten Aktion nur mit einem Malus von -2 handeln.
6 - 10	Verteidiger stürzt zu Boden. Rüstung verliert 1 W6 QP.	Angreifer verleiert das Gleichgewicht und kann in seiner nächsten Aktion nicht handeln. Angriffswaffe verliert 1 W4 QP.
11 - 15	Gegner kann sofort nochmals angreifen. Rüstung verliert 1 W10 QP.	Angreifer verliert Waffe, 2W8 Meter weit Angriffswaffe verliert 1 W6 QP. Waffenloser Angriff: 1W6 Wuchtschaden an dem Angriffsgliedmaß ohne Rüstungsschutz
16,17	Verteidiger erleidet maximalen Schaden, wie kraftvoller Angriff. Rüstung verliert 1 W20 QP.	wie oben, der Angreifer stürzt zusätzlich zu Boden und die Angriffswaffe verliert insgesamt 2 W6 QP
18	Verteidiger erleidet doppelten Schaden (vor Abzug der Rüstung) Rüstung verliert 5 W10 QP.	Angreifer für erhält für 1 W4 Runden einen zusätzlichen Malus von -3. Angriffswaffe verliert 2 W10 QP.
19	1W4 Runden kampfunfähig (-6) . Rüstung verliert 1 W100 QP.	Angreifer verletzt sich selbst (normaler Schaden ohne Schadensboni) Angriffswaffe verliert 5 W10 QP.
20	1 W8 Stunden bewußtlos Rüstung verliert 2W100 QP.	Angreifer verletzt sich selbst (normaler Schaden ohne Schadensboni) und ist für für 1 W4 Stunden kampfunfähig (-6) Angriffswaffe verliert 1 W100 QP.

Glück (Doppelt-6) und Pech (Doppelt-1) im Fernkampf

Glück (Doppelt-6) und Pech (Doppelt-1) im Fernkampf				
	Pech (Doppelt-1)		Glück (Doppelt-6)	
1 W20	Abwehr	Angriff	Abwehr	Angriff
1-5	Normal	Normal	Normal	Normal
6 - 10	Verteidiger stürzt zu Boden.	Ungezielter Schuß, muß auf der Richtungstabelle ausgewürfelt werden	Waffe (Geschoß) vollkommen zerstört.	Maximaler Schaden (wie kraftvoller Angriff)
11 - 15	maximaler Schaden (wie kraftvoller Angriff)	Trifft befreundete Spielfigur (Siehe unten, wenn nicht möglich)	Waffe (Geschoß) gefangen.	Doppelter Schaden (vor Abzug der Rüstung)
16,17	doppelter Schaden (vor Abzug der Rüstung)	Verletzt sich selbst (normaler Schaden)	Geschoß abgelenkt, trifft nächsten Gegner (ohne Gegner, siehe oben)	Gegner 1 W6 Runden kampfunfähig (-6).
18	1W6 Runden kampfunfähig (-6).	Ausgerutscht, 1W4 Runden kampfunfähig (-6).	Geschoß reflektiert, trifft Schützen oder Kameraden	Gegner bewußtlos

Magie

Yargonium

Die Ursache, warum auf Yarg Magie funktioniert, wurde noch nicht gefunden. Der große Teil der Wissenschaftler, Zauberkundigen und Weisen geht inzwischen davon aus, daß

Yargonium eine wesentliche Rolle dabei spielt. Yargonium ist eine kristalline Substanz, die bisher nur auf YARG gefunden wurde. Sie kommt praktisch überall in winzigen Mengen im Erdreich vor, ergiebige Fundstellen sind dagegen äußerst selten. Die gefundenen Kristalle haben unterschiedliche Formen, ähneln der Struktur nach aber stark Schneeflocken. Ihre Farbe wechselt mit der Tageszeit, ähnlich der Farbe der Sonne. In Experimenten konnte fast immer ein Einfluß auf magische Effekte festgestellt werden. Eine Theorie wurde aufgestellt, daß Yargonium Schuld an der Nichtexistenz von Elektrizität und energiereichen chemischen Prozessen ist. Da Yargonium aber überall auf YARG in Spuren vorhanden ist, konnte dies weder bewiesen noch widerlegt werden.

Ob nun Yargonium die Ursache der funktionierenden Magie ist, oder andere unbekannte Anomalien der Natur, ist letztlich nicht entscheidend. Es steht fest, daß auf YARG jedes Lebewesen eine Art von Batterie für magische Energie darstellt. Diese Energie wird im Spiel als Magiepunkte (MP) bezeichnet. Durch verschiedene Techniken können die Charaktere ihre gespeicherte Energie benutzen. Dabei verbraucht sich die Energie, regeneriert aber auch immer wieder, wenn sich der Charakter ausruht.

Nicht jeder Charakter kann die gleiche Menge an magischer Energie speichern, das Attribut *Magie* bestimmt die mögliche Energiemenge.

Jedes Lebewesen kann seine magische Batterie allein durch eine geistige Anstrengung ohne theoretisches Wissen nutzen. Dies wird *wilde Magie* genannt. Die entstehenden Effekte haben aber oft keinen erkennbaren Zusammenhang mit der gewünschten Wirkung. *Wilde Magie* ist die ursprüngliche rohe Energie, die nur selten kontrolliert und in gewollte Formen gepreßt werden kann.

Durch Generationen von Forschern wurden allmählich Rituale und Formeln entdeckt, die diese rohe Kraft formen können.

Die Magiepunkte eines Charakters entsprechen der magische Energie des Charakters.

Das Magieattribut beschreibt das Talent mit Magie umzugehen.

Magische Wissenschaften

Auf YARG existieren drei verschiedene Arten um magische Energie kontrolliert einsetzen zu können.

Der wissenschaftlichste Ansatz ist die *Alchimie*. Hier wirken Reagenzien und Herstellungsregeln als bestimmender Teil der Wirkung. Ein Anhänger der Alchimie lernt Formeln, durch die er bestimmte Reagenzien zu magischen Pulvern, Tinkturen und Tränken verarbeitet.

Die am stärksten verbreitetste Art der Magie ist die *Zauberei*. Hier sind Gesten und gesprochene Silben der Katalysator, um die verfügbare Energie in Formen zu binden. Im Gegensatz zum Alchimisten braucht ein Zauberer keinerlei Reagenzien.

Die dritte Form stellt eine spezialisierte Mischform der beiden anderen Künste dar. Sie beschäftigt sich ausschließlich mit der *Beschwörung* fremder Lebensformen. Zum Beschwören müssen Gesten, Silben und oft auch Reagenzien einsetzen werden, um zum Ziel zu kommen. Diese Rituale werden oft nur im Geheimen ausgeübt, da schon viele Anfänger die herbeigerufenen Wesen nicht kontrollieren konnten und so großes Unheil anrichteten.

Alchimie, Beschwörung und Zauberkunde sind die magischen Wissenschaften.

Magische Effekte

In YARG bewirkt jede Ausübung von Magie auch einen physikalischen Effekt in der wirklichen Welt. Ein gewirkter Zauber spiegelt sich immer als sichtbarer Effekt in der Realität wieder.

Wird zum Beispiel ein Flammenstrahl herbeigezaubert, so ist das erscheinende Feuer nichts Magisches mehr. Das Feuer wird nicht nur das gewählte Ziel beeinträchtigen, sondern mitunter auch die Umgebung in Flammen aufgehen lassen. Ein Feuerzauber in einem trockenen Kornfeld verschafft einem Magier sozusagen einen heißen Hintern.

Magische Effekte sind physikalische Effekte. Man kann sie sehen, riechen, fühlen oder schmecken.

Magische Fertigkeiten

Da es in YARG keine Charakterklassen gibt und YARG eine magische Welt ist, kann jeder Charakter nach beliebige magische Fertigkeiten lernen.

Die magischen Fertigkeiten sind in die drei Kategorien Alchimie, Zauberei und Beschwörung eingeteilt, weil sich die Regeln leicht voneinander unterscheiden. Diese Kategorien stellen aber keine Einschränkung dar. Einem Charakter steht es frei Zauberkünste gemischt aus Alchimie, Zauberei und/oder Beschwörung zu lernen.

Ein Zauberspruch, eine alchimistische Formel oder ein Beschwörungsritual wird genau wie eine andere "normale" Fertigkeit gehandhabt bei der Ausführung (siehe Regeln). Das Lernen und Steigern erfolgt fast genauso.

Jeder Charakter darf sich also nach Belieben seine magischen Fertigkeiten zusammenstellen und lernen, solange er Erfahrungspunkte hierfür aufbringen kann.

Da die mächtigsten Zauber sehr hohe Lernfaktoren haben, werden nicht alle Charakter zu fähigen Magiern. Es dürfte aber kaum eine Spielfigur geben, die nicht den einen oder anderen Zauber beherrscht.

Jeder kann Magie lernen, es gibt keine Beschränkung.

Die Welt der Magie

Magie ist in YARG sehr häufig anzutreffen. Je höher eine Kultur auf YARG entwickelt ist, desto mehr Magie setzt sie ein. Magie wird von vielen Lebewesen als Ersatz für Technik eingesetzt. Es gibt wenige Personen auf YARG, die nicht einen oder mehrere magische Tricks beherrschen, um sich das Leben etwas leichter zu machen.

Typische Beispiele für kleine magische Spielereien sind:

- DER BAUER, DER SEIN FELD DURCH EINEN ZAUBER VOR KRANKHEITEN SCHÜTZT.
- EIN SCHMIED, DER MIT EINEM ALCHIMISTISCHEN PULVER SEINE WAREN WIE POLIERT HERSTELLEN KANN.
- EIN BÄCKER, DER DEN GERUCH DES BROTES VERSTÄRKT UND SO MEHR KUNDSCHAFT ANLOCKT.

Im Gegensatz zu diesen kleinen Kunststücken wird die echte, effektive Magie von Zauberkundigen oft wie ein Augapfel gehütet.

Ein machtvoller Spruch wie der Meteor ist den meisten Leuten nicht bekannt. Der Lernfaktor jeder magischen Fertigkeit ist ein Hinweis auf die Häufigkeit und Effektivität der damit bewirkten Magie. Je höher der Lernfaktor ist, um so seltener ist die Fertigkeit verbreitet und um so effizienter die damit erzielbare Wirkung.

Je mächtiger ein Zauber, desto geheimer ist er und desto schwieriger ist er zu lernen. Je mehr verbreitet, desto einfacher zu lernen.

Magische Energie

Jeder Versuch Magie zu wirken schwächt die gespeicherte magische Energie. Dies wird im Spiel durch den temporären Verlust von Magiepunkten dargestellt. Glücklicherweise füllen sich diese in jedem Lebewesen wieder auf. Dieser Vorgang entspricht dem Erholen von einer körperlichen Tätigkeit.

Der magisch Begabte darf sich nicht weiter anstrengen, sondern muß ruhen, um die Energie aufnehmen zu können. Um mindestens einen Magiepunkt pro Stunde zurückzugewinnen, muß sich der Magier entspannen können. Er darf nur einfache, ruhige Aktionen wie Reiten oder leichtes Wandern unternehmen. Jede Aktion, die einen Erfolgs- oder Vergleichswurf benötigt, unterbricht die Wiedergewinnung der verlorenen Magiepunkte.

Zaubern verbraucht magische Energie, Ausruhen bringt magische Energie zurück.

Der Magier hat die Möglichkeit durch die Fertigkeit **Meditation** den Energiefluß zu erhöhen und somit 5 Magiepunkte pro Stunde zu gewinnen (siehe Fertigkeiten **Meditation**).

Die einfachste Möglichkeit magische Energie zu sammeln besteht im Schlaf, es ist jedoch dafür notwendig eine komplette Schlafphase (mindestens 4 Stunden) abzuschließen. Wird der Magier in einer Schlafphase unterbrochen, so gilt die verfllossene Zeit lediglich als Ausruhen, d.h. er gewinnt nur 1 MP pro voller Stunde zurück.

Bei jeder Art der Erholung werden immer nur die vollen, d.h. die vergangenen Stunden angerechnet. Bei einer halben Stunde gewinnt der Magier keine MP zurück.

Regeneration von Magiepunkten pro Stunde	
Bedingung	Magiepunkte
Keine Ruhe, ständig im Streß	0 MP
Ausruhen, ruhige Aktionen	1 MP
Schlaf (4 Stunden mindestens)	3 MP
Meditieren	5 MP

Wilde Magie

Wilde Magie ist der Versuch einen magischen Effekt zu erzeugen, ohne auf eine erforschte magische Fertigkeit zurückzugreifen. Der Charakter wagt es, die magischen Energien zu bündeln, ohne Kenntnisse der notwendigen Formeln, Gesten oder Reagenzien. Allein dieser Versuch verbraucht eine vorher nicht absehbare Menge von Magiepunkten.

Diese Form der Magie sollte nur von erfahrenen Spielleitern erlaubt werden, da es hierfür keine festen Regeln geben kann. Wilde Magie darf kein Ersatz für nicht gelernte magische Fertigkeiten sein. Wie der Name schon sagt, sollte es fast unmöglich sein, mit wilder Magie genau die Wirkung zu erzielen, die gewollt ist. Der Spielleiter sollte Wilde Magie unterstützen um Spaß (und etwas Chaos) ins Spiel zu bringen, nicht als Möglichkeit ohne Mühe Magie zu wirken.

Der Charakter muß hierfür einen Erfolgswurf mit seinem Magieattribut durchführen. Die Schwierigkeit muß vom Spielleiter je nach gewolltem Effekt festgelegt werden und sollte nie unter *Normal* sein. Als Anhaltspunkt kann der Lernfaktor vergleichbarer Sprüche als Schwierigkeitswert dienen.

Wilde Magie ist eine Manifestation des Willens und dem Talent mit magischer Energie umzugehen.

Für diese Form der Magie ist immer eine variable Menge von Energie in Höhe von 2 W10 MP nötig. Dieser Wert wird vom Spielleiter verborgen ausgewürfelt. Sollte der Charakter weniger Magiepunkte haben, tritt garantiert nicht der gewünschte Effekt ein, die Magiepunkte verschwinden aber.

Aus der Anzahl der gewürfelten Magiepunkte kann der Spielleiter einen Anhalt für eine mögliche Wirkung gewinnen. Je größer die Anzahl der verschwindenden Magiepunkte ist, desto stärker sollte die Wirkung sein.

Es ist im Gegensatz zu den erforschten Magiekategorien bei der Wilden Magie durchaus möglich, daß auch bei einem mißglückten Erfolgswurf ein Effekt eintritt. Dieser entspricht dann aber garantiert nicht dem vom Charakter Gewünschten. Die Chance hierfür beträgt 33%, entspricht also einer 1 oder einer 2 auf einem W6.

Auch bei einem Erfolg ist nicht garantiert, daß der Charakter den gewünschten Effekt erzielt. Ein Erfolg sollte aber auf jeden Fall in einer Wirkung resultieren, der ähnlich der Gewollten ist. Hier ist die Phantasie des Spielleiters gefragt.

Bei einem Patzer (Doppelt 1) erhält der Charakter 3W10 LP Schaden (Torso, kein Rüstungsschutz) durch die nicht kontrollierbare Energie.

Bei Glück (Doppelt 6) tritt der gewünschte Effekt tatsächlich mehr oder weniger ein. Weiterhin kann der Charakter diesen Effekt mit der festgelegten Schwierigkeit ohne große Abweichungen wiederholen. Die benötigten MP werden dann nur noch mit 2W6 ausgewürfelt. Sollte er die festgelegte Schwierigkeit nicht erreichen, so tritt wieder mit 33%iger Chance eine andere Wirkung ein.

Shim will mit wilder Magie einen Meteor herbeizaubern um einen Schlorg zu bekämpfen. Dieser Spruch hat einen hohen Lernfaktor, deshalb setzt der Spielleiter als Schwierigkeit Absolut unmöglich an und würfelt mit 2W10 insgesamt 15 MP Kosten aus. Shim schafft seinen Wurf (natürlich) nicht. Er würfelt nur eine 5 und addiert hierzu sein Magieattribut von 6. Der Spielleiter stellt aber fest, daß ein anderer Effekt eintritt. Da die verbrauchten MP recht hoch sind, läßt der Spielleiter den Schlorg für 4 Runden unsichtbar werden. Shim gibt aber nicht auf. Da er mitbekommen hat, daß der Schlorg unsichtbar geworden ist, will er ihn wieder sichtbar machen. Er versucht dies wieder mit wilder Magie. Er erreicht die Schwierigkeit, die der Spielleiter auf Sehr Schwer angesetzt hat. Dies kostet ihm diesmal nur 4 MP. Der Master teilt ihm mit, daß er es geschafft hat, eine Tentakelspitze des Schlorgs sichtbar zu machen. Da ein Schlorg wesentlich mehr Tentakel hat, ist Shim in eine üble Lage geraten.

Shim konnte sich glücklicherweise durch Flucht retten. Jetzt hat er Hunger und will mit Wilder Magie etwas zu Essen beschaffen. Er stellt sich einen leckeren dicken Engerling vor. Hierfür vergibt der Spielleiter eine Schwierigkeit von Knifflig und würfelt 10 MP an Kosten aus. Shim schafft jetzt seinen Erfolgswurf mit einer Doppelt Sechs. Der Spielleiter läßt aber einen Schwarm von Maikäfern auftauchen, der Shim umkreist aber harmlos ist. Nicht wählerisch fängt Shim ein paar Käfer und ist kurz darauf satt. In Zukunft kann er immer mit 2W6 MP Verbrauch gegen Knifflig ein paar Tiere der Gattung Käfer herbeirufen.

Grundfertigkeiten der Magie

Die Grundfertigkeiten der Magie werden auch als die theoretischen oder wissenschaftlichen Fertigkeiten der Magie bezeichnet. Es gibt Alchimie, Beschwörung und Zauberkunde als Fertigkeit. Diese beschreiben das Grundwissen und theoretischen Grundlagen, die zu der jeweiligen Art des magischen Wirkens gehören.

Will ein Charakter wissen, welche Art von Magie angewendet wird oder wurde, so kann er dies mit einer dieser Grundfertigkeiten. Je mehr die angewendete Magie seinem Wissen entspricht desto einfache wird es. Ist es ein Spruch aus seinem Fachgebiet, so ist die Schwierigkeit Normal.

Ohne diese Grundfertigkeiten kann der Magier keine Magie erlernen oder steigern.

Das Erlernen der Magie

Um einen Spruch zu erlernen, muß ein Magier die Grundfertigkeit erlernen zu der dieser Spruch gehört. Will er also eine Zauberformel erlernen, muß er Zauberkunde auf mindestens der Stufe 1 beherrschen. Für ein Rezept benötigt er die Alchimie und für ein Beschwörungsritual die Grundfertigkeit der Beschwörung. Der Magier kann keinen Spruch höher beherrschen als die Stufe seiner Grundfertigkeit.

Alchimie

LF: 8

AB: Magie

Keine verwandten Fertigkeiten

Diese Grundfertigkeit der Magie ...

Die Grundfertigkeiten der Magie kann jeder Charakter wie jede andere Fertigkeit erlernen, indem er Erfahrungspunkte in der Höhe des Lernfaktors aufbringt. In dem Beispiel müßte er die Alchimie mit 8 EP erlernen. Sobald der Charakter diese bezahlt hat, beherrscht er Alchimie auf der Stufe 1.

Hat der Charakter eine Grundfertigkeit auf Stufe 1 erlernt, dann kann er einen Spruch aus genau dieser Magieart erlernen oder aus der Hausmagie. Hat er also nur Alchimie erlernt so muß er auch Rezepte der Alchime lernen. Er darf keinen Spruch der Zauberkunde oder Beschwörung erlernen, solange er nicht die notwendige Grundfertigkeit besitzt.

Drachenrüstung

LF:25 EP

Herstellung : 10 Runden Salbe

Reagenzien : Eisenblüte, Lederkoralle (140 GP)

Mit dieser Salbe kann eine Trefferzone mit einer...

Um einen beliebigen Spruch zu erlernen muß der Charakter einmalig Erfahrungspunkte in der Höhe des Lernfaktors des Spruches bezahlen. In dem Beispiel müßte der Charakter also 25 EP bezahlen um die Rezeptur der Drachenrüstung zu erlernen. Damit beherrscht er den Spruch auf der Stufe 1.

Das Steigern der Magie

Mit einer Vielzahl von Sprüchen auf der Stufe 1 wird eine Magier nicht sehr lange glücklich bleiben. Deswegen kann man sowohl die Grundfertigkeiten als auch die Spruchstufen erhöhen. Dies geschieht im Grunde wie bei den Fertigkeiten bis auf die Ausnahme, daß

alle Fertigkeitspunkte die gleichen Kosten haben.

Wenn ein Magier im Spiel bei der Ausübung seiner Magie Pech (Doppelt-1) oder Glück (Doppelt-6) hat, so schreibt er sich seinen Fertigkeitspunkt (FP) nicht bei dem Spruch auf, sondern bei der Grundfertigkeit des Spruches (bei der Drachenrüstung also bei der Alchimie). Das ist vollkommen unabhängig vom Spruch und davon, ob er nun einen Spruch gewoben hat, der zum Erlernen 80 EP gekostet hat oder einen der nur 5 EP teuer war. Fertigkeitspunkte gehen immer zur Grundfertigkeit der Magie.

Dies betrifft auch die Fertigkeitspunkte (FP), die ein Magier nach einem Abenteuer mit Erfahrungspunkten kauft. Will ein Magier also einen Spruch steigern, so muß er Fertigkeitspunkte bei der Grundfertigkeit haben. Hat ein Magier durch das Spielen oder durch Erfahrungspunkte 4 Fertigkeitspunkte bei Alchimie und mindestens noch 8 EP, so kann er Drachenrüstung von Stufe 1 auf Stufe 3 erhöhen, da er ja den 5. FP durch Erfahrungspunkte erwerben kann.

Fertigkeitspunkte sind also beim Erwerb immer an die Grundfertigkeit gebunden. Von der Grundfertigkeit aus können sie aber für jeden beliebigen Spruch oder für das Steigern der Grundfertigkeit selber genutzt werden. Es darf nämlich nicht vergessen werden, daß kein Spruch höher gesteigert werden darf, als die Grundfertigkeit selber. Das bedeutet, wenn man die Drachenrüstung auf die Stufe 3 bringen will, muß der Charakter die Alchimie mindestens auf Stufe 3 beherrschen.

Sprüche der Hausmagie können nicht gesteigert werden. Sie haben auch keinen Erfolgswurf.

Magie - Regeln

Kontrollierbare Magie

Im Gegensatz zur Wilden Magie funktionieren Alchimie, Beschwörung und Zauberei reproduzierbar. Diese Gebiete der Magie bieten jedem Charakter erforschte Formeln, Rituale oder Zauber, die er lernen und steigern kann. Diese sind sicher in der Anwendung und bringen nur bei ausgesprochenem Pech Probleme mit sich. Diese Formeln, Rituale und Zauber sind unter dem Begriff "Spruch" zusammengefaßt, da es sich fast immer um gesprochene Worte handelt. Wenn wir also auf den folgenden Seiten den Begriff "Spruch" verwenden, so kann es sich dabei um eine Formel aus der Alchimie, ein Ritual der Beschwörung oder um einen Zauber aus der Zauberkunde handeln.

So unterschiedlich diese Arten der Magie in der Art und Weise ihrer Anwendung im realen Leben sind, so hat uns die Wissenschaft gelehrt, daß sie alle auf dem Prinzip von "Form und Wirkung" basieren. Dieses Urprinzip der Magie wurde von Areon dem Weisen in folgendem Satz zusammengefaßt:

"Der Magier bestimmt die Wirkung, der Spruch bestimmt die Form"

Form und Wirkung

Die erforschten Sprüche beschreiben einen magischen Effekt. Ein Zauberspruch, der einen Flammenstrahl erscheinen läßt, kann nicht zum Vereisen von Wasser abgewandelt werden. Der Effekt "Strahl aus Feuer" tritt immer ein, wenn der Charakter diesen Zauber ausübt. Dieser unveränderliche Effekt wird "Form" genannt.

Formeln, Rituale und Zauber bringen magische Energie in bestimmte Formen.

Es besteht aber die Möglichkeit die Wirkung dieser magischen Effekte zu verändern. Ein Charakter kann bestimmen wie lang der Flammenstrahl sein soll und welchen Schaden er verursachen soll. Oder wie Areon der Weise schon sagte: "Form ist fest, Wirkung ist weich"

Um zu ermitteln, wie die Wirkung eines Spruches verändert werden kann, hat uns die Wissenschaft und Forschung der Magie bei jedem der erforschten Sprüche Anhaltspunkte gegeben. So daß heute die Adepten und Lehrlinge der Magie auf den sicheren Wegen schreiten können, die ihnen von ihren Lehrmeistern bereitet wurden.

Ein Wirkungsbereich ist ein Teil der Wirkung. Wirkungsbereiche geben Auskunft über die Art und Weise, wie sich die Wirkung eines Spruches beeinflussen läßt. So läßt sich ein Flammenstrahl in Reichweite und Schaden manipulieren, ein Heiltrank nur in der Stärke seiner Heilkraft. Der Flammenstrahl besitzt zwei Wirkungsbereiche, der Heiltrank lediglich einen. Ein Spruch ohne Wirkungsbereich ist in der Wirkung nicht veränderbar.

Ein Wirkungsbereich ist ein veränderbarer Teil eines Spruches. Ein Spruch kann keinen, einen oder mehrere Wirkungsbereiche haben.

Anwendung

Der erste Leitsatz der theoretischen Magie lautet: "Magische Energie wird durch den Magier zu Wirkung". Somit kann der Magier durch den Einsatz von seinen Magiepunkten eine von ihm kontrollierte Wirkung erreichen, die Menge kann er dabei frei bestimmen.

Der Magier bestimmt wieviel magische Energie, Magiepunkte, er verwenden will.

Der Magier kann natürlich nur so viele Magiepunkte einsetzen, wie er besitzt. Da diese nur langsam wieder gewonnen werden, sollte er sorgsam damit umgehen. Denn pro Zauberversuch verliert der Magier die eingesetzten Magiepunkte, unabhängig davon, ob der Erfolgswurf gelungen ist oder nicht.

Der Magier ist beim Einsetzen der Magiepunkte auch von seinen Fähigkeiten begrenzt. Er muß den Spruch gut beherrschen um größere Wirkungen zu erzielen. Durch den Spruch wird magische Energie in eine bestimmte Form gezwungen. Verwendet der Magier mehr Energie als er kontrollieren kann, so wird die Form verloren gehen und der Zauber mißlingt.

Der Magier kann es natürlich trotzdem versuchen, nur die Chancen sind nicht sehr gut.

Mit dem Spruch wandelt der Magier magische Energie in Wirkung. Je mehr magische Energie in Form und Wirkung gebracht werden soll, desto schwieriger wird es.

Wo immer in YARG etwas schwierig zu werden droht, werden Erfolgswürfe eingesetzt, um zu herauszufinden, ob der Charakter fähig ist diese Schwierigkeit zu meistern. Hier ermittelt der Erfolgswurf, ob der Magier fähig ist mit Hilfe des Spruches seine magische Energie in Wirkung und Form umzusetzen. Bei diesem Erfolgswurf benutzt der Magier genau die Spruchfertigkeit, die er erlernt hat, um die Formel, das Ritual oder den Zauber zu beherrschen.

Spruchfertigkeit + 1W6 + Modifikatoren größer gleich Schwierigkeit

Doch wie kann man herausfinden, wie hoch die Schwierigkeit ist, die der Magier mit der Spruchfertigkeit meistern muß? Normalerweise wird die Schwierigkeit vom Spielleiter oder von den Regeln festgelegt. Hier aber ist dies anders: Der Spieler, also der Magier, selbst legt fest, mit welcher Schwierigkeit er den Spruch durchführen will.

Der Magier bestimmt die Schwierigkeit bei der Umwandlung von magischer Energie in Wirkung.

Doch warum sollte ein Magier eine höhere Schwierigkeit wählen als *Einfach*? Wie oben schon angedeutet, kann der Magier bestimmen, wieviel Energie er in Wirkung, also Magiepunkte in Wirkungspunkte, umwandeln will. Je mehr Energie er jedoch umwandelt, desto schwieriger wird es.

Da die Magie eine exakte Wissenschaft ist, gilt auch der Umkehrsatz:

Je höher die Schwierigkeit, desto mehr Wirkung kann erzielt werden.

Will der Magier eine höhere Wirkung erzielen, so muß er eine höhere Schwierigkeit wählen.

Um kontrollierbare Magie auszuüben, muß der Magier den Zauber (Zauberspruch oder Alchemistische Formel) gelernt haben. Der Magier muß vor dem Zaubern die Schwierigkeit wählen, um die MP Kosten zu erhalten. Viele Zauber haben eine unterschiedliche Wirkung pro Schwierigkeit, bzw. eine höhere Schwierigkeit reduziert die MP Kosten.

Der Magier würfelt dann mit seiner Zauberskillstufe einen Prüfwurf gegen die gewählte Schwierigkeit. Egal ob er Erfolg hat, die MP werden gestrichen. Das erhaltene Wurfresultat wird oft als Ziel für einen Rettungswurf benötigt und muß sich deshalb, genau wie ein normaler Waffen Angriffswurf, gemerkt werden.

Magie im Kampf

Wer glaubt, daß er sich mitten im Kampf befindend auf die schwierigen Zauber konzentrieren kann, der irrt leider. Die Sagen und Geschichten künden zwar von mächtigen Kriegermagiern und Hexen die schwertschwingend Blitze und Flammen schleuderten, doch dabei wird oft vergessen, daß diese Zauberer herausragend in ihrer Kunst waren und sind. Es ist durchaus möglich im Kampf zu zaubern, aber es erfordert eine höhere Konzentration. Befindet sich ein Magier im Nahkampf, d.h. er ist zur Zeit seines Zauberns in dem Kontrollbereich eines Gegners, so erhält er einen Malus von -2 auf seinen Wurf.

Da jeder Zauber Gesten und Worte erfordert, kann ein Zauber NICHT im Handgemenge durchgeführt werden. Im Nahkampf oder Handgemenge gilt es dagegen keine Mali. Weiterhin kann im Gegensatz zu vielen anderen Systemen ohne Probleme in Rüstung gezaubert werden. Um einen Zauber zu wirken, muß allerdings mindestens eine Hand frei sein, um Gesten machen zu können.

Im Fernkampf jedoch hat ein Magier keine Probleme, selbst wenn er in derselben Runde einem Geschloß ausweichen muß, verbleibt dem Zauberkundigen noch genügend Zeit den Spruch zu weben.

Alle Zauber mit 1 Phase Dauer, sowie Wilde Magie, können als normale Kampfhandlung ausgeführt werden. Längere Zauber gelten als komplexe Handlung.

Alchimisten können ihre Mittel wie jeder anderer Charakter problemlos einsetzen. Eine Herstellung der Mittel im Kampf ist jedoch nur sehr bedingt möglich, da für viele Mittel ja erstmal ein kleines Labor, zumindest aber ein Kocher aufgebaut werden kann. Im Nahkampf und Handgemenge also nicht möglich.

Höhere Schwierigkeit

Jeder Spruch oder jede Formel kann mit einer höheren Schwierigkeit gezaubert werden, als für die Wirkung benötigt wird. Hierdurch spart der Magier MP ein. Generell gibt es in YARG zwei Arten von Zaubern, die unterschiedliche MP "Sparkosten" haben. Bei beiden wird allerdings immer mindestens 1 MP verbraucht.

Zauber mit einer Schwierigkeitsstufe. Dies sind alle Sprüche und Formeln bei denen nur EINE Schwierigkeit (*Einfach*) angegeben ist. Hier spart der Magier pro höherer Stufe genau die Hälfte (Aufrunden) an MP ein.

Ein Spruch kostet 10 MP auf Einfach.

Auf Normal kostet er 5 MP.

Auf Knifflig kostet er 3 MP.

Auf Schwer kostet er 2 MP.

Auf Sehr Schwer kostet er 1 MP.

Auf Fast Unmöglich kostet er 1 MP.

Auf Absolut Unmöglich kostet er 1 MP.

Zauber mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen Bei Zaubern, die verschiedene Schwierigkeitsstufen mit verschiedenen Wirkungen haben, spart der Magier pro höheren Schwierigkeitsstufe über der gewünschten Wirkung 2 MP ein. Auch hier wird mindestens 1 MP verbraucht.

Ein Zauber soll nur die Wirkung Einfach haben, wird aber auf Knifflig gezaubert. Da Knifflig zwei Stufen über Einfach liegt, spart der Magier also 2 mal 2 MP gleich 4 MP ein. Er bekommt aber nur die Wirkung Einfach des Zaubers, obwohl er Knifflig geschafft hat.

Zusatz MP

Zusätzliche MP, die eingesetzt werden können um den Effekt oder die Wirkungsdauer zu verbessern, werden zum Schluß aufaddiert, verringern sich also nicht durch höhere Schwierigkeiten.

Ritual Magie

Unter Ritual Magie ist das Wirken von Magie durch eine ganze Gruppe von Magiern, statt eines Einzelnen gemeint. Um ein Ritual durchzuführen, muß jeder Beteiligte "Rituelle Magie" gelernt haben und es innerhalb der

Gruppe einen akzeptierten Anführer geben, der den Zauber letztendlich ausführt. Beim Durchführen des Rituals müssen die Gruppenmitglieder Körperkontakt zueinander haben. Dabei gelten folgenden Regeln:

Der Anführer bestimmt die Schwierigkeit des Zaubers, sowie eventuell zusätzlich eingesetzte MP. Jeder Magier der Gruppe muß den gewünschten Zauber gelernt haben und einen Zauberskillwurf gegen die gewählte Schwierigkeit schaffen, damit das Ritual klappt. Versagt auch nur einer der Zauberer, so werden die MP Kosten komplett beim Anführer abgezogen. Sollte der Anführer weniger MP haben, so wird ganz einfach die doppelte Menge an LP abgezogen.

Der Zauberskillwurf des Anführers gilt als Berechnung für den Effekt bzw. einen möglichen Rettungswurf. Durch das Ritual erhält dieser Wurf fix einen Bonus von +1.

Die anfallenden MP Kosten werden durch die Anzahl der Magier dividiert, wobei die Kosten allerdings immer mindestens 1 MP betragen. (Bei fünf Magiern würden die Kosten also nur ein Fünftel betragen) Diese Kosten können von einem beliebigen Mitglied der Gruppe abgezogen werden oder auch auf mehrere Magier aufgeteilt werden.

Die Vorbereitung des Spruches dauert durch das Ritual mindestens eine ganze Kampfrunde, in der kein Gruppenmitglied gestört (angegriffen) werden darf. Im Kampf kann somit nur jede zweite Runde ein ritueller Zauber gewirkt werden.

Alchimie

In der Herstellung erzeugt der Alchimist ein Mittel, die Anwendung des Mittels setzt die Wirkung frei.

Ein Alchimist ist fähig alle seine Mittel vor dem Abenteuer zusammenzustellen, so daß ein mit vielen Mitteln ausgestatteter Alchimist einen großen Vorteil im Spiel hat. Der Nachteil eines Alchimisten ist ebenso klar: Ohne die entsprechenden Mittel oder Reagenzien kann er keine Magie wirken.

Herstellung

Bei der Herstellung der Mittel bringt der Alchimist magische Energie in Form und Wirkung. Das Mittel wirkt dann wie eine Art Speicher für die magische Energie. Nur daß diese Energie nicht mehr frei ist, sondern gebunden in einer vom Magier bestimmten Form.

Um magische Energie in eine Form zu binden benötigt der Alchimist eine Art Medium: die [Reagenzie](#).

Alchimie ist nur mit Reagenzien möglich.

Das ideale Medium für die Speicherung von magischer Energie ist das äußerst seltene Mineral Yargonium. In diesem Mineral kann man jede Art von magischer Energie speichern. Doch auch andere in der Natur vorkommende Minerale und Pflanzen eignen sich zur Speicherung von Magie. Doch sind diese Reagenzien des Alchimisten nur eingeschränkt fähig magische Energie zu halten. Durch langjähriges Forschen und Experimentieren hat man jedoch herausgefunden, welche Minerale oder Pflanzen sich für eine bestimmte Form magischer Energie eignen. Die aus dieser Forschung resultierenden Formeln und Rezepturen bestimmen, welche Reagenzien für eine bestimmte Form und Wirkung zu gebrauchen sind. Der Alchimist geht beim Herstellen seiner Mittel genauso vor wie jeder anderer Magier auch, die Regeln sind bis auf die Reagenzien identisch. Jedoch muß er vor dem Spruch sicher stellen, daß er über alle in der Formel genannte Reagenzien verfügt. Eine Liste der Reagenzien findet sich am Ende des Handbuches der Alchimie hinter den Sprüchen.

Zuerst legt der Alchimist den Spruch und die Schwierigkeit fest und macht die Reagenzien bereit.

Im Gegensatz zum Zauberer kann sich der Alchimist hierbei natürlich Zeit lassen. Da er vernünftiger Weise nicht versuchen sollte, seine Mittel in einem Kampf zu bereiten. Wie der Alchimist ausgespielt werden soll, legen die Regel nicht fest. Der einen Spielgruppe mag es genügen, wenn der Alchimist sanft mit der Hand über die Reagenzien streicht, eine andere wünscht, daß er seine Reiselabor nimmt und unter Gestank und Krach vor sich hin köchelt. Die bei den Formeln angegebene Schwierigkeit der Herstellung gibt in etwa Auskunft über die Komplexität der Produktion, desto länger wird es wohl auch dauern.

Dann bestimmt der Alchimist die Anzahl der Magiepunkte. Der Alchimist würfelt seinen Erfolgswurf.

Mit dem vom Alchimisten bestandenem Erfolgswurf ist das Mittel hergestellt, Form und Wirkung sind in dem Mittel gespeichert. Unabhängig vom Ergebnis des Erfolgswurfs sind die Magiepunkte und die Reagenzien verloren.

Der reiche Geizkragen Dago Bert hat erfahren, daß es ein Diebestrio auf seine kostbaren Schätze abgesehen hat. Um sein Haus besser zu schützen, beauftragt er einen Alchimisten ein paar Fallen einzurichten.

Der Alchimist schaut sich das Haus an und entdeckt ein Fenster, welches nicht ausreichend vergittert ist. Um den Dieben das Leben schwer zu machen, beschließt er vor dem Fenster eine Erdfalle zu installieren. Ein paar verschwegene Arbeiter heben eine tiefe Grube vor dem Fenster aus und befestigen angespitzte Holzspieße am Boden des Loches.

Während die Arbeit noch am buddeln sind, ist der Alchimist in seinem Labor zu Gange. Er holt aus seinem Vorratsschrank eine Portion Irrwurz und Orant. Da er etwas Übung auf dem Gebiet hat, beschließt der den Spruch auf Normal durchzuführen. Er reduziert damit seine MP-Kosten auf die Hälfte.

Er beherrscht die Spruchfertigkeit Erdfalle auf 3 und würfelt eine 3. Somit ist der Spruch gelungen und aus den Reagenzien hat sich ein grünliches Pulver gebildet. Auch wenn der Spruch nicht gelungen wäre, hätte der Alchimist seine MPs und seine Reagenzien verbraucht. Der Alchimist nimmt nun dieses Mittelchen und beauftragt den Vorarbeiter nach Beendigung der Arbeiten das Mittel über der frisch entstandenen Grube zu verstreuen.

Der Vorarbeiter macht genau dies und nachdem sich der feine Staub des Pulvers gelegt hat, kann keiner mehr erkennen, daß sich dort eine Grube befindet. Nur mit Fallenkunde gegen Schwierig könnte das Trio um Schatten entdecken, daß hier eine heimtückische Falle lauert. Mit ein bißchen Glück entdecken sie aber auch die ausgehobene Erde in der Ecke und ahnen schon, was ihnen bevorsteht.

Abführmittel

LF: 5 EP

Herstellung : 5 Runden Trank

Rettung : Konstitution gegen Schwierig

Reagenzien : Lythrium (5 GE)

Hiermit kann der Alchimist aus den Reagenzien ein Abführmittel brauen, welches jeden Anwender in heftige Bedrängnis bringt. Das Mittel muß eingenommen werden und ist mit Schmecken gegen Normal zu entdecken. Die Wirkung setzt nach ca. 10 Minuten ein.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	5 Minuten lang

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um 5 Minuten.

Chamäleonhaut

LF: 10 EP

Herstellung : 3 Runden Trank

Reagenzien : Quirim (45 GE)

Wurde der Trunk einmal eingenommen, so hat die Haut die Eigenschaft, die Farbe und das Muster des Hintergrundes anzunehmen. Dies gilt aber nicht für Kleidungs- oder Rüstungsteile. Ein nackter Charakter, der sich nicht bewegt, ist quasi unsichtbar. Die Wirkung tritt augenblicklich ein, sobald der Charakter sich nicht mehr bewegt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	1 Stunde lang

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um 1 Stunde.

Drachenrüstung

LF: 25 EP

Herstellung : 10 Runden Salbe

Reagenzien : Eisenblüte, Lederkoralle (140 GE)

Mit dieser Salbe kann eine Trefferzone mit einer natürlichen Körperrüstung versehen werden. Die Salbe wird auf die gewünschte Körperregion aufgetragen und muß mindestens fünf Minuten lang einwirken. Nachdem die Paste getrocknet ist, kommt darunter eine natürliche Hautrüstung zum Vorschein. Eine schon vorhandene Rüstung wirkt additiv. Die Drachenrüstung verursacht keine Behinderung. Die Wirkungsdauer beträgt 1 Tag.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	3 Rüstungsschutz
Normal	10	6 Rüstungsschutz
Knifflig	15	9 Rüstungsschutz

Durchblick

LF: 30 EP

Herstellung : 1 Tag Glaslinsen

Reagenzien : Yargonium (1000 GE)

Mit diesem Spruch können Sichthilfen gebaut werden, mit denen man durch Kleidung und Lederrüstungen sehen kann, nicht aber durch Metall. Sehr praktisch für das Ausspionieren von Geldbörsen und für Voyeure. Die Glaslinsen müssen dafür mit Yargonium in Berührung gebracht werden. Während einem ein Tag dauerndem Ritual erlangen die Linsen ihre magische Eigenschaft. Nach 3 W6 Monaten verschwindet die magische Wirkung.

Schwierigkeit	MP
Einfach	40

Erdfalle

LF: 10 EP

Herstellung : 5 Runden Pulver

Reagenzien : Irrwurz, Orant (35 GE)

Dieser Spruch erzeugt eine Illusion über einer Fallgrube, so daß sie vom normalen Erdboden nicht zu unterscheiden ist. Über abgestürzten Wesen schließt sich die Falle ohne Spuren, so daß durchaus auch mehrere Wesen nacheinander in die Falle geraten können.

Ein Aufmerksamkeitswurf gegen Schwierig, bzw. Fallenkunde gegen Knifflig ist nötig, um die Falle zu entdecken.

Schwierigkeit	MP	Wirkungsdauer
Einfach	6	1 Tag

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um 1 Tag.

Ewiges Licht

LF: 10 EP

Herstellung : 10 Runden Salbe

Reagenzien : Pech (5 GE)

Eine Objekt wie z.B. eine Fackel wird mit der entstehenden Paste eingerieben. Diese Substanz beginnt über einen langen Zeitraum zu leuchten. Die Lichtstärke entspricht der einer Laterne. Hierbei entsteht keine Flamme sondern ein kaltes Licht, das problemlos angefaßt werden kann und deshalb auch nicht verlöschen kann.

Schwierigkeit	MP	Wirkungsdauer
Einfach	4	1 Tag

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um 1 Woche.

Färbemittel

LF: 5 EP

Herstellung : 15 Runden Pulver

Reagenzien : diverse (3 GE)

Mit diesem Spruch kann der Alchimist verschiedene Farbstoffe herstellen, die zum Färben von Gegenständen benutzt werden können. Als Grundstoffe kommen hierfür Safran-Pulver und Arsenschwefel (gelb), Mahonie-Beeren und Lapislazuli (blau) oder Purpurschnecken, Krappwurzeln und Scharlachschildläuse (rot) in Betracht. Die Wirkung ist permanent. Die Farbe kann nur durch Abkratzen entfernt werden. Durch die Pulverform ist ein Einsatz zum Schreiben oder Zeichnen allerdings nicht möglich

Schwierigkeit	MP
Einfach	2

Federgewicht**LF: 25 EP****Herstellung : 4 Runden Salbe****Reagenzien : Wolfswurzel (10 GE)**

Mit der Salbe bestrichene Objekte oder Wesen werden um 90% ihres Gewichtes leichter, sie wiegen also nur noch ein Zehntel. Ein damit eingeschmierter Charakter kann dreimal soweit und hoch springen. Es gilt, daß diese Salbe keinerlei Auswirkungen auf das Kampfgeschehen hat.

Schwierigkeit	MP	Wirkungsdauer
Einfach	6	1 Stunde

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um 1 Stunde.

Fernseher**LF: 30 EP****Herstellung : 2 Stunden Tinktur****Reagenzien : Wasser, Tigerauge (800 GE)**

Dies ist ein zur Observierung ganzer Landstriche geeigneter Spruch. In eine Schüssel oder Ballonflasche gefüllt, wirkt die Tinktur wie ein Fenster zu dem gewünschten Ort, den der Magier allerdings schon einmal besucht haben muß. Der Magier kann sehen und hören was an diesem Ort gerade passiert. Leider entsteht, sobald der Magier in die Ferne schaut, am Zielort ein zweidimensionales Bild des Gesichtes des Magiers. Dieses Gesicht schwebt in der Luft und kann nur gedreht, aber nicht wegbewegt werden. Etwaige Angriffe auf das "Gesicht" schlagen auf den Magier zurück, Rüstung schützt nicht. Das Gesicht wird mit Aufmerksamkeit gegen *Knifflig* entdeckt und verschwindet wieder sobald der Magier seinen Blick von der Tinktur abwendet (freie Handlung). Der Magier kann durch das Gesicht leider keinerlei Magie wirken. Während der Wirkungsdauer von 2 Stunden können beliebig viele andere Blickpunkte gewählt werden, die der Magier ebenfalls besucht haben muß.

Schwierigkeit	MP
Einfach	16

Feuerstäbchen**LF: 5 EP****Herstellung : 10 Runden****Reagenzien : Holz, Phosphor (5 GE)**

Der Alchimist kann mit dieser Formel Zündhölzer herstellen, die auch auf YARG funktionieren. Diese Streichhölzer können an Holz, Leder oder ähnlichen gerieben werden, um sich zu entzünden, müssen allerdings trocken gehalten werden .

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	25 Stäbchen

Finsternis**LF: 25 EP****Herstellung : 8 Runden Pulver****Reagenzien : Anthrax (10 GE)**

Wird das Pulver in die Luft geworfen, so entsteht eine finstere Wolke mit 2W6 Meter Durchmesser, die jedes Sehen unmöglich macht. Wesen, die sich in der Wolke befinden sind blind. Auch von außerhalb läßt sich nicht in die Wolke hineinschauen..

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	16	10 Runden

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um 1 Runde.

Flammenfalle**LF: 25 EP****Herstellung : 10 Runden Salbe****Reagenzien : Phosphor (5 GE)**

Mit diesem Spruch kann ein Gegenstand, auch Waffen, so präpariert werden, daß er bei einer Berührung mit einer Flüssigkeit (z.B. Schweiß, Blut, Regen) Feuerschaden macht. Einmal ausgelöst, ist diese Falle nicht mehr vorhanden. Mit der Fertigkeit *Fallen finden* kann diese Falle jedoch entdeckt werden. Dies ist auch mit Aufmerksamkeit möglich, dabei wird aber ein Malus von -4 vom Wurf abgezogen. Die zu erreichende Schwierigkeit ist gleich der Zauberschwierigkeit.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	1 W6 Feuerschaden
Normal	10	1 W10 Feuerschaden
Knifflig	15	2 W8 Feuerschaden

Flitzer**LF: 10 EP****Herstellung : 10 Runden Trank****Reagenzien : Anthrax (10 GE)**

Wenn dieser Trank eingenommen wird, verleiht er eine höhere Bewegungsreichweite. Der Anwender kann sich während der Wirkungsdauer doppelt so weit bewegen wie normal. Wenn der Trank aufhört zu wirken, erhält der Anwender allerdings 1 W12 LP Schaden durch die hohe Belastung des Körpers.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	2 Stunden

Pro weiteren 5 MP verlängert sich die Wirkung um 1 Stunde.

Flugsalbe

LF: 15 EP

Herstellung : 1 Stunde Salbe

Reagenzien : Springwurz (150 GE)

Wer einen Besen, Teppich oder ähnliches mit dieser Salbe einreibt, kann durch die Luft fliegen, indem er auf dem Besen oder Teppich reitet. Der Magier kann das Objekt problemlos mit Gedankenkraft steuern, solange er darauf sitzt. Sollte der Magier stürzen, so fällt auch das fliegende Objekt zu Boden. Die Bewegungsreichweite ist 50 Meter pro Runde im Kampf, bzw. 25 km pro Stunde als Transportmittel. Wenn der Zauber endet, hat der Fliegende noch 2 W4 Runden Zeit, um zu landen, danach stürzt er zu Boden. Die Tragkraft beträgt normalerweise 250 kg.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	2 W4 Stunden

Pro weiterem MP erhöht sich die Tragkraft um 50 kg.

Gegengift

LF: 30 EP

Herstellung : 2 Runden Trank

Reagenzien : Blutkraut, Eisenblüte (75 GE)

Mit diesem Mittel kann ein Gegengift hergestellt werden, das gegen alle Giftwirkungen hilft. Der Trank erlaubt einen weiteren Konstitutionswurf gegen das Gift. Wenn dieser Wurf gelingt verschwindet die Giftwirkung.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	+4 Bonus

Pro weiteren 5 MP erhöht sich der Bonus um 1.

Gestank

LF: 20 EP

Herstellung : 1 Stunde Pulver

Rettung : Konstitution gegen Schwierig

Reagenzien : Faulbaum (15 GE)

Eine Wolke übelsten Gestankes entsteht über dem geworfenen Pulver. Betroffene Wesen, die ihren Rettungswurf nicht schaffen kämpfen mit einem Würgereiz und haben einen Malus von -2 auf alle Ihre Würfe, solange sie sich in der Wolke befinden. Der Rettungswurf muß nur einmal durchgeführt werden. Die Wolke löst sich bei Windstille nach 3 W6 Runden auf, bei Luftbewegung entsprechend schneller.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	1 W8 Meter Durchmesser

Pro weiteren 5 MP erhöht sich der Radius um 1 Meter.

Gift (Schaden)

LF: 60 EP

Herstellung : 1 Stunde Tinktur

Rettung : Konstitution gegen Knifflig

Reagenzien : Juperius (120 GE)

Der Alchimist kann hiermit eine Dosis eines geruchs- und geschmacklosen Giftes herstellen. Das Gift wirkt sofort nachdem es entweder in den Magen oder die Blutbahn gelangt ist. Wird das Gift auf eine Waffe aufgetragen, verbraucht sich die Wirkung nach einem Treffer. Das Gift in ein Essen oder ein Getränk gegeben wird mit *Schmecken* gegen *Knifflig* erkannt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	2 W6 LP Schaden
Normal 15	3 W8	LP Schaden
Knifflig	30	3 W 12 LP Schaden

Pro weiterer Reagenzie erhöht sich die Wirkung um eine Runde. Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Schwierigkeit des Rettungswurfes um Eins.

Gift (Betäubung)

LF: 50 EP

Herstellung : 1 Stunde Tinktur

Rettung : Konstitution gegen Knifflig

Reagenzien : Schleimpilz (90 GE)

Der Alchimist kann eine Dosis eines Betäubungsgiftes herstellen. Das Gift wirkt sofort nachdem es in die Blutbahn gelangt ist, muß also auf eine Waffe aufgetragen werden. Nach einem Treffer ist das Gift verbraucht.

Die Betäubungswirkung gilt für alle Würfe. Die Wirkung läßt erst nach, wenn ein Konstitutionswurf gegen Knifflig gelungen ist. Ein betäubtes Opfer darf pro Stunde den Wurf wiederholen.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	-1 Malus
Normal	10	-2 Malus
Knifflig	30	-3 Malus

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Schwierigkeit des Rettungswurfes um Eins.

Gift (Betäubung)

LF: 50 EP

Herstellung : 1 Stunde Tinktur

Rettung : Konstitution gegen Knifflig

Reagenzien : Schleimpilz, Juperius (210 GE)

Der Alchimist kann hiermit eine Dosis eines Lähmungsgiftes herstellen. Das Gift wirkt sofort nachdem es in die Blutbahn gelangt ist, muß also auf eine Waffe aufgetragen werden. Nach einem Treffer ist das Gift verbraucht. Ein Opfer, das gelähmt ist, kann sich nicht mehr bewegen. Die Lähmungswirkung läßt nach 1 Stunde von selbst wieder nach oder wenn ein Konstitutionswurf gegen Knifflig gelungen ist. Ein gelähmtes Opfer darf alle 4 Runden (einmal pro Minute) den Wurf wiederholen.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	20	Lähmung

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Schwierigkeit des Rettungswurfes um 1.

Giftvorbeugung

LF: 25 EP

Herstellung : 5 Runden Trank

Reagenzien : Centaurion (80 GE)

Hiermit kann eine begrenzte Giftimmunität bewirkt werden. Während der Wirkungsdauer hat das bezauberte Lebewesen einen Bonus auf jeden Rettungswurf gegen Gift. Der Trank wirkt 5 Stunden lang. Die Wirkung setzt allerdings erst eine halbe Stunde nach Einnahme des Trankes ein.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	+2 Bonus
Normal	10	+4 Bonus
Knifflig	15	+ 6 Bonus
Schwierig	20	+ 8 Bonus

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Wirkung um 1 Stunde.

