



PDF Version Endland - Endzeit Rollenspiel (1.9Dpdf)
© Copyright B. S. Ilktac / bsi prods. 2000 - Alle Rechte vorbehalten
Paket (PDF + Anhang) darf zum privaten Gebrauch vervielfältigt werden.
Weitergabe gegen Entgelt, Verfügbarmachung als 'Download', professionelle
Vervielfältigung und Veränderungen am Inhalt nur mit schriftlicher Genehmigung
des Verfassers!

Vielen Dank an Christian Schulz für die Konvertierung.

www.endland.de

PROFESSIONELLES HARDCOVER AB HERBST 2000 IM HANDEL!



VON DER WELT

Dir, Renegat!

Sieh, Renegat
Da stehst Du nun, gezeugt aus Dummheit, Geilheit, Eitelkeit,
Missgeboren in eine Welt, die allem Leben trotzt,
In ein Land, von dem selbst die Götter sich abgewandt haben,
In eine Zeit, die ihre Vergangenheit nicht kennt,
Die trauert um der Zukunft wegen,
Die existiert um des Endens willen.

Da hängst Du nun, wie ein Blatt, das nicht fallen will,
Obwohl der Herbst die Stürme schickt,
Wie die Made in dem kranken Fleisch,
Wie Kraut das wachsen will auf totem Boden.
Und bewundern sollte man Dich,
Um Deinen Drang zu leben,
Um den Mut, den Du schöpft aus dem Nichts, das Dich umgibt.

Doch erwarte keinen Beifall,
Erwarte keinen Anteil,
Erwarte nicht den nächsten Tag,
Wenn Du ihn nicht
Krieg
Krieg
Kriegen kannst aus eigener Tat.

So ist es nun, so wird es bleiben, denn dies
Ist nicht der Anfang,
Dies ist
Das Ende.

Von der Welt

Dies ist ein toter Kontinent.

Denn längst gab er das Atmen auf.
Längst gab er das Leben preis im Tausch gegen schlichte Existenz.
Die Ordnung gegen den Krieg und die Zukunft gegen stille Ewigkeit.

Nichts herrscht mehr außer Gewalt, außer dem groben Ton der Brutalität,
gegen den jede Nuance schweigend zerfällt.

Feuer, Wasser, Luft und Erde
sind die Moral der neuen Zeit.
Vier Elemente richten die Welt -
Und die Welt richtet sich nach ihnen.

Fernab der Richtung kreuzen fünf Rassen die Wege der Sterblichen.
Sie kommen aus dem Osten, wo das Ewige Feuer das Land verdirbt.
Sie kommen aus dem Westen, wo das Ewige Meer das Land verschlingt.
Sie kommen daher als die Erben der Gescheiterten
und sie rennen und kämpfen um ihren Anteil an der Vergangenheit,
obwohl jeder weiß, daß die Vergangenheit verloren ist.

Und sie rennen und kämpfen um ihre Zeit,
obwohl jeder weiß, daß die Zeit selbst sich ihrem Ende nähert.

Die Knochen des verhungerten Riesen haben seine Haut durchstoßen und Tag für Tag sinkt
sein Kadaver ein Stück tiefer hinab in die Meere.

Und wen der Duft der Verwesung nicht vorher tötet,
der wird am letzten Tage elendig ersaufen
oder in den Flammen untergehen.

Das Endzeit-Rollenspiel

Der Tod hat viele Gesichter. Unzählbar sind die gangbaren Wege in diese dunkle Zeit, in
dieses dunkle Land, das wir das Endland nennen. Gab es einen atomaren Krieg? War es
eine unabwendbare Naturkatastrophe? Gerieten die Völker in Streit um wertvolle
Ressourcen oder Macht? Gab es überhaupt noch Völker zu jener Zeit? Fragen, die jede
Endland-Runde für sich allein beantworten soll. Wenn eine Geschichte jedoch als überliefert
gelten kann, dann ist es wohl die folgende...

Die Prophezeiung

Wenn das Jahrtausend
beginnt, das nach dem
Jahrtausend kommt,
wird der Mensch vor
dem dunklen Eingang
zu einem
undurchdringlichen
Labyrinth stehen. Und
in der Tiefe dieser
Nacht, in die er
eintreten wird, sehe ich
die roten Augen des
Minotaurus. Hüte Diche
vor seiner grausamen
Wut, Du, der Du in dem
Jahrtausend lebst, das
nach dem Jahrtausend
kommt.
-Johannes von
Jerusalem

Was ist die Welt?

Das, worin vergehen
waltet.
-Buddha

Apokalypse

Weh aber Euch, Land
und Meer, denn der
Teufel ist zu Euch
hinabgekommen. Seine
Wut ist groß, weil er
weiß, daß ihm nur noch
eine kurze Frist bleibt
(...).
- (Apokalypse,
Johannes)

Nadir

Am Scheitelpunkt der Ewigkeit stagniert die Evolution und deutet mit dem Finger auf die Verlorenen.

Dort kreisen die Wesen ohne Sinn und schütten Erde auf ein neues Grab.
Auf der Suche nach der letzten Instanz,
Gott,
finden sie nichts
außer dem blutenden Kadaver ihrer eigenen Hoffnungen.

Und so saufen die Betrogenen aus der Lache ihres Selbstmitleids,
denn ohne den Zerrspiegel der Zukunft ist die Realität absurd.

Jahr um Jahr zieht vorüber an denen,
deren Leben zum Warten auf den Tod geworden ist.
Wahn grassiert.
Bis die Wut über die Unvollkommenheit schließlich in Taten gipfelt
und die Verzweiflung sich wandelt zur Aggression
auf alles, was je von Menschenhand erschaffen.

Es kommt der Tag an dem die Kinder ausziehen, ihre Mutter zu töten.

Stählerne Dornen durchbrechen den Boden und wachsen Hunderte von Metern empor.

Die Welt brennt.

Unwetter ziehen über das Land, wie man sie nicht gesehen hat.
Die Sonne wärmt nicht mehr, sie verbrennt;
der Regen erfrischt nicht mehr, er ersäuft.
Stürme zerfetzen ganze Städte und der Grund frißt ihre Ruinen.
Im Westen verschlingt das Meer das Land.
Im Osten spalten sich die Berge und speien Feuer.

Das Land zittert.

Und schließlich zerbricht es.

Nadir.

Der letzte Mensch

Ich sehnte den Tod herbei. Doch niemand kam um mir die Kehle durchzuschneiden. Kein Beben wollte mich verschlingen, kein Sturz mir den Schädel brechen. Bis ich bemerkte, daß ich wohl längst gestorben war und wandelte in der Hölle.
-Überlieferung

Nadir der; -s:
Fußpunkt, der dem Zenit gegenüberliegende Punkt an der Himmelskugel (Astron.)

100 Jahre

Einhundert Jahre nach Nadir ist die Erde nur noch ein Spielball der entfesselten Elemente. Im Osten herrscht Ewiges Feuer, im Westen die unbarmherzige Kälte eines endlosen Ozeans. Umgeben von den Schemen des drohenden Todes liegt das Endland als riesiger Kontinent brach, ist verseucht, verwachsen und entstellt. In einer beklemmenden Atmosphäre dunkler Endzeit kämpfen die Erben der Menschheit um Ihr Überleben. Fünf intelligente Rassen mit exotischen Fähigkeiten erleben Tag und Nacht inmitten einer pervertierten Natur, umzingelt von den Ruinen alter Metropolen, ausgeliefert der eigenen Gier nach Macht und Herrschaft. Die Menschheit selbst hinterließ nicht mehr als Fragen. Unzählige Artefakte, von harmlosen Taschenlampen bis hin zu futuristischen Waffen säen Neid und Zwietracht. Wie ein stählernes Skelett durchziehen die Monolithen, gigantische Säulen, das Land von Nord nach Süd. In ihrem Schatten wachsen die jungen Städte, geschützt vor gefährlicher Strahlung doch oftmals durch unberechenbare Wildnis getrennt und Tagesmärsche voneinander entfernt.

Wind und Wetter

Westküste, Lebensraum der Aquides: Feuchtkalte Winde, viel Regen, Schnee und Eis. Wehe dem, der sich zu weit in das Ewige Meer wagt. Meterhohe Wellen und gierige Strudel würden ihn ersäufen.

Mittelachse, Lebensraum von Humanes, Maden und Ikarim: Hier herrschen Milde und Ausgewogenheit. Die Wiesen sind fruchtbar und das Leben von gesundem Maß.

Ostküste, Lebensraum der Cerbores: Zunächst warmes, später tödlich heißes Klima. An der Küste schmilzt selbst das Gestein und die Flammen beißen sich Tag für Tag weiter in das Land.

Die Konjunktionen: Wo Feuer auf Wasser trifft herrscht nur der Tod. Schreiend vergehen die Wellen in weißem Dampf. Keuchend ersticken die Flammen unter der Last des Wassers. Nur die gräßlichsten Geschöpfe hausen hier.

Wind und Wetter

So nennen wir die Jahreszeiten den Frühling und den Herbst, das Licht und die Dunkelheit. Dreihundert Tage dauert das Jahr; fünf Küsten bestimmen Wind und Wetter.
-ein Schreiber



Die Erben

Humanes

Das größte Volk des Landes. Es wird aufgrund seiner unbestreitbaren Ähnlichkeit zu der Menschheit als ihr direkter Nachfahre betrachtet.

Maden

Das zweitgrößte Volk des Landes. Maden sind klein, zäh und bevölkern unterirdische Gräben oder ehemalige Bunker. Ihnen ist das Element Erde zugehörig.

Ikarim

Eine geschlechtslose Rasse von gewaltiger Körpergröße. Ein Paar mächtiger Schwingen befähigt sie zum Flug. Ihnen ist das Element Luft zugehörig.

Aquides

Wild und ursprünglich wie das Meer selbst. Die Aquides bevölkern feuchtkalte Regionen im Endland. Das Element Wasser ist ihre Heimat.

Cerbores

Das Wüstenvolk - Gerissen und mächtig. Einige leben nomadisch, andere herrschen über fruchtbare Oasen. Ihnen wird das Element Feuer zugeordnet.

Exodus

Unter uns, die wir die Wüste durchzogen wie durstige Hyänen sah ich Menschenkinder, deren Augen bedeckt waren von Fliegen und die keine Hoffnung hatten. Aber ich sah auch solche, die zu dumm waren zum Verzweifeln. Aus ihnen strahlte die Gier nach Leben. Es war die Zeit, als die Erben die Welt betraten...
-Überlieferung

Technologie

[1] Steinzeitliche Welt

Waffen und Werkzeuge aus Stein, Holz oder Knochen sind weit verbreitet. Die Metallverarbeitung hingegen stagniert auf niedrigem Niveau und Artefakte sind seltene, oft für ´magisch´ gehaltene Gegenstände.

[2] Mittelalterliche Welt

Die Metallverarbeitung ist gediehen und komplizierte Werkzeuge aus Eisen und Stahl, darunter auch gefährliche Waffen gehören zum Alltag. Je nach Region werden Artefakte entweder sprachlos bestaunt, mutig genutzt oder sogar manipuliert. Die Zahl derer, die sie als Teufelszeug verdammen ist allerdings groß.

[3] Cinematisch-Endzeitliche Welt

Das Artefaktvorkommen ist sehr hoch. Feuerwaffen ersetzen Schwert und Bogen. Findige Bastler versuchen sich an der Reparatur oder dem Nachbau von Fahrzeugen, Aggregaten und High-Tech. Doch es fehlen Ressourcen und Know How um je den Stand der menschlichen Zivilisation zu erreichen - Und so ist diese Gesellschaft zerrissen zwischen dem ehrgeizigen Ziel auf der einen, der nüchternen Realität auf der anderen Seite.

Anmerkung

Verständlich, das die ´Grenzen´ der Welt nur gedacht sind und fließend verlaufen. In allen Regionen gibt es Enklaven besonderen Fort- und Rückschritts.



Allgemeinwissen

Der Kontinent

Niemand kennt die Größe des Landes. Es ist fraglich, ob ein Abenteurer je alle Küsten gesehen hat. Nur soviel ist bekannt, das die Elemente die Welt unter sich aufgeteilt haben. Aus dem Zentrum des Kontinents entspringt die Achse der Monolithen, deren Ausläufer bis in den höchsten Norden auf der einen, in den tiefsten Süden auf der anderen Seite reichen. Die Achse gilt vielen als das Rückgrat der Welt. Die Legende von Nadir spricht von den ´Knochen des verhungerten Riesen´, so mächtig, das im ganzen Land noch keiner von ihnen zu Fall gebracht werden konnte.

Zivilisation

In einhundert Jahren nach Nadir sind verschiedene Instanzen entstanden (siehe Kapitel ´Rassen&Berufe´), die allesamt einer gewissen inneren Ordnung folgen - Alte Könige, Weise, Prinzen, Bandenführer. Dennoch herrscht in weiten Teilen des Landes brutale Anarchie. Es erscheint demnach als notwendiges übel, sich in Gruppen zu formieren, wenn man lebend die nächste Stadt erreichen möchte. Ein Grund für viele, bunt zusammengewürfelte Reise-gruppen.

Sitten und Moral

Analog zur gesellschaftlichen Veränderung ist Moral zu einer scheinbar endlos dehnbaren Worthülse verkommen. Ist es moralisch jemanden zu töten, um ihm das Fahrzeug zu nehmen? Ist es moralisch einem anderen das Wasser zu stehlen, um selbst nicht zu verdursten? Ein beliebtes, endländisches Sprichwort sagt: ´Jedem steht sein Tag bevor.´ Und so wundert es nicht, das die ´guten Manieren´ der Alten Welt, das förmliche ´Sie´ in der Anrede und andere Gesten von Höflichkeit der Mehrzahl an Einwohnern abhanden gekommen sind...

Vergnügen

In unbarmherziger Zeit sinkt der Respekt vor dem Individuum. Die Spiele des einfachen Volkes stehen beispielhaft hierfür: Grubenkämpfe, Folter und Hinrichtung, der Zirkus. Große Attraktionen, die die Bewohner ganzer Landstriche mobilisieren.

Technologie, Kommunikation, Transport

Wenn Menschenwerk aufgrund seiner schädlichen Strahlung nicht überall willkommen ist, so gilt es gleichwohl als Sinnbild von Macht und Status. Ein altes Telefon muß nicht funktionieren, um auf dem Schreibtisch gut auszusehen. Ein lautes, benzinschluckendes Auto macht mehr her als ein Pferdewagen. Zumal der allgemeinen Bevölkerung ohnehin das beschwerliche Schicksal von ´Fußläufern´ vorbehalten ist.

Kinder

Sie sind vielleicht die Zukunft dieser Welt. Sie sind die Versorgung ihrer Eltern. Es ist schlimm, wenn in einer Familie ein mutiertes Kind geboren wird, doch es ist schlimmer, wenn ein gesundes Kind stirbt, das aus ´dem Größten´ bereits heraus war. In vielen Regionen wird der Mord an gesunden Lebewesen grundsätzlich höher bestraft als an kranken!

Medizinische Auswirkungen

Mehr noch als Seuchen und Infektionen droht die Strahlung jenen, die überlieferte Gesetze mißachten. Der Umgang mit Artefakten, das Streunen in alten Ruinen kann verheerende Folgen haben. Die Monolithen hingegen absorbieren Strahlung.

Die Umwelt

Sofern Pflanzen und Tiere bestimmter Regionen nicht dem schützenden Einfluß der Monolithen unterstehen, sind sie häufig von unberechenbarem Wesen, abscheulicher Gestalt und tragen furchtbare Fähigkeiten. Jähzornig entladen sich mächtige, elementare

Anmerkung

Das Endland ist ein imaginäres Konstrukt und damit die universelle Parabel auf jedes denkbare, irdische Original. Verschiedene Spielgruppen passen den Kontinent an ihre Bedürfnisse an. Endzeit in Nordamerika? Endzeit in Europa? Wohin der Weg Sie auch führt...

Kräfte scheinbar ohne jede Gesetzmäßigkeit und manifestieren sich in verheerenden Naturkatastrophen. Ganze Landstriche können ihnen dabei zum Opfer fallen.

Ernährung

Die Regionen des Landes haben eigene Sitten und Gebräuche. Während entlang der Mittelachse Fleisch und Früchte bezahlbare Mahlzeiten sind, wird in Wüstenregionen für sauberes Wasser gemordet. Die Zubereitung von Ratten, Insekten oder Wildkraut ist dem einfachen Volk kein Tabu. Friß´ oder stirb...



Zeittafel

0 Nadir

Unsägliches Leiden, Sterben, Schlachten, Chaos.

Alte Götzen fallen wie Kartenhäuser - Die Elemente treten die Herrschaft an und verbannen sicher geglaubte Naturgesetze. Zeitgleich erwachen die Monolithen.

5 Exodus

Die Zivilisation ist entthront.

Reste der Menschheit ziehen durch wüstenhaftes Land, ohne Heimat, ohne Ziel.

10 Holocaust

Das Ende der Menschheit scheint besiegelt.

Gesunde Nachfahren kommen nicht zur Welt.

15 Mutation

Die letzten Menschen siechen dahin.

Ihre mißgebildeten Kinder wachsen heran zu den Stammesvätern neuer Rassen.

50 Neues Leben

Fünf Rassen dominieren im Kampf ums überleben - Grimmige Mutter Natur legt vier von ihnen an die Ketten der Elemente. Eine jedoch gedeiht im Schoße der Monolithen.

75 Neue Ordnung

Eine neue Ordnung festigt sich.

Doch die Zukunft liegt in trüben Schleiern.

100 Die Geburt

Die Geburt

Ein Jahrhundert nach Nadir weiß niemand die Kinder zu zählen, die das Endland gebärt. Die meisten werden sterben, bevor sie ihr erstes Wort gesprochen haben.

Aber die anderen werden antreten, um den Fackellauf des Lebens zu beginnen und Geschichten zu schreiben, die noch nicht erzählt worden sind.

Nicht geboren zu werden ist weitaus das Beste.
-Sophokles

VON DEN LEBENDEN

Rollenspiel

Das Rollenspiel als eine Form des Gesellschaftsspiels hat eine lange Tradition. Die Teilnehmer, zumeist eine Runde von drei bis sechs Leuten, übernehmen die Rolle je eines individuellen Spieler-Charakters, einer imaginären Person mit eigenen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Wie die Darsteller eines Kinofilms erleben diese Charaktere actiongeladene Abenteuer in einer aufregenden, fantastischen Welt - In diesem Fall, dem düsteren Endland. Im Gegensatz zu der starren Handlung eines Filmes ist der Verlauf eines Rollenspielabenteuers dynamisch und nur bedingt vorhersehbar. Die Charaktere entscheiden selbst: "Gehen wir in diese Höhle, oder gehen wir nicht?". Dabei stellen sie all ihre Handlungen durch den Gebrauch von Gestik, Mimik und vor allem Sprache dar. Alles, was real existierende Personen tun könnten, können auch die Spielercharaktere - Es muß nur gesagt werden...

Angeleitet werden die Spieler vom Spielleiter, dem Erzähler, der beschreibt, was die Charaktere sehen, was sie hören, wie sich andere (die sogenannten Nichtspielercharaktere) ihnen gegenüber verhalten. Zudem entwirft der Spielleiter die Gegner, Gefahren, Ereignisse eines Abenteuers - Eine interaktive, in weiten Teilen improvisierte Geschichte! Den spielerischen Anteil der Erzählung, Elemente wie Glück und Zufall, übernimmt das Regelwerk. "Wirst du es schaffen, dich rechtzeitig vor den Bluthunden über die Schlucht zu retten?". Keine Entscheidung, die der Spielleiter nach Willkür trifft sondern mit Hilfe des Systems und einem zehenseitigen Würfel.

Aus einer Spielrunde

An einem Abenteuer nehmen Teil: David der den Charakter Born, einen kräftigen Renegaten aus dem Süden spielt und Stefan mit dem Charakter Parish, einem gewitzten Dieb aus einer Stadt an der Mittelachse. Jens übernimmt die Aufgabe des Spielleiters (SL). (...)

SL: Es war eine lange und beschwerliche Reise, aber gut, ihr habt es geschafft. Die Tore Dumrods erheben sich unweit von Euch aus der Steppe. Wie man Euch berichtet hat, eine lebhaft Stadt.

Born: Nach dem Marsch ist mir jedes Kaff nur recht. Endlich frisches Wasser... und vielleicht sogar ein Bett!

Parish: (grinst) ...und Gelegenheit, etwas abzugreifen.

Born: Wie du meinst, Parish. Also ich beeile mich, da hinzukommen.

Parish: (nickt)

SL: Ein ausgetrampelter, breiter Pfad führt auf direktem Wege in Richtung des steinernen Torbogens. Ausgebrannte Wracks alter Fahrzeuge säumen den Weg, rostiger Müll scheint mit dem sandigen Boden verwachsen und bald zieht ihr die Aufmerksamkeit einer Gruppe von Bettlern auf Euch.

Born: Wie viele sind es?

SL: Eine handvoll...

Born: Penner! Ich umfasse den Griff meines Schwertes, demonstrativ.

Parish: Kommen Sie noch näher?

SL: Ja; sie sind in schmutzige Lumpen gehüllt und einige stützen sich auf kräftige Holzkrücken. Jetzt hört ihr sie auch schon. ... (mit verstellter Stimme) "Hey, nicht so eilig... nicht so eilig..." und dann vernehmst ihr aus dem Durcheinander so etwas wie "Zollgebühr".
Born: Zoll? Das ich nicht lache.

Parish: Wenn sie uns zu dicht auf die Pelle rücken, ziehe ich meine Gann.

SL: Gut, es ist soweit.

Parish: (mit gezogener Pistole, ruft) Wir zahlen mit Blei! Wer will kassieren?

SL: Die Gruppe stoppt. Ihr hört Gemurmel.

Parish: Na also...

Born: Laß uns machen, das wir in die Stadt kommen.

(...)

Inspired by...

Mad Max II
Mad Max III
Waterworld
12 Monkeys
Alien III (Resurrection)
The Stand
Planet Of The Apes
Postman
Soylent Green
Tank Girl
Rollerball
Salute Of The Jugger
Neon City
Cyborg
Lunar Cop
Def-Con4
Escape From New York
Beowulf

Tugenden

Die grundlegenden Eigenschaften einer jeden Person, seien es Spieler- oder Nichtspielercharaktere werden in Endland über 5 Werte in einem Rahmen von 1 bis 5 definiert - Die Tugenden.

[GEW] Gewalt: Die Tugend Gewalt steht für die Kombination aus Kraft und Ausdauer eines Charakters. Ein hoher Wert repräsentiert Gewandtheit und ausgeprägte Körperbeherrschung. Ein niedriger Wert deutet auf Tolpatschigkeit und physische Schwäche.

[REA] Reaktion: Die Tugend Reaktion beschreibt die physische Geschwindigkeit eines Charakters, von einfachem Laufen bis hin zum rasanten Einsatz von Waffen. Zudem unterliegen dieser Tugend die fünf Sinne Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten.

[KüN] Künste: Die Tugend Künste kennzeichnet Geschick und Verstand im überlegten Einsatz von Gegenständen aller Art.

[WEI] Weisheit: Die Tugend Weisheit repräsentiert Scharfsinn, Auffassungsgabe und Erfahrung.

[GUN] Gunst: Die Tugend Gunst beschreibt neben schlichter Intuition die sozialen Fähigkeiten eines Charakters - Manipulation und Einfühlungsvermögen. Die Gunst selbst ist die Fähigkeit, charismatisch auf andere zu wirken um eine gewünschte, emotionale Reaktion zu erzielen.

Resistenz

Aus den Tugenden Gewalt, Reaktion, Weisheit und Gunst leiten sich zwei Resistenzen ab. Die Physische Resistenz [PHR] und die Psychische Resistenz [PSR]. Die erste repräsentiert die körperliche Widerstandsfähigkeit einer Person, die zweite ihre Immunität gegenüber geistiger Manipulation oder übersinnlicher Beeinflussung.

Formeln

$(GEW + REA) \times 2 = PHR$

$WEI + GUN = PSR$

Aktionstheorie

Jede Handlung, die ein Charakter im Rahmen des Rollenspiels tätigt, wird bezeichnet als Aktion. Aktionen sind vielfältiger Natur. Sie werden begrenzt durch die Phantasie des Sprechers auf der einen und die Realität der Spielwelt auf der anderen Seite. "Ich will springen, hoch bis zum Mond!", ist sicher eine phantasievolle Idee. Die geltenden physikalischen und biologischen Gesetze machen dieses Vorhaben jedoch zu einem hoffnungslosen Unterfangen. Ein Bild der Möglichkeiten eines Charakters liefert sein Eigenschaftsprofil. So mag ein schwächlicher Greis mit einer Gewalt von 1 einen dünnen Ast mit bloßen Händen zerbrechen - Ein Held mit einer Gewalt von 5 aber zerbricht mit bloßen Händen den schwächlichen Greis! Die Aufgabe eines Rollenspielsystems ist es, die Welt des Vorstellbaren in Werte, Vergleiche und schließlich Wahrscheinlichkeiten zu fassen. Je höher die Fähigkeiten einer Person, desto wahrscheinlicher ihr Erfolg in bestimmten Handlungen. Eine Aktion, deren Schwierigkeit in der realen Welt mit Worten wie simpel, einfach oder kompliziert umschrieben wird, definiert das System über eine Ziffer von 0 bis unendlich. Grundsätzlich bestimmt der Spielleiter den Schwierigkeitsgrad einer Aktion.

[S]

0 k. Schwierigkeit
1-2 kinderleicht
3-4 leicht
5-6 üblich [Standard]
7-8 noch üblich
9-10 herausf.
11-12 trickreich
13-14 schwer
15-16 s. schwer
17-18 hart
19-20 absurd

Vergleich

Wann immer ein Spieler eine Aktion ankündigt, wird deren Schwierigkeit mit dem Wert der erforderlichen Tugend des Charakters verglichen. Hieraus ergeben sich zwei Möglichkeiten:

1. Der Tugendwert ist gleich oder höher der Schwierigkeit. Dies bedeutet, die geplante Aktion liegt im Rahmen der Fähigkeiten des Charakters und kann problemlos ausgeführt werden.
2. Der Tugendwert ist niedriger als die Schwierigkeit - Die geplante Aktion übersteigt die Fähigkeiten des Charakters. Er kann sein Glück dennoch versuchen. Der Zufall kommt ins Spiel - mit einer Probe.

Der Zufall ist das Pseudonym, das der liebe Gott wählt, wenn er inkognito bleiben will.
-Albert Schweitzer

Probe

Bei einer Probe würfelt der Betroffene einen zehnsseitigen Würfel (W10). Damit die geplante Aktion gelingt, muß das Wurfresultat die Differenz aus Schwierigkeit und Tugendwert erreichen oder übertreffen. Mißlingt die Probe, scheitert der Charakter. Der Spielleiter legt die individuellen Folgen fest. Ein unglücklicher Schlag auf eine Tischplatte sorgt möglicherweise für eine kleine Verstauchung; das ungewollte Auslösen einer Falle dagegen für einen schnellen Tod. Bei der Ermittlung von Konsequenzen sollte berücksichtigt werden, um wie viele Punkte der Wurf des Spielers von dem ermittelten Mindestwurf abweicht.



Erfolg

0 Erfolg

Die Aktion des Charakters gelingt im geplanten Sinne oder besser.

- 1 Fehlschlag

Die Aktion des Charakters gelingt beinahe. Die Probe kann nach kurzer Konzentration gegen einen geringen Aufschlag noch einmal versucht werden.

- 5 Großer Fehlschlag

Die Aktion des Charakters schlägt eindeutig fehl und erschwert die Ausgangslage eines möglichen Problems. Soweit der Situation angemessen folgen Hohn, Spott und leichte Verletzungen. Die Probe kann innerhalb der nächsten Stunde nicht noch einmal versucht werden.

- 9 Unglaublicher Fehlschlag

Die Aktion des Charakters endet in einem Desaster. Falls möglich wird ein dem Handlungszweck entgegengesetzter Effekt erzielt. Es kommt unter Umständen zu extremen körperlichen und materiellen Verlusten. Die Probe kann innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal versucht werden.



Dwarven möchte eine morsche Tür eintreten. Der Spielleiter verhängt eine Schwierigkeit von 5, Dwarvens Tugend Gewalt beträgt jedoch nur 2. Eine Probe wird erforderlich. Sein Mindestwurf beträgt $(5-2=) 3$. Er würfelt und das Ergebnis lautet 7. Die Aktion ist trotz Dwarvens geringer Kraft mit 4 Punkten gelungen - Die Tür zerbricht.

Mißerfolg

Dwarvens Tugendwert beträgt 1, die Schwierigkeit der Aktion 10 - Es ergibt sich ein Mindestwurf von 9. Dwarven würfelt eine 3. Konsequenz: Die Probe ist um 6 Punkte gescheitert. 'Ein großer Fehlschlag', wie die Tabelle links zeigt.

Aktionen

Freie Aktion

Jede Handlung, deren unmittelbare Konsequenz den Charakter allein betrifft, gilt als Freie Aktion. Die Schwierigkeit ermittelt der Spielleiter unter Einsatz von Erfahrung und Intuition - die übliche Variante.

Wettkampf

Jede Handlung, die zwei Charaktere in direktem Vergleich absolvieren (Wettlauf, Spiel...) gilt als Wettkampf. Hierbei würfeln beide Beteiligten mit einem zehnsseitigen Würfel (W10) gegen die vom Spielleiter verhängte Schwierigkeit. Der Charakter mit der überzahl an Erfolgen gewinnt.

Beherrschung

Jede Handlung, die auf die Beherrschung eines anderen Charakters gerichtet ist (Täuschen, Betrügen, Bestehlen...) wird um die Summe zweier Tugenden des Betroffenen erschwert. Die Ermittlung der nominalen Schwierigkeit bleibt dem Spielleiter überlassen.

Definierte Aktion

Angriff, Verteidigung und Heilung werden im Regelwerk detailliert beschrieben. Fällt eine Handlung in den Bereich definierter Aktionen muß der Spielleiter keine eigene Schwierigkeit ermitteln (so hat ein Fausthieb in den Oberkörper eines Gegners eine feste Schwierigkeit von 5). Freilich kann er die Vorgabe unter außergewöhnlichen Umständen jedoch erhöhen oder senken.

Beherrschung
(Beispiel)

Dark greift im Gedränge nach der Brieftasche eines Fremden. Der Spielleiter bestimmt eine Schwierigkeit von 4 (leicht) und addiert die Tugenden Reaktion (3) + Gunst (2) des Betroffenen. Es ergibt sich die endgültige Schwierigkeit von 9. Welche Tugenden es bei einer bestimmten Aktion zu überwinden gilt, obliegt der Entscheidung des Spielleiters. Verfügt der Betroffene zudem über eine Fertigkeit, die seine Chance zur Abwehr der Beherrschung erhöht, wird auch deren Wert addiert.

Expliziter Erfolg

übersteigt der Tugendwert eines Charakters, die für eine bestimmte Aktion geforderte Schwierigkeit, entfällt der Würfelwurf und die Handlung gelingt ohne Probe. Bei Bedarf kann dennoch ein W10 zur Ermittlung des expliziten Erfolges gerollt werden.

Beispiel

Die Schwierigkeit einer Aktion beträgt 1. Der Tugendwert des Charakters 4 (und dies entspricht 3 automatischen Erfolgen). Hinzu kommt das Ergebnis eines Würfelwurfs (in diesem Beispiel 5) macht 9. Die Aktion wäre mit +8 gelungen!

Nach oben offener Wurf

Würfelt der Charakter im Rahmen einer Probe oder zur Ermittlung des Expliziten Erfolges eine 10, kann der Spielleiter einen weiteren Wurf gestatten. Sein Ergebnis kennzeichnet die Anzahl zusätzlicher Erfolge.

Beispiel

Dwarven führt eine Aktion gegen die hohe Schwierigkeit von 14. Der Wert seiner Tugend beträgt lediglich 3 - Ergibt einen Mindestwurf von 11. Dennoch würfelt Dwarven und erhält tatsächlich eine 10. Der Spielleiter gestattet ihm einen weiteren Wurf. Diesmal eine 6; addiert zum vorherigen Wurf eine 16. Damit ist die Aktion um 5 Punkte gelungen! Ein überraschender Erfolg.

Tugenden & Fertigkeiten

Auf der Basis seiner Tugenden entwickelt jeder Charakter von Geburt an bestimmte Neigungen und Interessen. Untergeordnete Kenntnisse wie Lesen, Schreiben, Reiten oder Schwimmen. Sie werden bezeichnet als Fertigkeiten.

Einsatz von Fertigkeiten

Fertigkeiten ermöglichen einem Charakter differenziertere Handlungen, als auf der Basis reiner Tugenden möglich wäre. Er kann neue Sprachen lernen, Rechnen, ein Musikinstrument zu spielen oder besser zu kämpfen. Kommt es zur Probe auf eine dieser Fertigkeiten, kombiniert der Spielleiter den Wert einer Tugend (beispielsweise 4) mit dem Fertigkeitenswert (beispielsweise 3) und vergleicht die Summe (Fähigkeit, 7) auf bekannte Weise mit der Schwierigkeit der Aktion. Welche Kombination aus Tugend und Fertigkeit der Spielleiter wählt, hängt von der geplanten Handlung des Charakters ab. Verfügt der Charakter über keine der Aktion zuträglichkeit, beschränkt sich der Wurf günstigstenfalls auf den Wert der Tugend allein. Im ungünstigeren Fall kann der Spielleiter die geplante Aktion jedoch auch einfach ablehnen (Ein fremdsprachlicher Text soll übersetzt werden. Der Charakter verfügt zwar über eine hohe Weisheit, beherrscht allerdings nicht die Sprache). Verfügt ein Charakter hingegen über mehrere, der Aktion dienliche Fertigkeiten, können nach Entscheid des Spielleiters alle eingebracht werden. Als Faustregel: Fertigkeiten können nicht isoliert von Tugenden angewandt werden. (Eine Ausnahme bildet der Elementarismus. Dazu an geeigneter Stelle mehr.)

Tugend + Fertigkeit =
Fähigkeit

Tauchen im Regelwerk Werte in der Form 'X+Y' auf, läßt sich daraus schließen, der Charakter verfügt über eine Tugend in Höhe von X und ein Fertigkeit in Höhe von Y. Wird eine Probe auf eine Fähigkeit gefordert, ist damit stets der kombinierte Wert gemeint.

Fähigkeit in Relation

Bei der Kombination von Tugend und Fertigkeit sollte stets ein Wert zwischen 1 und 11 resultieren. Je höher dieser Wert, desto besser beherrscht der Charakter eine entsprechende Fähigkeit.

Anmerkung

0 - Degeneration

Tugenden in Höhe von 0 sind nicht kombinierbar. Die Fähigkeit ist degeneriert.

1 - Kleinkind

Die 1 entspricht der angeborenen Fähigkeit eines Kleinkindes.

2 - Kind

Die 2 entspricht der Fähigkeit eines Kindes.

3 - Jugendlischer

Die 3 entspricht der Fähigkeit eines Jugendlichen.

4 - Erwachsener

Die 4 entspricht der Fähigkeit eines ungelerten Erwachsenen. Sie ist das Maß für den Bevölkerungsdurchschnitt.

5 - Hobby

Die 5 entspricht den Qualitäten eines geübten Erwachsenen. Er trainiert die entsprechende Fähigkeit im Rahmen eines Hobbies. (Denkspiele, gelegentliches Krafttraining und so fort...)

6 - Lehre

Die 6 kennzeichnet die Fähigkeit eines guten Lehrlings. (So verfügt ein junger Maler

Im Laufe des Regelwerks werden Sie Methoden kennenlernen, die Fähigkeiten auch über 11 hinaus ermöglichen. Derart hohe Werte sind allerdings äußerst selten, weshalb erst an späterer Stelle darauf eingegangen werden soll.

beispielsweise über Künste+Malen von 6.)

7 - Beruf

Die 7 entspricht den Qualitäten eines professionellen Erwachsenen. Die entsprechende Fähigkeit wird täglich, beruflich genutzt. (Ein professioneller Schreiber verfügt über Weisheit+Schreiben von 7, ein professioneller Kämpfer über Reaktion+Zweihänder von 7.)

8, 9, 10 - Meister

8, 9 und 10 sind meisterliche Grade. Die entsprechende Fähigkeit wird meisterlich beherrscht (Meisterschmied, Schwertmeister...).

11 - Legende

Die 11 entspricht legendärer Qualität. Der Charakter besitzt relative Berühmtheit. Gerüchte und Heldensagen um seine Person werden verbreitet. (Kennen Sie Einstein, Michelangelo oder Mad Max...?)

Die Gewichtung von Tugend und Fertigkeit spielt hierbei keine Rolle. Es zählt der effektive Wert der Fähigkeit.

Liste der Fertigkeiten

Akrobatik
Artefaktkunde
Boote (S)
Computer
Elektrizität
Elementarismus (Feuer, Erde, Wasser und Luft)
Empathie
Entwaffnen
Fahrzeuge (S)
Fälschen
Fernkampf (S)
Fliegen
Flugzeuge (S)
Foltern
Geschütze
Handwerk (S)
Heimlichkeit
Heilung (Krankheiten)
Heilung (Wunden)
Kochen
Jagd&Tierkunde
Legenden&Gesellschaft
Lesen&Schreiben
Malerei
Mechanik&Reparatur
Musik (S)
Nahkampf (S)
Natur (S)
Orientierung
Propaganda
Rechnen
Reittiere (S)
Schwimmen
Sinnesschärfe
Sprachen (S)
Sprengstoffe
Tricks
Waffenloser Kampf (S)

(S) = Spezialisierung erforderlich!

Eine gute Wahl...

Die Wahl einer passenden Kombination aus Tugend+ Fertigkeit ist Übungssache. Theoretisch ist jede Verbindung möglich. Hier einige Beispiele anhand der Fertigkeit Musik.

Weisheit + Musik: Der Charakter durchsucht sein Wissen nach Musiktheorie. "Wer schrieb dieses Stück?"

Gunst+Musik: Der Charakter versucht jemanden musikalisch zu beeindrucken. Offenbar eine Art Minnesänger...

Künste+Musik: Die übliche Kombination. Der Charakter versucht sein Glück an einem beliebigen Musikinstrument.

etc...

Akrobatik

Die Zusammenfassung aller sportlichen Fähigkeiten eines Charakters wie Klettern, Springen oder Abrollen. Im Nahkampf kann diese Fertigkeit als Bonus auf die Tugend Reaktion ange-rechnet werden, wenn es um das Ausweichen vor gegnerischen Schlägen geht.

Artefaktkunde

Die Fähigkeit eines Charakters, verschiedene Formen von Menschenwerk zu identifizieren (Taschenlampen, Feuerwaffen, Motorräder, Autos...) und grundlegende Aussagen über Zweck und Funktion zu treffen. Die Anwendung komplizierter Artefakte ist allerdings über eine eigene Fertigkeit zu regeln (Fahrzeuge, Projektilwaffen...).

Boote (S)

Die Fähigkeit im Umgang mit Wasserfahrzeugen eines bestimmten Typs (Ruderboote, Motorboote, Segelboote...).

Computer

Beschreibt die Fähigkeit im Umgang mit menschlicher Computertechnologie. Ein niedriger Wert erlaubt es, Hi-Tech verschiedenster Art an- und auszuschalten, ein hoher Wert kennzeichnet fundamentale Programmierkenntnisse.

Elektrizität

Das Wissen eines Charakters um die Erzeugung, den Nutzen und die Phänomene elektrischen Stroms. Ein hoher Wert erlaubt die Anwendung von Generatoren, das Verlegen von Stromleitungen und die Instandsetzung einfacher, elektrischer Geräte.

Elementarismus (Feuer, Erde, Wasser und Luft)

Elementare Begabung definiert sich über vier Fertigkeiten; namentlich Feuer, Wasser, Erde und Luft. Mehr hierzu im Kapitel 'Von den Elementen'.

Empathie

Beschreibt das intuitive Einfühlungsvermögen des Charakters; seine "Menschen"-Kenntnis. Niedrige Empathie dagegen läßt einen Charakter in sozialen Angelegenheiten häufig ins Fettnäpfchen treten...

Entwaffnen

Die Fähigkeit, einen Gegner ohne Blutvergießen zu entwaffnen; wahlweise durch reinen Körpereinsatz, unter Zuhilfenahme improvisierter Gegenstände oder Waffen.

Fahrzeuge (S)

Die Fähigkeit im Umgang mit Landfahrzeugen eines Typs. Ein niedriger Wert reicht, um gegebenenfalls den Zündschlüssel zu drehen und Treibstoff nachzufüllen. Ein hoher Wert deutet auf einen trainierten Fahrer, der auch kleine Reparaturen eigenhändig vornehmen kann.



Fälschen

Die Fähigkeit, Dokumente und Abbildungen, unter hohem Wert sogar Gegenstände, originalgetreu zu reproduzieren. Viele professionelle Fälscher haben sich auf das Kopieren wertvoller Artefakte spezialisiert, wobei die meisten Plagiate nichts mehr von der Funktionalität ihrer Originale besitzen.

Fernkampf (S)

Das Potential im Umgang mit Fernwaffen eines bestimmten Typs (Bogen, Schleuder, Pistole...).

Fliegen

Dieses Talent ist der Rasse der Ikarim vorbehalten. Es bestimmt die Flugfertigkeit eines Charakters.

Die max. Flugdauer eines Charakters beträgt Fähigkeit in 10 Minuten.

Die max. Fluggeschwindigkeit beträgt Fähigkeit + 10 in m/sec.

Flugzeuge (S)

Das Potential im Umgang mit Flugzeugen eines bestimmten Typs (Helicopter, Jets, Fallschirme...).

Foltern

Die Fähigkeit, Mitgeschöpfe zu quälen, möglichst ohne Spuren oder bleibende Verletzungen zu hinterlassen.

Geschütze

Das Potential im Umgang mit schwerem Geschütz. Hierunter fällt der Gebrauch von Raketen und Kanonen in militärischen Stellungen.

Handwerk (S)

Diese Fähigkeit repräsentiert das Geschick eines Charakters in einer frei wählbaren, handwerklichen Disziplin. Hierzu zählen unter anderem die Schmiedekunst, die Stein- und die Holzbearbeitung. Je nach Beruf umfaßt Handwerk zudem eine spezifische Materialkunde. Ein Schmied versteht sich auf die Eigenschaften und Anwendungsgebiete von Metallen, ein Tischler auf die von Hölzern und so fort.

Heilung (Wunden)

Die Fähigkeit, Wunden an Mitgliedern einer Rasse zu kurieren, bzw. den natürlichen Heilprozeß mit Hilfe von Verbänden oder eines chirurgischen Eingriffes zu beschleunigen. Eine Probe auf die vom Spielleiter ermittelte Schwierigkeit entscheidet über Erfolg oder Mißerfolg. Während ein verarzter Charakter bei gelungener Probe Lebenskraft im Bereich einer behandelten Körperzone gewinnt, kann er bei mißlungener Probe hingegen noch Lebenskraft verlieren! Verbandsmaterial läßt sich in Städten und Dörfern erstehen oder in Kombination mit der Tugend Künste selbst herstellen. Je ungünstiger die Bedingungen, desto höher der Mindestwurf.

Kopf x8 Herz x10
Arme x2 Hände x4
Geschlecht x10 Beine x2
Füße x2 Rumpf x? (nach Schwere der Verletzung)
Flügel x1 (Ikarim) Schwanz x2 (Aquides)

In der Praxis

Falx besitzt die Fähigkeit Heilen in Höhe von 6. Er entschließt sich auf Drängen eines Gefährten, dessen verwundeten Arm zu behandeln. Der Spielleiter multipliziert die am Arm bestehenden Schadenspunkte (in diesem Fall 4) mit 2; ergibt 8. Dies ist die Schwierigkeit des Heilversuches. Falx' Mindestwurf liegt dementsprechend bei 2. Sein Würfel-resultat: 4.

Erste Hilfe

Mit der Fertigkeit 'Heilung von Wunden' ist eine Anwendung von Erster Hilfe gegen einen geringen Mindestwurf möglich. Die Maßnahme beinhaltet einen Schutz vor Verblutung oder Erstickung, ersetzt allerdings nicht die spezifische Behandlung einer Wunde.

Die Probe ist mit 2 Punkten gelungen. Eine weitere Behandlung der Verletzung ist, wenn man von ausreichender Schonung und Reinigung absieht, nicht erforderlich - Im Gegenteil. Die erneute Öffnung einer Wunde muß zu Komplikationen führen. (Der Fall, in dem ein verletzter Charakter also von Heiler zu Heiler transportiert wird, um überall 'Punkte' zu sammeln ist auszuschließen.) Die Höhe des Erfolges wird dem Verletzten als Bonus auf seine natürliche Regeneration gewährt. Lesen Sie hierzu den Abschnitt 'Regeneration' im Kapitel 'Vom Kampf'.

Heilung (Krankheiten)

Die Fähigkeit, Krankheiten an Mitgliedern einer Rasse zu erkennen und zu kurieren. Eine Probe auf die Stufe der Krankheit (mehr hierzu im Kapitel 'Verwuchs, Kreaturen, Artefakte') entscheidet über Erfolg oder Mißerfolg. Während ein verarzter Charakter bei gelungener Probe Lebenskraft zurückgewinnt, kann er bei mißlungener Probe hingegen noch Lebenskraft verlieren. Medizin läßt sich in Städten und Dörfern erstehen oder in Kombination mit der Tugend Künste selbst herstellen. Unter besonders widrigen Umweltbedingungen kann das Sammeln von Zutaten nur auf eine erfolgreiche Probe gegen die Fertigkeit 'Natur' gestattet werden.

In der Praxis

Dorin besitzt die Fähigkeit Heilen in Höhe von 3. Ein bettlägeriger Mann benötigt ihre Hilfe. Dorin untersucht den Mann (Probe gegen die 'Verbreitung der Krankheit' - gelingt) und diagnostiziert eine schwere Grippe. Zur Heilung entwickelt sie aus verschiedenen Substanzen der Umgebung (Kräuter, Säfte, Tierisches...) eine Medizin (Probe gegen 'Stufe der Krankheit'), ermittelt im Rollenspiel die adäquate Dosis und legt weitere Anweisungen fest (viel Ruhe, viel Flüssigkeit, oder dergleichen...). Eine weitere Behandlung der Krankheit ist, wenn man vom entsprechenden Verhalten des Patienten absieht, nicht erforderlich - Im Gegenteil. Eine über-dosis an Drogen kann den Patienten schädigen. Die Höhe des Heil-Erfolges wird dem Kranken als Bonus auf seine natürliche Regeneration gewährt. Lesen Sie hierzu den Abschnitt 'Regeneration' im Kapitel 'Vom Kampf'.

Heimlichkeit

Die Fähigkeit eines Charakters, sich möglichst lautlos und unauffällig fortzubewegen (Schleichen), anderen aufzulauern und sich selbst oder auffällige Ausrüstungsgegenstände zu verbergen (Verkleiden, Tarnen...). Heimlichkeit gehört zu den elementaren Fähigkeiten eines Diebes.

Jagd&Tierkunde

Zusammengefaßt sind hier die Fähigkeiten, Fallen sinnvoll aufzustellen, das Verhalten bestimmter Tierarten einzuschätzen, das Wissen über nahrhafte, wohlschmeckende Beute, das Talent, Wildfährten zu identifizieren und zu verfolgen sowie der Fischfang.

Kochen

Mit Hilfe dieser Fähigkeit gelingt es einem Charakter (trotz des mitunter erbärmlichen Nahrungsangebotes) schmackhafte Menüs zuzubereiten. Je höher der Wert, desto versierter ist der Koch im Umgang mit Gewürzen, Fleisch, Kraut und Rüben.

Legenden&Gesellschaft

Das Wissen eines Charakters über historische Ereignisse, die menschliche Zivilisation und aktuelle, gesellschaftliche Verhältnisse (wobei der Spieler über den Wahrheitsgehalt manchen Gerüchtes auch nur spekulieren kann...).

Lesen&Schreiben

Die Dialekte des Endlandes verfügen über ein identisches Zeicheninventar, entlehnt aus den Buchstaben des Altmenschlichen. Die Fertigkeit Lesen&Schreiben kennzeichnet die Fähigkeit eines Charakters im Umgang mit diesen Schriftzeichen. Der Fertigkeitswert gilt für alle Dialekte die der Charakter beherrscht, ist jedoch im Einzelfall begrenzt auf die Höhe der dazugehörigen Sprachfertigkeit (siehe unten). Zudem kursiert im Endland der Morse-Code, welcher nur hohen Gelehrten bekannt sein dürfte.

Anmerkung

Im Normalfall kann ein Charakter Texte in einem ihm fremden Dialekt lesen - Buchstabe für Buchstabe - ohne jedoch ein Wort vom Inhalt zu verstehen. Die Tatsache, daß längst keine Rechtschreib-konventionen mehr bestehen, verstärkt dieses Phänomen.



Malerei

Die Fähigkeit zum geschickten Umgang mit Kohle, Feder, Pinsel und Kreide in verschiedenen Stilen. Mit steigendem Fertigkeitswert kann der Charakter um so realistischere Abbildungen seiner Umgebung auf Papier bannen.

Mechanik&Reparatur

Die Fähigkeit, mechanische Zusammenhänge zu durchschauen und unter Zuhilfenahme improvisierter Werkzeuge zu manipulieren. Viele Mechaniker sind es von berufswegen gewohnt, in Gruppen zu arbeiten, und sind, bei hohem Fertigkeitswert sogar in der Lage komplizierte Konstruktionszeichnungen anzufertigen.

Musik (S)

Die Fähigkeit zum geschickten Umgang mit einem Musikinstrument wie der Flöte, der Laute oder dem Tamburin sowie Gesang. Artefaktkundige Charaktere können sich auch auf moderne Instrumente wie E-Gitarren oder Keyboards spezialisieren.

Nahkampf (S)

Das Potential im Umgang mit Nahkampfwaffen eines bestimmten Typs (Schwert, Messer, Kettensäge...)

Natur (S)

Vier unterschiedliche Fertigkeiten, namentlich Gewässer, Gebirge, Wald&Wiese und Wüste&Steppe. Sie definieren das Wissen über eßbare bzw. giftige Pflanzen und Pilze in der jeweiligen Region. Zudem die Kenntnis von Naturgesetzen und dem richtigen (will heißen: gefahrlosen) Umgang in der Wildnis.

Orientierung

Das Wissen eines Helden über die Lage von Küsten, Wäldern, Gebirgen und Gewässern sowie schlicht sein Orientierungssinn in beliebigen Spielsituationen.

Propaganda

Kennzeichnet die Höhe der darstellerischen Fähigkeiten eines Charakters und sein Talent, andere Personen für sich, ein persönliches Vorhaben oder einen zum Verkauf stehenden Gegenstand zu werben.

Anmerkung

Die Reaktion von Nichtspielercharakteren (NSC) richtet sich maßgeblich nach der Höhe des Erfolges.

-9 zornig

Der NSC reagiert wütend. Er wird alles tun, um den Agitator an seinem Vorhaben zu hindern.

-6 mies

Der NSC kann den Agitator nicht leiden und wird gegen ihn handeln, sofern es keinen allzu großen Aufwand erfordert.

-3 unfreundlich

Der NSC reagiert abweisend. Die Angelegenheit des Agitators interessiert ihn nicht.

0 neutral

Zwischen NSC und Agitator besteht ein kühles Verhältnis.

+3 freundlich

Der NSC reagiert einladend. Er hat ein offenes Ohr für die Angelegenheit des Agitators und wird ein gutes Wort für ihn einlegen.

+6 sehr freundlich Der NSC ist vom Agitator beeindruckt. Sofern es keinen allzu großen Aufwand erfordert, wird er ihn unterstützen.

+9 glücklich

Der NSC ist vom Agitator begeistert. Er wird alles tun, um in seiner Gunst zu steigen.

Rechnen

Die Fähigkeit eines Charakters, Mengen in Zahlen zu fassen und differenzierter zu beschreiben als ´viel´, ´sehr viel´ oder ´wenig´. Ein hoher Wert deutet auf ausgeprägtes, logisches Denkvermögen und die Kenntnis von mathematischen Gesetzen (Satz des Pythagoras, Binomische Formeln...).

Reittiere (S)

Das Talent im Umgang mit Reittieren einer bestimmten Art (Echsen, Pferde, Kamele, Elefanten...). Je höher der Fertigkeitswert desto sicherer beherrscht der Reiter sein Tier und kennt dessen individuellen Bedürfnisse.



Schwimmen

Das Schwimm- und Tauchtalent eines Charakters. Der Spielleiter ermittelt die erforderliche Schwierigkeit je nach Situation (Schwimmdauer, Tauchdauer, Tauchtiefe...).

- Die maximale Schwimmdauer eines Charakters beträgt Fähigkeit in 10 Minuten.
- Die maximale Schwimmgeschwindigkeit beträgt Fähigkeit in 0,2 m/Sekunden.
- Die maximale Tauchtiefe beträgt Fähigkeit in Metern.
- Die maximale Tauchdauer beträgt Fähigkeit in 30 Sekunden.
- Die maximale Schwimmdauer von Aquides beträgt Fähigkeit in 20 Minuten.
- Die maximale Schwimmgeschwindigkeit beträgt Fähigkeit in 0,3 m/Sekunden.
- Die maximale Tauchtiefe beträgt Fähigkeit in 2 Metern.
- Die maximale Tauchdauer beträgt Fähigkeit in Minuten.

Sinnesschärfe

Die Sinnesschärfe erweitert die Auffassungsgabe eines Charakters im Sehen, Hören, Schmecken, Riechen und Tasten. Sie wird in der Regel mit der Tugend Reaktion kombiniert.

Sprachen

Dem alten Menschlichen, einer toten Sprache, Kommunikationsmittel allein für Gelehrte folgten 5 starke Dialekte (genauer: Kreolsprachen) - Humania, Cerboria, Aquidia, Madia und Ikaria. Hinzu kommt die universelle Fertigkeit Symbole zum intuitiven Verständnis von Zeichen und Gebärden.

Verständigung

Sprecher zweier durch Linien verbundener Dialekte können sich nach kurzer Eingewöhnung gut miteinander verständigen. Für entferntere Dialekte (Cerboria-Aquidia, Ikaria-Madia) gilt der Fertigkeitswert Sprache als gedrittelt, für das Menschliche als geviertelt. Um die Fähigkeiten auf diesem Gebiet zu verbessern ist eine spezifische Steigerung des fremden Dialektes erforderlich. Als Grundlage gilt der Wert des eigenen Dialektes geteilt durch 3 (Cerboria 5 bedeutet also automatisch Menschlich $1,6 = 2$). Welche real existierende Sprache die Grundlage der endländischen Dialekte gebildet hat (Englisch, Chinesisch, Spanisch, Deutsch...) ist eine Frage, die ein jeder Spielleiter für sich und seine Gruppe allein beantworten muß.



Sprengstoffe

Das Wissen um die Gefahren, den Nutzen und die Anwendung von menschlichem Sprengstoff. Ein Charakter mit hohem Fertigkeitswert kann einfache Bomben konstruieren oder entschärfen.

Tricks

Die Fähigkeit, verschiedene Karten- und Zaubertricks durchzuführen sowie Geschicklichkeit beim Taschendiebstahl.

Waffenloser Kampf (S)

Die Fähigkeit in einer bestimmten Variante waffenlosen Kampfes (Prügelei, Beißen, Schwanz). Die Fertigkeit Prügelei regelt alle gewalttätigen, körperlichen Auseinandersetzungen, seien es Schläge, Tritte, Würfe oder dergleichen. Ein hoher Wert deutet auf die Beherrschung eines individuellen Stils (‘Kung Fu’) wogegen ein Charakter mit niedrigem Wert eher unkontrolliert um sich schlägt. Die Fertigkeit Beißen (vornehmlich für Aquides) bestimmt Angriffe mit dem Gebiß und Schwanz (ausschließlich für Aquides) regelt Angriffe mit dem Schwanz.

Neue Fertigkeiten

Das Endland-System aus Fertigkeiten + Tugenden ist frei für neue Ideen. Wenn in einer Spielgruppe Situationen auftauchen, die mit den bestehenden Werten nicht zu meistern sind, steht es ihr frei, einfach neue Fertigkeiten einzuführen. Komponenten wie Natur oder Jagd bestehen aus einer großen Zahl einzelner Disziplinen. Wer möchte, splittet sie auf in Tierkunde, Fährten lesen, Fischfang und so fort. Einige moderne Systeme teilen Sinnesschärfe in Hören, Sehen, Riechen und Tasten - Das ist auch in Endland möglich.

Die Meisterschaft

Immer wenn ein Charakter eine Zeitspanne neuer Erfahrungen absolviert (in der Regel handelt es sich dabei um ein Abenteuer) erhält er dafür Erfahrungspunkte (EP). Mit Hilfe dieser Erfahrungspunkte, die auch über den Zeitraum mehrerer Abenteuer hinweg gesammelt werden können, ist es ihm möglich, Tugenden und Fertigkeiten zu verbessern; spieltechnisch ausgedrückt: deren Werte zu steigern. Der zur Steigerung erforderliche Aufwand an Punkten richtet sich nach der Höhe des angestrebten Fertigkeitswertes.

Steigerung von Fertigkeiten

Benötigte Punkte = Zu erreichender Fertigkeitswert x 5

Steigerung von Tugenden

Benötigte Punkte = Zu erreichender Tugendwert x 10

Im Sinne realistischer Spielabwicklung empfehlen wir, die Steigerung auf jene Fertigkeiten zu beschränken, die dem Charakter während des gelaufenen Abenteuers dienlich waren. Ein Abenteurer, der pausenlos mit dem Schwert hantiert, darf also sicherlich seine Fertigkeit Schwerter&Säbel erhöhen, nicht jedoch Kettenwaffen oder Armbrust. Bei Fertigkeiten wie Sprachen ist zu berücksichtigen, daß der Charakter entweder auf Lehrmaterial oder einen Lehrmeister zurückgreifen können muß. Wenn zu Beginn noch ein geringer Einsatz reichen mag ("...während wir also marschieren, lasse ich mir von Arlec noch ein paar Vokabeln Cerboria erzählen..."), ist für höhere Fertigkeitswerte der Besuch von Weisen und Eingeweihten erforderlich.

Beispiel

Shon hat die Fertigkeit Propaganda von 2. Er möchte diesen Wert auf 3 steigern, wozu er 15EP einsetzen muß. Fertig! Wollte er den Wert von 2 auf 4 steigern, müßte er sowohl die 15EP für den Fertigkeit-wert 3 als auch die 20EP für den Fertigkeitswert 4 investieren. Das über-springen von Werten ist nicht möglich.

Berufsfertigkeiten

Der gewählte Beruf verleiht einem Charakter eine oder mehrere neue Fertigkeiten. Diese lassen sich von ihm und Mitgliedern seiner Berufsgruppe mit der normalen Steigerungsformel für Fertigkeiten verbessern. Für außergewöhnliche Fertigkeiten muß der Lehrling seinen Lehrmeister aber sicherlich mit wahren Schätzen ködern. Andere Gaben wie Glaube kann sich ein Charakter nur aneignen, wenn er sein traditionelles Weltbild aufgibt und sich der fremden Religion eines Priesters unterwirft.

übersicht der Berufsfertigkeiten:

Alchimie, Bauchreden, Betteln, Blutransch, Demutation, Elementarkunst, Gaukelei, Geschick, Glaube, Glück, Hektik, Kampfkunst, Kraftakt, Lernen, Liebeskunst, Notwehr, Prophezeien, Rhetorik, Runen, Schätzen, Schießkunst, Schnellschießen, Sechster Sinn, Spiele, Tanzen, Täuschen, Telepathie, Tier-führung, Tierstimme, Tüftelei, Vertuschen, Wissen, Wunder Erwirken, Zähigkeit.

Berufe und eine ausführliche Beschreibung der dazugehörigen Berufsfertigkeiten im Kapitel ‘Rassen & Berufe’

Naturtalente

Kein intelligentes Wesen erlebt im Endland seinen 10. Geburtstag, wenn die Natur ihm nicht eine gewisse Anzahl besonderer Begabungen in die Wiege gelegt hätte. Wir sprechen von den Naturtalenten eines Charakters. In der Regel gelten die drei bei Spielbeginn höchsten Fertigkeiten einer Person als ihre Naturtalente - Solange es jedoch dem Eigenschaftsprofil nicht widerspricht, können auch an-dere Fertigkeiten zu Naturtalenten bestimmt werden.

Erleichterte Steigerung von Naturtalenten (Fertigkeiten)

Benötigte Punkte = Zu erreichender Fertigkeitswert x 4

Im Gegensatz zu normalen Fertigkeiten können Naturtalente auch über einen Wert von 5 hinaus gesteigert werden. Der Spielleiter markiert die Obergrenze.

Ein Spieler kann auch auf die Naturtalente seines Charakters verzichten und stattdessen eine Tugend als bedeutendsten Wesenszug festlegen.

Erleichterte Steigerung von Naturtalenten (Tugend)

Benötigte EP = Zu erreichender Tugendwert x 9

Keine Tugend ist auf natürlichem Wege über 5 zu steigern (es sei denn, Mutation oder Charaktererschaffung erlauben einen höheren Wert).

Anmerkung

In der Fertigkeit Sprache gilt die erleichterte Steigerung von Naturtalenten für alle Dialekte, die der Charakter beherrscht.

Vergabe von Erfahrungspunkten

Grundsätzlich ist der Spielleiter am Ende eines Abenteuers für die Vergabe von Erfahrungspunkten verantwortlich. Die folgende Tabelle soll ihm dabei helfen.

Obligatorisch

1 EP für jeden überlebenden Spieler

Rollenspiel

0 EP Der Spieler hat kaum Interesse am Geschehen gezeigt oder war häufig abgelenkt.

1 EP Der Spieler hat seinen Charakter rollengerecht dargestellt.

2 EP Der Spieler war mit Enthusiasmus bei der Sache.

Vorgehen

0 EP Der Spieler konnte keine Ideen zur Lösung des Abenteuers beisteuern.

5 EP Der Spieler hat die Fähigkeiten seines Charakters klug eingesetzt und zur Lösung des Abenteuers beigetragen.

10 EP Der Spieler hat bedeutende Teile des Abenteuers im Alleingang gelöst.

Aktion

2 EP Der Charakter hat einen gefährlichen Gegner überwunden.

2 EP Der Charakter hat einem Gruppenmitglied das Leben gerettet.

Neues

2EP Der Charakter hat etwas zum ersten mal erlebt (Elementarismus,

Artefaktwaffen, fremde Rassen, das Meer, die Wüste, Schnee...)

Schäden

2 EP für erlittene, lebensbedrohliche Schäden

2 EP für Verwuchs / Mutation

Reisen

1 EP und mehr für Reisen

Für den Spielleiter

Während die Steigerung einer Fertigkeit von 1 auf 2 noch mit wenigen 10 EP zu Buche schlägt, kostet die Anhebung von 4 auf 5 bereits 25 EP. Drastischer ist die Steigerung einer Tugend, beispielsweise von 3 auf 4, was 40 EP verschlingt. Um die Spieler auf Dauer nicht zu frustrieren, sollten Sie mit der Vergabe von EP zwar kritisch, nicht jedoch geizig vorgehen. Ein durchschnittliches Abenteuer sollte den Charakteren je mindestens 10 EP bringen, wenn sie sich nicht besonders dumm angestellt haben.

Widernatur

übersteigen Reaktion, Gewalt, Weisheit oder eine andere Tugend der fünf humanoiden Völker höchstes Maß (die 5), sprechen wir von Widernatur. Nicht selten wenden sich die Mächte, die Abenteurer hier beschworen haben, gegen sie...

Anmerkung

Die folgenden Kommentare sind gerichtet an den Spielleiter. Sie setzen eine Kenntnis aller Teile des Regelwerkes voraus.

Die 6 der Gewalt

Der Charakter verfügt über unmenschlich hohe Kraft. In unkonzentrierten Situationen, bei drohender Gefahr oder tiefem Schmerz, kann es zu unkontrollierten Ausbrüchen des physischen Potentials kommen (ein Glas wird in der Hand zerschmettert, einem ertappten Taschendieb wird versehentlich der Arm gebrochen...). Der Charakter gewinnt in diesen Momenten etwa ein Zehntel an Körpermasse.

Im Nahkampf verursachen Angriffe des Charakters stets eine Schadensklasse mehr als normal.

Die 6 der Reaktion

Der Charakter scheint in permanenter Unruhe und spricht oft undeutlich schnell. Gelegentlich kommt es zu unerklärlichen, schmerzhaften Krämpfen, in denen sich der Betroffene minutenlang wie unter dem Einfluß schweren Giftes am Boden windet. Im Alltag scheint die intuitive, nicht selten tierhafte Reaktion der gesunden Überlegung voranzueilen.

Bei der Ermittlung der Initiative erhält der Charakter stets ein zusätzliches, freies Manöver.

Die 6 der Künste

Der Charakter erweist sich als wahres Multitalent. All seine Fachrichtungen werden zu Spezialgebieten und er konstruiert, zeichnet, musiziert als wären seine letzten Tage angebrochen. Dabei vergißt er jedoch die anderen Dinge des Lebens, mitunter selbst, den Gefährten in die nächste Stadt zu folgen.

Alle Fertigkeiten, die vornehmlich mit der Tugend Künste kombiniert werden, erhalten den Status von Naturtalenten.

Die 6 der Weisheit

Genie und Wahnsinn liegen dicht beieinander... Charaktere mit derart hoher Intelligenz, leiden an einem kranken Geist. Je nach Situation glänzen sie durch überragenden Scharfsinn oder absurde Ideen.

Den Charakter befällt eine (nach Entscheidung des Spielleiters) mittelschwere Geisteskrankheit.

Die 6 der Gunst

Das unnatürlich hohe Charisma kann Feinde zu Freunden machen. Wilde Tiere aber, scheint der Charakter zu provozieren.

Sofern nicht durch die Fertigkeit ´Tierführung´ oder eine persönliche Bindung gezähmt, verhalten sich Tiere dem Charakter gegenüber unberechenbar, aggressiv.

VOM KAMPF

Actio & Reactio

Der Kampf nach den Regeln des Endland-Systems gestaltet sich als eine schnelle Abfolge von Fähigkeitsproben im Rahmen sogenannter Kampfrunden. Innerhalb einer Kampfrunde, die aus 22 gedachten Zeiteinheiten besteht, hat jeder beteiligte Charakter die Chance zur Ausführung bestimmter Aktionen. Wir nennen solche Aktionen Manöver und unterscheiden sie in offensive und defensive. Die Anzahl der durchführbaren Manöver richtet sich nach Geschwindigkeit und Intuition eines Charakters sowie dem Zufall (siehe hierzu 'Initiative'). Offensive Manöver (OM) beinhalten stets eine Aktion. Hierunter fallen die Ausführung eines Schlages, der Spruch einer Elementarformel, ein Schuß, der rechtzeitige Sprung in eine Deckung oder Flucht. Defensive Manöver (DM) sind Handlungen, die eine unmittelbare Reaktion auf ein anderes Manöver darstellen, beispielsweise die Abwehr eines Schwerthiebes oder das Ausweichen vor Wurfgeschossen. Aktionen, die aus mehreren aufeinanderfolgenden Manövern bestehen (beispielsweise: Pfeil ziehen, Pfeil einlegen, Pfeil abschießen) können dabei auch die Dauer einer Kampfrunde überschreiten. Es ist also möglich, eine Aktion in einer Kampfrunde zu beginnen, und sie in einer folgenden Kampfrunde zu beenden. Es obliegt dem Spielleiter zu entscheiden, ob die Ausführung einer Aktion mißlingt, wenn der Handelnde zwischen den Einzelschritten des Manövers gestört wird.

...und die Erde gab das Erz,
die Luft gab das Geschrei,
das Feuer gab die Wut
und das Wasser rotes Blut...

Anmerkung

22 Zeiteinheiten
simulieren 1-2
Sekunden Spielzeit

Initiative

Zu Beginn des Kampfes wird über die Handlungsgeschwindigkeit der Beteiligten entschieden. Dazu werfen alle einen zehneitigen Würfel (W10) und addieren zu dem Resultat ihre Tugenden Reaktion (modifiziert um den Wert Behinderung, siehe unten) und Gunst. Im Normalfall resultiert ein Wert zwischen 3 und 22. Aus diesem Wert ermittelt sich die Anzahl der in der Kampfrunde durchführbaren Manöver. Der Kämpfer mit der höchsten Initiative hat das Recht auf das erste Manöver, die anderen folgen in entsprechender Reihenfolge. Greift eine Person aus dem Hinterhalt an oder überrascht sie ihren Gegner auf andere Weise, erhält sie automatisch ein freies Manöver. Die Reihenfolge aller späteren Manöver wird dann mittels der Initiativ-Regel bestimmt.

1-10 = 1 Manöver
11-20 = 2 Manöver
ab 21 = 3 Manöver

Countdown

Aus der ermittelten Initiative ergeben sich zwei wichtige Informationen:

1. Die Anzahl aller Manöver in der Kampfrunde

2. Die mögliche Reihenfolge offensiver Manöver

Defensive Manöver geschehen immer unmittelbar auf ein gegnerisches, offensives Manöver. Sie sind zeitunabhängig.

Beispiel

An einem Kampf sind drei Personen beteiligt: Drak, Benbor und der schwächliche Grop. Zu Beginn der Auseinandersetzung würfeln sie ihre Initiativen. Die Resultate: Benbor 21 (3 Manöver), Grop 9 (1 Manöver), Drak 14 (2 Manöver). Jede Kampfrunde wird geteilt in einen Raum von 22 Zeiteinheiten, die der Spielleiter zu Beginn eines Kampfes auch tatsächlich herunterzählen beginnt (siehe rechte Spalte).

22
21 Benbors 1. Manöver
20
19
18
17
16.
15
14 Draks 1. Manöver
13
12
11 Benbors 2. Manöver
10
9 Grops 1. Manöver
8
7
6
5
4 Draks 2. Manöver
3
2
1 Benbors 3. Manöver



Division

Im Anschluß an die Initiative folgt die Divisionsphase. Hierbei teilen die Spieler ihre verfügbaren Manöver in offensive und defensive. Die Entscheidungen sagen sie laut an, wobei der Langsamste beginnt und der Schnellste beendet.

Grop verfügt über 1 Manöver. -> "1 defensives Manöver"

Drak verfügt über 2 Manöver. -> "1 defensives und 1 offensives Manöver"

Benbor verfügt über 3 Manöver: -> "3 offensive Manöver"

Wie anhand dieses Redebeispiels ersichtlich, machen die Spieler zum Zeitpunkt der Division noch keine Aussage über den Inhalt ihrer geplanten Aktionen!

Interpretation

Grop ist der Langsamste unter den Beteiligten. Er verfügt über 1 Manöver. Zum Zeitpunkt der Ansage weiß er nicht, was seine Kontrahenten planen. Vorsichtshalber legt er daher fest: "1 defensives Manöver". Im folgenden Kampf erhält Grop aufgrund dieser Aussage die Chance, den ersten auf ihn gerichteten Schlag zu parieren. Nach der Ausführung dieses defensiven Manövers ist er allerdings handlungsunfähig - Er kann auf weitere Aktionen seiner wesentlich schnelleren Gegner nicht reagieren. Sollte Grop im folgenden Kampf kein einziges mal attackiert werden, war seine Vorsicht umsonst. Sein Manöver verfällt ungenutzt.

Drak verfügt über 2 Manöver. Zum Zeitpunkt der Ansage weiß er zwar, daß von Grop keine Gefahr droht, Benbor aber bleibt gefährlich. Er gibt an: "1 defensives und 1 offensives Manöver." So kann Drak den ersten auf ihn gerichteten Schlag parieren und ein beliebiges offensives Manöver ausführen.

Benbor schließlich ist der Schnellste. Sein Vorteil: Er registriert zunächst die Vorhaben seiner Kontrahenten und entscheidet danach: "3 offensive Manöver!". Würde er jedoch attackiert werden, hätte er keine Gelegenheit zur Parade.

Feuerwaffen

In einem Feuergefecht entfällt üblicherweise die Ansage defensiver Manöver, da auf die schnellen Projektile nicht unmittelbar reagiert werden kann. Der vorsorgliche Sprung in eine Deckung hingegen zählt als offensives Manöver.

Ablauf

Der Spielleiter beginnt den Countdown

Zeitmarke 21 - Benbor meldet sich zu Wort. Er entscheidet nun über sein erstes, offensives Manöver: Eine Attacke auf Drak! Dieser wird gezwungen zu parieren. Er setzt sein defensives Manöver.

Der Spielleiter zählt weiter.

Zeitmarke 14 - Drak attackiert Benbor einmal. Benbor besitzt kein defensives Manöver - folglich kann er nicht parieren.

Der Spielleiter zählt weiter.

Zeitmarke 11 - Benbor attackiert Drak einmal. Drak kann nicht parieren.

Der Spielleiter zählt weiter.

Zeitmarke 1 - Benbor attackiert Drak einmal. Drak kann nicht parieren.

Die Kampfunde ist beendet.

Anmerkung

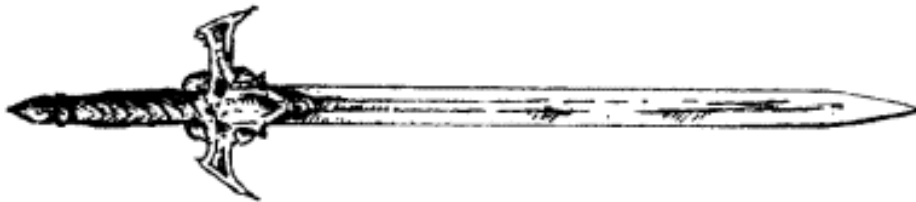
Eine Attacke beinhaltet unter Umständen eine Probe. Diese Probe kann naturgemäß scheitern. Sollte dies der Fall sein, verschiebt sich das defensive Manöver des Verteidigers auf die nächste, gegnerische Attacke in der Kampfunde. Erst wenn es bis zum Ende der Kampfunde ungenutzt bleibt, verfällt es.

An die Waffen!

Bevor der Kampf beginnen kann, müssen die von den Kontrahenten verwendeten Waffen miteinander verglichen werden. Die Handhabung (H) einer Waffe definiert, wie gut mit ihr (unabhängig von der Fertigkeit ihres Trägers) pariert werden kann. So bietet ein ausgewachsenes Schwert deutlich mehr Widerstand als ein kurzer Dolch. Grundsätzlich gilt: Je höher die Handhabung, desto besser für den Verteidiger!

Beispiel

Brudus führt ein Schwert, Tsara ist mit einem Dolch bewaffnet. Die Handhabung ihres Dolches beträgt 1. Dieser Wert wird im folgenden Kampf die Schwierigkeit ihrer Parade senken. Die Erleichterung entfällt allerdings, wenn Tsara auf andere Weise (zum Beispiel durch Ausweichen) pariert.



Attacke

Der Kämpfer mit dem ersten offensiven Manöver beginnt den Kampf. Um eine Attacke zu schlagen nennt er die anvisierte Person und - genauer - eine bestimmte Körperzone. Verschiedene Körperbereiche sind unterschiedlich schwer zu treffen. Sie sind mit unterschiedlichen Schwierigkeiten (S) belegt.

Beispiel

Brudus hat sich für einen Schlag auf das linke Bein seiner Gegnerin entschieden (Schwierigkeit 9). Er führt ein Schwert. Seine Fähigkeit Schwerter beträgt $4+2=6$. Eine Probe mit dem Mindestwurf 3 wird erforderlich. Brudus wirft eine 4. Die Probe ist mit +1 gelungen. Sollte ein Kämpfer über eine Fähigkeit verfügen, die eine Probe unnötig macht, ist dennoch ein W10 zur Ermittlung des expliziten Erfolges zu rollen.

Körperzonen

Wir unterscheiden bis zu 11 Körperzonen. Kopf, Herz, Rumpf (beinhaltet Brust, Bauch und Rücken), Arme und Beine sind obligatorisch. Individual steht für ein spezielles Körperteil wie den Schwanz der Aquides oder die Flügel der Ikarim. Das Geschlecht ist eine Schwachstelle aller Rassen - Lediglich Ikarim besitzen kein exponiertes Organ dieser Art. Hat der Angreifer sich für eine der Körperzonen entschieden, kann die Schwierigkeit seiner Aktion bestimmt und die Attacke ausgeführt werden.

Anmerkung

Die Schwierigkeiten dieser Übersicht gelten für Angriffe eines Rechtshänders, von vorne unter Kampfbedingungen (der Gegner befindet sich in ständiger, hektischer Bewegung). Der Spielleiter kann die Schwierigkeit je nach Situation deutlich erhöhen oder bis auf 0 senken (einem bewußtlosen Feind soll ein Messer in den Bauch gestoßen werden). Schläge von hinten senken die Schwierigkeit für Angriffe im allgemeinen auf 5 oder weniger. Bei Angriffen von vorne ist zu unterscheiden, ob sich die Flügel in ausgebreitetem Zustand befinden oder nicht. In letztem Fall ist eine Attacke nicht möglich!

Körperzone
[Schwierigkeit]

Herz [17]
Kopf [15]
Geschlecht [13]
Waffenarm [11]
Arm [9]
Bein [9]
Rumpf [5]

Schwanz [10]
R. Flügel [14]
Linker Flügel [16]

Spezielles

Wechsel der Kampfrunde

Ist die alte Kampfrunde beendet, würfeln die Beteiligten ihre Initiativen neu aus.

Erhöhte Initiative

Taucht im Kampf ein Beteiligter auf, dessen Initiative den Wert 22 übersteigt, wird die Kampfrunde auf diesen Höchstwert verlängert!

Identische Initiative

Würfeln zwei Spieler identische Initiativen, erhält der Charakter mit der höheren Reaktion den ersten Zug.

Parade

Während der Verteidiger eine mißlungene Attacke nicht abzuwehren braucht, folgt auf einen erfolgreichen Angriff zumeist die Parade .

Beispiel

Tsara will den ersten, nahenden Schlag Brudus' abwehren. Es handelt sich um ein übliches, defensives Manöver. Die Schwierigkeit (S) der Parade entspricht der Fähigkeit des Angreifers + der Höhe seines Erfolges (= 6 + 1). Als Verteidigerin muß Tsara keine Modifikatoren aufgrund bestimmter Körperzonen hinnehmen. Im Gegenteil: Der Handhabungswert ihres Dolches (H1) senkt die Schwierigkeit um 1 auf 6. Tsaras Fähigkeit Dolche beträgt 4+4. Damit liegt die Aktion im Bereich ihrer Fähigkeiten. Die Parade gelingt ohne Probe!

Parade mit Schild

Ein Charakter mit Schild erleichtert sich die Parade, erschwert sich aber zugleich die Attacke. Je nachdem um wieviele Punkte der Schild die Paradeschwierigkeit senkt (beispielsweise -2), erhöht er die Schwierigkeit eines eventuellen Angriffs (+2). Grundsätzlich kann jeder Charakter einen Schild führen, der keine Zweihandwaffe nutzt.



Parade durch Ausweichen

Es ist immer möglich, dem Schlag eines Gegners auszuweichen, statt ihn mit der Waffe zu parieren. Als Schwierigkeit für dieses defensive Manöver gilt die Fähigkeit des Angreifers (+ Höhe eines evtl. Erfolges). Der Verteidiger vergleicht diese Schwierigkeit mit seiner Tugend Reaktion, modifiziert durch die Behinderung (s.u.).

Rüstung

Rüstungen dienen dem Zweck, die durch Waffen verursachten Schäden zu reduzieren. Je nach Rüstungswert (R) des Verteidigers, wird der potentielle Verletzungsgrad um eine vorgegebene Anzahl an Klassen gesenkt. Die Treffer der verbleibenden Klasse gelten als Schadenspunkte (SP) und werden dem Charakter umgehend angerechnet.

Beispiel

Shen trägt am attackierten Waffenarm eine Rüstung in Höhe von -2, die die Trefferpunkte von Tradairs Waffe (einem Schwert ernsthaften Schadens) um 2 Klassen mindert. Es resultiert eine geringe Verletzung.

Behinderung

Je stärker eine Rüstung ihren Träger vor feindlichen Angriffen schützt, desto massiver behindert sie ihn auch bei seinen Aktionen. Diese Behinderung (BE) wird durch einen Wert ausgedrückt, der dem Charakter auf alle körperlichen Tugenden als Malus auferlegt wird.

Beispiel

Bordlin verfügt über eine Reaktion von 4. Er trägt eine Rüstung, die ihn um insgesamt 3 Punkte behindert. 4 minus 3 ergibt 1. Bordlins effektive Reaktion beträgt demnach 1. Der effektive Wert ist es, der beim Vergleich zwischen Fähigkeit und Schwierigkeit einer Aktion zugrunde gelegt wird. Kommt es zur Probe, wird ebenfalls auf den effektiven Wert der Tugend gewürfelt.

Die individuelle Behinderung berechnet sich folgendermaßen: Addieren Sie die Rüstungen aller Körperzonen zu einem Wert X. Teilen Sie X durch die Anzahl der Körperzonen = Y. Herz, Geschlecht und Rumpf gelten bei der Ermittlung der Behinderung als eine Zone. Sind diese Zonen unterschiedlich stark gepanzert, gilt der höchste Rüstungsschutz als Berechnungsgrundlage. Es gelten die mathematischen Rundungsregeln. Sie erhalten den Behinderungsmodifikator! Grundsätzlich darf die Behinderung den Wert von Gewalt oder Reaktion nicht erreichen.

Berechnung

Shens Rüstungsmodule sind Waffenarm (2), Arm (2), linkes Bein (1), rechtes Bein (1), Rumpf / Herz / Geschlecht (8), Kopf (4). Ergibt zusammen einen Wert von 18. Als Humana besitzt er insgesamt 8 Körperzonen, wobei Herz, Geschlecht und Rumpf als gemeinsame Zone behandelt werden - Bleiben also 6 Zonen. BE18 dividiert durch 6 = 3. Shens Behinderung beträgt 3! Dieser Wert senkt die Effektivität all seiner körperlichen Tugenden um 3 Punkte!