Gleitmittel

LF: 5 EP

Herstellung : 5 Runden Salbe

Reagenzien : Goldwurz (20 GE)

Eine hautverträgliche, sehr glitschige Salbe wird erzeugt. Ein eingeschmierter Charakter oder Gegenstand kann nur noch mit einem Malus von -4 gehalten werden. Wird der Boden damit bedeckt, so ist ein Balancierwurf gegen *Knifflig*, bzw. ein Agilitätswurf gegen *Schwer* nötig, um nicht zu fallen. Die hergestellte Menge reicht zum Einreiben eines Charakters, bzw. zur effektvollen Bedeckung von 1 m² Fläche.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	2 Stunden

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkungsdauer um 1 Stunde.

Griechisches Feuer

LF: 30 EP

Herstellung : 5 Runden Mixtur

Reagenzien : Phosphor, Pech (10 GE)

Das griechische Feuer ist mit der Wirkung eines Molotow-Cocktail vergleichbar. Die Mischung muß nicht erst angezündet werden, sondern fängt bei Kontakt mit Luft sofort an zu brennen und verspritzt beim Aufprall in einem Durchmesser von 5 Metern brennende Substanz. Dieses Feuer kann nicht mit Wasser gelöscht werden, selbst unter Wasser brennt es weiter. Nur das Abdecken des Feuers mit Erde oder einer dicken Decke löscht es vorzeitig. Ein durch einen Spritzer getroffenes Lebewesen erhält pro Runde 1W10 Brandschaden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	1 Runde
Normal	10	1 W4 Runden
Knifflig	15	2 W4 Runden

Haarausfall

LF: 5 EP

Herstellung : 5 Runden Trank

Rettung : Konstitution gegen Knifflig

Reagenzien : Adlerfarn, Dudain (2 GE)

Ein Opfer, das diesen Trank zu sich nimmt und seinen Konstitutionsrettungswurf nicht schafft, wird mit Haarausfall gestraft. Dem Opfer fallen innerhalb von 1W4 Tagen sämtliche Haare aus, wachsen aber wieder normal nach. Der Trank wird mit *Schmecken* gegen *Knifflig* erkannt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	Haarausfall

Haftpaste**LF: 25 EP****Herstellung : 5 Runden Salbe****Rettung : Stärke****Reagenzien : Bienenwachs, Eppich (31 GE)**

Es entsteht eine stark klebende Substanz ausreichend für ca. 1 m² Fläche. Die Substanz kann mit mindestens einem Liter Wasser innerhalb von 10 Minuten aufgelöst werden. Die Wirkungsdauer dieser Paste ist permanent. Ein Befreien kann nur mit einem Stärkewurf erfolgen. Wird die Salbe direkt auf einen Gegner aufgetragen, so erhält dieser einen Malus von -4 auf alle Aktionen bis die Haftpaste abgewaschen wird, wenn er seinen Stärkewurf nicht schafft.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	Rettung 6, 100 kg Klebkraft
Normal	4	Rettung 9, 150 kg Klebkraft
Knifflig	6	Rettung 12, 200 kg Klebkraft
Schwierig	8	Rettung 15, 150 kg Klebkraft

Heiltrank**LF: 40 EP****Herstellung : 10 Runden Trank****Reagenzien : Blutkraut (60 GE)**

Dieser Trank heilt sofort vorhandene Wunden. Die Wunden verschwinden und Lebenspunkte werden augenblicklich regeneriert.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	3	2 W6 LP Heilung
Normal	6	3 W8 LP Heilung
Knifflig	9	3 W 12 LP Heilung

Pro weiterer Reagenzie erhöht sich die Wirkung um eine Runde.

Hexenstigma**LF: 5 EP****Herstellung : 1 Stunde Pulver****Reagenzien : Rumex (15 GE)**

Hiermit können Gegenstände so präpariert werden, daß sie bei Berührung ein Lebewesen rot markieren. Die Farbe kann während der Wirkungsdauer nicht entfernt werden, es hilft nur ein Übermalen. Die Fläche, die mit einer Portion bestrichen werden kann, ist etwa 50 x 50 cm.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	2 W6 Stunden

Pro weiterem MP erhöht sich die Markierungsdauer um 1 Stunde.

Hexentrunk**LF: 40 EP****Herstellung : 10 Runden Trank****Reagenzien : Peyotl (50 GE)**

Wer diesen Trank zu sich nimmt, spürt keinen Schmerz, auch wenn er körperlichen Schaden abbekommt. Während der Wirkungsdauer verschwinden alle Abzüge auf die Kampffähigkeit durch Verwundungen oder kritische Treffer. Der Trank macht es allerdings unmöglich die Schwere der Verletzungen zu erkennen. (Um dies zu simulieren, werden die LP des Spielercharakters vom Spielleiter geführt. Der Spieler selber bekommt nur gesagt, daß er getroffen wird, die Schwere des Treffers wird ihm verschwiegen.)

Schwierigkeit	MP	Wirkungsdauer
Einfach	16	2 W6 Runden

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Runde.

Insektenabwehr**LF: 5 EP****Herstellung : 3 Runden Salbe****Reagenzien : Hypericum (20 GE)**

Man trage die Paste auf die Haut auf. Dies hält normale Insekten jeglicher Größe fern und stinkt stark. Insekten (Monster), die im Bestiarium aufgeführt sind, bekommen einen Abzug von -1 auf ihren Angriff, wenn sie ein Lebewesen mit aktiver Insektenabwehr attackieren. Weiterhin wird ein Charakter, der die Salbe benutzt hat, leichter bemerkt (Riechen + 3).

Schwierigkeit	MP	Wirkung
---------------	----	---------

Pro weiterem MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Stunde.

Jagdtée

LF: 20 EP

Herstellung : 4 Runden Trank

Reagenzien : Adlerfarn (1 GE)

Mit diesem Tee kann man die eigene Aufmerksamkeit steigern und somit Wild besser aufspüren. Die Wahrnehmung aller Sinne steigert sich. Dieses Mittel ist auch bei der Nachtwache sehr beliebt, da der Trunk auch gegen Müdigkeit hilft. Der Trank wirkt 2W4 Stunden lang.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	+1 Bonus
Normal	10	+2 Bonus
Knifflig	15	+ 3 Bonus
Schwierig	20	+ 4 Bonus

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Stunde.

Juckpulver

LF: 15 EP

Herstellung : 3 Runden Pulver

Reagenzien : Brennessel, Irrwurz (11 GE)

Der Alchimist stellt ein Pulver her, das er auf ein Opfer werfen kann. Wenn dem Ziel kein Ausweichen gelingt, so erhält es durch den starken Juckreiz einen Malus von -1 auf alle Würfe (alle Aktionen und Reaktionen). Der Effekt kann nur durch ein Bad vorzeitig aufgehoben werden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	16	2 W6 Runden

Kampftrank

LF: 70 EP

Herstellung : 1 Stunde Trank

Reagenzien : Peyotl (50 GE)

Dieser Trank erhöht die Stärke und Kampfeskraft. Während der Wirkungsdauer erhöht sich der Schadensbonus für jeden Nahkampf- und Handgemeinetreffer. Leider muß der Benutzer dafür einen oft hohen Preis zahlen: Nach der Wirkung erhält er 3 W10 LP Schaden. Es soll Kämpfer gegeben haben, die nach einem siegreichen Gemetzel an den Folgen gestorben sind. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Runden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	16	+ 5 Schadensbonus

Pro weiterem MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Runde.

Lebenselixier

LF: 70 EP

Herstellung : 1 Tag Trank

Rettung: Magieresistenz gegen Schwierig

Reagenzien : Yargonium, Alraune (1300 GE)

Mit diesem Spruch kann der Zauberer seine Lebensspanne verlängern, indem er einem anderen dessen Vitalität stiehlt. Das Opfer altert im selben Maßstab, in dem der Zauberer verjüngt wird. Zu diesem Zweck müssen beide den Trank genießen. Derjenige, der als erstes trinkt, wird verjüngt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	20	2 W10 gestohlene Jahre

Pro weiteren 10 MP werden zusätzlich 1W6 Jahre gestohlen.

Leuchtfarbe

LF: 5 EP

Herstellung : 1 Stunde Tinktur

Reagenzien : Wasser, Dudain, Phosphor (6 GE)

Hiermit wird eine Farbe hergestellt, die im Dunkeln leuchtet und so als schwache Lichtquelle oder zur Markierung von Gegenständen oder Lebewesen genutzt werden kann. Die Farbe kann nur mit Alkohol abgewaschen werden. Eine Portion reicht für etwa ein Quadratmeter Fläche.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	10 Tage

Pro weiterem MP erhöht sich die Leuchtdauer um 1 W10 Tage.

Liebestrank

LF: 50 EP

Herstellung : 2 Stunden Trank

Rettung : Magieresistenz gegen Knifflig

Reagenzien : Juperius, Alraune (420 GE)

Eine Person, die diesen Trank zu sich nimmt und ihren Magieresistenzrettungswurf nicht schafft, wird sich sofort in die nächste Person verlieben, die sie sieht. Auch sexuelle Vorlieben werden durch den Trank verändert. So kann sich ein homosexueller Mann durchaus in einen anderen Mann verlieben.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	20	1 Monat

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Woche.

Luft wie Wasser

LF: 25 EP

Herstellung : 10 Runden Trank

Reagenzien : Goldwurz, Hypericum (40 GE)

Unter Mithilfe des Windes kann der Magier sich wie ein Vogel in den Lüften bewegen. Seine Fortbewegung gleicht allerdings eher dem Schwimmen als dem Fliegen. Wind hat den selben Effekt auf den Luftschwimmer wie eine Strömung im Wasser auf einen normalen Schwimmer: gegen die Strömung ist man langsamer als mit der Strömung. Zur Fortbewegung wird die Fertigkeit *Schwimmen* eingesetzt. Während der Wirkungsdauer kann der Magier sich auch in der Luft ausruhen, indem er sich treiben läßt. Normale Fortbewegung auf dem Boden ist weiterhin möglich. Die Bewegungsreichweite entspricht der normalen Bewegung zu Fuß, bzw. kann mit einem Schwimmenwurf ermittelt werden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	6	2 Stunden

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Stunde.

Männerlust

LF: 5 EP

Herstellung : 1 Stunde Trank

Rettung : Magieresistenz gegen Knifflig

Reagenzien : Goldwurz, Kolchicon (21 GE)

Eingenommen führt der Trank bei Männern zu einer heftigen Luststeigerung, die eine fast sofortige Entladung braucht.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	6	3 W10 Minuten

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 10 Minuten.

Maskierung

LF: 40 EP

Herstellung : 10 Runden Trank

Reagenzien : Nepava (190 GE)

Dieser Trank ändert die eigene Gesichtszüge nach belieben. Wenn der Trank eingenommen wird, muß der Anwender ein Bild von Person, der er ähneln will, vor sich haben. Das Gesicht und auch die Kopfbehaarung ändern sich dann dementsprechend. Es ist nicht möglich eine andere Rasse oder ein anderes Geschlecht vorzutauschen. Da die Statur nicht geändert wird, entdecken Bekannte des Nachgeäfften eventuell, daß irgend etwas nicht in Ordnung ist (Aufmerksamkeitswurf gegen Knifflig). Ein guter Freund des Nachgeahmten erkennt mit einem Aufmerksamkeitswurf gegen *Normal*, daß etwas nicht stimmt, wenn der Alchimist nicht gleichzeitig *Schauspielen* beherrscht und das Verhalten nachahmt, daß er natürlich kennen muß.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	1 Stunde

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Stunde.

Nebel des Grauens

LF: 25 EP

Herstellung : 1 Stunde Gas

Rettung : Magieresistenz gegen Knifflig

Reagenzien : Juperius (120 GE)

Wird das Fläschchen mit dem hergestellten Gas geöffnet, verbreitet sich sehr schnell ein feiner Nebel. Dieser Nebel verursacht bei allen Lebewesen starke Angstgefühle. Sobald ein Lebewesen der Wirkung unterliegt, flieht es panisch. Allerdings betrifft dies auch den Magier und seine Freunde. Der Nebel löst sich bei Windstille nach 3 W10 Runden auf, bei Luftbewegung entsprechend schneller.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	200 Kubikmeter Gas

Reichweite

LF: 20 EP

Herstellung : 1 Stunde Salbe

Reagenzien : Lythrium (5 GE)

Wird diese Salbe auf ein Geschloß aufgetragen, so verdoppelt sich dessen Reichweite. Diese Erhöhung der Reichweite gilt für jeden Entfernungsbereich. Die hergestellte Menge reicht für genau ein Geschloß. Die Wirkungsdauer beträgt nur 1 Stunde.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
---------------	----	---------

Sandkuchen**LF: 25 EP****Herstellung : 10 Minuten Tinktur****Reagenzien : Adlerfarn (1 GE)**

Mit diesem Spruch kann sich der Alchimist Nahrung besorgen, indem er Sand oder Erde mit der Tinktur benetzt und so in einen eßbaren, sehr nahrhaften Kuchen verwandelt. Der Geschmack des Sandkuchens läßt allerdings erheblich zu wünschen übrig.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	Essen für 2 W10 Leute

Sandwand**LF: 30 EP****Herstellung : 1 Stunde Tinktur****Reagenzien : Schleimpilz (90 GE)**

Dieser Spruch ermöglicht es, Stein in Sand zu verwandeln der zu Boden rieselt, bzw. leicht ausgehoben werden kann.. Dazu muß nur die Steinfläche mit der Tinktur benetzt werden. Auf einer Fläche von 1 Meter Radius zerbröseln der Stein. Die Wirkungstiefe wird durch die Herstellungsschwierigkeit bestimmt. Auf ein Steinmonster angewandt, entstehen je nach Herstellungsschwierigkeit 1, 2, oder 3 W10 LP Schaden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	20 cm Tiefe
Normal	16	60 cm Tiefe
Knifflig	24	1,8 m Tiefe

Säure**LF: 20 EP****Herstellung : 5 Runden Tinktur****Reagenzien : Schwefel, Rost (11 GE)**

Ein Gegenstand wird mit der Tinktur bestrichen. Nach 5 Runden beginnt er zu verrotten und verliert an Stabilität. Gegenstände, in welche Magie eingebunden wurde, sind gegen diese Tinktur immun. Die Tinktur reicht zum Bestreichen von etwa zehn mal zehn Zentimetern Oberfläche. Die behandelte Fläche kann nach 1 W6 Runden mit den Fingern auf einer Tiefe von 5 cm zerbröseln werden. Direkt auf die ungeschützte Haut aufgebracht entstehen 1W10 LP Schaden. Auf eine Rüstung geworfen entsteht ein Loch, das mit -3 gezielt getroffen werden kann.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	Holz/Leder o.ä. betroffen
Normal	8	Metall betroffen
Knifflig	12	Hartmetall betroffen

Schlafmittel**LF: 10 EP****Herstellung : 1 Stunde Trank****Rettung : Konstitution gegen Knifflig****Reagenzien : Papaver (7 GE)****Hiermit läßt sich ein Schlafmittel her**

stellen, das sogar ganz gut schmecken soll. Die Wirkung tritt allerdings erst nach 10 Minuten ein. Das Opfer schläft 2 W4 Stunden, kann allerdings durch heftiges Schütteln oder ähnliches geweckt werden. Der Trank wird mit Schmecken gegen *Knifflig* erkannt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	1 Schlafmittel

Staub des Vergessens**LF: 60 EP****Herstellung : 1 Stunde Pulver****Rettung : Magieresistenz gegen Knifflig****Reagenzien : Adamas, Samtblende (130 GE)**

Eine Person, die das Pulver einatmet, vergißt die letzten Geschehnisse vollkommen, wenn sie der Wirkung nicht widerstehen kann.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	10 Minuten vergessen
Normal	10	1 Stunde vergessen
Knifflig	12	1 Tag vergessen

Sturmgebräu**LF: 40 EP****Herstellung : 1 Tag Gas****Reagenzien : Faulbaum (15 GE)**

Beim Freisetzen des Gases entsteht ein starker Sturm. Die Richtung des Sturmes lässt sich nicht bestimmen. Der Sturm lässt nach 1 W4 Stunden wieder nach. Der Sturm bedeckt eine Fläche von ca. 100 Meter Durchmesser mit voller Stärke und flaut danach langsam ab.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	20	Sturm

Pro weiterem MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Stunde.

Totenmilch

LF: 25 EP

Herstellung : 1 Stunde Trank

Rettung : Konstitution gegen Knifflig

Reagenzien : Wolfswurzel, Peyotl (60 GE)

Diese Milch ist schwarz und erzeugt eine Totenstarre bei einem Lebewesen, welches sie trinkt. Das Wesen atmet nicht und benötigt auch keinerlei Elemente zum Leben während es in der Starre liegt. Der Trank wird mit Schmecken gegen *Normal* erkannt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	1 Tag

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Tag.

Unsichtbarkeitstrank

LF: 60 EP

Herstellung : 2 Stunden Trank

Reagenzien : Eppich (30 GE)

Wer diesen Trank trinkt, wird unsichtbar, da Licht ihn und seine Ausrüstung einfach durchdringt. Eine Handlung (außer Bewegung) des Unsichtbaren lässt ihn kurz aufblitzen. Ein sich kaum bewegendes, still verhaltendes Unsichtbares wird nur mit Aufmerksamkeit gegen *Sehr Schwer* bemerkt. Natürlich spielt auch der Körpergeruch eine wichtige Rolle. Stinkende Personen werden leichter entdeckt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	16	1 Stunde

Pro weiterem MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Stunde.

Wolkenwandern

LF: 10 EP

Herstellung : 10 Runden Tinktur

Reagenzien : Irrwurz, Peyotl (60 GE)

Wenn sich Lebewesen diese Tinktur auf Schuhe oder Füße schmieren, können sie auf Rauch, Nebel oder Wolken laufen, als wäre es sumpfiger Boden. Um nicht durch die Wolken zu brechen, müssen die Lebewesen ständig in Bewegung bleiben (mindestens 1 Meter pro Runde).

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	1 Stunde

Pro weiterem MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Stunde.

Wundtrank

LF: 10 EP

Herstellung : 10 Runden Trank

Reagenzien : Sanddorn (10 GE)

Der Trank beschleunigt enorm die Heilung von Wunden. Alle Wunden heilen mit einer bestimmten Anzahl von LP (nicht sofort) zusätzlich zu der normalen Regeneration. Der Effekt tritt nach einer Schlafphase ein. Mehrere Tränke verstärken sich nicht. Die Wirkung verfliegt auch nach einer Schlafphase.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	3	+2 W6 LP Regeneration
Normal	6	+ 3 W8 LP Regeneration
Knifflig	9	+ 3 W12 LP Regeneration

Zauber stärken

LF: 75 EP

Herstellung : 2 Stunden Pulver

Reagenzien : Lederkoralle (75 GE)

Dieses Pulver muß angezündet werden, um zu wirken. Wer den Rauch einatmet, kann die Anzahl seiner Magiepunkte steigern. Die Dosis reicht nur für ein Lebewesen, des weiteren verschwinden die zusätzlichen Magiepunkte natürlich wieder, wenn sie verbraucht wurden. Die Wirkung verfliegt allerdings nach einer Schlafphase und die dazu gewonnenen Magiepunkte verschwinden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	3	2 W6 zusätzliche MP
Normal	6	3 W8 zusätzliche MP
Knifflig	9	3 W12 zusätzliche MP

Zauberkunde

Zauberei ist die direkte Umsetzung der magischen Energie in Form und Wirkung. Ein Zauberer braucht nichts weiter als die Kenntnis des Spruches, magische Energie und ein bißchen Glück um seine Magie zu wirken. Die Puristen unter den Zaubern, das sind diejenigen, die jede andere Form von Magie ablehnen, verstehen sich selbst als die wahren Meister der Magie. Doch eher praktisch orientierte Magier bedienen sich aus jeder Kunstform. Wichtigstes Handwerkszeug des Zaubers sind seine Zaubersprüche. Diese Zauber ermöglichen es ihm seine magische Energie in Form und Wirkung umzuwandeln.

Ein Zauberer ist leicht daran zu erkennen, daß er mit konzentrierten Gesicht, starren Blick, merkwürdige Silben aneinanderreihend und dabei in verschlungenen Gesten mit seinen Händen fuchtelt. Manche Zauberer legen sogar einen rituellen Tanz hin, damit der Zauber besser gelingt.

Zauberer benötigen Gesten und laute Worte für ihre Magie.

Diese rituellen Gesten und Worte sind für den Zauber notwendig und Anfänger neigen sehr zur Übertreibung. Nur die Zauberer, die ihre Fertigkeit in einem Spruch auf die Stufe sechs gebracht haben, können diesen Zauber fast lautlos zaubern. Und nur die allerbesten Zauberer können einen Spruch nur mit der Kraft ihrer Gedanken wirken, sie besitzen die Fertigkeitsstufe neun in dieser Spruchfertigkeit.

Shim Shalah hat nun wirklich genug. Er mag Haudrauf wirklich gerne und er freut sich auch darüber, daß der große Troll soviel Humor zeigt. Doch was findet Haudrauf bloß so witzig daran, Shims Vorratsdose mit den leckeren Engerlingen immer auf das oberste Brett im Regal zu stellen? Mit einem Seufzer macht sich Shim daran zu beweisen, daß wahre Größe nichts mit der körperlichen zu tun hat. Er konzentriert sich und beginnt einen Levitationszauber.

Shim beherrscht diese Zauberkunst auf der Stufe 3 und wählt deshalb selbstsicher die Schwierigkeit Normal. Der Zauber muß nicht lange halten und daher beschließt Shim lediglich keine unnötigen Magiepunkte in den Spruch zu investieren. Auf der Schwierigkeitsstufe Normal entspricht dies genau zwei Magiepunkten. Da Shim eine Schwierigkeitsstufe höher als erforderlich wählt reduzieren sich seine MP-Kosten um die Hälfte. Statt 4MP benötigt er nur 2MP.

Ohne lang zu zögern zaubert Shim und würfelt bei seinem Erfolgswurf eine 2. Damit hat er genau das erforderliche Ziel (5) für die Schwierigkeit Normal erreicht. Der Zauber gelingt und Shim ist schwerelos. Er zieht sich am Regal hoch bis er das oberste Brett erreicht und ergreift dann seine Vorratsdose. Schnell bevor die Wirkung des Zaubers verfliegt, zieht er seinen gewichtslosen Körper wieder dem Boden entgegen.

Die Anwendung von Zauberei erfolgt wie bei den Grundregeln der kontrollierten Magie beschrieben, da sie die reinste Art der magischen Künste darstellt und somit keine Seiteneffekte die Regeln berühren.

Zauberer wirken ihre Zauber exakt nach der Grundregel der Magie

Der alberne Mensch mit dem langen, spitzen Hut ist sicherlich ein Zauberer, denkt sich Shim. Und so wie er sich hinter den anderen Gegnern versteckt, plant er gleich zu zaubern. Shim ist zwar schneller als der Mensch, der sich in eine dicke Stoffrüstung mit einem bunt besticktem Mantel gehüllt hat, aber er wartet ab, was der Zauberer vorhat. Leise flüstert er Schatten und Haudrauf eine Warnung zu.

Dann beginnt der Zauberer mit seinem Spruch. Shim erkennt mit seiner Zauberkundefertigkeit, daß es sich dabei um den Spruch Flammenstrahl handelt. Dies war einfach, da Shim den Spruch selber besitzt.

Schnell fängt Shim einen eigenen Zauber an, eine Wasserkuppel. Dieser Zauber ist sehr schnell durchzuführen und deshalb ist Shim vor dem Zauberer fertig. Eine Wasserkuppel schützt nun die drei Freunde vor den Schäden durch den Flammenstrahl. Der Zauberer ärgert sich über die Findigkeit seiner Gegner. Die Magiepunkte wären auf jeden Fall verloren, wenn er den Spruch abbricht. Nun bleibt ihm nur noch zu hoffen, das etwas von dem Flammenstrahl durch die Wasserkuppel dringt.

In der nächsten Runde bereitet der Zauberer einen anderen Spruch vor. Doch diesmal sind die Freunde gewarnt. Sie verlassen die schützende Kuppel und Haudrauf greift einen der beiden anderen Gegner an, die den Zauberer schützen. Schatten jedoch hält sich zurück und wartet darauf, daß der Magier erneut zu zaubern beginnt. Sie hat einen ihrer Shuriken gezogen, die sie so treffsicher einsetzen kann.

Als der Zauberer mit dem Spruch Meteor beginnt, wirft Schatten ihren Shuriken. Sie will damit den Zauberer während er zaubert stören. Ihr Erfolgswurf zeigt, daß sie treffen würde, wenn der Magier nicht ausweicht. Wenn der Magier jedoch erfolgreich ausweicht, erhält er bei seinem Zauberswurf einen Malus von -2, dafür aber keinen Schaden. Weicht er nicht aus und erhält durch den Schaden eine Verletzung, bekommt er auch einen Malus von -2 auf seinen Zauberswurf. Am schlimmsten trifft es den Magier, wenn er erfolglos ausweicht und daher verletzt wird. In diesem Fall steigt sein Malus auf den Wert -4. Der Magier vertraut auf seine Stoffrüstung und darauf, daß der Spruch Eisenhaut, den er kurz vor dem Kampf gemacht hat, noch wirkt. Er weicht nicht aus und tatsächlich hält die Rüstung den Schaden durch den Shuriken auf. Unverletzt kann er ohne Malus den Zauber beenden. Und ein Meteor zischt auf die drei Freunde zu. Nur ein Ausweichen kann sie nun vor dem Flammenschaden des Meteors bewahren.

Shim will es nun dem Zauberer mit gleicher Münze heimzahlen. Zwar ist er in der letzten Runde ausgewichen und hat nun einen Malus von -2 auf seine nächste Handlung. Aber er beherrscht den Spruch Meteor mit der Stufe 4 gut genug um ihn auf der Schwierigkeit Normal durchzuführen. Sein Erfolgswurf ist sehr gut, da er eine 6 und danach eine 2 würfelt. Der Zauberer muß nun gegen das Ergebnis von Shim ($4 - 2 + 6 + 2$) = 10 versuchen auszuweichen. Er schafft es nicht und somit wird er von den Flammen des Meteors übel verbrannt.

In diesem Buch sind die erforschten Zauber zusammengefaßt, welche allgemein bekannt sind. Mit dieser umfangreichen Sammlung ist der Zauberer den meisten Situationen gewachsen, die in seinem Leben vorkommen. Ein kundiger Leser sollte sich jedoch erst mit den Parametern der Zauber vertraut machen.

Spruchdauer

Diese Zeitspanne beschreibt die für die Durchführung des Zaubers benötigte Zeit. Erst nach Ablauf dieser Zeit muß der Zauberer seinen Erfolgswurf schaffen und tritt die Wirkung auf .

Ziel

Hier ist beschrieben wofür oder wogegen ein Zauber gerichtet ist.

Rettung

Wenn eine andere Abwehr als die bei den Grundregeln der kontrollierten Magie beschriebene notwendig ist, so wird sie hier beschrieben. Wird hier nichts anderes angegeben so kann man die gleichen Fertigkeiten zur Abwehr nutzen, wie beim Fernkampfangriff (*Ausweichen, Parade, Schildabwehr*). Dabei muß man unterscheiden zwischen dem normalen Angriff und der Flächenwirkung, bei der nur *Ausweichen* als Abwehr möglich ist.

Abwehr

Sprüche welche sich auch zur Abwehr eignen, sind mit diesem Zeichen markiert. Diese Sprüche können gegen einen Angriff, durch Zauberei oder Waffen, als Abwehrwurf eingesetzt werden. Die Zauberfertigkeit wird damit zur Abwehrfertigkeit.

Angriffsfertigkeit + 1W6 gegen Zauberfertigkeit +1W6

Aura der Beschützung

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase Magier selbst

Der Magier umgibt sich mit einer Aura, die eindringende Objekte für ihn subjektiv verlangsamt. Dadurch erhält der Magier einen Bonus auf jede körperliche Abwehr. Die Aura stört leider den Magier selbst. Er erhält deshalb während der Wirkungsdauer einen Angriffsmalus von Eins. Der Abwehrbonus gilt nicht gegen feindliche Zauber. Die Wirkungsdauer beträgt 5 Runden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	+1 Verteidigung
Normal	8	+2 Verteidigung
Knifflig	10	+3 Verteidigung

Pro weiterem MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 1 Runde.

Bleierne Müdigkeit

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Das Opfer wird unerträglich müde und sucht nach Möglichkeit einen Platz zum Schlafen auf. Ein eingeschlafenes Opfer wacht spätestens nach 2 W6 Stunden wieder von selbst auf, wenn es nicht vorher gestört wird. Da der verursachte Schlaf sehr leicht ist, sollte der Magier keine unnötigen Geräusche verursachen. Im Kampf ist dieser Spruch wirkungslos, da das freigesetzte Adrenalin ein Einschlafen wirkungsvoll verhindert. Der Spruch eignet sich hervorragend dafür eine Wache einschlafen zu lassen, da der Spruch kaum Zeit benötigt. Die Reichweite beträgt normalerweise 20 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	Schlaf

Pro weiterem MP erhöht sich die Reichweite um 10 Meter.

Drängen des Leibes

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Person

Rettung: Magieresistenz

Der Spruch ruft bei dem Opfer nach 2 W10 Runden das sehr dringende Bedürfnis hervor, sofort die nächste Latrine zu besuchen (großes Geschäft). Will das Opfer nicht die Hosen runterlassen und sich in Ruhe erleichtern, so erhält es einen Malus von Eins auf alle seine Würfe bis zum nächsten Toilettengang. Der Spruch eignet sich gut um eine Wache abzulenken. Die Reichweite beträgt normalerweise 10 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	Drängen

Pro weiterem MP erhöht sich die Reichweite um 10 Meter.

Eisenhaut

LF: 40 EP

Spruchdauer: 1 Phase Magier selbst

Mit diesem Spruch wird der gesamte Körper geschützt. Die Haut scheint sich in eine metallartige Rüstung zu verwandeln. Sobald der Spruch wirkt, bekommt die Haut eine graue Farbe. Nach der Wirkung verschwindet diese wieder. Eine schon vorhandene Rüstung wirkt additiv. Während der Wirkungsdauer halbiert sich allerdings die Bewegungsreichweite. Die erhaltenen Wirkungspunkte können auf Runden Dauer und Schutz aufgeteilt werden. z.B. 10 WP = 5 Runden mit +5 Schutz oder 2 Runden mit +8 Schutz oder 8 Runden mit +2 Schutz.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	5 Wirkungspunkte
Normal	7	10 Wirkungspunkte
Knifflig	9	15 Wirkungspunkte
Schwer	10	20 Wirkungspunkte

Eisscholle

LF: 10 EP

Spruchdauer: 1 Runde

Mit diesem Spruch läßt sich Wasser zu einer Eisscholle formen und dient dann z. B. als Brücke oder Floß zur Überquerung von Wasserflächen. Das Eis hält etwa 1 Stunde, bevor es schmilzt. Die Zeitdauer ist abhängig von der Witterung und der Temperatur des Wassers, auf dem die Scholle entsteht. Die Dicke des Eises ist circa 30 Zentimeter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	1 Quadratmeter Eisscholle

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Fläche um 1 Quadratmeter.

Feuerauge

LF: 20 EP

Spruchdauer: 4 Runden

Der Zaubernde kann durch jedes Feuer spionieren, daß er sehen kann. Er kann alles sehen, was von dem benutzten Feuer aus zu sehen wäre. Geräusche werden nicht mit übertragen. Falls er von diesem benutzten Feuer aus weitere Feuer sehen kann, ist es ihm möglich, auch diese Feuer zur Spionage zu nutzen; er knüpft praktisch ein Netzwerk von Feuern zur Weiterleitung der gewünschten Ansicht. Jedes Feuer kann dazu benutzt werden, von Kerzen und Fackeln über Lagerfeuer etc. Falls eines der benutzten Feuer erlöscht oder die Sichtverbindung unterbrochen wird, ist der Spruch vorzeitig beendet. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 10 Minuten. Die Spruchschwierigkeit bestimmt die Anzahl der Feuer, die der Magier benutzen kann.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	1 benutzbares Feuer
Normal	8	3 benutzbare Feuer
Knifflig	10	8 benutzbare Feuer

Pro weiterem MP erhöht sich die Wirkungsdauer um 5 Minuten.

Feuerwand

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase

Eine Feuerwand mit circa 30 Zentimeter Dicke wird herbeigezaubert. Die Wand ist etwa 5 Meter hoch. In niedrigeren Räumen reicht sie bis zur Decke ohne Probleme zu verursachen. Jedes Wesen das durch diese Wand geht oder fliegt erhält 1W20 LP Schaden. Brennbares wird entzündet, so auch Holzfußböden oder Wände. Die Wand kann nur auf einem freien Platz entstehen und nicht direkt auf einen Gegner gesetzt werden. Die Feuerwand hilft auch gegen einen magischen Kälteangriff. Hierbei werden 1 W20 Schadenspunkte der Kälte absorbiert. Die Breite der Wand kann vom Magier im Bereich von 1 bis 5 Metern bestimmt werden. Die Spruchschwierigkeit bestimmt die Wirkungsdauer der Wand. Die maximale Entfernung, in der die Wand entsteht beträgt normalerweise 10 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	2 W4 Runden
Normal	8	3 W6 Runden
Knifflig	10	3 W12 Runden

Pro weiterem MP erhöht sich die Reichweite um 5 Meter.

Feuerschutz

LF: 10 EP

Spruchdauer: 1 Phase Magier selbst

Der Magier verschafft sich mit diesem Spruch einen wirksamen Schutz gegen Feuer und Hitze. Während der Wirkungsdauer absorbiert dieser Zauber Feuerschaden. Der Magier schwitzt dabei in einem noch nicht gekannten Maße. Flammen die ihn treffen, verursachen sichtbare Dampfeffekte. Bei dem Zauber ist zu beachten, daß der Magier selbst und seine Ausrüstung, die sich am Körper befindet, diesen Schutz genießt. Seine Kleidung, Rüstung, Rucksack oder Waffe sind also auch geschützt. Eine Anwendung dieser Magie hinterläßt immer einen sehr durstigen Zauberer. Der Zauberer erhält am Ende der Wirkungsdauer 1W4 LP Schaden wegen des großen Flüssigkeitsverlustes. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 1 Stunde. Der Flammenschutz wird pro möglichem Feuerschaden neu gewürfelt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	3	2 W4 Feuerschutz

Normal	5	3 W6 Feuerschutz
Knifflig	7	3 W12 Feuerschutz

Feuer ziehe mit mir

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase Magier selbst

Der Zaubernde wird hiermit zum Wunschtraum aller Pyromanen. Sein Körper scheint in Flamme aufzugehen, es entsteht der Eindruck einer menschlichen Fackel. Der Körper des Magiers, sowie seine Ausrüstung ist während der Wirkungsdauer vollkommen immun gegen Feuer. Jede Person und jeder Gegenstand, die mit dem Magier in Berührung kommen, bekommen Brandschaden ab. In Kampf sind dies alle Gegner, die sich Im Handgemenge mit dem Magier befinden oder ihn waffenlos angreifen. Gegenstände, die der Magier berührt, können sich natürlich entzünden. Sollte der Magier seine Umgebung in Flammen setzen, so befindet er nach der Wirkungsdauer allerdings in einer mißlichen Lage. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 2 W8 Runden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	2 Feuerschaden
Normal	4	4 Feuerschaden
Knifflig	6	6 Feuerschaden

Pro weiterem MP erhöht sich Dauer um 1 Runde.

Flammenstrahl

LF: 25 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Ausweichen / Schildabwehr

Aus der Hand des Zaubernden schießt ein Flammenstrahl mit etwa 10 cm Durchmesser. Dieser Strahl verursacht bei einem Opfer, das getroffen wird, Brandschäden. Der Strahl erlischt sofort wieder. Leicht brennbare Materialien entzünden sich eventuell. Die Reichweite beträgt normalerweise 30 Meter. Wird der Flammenstrahl mit einem Schild abgewehrt, so muß das Schild einen Stabilitätswurf gegen die Spruchschwierigkeit machen.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	1 W10 Feuerschaden
Normal	4	2 W10 Feuerschaden
Knifflig	6	3 W10 Feuerschaden

Pro weiterem MP erhöht sich Reichweite um 10 Meter.

Fliegen

LF: 80 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Mit diesem Zauber erlangt der Magier oder eine von ihm berührte Person die Fähigkeit zu fliegen. Durch reine Gedankenkraft kann in jede gewollte Richtung mit einer Geschwindigkeit von 30 Metern pro Runde geflogen werden. Die Wirkung hält normalerweise 10 Runden an. Da die Wirkung abrupt aufhört, sollte rechtzeitig an die Landung gedacht werden. Der Fliegende kann dabei eine Nutzlast in Höhe seines Körpergewichts transportieren.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	18	10 Runden Flug

Pro weiterem MP erhöht sich die Dauer um eine Runde.

Gedankenlesen

LF: 50 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Der Magier kann die oberflächlichen Gedanken des Opfers lesen, das heißt alles woran das Opfer gerade denkt, ist bekannt. Um eine Information zu erhalten, muß erst danach gefragt werden, damit dieser Gedanke an die Oberfläche des Geistes gelangt, eventuelle Querverbindungen werden so nicht erkannt. Auf jeden Fall läßt sich eine Lüge erkennen. Pro Runde kann eine Information erlangt werden. Die Reichweite beträgt 5 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	2 W6 Runden

Pro weiterem MP erhöht sich Dauer um 1 Runde.

Gegenwind

LF: 15 EP

Spruchdauer: 1 Phase ein Geschloß

Mit diesem Spruch kann der Zauberer Geschosse von ihrem Weg abbringen und so verhindern, daß er getroffen wird. Er kann diesen Spruch als Fernkampfabwehr nutzen. Ein kurzer Windstoß geht von den Händen des Zaubernden aus, der das Geschloß ablenkt. Der Zauberwurf muß über dem Angriffswurf des Schützen liegen. Es können nur Geschosse bis 1 kg Gewicht abgelenkt werden. Natürlich kann der Windstoß auch benutzt werden, um kleinere Flammen (Fackeln) auszupusten oder leichte Gegenstände durch die Luft zu wirbeln. Die Reichweite beträgt hierbei 10 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	Windstoß

Geisteraura

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Der Magier verströmt urplötzlich eine Aura, die alle Lebewesen in unmittelbarer Nähe trifft, d.h. alle Gegner und Freunde, die sich direkt um ihn herum befinden (Nahkampfdistanz). Dieser Angriff trifft direkt den Geist des Opfers und verursacht so normalen Schaden. Eine Rüstung schützt nicht gegen diesen Spruch, allerdings kann dadurch auch niemals ein schwerer oder kritischer Treffer entstehen.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	3	1W4 Schaden
Normal	5	2W4 Schaden
Knifflig	7	3W4 Schaden

Geisterhammer

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Dieser Angriff trifft direkt den Geist des Opfers und verursacht so normalen Schaden. Eine Rüstung schützt nicht gegen diesen Spruch, allerdings kann dadurch auch niemals ein schwerer oder kritischer Treffer entstehen. Die Reichweite beträgt normalerweise 5 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	1 W6 Schaden
Normal	4	2 W6 Schaden
Knifflig	6	3 W6 Schaden

Pro weiterem MP erhöht sich die Reichweite um 10 Meter.

Geistesheilung

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Der Spruch versucht den Geist eines Lebewesens so zu stärken, daß er über dessen Körper triumphiert und Wunden verschwinden läßt. Das Lebewesen muß berührt werden. Dieser Spruch wirkt nicht auf den Magier selbst.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	3W6 LP Heilung

Geschärfte Sinne

LF: 10 EP

Spruchdauer: 1 Runde 1 Lebewesen

Das bezauberte Lebewesen wird zu besonderer Wahrnehmung fähig und kann so Dinge entdecken, die ihm sonst verborgen wären. Das Lebewesen muß berührt werden. Die Wirkungsdauer reicht allerdings nur für einen Aufmerksamkeitswurf aus, der sofort nach dem Spruch gemacht werden muß.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	Aufmerksamkeitsbonus+3

Pro weiteren 10 MP erhöht sich der Bonus um 3.

Gravitation umkehren

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Mit diesem Spruch kann bei einem Opfer die Schwerkraft umgekehrt werden. Während der Wirkungsdauer "fällt" das Opfer senkrecht nach oben, um dann wieder auf dem Boden aufzuprallen. Wenn eine harte Decke den Flug bremst, so erhält das Opfer zweimal Fallschaden. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 1 Phase, in der das Opfer 5 Meter "fällt".

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	1Phase "fallen"

Pro weiteren 5 MP erhöht sich die Dauer um 1 Phase (und damit der Fall um 5 Meter)

Heizung

LF: 5 EP

Spruchdauer: 2 Runden 1 Gegenstand

Dieser Spruch verzaubert einen steinernen oder metallenen Gegenstand zu einem gemütlichen Ofen. Der Gegenstand nimmt die Temperatur einer Zentralheizung an und wärmt so die Frierenden. Der Gegenstand kann nicht größer als 1 Kubikmeter sein, muß aber mindestens 1 Kilogramm wiegen. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 1 Tag.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	Heizung

Pro weiterem MP verlängert sich der Spruch um 1 Monat.

Heldenmut

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Der Spruch versetzt ein Lebewesen in heldenhafte Euphorie. Es macht für die Wirkungsdauer des Spruches alle seine Angriffswürfe mit einem Bonus von Zwei, dagegen aber alle Abwehrwürfe mit einem Malus von Zwei. Der Spruch kann nur auf einen Freiwilligen durchgeführt werden. Die Reichweite beträgt 5 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	2 W10 Runden Heldenmut

Pro weiterem MP erhöht sich die Wirkung um 1 Runde.

Hexenhammer

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Wenn das Lebewesen nicht den Spruch abwehren kann, verliert es Magiepunkte. Sollte das Opfer weniger MP haben, als die Wirkung ausmacht, verschwinden nur diese. Die Reichweite beträgt normalerweise 10 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	2 W4 MP verschwinden
Normal	6	2 W6 MP verschwinden
Knifflig	8	2 W8 MP verschwinden

Pro weiterem MP erhöht sich Reichweite um 10 Meter.

Hypnose

LF: 50 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Mit diesem Spruch kann man sein Opfer des freien Willens berauben. Ein betroffenes Lebewesen verfällt dem Zauberer. Das Opfer gehorcht dem Magier solange der Spruch wirkt und führt alle Befehle aus, die ihm oder seinen Freunden keinen körperlichen Schaden zufügen. So wird das Opfer keinen Selbstmord ausführen oder einen Freund angreifen. Hiermit kann ein Händler "überredet" werden etwas zu verschenken oder ein Gegner dazu, die Waffe wegzuerwerfen. Nach der Wirkungsdauer kann der Kontrollierte allerdings mächtig sauer werden, da er sich an alles erinnert, zu dem der Magier ihn gezwungen hat. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise nur eine Runde.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	20	Hypnose

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um 1 Runde.

Katzenpfote

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Mit diesem Spruch können die Fähigkeiten einer Katze erlangt werden. Der Lebewesen, das berührt werden muß, ist dann fähig, besser zu klettern oder zu schleichen, als es ihm üblicherweise möglich ist. Während der Wirkungsdauer bewegt sich die Person viel leiser und geschmeidiger als normal. Falls die Person fallen sollte, bekommt sie nur 50% Schaden ab wie normal, da Katzen Stürze besser abfangen können. Die Wirkungsdauer beträgt 2 Stunden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	Klettern-/Schleichenbonus +3

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um 1 Stunde.

Kiemenatmen

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase Magier selbst

Mit dieser Magie kann der Anwender unter Wasser atmen. Bei der ersten Anwendung des Spruches entwickelt sich ein grundsätzlich amphibischer Aufbau der Atmungsorgane und außerdem Kiemen am Hals, die danach permanent erhalten bleiben. Der Benutzer dieser Magie kann solange der Spruch wirkt, sowohl Luft als auch Wasser atmen. Sobald vom Wasseratmen wieder auf Lungenatmen umgestellt wird, schließen sich die Kiemen, bleiben aber rudimentär erhalten. Die erstmalige Anwendung des Spruches erzeugt durch das Wachsen der Kiemen 1W10 LP Schaden am Hals. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 1 Stunde.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	Kiemenatmung

Pro weiteren 2 MP verlängert sich die Wirkung um 1 Stunde.

Komplettheilung

LF: 100 EP

Spruchdauer: 10 Minuten 1 Lebewesen

Dieser Spruch heilt ein Lebewesen von allen Verletzungen. Verloren gegangene LP werden wieder hergestellt, Krankheiten und Giftwirkungen verschwinden, und sogar Auswirkungen von schweren und kritischen Treffern werden geheilt.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	40	Heilung

Kühlschrank

LF: 5 EP

Spruchdauer: 5 Runden 1 Behälter

Dieser Spruch verzaubert einen Behälter zu einem praktischen Kühlschrank. Das Innere des Behälters bleibt selbst bei großer Hitze kühl. Der Behälter kann maximal einen Kubikmeter fassen. Die Temperatur im Inneren liegt etwa bei 5 Grad Celsius (2 W6). Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 1 Tag.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	Kühl (2W6 Grad Celcius)

Pro weiterem MP verlängert sich der Spruch um 1 Monat.

Kugel des Kälte

LF: 40 EP

Spruchdauer: 1 Phase Gruppe

Rettung: Ausweichen

Vor dem Magier entwickelt sich eine kleine Kugel, die in gerader Linie auf das Ziel zufliegt. Dort angekommen, oder vorher durch ein aufgetauchtes Hindernis gestoppt, verbreitet sie in einer Fläche von vier Metern Durchmesser eisige Kälte. Alle Lebewesen in der betroffenen Fläche erhalten Kälteschaden, wenn sie ihren Rettungswurf mit Ausweichen nicht schaffen. Diese Kälte verschwindet allerdings sofort wieder, so daß Flüssigkeiten davon nicht beeinträchtigt werden. Die Reichweite beträgt normalerweise 30 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	6	1 W10 Kälteschaden
Normal	8	2 W10 Kälteschaden
Knifflig	10	3 W10 Kälteschaden

Pro weiterem MP erhöht sich Reichweite um 10 Meter.

Lehmpfeil

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Fernkampfabwehr

Ein kleiner Pfeil aus Lehm entsteht, dem der Magier mit seinem Willen eine Richtung geben kann. Ein getroffenes Lebewesen erhält 1W12 Wuchtschaden. Das Ziel muß vom Magier gesehen werden. Der Magier kann alle Angriffsvarianten des Fernkampfes einsetzen und erhält entsprechend des gewählten Angriffes Malis. Die Reichweite entspricht der normalen (nicht verstärkten) Sichtweite des Magiers..

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	1 W12 Schaden

Pro weiteren 3 MP erhöht sich der Schaden um einen LP.

Levitation

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Durch diesen Zauber wird ein berührtes Lebewesen (oder der Magier selbst) gewichtslos und fängt an zu schweben. Das Lebewesen kann sich allerdings nur einen Meter pro Runde fortbewegen. Schwebt ein Lebewesen und hat keinen festen Halt, so verursacht es im Nahkampf nur 50% Schaden, da jeder Schlag als Rückstoß wirkt. Das levitierte Gewicht kann maximal 400 kg betragen. Ein Sturz wird hiermit sofort gebremst, allerdings auch ein Sprung. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 3 Runden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	4	Levitation

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkung um eine Runde.

Licht

LF: 5 EP

Spruchdauer: 1 Phasen 1 Gegenstand

Ein Gegenstand wird verzaubert, so daß eine circa 10 Zentimeter große Stelle zu leuchten beginnt. Das entstehende Licht entspricht dem einer Fackel. Der Gegenstand leuchtet etwa 1 Stunde lang. Die Reichweite beträgt normalerweise 5 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	2	Licht

Pro weiterem MP erhöht sich Reichweite um 10 Meter.

Luftkissen

LF: 10 EP

Spruchdauer: 1 Phase

Hiermit kann der Magier ein Luftkissen erstellen, auf dem er dann Bergklüfte oder Schluchten herabgleiten kann. Er bläst Atemluft in seine Hand und verdichtet dann diese Luft durch den Spruch, bis sie sogar Personen tragen kann. Dadurch entsteht eine schimmernde Scheibe, die knapp über dem Boden schwebt. Das Luftkissen wird nicht von dem Magier gesteuert, kann aber durch Ziehen oder Schieben bewegt werden. Sollte heftiger Wind herrschen, kann das Luftkissen abgetrieben werden. Das Luftkissen hat immer einen Durchmesser von 1 Metern, die Tragkraft beträgt 100 kg. Die Wirkungsdauer ist 10 Minuten.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	16	Luftkissen

Meteor

LF: 50 EP

Spruchdauer: 1 Phase Gruppe

Rettung: Ausweichen

Es entwickelt sich ein Meteor, der in gerader Linie vom Magier aus auf ein sichtbares Ziel zufliegt. Dort angekommen, oder vorher durch ein auftauchendes Hindernis gestoppt, zerbricht er in eine Feuerkugel. Der Flammendurchmesser beträgt fünf Meter. Alle Lebewesen in der betroffenen Fläche erhalten Flammenschaden, wenn sie ihren Rettungswurf mit Ausweichen nicht schaffen. Die Reichweite beträgt normalerweise 50 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	7	1 W12 Feuerschaden
Normal	9	2 W12 Feuerschaden
Knifflig	11	3 W12 Feuerschaden

Pro weiterem MP erhöht sich Reichweite um 10 Meter.

Nachtsicht

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Mit dieser Magie kann ein Lebewesen in absoluter Dunkelheit wie in normalem Tageslicht sehen. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 1 Stunde.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	Nachtsicht

Pro weiteren 3 MP verlängert sich die Wirkung um 1 Stunde.

Nadeln

LF: 30 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Fernkampfabwehr

Der Magier verschießt mit diesem Spruch eine recht große Menge von nadelartigen Energiegeschossen. Ein getroffenes Lebewesen erhält pro Nadel 1W4 Schaden. Das Ziel muß vom Magier gesehen werden. Der Magier kann alle Angriffsvarianten des Fernkampfes einsetzen und erhält entsprechend des gewählten Angriffes Malis. Die Reichweite entspricht der normalen (nicht verstärkten) Sichtweite des Magiers. Das Ziel muß nur einmalig die Abwehr ausführen um allen Nadeln zu entgehen, da diese nur sehr gering streuen. Hierbei ist zu beachten, daß der Rüstungsschutz von jeder Nadel abgezogen werden muß, also ein stark gepanzerter Gegner keinen Schaden erhält.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	8	5 Nadeln à 1W4 Schaden

Pro weiteren 2 MP entsteht eine weitere Nadel.

Potzblitz

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Dieser Spruch erzeugt ein Miniaturgewitter mit Regen, Blitz und Donner. Diese schwarze Gewitterwolke hängt 30 cm über dem Kopf der Zielperson und folgt dieser, solange die Spruchdauer anhält. Jede Runde erhält die Zielperson einen Blitzschlag und wird durch den Regen naß. Ein Blitzschlag verursacht 1 W8 Schaden auf dem Kopf gegen den allerdings die Rüstung schützt. Das Opfer kann versuchen der Gewitterwolke durch Ausweichen zu entgehen, wenn sie entsteht. Die Reichweite beträgt maximal 40 Meter. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 1 Runde.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	Gewitterwolke

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkungsdauer um eine Runde.

Reaktionsbooster

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Diese Magie ermöglicht es einem Lebewesen schneller und früher zu handeln. Attribute werden nicht beeinflusst, nur die Reaktion wird während der Wirkungsdauer, die 10 Minuten beträgt, gesteigert.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
---------------	----	---------

Einfach	2	+2 Reaktion
Normal	4	+5 Reaktion
Knifflig	6	+10 Reaktion

Regenbogenbrücke

LF: 20 EP

Spruchdauer: 2 Runden

Mit diesem Spruch kann der Magier einen Regenbogen erschaffen, der wie eine Brücke betreten werden kann. Der Regenbogen bleibt 10 Minuten bestehen.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	16	10 Meter Regenbogen

Pro weiterem MP verlängert sich der Regenbogen um einen Meter.

Regenbogensucher

LF: 40 EP

Spruchdauer: 4 Runden

Mit diesem Spruch kann der Magier einen ihm bekannten Gegenstand finden. Der Magier muß diesen Gegenstand allerdings schon einmal gesehen, in den Händen gehalten oder ein Stück davon im Besitz haben. Es bildet sich ein Regenbogen, an dessen Ende sich der Gegenstand befindet, oder der in die Richtung des Gegenstandes zeigt, wenn dieser weiter entfernt ist. Die maximale Entfernung des Gegenstandes beträgt normalerweise 100 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	100 Meter Regenbogen

Pro weiterem MP verlängert sich der Regenbogen und damit die Entfernung zum Gegenstand um 100 Meter.

Schattenläufer

LF: 20 EP

Spruchdauer: 4 Runden Magier selbst

Der Zauberer kann seinen eigenen Schatten auf die Reise schicken, um etwas auszuspionieren. Dies funktioniert nur, wenn es genügend Licht gibt um Schatten zu erzeugen. Der Schatten kann zu jedem Ort gehen, zu dem auch Licht hinkommt (z.b. unter einer Tür hindurch, solange auf beiden Seiten der Tür Licht ist. In eine stockdunkle Höhle kann er nicht). Je stärker die Lichtquelle ist, um so deutlicher zeichnet sich der Schatten ab und um so besser kann der Magier seine Umgebung wahrnehmen (und um so besser kann der Schatten entdeckt werden). Sobald der Schatten kein Licht mehr hat, löst er sich auf und kehrt zu seinem Besitzer zurück. Der Schatten kann sich pro Runde 10 Meter weit bewegen. Zaubersprüche, die auf den Schatten gerichtet werden, schlagen voll auf den Magier zurück. Die Wirkungsdauer beträgt 10 Minuten.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	10 Minuten Wirkung

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkungsdauer um eine Minute.