Treffer und Verletzung

Immer wenn der Verteidiger getroffen wird, weil seine Parade mißlungen ist, muß er einen bestimmten Grad an Verletzungen in Kauf nehmen. Die Schadenshöhe variiert nach Art der verwendeten Waffe innerhalb 6 Klassen von oberflächlich bis tödlich.

Schadensklassen

OF - Oberflächlich

Typische Verletzungen: blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer, Beule

Trefferpunkte: unter 1

GR - Gering

Typische Verletzungen: tiefer Kratzer, Prellung, ausgeschlagener Zahn, größere Schürfwunde

Trefferpunkte: 1

SH - Schmerzhaft

Typische Verletzungen: Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust

Trefferpunkte: 2

EH - Ernsthaft

Typische Verletzungen: Fleischwunde, zertrennte Sehne, Knochenbruch, offene Hauptschlagader

Trefferpunkte: 4

GF - Gefährlich

Typische Verletzungen: beschädigtes Organ (Genitalien, Gedärm...), abgeschlagenes, nicht lebenswichtiges Gliedmaß (Hand, Fuß, Ohr, Nase...)

Trefferpunkte: 8

TL - Tödlich

Typische Verletzungen: Schäden an Herz, Gehirn, Rückenmark oder schwere Beschädigung lebenswichtiger Organe (Magen, Niere, Lunge...)

Trefferpunkte: max

Schadensermittlung

Die Schadensermittlung folgt einer einfachen Reihenfolge.

Fragen Sie sich hierzu:

Was ist die Schadensklasse der attackierenden Waffe?

Wird die Schadensklasse durch die Rüstung des Verteidigers gesenkt?

Welche typischen Verletzungen nennt die Tabelle?

Grundsätzlich hat dabei die szenische Beschreibung einer Verletzung Vorrang vor der schlichten Vergabe von Schadenspunkten.

Beachten Sie auch die 'Erweiterten Schadensregeln' weiter unten.

Beispiel

Amin gelingt eine Attacke auf den Arm seines Gegners. Amins Säbel schlägt ernsthafte Wunden mit einer Trefferzahl von 4.

Amins Gegner trägt am Arm keine Rüstung. Die Schadensklasse wird nicht modifiziert. Es resultiert eine gefährliche Verletzung. Die Tabelle nennt als Beispiele: "beschädigtes Organ, abgeschlagenes (nicht lebenswichtiges) Gliedmaß". Der Spielleiter entscheidet spontan: Amins Gegner wurde soeben der Unterarm abgetrennt.

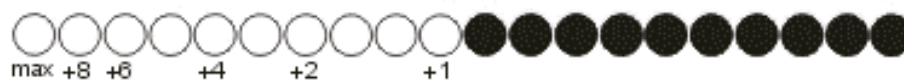
Tabelle, typische Verletzungen

SIEHE ANHANG

Verletzungen und Tod

Um die Folgen von Verletzungen (den Abzug von Schadenspunkten) zu ermitteln, muß sich der Spieler zunächst über die Lebenskraft seines Charakters im Klaren sein. Diese Lebenskraft entspricht in Punkten dem Wert Physische Resistenz (PHR).

Verfassung



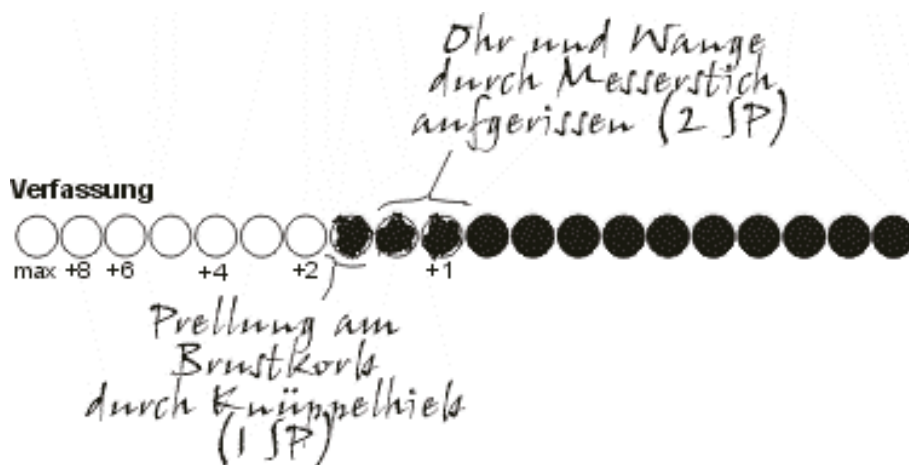
Anmerkung

Die Anzahl freier Felder gleicht dem Wert der Physischen Resistenz, in diesem Beispiel 10. Die verbleibenden Punkte sind geschwärzt.

Schadenspunkte werden auf dem Charakterblatt im Verhältnis 1:1 markiert, bei 4 SP also 4 Felder geschwärzt. Sinkt dabei der Gesundheitszustand des Charakters auf 0 folgt Erschöpfung, Ohnmacht, schlimmstenfalls der Tod. Über die Konsequenz entscheidet der Spielleiter im Einzelfall unter Berücksichtigung der vorherrschenden Verletzungen.

Anmerkung

16 schwere Fausthiebe verursachen ebenso viele Trefferpunkte wie die Verstümmelung eines Armes durch Axt oder Schwert. Während den Charakter im ersten Falle Schmerz oder Benommenheit außer Gefecht setzt, ist es im zweiten Falle Ohnmacht. Kurzum: Die Verfassung fungiert als Zustandsmonitor, der die verbleibende Aktionsfähigkeit eines Charakters repräsentiert. Sie entscheidet aber nicht über Leben und Tod. Dies ist Aufgabe des Spielleiters.



Wie in dem Beispiel links ist es erforderlich, erlittene Verletzungen in Worten auf dem Charakterblatt oder einem Schmierzettel zu notieren.

Kritische Schäden

Verletzungen, die eine bestimmte Summe an Schadenspunkten überschreiten, gelten als kritisch (engl. 'Max') und werden dem Betroffenen auf den Mindestwurf all seiner Aktionen angerechnet. Je höher die Physische Resistenz, desto mehr 'verträgt' ein Charakter allerdings, bevor es zu Aufschlägen kommt.

Ein Charakter mit **PHR** von **12**, in gesundem Zustand.



Aufschlag auf die Schwierigkeit aller körperlichen Aktionen von 1; alle geistigen Aktionen +1, solange die Verletzung Schmerzen verursacht.

...mit kritischer Verletzung in Höhe von 1



Aufschlag auf die Schwierigkeit aller körperlichen Aktionen von 4; alle geistigen Aktionen +4, solange die Verletzung Schmerzen verursacht.



Maxed! - Der Betroffene ist bis auf weiteres zu keiner Handlung mehr fähig.



Erweiterte Schadensregeln

Würfelt der Angreifer bei der Attacke eine 1 (Minimum), sinkt der Verletzungsgrad um eine Klasse. Würfelt er hingegen eine 10 (Maximum) steigt der Verletzungsgrad um 1, ungeachtet der Höhe des expliziten Erfolges!

Automatisch um eine Schadensklasse erhöht, werden Treffer auf den Kopf und in das Geschlecht. Herztreffer gelten fast immer als tödlich, setzen aber eine entsprechend lange und scharfe Waffe voraus.

Ist der Verteidiger wehrlos (zum Beispiel durch Ohnmacht, Fesselung oder Schlaf) obliegt es dem Spielleiter, die Trefferzahl einer attackierenden Waffe noch weiter zu erhöhen.

Erreicht die effektive Gewalt eines Kämpfers einen zuvor definierten Schwellenwert (beispielsweise 4, abhängig vom verwendeten Waffentyp), steigt der Schaden optional um eine Klasse. Diese Regel, namentlich Brutalität (Br), berührt nicht die Möglichkeit des Charakters, weiterhin normal oder sogar schwächer zuzuschlagen.

Regeneration

Der Einfachheit halber wird auf Tabellen zur Ermittlung von Folgeschäden durch Verwundung (Blutverlust, Infektion, usw.) verzichtet. Grundsätzlich gilt: Charaktere, die alsbald nach erlittenen Treffern ihre Wunden behandeln oder behandeln lassen, erleiden keine zusätzlichen Schäden. Andere, die die Verfassung ihres Körpers tagelang ignorieren, müssen mit angemessenen Konsequenzen rechnen ("Der Zustand Deines Beines hat sich durch die Strapazen der vergangenen Stunden noch verschlechtert. Gewalt und Reaktion sinken dauerhaft um 1 Punkt. Außerdem macht sich seit einigen Minuten eine ungewohnte Taubheit bemerkbar..."). Vollständige Regeneration kann je nach Verletzungsgrad wenige Tage bis hin zu ganzen Monaten in Anspruch nehmen. Einen Richtwert bildet die Physische Resistenz. Der Spielleiter muß hierbei neben der Qualität von Nahrung, Schlaf, medizinischer Unterstützung und der allgemeinen psychischen Verfassung auch berücksichtigen, ob permanente Abzüge (beispielsweise durch verlorene Körperteile) entstehen.

PHR

[Regeneration von 1 Punkt pro Intervall]

24 [1 Tag]
 22 [1 Tag]
 20 [1 Tag]
 18 [2 Tage]
 16 [2 Tage]
 14 [2 Tage]
 12 [3 Tage]
 10 [3 Tage]
 8 [3 Tage]
 6 [5 Tage]
 4 [7 Tage]



Angriffe aus der Luft

Einige Kreaturen, darunter auch die Ikarim, verfügen über die besondere Fähigkeit, Attacken aus der Luft gegen den Boden zu führen. Die Nahkampfschwierigkeiten verändern sich nach Entscheid des Spielleiters. Grundsätzlich werden Kopf und Schultern eines Gegners leichter zu treffen, Beine und Geschlecht dagegen schwerer, wenn nicht unmöglich.

Flugmanöver

An Flugmanövern unterscheiden wir Starten, Steigen, Sinken und Landen. Jede dieser Aktionen gilt als 1 offensives Manöver. Beim Start und bei jedem Anstieg gewinnt der Fliegende 1m an Höhe. Beim Sinken und Landen verliert er je 1 Höhenmeter. Im Gegensatz zum kontrollierten Sinken, kann der Betroffene sich auch schlicht in Richtung Boden fallen lassen. Die Geschwindigkeit dabei beträgt rund 5 Meter pro Manöver. Fällt der Charakter 2 Manöver in Folge, legt er 20 Meter, bei 3 Manövern sogar 45 Meter zurück.

Lufttreffer

Wird ein fliegender Charakter getroffen, entscheidet eine vom Spielleiter initiierte Probe darüber, ob er in der Luft bleibt oder nicht. Empfehlung: Gewalt+Fliegen gegen die Anzahl der Trefferpunkte, oder, bei Schäden an den Flügeln, gegen die verdoppelte Anzahl der Trefferpunkte. Sollte die Probe scheitern, kommt es zum Sturz...

Sturz

Ab dem vierten Meter, den eine Person auf einen der folgenden Untergründe hinabstürzt, leidet sie pro zusätzlichen Meter diesen Schaden:

auf Stein und Pflasterstraßen 8 TP
auf Holz, Wege und harte Waldböden 4 TP
auf Wiesen und weiche Waldböden 2 TP
auf gepolsterte Untergründe 1TP

Durch den Sturz betroffen sind in der Regel Rumpf sowie beide Beine des Charakters, auf die die Summe aller Trefferpunkte aufgeteilt wird.

Beispiel

Harot wird aus dem Fenster eines Hauses gestoßen. Er stürzt insgesamt 5 Meter auf gepflasterten Boden - Ergibt 8 Trefferpunkte.

Fernkampf

Zur Simulation eines Fernkampfes, müssen Spieler und Spielleiter eine ganze Reihe von Faktoren beachten: Zunächst die Art der verwendeten Waffe, dann die Entfernung zum und die Größe des Ziels, dessen Bewegungszustand und schließlich die Fertigkeit des Schützen.

Entfernung:

Schußwaffen (Armbrust, Bogen, Pistole...)

[S] = Entfernung in m : 10

Wurfaffen (Schleuder, Messer, Speer...)

[S] = Entfernung in m : 5

Bei Verwendung einfacher Zielhilfen (Kimme und Korn) ist die Schwierigkeit zu halbieren.

Moderne Zielhilfen (Laserpointer, Fernrohre) vierteln die Schwierigkeit.

Zur Entfernung addieren sich die Größe des Ziels und dessen Bewegungszustand.

Zielgröße:

sehr klein (Herz) +12

klein (Kopf) +9

mittel (Arme, Beine) +6

groß (Rumpf, Schwanz, Flügel) +3

sehr groß (Flügel ausgebreitet) +0

Im Kampf gegen andere Charaktere nennt der Spielleiter dem Schützen die sichtbaren Körperzonen und den Bewegungszustand. Soll auf Tiere oder Gegenstände geschossen werden, entspricht die Schwierigkeit einer Körperzone von vergleichbarer Größe (so gelten ein Fuchs oder eine Taube als klein, ein Stadttor oder der Rumpf eines Elefanten als sehr groß).

Bewegungszustand:

still (stehend, liegend...) +0

unruhig (gehend, schwebend...) +3

hektisch (rennend, kämpfend...) +6

Befindet sich der Schütze selbst in Bewegung? Dann gilt der Zustandsmodifikator auch für ihn!



Mißlungene Attacke

Bei mißlungenen Attacken auf kleine Ziele steht es dem Spielleiter frei, den Schuß / Wurf als Treffer auf ein benachbartes Ziel zu werten (beispielsweise Rumpf statt Herz). Die Höhe des Mißerfolges muß natürlich berücksichtigt werden.

Optionale Regel

Würfelt der Anwender einer Feuerwaffe im Rahmen seiner Attacke eine 1, so gilt der Schuß als mißlungen und die Waffe vorübergehend außer Gefecht gesetzt ("Ladehemmung").

Fernwaffen parieren

Einigen Fernwaffen, darunter Wurfmessern, Speeren, Bumerangs oder Pfeilen, kann im Rahmen eines defensiven Manövers ausgewichen werden. Die Schwierigkeit der Aktion entspricht der Fähigkeit des Schützen + der Anzahl seiner Erfolge + Modifikator für entsprechende Entfernung. Grundsätzlich ist zum Ausweichen vor Fernwaffen eine Konzentration auf den Schützen erforderlich. Projektilen aus Feuerwaffen kann aufgrund der hohen Geschwindigkeit nicht ausgewichen werden.

Entfernung -> [Modifikator]

0 m -> [S] +10

10 m -> [S] +8

20 m -> [S] +6

30 m -> [S] +4

40 m -> [S] +2

50 m -> [S] +0

Fernkampf Vorbereitung

Während Nahkämpfer ihr Schwert, ihr Beil oder den Morgenstern zumeist in greifbarer Nähe tragen (und diese Waffen auch nicht kampfbereit gemacht werden müssen), gestaltet sich der Umgang mit Fernwaffen deutlich aufwendiger.

Bogenschützen müssen die Sehne ihres Bogens auf längerer Reise aushaken um die Spannkraft ihrer Waffe nicht zu ruinieren. Das Einsetzen einer Sehne dauert etwa 30 Sekunden. Der Vorgang ´Pfeil ziehen und einlegen - spannen, Zielen und Loslassen´ entspricht einem Zeitaufwand von 2 Manövern.

Armbruster benötigen 2 Manöver für ´Waffe spannen, Bolzen ziehen und einlegen - Zielen und Abdrücken´.

Messer-, Beil-, Dolch- und Sternwerfer benötigen zum ´Ziehen, Zielen und Werfen´ 1 Manöver, es sei denn, die Waffen sind ungünstig am Körper angebracht und nur schwer zu erreichen.

Speerwerfern reicht zum Zielen und Werfen 1 Manöver. Tragen sie die Waffe noch nicht in der Hand, muß für das Ziehen ein weiteres Manöver eingerechnet werden.

Schleuderer benötigen zum ´Laden - Zielen und schleudern´ exakt 2 Manöver.

Nutzer eines Bumerang benötigen, so sie ihre Waffe bereits in der Hand halten, zum Werfen (und Treffen) 1 Manöver. Mißlingt die Fernkampfattacke, kehrt der Bumerang zum Zeitpunkt des nächsten Manövers des Werfers zurück. Um die Waffe zu fangen ist eine Probe auf Reaktion+Bumerang gegen die Höhe des Mißerfolges nötig.

Nahkampf Vorbereitung

Das Ziehen einer Waffe aus dem Gürtel oder der Gürtelscheide entspricht der Dauer eines offensiven Manövers, das Fallenlassen (wichtig für eventuelle Waffenwechsel) dem eines halben. Große Waffen, die bei längeren Reisen vornehmlich auf dem Rücken transportiert werden, können bestenfalls inner-halb von 2 Manövern gezogen werden. Der Zug eines Schildes schließlich (vom Rücken an den Arm) nimmt gut 3 Manöver in Anspruch. Der Spielleiter entscheidet, ob sich die Dauer einer geplanten Aktion dadurch verlängert, daß ein Charakter währenddessen attac-kiert wird.



Feuer- & Energiewaffen

Die große Gruppe mobiler Artefaktwaffen gliedert sich in Vollautomatische (VA), Halb-automatische (HA) und Manuelle (MA) Modelle.

Manuelle Waffen (Signalpistolen, Pumpguns, Panzerfäuste...) feuern ein Projektil pro Abzugsbetätigung. Sie sind im Anschluß vom Besitzer neu zu laden. Der Anwender benötigt zum ´Zielen und Schießen´ 1 Manöver (bei schweren Systemen auch länger). Das Nachladen kostet wenigstens ein weiteres Manöver.

Halbautomatische Waffen (Pistolen, Revolver, Gewehre...) feuern ein Projektil pro Abzugsbetätigung, laden sich danach jedoch selbst. Erst das Magazin muß gewechselt werden. Der Anwender benötigt zum ´Zielen und Schießen´ 1 Manöver. Es lassen sich bis zu zwei Schüsse auf ein Ziel absetzen, wobei für jedes Projektil eine eigene Probe erforderlich wird (1. Schuß nominal, 2. Schuß +3 wegen des Rückschlags). Bei ausreichender Munition ist die Waffe im folgenden Manöver sofort einsatzbereit.

Vollautomatische Waffen (Maschinenpistolen, Maschinengewehre...) feuern mehrere Projektile pro Abzugsbetätigung und laden sich danach selbst. Erst das Magazin muß gewechselt werden. Der Anwender benötigt zum ´Zielen und Schießen´ 1 Manöver. Es läßt sich bis zu eine Salve (à 5 Schuß) auf ein Ziel absetzen, wobei jeweils für den 1. Schuß und den Rest der Salve eine eigene Probe erforderlich werden (insgesamt 2 Proben, 1. Probe nominal, 2. Probe +6 wegen des Rückschlags). Einige Vollautomaten lassen sich in halbautomatischen Modus umschalten.

Der Einsatz von Energiewaffen (Lasern) entspricht der Anwendung halbautomatischer Feuerwaffen ohne Erschwernis für die 2. Probe.

Flammenwerfer

Sofern entzündet, gelingt dem Anwender eines Flammenwerfers 1 Schuß pro Manöver auf eine Entfernung von bis zu 70 Metern. Hierbei wird brennendes Öl verspritzt.

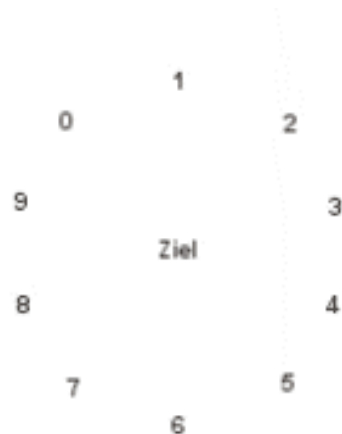


Handgranaten

Der Einsatz von Handgranaten definiert sich über den Wert der höchsten Wurfaffen-Fertigkeit. Ein Verständnis vom Mechanismus einer Granate (Stift ziehen, Abzählen...) ist freilich erforderlich.

Fehlwurf

Kommt es zu einem Fehlwurf, entspricht die Höhe des Mißerfolges der Entfernung (m) zum Ziel. Die Position der Granate ist folgender Grafik zu entnehmen (W10)...



Geschütze

Die Anwendung von Geschützen über große Entfernungen ist eher eine Sache von Weisheit, denn Reaktion oder Gewalt. Ein erfolgreicher Schuß setzt zumeist intensive Berechnung oder den Umgang mit Artefakttechnik (Computern) voraus.

Explosionen

Die Gefährlichkeit einer Explosion richtet sich nach der Größe ihres Wirkungsbereiches. Es werden 3 Zonen unterschieden:

Kern (Radius X)

Im Kerngebiet der Explosion gelten maximale Trefferpunkte (Schadensklasse TL). Objekte und Person werden, sofern nicht besonders geschützt, regelrecht zerrissen.

Kernrand (Radius 2X)

Im Kernrandgebiet der Explosion reicht die Wucht, um einzelne Gliedmaßen von Personen abzureißen (Schadensklasse GF).

Splitter (Radius 4X)

Im Splitterbereich besteht die Gefahr, von umherfliegenden Trümmerteilchen getroffen zu werden (Schadensklasse EH).

Berittener Kampf

Der Kämpfer besitzt auf dem Rücken eines Reittieres die aus dem normalen Initiative-Wurf ermittelte Anzahl an Manövern. Bei entsprechender Sitzhöhe (ab der eines Esels etwa) gilt ein Bonus von 2 auf die Schwierigkeit jeder Attacke, jedoch ein Malus der selben Höhe auf die Parade. Bei Attacken auf den Berittenen steht es jedem Gegner frei, auf das Tier oder seinen Besitzer zu schlagen. Angriffe auf das Reittier können nur innerhalb eines defensiven Manövers und nur durch Ausweichen pariert werden. Mißlingt die Probe, stürzt der Reiter, wobei eventuelle Konsequenzen aus dem Sturz zu berücksichtigen sind. Bitten Sie als Spielleiter den Reiter selbst zur Notierung von Schadenspunkten am Reittier.

Niederreiten

Auf dem Rücken bestimmter Tiere ist es möglich, einen Gegner niederzureiten. Relevant sind hierbei die Fähigkeiten Reaktion+Reiten des Angreifers und Kampf des Reittieres.



Motorisierter Kampf

Kämpfe mit Fahrzeugen erfordern keine spezifischen Regeln. Grundsätzlich wird das Gefährt mit der spezialisierten Fähigkeit "Fahrzeuge" des Piloten gelenkt. Das Rammen von Tieren oder Personen ist gegen einen entsprechend erhöhten Mindestwurf möglich und - ab bestimmter Geschwindigkeit - wohl immer tödlich. Für Schüsse aus Fahrzeugen gelten die Standard-Fernkampfregeln.

Abdrängen

Das Abdrängen anderer Fahrzeuge wird nach apocaSys als Beherrschungsaktion behandelt. Der erforderliche Mindestwurf ergibt sich generell aus einer nominalen Schwierigkeit (bei-spielsweise 5) + der Summe zweier Tugenden des betroffenen Fahrers.

Schäden

Beschädigungen an Fahrzeugen sind vom Spielleiter grundsätzlich zu improvisieren. Ein Pfeil, der einen Reifen trifft, sorgt für einen "Platten", ein Schwerthieb in die Windschutzscheibe eben für zerbrochenes Glas...

Waffenloser Kampf

Im Spiel unterscheiden wir drei Arten des waffenlosen Kampfes: Prügeln, Beißen und Attacken mit dem Schwanz. Diese Kampftechniken werden spieltechnisch wie Waffen gehandhabt und besitzen dementsprechend auch eigene Handhabungswerte (Prügelei 0, Beißen -5!, Schwanz 1).

Mehr Schaden!

Bei Verwendung von Schlagringen, Panzerhandschuhen oder aktiver Rüstung* ist die Schadensklasse um 1 zu erhöhen. Ab einem Fertigkeitswert Prügelei von 5 ist es dem Charakter zudem erlaubt, die Schadensklasse um 1 anzuheben. Er beherrscht damit einen individuellen Kampfstil wie Karate oder Kung Fu.

* Unter aktiver Rüstung versteht man Rüstungsteile, die mit Dornen oder scharfen Klingen bestückt sind. Der Charakter muß jedoch ausdrücklich ansagen, daß er mit dem Körperteil angreift, welches über eine aktive Rüstung verfügt.

Bewaffneter gegen Unbewaffneten

Ein Unbewaffneter tut gut daran, dem Schlag eines Bewaffneten Auszuweichen, statt ihn zu parieren. Mittels einer üblichen Parade gelingt es dem Verteidiger zwar einen Arm oder Bein seiner Wahl (Kampftechnik Prügelei) oder den Schwanz (Kampftechnik Schwanz) vor das vom Gegner anvisierte Ziel zu bringen, jedoch wird der gelungene Schlag des Gegners dann auch wie ein Treffer auf den Arm, den Waffenarm, das Bein oder den Schwanz gewertet. Gleiches gilt für alle waffenlosen Attacken, die mit erfolgreicher Waffenparade beantwortet werden: Die Verteidigungswaffe verursacht ihre normale TP Anzahl am entsprechenden Körperteil des Angreifers.

Anmerkung

Schildträger erhalten bei gelungener Parade mit dem Arm keinen Schaden.

Entwaffnung

Zur Entwaffnung eines Kämpfers führt der Angreifer im Rahmen eines offensiven Manövers eine unblutige Attacke gegen dessen Waffe. Die Schwierigkeit der Aktion ist vom Spielleiter nach Größe und Gewicht einer Waffe zu improvisieren (die Attacke eines Schwertes sollte um 8 liegen). Art und Weise der Entwaffnung (Handkantenschlag, Tritt oder Aushebeln mit anderem Gegenstand) obliegt der Beschreibung des Spielers. Die Abwehr eines Entwaffnungsschlages entspricht der üblichen Parade. Die Schwierigkeit ergibt sich aus der Fähigkeit 'Entwaffnen' des Angreifers und der Zahl seiner Erfolge.

Anmerkung

Charaktere, die nicht über die Fertigkeit 'Entwaffnen' verfügen, können einen entsprechenden Versuch allein über ihre Tugend Reaktion anstellen. Sollte die Probe mißlingen, ist allerdings mit Verletzungen zu rechnen.

Kampf gegen Tiere

Tiere greifen, sofern nicht speziell dressiert und je nach Größe, Rumpf oder Beine eines zweibeinigen Charakters an. Sie selbst verfügen in der Regel über 4 Körperzonen (Herz, Kopf, Rumpf und Gliedmaßen). Lesen Sie hierzu den Abschnitt 'Kreaturen'.

Kämpfe mit vielen Beteiligten

Der Kampf einer fünfköpfigen Spielergruppe gegen ein ganzes Dutzend übler Banditen ist für den Spielleiter - unter Beachtung aller Regeln - nicht leicht handzuhaben. Zwei Möglichkeiten, dieses Problem zu lösen:

1: Alle Gegner erhalten eine identische Initiative. Dies hat den Vorteil, daß eine Unzahl an Einzelwürfen und eine überkomplizierte Reihenfolge der Manöver im Kampf entfallen. Kurzum: Die Gegner lassen sich 'in einem Schub' abhandeln.

2: Die Kämpfe werden in einzelne Schauplätze unterteilt, welche nicht parallel, sondern nacheinander durchgespielt werden. So berücksichtigt der Spielleiter also zunächst den Kampf von Spieler A gegen Feind 1 und Feind 2, danach den Kampf von Spieler B gegen Feind 3. Nachteil: Die gegenseitige Einflußnahme der Charaktere auf den Kampfverlauf entfällt.

Es hängt ab von Spielleiter und Situation, wann sich welche Alternative besser eignet.

Kämpfe bei Dunkelheit und in engen Räumen

Der Spielleiter sollte sich nicht scheuen, Kämpfe unter spärlicher Beleuchtung oder in schmalen Gängen mit großen, allgemeinen Modifikatoren zu belegen.

Kämpfe im Wasser

Kämpfe im Wasser werden nach den üblichen Regeln ausgespielt. Jedoch ist die Schwierigkeit aller Aktionen um 5 erhöht und um die Fähigkeit Schwimmen erleichtert.

Brand

Kämpfe oder kampfähnliche Situationen in denen ein Charakter buchstäblich Feuer fängt, gelten als Brände. Je nach Beschaffenheit einer Körperzone fängt diese bei permanentem Kontakt mit einer Brandquelle nach Ablauf von einer (Kopf mit dichter Behaarung) bis zwanzig Kampfrunden (dicker, hölzerner Rumpfschutz) an zu brennen - Metallene oder feuchte Rüstungen brennen gar nicht; Schilde tun es möglicherweise, wenn es die tragende Körperzone tut. Sollte der Brand beginnen (und wir denken hierbei nicht in den Dimensionen von Kerzen und Streichhölzern...) ist eine Trefferpunktsumme von 4 zu Beginn einer Kampfrunde an den Betroffenen auszuteilen - ganze 8 Punkte, wenn ein Brandverstärker (z.B. Öl aus Flammenwerfern) verwendet wird oder mehrere Körperbereiche betroffen sind. Optional entscheidet ein Wurf mit dem W10 über eine Senkung oder Erhöhung auf die benachbarte Schadensklasse.

Links- & Beidhändiger Kampf

In der Regel sind Endland-Charaktere Rechtshänder - und so führen sie auch ihre Waffe. Im linkshändigen Kampf gilt ein neuer Fertigkeitswert, der eigens trainiert werden kann. Auto-matisch liegt er stets 3 Punkte niedriger als das rechtshändige Pendant (...Schwerter&Säbel= 5 bedeutet Schwerter&Säbel linkshändig= 2). Führt ein Charakter zwei Waffen im Kampf, kann er im Rahmen eines offensiven Manövers tatsächlich zwei Attacken, auch auf unterschiedliche (jedoch benachbarte) Ziele, schlagen. Der Verteidiger benötigt für die Parade jeden Angriffs ein eigenes, defensives Manöver. Im Gegenzug sind alle Aktionen durch das höhere Gewicht zweier Waffen, den komplexeren Bewegungsablauf und die separate Koordination der Hände um 3 erschwert.

Wer das Schwert nimmt, wird durch das Schwert umkommen. (Matthäus 26,52)

Beispiel

Fyarn plant eine beidhändige Attacke. Rechts führt er ein Schwert mit einer Fertigkeit von 4, links eine Axt. Eine Notlösung, denn Fyarn hat links-händigen Axtkampf nie gelernt. Sein rechtshändiger Fertigkeitswert für Äxte (5) sinkt um 3 Punkte auf 2. Im folgenden offensiven Manöver kann er beide Waffen unabhängig voneinander einsetzen. Für jeden Angriff ist eine eigene Probe erforderlich. Der generelle Malus beträgt zusätzlich 3.

Zweihandwaffen (Zweihandschwerter, Bögen, Gewehre) wechseln im linkshändigen Gebrauch nur die Führungshand. Es gilt der linkshändige Fertigkeitswert. Waffenloser Kampf ist von dieser Regel ausgenommen. Bei der ausdrücklichen Steigerung des linkshändigen Fertigkeitswertes gilt der am rechtshändigen Pendant orientierte Wert als Grundlage. Die Summe benötigter Erfahrungspunkte wird nach den bekannten Regeln ermittelt. Negative Ausgangswerte gelten als 1.

Für den Spielleiter

Um den Tricks von ´Regelfuchsern´ vorzubeugen, sollten Sie das Erlernen von linkshändigem Kampf auf jene Waffentypen beschränken, die ein Charakter auch rechtshändig beherrscht - Mehr noch sollte der linkshändige Wert den rechtshändigen nicht überschreiten. Bei Charakteren, die linkshändig geboren sind, gelten alle Regeln in umgekehrter Weise. Wenn das Spiel jedoch nicht über Gebühr kompliziert werden soll, können Sie diese Tatsache außer Acht lassen.

RASSEN

Prinzipia

Dieser Abschnitt des Regelwerkes soll sich der Charaktererschaffung widmen. Fünf intelligente Rassen in weit über zwölf verschiedenen Berufen stehen den Spielern zur Wahl. Zu den Tugenden und Fertigkeiten eines Charakters gesellen sich nun weitere Merkmale: Zunächst die Gesinnung, dann der Typus, aus der wissenschaftlichen Psychologie. Inwieweit eine Spielgruppe die gebotenen Unterscheidungsmöglichkeiten nutzen möchte, bleibt ihr allerdings selbst überlassen.

Zu vieles mißriet ihm, diesem Töpfer, der nicht ausgelernt hatte! Daß er aber Rache an seinen Töpfen und Geschöpfen nahm, dafür, daß sie ihm schlecht gerieten, das war eine sünde wider den guten Geschmack. (Nietzsche)



Gesinnung

In einer Welt, in der die Grenze zwischen Leben und Tod den schmalen Grad der Existenz bildet, sind es drei große Glaubensrichtungen, die das Handeln der Charaktere bestimmen. Wir nennen sie Gesinnungen und unterscheiden zwischen gut, neutral und böse. Die Gesinnung eines Charakters wird vom Spieler zu Beginn bestimmt und kann nachträglich nicht ohne triftigen Grund geändert werden.

Eindeutig gute Charaktere (‘Trads’) glauben an das Positive in allen Lebewesen. Sie kämpfen fair und führen selten den ersten Schlag. Intensive Hoffnung auf bessere Zeiten prägt ihr Handeln. Sie gebaren sich freundlich, nehmen Rücksicht und geben um des Friedens Willen im Streite schon mal nach, selbst, wenn sie sich im Recht befinden. Ein guter Charakter steht auf der Seite der Schwachen und Ausgebeuteten. Es ist denkbar, daß er all seine Kraft in die Entwicklung gerechter Verhältnisse auf Erden investiert. Hierzu gehört der rigorose Verzicht auf menschliche Technologie. Die Produkte der eigenen (mittelalterlichen) Gesellschaft genießen Vorrang.

Unter eindeutig bösen Charakteren (‘Techs’) verstehen wir Personen, die eine sehr fatalistische Sicht der Welt entwickelt haben. Ihrer Ansicht nach wird es wohl nicht lange dauern, bis das ganze Land unter der tobenden Macht der Elemente untergeht. Dementsprechend geringschätzig behandeln sie ihre Mitgeschöpfe und das geltende Gesetz. Der persönliche Vorteil ist das Ideal, das sie treibt. Böse Charaktere nutzen und begehren Artefakte zu jedem Zweck (als Kleidung, als Waffen oder schlicht zur Unterhaltung). In weiten Teilen entsprechen Techs dem cinematischen Bild martialischer, endzeitlicher Figuren.

Neutrale Charaktere schließlich bilden den Großteil der endländischen Gesellschaft. Sie stehen irgendwo zwischen beiden Extremen und tendieren mal zur einen, mal zur anderen Seite. Es ist möglich, daß ein Charakter zu Beginn seiner Laufbahn eine neutrale Gesinnung erhält und diese später umgewandelt wird.

Aus den Augen der...

Trad

Die Menschen haben uns nichts gutes hinterlassen. Ihr Werk ist verseucht, schwächt uns und kränkt unsere Kinder. Es ist der Grund, weshalb sie selbst zugrunde gingen, weshalb die Elemente über ihre Städte fielen und mit einem wütenden Zug alles in Trümmer legten. Jeder Eisenkarren, den ihr aus der Tiefe holt, jedes magische Feuer und jede Tonne von schwarzem Blut beschwört ihren Zorn von Neuem. Land wird verloren gehen. Die Meere werden wachsen. Darum wählt das Schwert statt des Feuerstabes und den Schild statt des gläsernen Helmes. Ihr werdet länger leben und Eure Kinder überhaupt.

Tech

Die Zukunft der Welt liegt nicht in meiner Hand. Eine Tasche voller Artefakte wendet das Schicksal nicht. Der Weg, den ich gehe, ist mein Weg, mein Leben und mein Vergnügen. Hab´ keine Zeit für Aberglauben; keine Lust auf Spielverderber und schlechte Verlierer. Hey, es herrscht Krieg da draußen. Jeder Vorteil rettet meinen Arsch einen Tag weiter. Das ist alles. Kapiert?

Typus

Die Persönlichkeit eines intelligenten Wesens ergibt sich aus der Summe zweier großer, mitunter gegensätzlich wirkender Teile. Zum einen der Struktur, den vordringlichen Charaktereigenschaften, zum anderen den Qualitäten dieses Charakters, seinen spezifischen Trieben, Strebungen und Interessen. Der Spieler wählt zu Beginn der Laufbahn seines Charakters frei die Höhe der drei Werte Temperament, Stimmung und Wille im Rahmen von 1 bis 9. 0 und 10 sind dabei zunächst ausgeschlossen! Je extremer die Ausprägung in eine Richtung, desto größer der rollenspielerische Anspruch. Ein einmal bestimmter Wert ändert sich im Laufe eines Abenteuerlebens ohne schwerwiegenden Grund nicht.

Anmerkung

Tiefergehende Information über dieses Thema bietet das Werk Ludwig Klages´, dt., *1872 - + 1956

Temperament (tem):

Tempo der Gefühlserregbarkeit (kurz Temperament)

1 melancholisch

Ein melancholischer Charakter ist nur schwer aus der Reserve zu locken. Gleichmut und Egalität bestimmen seinen Weg durch die Welt, an der ihn nichts zu interessieren vermag als die Erfüllung einer einzigen Aufgabe oder Bestimmung. Sollte der Charakter diesen letzten, tiefen Sinn verlieren, stürzt er in eine fatale Krise an deren Ende nichts steht außer Depression, Wahn oder Selbstmord.

2-3 phlegmatisch

Ein phlegmatischer Charakter ist schwer für verschiedene Unternehmungen und Abenteuer zu begeistern. Spontaneität, Überschwenglichkeit und Leidenschaft sind ihm unangenehm; Hektik verabscheut er, Streß kennt er nicht - er macht sich keinen.

4-5 ausgewogen

6-8 sanguinisch

Ein sanguinischer Charakter ist lebhaft, aktiv und unternehmungslustig. Spontan reagiert er auf Herausforderungen und seine Stimmung kann schnell umschlagen zwischen Freude und Ärger, zwischen Ruhe und Wildheit. Im Gegensatz zum Phlegmatiker gehört ein gewisses Maß an Streß und Hektik zu seinem Wesen, das sich ohne diesen permanenten Einfluß nicht wohl fühlt.

9-10 cholerisch

Ein cholerischer Charakter ist in jedem Sinne reizbar. Gefühlsäußerungen sind für ihn gleichbedeutend mit Gefühlsausbrüchen, die sowohl in die Richtung von Wut und Jähzorn als auch in die von Freundschaft und Liebe ausschlagen können. Die kleinsten, für andere oft nichtigen Anlässe, vermögen den Choleriker zutiefst zu begeistern oder zu erzürnen.

Stimmung (sti):

Vorherrschende Lebensstimmung (kurz Stimmung)

<- dyskolisch - eukolisch ->

In der vorherrschenden Lebensstimmung unterscheiden wir zwischen Verdruß, Unzufriedenheit und Schwermut auf der einen, Heiterkeit und Zufriedenheit auf der anderen Seite. Das Tempo der Gefühlserregbarkeit (Temperament) hat nur relativen Einfluß auf die Grundstimmung des Charakters. So gibt es sowohl heitere Choleriker als auch griesgrämige.

Wille (wil):

Willensvorgänge (kurz Wille)

<- willensschwach - willensstark ->

Überzeugung und Tatendrang beim Verfolgen bzw. Umsetzen eigener Ansichten. Es wird unterschieden zwischen 1 (praktisch kein eigener Wille) bis 9 (an der Grenze zum Fanatismus). Die passive Willensstärke (das Festhalten an erzielten Ansichten) dagegen wird ausgedrückt über die bekannte Psychische Resistenz. Solche Personen sind schnell Feuer und Flamme, mal für die eine, dann für die andere Seite, abhängig von den rhetorischen Fähigkeiten bestimmter Parteien.

Triebe

Der Spieler würfelt für jeden der sieben Triebe seines Charakters den W10 oder verteilt insgesamt 35 Punkte frei auf alle Triebe um deren individuelle Höhe zu bestimmen. Die Werte 0 und 10 sind dabei zunächst noch ausgeschlossen! Es liegt am Spieler, die Triebhaftigkeit so auszuspielen, wie er sie gewählt hat. Triebwerte können im Laufe eines Abenteuerlebens durch Einsatz von Erfahrungspunkten gesenkt, nicht aber gesteigert werden.

Neugier (neu):

...ist im gesunden Maße (bei einem Wert um 5) kennzeichnend für alle Formen intelligenten Lebens. Übersteigerte Neugier verleitet jedoch dazu, Gefahren zu übersehen, wenn etwas Neues oder Aufregendes lockt. Charaktere mit phlegmatischem Temperament haben in der Regel einen geringen Neugier-Trieb.

Eitelkeit (eit):

...gilt bei einer Höhe von 5 als durchschnittlich, relativ zur Rasse, der der Charakter angehört. Personen mit hoher Eitelkeit sind oftmals egoistisch veranlagt und investieren viel Zeit und Gold in sich und ihr Erscheinungsbild. Ein niedriger Wert äußert sich unter anderem in mangelnder Körperpflege und dem fehlenden Willen, sich allgemeinen Manieren (zum Beispiel bei Tisch) zu unterwerfen. Den Charakter interessiert der Eindruck, den er bei anderen hinterläßt, kein Stück.

Habsucht (hab):

...läßt den Charakter bei hohen Werten alle Vorsicht vergessen, wenn Schätze und Reichtümer winken. Freund und Feind verblissen vor der Farbe des Goldes. Ein niedriger Wert deutet hingegen auf Großzügigkeit in materiellen Dingen.

Machtbedürfnis (mac):

...bestimmt über den sozialen Rang eines Charakters. Personen mit hohem Machtbedürfnis streben (auch in der Abenteurergruppe) die Führungspositionen an und werden sich nicht eher unterordnen, bis sie die Entscheidungsgewalt über verschiedene Dinge und Personen erlangt haben. Ein Charakter mit sehr niedrigem Wert ist zufrieden, wenn er vor Verantwortung verschont bleibt.

Rachsucht (rac):

...ist in übersteigter Höhe gefährlich für den betroffenen Charakter und seine Umgebung. Eine rachlustige Person wird selbst in kleinen Angelegenheiten nicht eher ruhen, bis sie ihre Rache geübt hat. Sie nimmt dabei keinerlei Rücksicht auf die Interessen der Gefährten oder anderer Personen. Ein Charakter mit niedrigem Wert kennt unter Umständen überhaupt keine Rachegefühle.

Geschlechtstrieb (ges):

...ist das Bedürfnis nach Fortpflanzung. Ein hoher Wert veranlaßt den Betroffenen zu ständigem, sexualisierten Verhalten in Sprache, Gestik und im Umgang mit Gefährten und Fremden. Ein Charakter mit niedrigem Wert hat nur geringes sexuelles Interesse.

Liebesbedürfnis (lie):

...definiert das Maß an persönlicher Zuwendung und Harmonie, welches ein Charakter benötigt. Eine Person mit sehr niedrigem Wert verliebt sich selten. Eine Person mit sehr hohem Wert häufiger, unter Umständen sogar in mehrere Personen zugleich.

Ausweichhandlung

Die Nichtbefriedigung eines Triebes führt immer zu Aggressivität und Frustration. Möglicherweise sucht sich der betroffene Charakter allerdings einen Weg, seine Bedürfnisse so zu befriedigen, daß Unbeteiligte nicht in Mitleidenschaft gezogen werden. Ein Charakter mit hoher Rachsucht mag in der Stille über das Portrait seines Feindes herfallen, wogegen der 'Held' mit hohem Liebestrieb stets ein Kuscheltier im Rucksack trägt... Der Phantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt.

Triebe senken

In vielen Gesellschaften gilt die Enthaltsamkeit als Zeichen eines höheren Bewußtseins. Sie steht für Weisheit, Stärke und dem beachtlichen Versuch, der Göttlichkeit eine Stufe näher zu rücken. Auch Spielercharaktere haben die Möglichkeit, ihre Triebe mittels Erfahrungspunkten zu senken.

Senkung von Trieben

Benötigte EP = 50 - (dem zu erreichenden Triebwert x 5)
(Triebe mit Werten von 10 sind unveränderlich.)

Proben auf den Typus

Proben auf die psychischen Merkmale einer Persönlichkeit sollten in aller Regel vermieden werden. Erst wenn zwischen dem Verhalten eines Charakters und seinen bestehenden Trieben eklatante Unterschiede deutlich werden, kann der Spielleiter ermahnend zum Würfel greifen. Faustregel: Ein Charakter mit Neugier 9, wird in 9 von 10 denkbaren Situationen tatsächlich neugierig. Es liegt im Wesen eines Triebes, willentlich nicht beeinflusbar zu sein.

Enthaltsamkeit & Wünsche

Die Senkung eines Triebes auf 0 führt zu völliger Abgeklärtheit in Angelegenheiten des entsprechenden Gebietes. Entscheidungen werden objektiv und emotionslos getroffen. Erst bei hochstufigen Abenteurern wirkt eine solche Einstellung allerdings glaubwürdig - Junge Charaktere sollten ihre Zeit daher besser in die Steigerung anderer Fähigkeiten investieren. Einem Charakter, dem es gelingt, einen oder mehrere seiner Triebe auf 0 zu senken, erhält im Ausgleich je einen freien Wunsch. Forderungen wie 'Unsterblichkeit' oder 'Weltfrieden' sind unzulässig. Dafür läßt sich alles wünschen, was mit der gegenwärtigen Situation des Charakters in Verbindung steht. "Ich will, daß wir hier lebend wieder herauskommen" oder "Möge meinen Erzfeind die schrecklichste aller Krankheiten befallen", sind denkbare Lösungen.

Für den Spielleiter

Der Wunsch ist zu einem beliebigen Zeitpunkt auszusprechen. Machen Sie sich nicht allzu große Sorgen, wie die Erfüllung spieltechnisch zu rechtfertigen sei. Ob die Charaktere an einen Gott glauben, an Schicksal oder nur den Zufall - Wünsche sind wie Wunder. Sie 'geschehen' einfach...

5 Rassen

Den nächsten Schritt der Charaktererschaffung bildet die Wahl eines Ahnen. Unter einem Ahn verstehen wir den archetypischen Vertreter einer Rasse ohne individuellen Typus. Ein Spieler startet seine Karriere mit einem Ahn und verändert dessen Tugend- und Fertigkeitswerte je nach gewähltem Beruf und anderen Faktoren. Dazu aber später mehr...

Legende zu den folgenden Karten:

Schwarz

Angestammtes Territorium. Die Rasse stellt einen großen Teil der vorhandenen Siedlungen. Ihre Präsenz ist hoch (Mehrheit).

Umrandet

Erweitertes Territorium. Die Rasse stellt einen kleinen Teil der vorhandenen Siedlungen. Ihre Präsenz ist gering (Minderheit).

Weiß

Fremdes Territorium. Die Rasse ist nur mit einzelnen Mitgliedern vertreten. Sie ist fast gar nicht präsent (Seltenheit).



Humanes

Tugenden

Gewalt: 2

Reaktion: 2

Künste: 2

Weisheit: 2

Gunst: 3

Anmerkungen:

Humanes genießen als größtes Volk im Endland den Status des 'Normalen', was ihre Mitglieder oft vor Rassismus und bösen Vorurteilen schützt. Zu Spielbeginn verfügen Humana und Humani über einen höheren Tugend-Durchschnitt (2,2 statt 2).

Von großer Zahl und Vielfalt ist das Volk der Humanes, dessen mächtiger Einfluß weit in die Tiefen des Landes reicht. Aus den Städten der Mittelachse ziehen Tauscher und Abenteurer wie die Wagen der Leichensammler bei Nadir - Und wo sie halten, dort ergreifen sie Besitz, seit nunmehr einhundert Jahren. Humana (m) und Humani (w) bilden den zivilisatorischen Rückhalt des Landes. Eine Familie (primär: der Zusammenschluß zweier Individuen, verschiedenen Geschlechts) zeugt durchschnittlich mehr als fünf gesunde Nachfahren, welche nach Ablauf von etwa 16 Jahren befähigt sind, wiederum eigene Kinder zu zeugen. Die scheinbar angeborene Fähigkeit, sich in die hierarchischen Strukturen familiärer Bindungen zu fügen, schafft schließlich ein Potential, das sie zu den Herrschern des Landes erhebt, trotz immenser Anfälligkeit für Verwuchs und einem offenbaren Mangel an außergewöhnlichen, körperlichen Eigenschaften. Ihr Anteil an der Gesamtbevölkerung beträgt etwa 50%.

Größe:
männlich: 3W10 + 160cm, weiblich: 2W10 + 160cm

Statur (W10):
1,2 = hager
3,4 = schlank (REA + 1)
5,6 = athletisch (GEW, REA oder KÜN + 1)
7,8 = dick (GEW + 1)
9,10 = fett

Lebenserwartung:
60 Jahre

Alter bei Spielbeginn (W10):
1 = jung, 8 Jahre
2 - 9 = jugendlich, 16 Jahre
10 = alt, 48 Jahre

Dialekt:
Humana (Fertigkeitswert 5)

Aussehen:
...und Schönheit nach Wahl



Organisationen und Religionen: Die Gilde



Beschreibung: Das mächtige Bündnis der neuen Welt. Seiner gerechten Hand unterstehen zahlreiche Straßen, Siedlungen und fruchtbare Ländereien entlang der Mittelachse.

Ziel: Wie niemand sonst verfolgt die Gilde das Ideal einer geordneten, einer zivilisierten Welt. Ein Heer aus Tauschern, Schreibern, Kartographen knüpft Verbindungen zwischen den Städten und bekämpft die blutige Anarchie. Die Grundlagen hierfür bilden der Gildenbrief und sein erster Paragraph, 'Die Bewahrung'.

Mitgliederstruktur: Die Gilde lebt von der breiten Unterstützung der rechtschaffenen Bevölkerung. Ihren engen Kreis bildet Das Zentrum, ein Rat hoher Tauscher und Philosophen. Gildenritter bahnen sein Wort durch das Chaos der Anarchen.

Symbol: Ein Wagenrad auf Straßen nach Nord, Süd, Ost und West. Sofern nicht zur Täuschung genutzt, deutet das Gildenkreuz stets auf einen Ort der Zuflucht und Sicherheit.

Erfolge: Das Konzept der Gildentafeln, hölzernen Schildern, die über regionalen 'Bedarf' und 'Besitz' informieren, haben Tauscher und Abenteurer aus dem Schatten der Mittelachse längst in alle Richtungen des Himmels getragen. Die Einführung bewachter Zollstellen reduzierte das Maß an Wegelagerei nachhaltig.

Anmerkung
Das Endland ist geprägt von Anarchie. Die Organisationen unserer Erwähnung (auch auf den folgenden Seiten) betreffen selten mehr als ein Zehntel der Population. Ihre Gebote ändern sich und verwässern mit jeder Stadt, die sie passieren. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei ihnen um das Größte, mit dem die Reste der Zivilisation aufwarten können - Und so reichen die Sagen und Legenden viel weiter hinaus, als selbst die Arme der Mächtigsten...

Maden

Geweiht dem Erdelementar leben Mada (m) und Madi (w) fernab des Tageslichts, in gewaltigen Gräben tief durch die südliche Ebene. Erscheint das Land dort auf den ersten Blick tot, offenbart sich unterirdisch ein Bild, erhellt vom Glanz tausender Fackeln. Gierig zieht ein Volk bleicher Arbeiter seine Tunnel durch gesunden Grund, beraubt ihn von Kohle, Erz und Edelstein, ernährt sich von Wurzeln und Insekten in windstiller Tiefe. Was bleibt, sind verlassene Stollen, Labyrinth dunkler Kanäle, in denen sich manch unbedarfter Wanderer fängt und verzweifelt wie die Fliege im Netz der Spinne. An der Oberfläche bieten die Mitglieder des Erdvolkes bei einer Größe um einen Meter, weißem Haar und wundersam funkelnden Augen einen absonderlichen, beinahe deplazierten Anblick. Ein Effekt, der sich jedoch im Laufe weniger Monate unter dem Licht der Sonne relativieren kann - Die Haut wirft unzählige, kleine Sonnensprossen. Ihre Beschreibung eilt den Maden vielerorts voraus wie der Ruf unbändiger Kraft und Ausdauer. Nicht unbedingt ein Fehlurteil. Die friedliche Expansion in die Städte der Mittelachse ließ die Zahl der Maden in den letzten zehn Jahren um ein Vielfaches wachsen - Ihr Anteil an der Gesamtbevölkerung beträgt gegenwärtig 30%.

Größe:
männlich: 2W10 + 110cm, weiblich: 2W10 + 100cm

Statur (W10):
1 = hager
2 = schlank (REA + 1)
3-5 = athletisch (GEW, REA oder KÜN + 1)
6-8 = dick (GEW + 1)
9,10 = fett

Lebenserwartung:
80 Jahre

Alter bei Spielbeginn (W10):
1 = jung, 10 Jahre
2 - 9 = jugendlich, 20 Jahre
10 = alt, 60 Jahre

Dialekt:
Madia (Fertigkeitswert 5)

Aussehen:
...und Schönheit nach Wahl



Tugenden
Gewalt: 3
Reaktion: 1
Künste: 2
Weisheit: 2
Gunst: 2

Anmerkungen:
Maden weichen vor großen Höhen. Maden und Ikarim können sich aufgrund des Größenunterschiedes und der völlig verschiedenen Lebensweisen nicht ausstehen. Kleinste Anlässe bieten Gelegenheit zu handfesten Auseinandersetzungen. Zu Spielbeginn gilt ein Bonus von 2 auf den Fertigkeitswert Mechanik&Reparatur.



Organisationen und Religionen: Kleims



Beschreibung: Das pragmatische Bündnis der neuen Welt. Die Kleims definieren Besitz und Einflußbereich madischer Gräben. Wer einen Kleim betritt, akzeptiert dessen Ordnung - tut er es nicht, wird sein Eindringen als Angriff gewertet.

Ziel: In einer materialistischen Welt beugen die Kleims Besitzstreitigkeiten vor und schaffen gesellschaftlichen Frieden.

Mitgliederstruktur: Der Einfluß eines Kleims erstreckt sich auf alle Mitglieder eines Grabens. Ihm unterstehen Kind wie Greis, Tochter wie Mutter.

Symbol: Ein jeder Kleim markiert sein Gebiet durch Zeichnung und Schrift; am häufigsten jedoch durch eine Summe dreier Ziffern. Sie gilt im Handel mit der Mittelachse zugleich als Warenzeichen.

Erfolge: Die Zahl definierter Kleims ist im Laufe der Jahrzehnte rasant gestiegen. Ein Indiz für ihren Erfolg...

Zahlen & Mythos

Die Numerologie ist das Feld der Mada und Madi. Auch in die Kennzeichnung von Kleims hielten ihre Gesetze Einzug...

0 = Üppigkeit, Wohlstand

1 = Weisheit

2 = Glück

3 = Soziales Geschick

4 = Handwerkliches Geschick

5 = Zähigkeit

6 = Kämpferische Stärke

7 = Kreativität, Künste

8 = Elementare Stärke

9 = Fruchtbarkeit

So repräsentiert die Folge 970 also Fruchtbarkeit, Kreativität und Wohlstand. Die Folge 652 hingegen Kämpferische Stärke, Zähigkeit und Glück. Je nach Region mißt man der Stellung einer Ziffer zusätzliche Bedeutung bei (die 1. Position repräsentiert den Großvater, die 2. den Vater, die 3. den ältesten Sohn...). Für die zufällige Ermittlung eines Kleims gereicht bei Bedarf ein Wurf mit 3 W10.

Ikarim



Tugenden

Gewalt: 1

Reaktion: 3

Künste: 3

Weisheit: 2

Gunst: 1

Anmerkungen:

Ikarim meiden enge Räume.

Sie behandeln Maden oftmals weniger als respektable Mitgeschöpfe denn drolliges Spielzeug, was immer wieder Gelegenheit zu Streit und körperlicher Auseinandersetzung bietet. Häufig sieht man junge Ikarim, wie sie ebenso junge Maden aus der Luft mit Steinen bewerfen. Dieses kindliche Verhalten setzt sich mit anderen Mitteln bis ins hohe Alter fort.

Ikarim verfügen über die angeborene Fertigkeit Fliegen in Höhe von 3.

Im Norden, wo einzelne Bäume sich tapfer aus der Tundra erheben, wo auf kahlen Bergen in tausend Metern Höhe nichts mehr gedeiht außer dornigem Gestrüpp, leben die Ikarim. Von Unnahbarkeit und Scharfsinn durchdrungen wie die Sonne von Feuer, verbringen sie ihr Leben oft in Einsamkeit und nähern sich niemandem, außer der Ewigkeit des Himmels selbst. Ein Paar gewaltiger Schwingen mißt eine Weite von gut 4 Metern und macht die Abneigung vor der Enge großer Zivilisationen verständlich. Ihr Körper ist stets schlank und leicht. Ihre Haut ist sandbraun, kahl wie der Stein und trägt so scharfe Züge wie ein Marmorsplitter. Die freie Bewegung in der Luft verbietet Kleidung - ohnehin gibt es darunter, aus allzu menschlicher Sicht, kein Geschlecht zu entdecken. Denn Ikarim sind weder Mann noch Frau... Ihr Anteil an der Gesamtbevölkerung beträgt knapp 5%.

Größe:

3W10 + 200cm (ohne Flügel)

In gefaltetem Zustand legen sich die Flügel dicht an den Rücken ihres Trägers

Statur (W10):

1-3 = hager (REA + 1)

4-8 = dünn (GEW, REA oder KÜN + 1)

9,10 = athletisch (GEW + 1)

Lebenserwartung:

40 Jahre

Alter bei Spielbeginn (W10):

1 = jung, 6 Jahre



2 - 9 = jugendlich, 14 Jahre
10 = alt, 32 Jahre

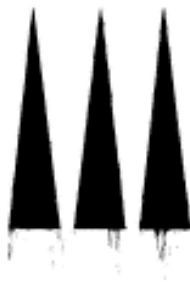
Dialekt:
Ikaria (Fertigkeitswert 5)

Aussehen:
...und Schönheit nach Wahl

Fortpflanzung

Die Höhe des Geschlechtstriebes kennzeichnet die Jahre bis zur Entstehung eines Kindes (selten auch zweier Kinder) im Körper des alten Ikara (40 Jahre minus Triebwert). Dies ist der Zeitpunkt, an dem der Charakter die Abenteuergruppe verläßt. Es folgen ein Jahr der Brutzeit und - mit dem gewaltsamen Ausbruch aus dem Körper schließlich - zumeist der Tod des Elter. Die Erziehung der Nachfahren wird als verantwortungsvolle Aufgabe stets nahestehenden Personen übertragen - nicht immer zu deren Freude. Prinzipiell handelt es sich um einen Prozeß der Rekonstruktion anstatt der Vermehrung. Im Gegensatz zur geschlechtlichen Fortpflanzung, wie sie von den Mitgliedern anderer Rassen praktiziert wird, erreicht kein neues Erbgut den genetischen Pool. Ein schwerwiegender Nachteil, der die Linien der Ikarim im Laufe der vergangenen Jahrzehnte drastisch reduzierte und nach wie vor reduziert.

Organisationen und Religionen: Der Sturm



Beschreibung: Das mystische Bündnis der neuen Welt. Ikarim kennen keine Organisation. Und doch verbreiten sich im Falle drohender Gefahr, Nachrichten wie Lauffeuer und mobilisieren Tausende.

Ziel: Umgeben von den Gefahren aus Ost und West behauptet der entfesselte Sturm unmißverständlich den Lebensraum des Windvolkes.

Mitgliederstruktur: Der Sturm verfügt über keine gebundenen Mitglieder. Zwar hält sich das Gerücht einer eingeschworenen Kriegerkaste mit Namen Dorn, doch auf ihre Existenz gibt es keine gesicherten Hinweise.

Symbol: Der Ursprung des Symbols, welches im Ernstfall hundertfach, meterhoch auf Fels gemalt wird, ist ungeklärt. Einige Schreiber interpretieren Pfeilspitzen nach Norden. Andere sehen ein religiöses Symbol auf der Basis dreier Pfähle, doch das ist nicht weiter spezifiziert.

Erfolge: Aufzeichnungen großer Stürme reichen zurück bis in die ersten Jahre nach Nadir. Das System hat sich bewährt, denn nach wie vor, herrschen die Ikarim über den kargen Norden.

Anmerkung
Die Kunde eines bevorstehenden Sturmes sollte selbst friedfertige Spielercharaktere der Ikarim in Aufruhr versetzen. Er bietet in jedem Falle die Grundlage einer kompletten Kampagne.

Aquides

Tugenden
Gewalt: 3
Reaktion: 3
Künste: 1
Weisheit: 1
Gunst: 2

Anmerkungen:
Aquides meiden das Feuer. Sie leiden unter Trockenheit, sterben aber nicht an ihr. Aquides verfügen über die angeborene Fertigkeit Schwimmen in Höhe von 5.





An der westlichen Küste, wo das Land im Ewigen Meer versinkt und die Elemente wundersame Kreaturen hervorgebracht haben, leben die Aquides. Nicht gerade bekannt für intellektuelle Leistungen, haben sie sich im Laufe der Jahre als umso schlagkräftigere Herrscher des Meeres bewiesen. Sie bauen Höhlen aus Stein, schlagen Räume in unterseeische Grotten und leben vom hellen Fleisch roher Fische. Ihr mächtiger Körper, ihre dicke Fettschicht und die angeborene, hohe Zähigkeit machen sie immun gegen die Kälte des Wassers. Es gibt nur wenige Gründe, weshalb ein Aquida die Nähe zu seinem geliebten Element verlassen und im Mittelland das Abenteuer suchen sollte - Zuerst wohl der, daß er gar nicht weiß, daß es dort kein Meer gibt, dicht gefolgt von Neugier und brutaler Abenteuerlust. Kein Aquida läßt sich unbeantwortet provozieren; fast keiner sieht einen Grund darin, einen im Kampf Unterlegenen am Leben zu lassen. Dabei macht ihn sein hohes Geschick im Umgang mit Waffen und der muskelstarre Schwanz zu einem gefährlichen, harten Gegner. Aquida (m) und Aquidi (w), die erkannt haben, daß ein Fremder es gut mit ihnen meint, werden sich in der Regel dankbar zeigen, die angebotene Freundschaft annehmen und mit Diensten unter Beweis stellen, die ihrer wesentlichen Eigenschaft entsprechen: Kraft. Ihr Anteil an der Gesamtbevölkerung beträgt 10%.

Größe:

männlich: 6W10 + 150cm, weiblich: 1W10 + 150cm

Statur (W10):

1 = schlank

2-7 = athletisch (GEW, REA oder KÜN + 1)

8,9 = dick (GEW + 1)

10 = fett

Lebenserwartung:

60 Jahre

Alter bei Spielbeginn (W10):

1 = jung, 8 Jahre

2 - 9 = jugendlich, 16 Jahre

10 = alt, 48 Jahre

Dialekt:

Aquidia (Fertigkeitswert 5)

Aussehen:

...und Schönheit nach Wahl

Organisationen und Religionen: Das Blut



Beschreibung: Das gewalttätige Bündnis der neuen Welt. Eine Gruppe machtbesessener Priester herrscht mittels der Faszination von Blut und Tod. Personenopfer und Kannibalismus bilden die Grundlage zahlreicher Rituale.

Ziel: Hält der Agitator seine Anhänger durch Orgien von Fraß, Gewalt und Geschlechtlichkeit bei Laune, sichert er sich zugleich unantastbaren Status und Autorität in der unbarmherzigen Welt der Aquides.

Mitgliederstruktur: Die Aquida und Aquidi ganzer Stämme unterstehen der Herrschaft von Schamanen oder Medizinmännern. Sich zu entziehen, ist dem Einzelnen praktisch unmöglich.

Symbol: Das Zeichen mit Namen Daas repräsentiert den entwurzelten Reißzahn eines Aquida. Abenteuer und einfache Reisende tun gut daran, sich bei seinem Anblick schleunigst davon zu machen...

Erfolge: Es gelingt den Blutpriestern zunehmend, das unbändige Potential der Aquides zu egoistischen Zwecken zu bündeln. Krieger gehorchen ihnen aufs Wort und töten, rauben, stürmen... Mancherorts sollen Blutkulte bereits in befestigte Städte der Mittelachse eingefallen sein!

Cerbores

Kein Gebiet im Endland ist von so düsterer, lebensfeindlicher Natur, wie die in Glut und Flammen vergehende Ostküste. Das ewige Feuer wirft seine Schatten kilometerweit in das Festland hinein. Hier zwischen heißem Sand, giftigen Spinnen, Schlangen und Skorpionen gedeiht eine einzige Rasse, von überragenden, geistigen Fähigkeiten: Die Cerbores. Es spannt sich ein Netz von Angst und Legenden um das Wüstenvolk, wenngleich nur die wenigsten seiner Vertreter je im Mittelland oder gar in der Nähe der verhaßten Aquides gesehen wurden. Biologisch ähneln sie den Humanes, doch ist ihre Haut schwarz und vernarbt, von blutigen Rissen und Geschwülsten übersät, was in den eigenen Reihen nicht als Schönheitsmakel gilt. Mit langen Gewändern schützen sie sich vor der Austrocknung und dem rauen Sand. Ihre Städte sind mal prächtige Zitadellen, mal flüchtige Zeltbauten, die wie Dünen wandern von einem Wasserloch zum nächsten. Manchmal ziehen Tausende gemeinsam durch die Wildnis, plündern und brandschatzen die Grenzstädte und ziehen mit der Beute zurück in ihre brennende Ewigkeit. Es passiert nicht alle Tage, daß ein Cerbora geboren wird, der die heimische Einöde, die Ziegenherden und Wüstenmammuts seiner Familie verläßt, um unter 'dummen Fremden' sein Heil zu suchen. Wenn doch, gehört er zu den außergewöhnlichsten Charakteren, mit denen die endländische Gesellschaft aufzuwarten hat. Die Mehrzahl zivilisierter Cerbores ist geistig überlegen, sieht keinen Sinn in heren Idealen und zuweilen glänzt ein Schimmer göttlicher Weisheit, teuflischen Schmerzes, tiefer Dunkelheit durch ihr Handeln. Einige behaupten, sie seien enger mit den Menschen verwandt, als es die Humanes je waren. Andere vermuten gar, sie seien die Kinder der letzten Menschen selbst... Ihr Anteil an der Gesamtbevölkerung beträgt 5%.



Tugenden
Gewalt: 1
Reaktion: 2
Künste: 2
Weisheit: 3
Gunst: 2

Anmerkungen:
Cerbores meiden das Wasser, weshalb der Wert der Fertigkeit Schwimmen 2 nicht überschreitet. Zu Spielbeginn gilt ein Bonus von 2 auf den Fertigkeitswert Artefaktkunde. Der Urin einiger Cerbores wirkt wie schweres Gift (1 auf dem W10 bei der Charaktererschaffung).



Größe:
männlich: 3W10 + 170cm, weiblich: 3W10 + 160cm

Statur (W10):
1,2 = hager
3,4 = schlank (REA + 1)
5-7 = athletisch (GEW, REA oder KÜN + 1)
8,9 = dick (GEW + 1)
10 = fett

Lebenserwartung:
100 Jahre

Alter bei Spielbeginn (W10):
1 = jung, 10 Jahre
2 - 9 = jugendlich, 20 Jahre
10 = alt, 60 Jahre

Dialekt:
Cerberia (Fertigkeitswert 5)

Aussehen:
...und Schönheit nach Wahl

Organisationen und Religionen: Die Zitadelle



Beschreibung: Das gefährliche Bündnis der neuen Welt. Der Legende nach, gründet die Zitadelle auf der letzten, menschlichen Stadt; von Nadir verschont und gestärkt durch die Kraft tausender Feuer. Die Gruppe ihrer Anhänger konzentriert sich in der östlichen Wüste. Einzelne jedoch, treibt es bis zur Mittelachse und weiter...

Ziel: Herrschaft und Expansion - Die Zitadelle befindet sich auf der steten Suche nach hochwertigen Artefakten und menschlichem Wissen.

Mitgliederstruktur: Zum Inneren Kreis gehört ein überwältigender Stab aus Tauschern, Elementaristen, Übersetzern, Söldnern und Agenten... Viele sind gezeichnet durch einen tätowierten Halbmond zwischen Zeigefinger und Daumen auf dem Handrücken. Der Austritt erfolgt nur mit dem Tod.

Symbol: Zwei Lichtlinien auf der Sichel des jungen Mondes.

Erfolge: Während sich die Zitadelle zu ihrer Gründung noch auf Raubzüge in Richtung der Mittelachse beschränkte, verwaltet sie inzwischen das mächtigste Archiv an Artefakten im ganzen Land. Ihr dunkler Einfluß ist gefürchtet bis tief in den Westen.

Das Himmelszelt
Nach der Mythologie der Zitadelle sind Mond und Sterne Menschenwerk - Mächtige Artefakte, deren Beherrschung zugleich die Beherrschung der Welt bedeutet. Die unnatürlich grellen Lichtlinien am Firmament stützen diese Behauptung...

Alter bei Spielbeginn

Jung:

Ein junger Charakter gilt als Kind. Bis zum Erreichen der Jugendlichkeit gilt der Geschlechtstrieb als Spieltrieb. Das Kind beherrscht keinen Beruf und weniger Fertigkeiten als jugendliche oder alte Charaktere. Dafür sind ihm alle Steigerungen um 20% erleichtert. Es wird stets zum Vorteil des Charakters gerundet, wobei für jede Steigerung mindestens 1 Punkt investiert werden muß. Unnötig zu erwähnen, daß zu einem kindlichen Abenteurer eine außergewöhnlichere Hintergrundgeschichte gehört als zu anderen Charakteren...

Modifikatoren

- Alle Tugenden -1 (mind. 1)
- Keine Berufsfertigkeit (Ausnahme: Der Wert angeborener Berufsfertigkeiten wie `Telepathie` maximal auf 1)
- Weniger Fertigkeiten
- Angeborene Fertigkeiten je -1
- + Steigerung erleichtert um 20%
- + Zusätzliche Naturtalente (wahlweise 2 Fertigkeiten oder 1 Tugend)
- + Spieltrieb
- = Die bei der Charaktererschaffung ermittelte Körpergröße verliert vorläufig ihre Gültigkeit.

Freie Verteilung
2 Fertigkeiten auf 2
4 Fertigkeiten auf 1

Jugendlich:

Jugendliche Charaktere bilden den Großteil neuer Abenteurer. Sie verfügen über Kenntnisse in einem frei wählbaren Beruf und die Höhe ihrer Fertigkeiten und Tugenden wird nach den bekannten Regeln ermittelt.

keine Modifikatoren

Freie Verteilung
2 Fertigkeiten auf 3
4 Fertigkeiten auf 2
6 Fertigkeiten auf 1

Alt:

Alte Charaktere haben sich erst sehr spät zum Abenteurerdasein durchgerungen. Sie verfügen über einen Beruf, relativ hohe Tugenden und zahlreiche Fertigkeiten. Dafür sind alle Steigerungen um 20% erschwert. Es wird stets zum Nachteil des Charakters gerundet!

Modifikatoren

- Steigerung erschwert um 20%
- Naturtalente beschränkt auf 1 Fertigkeit
- kürzere Lebenszeit
- eventuell bestehende Mutation
- + Alle Tugenden +1 (maximal 5)
- + Mehr Fertigkeiten

Natürliche Alterung

Charaktere, die lange genug ´im Geschäft´ bleiben, um ein entsprechendes Alter zu erlangen, verlieren Punkte körperlicher Tugenden (Reaktion, Gewalt) und gewinnen dagegen an Weisheit oder Gunst. Der Alterungsprozeß verläuft jedoch naturgemäß schleichend und wird auch vom Lebenswandel, von der Lebenslust des Charakters beeinflusst. Unter diesen Umständen sollte die Umverteilung von Punkten stets in Absprache zwischen Spieler und Spielleiter erfolgen. Unabhängig davon gilt eine erschwerte Steigerung von Tugenden und Fertigkeiten für alle Humanes ab 48, Maden ab 60, Ikarim ab 32, Aquides ab 48 und Cerbores ab 60 Jahren.

Freie Verteilung
 2 Fertigkeiten auf 4
 4 Fertigkeiten auf 3
 6 Fertigkeiten auf 2
 8 Fertigkeiten auf 1

Wie Wasser und Feuer

Über das Verhältnis von Aquides und Cerbores

Ganz anders und viel ernster als die gegenseitigen Neckereien, die Beschimpfungen, die Prügeleien, die sich Maden und Ikarim liefern können, wenn sie in den Weiten des Endlandes ungehindert aufeinanderprallen, ist die von Haß und Wut vergiftete Beziehung zwischen Aquides und Cerbores in ihrer Explosivität für Außenstehende oft nicht zu begreifen. Es nutzen weder gute Argumente noch größter Verstand - Kein Cerbora wird die Gelegenheit auslassen, einem Aquida zu schaden und umgekehrt. Wenn es Cerbores unter den Augen bewaffneter Gardisten womöglich gelingt, ihre Aggression unter Kontrolle zu halten (Psychische Resistenz) fallen Aquides selbst auf überfüllten Marktplätzen über ihre Erzfeinde her. Nicht selten von hinten und immer in der Absicht, sie zu töten. Die Ursachen dieses blinden Wahns sind ungeklärt. Die Macht der Elemente mag hier hineinspielen, erzieherische Doktrinen und ein fest verwurzelter Instinkt - So unabänderlich, wie der Hund die Katze jagt, wie es keinen Platz gibt auf der Welt, wo Feuer und Wasser friedlich nebeneinander existieren. Gemischte Abenteurergruppen enthalten immer nur Mitglieder der einen Rasse. Einige Städte des Endlandes verweigern Cerbores und Aquides den Zutritt. Andere, im besonderen Grenzsiedlungen, dulden nur die ortsansässige Rasse oder verlangen doppelten bis zehnfachen Zoll von Fremden. Man kann von Glück sprechen, daß beide trotz aller Berührungspunkte doch in weiter Entfernung voneinander leben. Sonst wäre die Welt vermutlich seit Jahrzehnten im Kriege - Und alle Rassen hätten unter der rohen Gewalt der einen und dem bösen Geist der anderen zu leiden.

Im Spiel

Sowohl Aquides als auch Cerbores stellen als Ausnahmerassen besondere Anforderungen an den Spieler. Das fürchterliche Erbe gegenseitigen Hasses lastet auf beiden Völkern und es ist erforderlich, dieses Erbe im Rollenspiel umzusetzen. Ein Aquida wird sich im Kontakt mit Cerbores meist ungehemmt und ohne Rücksicht auf Gefährten oder Gesundheit in den Kampf werfen. Im Gegenzug ist es nicht ungewöhnlich, daß ein Cerbora der direkten, körperlichen Auseinandersetzung als vermutlich Unterlegener ausweicht (unter Umständen auch flieht) aber dann auf anderem Wege seine Rache übt. Cerbores und Aquides mit allgemein guter Gesinnung sind sich gegenseitig böse gesonnen. Der Spielleiter sollte den Beginn einer Konfrontation von einer Würfelprobe abhängig machen, wenn die Beteiligten im Falle eines Kampfes (zum Beispiel auf dem oben erwähnten Marktplatz) schwerwiegende Strafen zu erwarten haben.

Bastarde

Geschlechtliche Verbindungen zwischen den großen Rassen sind selten, aber nicht unbekannt. Ob das Produkt von Liebe, Vollrausch oder Vergewaltigung - Das Endland tauft solche Kinder schlicht Bastarde. Sie kombinieren mentale und physische Eigenschaften zweier Ahnen in unterschiedlichem Verhältnis. Von keinem Falle ist bekannt, das ein Bastard in der Lage war, wiederum eigene Kinder zu zeugen. Sie scheinen generell unfruchtbar zu sein. Mehr noch als unter den Erben streuen unter den Mischlingen Genialität und Schwäche. Man sehe selbst:

Die Ermittlung der Tugenden erfolgt durch je einen W10. Resultiert ein Wurf von 1-5 fällt die Entscheidung auf den niedrigeren Wert. Resultiert ein Wurf höher als 5, fällt die Entscheidung auf den höheren Wert.

Huce Bastard:

Humanes Cerbores
 Gewalt 2 Gewalt 1
 Reaktion 2 Reaktion 2
 Künste 2 Künste 2
 Weisheit 2 Weisheit 3
 Gunst 3 Gunst 2

Größe: 4W10 + 160cm

Statur: 1-5 siehe Humanes, 6-10 siehe Cerbores

Lebenserwartung: 80 Jahre

Alter bei Spielbeginn: 1 = jung (9 Jahre), 2-9 = jugendlich (18 Jahre), 10 = alt (54 Jahre)

Cema Bastard:

Cerbores Maden
 Gewalt 1 Gewalt 3
 Reaktion 2 Reaktion 1
 Künste 2 Künste 2
 Weisheit 3 Weisheit 2

Anmerkung

Alle Bastarde verfügen stets über die Boni und Beschränkungen beider Ahnen. (2 Sprachen, ggf. 2 angeborene Fertigkeiten, und so fort...).

Gunst 2 Gunst 2

Größe: 5W10 + 125cm

Statur: 1-5 siehe Cerbores, 6-10 siehe Maden

Lebenserwartung: 90 Jahre

Alter bei Spielbeginn: 1 = jung (10 Jahre), 2-9 = jugendlich (20 Jahre), 10 = alt (60 Jahre)

Mahu Bastard:

Maden Humanes

Gewalt 3 Gewalt 2

Reaktion 1 Reaktion 2

Künste 2 Künste 2

Weisheit 2 Weisheit 2

Gunst 2 Gunst 3

Größe: 4W10 + 120cm

Statur: 1-5 siehe Maden, 6-10 siehe Humanes

Lebenserwartung: 70 Jahre

Alter bei Spielbeginn: 1 = jung (8 Jahre), 2-9 = jugendlich (16 Jahre), 10 = alt (54 Jahre)

Mutanten



Das, was im Endland unter dem Begriff Mutanten gefaßt wird, sind Kreaturen, die zwar auf der Wurzel einer großen Rasse ruhen, als Mitglieder dieser jedoch kaum noch zu identifizieren sind. Möglicherweise wurden sie in früher Kindheit, im Mutterleib verseucht oder sind das Produkt stark mutierter Vorfahren. Alles ist möglich: Kalkweiße, blauädrige Klumpen fetten Fleisches, unfähig sich mit verkümmerten Gliedmaßen zu bewegen, gestützt jedoch durch die Kraft gewaltiger Weisheit in einem kürbisgroßen Schädel. Breitschultrige Giganten, dumm wie Hunde, stark wie Bären...

Ein Mutant repräsentiert stets ein Extrem. Er verfügt über außerordentliche Fähigkeiten auf der einen, jämmerliches Potential auf der anderen Seite. Häufig organisieren sich die Gezeichneten in Gruppen, in denen der eine, die Schwächen des anderen auszugleichen sucht (nach dem cinematischen Vorbild eines riesigen Idioten, der einen genialen Zwerg auf seinen Schultern trägt). Der Entwurf eines Mutanten (zumindest im Sinne dieser Regeln) muß in individueller Absprache zwischen Spielleiter und Spieler(n) erfolgen.

Animale

Eine recht verbreitete Form geborener Mutanten stellt die Gruppe der Animale dar. Charaktere dieser Ordnung unterstehen zwar sichtlich einer der großen Rassen, verfügen jedoch über ein zusätzliches, funktionsfähiges Organ, welches üblicherweise nur im Tierreich anzutreffen ist. (Der aufmerksame Leser wird an diesem Punkte feststellen, daß sowohl Ikarim als auch Aquides animale Merkmale besitzen - und er hat Recht...) Ein tierisches Merkmal mag dem Charakter physischen Vorteil einbringen. Ohne Frage birgt es aber die Gefahr großer, sozialer Konflikte. Spieltechnisch erfolgt die Einbindung neuer Funktionen über neue Fertigkeiten (so verfügen Ikarim über die spezielle Fertigkeit 'Fliegen', Aquides über die Fertigkeit 'Schwanz'). Wird also der Entwurf eines Charakters mit Horn auf der Stirn angestrebt, führt dies zur Entwicklung einer neuen Nahkampffertigkeit 'Horn'.

Anregungen

Sinnesorgane: Tierische Ohren, Augen, Nasen, Münder, Schnäbel oder Tasthaare erweitern die Sinnesfunktionen des Charakters. (Die Kombination einer Probe könnte lauten "Reaktion+ Sinnesschärfe+ Ohren".)

Panzerung: Tierische Haut oder tierisches Fell. (Der Charakter verfügt über natürliche Rüstung, die ihn nicht behindert.)

Extremitäten: Tierische Krallen, Stachel oder Hörner, die im Kampf eigene Funktion erfüllen. (Die Kombination einer Probe könnte lauten "Reaktion+ Krallen".) Die Schadenswirkung entspricht dabei in der Regel Messern oder Dolchen.

Sonderbares: Unter Angst versprüht der Charakter einen stechenden Gestank; in Wildnis scheint sich der Charakter farblich seiner Umgebung anzupassen...

Weitere Beispiele für animale Mutation finden Sie im Abschnitt Verwuchs. Die dort genannten Merkmale sind allerdings für den Gebrauch im laufenden Spiel gedacht und daher weniger stark ausgeprägt.

Warnung

Das Anfügen animaler Merkmale ist kein Weg zum Entwurf von Superhelden. Der Spielleiter ist angehalten, durch Abzüge auf anderem Gebiet (Gunst) oder Zuschläge (Triebe) für Ausgeglichenheit zu sorgen. Vielleicht müssen animale Vorteile mit animalen Nachteilen bezahlt werden - Und man kann sich vorstellen, wie lächerlich ein Renegat mit Schweinenase wirkt...