Selbsteilung

LF: 40 EP

Spruchdauer: 1 Phase Magier selbst

Durch diesen Spruch kann der Magier magische Energie zu einer schnellen Körperregeneration umsetzen. Der Spruch kann beliebig oft wiederholt werden, um alle Wunden zu verschließen.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	2 W8 LP Heilung

Sofortvegetation

LF: 10 EP

Spruchdauer: 1 Phase

Mit diesem Spruch kann der Magier die schlummernden Lebenskräfte in einer beliebigen Pflanze wecken. Von ihm bezauberte Pflanzen fangen sofort an zu wachsen. Das Wachstum entspricht pro Runde Wirkung dem einer ganzen Woche. Wirkt der Spruch also 10 Runden, so wächst die Pflanze wie nach 10 Wochen in die Höhe. Der Boden muß die nötigen Nährstoffe und Wasser bieten (in Wüstenboden wird ein großer Baum sofort anfangen abzusterben). Der Spielleiter muß im Einzelfall entscheiden wie groß die Pflanze an dem gewählten Standort werden kann und wie lange sie dort überleben könnte. Der Spruch wirkt normalerweise 4 Runden auf einen Quadratmeter Boden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	6	4 Runden Wirkung

Pro weiterem MP verlängert sich die Wirkungsdauer um eine Runde.

Stalinorgel

LF: 50 EP

Spruchdauer: 1 Phase Gruppe

Rettung: Fernkampfabwehr

Dieser Spruch scheint nach einem Erdenmagier alter Zeit benannt worden zu sein. Es entstehen sehr viele Lehmpeile, die auf ein Gebiet von zehn Metern Durchmesser herabregnen. Jeder, der in diesem Gebiet steht

und keinen Rettungswurf schafft, erhält durch die Geschosse 1 W12 Schaden. Die Trefferzone ist zufällig. Die Reichweite entspricht der normalen (nicht verstärkten) Sichtweite des Magiers..

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	14	1 W12 Schaden

Pro weiteren 5 MP erhöht sich der Schaden um einen LP.

Strahl des Grauen

LF: 50 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Aus der Hand des Zauberers schießt ein Strahl, der ein getroffenes Lebewesen in Angst und Schrecken versetzt. Wenn das Opfer seine Abwehr nicht schafft, so flieht es in panischer Angst. Dabei läßt es alles hinderliche wie einen schweren Sack mit Beute oder ein wehrloses Opfer fallen. Die Reichweite beträgt normalerweise 5 Meter. Die Wirkungsdauer ist variabel, pro Runde Flucht kann das Opfer einen weiteren Rettungswurf probieren. Nach spätestens 5 Minuten verfliegt die Wirkung von selbst.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	20	Flucht

Pro weiterem MP erhöht sich Reichweite um 10 Meter.

Teleportation

LF: 40 EP

Spruchdauer: 1 Runde Magier selbst

Der Magier kann sich mit diesem Zauber an einen anderen Ort versetzen. Diesen Ort muß er allerdings während der Spruchdauer von einer kompletten Runde ständig im Sichtfeld haben. Weiterhin darf der Zielort sich nicht bewegen (Eine Teleportation auf einen Wagen oder ein Schiff scheidet damit aus). Der Spruch hat leider einen kleinen Haken: Oft bleibt die Ausrüstung des Magiers zurück und nur der nackte Zauberer taucht am Ziel auf. Dies passiert immer dann, wenn eine 1 auf einem Extra Wurf mit einem W6 gewürfelt wird. Dieser Extra Wurf erfolgt, sobald der Zauberwurf erfolgreich war. Die Reichweite ist die normale Sichtweite des Zaubersenden.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	Teleportation

Vampirblick

LF: 40 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Dies ist eine Weiterentwicklung des Hexenhammers. Mit diesem Spruch absorbiert der Magier von seinem Opfer Magiepunkte, die er sofort benutzen kann. Der Maximalwert der eigenen Magiepunkte kann durch den Vampirblick allerdings nicht erhöht werden. Sollte das Opfer weniger MP haben, als die Wirkung ausmacht, verschwinden nur diese. Die Reichweite beträgt normalerweise 5 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	3	2 W4 MP absorbiert
Normal	5	2 W6 MP absorbiert
Knifflig	7	2 W8 MP absorbiert

Pro weiterem MP erhöht sich Reichweite um 10 Meter.

Vertreibung

LF: 10 EP

Spruchdauer: 1 Runde Gruppe

Rettung: Magieresistenz

Eine bleiche Wolke umgibt den Zaubersenden. Der Spruch erzeugt bei seinem Opfer Unbehagen und das Bedürfnis den Ort recht schnell zu verlassen. Der Zauber bewirkt keinen Zwang sich zu entfernen, sondern nur den starken Wunsch an einem anderen Ort zu sein und ist daher im Kampf eingesetzt völlig wirkungslos. Er eignet sich aber hervorragend, Bettler zu vertreiben, die vor der Haustür herumlungern. Der Durchmesser der Vertreibungswolke beträgt normalerweise 3 Meter.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	6	Vertreibung

Pro weiterem MP erhöht sich der Durchmesser um 1 Meter.

Wasserkuppel

LF: 50 EP

Spruchdauer: 1 Phase

Eine Halbkugel aus kristallklarem Wasser entsteht durch diesen Spruch um den Zaubersenden herum. Die Wasserkuppel hat etwa 20 Zentimeter Dicke und reicht bis über den Kopf des Magiers. Der Spruch funktioniert nur dann, wenn sich der Magier auf Boden befindet. Diese Kuppel ist stationär und bewegt sich nicht mit dem Magier mit. Der Radius ergibt sich aus der Größe des Magiers. Normale Flammen können die Wasserkuppel nicht durchdringen. Geschosse erhalten beim Durchdringen dieser Wand Abzüge auf den Schaden wie bei einer Rüstung. Fällt der Schaden auf Null, so ist das Geschloß in der Wasserwand steckengeblieben. Diese Wirkung ist kumulativ zu einer evtl. Rüstung des Magiers. Der Schutz gilt auch bei allen magischen Angriffen, die Schaden

verursachen und deren Rettungswurf NICHT Magieresistenz ist. Sollte der Magier einen Fernkampf- oder Magieangriff durchführen, so erleidet auch sein Geschoß oder Spruch diese Wirkungen. Das Durchschreiten dieser Wand ist problemlos möglich, hat aber die gleiche Wirkung wie ein Regenschauer, jedes Lebewesens wird dadurch völlig durchnäßt. Wenn der Spruch aufhört zu wirken bricht die Kuppel zusammen. Sollte sich der Magier noch darunter befinden, so erhält er eine sehr kräftige Dusche ab. Die Menge des zurückbleibenden Wassers beträgt etwa einen Kubikmeter, also 1000 Liter. Dieses Wasser sieht zwar kristallklar aus, ist aber sauer und eignet sich nicht zum Trinken, da es einen bitteren, Brechreiz erzeugenden Geschmack hat. Dieser Zauberspruch ist bei Gärtnern nicht gern gesehen, da auch Pflanzen von diesem Wasser in Mitleidenschaft gezogen werden und eingehen. Der Spruch wirkt etwa 1 Minute (4 Runden)

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	3 Schutz
Normal	8	6 Schutz
Knifflig	10	10 Schutz

Pro weiterem MP erhöht sich Dauer um 1 Runde

Wasserläufer

LF: 15 EP

Spruchdauer: 1 Runde 1 Lebewesen

Der Zauber verleiht Lebewesen die Fähigkeit auf Wasser zu laufen. Solange der Spruch wirkt, laufen und stehen Lebewesen auf dem Wasser, als wäre es sumpfiger Boden. Selbst Ertrinkende können somit gerettet werden. Die Reichweite beträgt 20 Meter, die Wirkungsdauer normalerweise 1 Stunde.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	1 Stunde Wasserlaufen

Pro weiterem MP verlängert sich der Spruch um 1 Stunde.

Wasserpfütze

LF: 5 EP

Spruchdauer: 1 Runde

Mit diesem Spruch läßt sich eine Wasserstelle mit gutem Trinkwasser herbeizaubern. Bei einer wasserundurchlässigen Bodenschicht wird die Wasserpfütze solange halten, bis das Wasser verdunstet ist. Wenn man das Wasser in einem Sandboden erscheinen läßt, wird es sofort versickern, bei Temperaturen unter dem Gefrierpunkt gefrieren.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	1 Liter Wasser

Pro weiterem MP erscheint ein zusätzlicher Liter Wasser.

Windlevitieren

LF: 20 EP

Spruchdauer: 1 Phase

Mit diesem Zauber können aus größerer Entfernung Gegenstände bewegt werden, indem ein Wind sie aufnimmt und entsprechend dem Willen des Zaubersers eine gewisse Strecke trägt oder einfach nur schweben läßt, bevor sie wieder zu Boden fallen. Der Magier muß das zu befördernde Objekt allerdings sehen können. Lebewesen können nur bedingt transportiert werden. Ein Stärkewurf gegen Normal reicht um zu entfliehen. Die Reichweite entspricht bei diesem Spruch der Länge des Transportes und beträgt normalerweise 10 Meter. Der Gegenstand kann weiter entfernt sein, solange der Magier ihn ohne Hilfsmittel sieht. Das maximale Gewicht entspricht dem des Magiers.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	10	10 Meter Transport

Pro weiterem MP erhöht sich die Transportreichweite um 1 Meter.

Wirbel des Geistes

LF: 25 EP

Spruchdauer: 1 Phase 1 Lebewesen

Rettung: Magieresistenz

Dieser Zauberspruch setzt bei einem getroffenen Lebewesen den Gleichgewichtssinn außer Kraft.. Wenn dem Opfer nicht eine Abwehr gelingt, stürzt es zu Boden und kann in der Runde nicht mehr aufstehen. Auf ein kletterndes oder balancierendes Opfer angewandt, kann dieser unscheinbare Spruch verheerende Wirkung zeigen. Die Reichweite entspricht der normalen Sichtweite des Magiers. Die Wirkungsdauer beträgt normalerweise 1 Runde.

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	12	1 Runde kein Gleichgewicht

Pro weiterem MP verlängert sich der Spruch um 1 Runde.

Zauberbruder

LF: 40 EP

Spruchdauer: 1 Phase Magier selbst

Der Zauber erschafft die Illusion von einem oder mehreren Wesen, die dem Zauberer aufs Haar gleichen. Diese haben die selben Abwehr- und Ausweichenwerte wie der Zauberer. Jedes Abbild hat 1 LP und keinen

Rüstungsschutz. Sobald sie getroffen werden verschwinden sie. Jedes Wesen kann Angriffe durchführen, wird aber niemals treffen, da sonst ihre Illusionseigenschaft erkannt würde. Die Wesen äffen jede Aktion des Magiers nach und verschwinden erst nach Ablauf der Wirkungsdauer. Ein Angreifer kann nicht feststellen ob er den Magier oder einen Zauberbruder attackiert, bis er getroffen hat oder der Magier selbst eine wirkungsvolle Attacke ausführt und sich damit zu erkennen gibt. Der Spruch wirkt normalerweise 1 Minute (4 Runden)

Schwierigkeit	MP	Wirkung
Einfach	5	1 Zauberbruder
Normal	10	3 Zauberbrüder
Knifflig	15	6 Zauberbrüder

Pro weiterem MP erhöht sich Dauer um 1 Runde

Beschwörung

Um ein Wesen der anderen Art herbeizurufen muß der Magier in YARG die Grundfertigkeit Beschwörung erlernt haben. Durch diese Grundfertigkeit erlangt der Magier das Wissen über die generelle Ausübung der Rituale. Der Magier benötigt **zwei** Erfolgswürfe mit seiner Zauberwürfe mit seiner Spruchfertigkeit :

1. Ein oder mehrere Wesen herbeirufen

(Erfolgswurf mit der Spruchfertigkeit gegen eine Schwierigkeit)

2. Das Wesen oder mehrere kontrollieren

(Vergleichswurf mit der Grundfertigkeit gegen den Willen des Wesens).

Gelingt ihm der erste Wurf, so ist das Wesen beschworen, aber noch nicht unter der Kontrolle des Magiers. Erst der zweite Wurf zeigt, ob der Magier fähig ist das beschworene Wesen auch zu kontrollieren. Mißlingt dem Magier der Wurf zur Kontrolle, so kann das Wesen frei handeln. Je nach Aggression des Wesens greift es an, trollt sich in die Landschaft, oder zieht sich zurück auf seine Daseinsebene.

Zu den großen Geheimnissen dieser Profession gehört, ob die herbeigerufenen Wesen schon immer existierten oder ob sie erst durch die Phantasie und den Einfallsreichtum der Zauberer erschaffen werden.

Dies ist aber für die praktische Arbeit belanglos, da diese Wesen zweifellos Realität werden, sobald sie von dem Zaubernenden herbeigerufen wurden. Gelegentlich tauchen freie Wesen auf, die darauf bestehen schon immer existiert zu haben und keineswegs erst von Menschen erschaffen worden zu sein, aber ihre Glaubwürdigkeit ist anzweifelbar. Zunächst benötigt der Beschwörer einen Erfolgswurf mit seiner Spezialfähigkeit, um ein Wesen herbeizurufen. Es entsteht aber nicht ein Wesen wie sich der Zauberer es vorstellt (etwa allzeit unterwürfig und hilfsbereit), sondern ein selbständiges Wesen mit eigenem Willen.

Kontrolle des beschworenen Wesens

Viele der herbeigerufenen Wesen sind nach menschlichen Maßstäben sicherlich als "böse" anzusehen. Hierbei muß man allerdings bedenken, daß der Zauberer das Wesen schließlich aus einem ganz bestimmten Zweck beschworen hat: üblicherweise Sklavenarbeit oder andere Widrigkeiten, was moralisch auch nicht völlig unangreifbar erscheint und zumindest von den beschworenen Wesen ebenfalls als "böse" gewertet werden dürfte. Um für die Zwangsarbeit eingesetzt werden zu können, müssen die Wesen grundsätzlich dazu gebracht werden, sich dem Magier unterzuordnen. Ein schwaches Wesen wird sich leicht einem Magier unterordnen. Schwache Wesen sind aber keine grosse Hilfe: je stärker das Wesen wird, umso mehr Arbeit könnte es schließlich für den Zauberer leisten. Sobald aber der Magier das Wesen stärker macht wird sich ein Problem stellen: das Wesen könnte nun zu der Ansicht gelangen, daß es stärker ist als der Magier, der es gerade ausnutzen will. Dies wird zu einem Kampf um die Macht führen.

Spruchfertigkeit +1W6 größer als Schwierigkeit = Wesen herbeigerufen

Falls aber ein "gutes" Wesen von einem Magier beschworen wird, wird es ähnliche Probleme geben: wenn zum Beispiel ein goldener Erzengel mit Flammenschwert und humanistischen Ideen von Freiheit und Brüderlichkeit beschworen wird, kann man wohl kaum erwarten, daß ein solch wunderbares Wesen sich freudig dafür bedankt, von einem Magier ausgenutzt und versklavt zu werden. Derselbe Freiheitsdrang, der diesem Engel verbietet andere Wesen zu unterjochen, wird IHN auch dazu drängen sich SEINE eigene Freiheit nicht nehmen zu lassen. Wer IHN versklaven will, wird bald wissen wofür ER eigentlich sein Schwert dabei hat.

Zur Kontrolle des Wesens wird ein zweiter Wurf mit der Grundfertigkeit fällig: Der Beschwörer würfelt hierbei eine Vergleichswurf gegen das Wesen. Bei einem Kontrollwurf gegen ein beschworenes Wesen kann der Magier zusätzlich MP einsetzen um seine Chancen zu erhöhen. Pro 5 MP erhält er einen Bonus von Eins auf seinen Wurf.

Grundfertigkeit + 1W6 größer als Wille des Wesens +1W6 = Wesen unter Kontrolle

Pro Befehl ist immer ein neuer Kontrollwurf nötig.

Mißlingt dem Magier dieser Erfolgswurf ist das Wesen frei zu handeln. Je nach Intention des Wesens greift es an, trollt sich in die Landschaft oder zieht sich zurück auf seine Daseinsebene. Versucht der Zauberer ein Wesen von einem anderen Magier oder einen freien Geist zu übernehmen, erhält er einen Malus von zwei auf den Wurf (Modifikator -2).

Bannen

Wünscht ein Magier ein Wesen zu bannen muß er dazu die passende Spezialfähigkeit oder zumindest die Grundfertigkeit besitzen. Mit einem Wurf gegen die gleiche Schwierigkeit wie sie bei der Kontrolle verwendet wird, kann er das Wesen aus seiner Umgebung vertreiben. Will er es zurück auf dessen Daseinsebene schicken, erhöht sich die Schwierigkeit um eine Drei.

Auch hier kann der Beschwörer durch den Einsatz von MP seine Chance erhöhen. Pro 5 MP erhält er einen Bonus von Eins auf seinen Wurf.

Das geheime Buch der Beschwörung

Hat ein Beschwörer seine Grundfertigkeit erlernt, so mag er nun unter den folgenden seiner Grundfertigkeit zugeordneten Ritualen wählen um eine Ansammlung seiner Spezialfertigkeiten zu erwerben.

Dabei gilt:

Wille: Mit diesem Wert würfelt das Wesen gegen den Magier, um nicht kontrolliert zu werden.

Spruchdauer: Dies beschreibt die Dauer um das Beschwörungsritual zu vollziehen

Reagenzien: Hier werden die notwendigen Lockmittel und Reagenzien aufgelistet.

Spucker

LF: 10

Wille: 3

Reagenzien : Urin

Spruchdauer: 20 Runden (5 Minuten)

Mit diesem Ritual kann man einen oder mehrere Spucker herbeirufen, die zu der Aufgabe verpflichtet werden, einen Gegenstand oder einen Raum zu bewachen. Je nach Anzahl der Spucker erhöht sich die Schwierigkeit. Die Spucker bewachen den Gegenstand oder Raum gegen jedes Lebewesen, auch gegen den Beschwörer selbst. Der Beschwörer muß bei jeder Benutzung, bzw. bei Betreten des Raumes einen erneuten Kontrollwurf würfeln.

Einfach	12 MP	1 Spucker
Normal	13 MP	1 Spucker
Knifflig	14 MP	2 Spucker
Schwierig	15 MP	3 Spucker
Sehr schwer	15 MP	4 Spucker
Fast unmöglich	15 MP	5 Spucker
Absolut unmöglich	15 MP	10 Spucker

Sternenlicht

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : Glas, Kristall, Edelstein min. 1 GE

Spruchdauer: 2 Runden

Das Sternenlicht ist ein Wesen, das ein helles Licht ausstrahlt. Je nach Art strahlt es in einer anderen Farbe. Zum Beschwören benötigt der Magier einen durchsichtigen Kristall, zu Not tut es hier auch mal Glas, in diesen Kristall wird das Wesen hineinbeschworen. Je nach Farbe des Minerals ist auch die Farbe des Lichtes des Wesens. Ein Sternenlicht verschwindet sobald Licht auftaucht, daß heller als es selbst ist. Das Wesen strahlt entsprechend seinen 3W10 LP in Meter weit. Diese Wesen tauchen auch als Irrlichter auf. Je besser der Spruch beherrscht wird, desto länger gehorcht das Wesen dem Magier.

Einfach	5 MP	3 Stunden
Normal	6 MP	1 Tag
Knifflig	7 MP	3 Tage
Schwierig	8 MP	1 Woche
Sehr schwer	8 MP	1 Monat
Fast unmöglich	8 MP	3 Monate
Absolut unmöglich	8 MP	1 Jahr

Lamak, der Schleicher

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : ein Stein

Spruchdauer: 2 Runden

Ein Lamak ist ein Wesen aus einer Dimension, die einen viel langsameren Zeitablauf hat. Der Lamak befällt zuerst den Beschwörer, dieser kann ihn jedoch mit seinem Kontrollieren-Wurf auf einen Stein übertragen. Der Stein muß nicht größer als eine Kirsche sein. Gelingt der Kontrollwurf nicht, dann verbleibt der Lamak 1W6 Stunden beim Beschwörer. Wenn eine andere Person als der Beschwörer den Stein berührt so wird er von dem Lamak befallen. Der Schleicher kann also als ein Wurfgeschloß eingesetzt werden, daß den Getroffenen verlangsamt.

Einfach	10 MP	AG -1, Reaktion -2
Normal	12 MP	AG -2, Reaktion -4
Knifflig	14 MP	AG -3, Reaktion -6
Schwierig	16 MP	AG -4, Reaktion -8
Sehr schwer	18 MP	AG -5, Reaktion -10
Fast unmöglich	20 MP	AG -6, Reaktion -12
Absolut unmöglich	22 MP	AG -10, Reaktion -20

Wächter

LF: 20

Wille: 4

Reagenzien : Springwurz (150 GE)

Spruchdauer: 40 Runden (10 Minuten)

Einen Wächter zu rufen, bedeutet sich ein Denkmal zu stellen. Das Wesen sieht dem Beschwörer bis auf das Detail ähnlich, nur es sieht aus als wäre es aus schwärzesten Stein geformt. Dem Wächter kann man die Aufgabe aufbürden einen Raum zu bewachen oder eine Tür. Er greift alles an, was sich ihm in 3 Meter Radius

nähert. Dies betrifft auch den Beschwörer, der dann einen erneuten Kontrollwurf benötigt. Je nach Stärke des Rituals kann der Wächter Zeit in der Dimension des Beschwöreres verbringen und kann besser kämpfen.

Einfach	10 MP	Raufen 2	3 Tage
Normal	10 MP	Raufen 3	1 Woche
Knifflig	10 MP	Raufen 4	1 Monat
Schwierig	10 MP	Raufen 5	3 Monate
Sehr schwer	10 MP	Raufen 6	1 Jahr
Fast unmöglich	10 MP	Raufen 7	3 Jahre
Absolut unmöglich	10 MP	Raufen 8	unbegrenzt

Elementare

LF: jeweils 20 pro Elementar

Wille: 3

Reagenzien : 1 Liter Wasser (für Eis- oder Wasserelementar), eine Hand voll Erde oder eine Flamme

Spruchdauer: 1 Runde

Elementare sind recht einfach zu beschwören. Sie sind gute Kämpfer und nur schwer zu besiegen. Abhängig von der Spruchstärke steigen ihre LP. Es gibt verschiedene Elementare. Jedes Elementar muß als eigene Spruchfertigkeit gelernt werden: Eislementar, Erdelementar, Feuerelementar, Luftelementar, Wasserelementar

Einfach	10 MP	10 LP
Normal	11 MP	20 LP
Knifflig	12 MP	30 LP
Schwierig	12 MP	40 LP
Sehr schwer	12 MP	50 LP
Fast unmöglich	12 MP	60 LP
Absolut unmöglich	12 MP	70 LP

Erdloch

LF: 10

Wille: 2

Reagenzien : eine Hand voll Erde

Spruchdauer: 4 Runden (1 Minute)

Ein Erdgeist wird über einer Grube beschworen. Das Loch schließt sich wie ein Mund während des Rituals. Das Elementar ist nun Teil einer tückischen Falle geworden. Wer in diese Falle stürzt ist verloren, da er sofort von Erde bedeckt wird und sich nur mit fremder Hilfe befreien kann. Je größer die Grube, desto schwieriger das Ritual.

Einfach	10 MP	2 Kubikmeter Loch
Normal	10 MP	4 Kubikmeter Loch
Knifflig	10 MP	8 Kubikmeter Loch
Schwierig	10 MP	16 Kubikmeter Loch
Sehr schwer	10 MP	32 Kubikmeter Loch
Fast unmöglich	10 MP	64 Kubikmeter Loch
Absolut unmöglich	10 MP	150 Kubikmeter Loch

Lichtbruch

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : eine Glasscherbe

Spruchdauer: 1 Runde

Dieser Spruch ruft Elementare des Lichtes um Lichtwellen um eine bewegliche Zone herumzuleiten. Das Licht wird um diese Zone herum geleitet, als ob dieses Gebiet unsichtbar wäre. Geräusche und Gerüche werden von dieser Magie nicht beeinflusst. Jeder der sich in dieser Zone befindet oder sich in dieses Gebiet hereinbewegt kann nur den Bereich in der Zone sehen, alles um diese Zone herum erscheint als undurchdringliche Schwärze. Der Spruch kann solange aufrechterhalten werden wie der Zaubernde seine Konzentration aufrechterhalten kann. Die Grösse der Zone wird durch die Spruchschwierigkeit bestimmt, die Höhe entspricht dem Umkreis.

Einfach	8 MP	2 Meter Umkreis
Normal	9 MP	4 Meter Umkreis
Knifflig	10 MP	6 Meter Umkreis
Schwierig	10 MP	8 Meter Umkreis
Sehr schwer	10 MP	10 Meter Umkreis
Fast unmöglich	10 MP	12 Meter Umkreis
Absolut unmöglich	10 MP	20 Meter Umkreis

Wasserodem

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : 1 Schluck Wein

Spruchdauer: 1 Runde

Ein Wasserelementar wird gerufen, der sich mit dem Beschwörer verbindet. Fortan kann er unter Wasser atmen. Wie lange diese Verbindung anhält, bestimmt sich durch die Spruchschwierigkeit.

Einfach	10 MP	10 Minuten
Normal	10 MP	30 Minuten
Knifflig	10 MP	1 Stunde
Schwierig	10 MP	3 Stunden
Sehr schwer	10 MP	1 Tag
Fast unmöglich	10 MP	3 Tage
Absolut unmöglich	10 MP	1 Woche

Wassertreten

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : 1 Fischgräte

Spruchdauer: 1 Runde

Mit diesem Ritual können Wasserelementare dazu gebracht werden, daß sie Lebewesen Halt auf dem Wasser geben. Die Lebewesen laufen und stehen auf dem Wasser, als wäre es sumpfiger Boden.

Einfach	5 MP	10 Runden
Normal	6 MP	30 Runden
Knifflig	7 MP	1 Stunde
Schwierig	8 MP	3 Stunden
Sehr schwer	8 MP	1 Tag
Fast unmöglich	8 MP	3 Tage
Absolut unmöglich	8 MP	1 Woche

Windbeutel

LF: 10

Wille: 4

Reagenzien : ein Stoffbeutel

Spruchdauer: 1 Stunde / Wind freilassen 1 Phase

Mit diesem Spruch kann ein Wind eingefangen werden, der später nach belieben wieder befreit werden kann, um beispielsweise eine Flaute zu beenden. Die Stärke des Windes bestimmt sich durch die Stärke des eingefangenen Windes. Die Dauer des Windes wird durch die Spruchstärke bestimmt.

Einfach	10 MP	1 Stunde
Normal	11 MP	3 Stunden
Knifflig	12 MP	1 Tag
Schwierig	12 MP	3 Tage
Sehr schwer	12 MP	1 Woche
Fast unmöglich	12 MP	1 Monat
Absolut unmöglich	12 MP	3 Monate

Windjammer

LF: 5

Wille: 1

Reagenzien : 1 Geigensaite (oder Harfensaite)

Spruchdauer: 1 Stunde / Wind freilassen 1 Phase

Mit diesem Spruch kann ein Wind dazu benutzt werden eine Nachricht weiterzugeben. Je nach Spruchschwierigkeit können wenige Worte bis ganze Sätze weitergegeben werden. Der Wind wiederholt die Nachricht während der Spruchdauer immer wieder, dabei klingen die Worte sehr jammernd und klagend (eben windig). Die Richtung des Windes kann mit diesem Spruch nicht beeinflusst werden.

Einfach	5 MP	1 Wort 3 Minuten lang
Normal	6 MP	3 Worte 6 Minuten lang
Knifflig	7 MP	6 Worte 12 Minuten lang
Schwierig	8 MP	12 Worte 30 Minuten lang
Sehr schwer	8 MP	30 Worte 1 Stunde lang
Fast unmöglich	8 MP	30 Worte 1 Tag lang
Absolut unmöglich	8 MP	30 Worte 1 Monat lang

Windsbraut

LF: 20

Wille: 2

Reagenzien : ein Silberring (10 GE)

Spruchdauer: 4 Runden (1 Minute)

Mit diesem Spruch wird ein Wind beschworen, der stark genug ist, den Zauberer durch die Luft zu befördern. Der Magier wird von Winden umtost und ist dementsprechend in Gefahr, diverse Gegenstände fortgeblasen zu

bekommen. In 3 Meter Umkreis um ihn herum ist es so windig, daß jeder die Augen schließen muß, um nicht durch Sand oder Staub geblendet zu werden. Der Wind bewegt sich mit 12 Meter pro Runde und erinnert von außen an die Form einer Frau mit windumtosten Haaren. Ein Erfolgswurf zur Kontrolle der Windsbraut durch den Beschwörer ist notwendig. Bei fehlender Kontrolle bewegt die Windsbraut ihren verhinderten Herren rein zufällig über den Erdboden. Rammt sie ihn dabei gegen Wände, Bäume etc. bekommt der Magier 4W6 Schaden entsprechend eines Sturzes über 12 Meter. Der Magier kann jede Runde erneut versuchen die Kontrolle zu erlangen.

Einfach	10 MP	10 Minuten
Normal	11 MP	30 Minuten
Knifflig	12 MP	1 Stunde
Schwierig	12 MP	3 Stunden
Sehr schwer	12 MP	1 Tag
Fast unmöglich	12 MP	3 Tage
Absolut unmöglich	12 MP	1 Woche

Besenwesen

LF: 10

Wille: 4

Reagenzien : ein Stück altes Holz

Spruchdauer: 4 Runden (1 Minute)

Mit diesem Spruch kann ein unbelebter Holzgegenstand (üblicherweise ein Besen) mit einem dienstbaren Geist besetzt werden, der kleine Arbeiten für den Zauberer erledigen kann (Wasser holen zum Baden ist sehr beliebt). Für jede neue Aufgabe muß ein neuer Erfolgswurf zur Kontrolle des Wesens gelingen. Nach einem Tag verschwinden die Geister von alleine.

Einfach	10 MP	1 Besenwesen
Normal	11 MP	3 Besenwesen
Knifflig	12 MP	6 Besenwesen
Schwierig	12 MP	9 Besenwesen
Sehr schwer	12 MP	12 Besenwesen
Fast unmöglich	12 MP	15 Besenwesen
Absolut unmöglich	12 MP	20 Besenwesen

Feuerfliegen

LF: 20

Wille: 1

Reagenzien : Fliegenlarven (10 GE)

Spruchdauer: 4 Phasen

Hiermit können Fluginsekten zu Feuerfliegen verändert werden, die als eine Art Fernlenkwaffe genutzt werden können. Direkt nach dem Ritual des Beschwörers schlüpfen brennende Insekten aus den Larven und stürzen sich auf das vom Zauberer ausgewählte Ziel. Ein Insekt verursacht 1W6 Brandschaden. Die Insekten haben einen Angriffswert von 5 (**Schwarmangriff**). Leider lösen sich die Fliegen nach 2 Runden von selbst in Asche auf.

Einfach	4 MP	1 Fliege
Normal	5 MP	3 Fliegen
Knifflig	6 MP	5 Fliegen
Schwierig	6 MP	8 Fliegen
Sehr schwer	6 MP	12 Fliegen
Fast unmöglich	6 MP	20 Fliegen
Absolut unmöglich	6 MP	30 Fliegen

Erdstrahlung

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : viel Erde

Spruchdauer: 20 Runden (5 Minuten)

Die heilsamen Strahlen der Erdgeister werden zur Heilung von allen Wunden eingesetzt. Der Verwundete muß für die Anwendung des Spruches lebendig in fruchtbaren Boden eingegraben werden. Sand- oder Steinboden geht ebenfalls, erhöht jedoch die Schwierigkeit um eine Stufe. Da die Strahlung durch Rüstungen schwer durchkommt, sollte sich der Patient vorher ausziehen.

Einfach	10 MP	20 LP Heilung
Normal	10 MP	30 LP Heilung
Knifflig	10 MP	40 LP Heilung
Schwierig	10 MP	50 LP Heilung
Sehr schwer	10 MP	60 LP Heilung
Fast unmöglich	10 MP	70 LP Heilung
Absolut unmöglich	10 MP	80 LP Heilung

Katzengeist

LF: 10

Wille: 2

Reagenzien : Katzenschwanz (kann immer wieder verwendet werden)

Spruchdauer: 2 Phasen

Mit diesem Ritual kann der Geist einer Katze auf eine Person übertragen werden. Diese ist dann fähig, besser zu hören und sehen, so daß die Aufmerksamkeit steigt. Der Katzenschwanz wird mit der Magie besprochen und fängt an rötlich zu glimmen. Solange die Pfote leuchtet (10 Runden) kann die Person besser hören und sehen. Falls die Person während der Wirkungszeit fallen sollte, bekommt sie nur 50% Schaden, da Katzen Stürze besser abfangen können. Die Stärke des Aufmerksamkeitsbonus wird von der Spruchschwierigkeit bestimmt.

Einfach	8 MP	+1 Aufmerksamkeit
Normal	9 MP	+3 Aufmerksamkeit
Knifflig	10 MP	+5 Aufmerksamkeit
Schwierig	10 MP	+7 Aufmerksamkeit
Sehr schwer	10 MP	+9 Aufmerksamkeit
Fast unmöglich	10 MP	+11 Aufmerksamkeit
Absolut unmöglich	10 MP	+13 Aufmerksamkeit

Rinzewind

LF: 20

Wille: 2

Reagenzien : Truhe oder Holzkiste

Spruchdauer: 20 Runden (5 Minuten)

Mit dieser Beschwörung wird ein Naturgeist in einen Gegenstand, vorzugsweise Truhen und Taschen, beschworen. Dem Gegenstand müssen vorher Füße angefertigt sein. Der Gegenstand folgt nun 1 Monat lang dem Beschwörer wie ein treuer Hund. Je größer der Gegenstand ist (Kilogramm Tragkraft), desto schwieriger wird die Beschwörung.

Einfach	12 MP	5 kg
Normal	12 MP	10 kg
Knifflig	12 MP	25 kg
Schwierig	12 MP	50 kg
Sehr schwer	12 MP	100 kg
Fast unmöglich	12 MP	200 kg
Absolut unmöglich	12 MP	500 kg

Schutzgeist

LF: 15

Wille: 3

Reagenzien : lebender oder toter Schmetterling

Spruchdauer: 2 Runden

Mit diesem Spruch kann man sich einen echten Schutzgeist in Form eines Schmetterlings selber herstellen. Man setze den Schmetterling auf die Hand und spreche die Magie. Der Schmetterling wird nun von einem Schutzgeist besetzt und den Magier begleiten. Der Schutzgeist flattert um den Magier herum, und warnt ihn vor Hinterhalten oder Überfällen. Bei Gefahr leuchten seine Flügel rot auf.

Einfach	12 MP	1 Stunde
Normal	12 MP	3 Stunden
Knifflig	12 MP	1 Tag
Schwierig	12 MP	3 Tage
Sehr schwer	12 MP	1 Woche
Fast unmöglich	12 MP	1 Monat
Absolut unmöglich	12 MP	1 Jahr

Termiten

LF: 30

Wille: 1

Reagenzien : Termitenmaden (10 GE)

Spruchdauer: 4 Runden (1 Minute)

Mit diesem Ritual ist es möglich, einen Gegenstand aus Holz soweit zu zerstören, daß man es danach mit bloßen Händen auseinander reißen kann. Wieviele Termiten erscheinen und somit wieviel Holz zernagt wird ist abhängig von der Spruchstärke. Um das Holz zu vernichten brauchen die Termiten 1 W4 Stunden.

Einfach	10 MP	1 Kubikmeter
Normal	11 MP	3 Kubikmeter
Knifflig	12 MP	6 Kubikmeter
Schwierig	12 MP	9 Kubikmeter
Sehr schwer	12 MP	12 Kubikmeter
Fast unmöglich	12 MP	15 Kubikmeter
Absolut unmöglich	12 MP	20 Kubikmeter

Tiergeist

LF: 10

Wille: 2

Reagenzien : lebendes Tier

Spruchdauer: 2 Runden

Das Tier wird von einem Geist beseelt, der die Menschengesprache sprechen kann. Die Dauer wird durch die Spruchstärke bestimmt. In der Zeit der Beseelung können dem Tier Anweisungen gegeben werden und Fragen gestellt werden. Es können von dem Tier nur Fragen beantwortet werden, auf die es die Antworten weiß. Der Intellekt verändert sich nicht, so daß komplizierte Fragen meist Verschwendung sind.

Einfach	10 MP	10 Minuten
Normal	11 MP	30 Minuten
Knifflig	12 MP	1 Stunde
Schwierig	12 MP	3 Stunden
Sehr schwer	12 MP	1 Tag
Fast unmöglich	12 MP	3 Tage
Absolut unmöglich	12 MP	1 Woche

Eiskalte Händchen

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : Hand eines Toten

Spruchdauer: 4 Runden (1 Minute)

Die Hand eines Toten wird aus dem Totenreich gerufen. Diese Hand erfüllt einfache Dienste für den Beschwörer, zB. Apportieren von kleinen Gegenständen. Die Hand bewegt sich auf den Fingern vorwärts und kann kleine Objekte bewegen. Der Beschwörer muß einen Fingerknöchel oder im Idealfall eine komplette Hand eines Toten dreimal bespucken und dabei die Formel rezitieren (siehe Eiskaltes Händchen im Bestiarium).

Einfach	10 MP	3 Stunden
Normal	10 MP	1 Tag
Knifflig	10 MP	3 Tage
Schwierig	10 MP	1 Woche
Sehr schwer	10 MP	1 Monat
Fast unmöglich	10 MP	1 Jahr
Absolut unmöglich	10 MP	unbegrenzt

Frischfleisch

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : Beutel oder Hut

Spruchdauer: 4 Runden (1 Minute)

Hiermit kann der Beschwörer Kleintiere besorgen ohne die Fähigkeit *Jagen* zu besitzen. Er kann Wesen der in der Gegend vorherrschenden Tierart herbeizaubern, indem er sie aus dem Hut, Sack oder Netz hervorzieht. Wenn in dem Gebiet, in dem er den Spruch anwendet, keine Tiere vorhanden sind, wird er auch mit diesem Spruch keine bekommen. Die Tiere sind erst kürzlich verstorben, so daß sie meistens noch genießbar sind.

Einfach	10 MP	1 Tier
Normal	11 MP	3 Tiere
Knifflig	12 MP	6 Tiere
Schwierig	12 MP	9 Tiere
Sehr schwer	12 MP	12 Tiere
Fast unmöglich	12 MP	15 Tiere
Absolut unmöglich	12 MP	20 Tiere

Lebende Leiche

LF: 20

Wille: 4

Reagenzien : frisch verstorbenes Opfer, [Adamas](#) (100 GE)

Spruchdauer: 2 Stunden

In eine frische Leiche, maximal drei Tage vom Leben getrennt, wird anstelle des Herzens ein Adamas eingesetzt. Während des stundenlangen schaurigen Gesangs des Magiers, verwächst die Wurzel mit dem Entleibten. Am nächsten Morgen erwacht Totes erneut zu zeitlich begrenzten unheiligem Leben (Schwierigkeit bestimmt die Dauer). Die ehemalige Leiche behält alle Fähigkeiten (Attribute und Fertigkeiten), aber auch ihren **eigenen** Willen. Dieses neue Leben ist jedoch nur von schmachvoll kurzer Dauer. Denn wurde zwar die Seele weiterhin im Körper gebunden, so ist der Körper doch nicht vom Verfall befreit. Der Untote verwest, etwa nach 2 Wochen ist der Körper vollständig zerfallen (Pro Tag verliert der Körper 5 LP). Der Untote leidet unter dem Zerfall, wie unter Treffern im Kampf. Nur magische Heilung kann der Lebenden Leiche neue LP geben. Pro Versuch oder Anwendung des Rituals steigt die Schwierigkeit ohne daß die Wirkung sich verbessert.

Einfach	10 MP	1 Tag
Normal	11 MP	3 Tage
Knifflig	12 MP	1 Woche
Schwierig	12 MP	1 Monat

Sehr schwer	12 MP	3 Monate
Fast unmöglich	12 MP	1 Jahr
Absolut unmöglich	12 MP	unbegrenzt

Mumie

LF: 40

Wille: 3

Reagenzien : mumifiziertes Opfer

Spruchdauer: 1 Stunde

Dieses Ritual wird in Form eines Fluches über einer konservierten Leiche ausgesprochen. Die balsamierte Leiche wird nun tun, was ihr im Fluch aufgetragen wurde (wortwörtlich, Korrektur nicht möglich). Je nach Stärke des Fluches erhält die Mumie die notwendigen magischen LP um ihr Werk zu vollziehen (siehe Mumie im Bestiarium).

Einfach	10 MP	20 LP
Normal	12 MP	40 LP
Knifflig	12 MP	60 LP
Schwierig	12 MP	80 LP
Sehr schwer	12 MP	100 LP
Fast unmöglich	12 MP	150 LP
Absolut unmöglich	12 MP	200 LP

Lebensspeicher

LF: 20

Wille: 2

Reagenzien : eigenes Blut, Anthrax (10 GE)

Spruchdauer: 1 Stunde

Mit diesem Spruch kann der Beschwörer einige seiner Lebenspunkte an einen Stein binden. Während eines Rituals wird ein Stein aus Anthrax in Blut des Beschwörers getaucht. Sobald er sich eine Ader öffnet und Blut auf die Stein tropfen lässt, werden die Lebenspunkte auf den Stein übertragen, der seine Farbe zu rot ändert. Der Magier gewinnt seine verlorenen LP normal zurück (siehe Verletzungen). Wird der Magier verletzt, so kann er den Stein wie eine Batterie benutzen und alle verlorenen LP-Punkte zurückgewinnen. Er muß dazu lediglich den Stein berühren (1 Einfache Handlung). Ein Stein läßt sich lediglich einmal aufladen. Je besser der Magier den Spruch beherrscht, desto stärker wirkt die LP-Batterie, so daß sich die übertragenen LP sogar vervielfachen können. Sind alle gespeicherten LP verbraucht, so zerfällt der Stein zu Staub.

Einfach	18 MP	50% LP übertragen
Normal	20 MP	100% LP übertragen
Knifflig	22 MP	200% LP übertragen
Schwierig	22 MP	300% LP übertragen
Sehr schwer	22 MP	400% LP übertragen
Fast unmöglich	22 MP	500% LP übertragen
Absolut unmöglich	22 MP	600% LP übertragen

Dunkler Schatten

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : keine

Spruchdauer: 2 Phasen

Der Schatten ist der Geist eines Toten, der aufgrund von Schuldgefühlen und dem Wunsch nach Sühne nicht seinen Frieden findet. Er drückt sich in den Schatten aller Dinge herum. Der Schatten hängt an einem Gegenstand oder einer Person bis er gebannt ist. Der Schatten kann die Konturen eines Gegenstandes oder einer Person verschwimmen lassen. Dadurch wird eine versteckte oder getarnte Person bzw. ein Gegenstand schwerer zu finden. Der Magier oder der Gegenstand wird durch den Zauber getarnt. (Wirkt wie Fertigkeit Tarnen)

Einfach	10 MP	Getarnt auf Einfach
Normal	11 MP	Getarnt auf Normal
Knifflig	12 MP	Getarnt auf Knifflig
Schwierig	12 MP	Getarnt auf Schwierig
Sehr schwer	12 MP	Getarnt auf Sehr schwer
Fast unmöglich	12 MP	Getarnt auf Fast unm.
Absolut unmöglich	12 MP	Getarnt auf Absolut unm.

Seance

LF: 10

Wille: 2

Reagenzien : schwarze Kerzen

Spruchdauer: 40 Runden (10 Minuten)

Der Magier muß sich mit einem oder mehreren Personen, die dem Verstorbenen persönlich bekannt waren, um einen Tisch setzen und schwarze Kerzen entzünden. So kann der Geist des Toten herbeigerufen werden. Der

Geist manifestiert sich nicht körperlich, kann sich aber durch kleine Zeichen bemerkbar machen (Tischwackeln, Gläserücken etc.). Der Geist kann nun Fragen beantworten, falls er dies will und die Antwort kennt. Er wird nur mit ihm von früher bekannten Wesen reden und nur Freunden helfen wollen.

Einfach	10 MP	1 Minute Kontakt
Normal	11 MP	2 Minuten Kontakt
Knifflig	12 MP	4 Minuten Kontakt
Schwierig	12 MP	6 Minuten Kontakt
Sehr schwer	12 MP	10 Minuten Kontakt
Fast unmöglich	12 MP	12 Minuten Kontakt
Absolut unmöglich	12 MP	15 Minuten Kontakt

Totenbefragung

LF: 10

Wille: 2

Reagenzien : die Leiche

Spruchdauer: 40 Runden (10 Minuten)

Für dieses Ritual muß man den Toten, oder was von ihm übrig ist, nackt auf einen Tisch legen. Der Tote kann eine Frage beantworten, muß dabei allerdings nicht die Wahrheit sagen. Je länger die Leiche tot ist, umso größer wird die Schwierigkeit.

Einfach	10 MP	1 Tag tot
Normal	11 MP	3 Tage tot
Knifflig	12 MP	1 Woche tot
Schwierig	12 MP	1 Monat tot
Sehr schwer	12 MP	3 Monate tot
Fast unmöglich	12 MP	1 Jahr tot
Absolut unmöglich	12 MP	3 Jahre tot

Spuk rufen

LF: 10

Wille: 3

Reagenzien : einen Totenschädel (kann wieder verwendet werden)

Spruchdauer: 4 Runden (1 Minute)

Mit diesem Spruch kann ein Spuk dazu gebracht werden, sich körperlich zu manifestieren. Nur wenn ein Erfolgswurf zur Kontrolle des Spukes geschafft wird, kann der Spuk dazu gezwungen werden, in dieser Körperform zu verbleiben. Spuke sind als unstoffliche Wesen ideale Spione und Boten, aber naturgemäß für körperliche Arbeiten ungeeignet. Wie lange der Spuk existieren kann, hängt von der Spruchstärke ab. Ein Spuk hat die gleichen Eigenschaften wie ein Verkünder.

Einfach	10 MP	10 Minuten
Normal	11 MP	30 Minuten
Knifflig	12 MP	1 Stunde
Schwierig	12 MP	3 Stunden
Sehr schwer	12 MP	1 Tag
Fast unmöglich	12 MP	3 Tage
Absolut unmöglich	12 MP	1 Woche

Unsichtbarer Gast

LF: 10

Wille: 3

Reagenzien : glitzernden Gegenstand (verschwindet)

Spruchdauer: 4 Runden (1 Minute)

Der unsichtbare Gast ist ein kleines, absolut harmloser Geist, der von unstillbarer Neugier gepackt, unsichtbar an einem Ort verweilt und die dortigen Geschehnisse betrachtet. Ein Unsichtbarer Gast kann stundenlang mit wachsender Begeisterung einer Biene zuschauen oder auch sofort sich für etwas anderes interessieren, wenn es der Meinung ist es wäre interessanter. Er ist also äußerst leicht ablenkbar. Der Gast ist nur durch Magie zu entdecken.

Da es aus einer anderen Dimension stammt, kann es Mauer und Gegenstände ignorieren, jedoch dimensionsübergeifende Sachen, wie beseelte Lebewesen nicht durchdringen.

Tritt eine Situation ein in dem das Wesen eine interessantere Sache zur Beobachtung finden könnte, so ist ein **erneuter Kontrollwurf** fällig. Das höhere Ergebnis bestimmt ob das Wesen abgelenkt ist. Sobald das Wesen einmal abgelenkt ist, gilt es für den Beschwörer verloren. Das Wesen kann den Beschwörer mit Informationen versorgen, die es an einem anderen Ort beobachtet. Bei gelungener Beschwörung verbindet sich der Geist des Gastes mit dem des Beschwörers. Sofort erhält der Beschwörer eine Bilder- und Geräuschflut mit den Sinnen des Astralwesens. Durch diese Ablenkung erhält der Beschwörer eine -2 auf alle seine Würfe, welche eine Handlung von ihm fordern. Das Wesen bleibt nur solange an einen Beschwörer gebunden, solange dieser sich auf es konzentriert.

Normal	14 MP	Unsichtbarer Gast erscheint und verbindet sich
--------	-------	--

Skelett

LF: 40

Wille: 3

Reagenzien : ein einigermaßen vollständiges Skelett, Leim und Nepava (190 GE)

Spruchdauer: 1 Stunde

Ein Skelett zu erzeugen ist eine mühsame und langwierige Sache. Die Knochen müssen mit den mit Leim gemischten restlichen Reagenzien zusammengeklebt werden und dann noch ein elendig langes Ritual um das fertige Skelett herumgetanzt werden. Je nach Spruchstärke, ist das Skelett mit magischen LP ausgestattet. Dem Skelett können keine komplexen Aufgaben gestellt werden, da es ja schließlich kein Hirn mehr besitzt (siehe Skelett im Bestiarium).

Einfach	10 MP	30 LP
Normal	11 MP	70 LP
Knifflig	12 MP	110 LP
Schwierig	12 MP	150 LP
Sehr schwer	12 MP	190 LP
Fast unmöglich	12 MP	250 LP
Absolut unmöglich	12 MP	300 LP

Wandelndes Licht

LF: 10

Wille: 1

Reagenzien : keine

Spruchdauer: 2 Runde

Das Wandelnde Licht ist ein Geist der ein bleiches nebelartiges Leuchten von sich gibt. Der Geist hat die Form des Kopfes des toten Wesens. Dieser gibt ab und zu ein Stöhnen und Seufzen von sich. Das Wandelnde Licht folgt seinem Beschwörer bis er es bannt oder er die Kontrolle verliert. Bannt er es so verschwindet der Geist mit einem lauten Klagen, verliert er die Kontrolle so spukt es an diesem Ort. Es verschwindet sobald es Sonnenlicht ausgesetzt wird, taucht aber am nächsten dunklen Ort wieder auf, an dem sich der Beschwörer befindet (siehe im Bestiarium).

Einfach	10 MP	10 Minuten
Normal	11 MP	30 Minuten
Knifflig	12 MP	1 Stunde
Schwierig	12 MP	3 Stunden
Sehr schwer	12 MP	1 Tag
Fast unmöglich	12 MP	3 Tage
Absolut unmöglich	12 MP	1 Woche

Wandelndes Leiche

LF: 30

Wille: 3

Reagenzien : 3 Tage alte Leiche, Holzpflöck

Spruchdauer: 2 Runden

Ein angespitzter Holzpflöck von mindestens 40cm Länge wird mit mystischen Zeichen mit Blut bemalt. Dieser Holzpflöck wird unter rezitieren der uralten Gesänge einer mindestens drei Tage alte Leiche in den After getrieben, damit sie nicht weiter an Substanz verliert. Dadurch wird die Leiche mit einem ruhelosen Geist beseelt. Dieser Geist ist jedoch nicht fähig seine mentalen Kräfte über die reine Bewegung hinaus auf den Körper auszudehnen. So erscheint die wandelnde Leiche als ungelenke Marionette, die nur wenigen und simplen Befehlen gehorchen kann. Die Befehle, die ein solcher Untoter verstehen kann sollten nicht mehr als ein Wort beinhalten, da sie sonst mißverstanden werden können.

Eine wandelnde Leiche ist kein intelligentes Wesen und ist daher nicht beeinflussbar. Dieses Wesen ist oft durch eine gewollte oder mißlungen Beschwörung ins unselige Leben zurückgerufen worden. Salz, als reinigendes Mineral, fügt der wandelnden Leiche 1W20 LP pro Handvoll 30g Schaden zu. Wird der zur Beschwörung benötigte Holzpflöck entfernt, so bricht der Untote zusammen. Dies Wesen kämpft ohne Beeinträchtigung bis zum letzten LP (siehe im Bestiarium).

Einfach	10 MP	10 LP
Normal	11 MP	30 LP
Knifflig	12 MP	50 LP
Schwierig	12 MP	70 LP
Sehr schwer	12 MP	90 LP
Fast unmöglich	12 MP	110 LP
Absolut unmöglich	12 MP	150 LP

Verkünder

LF: 10

Wille: 2

Reagenzien : Totenschädel (kann wieder verwendet werden)

Spruchdauer: 1 Runde

Der Verkünder ist ein niederer Spuk, der mit lauter Stimme verlassene Orte heimsucht. Spukende Verkünder schleichen sich an Schlafende heran, die sich an diese Orte verirrt haben. Sie schrecken diese mit lauten Verkündungen über deren baldiges und grausiges Ableben aus dem Schlaf. Ein Verkünder ist körperlos, verkündet er, muß er sich jedoch körperlich und damit auch angreifbar machen (Dauer 1 Runde)(siehe im Bestiarium)..

Einfach	10 MP	1 Tag Verkündung
Normal	11 MP	2 Tage Verkündung
Knifflig	12 MP	3 Tag Verkündung
Schwierig	12 MP	1 Woche Verkündung
Sehr schwer	12 MP	1 Monat Verkündung
Fast unmöglich	12 MP	1 Jahr Verkündung
Absolut unmöglich	12 MP	unbegrenzte Verkündung

Hausmagie

Hier folgt eine Liste von kleinen magischen Tricks, die von Gauklern und Dorfmagieren gerne eingesetzt werden. Sie sind nur seit Jahrhunderten erprobt und brauchen daher selbst von Anfängern keinen Prüfwurf mehr. Der Charakter lernt diese Zauber auf Stufe 1, das heißt er gibt lediglich einmal Erfahrungspunkte (EP) entsprechend dem Lernfaktor (LF) aus und beherrscht den Spruch ausreichend um ihn einzusetzen. Eine Steigerung ist hier nicht notwendig, da es keine Prüfwurf und keinen Vergleichswurf gibt. Um einen beliebigen Spruch der Hausmagie zu erlernen muß der Magier eine der magischen Grundfertigkeiten beherrschen (egal welche). Jeder Magier kann so viele Sprüche der Hausmagie erlernen, wie er will.