Die Kru

Hin und wieder kommt es vor, das Gerüchte die Runde machen, ein fremdes Volk sei in die Region eingefallen, eine unbekannte Rasse wäre aufgetaucht und drohe Gewalt und schreckliche Krankheit über die Siedlung zu bringen. Sofern hier nicht einem gutbehüteten Humana zum ersten mal eine Gruppe streunender Aquides begegnet ist, handelt es sich bei Sichtungen dieser Art zumeist um Sippen von Mutanten, Krus genannt; größere Familien, mit oft mehr als einem Dutzend Mitglieder unterschiedlichen Alters, die durch Inzucht oder identische Umweltbedingungen die gleichen veränderten Merkmale tragen. Das können sowohl "Wolfshumanes", "Riesen" als auch "Feuerhäuter" sein. Eine ungefähre Vorstellung von der Anzahl umherziehender Sippen gibt es nicht. Die Spekulation, hinter einigen von ihnen verberge sich eine geheimnisvolle sechste Rasse, ist wohl ebenso in das Reich der Legenden zu verbannen...

Abnorme Persönlichkeit

Das Land kennt keine Gnade. So wie der Verwuchs einst die Menschen tötete, wie er noch immer Tiere und Pflanzen fernab der Dornen schändlich entstellt, lastet ein weiteres Erbe schwer auf den Schultern der Humanes und ihren Verwandten. Ein Erbe, daß kein Heiler zu begrenzen und kein Schreiber zu erklären vermag: die Geisteskrankheiten! Böse Zungen werden behaupten, in jedem Abenteurer stecke ein Funken von Verrücktheit und sie mögen sogar recht damit haben. Das endländische Maß übersteigt diesen Funken jedoch bei weitem. So liegt die Wahrscheinlichkeit, in frühen Lebensjahren einen seelischen Schaden zu erleiden, bei 4 von 10! Da Verrückte in der Regel aber eine kurze Lebenserwartung genießen, liegt die tatsächliche Krankheitsrate in der Erwachsenenpopulation bei 20%. Dieser Wert ist auch für alle Spielercharaktere maßgeblich. Die Ursachen für Geisteskrankheiten sind vielfältig und variieren von angeborenen Störungen bis hin zu toxischen Einflüssen oder organischen Fehlfunktionen.

Erkrankungsgefahr

Zum Zeitpunkt der Charaktererschaffung, würfelt der Spieler einmal, verdeckt, den W10 und eröffnet das Ergebnis nur dem Spielleiter, nicht den Mitspielern. Liegt das Resultat bei den Extrema 1 oder 10 leidet der Charakter an einer Geisteskrankheit, die ihm bis auf eine dunkle Ahnung jedoch zunächst nicht einmal bewußt sein muß. Die Werte 2 bis 9 kennzeichnen gesunde Charaktere.

Störungen

Bei geistigen Störungen unterscheiden wir 5 Typen: die Psychose (1,2), die Psychopathie (3,4), die Perversion (5,6,7,8) und die Retardation (9,10). Die individuellen Auswirkungen dieser Geisteskrankheiten schwanken zwischen harmlos und bedrohlich, weshalb wir nur risikofreudigen Spielern empfehlen möchten, die Eigenheit ihres Charakters durch W10 zu ermitteln. Für Andere sollte der Spielleiter eine angebrachte Wahl treffen.

Im Spiel

Eine Geisteskrankheit auszuspielen ist eine Herausforderung und wem dies adäquat gelingt, der darf sich mit Fug und Recht als guter Rollenspieler bezeichnen. Aus den Erfahrungen in den Testrunden ist allerdings ausdrücklich davor zu warnen, die "Macken" der Spielercharaktere über längere Zeit ins Zentrum des Geschehens zu rücken. In der Praxis heißt dies für Spieler geisteskranker Charaktere, auf Penetranz beim Ausleben ihrer Eigenheiten zu verzichten und für Spielleiter, die psychischen Merkmale der Charaktere zwar als interessante Begleiter, nicht jedoch als Aufhänger von Abenteuern zu verwenden. Nichtspielercharaktere sind von dieser Empfehlung ausgenommen. Seltene Ausnahmen bestätigen wie immer die Regel...

Psychosen

(1) Schizophrenie I

Der Charakter wirkt oft Abwesend und verliert an Ansprechbarkeit. Mit der Zeit entwickelt er sinnlose Pläne, die sowohl ihn als auch seine Gefährten in arge Bedrängnis bringen können.

(2, 3) Schizophrenie II

Wie [I], der Charakter entwickelt jedoch mit der Zeit völlig andere, fiktive Identitäten ("Ich bin der König von Dirvin!").

(4, 5, 6) Paranoia

Der Charakter neigt zu Wahnideen und Halluzinationen, die für ihn reale Bedeutung haben. Der Spielleiter kann den Ausbruch einer Halluzination zu einem beliebigen Zeitpunkt von einer 50%-Probe (1-5 auf W10) abhängig machen. Wahnideen (Verfolgungswahn, Größenwahn, Vergiftungswahn) sollte der Spieler zu Beginn seiner Karriere selbst bestimmen und entsprechend ausarbeiten.

(7, 8, 9) Hebephrenie

Umgangssprachlich soviel wie 'läppisch-unberechenbares Verhalten'. So kann es vorkommen, daß der Charakter einen am Seil hängenden Gefährten plötzlich fallen läßt, er in dem dunklen Tunnel die letzte Fackel löscht und so fort. Der Spieler sollte bei der Übernahme einer hebephrenischen Rolle strikt der eigenen Intuition folgen und auch die absurdesten, gefährlichsten Gedankenblitze sofort in die Tat umsetzen.

(10) Manisch-depressive Psychose

Die manisch-depressive Psychose äußert sich in gravierenden Stimmungswechseln zwischen extremer Eukolie (Wert 10) auf der einen und bedrohlicher Dyskolie (Wert 0) auf der anderen Seite. Die Dauer einer Phase beträgt je nach Entscheidung des Spielleiters Tage, Wochen bis Monate. Beim Phasenwechsel kann es darüberhinaus zu schwerwiegenden Erinnerungslücken und Täuschungen kommen.

Katatonische Psychose (Bewegungsstarre bei vollem Bewußtsein) tritt nur bei Nichtspielercharakteren auf. Sie ist daher besonders für den Spielleiter interessant.

Psychopathie

(1) Hyperthym

Hyperthyme neigen zu Streitsucht und Unstetigkeit. Das Temperament wird als extrem cholerisch (Wert 10) betrachtet.

(2) Selbstunsicher

Diese Charaktere leiden aufgrund innerer Unsicherheit an Zwangssymptomen aller Art (Reinlichkeitsfimmel, Kontrollzwang) und benehmen sich übergewissenhaft bei der Ausübung selbst nebensächlicher Handlungen (Tischtuch ausbreiten, Rucksack packen...).

(3, 4) Fanatisch

Fanatiker behandeln persönliche oder weltanschauliche Gedankenkomplexe überwertig. Da-bei kann es sich auch um unsinnige Themen handeln. Die Werte Wille und PSR werden für Aktionen, die mit dem Fanatismus in Verbindung stehen als 10 betrachtet; sonst gilt der ursprüngliche Wert.

(5, 6) Geltungssüchtig

Geltungssüchtige tun alles, um das Ansehen ihrer Person bei anderen (vermeintlich) zu steigern. Dabei verwenden sie oft Lügengeschichten und Übertreibungen, die sie mitunter selbst für wahr halten, um sich interessanter zu machen. Der Trieb Eitelkeit steigt auf 10.

(7, 8) Gemütlos

Gemütlose sind in ihrem Wesen unglaublich finster, brutal und kalt. Zu positiven Gefühlen, im besonderen anderen Kreaturen gegenüber, sind sie nicht fähig. Die Gesinnung wechselt zu böse. Das Liebesbedürfnis sinkt auf 0.

(9, 10) Willenlos

Willenlose verhalten sich widerstandslos und leicht verführbar. Es scheint, als wäre der tief verwurzelte Selbsterhaltungstrieb das einzige, das sie vor hoch lebensgefährlichen Taten abhält. Der Wert Wille sinkt auf 0, ebenso die Psychische Resistenz.

Perversion (nicht für Ikarim)

(1) Sadismus

Schlagen, Quälen, Erniedrigen unter sexueller Erregung

(2) Masochismus

Geschlagen, gequält und erniedrigt werden unter sexueller Erregung

(3) Exhibitionismus

Entblößung der Geschlechtsteile in der Öffentlichkeit unter sexueller Erregung

(4) Fetischismus

Das sexuelle Interesse des Charakters ist auf eine bestimmte Gruppe von Gegenständen gelenkt. Ohne das Vorhandensein des Fetischs sind ihm sexuelle Handlungen kaum möglich.

(5) Transvestitismus

Der Charakter trägt die Kleidung des anderen Geschlechts unter sexueller Erregung.

(6) Sodomie

Fehlleitung der Sexualität auf Tiere

(7) Pädophilie

Fehlleitung der Sexualität auf Kinder

(8) Nekrophilie

Fehlleitung der Sexualität auf Tote

(9) Homo - / Bisexualität

Ausrichtung der Sexualität auf Partner des eigenen oder beiderlei Geschlechts

(10) Transsexualität

Ausrichtung der Sexualität auf Mitglieder anderer Rassen

Anmerkung

In Anbetracht der in Schwere deutlich unterschiedlichen Elemente dieser Tabelle sei angemerkt, dass es nicht die Aufgabe eines Rollenspielsystems ist, moralisch zu werten. Die Einordnung sexueller Vorlieben basiert allein auf regeltechnischen Überlegungen und beinhaltet keine Form des Urteils.

Retardation

(-) Seelischer Reiferückstand

Der Charakter zeigt kindlich distanzloses oder extrem schüchternes Verhalten.

Mehrfache Erkrankung

Der Spieler würfelt nach der Ermittlung des ersten Schadens ein weiteres mal. Bei 1 oder 10 erhält der Charakter eine weitere Geisteskrankheit! Inwieweit Krankheit 1 und 2 dann allerdings miteinander in Einklang zu bringen sind, ist eine Angelegenheit, die mit viel Fingerspitzengefühl geklärt werden muß.

Ausgleich

Immer wieder treten Spieler während der Charaktererschaffung mit besonderen Wünschen an den Spielleiter. "Kann ich mit besseren Tugenden starten? Bekomme ich mehr Fertigkeiten?". Wir empfehlen, Boni dieser Art mit der Vergabe von Geisteskrankheiten oder erhöhten Trieben zu koppeln.

BERUFE

Berufswahl

Sind die psychischen Eigenschaften eines Charakters ermittelt, kann der Spieler den nächsten Entwicklungsschritt vollziehen - die Wahl eines passenden Berufes. Der Beruf wird bestimmte Tugenden des gewählten Ahnen um vorgegebene Werte erhöhen. Zur Bestimmung der Fertigkeiten erhält der Spieler eine Summe an Punkten zur freien Verteilung.

Anmerkung

Um es noch einmal zu betonen: Das Endland-System koppelt Berufsfertigkeiten nicht mit Charaktereigenschaften. Jedes Berufsbild beinhaltet eine Reihe archetypischer Assoziationen, doch gerade durch die Vielzahl alternativer Lösungen wird das Rollenspiel interessant. Wie im realen Leben mag es vorkommen, daß ein Charakter, gezwungen durch soziale oder kulturelle Umstände einen Beruf erlernt, der seinen Neigungen widerstrebt. Diesen inneren Konflikt und seine weitreichenden Folgen auszuspielen kann eine Herausforderung für jeden guten Spieler sein. Ein weiteres großes Feld eröffnet die geschickte Kombination mit der Gesinnung (denn so werden aus Heilern Giftmischer und aus Narren üble Intriganten...).

Berufswechsel

Ein Berufswechsel ist jederzeit möglich, macht spieltechnisch allerdings wenig Sinn. Alle Fertigkeitswerte bleiben bestehen - Der Charakter behält seine alte Berufsfertigkeit; eine neue kommt nicht unmittelbar hinzu.

Wählbare Berufe

Bastler, Dieb, Elementarist, Handlanger, Heiler, Hure, Jäger, Lump, Narr, Priester, Renegat, Schatzsucher, Schreiber, Schütze, Seher, Tauscher, Tierführer

Startausrüstung

Qualität und Vielfalt der Ausrüstung, mit der neue Charaktere das Spiel beginnen, ist Verhandlungssache. Grundsätzlich sollte das Material genügen, um den gewählten Beruf ausüben zu können. Ein junger Heiler schleppt durchaus ein kleines Laboratorium mit sich herum, ein Renegat seine Rüstung und eine schmale Waffensammlung, ein Lump nicht mehr als die Kleider an seinem Leib - und natürlich dieses alte menschengemachte Ding, was ihm vor kurzem in die Hände fiel...

Anmerkung

Der Anteil an Artefakten wird maßgeblich von der Spielregion bestimmt. An der Ostküste sind Feuerwaffen für Kämpfer fast obligatorisch - An der Westküste ist es dagegen das Schwert aus Stein.



Bastler Sammeln, Archivieren, Erfinden

Bonus

Künste + 2

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Tüftelei limitiert

Die Fertigkeit Tüftelei wird dem Bastler als Bonus auf jede Aktion gewährt, die mit Artefaktkunde, Mechanik, Elektronik oder ähnlichem in Zusammenhang steht. Die Häufigkeit, die der Charakter sich auf seine Tüftelei berufen kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel

Mando, ein eigenartiger Kerl, dessen Hütte einer heruntergekommenen KFZ-Werkstatt gleicht, untersucht ein fremdes Artefakt... Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Weisheit(3) + Artefaktkunde(4) = 7. Zudem verfügt Mando über die Fertigkeit Tüftelei (3). Sie wird addiert. So resultiert eine Fähigkeit von insgesamt 10 Punkten.

Berufsfertigkeit Sechster Sinn limitiert

Bei der Fertigkeit Sechster Sinn handelt es sich um eine außergewöhnliche Gabe: Sie kann auf die Gunst (Intuition) eines Charakters angerechnet werden, wenn es um die Einschätzung technischer Gefahren geht ("Ich hab´ das Gefühl, das Ding kann jeden Moment in die Luft gehen..."). Wie Tüftelei ist auch der Sechste Sinn in seiner Anwendung beschränkt auf den Fertigkeitswert pro Tag.

Dieb Armut, Reichtum, Maskerade

Bonus

Reaktion + 1

Künste + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Hektik limitiert

Die Fertigkeit Hektik wird dem Dieb als Bonus auf jede Aktion gewährt, die körperliche Schnelligkeit erfordert. Die Häufigkeit, die der Charakter seine Hektik mobilisieren kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel

Wansil hat ein Auge auf den reich verzierten Dolch seines Tischnachbarn geworfen... Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Tricks(2)+ Künste(4) = 6. Zudem verfügt Wansil über die Fertigkeit Hektik (2). Sie wird addiert. So resultiert eine Fähigkeit von insgesamt 8 Punkten.

Berufsfertigkeit Vertuschen

Die Fertigkeit Vertuschen wird als permanenter Bonus auf die Psychische Resistenz des Diebes gegen alle geistigen Manipulationsversuche (Propaganda, Telepathie und andere) gewährt.

Elementarist Zorn, Kontrolle, Wankelmut

Bonus

frei + 2

nach Absprache mit dem Spielleiter

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Elementarkunst limitiert

Die Fertigkeit Elementarkunst wird dem Anwender als Bonus auf jede elementare Manipulation gewährt. Sie schützt ihren Herren zudem davor, je durch ein gebundenes Element zu sterben. Ein Feuerelementarist kann demnach schwerste Verbrennungen erleiden, ohnmächtig werden oder durch bleibende Narben entstellt werden - Er wird an Flammen allein jedoch nicht sterben.

Wasserelementaristen ertrinken und erfrieren nicht, Erdelementaristen sterben nicht in Beben und Lufterelementaristen überleben Giftgas und Wirbelstürme. Der Einflußbereich der vier Elementare sollte dabei nicht allzu weit gefaßt werden (eine explodierende Bombe gehört nicht zum Feuerelementar, ein rasender Pfeil nicht zu Erde oder Luft). Die Häufigkeit, die der Charakter seine Elementarkunst mobilisieren kann, entspricht der Höhe der Fertigkeit pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel

Burn plant eine komplizierte, elementare Manipulation. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Gunst (4) + Feuer (3) = 7. Burn addiert den Wert seiner Elementarkunst (2). Es resultiert eine Fähigkeit von 9 Punkten.

Berufsfertigkeit Runen limitiert

Runen dienen als Fetische in der Erzeugung elementarer Effekte. Es hängt ab von den charakterlichen Eigenschaften ihrer Anwender, ob sie die Symbole einfach in den Sand ritzen, eine unauffällige Handbewegung andeuten oder gar eine bühnenreife Inszenierung starten... Wie Elementarkunst ist auch die Runenkunde in ihrer Anwendung beschränkt auf den Fertigkeitswert pro Tag. Für den Gebrauch von Runen selbst ist keine Probe erforderlich.

Elementare bannen

Erschwert elementare Manipulation im Umkreis von [Fertigkeitswert x km] um [Fertigkeitswert]. Stündlich sinkt die Erschwernis um einen Punkt.

Elementare erkennen

Zeigt dem Anwender für einen Zeitraum von [Fertigkeitswert in Min.], ob Gegenstände oder Flächen unter elementarer Manipulation stehen und ´enttarnt´ Lebewesen, die über elementare Bindungen verfügen. Der Elementarist selbst nimmt die Phänomene über Farbtöne von verschiedener Stärke wahr. Je stärker das Element vertreten ist, desto kräftiger die Farben. Elemente in ursprünglicher Erscheinung (Gewässer, Lagerfeuer...) werden nicht kenntlich gemacht. Feuer: Rot, Erde: Grün, Wasser: Blau, Luft: Weiß.



Effekt implementieren

Bettet einen elementaren Effekte in ein beliebiges, lebloses Objekt oder eine Fläche. Das erzeugte Konstrukt benötigt einen spezifischen Auslöser. So könnte ein Hammer beim Schlag auf ein Ziel einen Feuerball abgeben, dagegen eine Felsspalte sich auf lautes Schreien öffnen.

Element: Mögliche Auslöser

Feuer: Licht, Wärme

Erde: Mechanik (Druck...)

Wasser: Kälte, Feuchtigkeit

Luft: Akustik (Geräusche...)

Zur Implementierung eines Effektes würfelt der Spielleiter, verdeckt, im Auftrag des Charakters eine entsprechende Probe. Der Mindestwurf ergibt sich wie bei jeder anderen, elementaren Manipulation aus dem Kapitel 'Von den Elementen'. Ob die Probe erfolgreich war oder nicht, äußert sich erst nach der Auslösung... Die Einbettung mehrerer Befehle in ein Objekt ist möglich, kostet aber jeweils eine eigene Rune.

Andere Runen

Andere Runen sind in Absprache zwischen Spieler und Spielleiter jederzeit möglich.

Handlanger Kraft, Schweiß, Geschrei

Bonus

frei + 2

nach Absprache mit dem Spielleiter

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Kraftakt limitiert

Die Fertigkeit Kraftakt wird dem Handlanger als Bonus auf jede Aktion gewährt, die körperliche Kraft erfordert. Die Häufigkeit, die der Charakter einen Kraftakt ansagen kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel

Porg will einen Holzgerüst mit bloßen Händen einreißen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Gewalt (5). Porg setzt zusätzlich seine Fertigkeit Kraftakt (4). So steigt seine Fähigkeit für diese Aktion auf einen Wert von insgesamt 9 Punkten.



Berufsfertigkeit Geschick limitiert

Die Fertigkeit Geschick wird dem Handlanger als Bonus auf Aktionen angerechnet, die mit dem von ihm gewählten Beruf in Zusammenhang stehen. Ein Schmied verwendet sein Geschick zum Schmieden, ein Tischler zum Tischlern. Wie der Kraftakt ist auch das Geschick in seiner Anwendung begrenzt auf den Fertigkeitswert pro Tag.

Hure Schönheit, Lust, Abschaum

Bonus

Gunst + 1

Künste + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Liebeskunst

Die Höhe der Berufsfertigkeit Liebeskunst kennzeichnet die erotischen Qualitäten einer Hure oder eines Freudenjungen. Ihr Wert kann auf jede soziale Aktion angerechnet werden, die sich an Charaktere der eigenen Rasse und des gegensätzlichen Geschlechts wendet (sofern nicht pervers). In Kombination mit einer physischen Tugend gilt die Liebeskunst als Basiswert für die Qualität sexueller Handlungen.

Beispiel

Dina steckt in Schwierigkeiten. Ein örtlicher Tauscher entdeckte sie beim Stehlen und überlegt nun, der jungen Frau eine angemessene Strafe aufzudrücken... Doch Dina läßt ihren Charme spielen. Der Spielleiter verhängt eine Probe auf die Tugend Gunst(4). Dina addiert den Wert ihrer Liebeskunst(5) hinzu. Es ergibt sich eine Fähigkeit von 9 Punkten.

Berufsfertigkeit Vertuschen

Die Fertigkeit Vertuschen wird als permanenter Bonus auf die Psychische Resistenz der Hure gegen alle geistigen Manipulationsversuche (Propaganda, Telepathie und andere) gewährt.

Heiler Hitze, Blut, Beherrschung

Bonus

Weisheit + 1

Künste + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Alchimie

Die Fertigkeit Alchimie ermöglicht dem Heiler die Herstellung von Drogen für verschiedene Zwecke aus Pflanzen und anderem, zumeist natürlichen Material. Auf der Suche nach geeigneten Zutaten hilft eine Probe auf die Fertigkeiten Natur bzw. Jagd. Bei der Produktion des Mittels erfolgt eine Probe über die Fähigkeit (Künste+) Alchimie auf eine vom Spielleiter ermittelte Schwierigkeit. Zudem gilt der Wert dieser Berufsfertigkeit als permanenter Bonus auf die Fertigkeiten 'Heilung von Wunden' und 'Heilung von Krankheiten'.

SIEHE ANHANG

Jäger Natürlichkeit, Kargheit, Stille

Bonus

Reaktion + 1

Künste + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Tierstimme

Die Fertigkeit Tierstimme erlaubt dem Jäger, den Ruf eines beliebigen, ihm bekannten Tieres nachzuahmen. Mit zunehmender Schwierigkeit werden schließlich echte Lockrufe oder gefährliche Drohgebärden ausgestoßen. Der Jäger ist hierbei nur unwesentlich durch seine eigene Anatomie beschränkt.

[Stimmgewalt + Qualität] = Schwierigkeit der Nachahmung

Stimmgewalt

[1] normal

[5] gering

[5] groß

[10] brachial

Qualität

[1] ähnlich

[3] für Zweibeiner nicht mehr von echter Tierstimme zu unterscheiden

[5] perfekt - der Jäger kann nach Belieben drohen, locken und so fort...

Berufsfertigkeit Notwehr limitiert

Die Fertigkeit Notwehr kann auf jede physische Handlung angerechnet werden, die der Charakter zum Schutz seines, oder ihm nahestehenden Lebens tätigt. Die Häufigkeit, die der Charakter in Notwehr handeln kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel

Garm droht von einer wankenden Brücke zu stürzen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Reaktion (3). Zudem verfügt Garm über die Fertigkeit Notwehr (2). Sie wird addiert. So resultiert eine Fähigkeit von insgesamt 5 Punkten.

Lump Zähigkeit, Starrsinn, Dreck

Bonus

Künste + 1

frei + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Betteln

Die Fertigkeit Betteln kann auf jede soziale Aktion angerechnet werden, um Tauschmaterial von geringem Wert zu erlangen. Die kleine Summe sollte für etwa eine Mahlzeit am Tage reichen.

Berufsfertigkeit Vertuschen

Die Fertigkeit Vertuschen wird als permanenter Bonus auf die Psychische Resistenz des Lumpen gegen alle geistigen Manipulationsversuche (Propaganda, Telepathie und andere) gewährt.

Berufsfertigkeit Zähigkeit ohne Wert

Die Zähigkeit des Lumpen schützt auf zweierlei Weise... So ist die Wirkung von extremer Temperatur, Krankheiten und Giften (darunter leider auch Heilmitteln) stets um die Hälfte reduziert. Außerdem benötigt der Charakter im Vergleich zu seinen Gefährten stets nur die halbe Menge an Nahrung und Flüssigkeit.

Anmerkung

Unter verändertem Lebenswandel kann der Lump seine Zähigkeit verlieren!



Narr Wisse nichts (- A. Crowley)

Bonus

Gunst + 1

Reaktion + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Gaukelei

Die Fertigkeit Gaukelei gestattet dem Narren durch einfache Gestik und Mimik die Stimmung eines beliebigen Betrachters schlagartig zu bessern oder zu verschlechtern - weitaus mächtiger also, als einfache Propaganda. Es liegt an Spielern und Spielleiter den Stimmungswandel im Rollenspiel umzusetzen.

Anmerkung

Gaukelei gilt als Beherrschungsaktion (siehe 'Von den Lebenden'). Der erforderliche Mindestwurf ergibt sich generell aus einer nominalen Schwierigkeit (beispielsweise 5) + der Summe zweier Tugenden eines Betroffenen.

Berufsfertigkeit Bauchreden

Die Fertigkeit Bauchreden erlaubt dem Narren ohne Lippenbewegung zu sprechen.

Berufsfertigkeit Tanzen

Die Fertigkeit Tanzen repräsentiert die tänzerischen Qualitäten eines Narren.



Priester Fanatismus, Gehorsam, Kraft

Bonus

Gunst + 1

Weisheit + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Glaube limitiert

Der Spieler konstruiert sich zu Beginn der Laufbahn eine Glaubenswelt, an die der Charakter gebunden ist. Er legt in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter Gesinnung, Zeremonien (Opferungen, Gebote), Zahl, Namen und Aussehen der Götter, göttliche Symbole und heilige Wesen, Pflanzen oder Mineralien fest. Abschließend wird der Ursprung der Religion und die Population der Gläubigen ermittelt.

Eine gute Religion ist über W10 : 2 Siedlungen verteilt und umfaßt 2W10 x 50 Gläubige.

Eine neutrale Religion ist über W10 : 3 Siedlungen verteilt und umfaßt 2W10 x 20 Gläubige.

Eine böse Religion ist über 1 Siedlung verteilt und umfaßt 1W10 x 10 Gläubige.

Der Glaube kennzeichnet die Nähe des Charakters zu seiner Religion. Der Fertigkeitswert erlaubt dem Spieler, eine Anzahl gefallener Würfel nach seinem Wunsch zu drehen (Glaube versetzt Berge!). Die Häufigkeit, die der Charakter seinen Glauben einsetzen kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Würfeln).

Anmerkung

Die Option, einen gefallenen Würfel nachträglich zu drehen, gilt nur dann, wenn der Charakter damit gottgefällig handelt. Allerdings lassen sich sowohl eigene Würfe als auch die der Mitspieler und des Spielleiters verändern. Letzter muß sich dabei aber nicht unbedingt in die Karten gucken lassen. Die etwas hämische Frage: "Oh, das sieht schlecht für Euch aus. Willst Du etwas daran ändern?...", sollte genügen.

Berufsfertigkeit Wunder Erwirken ohne Wert

Was den Priester zu einem der mächtigsten Charaktere im Endland erhebt, ist seine Fähigkeit, Wunder zu wirken. Wie bei der Senkung von Trieben erhält der Betroffene einen freien Wunsch. Dieser muß mit seinen religiösen Geboten im Einklang stehen. Im Gegenzug opfert der Charakter einen Punkt einer hohen Tugend. Die Häufigkeit, in der ein Priester Wunder Erwirken kann, richtet sich nach dem Grad von Frömmigkeit und Erfahrung (nach Entscheid des Spielleiters) - Selten jedoch mehr als einmal pro Kampagne. [Das Phänomen der Wunder (Wünsche) wird im Kapitel 'Rassen', Abschnitt 'Triebe senken' ausführlich erklärt.]

Renegat Gewalt, Rohheit, Krieg

Bonus

Gewalt + 1

Reaktion + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Blutrausch

Unter Aufwendung eines offensiven Manövers kann der Renegat sich selbst in einen Zustand brutaler Raserei versetzen, wenn er zuvor schwer beleidigt oder tödlich angegriffen wurde. Innerhalb des Blutrausches sinkt die Schwierigkeit jeder ausgeführten Attacke um die Höhe des Fertigkeitswertes (Blutrausch 3 = Bonus 3, ohne Berücksichtigung einer Tugend) - Alle defensiven Manöver sind verboten! Der Rausch endet, wenn die Blutlust des Kämpfers gestillt ist. Hierüber entscheidet ein Wurf mit dem W10 gegen die Höhe der Fertigkeit Blutrausch. Mißlingt die Probe, bleibt die Raserei bis zum nächsten, größeren Blutvergießen bestehen und richtet sich unter Umständen sogar gegen die eigenen Gefährten. In diesem Fall muß der tobende Renegat ohnmächtig geschlagen, schlimmstenfalls getötet werden. Nach mehreren kritischen Treffern besteht die Gefahr eines ungewollt einsetzenden Blutrausches. Der Spieler würfelt eine Probe auf den Fertigkeitswert - Mißlingt sie, setzt der Rausch ein.

Berufsfertigkeit Täuschen

Die Fertigkeit Täuschen ermöglicht dem Renegaten, das Ergebnis seiner Division (mehr hierzu im Kapitel Vom Kampf) geheimzuhalten. Praktisch darf der Spieler dann spontan über die offensive oder defensive Verwendung eines Manövers entscheiden.

Anmerkung

Täuschen gilt als Beherrschungsaktion (siehe 'Von den Lebenden'). Der erforderliche Mindestwurf ergibt sich generell aus einer nominalen Schwierigkeit (beispielsweise 5) + der Summe zweier Tugenden eines Betroffenen. Bei mehreren Beteiligten gilt die höchste Summe als Grundlage der Probe.

Berufsfertigkeit Kampfkunst limitiert

Die Fertigkeit Kampfkunst kann auf jede Handlung im Rahmen gewalttätiger, körperlicher Auseinandersetzung (abgesehen von Fernwaffen) angerechnet werden. Die Häufigkeit, die der Charakter unter Kampfkunst handeln kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel

Duras plant einen Hinterhalt. Der erste Schlag muß gelingen. Der Spielleiter verhängt eine Probe auf Reaktion (4) + Schwerter&Säbel (5), Duras' bevorzugten Waffentyp. Zur Summe addiert der Kämpfer seine Berufsfertigkeit Kampfkunst (3). Es resultiert eine Fähigkeit von 12 Punkten. Schlechte Aussichten für den Verteidiger...

Schatzsucher Leichtsin, Gier, Leidenschaft

Bonus

frei +2

nach Absprache mit dem Spielleiter

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Glück ohne Wert

Das Glück (eher eine Gabe denn eine Fertigkeit) zieht sich wie ein roter Faden durch das Leben eines Schatzsuchers. Das Ergebnis eines beliebigen (eigenen) Würfelwurfs kann zweimal täglich um je 2 Punkte oder einmal täglich um 4 Punkte erhöht werden.

Berufsfertigkeit Demutation

Die Demutation ist eine Form des Meditierens, welche von vielen weitgereisten Abenteurern beherrscht und geschätzt wird. Mit ihrer Hilfe schützt der Charakter seinen Körper vor Mutation. Der Wert der Demutation wird im Verhältnis 1:2 auf die Verwuchsresistenz angerechnet (ein Fertigkeitswert von 3 bringt einen Bonus von 6 auf die VR).

Schreiber Tiefsinn, Wahnsinn, Arroganz

Bonus

Weisheit +2

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Wissen limitiert

Die Fertigkeit Wissen kann auf jede Handlung in Verbindung mit der Tugend Weisheit angerechnet werden. Die Häufigkeit, die der Charakter sein Wissen mobilisieren kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel

Armunds Gefährte hat Schwierigkeiten mit dem Entschlüsseln einer alten Botschaft. Der Schreiber übernimmt die Angelegenheit... Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Weisheit (4) + Lesen& Schreiben (5). Zur Summe addiert Armund seine Berufsfertigkeit Wissen (3). Es resultiert eine Fähigkeit von 12 Punkten.

Berufsfertigkeit Lernen limitiert

Die Berufsfertigkeit Lernen ermöglicht es dem Schreiber, sich komplexe Karten, Codes, Reihenfolgen oder Dokumente - ohne Probe - im Wortlaut zu merken. Wie auch Wissen ist das Lernen allerdings in seiner Anwendung beschränkt auf den Fertigkeitswert pro Tag. Einmal gelerntes Wissen geht nicht verloren.

Berufsfertigkeit Spiele

Die Beherrschung traditioneller Brettspiele wie Schach oder Go ebnet den Weg des Schreibers zu Lehrmeistern und Schulen. Die Berufsfertigkeit Spiele kennzeichnet die Fähigkeiten des Charakters auf diesem Gebiet.

Seher Furcht, Weisheit. Provokation

Bonus

Gunst +2

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen
inbegriffen!

Berufsfertigkeit Prophezeien limitiert

Der Spieler wählt sich zu Beginn der Laufbahn seines Charakters einen Weg der Prophetie (Vogelflug, Tierknochen werfen und ähnliche). Jede Prophezeien-Probe wird vom Spielleiter, verdeckt, ausgeführt. Je nach Höhe des Wurfes erhält der Spieler bestimmte Einblicke in die Vergangenheit oder unabänderliche Zukunft. Fehlgeschlagene Proben führen zu falschen Informationen! Die Schwierigkeit ermittelt der Spielleiter je nach Umstand, persönlichem Verhältnis zwischen Seher und Objekt und zeitlicher Entfernung.

Übliche Schwierigkeit

[10] Bekannte(s) Person / Objekt + Gegenwart

Aufschläge

[+5] fremde(s) Person / Objekt

[+5] nähere Vergangenheit / Zukunft

[+10] entfernte Vergangenheit / Zukunft

Einsicht nach Höhe des Erfolges

0 = reine Emotionen

1 = Augenblicke

5 = klare Bilder

7 = Töne

9 = Trauma - Der Seher scheint sich für kurze Zeit tatsächlich am Ort des Geschehens zu befinden. Erlebnisse wirken real, ohne daß eingegriffen werden kann. Im Extremfall kommt es zu psychosomatischen Schäden. Übergeordnete Einsichten schließen untergeordnete mit ein.

Beispiel

Der Spielleiter würfelt im Auftrag des Spielers, verdeckt eine Prophezeien-Probe gegen eine Schwierigkeit von 10. Die Fähigkeit des Charakters beträgt 6 (= Mindestwurf 4). Das Würfelresultat: 9. Die Probe ist mit +5 gelungen! Der Charakter erhält klare Bilder und Emotionen als Antwort auf seine Frage.

Die Häufigkeit, die der Charakter Prophezeien kann, entspricht der Höhe der Fertigkeit pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Berufsfertigkeit Telepathie

Die Telepathie ermöglicht dem Seher Einblicke in die Gefühlswelt einer anwesenden Person. Bei gelungener Probe erfährt der Charakter Zustände wie Furcht, Haß, Glück, Neid und ähnliche. Gegen einen Aufschlag von 5 auf die Schwierigkeit kann der Seher im Rahmen eines offensiven Manövers beliebige Gefühle implizieren. Gegen einen Aufschlag von 10 ist sogar die Übermittlung einfacher Befehle möglich (‘Spring’, ‘Schieß’, ‘Lauf weg’...). Es liegt an Spielern und Spielleiter den Gefühlswandel im Rollenspiel umzusetzen.

Anmerkung

Telepathie gilt als Beherrschungsaktion (siehe ‘Von den Lebenden’). Der erforderliche Mindestwurf ergibt sich generell aus einer nominalen Schwierigkeit (beispielsweise 5) + der Summe zweier Tugenden eines Betroffenen.



Tierführer Autorität, Schlichtheit, Treue

Bonus

Gunst + 1

Künste + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und
Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Tierführung

Bei der Tierführung ist mehr von einer Gabe als von einer Fertigkeit zu sprechen. Von Geburt an baut der spätere Tierführer eine intuitive, zumeist liebevolle Bindung zu einer beliebigen Spezies auf. Es gelingt ihm als Kind mit Mitgliedern dieser Spezies zu kommunizieren und sie in Vollendung schließlich zu kontrollieren. Der Tierführer muß für den Einsatz von Tierbefehlen grundsätzlich keine Probe ablegen (besonders widrige Umstände ausgenommen). Die natürlichen Fähigkeiten des kontrollierten Tieres markieren die Grenze ausführbarer Aktionen.

Beispieltiere

Wolf

Anzahl führbarer Exemplare: entspricht dem Fertigkeitswert

Fähigkeiten: Gegenstände apportieren, Spuren lesen, Angreifen, Drohen, Heulen...

Kräh

Anzahl führbarer Exemplare: Fertigkeitswert x 5

Fähigkeiten: Fliegen, kleine Gegenstände transportieren, Angreifen...

Schlange

Anzahl führbarer Exemplare: Fertigkeitswert x 5

Fähigkeiten: Beißen, Würgen, Verfolgen

Skorpion

Anzahl führbarer Exemplare: Fertigkeitswert x 5

Fähigkeiten: Stechen

Ratte

Anzahl führbarer Exemplare: Fertigkeitswert x 10

Fähigkeiten: Nagen und beschädigen, Beißen, Verfolgen

Heuschrecke

Anzahl führbarer Exemplare: Fertigkeitswert x 100.000

Fähigkeiten: Schwärmen, Fressen

weitere Tiere in Absprache mit dem Spielleiter...



Anmerkung

Grundsätzlich kann der Tierführer allen Mitgliedern einer gewählten Art Befehle erteilen. Es ist unerheblich, ob es sich dabei um seine Haustiere (zwei Kampfhunde) oder wilde Exemplare (ein Rudel Straßenköter) handelt. Arten wie Heuschrecken schließen eigenen Besitz aus, denn kein Zweibeiner kann einen Schwarm von einer Million Insekten über Dauer mit Nahrung versorgen. Übersteigt die Anzahl vorhandener Tiere den Fertigkeitswert des Charakters kann nur ein entsprechender Prozentsatz der Gruppe geführt werden.

Tauscher Reichtum, Täuschung, Glanz

Bonus

Gunst + 1

frei + 1

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

Berufsfertigkeiten und Elementarbindungen inbegriffen!

Berufsfertigkeit Rhetorik limitiert

Die Fertigkeit Rhetorik kann auf jede soziale Aktion angerechnet werden, in der geschickte Mimik, Gestik und Redegewandtheit gefragt sind. Die Häufigkeit, die der Tauscher sich auf seine Rhetorik berufen kann, entspricht der Höhe der Fertigkeit pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel

Borter führt ein wichtiges Verkaufsgespräch. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf die Tugend Gunst (5). Der Tauscher addiert den Wert seiner Rhetorik (3) hinzu. Es ergibt sich eine Fähigkeit von 8 Punkten. Verfügt der Tauscher zudem über die Fertigkeit 'Propaganda', kann auch deren Werta ddiert werden.

Berufsfertigkeit Schätzen

Der Wert der Fertigkeit Schätzen kann auf jede Probe in Kombination mit der Tugend Gunst

angerechnet werden, wenn es um die Beurteilung von Warenwerten geht. Je fremder dem Charakter ein Gegenstand und die Verhältnisse des Umlandes, desto höher der Mindestwurf.

Berufsfertigkeit Vertuschen

Die Fertigkeit Vertuschen wird als permanenter Bonus auf die Psychische Resistenz des Täuschers gegen alle geistigen Manipulationsversuche (Propaganda, Telepathie und andere) gewährt.

Checkliste zur Charaktererschaffung

Die Idee

Im ersten Schritt bedarf es einer vagen Vorstellung vom Charakter, seiner psychischen Eigenschaften, seines Geschlechts und seiner beruflichen Ausrichtung. Stellen Sie die Erschaffung unter ein bestimmtes Thema wie ´zerstreuter Professor´ oder ´brutaler Raubbold´ und erfinden Sie einen Namen. (Die assoziative Bedeutung des Namen wird oftmals unterschätzt. Doch entscheiden Sie selbst: Schüchtern Sie ein Renegat mit Namen ´Brudus´ mehr ein, als ein Renegat mit Namen ´Bubu´?...)

Die Psyche

Ermitteln Sie, passend zum Thema, Gesinnung, Struktur (Temperament, Stimmung, Wille) und Qualitäten (Triebe) des Charakters.

Die Rasse

Bestimmen Sie nun, falls nicht ohnehin schon geschehen, die Rasse des Charakters. Berücksichtigen Sie an dieser Stelle auch die Frage nach einer Geisteskrankheit!

Der Beruf

Wählen Sie den Beruf des Charakters. Erhöhen Sie die Tugendwerte entsprechend. Berechnen Sie die physische und die psychische Resistenz.

Die Fertigkeiten

Bestimmen Sie die Fertigkeiten und Berufsfertigkeiten des Charakters. Berücksichtigen Sie die Wahl elementarer Bindungen und die Konsequenzen hieraus (Triebsteigerung).

Die Naturtalente

Wählen Sie die Naturtalente.

Schließlich...

Fassen Sie das ´Thema´ des Charakters in Worte und notieren eine kurze Biographie (Familienverhältnis, Hobbies, Erfolge, Niederlagen, Geheimnisse...). Stellen Sie eine Liste mit typischen Redewendungen zusammen ("Beim Barte des Propheten...").

Fertig!

Anpassung an die Gruppe

Wenngleich Abenteurergruppen (Spielerslang ´Clans´) im Endland eher Zweckbündnissen als dicken Freundschaften entsprechen, sollten Spieler und Spielleiter bereits bei der Charaktererschaffung auf ein stimmiges Gruppenbild achten. Anderenfalls dürften es Charaktere mit gegenläufiger Gesinnung, der Friedensprediger neben dem blutrünstigen Renegaten oder zwei selbsternannte Anführer (hohes Machtbedürfnis) kaum lange miteinander aushalten.

Beispiel einer Charaktererschaffung

Die Idee

Zum Start einer Kampagne an der Ostküste, benötigt der Spieler einen Charakter, der im Umgang mit Artefakten geübt sein soll. Dabei muß er wehrhaft und gewitzt genug sein, in einer feindseligen Umwelt zu überleben. Thema: ´Argwöhnischer Glücksritter´, Name: ´Glimmer´.

Die Psyche

Der Spieler veranschlagt Glimmer als echten Choleriker (Temperament 9). Er ist ein mürrischer Abenteurer (Stimmung 4) mit ausgeprägtem Dickkopf (Wille 8). Auf Glimmers Triebe werden die üblichen 35 Punkte verteilt. Die Gewichtung legt der Spieler dabei auf Habsucht (8) und Neugier (7). Rachsucht (2) und Liebesbedürfnis (3) werden zu Glimmers niedrigsten Trieben; die übrigen verbleiben im Durchschnitt. Gesinnung: ´neutral´ (Tendenz böse).

Die Rasse

Der Spieler entscheidet sich spontan, Glimmer zu einem Cerbora zu machen. Es ergeben sich die Tugenden Gewalt(1), Reaktion(2), Künste(2), Weisheit(3) und Gunst(2). Glimmers Statur entpuppt sich nach einem Würfelwurf als ´dick´ - Die Gewalt steigt um 1 auf 2. Ein weiterer Wurf bestimmt Glimmers Größe: 178cm. Der Spieler legt ein Alter von 20 Jahren (jugendlich) fest. Der Wurf auf eine Geisteskrankheit ergibt eine 4 - Kein Problem.

Kurzbiografie

Glimmer, ungeliebtes Findelkind einer humanischen Tauscherfamilie, wuchs heran zu einem griesgrämigen Tagedieb. Freunde gewann er auf den Reisen durch das Land nur wenige und seinen Pflegeeltern, die ihn hielten wie einen nützlichen Diener, fiel er immer schwerer zur Last, Jahr um Jahr das er mißmutig ihre Marktstände hütete. Die Streitereien häuften

Zur Beachtung
Alle getätigten Würfe sind optional.

Der Beruf

Schatzsucher wäre ein geeigneter Beruf für den Cerbora. Der Spieler verteilt zwei freie Punkte auf Glimmer Tugenden. So steigen Reaktion auf 3 und Weisheit auf 4. Automatisch ergeben sich daraus eine PHR von 10 und eine PSR von 6.

Die Fertigkeiten

Glimmer erhält als Cerbora die Startfertigkeiten Cerbora (5) und Artefaktkunde(2). Die Berufsfertigkeit ´Glück´ besitzt keinen Zahlenwert. Glimmer kann sie daher automatisch übernehmen. Die zweite Berufsfertigkeit des Schatzsuchers, Demutation, muß wie alle übrigen Fertigkeiten ´gekauft´ werden. Als jugendlichem Charakter steht es ihm frei, insgesamt 2 Fertigkeiten mit 3, 4 Fertigkeiten mit 2 und 6 Fertigkeiten mit 1 Punkt zu belegen. Glimmer wählt keine Elementarfertigkeit und besitzt demnach auch keine elementare Begabung / Bindung.

Die Fertigkeiten

Schwerter&Säbel 3
Artefaktkunde 3 + Startbonus 2 = 5
Projekttilwaffen, kurz 2
Mechanik&Reparatur 2
Demutation 2
Legenden 2
Reittiere 1
Fahrzeuge, Motorrad 1
... (Liste gekürzt)

Die Naturtalente

In der Regel gelten die drei bei Spielbeginn höchsten Fertigkeiten als Naturtalente des Charakters. Bei Glimmer wählt der Spieler daher: Schwerter&Säbel(3), Artefaktkunde(5) und Projekttilwaffen, kurz(3). Diese Naturtalente wird Glimmer im Laufe seiner Karriere nicht nur schneller sondern auch über einen Wert von 5 hinaus steigern können.

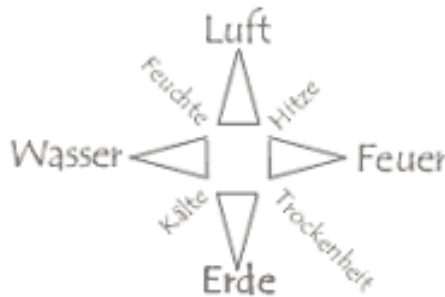
sich, bis es nach einem zornigen Tage kam wie es kommen mußte - Mit einer handvoll Artefakte und zwei Kanistern Benzin machte sich Glimmer desnachts mit dem ´Baik´ seiner Eltern davon, um eine eigene Karriere im Land seiner Ahnen zu beginnen.
Das Abenteuer nimmt seinen Lauf...

Zitate:

"Pack das nicht an!"
"...was auf´s Maul?"
"Hau' ab!"

VON DEN ELEMENTEN

Prinzipia



Alles, was existiert, ist durchwoben von der Kraft der Elementare. So wie der Stein an die Erde, der Fisch an das Wasser gebunden ist, leben auch die Erben in Einklang mit dem einen, im Kampf mit dem anderen Element. Individuelle, geistige Bindungen von unterschiedlicher Intensität (I) ermöglichen dem Charakter die Manipulation von Feuer, Erde, Luft und Wasser. Doch zu welchem Preis...

Es gibt vier Elemente und Grundlagen aller körperlichen Dinge: Nämlich Feuer, Erde, Wasser und Luft. Aus diesen sind alle Naturgegenstände dieser Welt zusammengesetzt. -Johannes von Jerusalem

Beispiel

Nort verfügt über die angeborenen Bindungen Feuer (2), Luft (0), Erde (4) und Wasser (0). Der Charakter, seines Zeichens Humana, besitzt eine

tiefe Bindung an das Erdelement. Gleich danach folgt eine intuitive Beziehung zum Glanz und zur Wärme des Feuers. Die Bindungen zu den jeweils entgegengesetzten Elementen sind verkümmert.

Fähigkeit

Entgegen der üblichen Formel Tugend+Fertigkeit ergibt sich eine Elementarfähigkeit allein aus der Intensität der jeweiligen Bindung.

Fähigkeit = Intensität x 2

Ein Charakter mit einer Bindung Feuer 3 hat demnach eine Fähigkeit Feuer von 6.

Wahl der Bindungen

Zum Zeitpunkt der Charaktererschaffung wählt jeder Spieler Art, Anzahl und Intensität der angeborenen, elementaren Bindungen. Die Wahl entspricht dem Kauf von Fertigkeiten, wobei einige Besonderheiten zu beachten sind:

- Bindungen, die bei Spielstart nicht gewählt werden erhalten eine Intensität von 0 und gelten als tot. Sie lassen sich im Laufe der Karriere nicht mehr erlernen.
- Bindungen, die bei Spielstart gewählt wurden, lassen sich fortan steigern mit der Formel: Benötigte Erfahrungspunkte = Zu erreichende Intensität x 5
- oder als Naturtalent: Benötigte Erfahrungspunkte = Zu erreichende Intensität x 4

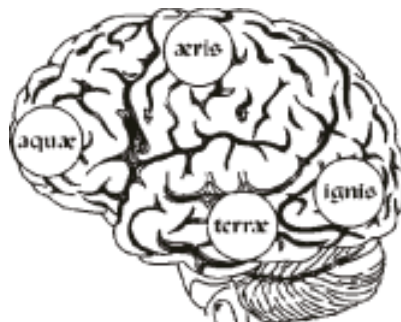
Zu einem der Rasse des Charakters entgegengesetzten Element ist keine Verbindung möglich!

Nebenwirkungen

Elementare Begabung ist nicht immer Segen für die Betroffenen - Jede einzelne Bindung erhöht die Triebe eines Charakters um 5 (frei zu verteilende) Punkte. Werden gegensätzliche Elemente innerhalb eines Charakters vereint (so Wasser und Feuer), entscheidet der Spielleiter zusätzlich über mögliche psychische Defekte.

Anmerkung

Bindungen zu dem Hauselement einer Rasse verursachen keine Triebsteigerung.



Sozial

Niederer Elementarismus gilt in der endländischen Gesellschaft als übliches Phänomen und wird bei geringer Intensität (um 2 Punkte) nicht sonderlich beachtet. Zu groß ist die Zahl derer, denen die Natur die eine oder andere Bindung auf den Weg gegeben hat, die in Vergessenheit geriet, zwischen der Arbeit auf dem Acker und dem Dunstkreis der Taverne. Mittlerer Elementarismus (Intensität um 3 Punkte) genießt Anerkennung wie die Kunst geübter Zeichner und Spieleute. Hier und dort kann eine geringfügige Manipulation sogar nützliche Dinge hervorrufen. Mißtrauen und Angst hingegen weckt der Hohe Elementarismus (Intensität um 5 Punkte). Ihre Anwender gelten als labil und reizbar. Oftmals, heißt es, kontrollierten nicht sie die Elemente sondern umgekehrt. Und bekanntlich steckt in jedem Gerücht ein Kern der Wahrheit...

Wahrscheinlichkeit

von Bindungen bei
Kreaturen aller Art
(Tiere, Pflanzen,
Zweibeiner):
0 Bindungen 51%
1 Bindung 30%
2 Bindungen 15%
3 Bindungen 3%
4 Bindungen 1%

Formeln

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Vielzahl elementarer 'Formeln', geordnet in 31 sogenannte Manifeste und diese wiederum in die 4 Elemente. Das Endland-Elementarsystem ist bestrebt um eine möglichst große Optionsvielfalt. Alles, was Spielern und Spielleiter bei der Manipulation eines Elements machbar erscheint, wird machbar. Wie bei anderen Aktionen entscheidet der Wurf gegen eine vom Spielleiter ermittelte Schwierigkeit über Erfolg und Mißerfolg. Im Anschluß finden Sie zu jedem der Manifeste eine Reihe von Beispielen, die bei der Ermittlung des Mindestwurfes, zugleich der möglichen Effekte hilft. Wichtig: Da elementare Effekte nach den Endland-Regeln vornehmlich auf Beschreibungen beruhen, müssen diese mit besonderem Bedacht formuliert werden. Kommt es zu einem Mißverständnis, trägt die Schuld in der Mehrzahl der Fälle der Spieler, da er dem Erzähler offenbar zu großen Interpretationsfreiraum gelassen hat.

Anwendung

Zur Auslösung eines elementaren Effektes braucht es nicht mehr als Konzentration und den gezielten Wunsch des Anwenders. Gesten, Sprüche oder mysteriöse Rituale sind unter Elementaristen zwar weit verbreitet, dienen aber lediglich der persönlichen Einstimmung.

Feuer

[X] = Mindestwurf der Aktion

Licht

Manipuliert Lichtverhältnisse an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: wenige Sekunden

- 2 = Einen Stab wie eine Fackel für eine Minute zum Leuchten bringen
- 4 = Einen Stab wie eine Fackel für eine Stunde zum Leuchten bringen
- 6 = Indirektes, bewegliches Umgebungslicht für eine Stunde erzeugen
- 8 = Bunte Lichtillusion (Ringe, Bälle, Linien) erzeugen
- 10 = Realistische Lichtillusion (Flammendes Schwert) für einen Augenblick erzeugen
- 12 = Komplexe Lichtillusion (sprechendes Gesicht, heranstürmender Krieger)
- 14 = Große Arena für eine Stunde in Flutlicht tauchen
- 18 = Realistische Illusion einer marschierenden Armee (etwa 300 Mann) erzeugen

Auf diese Weise erzeugtes Licht ist kalt.

Gegenlicht

Manipuliert Lichtverhältnisse an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: wenige Sekunden

- 2 = Schluckt das Licht einer Fackel für eine Minute
- 4 = Schluckt das Licht einer Taschenlampe für eine Stunde
- 6 = Schluckt das Licht eines Lagerfeuers für eine Stunde
- 8 = Verdunkelt einen hellen Raum für eine Stunde
- 14 = Verdunkelt eine Farm für eine Stunde
- 20 = Verdunkelt die Sonne für einige Sekunden

Ein in 'schwarzes Licht' getauchter Bereich wird nicht von Licht aus der Umgebung erhellt.

Transparenz

Erzeugt Unsichtbarkeit von Objekten oder Lebewesen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: wenige Sekunden

- 8 = Ein Schwert für fünf Minuten unsichtbar machen
- 14 = Ein Schwert für eine Stunde unsichtbar machen
- 16 = Eine Person für eine Stunde unsichtbar machen
- 20 = Legt einen Tarnschild für eine Stunde um eine Stadt

Wärme

Erwärmt Lebewesen oder Objekte an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Allgemeine
Aufschläge auf den
Mindestwurf

+1 still
(Elementarist verzichtet
auf Gesten und/ oder
Sprüche)

+2 feindselige
Umgebung
(Wasser, Kälte)

+1 schwere
Konzentration
(Basar, laute Kneipe)

+2 sehr schwere
Konzentration
(Kampf, Panik)

+2 große Entfernung
zwischen Elementarist
und Objekt (50m)

+4 sehr große
Entfernung
zwischen Elementarist
und Objekt (500m)

weitere Nach Ermessen
des Spielleiters

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Erwärmung bis zu zehn Sekunden

- 1 = Bringt kalte Hände auf angenehme Temperatur
- 6 = Wärmt eine Person für 1 Std
- 12 = Wärmt eine Reisegruppe für 1 Nacht
- 18 = Erwärmt eine Festung für 1 Nacht

Hitze

Erhitzt Objekte an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Erwärmung bis zu zehn Minuten

- 4 = Bringt Wasser in einem Topf zum Kochen
- 8 = Bringt trockene Kleidung zum Brennen
- 10 = Bringt ein eisernes Schwert zum Glühen
- 14 = Bringt eine Metallrüstung zum Glühen
- 18 = Bringt Steinmauern von 3 x 20 Metern zum Schmelzen (erzeugt Lava)

Hitze ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar. Bislang ist es selbst hohen Elementaristen nicht gelungen, dieses Phänomen näher zu ergründen.

Flamme

Erzeugt reines Feuer von wählbarer Erscheinung für die Dauer eines Impulses an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

- 1 = Entzündet einen Funken
- 2 = Entzündet eine Kerze
- 8 = Erzeugt eine glühend heiße Explosion auf 5 qm (4TP für jeden Betroffenen)
- 12 = Erzeugt einen glühend heißen, rasenden Feuerball (2-4 TP für jeden Betroffenen)
- 16 = Erzeugt eine 15m breite, rasende Wand aus Feuer (4 TP für jeden Betroffenen)
- 20 = Erzeugt glühend heißen Feuerregen auf der Fläche einer Stadt (2 TP für jeden Betroffenen)

‘Gerufenes’ Feuer hält sich in der Regel nur für wenige Sekunden und löst sich dann in Luft auf, es sei denn, es trifft auf besonders entflammbaren Untergrund

Formung

Manipuliert bestehendes Feuer an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

- 1 = Löscht eine Kerze
- 6 = Formt die Flammen eines Lagerfeuers in eine gewünschte Richtung
- 10 = Löscht eine brennende Person
- 16 = Löscht einen Hausbrand
- 20 = Lenkt einen Waldbrand



Der Feuerelementarist

Charaktere mit einer Bindung an das Feuerelement fühlen sich angezogen von Licht, Hitze und Begleiterscheinungen offenen Feuers wie Ruß, Qualm oder Knistern. Die Farben Gelb bis Rot werden von ihnen als besonders angenehm empfunden. Je höher die Intensität der elementaren Bindung, desto stärker äußern sich die beschriebenen Symptome.

Erde

[X] = Mindestwurf der Aktion

Beben

Erzeugt Erdstöße an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: je nach Stärke bis zu 1 Minute

- 1 = Läßt einen Becher auf dem Tisch zittern
- 6 = Läßt einen Raum wanken
- 12 = Bringt eine einfache Holzhütte zum Einsturz
- 16 = Bringt ein massives Haus zum Einsturz
- 20 = Verwüstet ein Dorf zur Unkenntlichkeit

Beben ist nur auf Flächen, nicht auf Lebewesen anwendbar.

Magnet

Magnetisiert Objekte oder Lebewesen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: sofort

- 2 = Das magnetisierte Objekt hält leichte, metallische Gegenstände für 5 Minuten
- 4 = Das magnetisierte Objekt hält leichte, metallische Gegenstände für 1 Stunde
- 6 = Das magnetisierte Objekt zieht Nägel und Schrauben an
- 8 = Das magnetisierte Objekt zieht Nägel und Schrauben mit hoher Geschwindigkeit an
- 10 = Das magnetisierte Objekt hält Werkzeuge, Waffen und andere metallische Gegenstände
- 12 = Das magnetisierte Objekt zieht Werkzeuge, Waffen und andere metallische Gegenstände aus seiner Umgebung an
- 14 = Das magnetisierte Objekt zieht Werkzeuge, Waffen und andere metallische Gegenstände aus seiner Umgebung mit hoher Geschwindigkeit an
- 18 = Das magnetisierte Objekt reißt eine Person in Metallrüstung an sich

Handelt es sich bei dem magnetisierten Objekt um Metall ist die Schwierigkeit grundsätzlich niedriger anzusetzen als bei Stein, Holz oder Lebewesen.

Allgemeine
Aufschläge auf den
Mindestwurf

+ 1 still
(Elementarist verzichtet
auf Gesten und/ oder
Sprüche)

+ 2 feindselige
Umgebung
(starker Wind, große
Höhe)

+ 1 schwere
Konzentration
(Basar, laute Kneipe)

+ 2 sehr schwere
Konzentration
(Kampf, Panik)

+ 2 große Entfernung
zwischen Elementarist
und Objekt (50m)

+ 4 sehr große
Entfernung
zwischen Elementarist
und Objekt (500m)

Gravitation

Manipuliert die Erdanziehungskraft innerhalb strikt abgegrenzter Radian an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: 1-2 Sekunden

weitere Nach Ermessen
des Spielers

- 4 = Senkt die Gravitation in einem Raum um 50% (Behinderung -1 für alle Betroffenen)
- 10 = Senkt die Gravitation in einem Raum um 99% (Behinderung -2 für alle Betroffenen)
- 16 = Senkt die Gravitation auf einem Schlachtfeld um 99% (Behinderung -2 für alle Betroffenen)
- 4 = Erhöht die Gravitation in einem Raum um 50% (Behinderung +1 für alle Betroffenen)
- 10 = Erhöht die Gravitation in einem Raum um 100% (Behinderung +2 für alle Betroffenen)
- 16 = Erhöht die Gravitation auf einem Schlachtfeld um 100% (Behinderung +2 für alle Betroffenen)

Rosten & Verrotten

Schwächt die Struktur verschiedener Materialien an beliebigen Positionen im Sichtfeld

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Erwärmung bis zu zehn Sekunden

- 4 = Massive Holztür wird morsch
- 6 = Läßt ein Türschloß rosten
- 8 = Bringt ein Schwert zum rosten
- 10 = Pulverisiert einen Kampfstab
- 14 = Pulverisiert Stahlwaffen
- 16 = Läßt die Steine eines Gebäudes brüchig werden
- 18 = Läßt ein Haus zu Staub zerfallen

Formung

Manipuliert Erde, Holz und Erz an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

- 2 = Preßt einfache Muster in den Erdboden
- 6 = Preßt einfache Muster in eine Stahlplatte
- 6 = Öffnet ein Erdloch von 1x1 Meter
- 8 = Verschmilzt die Teile eines gebrochenen Schwertes wieder
- 8 = Öffnet ein Erdloch von 5x5 Meter
- 12 = 'Verknotet' einen großen Baum in beliebige Richtungen
- 14 = Erzeugt Treibsand auf der Fläche eines Raumes (jedoch nur auf sandigem Untergrund)
- 16 = Reißt Erdmassen von der Größe eines Hauses (aber beliebiger Gestalt) aus dem Boden (4 TP für jeden Betroffenen)
- 20 = Spaltet die Fläche einer Stadt in zwei Hälften

Wandeln

Verwandelt Materialien an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: bis zu 1 Stunde

- 1 = Verwandelt einen Goldnugget in ein Stück Holz
- 4 = Versteinert einen Goldnugget
- 8 = Versteinert ein Stahlschwert
- 14 = Versteinert einen Baum
- 16 = Verwandelt einen Baum in unedles Metall
- 16 = Verwandelt ein eisernes Schwert in ein Schwert aus Silber
- 18 = Verwandelt ein Stück Holz in einen Goldnugget

Wandeln ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar.

Wie aus der Tabelle ersichtlich, erschwert das Erdelement offenbar die Erschaffung seltener Materialien ('Holz zu Gold'). Metall verfügt im allgemeinen über eine höhere Dichte als andere Stoffe. Daher ist zwangsläufig eine stärkere Konzentration erforderlich.

Um Gegenstände in Kristalle zu verwandeln ist eine Beherrschung der Elemente 'Feuer' und 'Erde' erforderlich.



Der Erdelementarist

Charaktere mit einer Bindung an das Erdelement besitzen eine große Affinität zu Pflanzen, Mineralien und 'Natur' im Allgemeinen. Gedeckte Farbtöne von Grün über Braun bis Rot empfinden sie in der Regel als besonders angenehm. Je höher die Intensität der elementaren Bindung, desto stärker äußern sich die beschriebenen Symptome.

Wasser

[X] = Mindestwurf der Aktion

Kühlen

Erzeugt Kälte an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Abkühlung bis zu 10 Sekunden

1 = Läßt Gliedmaßen unangenehm erkalten

6 = Kühlt Lebensmittel in einem geschlossenen Behältnis für 24 Stunden

18 = Kühlt eine Festung für eine Nacht

Vereisen

Erzeugt Eiseskälte an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Abkühlung bis zu 10 Minuten

4 = Bringt Wasser in einem Topf zum Gefrieren

10 = Bringt einen Motor zum Stillstand

18 = Verwandelt ein Schlachtfeld in eine Eiswüste

Vereisen ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar.

Es handelt sich um ein ähnliches Phänomen wie unter dem Manifest 'Hitze' (Feuer) bereits erwähnt.

Schock

Erzeugt Eis, Schnee oder Wasser von wählbarer Erscheinung an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

2 = Erzeugt einen Schnee-, Eis- bzw. Wasserball (bei Eis 1 TP für den Betroffenen)

8 = Erzeugt eine Explosion an Wasserteilchen auf 5 qm (bei Eis 2-4 TP für jeden Betroffenen)

12 = Erzeugt einen großen, rasenden Wasserstrahl (bei Eis 4 TP für jeden Betroffenen)

16 = Erzeugt eine 15m breite Sturmwellen aus Wasser (bei Eis 4 TP für jeden Betroffenen)

Um mittels 'Schock' Schaden zu verursachen, muß grundsätzlich der Aggregatzustand Eis gewählt werden. Schnee und Wasser eignen sich bestenfalls zum Erschrecken oder Umstoßen von Personen.

Regen

Erzeugt Regen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Trockenheit bis zu 1 Stunde

Allgemeine
Aufschläge auf den
Mindestwurf

+ 1 still
(Elementarist verzichtet
auf Gestein und/ oder
Sprüche)

+ 2 feindselige
Umgebung
(offenes Feuer, Hitze)

+ 1 schwere
Konzentration
(Basar, laute Kneipe)

+ 2 sehr schwere
Konzentration
(Kampf, Panik)

+ 2 große Entfernung
zwischen Elementarist
und Objekt (50m)

+ 4 sehr große
Entfernung
zwischen Elementarist
und Objekt (500m)

weitere Nach Ermessen
des Spielleiters

- 1 = Erzeugt Tau auf den Blättern eines Baumes
- 4 = Erzeugt Nieselregen über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde
- 8 = Erzeugt Regen über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde
- 10 = Erzeugt einen Wolkenbruch über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde
- 14 = Erzeugt ein Schneegestöber über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde
- 16 = Erzeugt Hagel über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde

Bestehendes Regenwetter sollte den Mindestwurf (nach Ermessen des Spielleiters) deutlich erleichtern.

Quelle

Treibt Grundwasser an beliebigen Positionen im Sichtfeld an die Erdoberfläche.
Entfaltungsdauer: bis zu 10 Minuten

- 4 = Erschafft eine Quelle vom Durchmesser eines Topfes für 5 Minuten
- 8 = Erschafft eine Quelle vom Durchmesser eines Teiches für 10 Minuten
- 14 = Erschafft eine Quelle vom Durchmesser eines Feldes für 20 Minuten
- 18 = Erschafft einen künstlichen See für 1 Stunde

Das Wasser durchdringt Sand und Erdreich, nicht jedoch Stein, Stahl oder Beton. Nach Ablauf der Wirkungsdauer sickert das Wasser zurück ins Erdreich.

Formung

Manipuliert Eis, Schnee und Wasser an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: sofort

- 2 = Zeichnet einfache Muster auf die Wasseroberfläche, in Schnee oder Eis
- 6 = Erzeugt einfache Springbrunnen-Effekte
- 8 = Formt Skulpturen aus Wasser, Schnee oder Eis
- 12 = Formt realistische Skulpturen aus Wasser, Schnee oder Eis
- 18 = Erzeugt in Gewässern einen mächtigen Strudel von der Fläche eines Feldes
- 20 = Spaltet die Wassermassen eines großen Sees für 10 Minuten in zwei Hälften

Wasser fällt nach Beendigung der Formung in seine Ausgangslage zurück. Schnee und Eis bleiben bis zu ihrer natürlichen Schmelze (oder gewaltsamen Veränderung) geformt.

Der Wasserelementarist

Charaktere mit einer Bindung an das Wasserelement fühlen sich angezogen von Kälte, Feuchtigkeit und den besonderen Aggregatzuständen des Wassers wie Eis oder Schnee. Die Farbe Blau wird von ihnen oft als besonders angenehm empfunden. Je höher die Intensität der elementaren Bindung, desto stärker äussern sich die beschriebenen Symptome.

Luft

[X] = Mindestwurf der Aktion

Entziehen

Entzieht einem vom Elementaristen bestimmten Raum den Sauerstoff um bis zu 100%.
(Andere Gase strömen nach und verhindern ein Vakuum)
Entfaltungsdauer: sofort

- 1 = Entzieht für 1 Minute 5% aus der Größe eines Zimmers
- 6 = Entzieht für 10 Minuten 40% aus der Größe eines Zimmers
- 12 = Entzieht für 10 Minuten 90% aus der Größe eines Hauses
- 16 = Entzieht für 5 Minuten 100% aus der Größe eines Hauses
- 20 = Entzieht für 5 Minuten 100% aus der Größe einer Festung

Übersteigt ein Zehntel des %-Entzuges (bei 90% beispielsweise 9) die Summe zweier körperlicher Tugenden eines Betroffenen, gerät dieser in Ohnmacht. 100%iger Entzug führt (bei entsprechender Wirkungsdauer) bei allen Charakteren zur Erstickung. Eine Probe entfällt. In die [S] nicht mit einzurechnen sind allgemeine Aufschläge des Mindestwurfes wie etwa 'feindselige Umgebung'.

Akustik

Erzeugt akustische Illusionen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: sofort

- 1 = Erzeugt ein leises, unregelmäßiges Pfeifen
- 2 = Erzeugt ein einfaches Geräusch in Sprechlautstärke
- 4 = Erzeugt ein komplexes Geräusch in Sprechlautstärke
- 6 = Erzeugt eine monotone Stimme in Sprechlautstärke
- 8 = Erzeugt eine realistische Stimme in Sprechlautstärke
- 12 = Imitiert eine bekannte Stimme in Sprechlautstärke
- 18 = Läßt ein Orchester in schmerzhafter Lautstärke aufspielen
- 6 = Unterbindet normale Geräusche innerhalb eines Raumes
- 8 = Unterbindet laute Geräusche (Schreie) innerhalb eines Raumes
- 14 = Unterbindet sehr laute Geräusche (Kanonschläge) innerhalb eines Raumes

Unterbundene Schallwellen sind auch außerhalb des Wirkungsbereiches der Elementarformel

Allgemeine
Aufschläge auf den
Mindestwurf

+1 still
(Elementarist verzichtet
auf Gesten und/ oder
Sprüche)

+2 feindselige
Umgebung
(unter der Erde, in
geschlossenen Räumen)

+1 schwere
Konzentration
(Basar, laute Kneipe)

+2 sehr schwere
Konzentration
(Kampf, Panik)

+2 große Entfernung
zwischen Elementarist
und Objekt (50m)

+4 sehr große
Entfernung
zwischen Elementarist
und Objekt (500m)

weitere Nach Ermessen
des Spielleiters

nicht hörbar.

Windstoß

Erzeugt Windstöße von wählbarer Stärke an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

- 2 = Erzeugt einen kleinen Luftstrom, der bestenfalls Kerzenlicht auspustet
- 4 = Erzeugt einen kräftigen Luftstrom, der Fackeln ausblasen kann
- 6 = Erzeugt einen Windstoß, der große Mengen Sand und Dreck aufwirbelt
- 8 = Erzeugt einen kräftigen Windstoß, der Äste von Bäumen bricht
- 12 = Erzeugt eine Sturmböe, die Personen von den Beinen reißt
- 16 = Erzeugt eine Orkanböe, die mit einem Schlag einen ganzen Straßenzug verwüstet

Übersteigt die [S] des Windstoßes die Summe zweier körperlicher Tugenden eines Betroffenen (in der Regel Gewalt + Reaktion) wird dieser zu Boden geworfen. In die [S] nicht mit einzurechnen sind allgemeine Aufschläge des Mindestwurfes wie etwa ´feindselige Umgebung´.

Wind

Ruft oder unterbindet atmosphärische Winde.

Entfaltungsdauer: je nach Stärke des zu erzielenden Effektes bis zu 10 Minuten

- 2 = Erzeugt eine Brise (Blätter säuseln) auf der Fläche eines Raumes
- 8 = Erzeugt einen starken Wind (Bäume in Bewegung) auf der Fläche eines Feldes
- 12 = Erzeugt einen stürmischen Wind (Zweige brechen) auf der Fläche eines Feldes
- 16 = Erzeugt einen Sturm (Äste brechen) auf der Fläche eines Feldes
- 20 = Erzeugt einen Orkan (schwerste Verwüstungen) auf der Fläche eines Feldes

Bestehender Wind reduziert den Mindestwurf. Die Unterbindung von Stürmen erfolgt analog.

Schweben (dauerhaft)

Bringt Objekte oder Lebewesen an beliebigen Positionen des Sichtfeldes langsam zum Schweben.

Entfaltungsdauer: sofort

- 4 = Hebt einen Becher einen Zentimeter vom Tisch ab
- 8 = Läßt einen Hund für 5 Minuten über dem Boden schweben
- 12 = Läßt eine Person für 5 Minuten über dem Boden schweben
- 16 = Läßt eine Person für 5 Minuten über dem Dorfplatz schweben
- 20 = Läßt eine Reisegruppe für 1 Minute über dem Dorfplatz schweben

Schweben (Impuls)

Bewegt beliebige, kleine Objekte (zum Beispiel Nägel) schnell wie Projektile.

Entfaltungsdauer: sofort

[S] entspricht Fernkampffregeln + 1

Die Anzahl an Trefferpunkten ist nach Art der verschossenen Objekte vom Spielleiter zu improvisieren. Ein Nagel verursacht einen Schaden von 2 (SH).

Formung

Manipuliert Dämpfe und Gasmassen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

- 4 = Zeichnet einfache Muster aus Dampf oder Rauch
- 8 = Formt Skulpturen aus Dampf oder Rauch
- 12 = Zwingt Gasmassen, ein Objekt von der Größe eines Hauses einzudecken
- 12 = Formt realistische Skulpturen aus Dampf oder Rauch
- 14 = Formt Wolken zu gigantischen Zeichen oder Bildern, die den kompletten Himmel ausfüllen

Gase lösen sich nach Beendigung der Wirkungsdauer in Luft auf. Zur Erzeugung von Dämpfen ist eine Beherrschung der Elemente ´Wasser´ und ´Luft´ erforderlich.



Der Luftelementarist

Charaktere mit einer Bindung an das Luftelement begeistern sich für Wind, den freien Himmel und Begleiterscheinungen ihres Elements wie Rauschen oder Pfeifen. Die Farben Grau bis Weiß werden von ihnen als besonders angenehm empfunden. Je höher die Intensität der elementaren Bindung, desto stärker äußern sich die beschriebenen Symptome.

Luft + Feuer

Nur für Elementaristen, die über die Bindungen Luft + Feuer verfügen. Als Fertigkeit gilt der niedrigere Wert.
[X] = Mindestwurf der Aktion

Strom

Erzeugt Elektrizität von wählbarer Stärke an beliebigen Positionen im Sichtfeld
Entfaltungsdauer: sofort

- 8 = Lädt eine alte Batterie oder einen Akku
- 10 = Erzeugt Strom, um ein elektrisches Gerät für etwa 1 Stunde anzutreiben
- 12 = Lädt eine Autobatterie
- 4 = Erzeugt einen schwachen Blitz (1 TP für den Betroffenen)
- 8 = Erzeugt einen mittleren Blitz (2 TP für den Betroffenen)
- 12 = Erzeugt einen starken Blitz (4 TP für den Betroffenen)
- 14 = Erzeugt einen sehr starken Blitz (8 TP für den Betroffenen)
- 16 = Erzeugt einen extrem starken Blitz (16 TP für den Betroffenen)

Übersteigt die [S] des Blitzes die Summe zweier körperlicher Tugenden eines Betroffenen (in der Regel Gewalt + Reaktion) folgt Ohnmacht. In die [S] nicht mit einzurechnen sind allgemeine Aufschläge des Mindestwurfes wie etwa 'feindselige Umgebung'.



Feuer + Erde

Nur für Elementaristen, die über die Bindungen Feuer + Erde verfügen. Als Fertigkeit gilt der niedrigere Wert.
[X] = Mindestwurf der Aktion

Kristallisieren

Verwandelt beliebiges Material in Kristalle und Edelsteine an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: 1 bis 2 Tage

- 8 = Verwandelt einen Goldnugget in einen Kristall
- 12 = Verwandelt ein Stück Holz in einen Kristall
- 16 = Verwandelt eine Silbermünze in einen Edelstein
- 20 = Verwandelt einen Kieselstein in einen Diamanten

Kristallisieren ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar.

Erde + Wasser

Nur für Elementaristen, die über die Bindungen Erde + Wasser verfügen. Als Fertigkeit gilt der niedrigere Wert.
[X] = Mindestwurf der Aktion

Stärken

Wiederbelebt verseuchte Erde oder Pflanzen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: 1 bis 2 Wochen

- 1 = Stärkt eine Handvoll Erde
- 6 = Stärkt einen Quadratkilometer Ackerland
- 16 = Stärkt den Grund eines ganzen Dorfes

Stärken ist nur auf natürliches Material, nicht auf Artefakte anwendbar. Die Formel eignet sich nicht zum Heilen von verletzten Personen oder Tieren.

Wasser + Luft

Nur für Elementaristen, die über die Bindungen Wasser + Luft verfügen. Als Fertigkeit gilt der niedrigere Wert.

[X] = Mindestwurf der Aktion

Dampf

Erzeugt übelriechende, neblige Dämpfe an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: 1 bis 2 Sek.

4 = Erzeugt einen schwachen aber unangenehmen Geruch

6 = Erzeugt üblen Geruch

12 = Erzeugt üblen Gestank

14 = Erzeugt einen widerlichen Gestank, der Brechreiz und Übelkeit auslöst und über weite Entfernungen wahrgenommen werden kann

Übersteigt die [S] des Dampfes die Summe zweier körperlicher Tugenden eines Betroffenen (in der Regel Gewalt + Reaktion) folgt Erbrechen. In die [S] nicht mit einzurechnen sind allgemeine Aufschläge des Mindestwurfes wie etwa 'feindselige Umgebung'. Gutriechende Dämpfe sind mit dieser Formel ebenfalls zu erzeugen, dürften aber keinen Brechreiz auslösen.

Feuer + Erde + Wasser + Luft

Nur für Elementaristen, die über alle Bindungen verfügen. Als Fertigkeit gilt der niedrigste Wert.

[X] = Mindestwurf der Aktion

Elemente Vereinen

Verschmilzt Elementarkerne ähnlich nuklearer Explosion.

Entfaltungsdauer: sofort

[S] = 20

Patzertabelle

-9 Unglaublicher Fehlschlag

Die Manipulation endet in einem Desaster. Heraufbeschworene Energie entlädt sich unkontrolliert, wird fehlgelenkt, betrifft mit großer Wahrscheinlichkeit den Elementaristen selbst.

-5 Großer Fehlschlag

Die Manipulation schlägt eindeutig fehl. Möglicherweise wird sogar ein elementarer Effekt ausgelöst, dieser wirkt aber entweder deutlich anders als geplant oder findet an einem unerwarteten Ort statt.

-1 Fehlschlag

Die Manipulation gelingt beinahe.

0 Erfolg

Die Manipulation gelingt im geplanten Sinne oder besser.

Manipulation Stören

Jede elementare Manipulation, die in Entfaltung und Wirkungsdauer einen einzigen Impuls überschreitet (Kampfsprüche gehören meist nicht dazu), läßt sich in ihrer Wirkung reduzieren oder ganz unterbinden. Als Schwierigkeit der Störung gilt stets die Schwierigkeit der Manipulation. Im Idealfall wird ein mit [S]=9 geschaffenes Feuer, mit einer gleichwertigen Aktion eines anderen Feuer-Begabten wieder gelöscht. Im ungünstigeren Fall verfügt der Störer über eine Bindung zu dem zur Manipulation entgegengesetzten Element. Auch hier gilt Schwierigkeit der Manipulation gleich Schwierigkeit der Störung, jedoch entscheidet der Spielleiter zusätzlich über unerwünschte Nebeneffekte. Gegensätzliche Elemente existieren bekanntlich nie friedlich an einem Fleck...

Aufschläge auf den Mindestwurf wie etwa 'feindselige Umgebung' sind aus der zu vergleichenden Schwierigkeit herauszufiltern.

Die Umweltreaktion

Wenn das Land und die Verhältnisse denen es unterliegt auf den ersten Blick recht chaotisch wirken mögen, hat doch die Natur im Bestreben nach Ordnung strikte Relationen geschaffen. Die Mittelachse ist ein labiles Konstrukt, das so lange friedlich bleibt, als man es nicht leichtfertig herausfordert. In einhundert Jahren nach Nadir sind physikalische und biologische Mechanismen entstanden, die elementare Ungleichgewichte zu harmonisieren versuchen - nicht immer mit friedlichen Mitteln.

So verfügen zahlreiche Pflanzen über genetisch fixierte Bindungen an das Wasser- oder Erdelement. Sie beantworten bedrohliche elementare Manipulation mit automatischer Reaktion. Der Phantasie des Spielers sind bei der Ermittlung individueller Konsequenzen keine Grenzen gesetzt.

Die Elementaristen des Endlandes unterliegen den Fesseln der Natur. Nach jeder erfolgreichen Manipulation würfelt der betroffene Charakter (unter Umständen auch der Spieler) mit einem W10 gegen ein Zehntel der Schwierigkeit der zuvor getätigten Aktion. Unterliegt der Charakter, beschwört seine Handlung eine sofortige Umweltreaktion herauf. Das Gefährliche: Die Schwierigkeiten kurzzeitig aufeinanderfolgender Manipulationen am selben Ort, auch durch unterschiedliche Elementaristen, addieren sich! Ein Abbau elementarer Ladung erfolgt nur zäh, innerhalb mehrerer Stunden.

Beispiel

Grumor plant eine elementare Manipulation. Der Spieler verhängt eine hohe Schwierigkeit von 16. Grumor würfelt und seine Aktion gelingt. Im Anschluß fordert der Spieler einen W10 Wurf gegen das Zehntel der zuvor bestimmten Schwierigkeit, kurz: 1,6 oder gerundet 2. Grumor würfelt eine 2. Glück gehabt...

Auge um Auge

Die Ermittlung von Umweltreaktionen ist eine Sache der Erfahrung. Auge um Auge, Zahn um Zahn... Ein Feuerregen durch den Charakter, provoziert einen Eisregen in seiner Umgebung. Erdbeben hingegen können Stürme beschwören oder ein Blitz (Feuer+ Luft) Lawinen aus dreckigem Schlamm (Wasser+Erde). Einige Charaktere nutzen den Effekt der Umweltreaktion bewußt zum persönlichen Vorteil, beispielsweise um in einer brenzligen Situation Chaos zu stiften. Es liegt im Ermessensspielraum des Erzählers, diesen Schachzug mit Erfolg zu krönen oder nicht.