Die Anwendung kostet immer genau 1 MP. Sie können nicht im Kampf eingesetzt werden, bzw. haben keine Auswirkungen auf das Kampfgeschehen. Wenn andere Lebewesen dadurch beeinflusst werden, so reicht ein Rettungswurf mit Magieresistenz gegen Normal aus, um gegen die Wirkung anzukämpfen. Die Reichweite für einen Trick beträgt maximal 5 Meter. Für einen Magischen Trick werden keine Gesten oder Silben benutzt, der Zaubernde muß sich allerdings eine volle Runde auf die Magie konzentrieren.

Automatischer Kartenzeichner

LF: 20 EP

Da Spieler ein faules Pack sind und sich alles Material am liebsten vom Spielleiter geben lassen, erhalten sie durch diesen Trick eine Zeichnung des Raumes, in dem sie sich gerade befinden.

Bizzelwasser

LF: 5 EP

Macht aus stillem Wasser Kohlensäurehaltiges. Erfrischend!

Blinzeln

LF: 10 EP

Der Zauberer bringt mit diesem Trick ein Lebewesen zum mehrmaligen (2 W4) Zwinkern mit den Augen.

Deo

LF: 5 EP

Wer zu faul für eine regelmäßige Hygiene ist, benutzt diesen Zauber und stinkt von nun an für einen Tag nicht mehr so penetrant.

Diktieren

LF: 10 EP

Für die Schreibfaulen ist dieser Trick Ideal. Der Magier animiert damit einen vorhandenen Stift oder Federkiel und kann so mit reiner Konzentration 5 Minuten lang seine Gedanken zu Papier bringen. Natürlich muß er Lesen und Schreiben können.

Durst

LF: 10 EP

In einem Lebewesen kann so für 1 Minute lang ein normales Durstgefühl hervorgerufen werden.

Eiswürfel

LF: 5 EP

Für die Liebhaber von kalten Getränken ist dieser Zauber gedacht. Es tauchen 1 W4 Eiswürfel in dem Getränk auf, das der Magier gerade in der Hand hält.

Erwärmen

LF: 5 EP

Mit diesen Zauber kann eine Speise oder ein Getränk erwärmt werden.

Feuerzeug

LF: 10 EP

Damit erscheint auf dem Daumen des Magiers für 2 Sekunden eine kleine Flamme, die genau wie ein Streichholz sehr anfällig gegen Wind ist.

Finden

LF: 20 EP

Durch diese Magie kann genau ein Gegenstand, der sich noch vor kurzer Zeit (bis zu 5 Minuten) in der Hand der Zaubersucher befunden hat, wiedergefunden werden. Der Zaubersucher weiß für 1 Minute, wo der Gegenstand ist. Ideal um einen verschossenen Pfeil zu finden.

Flicken

LF: 5 EP

Damit kann ein maximal 10 cm langer Riß in einem normalen Kleidungsstück geschlossen werden.

Fliegenklatsche

LF: 5 EP

Mit diesen Trick kann genau ein normales Insekt wie z.b. eine lästige Mücke, eliminiert werden.

Frisur

LF: 5 EP

Durch diesen Trick werden die Haare wieder sauber und legen sich wie gefönt in die gewünschte Form. Die Haarlänge wird nicht beeinflusst.

Funken

LF: 5 EP

Aus den Händen des Magier verströmen für etwa 10 Sekunden bunte Funken, die absolut ungefährlich sind. Ein beliebter Silvestertrick.

Furzen

LF: 15 EP

Dieser Trick bringt jemanden dazu, Einen fahren zu lassen.

Gähnen

LF: 10 EP

Ein Lebewesen kann so genau einmal zum Gähnen gebracht werden.

Gegenstand säubern

LF: 10 EP

Damit kann ein Gegenstand, den der Magier in den Händen halten muß, komplett von frischem, nicht festgefrorenem Schmutz befreit werden. Ideal um eine Waffe nach dem Kampf zu säubern oder einen Kopftopf nach Gebrauch zu reinigen.

Geräusch

LF: 15 EP

Der Magier kann ein einzelnes Geräusch wie das Herabfallen eine Münze (KLING) oder das Zuschlagen eines Schlosses (KLICK) an einer beliebigen Stelle in maximal 3 Meter Entfernung entstehen lassen. Das Geräusch kann nicht lauter als ein Händeklatschen sein.

Geruch

LF: 5 EP

Durch diesen Trick verströmt der Magier einen bestimmten Geruch. Meist wird dadurch ein Parfüm simuliert..

Hunger

LF: 10 EP

In einem Lebewesen kann so für 1 Minute lang ein normales Hungergefühl hervorgerufen werden.

Husten

LF: 10 EP

In ein Lebewesen kann so für eine Minute ein Hustenreiz hervorgerufen werden, was zum mehrmaligem Räuspern führt.

Insekt

LF: 10 EP

Durch diesen Trick kann ein normales Insekt wie z.b. eine Ameise, eine Biene oder eine Wespe herbeigerufen werden, wenn es in der Umgebung existiert. Der Zauberer hat für 1 Minute die Kontrolle über das Tier und kann es so Kunststücke ausführen lassen.

Juckreiz

LF: 10 EP

Ein Lebewesen kann so dazu gebracht werden, sich an einer zufälligen Körperstelle zu kratzen.

Klopapier

LF: 5 EP

Welcher Abenteurer nimmt schon Klopapier mit? Durch Anwendung dieses Tricks wird auch ohne Papier eine gründliche Säuberung nach dem "großen Geschäft" vollzogen.

Kopie

LF: 20 EP

Eine Seite eines Dokuments oder einer Karte kann so auf ein leeres Blatt kopiert werden, das über das Original gelegt wird. Die Kopie erscheint allerdings sehr blaß in Schwarz-Weiß.

Kompass

LF: 10 EP

Durch diese Magie kennt der Zauberer für 5 Minuten die genaue Richtung nach Norden.

Kurze Nachtsicht

LF: 5 EP

Damit erlangt der Magier für genau 5 Sekunden die Fähigkeit in der Dunkelheit genau wie bei Tageslicht zu sehen.

Leichtbier

LF: 15 EP

Damit lässt sich in alkoholischen Flüssigkeiten der Alkoholgehalt um 5% Prozent mindern. Bier ist danach alkoholfrei, Wein hat noch den Alkoholgehalt von Bier.

Maßband

LF: 5 EP

Hiermit kann bis auf den Zentimeter genau die Entfernung zweier Gegenständen zueinander herausgefunden werden. Die Gegenstände dürfen allerdings maximal 10 Meter voneinander entfernt sein.

Periskop

LF: 15 EP

Wie durch ein 1 Meter langes (unsichtbares) Periskop kann hiermit um die Ecke geschaut werden. Die Wirkung hält eine Runde an, in der der Magier sozusagen einen Knick in der Optik hat. Es kann allerdings nicht "um die Ecke" gezaubert werden!

Photo

LF: 15 EP

Der Magier kann hiermit wie mit einem heutigen Photoapparat ein Bild auf ein leeres Blatt Papier ablichten. Das Bild taucht schwach in Schwarz-Weiß auf. Durch die recht lange "Belichtungszeit" von einer Runde (15 Sekunden) eignet sich dieser Trick nicht für die Aufnahme von bewegten Objekten.

Rauch

LF: 5 EP

Der Magier kann hiermit Rauch in der Stärke von etwa einer verbrauchten Zigarettenschachtel um sich herum erzeugen.

Regenschirm

LF: 10 EP

Durch diesen Trick bleibt der Magier und seine Ausrüstung bei normalem Regen (kein Sturm) trocken.

Rekorder

LF: 15 EP

Wie bei einem heutigen Kassettenrekorder kann der Magier 1 Minute seiner Stimme in einem verschließbaren Behälter aufzeichnen. Wenn der Behälter geöffnet wird, ertönt einmalig die Stimme. Die Haltbarkeit der Aufzeichnung beträgt allerdings nur etwa 1 Monat.

Sessel

LF: 10 EP

Damit erschafft der Zauberer eine sehr beschränkte Form der Levitation, die es ihm ermöglicht, sich quasi in einen unsichtbarer Sessel zu setzen. Der Zauber erlischt nach 1 Stunde oder wenn der Magier sich von der Stelle fortbewegt, an der der Trick aktiviert wurde..

Schatten

LF: 5 EP

Der Zauberer kann mit diesem Trick seinem eigenen Schatten eine vollkommen andere Form geben und so eventuell Eindruck schinden. Die Wirkung dauert etwa 5 Minuten an..

Schärfen

LF: 5 EP

Wer keinen Wetzstein mit sich tragen möchte, wählt diesen Zauber und schärft damit eine beliebige Klinge.

Schere

LF: 10 EP

Der Magier kann so mit seinen bloßen Fingern die Wirkung einer Schere nachahmen und Stoff und Papier schneiden. Die Wirkung verfliegt nach einer Minute.

Sonnenbrille

LF: 5 EP

Durch diesen Trick wird die Sicht des Magiers dunkler, genau wie bei einer heutigen Sonnenbrille. Die Dauer beträgt 1 Stunde.

Springbohnen

LF: 10 EP

Damit lassen sich organische Materialien bis zu einem Gesamtgewicht von 15 Gramm animieren. Beliebter Partytrick, um beim Essen Lebensmittel lebendig erscheinen zu lassen.

Staub

LF: 10 EP

Hiermit kann ca. 1 m² Fläche mit einer dünnen Staubschicht bedeckt werden.

Statik

LF: 5 EP

Durch diesen Trick bekommt ein Opfer eine statische Aufladung und damit 1 W6 mal eine "gewischt" wie heutzutage, wenn man über einen Teppichboden schlurft und dann ein metallenes Geländer berührt. Absolut ungefährlich aber irritierend.

Staubwischen

LF: 5 EP

Dieser Trick reicht aus um etwa 1 m² Fläche von Staub zu befreien.

Süßen

LF: 5 EP

Wer schon immer auf Süßigkeiten stand, braucht diesen Trick um jede Speise oder Getränk süß zu machen.

Trocknen

LF: 10 EP

Wer ins Wasser gefallen ist, weiß diesen Trick zu schätzen. Innerhalb von einer Minute ist der Zaubernde und seine Ausrüstung wieder trocken.

Uhrzeit

LF: 5 EP

Mit diesen Zauber erfährt der Magier sofort die aktuelle Uhrzeit.

Ventilator

LF: 5 EP

Eine leichte Brise strömt dem Magier ins Gesicht und erfrischt ihn somit für eine halbe Stunde.

Verhütung

LF: 20 EP

Diese Magie kann sowohl bei Männer und auch Frauen angewendet werden und verhindert für genau 1 Stunde eine unerwünschte Befruchtung.

Voyeur

LF: 15 EP

Wer schon immer wissen wollte, wie sein Gegenüber nackt aussieht, sollte zu diesem Zauber greifen. Vor dem geistigem Auge des Zauberers erscheint die betrachtete Person vollkommen nackt. Der Zauber eignet sich aber nicht um in Geldbeutel oder Rucksäcke zu sehen.

Walkman

LF: 10 EP

Erzeugt für 1 Stunde eine angenehm anzuhörende Musik in den Ohren des Zaubernden.

Wecker

LF: 10 EP

Hiermit kann der Magier sich selbst bis auf die Minute genau eine Zeit oder Zeitspanne setzen, wann er wieder aufwachen will. Durch diesen Trick schläft er aber weder länger noch besser als ohne, nur der Verschlafen kann so verhindert werden.

Würzen

LF: 5 EP

Wem schon immer das Essen zu fade geschmeckt hat, greift zu diesem Trick. Danach schmeckt die Speise wie extra gesalzen und gepfeffert.

Zusammenkehren

LF: 5 EP

Der Zauberer kann hiermit in einer Fläche von 2 m² alle kleinen Gegenstände, die weniger als 10 Gramm wiegen, zu einem Haufen zusammenkehren.

Zahnpasta

LF: 5 EP

Dieser Trick ersetzt das oft unbeliebte Zähneputzen und verleiht einen frischen Atem.

Marktplatz

Willkommen auf dem Marktplatz von YARG. Hier kauft sich der Rollenspieler alles für seinen Charakter.

Wie im sogenannten richtigen Leben benötigt der Abenteurer auch ein Sammelsurium von Gegenständen aller Art. Sei es nun ein schlagfertiger Hammer (zum Draufdengeln auf alles Mögliche, sofern es nicht rechtzeitig wegläuft) oder eine Schaufel (um die Reste dann zu vergraben) oder die typische Abenteurer-Standard-Ausrüstung: unendlich tiefer Rucksack, unfehlbare Waffen und alles schluckende Rüstungen. Kurzum, irgendwoher muß der Kram nun kommen.

Hier kann man nun all dies kaufen, oder falls ein Händler, bzw. das Kleingeld, nicht zur Hand, es gar selber herstellen.

Wie für den Rest gibt es hier natürlich auch Regeln.

Einkaufen

Geld wird in YARG in GE, Geldeinheiten, ausgedrückt. Eine Geldeinheit ist eine abstrakte Größe, die jede Währung bezeichnet, die man auf der großen weiten Welt Yargs finden kann. Eine Einheit jeder Währung ist also genau eine Geldeinheit wert, solange der Staat noch existiert, der diese Währung garantieren kann. Wenn man zweihundert solbujanische Zonk besitzt sollte man sich also schleunigst nach jemanden umsehen, der weiß, wo dieser Staat liegt.

Im Allgemeinen ist das Währungssystem von Yarg sehr einfach. Die Tauschkurse liegen exakt bei eins zu eins und in Nachbarstaaten treten meist keine Probleme. Somit sind die Tauschverluste in den meisten Fällen eher gering und liegen bei etwa ein bis fünf Prozent.

Ob man also mit Währungen spielt oder nicht, ist jedem selbst überlassen. An den Preisen ändert sich nichts, das Spiel wird lediglich farbiger. Aus diesem Grund werden alle Preise in dem Rollenspielbuch in Geldeinheiten (GE) ausgedrückt.

1 GE = 1 Nimherianischer Löwe = 1 Twerigischer Taler = 1 ...

Eine GE ist ungefähr soviel wert wie eine einfache Mahlzeit. Das bedeutet mit einer GE kann man einen Teller Suppe oder einen einfachen Hamburger und eine Cola erwerben. Wer die folgenden Preislisten studiert, wird schnell ein Gefühl für den Wert einer GE bekommen.

1 GE = eine einfache Mahlzeit

Bei Preisen gilt ebenfalls die Regel des Abrundens, d.h etwas das 2,1 GE kostet, kostet im Spiel genau soviel, wie etwas was insgesamt 2,9 GE kostet. Konsequenterweise ist der Preis für etwas, das 0,7 GE kostet gleich null. Es kostet also nichts.

1 GE ist die kleinste Einheit

Ein Preis für einen Gegenstand ist erst dann interessant für das Spiel, wenn er über einem GE liegt. Dies gilt nur unter der Bedingung, daß nur ein Stück gekauft wird. Werden mehrere derselben Sorte gekauft, so liegt die Gesamtsumme über einem GE und muß bezahlt werden.

Es kostet also nichts eine Limo zu trinken, aber viel, eine Runde für das Lokal zu schmeißen. Auch gibt es eine Nähnadel umsonst, aber wenn der Charakter damit handeln will und ganze Pakete davon kauft, so muß er bezahlen.

1 Limo = 0 GE aber 2 Limo = 1 GE

Es liegt ganz in der Entscheidungsgewalt des Spielleiters, wann er meint, daß der Charakter bezahlen soll oder nicht. So kann er, um das Spiel nicht unnötig mit Geldgeschäften zu langweilen, auch einen ganzen Trinkabend umsonst gestalten, oder am Ende des Abends eine Summe nennen, welche die Charakter aufzubringen haben. Der Spielleiter entscheidet auch ob er für zehn Nadeln Geld verlangen will oder nicht.

Wie und wann eine Gegenstand Geld kostet ist also Entscheidung des Spielleiters. Sollte der Spielleiter merken, daß sich ein Charakter mit Hilfe der Regeln des Abrundens durchs Leben schlagen will, sollte er keine Skrupel haben, die Preise zu erhöhen.

Umgekehrt gilt diese Regel ebenso. Ein Charakter wird kein Geld verdienen, wenn er eine einzelne Nähnadel verkauft.

Die Preisliste gibt Auskunft über die durchschnittlichen Preise für Lebensmittel und Übernachtung, dabei ist zu beachten, daß diese Preise sehr abhängig sind, wo die Lebensmittel erworben werden. In einer Stadt sind Lebensmittel meist teurer, als in einem Dorf, wo sie vom Erzeuger verkauft werden. Die Preise sind jedoch auch von der Qualität des Produktes abhängig und wie gut oder schlecht der Käufer oder der Verkäufer feilschen können.

Wo gibt's was?

Meist stellt das Einkaufen von Waren kein besonderes Problem dar. Vor allen dann nicht, wenn die Abenteurer nur die normalen Dinge des Alltags erwerben wollen oder sich in einer großen Stadt befinden, in der es einfach jede Art von Geschäft gibt.

Kommt der Abenteurer jedoch in ein kleines Dorf und will dort eine Waffe oder Reagenzie für seine Zauberkunst kaufen, so stellt sich die Frage: Wie zum Teufel kommt ein Dorfhändler an ein solche Waren?

Um dies zu klären haben wir zum Beispiel für magische Komponenten einen Wert mit dem Namen Häufigkeit eingeführt. Diese Häufigkeit ist in die schon bekannten Schwierigkeiten eingeordnet. Dabei bedeutet je höher die Schwierigkeit ist, desto seltener ist das Objekt, und somit umso schwieriger zu besorgen.

Bei anderen Gegenständen, wie Waffen, Rüstungen etc., entspricht die Schwierigkeitsstufe der Herstellung der Häufigkeit. Ein *sehr gutes* Langschwert ist also auch *schwer* zu besorgen, ein *perfektes* damit nur *sehr schwer*. Mehr über die Schwierigkeiten bei der Herstellung und was ein *perfektes* Schwert auszeichnet findet man in dem entsprechenden Kapitel.

Normale Gegenstände sind somit völlig *normal* zu besorgen. Lediglich die Dinge des täglichen Bedarfs, wie Lebensmittel und Ausrüstungsgegenstände sind grundsätzlich *einfach* zu besorgen.

Um zu ermitteln ob ein Händler etwas im Lager hat, oder etwas besorgen kann, wird ein Erfolgswurf gegen die Häufigkeit mit einer festgelegten Fertigungsstufe gewürfelt. Diese Fertigungsstufe ist abhängig von der Art des Händlers, bzw. von der Größe der Stadt. Kann der Charakter Zeit für eine Bestellung aufbringen, so erhält er der Händler einen Bonus von +4 auf seinen Erfolgswurf.

Fertigungsstufe + 1W6 größer gleich Schwierigkeit

Die einzelnen Fertigungsstufen sind abhängig davon, ob der Händler sich auf ein bestimmtes Fachgebiet spezialisiert hat, das bedeutet er ist Apotheker, Waffenhändler, Uhrmacher, oder ob er mit den Dingen des täglichen Bedarfs handelt und nur nebenbei ein paar andere Waren auf Lager hat.

Eine weitere Rolle spielt der Ort, an dem sich das Geschäft befindet. Ist der Händler in einer Großstadt, so ist die Fertigkeit etwas zu besorgen durch seine guten Verbindungen zu den Erzeugern und Zwischenhändlern viel höher, als wenn er auf dem Land von wenigen Lieferanten abhängig ist. Die folgende Liste veranschaulicht dies.

Händler	Fertigungsstufe
Allgemeinwarenhändler in einem Dorf	2
Fachhändler in einem Dorf	3
Fahrender Händler	4
Allgemeinwarenhändler in einer Stadt	5
Fachhändler in einer Stadt	6
Händler in einer Großstadt	8

Ob und wo ein bestimmtes Geschäft in einer Welt auftaucht, ist wie immer eine Ermessensfrage des Spielleiters. Wenn er es für sinnvoll hält in einer Eiswüste ein Fachgeschäft für magische Kühlschränke aufzubauen, so liegt dies ganz in seiner Entscheidungsfreiheit.

Als Empfehlung sollte gelten, daß man für die Dinge des täglichen Bedarfes nicht würfeln sollte. Diese sind meist *einfach* zu besorgen und der Aufwand zu Würfeln lohnt hier nicht.

In dem letzten Gefecht mit ein paar lebensmüden Wald- und Wiesenräubern ging Schattens Rapier zu Bruch. Leider befindet sie sich auf dem Land und die nächste Stadt ist weit weg. Der Dorfschmied kennt sich zwar mit Hufeisen aus, aber kann einen solchen Stahl nicht reparieren. Vergeblich fragt sie den Dorfhändler nach einer Fechtwaffe (Erfolgswurf des Allgemeinwarenhändlers mit der Fertigungsstufe 2 gegen Normal mißlang). Es sieht wohl so aus, als ob sie sich mit dem Messer als Waffe begnügen muß, bis sie wieder in eine Stadt kommt.

Herstellung

Der Wert eines Gegenstandes wird nicht nur durch die Nachfrage danach bestimmt, sondern auch ob er von guter oder schlechter Qualität ist. Die Qualität bestimmt, ob die Axt beim ersten Schlag zerbricht oder ob sie das Holz spaltet.

Diese Qualität ist abhängig von den Ausgangsmaterialien und von der Fertigkeit des Handwerkers. Ein Handwerker in YARG ist jemand, der einen Beruf erlernt hat, mit dem er etwas Herstellen und Reparieren kann. Eine Axt hat dann zum Beispiel keine gute Qualität, wenn ein Meister eine Axt fertigt, welche mit spröden Metall und morschem Holz hergestellt wurde. Und genauso kann der unfähige Geselle das beste Material ruinieren und das Axtblatt rutscht bei jedem Schlag vom Stiel.

In YARG wird die Qualität eines Gegenstandes durch einfache Beschreibungen ausgedrückt, welche von den Einstufungen den schon bekannten Schwierigkeiten entsprechen. Diese Schwierigkeiten muß der Handwerker auch bei seiner Herstellung erreichen.

Grob ist Einfach
Normal ist Normal
Gut ist Knifflig
Sehr gut ist Schwer
Perfekt ist Sehr Schwer
Meisterwerk ist Fast Unmöglich
Legendär ist Unmöglich

Um also herauszufinden, ob es einem Handwerker gelingt einen bestimmten Gegenstand in einer von ihm gewünschten Qualität herzustellen, würfelt er mit seiner Fertigkeit (seinem Beruf) gegen die der Qualität entsprechende Schwierigkeit.

Fertigkeitsstufe + 1W6 + Modifikator größer gleich Schwierigkeit

Gelingt ihm dieser Wurf, so hat sein Gegenstand die von ihm angestrebte Qualität erreicht. Hat er Glück (Doppelt-6) so erreicht er sogar eine Qualitätsstufe höher.

Mißlingt der Wurf, so kann der Handwerker es nur noch einmal erneut probieren, allerdings eine Qualitätsstufe unter der bei dem Wurf gewünschten. Ist die angestrebte Qualitätsstufe *Grob*, so wird der Gegenstand bei einem Mißerfolg nicht gelingen, das Material ist verloren. Dies passiert auch bei Pech (Doppelt-1) oder wenn er beim zweiten mal auch versagt.

Als Modifikator auf den Wurf wird die Eignung des verwendeten Materials verwendet. Aus einem Kupferblech eine Axt zu schmieden ist schwieriger als aus Eisen oder sogar Bronze.

Auch können besondere Verzierung, wie eingearbeitete Juwelen, die Schwierigkeit erhöhen.

Hier ist das Fingerspitzengefühl des Spielers gefragt. Er muß entscheiden, ob sich das Material zur Herstellung des Gegenstandes eignet oder nicht. Dies ist sicherlich nicht besonders einfach und wenn sich der Spieler unsicher ist, so kann er auch auf diesen Modifikator verzichten.

Die Spanne des Modifikators sollte von -3 für ungeeignete Materialien bis +3 für beste Materialien reichen. Wenn der Spieler die verwendeten Materialien für völlig ungeeignet hält, sollte er die Herstellung gar nicht erst gelingen lassen.

Bei den Verzierungen bewegt sich der Modifikator von -3 bis 0 für reichlich bis gar keine Verzierungen.

Qualität und Eigenschaften

Was bedeutet aber einen perfekten Gegenstand zu besitzen? Wodurch zeichnet sich dieser Gegenstand im Verhältnis zu einem *normalen* aus?

Ein *perfekter* Gegenstand ist vor allem haltbarer. Das bedeutet er geht nicht so schnell kaputt, wie ein *normaler*. Spieltechnisch besitzt jeder Gegenstand Qualitätspunkte (QP). Diese Punkte geben Auskunft über die Stabilität oder Haltbarkeit des Gegenstandes.

Es gibt sieben Stufen der Qualität. Jede dieser Stufen hat Einfluß auf die Anzahl der Qualitätspunkte. Je höher die Qualität, desto größer auch die Anzahl der Qualitätspunkte. Die Qualitätspunkte nehmen also prozentual ab oder zu abhängig von der Qualitätsstufe des Gegenstands.

Als Ausgangswert für die Qualität eines Gegenstands wird ein Gegenstand in der Qualitätsstufe *normal* genommen. Es handelt sich um die preisgünstigste und trotzdem zufriedenstellende Version seiner Art. **In den Einkaufslisten dieses Buches sind nur Gegenstände der Qualitätsstufe *normal* zu erwerben.**

Zusätzlich erhält ein *perfekter* Gegenstand noch Eigenschaften, die ein *normaler* nur eingeschränkt besitzt. So ist eine *perfekte* Axt weitaus schärfer und läßt sich aufgrund ihrer guten Griffigkeit besser schwingen, als Resultat kann ein Axtkämpfer damit mehr Schaden anrichten.

Bei Erfolgswürfen kann ein *perfekter* Gegenstand einen Bonus für den Charakter bedeuten. Dies gilt aber nur für reine Erfolgswürfe, Vergleichswürfe werden von der Qualität eines Gegenstandes nicht beeinflußt. Somit ändert sich auch der Erfolgswurf für Bogenschießen oder Wurfaffen im Kampf nicht, da dieser in einem Zusammenhang mit dem Vergleichswurf der Abwehr steht. In einem Wetschießen auf Zielscheiben ist dies jedoch nicht der Fall. Hier zählt die bessere Waffe. Fernkampfwaffen sind jedoch die einzigen Gegenstände, bei denen ein Erfolgswurf mit einem Vergleichswurf gemischt werden kann, somit ist der Rest sehr einfach zu handhaben.

Eine weitere Eigenschaft des *perfekten* Gegenstandes ist der höhere Preis. Mit der steigenden Qualität nimmt auch der Preis automatisch zu. Die Qualitätsstufe sagt nicht immer alles über den Preis aus. Auch können Verzierungen, wertvolle Diamanten, oder ein hoher ideeller Wert den Preis bestimmen. So kostet das *grobe* Schwert von Eisenbart dem Unbesiegbaren weitaus mehr als der Haufen Eisenschrott in Wirklichkeit wert wäre. Im allgemeinen gilt, daß ein eingearbeitetes Juwel den Preis des Gegenstandes um das doppelte seines Wertes hebt. Allerdings kann dadurch auch die Schwierigkeit bei der Herstellung steigen.

Ein *perfekter* Gegenstand ist also **teurer, stabiler** und **eignet sich besser** für seinen Zweck als ein *normaler*. Die folgende Aufzählung der Qualitätsstufen soll dies veranschaulichen. Jede Prozentangabe bezieht sich auf den Wert in der entsprechenden Liste. Die Angaben für Reichweite beziehen sich auf Fernkampfwaffen. Die Werte für Schäden sind für Nahkampfwaffen und die Werte für die Behinderung betreffen Rüstungen. Preis, Qualitätspunkte und Gewicht beziehen sich auf alle Gegenstände mit entsprechender Qualität.

Selten und nicht einfach zu bekommen sind Gegenstände der Qualitätsstufen *Meisterwerk* und *Legendär*. Normalerweise werden diese Gegenstände nur von berühmten (und sehr beschäftigten) Handwerkern in Auftragsarbeit hergestellt. Will ein Charakter sich eine *legendäre* Waffe schmieden lassen, so sollte allein die Suche nach dem berühmten Schmied ein Abenteuer sein.

Weiterhin muß der gesunde Menschenverstand entscheiden, ob es überhaupt Sinn macht, einen Gegenstand in hoher oder höchster Qualität herzustellen. Sachen die zum Verbrauch bestimmt sind, wie Essen, Kleidung und Munition werden höchstens *sehr gut* produziert.

Da ein Meisterhandwerker sehr gefragt ist, wird er aus Eigeninteresse nur teure Gegenstände herstellen, da er hierbei am meisten verdient. Auch wird es sich kein Meisterhandwerker bieten lassen eine perfekte Nagelkeule oder eine ähnlich einfache Waffe herzustellen, die jeder Dorfschmied zusammenzimmern kann. Er wird sich lieber an eine perfekte Ritterkeule machen.

Grob

Preis: 50%

Qualitätspunkte: 50%

Gewicht: 150% (nur 0,1 kg Schritte)

Reichweite: 50% (nur ganze Meter)

Schadensstufe: sinkt um eine Stufe

Behinderung: 150% (nur ganze Zahlen)

Dies ist eine einfache Ausführung von schlechter Qualität. Sie wird nicht lange halten und kann in Erfolgswürfen einen Malus von -1 bedeuten.

Normal

Preis: 100%

Qualitätspunkte: 100%

Gewicht: 100%

Reichweite: 100%

Schadensstufe: keine Veränderung

Behinderung: keine Veränderung

Ein Gegenstand mit dieser Qualität erfüllt seinen Zweck, wie man es von ihm erwartet, nicht mehr und nicht weniger.

Gut

Preis: 150%

Qualitätspunkte: 150%

Gewicht: 90% (nur 0,1 kg Schritte)

Reichweite: 125% (nur ganze Meter)

Schadensstufe: keine Veränderung

Behinderung: 80% (nur ganze Zahlen)

Mit dieser Qualität kann der Kunde wirklich zufrieden sein. Der Gegenstand erfüllt seinen Zweck und ist auch stabil.

Sehr Gut

Preis: 200%

Qualitätspunkte: 200%

Gewicht: 80% (nur 0,1 kg Schritte)

Reichweite: 150% (nur ganze Meter)

Schadensstufe: steigt um eine Stufe

Behinderung: 60% (nur ganze Zahlen)

Diese Qualität zeichnet einen ausgezeichneten Gegenstand aus, der auch wirklich gut zu handhaben ist. Bei manchen Erfolgswürfen kann ein Bonus von +1 bei Benutzung eines Gegenstandes dieser Qualität vergeben werden.

Perfekt

Preis: 300%

Qualitätspunkte: 300%

Gewicht: 70% (nur 0,1 kg Schritte)

Reichweite: 175% (nur ganze Meter)

Schadensstufe: steigt um zwei Stufen

Behinderung: 40% (nur ganze Zahlen)

Diese Qualität erreichen nur wenige Handwerker. Es ist das beste, was ein Käufer in einem Laden kaufen kann.

Bei manchen Erfolgswürfen bringt dieser Gegenstand einen Bonus von +2.

Meisterwerk

Preis: 500%

Qualitätspunkte: 500%

Gewicht: 50% (nur 0,1 kg Schritte)

Reichweite: 150% (nur ganze Meter)

Schadensstufe: steigt um drei Stufen

Behinderung: 20% (nur ganze Zahlen)

Einen solchen Gegenstand kann man nur bei wenigen Gelegenheiten erwerben. Meist werden Gegenstände dieser Qualität nur vererbt. Sie sind sehr haltbar und bringen den Benutzer bei manchen Erfolgswürfen einen Bonus von +3.

Legendär

Preis: 10.000%

Qualitätspunkte: 500%

Gewicht: 40% (nur 0,1 kg Schritte)

Reichweite: 200% (nur ganze Meter)

Schadensstufe: steigt um vier Stufen

Behinderung: 10% (nur ganze Zahlen)

Kommt eine Charakter in den Genuß eines solchen Gegenstandes, so kann er bei manchen Erfolgswürfen mit einem Bonus von +6 rechnen. Gegenstände dieser Qualität sind jedoch so selten, daß sich Legenden und Sagen um diese Stücke ranken. Der Aufwand diese herzustellen rechtfertigt den hundertfachen Preis nicht. Jedoch gibt es kaum einen Handwerker der einen solchen Gegenstand herstellen kann und somit zahlt man den Ruhm des Meisters mit barer Münze.

Dauer und Kosten bei der Herstellung

Die Herstellungsdauer richtet sich nach der angestrebten Qualitätsstufe. So ist das grobe Zusammenbasteln eines Gegenstandes viel schneller erledigt als das filigrane Herstellen eines Meisterwerkes. Die Herstellungsdauer für einen QP beträgt etwa 10 Minuten. Die verschiedenen Herstellungsschritte sollten relativ beachtet werden.

Eine Keule zum Beispiel wird aus einem Ast hergestellt. Die Herstellung des Astes hat freundlicher der Baum schon besorgt. Das dieser Ast ja schon QP besitzt, muß lediglich der Zeitaufwand berechnet werden, der nötig ist um die restlichen QP herzustellen.

Diese Dauer kann der Spielleiter doch einfach auch nur schätzen, da dieser Zeitaufwand nur selten spielbestimmend ist.

Bei der Herstellung von Gegenständen werden jedoch auch Materialien verbraucht, die Geld kosten, wenn man sie nicht gerade selber im Wald pflücken kann. Auch dabei gilt, daß der Spielleiter über den Daumen peilen und sich nicht allzu lange mit Rechnen beschäftigen sollte.

Die folgende Tabelle gibt Anhaltswerte der Kosten für verschiedene Materialien auf YARG. Die aufgeführten Qualitätspunkte sind nicht absolut zu sehen, sondern beziehen sich auf einen Stab bzw. Gegenstand mit ca. 3 cm Durchmesser. (bei Leder, Stoff usw. auf normale Gebrauchsgegenstandsdicke). Es sollte klar sein, daß ein Würfel von 1 m³ wesentlich mehr QP hat, als eine Platte von 1 cm Dicke. Weiterhin haben Rüstungen und Waffen oft ein Vielfaches an QP, da sie entsprechend konstruiert werden.

Material	Preis / kg	QP
Holz	1 GE	5
Stein	2 GE	20
Ton, gebrannt	5 GE	3
Knochen	10 GE	8
Horn	50 GE	12
Hartholz	25 GE	15
Dünner Stoff	15 GE	1
Normaler Stoff	10 GE	2
Dicker Stoff	25 GE	4
Weiches Leder	25 GE	2
Leder	15 GE	5
Dickes, festes Leder	30 GE	8
Hartes Leder	60 GE	10
Keramik, Porzellan	80 GE	5
Pergament, Papier	40 GE	1
Glas	100 GE	3
Metall (Bronze, Eisen)	200 GE	40
Hartmetall (Stahl)	400 GE	100

Schäden an einem Gegenstand

Ein Gegenstand wird zerstört, indem ihm die Qualitätspunkte entzogen werden. Genau wie beim LP-Schaden bei einem Charakter kann dem Gegenstand QP-Schaden zugefügt werden. Ein Axtschlag auf eine Tür macht also QP-Schaden.

Der Spielleiter sollte beachten, daß sich Gegenstände entsprechend ihrer Bauart und dem Versuch sie zu zerstören unterschiedlich verhalten. Wer versucht einen Ballen Stoff mit einer Keule zu beschädigen wird nicht viel Erfolg haben, mit einem scharfen Schwert ist dies jedoch leicht möglich.

Schäden die durch Säure, Kälte oder Feuer entstehen sollten richten sich wie üblich gegen den halben Wuchtschutz, in diesem Fall also 5% der Qualitätspunkte. Aber auch hier sollte der gesunde Menschenverstand und das Allgemeinwissen als oberste Regel eingesetzt werden, da es nicht Sinn dieses Buches ist die Widerstandskraft von Gegenständen zu beschreiben, sondern mehr ein Handbuch für die Ausrüstung von Abenteurern darstellt und somit diese Werte nicht detailliert beschrieben werden.

Ein Gegenstand der bei einem Schlag nicht gleich zerstört ist, kann sich jedoch verformen. Hier muß der Spielleiter entscheiden, ab wann ein Gegenstand so verbogen oder beschädigt ist, so daß er seine Funktion nicht mehr erfüllen kann.

Reparatur

Kann ein Charakter mit einer Fertigkeit etwas reparieren, so kann er defekte Gegenstände instand setzen. Dabei muß ermittelt werden wieviel (in Prozent) ein Gegenstand zerstört worden ist. Bei Gegenständen mit Qualitätspunkten (QP), können die Prozent mit der Prozentformel ausgerechnet werden:

$$\text{Verlust} = (100 \text{ durch QP-Gesamt}) \text{ mal QP-Verlust}$$

Bei anderen Gegenständen wird geschätzt. Die ergebnen Prozent deuten eine Schwierigkeit an, die es zu schaffen gilt um den Gegenstand wiederherzustellen. Die Kosten für die Reparatur entsprechen den Verkaufskosten für einen neuwertigen Gegenstand gleicher Qualität, je geringer der Defekt, desto niedriger die Kosten.

Eine Reparatur ist nur bis zur Schwierigkeit *Schwer* möglich, danach der Gegenstand gilt als zerstört, da er keine QP mehr besitzt. Gelingt die Reparatur nicht, so ist mindestens der Gegenstand notdürftig ausgebessert, das heißt 10% werden immer repariert. Ausnahme ist der Patzer, hier gehen noch weitere 10% verloren.

Es kann nur ein Reparaturversuch unternommen werden. Ein weiterer Reparaturversuch ist nur dann erlaubt, wenn sich die Arbeitsbedingungen grundlegend verbessert haben oder der Charakter sich in der Fertigkeit gesteigert hat.

Einfach

QP Verlust: bis 10%

Kosten: keine

Leichte Beschädigungen und Schönheitsreparaturen sind notwendig.

Normal

QP Verlust: bis 25%

Kosten: 25%

Schon leichte Defekte, die die Funktion beeinträchtigen, gilt es zu beseitigen

Knifflig

QP Verlust: bis 50%

Kosten: 50%

Ohne Reparatur ist der Gegenstand nur eingeschränkt zu gebrauchen.

Schwer

QP Verlust: bis 75%

Kosten: 75%

Der Gegenstand ist unbrauchbar bis er repariert ist.

Schilde

Schilde gelten in YARG als Abwehrwaffen. Im Gegensatz zu Rüstungen bewahren sie nur dann vor Schaden, wenn sie im Vergleichswurf erfolgreich eingesetzt werden. Um Schilde zu benutzen, muß der Charakter die Fertigkeit Schildwaffen erlernt haben. Aber ein Schild dient nicht nur zur Abwehr, es kann wie eine "normale" Waffe eingesetzt werden, um durch Wucht oder einen aufgesetzten Dorn einen Schaden zu verursachen. Ohne zusätzliche Schildwaffen verursacht ein Angriff mit einem Schild einen Wuchtschaden von 1W6 LP. Mit einem Schild ab der Größe Mittleres Schild kann ein Sturmangriff durchgeführt werden, soweit Anlauf vorhanden ist. Der Schaden verdoppelt sich entsprechend.

Abwehrbonus

Von der Größe des Schildes hängt es ab, ob es sich besser oder schlechter zur Abwehr eignet. Jemanden zu treffen, der sich hinter einem riesigen Schild verbirgt, ist schwieriger, als jemanden, der lediglich eine Unterarmschiene zur Abwehr benutzt. Um dies auszudrücken erhält ein Schildträger einen Bonus auf seine Waffenfertigkeit Schildwaffen.

Schildwaffen + Abwehrbonus = Ergebnis des Vergleichswurf zur Abwehr

Der Abwehrbonus eines Schildes hängt ausschließlich von seiner Größe ab. Die Größe muß relativ zur Größe des Charakters gesehen werden:

Klein

Abwehrbonus: 0

Ein Buckler oder Unterarmschiene ist ein kleines Schild. Es eignet sich zur Abwehr, wenn man die Fertigkeit Schildwaffen schon recht gut beherrscht.

Mittel

Abwehrbonus: 1

Dieses Schild hat als Radius die Länge des Unterarms. Es ist ein leicht zu transportierendes Schild, das ohne Probleme auf dem Rücken getragen werden kann, wenn mal geklettert werden muß.

Groß

Abwehrbonus: 2

Dieses Schild läßt sich nur in der Hand tragen, wenn es beim Laufen nicht behindern soll. Dafür stellt es die beste einhändige Abwehrwaffe dar.

Sehr groß

Abwehrbonus: 3

Sehr große Schilde können nur zweihändig benutzt werden, zur Berechnung des Gewichts malus wird ihr Gewicht allerdings halbiert. Sie eignen sich z.B. zur Abwehr von Fernangriffen beim Sturm auf eine Burg. Nur mit Sehr großen Schilden kann man einen zusätzlichen Mitkämpfer decken. Das bedeutet, man kämpft zu zweit, der Schildträger würfelt jede Abwehr und kann selber nicht angreifen, da er die Deckung seines Mitstreiters übernimmt.

Die Qualität ergibt sich aus dem benutzten Material. Leder- und Holzschilde werden gerne zusätzlich mit Metallstreifen verstärkt.

Unterarmschiene

Preis: 180 (1500) GE

Gewicht: 0,8 (2,8) kg

Qualität: 50 (200) QP

Material: Lederpanzer (Metall)

Größe: Klein

Abwehrbonus: 0

Eine Unterarmschiene ist zugleich eine Rüstung am betreffenden Arm, unter der Bedingung, daß der Charakter die Fertigkeit Schildwaffen beherrscht. Jemand, der nicht ausgebildet ist in dem Einsatz von Schilden, wird nicht darauf achten, die geschützte Seite zu präsentieren. Diese Rüstung führt zu einem erhöhten Schutz aber auch zu einem erhöhten Handicap der Rüstung an dem Arm. Eine Unterarmschiene gibt es in Form eines Lederpanzers und als Metallplatte (die Werte in den Klammern). Die Werte für die entsprechenden Handikaps, findet man bei den Regeln zur Rüstung.

Der Vorteil der Unterarmschiene liegt nicht nur bei der Abwehr, sondern auch darin, daß sie neben dem Handicap der Rüstung, nicht beim Durchwinden oder Klettern stört. Man muß sie also nicht dauernd absetzen.

Buckler

Preis: 100 (500) GE

Gewicht: 0,4 (1,2) kg

Qualität: 50 (200) QP

Material: Lederpanzer (Metall)

Größe: Klein

Abwehrbonus: 0

Der Buckler ist ein winziges Schild, das nicht viel größer ist als eine gespreizte Hand. Es läßt sich leicht verstauen und ist für Gelände- oder Höhlengänge absolut kein Hindernis.

Mittleres Schild

Preis: 180 (1500) GE

Gewicht: 1 (3) kg

Qualität: 50 (200) QP

Material: Lederpanzer (Metall)

Größe: Mittel

Abwehrbonus: +1

Ein Mittleres Schild gibt es in Leder oder Holz (dazu zählen auch die Schilde aus Rattan) oder aus Metall (Werte in Klammern). Das Mittlere Schild ist das typische Schild für den Abenteurer, der auch mal erwartet in Situationen zu gelangen, wo ein großes Schild mehr als nur hinderlich ist. Beim Klettern oder Schwimmen oder ähnlichen Bewegungen muß man das Schild zwar auf den Rücken nehmen, aber dann behindert es relativ wenig.

Großes Schild

Preis: 300 (2500) GE

Gewicht: 3 (5) kg

Qualität: 50 (200) QP

Material: Lederpanzer (Metall)

Größe: Klein

Abwehrbonus: +2

Dieses Schild wird gerne von Fußsoldaten in Kombination mit einem Kurzsword benutzt. Es ist sehr schwer und unhandlich. Es wird um überhaupt tragbar zu sein an den Arm geschnallt und kann daher auch nicht einfach zur Seite gelegt werden. In der gepanzerten Reiterei finden solche Schilde jedoch gerade aus diesem Grund Anwendung.

Sehr großes Schild

Preis: 300 (2500) GE

Gewicht: 3 (5) kg

Qualität: 50 (200) QP

Material: Lederpanzer (Metall)

Größe: Klein

Abwehrbonus: +3

Dieses Schild kann nur zweihändig benutzt werden. Dafür kann man es aber relativ schnell loswerden (1 Aktion), da es nicht festgeschnallt ist. In der irdischen Antike Griechenlands und Italiens wurde diese Art zu kämpfen gerne praktiziert. Ein Schildträger schützte den Speerkämpfer in einer Phalanx. Seite an Seite kämpften sich die beiden durch Geschoßhagel an den Feind heran. Beide besaßen zusätzlich noch jeweils ein Kurzsword für den Nahkampf. Ein solchermaßen abgestimmtes Duo von Spezialisten ist nur schwer zu schlagen. Der Schildträger macht mit seiner Abwehrfertigkeit die Nachteile des Hellebard- oder Speerkämpfers wett, der mit seiner unhandlichen Waffe nur schwer abwehren kann. In Yarg ist dies mit dieser Abwehrwaffe auch möglich. Der Schildträger kann mit seinem Schild einen Mitkämpfer schützen, solange er in der Runde keinen andere Aktion außer einer Fortbewegung vollzieht. Genaueres steht dazu in den entsprechenden Regeln.

Schildwaffen

Schilde können auch noch mit Stacheln oder Klingen versehen werden, um bei einem Schildangriff zusätzlichen Schaden zu verursachen. Der Schaden wird zu dem Wuchtschaden addiert. Da es sich jedoch um eine andere Schadensart als Wucht handelt, die von den Zusätzen verursacht wird, wird der entsprechende Rüstungsschutz ebenfalls abgezogen. Entsteht also beispielsweise bei einem Schildangriff 6LP Wuchtschaden durch das Schild und 3LP Stichschaden durch montierte Stacheln, so erhält ein Charakter mit einem Rüstungsschutz von 4 Stich / 5 Schnitt / 7 Wucht keinen Schaden, da die Rüstung alles absorbiert.

Durch einen Zusatz am Schild erhält das Schild zusätzliches Gewicht und es wird etwas teurer, andere Werte des Schildes bleiben jedoch gleich.

Folgende Zusätze kann man sich auf ein Schild montieren. Die Applikationen sind jedoch nicht kombinierbar.

Krallen

Preis: 120 (350) GE

Gewicht: 1 kg

Qualität: 200 QP

Material: Metall

Schaden: 1W10 Schnitt

Dieser Zusatz läßt sich nur auf die Unterarmschiene montieren. Es handelt sich dabei um etwa 30-50 Zentimeter lange, gebogene Messerklingen, die auf den Handschutz der Unterarmschiene montiert werden. Die Krallen für den höheren Preis haben den Vorteil, daß sie sich auf die Unterarmschiene zurückziehen lassen und somit nicht im Weg sind. Bei Bedarf können sie dann über einen Federmechanismus in die Arretierung springen um als tödliche Waffe einsetzbar zu sein. Die billigere Variante hat fest montierte Klingen.

Rammsporn

Preis: 120 GE

Gewicht: 1 kg

Qualität: 200 QP

Material: Metall

Schaden 1W10 Stich

Ein spitzer Sporn ist auf der Vorderseite oder als eine Art Kurzsword am vorderen Rand des Schildes befestigt. Dieser Sporn kann beim Rammen und im Sturmangriff eingesetzt werden. Der Sporn kann nicht auf die Unterarmschiene oder einen Buckler montiert werden, da er sonst bei der Abwehr behindern würde.

Stacheln

Preis: 60 GE

Gewicht: 1 kg

Qualität: 200 QP

Material: Metall

Schaden 1W8 Stich

Wie bei der Nagelkeule, können auch beim Schild eine Vielzahl von Nägeln als Stacheln auf der Vorderseite angebracht werden. Sie verursachen viele kleine Wunden.

Beschädigungen am Schild

Um das Spiel flüssig zu halten, verliert ein Schild generell nur dann an Qualität, wenn der Charakter einen Patzer bei der Abwehr macht, der Gegner eine Doppelt Sechs würfelt, oder ein „Waffen zertrümmern“ ausgeführt wird.

Wird ein Schild um mehr als die Hälfte der Qualitätspunkte beschädigt, so verliert es den [Abwehrbonus](#) (ein kleines Schild bekommt einen Malus von -1). Besitzt es weniger als ein Viertel seiner ursprünglichen Qualitätspunkte, so ist es unbrauchbar.

Wie eine Waffe verliert ein Schild nur dann an Qualität, wenn der Charakter einen Patzer bei der Abwehr macht.

Yarg - Rüstungen

In YARG halten Rüstungen Schaden von Körper ab. Sie verändern nicht die Chance getroffen zu werden. Jedes Rüstungsgewebe hat individuelle Schutzeigenschaften gegenüber den verschiedenen Schadensarten. Ein Gewebe das gut vor Wuchtschaden schützt, muß nicht genauso gut vor einem Stich bewahren.

Bei jedem Rüstungsgewebe sind deshalb drei Werte für den Schutz vor Stich, Schnitt und Wucht angegeben. Von jedem Treffer wird der entsprechende Wert abgezogen. Eine Rüstung absorbiert also entsprechend ihren Werten einen Teil des Schadens. Ist der Rüstungswert mindesten gleich dem Schaden, so erhält der Charakter keine Verletzung und keinerlei Auswirkungen durch evtl. Glückstreffer.

Für andere Schadensarten wie Feuer, Kälte oder Säure gilt generell der halbe Wuchtschadenschutz.

Haudrauf trägt eine Metallplatten Rüstung mit folgenden Rüstungsschutz : Stich 10, Schnitt 8, Wucht 9. Er wird von einem Schwert getroffen. Der Schnittschaden beträgt hierbei 7. Von dem Schaden hält seine Rüstung 7 ab, d.h. er bekommt überhaupt keinen Schaden ab. Kurz darauf sticht jemand mit einem Rapier auf ihn ein und verursacht 13 Stichschaden. Hiervon wird der Stichrüstungsschutz von 10 abgezogen. Haudrauf erhält also eine Verletzung von 3 LP. Die Anschaffung der teuren Rüstung hat sich gelohnt.

Um möglichst realistisch die verschiedenen Möglichkeiten der Rüstung darzustellen wurde für YARG ein spezielles System entwickelt, daß sowohl verschiedene Rüstungsgewebe, der unterschiedliche Einfluß auf die Beweglichkeit, die ungleichen Stellenwerte der Körperteile bei der Bewegung, die Kraft des Trägers und vor allem die Spielbarkeit berücksichtigt. Es gibt dabei nur wenige Berechnungen durchzuführen.

Trefferzonen

Die Trefferzonen, welche bei den Regeln zu den Verletzungen eine Rolle spielen, sind natürlich auch für die Rüstung interessant. Alle bekannten Trefferzonen finden sich hier wieder:

- **Torso**
 - Hier kann der Brust, Bauch und Rückenbereich, sowie der Halsansatz mit einem Harnisch oder einem Kettenhemd geschützt werden.
- **Arm, Links**
 - Es wird zwischen Linken und rechtem Arm unterschieden. Dies ist deswegen, weil es eine wichtige Rolle spielt mit welcher Hand die Waffe gehalten wird. Zudem kann ein Charakter auch eine Armschiene tragen, welche den Arm, wie ein Plattenpanzer schützt (und auch so behindert) und sich gleichzeitig als Schildwaffe einsetzen läßt. Es ist also durchaus sinnvoll seinen Charakter an den Armen unterschiedlich zu schützen.
- **Arm, Rechts**
 - Wichtig ist es bei dem Erlernen einer Waffenfertigkeit, die Hand mit anzugeben, mit der man diese Fertigkeit beherrschen will.
- **Hände**
 - Bei einem Waffengang bleiben nur Filmhelden ohne Handschuhe. Im realen Rollenspiel kann man das auch. Allerdings ist die Wahrscheinlichkeit eines Treffers doch recht hoch, da man die Waffe und damit ja auch die Hände dem Gegner entgegenstrecken muß, will man sich verteidigen oder gar angreifen. Es empfehlen sich also feste Handschuhe.
- **Beine**
 - Mit den Beinen ist auch automatisch der Unterleib mit gemeint. Will der Charakter einen Rock (Kilt) und lange Schaftstiefel tragen (bitte schickt mir ein Bild), so kann er daß auch machen. Bei den Beinen trägt er oder sie den Rock ein und bei den Füßen den Stiefel, da die Chancen gleich verteilt sind, kann der Charakter sich so lustig kleiden, wie er oder sie nur will.
- **Füße**
 - Durch dicke Stiefel oder Schuhe schützt man hier den Fuß und Wadenbereich. Sollten die Stiefel bis über die Knie gehen, wird das von den Regeln toleriert, da es keine Auswirkungen hat.
- **Kopf**
 - Dieses Körperteil sollte man gut schützen, aber Vorsicht mit einem Stahlhelm sieht und hört man weniger.

Für jede Trefferzone kann man sich in YARG unterschiedlich gut schützen. Es ist also möglich und auch sehr sinnvoll für den Torso einen festen Harnisch zu erwerben und um beweglich zu bleiben die Arme nur mit einem Kettenhemd zu schützen und die Beine sogar nur mit festem Leder.

Rüstungsteile

Die Rüstungsteile für jede Trefferzone bestehen aus einem bestimmten Material, das auf eine bestimmte Art und Weise zusammengefügt wurde. Das kann sehr unterschiedlich ausfallen! So kann ein Brustpanzer aus übereinanderliegenden Stahlschuppen auf ein Kettenhemd geflochten oder aus Stahlplatten mit Gelenken gefertigt sein. Zusammengefaßt werden jedoch alle diese Metallpanzer unter einem **Gewebe** namens **Metallplatten**. Diese Zusammenfassung kann man sich leisten, da man nicht genau sagen kann, daß Stahlschuppen nun genau einen **Lebenspunkt** besser schützen als die Metallplatten, da man sonst die Art und Weise der Waffe

(schneidend oder spaltend, breiter oder schmaler, usw.) gegen die Art und Weise der Rüstung vergleichen muß, und somit nicht mehr zum Spielen kommt, sondern nur noch zum Tabellen lesen. Der Spieler ist also völlig frei in der Gestaltung seiner Rüstung. Er sucht sich für seine Rüstung ein **Gewebe** aus und kann dann schildern wie diese gefertigt wurde. Das läßt auch sehr viel Freiraum für den Spielleiter, der beim Verkaufen der Rüstung seiner Phantasie freien Lauf lassen kann.

Die **Gewebe** werden in Arten und Sorte unterschieden. Das hört sich komplizierter an, als es ist. Es gibt nämlich nur zwei Arten:

- **Unterzeug**
- Das zieht man unter einer Rüstung an. Also Unterhemden um das Reiben der Rüstung auf nackter Haut zu verhindern. Oder ein wattiert, mehrfach verstepptes Wams, welches warm hält und noch gegen manchen **Schaden** schützt.
- **Oberzeug**
- Dies ist die eigentliche Rüstung, das Kettenhemd oder der Metallpanzer.

Ein Charakter kann nur Unterzeug und Oberzeug gleichzeitig anziehen. Somit kann er nur zwei unterschiedliche Gewebearten übereinander tragen. Er kann niemals zweimal Unterzeug oder zweimal Oberzeug anziehen. Nun kann man zwar sagen, daß es durchaus möglich ist am **Torso** ein Kettenhemd und dann einen Brustpanzer aus Leder anzuziehen. Müßte diese Kombination nicht realistischerweise besser schützen als nur ein Lederpanzer? Nein, das muß sie nicht; denn Lederpanzer ist nicht gleich Lederpanzer. Der eine Lederpanzer ist vielleicht nur 1cm dick und der andere 2cm.

Unterscheidungen machen dort also nur wenig Sinn, der Lederpanzer mit Kettenhemd wird unter der Gewebesorte **Lederpanzer** genauso aufgeführt, wie derjenige ohne Kettenhemd.

Bei den Sorten handelt es sich also um Kategorien, zu der man eine freie Vorstellung ihrer Ausprägung haben kann. Ob mit oder ohne Nieten oder noch mit goldenen Ringen ist also eine reine Sache der Beschreibung, in den Werten drückt sich das nicht aus. Gibt es irgendwelche Zweifel, welches jetzt die richtige Kategorie ist, so entscheidet wie immer der Spielleiter.

Hautrüstungen werden immer als Untergewebe (Unterzeug) eingetragen. Der Charakter kann sich also nur noch Obergewebe (Oberzeug) als Rüstung anschaffen. Dies ist unabhängig davon, ob die Hautrüstung in den Werten einem Oberzeug entspricht. Hautrüstungen kosten kein Geld und das Gewicht spielt auch keine Rolle.

Unterzeug

Nackt

Qualität des Gewebes: 0

Rüstungsschutz des Gewebes: 0 Stich / 0 Schnitt / 0 Wucht

Handikapwert des Gewebes: 0

Das ist ziemlich einfach gar keine Kleidung

Kleidung

Qualität des Gewebes: 10

Rüstungsschutz des Gewebes: 0 Stich / 0 Schnitt / 0 Wucht

Handikapwert des Gewebes: 0

Das kann jede Art von Kleidung sein, die man unter einer Rüstung tragen kann. Sie hat keinerlei Auswirkungen auf irgendwelche Werte außer dem Gewicht und natürlich dem Geldbeutel.

Wattiert

Qualität des Gewebes: 20

Rüstungsschutz des Gewebes: 0 Stich / 1 Schnitt / 3 Wucht

Handikapwert des Gewebes: 1

Das sind alle möglichen Sorten von dicken Stoff, die dazu dienen Schläge abzumildern und die Charaktere unter den kalten Metallrüstungen warm zu halten.

Oberzeug

Nackt

Qualität des Gewebes: 0

Rüstungsschutz des Gewebes: 0 Stich / 0 Schnitt / 0 Wucht

Handikapwert des Gewebes: 0

Das mag in manchen warmen Gegenden durchaus empfehlenswert sein, schützt aber im Kampf nicht vor Schaden.

Kleidung

Qualität des Gewebes: 10

Rüstungsschutz des Gewebes: 0 Stich / 0 Schnitt / 0 Wucht

Handikapwert des Gewebes: 0

Ein Umhang aus warmen Stoff zählt genauso zur Kleidung als Oberzeug, wie eine weiche Lederkluft für den Waldläufer. Sie hat keine Schutzfunktion, außer vor dem Wetter oder peinlichen Blicken.

Dicker Stoff

Qualität des Gewebes: 20

Rüstungsschutz des Gewebes: 0 Stich / 1 Schnitt / 3 Wucht

Handicapwert des Gewebes: 1

Hierzu zählt die dicke Jacke aus Filz genauso, wie ein Wams als Stoffrüstung. Stoffrüstungen sind sehr billig.

Festes Leder, Tierfell

Qualität des Gewebes 20

Rüstungsschutz des Gewebes: 1 Stich / 2 Schnitt / 3 Wucht

Handicapwert des Gewebes: 2

Man kann sich darunter eine Motorradjacke oder eine dicke Lammfelljacke vorstellen. Dies sind relativ billige Rüstungen, die bevorzugt in barbarischeren Gegenden getragen werden, vor allen wenn es dort sehr kalt ist.

Gehärteter Lederpanzer

Qualität des Gewebes: 50

Rüstungsschutz: 4 Stich / 5 Schnitt / 7 Wucht

Handicapwert des Gewebes: 5

Für den Berufssoldaten ist der Lederpanzer eine typische Ausrüstung. Er ist in der Anschaffung um vieles billiger als die Metallversionen und schützt trotzdem recht gut. Das Leder wird durch mehrfaches gerben und übereinandergeklebten Schichten sehr fest gemacht. Oft wird der Lederpanzer noch mit weiteren Materialien wie Metallringen verstärkt.

Knochenplatten

Qualität des Gewebes: 50

Rüstungsschutz des Gewebes: 7 Stich / 5 Schnitt / 6 Wucht

Handicapwert des Gewebes: 5

Bei Barbaren oder in Meeresregionen trifft man öfter diesen Rüstungsschutz an. Dabei handelt es sich entweder um die Knochen von verendeten Tieren oder um die Schuppen von großen Fischen. Dieses Material ist sehr hart und lässt sich auch nicht leicht verarbeiten. Dafür bietet es einen hervorragenden Schutz bei relativ günstigen Preisen. Knochen- oder Hornplatten werden sehr oft auf Lederhemden aufgenäht um somit ein wenig mehr Flexibilität zu bieten.

Metallketten

Qualität des Gewebes: 150

Rüstungsschutz des Gewebes: 4 Stich / 9 Schnitt / 3 Wucht

Handicapwert des Gewebes: 2

Ein gutes Kettenhemd ist so ziemlich der beste Schutz. Es lässt dem Träger noch relativ viel Bewegungsfreiheit und schützt trotzdem sehr gut gegen Hieb- und Schnittwaffen, wie Schwerter und Äxte. Die verflochtenden Kettenglieder oder verbundenen Ringe schützen jedoch nicht so gut gegen Stichwaffen und Pfeile, da diese das Hemd durchdringen können.

Metallplatten

Qualität des Gewebes: 200

Rüstungsschutz des Gewebes: 10 Stich / 8 Schnitt / 9 Wucht

Handicapwert des Gewebes: 5

Es gibt keinen besseren Schutz im Kampf als Metallplatten. Ob sie nun wie eine Ritterrüstung oder als Schuppenpanzer gefertigt sind. Leider sind sie unhandlich und sehr schwer, so daß nur kräftige Charaktere sie problemlos verwenden können.

Zusammenstellung der Rüstung

Jeder Charakter kann sich pro Trefferzone ein Unterzeug und ein Oberzeug aus der Gewebeliste (Tabelle mit Gewicht und Preis) aussuchen. Dieses trägt er dann in seinen Rüstungsteil des Charakterblatts ein. Da dies ihm sehr viele Freiheiten läßt, dauert es leider auch entsprechend lange (ca. 10 Minuten), wenn man da nicht etwas nachhilft. Aus diesem Grund gibt es hier zwei Möglichkeiten, sich schnell seine Rüstung zusammenzustellen oder zu ändern.

Die erste Möglichkeit ist es den Rüstungsschmied in dem Internet aufzusuchen, der als JavaScript implementiert ist. Den Rüstungsschmied kann man natürlich auch downloaden und offline benutzen.

Die andere Möglichkeit ist es sich eine Spielhilfe zu basteln, welche alle Kombinationen von Rüstungen durch ein Klappsystem schnell zur Verfügung stellt. Die Bastelanleitung und die notwendigen Tabellen zum Ausschneiden findet Ihr natürlich auch im Internethier.

Das Gewicht der Rüstung

Das Gewicht der Rüstung spielt im Spiel keine Rolle. Es wirkt sich auf die Grundfertigkeit Tragen überhaupt nicht aus. Die Behinderung durch das Gewicht ist in das Handikap der Rüstung miteingeflossen, die Werte des Gewichtes interessieren nur, wenn der Charakter eine Rüstung nicht am Körper hat. Meint ein Charakter also er könne mehrere Ersatzkettenhemden zum Wechseln mit sich tragen, so spielt dies eine Rolle.

Das Handikap bei der Rüstung

Leider bieten Rüstungen nicht nur Vorteile. Sie verlangsamen einen Charakter durch ihre feste Struktur und das Gewicht. Der Charakter kann sich nicht mehr so gut bewegen. Das bezeichnen wir als Handikap.

Das Handikap wirkt sich auf die Reaktion beim Kampf (das wird genauer bei den Regeln dort erklärt) und bei allen Fertigkeiten aus, die mit dem Attribut Agilität verbunden sind. Welche das Fertigkeiten das sind erfährt man bei der Erschaffung des Charakters.

Jede Gewebesorte hat einen Handikapwert des Gewebes. Bei normaler Kleidung beträgt dieser Wert Null, bei den Metallplatten den Wert fünf. Trägt ein Charakter Unter- und Oberzeug, so werden die Werte beider Gewebesorten zu einem Handikapwert der Rüstung addiert.

Durch die Stärke eines Charakters wird jedoch dieser Effekt vermindert. Ein kräftiger Charakter hat also weniger Probleme mit einer schweren Rüstung als ein schwacher. Dies nennen wir Stärketoleranz. Dieser Wert ändert sich nur dann, wenn das Attribut Stärke sich verändert. Der Wert wird also meist nur einmalig bei der Charaktererschaffung ermittelt.

Die von der Rüstung verursachte Behinderung ist zusätzlich noch davon abhängig, wo der Charakter die Rüstung trägt. Einen massiven Stahlhelm zu tragen behindert nicht so sehr, wie das Tragen einer Ritterhose aus Hartmetall. Die Stärketoleranz variiert also pro Trefferzone. In den einzelnen Zonen heißt sie deshalb Stärketoleranz der Trefferzone.

	Torso	Arm, Links	Arm, Rechts	Hände	Beine	Füße	Kopf
Stärketoleranz ist gleich	Stärke	Stärke - 2	Stärke - 2	Stärke	Stärke -1	Stärke - 1	Stärke + 3

Ist der **Handikapwert der Rüstung** höher als die **Stärketoleranz**, so erhält der Charakter einen Malus durch die Rüstung in dieser **Trefferzone**. Alle Malis in den Trefferzonen werden addiert und geben den **Malus durch die Rüstung**. Einen Bonus durch eine besonders flexible Rüstung gibt es nicht.

Ein Charakter mit der Stärke 5 trägt am linken Arm eine Unterarmschiene aus Metall, die er auch als Schild benutzt.

Bei der Erschaffung des Charakters hat er seine Stärketoleranz am Arm ausgerechnet. Sie beträgt 3 (Stärke 5 minus 2).

Nun muß er den Handikapwert der Unterarmschiene (das Gewebe ist Metallplatte) mit dem Wert 5. Da er am linken Arm sonst keine Rüstung trägt, ist sein Handikap der Rüstung dort nun 5.

Durch seine Stärketoleranz am Arm reduziert sich das Handikap der Rüstung auf den Wert -2 (Stärketoleranz 3 minus Handikap 5). Diesen trägt er als Malus der Rüstung in diese Trefferzone ein.

An den anderen Trefferzonen hat er keinerlei Malus in den Trefferzonen, da er dort Kette oder Leder trägt und seine Stärketoleranz höher ist als der dortige Handikapwert.

Somit beträgt der Malus durch die Rüstung bei ihm den Wert -2. Dieser Malus stört ihn beim Schwimmen jedoch erheblich, daher zieht er bei solchen Gelegenheiten lieber die Rüstung aus und transportiert sie auf einem kleinen Floß. Im Kampf wird er durch die Rüstung nur ein wenig langsamer, dafür kann er sich aber sehr gut verteidigen.

Benutzt ein Charakter im Kampf ein Reittier, so reduziert sich die effektive Behinderung auf 50%. Hierzu muß er allerdings einmalig am Anfang des Kampfes einen Prüfwurf mit Reiten bestehen um die Behinderung zu senken. Er muß sein Transportmittel also aktiv im Kampf einsetzen. Gelingt dem Charakter der Wurf nicht, so kann er nicht angreifen.

Auf einen Ochsenkarren sitzend gilt deshalb die volle Behinderung.

Helme oder sonst wie bessere Rüstungen

Es soll als selbstverständlich gelten, daß ein Charakter mit einem Vollvisierhelm, also der typische Ritterhelm mit winzigen Visier, nicht so gut hört und sieht (riechen kann er höchstens sich selbst), wie ein anderer, der lediglich das Modell Küchentopf trägt. Beide haben eigentlich das gleiche Gewebe an. Der Ritter ist jedoch besser geschützt. Um dies abzubilden kann der Spielleiter den Schutz der Rüstung variieren und Mali auf die entsprechenden Sinneswürfe geben. Dabei kann er frei handeln, sollte jedoch nicht mehr als 2 Stufen des Rüstungsschutzes erhöhen oder erniedrigen.

Es hat beim Spiel jedoch gezeigt, daß es angenehmer ist, solche realitätsnahen Bezüge zu ignorieren, das Spiel ist flotter und der Phantasie sind weniger Grenzen gesetzt.

Um eine bessere Rüstung zu bekommen, kann ein Charakter auch Rüstungen höherer Qualitätsstufen erwerben. Diese haben eine deutlich geringere Behinderung, als die einfach gefertigten.

Rüstung eines Charakters

Zone	Rüstungen	Stich	Schnitt	Wucht	kg	QP	GE	Hk.	Gesamt	Toleranz	Malus	Wunden
Torso 1 - 3 (± 0)												
Arm, L. 4 (-1)												
Arm, R. 5 (-1)												
Hände 6,7 (-2)												
Beine 8,9 (-1)												
Füße 10,11 (-2)												
Kopf 12 (-3)												
					summe				summe			

Waffen

Um Waffen effektiv führen zu können, ist es notwendig eine entsprechende Waffenfertigkeit zu erlernen. Alle Waffen sind in Gruppen aufgeteilt, die der zu benutzenden Waffenfertigkeit entsprechen.

Gewichtsmalus

Neulich... begegnete meinem armen Charakter ein Kaendar, also die ganz kleinen niedlichen, mit einem Vorschlaghammer, der eher für Trollhände gemacht schien. Prompt beschwerte ich mich bei meinem Spielleiter, die Oberste Regel einklagend. Er meinte jedoch nur "Das ist ein sehr kräftiger Kaentar. Er war Meister im Hammerwerfen" und prompt fing der kleine Kerl an meinen leidgeprüften Charakter mit den schweren Dingen zu bewerfen. Folglich mußte eine Regel her, um gemeine Spielleiter ein wenig zu demotivieren.

Es ist unrealistisch, wenn ein Charakter mit geringer Stärke einen riesigen, schweren Hammer genauso einfach benutzt wie einen leichten Degen. Dieser Charakter könnte mit Mühe den Hammer heben, vom Einsatz im Kampf ganz zu schweigen. Um dies im Spiel abzubilden erhält ein Charakter einen Malus, wenn er eine zu schwere Waffe benutzt.

Das Gewicht der Waffe sollte nicht größer als die halbierte Stärke eines Charakters sein.

Wird eine Waffe zweihändig geführt, so sollte das Gewicht nicht größer als der volle Stärkewert sein.

Entsprechend des übrigen Gewichtes in vollen Kilo bekommt ein schwacher Charakter, der eine zu schwere Waffe führt, einen Malus. Für Schilder und Armbrüste gilt die gleiche Regelung, wie für zweihändige Waffen. Bögen werden wie einhändige Waffen berechnet, da zum Spannen doch recht viel Kraft benötigt wird.

Ein Charakter mit einer Stärke von 1, wählt sich einen Rapier mit einem Gewicht von 1,5kg. Nun halbiert er seine Stärke und subtrahiert das Ergebnis vom Gewicht der Waffe: $1,5\text{kg} - (1 \text{ Stärke} / 2) = 1$. Würde er mit diesem Rapier kämpfen hätte er einen Malus von -1 bei der Benutzung des Rapiers.

Nachdem der Charakter durch ein Abenteuer sein Attribut der Stärke auf den Wert 2 steigern konnte (im Spiel hat er kräftig Gewichte gestemmt), greift er erneut zu dem 1,5kg schweren Rapier. Seine Rechnung lautet nun: $1,5\text{kg} - (2 \text{ Stärke} / 2) = 0,5$. Nun kann er ohne Malus das Rapier führen. Es bleibt kein volles Kilogramm bei der Berechnung übrig.

Ein Charakter mit einer Stärke von 6 will eine Mondaxt (nur zweihändig) mit einem Gewicht von 4,5kg führen. Bei dieser zweihändigen Waffe rechnet er wie folgt: $4,5\text{kg} - 6 \text{ Stärke} = -1,5$. Der Charakter erhält keinerlei Malus. Er könnte sogar eine 6,9kg schwere, zweihändige Waffe führen.

Ein Charakter mit einer Stärke von 4 will eine Kriegsaxt mit einem Gewicht von 3,2kg führen. Bei dieser Waffe, die sowohl ein- wie auch zweihändig geführt werden kann, rechnet er deshalb beide Werte aus:

Beidhändig : $3,2\text{kg} - 4 \text{ Stärke} = -0,8$. Einhändig : $3,2 - (4 \text{ Stärke} / 2) = 1,2$

Der Charakter erhält also bei beidhändiger Benutzung keinerlei Malus. Will er die Waffe dagegen einhändig führen um z.B. noch ein Schild zu benutzen, reicht seine Stärke nicht aus, er erhält einen Malus von eins.

Schadensarten

Trifft eine Waffe auf irgendwas oder irgendwen, so verursacht sie einen Schaden, der nur von einer Rüstung abgehalten werden kann. Eine Waffe "macht Schaden", eine Rüstung "schützt vor Schaden". Der Schaden einer Waffe wird in Lebenspunkte (LP) ausgedrückt. Bei einem Treffer verursacht eine Waffe beispielsweise 7 LP (ein möglicher Wurf mit 2W6) Schaden. Die Rüstung des Getroffenen schützt 4 LP. Damit erhält der Getroffene einen Schaden von $7 - 4 = 3 \text{ LP}$.

YARG unterscheidet drei verschiedene Schadensarten : **Schnitt- Stich-** und **Wuchtschaden**, da eine Waffe je nach Art entweder schneidet (Klinge), sticht (Spitze) oder aufprallt. Bei allen Waffen sind deshalb der Schaden und die Schadensarten aufgeführt, die sie verursachen kann. Der Schaden wird in Würfeln angegeben und enthält in Klammern noch die Schadensstufe als Buchstabe. Diese Schadensstufe kann sich durch die Qualität verschieben (siehe *Qualität* und *Herstellung*).

Besitzt eine Waffe mehr als eine Schadensart, welche bei einem Schlag gleichzeitig entsteht, so wirkt sich nur die höhere Schadensart als Treffer für die Kritischen Treffer aus.

Wird zum Beispiel mit einer Keule mit Stacheln (Nagelkeule) ein Treffer gelandet, so interessiert nur der Wuchtschaden, da dieser eine höhere Schadensstufe hat. Diese Regelung ist unabhängig von dem Würfelergebnis der Schäden.

Auch darf bei kombinierten Schäden nicht vergessen werden, daß sowohl der Rüstungsschutz der einen Schadensart, wie auch der Rüstungsschutz der anderen Schadensart wirksam ist und vom Schaden subtrahiert wird.

Die Tabelle der Schadensstufen gibt einen Überblick über die Schadensstufen, die bei YARG vorhanden sind. Diese Tabelle wird nur dann benötigt, wenn ein Spieler eine Waffe mit einer besonderen Qualität erwerben will. Kauft der Spieler eine "normale" Waffe, so gelten die Werte, die bei der jeweiligen Waffe angegeben sind (Natürlich entsprechen die auch einer bestimmten Schadensstufe).

Bonus

Auf den Schaden der Waffe wird je nach Art der Waffe entweder der Koordinationsbonus oder der Stärkebonus addiert. Wenn eine Waffe geworfen wird, gibt es immer einen Koordinationsbonus, genau wie bei Schußwaffen. Jeder Fernkampfangriff erhält also den Koordinationsbonus, ein evtl. Stärkebonus wird im Fernkampf nicht addiert.

Beschädigungen an der Waffe

Um das Spiel flüssig zu halten, verliert eine Waffe generell nur dann an Qualität, wenn der Charakter einen Patzer bei der Abwehr macht, der Gegner eine Doppelt Sechs würfelt, oder ein „Waffen zertrümmern“ ausgeführt wird. Wird eine Waffe um mehr als die Hälfte der Qualitätspunkte beschädigt, so macht sie nur noch halben Schaden. Besitzt sie weniger als ein Viertel ihrer ursprünglichen Qualitätspunkte, so verursacht sie keinen Schaden mehr, sie ist unbrauchbar.

Waffenliste

Bei allen Waffen können folgende Kürzel auftauchen, die spezielle Eigenschaften dieser Waffe repräsentieren:

2H	Diese Waffe ist nur zweihändig zu führen.
Sturm	Sturmangriff möglich.
Preis	Der Durchschnittspreis der Waffe in GE für eine normale Qualität. Je nach Händler und Region kann der Preis stark differieren.
QP	Die Qualitätspunkte der Waffe. Die Angaben beziehen sich immer auf das schwächste Teil der Waffe. So ist bei einem Hammer der Kopf aus Metall kaum zu zerstören, der Griff aus Holz dagegen recht leicht.
Wurf	Dieser Wert ist meist ein Malus auf die Waffenfertigkeit und stellt die Wahrscheinlichkeit dar, daß eine geworfene Waffe mit vollem Schaden trifft.
Abwehr	Wie gut läßt sich mit dieser Waffe parieren.
Reichweite	siehe Fernkampf Regeln.

Armbrust schießen

Name: Armbrust
Preis: 150 GE
Qualität: 20 QP
Länge: 1 m
Gewicht: 2 kg
Wurf: -8
Abwehr: -4
Reichweite: 10 / 20 / 40 / 65, Schuß
Wucht: B, 1 W6
Material: Holz

Name: Doppelarmbrust
Preis: 800 GE
Qualität: 40 QP
Länge: 1 m
Gewicht: 4 kg
Wurf: -10
Abwehr: -4
Reichweite: 15 / 25 / 35 / 50, Schuß
Wucht: B, 1 W6
Material: Hartholz, Metallbögen

Name: Metallarmbrust
Preis: 500 GE
Qualität: 35 QP
Länge: 1 m
Gewicht: 2 kg
Wurf: -10
Abwehr: -4
Reichweite: 15 / 25 / 45 / 75, Schuß
Wucht: B, 1 W6
Material: Holz, Metallbogen

Axtkampf

Name: Ankeraxt SB
Preis: 650 GE
Qualität: 90 QP
Länge: 1,3 m
Gewicht: 2,4 kg
Wurf: -3
Abwehr: -1
Reichweite: 4 / 8 / 12 / 16, Wurf
Schnitt: G, 2 W8
Wucht: C, 1 W8
Material: Metallklinge, Hartholzgriff

Name: Beil SB
Preis: 250 GE
Qualität: 70 QP
Länge: 0,6 m
Gewicht: 1,5 kg
Wurf: -2
Abwehr: -3
Reichweite: 6 / 12 / 18 / 24, Wurf
Schnitt: D, 1 W10
Wucht: C, 1 W8
Material: Metallklinge, Holzgriff

Name: Kriegssaxt SB
Preis: 1500 GE
Qualität: 160 QP
Länge: 1 m
Gewicht: 3,2 kg

Wurf: -2
Abwehr: -2
Reichweite: 4 / 8 / 12 / 16, Wurf
Schnitt (einhändig): I, 2 W10
Schnitt (zweihändig): L, 2 W10 + 1 W6
Wucht: D, 1 W10
Material: Hartmetallklinge, Holzgriff

Name: Mondaxt SB 2H
Preis: 2500 GE
Qualität: 200 QP
Länge: 1,3 m
Gewicht: 4,5 kg
Wurf: -2
Abwehr: -3
Reichweite: 3 / 6 / 8 / 10, Wurf
Schnitt: Q, 3 W12
Wucht: E, 2 W6
Material: Hartmetallklinge, Metallgriff

Name: Wurfaxt SB
Preis: 200 GE
Qualität: 60 QP
Länge: 0,6 m
Gewicht: 1,2 kg
Wurf: 0
Abwehr: -3
Reichweite: 6 / 12 / 18 / 24, Wurf
Schnitt: F, 1 W8 + 1 W6
Wucht: C, 1 W8
Material: Metallklinge, Holzgriff

Fechten

Name: Degen KB
Preis: 800 GE
Qualität: 60 QP
Länge: 1,1 m
Gewicht: 0,9 kg
Wurf: -3
Abwehr: -1
Reichweite: 2 / 4 / 6 / 8, Wurf
Stich: G, 2 W8
Schnitt: D, 1 W10
Material: Hartmetall

Name: Florett KB
Preis: 500 GE
Qualität: 40 QP
Länge: 0,8 m
Gewicht: 0,8 kg
Wurf: -3
Abwehr: -1
Reichweite: 2 / 4 / 6 / 8, Wurf
Stich: G, 2 W8
Material: Hartmetall

Name: Kaentaxt Degen KB
Preis: 350 GE
Qualität: 45 QP
Länge: 0,5 m
Gewicht: 0,5 kg
Wurf: -2
Abwehr: -1
Reichweite: 2 / 4 / 6 / 8, Wurf
Stich: E, 2 W6
Schnitt: C, 1 W8

Material:Hartmetall

Name:Rapier KB
Preis:1500 GE
Qualität:70 QP
Länge:1 m
Gewicht:1,5 kg
Wurf:-3
Abwehr:-1
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Stich:I,2 W10
Schnitt:G,2 W8
Material:Hartmetall

Bogen schießen

Name:Hirtenbogen
Preis:50 GE
Qualität:10 QP
Länge:1,1 m
Gewicht:1,2 kg
Wurf:-6
Abwehr:-4
Reichweite:12 / 30 / 45 / 50,
Wucht:B,1 W6
Material:Holz

Name:Langbogen
Preis:200 GE
Qualität:15 QP
Länge:1,6 m
Gewicht:2 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:35 / 50 / 75 / 95,Schuß
Wucht:B,1 W6
Material:

Name:Kompositbogen
Preis:300 GE
Qualität:20 QP
Länge:0,8 m
Gewicht:2 kg
Wurf:-6
Abwehr:-4
Reichweite:25 / 35 / 55 / 75,Schuß
Wucht:B,1 W6
Schnitt:
Stich:
Material:Holz, Horn

Kettenwaffen

Name:Mönchsmorgenstern
Preis:500 GE
Qualität:140 QP
Länge:0,9 m
Gewicht:1,8 kg
Wurf:-1
Abwehr:-3
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:G,2 W8
Material:Holzgriff, Metall

Name:Kriegsmorgenstern
Preis:700 GE
Qualität:130 QP
Länge:0,8 m
Gewicht:2,9 kg
Wurf:-3
Abwehr:-3
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:I,2 W10
Material:Metall, Holzgriff

Name:Rittermorgenstern
Preis:1800 GE
Qualität:120 QP
Länge:0,9 m
Gewicht:2,1 kg
Wurf:-2
Abwehr:-3
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:I,2 W10
Stich:D,1 W10
Material:Metall, Hartmetall

Name:Dreschflegel 2H
Preis:100 GE
Qualität:50 QP
Länge:1,6 m
Gewicht:4 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Wucht:I,2 W10
Material:Hartholz, Metall

Name:Kriegsflegel 2H
Preis:800 GE
Qualität:85 QP
Länge:1,7 m
Gewicht:5 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Wucht:Q,3 W12
Material:Hartholz, Metall

Name:Morgenstern
Preis:700 GE
Qualität:150 QP
Länge:0,8 m
Gewicht:2,5 kg
Wurf:-1
Abwehr:-3
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:H,3 W6
Material:Metall, Holzgriff

Keulen

Name:Nagelkeule SB
Preis:120 GE
Qualität:60 QP
Länge:0,7 m
Gewicht:1,9 kg
Wurf:-3
Abwehr:-2
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:E,2 W6
Stich:C,1 W8
Material:Hartholz, Metall

Name:Holzkeule SB
Preis:10 GE
Qualität:80 QP
Länge:0,6 m
Gewicht:2,1 kg
Wurf:-2
Abwehr:-3
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:E,2 W6
Material:Holz

Name:Knochenkeule SB
Preis:10 GE
Qualität:70 QP
Länge:0,8 m
Gewicht:2 kg
Wurf:-3
Abwehr:-3
Reichweite:Wurf
Wucht:D,1 W10
Material:Knochen

Name:Kriegshammer SB
Preis:1500 GE
Qualität:190 QP
Länge:0,7 m
Gewicht:3,5 kg
Wurf:-2
Abwehr:-2
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:H,3 W6
Stich:H,3 W6
Material:Metall

Name:Ritterkeule SB
Preis:2500 GE
Qualität:200 QP
Länge:0,8 m
Gewicht:3 kg
Wurf:-3
Abwehr:-1
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:G,2 W10
Stich:D,1 W10
Material:Hartmetall

Name:Großer Holzhammer SB 2H
Preis:300 GE
Qualität:120 QP
Länge:1,5 m
Gewicht:9 kg
Wurf:-8
Abwehr:-4
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8 / 10,Wurf
Wucht:O,1 W12 + 2 W10
Material:Hartholz

Name:Schmiedehammer SB
Preis:600 GE
Qualität:100 QP
Länge:0,9 m
Gewicht:3 kg
Wurf:-1
Abwehr:-3
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht (einhändig):G,2 W8
Wucht (zweihändig):K,3 W8
Material:Holz, Metall

Name:Steinkeule SB
Preis:30 GE
Qualität:60 QP
Länge:0,8 m
Gewicht:2,5 kg
Wurf:-2
Abwehr:-3
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:G,2 W8
Material:Holz, Stein

Messer

Name:Dolch KB
Preis:250 GE
Qualität:35 QP
Länge:0,3 m
Gewicht:0,4 kg
Wurf:-1
Abwehr:-3
Reichweite:4 / 8 / 12 / 16,Wurf
Stich:D,1 W10
Schnitt:C,1 W8
Material:Metall, Holzgriff

Name:Parierdolch KB
Preis:500 GE
Qualität:100 QP
Länge:0,4 m
Gewicht:0,5 kg
Wurf:-3
Abwehr:-1
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Stich:C,1 W8
Schnitt:B,1 W6
Material:Hartmetall

Name:Assasinenmesser KB
Preis:1800 GE
Qualität:50 QP
Länge:0,4 m
Gewicht:0,5 kg
Wurf:-4
Abwehr:-3
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Stich:D,1 W10
Schnitt:D,1 W10
Material:Hartmetall

Name:Messer KB
Preis:70 GE
Qualität:20 QP
Länge:0,25 m
Gewicht:0,2 kg
Wurf:-2
Abwehr:-3
Reichweite:4 / 8 / 12 / 16,Wurf
Stich:B,1 W6
Schnitt:B,1 W6
Material:Metall, Holzgriff

Name:Wurfmesser KB
Preis:45 GE
Qualität:10 QP
Länge:0,3 m
Gewicht:0,2 kg
Wurf:0
Abwehr:-3
Reichweite:6 / 12 / 20 / 25,Wurf
Stich:C,1 W8
Material:Metall, Holzgriff

Name:Piratenmesser KB
Preis:200 GE
Qualität:40 QP
Länge:0,40 m
Gewicht:0,6 kg
Wurf:-4
Abwehr:-2
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Stich:D,1 W8
Schnitt:E,2 W6
Material:Metall, Holzgriff

Schwertkampf

Name:Baselard KB
Preis:300 GE
Qualität:90 QP
Länge:0,6 m
Gewicht:0,8 kg
Wurf:-3
Abwehr:-1
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Stich:G,2 W8
Schnitt:C,1 W8
Material:Metall

Name:Bastardschwert
Preis:750 GE
Qualität:100 QP
Länge:1,3 m
Gewicht:2,7 kg
Wurf:-4
Abwehr:-2
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Schnitt (einhändig):G,2 W8
Schnitt (zweihändig):K,3 W8
Stich:G,2 W8
Wucht:E,2 W6
Material:Metall

Name:Krummschwert SB
Preis:500 GE
Qualität:120 QP
Länge:0,7 m
Gewicht:1,6 kg
Wurf:-4
Abwehr:-2
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Schnitt:H,3 W6
Wucht:C,1 W8
Material:Metall

Name:Katana SB
Preis:3000 GE
Qualität:110 QP
Länge:1,1 m
Gewicht:1,8 kg
Wurf:-4
Abwehr:-1
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Schnitt (einhändig):J,1 W10 + 2 W6
Schnitt (zweihändig):O,1 W12 + 2 W10
Stich:G,2 W8
Wucht:B,1 W6
Material:Hartmetall

Name:Breitschwert SB
Preis:600 GE
Qualität:160 QP
Länge:0,7 m
Gewicht:1,9 kg
Wurf:-3
Abwehr:-2
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Schnitt:I,2 W10
Wucht:G,2 W8
Material:Metall

Name:Holzschwert SB
Preis:30 GE
Qualität:40 QP
Länge:1,1 m
Gewicht:1 kg
Wurf:-3
Abwehr:-2
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Wucht (einhändig):E,2 W6
Wucht (zweihändig):I,2 W10
Material:Hartholz

Name:Piratenschwert
Preis:500 GE
Qualität:100 QP
Länge:0,8 m
Gewicht:1,5 kg
Wurf:-4
Abwehr:-2
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Schnitt:I,2 W10
Stich:D,1 W10
Wucht:B,1 W6
Material:Metall

Name:Flamberge 2H SB
Preis:4000 GE
Qualität:160 QP
Länge:1,8 m
Gewicht:6,5 kg
Wurf:-8
Abwehr:-2
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Schnitt:Q,3 W12
Wucht:I,2 W10
Material:Hartmetall

Name:Spox Langschwert
Preis:2500 GE
Qualität:120 QP
Länge:1,2 m
Gewicht:1,5 kg
Wurf:-3
Abwehr:-1
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Schnitt:J,1 W10 + 2 W6
Stich:E,2 W6
Wucht:C,1 W8
Material:Hartmetall

Name:Kurzschwert
Preis:280 GE
Qualität:100 QP
Länge:0,6 m
Gewicht:0,8 kg
Wurf:-3
Abwehr:-1
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Stich:F,1 W8 + 2 W6
Schnitt:C,1 W8
Wucht:B,1 W6
Material:Metall

Speerkampf

Name:Reiterlanze 2H Sturm
Preis:350 GE
Qualität:60 QP
Länge:3 m
Gewicht:4,5 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8 / 10,Wurf
Stich:K,3 W8
Wucht:C,1 W8
Material:Hartholz, Metall

Name:Heugabel 2H Sturm
Preis:200 GE
Qualität:40 QP
Länge:1,4 m
Gewicht:1,8 kg
Wurf:-2
Abwehr:-4
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Stich:E,2 W6
Wucht:B,1 W6
Material:Holz, Metall

Name:Kurzspeer
Preis:210 GE
Qualität:40 QP
Länge:1,2 m
Gewicht:2,6 kg
Wurf:0
Abwehr:-3
Reichweite:8 / 16 / 24 / 32,Wurf
Stich:G,2 W8
Wucht:C,1 W8
Material:Hartholz, Metall

Name:Wurfspeer
Preis:15 GE
Qualität:30 QP
Länge:1,5 m
Gewicht:1,5 kg
Wurf:0
Abwehr:-3
Reichweite:10 / 20 / 30 / 40,Wurf
Stich:E,2 W6
Wucht:B,1 W6
Material:Hartholz

Name:Trollspeer 2H Sturm
Preis:30 GE
Qualität:10 QP
Länge:2,5 m
Gewicht:3,5 kg
Wurf:-1
Abwehr:-4
Reichweite:6 / 12 / 18 / 24,Wurf
Stich:J,1 W10 + 2 W6
Wucht:B,1 W6
Material:Holz, Knochen

Name:Zystraspeer 2H Sturm
Preis:580 GE
Qualität:50 QP
Länge:1,8 m
Gewicht:2 kg
Wurf:-1
Abwehr:-3
Reichweite:6 / 12 / 18 / 24,Wurf
Stich:K,3 W8
Wucht:C,1 W8
Material:Hartholz, Metall

Stangenwaffen

Name:Hellebarde 2H
Preis:300 GE
Qualität:50 QP
Länge:1,9 m
Gewicht:2,7 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8 ,Wurf
Schnitt:K,3 W8
Stich:I,2 W10
Wucht:C,1 W8
Material:Hartholz, Metall

Name:Brutstock 2H Sturm
Preis:450 GE
Qualität:60 QP
Länge:2,2 m
Gewicht:3 kg
Wurf:-4
Abwehr:-4
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Stich:I,2 W10
Schnitt:I,2 W10
Wucht:C,1 W8
Material:Hartholz, Metall

Name:Bardiche 2H
Preis:450 GE
Qualität:60 QP
Länge:2,1 m
Gewicht:4 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Schnitt:N,3 W10
Wucht:C,1 W8
Material:Hartholz, Metall

Name:Ohrlöffel 2H Sturm
Preis:1500 GE
Qualität:120 QP
Länge:2,7 m
Gewicht:3,4 kg
Wurf:-2
Abwehr:-3
Reichweite:5 / 10 / 15 / 20,Wurf
Stich:K,3 W8
Schnitt:I,2 W10
Wucht:C,1 W8
Material:Hartholz, Hartmetall

Name:Klingenlanze 2H Sturm
Preis:650 GE
Qualität:60 QP
Länge:1,8 m
Gewicht:2,9 kg
Wurf:-3
Abwehr:-4
Reichweite:4 / 8 / 12 / 16,Wurf
Schnitt:I,2 W10
Stich:G,2 W8
Wucht:B,1 W6
Material:Hartholz, Metall

Stabkampf

Name:Kampfstab
Preis:500 GE
Qualität:100 QP
Länge:1,4 m
Gewicht:2,2 kg
Wurf:-3
Abwehr:0
Reichweite:5 / 10 / 15 / 20,Wurf
Wucht (einhändig):E,2 W6
Wucht (zweihändig):H,1 W10 + 1 W8
Material:Hartholz, Metall

Name:Stock
Preis:20 GE
Qualität:25 QP
Länge:1 m
Gewicht:0,8 kg
Wurf:-4
Abwehr:-1
Reichweite:5 / 10 / 15 / 20,Wurf
Wucht:D,1 W10
Material:Hartholz

Name:Wanderstab
Preis:8 GE
Qualität:20 QP
Länge:1,6 m
Gewicht:1 kg
Wurf:-3
Abwehr:-1
Reichweite:5 / 10 / 15 / 20,Wurf
Wucht:C,1 W8
Material:Holz

Name:Ast
Preis:1 GE
Qualität:5 QP
Länge:1,1 m
Gewicht:0,7 kg
Wurf:-5
Abwehr:-2
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:B,1 W6
Material:Holz

Name:Trollstab 2H
Preis:80 GE
Qualität:30 QP
Länge:1,5 m
Gewicht:1,3 kg
Wurf:-5
Abwehr:-2
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Wucht:G,2 W8
Stich:C,1 W8
Material:Hartholz, Knochen

Sichelwaffen

Name:Kriegssichel
Preis:200 GE
Qualität:40 QP
Länge:0,5 m
Gewicht:0,8 kg
Wurf:-8
Abwehr:-2
Reichweite:3 / 6 / 9 / 12,Wurf
Schnitt:G,2 W8
Stich:C,1 W8
Material:Holz, Metall

Name:Sense 2H
Preis:300 GE
Qualität:40 QP
Länge:2 m
Gewicht:3,4 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:2 / 4 / 6 / 8,Wurf
Schnitt:N,3 W10
Stich:C,1 W8
Wucht ,C,1 W8
Material:Holz, Metall

Peitschen

Name:Ochsenpeitsche
Preis:20 GE
Qualität:5 QP
Länge:3 m
Gewicht:1 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:1 / 2 / 3 / 4,Wurf
Schnitt:A,1 W4
Material:Leder, Holz

Name:Sklavenpeitsche
Preis:50 GE
Qualität:8 QP
Länge:1 m
Gewicht:0,9 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:1 / 2 / 3 / 4,Wurf
Schnitt:B,1 W6
Material:Leder, Holz

Name:Neunschwänzige Katze
Preis:250 GE
Qualität:10 QP
Länge:1,2 m
Gewicht:1,4 kg
Wurf:-10
Abwehr:-3
Reichweite:1 / 2 / 3 / 4,Wurf
Schnitt:G,2 W8
Material:Leder, holz, Metall

Schleudern

Davidsschleuder
Preis:10 GE
Qualität:5 QP
Länge:0,8 m
Gewicht:0,1 kg
Wurf:n.m.
Abwehr:-6
Reichweite:6 / 12 / 24 / 50,Schuß
Material:Leder

Name:Stabschleuder
Preis:50 GE
Qualität:20 QP
Länge:1 m
Gewicht:1 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:10 / 20 / 30 / 55,Schuß
Wucht:B,1 W6
Material:Holz, Leder

Name:Zwille
Preis:30 GE
Qualität:2 QP
Länge:0,3 m
Gewicht:0,3 kg
Wurf:-10
Abwehr:-4
Reichweite:5 / 10 / 15 / 25,Schuß
Wucht:A,1 W4
Material:Holz, Kautschuk

Große Schußwaffen

Katapult
Preis:5000 GE
Qualität:450 QP
Länge:4 m
Gewicht:400 kg
Wurf:n.m.
Abwehr:n.m.
Reichweite:- / 12 / 40 / 80,Schuß
Material:Holz, Stein, Seil, Metall

Name:Standkatapult
Preis:3000 GE
Qualität:400 QP
Länge:9 m
Gewicht:580 kg
Wurf:n.m.
Abwehr:n.m.
Reichweite:- / 15 / 30 / 60,Schuß
Material:Holz, Stein, Seil, Metall

Name:Ballista
Preis:4000 GE
Qualität:350 QP
Länge:3,5 m
Gewicht:350 kg
Wurf:n.m.
Abwehr:n.m.
Reichweite:- / 20 / 30 / 50,Schuß
Material:Holz, Stein, Seil, Metall

Wurfaffen

Name:Shuriken KB
Preis:15 GE
Qualität:40 QP
Länge:0,1 m
Gewicht:0,1 kg
Wurf:0
Abwehr:-4
Reichweite:5 / 10 / 15 / 20,Wurf
Schnitt:C,1 W8
Material:Metall

Name:Wurfpfeil KB
Preis:8 GE
Qualität:2 QP
Länge:0,2 m
Gewicht:0,1 kg
Wurf:0
Abwehr:-4
Reichweite:4 / 8 / 15 / 20,Wurf
Stich:B,1 W6
Material:Holz, Metallspitze

Name:Bola KB
Preis:40 GE
Qualität:10 QP
Länge:1 m
Gewicht:1 kg
Wurf:-1
Abwehr:-4
Reichweite:4 / 8 / 15 / 20,Wurf
Wucht:B,1 W6
Material:Leder, Stein

Name:Mollotow-Cocktail KB
Preis:100 GE
Qualität:1 QP
Länge:0,25 m
Gewicht:0,7 kg
Wurf:-1
Abwehr:n.m.
Reichweite:3 / 6 / 10 / 15,Wurf
Feuer:E,2 W6
Material:Glas, Pech, Alkohol, Öl, Stoff

Schildkampf

Name:Unterarmschiene
Preis: 180 (1500) GE
Gewicht: 0,8 (2,8) kg
Qualität: 50 (200) QP
Material: Lederpanzer (Metall)
Größe: Klein
Abwehrbonus: 0

Name:Buckler
Preis: 100 (500) GE
Gewicht: 0,4 (1,2) kg
Qualität: 50 (200) QP
Material: Lederpanzer (Metall)
Größe: Klein
Abwehrbonus: 0

Name:Mittleres Schild
Preis: 180 (1500) GE
Gewicht: 1 (3) kg
Qualität: 50 (200) QP
Material: Lederpanzer (Metall)
Größe: Mittel
Abwehrbonus: +1

Name:Großes Schild
Preis: 300 (2500) GE
Gewicht: 3 (5) kg
Qualität: 50 (200) QP
Material: Lederpanzer (Metall)
Größe: Klein
Abwehrbonus: +2

Name:Sehr großes Schild
Preis: 300 (2500) GE
Gewicht: 3 (5) kg
Qualität: 50 (200) QP
Material: Lederpanzer (Metall)
Größe: Klein
Abwehrbonus: +3

Schadensstufen

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Schadensstufen, die bei YARG vorhanden sind. Diese Tabelle wird nur dann benötigt, wenn ein Spieler eine Waffe mit einer besonderen Qualität erwerben will. Kauft der Spieler eine "normale" Waffe, so gelten die Werte, die bei der jeweiligen Waffe angegeben sind (Natürlich entsprechen die auch einer bestimmten Schadensstufe.

Stufe	Würfel	min. Schaden	max. Schaden	durchschn. Schaden
A	1W4	1	4	2,5
B	1 W6	1	6	3,5
C	1 W8	1	8	4,5
D	1 W10	1	10	5,5
E	2 W6	2	12	7
F	1 W8 + 1 W6	2	14	8
G	2 W8	2	16	9
H	1W10 + 1W8	2	18	10
I	2 W10	2	20	11
J	1 W10 + 2 W6	3	22	12,5
K	3 W8	3	24	13,5
L	2 W10 + 1 W6	3	26	14,5
M	1 W12 + 2 W8	3	28	15,5
N	3 W10	3	30	16,5
O	1 W12 + 2 W10	3	32	17,5
P	2 W12 + 1 W10	3	34	18,5
Q	3 W12	3	36	19,5
R	3 W10 + 1 W8	4	38	21
S	4 W10	4	40	22
T	3 W10 + 1 W12	4	42	23
U	2 W10 + 2 W12	4	44	24
V	1 W10 + 3 W12	4	46	25
W	4 W12	4	48	26
X	5 W10	5	50	27,5
Y	6 W10	6	60	33
Z	7 W10	7	70	38,5

Reagenzien

Für alle seine Mixturen benötigt der Alchimist Reagenzien verschiedenster Art. In der folgenden Liste sind die bekanntesten Mittel aufgeführt. Dabei bedeuten folgende Angaben:

Schwierigkeit: Dies ist die Schwierigkeit die ein kundiger Sucher beim Finden oder ein Händler beim Besorgen dieser Reagenzie zu überwinden hat. Ein kundiger Sucher ist ein Charakter mit der Fertigkeit Kräuterkunde oder mit der Fertigkeit Mineralienkunde, je nach Art des Stoffes. Überwindet ein Charakter bei seinem Erfolgswurf diese Schwierigkeit und befindet sich in entsprechendem Gebiet, so gelingt es ihm spätestens innerhalb einer Stunde eine solche Reagenzie in der Natur aufzufinden.

Überwindet ein Händler diese Schwierigkeit, so besitzt er diese Reagenzie in seinem Lager und kann sie sofort verkaufen. Die genauen Regeln dazu finden sich bei dem Kapitel über das Einkaufen von Gegenständen.

Typ: Dieser Typ beschreibt von welcher Art der Stoff ist. Diese Beschreibung ist sehr grob und soll bei der Schnellübersicht helfen.

Vorkommen: Das Vorkommen beschreibt das ungefähre geographische Gebiet, in welchem der Stoff zu finden ist. Wird bei Pflanzen hier kein Klima angegeben, so ist die Pflanze auf der fast gesamten Welt vertreten. Ausnahmen bilden hier natürlich Wüsten und Eisregionen.

Preis: Dies ist der Preis, den der Alchimist für eine Portion entrichten muß, wenn er die Reagenzie in einem Laden erwirbt. Die Portion entspricht genau der Menge, die für die Herstellung eines alchimistischen Mittels benötigt wird.

Adamas

Schwierigkeit: Schwer

Typ: Edelstein

Vorkommen: GebirGE

Preis: 100 GE

Der Adamas ist ein klarer, fast farbloser Edelstein, der einem Diamanten ähnelt. Er kommt weitaus häufiger vor als echte Diamanten und ist deshalb um einiges billiger. Geschickte Fälscher können einen Adamas so behandeln, daß er nur von Experten von einem echten Diamanten unterschieden werden kann. Adamas ist sehr hart und kann als Glasschneider eingesetzt werden.

Adlerfarn

Schwierigkeit: Einfach

Typ: Farngewächs

Vorkommen: Wald (subtropisch)

Preis: 1 GE

Diese bis zu drei Meter hohe Pflanze sieht einer Palme ohne Stiel sehr ähnlich. Die Blattwedel sind ungleich geformt und sehen aus wie riesige, dunkelgrüne Vogelschwingen.

Alraune

Schwierigkeit: Sehr Schwer

Typ: Knollengewächs

Vorkommen: unter Galgen und auf Friedhöfen

Preis: 300 GE

Die Alraune ist eine unscheinbare Pflanze mit kleinen, länglichen, runden Blättern, die direkt aus der Wurzelknolle entspringen. Diese Wurzelknolle hat oft die Form eines kleinen Menschen. Warum diese Pflanze nur an Hinrichtungsstätten oder auf Friedhöfen wächst ist unbekannt, aber Ursache für viele Legenden.

Anthrax

Schwierigkeit: Normal

Typ: Halbedelstein

Vorkommen: Gebirge

Preis: 10 GE

Dieser Schmuckstein ist leicht glänzend und von tiefroter Farbe. Er ist vollkommen undurchsichtig und wird gerne für Einlegearbeiten in Mosaiken verwendet. Man findet ihn oft in Gebirgsbächen oder Geröllhalden.

Bienenwachs

Schwierigkeit: Einfach

Typ: Tierprodukt

Vorkommen: überall

Preis: 1 GE

Dieses aromatisch duftende Imkerprodukt, ist überall dort zu finden, wo sich Bienen in einem Bau niedergelassen haben. Man muß jedoch bei der Ernte sehr vorsichtig sein. Will man unangenehme Stiche vermeiden, kauft man am besten das Wachs bei einem Imker oder in jedem Laden.

Blutkraut

Schwierigkeit: Normal

Typ: Strauch

Vorkommen: Wiesen

Preis: 60 GE

Diese Pflanze wird auch die Tausendblättrige genannt, nach den feinen, doppelt gefiederten Blättchen. Sie wird etwa 40 bis 70 cm hoch. Beim Pressen der Pflanzen erhält man ein bitteraromatisches Öl, welches sich nach wenigen Tagen dunkelrot färbt.

Brennessel

Schwierigkeit: Einfach

Typ: Niedrige Pflanze

Vorkommen: Wiesen und Wald

Preis: 1 GE

Die Brennessel ist als Mittel gegen Gelenkbeschwerden und als harntreibend bekannt. Sie wird bis zu 70 cm hoch und hat an ihrem einzigen Stengel scharf gezackte Blätter. Die Pflanze ist mit winzigen Stacheln ausgestattet, die bei Berührung in die Haut dringen und dort ein Nesselgift entladen. Juckende Hautrötungen und kleine Pusteln sind die Folge. Diese vergehen jedoch nach etwa zwei Stunden.

Centaurion

Schwierigkeit: Knifflig

Typ: Niedrige Pflanze

Vorkommen: Gebirge

Preis: 80 GE

Diese kleine Pflanze mit dunkelblauen Blüten wächst nur im Gebirge ab zweitausend Meter Höhe. Sie hat kleine behaarte Blätter und wird etwa 20 cm hoch.

Dudain

Schwierigkeit: Einfach

Typ: Strauch

Vorkommen: Heide und Sümpfe

Preis: 1 GE

Von diesem Heidestrauch wird die kleine Frucht verwendet, die einem Miniaturapfel zum Verwechseln ähnlich sieht. Der Strauch wird etwa einen Meter hoch und besitzt reichlich Dornen.

Eisenblüte

Schwierigkeit: Knifflig

Typ: Strauch

Vorkommen: Steppe

Preis: 65 GE

Dieser Strauch besitzt die Fähigkeit in ihren Fasern sehr viel Eisen anzureichern. Deswegen hat sie überall eine rostrote Färbung und selbst die Blätter sind rot. Verwendet wird die getrocknete dicke Wurzel des Strauchs.

Eppich

Schwierigkeit: Normal

Typ: Schlingpflanze

Vorkommen: Nadelwald

Preis: 30 GE

Kleine rosa Blüten besitzt diese Schlingpflanze die sich bevorzugt an Nadelbäumen rankt. Für die Alchimie sind besonders die kleinen Knollen interessant, welche die Pflanze als Nährstoffreservoir bildet.