Ungewollte Entladung

Wird der Elementarist in Panik oder Todesangst versetzt, erleidet er einen Schock oder foltert man ihn, kurzum, siegen die Triebe über den Geist, besteht die Gefahr einer ungewollten Entladung. Die volle Intensität der elementaren Bindungen wird mit einem Schlag freigesetzt. Der Spieler allein entscheidet über Zeitpunkt und Wirkung. In jedem Fall sollte es unbehaglich werden...

Plastik

Futuristische Kunststoffe, wie sie in zahlreichen Artefakten Verwendung finden, sträuben sich beharrlich gegen elementare Beeinflussung. Sie brennen nicht, ändern nur schwerfällig ihre Temperatur und lassen sich kaum dauerhaft verformen. Dichter Kontakt mit 'Plastik', senkt die Intensität elementarer Bindungen stündlich um einen Punkt bis auf 0. Ein Rückgewinn der Fähigkeit erfolgt in ähnlicher Geschwindigkeit, sobald der Kontakt gebrochen wird.

Der Kult des Feuers



Im Südosten, wo einige Kleins der Mada im Bündnis mit Cerbores leben und die wenigen Oasen der Wüste besetzen, gewann das Feuerelementar, ob seiner starken Präsenz, eine ganze Schar von Anhängern. Versuchten seine Mitglieder einst (darunter auch verwegene Humanes) in religiöser Einkehr den Gefahren des Feuers Herr zu werden, sind Zerstörung und Schmerz nunmehr gebilligtes Beiwerk eigenartiger Forschungen. Die Anhängerschaft des Feuerkultes besteht aus eigenbrödlischen Alchimisten, brandentstellten Renegaten und fanatischen Priestern, die bereit sind, ihr Leben jederzeit Sonnengott Neon zu Füßen zu legen und als Missionare bis tief in den Westen zu reisen, um Feuerelementaristen aller Herren Länder zur gewaltigsten Streitmacht zu vereinen. Wie zu erwarten, kollidieren Aktivitäten hier und dort mit den Interessen der allmächtigen Zitadelle (siehe Kapitel 'Rassen und Berufe') und wenn es bislang noch zu keiner offenen Schlacht kam, so sind doch bereits die Späher beider Parteien unterwegs. Zentrum aller Aktivität bildet der Neontempel. Ein riesiger Bau, Menschenwerk, in dem Tausende, bunter 'Sonnenzepter' den ersten Siedlern als Geschenk des Himmels galten. Ein Dutzend Ableger, kleinere Tempel, wurden von Anhängern Neons im Südwesten und entlang der Mittelachse errichtet. Da die ansässigen Missionare in aller Regel zugleich hohe Elementaristen sind, stellt sich ihren Worten niemand entgegen. Eine Aufgabe für Lebensmüde - oder Abenteurer - oder beide...

Im Südosten, wo einige Kleins der Mada im Bündnis mit Cerbores leben und die wenigen Oasen der Wüste besetzen, gewann das Feuerelementar, ob seiner starken Präsenz, eine ganze Schar von Anhängern. Versuchten seine Mitglieder einst (darunter auch verwegene Humanes) in religiöser Einkehr den Gefahren des Feuers Herr zu werden, sind Zerstörung und Schmerz nunmehr gebilligtes Beiwerk eigenartiger Forschungen. Die Anhängerschaft des Feuerkultes besteht aus eigenbrödlischen Alchimisten, brandentstellten Renegaten und fanatischen Priestern, die bereit sind, ihr Leben jederzeit Sonnengott Neon zu Füßen zu legen und als Missionare bis tief in den Westen zu reisen, um Feuerelementaristen aller Herren Länder zur gewaltigsten Streitmacht zu vereinen. Wie zu erwarten, kollidieren Aktivitäten hier und dort mit den Interessen der allmächtigen Zitadelle (siehe Kapitel 'Rassen und Berufe') und wenn es bislang noch zu keiner offenen Schlacht kam, so sind doch bereits die Späher beider Parteien unterwegs. Zentrum aller Aktivität bildet der Neontempel. Ein riesiger Bau, Menschenwerk, in dem Tausende, bunter 'Sonnenzepter' den ersten Siedlern als Geschenk des Himmels galten. Ein Dutzend Ableger, kleinere Tempel, wurden von Anhängern Neons im Südwesten und entlang der Mittelachse errichtet. Da die ansässigen Missionare in aller Regel zugleich hohe Elementaristen sind, stellt sich ihren Worten niemand entgegen. Eine Aufgabe für Lebensmüde - oder Abenteurer - oder beide...

Verbrennt Eure Bücher. Macht Krieger aus Euren Schreibern. Laßt Eure Heiler neue Gifte für Eure Pfeile erfinden. Laßt Eure Schatzsucher neue Kriegsmaschinen aus der Erde holen. Dann tötet! Verbrennt!

Der Kult der Erde

Der Kult der Erde gründet auf den Überzeugungen eines alten Mada, den die Legende stolz Druida nennt. Selbstlos durchreiste er das Land von den tiefsten Niederungen des Südens bis in die entfernten Horte der Ikarim. Es galt ihm als höchstes Ideal, das Leben zu bewahren anstatt es, wie unzählige andere, zu zerstören. Die Tech waren ihm verhaßte Leichenfledderer; blind vor dem Fluch der Alten Welt. Druida war auf der fieberhaften Suche nach Menschenwerk, um es zu zerstören. In welcher verdorbene Stadt sein Weg ihn auch führte, stets berichtete er von der drohenden Gefahr aus der Tiefe. Erdelementaristen sammelte er um sich und erklärte ihnen, man müsse den Grund befreien von der Last, die in seiner Mitte begraben liege, damit aus der Steppe endlich wieder Grasland werden könne. Es gelang Schreibern nicht, seine Reisen komplett zu verfolgen. Wo Druida lebt, ja ob er noch lebt ist ungewiß. Seine Spur verliert sich im Nordosten, aber seinen Fußstapfen folgte der Kult der Erde. Einige Hundert Maden, Humanes und Aquides, als Elementaristen, Jäger oder Tierführer, in südwestlicher Richtung, geeint unter dem Wappen eines mächtigen Ochsenschädels. Die Anhänger Druidas trachten voll Wut nach der Zerstörung jeder menschlichen Technologie; oft sogar ihrer Opfer: Mutanten! Tatkräftig unterstützen sie Farmer und Viehzüchter bei der Rekultivierung der Äcker und Gräben, weshalb der Kult von den Schultern des gemeinen Volkes getragen wird. Man mag sich vorstellen, was in einer Ortschaft regiert von Druiden geschieht, so eine Gruppe junger Abenteurer stolz mit kostbarem Tauschmaterial aus vergangenen Tagen aufkreuzt...



Verflucht sei der Acker um Deinetwillen... Im Schweiß Deines Angesichts sollst Du Dein Brot essen, bis Du wieder zu Erde werdest, davon Du genommen bist. Denn Du bist Erde und sollst zu Erde werden.

(Genesis 3,17 und 19)



Der Kult des Wassers



Blubbernde Wasserpfeifen, feuchter Dampf und würziger Rauch - Dies ist die berauschende Welt des Wasserkultes. Sein Symbol ist der siebenblättrige Fächer des Traumkrauts, welches im nasskalten Nordwesten so dicht wächst wie kein anderer Strauch. Sich seiner berauschenden Wirkung zu bedienen gehört in jener Region zum faulen Alltag. Seine Anhänger, so heißt es, verharren oft tagelang, kichernd, schnarchend, aufstehend nur zum Erbrechen oder Nachfüllen der Pfeife. Als wären es Echsen im Winterschlaf, liegen mächtige Aquides wie nasse Säcke auf blanken Klippen. Gerade so als könnte man sie an allen Vieren packen und davontragen.

Doch schlimm sind die Gerüchte aus jener Zeit, als die Ernte schlechter ausfiel und marodierende Horden Wahnsinniger durch das Westland zogen; sich gegenseitig und Fremden an die Gurgel sprangen, wahllos mordeten. Wer kann sagen, wie viele junge Abenteurer auf ihren Reisen dem Traumkraut begegneten und seiner unheilvollen Magie zum Opfer fielen. Die süchtigen Elementaristen, wenn sie auch zu lächeln scheinen, sind oft nur verdammt zur grinsenden Gleichgültigkeit.

Aber der Herr sah, daß der Menschen Bosheit groß war auf Erden und alles Dichten und Trachten ihres Herzens nur böse war immerdar, da reute es ihn, daß er die Menschen gemacht hatte auf Erden... und er sprach: Ich will die Menschen, die ich geschaffen habe, vertilgen von der Erde. ... An diesem Tage brachen alle Brunnen der großen Tiefe auf und taten sich die Fenster des Himmels auf, und ein Regen kaum auf Erden vierzig Tage und vierzig Nächte... Und die Wasser nahmen Überhand und wuchsen so sehr auf Erden, daß alle hohen Berge unter dem ganzen Himmel bedeckt wurden... Da ging alles Fleisch unter, das sich auf Erden regte, an Vögeln, an Vieh, an wildem Getier und allem, was da wimmelte auf

Zur Beachtung

Das endländische Traumkraut hat weitaus mächtigere Wirkung als irdische Pflanzen ähnlicher Kategorie. In der Regel wirkt es stark halluzinogen, manchmal einschläfernd. Zu 10% jedoch besteht die Gefahr, augenblicklich in blutrünstigen Wahn zu verfallen. Panikattacken, in denen der Betroffene ent-weder schreiend flieht oder brutal um sich schlägt.

Erden und allen Menschen.
(Genesis 6,5-7, 11-22)

Der Kult des Windes

So sicher, wie die Geburt eines jungen Ikara den Tod seines Elter bedeutet, ist alles Leben im Endland Teil eines mächtigen Kreises aus Entstehung und Zerstörung - So jedenfalls die Überzeugung Radairs, geistigen Vaters, des Kult des Windes; vermutlich seit Jahrzehnten tot.

Die Ordnung aller Existenz folgt ihm nach einer neunstufigen Hierarchie:



- 9 Stein und Erz
- 8 Pilze, Sträucher, Bäume
- 7 Käfer, Spinnen, Fliegen
- 6 größere Tiere an Land
- 5 Maden und Aquides
- 4 Humanes und Cerbores
- 3 Vögel
- 2 Ikarim
- 1 Energie

Nur wem es gelingt, den Geist von den niederen Bedürfnissen des Körpers zu trennen entspringt dem Zirkel. Seine Seele entfaltet sich in purem Licht, jenseits des Horizonts, an einem Ort mit Namen Himmelreich, wo die Ahnen versammelt sind. Die Geburt als Ikarim muß als Gabe verstanden werden. Wer sie nicht zu nutzen vermag verbleibt für Ewigkeiten im Kreislauf, beginnt wiederum als Stein, lebt als Pflanze, dann als Tier, dann als Mitglied einer untergeordneten Rasse. Die Gesetze des Kultes sind schlicht: Verletze nicht, kein Tier und keinen Zweibeiner. Mache Deinen Geist stark genug, Deinen Körper zu beherrschen und nicht umgekehrt. Lehre andere Ikarim den Kult des Windes. Viele Luftelementaristen des Nordens haben hier ihre geistige Heimat gefunden. Höchst gebildete Humanes studieren seither Radairs Weg und suchen nach Beweisen oder Gegenbeweisen für manche Theorie. Einige sollen gar zum Kult konvertiert sein und fristen ihr Leben nun als freiwillige Diener, hin und wieder Kindermädchen, umherziehender Ikarim. Den Dorn (wenn sie überhaupt existieren, siehe Kapitel Rassen&Berufe, 'Ikarim') dürfte der Kult des Windes, im besonderen die Ablehnung von Gewalt, übel aufstoßen. Gerüchte besagen, sie hätten Radair seinerzeit gefangen und die Flügel abgeschlagen. Wer weiß...?

Carnival

Gerüchte kursieren über eine radikale Sekte des Windkultes, die im äußersten Norden, vielleicht an der Konjunktion selbst in klösterlicher Isolation lebt. Ihre Anhänger, ausschließlich alte Ikarim, sollen Wege gefunden haben, den allgegenwärtigen Verwuchs durch Willenskraft zu überwinden. Andere Berichte sprechen von 'Fleischmagie', die dem Carnival ermöglicht, lebende Substanz nach seinem Wunsch zu formen. Düstere Überlieferungen, die hoffentlich nicht mehr sind, als Schauer Märchen...

VERWUCHS



Prinzipia

Das Endland ist verseucht. Energiereiche Strahlung durchfließt die Welt und bombardiert alles Leben, das sich ihr ausliefert. Die Quellen der Verseuchung sind vielfältig und oft nur aus nächster Nähe zu identifizieren - Artefakte, verlassene Städte, unterirdische Wälder und Seen. Das herrenlose Land ohne den schützenden Einfluß der Monolithen, auch die Küsten in Ost und West, sofern man sich nicht Cerbora oder Aquida nennt. Glückliche sind die Ängstlichen, die nicht aus dem Schatten ihrer Häuser treten...

Das Spiel

In der Praxis ist die (verdeckte) Ermittlung von Mutationen Aufgabe des Spielleiters. Die Würfeltabellen auf den folgenden Seiten mögen dabei behilflich sein. Verwuchs findet wenige Tage nach intensivem Kontakt mit verseuchter Umwelt oder verstrahlten Artefakten statt. Je häufiger sich die Abenteurer solchen Quellen aussetzen, desto intensiver ihre genetische Veränderung.

Verwuchsresistenz

Das folgende System dient der Ermittlung individueller Mutationen. Einige davon sind nützlich, die meisten jedoch krankhaft, entstellend, grotesk. Grundsätzlich quittiert der Spielleiter den Aufenthalt in verstrahlten Zonen oder die Anwendung menschlicher Artefakte mit Verwuchspunkten (VP). Sie sind ein wesentlicher Bestandteil des Endland-Spielsystems. Ihre Vergabe erfolgt nach ähnlichen Kriterien wie die von Erfahrungspunkten (EP). Übersteigt die Menge gesammelter VP die Verwuchsresistenz (VR) eines Charakters ist eine der Mutationen auf den folgenden Seiten auszuwürfeln. Überschüssige Punkte werden beibehalten und bilden die Grundlage der nächsten Mutation.

VR = PHR für Humanes und Kinder aller Rassen

VR = PHR+ 10 für andere Rassen

Diese Formeln sind dynamisch. Ändert sich die Physische Resistenz eines Charakters, ändert sich auch die Verwuchsresistenz.

Der Organismus der Erben versteht es allerdings, dauerhafte Bestrahlung zu kompensieren: Die Verwuchsresistenz steigt mit jeder Mutation um 2 (Humanes und Kinder um 1) Punkte.

Vergabe von Verwuchspunkten

Über Land
10km im Umkreis eines aktiven Monolithen 0 VP
Gebiete entlang der Mittelachse 1 VP / 3 Jahre
Übliche Wildnis 1 VP / Monat
Wildnis in Nähe zur West/Ostküste 1 VP / Woche
Menschliche Straßen 1 VP / Woche
In Ruinen menschlicher Siedlungen 1 VP / Tag
verseuchte Fabriken, Müllhalden, Atomsilos 1 VP / Stunde

Sonstiges
Sonnenbrand 1 VP
Sonnenbrand an der Ostküste 3 VP
Schwimmen im Ewigen Meer 1 VP
Verletzungen durch Artefaktwaffen 1 VP (EH), 3 VP (GF)
Verseuchte Mahlzeit 1 VP
Regelmäßiges Tragen menschlicher Kleidung 1 VP / Monat
Menschliche Rüstung 2 VP / Monat
Tragen einer menschlichen Waffe 1 VP / Monat
Mehrere ´zivile´ Artefakte 1 VP / Monat
Benutzung eines menschl. Fahrzeugs 1 VP / Woche

Rassenspezifische Besonderheiten
Für Cerbores gilt an der Ostküste ein Strahlungsniveau von 0.
Für Aquides gilt an der Westküste ein Strahlungsniveau von 0.

Anmerkung

Diese Angaben sind nicht in Stein gemeißelt. Verwuchs ist prinzipiell unberechenbar und kann stärker oder schwächer auftreten. Dunkle Gerüchte erzählen von ´Folaut´ oder ´Haad Reyn´, schrecklichen Stürmen, die jeden Ort heimsuchen und auf Jahre verseuchen können...

Verwuchstabelle (W100)

001 Der Charakter verfügt über einen hervorragenden Orientierungssinn. Ohne Hilfsmittel kann er die Himmelsrichtungen bestimmen.

Anmerkung

002 Verbesserung des Hörvermögens. Laute Töne belasten den Charakter! Tugend Reaktion in Bezug auf Hören + 1.

Diese Tabelle unterscheidet sich deutlich von dem 7-seitigen Modell der Printversion und ist ihm gegenüber beschränkt. Eine 1:1 Konvertierung war aus technischen Gründen leider nicht möglich.

003 Der Charakter kann die Entfernung beliebiger Geräuschquellen sofort und mit großer Präzision bestimmen.

004 Verschlechterung des Hörvermögens. Der Charakter muß laut angesprochen werden, damit er Informationen einwandfrei versteht. Tugend Reaktion in Bezug auf Hören - 1.

005 Absolutes Gehör. Der Charakter kann gesungene oder gespielte Töne eindeutig als C, D, E... identifizieren ohne ein Bezugssystem zur Hilfe zu nehmen. Bonus auf die Fertigkeit Musik von 2. War der Charakter bislang nicht musikalisch, dann wird es jetzt...

006 Permanentes Pfeifen in den Ohren macht dem Charakter zu schaffen. Tugend Reaktion in Bezug auf Hören - 1.

007 Ohrmuscheln verkümmern.

008 Die Ohren des Charakters übernehmen die Gestalt beliebiger, tierischer Ohren (bleiben jedoch unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Der Spielleiter bestimmt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

009 Entstehung eines dritten, nicht funktionsfähigen Auges auf der Stirn des Charakters. Der Wert der Tugend Gunst sinkt um 1 Pkt.

010 Starke Verbesserung von Fern- und Nachtsicht. Der Charakter leidet jedoch unter besonderer Empfindlichkeit gegenüber grellen Lichts. Tugend Reaktion in Bezug auf Sehen + 1.

011 Der Charakter kann die Ausmaße von Objekten und Entfernungen allein durch ´Augenmaß´ mit großer Präzision bestimmen.

012 Der Charakter nimmt über seine Augen das Strahlungsniveau seiner Umgebung wahr. Strahlungsfreies Gebiet erscheint klar, zunehmend verstrahltes Areal rot.

013 Deutliche Abnahme der Sehstärke. Tugend Reaktion in Bezug auf Sehen - 1.

014 Tiefendes Auge - Tugend Reaktion in Bezug auf Sehen - 1.

015 Farbveränderung des Auges nach Entscheid des Spielleiters. (Alle Farbveränderungen sind extrem und betreffen das komplette Auge! Fällt in einem zusätzlichen Wurf die 10, erhalten die Augen zudem selbstleuchtenden Charakter.)

016 + 50% hervorragende Geruchswahrnehmung. Der Charakter hat jedoch Probleme mit stinkenden Objekten aller Art. Tugend Reaktion in Bezug auf Riechen + 1.

017 Nasenloch und Teile der Atemwege wachsen zu. Tugend Gewalt - 1.

018 - 50% Geruchswahrnehmung. Der Charakter kann nur noch großen Gestank wahrnehmen. Tugend Reaktion in Bezug auf Riechen - 1.

019 Die Nasenpartie des Charakters übernimmt die Gestalt einer beliebigen, tierischen Nase (bleibt jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

020 Rückbildung von Ober- und Unterlippe. Der Mund des Charakters bleibt permanent einen Spalt geöffnet.

021 Die Zunge verwächst. Der Charakter spricht undeutlich und spuckt. Tugend Gunst -1.

022 +50% maximale Lautstärke. Der Charakter kann schmerzhaft laut schreien.

023 -50% maximale Lautstärke. Der Charakter kann nicht mehr schreien.

024 Der Charakter spricht übertrieben hoch. Tugend Gunst -1.

025 Der Charakter spricht übertrieben tief. Tugend Gunst -1.

026 Schädelknochen und Gesicht des Charakters übernehmen die Züge eines beliebigen, tierischen Schädels (bleiben jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Sinnesorgane sind nicht betroffen. Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

027 Den Charakter befällt eine leichte Geisteskrankheit.

028 Der Charakter verliert einen Punkt einer beliebigen, elementaren Bindung. Sinkt die Bindung auf 0, ist sie permanent verloren und kann nicht wieder gesteigert werden.

029 Der Charakter beginnt zu stottern.

030 Der Charakter gewinnt (nach Entscheid des Spielleiters) eine neue elementare Bindung oder erhält einen Bonuspunkt auf eine bestehende Bindung. Eine neue Bindung bringt 5 frei zu verteilende Punkte auf die Triebe des Charakters!

031 Auf dem Schädel des Charakters bilden sich W10 unschöne hautbedeckte Beulen.

032 Das Herz des Charakters arbeitet auf dem Niveau eines kleinen Tieres (Ratte, Vogel...). Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist. Tugend Gewalt -1.

033 Das Herz des Charakters arbeitet auf dem Niveau eines kräftigen Tieres (Bär, Löwe...). Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist. Tugend Gewalt +1.

034 Unproportionales Wachstum der Blutgefäße. Adern treten hervor und der Puls wird an vielen Körperbereichen sichtbar.

035 Herzfehler. Der Charakter verliert W10 Jahre seiner Lebenserwartung.

036 Schwaches Blut - Der Charakter wird unterdurchschnittlich wenig körperliche Merkmale an seine Nachfahren vererben (biol. Rezession).

037 Starkes Blut - Der Charakter wird überdurchschnittlich viele körperliche Merkmale an seine Nachfahren vererben (biol. Dominanz).

038 Schnelle Heilung - Die Intervalle zur Regeneration eines Punktes Verfassung halbieren sich.

039 Langsame Heilung - Die Intervalle zur Regeneration eines Punktes Verfassung verdoppeln sich.

040 Ein Finger des Charakters schrumpft, verwächst oder verkümmert. Tugend Künste -1.

041 Dem Charakter wächst ein zusätzlicher Finger. Tugend Künste -1.

042 Zwei Finger des Charakters verwachsen zu einem. Tugend Künste -2.

043 Die Fingernägel des Charakters beenden ihr Wachstum und fallen (an beiden Händen) aus. Die allgemeine Empfindlichkeit nimmt zu.

044 Ein Arm oder eine Hand des Charakters übernimmt die Züge von tierischen Greifarmen, Krallen und ähnlichem (bleibt jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Die Körperfunktionen erweitern sich nicht! Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist. Tugend Künste -1.

045 Der Rumpf gewinnt außerordentlich an Flexibilität. Der Charakter kann sich aus dem Stand um knapp 360° drehen und ´rückwärts´ ebenso handeln wie ´vorwärts´.

046 Der Charakter gewinnt an Kraft und Ausdauer. Tugend Gewalt +1.

047 Der Oberkörper des Charakters übernimmt die Züge eines beliebigen, tierischen Rumpfes (bleibt jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Hierdurch wirkt er entweder besonders bullig, schwächlich oder einfach nur verwachsen. Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch

für die jeweilige Region ist.

048 Der Charakter verliert an Kraft und Ausdauer. Tugend Gewalt -1.

049 Das Geschlecht des Charakters übernimmt die Gestalt eines beliebigen, tierischen Geschlechts (bleibt jedoch hautfarben bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist. Handelt es sich dabei um kein Säugetier, verliert der Charakter die Möglichkeit, sich fortzupflanzen.

050 Der Charakter wird unfruchtbar.

051 Geschlecht Unterfunktion - Geschlechtstrieb -1.

052 Geschlecht Überfunktion - Geschlechtstrieb +1.

053 Ein Bein oder ein Fuß des Charakters übernimmt die Züge von tierischen Hinterläufen, Hufen, Pfoten und ähnlichem (bleibt jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Die Körperfunktionen erweitern sich nicht! Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

054 Zwei Zehen des Charakters verwachsen zu einem.

055 Dem Charakter wächst ein zusätzlicher Zeh.

056 Ein Zeh des Charakters schrumpft, verwächst oder verkümmert.

057 Die Zehennägel des Charakters beenden ihr Wachstum und fallen (an beiden Füßen) aus. Die allgemeine Empfindlichkeit nimmt zu.

058 In der folgenden Nacht erleidet der Charakter W10 Schadenspunkte unter heftigen Schmerzen und Todesangst. Sinkt die Verfassung dabei auf 0, stirbt er.

059 Würfeln Sie noch zwei mal auf der Tabelle. Beide Mutationen gelten.

060 Änderung der Haarfarbe nach Entscheid des Spielleiters.

061 kompletter Haarausfall

062 +20% übermäßige Behaarung

063 Haartyp wechselt (von glatt zu kraus oder umgekehrt)

064 Veränderung der Hautfarbe nach Entscheid des Spielleiters.

065 Intensive Faltenbildung (starke Gewebeschwäche)

066 Die körperliche Entwicklung des Charakters kehrt sich um! Die langsame Verwandlung in ein Kind, Jahr um Jahr, beginnt...

067 Unregelmäßige Pigmentierung der Haut.

068 Beulenbildung auf der Haut.

069 Warzenbildung auf der Haut.

070 Intensive Abgabe schleimiger Flüssigkeit durch alle Hautöffnungen. Tugend Gunst -1.

071 Ausbildung kleiner, harter Dornen - Prügelei verursacht 1 Schadensklasse mehr.

072 Schuppenbildung - Die Hautoberfläche ist trocken und gerötet. Große Partikel der oberen Hautschicht lösen sich regelmäßig.

073 Allergie gegen Plastik

074 Allergie gegen Alkohole

075 Allergie gegen tierisches Eiweiß in Nahrung.

076 Allergie gegen pflanzliches Eiweiß in Nahrung.

077 Allergie gegen Felle & Leder.

078 Dem Charakter wächst Fell wie einem Säugetier (Bär, Wolf, Ochse...) jedoch deutlich spärlicher und lückenhaft. Die komplette Hautoberfläche ist betroffen. Tugend Gunst -1.

079 Dem Charakter wachsen Hautschuppen wie einem Reptil (Eidechse, Schlange...) jedoch deutlich spärlicher und lückenhaft. Die komplette Hautoberfläche ist betroffen. Tugend Gunst -1.

080 Dem Charakter wächst Flaum wie einem Vogel (Geier, Falke, Taube...) jedoch deutlich spärlicher und lückenhaft. Die komplette Hautoberfläche ist betroffen. Tugend Gunst -1.

081 Die Hautstruktur verdichtet sich. Der Charakter erhält einen natürlichen, nicht behindernden Rüstungs-Bonus, der (ähnlich leichter Lederrüstung) eingehende Treffer um

eine Schadensklasse senkt. Tugend Reaktion in Bezug auf Taster -1.

082 Die Haut wird dünner. Der Charakter ist empfindlich gegenüber Hitze und Kälte. Ggf. bestehender, natürlicher Rüstungsschutz wird abgebaut.

083 Schwere, andauernde Hautschäden! Der Charakter erleidet einmal pro Woche 2 Schadenspunkte (als sichtbare Geschwüre) auf eine vom Spielleiter zu bestimmende Körperzone.

084 Schwächung des Skeletts. Der Charakter erhält eine zierlichere Statur. Tugend Gewalt -1.

085 Stärkung des Skeletts. Der Charakter erhält eine massivere Statur. Tugend Gewalt +1.

086 Plötzlicher Muskelaufbau. Tugend Gewalt +1.

087 Plötzlicher Muskelabbau. Tugend Gewalt -1.

088 Unproportionaler Verwuchs einer vom Spielleiter zu bestimmenden Körperzone. Der Charakter wird definitiv häßlich.

089 Dem Charakter wächst ein Buckel. Tugend Gewalt -1.

090 Ein abgeschlagenes Körperteil wächst neu bzw. wird neu wachsen.

091 Ein abgeschlagenes Körperteil wächst neu bzw. wird neu wachsen - Jedoch das Falsche! (Zum Beispiel Fuß statt Hand)

092 Schließmuskelschwäche - Der Charakter wird inkontinent.

093 Knochenbau wird elastischer. Schäden durch stumpfe Waffen werden um 1 Schadensklasse gemindert. Sturzschäden halbieren sich.

094 Knochenbau wird poröser. Schäden durch stumpfe Waffen werden um 1 Schadensklasse erhöht. Sturzschäden verdoppeln sich.

095 Muskelverhärtung (partielle Lähmung) - Tugend Reaktion -1.

096 Überfunktion der Lunge - Tugend Gewalt +1.

097 Unterfunktion der Lunge (Bluthusten, Verschleimung) - Tugend Gewalt -1.

098 Zahnwuchs. Der Charakter erhält 2W10 zusätzliche Zähne, die wild aus dem Kiefer wachsen.

099 Zahnausfall. Der Charakter verliert seine Zähne.

100 Fehler im Immunsystem. Die körpereigene Abwehr attackiert Skelett und Muskulatur des Charakters. Er erhält einmal pro Woche 2 Schadenspunkte, die sich an folgender Körperzone in Form dunkler, schmerzhafter Blutergüsse manifestieren.

Fragen zur Tabelle

Tugenden über 6?

Bestimmt eine Mutation den Anstieg einer Tugend über 6, ist die fragliche Position auf dem Charakterblatt (beispielsweise Gunst) mit einem hochgestellten + zu versehen. Der Spielleiter kann die extrem hohe Tugend optional berücksichtigen - Es gilt jedoch nie die 7 als Würfelgrundlage.

Tugenden unter 1?

Bestimmt eine Mutation die Senkung einer Tugend unter 1 ergeben sich drastische Konsequenzen. Es sind im Einzelnen...

Gewalt: Der Charakter ist zu keiner körperlichen Anstrengung mehr fähig. Vermutlich wird er nicht auf seinen eigenen Beinen stehen können.

Reaktion: Der Charakter ist fast völlig gelähmt. Seine Sinne arbeiten auf niedrigstem Niveau.

Künste: Der Charakter ist zu keiner feinmotorischen Aktion mehr fähig. Er wird keine Suppe alleine essen können, ohne die Hälfte auf dem Tisch zu verlieren.

Weisheit: Der Charakter ist geistig degeneriert. Er wird keinen vollständigen Satz mehr formulieren können.

Gunst: Der Charakter verhält sich strikt asozial. Gefangen in einem Teufelskreis aus ständiger Provokation und Ablehnung wird er sein Gefühl für das richtige Maß im Umgang mit Gefährten, Fremden, ja selbst Tieren verlieren.

Auf Tugenden in Höhe von 0 kann grundsätzlich keine Probe mehr erfolgen.

Identischer Wurf? Unterliegt ein Charakter mehrfach der selben Mutation, ist der bestehende Effekt nach Ermessen des Spielleiters zu verdoppeln.

Amputierte Körperteile?

Fällt die Mutation auf eine Körperzone, über die der Charakter nicht verfügt, kommt es zu keinem Effekt. Glück gehabt...



Dauer einer Mutation?

Verwandlungen passieren schleichend - keinesfalls von heute auf morgen. Es empfiehlt sich eine Entwicklungszeit von mindestens einer bis maximal vier Wochen. Häufig geht der Verwuchs einher mit leichten bis mittleren Schmerzen und kündigt sich erfahrenen Abenteurern so schon im Vorfeld an.

Krankheiten

SIEHE ANHANG

KREATUREN, ARTEFAKTE

Kreaturen

Lebensraum

Luft / Land / Wasser / Ostküste / Westküste / Mittelachse (exakter: Wälder, Gebirge, Steppen)

Größe

(ohne Einschränkung) Gigantismus ist im Endland häufiges Phänomen

Sinne

Hören / Riechen / Schmecken / Tasten / Telepathische Wahrnehmung / Sehen (Nachtsicht, Tagsicht, Wärme, elektr. Felder....)

Anatomie (Körperzonen)

Kopf / Rumpf / Gliedmaßen (Flügel, Flossen, Schwänze, Tentakel...) / Gebiß / Hörner...

Oberfläche

Fell / Panzerung / Farbe / Härte / chemische Eigenschaften...

Angriffs- und Abwehrmechanismen

Stoßen / Beißen / Kratzen... (Welche Körperteile nutzt das Tier, welchen Schaden verursachen sie? Wie hoch ist die natürliche Panzerung?)

Physische Resistenz

Wie resistent ist das Tier gegen Verletzungen?

Außergewöhnliche Fähigkeiten

Elementarismus / Intelligenz / Sprache / Kultur / Anpassung an die Umgebung...

Nahrung

Fleischlich / Pflanzlich / Mineralisch...

Verhalten

Rudel / Herde / Einzelne Individuen

wehrlose Beutetiere (nur Flucht)

wehrhafte Beutetiere (nur Verteidigung)

aggressive Jäger (kämpfen bis zum Tod)

vorsichtige Jäger (greifen nur hungrig an, flüchten wenn sie unterlegen sind)

Anmerkung

Dieser Baukasten soll dem Spielleiter helfen, anhand relevanter Kriterien, eigene, an die jeweilige Kampagne angepaßte Wesen ins Leben zu rufen. Die Referenzkreaturen der folgenden Seiten dienen dabei nur der Orientierung.

Kampf

Im Gegensatz zu den differenzierten Kampffertigkeiten der Spielercharaktere, reicht bei Kreaturen ein einziger Wert 'Kampf'. Er umfaßt sämtliche Angriffs- und Abwehrhandlungen [(H)=0]. Die Auswirkungen kritischer Treffer müssen im Einzelfall ermittelt werden. Alle Angaben gelten als Richtwerte. Die tierische Initiative wird mittels der Höhe der Fähigkeit 'Kampf' + 2W10 ermittelt.

Referenz Kreaturen & Kampfregeln

Im Kampf gegen Tiere gelten vereinfachte Regeln. Jede Kreatur verfügt über 4 Körperzonen (Kopf, Herz, Rumpf und Glieder). Diese Körperzonen sind, abhängig von der Größenordnung des Tieres, unterschiedlich schwer zu treffen. Resistenz und Rüstung der Zonen können vom Spielleiter einfach 'über den Daumen' bestimmt und für die Dauer des Kampfes auf einem Notizzettel vermerkt werden. Die Berechnung der Physischen Resistenz kann bei Kreaturen nicht nach der Formel für aufrechte Zweibeiner erfolgen.

Anmerkung

Bei den Kreaturen unseres Beispiels handelt es sich ausschließlich um irdische Geschöpfe. Inwieweit man ihnen im Endland begegnet (und welche Fähigkeiten sie dabei offenbaren) obliegt der Entscheidung des Spielleiters.

Kleine Tiere

[S] im Nahkampf:

Kopf, Herz und Glieder sind bei Kreaturen dieser Größenordnung eher irrelevant. Aus Gründen der Vollständigkeit befinden sich hier dennoch entsprechende Mindestwürfe:

Rumpf **10**

Kopf **20**

Herz **25**

Glieder **10 - 15**

Anmerkung

Die hier genannten Nahkampf-Schwierigkeiten sind nur als Empfehlungen zu betrachten. Bei Tieren mit ungewöhnlicher Anatomie verschieben sich die Mindestwürfe (siehe unten).



Feldhase
Kampf 0
Trefferzahl 0
PHR unter 1
natürliche Rüstung 0



Skorpion
Kampf 1
Trefferzahl 8 (Gift)
PHR unter 1
natürliche Rüstung 0

Mittelgroße Tiere

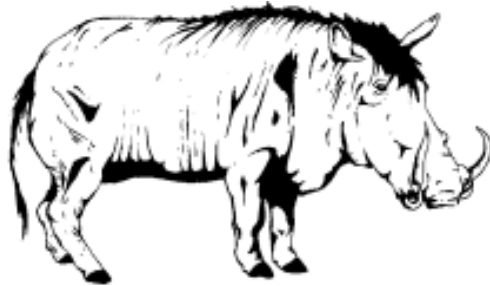
[S] im Nahkampf:

Kopf **15**

Herz **20**

Rumpf **5**

Glieder **5 - 10**



Wildschwein
Kampf 8
Trefferzahl 4
PHR 12
natürliche Rüstung 1



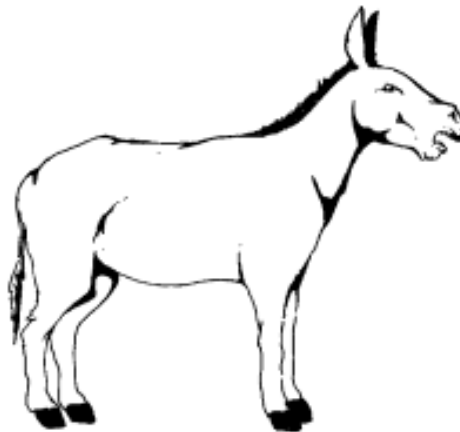
Wolf
Kampf 8
Trefferzahl 2
PHR 8
natürliche Rüstung 1

Große Tiere

[S] im Nahkampf:
Kopf **10**
Herz **15**
Rumpf **0**
Glieder **0 - 5**



Bär
Kampf 15
Trefferzahl 8
PHR 20
natürliche Rüstung 1



Wildesel
Kampf 2
Trefferzahl 1
PHR 16
natürliche Rüstung 1



Bulle
Kampf 9
Trefferzahl 8
PHR 20
natürliche Rüstung 1



Pferd
Kampf 2 (als Streitroß bis 10)
Trefferzahl 2
PHR 20
natürliche Rüstung 1

Gewaltige Tiere

[S] im Nahkampf:
Kopf **5**
Herz **10**
Rumpf **0**
Glieder **0**



Nashorn
Kampf 9
Trefferzahl 16
PHR 35
natürliche Rüstung 3



Elefant
Kampf 5 (als Kriegselefant bis 10)
Trefferzahl 16
PHR 40
natürliche Rüstung 3

Besondere Anatomie

Ermittlung von Körperzonen und Schwierigkeiten bei Kreaturen mit besonderer Anatomie.

SIEHE ANHANG

Artefakte

Die Masse des menschlichen Erbes wird in 8 Kategorien geteilt. Bei der Entwicklung von Artefakten hat der Spielleiter freie Hand. Entscheidend ist die Frage nach dem Epos, dem Entwicklungsstand der menschlichen Rasse zum Untergang der Welt (mehr hierzu im Kapitel 'Vom Erzähler').

Kategorien
4 Unnütze und defekte Gegenstände / Rohmaterial
3 Harmlose Gegenstände
2 Einflußreiche Gegenstände
1 Gefährliche Gegenstände
0 Legendäre Gegenstände
C Nutzlose Daten
B Verwertbare Informationen
A Brisantes Wissen

Das ist, wofür ich lebe...
(Tech aus dem Norden)

Kategorie 4

Verbreitung (Mittelachse)
sehr häufig

Kosten
je nach ästhetischem Gesichtspunkt

Die Artefakte dieser Gruppe finden bestenfalls Verwendung als Schmuck oder werden von findigen Handwerkern weiterverarbeitet. Oftmals ist der ursprüngliche Verwendungszweck gar nicht zu rekonstruieren.

Gefunden...
bei einem Tauscher im Süden.
Mittlerweile verkauft und
integriert in eine Öllampe.



Kategorie 3

Verbreitung (Mittelachse)
häufig

Kosten
wie gute Ausrüstung

Die Artefakte dieser Gruppe können zu verschiedenen, ungefährlichen Zwecken eingesetzt werden. Hierzu zählen beispielsweise Feuerzeuge, Digitaluhren, Taschenlampen, Ferngläser, CD-Player oder Kugelschreiber.

Gefunden...
am Kadaver
eines Schatzsuchers

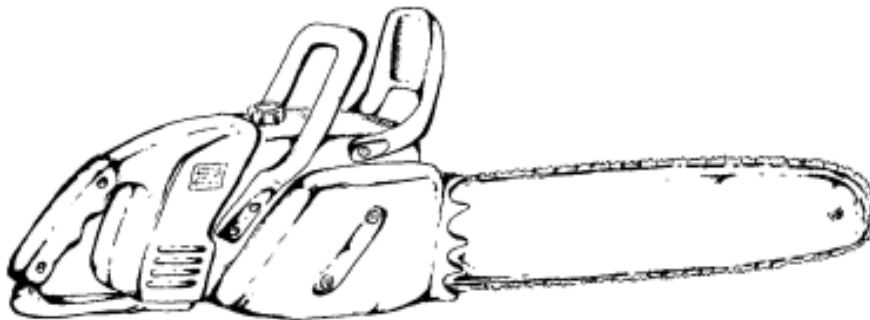


Kategorie 2

Verbreitung (Mittelachse)
selten

Kosten
wie beste Ausrüstung

Die Artefakte dieser Gruppe können je nach Anwendung großen Nutzen oder Schaden bringen. Hierzu zählen beispielsweise autonome, medizinische Geräte oder tragbare Waffen.