Erdstern

Schwierigkeit: Schwer

Typ: Pilz

Vorkommen: Wald

Preis: 100 GE

Dieser sternförmige Pilz verströmt einen süßlichen Geruch, wenn seine bräunliche Haut aufplatzt. Er ist leicht giftig und verursacht einen starken Brechreiz. Jedoch besteht bei dem bitteren Geschmack kaum die Gefahr, daß jemand ihn verschluckt.

Faulbaum

Schwierigkeit: Normal

Typ: Baum

Vorkommen: Sümpfe

Preis: 15 GE

Dieser Baum ist aufgrund des üblen Geruchs leicht zu bestimmen. Sein dunkles Holz verströmt einen unangenehmen Geruch nach verfaultem Fleisch. Um das Holz zu haltbar zu machen, muß es gleich bei der Ernte

mit einem Pflanzenöl bestrichen werden. Faulbaumholz sollte in verschlossenen Behältern transportiert werden, damit man nicht unangenehm auffällt.

Fliegenlarven

Schwierigkeit: Normal

Typ: Tier

Vorkommen: überall

Preis: 10 GE

Dies sind die Lerven kleiner Fluginsekten, wie sie für die Alchimie oder Beschwörung gebraucht werden. Dabei spielt die Art der Fliege kaum eine Rolle.

Goldwurz

Schwierigkeit: Normal

Typ: Niedrige Pflanze

Vorkommen: Wald

Preis: 20 GE

Diese kleine Pflanze ist an der Sonnenseite alter, großer Laubbäume zu finden. Sie hat kleine hellgelbe Blüten und eine dunkle Wurzel aus der goldgelbe Pflanzenmilch austritt, wenn man sie anschneidet.

Horrorpilz

Schwierigkeit: Sehr Schwer

Typ: Pilz

Vorkommen: Wald

Preis: 500 GE

Dieser äußerst seltene Pilz hat eine runzelige gelbe Haut, die mit bräunlichen Warzen übersät ist. Der Hut des Horrorpilzes ist breit und flach, der Stiel ist dünn. Er wird etwa 10 cm hoch und steht immer einzeln.

Hypericum

Schwierigkeit: Normal

Typ: Kriechgewächs

Vorkommen: Wiesen, Wald

Preis: 20 GE

Diese Pflanze wird von Gärtnern auch gerne als Zierpflanze verwendet. Sie eignet sich aufgrund ihrer Eigenschaft mit niedrigem Bewuchs große Bodengebiete zu bewachsen sehr gut um frische Erdschichten mit gelber Blütenpracht zu bedecken. Sie hat längliche runde Blätter und breite sternförmige Blüten. Aus diesen Blüten gewinnt der Alchimist seine Reagenzie.

Irrwurz

Schwierigkeit: Normal

Typ: Pilz

Vorkommen: Wald, Wiesen

Preis: 10 GE

Dieser Pilz hat die verwirrende Eigenart als ausgewachsenes Exemplar nach unten zu wachsen. Als junges Exemplar verhält sich der leicht bläuliche Pilz, wie jeder anderer Pilz auch. Er wächst der Sonne entgegen. In einem Alter von drei Monaten wirft er jedoch seinen runden Hut ab und beginnt bis zu dreißig Zentimeter in den Boden zu wachsen, wo der Pilz überwintert. Erst im Frühling ist die Irrwurz wieder zu sehen.

Juperius

Schwierigkeit: Schwer

Typ: Mineral

Vorkommen: aktuelle oder ehemalige Gletschergebiete

Preis: 120 GE

Das unscheinbare Mineral Juperius ist von grauer Farbe mit matt glänzender Oberfläche. Die Kristalle sind achteckig und etwa zwei Zentimeter groß.

Kolchicon

Schwierigkeit: Einfach

Typ: Strauch

Vorkommen: Steilküste

Preis: 1 GE

Dieser an Steilküsten häufig zu findende Strauch klammert sich mit der Kraft seiner langen Wurzeln in die kleinsten Spalten der Klippen. In der Alchimie finden die saftigen, schwarzen, behaarten Beeren Anwendung, die auch so gegessen werden können und sehr süß schmecken. Jedoch sollte man nicht mehr als ein paar davon essen, da sonst Durchfall droht.

Lederkoralle

Schwierigkeit: Knifflig

Typ: Riffbewohner

Vorkommen: Meerwasser

Preis: 75 GE

Diese Koralle kommt am häufigsten in den warmen Meeresgebieten vor. Woanders ist sie nur äußerst selten anzutreffen. Sie sieht gerbten Schweinsleder täuschend ähnlich, ist jedoch starr und zerbrechlich.

Lythrium**Schwierigkeit: Einfach****Typ: Staudenpflanze****Vorkommen: Feuchtwiesen****Preis: 5 GE**

Diese kleine Staudenpflanze wächst auf sumpfigen Wiesen und in der Nähe von Bächen. Sie hat winzige, dunkelrote Blüten die an einer hohen Staude aus dem Gewächs herausragen und niedriges Blattwerk.

Mahonie**Schwierigkeit: Normal****Typ: Strauch****Vorkommen: Ackerrand****Preis: 20 GE**

Dieser Strauch ist etwa einen Meter hoch und leicht an den rötlichen Blättern zu erkennen, die Dornen an den Rändern besitzen. Die blauen Beeren sind giftig und verursachen Fieber, Hautrötung und Krämpfe. Die Vergiftungserscheinungen lassen jedoch nach wenigen Stunden nach, vor allen wenn der Vergiftete viel Wasser trinkt.

Misret**Schwierigkeit: Schwer****Typ: Wasserpflanze****Vorkommen: Süßwasser****Preis: 200 GE**

Diese seltene Wasserrose besitzt kreisrunde, an den Rändern gezackte Blätter, die auf der Wasseroberfläche schwimmen. Nur einmal in drei Jahren blüht die Misret und ihre blaue Blüte hebt sich bis zu drei Meter über die Wasseroberfläche. Die Blätter dieser Blüte sind wegen ihres angenehmen Dufts bei den Frauen und wegen ihrer magischen Wirkung bei den Alchimisten sehr beliebt. 50 ml Parfüm aus Misret kostet etwa 1000 GE.

Nepava**Schwierigkeit: Schwer****Typ: Baum****Vorkommen: Wald (Tropen)****Preis: 190 GE**

In feuchten, heißen Gebieten ist dieser bis zu 60 Meter hohe Baum zu Hause. In seiner Krone befinden sich stark duftende Blüten, aus denen ein angenehm schmeckender Sirup gekocht wird. Um etwa 100 ml dieses Sirups herzustellen, müssen über 10 kg Blütenblätter in schwindelnder Höhe geerntet werden.

Orant**Schwierigkeit: Normal****Typ: Kletterpflanze****Vorkommen: Mauern, die an Wiesen grenzen****Preis: 25 GE**

Orant ist keine seltene Pflanze, jedoch muß man die kleinen eckigen Früchte dieser Kletterpflanze etwa zwei Tage lang kochen, bevor man den Sud an Alchimisten verkaufen kann. Die Pflanze wächst an Steinmauern hoch, die nach Osten zeigen und an eine Wiese grenzen.

Papaver**Schwierigkeit: Einfach****Typ: Mohnpflanze****Vorkommen: Wiesen****Preis: 7 GE**

Die knallrote Blüte und weiße Frucht zeichnet diese Pflanze aus. Sie wird auch von Gärtnern als Zierpflanze angesetzt. Die Blüte wird etwa 40 cm hoch und hat breite runde Blätter.

Pech**Schwierigkeit: Einfach****Typ: Erdölprodukt****Vorkommen: unterirdisch****Preis: 5 GE**

Dieses Abfallprodukt bei der Destillierung von Steinöl, wird zum Abdichten oder für Fackeln verwendet.

Peyotl**Schwierigkeit: Knifflig****Typ: Kakteenpflanze****Vorkommen: Wüste**

Preis: 50 GE

Dieser kleine stachellose Kaktus soll angeblich psychopharmazeutische Wirkung besitzen. Den meisten Anwendern ist jedoch einfach nur schlecht geworden. Der Kaktus wächst in mehreren Stengeln vom Boden aus. In der Mitte der Stengel entsteht eine sternförmige Blüte mit vielen Blütenblättern.

Phosphor**Schwierigkeit: Einfach****Typ: Mineral****Vorkommen: Höhlen****Preis: 5 GE**

In Höhlen, Felsspalten und dunklen Gängen setzt sich dieses wachsartige, grünlich gelbe Mineral ab. Das Mineral findet verschiedene Anwendung, so wird es auch dafür verwendet, Farben mehr Leuchtkraft zu geben.

Quirim**Schwierigkeit: Knifflig****Typ: Mineral****Vorkommen: Wüste****Preis: 45 GE**

Den wie eine Rose aussehende Stein kann man in Sandwüsten finden. Die einzelnen Blätter der Rose bestehen aus dem Mineral Quirim. Die Farbe des Steins ist ein helles Graubraun.

Rost**Schwierigkeit: Einfach****Typ: Verwittertes Eisen****Vorkommen: an Eisen****Preis: 1 GE**

Obwohl Rost eher ungern gesehen wird, gehört er doch auf die Einkaufslisten der Alchimisten. Rost ist praktisch überall anzutreffen, etwas schwerer ist es ihn von Unreinheiten zu befreien.

Rumex**Schwierigkeit: Normal****Typ: Strauch****Vorkommen: Gebirge****Preis: 15 GE**

Die breiten großen Blätter dieses Strauches lassen die Rumex schnell erkennen. Wenn sie blüht trägt sie eine Vielzahl von winzigen violetten Blüten in einer großen Stauke. Von dieser Pflanze werden die Samen für die [Alchimie](#) verwendet.

Samtblende**Schwierigkeit: Knifflig****Typ: Halbedelstein****Vorkommen: Wüste****Preis: 30 GE**

Dieser Halbedelstein zeichnet sich durch seine braun-weiße Maserung und seiner samtigen Oberfläche aus. Ungeschliffen ist er nur schwer von einem Kieselstein zu unterscheiden.

Sanddorn**Schwierigkeit: Normal****Typ: Strauch****Vorkommen: Wiesen****Preis: 10 GE**

Aus den gelblichen Früchten dieses weidenförmigen Strauches werden auch heilsame Tränke erzeugt, die bei Erkältungen und Verdauungsbeschwerden helfen sollen. Auch der Alchimist verwendet die Früchte, die er zu einer Paste einkocht.

Schleimpilz**Schwierigkeit: Knifflig****Typ: Baumpilz****Vorkommen: Laubbäume****Preis: 90 GE**

Der Schleimpilz erhielt seinen Namen aufgrund der Eigenheit ekelhaften Schleim abzusondern, wenn man mit dem Finger kräftig auf seine Oberfläche drückt. Er wächst mit Vorliebe an der Schattenseite von Laubbäumen, in deren Rinde er seine Wurzeln gräbt.

Schwefel**Schwierigkeit: Einfach****Typ: Mineral****Vorkommen: In Vulkanen**

Preis: 5 GE

Das Mineral wird an aktiven Vulkanen abgebaut, wo es in der Nähe von heißen Quellen aus dem Boden dringt und eine gelbe Kruste bildet. Der Abbau ist nicht ganz ungefährlich, dafür muß der Schwefel aber nicht weiter bearbeitet werden, da er an solchen Stellen fast rein ist.

Springwurz**Schwierigkeit: Schwer****Typ: unbekannter Pflanzentyp****Vorkommen: Wüste****Preis: 150 GE**

Diese merkwürdige Pflanze sieht aus wie ein grauer runder Stein, der einen Radius von 20 cm hat und 10 cm hoch ist. Bei Berührung entfaltet sich die Pflanze blitzartig zu etwa einem Meter Länge und springt so bis zu fünf Meter weit. Es dauert etwa eine Stunde bis sie sich wieder zu ihrer kleinen Version zusammengezogen hat.

Termitenmaden**Schwierigkeit: Normal****Typ: Tier****Vorkommen: überall****Preis: 10 GE**

Dies sind die Larven kleiner Holz fressender Insekten, wie sie für die Alchimie oder Beschwörung gebraucht werden. Die Maden eignen sich allerdings auch gut zum Angeln.

Tigerauge**Schwierigkeit: Sehr Schwer****Typ: Halbedelstein****Vorkommen: Gebirge****Preis: 600 GE**

Das Tigerauge sieht tatsächlich dem Auge der Großkatze sehr ähnlich. Ein brauner und grüner Kern mit schwarzen Maserungen umschließt einen schwarzen Mittelpunkt. Dieser Kern wird selber noch von einer schwarzbraunen Schicht umgeben.

Wolfswurzel**Schwierigkeit: Normal****Typ: Knollenpflanze****Vorkommen: Steppe****Preis: 10 GE**

Die Wolfswurzel hat eine schwarze Knolle, die lange, sehr viel Wasser speichern kann. Ihren Namen verdankt sie den braunen, dicht behaarten Stielen ihrer Blätter, die jedoch nur in der regenreichen Frühlingszeit zu sehen sind.

Yargonium**Schwierigkeit: Fast unmöglich****Typ: Kristall****Vorkommen: Sumpf, Gebirge****Preis: 1000 GE**

Yargonium ist das teuerste und seltenste Mineral auf Yarg. Die Form des Kristalls ist die einer Schneeflocke und die Farbe ändert sich von alleine. Obwohl es in gelöster Form sehr häufig ist, kann man es kristallin nur äußerst selten finden. Sämtliche Versuche Yargonium aus Flüssigkeiten zu isolieren scheiterten an der ungeheuren Menge, die man bräuchte um nur ein Gramm dieses wertvollen Minerals zu erhalten.

Überblick über die Reagenzien

Reagenz	Beschreibung	Preis GE
Adamas	Edelstein	100
Adlerfarn	Farnpflanze	1
Alraune	menschenähnliche kleine Wurzel	300
Anthrax	roter undurchsichtiger Stein	10
Bienenwachs	aromatisch duftendes Wachs	1
Blutkraut	Kraut mit blutrotem Saft	10
Brennessel	Pflanze	1
Centaurion	Blaue Enzianblüte	80
Dudain	kleine apfelähnliche Frucht	1
Eisenblüte	Eisenhaltige rote Wurzel	65
Eppich	Pflanze mit rosa Blüte	30
Erdstern	Sternförmiger Pilz	100
Faulbaum	5m hoher Strauch, riecht faulig	15
Fliegenlarven	Larven von kleinen Fluginsekten	10
Goldwurz	Pflanze mit goldener Wurzel	20

Horrorpilz	gelber, runzeliger Pilz	500
Hypericum	Gelbschwarz gepunktete Blüten	20
Irrwurz	wie Wald und Wiesenchampignon	10
Juperius	grauer, achteckiger Stein	120
Kolchicon	Schwarze behaarte Beeren	1
Lederkoralle	braune lederartige Koralle	75
Lythrium	rote Blütenähre, hohe Staude	5
Mahonie	blaue Beeren, Stechdornblatt	20
Misret	blaue Blätter	200
Nepava	Baum mit Blüten und grünem Sirup	190
Orant	weiße Blüte, stark süßlich duftend	25
Papaver	knallrote Blüte	7
Pech	schwarz und klebrig	5
Peyotl	kleiner Kaktus	50
Phospor	Wachsartige gelbliche Substanz	5
Quirim	grauer, sandiger Stein	45
Rost	Rostpulver	1
Rumex	haarige Blätter	15
Samtblende	brauner Stein, samtene Oberfläche	30
Sanddorn	Strauch, orangene Erbsen	10
Schleimpilz	ekkliger Pilz, schmarotzt an Wurzeln	90
Schwefel	gelbe kristalline Substanz	5
Springwurz	gelbe Blüten, bewegliche Pflanze	150
Termitenmaden	noch nicht geschlüpfte Termiten	10
Tigerauge	Augenähnlicher Edelstein	600
Wolfswurzel	schwarze haarige Wurzel	10
Yargonium	Kristall in Form einer Schneeflocke	1000

Yarg - Ausrüstung

Es folgt nun eine Liste der von Abenteurern unbedingt benötigten Kleinteile. Die Preise gehen davon aus, daß es sich hier um eine fairen Händler handelt, der nur Standard Ware der Qualität Normal hat. Sobald der Händler am Verkauf verdienen will, oder sich die Qualität ändert, müssen die Preise entsprechend angepaßt werden.

Die angegebenen Qualitätspunkte bestimmen die Stabilität gegenüber der Zerstörung. Bei manchen Gegenständen ist als weitere Information eine oder mehrere der üblichen Schadensarten angegeben, mit der dieser Gegenstand bevorzugt zerstört werden kann (siehe [Zerstörung von Gegenständen](#)).

Sollte ein Gegenstand sich als improvisierte Waffe oder zum Werfen eignen, so wird bei diesen Gegenstände die entsprechenden Werte für [Schaden](#) und [Reichweite](#) angegeben. Alle improvisierten Waffen müssen mit einer entsprechenden Waffenfertigkeit geführt werden und haben immer einen Malus von -2 auf diese Fertigkeit.

Improvisierte Waffen haben immer einen Malus von -2 auf die benutzte Waffenfertigkeit.

Nur Gegenstände bei denen ein Wert für Schaden angegeben ist, können als improvisierte Waffe genutzt werden. Alle anderen Gegenstände können nur ihrem Zweck gemäß eingesetzt werden. So mag es zwar möglich sein einen Gegner mit Hilfe eines Wurfankers, der sich in der Rüstung verhakt, zu "angeln", aber der Gegner erhält keinen Schaden dadurch.

Spezielle Gegenstände, wie Flakons oder Pulversäckchen, werden zwar als Waffe eingesetzt, doch nur aufgrund ihres Inhaltes und nicht weil sie selbst Schaden verursachen können.

Will man einen beliebigen Gegenstand gezielt werfen um einen Schaden anzurichten, so benötigt man dafür die Waffenfertigkeit [Wurfaffen](#). Ist kein Wert für Reichweite oder Malus für das Werfen bei einem Gegenstand angegeben, so hat der Gegenstand einen Malus von -4 und eine Reichweite von 2 / 4 / 6 / 8 Meter. Weitere Informationen dazu findet man bei Erläuterungen zu den Waffenfertigkeiten.

Für das einfache Werfen eines Gegenstandes kann der Charakter sowohl die Fertigkeit [Wurfaffen](#) als auch die Fertigkeiten [Jonglieren](#) oder [Spielkunst, körperlich](#) einsetzen. Mit den beiden letztgenannten Fertigkeiten, kann er den Gegenstand auch fangen. Der Modifikator ist wenn nichts anderes angegeben ist ein Malus von -2 und Reichweiten von Gegenständen sind 2 / 4 / 6 / 8 Meter. Dabei sollte man jedoch den gesunden Menschenverstand beachten und sich die Situation vorstellen.

Alchimistenreiseset

Preis: 200 GE

Gewicht: 1,5 kg

Qualität: 20 QP oder Inhalt.

Dieses praktische Reiseset für Alchimisten enthält auf kleinstem Raum alles, was ein Alchimist braucht um auf Reisen seine Tränke und Tinkturen zu brauen, sowie Reagenzien zu testen und Gifte zu identifizieren. Ein praktische Alchimistenkoffer beinhaltet unter anderem einen kleinen Ölbrenner (Öl im Preis inbegriffen), einen kleinen Mörser, drei verschiedene Flakons, ein Salbentopf, eine Pipette, ein Faltrichter aus Leder und eine feuerfeste Schale.

Alchimistenkoffer

Preis: 40 GE

Gewicht: 0,5 kg

Qualität: 20 QP oder Inhalt.

Dieser Koffer ist der ideale Aufbewahrungsort für das Labor des wanderenden Alchimisten. Mit ein paar Riemen läßt sich der lederne Koffer auf den Rücken schnallen und mit Taschen und dem Zubehör erweitern. Weitere Laschen erlauben das Befestigen von einer Decke und verschiedenen anderen Gegenständen. Der Koffer selber ist gut gepolstert und schützt das Hab und Gut vor Nässe und Sturz.

Alchimistentasche

Preis: 10 GE

Gewicht: 0,2 kg

Qualität: 10 QP oder Inhalt.

Diese Gürteltasche aus weichem Leder läßt sich am Gürtel oder an dem Alchimistenkoffer befestigen. In ihr ist für zwei [Flakons](#) ein gepolstertes Holzhalterung eingenäht. Polsterungen und separate kleine Taschen erlauben es drei weitere Mittel in dieser Tasche sicher unterzubringen.

Angelschnur

Preis: 1 (3) GE pro Meter

Gewicht: 0,001 (0,01) kg pro Meter

Qualität: 4 (8) QP gegen Schnitt

Diese Angelschnur aus Spinnenseide gibt es in zwei Varianten. Die erste hält bei Fischen bis zu 3 kg, die andere trägt sogar Fische bis zu 30 kg. Ein geübter Angler kann jedoch mit einer einfachen Schnur auch Fische mit dem dreifachen Gewicht fangen, die er jedoch mit Hilfe von Bootshaken an Land ziehen muß. Drei Angelhaken gibt es bei dem Kauf von zehn Meter als Mengenrabatt dazu.

Beil

Preis: 250 GE

Gewicht: 1,5 kg

Qualität: 60 QP

Ein Beil ist eine zur Holzverarbeitung gedachte Axt von etwa 60 cm Länge.

Beitel

Preis: 40

Gewicht: 0,3 kg

Qualität: 50 QP

Schaden: 1W6 Stich

Reichweite beim Werfen (-2) : 3 / 6 / 9 / 12

Ein Beitel ist ein meißelartiges Werkzeug aus Metall zur Holzbearbeitung, zum Beispiel zum Ausarbeiten von Löchern, Zapfen und Nuten. Sollte jemand einen Beitel als improvisierte Waffe nutzen, so muß er dazu die Fertigkeit Messer beherrschen. Ein Beitel läßt sich mit einem Malus von -2 werfen.

Brennholz

Preis: 1 GE

Gewicht 5 kg

Qualität: 5 QP

Wer in der Stadt lebt muß sich oft sein Brennholz kaufen. Diese Portion sollte für eine Nacht reichen.

Decke

Preis: 40 (50) GE

Gewicht: 1 (1,5) kg

Qualität: 4 QP gegen Schnitt oder Stich

Diese mit Daunen gefütterte Decke hält den Schlafenden auch im Freien bis Temperaturen von 0°C Grad warm, wenn er sich darin einwickelt und eine Plane unterlegt. Die teure Version ist zudem noch imprägniert und hält kleinere Regenschauer ab.

Diebesset

Preis: 100 (900) GE

Gewicht: 0,8 (2,5) kg

Qualität: Inhalt

Dieses praktische Werkzeug gibt es in zwei Varianten. Die erste enthält fünf Dietriche und eine kleine Metallfeile. Die zweite ist mit weiteren Dietrichen, einem Glasschneider, einer kleinen Metallsäge, Zangen und Bohrern ausgestattet. Die zweite Variante ermöglicht auch das Öffnen von Tresoren und Schlössern ab der Schwierigkeit Sehr Schwer.

Fackel

Preis: 1 GE

Gewicht: 0,5 kg

Qualität: 5 QP

Schaden: 1W4 oder 1W6 Feuer

Reichweite beim Werfen (-3) : 4 / 8 / 16 / 20

Eine Fackel ist ein in Pech oder Wachs getauchter, etwa sechzig Zentimeter langer Holzstock. Die Lichtreichweite beträgt etwa zehn Meter Radius und die Brenndauer liegt bei 1W6 Stunden. Eine Fackel mit der Fertigkeit Keulen als improvisierte Waffe genutzt, macht entweder Feuer- oder Wuchtschaden, je nachdem ob sie angezündet ist oder nicht. Eine Fackel wirft man mit einem Malus von -3.

Feldflasche

Preis: 15 GE

Gewicht: 0,2 kg

Qualität: 5 QP gegen Schnitt oder Stich

In diese Feldflasche aus Leder passen etwa ein Liter Flüssigkeit, dabei erhöht sich natürlich das Gewicht.

Fernrohr

Preis: 100 GE pro Vergrößerungsfaktor

Gewicht: 1 kg

Qualität: 5 QP gegen Wucht

Fernrohre gibt es von dem Vergrößerungsfaktor 1:2 bis zu dem Faktor 1:10. Entsprechend der Vergrößerungsleistung ändert sich auch der Preis.

Flakon

Preis: 1 (2, 10) GE

Gewicht: 0,09 (0,05, 0, 04) kg

Qualität: 1 QP

Reichweite beim Werfen (\pm 0) : 4 / 8 / 12 / 16 Meter

Diese kleinen Flakons fassen etwa 10 bis 50 ml Flüssigkeit und sind somit ideal für magische Tränke oder Parfüm geeignet. Sie werden mit einem Korken und Wachs verschlossen. Diese Flakons gibt es aus Ton, Glas oder Metall. Wachs und Korken sind im Preis und Gewicht inbegriffen.

Eine besondere Variante dieser Flaschen ist der sogenannte Doppelflaskon. Dieser Flakon eignet sich zum getrennten Aufbewahren von zwei Flüssigkeiten in einer Flasche. Die Flasche ist durch eine Zwischenwand halbiert und besitzt zwei Tüllen. Erst durch die Zerstörung des gesamten Flakons kommen die Flüssigkeiten miteinander in Kontakt. Dieser von Alchimisten häufig bestellte Artikel kostet das Doppelte der normalen Versionen.

Flakons lassen sich relativ gut werfen, da sie nicht größer als ein Stein sind und gut in der Hand liegen, sie haben daher keinen Malus.

Flakontasche

Preis: 20 GE

Gewicht: 0,4 kg

Qualität: 20 QP

Diese Tasche faßt zehn Flakons in sicheren Ausbuchtungen. Die Tasche ist aus gehärteten Leder mit einer weichen Stoffpolsterung, damit sind die Flakons sicher auch bei Stürzen. Mit einer Lasche läßt sie sich auch an einem Gürtel oder an dem Alchimistenkoffer befestigen. Um daraus einen Trank zu entnehmen braucht man eine einfache Handlung.

Garn

Preis: 1 GE pro Meter

Gewicht: 0,01 pro Meter

Qualität: 1 QP gegen Schnitt

Dieses feste Garn kann auch als Angelschnur für Fische genutzt werden. Es trägt ein Gewicht von 20 kg.

Geldbeutel

Preis: 1 GE

Gewicht: 0,01 kg

Qualität: 5 QP gegen Schnitt

Mit diesem Exemplar eines Geldbeutels lassen sich etwa 400 GE transportieren.

Gürtel

Preis: 5 GE

Gewicht: 0,04 kg

Qualität: 10 QP gegen Schnitt

Dieser einfache, breite Gürtel aus Leder kann auch als Waffengurt genutzt werden. Für den Aufpreis von 10 GE wird noch eine versteckte Tasche eingenäht.

Gürteltasche

Preis: 5 GE

Gewicht: 0,05 kg

Qualität: 5 QP gegen Schnitt

Diese Gürteltasche hat ein Fassungsvermögen von einem 1/2 Liter und kann auch an einem Waffengurt oder an einem Rucksack befestigt werden.

Hammer

Preis: 100 (300, 500) GE

Gewicht: 0,7 (3 oder 5) kg

Qualität: 50 QP

Schaden: 1W8 (1W10, 2W6) Wucht

Reichweite beim Werfen (-3) : 3 / 6 / 12 / 16

Ein Hammer ist ein teures Werkzeug, da er aus Metall gefertigt wird. Je nach Größe und Gewicht wird er entsprechend teurer. Der kleine Hammer ist für Zimmermänner, Schreiner und Mauerer geeignet, der mittlere für Schmiede und der große ist ein Vorschlaghammer. Holzhämmer gibt es in den gleichen Größen, sie kosten allerdings nur ein Viertel des Preises (nicht identisch mit der Waffen). Als improvisierte Waffe kann der Hammer mit der Fertigkeit Keulen eingesetzt werden. Wirft man einen Hammer, so erhält man einen Malus von -3.

Heiltrank

Preis: 150 (200, 250, 300, 350) GE

Gewicht: 0,1 kg

Qualität: 1 QP gegen Wucht

Heiltränke gibt es in vier Variationen zu kaufen. Sie heilen je nach Preis 1W10 LP mehr (1W10 für 150 GE, 2W10 für 200 GE, usw.). Die Wirkung tritt sofort ein. Die Tränke befinden sich in kleinen Flakons aus Ton. Das Fassungsvermögen dieser Flakons beträgt etwa 0,01 Liter.

Holzfaß

Preis: 15 (30,60,120) GE

Gewicht: 0,5 (1,5, 13, 20) kg

Holzfüßer gibt es in Größen von 0,5 Liter, 5 Liter, 50 Liter und 100 Liter. Das Fassungsvermögen bestimmt den Preis.

Holzkohle**Preis: 2 GE****Gewicht: 2 kg**

Holzkohle ist etwas teurer als Brennholz, aber dafür viel leichter, da ergiebiger. Diese Portion reicht für eine Nacht in einem kleinen Ofen.

Imprägnierung**Preis: 4 GE****Gewicht: 0,5 kg**

Die in ätherischen Öle gelösten Wachsstoffe in dieser Imprägnierflüssigkeit aus einer kleinen Tonflasche reichen aus um einen Quadratmeter Stoff oder Leder wasserfest zu machen. Will man den Stoff jedoch wasserdicht machen, so benötigt man die doppelte Menge.

Insektenschutz**Preis: 15 GE****Gewicht: 0,1 kg**

In dem kleinen Tongefäß befindet sich eine Flüssigkeit von ätherischen Ölen. Sie reicht für etwa zehn Anwendungen und reduziert die Anzahl der Stiche und Insektenbisse auf etwa 30% für die Dauer von vier Stunden.

Kerze**Preis: 1 GE****Gewicht: 0,005 kg****Qualität: 1 QP**

Die Brenndauer einer Kerze beträgt ungefähr drei Stunden. Ihr Lichtschein reicht etwa vier Meter weit.

Kletterhaken**Preis: 7 GE****Gewicht: 0,1 kg****Qualität: 20 QP****Schaden: 1W4 Stich****Reichweite beim Werfen (-3) : 2 / 4 / 6 / 8**

Diese Haken haben die Form eines Nagels mit einer großen nicht ganz geschlossenen Öse kurz vor dem Ende, auf das man mit dem Hammer schlägt. Es besteht die Chance von etwa dreißig Prozent, daß das Seil bei einem Sturz aus einem Haken rutscht oder auch gut eingeschlagener Haken nicht hält. Bei einem Wurf mit einem W6 entspricht das eine eins oder zwei zu würfeln. Man sollte als Kletterer und Bergsteiger stets mehrere Haken verwenden und auf die Seilführung achten.

Die Kletterhaken sind als Waffe sehr ungeeignet, sollte es trotzdem jemand versuchen so muß der die Fertigkeit

Messer beherrschen oder den Haken als Wurfwanne mit einem Malus von -3 einsetzen.

Köcher**Preis: 10 GE****Gewicht: 0,8 kg****Qualität: 5 QP gegen Stich**

Dieser Köcher ist entweder für Armbrustbolzen oder Pfeile geeignet. Mit einer Schlinge läßt er sich auf dem Rücken tragen oder mit Riemen am Gürtel und Oberschenkel schnallen oder mit einer Lasche am Rucksack befestigen. Der Köcher fast zwölf Bolzen oder Pfeile.

Kreide**Preis: 1****Gewicht: 0,01****Qualität: 1 QP**

Vier Stück verschiedenfarbige (rot, gelb, grün, blau) Wachskreide, geeignet um auch feuchten Untergrund zu bemalen.

Lampenöl**Preis: 1 (5) GE****Gewicht: 0,3 kg****Qualität: 1 QP gegen Wucht**

Das Lampenöl befindet sich in einer kleinen Tonflasche. Je nachdem, ob es sich dabei um Tran oder Petroleum handelt, kostet es mehr oder weniger. Eine Lampe mit Tran hat einen Lichtradius von vier Metern, der Lichtradius von Petroleum beträgt hingegen acht Meter.

Lampion**Preis: 2 GE****Gewicht: 0,01****Qualität: 1 QP**

Diese Papierkonstruktion reduziert den Schein einer Kerze auf einen Meter Radius. Dafür schützt sie die Flamme vor Wind und Nässe. Mit einem dünnen Stock kann sie auch problemlos getragen werden.

Laterne**Preis: 80 (120) GE****Gewicht: 0,2 (0,3) kg****Qualität: 1 QP**

Diese Laternen sind für die Benutzung von Öl gedacht. Sie haben einen Rahmen aus Messing und Glasscheiben als Windschutz. Die teurere Öllaterne wird auch noch in einer Version verkauft, welche das Licht nach vorne bündelt. Dieses erhöht den Lichtradius um zwei Meter. Ein weiterer Vorteil dieser 120 GE teuren Version ist, daß man mit einer Klappe die Laterne vorne schließen kann, so daß kein Licht mehr aus ihr dringt (siehe auch Windlicht).

Messer- und Schwertscheiden**Preis: 5 GE pro 10 cm Länge der Waffe****Gewicht: 0,1 pro 10 cm Länge der Waffe****Qualität: 5 QP**

Schutzhüllen für Stich- und Hieb Waffen kosten je nach Länge der Waffe. Für ein Schwert mit der Länge von 1,1m muß man also 55 GE bezahlen und die Scheide hat ein Gewicht von 1,1 kg. Dafür ist die Klinge von Beschädigung und Nässe geschützt.

Moskitonetz**Preis: 10 GE****Gewicht: 0,3 kg****Qualität: 1 QP gegen Schnitt**

Für einen Schlafplatz reicht dieses Netz völlig aus. Man benötigt jedoch einen Punkt etwa anderthalb Meter über dem Schlafplatz um das Netz aufzuhängen. Mit etwas Garn und ein paar Stöcken läßt sich das aber leicht auch in der Wildnis konstruieren.

Nähnadel**Preis: 1 (3) GE pro zehn Nadeln****Gewicht: 0 kg**

Der Preis und das Gewicht für eine Nadel ist zu gering, als daß es eine Rolle spielt. Man kann billige Nähnadeln aus Fischgräten oder aus Metall erwerben. Kauft man nur eine Nadel, so ist sie umsonst.

Packtasche**Preis: 30 GE****Gewicht: 0,5 kg****Qualität: 5 QP gegen Schnitt**

Diese Packtaschen aus festen Stoff sind für Reittiere gedacht und fassen etwa 60 Litern.

Papier, Pergament**Preis: 1 (3) GE pro zehn Blatt (etwa 20 x 40 cm)****Gewicht: 0,001 (0,01) kg pro Blatt****Qualität: 1 QP**

Das Papier hat eine leicht gelbliche Färbung. Es ist billiger aber nicht so haltbar wie Pergament (siehe auch Schreibzeug und Schutzhülle für Papier). Ohne Verpackung läßt sich Papier nicht werfen.

Pfanne**Preis: 60 GE****Gewicht: 0,5 kg****Qualität: 25 QP****Schaden: 1W6 Wucht****Reichweite beim Werfen (-4) : 2 / 4 / 8 / 12**

Eine dünnwandige Pfanne von etwa 20 cm Durchmesser reicht für das Frühstücksei und das Schnitzel. Man sollte bloß achtgeben, daß das dünne Metall nicht zu sehr erhitzt, da es schnell durchglühen kann.

Als Waffe eingesetzt muß man die Fertigkeit **Keulen** beherrschen. Zum Werfen ist die Pfanne ungeeignet und hat daher einen Malus von -4.

Pflege- und Reparaturset**Preis: 5 GE****Gewicht 0,2 kg****Qualität: Inhalt**

Hiermit läßt sich Rüstung und Waffen pflegen und kleiner Schäden (bis auf Schwierigkeit Normal) beseitigen.

Picknickkorb**Preis: 50 GE****Gewicht 1 kg****Qualität: 2 QP oder Inhalt**

Wer auch auf Reisen nicht auf ordentlichen Stil verzichten will, sollte sich diesen Picknickkorb nicht entgehen lassen. Enthalten sind Eßbesteck für eine Person, ein Trinkhorn und zwei verschiedene Teller aus feinstem Ton.

Plane

Preis: 10 (20) GE pro Quadratmeter

Gewicht: 0,6 (0,8) kg pro Quadratmeter

Qualität: 3 QP gegen Stich oder Schnitt

Diese Plane aus dichtem, reißfesten Stoff schützt vor Wind, Sonne und auch etwas vor Kälte. Die teurere und schwerere Version ist sogar wasserdicht.

Pulversäckchen

Preis: 1GE

Gewicht: 0,01 kg

Qualität: 1 QP

Reichweite beim Werfen (± 0): 3 / 6 / 9 / 12 Meter

Diese kleinen aus Wachspapier gefertigten Pulversäckchen sind ideal für das Transportieren von alchimistischen Pulvern oder für teure und empfindliche Kräuter. Richtig verschnürt und mit etwas Wachs verschlossen sind diese Säcken sogar wasserdicht.

Zwar zerplatzen sie leicht bei einem Aufprall und daher transportiert man diese besser in einer stabilen Tasche.

Aber gerade diese Eigenschaft hat sie bei Alchimisten beliebt gemacht. Diese Magier benutzen die Pulversäckchen um ihre Mittel auf Gegner zu werfen. Wenn sie treffen zerplatzen die Säcken und das Pulver verteilt sich. Zwar lassen sich die Säcken aufgrund des niedrigen Eigengewichts nicht sehr weit werfen, jedoch liegen sie gut in der Hand und haben daher keinen Wurfmalus.

Regenmantel

Preis: 40 GE

Gewicht: 1,5 kg

Qualität: 3 QP gegen Stich oder Schnitt

Dieser Wachsmantel hält auch den stärksten Regenguß ab. Leider behindert er auch entsprechend dickem Stoff, obwohl er nicht so warm hält.

Regenschirm

Preis: 40 GE

Gewicht: 0,7 kg

Qualität: 3 QP

Dieser Regenschirm ist aus dünnen imprägnierten Stoff mit einer Konstruktion aus Bambusholz gefertigt.

Rucksack

Preis: 10 (20) GE

Gewicht: 0,5 (1) kg

Qualität: 4 QP gegen Schnitt

Diese Rucksäcke aus Stoff fassen ungefähr 30 (60) Liter Volumen. Sie gibt es auch aus Leder, allerdings sind diese doppelt so teuer und wiegen anderthalb mal soviel, dafür sind sie auch dreimal so stabil.

Sack

Preis: 1 GE

Gewicht: 0,5

Qualität: 2 QP gegen Schnitt

Ein einfacher Sack aus groben, aber stabilen Stoff hat ungefähr 50 Liter Fassungsvermögen.

Sattel

Preis: 60 GE

Gewicht: 6 kg

Qualität: 20 QP

Der Preis eines Sattels hängt von seinem Zweck ab und von der Größe des Reittieres. Die oben genannten Werte beziehen sich auf einen einfachen Reitsattel mit Knauf und Satteltgurt für ein Reittier wie ein Pferd oder ein Zorn. Ist der Sattel jedoch für den Kampf gedacht und hat entsprechende Stützen und Panzerung, so kostet er das vierfache.

Bei einem größeren Reittier verteuert sich der Sattel ebenfalls. Ein Reitsattel für einen Tjagg kostet das doppelte. Zaumzeug ist im Preis inbegriffen.

Schaufel

Preis: 30 GE

Gewicht: 2 kg

Qualität: 35 QP

Schaden: 1W6 Wucht

Ein große Schaufel mit eine Metallblatt ist ein gutes Werkzeug um Schätze auszugraben. Für kleinere Erdlöcher reicht aber auch ein Klappspaten, der nur die Hälfte wiegt und auch nur halb soviel kostet. Um die Schaufel als eine improvisierte Waffe zu nutzen, muß man die Fertigkeit **Keulen** beherrschen.

Schreibzeug

Preis: 2 GE
Gewicht: 0,6 kg
Qualität: 2 QP

Dieses Schreibzeug besteht aus einem Federhalter, Federn und etwas farbige Tusche in einem kleinen Tongefäß (ca. 50 ml).

Schutzhülle für Papiere

Preis: 10 GE
Gewicht: 0,3 kg
Qualität: 3 QP

Aus stabilen Papier, dünnen Holz wie Bambus oder leichtem Leder wird diese rohrförmige Schutzhülle gefertigt. Sie schützt Papier oder Pergamente, wie Karten oder Botschaften vor Nässe oder Zerknicken. Sie läßt sich auch mit einem Siegel sichern, so daß man genau weiß, ob jemand diese Hülle geöffnet hat, um den Inhalt zu lesen.

Salbentopf

Preis: 1 (5) GE
Gewicht: 0,1 (0,03) kg
Qualität: 2 QP

Diese kleinen Töpfe fassen bis zu zehn Portionen von Salben- oder Pulveranwendungen. Die normale Version ist aus lackiertem Holz und die teure aus dünnem Blech.

Seife

Preis: 1 GE
Gewicht: 0,1 kg

Diese parfümierte Seife riecht gut und ist auch zum Rasieren geeignet.

Seil

Preis: 2 (10) GE pro Meter
Gewicht: 0,5 (0,2) pro Meter
Qualität: 5 (10) QP gegen Schnitt

Seile gibt es in verschiedenen Stärken und zwei Sorten. Die billige Sorte ist aus Hanf und hält etwa 50 kg, die teure Version ist aus Seide gedreht und hält 100 kg Zuggewicht aus. Man kann jedoch auch das Seil in verschiedenen Stärken kaufen, hierbei verdoppeln sich Preis, Gewicht, aber auch die Tragfähigkeit.

Spiegel

Preis: 20 GE
Gewicht: 0,2 kg
Qualität: 1 QP

Dieser kleine Handspiegel hat eine Oberfläche aus Glas. Man kann ihn zum Schminken oder zum Signale geben verwenden.

Signalpfeife

Preis: 1 GE
Gewicht: 0,01 kg
Qualität: 1 QP

Mit dieser Signalpfeife kann man auf große Entfernungen gehört werden. Mit etwas Übung kann man ihr sogar mehrere Töne entlocken. Zum Musizieren ist sie aber ungeeignet.

Stift

Preis: 5 GE
Gewicht: 0,01 kg
Qualität: 1 QP

Dieser 15 cm langer Holzstift ist mit einer farbigen Masse, etwa unreines Blei, gefüllt. Er bricht nicht so schnell wie Wachskreide und kann auch besser gespritzt werden, so daß es sich besser damit zeichnen läßt.

Topf

Preis: 60 GE
Gewicht: 0,5 kg
Qualität: 10 QP

In diesem dünnwandigen Topf passen etwa drei Liter Suppe. Man sollte ihn aber nicht ohne Inhalt auf ein Lagerfeuer stellen, da es sonst das dünne Metall zerstört.

Wasser- oder Weinschlauch

Preis: 5 GE
Gewicht: 0,5 kg
Qualität: 3 QP gegen Stich oder Schnitt
Dieser Schlauch aus weichem Leder faßt fünf Liter Wasser oder Wein.

Windlicht

Preis: 30 GE
Gewicht: 0,3 kg
Qualität: 1 QP

Diese Laterne ist für Kerzen gedacht und hat einen Holzrahmen und Glasscheiben als Windschutz (siehe auch Laterne).

Wundtrank

Preis: 20 (30, 40, 50) GE
Gewicht: 0,1 kg
Qualität: 1 QP gegen Wucht

Ein solcher Wundtrank hilft bei der Regeneration von Lebenspunkten und verhindert Entzündungen. Einmal eingenommen steigert sich die Regeneration an dem Tag der Einnahme um 4 (6, 8, 10) Lebenspunkte. Der Wundtrank kommt in einem kleinen Tonflakon mit etwa 10 ml Fassungsvermögen.

Wurfanker

Preis: 300 GE
Gewicht: 1,5 kg
Qualität: 80 QP
Reichweite beim Werfen (± 0) : 4 / 8 / 12 / 16

Dieser Wurfanker aus einfachen Metall hat vier Spitzen, die sich auch in kleine Ritzen festsetzen. Die zusammenklappbare Version kostet 100 GE mehr, wiegt aufgrund des besseren und stabileren Materials aber ein halbes Kilo weniger. Die angegebenen Reichweiten beim Werfen, beziehen sich nur auf den Einsatz des Wurfankers, als Kletteranker. Der Wurfanker ist als Waffe ungeeignet.

Zelt

Preis: 80 GE für die erste und 50 GE pro weitere Person
Gewicht: 3 kg für die erste und 1 kg pro weitere Person
Qualität: 3 QP gegen Stich und Schnitt

Diese Hauszelte mit zwei Stützstangen sind zwar nicht sturmsicher, aber halten in Regen und Wind fern.

Zunderbox

Preis: 1 GE
Gewicht: 0,1 kg
Qualität: 1 QP

Mit Feuerstein und Zunder läßt es sich besser Feuer machen.

Lebewesen und andere Biester

Wenn die Abenteurer durch die Länder reisen, werden sie so manchen Kreaturen begegnen. Manche sind ihnen freundlich gesinnt, andere garstig schon in ihrer Art zu leben. Ein kluger Abenteurer macht sich vertraut mit dem Wesen der Tiere, die seinen Weg kreuzen könnten. So wird er ein braves Haustier von einer reißenden Bestien unterscheiden können.

Lebewesen aller Art bevölkern Yarg. Dieser Artikel beschreibt viele der vorhandenen Lebewesen und wie diese zu spielen sind. Spieler sollten diesen Artikel nicht unbedingt lesen, damit sie noch weiterhin überrascht werden können.

Bei allen Wesen gibt es ausgewachsene und junge Exemplare, die sich in Stärke, Kraft und Größe unterscheiden. Zur Vereinfachung gibt es keinen Unterschied in den Attributen. Die Lebens- und Magiepunkte unterscheiden sich jedoch gravierend. So hat ein ausgewachsenes Tier, mehr Lebenspunkte als ein junges. Die Lebens- und Magiepunkte errechnen sich ähnlich wie bei der Charakterschaffung durch einen festen Basiswert und einer Anzahl Würfel. Babys verfügen üblicherweise über den halben Grundwert an Lebens- oder Magiepunkten. Jungtiere entsprechen dem Grundwert und ausgewachsene Tiere besitzen den Grundwert zuzüglich der angegebenen Würfel. Die als Standardwert angegebene Zahl, ist der Durchschnittswert eines erwachsenen Wesens.

Wie bei allen Werten, kann der Spielleiter auch hier variieren. Der Spielleiter hat die Wahl ob er die Lebenspunkte oder Magiepunkte auswürfelt, festlegt oder einfach den Standardwert nimmt. Der Schaden, den ein Tier im Angriff verursacht unterscheidet sich regeltechnisch nicht. Er ist unabhängig von Größe und Alter des Wesens. Aber auch hier kann der Spielleiter nach Gutdünken modifizieren, da er sich ganz einfach nur nach der Schadenstufentabelle richten muß um ein gefährlicheres oder harmloseres Exemplar zu erschaffen.

Lebenspunkte

Die Lebenspunkte errechnen sich aus einem Wert namens Lebenspunktebasis und einer Summe gebildet aus einer Anzahl von Würfeln. Dabei finden verschiedene Würfel Anwendung, deren Augenzahl addiert wird. Um ein schnelleres Spiel zu ermöglichen wird noch ein Standard angegeben, der die durchschnittliche Anzahl an Lebenspunkten eines ausgewachsenen Exemplars aufzeigt.

$$\text{Lebenspunkte (LP)} = \text{Basiswert} + \text{LP Würfel}$$

Magiepunkte

Die Magiepunkte werden genauso wie die Lebenspunkte des Wesens aus der Summe einer Basis und einer Anzahl Würfel bestimmt. Jedoch nur sehr wenige Tiere besitzen Magiepunkte, die ähnlich wie diejenigen der intelligenten Spezies genutzt werden. Die meisten Tiere mit magischen Fähigkeiten, scheinen diese Fertigkeiten für eine kurze Zeit ohne besondere Erschöpfung ausüben zu können. Auch hier gibt es einen Standardwert, der helfen soll, ein Wesen möglichst schnell einzusetzen.

$$\text{Magiepunkte (MP)} = \text{Basiswert} + \text{MP Würfel}$$

Grundwerte

Die Grundwerte von Tieren sind ähnlich der des normalen Charakters. Sie geben Information über die Reaktion, die Aufmerksamkeit, die Bewegung und die Behinderung durch Gewicht. Zusätzlich gibt es bei allen Wesen die Grundfähigkeiten Angriff und Abwehr. In Gegensatz zu den Kampffertigkeiten der Charakter sind diese Werte hier aufgeteilt. Der Grund liegt darin, daß Wesen in der Art ihrer Angriffs- und Verteidigungswaffen so verschieden sind, daß es nicht möglich ist sie auf einen Nenner zu bringen. So verteidigt ein Gürteltier sich überhaupt nicht, sondern rollt sich einfach zusammen. Ein weiterer Wert kommt dazu: Tragen. Dieser Wert bestimmt die Belastbarkeit des Tieres durch Lasten, wenn die Tiere als Transportmittel genutzt werden.

Reaktion

Dies ist die Reaktionsgeschwindigkeit des Wesens und der Basiswert für den Initiativwurf in einem Kampf.

Gehen

Gehen drückt die Bewegungsweite des Wesens in einer Kampfrunde aus. Dieser Wert beinhaltet schon das Handikap durch die natürliche Rüstung.

Rennen

Hiermit wird die maximale Bewegungsweite des Tieres ausgedrückt. Es ist das schnellste Art, wie sich das Wesen bewegen kann. Abhängig vom Lebensraum ist dies natürlich eine andere Bewegungsart. Angreifen kann das Wesen bei diesem Tempo nicht mehr.

Angriff

Mit dieser Fertigungsstufe kann das Tier angreifen. Zu beachten ist hierbei, daß es viele Tiere gibt, die mehr als eine Angriffsart beherrschen. So beißt ein Löwe nicht nur, er versucht auch mit seinen Krallen sein Opfer zu zerfleischen. Diese Angriffe können hintereinander oder als Doppelangriff gleichzeitig erfolgen. Wie bei den Charakteren erhält das angreifende Tier einen Malus von -2 auf diese Doppelangriffe oder bei einem

Dreifachangriff einen Malus von -4. Dieser Malus wirkt sich auf jeden Wurf des Mehrfachangriffes aus. Wenn der Wert der Angriffsfertigkeit manipuliert werden soll, bewegt er sich in einem Rahmen von plus oder minus zwei.

Abwehr

Das ist die Fertigkeitsstufe mit der ein Wesen sich gegen einen Angriff verteidigt. Die Werte innerhalb einer Art unterscheiden sich um plus oder minus zwei. Mit dieser Fertigkeit kann das Wesen auf verschiedene Arten abwehren, es erhält keine Malis für Ausweichen oder waffenlosen Kampf, da es sich um die natürliche Abwehr handelt. Hiermit kann das Wesen auch Magie abwehren.

Tragen

Dieser Wert gibt in kg an, wieviel Gewicht das Wesen über längere Strecken tragen kann. Der Wert wird jedoch nur bei Lasttieren benötigt. Für je 10 % Übergewicht Gibt es einen Bewegungsmalus von -1

Stich, Schnitt und Wucht

Viele Wesen besitzen eine natürliche Hautrüstung um sie gegen die Unbill des Lebens in der Wildnis zu schützen. Je größer die Bedrohung für das Wesen, desto dicker wird die Hautrüstung sein. Es sei denn es gehört zu den Wesen, die schnell genug weglaufen können. Die Hautrüstung eines Wesens wird in den bekannten Schadensarten ausgedrückt. Auch die Panzerung eines Tieres schützt unterschiedlich gegen die verschiedenen Arten einen Schaden zu erzeugen. Ein wesentlicher Aspekt dieser Rüstung ist es, daß diese ein Teil des Körpers ist, durchblutet wird und nachwächst und nur deswegen ihre Eigenschaften besitzt. Eine Verwendung der Panzerung eines Tieres als Rüstung für Charaktere würde eventuell völlig andere Rüstungswerte erzeugen. In der folgenden Liste wird hierfür die Abkürzungen RÜ-ST für den Rüstungsschutz bei Stichschäden, RÜ-SCH für den Schutz bei Schnittschäden und RÜ-WU für Wuchtschäden verwendet.

Aufmerksamkeit

Genauso wie nur ein Teil der Attribute bei Wesen interessieren reduzieren sich die Werte der Sinne auf die Aufmerksamkeit. Wie hoch diese ist und in welchem Sinn sich diese äußert, hängt ganz von der Art des Wesens ab. Bei diese Wert sollte also im Spiel beachtet werden, ob ein Wesen seiner Art nach gut hört oder riecht und je nachdem die Schwierigkeit modifiziert werden. Eine Katze zum Beispiel hat es viel einfacher etwas zu hören, als ein Schwein. Das Schwein jedoch riecht Trüffel viel besser. Im Allgemeinen bedeutet Aufmerksamkeit Erspüren von Gefahr, Empfindlichkeit gegenüber Bedrohung, Entdeckung von Verborgenen.

Konstitution

Bei einem Spielercharakter werden die Lebenspunkte über die Konstitution ermittelt. Bei den Tieren ist dies genau umgekehrt. Die Konstitution eines Wesens entspricht dem abgerundeten Zehntel der Lebenspunkte (LP geteilt durch zehn). Die Konstitution eines Tieres wird lediglich bei schweren Schäden und bei der Giftresistenz benötigt. Die Lebenspunkte drücken besser als jeder andere Wert die Größe und die Zähigkeit des Wesens aus; einen Drachen zu vergiften sollte schon unmöglich sein, wogegen eine Hauskatze auch durch ein leicht herzustellendes Gift zu töten ist.

Schäden

Schaden verursachen die Wesen sehr unterschiedlich. Wichtig ist hierbei, daß es keinen Schadensbonus durch Stärke oder Koordination gibt. Folgend sind ein paar Schaden verursachende Angriffsarten aufgelistet unterteilt in ihrer Schadensart:

Stichschaden: Dorn, Sporn, Stachel

Schnittschaden: Krallen, Klaue, Schnabel, Biß

Wuchtschaden: Tritt, Hieb, Stoß, Niedertrampeln

Säureschaden: Speichel

Fertigkeiten

Alle Wesen haben im Laufe ihres Lebens bestimmte Fertigkeiten erlernt. Die meisten Fertigkeiten der Wesen beschäftigen sich mit der Nahrungssuche. Und so wäre es nicht verwunderlich, daß die meisten Raubtiere die Fertigkeiten *Jagen* und *Fischen* sowie *Spuren lesen* besitzen. Der Spielleiter ist hier völlig frei in der Entscheidung, welche Fertigkeiten und in welcher Stufe die Wesen besitzen. Er soll sich von seinem Verständnis des Wesens anleiten lassen. Voraussetzen kann man, daß fast alle Wesen die für das Überleben notwendigen Fertigkeiten und die Bewegungsfertigkeiten auf ungefähr Stufe drei besitzen. Haben manche Wesen besondere Fertigkeiten, so wird das bei der Beschreibung des Wesens erwähnt.

Trefferzonen

Bei den Wesen werden normalerweise keine Trefferzonen berücksichtigt. Der angegebene Rüstungsschutz gilt generell für den ganzen Körper. Bei Treffern wird wie gewohnt die Trefferzone des Wesens ausgewürfelt um zu ermitteln wo es getroffen wurde. Dabei sollte der Spielleiter sehr darauf achten, daß ein Wesen nicht dort getroffen werden kann, wo es augenscheinlich nicht zu erreichen ist. So ist es recht schwierig eine Giraffe auf dem Kopf zu schlagen, wenn man mit ihr auf gleicher Höhe steht und eine normale Keule benutzt.

Ein Brummbarz soll über die Abenteurer herfallen und zum Frühstück verspeisen. Zu diesem Zweck ermittelt der Spielleiter die Lebenspunkte des Brummbarz. Auf die Basis von 50 LP addiert er 6 W6. Er würfelt in der Summe 22 daraus folgt, der Brummbarz hat 72 LP. (Er hätte natürlich auch den Durchschnittswert 71 oder einen beliebigen Wert zwischen 56 und 86, der Minimalsumme

und Maximalsumme der Würfel wählen können.) Da der Brummbarz magisch recht unbegabt ist kann er mit diesen Werten fröhlich loslegen. Alles was er sonst noch über den Brummbarz wissen muß entnimmt er den Grundwerten.

Lebewesen - Bären

Bären sind auf YARG weit verbreitet. Zwar gibt es nur wenige Arten, doch trifft man diese in fast jedem Lebensraum an.

Brummbarz

Der Brummbarz ist ein Bär von der Größe eines Schwarzbären. Sein dichtes Fell ist von einem dunklen Grün und damit sehr beliebt bei den Händlern. Leider ist er äußerst aggressiv und aufgrund seiner scharfen Krallen kein angenehmer Gegner. Der Brummbarz lebt auf den Bäumen in allen Wäldern und ist sehr kletterbegabt (*Klettern* 6). Sie treten meist in Gruppen von 4 bis 8 auf mit einem starken Weibchen an der Spitze. Sein dichtes Fell schützt den Bär mit Stich 1, Schnitt 2, Wucht 2. Der Brummbarz wird etwa zwei Meter groß. Es ist möglich einen jungen Brummbarz aufzuziehen und diesen abzurichten. Dies erfordert jedoch Jahre Geduld und ein geschicktes Händchen die schwierige Kontrolle über den Brummbarz aufrechtzuerhalten. Der Halter des Tieres wird aber nur selten angegriffen. Die Loyalität des Tieres seiner Familie gegenüber schützt ihn.

Reaktion	7	LP	50 + 6W6	
Gehen	8	LP-Std.	71	
Rennen	14			
Tragen	80	RÜ-ST	1	Biß
Aufmerk.	3	RÜ-SCH	2	1W8 + 1W6
Angriff	4	RÜ-WU	2	Klaue
Abwehr	4			2W10 + 1W6

Balu

Der Balu ist ein auf dem Boden lebender Bär von tiefblauer Fellfarbe. Der Balu wird etwa 5 Meter groß und ist meist in Dschungelgebieten anzutreffen. Zwar ist er hauptsächlich ein Pflanzenfresser, doch reagiert er äußerst gereizt, wenn man in sein Territorium eindringt. Angeblich soll man mit lauten Gesang einen angreifenden Balu beruhigen können, doch ist bisher noch kein Sänger einem wirklich wütenden Balu entkommen. Der Balu kämpft hauptsächlich mit seinen Klauen, wird er jedoch in die Enge getrieben so greift er mit einem Doppelangriff an. Der Balu ist ein echter Einzelgänger, was es besonders schwer macht ihn zu zähmen. Den Versuch einen Balu zum Tanzbären zu machen, hat schon so manch ein Gaukler mit dem Leben bezahlt.

Reaktion	6	LP	80 +8W6	
Gehen	8	LP-Std.	108	
Rennen	20			
Tragen	150	RÜ-ST	1	Biß
Aufmerk.	3	RÜ-SCH	2	2W10 + 1W6
Angriff	5	RÜ-WU	2	Klaue
Abwehr	3			3W10

Grizzly

Der bekannte Graubär aus den Rockies ist auch auf YARG vertreten, vermutlich wurde er von patriotischen Erdbewohnern importiert. Im Kampf richtet sich der Grizzly zu seiner vollen Größe von etwa 3,5 Metern auf. Sein Fell schützt den Grizzly mit Stich 1, Schnitt 2, Wucht 2. Er versucht den Gegner meistens mit einem Doppelangriff zu treffen. Der Grizzly ist kaum aggressiv, wenn er jedoch Hunger hat greift er auch kleine Gruppen an. Er verliert jedoch bei wehrhaften Gegnern schnell das Interesse und zieht sich zurück. Greift jedoch jemand die Jungen einer Grizzlymutter an, so kämpft sie wie ein Berserker bis zum Tode ohne Abzüge durch Verletzung.

Reaktion	7	LP	60 +7w6	
Gehen	9	LP-Std.	85	
Rennen	24			
Tragen	100	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	2	Rü-SCH	2	2W10
Angriff	6	Rü-WU	2	Klaue
Abwehr	5			2W10

Kolabären

Diese putzigen kleinen Bären sind an und für sich ganz harmlose Pflanzenfresser. Sie leben auf Bäumen (*Klettern* auf Stufe 6) und mampfen dort in aller Ruhe die saftigen Sprößlinge. Jedoch erspähen sie mit ihren Knopfaugen einen Feind, so greifen sie ihn mit Magie an (ähnlich Strahl des Grauens, Angriff mit Fertigkeitstufe fünf und eine Reichweite von 20 Metern). Den Verteidiger befällt eine panische Angst, wenn er es nicht schafft mit einem Ausweichen oder einer Schildabwehr den Spruch abzuwehren. Im Kampf selbst sind die Kolabären nicht sehr erfolgreich. Kolabären leben in Familienverbänden von sechs bis zwanzig Stück. Ihr Fell schützt die

Kolabären mit Stich 1, Schnitt 1, Wucht 1. Werden Kolabären von ihrer Gruppe getrennt sterben sie häufig vor Kummer. Wird ein Jungtier von einem Humanoiden aufgezogen, kann die Bindung so stark werden, daß das Tier lieber stirbt, als ihn von ihm getrennt zu werden. Einige Magier behaupten, daß man mit dem Tier auf magischem Wege kommunizieren kann.

Reaktion	8	LP	20+4w6	Strahl des Grauens
Gehen	7	LP-Std.	34	5
Rennen	12			
Tragen	25	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	5	Rü-SCH	1	1W6
Angriff	1	Rü-WU	1	Klaue
Abwehr	0			1W6

Weißbär

Dieser helle, in Polarregionen lebende Bär ist äußerst gefräßig. Zum Leidwesen aller Lebewesen ernährt er sich ausschließlich von Fleisch. Ist er einem Opfer auf der Spur, dann läßt er sich zwar durch rohes Fleisch aufhalten, aber hinterher verfolgt er seine Opfer weiter. Hat er erst einmal eine Spur aufgenommen, verfolgt er sie bis zum Rande seines Gebietes, was bis zu sechs Tagen dauern kann. Sein sehr dichtes Fell schützt ihn mit Stich 2, Schnitt 3, Wucht 3 vor vielen Angriffen. Er ist aufgerichtet etwa vier Meter groß und hat auf allen vier Beinen stehend eine Schulterhöhe von eineinhalb Metern. Wie viele Bären benutzt er den Doppelangriff mit Klauen und Biß.

Reaktion	7	LP	70+6w6	
Gehen	8	LP-Std.	91	
Rennen	16			
Tragen	125	Rü-ST	2	Biß
Aufmerk.	3	Rü-SCH	3	2W10
Angriff	6	Rü-WU	3	Klaue
Abwehr	4			3W8

Lebewesen - Echsen

Echsen sind auf YARG in jeder Form vertreten. Von dem kleinen Fliegen fressenden Gecko, bis hin zu den riesigen, Abenteurer fressenden Dinosauriern. Auch intelligente Echsen gibt es auf YARG (siehe Spezies für Charaktere). Die meisten Riesenechsen sind Pflanzenfresser und äußerst friedlich, wenn auch bedauerlicherweise ungenießbar. Hier jedoch sind die etwas unangenehmeren Zeitgenossen aufgeführt.

Dreihorn

Das Dreihorn ist ein Pflanzenfresser, wird aber wegen seiner fürchterlichen Hörner auch von den Gargantusechsen respektiert. Sein dicker Panzer schützt ihn mit 7 / 7 / 7. Das Dreihorn hat eine Schulterhöhe von 2 m und eine Länge von ca. 4 m. Er ist friedlich und kämpft nur wenn er angegriffen wird. In einigen Armeen versucht man Dreihörner als Reittiere zu nutzen, meist mit geringem Erfolg.

Reaktion	5	LP	90+6w10	
Gehen	7	LP-Std.	123	
Rennen	14			
Tragen	300	Rü-ST	7	Horn
Aufmerk.	3	Rü-SCH	7	1W12 + 2W8
Angriff	3	Rü-WU	7	
Abwehr	4			

Brotaurus

Der Brotaurus ist durch seine Körpergröße von bis zu dreißig Metern Länge und einer Höhe von bis zu neun Metern dazu gezwungen, sich in für ihn flachen Gewässern aufzuhalten. Er frisst von dort aus Blätter der Bäume, die er erreichen kann. Wegen seiner Größe, hat er kaum Feinde, die er fürchten muß. Seine Haut schützt ihn mit Stich 5, Schnitt 5 und Wucht 5. Der Schwanzangriff kann nicht mit Waffen oder Schild abgewehrt werden. Das an sich friedliche Tier kann mit geringem Aufwand gezähmt werden. Jedoch ist die Kontrolle aufgrund ihrer Schwerfälligkeit eher eine knifflige Angelegenheit. Außerdem kann dieses Tier nur dort eingesetzt werden wo eine üppige Vegetation herrscht da dieses Tier täglich fünfzehn Stunden Fressen muß. Selbst beim Schlafen frisst es instinktgesteuert weiter. Sein Fleisch ist für die meisten Lebewesen ungenießbar und sein Nutzen als Arbeitstier zweifelhaft. Daher lebt er fast ohne Feinde. Humanoide jagen ihn nur, wenn er ihren Feldern zu nahe kommt.

Reaktion	4	LP	200+6w20	
Gehen	5	LP-Std.	263	
Rennen	9			
Tragen	1500	Rü-ST	5	Schwanz

Aufmerk.	1	Rü-SCH	5	3 W10 + 1W12
Angriff	3	Rü-WU	5	
Abwehr	1			

Gargantusechse

Die Gargantusechse gehört nicht zu den beliebtesten Tieren auf YARG. Ihre zwei Beine machen Sie zu einem schnellen Jäger. Sie ist zwar nur fünf Meter lang und drei Meter hoch, doch macht ihr Riesenmaul mit den messerscharfen Zähnen sie nicht gerade als Streichtier geeignet. Die Gargechse hat einen natürlichen Rüstungsschutz von vier auf jeden Schaden. Sie ist sehr aggressiv und greift auch größere Wesen oder große Gruppen an. Wenn die Beute zu groß erscheint, schließt sie sich mit Artgenossen zusammen. Versuche eine Gargantusechse zu zähmen endeten bisher immer tödlich, auch wenn es manchmal den Anschein von Erfolg hatte.

Reaktion	10	LP	60 + 6W10	
Gehen	9	LP-Std.	93	Schwanz
Rennen	27			2W10
Tragen	150	Rü-ST	4	Biß
Aufmerk.	5	Rü-SCH	4	4W10
Angriff	6	Rü-WU	4	Klaue
Abwehr	4			1W6

Gargechse

Die Gargechse ist in fast allen Gebieten heimisch, am häufigsten ist sie jedoch in Steppengebieten anzutreffen. Sie gehört zu den riesigen Echsen, die bedauerlicherweise nicht nur Pflanzen essen, sondern auch ab und zu einen Eiweißhappen nicht unbeleckt vorbeiziehen lassen. Sie ist etwa zwanzig Meter lang und sieben Meter hoch. Ihr Name stammt von dem rülpfenden Geräusch, daß sie macht, wenn sie ein Opfer verschluckt. Wird sie von hinten angegriffen, so schlägt sie mit ihrem Schwanz. Sie ist überall mit sehr dicken Hornschuppen und Fettpanzer ausgerüstet. Lange Verfolgungsjagden vermeidet die Gargechse. Verliert sie im Kampf ein Drittel ihrer Lebenspunkte so verzichtet sie üblicherweise auf den Eiweißhappen und sucht sich lieber etwas vegetarisches.

Reaktion	5	LP	200 + 5W10	
Gehen	7	LP-Std.	228	Biß
Rennen	14			4W12
Tragen	3000	Rü-ST	8	Klaue
Aufmerk.	3	Rü-SCH	12	3W10 + 1W12
Angriff	5	Rü-WU	11	Schwanz
Abwehr	1			3W8

Gurkhan

Der Gurkhan lebt in Sumpfgebieten und in Wäldern. Er ernährt sich von von Pflanzen. Seine Körpergröße von bis zu zwei Metern Länge und siebzig Zentimeter Schulterhöhe und seine dicke Panzerung schützen ihn vor Jägern. Ein Biß in die mit kleinen, spitzen Hörnern gespickte Haut hat schon einige Fleischfresser dazu gebracht, sich andere Nahrung zu suchen. Der Panzer schützt mit 5 / 5 / 5 und die Hörner verursachen einen Schaden, falls der Gurkhan direkt angegriffen wird. Der Gurkhan im Sumpf bewegt sich im Sumpf mit einer erstaunlichen Geschicklichkeit und verliert nur wenig seiner Geschwindigkeit, die er auf idealen Gelände haben würde.

Reaktion	7	LP	50 + 6W6	
Gehen	6 (6)	LP-Std.	71	
Rennen	12(10)			
Tragen	50	Rü-ST	5	Horn
Aufmerk.	4	Rü-SCH	5	2W8
Angriff	1	Rü-WU	5	
Abwehr	4			

Krokodil

Das Krokodil wird auf YARG um die drei bis fünf Meter lang. Im Kampf versucht es das Opfer unter Wasser zu ziehen. Außerhalb des Wassers kämpft es nur mit einem Wert von drei, im Wasser jedoch kämpft es mit einem Bonus von zwei. Seine knochige Haut schützt es mit Stich 2, Schnitt 3 und Wucht 3. Das Krokodil besitzt die Fertigkeiten *Schwimmen* und *Tauchen* auf der Stufe sechs. Das Krokodil ist nicht sehr aggressiv ,aber es versucht Beute zu machen, wann immer es möglich ist . Zum Beispiel an Furten oder Uferböschungen. Es kann aus dem Nahkampf heraus einen Bißangriff starten, der wie ein Griff wirkt (jedoch mit 2W10 Schnittschaden) macht. Opfer im Griff werden ins Wasser gezogen (Stärkevergleich gegen Stärke 8). Von zu wehrhaften Wesen läßt das Krokodil wieder ab.

Reaktion	9	LP	55 + 6W6	
Gehen	6	LP-Std.	76	Biß
Rennen	12	Schwimmen	6	2W10

Tragen	80
Aufmerk.	4
Angriff	3 +2
Abwehr	3 +2

Rü-ST
Rü-SCH
Rü-WU

Klaue
2W6
Schwanz
2W8

Rennechse

Die Rennechse ist, wie der Name schon sagt, ein Meister in der Fortbewegung. Sie jagt alle Tiere, die kleiner ist als sie. Das sind sehr viele, da die Rennechse bis zu drei Metern groß werden kann. Mit ihren scharfen Zähnen kann sie ihre Beute buchstäblich in Stücke reißen. Sie ermüdet jedoch rasch und verfolgt ihr Opfer selten länger als 1W8 Runden. Dieses aggressive Wesen ist normalerweise ein Einzelgänger was sie nicht hindert bei besonders gefährlichen Gegnern im Rudel zu jagen.

Reaktion	11	LP	39 + 6W6
Gehen	14	LP-Std.	50
Rennen	42		
Tragen	25	Rü-ST	2
Aufmerk.	5	Rü-SCH	2
Angriff	4	Rü-WU	2
Abwehr	4		

Biß
2w8 + 1W6

Quorong

Das Quorong ist in Wäldern anzutreffen, wo es Erdhöhlen bewohnt. Seine Jagdzeit ist die Nacht, in der er sich an seine schlafende Beute, anschleicht, um dann über sie herzufallen. Seine Heimtücke wird eigentlich nur noch durch seine Häßlichkeit übertroffen. Seine dicke Haut schützt ihn mit dem Rüstungswert zwei vor jedem Schaden. Seine Länge beträgt etwa eineinhalb Meter. Ist ihm der heimtückische Angriff gelungen, läßt er nur ungern von seinem Opfer ab.

Reaktion	9	LP	39 + 6W6
Gehen	7	LP-Std.	60
Rennen	16		
Tragen	40	Rü-ST	2
Aufmerk.	5	Rü-SCH	2
Angriff	3	Rü-WU	2
Abwehr	3		

Schleichen	5
Biß	
2W10	

Pforg

Der Pforg ist ein kleiner Pflanzenfresser, der sich in den Wäldern heimisch fühlt. Von Schnauze bis zur Schwanzspitze mißt er etwa 1,2 Meter. Falls er angegriffen wird, rollt er sich zusammen und schlägt mit seinem mit Spitzen Hörnern bewehrten Schwanz wild um sich. Ein guter Rüstungsbauer vermag aus den Platten eine Hornpanzerung zu erstellen mit Behinderung 8.

Reaktion	4	LP	10 + 6W6
Gehen	2	LP-Std.	31
Rennen	1		
Tragen	15	Rü-ST	6
Aufmerk.	3	Rü-SCH	5
Angriff	2	Rü-WU	6
Abwehr	0		

Schwanz
2W8

Plattenechse

Die Plattenechse ist ein Pflanzenfresser, der es aber versteht sich gegen seine Feinde zu wehren. Das gefährlichste an der Plattenechse ist die extreme Panzerung. Aber auch der gehörnte Schwanz, der wie eine Peitsche eingesetzt wird, ist eine Gefahr die man beachten muß. Die Gesamtlänge beträgt etwa fünf Meter. Sie ist alles andere als Aggressiv selbst einen Keulenschlag versteht das Tier eher als Aufforderung zur Seite zu gehen, verwundet man diese Echse allerdings, so kämpft sie bis der Angreifer am Boden liegt.

Reaktion	2	LP	65 + 6W20
Gehen	6	LP-Std.	128
Rennen	12		
Tragen	300	Rü-ST	12
Aufmerk.	3	Rü-SCH	14
Angriff	5	Rü-WU	13
Abwehr	3		

Schwanz
3W10

Schlafett

Das Schlafett ernährt sich von Insekten, dessen Bau es mit seinen langen Zähnen zerstört. Er wird bis zu einem Meter groß und lebt in Wäldern. Man findet ihn auch in Kanalisationen. Dort ernährt er sich von Schaben, Spinnen und ähnlichen Wesen. Seine natürliche Resistenz gegen Gifte aller Art (Bonus von sechs auf Giftrettungswürfe) machen ihn zum Idealen Schädlingsbekämpfer. In Städten zahlt man für ihn bis zu 400 GE. Gegen größere Wesen als Ratten kämpft es nur wenn es nicht flüchten kann.

Reaktion	8	LP	24 + 4W6	
Gehen	7	LP-Std.	38	
Rennen	14			
Tragen	20	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	6	Rü-SCH	1	2W6
Angriff	1	Rü-WU	1	
Abwehr	3			

Waran

Der Waran auf Yarg ist ein etwa siebzig Zentimeter langes Echsenwesen, das den Boden nach Insekten absucht, die er dann mit seiner langen Zunge fängt und frißt. Der Waran steht bei vielen Jägern sehr weit oben auf dem Speiseplan, da sein Fleisch sehr schmackhaft ist. Von sich aus greift es Humanoide nicht an. Sie macht sich aber an deren Ausrüstung zu schaffen wenn beispielsweise Süßspeisen dabei sind. Bei Zystranern werden häufig Warane als Haustiere gehalten. Aber auf die Loyalität eines Warans sollte man nicht bauen, diese ist noch geringer als die einer Hauskatze.

Reaktion	9	LP	20 + 4W6	
Gehen	10	LP-Std.	34	
Rennen	25			
Tragen	10	Rü-ST	2	Biß
Aufmerk.	4	Rü-SCH	2	1 W10
Angriff	3	Rü-WU	2	
Abwehr	4			

Lebewesen - Hunde

Hunde waren eine der ersten Importe von der Erde. Schnell haben sie sich ausgebreitet und weiterentwickelt. Viele sind verwildert und haben sich zurück entwickelt. Andere jedoch, wurden zur Verteidigung und zum Kampf eingesetzt und sind noch heute im Einsatz. Manche schließlich fristen noch immer ihr jämmerliches Dasein auf dem Schoß einer Dame oder toben mit Kindern durch das Leben.

Kampfhund

Der Kampfhund ist eine erschreckende Erscheinung. Er ist von stämmigen Aussehen und oft noch mit einer zusätzlichen Rüstung versehen. Seine dicke Haut und sein Fell schützt den Kampfhund mit Stich 2, Schnitt 3 und Wucht 3. Ein abgerichteter Hund kämpft wie ein Berserker bis zum letzten Lebenspunkt und erleidet keine Verletzungsmali. Der Kampfhund ist aggressiv, aber von seinem Herrn leicht zu Kontrollieren. Ein Kampfhund ist bei guter Haltung bereit, für seinen Herrn in den Tod zu gehen.

Reaktion	9	LP	30 + 6W6	
Gehen	10	LP-Std.	51	
Rennen	25			
Tragen	8	Rü-ST	2	Biß
Aufmerk.	3	Rü-SCH	3	3W6
Angriff	7	Rü-WU	3	
Abwehr	4			

Wachhund

Wachhunde sind auf Yarg häufig anzutreffen. Ihr gutes Gehör und ihr noch besserer Geruchssinn macht sie zu idealen Wächtern. Schon leises Anschleichen von Räubern melden sie zuverlässig. Im Kampf sind sie nicht so gefürchtet wie Kampfhunde, aber auf jeden Fall eine Unterstützung. Seine geringe Aggression und seine Anhänglichkeit machen es auch einem unerfahrenen Tierhalter leicht seinen Wachhund zu besitzen.

Reaktion	8	LP	20 + 3W6	
Gehen	10	LP-Std.	31	
Rennen	25			
Tragen	8	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	12	Rü-SCH	2	2W6
Angriff	3	Rü-WU	2	
Abwehr	2			

Kojote

Der Kojote wird auch mit den verwilderten Hunden verwechselt. Er ist von durchschnittlicher Größe und jagt nur in Rudeln. In größeren Gruppen von zehn bis dreißig greifen sie auch größere Lebewesen an. Normalerweise jedoch halten sie sich an kleineres Wild. Die Gruppe hat einen so guten Zusammenhalt das sogar verletzte Tiere gefüttert werden. Ein besonders wehrhaftes Opfer verdirbt dem Einzelnen schnell den Appetit, die ganze Gruppe zermüht aber auch gefährliche Gegner.

Reaktion	8	LP	20 + 4W6	
Gehen	11	LP-Std.	34	
Rennen	27			
Tragen	15	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	5	Rü-SCH	1	2W6
Angriff	4	Rü-WU	1	
Abwehr	3			

Wolf

Der Wolf, wie er im Märchen steht, ist auch auf Yarg zu finden. Das Gefährlichste am Wolf ist, daß er in einem Rudel von sechs bis zwanzig Mitgliedern jagt. Hier gewinnt er schnell die Übermacht. Wölfe leben vorwiegend in kühleren und gemäßigten Zonen mit dichten Wäldern. Wölfe werden ein bis zwei Meter groß und haben eine Schulterhöhe von etwa einem Meter. Ebenso wie der Hund ist auch der Wolf nicht aggressiv, jedoch sieht er menschengroße Wesen als Nahrung an. Aufgrund seiner hohen tierischen Intelligenz, weiß der Wolf Waffen und Rüstungen einzuschätzen. Doch hat das Rudel Hunger, greift es auch eine Gruppe Bewaffneter an und entwickelt dabei erstaunlich gute Taktiken.

Reaktion	9	LP	20+5W6	
Gehen	12	LP-Std.	38	
Rennen	27			
Tragen	5	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	2	Rü-SCH	3	2W8
Angriff	5	Rü-WU	2	
Abwehr	3			

Lebewesen - Insekten

Von allen Wesen scheinen die Insekten die verbreitetsten zu sein. Auf fast allen Welten, wo Leben nur gerade so möglich ist, sind sie verbreitet. Auf manchen Planeten sind sie sogar intelligent. Hier auf Yarg leben verschiedene Arten, die kleinen lästigen und die großen gefährlichen.

Hexamotte

Wanderer in dunkler Nacht werden oft von dieser Plage heimgesucht. Dieses Insekt ist für magisch unbegabte Leute vollkommen harmlos. Von Lebewesen mit MP wird sie jedoch angezogen wie eine normale Motte vom Licht. Sofort beginnt sie Magie abzusaugen. Dies versucht sie solange bis sie etwa zehn Magiepunkte von dem Lebewesen gesaugt hat. Dann fliegt sie gesättigt davon. Die Hexamotte tritt einzeln, aber auch in Schwärmen von drei bis zehn Wesen auf. Die Hexamotte ist etwa zwölf Zentimeter groß, und ist graubraun gemustert. Sie stirbt lieber als einen vorbeiziehenden Magiehappen zu verpassen.

Reaktion	12	LP	3W6	
Fliegen	8	LP-Std.	11	
Tragen	0	Rü-ST	0	Saugen
Aufmerk.	4	Rü-SCH	0	1W10 MP
Angriff	6	Rü-WU	0	
Abwehr	3			

Blutwurm

Der Blutwurm gehört zu den im Wasser lebenden, blutsaugenden Insekten. Er bohrt sich mit seinen spitzen Fühlern in das Fleisch seines Opfers, wobei er ein gerinnungshemmendes Gift, das auch den Schmerz des Stiches betäubt zuerst in die Wunde spritzt, um dann Blut zu saugen. Durch die betäubende Wirkung des Giftes kann sich die Reaktion des Opfers um -3 für 1W6 Tage verringern. Das Opfer hat nur mit einem Giftwurf gegen Knifflig eine Chance, das zu verhindern. Er wird etwa zehn Zentimeter groß.

Reaktion	7	LP	2W6	
Schwimmen	7	LP-Std.	7	
Tauchen	7			
Tragen	0	Rü-ST	0	Stich
Aufmerk.	3	Rü-SCH	0	1W6
Angriff	4	Rü-WU	0	

Krit

Die Krit sind ein Insektenvolk mit einer intelligenten Königin. Die Arbeiter und Soldaten des Volkes stehen in thelepatischer Verbindung mit der Königin. So kann sie durch die Augen des Volkes sehen und das Volk steuern. Bei den Krit kämpfen nur die Soldaten. Sie besitzen neben dem Dorn am Kopf, auch noch einen Giftstachel am Schwanz mit einem Lähmgift (Giftwurf gegen Knifflig, sonst 1W6 Runden gelähmt). Diesen Giftangriff kann er zu jedem Angriff, als Doppelangriff einsetzen. Den Dorn benutzt der Krit-Soldat auch im Sturmangriff (dreifacher Schaden). Die Krit leben unterirdisch und werden etwa zwei Meter groß. Arbeiter sind halb so groß. Wie die Königin aussieht, weiß bisher noch keiner, da niemand es überlebt hat einen Bau zu betreten. Die Größe des Krit-Volkes ist unbekannt, Krit treten jedoch nie einzeln auf. Die Krit sehen in Humanoiden eine Gefahr die sie in totaler Ergebenheit ihrer Königin gegenüber zu vernichten suchen.

Reaktion	6	LP	50 + 4W6	LP-Std.	64
Gehen	7	MP	10 + 1W4	MP-Std.	12
Rennen	14	Rü-ST	5		
Tragen	40	Rü-SCH	6	Biß	
Aufmerk.	3	Rü-WU	8	2W6	
Angriff	8	Dorn	2W8	Klaue	
Abwehr	4	Stachel	3W8	2W10	

Riesenskorpion

Der Riesenskorpion wird bis zu einem Meter groß und ist wegen seiner Aggressivität und seines Giftstachels gefürchtet. Er lebt in Wüsten und ernährt sich von kleinen Säugetieren, die er mit dem Stachel tötet und dann aussaugt. Das Gift hat den Wirkungsgrad *Schwierig*. Da die Nahrung in der Wüste knapp ist, greift er auch Humanoide an. Es gibt Gerüchte wonach Horden dieser Tiere kleine Dörfer angegriffen haben sollen.

Reaktion	9	LP	40 + 8W6		
Gehen	7	LP-Std.	61	Stich	
Rennen	14			1W10	
Tragen	40	Rü-ST	5	+ Gift	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	6	2W8	
Angriff	7	Rü-WU	5	Schere	
Abwehr	3			2W6	

Ohrwurm

Der Ohrwurm hat seinen Namen zurecht, denn er kriecht in ein Ohr seines Opfers um seine Eier dort zu legen. Das Opfer hört dann schlechter (Malus -2), nach einer Brutzeit von fünf Tagen kriechen die ausgeschlüpften Ohrwürmer wieder heraus. Der Hörschaden verschwindet nach dem Schlüpfen der Larven. Ein Schlafender muß einen Aufmerksamkeitswurf gegen *Knifflig* schaffen um rechtzeitig wach zu werden. Er ist auf ganz Yarg verbreitet und jeder Arzt weiß wie man den Ohrwurm vorzeitig los wird.

Reaktion	3	LP	2W6		
Gehen	3	LP-Std.	7		
Tragen	0				
Aufmerk.	2	Rü-ST	0	Schaden	
Angriff	0	Rü-SCH	0	Hören -2	
Abwehr	0	Rü-WU	0		

Schwertspinne

Dies ist eine etwa achtzig Zentimeter große, schwarze Spinne, auf deren Rücken eine helle Zeichnung in Form eines Schwertes ist. Sie sprüht eine ätzende Flüssigkeit auf ihre Gegner. Ein am Kopf getroffenes Opfer verliert für 1W6 Stunden die Sehfähigkeit, wenn es nicht einen Konstitutionswurf gegen *Schwierig* schafft.

So geblendete Gegner betäubt sie mit einem Giftbiß. Das Gift hat den Wirkungsgrad *Knifflig* und wirkt 2W10 Runden lang, Modifikator -6 auf alle Würfe. Diese Spinne kann zwar keine Netze bauen aber dafür ist sie ein geschickter Kletterer (*Klettern* 8).

Reaktion	12	LP	40 + 4W6	Klettern	8
Gehen	7	LP-Std.	54	Säure	
Rennen	14			1W10	
Tragen	5	Rü-ST	3	Biß	
Aufmerk.	40	Rü-SCH	4	1W10	
Angriff	4 / 7 (Sprühen)	Rü-WU	4	+ Gift	
Abwehr	5			Malus -6	

Tausendfüßler

Der Tausendfüßler wird bis zu eineinhalb Meter lang. Dieses Insekt jagt kleinere Lebewesen mit seiner Fähigkeit

Feuer zu spucken (Flammenstrahlangriff Stufe fünf, Reichweite zehn Meter, mit 2W10 LP Schaden). Es scheint sich an den Geschmack von Gegrilltem so gewöhnt zu haben, daß es eine Kochstelle unwiderstehlich anzieht. Sein flexibler Chitinpanzer schützt ihn mit gegen alle Schäden mit dem Wert vier. Wie alle große Insekten hat auch der Tausendfüßler einen immensen Energiebedarf; das macht ihn sehr angriffslustige. Andererseits zieht er ein wehrloses Stück Fleisch einem Kampf vor.

Reaktion	9	LP	25 + 4W6	
Gehen	9	LP-Std.	39	
Rennen	18			
Tragen	50	Rü-ST	4	Biß
Aufmerk.	4	Rü-SCH	4	1W6
Angriff	2 / 5	Rü-WU	4	Flamme
Abwehr	4			2W10

Twecke

Die Twecke ist ein etwa fünfzehn Zentimeter langes Insekt, das mit Vorliebe Menschen aussaugt. Die Twecke sucht sich immer eine ungeschützte Stelle aus zum Angreifen. Die Larven der Twecke leben auch vom Blut und haben die gleichen Werte. Sie besitzen jedoch die Fertigkeiten *Schwimmen* und *Tauchen* auf Stufe sechs, da sie im Wasser leben, wohingegen die ausgewachsenen Tiere fliegen können. Twecken leben in Dschungelgebieten in Schwärmen ab 15 Stück. Nach einem Treffer beginnt die Twecke das Opfer auszusaugen 1W8 Schaden. Durch eine Waffe getroffen oder bei Kontakt mit Feuer löst sich die Twecke von ihrem Opfer.

Reaktion	12	LP	2W6	Schwimmen	6
Gehen	2	LP-Std.	11		
Fliegen	16				
Tragen	0	Rü-ST	3	Biß	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	1	1W6	
Angriff	5	Rü-WU	1		
Abwehr	8				

Lebewesen - Katzen

Die meisten Katzen auf YARG sind Importe von der Erde oder Kliroth. Katzen sind auf Kliroth verständlicherweise sehr beliebt. Und so wundert es nicht, daß sie ihre Haustierchen gerne mitgebracht haben.

Baumlöwe

Der Baumlöwe lebt in allen Waldgebieten. Seine sechs Beine machen ihn zu einem perfekten Kletterer (*Klettern* 7). Er ist etwa vier Meter lang und aufrichtet zweieinhalb Meter hoch. Im Kampf richtet er sich auf und macht einen **Doppelangriff** mit Biß und Klauen (ein Wurf mit Malus -2 und beide Schäden werden bei Erfolg addiert). Der Baumlöwe hat einen sehr guten Geruchssinn. Sein Rüstungsschutz ist überall eins gegen jede Schadensart. Er beherrscht den Levitation und kann sich so bis zu zehn Runden in der Luft halten. Er ist nicht sehr aggressiv aber ein einsamer Wanderer ist für ihn eine leckere Beute. Er kämpft nicht bis zum Tode, wenn es sich vermeiden läßt, dazu ist er zu intelligent.

Reaktion	12	LP	45 + 8W6	LP-Std.	73
Gehen	10	MP	2w6	MP-Std.	7
Rennen	20	Klettern	7		
Tragen	60			Biß	
Aufmerk.	4	Rü-ST	1	2W10	
Angriff	5	Rü-SCH	1	Klaue	
Abwehr	4	Rü-WU	1	1W10 + 2W6	

Granther

Der Granther ist eine sechsbeinige Katze mit tiefblauen Fell. Sie sind zwar verwandt mit dem Baumlöwen, doch lebt sie eher auf dem Boden, was bei der Körpergröße von über sechs Meter Länge (ohne Schwanz) und zweieinhalb Meter Schulterhöhe auch empfehlenswert ist. Granther sind Einzelgänger, was auch besser so ist, da sie sich wie der Baumlöwe im Kampf aufrichten und so einen verheerenden **Doppelangriff** starten (ein Wurf mit Malus -2 und beide Schäden werden bei Erfolg addiert). Einem hungrigen Granther zu begegnen ist ein Todesurteil, man hat schon Granther gesehen, die Gargehcn erlegt haben. Um seine gewaltige Masse zu ernähren, muß er fast ständig jagen und essen. Daher ist er sowohl tagsüber wie auch nachts aktiv. Ein Granther hat auch keine Hemmungen eine größere Gruppe anzugreifen.

Reaktion	13	LP	96 + 8W6		
Gehen	12	LP-Std.	120		
Rennen	30				
Tragen	120	Rü-ST	2	Biß	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	3	2W10 + 2W12	
Angriff	10	Rü-WU	2	Klaue	

Jaguar

Der Jaguar ist eine in Dschungelgebieten lebende Großkatze. Sie wird über ein Meter lang mit einer Schulterhöhe von siebzig Zentimetern. Ein Jaguar ist nicht besonders aggressiv und greift meist nur einzelne Personen an. Er ist sowohl ein guter Kletterer (*Klettern* 6), wie auch ein sehr guter Läufer (*Rennen* 8). Er ist ein scheues Tier das erst sehr genau überprüft ob es wirklich ein Opfer sieht. Humanoide greift es normalerweise nicht an, aber es macht sich gerne über Vorräte von Schlafenden her.

Reaktion	14	LP	30 + 6W6	Klettern	6
Gehen	10	LP-Std.	51	Rennen	8
Rennen	23				
Tragen	5	Rü-ST	1	Biß	
Aufmerk.	20	Rü-SCH	1	2W8	
Angriff	5	Rü-WU	1	Klaue	
Abwehr	4			2W8	

Tiger

Der Tiger ist eine seltene Raubkatze auf Yarg. Sein gutes Gehör macht ihn zum perfekten Jäger. Der Tiger kommt in warmen Dschungelgebieten vor. Im Handgemenge macht der Tiger einen Doppelangriff mit Biß und Klauen. Der Tiger greift sofort an, wenn er hungrig ist, da er Abenteurer als Fressen ansieht. Einen erwachsenen Tiger zu zähmen ist fast unmöglich, ein junges zahm aufzuziehen geht schon eher aber das Tier wird keinen Befehlen gehorchen, die seinem Wesen widersprechen.

Reaktion	11	LP	65 + 6W6		
Gehen	10	LP-Std.	86		
Rennen	3				
Tragen	70	Rü-ST		Biß	
Aufmerk.	7	Rü-SCH		2W12	
Angriff	6	Rü-WU		Klaue	
Abwehr	4			3W10	

Zwerglöwe

Der Zwerglöwe ist ein sehr kleiner Löwe, doch aufgrund seine Aggressivität gefürchtet. Völlig seine Größe außer acht lassend, er ist etwa nur ein Meter lang und sechzig Zentimeter hoch, greift er alles an was sich bewegt. Der Zwerglöwe lebt in Steppen- und Wiesengebieten. Man weiß nicht viel über seine Lebensweise. Obwohl viele behaupten er sei ein Einzelgänger, hat man ihn auch schon in Gruppen gesehen. Einen Zwerglöwen zu zähmen ist nicht möglich.

Reaktion	6	LP	20 + 6W6		
Gehen	8	LP-Std.	41		
Rennen	1				
Tragen	30	Rü-ST	1	Biß	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	1	2w10	
Angriff	8	Rü-WU	1	Klaue	
Abwehr	5			2w10	

Säbelzähntiger

Der Säbelzähntiger ist wie der Tiger ein sehr seltenes Exemplar auf Yarg. Wegen seiner großen Reißzähne ist er aber noch gefährlicher als der normale Tiger. Er bevorzugt, im Gegensatz zu Tigern aber die Grassteppe, wo er sich seine Opfer sucht. Sein Fell und sein Kopf sind Trophäen, die nur die besten Jäger auf Yarg besitzen. Dieses Tier ist derart aggressiv das es sogar dann Wesen angreift wenn es schon genug zum essen hat. Sein Sozialverhalten ist bislang unerforscht.

Reaktion	12	LP	65 + 8W6		
Gehen	10	LP-Std.	93		
Rennen	4				
Tragen	80	Rü-ST	1	Biß	
Aufmerk.	6	Rü-SCH	1	4W10	
Angriff	6	Rü-WU	1	Klaue	
Abwehr	5			2w12 + 1W10	

Lebewesen - Schlangen

Schlangen sind auf Yarg nicht gerade beliebt, da fast alle Arten giftig und sogar tödlich sind. Natürlich gibt es auch Wesen, welche die Schlangen verehren.

Hypra

Die Hypra wird bis zu zwölf Meter lang. Ihre besondere Fähigkeit ist eine starke hypnotische Wirkung. Sieht sie ein verdaubares Opfer, so versucht sie es mit einer Art Zauberspruch zu lähmen (ähnlich der Zauberspruchfertigkeit Hypnose). Das Opfer kann versuchen mit einer Abwehr der Hypnose zu entgehen. Gelingt ihm das nicht so nähert sich die Schlange ihm und beginnt ihn zu verschlucken. Falls das Opfer nicht bereit ist sich hypnotisieren zu lassen, greift die Schlange mit einem Haltegriff an, und versucht das Opfer zu zerquetschen.

Reaktion	6	LP	60+6w6	Hypnose	4
Gehen	4	LP-Std.	81		
Rennen	4				
Tragen	30	Rü-ST	2	Griff	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	2	3W10	
Angriff	4	Rü-WU	2		
Abwehr	2				

Speikobra

Die Speikobra lebt mit Vorliebe in dunklen Höhlen und verlassen Ruinen. Sie ist keine besonders aggressive Schlange, doch weiß sie ihr Territorium gut zu verteidigen. Im Falle eines Eindringends richtet sie sich zu ihrer halben Größe (Gesamtlänge eineinhalb Meter) auf und spuckt dem Angreifer Säure entgegen (2W20 Säureschaden, auch für Rüstung). Reicht dem Angreifer das noch nicht kann sie ihn auch noch mit einem Biß verletzen, der diesen Säureschaden zusätzlich enthält.

Reaktion	7	LP	20+4w6		
Gehen	4	LP-Std.	34		
Rennen	6				
Tragen	1	Rü-ST	0	Biß	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	0	1W6 + Säure 2W10	
Angriff	5	Rü-WU	0	Säure	
Abwehr	3			2W10	

Pfeilnatter

Die Pfeilnatter ist eine kleine Schlange, lediglich dreißig bis vierzig Zentimeter lang, mit geringelten blauen und roten Streifen. Aus bisher noch unbekannten Gründen ist sie äußerst aggressiv und bißwütig. Ihr Gift ist zwar nicht tödlich für größere Wesen, doch lähmt es sie für 1W20 Runden völlig und behindert es noch 1W6 Tage nach dem Biß mit -1 auf alle Bewegungswürfe. (Giftwurf *Knifflig*) Die Pfeilnatter wird gerne von Attentätern benutzt, um ihre Opfer hilflos zu machen.

Reaktion	7	LP	4W6		
Gehen	5	LP-Std.	14		
Rennen	5				
Tragen	0	Rü-ST	0	Biß	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	0	1W6	
Angriff	5	Rü-WU	0	Gift	
Abwehr	3			Lähmung	

Sandviper

Die Sandviper sind graubraune, gut getarnte Giftschlangen (*Aufmerksamkeit* gegen *Schwierig*). Die Sandbänke der Flüsse und Meere sind ihre Heimat. Sie jagt Vögel und kleine Insekten. Kommt ihr jemand zu nahe greift sie ohne Vorwarnung an. Ihr Gift ist tödlich (Giftwurf *Schwierig*, sonst insgesamt 8 W10 Gift-Schaden). Die Dauer bis zur vollen Wirksamkeit des Giftes sind vier Runden (2W10 pro Runde), so daß eilige Heilspprüche und Heilmittel das Leben des Opfers noch retten können. Auch mit Heilkunde kann das Leben des Gebissenen während dieser noch gerettet werden (*Heilkunde* gegen *Schwierig*), dabei reduziert sich der Schaden um 2W10.

Reaktion	8	LP	5W6	Tarnen	7
Gehen	6	LP-Std.	18		
Rennen	6				
Tragen	0	Rü-ST	0	Biß	
Aufmerk.	3	Rü-SCH	0	1W6	
Angriff	4	Rü-WU	0	Gift	
Abwehr	2			4 mal 2W10	

Lebewesen - Luftbewohner

Drache

Der Drache ist eine riesige Flugechse. Sie erreicht eine Größe von dreißig Meter Länge und einer Flügelspannweite von über fünfzig Metern. Sie sind äußerst selten und wurden bisher nur in der Luft gesehen, obwohl man schon Fußspuren ihrer Klauen neben einer grausam zerrissenen Gargechse gefunden hat. Ob sie einer Mythologie nach Feuer speien oder nicht, ist vollkommen unklar. Im Kampf gelten sie als unbesiegbar. Ein einzelner Drache soll schon ganze Flotten von Luftschiffen zerstört haben. Geschosse scheinen diesen Wesen nichts auszumachen, ihre Haut ist schier undurchdringlich (Stich 14, Schnitt 20, Wucht 16). Überlebende berichten, daß Drachen mit Vorliebe Magie einsetzen und dabei schier unbegrenzte Auswahl an magischen Effekten haben. Mann glaubt, daß Drachen alle Zauber kennen. Manche Leute Sagen, daß die Drachen die Ersten Bewohner dieser Weltt seien.

Reaktion	14	LP	270 + 6W10	LP-Std.	303
Gehen	10	MP	50 + 4W6	MP-Std.	64
Rennen	6 (40)			Zaubern	10
Tragen	3000	Rü-ST	14	Biß	
Aufmerk.	7	Rü-SCH	20	7W10	
Angriff	9	Rü-WU	16	Klaue	
Abwehr	9	Flug	40	7W10	

Flugwaran

Der Flugwaran gehört zu den fliegenden Drachen, d.h. genaugenommen möchte er dazugehören, denn es fehlt ihm doch einiges zu einem echten Drachen, vor allem Größe. Er ist nur halb so groß wie ein Drache sein sollte. Sein Aussehen und sein Auftreten lassen aber einen unbedarften Beobachter glauben, es handle sich um einen waschechten Drachen. Der Unterschied zu einem echten Drachen wird dann offensichtlich wenn es zu einem Kampf kommt, denn da gibt der Waran schnell Fersengeld.

Reaktion	12	LP	30 + 8W6		
Gehen	8	LP-Std.	58		
Rennen	24 (32 Flug)				
Tragen	45	Rü-ST	2	Biß	
Aufmerk.	6	Rü-SCH	2	1W8	
Angriff	5	Rü-WU	2	Klaue	
Abwehr	3			2W6	

Ballonqualle

Dieses fliegende Wesen erreicht lediglich eine Körpergröße von einem halben Meter, die Nesselfäden werden dagegen bis zu vier Meter lang. Die Ballonqualle tritt in Schwärmen von etwa zwanzig Wesen auf. Sie bewegt sich absolut lautlos, kann gegen den Wind fliegen und ist fast durchsichtig. Sie ist nur am Körper zu verletzen, Treffer an den Nesselfäden haben keine Auswirkung. Sie ist ein Fleischfresser, der die Opfer mit Säure auflöst und dann aufnimmt. Der Säureschaden wirkt sich zuerst auf die Rüstung aus (QP-Verlust), dann auf den Körper. Bemerken sie ein Opfer so greifen sie es an. Sie kämpfen bis zum Tode, Hauptsache der Schwarm bekommt die Beute.

Wie in allen Lebensräumen auf YARG tobt auch in der Luft ein starker Konkurrenzkampf von verschiedenen Spezies. So existieren Vögel, Flugsaurier, fliegende Säugetiere und sogar Fische die für kurze Zeit fliegen können. Daß dieser Konkurrenzkampf nicht ohne Opfer ausgeht, kann man sich denken. Die bei dem Wert *Rennen* in Klammern angegebene Zahl entspricht der Geschwindigkeit im Flug für das jeweilige Wesen.

Reaktion	1	LP	5 + 1W6		
Gehen	5	LP-Std.	9		
Rennen	0 (5 Flug)				
Tragen	0	Rü-ST	0	Säure	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	0	1 W10	
Angriff	2	Rü-WU	0		
Abwehr	4				

Flugechse

Diese Flugechse wird bis zu drei Meter lang und hat eine Spannweite von bis zu zwölf Metern. Sie ist kein besonders guter Flieger und benötigt einen langen Anlauf um zu starten. Bei der Jagd stürzt sie sich gerne von sehr hohen Bäumen oder Klippen um ihre schlechten Flugfähigkeiten zu kompensieren. Ihre ledrige Haut schützt sie mit dem Rüstungswert zwei bei allen Schadensarten. Sie ist schlecht zu zähmen und als Reittier ungeeignet. Sie muß schon großen Hunger haben, wenn sie menschengroße Wesen angreift.

Reaktion	7	LP	50 + 7W6		
Gehen	6	LP-Std.	75		

Rennen	10 (28 Flug)	Rü-ST	Biß
Tragen		Rü-SCH	2W6 +3
Aufmerk.		Rü-WU	Klaue
Angriff	5		1W10 +3
Abwehr	2		

Freischwinger

Der Freischwinger ist eine kleine Flugechse, die lediglich eine Spannweite von sechzig Zentimetern erreicht. Ihr Kot ist jedoch sehr ätzend, weshalb es unbedingt empfehlenswert ist die bis zu dreißig Wesen zählenden Schwärme zu meiden. Freischwinger leben in Höhlen und in dichten Dschungelgebieten. Fühlen sie sich bedroht so flattern sie anscheinend ziellos umher und versuchen den vermeintlichen Angreifer mit ihrem Kot zu treffen. Dieser stinkt arg und schadet Rüstung und Körper. Das Wesen greift aber nur an wenn es sich selbst, seine Bruthöhlen oder ein Wesen seines Schwarms bedroht sieht .

Reaktion	12	LP	4W6	
Gehen	4	LP-Std.	14	
Rennen	6 (40 Flug)			
Tragen	4	Rü-ST	0	Kot (Säure)
Aufmerk.	4	Rü-SCH	1	2W6
Angriff	3	Rü-WU	0	
Abwehr	5			

Gefiederte Schlange

Dieses Tier steht in direkter Verwandtschaft zu den Echsen, wie zu den Vögeln. Gerupft sieht sie aus wie eine Schlange, in der Luft jedoch wie ein zu lang geratener Vogel. Sie ist wunderschön anzuschauen, da auffallend bunt. Doch sollte man dabei in Deckung stehen, wenn man von dem bis zu fünf Meter langen Wesen nicht verspeist werden will. Das Gefieder schützt dieses Tier mit Stich 3, Schnitt 5 und Wucht 5. Sie ist sehr aggressiv und greift entweder alleine oder mit ihrem Partner an.

Reaktion	10	LP	60+7w6	
Gehen	6	LP-Std.	85	
Rennen	12 (30 Flug)			
Tragen	100	Rü-ST	3	Biß
Aufmerk.	4	Rü-SCH	5	3W8
Angriff	6	Rü-WU	5	Klaue
Abwehr	5			2W8

Greif

Der Greif gehört zur Familie der Riesenvögel, die eine Flügelspannweite von bis zu 35m haben können. Er segelt gern in großer Höhe, um sich von dort auf seine Beute zu stürzen. Als nächstes versucht der Greif mit der Beute aufzusteigen, um sie dann aus größerer Höhe zu Boden fallen zu lassen. Funktioniert das nicht, greift er konventionell mit seinem Schnabel an. Ein Greif ist ab und zu auch gezähmt als Reittier anzutreffen. Ein Problem ist es, dem Greif den Unterschied zwischen Pfleger und Futter bewußt zu machen. Ist dies erst einmal gelungen, so ist er fast so leicht zu halten wie ein Pferd.

Reaktion	30	LP	100+8w20	
Gehen	7	LP-Std.	194	
Rennen	14 (42 Flug)			
Tragen	350	Rü-ST	2	Schnabel
Aufmerk.	4	Rü-SCH	3	3W8
Angriff	6	Rü-WU	6	Klaue
Abwehr	3			2W8

Schimpfdrossel

Die Schimpfdrossel ist ein von Jägern geradezu manisch gehaßter Vogel. Ihre Eigenschaft bei der geringsten Annäherung eines möglichen Feindes in ohrenbetäubenden Gekreische auszubrechen macht jeden Hinterhalt und jede fröhliche Pirsch zu einer Unmöglichkeit. Zumal besitzt sie auch noch die Frechheit dem Feind eine Zeitlang zu folgen und somit dessen Position bekannt zu geben. Hat eine Schimpfdrossel sich aber erst einmal an ein Lebewesen gewöhnt, kann sie durch häufiges Füttern an eine Person oder Ort gebunden und so zu einer guten Alarmanlage werden.

Reaktion	10	LP	2W6	
Gehen	2	LP-Std.	7	
Rennen	6 (20 Flug)			
Tragen	0	Rü-ST	0	Schnabel
Aufmerk.	7	Rü-SCH	0	1
Angriff	1	Rü-WU	0	Klaue
Abwehr	6			1

Schockhuhn

Das Schockhuhn ist eine abartige Entwicklung des ganz normalen Rebhuhnes. Den Namen verdankt es seiner Fähigkeit mit Hilfe des Schwanzes einen starken Energieschlag auszuteilen Gegen den **keine Rüstung** schützt. Der Jäger, der das Schockhuhn mit einem Rebhuhn verwechselt, bereut dies schnell. Das Schockhuhn greift auch an, sobald es sich in Gefahr fühlt. Es lebt meist in Gruppen von drei bis zehn Wesen, die sich vehement zu verteidigen wissen.

Reaktion	9	LP	4W6	
Gehen	6	LP-Std.	14	
Rennen	12 (18 Flug)			
Tragen	1	Rü-ST		Schock
Aufmerk.	5	Rü-SCH		2W10 + 1W6
Angriff	4	Rü-WU		
Abwehr	1			

Trauerreiher

Der Trauerreiher ist die Müllverwertungsanlage der Grasebenen von Yarg. Normalerweise ernährt er sich ausschließlich von Aas, doch wartet er nicht unbedingt bis sein Futter ganz tot ist. Oft gibt er einem verletzten oder hilflosen (gefesselten) Opfer durch seinem scharfen Schnabel, den er wie einen Speer einsetzt, erst den Rest.. Der Tauerreiher ist etwa zwei Meter groß und hat ein häßlich graubraunes Gefieder.

Reaktion	8	LP	30 + 5W6	
Gehen	7	LP-Std.	49	
Rennen	14 (28 Flug)			
Tragen	5	Rü-ST	0	Schnabel
Aufmerk.	4	Rü-SCH	1	2W8 (Stich)
Angriff	2	Rü-WU	2	Klaue
Abwehr	2			1W8

Vampirfledermaus

Bei diesem Wesen handelt es sich zwar um eine Echsenart, doch hat sich der Name eingebürgert. Die Vampirfledermaus ist eine nachtaktiver Blutsauger von etwa zehn bis zwanzig Zentimeter Größe. Vor dem ersten Biß betäubt dieses Wesen die Haut seines Opfers mit einem Gift in seinem Speichel, so daß ein unaufmerksames oder schlafendes Opfer den Angriff nicht bemerkt. Die Vampirfledermaus kehrt immer wieder zu ihrem Opfer zurück. Dieses erleidet durch das Gift und den Blutverlust pro Besuch des Blutsaugers einen Verletzung von 3W6. Die Wunde selber ist so klein, daß es das Opfer nicht bemerkt. Während der 3 Runden Zeit, die das Wesen zum Saugen braucht, hat das Opfer eine geringe Chance das Wesen zu entdecken (Aufmerksamkeit gegen Knifflig).

Reaktion	8	LP	3W6	
Gehen	3	LP-Std.	11	
Rennen	4 (20 Flug)			
Tragen	0	Rü-ST	0	Biß
Aufmerk.	4	Rü-SCH	0	3W6
Angriff	3	Rü-WU	0	

Lebewesen - Wasserbewohner

Hier sind alle Wesen aufgeführt die in den Tiefen der Meere, Seen und den Flüssen vorkommen und nicht an Land überleben können.

Fliegende Fische

Die Fliegenden Fische werden auch die Ratten des Meeres genannt. Sie sind eine Plage für jedes Schiff. Fliegende Fische greifen alles an, was nach Nahrung aussieht. Dabei leben sie in Schwärmen von fünfzig bis hundert Stück. Sie sind etwa fünfzig Zentimeter lang und haben Flügel mit denen sie etwa hundert Meter weit und zehn Meter hoch flattern können. Weder auf großen Schiffen noch auf Kaianlagen ist man vor ihnen sicher. Diese Fische sind so gierig, daß sie sogar Wesen am Ufer angegriffen haben, auch wenn viele von ihnen sterben, bevor sie das Meer wieder erreichen, da sie von Land aus nicht abfliegen können.

Reaktion	6	LP	2W6	
Schwimmen	7	LP-Std.	7	
Fliegen	12			
Tragen	0	Rü-ST	0	Biß
Aufmerk.	5	Rü-SCH	0	1W8
Angriff	3	Rü-WU	0	
Abwehr	1			

Amruk (Riesenkraken)

Der Amruk wird von vielen Seefahrern als der Schrecken der Meere bezeichnet. Es handelt sich dabei um eine riesige Variante des Kraken. Dieser Krake greift normalerweise nur große Meerestiere an und reißt mit seinen Fangarmen Stücke aus ihnen um sie zu verspeisen. Daß er bedauerlicher Weise Boote mit diesen Tieren verwechselt und die Lebewesen auf den Booten für seine Fleischhappen hält, dafür kann das Tier an sich nichts. Trotzdem wird der Koloß mit seinen bis zu zwanzig Meter langen Fangarmen, wo immer er auftaucht mit speziellen Booten gejagt. Dies ist nicht ungefährlich da er bis zu drei Gegner gleichzeitig angreifen kann (keine Malis auf Doppelangriffe).

Reaktion	3	LP	200+6w20	
Schwimmen	6	LP-Std.	263	
Schnell Schw.	12			
Tragen	700	Rü-ST	4	Griff
Aufmerk.	3	Rü-SCH	6	6w10
Angriff	4	Rü-WU	8	Schlag
Abwehr	3			3W10 + 1W8

Hai

Haie werden auf Yarg zum Glück nicht so groß. Lediglich bis zu drei Metern beträgt ihre Länge. Doch macht es sie nicht viel harmloser. Ihr eleganter Körperbau macht sie zu einem der schnellsten Schwimmer unter Wasser. Und ihr Verhalten in Gruppen von drei bis zehn Tieren aufzutreten macht sie zu einem Schrecken für jeden Schwimmer und Taucher. Sie sind nicht besonders aggressiv, bis zu dem Moment, an dem sie Blut gerochen haben. Die raue Haut des Hais richtet bei Kontakt im Handgemenge 1W4 Schnittschaden an.

Reaktion	10	LP	40 + 8W6	
Schwimmen	13	LP-Std.	68	
Schnell Schw.	26			
Tragen	20	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	6	Rü-SCH	2	2W10
Angriff	6	Rü-WU	2	
Abwehr	3			

Kulik

Der Kulik ist ein Raubfisch, auf dessen Speiseplan der Quastfisch ganz oben steht. Er wird bis zu zwei Meter lang und ist auch bei Anglern ein beliebtes Ziel, denn trotz seines nicht ansprechenden Aussehens ist sein Fleisch sehr wohlschmeckend. Humanoide greift er nur an wenn er sehr hungrig ist oder sich bedroht fühlt. Er lebt in Flüssen oder Süßwasserseen.

Reaktion	7	LP	15 + 6W6	
Schwimmen	9	LP-Std.	36	
Schnell Schw.	18			
Tragen	10	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	3	Rü-SCH	1	2W6
Angriff	2	Rü-WU	1	
Abwehr	1			

Meernixe

Die Meernixe ist alles andere als die hübsche vollbusige Meeresjungfrau, wie man sie aus alten Erdenmärchen kennt. Sie hat zwar eine geringfügige Ähnlichkeit mit einer Erdenfrau gekreuzt mit einem Fisch, doch wer einmal in ihre schwarzen Augen geschaut hat, erahnt woher sie ihren Namen hat. Die Meernixe beherrscht, wie die Hypra eine Art der Hypnose (Zauberfertigkeit Stufe 5). Ihre Opfer zieht sie in ihren Bann, um sie in das Wasser zu locken, in dem sie lebt. Die Opfer sind verloren, da der Angriff der Meernixe überraschend und tödlich für sie ist.

Reaktion	9	LP	40+8w6	Hypnose	5
Schwimmen	8	LP-Std.	68		
Schnell Schw.	16				
Tragen	15	Rü-ST	0	Biß	
Aufmerk.	3	Rü-SCH	0	2W8	
Angriff	5	Rü-WU	0	Klaue	
Abwehr	4			2W8	

Nässy

Dieses Seeungeheuer erreicht eine Länge von sechzehn Meter. Es kommt nur in tiefen Süßwasserseen vor. Nässy ist nicht nur fähig sich trotz der Größe sehr gut zu tarnen, sondern ist auch in der Lage jede Ausübung der Magie zu unterbinden (wie Hexenhammer).

Reaktion	8	LP	120 + 5W10	Tarnen	6
Schwimmen	8	LP-Std.	???	Hexen-	8
Schnell Schw.	12	Gehen	2	hammer	
Tragen	250				
Aufmerk.	7	Rü-ST	5		
Angriff	2	Rü-SCH	5	Biß	
Abwehr	5	Rü-WU	5	4W10	

Nautilus

Dieser Ammonite erreicht eine Größe von fünf Metern. Gefürchtet wird sein Erscheinen auf allen Meeren. Denn ohne daß das Wesen angegriffen hat, ging es den Besatzungen der Schiffe übel (wie Zauberspruch Geisterhammer mit Reichweite vierzig Meter und einem Schaden von 2W8). Kommt es zu einen Kampf mit einem Nautilus, so schlägt er mit seinen Tentakeln um sich. So kann er 4 Angriffe gleichzeitig durchführen (kein Malus). Ist ein Kampf aussichtslos für das Wesen, so zieht es sich in seinen Panzer zurück und läßt sich zum Meeresboden sinken. Seine Haut schützt ihn mit lediglich Stich 1, Schnitt 1 und Wucht 1, sein Panzer jedoch mit 15, 18, 18.

Reaktion	8	LP	55 + 6W6	Geister-	5
Schwimmen	3	LP-Std.	76	hammer	
Schnell Schw.	6				
Tragen	70	Rü-ST	1/15	Tentakel	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	1/18	4 mal 2W6	
Angriff	4	Rü-WU	1/18		
Abwehr	2				

Pürranja

Der Pürranja ist ein räuberischer, etwa zwanzig Zentimeter langer Fisch, der in Schwärmen von sechs bis sechzig die Flüsse unsicher macht. Er ist äußerst aggressiv und fällt alle Lebewesen, auch Krokodile an, die in seine Nähe kommen, solange er eine Chance hat durch deren natürliche Rüstung zu kommen. Sie sind aggressiv bis in den Tod. Haben Pürranjas großen Hunger, greifen sie sogar Schwarmmitglieder an.

Reaktion	8	LP	4W6		
Schwimmen	6	LP-Std.	14		
Schnell Schw.	9				
Tragen	0	Rü-ST	0	Biß	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	0	1W10	
Angriff	4	Rü-WU	0		
Abwehr	3				

Riesenqualle

Die Riesenqualle lebt normalerweise weit draußen im offenen Meer, aber es kann vorkommen, daß sie in die Nähe von Stränden gespült wird. Mit ihren bis zu fünfzehn Meter langen Tentakeln, die mit sehr giftigen Nesseln besetzt sind, sind die Riesenqualle eine große Gefahr für Schwimmer. Sobald ein Tentakel ein Lebewesen berührt, wird das Gift in den Körper gespritzt. (Giftwurf Normal) Das Opfer wird zum Maul der Qualle gezogen, um dort dann verspeist zu werden. Zu töten ist die Qualle nur an ihrem Körper. Aus dem Griff eines Tentakels kann man sich mit Abwehrtechniken, Stärke gegen *Schwer* oder einem Schnittschaden über zehn LP befreien.

Reaktion	2	LP	30+6w6		
Schwimmen	1	LP-Std.	51		
Tragen	1	LP-Tentakel	10		
Aufmerk.	4	Rü-ST	0	Gift	
Angriff	4	Rü-SCH	0	3W12	
Abwehr	0	Rü-WU	2		

Sarhak

Der Sarhak ist ein unter Wasser lebender Dinosaurier. Er ist dem Hai nicht unähnlich in seiner Körperform, doch besitzt er eine lange, schnabelähnliche Schnauze. Diese ist mit Reihen scharfer Zähne gespickt, die alles zerreißen. Er ist ein äußerst schnelles Wesen, mit der Fähigkeit bis zu fünf Meter aus dem Wasser zu springen und sich somit seine Beute zu schnappen. Der Sarhak wird bis zu sieben Meter lang. Er ist sehr aggressiv und greift alles an was irgendwie eßbar erscheint.

Reaktion	10	LP	83 + 6W10		
Schwimmen	12	LP-Std.	116		
Schnell Schw.	24				
Tragen	50	Rü-ST	3	Biß	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	4	3W10	
Angriff	9	Rü-WU	3		
Abwehr	7				

Quastfisch

Der Quastfisch ist ein in Flüssen lebender Raubfisch. Er ist ein beliebtes Beutetier von Anglern, da er sehr gut anbeißt und sein Fleisch sehr schmackhaft ist. Er wird etwa 50 cm lang.

Reaktion	6	LP	10 + 3W6	
Schwimmen	7	LP-Std.	21	
Schnell Schw.	10			
Tragen	0	Rü-ST	0	Biß
Aufmerk.	2	Rü-SCH	0	1 W6
Angriff	1	Rü-WU	0	
Abwehr	1			

Schnappfüßler

Seinen Namen hat der Schnappfüßler seiner Körperform zu verdanken. Sein Maul ist faßt ebenso lange wie der Rest seines Körpers. Der Schnapp-füßler wird bis zu fünf Meter lang. Auch er gehört nicht zu den Wesen, denen man unter Wasser begegnen sollte. Er ist noch aggressiver als der berühmte Sarhak. Für Schiffbrüchige bedeutet er meist den Tod da er erst alle erreichbaren Opfer Tötet und dann erst mit der Mahlzeit beginnt.

Reaktion	7	LP	60+6w10	
Schwimmen	8	LP-Std.	93	
Schnell Schw.	16			
Tragen	50	Rü-ST	2	Biß
Aufmerk.	5	Rü-SCH	3	3w8
Angriff	4	Rü-WU	4	
Abwehr	3			

Tarnlurch

Der Tarnlurch ist wohl das heimtückischste Wesen auf YARG. Es greift grundsätzlich nur aus dem Hinterhalt an. Dabei verläßt es sich auf seine perfekte Tarnfähigkeit von Stufe 8. Nach seinem Angriff versucht es sich sofort zurückzuziehen, um sich erneut zu tarnen. Gelingt dem Wesen das, so versucht es sein Opfer mehrmals anzugreifen, solange bis es selbst getroffen wurde. Der Tarnlurch wird etwa einen Meter lang und lebt in Sümpfen. Er fürchtet sich nicht vor größeren Wesen und auch nicht vor Feuer. Tarnlurche greifen zwar nicht im Rudel an aber sie leben häufig nahe beieinander und man wird dementsprechend innerhalb weniger Runden von verschiedenen Wesen angegriffen.

Lebewesen - Nutztiere

Ein erfreuliches Kapitel sind die Nutztiere. Diese Tiere sind von den Siedlern der verschiedenen Spezies mitgebracht worden. Und somit sind sie sehr unterschiedlich in ihrer Art und Anwendung. Die Preise gelten für ihre Herkunftsregion. Die Werte können in einer Art stark variieren , was sich im Preis niederschlägt. Zum Kampf ausgebildete Reittiere kosten üblicherweise das Doppelte des Preises.

Chaaldra

Dieser bis zu fünf Meter groß werdende Riesenlaufvogel wird als Reittier und Fleischlieferant gehalten. Er ist was das Futter betrifft sehr genügsam und kann in jedem Klima gehalten werden. Er ist relativ leicht zähmbar. Wild oder verwildert ist er aufgrund seines großen, scharfen Schnabels und seiner scharfen Krallen kein leichtes Opfer für den Jäger. Er ist ein ausdauernder Läufer der auch über eine Stunde seine Höchstgeschwindigkeit halten kann. Im Kampf ist er nicht leicht zu reiten (Reiten -2).

Reaktion	8	LP	40 + 3W6	Preis	250
Gehen	12	LP-Std.	51		
Rennen	32				
Tragen	65	Rü-ST	2	Biß	
Aufmerk.	3	Rü-SCH	3	1W10	
Angriff	1	Rü-WU	3	Klaue	
Abwehr	3			1W10	

Bumlux

Ein Bumlux ist ein kleines, grünblaues pelziges Wesen mit sechzehn Beinen. Es ist etwa dreißig Zentimeter lang und wird maximal zwölf hoch. In der spitzen Schnauze des Bumlux befinden sich keinerlei Zähne. Jedoch hat der Bumlux eine raue Zunge mit der das Wesen weiche Pflanzenteile aufnehmen kann. Der Bumlux ist nicht häufig, wird aber als Haustier geschätzt, da er die Eigenschaft hat alles sauber zu schlecken, was irgendwie flüssig oder klebrig ist und begonnen hat zu stinken. Leider sind Zuchtergebnisse bisher erfolglos geblieben, da der Bumlux sich in Gefangenschaft nicht zur Fortpflanzung bewegen läßt. Paarungsverhalten der frei lebenden Vielgrabber sind auch noch unerforscht.

Reaktion	6	LP	10+3W6	Preis	300
----------	---	----	--------	-------	-----

Gehen	4	LP-Std.	21	
Rennen	8			
Tragen	1	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	8	Rü-SCH	1	1W4
Angriff	3	Rü-WU	1	
Abwehr	4			

Bambuk

Ein Bambuk zu reiten erfordert viel Können von dem Reiter. Da Bambuks die Eigenschaft haben, beim Rennen sich aufzurichten und zweibeinig zu laufen, während sie normalerweise auf allen Vieren laufen. Rennend kann es sich nur kurze Zeit fortbewegen. Trotzdem erfreut sich die bis zu drei Meter lange Echse (Schulterhöhe 1,2m) bei vielen kleineren Spezies großer Beliebtheit. Dieser genügsame Pflanzenfresser läßt sich leicht lenken und ist eines der preisgünstigsten Reittiere.

Reaktion	8	LP	73 + 6W6	Preis	1200
Gehen	12	LP-Std.	94		
Rennen	28				
Tragen	120	Rü-ST	1	Biß	
Aufmerk.	3	Rü-SCH	2	2W8	
Angriff	4	Rü-WU	3	Klaue	
Abwehr	3			2W8	

Dwaan

Das Dwaan ist ein der Kuh nicht unähnliches sechsbeiniges Echsenwesen. Bedauerlicherweise gibt es keinerlei Milch, dafür entschädigt es den Besitzer mit äußerster Geduld und sehr schmackhaften Eiern und Steaks. Auch wenn es sich nicht zum Reiten eignet, so ist das Dwaan doch ein prima Zugtier für langsame Karren oder den Pflug. Das Dwaan wird bis zu sechs Meter lang und hat eine Schulterhöhe von zwei Metern. Das Dwaan ernährt sich von ziemlich allem, was grün ist und nicht wegläuft.

Reaktion	6	LP	82 + 6W6	Preis	450
Gehen	10	LP-Std.	103		
Rennen	20				
Tragen	80 / 1000	Rü-ST	2	Hörner	
Aufmerk.	2	Rü-SCH	3	2W6	
Angriff	2	Rü-WU	3	Hufe	
Abwehr	2			2W6	

Pferrt

Der Name des Tieres stammt von dem uns bekannten Vierbeiner, doch hat dieses sechsbeinige Wesen mit den Stummelohren nur noch wenige Gene mit seinem Vorfahren gemein. Historisch wurde dieses genmutierte Wesen für bergige Gebiete gezüchtet. Es ist etwa fünf Meter lang und hat eine Schulterhöhe von zwei Metern. Es ist wohl eines der ausdauerndsten und genügsamsten Reittiere. das Pferrt kann auch in schwierigem Gelände über Stunden seine Höchstgeschwindigkeit halten.

Reaktion	7	LP	40 + 6W10	Preis	850
Gehen	11	LP-Std.	73		
Rennen	27				
Tragen	240	Rü-ST	1	Biß	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	2	2W6	
Angriff	2	Rü-WU	2	Hufe	
Abwehr	2			2W10	

Quabber

Ein Quabber ist ein sehr praktisches Reittier, wenn man sich in Gebieten mit vielen Wasserflächen befindet. Das Quabber trägt Fracht und Reiter über Land und über jedes Wasser. Jedoch bewegt es sich im Wasser dreimal so schnell, wie an Land. Das Quabber hat nur eine dünne Panzerung. Es wird etwa zwölf Meter lang, wobei die Hälfte der Hals und der Schwanz ausmacht. Der Quabber erhielt seinen Namen durch sein quakendes Geplapper, daß er dauernd ausstößt.

Reaktion	4	LP	51 + 6W6	Preis	1400
Gehen	4	LP-Std.	72		
Rennen	8	Schwimmen	24		
Tragen	160			Biß	
Aufmerk.	3	Rü-ST	0	3W8	
Angriff	1	Rü-SCH	1		
Abwehr	2	Rü-WU	1		

Nandal

Ein Nandal ist eine sehr zuverlässige Reitflugechse. Zwar gehorcht sie nicht jedem Reiter, ist aber dafür sehr anhänglich und läßt den Reiter selten im Stich. Ein Nandal erreicht eine Flügelspannweite von bis zu dreißig Metern. Vorzugsweise ernährt sich ein Nandal von Fisch und ist somit fast nur an Küstengebieten im Einsatz. Der Kaufpreis für ein Nandal beginnt ab 5000 GE und er frißt pro Tag etwa für 15 GE Fisch wenn man ihn nicht selbst jagen läßt. Mit einem Reiter kann er etwa zwei Stunden in der Luft bleiben, dann braucht er eine halbe Stunde Pause.

Reaktion	8	LP	40 + 6W10	Preis	5000
Gehen	6	LP-Std.	73		
Fliegen	50				
Tragen	140	Rü-ST	1	Biß	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	2	3W6	
Angriff	4	Rü-WU	2	Klaue	
Abwehr	3			3W8	

Sinnriss

Das Sinnriss ist ein dem Pferd ähnliches Wesen. Es hat eine Schulterhöhe von zwei Metern. Sein dichtes, langes Fell und seine kurzen, stumpfen Hörner auf dem dreieckigen Kopf unterscheiden es vom Pferd. Diese Hörner setzt es mit Vorliebe im Sturmangriff ein (kein Malus). Auch hat es statt Hufe hornige Fußballen. Das Sinnriss ist wohl eines der schnellsten Reittiere in den Ebenen von YARG. Von Kriegerern ist sehr geschätzt, da es ein gutes Verhalten im Kampf bietet.

Reaktion	9	LP	57 + 8W6	Preis	1500
Gehen	16	LP-Std.	85		
Rennen	40				
Tragen		Rü-ST	1	Horn	
Aufmerk.		Rü-SCH	3	2W10	
Angriff	2	Rü-WU	4	Hufe	
Abwehr	4			2W8	

Reit- und Kampfschwein

Reit- und Kampfschweine werden von den Twergeren benutzt. Sie haben sich aber auch bei anderen kleinwüchsigen Spezies durchgesetzt. Diese Tiere, oft auch als Kampfschwein abgerichtet (Kampfschweine haben einen Angriff von 6); sie sind zwar nicht so ausdauernd, dafür können sie aber relativ schnell auf kurzen Strecken rennen. Im Kampf versucht das Schwein grundsätzlich einen Sturmangriff mit seinen Hauern.

Reaktion	8	LP	55 + 6 W6	Preis	800
Gehen	12	LP-Std.	76		
Rennen	26				
Tragen	3	Rü-ST	2	Biß	
Aufmerk.	140	Rü-SCH	3	2w10	
Angriff	4 (6)	Rü-WU	4	Hauer	
Abwehr	3			2W10 + 1W6	

Ragul

Auch wenn ab und zu ein Greif oder ein Nandal als Reitvogel zu sehen ist, so ist doch der Ragul weitaus häufiger in den Flughorsten anzutreffen. Der Ragul hat eine Flügelspannweite von bis zu fünfundzwanzig Metern. Im Kampf setzen Raguls grundsätzlich ihre Klauen an den Flügeln ein. Der Ragul kann auch mit Reiter einen halben Tag Fliegen ohne Rast. Er frißt pro Tag für etwa 20 GE. Läßt man ihm genug Zeit, so kann er sich mehrere Tage von Sträuchern und Wiesen ernähren.

Reaktion	8	LP	40 + 6W10	Preis	4000
Gehen	7	LP-Std.	73		
Rennen	12	Fliegen	60		
Tragen	120			Biß	
Aufmerk.	4	Rü-ST	0	2W10	
Angriff	3	Rü-SCH	2	Klaue	
Abwehr	4	Rü-WU	3	2W10 + 1W6	

Wookan

Ein Wookan ist ein zweibeiniges Echsenwesen, daß als Reittier genutzt wird. Hat man sich an den schaukelnden Gang und dem unangenehmen Geruch gewöhnt, wird man schnell feststellen, daß es sich bei diesem Fleischfresser um ein schnellen und zuverlässigen Partner in allen Situationen handelt. Der Wookan ist, sobald er gefüttert ist, äußerst friedliebend. Trotz seiner Größe, von etwa drei Metern (1,5 Meter Sitzhöhe) wendet sich ein

Wookan, nur im äußersten Fall von Hunger gegen seinen Reiter. Seine grünblaue Schuppenhaut tarnt ihn gut in den Waldgebieten, in denen er heimisch ist .

Reaktion	8	LP	51 + 6W6	
Gehen	12	LP-Std.	72	
Rennen	28			
Tragen	150	Rü-ST	2	Biß
Aufmerk.	3	Rü-SCH	3	2W8
Angriff	2	Rü-WU	3	Klaue
Abwehr	3			2W8

Zorax

Das Zorax ist das größte an Land lebende Nutztier. Es erreicht eine Schulterhöhe von sechs Metern und eine Länge von fünfundzwanzig. Es erreicht trotz seiner Körpergröße eine angenehme Geschwindigkeit. Dieses Wesen ist für seine Friedlichkeit berühmt und leicht zu kontrollieren. Es muß nur einmal die Woche essen und trinken.

Reaktion	5	LP	100 + 6W20	Preis	4000
Gehen	9	LP-Std.	163		
Rennen	22				
Tragen	4000	Rü-ST	1	Biß	
Aufmerk.	1	Rü-SCH	2	5W10	
Angriff	1	Rü-WU	2		
Abwehr	1				

Zorg

Das Zorg ist ein trotz seiner Aggressivität ein geschätztes, schnelles Reittier. Einmal gezähmt und an seinen Besitzer gewöhnt, ist es ihm treu ergeben. Stolz Besitzer kappen die Hörner ihrer Zorks nicht. Auch können zum Kampf ausgebildete Zorks in Einheit mit ihren Reiter ein gefährlicher Gegner sein. Das Zorg wird mit Schwanz vier Meter lang und hat eine Schulterhöhe von drei Metern. Sein drahtiges Fell gibt ihm einen anständigen Schutz, den es aufgrund seiner Aggressivität auch braucht. Ein nervöses Zorg zu beruhigen ist eine knifflige Sache.

Reaktion	9	LP	58 + 8W6	Preis	2000
Gehen	11	LP-Std.	86	Biß	
Rennen	28			2W8	
Tragen	150	Rü-ST	2	Klaue	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	3	2W6	
Angriff	5	Rü-WU	3	Hörner	
Abwehr	5			3W8	

Tjagg

Das Tjagg ist ein riesiges büffelähnliches Wesen. Es wird von den Trollen als Reittier und Lasttier benutzt. Es wird etwa sechs Meter lang und hat drei Meter Schulterhöhe. Es ist nicht besonders schnell aber genügsam und ausdauernd, besonders in flachen Gegenden ist es ein ideales Transporttier.

Reaktion	5	LP	100 + 4W20	Preis	3500
Gehen	7	LP-Std.	142	Biß	
Rennen	14			3W10 + 1W12	
Tragen	600	Rü-ST	14	Hörner	
Aufmerk.	1	Rü-SCH	14	4W10	
Angriff	4	Rü-WU	16	Hufe	
Abwehr	1			6W10	

Tamtam

Das Tamtam ist ein riesiges Wesen. Als Reittier ist es aufgrund seiner geringen Gehorsamkeit nicht sehr beliebt. Das Tamtam kann nur von einem starken Reiter dirigiert werden, da es sich nur durch Stärke dirigieren läßt (Stärkewurf gegen Knifflig). Zudem ist ein Tamtam äußerst eigenwillig. In Wut geraten ist ein Tamtam kaum zu bremsen . Es erreicht eine Schulterhöhe von 3,5 Metern und eine Länge von sieben. Vor allem Armeen schätzen dieses Tier, da es mit einer zusätzlichen Panzerung jeden Schilderwall und jede Speerreihe aufbricht.

Reaktion	3	LP	78 + 4W20	Preis	2500
Gehen	7	LP-Std.	120		
Rennen	14				
Tragen	550	Rü-ST	6	Horn	
Aufmerk.	3	Rü-SCH	7	4W10	

Lebewesen - Monster

Obwohl viele der bereits genannten Wesen man getrost als Monster bezeichnen kann, wird es auf Yarg doch erst hier so richtig schaurig. Denn diese Wesen sind keiner Art einzuordnen und oft von dem einzigen Nutzen andere zu fressen. Man vermutet, daß viele dieser Wesen ausgesetzt wurden um andere Siedlungen zu zerstören, genaues ist nicht mehr zu ermitteln.

Ghul

Ghule sind in Sümpfen lebende Wesen mit humanoider Gestalt und sehr geringfügiger Intelligenz. Zwar leben sie im Wasser aber können auch über eine Zeit von mehreren Tagen in der Luft überleben, falls ihr Sumpf austrocknet. Sie haben einen gegengestellten Daumen und benutzen Äste als Keulen. Sie leben ausschließlich von Fleisch und jagen auch somit einsame Reisegruppen. Die Ghule jagen niemals allein und leben in Familienverbänden von zehn bis fünfzig Wesen. Ghule werden bis drei Meter groß, sind jedoch nicht besonders breit gebaut. Ihre grünlich braune Haut ist mit feinen Schuppen besetzt. Bei Griffen wird eine Stärke von acht bis zehn angenommen. Ghule sind von sich aus nicht böartig, sondern hauptsächlich an der Ernährung interessiert. Kann man ihnen Alternativen bieten, sind sie durchaus dankbar und hilfsbereit.

Reaktion	3	LP	54 + 8W6	
Gehen	5	LP-Std.	82	
Rennen	10			
Tragen	44	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	3	Rü-SCH	2	2W8
Angriff	4	Rü-WU	2	Klaue
Abwehr	4			2W8

Eisenfraß

Das Eisenfraß ist ein von Abenteurern und Händlern äußerst gefürchtetes Wesen. Es ernährt es sich von Eisen und am liebsten vom edelsten Hartmetall. Das Wesen selbst ist vergleichbar mit 20 Liter flüssigen Wackelpuddings in einem durchsichtigen Blau. Es lebt an dunklen Stellen, wie Höhlen, Ruinen und Dschungel. Eisenfraße hängen gewöhnlich an Bäumen oder Decken und lassen sich auf wandelnde Eisenträger fallen. Eisenfraße sind fast nur durch Feuer oder Magie zu verletzen, Wucht macht nur 1/4 Schaden, Schnitt- oder Stichschaden kann sie nicht verletzen. Haben Eisenfraße die Anzahl an QP gefressen, die sie auch an LP haben, ziehen sie sich zurück. Eine Metallwaffe, mit der es getroffen wird, verliert 1W10 QP. Ein Wesen wird nie angegriffen aber Metall immer .

Reaktion	6	LP	30 + 6W10	
Gehen	3	LP-Std.	63	
Tragen	1	Rü-ST	1/4 Schaden	Eisenfraß
Aufmerk.	7	Rü-SCH	immun	QP 4W10
Angriff		Rü-WU	Immun	
Abwehr				

Kleckerwockie

Der Kleckerwockie ist ein riesiges zweibeiniges Monster mit drei langen Greifarmen. Mit diesen packt es das Opfer (Haltegriff mit Stärke 12), hält das Opfer in der Luft während es mit der Reibeisenzunge kleine Stücke vom Körper lutscht (Ablutschen 2W6 Schaden Schnitt + 2W6 Säure; zerstört auch Rüstungen.) Er greift alles an was irgendwie nach Nahrung aussieht. Die genauen Lebensräume und die Größe dieses Wesens ist unbekannt, da es sehr selten vorkommt.

Reaktion	7	LP	90 + 6W6	
Gehen	8	LP-Std.	111	
Rennen	16			
Tragen	120	Rü-ST	5	Biß
Aufmerk.	2	Rü-SCH	5	2W6 +
Angriff	8	Rü-WU	5	Säure
Abwehr	5			2w6

Stalker

Der Stalker ist ein nicht flugfähiger, aber fleischfressender Vogel, der in großen Grassteppen anzutreffen ist. Bemerkenswert ist seine Art zu jagen, denn er springt mit Anlauf auf sein Opfer mit ausgestreckten Krallen (Sturmangriff) und reißt sie so zu Boden. Durch die Krallen am Boden fixiert (wie Haltegriff) hat die Beute dann wenig Chancen sich gegen die Schnabelhiebe zu wehren, die dann auf sie niederprasseln. Durch seine Feder ist

der Stalker mit 1 / 2 / 2 geschützt. Ausgewachsene Stalker können bis zu 3,50 m groß werden. Der Stalker lebt in losen Gruppen, die sich über ein Jagdrevier verteilen.

Reaktion	10	LP	30 + 7W6	
Gehen	12	LP-Std.	55	
Rennen	30			
Tragen	60	Rü-ST	1	Schnabel
Aufmerk.	2	Rü-SCH	2	2W8
Angriff	5	Rü-WU	2	Klaue
Abwehr	1			2W10 + 1W6

Wollnashorn

Das Wollnashorn ist ein friedlicher Pflanzenfresser, der jedoch aus unerfindlichen Gründen ziemlich leicht reizbar ist. Aus diesem Grund ist es auch öfters in der Wildnis anzutreffen, als in Gehegen, wo es wegen seiner Wolle gehalten wird. Das Wollnashorn erreicht eine Schulterhöhe von etwa zwei Metern und wird von seinem Fell mit 2 / 3 / 4 geschützt. Nach Möglichkeit (sechs Meter Anlauf) greift es mit seinem Horn im Sturmangriff an (nur -1 für Sturmangriff).

Reaktion	5	LP	60 + 7W6	
Gehen	6	LP-Std.	85	
Rennen	12			
Tragen	250	Rü-ST	2	Horn
Aufmerk.	2	Rü-SCH	3	1W12 + 2W8
Angriff	5	Rü-WU	4	Biß
Abwehr	3			2W8

Schlaffe

Kleines auf Bäumen lebendes Säugetier. Sieht aus wie eine Mischung zwischen Kaninchen und Affe, mit einem kleinen buschigen Schwanz. Ein Schlaffe ist Vegetarier und meist sehr friedlich. Wird jedoch einer aus dem bis dreißig Schlaffen großen Familienverband angegriffen, so werfen die kleinen Wesen mit allem, was sie in die Finger bekommen können (durchschnittlicher Wuchtschaden 1W4). Die flinken Schlaffen sind kaum zu treffen. Wer sie jedoch trifft und den Wurfgeschossen ausweichen konnte, der kann sich auf ein sehr schmackhaftes Mahl freuen. Gefangene und gezähmte Schlaffen werden in einigen Städten als Schoßtiere gehalten. Sie sind ihren Besitzern gegenüber treu und bewerfen Angreifer (leider auch vermeintliche Angreifer).

Reaktion	8	LP	5W6	Werfen	6
Gehen	8	LP-Std.	18	Klettern	8
Rennen	14				
Tragen	1	Rü-ST	0	Biß	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	0	1W4	
Angriff	1	Rü-WU	0	Geschoß	
Abwehr	6			1W4	

Mangal

Der Mangal ist an und für sich ein harmloser Pflanzenfresser. Sein Ein und Alles ist jedoch sein Erdhügel, den er als Nest verteidigt. Begegnet man einen Mangal in der Nähe seines Nestes, so sollte man möglichst schnell dem Mangal klar machen, daß man kein Baum ist. Der Mangal bewegt sich extrem schnell und ist ein guter Kletterer. Er wird etwa sechs Meter lang und hat unangenehm scharfe Schneidezähne mit denen er sonst dicke Pflanzenstängel durchbeißt. Sein dickes Fell hat einen nicht unerheblichen Marktwert (ca.250 GE) aber die meisten Jäger verzichten, wenn sie sein Gebiß sehen. Er ist friedlich, wenn man sich nicht gerade seinem Hügel näherte.

Reaktion	10	LP	90 + 6W6	Klettern	5
Gehen	15	LP-Std.	111	Graben	5
Rennen	30				
Tragen	65	Rü-ST	2	Biß	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	4	3W10	
Angriff	4	Rü-WU	4	Klaue	
Abwehr	3			2W10	

Vampirratte

Die Vampirratte ist ein bis zu einem Meter groß werdendes, bösesartiges Geschöpf. Sie ernährt sich nur von Blut und überfällt mit Vorliebe einsame oder schlafende Opfer. Vampiratten leben sowohl einzeln, wie auch in todbringenden Gruppen bis zu zwanzig Wesen. Je größer die Gruppe, um so mutiger sind sie. Einzelgänger greifen höchstens einzelne, wache und unverletzte Personen an, große Gruppen dieser Tiere scheuen aber auch nicht davor zurück Reisegruppen zu überfallen.

Reaktion	10	LP	20 + 5W6	Durchwinden	5
----------	----	----	----------	-------------	---

Gehen	7	LP-Std.	38	Schleichen	5
Rennen	14	Klettern	4		
Tragen	15			Biß	
Aufmerk.	5	Rü-ST	2	2W8	
Angriff	4	Rü-SCH	2	Klaue	
Abwehr	4	Rü-WU	2	1W6 + 1W8	

Schlorg

Das abstruseste und wohl ekelhafteste Wesen ist der Schlorg. Er sieht aus wie ein Kraken mit Krallen. Aus zwei seiner Arme, wachsen knollenartige Keulen heraus, die mit Saugnäpfen ausgestattet sind. Aus den Saugnäpfen tropft Säure, die jede Rüstung zerfrißt (1W20 Säureschaden an Rüstung pro Treffer, bzw. ohne Rüstung an Körper). Hat er ein Opfer gepackt (Handgemenge einleiten und Haltegriff), so versucht er es zu seinem Mund zu ziehen, wo fünfzig Zentimeter lange Zähne dem Opfer ein grausiges Ende bereiten. Er hat eine gummiartige Haut. Er greift immer an, wenn sich eine Gelegenheit bietet.

Reaktion	5	LP	75 + 6W10	Biß	
Gehen	9	LP-Std.	108	4W10	
Rennen	13			Schlag	
Tragen	200	Rü-ST	5	2W10 + 1W20 Säure	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	7		
Angriff	6	Rü-WU	12	Kralle	
Abwehr	2			2W8	

Riesenblutegel

Der Riesenblutegel erreicht eine Länge von sechzig Zentimetern. Er ernährt sich vom Blut anderer Lebewesen. Er tritt in Gruppen von bis zu zehn Stück auf. Nach dem ersten Angriff saugt er sich an seinem Opfer fest und ist dort nur durch Kraft zu entfernen (Vergleichswurf Saugen gegen Kraft).

Reaktion	2	LP	4W6	Saugen	5
Schwimmen	3	LP-Std.	12		
Kriechen	3				
Tragen	0	Rü-ST	2	Biß	
Aufmerk.	6	Rü-SCH	3	1W4	
Angriff	3	Rü-WU	5		
Abwehr	0				

Lustmolch

Der Lustmolch erreicht eine Länge von fünfzig Zentimetern. Er ernährt sich ausschließlich vom Blut anderer Lebewesen. Mit seinen spitzen Zähnen beißt er sich in einem Opfer fest, und beginnt es leer zu saugen. Er hat die Fähigkeit mit seinem Biß das Opfer in ekstatische Gefühle zu versetzen. Das Opfer hat einen Konstitution Rettungswurf dagegen. Sollte das Opfer der Ekstase verfallen, so hat es 1W4 Stunden lang auf jede Aktion einen Malus von -4. Der Lustmolch verläßt sein Opfer nachdem er entsprechend seiner LP gesättigt ist. Klettern. Der Lustmolch beißt alles Warmblütige, das zu schlafen scheint, bevorzugt aber intelligente Lebewesen. In einigen Etablissements wird der Lustmolch als Lustbringer verwendet dort zahlt man für einen lebenden, jungen Molch bis zu 2000 GE.

Reaktion	4	LP	20 + 4W6	Ekstase	5
Gehen	6	LP-Std.	24		
Rennen	12				
Tragen	1	Rü-ST	0	Saugen	
Aufmerk.	3	Rü-SCH	0	1 W8	
Angriff	4	Rü-WU	0		
Abwehr	3				

Dämonen und Geister

Auf YARG ist man zu der Ansicht gelangt, daß sich Dämonen und Engel gar nicht so arg unterscheiden. Sie kommen beide aus einer anderen Dimension und haben ihre ganz speziellen Interessen auf dieser Seite. Bloß die Methoden scheinen doch etwas unterschiedlich. Wahrscheinlich ist es, daß die als Engel und Dämonen bezeichneten Wesen nichts mit der uralten Erdmythologie zu tun haben, sondern intelligente Wesen einer anderen Dimension sind, die im Machtkampf gegeneinander liegen und beide versuchen in unserer Dimension an Macht zu gewinnen. Untote und Geister sind oft das Produkt fehlgeschlagener Beschwörungen, selten findet auch ein Toter keine Ruhe und will noch etwas erledigen bevor er sich verabschiedet (Wasser vergessen abzustellen, Rechnung zahlen etc.). Wissenschaftlich erklärbar ist dies natürlich nicht. Aber in YARG haben die Wissenschaftler bisher noch nie besonders viel Erfolg gehabt, wenn es um Magie ging.

Donkie

Dieses Wesen hat die Form eines Gorillas, mit einem riesigen Kopf aus dem zwei Hauer herauschauen und endlos langen Armen. Der Donkie ist ein äußerst kräftiges, aber auch sehr dummes Wesen. So pflegt er Feinde mit dem Inventar von Räumen zu bewerfen, die er eigentlich bewachen sollte.

Reaktion	4	LP	100	
Gehen	2	LP-Std.	100	
Tragen	80	Rü-ST	1	Biß
Aufmerk.	2	Rü-SCH	2	3W8
Angriff	4	Rü-WU	3	Schlag
Abwehr	4			2W10 + 1W8

Spucker

Ein Spucker ist ein niederes Wesen und hat die Form eines Pfannkuchens. Er kann Wände und Decken hochklettern und dort in aller Ruhe verharren. Sichtet er einen Feind so fängt er an ihn zu laut beschimpfen und bespucken. Das wäre an sich nicht so schlimm, wenn die Spucke nicht aus Säure wäre und das Wesen einen größeren Wortschatz hätte und sich nicht dauernd wiederholen würde. Die Säure verursacht 1W20 Schaden, auf der Rüstung und Körper. Der Pfannkuchen selber ist elastisch und mit einer ledrigen Haut geschützt.

Reaktion	3	LP	40	
Gehen	4	LP-Std.	40	
Rennen	8			
Tragen	0	Rü-ST	4	Säure
Aufmerk.	3	Rü-SCH	5	1W20
Angriff	4	Rü-WU	8	
Abwehr	2			

Sternenlicht

Das Sternenlicht, auch Irrlicht genannt, ist ein Wesen, welches ein helles Licht ausstrahlt. Je nach Art strahlt es in einer anderen Farbe. Sternenlichter haben die Eigenart fleischliche Wesen in die Irre zu führen oder sonst wie zu belästigen (herumtanzen vor der Nase mitten im Kampf). Warum sie dies tun ist vollkommen unbekannt. Ansonsten sind sie vollkommen harmlos. Will man sie jedoch erschlagen, stellt man sehr schnell fest, wie fix sie ausweichen können.

Reaktion	14	LP	20	
Fliegen	14	LP-Std.	20	
Tragen	0	Rü-ST	0	
Aufmerk.	7	Rü-SCH	0	
Angriff	0	Rü-WU	0	
Abwehr	8			

Eiskalte Händchen

Dieses Wesen existiert nur als ein Erzeugnis schwärzester Magie. Es handelt sich dabei um eine aus dem Totenreich zurückgerufene Hand. Diese erfüllt einem Beschwörer kleinere Dienste.

Reaktion	6	LP	6	
Gehen	1	LP-Std.	6	
Rennen	2			
Tragen	1	Rü-ST	0	Würgen
Aufmerk.	1	Rü-SCH	0	1W4
Angriff	1	Rü-WU	0	
Abwehr	1			

Mumie

Eine Mumie ist eine besondere Form der Wandelnden Leiche, da ihr Körper schon Jahrhunderte verstorben sein kann. Durch verschiedene Mittel wurde sie einbalsamiert und durch einen Fluch zum Leben erweckt. Eine Mumie findet sich als Wächter in Grabstätten. Sie kämpft bis zum letzten LP ohne Beeinträchtigung. **Als Kampfertigkeit hat sie, die ihres verstorbenen Körpers.**

Reaktion	3	LP	150 (oder Spruch)	
Gehen	2	LP-Std.	150	Waffe
Tragen	40	Rü-ST	0	Schaden + 4 Klaue

Aufmerk.	3	Rü-SCH	0	2W8
Angriff	4	Rü-WU	0	Biß
Abwehr	4			2W8

Wandelnde Leiche

Eine wandelnde Leiche ist ein aus dem Reich der Toten zurückgekehrter Körper. Dieser Körper wird von einem ruhelosen Geist beseelt. Dieser Geist ist jedoch kaum fähig seine mentalen Kräfte über die reine Bewegung hinaus auf den Körper auszudehnen. So erscheint die wandelnde Leiche als ungelenke Marionette. Eine wandelnde Leiche ist kein intelligentes Wesen und ist daher nicht beeinflussbar. Dieses Wesen kämpft ohne Beeinträchtigung bis zum letzten LP. Trägt der Tote Rüstung, so ist auch die wandelnde Leiche geschützt. Salz, als reinigendes Mineral, fügt der wandelnden Leiche 1W20 LP pro Handvoll 30g Schaden zu. Der Tote kämpft mit der Fähigkeit der lebenden Person (dem Geist). In bestimmten Kulturen ist es üblich Krieger zur Bewachung der sterblichen Überreste der Fürsten zu töten und in die Grabkammer als Wandelnde Leiche einzusperren. Diese Sitte ist ein sehr wirkungsvolles Mittel gegen Grabräuber.

Reaktion	4	LP	70	
Gehen	5	LP-Std.	70	Waffe
Rennen	10			Schaden + 3
Tragen	36	Rü-ST	6	Biß
Aufmerk.	1	Rü-SCH	5	1W10
Angriff	4 / Waffe 2	Rü-WU	6	Klaue
Abwehr	4			1W10

Wandelndes Licht

Das Wandelnde Licht ist ein Geist der ein bleiches nebelartiges Leuchten von sich gibt. Der Geist hat die Form des Kopfes des toten Wesens. Dieser gibt ab und zu ein Stöhnen und Seufzen von sich. Das Wandelnde Licht strebt danach einer lebenden Person zu folgen, bis es gebannt wird. Wird es gebannt, so verschwindet der Geist mit einem lauten Klagen. Es verschwindet sobald es Sonnenlicht oder anderem hellen Licht ausgesetzt wird, taucht aber am nächsten dunklen Ort wieder auf an dem die Person befindet. Das wandelnde Licht ist nicht zu töten. Reduziert man seine LP mit dem Spruch "Geisterhammer" auf Null so besteht eine hohe Chance, daß der Geist nicht wieder erscheint.

Reaktion	6	LP	20	
Gehen	6	LP-Std.	20	
Tragen	0	Rü-ST	immun	
Aufmerk.	4	Rü-SCH	immun	
Angriff	0	Rü-WU	immun	
Abwehr	0			

Verkünder

Der Verkünder ist ein niederer Spuk, der mit lauter Stimme verlassene Orte heimsucht. Spukende Verkünder schleichen sich an Schlafende heran, die sich an diese Orte verirrt haben, und schrecken diese mit lauten Verkündungen über deren baldiges und grausiges Ableben. Ein Verkünder ist körperlos, verkündet er, muß er sich jedoch körperlich und damit auch angreifbar machen, dies dauert etwa eine Runde.

Reaktion	6	LP	50	
Gehen	6	LP-Std.	50	
Rennen	12			
Tragen	0	Rü-ST	0	
Aufmerk.	3	Rü-SCH	0	
Angriff	0	Rü-WU	0	
Abwehr	4			

Skelett

Ein Skelett ist eine durch und durch magische Kreatur. Sie besitzt nichts außer Magie, was lebenserhaltend ist. Skelette sind einfache Wesen, die kaum fähig sind Waffen zu benutzen (Waffenfertigkeit Stufe 2), doch gehen sie ohne Angst in jedes Handgemenge (Stärke 6). Skelette kämpfen bis zu dem letzten LP ohne Behinderung. Nur Kopftreffer bereiten ihnen Schwierigkeiten. Sie können auch unter Wasser existieren, da sie keine Luft benötigen.

Reaktion	6	LP	110	
Gehen	4	LP-Std.	110	Waffe
Rennen	8			Schaden + 3
Tragen	40	Rü-ST	0	Biß
Aufmerk.	1	Rü-SCH	0	2W10

Angriff	1W10	Rü-WU	0	Klaue
Abwehr	1W10			2W6

Wächter

Der Wächter wird zur Bewachung von Räumen und Gegenständen durch Beschwörer ins Leben gerufen. Er ist eine exakte Kopie des Beschwörers in Stein. Ein Wächter ist langsam und plump, dafür ist er aber sehr haltbar. Ein Wächter kämpft mit der Faust und beherrscht die Kampffertigkeit Raufen in Abhängigkeit davon, wie gut der Beschwörer ist.

Reaktion	1	LP	60		
Gehen	2	LP-Std.	60	Raufen	1W10
Rennen	4				
Tragen	40	Rü-ST	10	Schlag	
Aufmerk.	1	Rü-SCH	10	2W10	
Angriff	1W10	Rü-WU	10	Tritt	
Abwehr	1W10			2W10	

Eiselementar

Ein Elementar des Eises wird als Kämpfer in der Schlacht gerne gerufen. Sie finden sich jedoch auch in den Zonen des ewigen Frostes (Gebirge und Nordländer) in der Nähe von magischen Stellen. Eiselementare sind nicht intelligent und sehr aggressiv. Sie werden von Magie angezogen, daher sind sie für talentierte Zauberer eine ständige Nervenbelastung.

Ein Eiselementar schießt kleine Eispile im Nahkampf und Fernkampf. Im Handgemenge sind sie eigentlich hilflos, doch wer sich mit Eiselementaren im Handgemenge befindet erhält 1W6 LP Kälteschaden. Die Pfeile sind durch die Kälte sehr schmerzhaft. Ihre Reichweite beträgt etwa 20 Meter.

Die Elementare sind besonders durch ihren guten Rüstungsschutz dem Eispanzer gefährlich. Feuer verursacht jedoch direkten Schaden (Fackel: 1W8).

Reaktion	4	LP	50 (oder Spruch)		
Gehen	1	LP-Std.	50	Fernkampf	4
Rennen	2				
Tragen	0	Rü-ST	8	Eispfeil	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	8	2W8	
Angriff	4	Rü-WU	8	Kälte	
Abwehr	1	Rü-Feuer	0	1W6	

Erdelementar

Diese Sorte von Elementaren sind in der Nähe von hohen Yargonium-Konzentrationen im Erdreich zu finden oder werden auch von Magieren beschworen. Sie können ungefähr die Form eines Tieres oder eines Menschen annehmen, dabei bleiben aber alle Details aus. Im Fernkampf schleudern die Erdelementare kleine Lehmkuugeln ab, die jedoch nur geringen Schaden anrichten. Im Handgemenge sind sie jedoch sehr stark und ihre Schläge sehr schmerzhaft.

Reaktion	3	LP	50 (oder Spruch)		
Gehen	1	LP-Std.	50	Fernkampf	4
Rennen	2				
Tragen	40	Rü-ST	0	Schlag	
Aufmerk.	1	Rü-SCH	0	2W8	
Angriff	4	Rü-WU	0	Lehmkuugeln	
Abwehr	1			1W6	

Wasserelementar

Ein Wasserelementar kann man in jedem Gewässer antreffen. Sie sind zum Glück sehr selten, da sie sehr aggressiv sind und ihre Opfer zu erstickern versuchen. Im Fernkampf und Nahkampf sind diese Elementare jedoch hilflos und sie verlieren 10LP pro Runde, die sie sich nicht in der Nähe von mindestens 100Liter Wasser aufhalten. Ein Wasserelementar versucht sofort ein Handgemenge einzuleiten. Ist dies gelungen, so verursacht es ab der folgenden Runde Schaden gegen den keine Rüstung hilft. Die einzige Möglichkeit für den Verteidiger ist es, sich von jedem Wasser zu entfernen oder das Elementar mit Feuer zu bekämpfen (Fackel: 1W8 Schaden bei dem Elementar).

Reaktion	8	LP	50 (oder Spruch)		
Gehen	5	LP-Std.	50	Fernkampf	0
Rennen	10				
Tragen	0	Rü-ST	immun	Ersticken	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	immun	1W4	
Angriff	4	Rü-WU	immun		
Abwehr	1	Rü-Feuer	0		

Feuerelementar

Jedes Feuer auf Yarg kann eines dieser Ungeheuer anziehen. Dies geschieht jedoch nur selten, da es inzwischen weitaus mehr Feuer als Elementare gibt auf diesem Planeten, früher war die Plage weitaus schlimmer. Das Feuerelementar schießt im Fernkampf mit Feuerbällen innerhalb einer Reichweite von 20 Metern um sich. Im Nahkampf und Handgemenge schlägt es mit seinen feurigen Armen zu. Gegenüber Wasser ist es sehr empfindlich, 1Liter Wasser verursachen 1W10 Schaden bei dem Elementar.

Reaktion	12	LP	50 (oder Spruch)		
Gehen	8	LP-Std.	50	Fernkampf	4
Rennen	16				
Tragen	0	Rü-ST	immun	Feuerkugel	
Aufmerk.	5	Rü-SCH	immun	2W8	
Angriff	4	Rü-WU	10	Verbrennen	
Abwehr	1	Rü-Wasser	0	2W8	

Luftelementar

Luftelementare sind kleine Wirbelstürme. Sie verursachen keinerlei Schäden außer, daß sie Staub aufwirbeln und jeden Raum verwüsten. Ein Fernkampf in einem Gebiet, in dem eine Luftelementar wütet ist vollkommen unmöglich. Durch das Herumwirbeln verlieren sie jedoch pro Runde 5LP.

Reaktion	20	LP	50 (oder Spruch)		
Gehen	4	LP-Std.	50	Fernkampf	0
Rennen	10				
Tragen	0	Rü-ST	immun		
Aufmerk.	5	Rü-SCH	immun		
Angriff	0	Rü-WU	immun		
Abwehr	0				