Menschliches Breitschwert

Kategorie 1

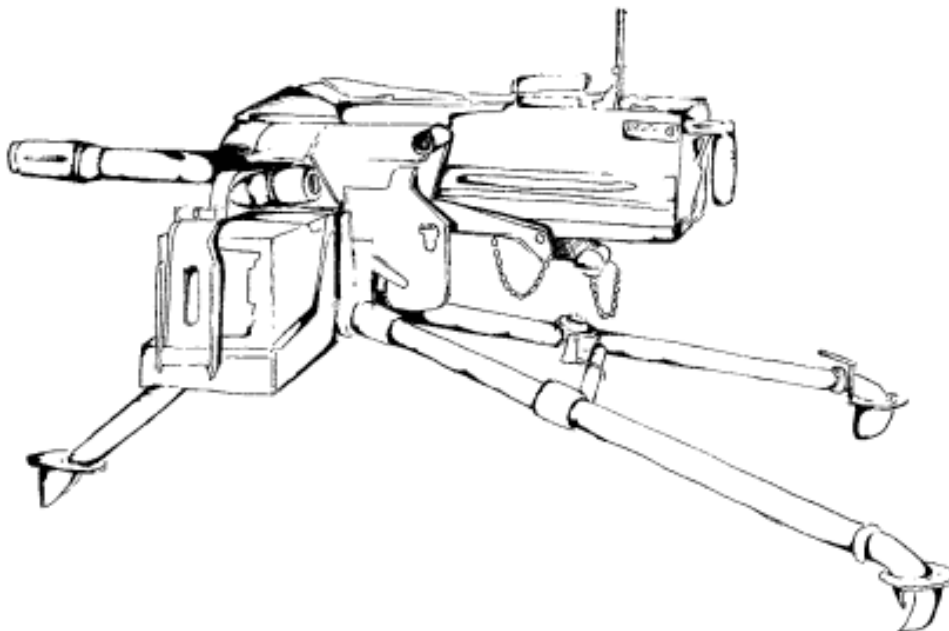
Verbreitung (Mittelachse)
sehr selten

Kosten
mitunter den Kopf

Die Artefakte dieser Gruppe können das politische und soziale Gleichgewicht einer Region ins Wanken bringen. Hierzu zählen Fahrzeuge, Flugzeuge und installierte Waffen.



"Dschiep"
Gesehen in einer Grenzstadt nordöstlich.



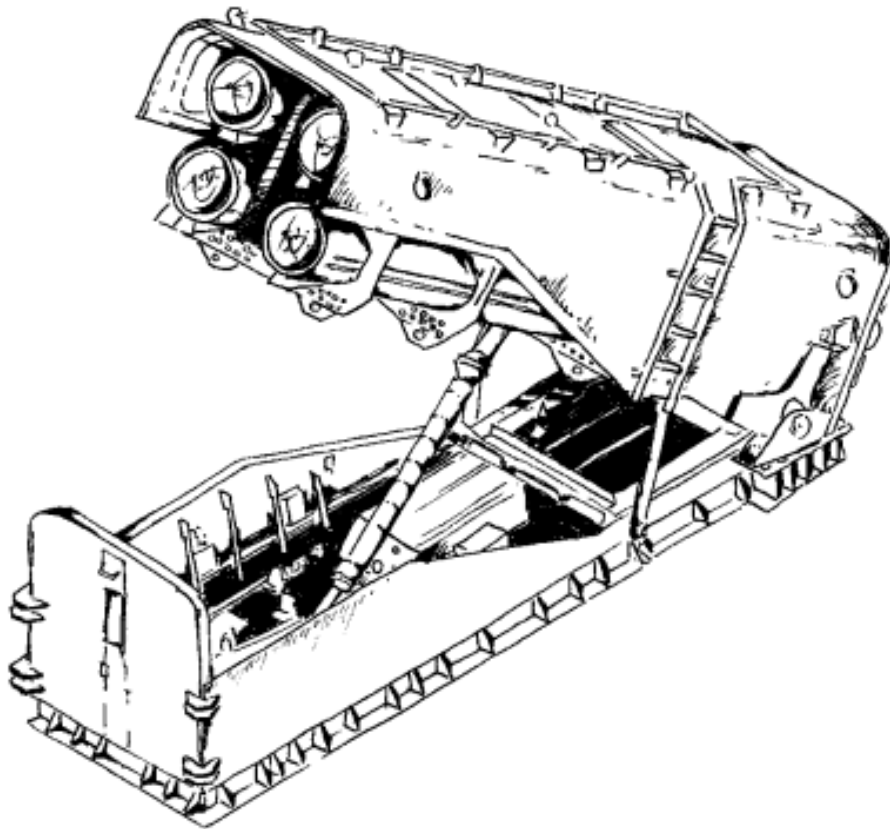
"Kännen"
Gesehen auf einem Befestigungsturm südöstlich.

Kategorie O

Verbreitung
?

Kosten
ganze Landstriche

Auf Artefakte dieser Gruppe dürften die Spielercharaktere selten zweimal treffen... Sie beinhaltet alle Formen von Massenvernichtungswaffen.



"Rockits"

Gezeichnet von einem Schreiber im höchsten Norden.
Exakter Standort unbekannt.

Kategorien A, B und C

Artefakte der Gruppen C, B und A enthalten schlicht Informationen. Der Grad der Anwendbarkeit läuft der alphabetischen Position des Buchstabens entgegen. So entsprechen Informationen der Klasse C 'Kauderwelsch' (und eignen sich bestenfalls mythologisch) wogegen A-Daten leicht verständlich, brisante Themen berühren (beispielsweise eine Anleitung zur Herstellung von Bomben). Belletristik oder Kochrezepte sind typische Vertreter der Klasse B (wobei nicht auszuschließen ist, das der eine oder andere Gelehrte einen Roman für eine wertvolle Legende hält...).

A	B	C
Verbreitung (Mittelachse)	Verbreitung (Mittelachse)	Verbreitung (Mittelachse)
sehr selten	häufig	sehr häufig
Kosten	Kosten	Kosten
eine ganze Menge...	wie gute Ausrüstung	sehr wenig

Vokabeln

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Artefakte durch die Charaktere bezeichnen zu lassen. Neben umgangssprachlichen Kombinationen (hier sei nur erinnert an "menschliches Breitschwert" für "Kettensäge") ist folgende Variante zu empfehlen. Finden Sie eine fremdsprachliche Vokabel für den gesuchten Gegenstand, lesen Sie sie gemäß ihrer Heimatsprache und schreiben sie das Wort anschließend auf. Im Referenzfalle gilt als Fremdsprache englisch und als Heimatsprache deutsch.

Eine kleine Vokabelliste...

Benzin - [gas] - "Gäss / Gess / Gäs ..."

Motorrad - [bike] - "Baik / Beik..."

Auto - [car] - "Karr"

LKW - [truck] - "Track"

VOM ERZÄHLER

Prinzipia

Dieses Kapitel wendet sich an Endland-Spielleiter. Es enthält ausführliche Informationen zur Gestaltung von Kampagnen und Abenteuern sowie allgemeine Hinweise zur erfolgreichen Durchführung von Spielsitzungen.

Die Aufgaben des Spielleiters werden im Kapitel 'Von den Lebenden' beschrieben.

Ein guter Hirte schert seine Schafe, aber er zieht ihnen nicht das Fell über die Ohren.
(aus Australien)

Erfordernisse

Die wesentlichen Eigenschaften guter Spielleiter lassen sich in drei Bereiche zusammenfassen: Wissen, Kreativität, Flexibilität.

Wissen, da der Spielleiter die Endland-Regeln in weiten Teilen kennen muß, um bei Bedarf schnell und richtig über die Anwendung von Würfeln entscheiden zu können. Wer zumindest weiß, wo er nachschlagen muß, hat den wichtigsten Schritt bereits getan. Kreativität, da Rollenspiel-Abenteuer, nicht anders als die Drehbücher guter Filme, neue Ideen und fesselnde Handlung erfordern. Flexibilität, da der Verlauf eines Rollenspielabenteuers stets dynamisch und nur bedingt vorhersehbar ist. Wer damit rechnet, daß die Spieler wohl stets einen Weg finden, die Sache anders anzugehen als geplant, rechnet richtig. Über diese drei großen 'Tugenden' hinaus kennzeichnet sehr gute Spielleiter ihr packender Erzählstil und die Verwandlungsfähigkeit bei der Darstellung unterschiedlicher Rollen. Handwerkszeug, das geübt werden muß...

Stil

Im Laufe der Jahre entwickelten sich zwei große Strömungen unter den Rollenspielern. Die einen bevorzugen einen 'dramatischen' Stil, bei dem die märchenhaften, erzählerischen Aspekte des Spiels in den Vordergrund rücken, auf das Würfeln hingegen größtenteils verzichtet wird. Andere begeistern sich für einen wettkampforientierten Stil. Hier wird mehr Gewicht auf die mathematisch vergleichbaren Werte der Charaktere gelegt, stets regelgetreu gespielt und sehr häufig gewürfelt. In Vollendung ist die wettkampforientierte Spielweise allerdings als "Powergaming" verpöht.

ApocaSys wurde konzipiert für einen Mittelweg zwischen beiden Richtungen. Wer Regeln für 'alles und jedes' sucht, wird scheitern. Wer ganz ohne Regeln spielen will, wird damit auch auf das spannende Element Zufall, den Würfel, verzichten müssen.

Spielerzahl

Eine Teilnehmerzahl von 4 Spielern + Spielleiter erwies sich in den Testrunden als ideale Besetzung. Kleinere Gruppen sind anfälliger für Verletzungen, größere Gruppen erfordern höheren Organisationsaufwand des Spielleiters. In Extremfällen (8 Spieler und mehr) spricht nichts gegen den Einsatz eines zweiten Erzählers.

Entwurf von Geschichten

Epos - Kampagne - Abenteuer

Epos

Die Wahl des Weltenhintergrundes; im Endland vornehmlich begrenzt auf die Fragen "Wann ging die menschliche Rasse zugrunde?" und "Auf welchem technischen Niveau befand sie sich?". Das Epos erstreckt sich von der Geburt aller Existenz bis zu ihrem Ende. Die Anzahl mitspielender Charaktere ist theoretisch unbegrenzt.

Beispiel

Abenteuer "Holt mir den Keiler" in der "Schwarzbart"-Kampagne im "Endland"-Epos.

Kampagne

Die Wahl eines näher bestimmten Gebietes vor dem Weltenhintergrund, begrenzt auf den Raum von dem Beginn eines größeren Konfliktes bis zu dessen Lösung. Die Anzahl mitspielender Charaktere ist nur logisch begrenzt.

Abenteuer

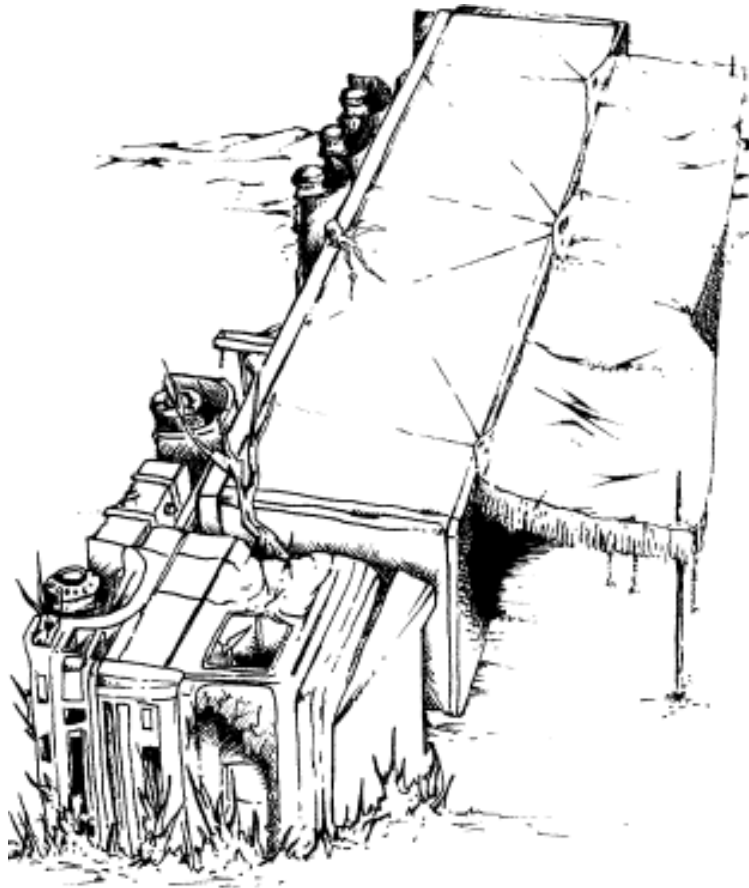
Die Entwicklung eines oder verschiedener detaillierter Orte (Städte, Binnengewässer, Wälder, geographische Besonderheiten) innerhalb des in der Kampagne definierten Gebietes, begrenzt auf den Beginn verschiedener, kleiner Konflikte bis zu deren Lösung im Rahmen der Kampagne. Die Anzahl mitspielender Charaktere ist deutlich begrenzt.

Ein schicksalsreicher Wurf

Ein neues Endland-Epos beginnt mit einem entscheidenden Wurf, den wir kurz, das Schicksal nennen. Mit einem W100 bestimmt der Spielleiter im Verborgenen die verbleibenden Jahre bis zum Untergang der Welt! Diese geheime Zahl sollte ihm niemand abringen können, bevor es die Zeit von selbst erledigt...

W100

Der W100 ist nicht etwa ein hundertseitiger Würfel sondern wird aus zwei verschiedenfarbigen W10 gebildet. Beim Wurf bildet einer die Zehnerstelle, der andere die Einer. Ein Wurf von 5 und 7 bringt demnach das Ergebnis 57. Zwei Nullen gelten als 100.



Epos

Beispiele zum Entwicklungsstand der menschlichen Rasse am Untergang der Welt.

M2

Primäre Energiequellen
Verbrennungsmotor, Erdgas und -Öl, Kohle- und Kernkraftwerke*, in Konsequenz - das Stromnetz*.

Werkstoffe
Holz*, Metall*, modernes Metall, Kunststoff, Beton, Naturstein

Textilien
Leder*, Baumwolle*, Synthetik

Waffen
Atomare, biologische* und chemische* Systeme; Feuerwaffen auf der Basis von Projektilen; Sprengstoffe

Fahrzeuge
Fahrräder; Krafträder, Kraftfahrzeuge, Flugzeuge, Hubschrauber und Schiffe in Abhängigkeit von fossilem Treibstoff

Medizin
Pharmazeutische Produkte aller Art*, medizinisches Werkzeug*, Verbandsmaterial*

Aufzeichnungen
Auf Papier und in elektronischer* Verarbeitung

Architektur & Siedlung

Metropolen* neben Dörfern*; Straßen* und Schienen*

Alltägliches

Schreibgerät*, Handwerksbedarf*, elektrisches Werkzeug*, motorbetriebenes Werkzeug*, Taschenlampen*, Unterhaltungselektronik*...

* = vermutlich nicht mehr in Betrieb oder funktional eingeschränkt

M3

Primäre Energiequellen

Autonome Solarsysteme, regenerative Mikrobatterien

Anmerkung

Werkstoffe

Kunststoff, synthetisches Material mit den äußeren Eigenschaften von Holz, Metall, Glas und anderen...

Die Epen dieser Beispiele bieten freilich keinen Überblick über die Gesamtzahl, vorstellbarer Szenarien. Es steht dem Spielleiter frei, jede beliebige Science-Fiction Welt für seine Kampagne heranzuziehen. Letztlich sind sogar mittelalterliche Szenarios denkbar (ein katastrophaler Untergang der menschlichen Rasse um das Jahr 1000), dann jedoch auf Kosten hochklassiger Artefakte.

Textilien

Hitze- und kältesichere Synthetik von beliebiger Erscheinung

Waffen

Futuristische Energie- und Strahlenfelder, Laserwaffen, selbständige Systeme

Fahrzeuge

Allgemeines Fluggerät oder flugfähige Fahrzeuge, Drohnen, Gleiter

Medizin

Selbständig arbeitende, mutagene Kammern und Handgeräte, die neben herkömmlichen Wunden sogar Mutationen heilen

Aufzeichnungen

in elektronische Geräte (mit eigener Energieversorgung)

Architektur & Siedlung

Metropolen*; überirdisch, unterirdisch, möglicherweise sogar auf dem Mond oder in der Erdumlaufbahn

Alltägliches

Roboter, Kybernetik (künstliche Körperteile), futuristische Unterhaltungselektronik*

* = vermutlich nicht mehr in Betrieb oder funktional eingeschränkt

Typische Abenteuer

Berater & Söldner

Abenteurer verfügen in der Regel über Fähigkeiten, die der gemeinen Bevölkerung verschlossen sind. Häufig treten sie daher in den (bezahlten) Dienst eines Fürsten.

Gegen den Tyrannen

Auf Seiten der Bevölkerung wiederum, ergibt sich die heroische Aufgabe, einen fürchterlichen, artefaktbewehrten Tyrannen oder hohen Elementaristen in die Flucht zu schlagen.

Siedlung & Erkundung

Das Endland ist in weiten Teilen unentdeckte Wüste. Ihre Aufklärung ruft geradezu nach den Spielercharakteren. Der Anschluß an einen hoffnungsvollen Treck von Siedlern ist wahrscheinlich.

Botengang

Eine wichtige Nachricht muß eine entfernte Siedlung erreichen? Es geht um Leben und Tod? Der klassische Auftrag eines Abenteurers!

Kreaturen

Wenn einfache Bauern ihr Land verlassen, weil ´wütende Dämonen´ sie bedrohen, handelt es sich oftmals um verwachsene Kreaturen aus Fleisch und Blut. Das macht sie aber nicht unbedingt ungefährlicher...

Objekte & Personen

Wertvolle Artefakte und mächtige Personen unterliegen dem Neid ganzer Landstriche. Ihre Beschaffung, Vernichtung oder Rettung kann Aufgabe mutiger Abenteurer sein.

Belagerung

Gesunde Städte in meilenweiter Einöde sind beliebte Ziele von Söldnern, Clans oder anderen schlagkräftigen Gruppierungen. Um die Siedlung bei der Einnahme nicht zu zerstören, warten erfolgreiche Feldherren zumeist darauf, daß die Einwohner sich von selbst ergeben. Und auf wessen Seite stehen die Spielercharaktere?

Turniere

Hin und wieder veranstaltet eine regionale Persönlichkeit ein öffentliches Turnier. Wettkämpfe, in denen sich gerade Abenteurer beweisen können.

Duelle Die persönliche Variante des Wettkampfes - Häufig emotionaler und gefährlicher (so

beim Streit um die Gunst einer gesunden, jungen Frau).

Überleben

Wildnis, Rassismus, Kannibalen... Im Endland wird das blanke Überleben manchmal selbst zum Abenteuer.

Checkliste für Abenteuer-Autoren

Thema

Keine Geschichte funktioniert ohne einen Kern - ohne zentralen Konflikt. Ein alter Elementarist quält wehrlose Bauern? Ein schreckliches Artefakt verbreitet Angst und Schrecken? Entwickeln Sie stets zuerst den zentralen Konflikt des Abenteuers.

Ort

Wo spielt das Abenteuer? Mitten in der Wüste? In dichter Zivilisation? Um die Aktionen der Charaktere vor Ort leiten zu können, sollten Sie über eine grobe Skizze des Handlungsortes und wesentlicher Gebäude verfügen.

Motiv

Schlechte Abenteuer gleichen einer Aneinanderreihung isolierter Szenen, deren Bezug zum Kontext oft nicht erkennbar ist. Sorgen Sie dafür, daß die Dinge, die geschehen, nicht ohne Grund geschehen. Was wäre das Motiv des alten Elementaristen, die Bauern zu quälen? Woher stammt das furchtbare Artefakt?

Die Spieler

Welchen Grund haben die Charaktere, den Handlungsort zu betreten? Sind sie schlicht auf der Suche nach ´Action`? Wittern sie Beute? Gibt es gar ein persönliches Interesse?

Freund und Feind

Welche Personen könnten den Spielern im Verlauf des Abenteuers in die Quere kommen? Werden sie die Charaktere unterstützen oder sabotieren?

Lösung

Was ist der ´Königsweg`, das bestehende Problem zu lösen? Gibt es Alternativen? Was droht, wenn die Charaktere scheitern?

Die Kampagne

Eine Kampagne bezeichnet nichts anderes als eine Reihe aufeinander aufbauender Abenteuer. Die Vorteile gegenüber sogenannten ´One-Shots`, isolierten Abenteuern, liegen in der erzählerischen Tiefe, der Möglichkeit, komplexere oder zumindest parallele Handlungsstränge zu spinnen und einem stressfreieren Spiel, bei der eine Lösung des Konflikts noch am selben Spielabend nicht zwangsläufig erforderlich ist. Nur in einer Kampagne können sich Charaktere und ihre Gegner, die Nichtspielercharaktere, zu echten Persönlichkeiten entwickeln. Geschickte Spielleiter verbinden die Abenteuer ihrer Kampagne wie die Folgen einer Fernseh- oder Romanserie - Sie machen gespannt auf den Fortgang der Geschichte.

Der Handlungsort

Der Handlungsort (oft auch Setting) kennzeichnet den geographischen Bereich, den die Spieler im Rahmen eines Abenteuers betreten. Dieser kann sich über den ganzen Kontinent, aber auch nur einen einzigen, verfallenen Bunker erstrecken. In Endland-Abenteuern wird primär unterschieden zwischen gewonnenem und verlorenem Land. Jahr für Jahr steigt der Anteil an verlorenem Land, trotz des Einflusses der Monolithen. Die globale Entwicklung ist den Endländern allerdings nicht bewußt, zumal es zwischen beiden Varianten zu regelmäßigen Verschiebungen kommt. Gesunde Städte werden verlassen, Ruinen neu bevölkert.

Gewonnenes Land

gesunde Siedlungen, kultiviertes Ackerland, unverseuchte Wildnis

Verlorenes Land

verlassene Siedlungen, Ruinen, verseuchte Wildnis, Schlachtfelder

Handlung und Bewegung

Der ewige Wechsel von Hell und Dunkel, Wachen und Schlafen begrenzt den nutzbaren Tag, aus 24 Stunden. Jedes einstündige Intervall wird im Rahmen freier Bewegung (beispielsweise im längeren Marsch) abgehandelt. Zur Ermittlung der pro Intervall und Geländetyp zurückgelegten Kilometer eignet sich die folgende Tabelle.

Geländetyp = Marschgeschwindigkeit

Straße = $2X + 3KM$

Flachland / Steppe = $2X + 2KM$

Wald / Sandwüste = $2X$

dichter Wald = X

Hochland = $1/2 X$

In einer geschlossenen Gruppe richtet sich die Reisegeschwindigkeit nach der effektiven Reaktion des langsamsten Gruppenmitgliedes bzw. Reittieres (= X). Bei Nacht halbiert sich die Reisegeschwindigkeit prinzipiell.

Der Spielleiter kann die Marschgeschwindigkeit bei schwerem Gepäck oder besonders widrigen Wegverhältnissen reduzieren. Einen Richtwert zur täglichen Marschdauer bildet der Wert der Tugend Gewalt $\times 2$ in Stunden.

Beispiel

Eine Gruppe bestehend aus drei Personen mit effektiven Geschwindigkeiten von 3, 4 und 5 will bei Tag einen längeren Marsch absolvieren. Bei dem zu durchkreuzenden Terrain handelt es sich um Flachland. Die Formel hierfür: $2X + 2 (= 6 + 2)$. Die Gruppe legt folglich unter Höchstgeschwindigkeit 8 Kilometer pro Stunde zurück.

Pausen und Lagerplätze

Eine Gruppe kann pro Tag je nach Ausdauer und -rüstung bis zu 12 Stunden marschieren; der Rest der Zeit wird mit Rast und Schlaf verbracht. Eine Gruppe, die ihre Kapazitäten überschreitet, muß damit rechnen, am Ende des Tages todmüde auf einem schlechten Lagerplatz in möglicherweise gefährlicher Umgebung zu landen.

Über Land

Zur Ermittlung zufälliger Ereignisse bei langen Reisen finden Sie weiter unten eine Würfeltabelle.



Siedlungsformen

Die Feuerstelle

Als kleinste Einheit zivilisierten Lebens kann die Feuerstelle gelten. Sie umfaßt nicht mehr als ein oder zwei Familien, die irgendwo in der Wildnis ein Dach über dem Kopf gefunden haben. Das Leben hier gestaltet sich naturgemäß abgeschieden und ereignisarm.

Das Dorf

Eine Gruppe von Unterkünften, dies können Häuser aus Stein, Zelte oder auch nur ausgeschlachtete Wohncontainer sein, bildet bereits ein Dorf. In solch überschaubaren Gemeinschaften kennt meist jeder jeden und Gefahren werden gemeinsam angegangen. Wenige Dörfer verfügen sogar über gefestigte Strukturen, die beispielsweise die Hierarchie der Einwohner regeln.

Die Stadt

Größer als das Dorf, zugleich anonym, sind die Städte des Landes, deren größte Exemplare Einwohnerzahlen von bis zu 4000 erreichen. Grundsätzlich werden drei Typen unterschieden.

Junge Städte bezeichnen Siedlungen, die von den Erben selbst errichtet wurden. Oft befinden sie sich in der Nähe eines Monolithen, natürlicher oder menschlicher Ressourcen (Erz, Flora, Fauna, Fabriken...).

Alte Städte sind ehemalige, menschliche Metropolen - Reich an Artefakten, durch intensive Verstrahlung jedoch spärlich bevölkert. Sie sind Tummelplatz für Ausgestoßene, Flüchtlinge und Schatzsucher.

Zwillingsstädte sind auf oder aus Ruinen neu erbaute Siedlungen. Sie sind reich an Artefakten und Sehenswürdigkeiten, jedoch hoch verstrahlt. Seltener ist der Glücksfall einer Zwillingsstadt in der Nähe eines Monolithen.

Terminologie

Der Begriff Stadt ist durch die Humanes geprägt. Andere Rassen bevorzugen andere Bezeichnungen.

Humanes - Stadt, Dorf

Maden - Graben

Ikarim - Hort

Aquides - Grotte

Cerbores - Oase



Innere Struktur

Diktatorisch

Über die Stadt oder Region herrscht ein selbstgerechter Fürst, König oder schlicht Herrscher.

Demokratisch

Die Stadt oder Region wird von der Bevölkerung durch gewählte Repräsentanten oder Älteste kontrolliert. Möglicherweise sind jedoch bestimmte Gruppen (Frauen, Kinder...) vom Stimmrecht ausgeschlossen.

Fanatistisch

Auf der Siedlung liegt das Gesetz religiöser Fanatiker -Vielleicht sogar mit wohlwollender Unterstützung der Bevölkerung.

Anarchistisch

Ohne politische Struktur. Bei Konflikten gilt das Recht des Stärkeren.

Außenpolitik

Welche Ziele verfolgt die Siedlung? Ist sie an ihren Nachbarn uninteressiert oder hegt sie dagegen aggressive Eroberungspläne? Plant eine Tauschergilde eine Kooperation...?

Städtische Ressourcen

Im Zusammenhang der geographischen Position einer Siedlung, gleich welcher Rasse, steht eine spezifische Zahl an Ressourcen, die nicht zuletzt über die Menge an Einwohnern entscheidet.

Die Art der vorhandenen Ressourcen bestimmt der Spielleiter - Die Bevölkerungszahl kann im Anschluß durch Würfel ermittelt werden.

Basis Ressourcen (+Einwohner)

Ackerbau (Früchte, Brot, Bier, besondere Pflanzen) + 1W100

Viehzucht (Fleisch, Felle, Milch, Transport) + 1W100

Fischfang (Fleisch, Wasserreserven) + 1W100

Forst (Wild, Holzkohle, Energie, Holzvorrat) + 1W100

Besondere Ressourcen (+Einwohner)

Erz (Schmiedekunst) + 2W100

Steinkohle (Energie) + 1W100

Silber & Gold (Schmuck, Tauschmittel) + 3W100

Edelsteine & Kristalle (Schmuck, Tauschmittel) + 3W100

Wissenschaft (Mathematik, Sprachen, Alchimie, Tierkunde, Elementarismus) + 4W100

Kunst (Malerei, Musik, Zirkus, Literatur) + 1W100

Infrastruktur (Straßen und Bekanntheit) + 5W100

Artefakte (Klassen 0 bis 4) + 6W100

Negativ Ressourcen (+/-Einwohner)

Überbevölkerung & Armut (Seuchen, Kriminalität) + 50%

Rassismus oder Fremdenhaß - 20%

Kannibalismus - 30%

Böse Religion - 10%

Hoher Verwuchs oder Blinder Monolith (wirkungsschwach oder wirkungslos) - 50%

Signalflaggen

Optische Signale dienen der Kommunikation über weite Strecken. Ein gemeinschaftliches Symbolinventar entstand an der Mittelachse und hat sich in Teilen über den gesamten Kontinent verbreitet.



(gelb)

Freier Zutritt, Reisende sind willkommen



(blau/grün / weiß)

Brauchen Nahrung, Wasser



(weiß / schwarz)

Seuche in der Stadt, Verwuchs



(rot / weiß)
Brauchen Hilfe!



(schwarz / weiß)
Kein Zutritt, Fremde sind nicht willkommen



(schwarz / gelb)
Viel Tauschmaterial



(weiß / schwarz)
Söldner gesucht



(weiß / schwarz)
Anarchie

Eine Beispielstadt

SIEHE ANHANG

Ihre Stadt

Der flexible Hintergrund, den Endland Ihnen als Spielleiter bietet, erlaubt die Umsetzung vieler kreativer Ideen. Nichts spricht dagegen, daß Sie am Stadtplan Ihrer Heimatstadt (zum Beispiel Berlin oder Frankfurt) die Ruinen einer alten Metropole entwickeln. Erfahren die Spieler im Laufe der Kampagne, daß ihre Charaktere durch die Trümmer ihres eigenen Viertels ziehen, dürfte das für einige Gänsehaut sorgen. Vielleicht bedienen Sie sich auch an den Karten an-derer Rollenspielwelten, die ihre Gruppe bis dato bereist hat, oder nehmen sich die Städte der Fantasy-Literatur vor.

Typische Orte

Die Farm

Das verpestete Land gibt seinen Bewohnern nicht viel. Mehr als eine Familie von Bauern mit Mägden, Knechten und Tieren im näheren Kreis führt (von einigen fruchtbaren Landstrichen entlang der Mittelachse abgesehen) zu blutigem Streit. Von größerer Macht sind die Farmer, die glückliche Oasen in meilenweiter Einöde besetzen und diese mit der Gewalt zahlreicher Waffen verteidigen. Wasser und Nahrung sind hier, obgleich an der Quelle, teurer als in manch großer Stadt - Wer nicht tauschen kann, der verdurstet.

Lager & Fabriken

Es waren die schlichten Bauten, deren Grundfeste Nadir überdauerten. Die einsamen Hallen der Menschen, oft längst geplündert, bieten Schutz vor Wind und Wetter. Diejenigen, die aus Steppe und Wüste wie bombastische Pilze ragen, ziehen Abenteurer gleichermaßen an, wie neugieriges Getier.

Bunker

...haben der großen Katastrophe standgehalten und sind zur dunklen Heimat ganzer Sippen geworden Uneinnehmbare Festungen aus meterdicken Mauern; häufig versteckt unter einem Mantel aus Gras und Sand. Es hält sich das Gerücht, in einigen könnte man sogar auf alte Menschen treffen.

Flughäfen & Plattformen

Ehemalige militärische Basen, abseits der Alten Städte, sind in ihrem ursprünglichen Sinne meist nicht mehr nutzbar. Aufgrund der weiten Ebenen und der oftmals guten Anbindung an menschliche Straßen entwickelten sich jedoch viele von ihnen zu bekannten Marktflecken.

Der Schrottplatz

Müllhalden und Schrottplätze sind reich an verwertbaren Rohstoffen. In einigen Regionen werden sie von ihren Bewohnern so erbittert verteidigt wie Königreiche. Geschickten Bastlern gelingt hier mitunter sogar die Konstruktion ganzer Fahrzeuge, die gegen großen Gegenwert getauscht werden.

Das Versteck

Die großen Wanderungen nach Nadir, in denen die letzten Menschen hoffnungslos über das

Angeblick der Welt zogen, führten zur Bildung tausender, kleiner Verstecke und Unterkünfte. In manchen verbarg man Waffen, hortete Lebensmittel oder suchte nur Schutz vor Kreaturen und Plünderern. Viele der entkräfteten Flüchtlinge starben jedoch mit Hab und Gut in den Löchern, die sie sich selbst gegraben hatten. 100 Jahre später stoßen Abenteurer und Schatzsucher noch immer fast zufällig auf solche Örtlichkeiten - Oftmals ein gefundenes Fressen!

Gewässer

Süßwasser aus stehenden Gewässern ist selten und kostbar. Vormalig kristallklare Seen sind längst verkommen zu rostbraunen Tümpeln aus denen Müll und Kadaver quellen. Flüsse sind in besserem Zustand, obschon einige unsichtbares Gift aus alten Fabrikrainen mit sich schleppen. Wenn also die alte Weisheit, Wasser sei Leben, auch keine volle Gültigkeit mehr besitzt, suchen viele Siedler dennoch ihr Glück an den Ufern der alten ´Riwwer´ schon allein aufgrund des guten Transportweges.

Auf alten Wegen

´Konkrit´

Straßen aus Beton oder Asphalt, seltener Pflastersteinen durchkreuzen das Land, scheinbar ohne rechten Ursprung und ohne Ziel. Lassen sich ihre Bahnen auch Kilometer verfolgen (und man ignoriere am besten die mysteriöse Beschilderung) verlieren sie sich irgendwann zwischen Sand, Erde oder wildem Gewächs. Vielfach locken ihre Ufer neue Siedler an, denn eine gut erhaltene Straße garantiert Anbindung an den Rest der Zivilisation. Im Osten, so besagen Gerüchte, verkündet die Zitadelle schon aus Tagesmärschen Entfernung durch ein dichtes Netz vielbefahrener ´Haiweis´ ihre Position.

Schienen

Schienen sind seltener und in der Regel auch schlechter erhalten als Straßen aus Konkrit. Im Süden sollen einige Kleins der Mada gepanzerte ´Treins´ verwenden um Waren von großem Gewicht Richtung Mittelachse zu transportieren. Andere Berichte sprechen von überwältigenden, unterirdischen Schienennetzen in manch Alter Stadt - Vermutlich ist ihre Benutzung den örtlichen Größen vorbehalten.

Brücken

Von den schlichten Holz- oder Hängebrücken der Erben abgesehen, gibt es im Endland nicht mehr viele von ihnen. Die Ruinen vormalig gigantischer Bauten führen auf direktem Wege ins Meer, in Täler oder zwischen gebrochene Felsen. Im Norden, wo die Steine sich zu großen Gebirgen auftürmen, sollen noch einige stehen wie aus der Zeit vor Nadir, doch werden sie bewacht von mißtrauischen Ikarim, die von eben jenen hohen Zoll verlangen, die nicht stattdessen einfach fliegen können.

´Paiplains´

Die ursprüngliche Bedeutung oberirdischer Rohre oder anderer Leitungen ist selbst von gebildeten Erben nicht ohne weiteres zu rekonstruieren. Wenngleich die Überreste von niemandem noch gepflegt werden, nutzen sie doch der Orientierung in wüstenhaftem Gebiet.

Geld und Verpflegung

Geld im Sinne einer allgemeingültigen Währung sucht man im Endland vergebens - Zu wenig autoritäre Organisationen mit zu geringer Macht und die großen Entfernungen zwischen den Siedlungen sind dafür verantwortlich. Gold- und Silber, seltener Edelsteine, genießen in allen Regionen einen recht stabilen Tauschwert - Mit verarbeiteten Rohstoffen, mit Waffen, Pelzen oder Glas ist der Handel ungleich riskanter. Während man in der einen Stadt für einen kunstvoll gearbeiteten Mantel Waffen und Metallwerkzeug erhält, muß man möglicherweise in der nächsten schon eine Wagenladung edler Stoffe ausbreiten um die Stadtwachen überhaupt zur Öffnung der Tore zu bewegen. Immer wertvoll auf den kargen Landstrichen zwischen zwei Siedlungen sind Lebensmittel. Wer sich in Städten oder bei Farmern nicht ausreichend versorgt, hat später nur die Wahl zwischen Leben und Tod - Und so verwundert es nicht, daß im Endland wohl mehr Leute für eine Flasche Wasser als für einen Beutel voller Gold getötet wurden. Ähnliche Gier erwecken Artefakte und Charaktere von außergewöhnlichen Fähigkeiten. Einem guten Heiler wird ein krankes Dorf seine Reichtümer zu Füßen legen - Aus einer gesunden Stadt aber wird die örtliche Gilde den Störenfried verjagen, wagt er es, seine Dienste anzubieten. Es obliegt dem Spielleiter und seiner Gruppe, eine Welt zu schaffen, in der sich die Geschäftemacherei auf individuell angenehmem Niveau abspielt.

Impressionen

(...) Die Gebirge sind eine Qual. Seit drei Tagen kreisen die Geier in den Stürmen über uns, Nebelbänke stoßen unvermittelt die kahlen Hänge empor, und machen jeden Schritt zu einem Wagnis. Geht es zwei Meter hinab? Zwanzig Meter? Zweihundert Meter? Je dichter wir der Konjunktion nun kommen, desto größer werden meine Zweifel. Nicht einmal die Ikarim sind noch hier. Ihre stille Gesellschaft, ihre verstohlenen Blicke von den skelettierten Türmen menschlicher Brücken beginnen mir zu fehlen. (...) Zur Mittagszeit spiegeln die eisbedeckten Gipfel das Licht der Sonne und blenden uns, fast so als schrien sie uns entgegen "Halt!", "Nicht weiter". Der Aberglaube macht die Träger nervös. Ich fürchte, noch in dieser Nacht könnten sie fliehen. Und dann wäre ich allein, gegen die Berge, gegen die Geier, gegen den Sturm. (...)

(Schatzsucher der Humanes im Norden)

Dank dem Boten doppelt, wenn dieser Brief Dich je erreicht. Ich berichte Dir, Vater, von meiner Reise in den Westen, die bislang verlief, wenn auch nicht angenehm, doch ohne grössere Gefahren oder Schwierigkeiten. Am stärksten erschweren die weitverzweigten Sümpfe das vorankommen, und wo der Boden an Festigkeit gewinnt, schleppe ich mich über dicht-bewaldete, unwegsame Hügel. Strassen gibt es hier nicht und es regnet beinahe jeden Tag. Im Winter, so erzählen sie hier, fällt Schnee anstatt Regen, und das Meer überzieht sich mit einem Panzer aus Eis. Das harte Klima scheint den Pflanzen jedoch nichts auszumachen, vor allem ein Kraut wächst hier überall am Wegesrand....

(Schreiber der Humanes im Westen)

(...) Einfach verschwunden. Statt einer Oase ist hier nur Sand, nichts als Sand. Mein Führer sagt, Sandsturm. Aber er ist ein Betrüger. Man darf ihm nicht den Rücken zudrehen. Sonst sticht er einen ab, hier in der Wüste. Cerbora-Schwein....

(Tauscher der Maden im Osten)

Es war eine dämliche Idee, kindische Besessenheit, die mich bis hierher getrieben hat, zwischen schroffe Hügel, windzerzauste Wälder, unberührt seit nun fast einhundert Jahren. Die Arbeiter kommen mit den Schienen nur langsam voran. Der Trein hat ein Erdloch aufgerissen, die ganze Scheißgegend war ausgehöhlt wie ein morscher Baum. Wir werden ihn so schnell nicht wieder herausbekommen. (...) Die Maden selbst scheint es nicht zu inter-essieren, was wir hier über ihren Köpfen treiben. Sie sitzen in ihren Bunkern, kommen höchst-tens nachts um uns auszuspähen. (...) Ein Tauscher sprach von einem Bombenfeld südwest-lich von hier. Seinen Wagen hätte es in die Luft gejagt. Tausende Bomben, versteckt in der Erde sagte er. Vielleicht war er verrückt. Vielleicht ist das aber auch der Grund, warum die weiß-häutigen Zwerge sich in ihren stickigen Kanälen verstecken....

(Gildenritter der Humanes im Süden)

Unser Schiff hatte sich zwei Wochen lang zäh durch immer neue Wellen gebissen. Zwei Wochen lang war der Kapitän jeden Morgen an den Bug getreten, um schweigend in die Brise zu starren. Eigentlich war die Flaute alles, worauf er zu hoffen wagte, denn niemals blies der Wind von Ost. Dort, wo das Land brannte und qualvoll vom Feuer verzehrt wurde, wirbelte die heiße Luft in den Himmel wie befreite Seelen, endlich erlöst von der Pein des Lebens. Die Himmel des Westens strömten nach, begierig, ihren rauchge-schwärzten Brüdern zu folgen, Tag für Tag, unaufhörlich. Daher der Wind. Immer aus dem Westen.

(Schreiber der Ikarim im Westen)

(...) in allem eine beschwerliche Reise. Da füttert man drei Wochen lang seine aquidische Eskorte durch, und kaum gibt's mal zwei Tage kein frisches Fleisch, fangen die an, mir meinen Esel zu fressen. Konnte zum Glück für das übriggebliebene Fleisch eine Schiffsreise heraus-schlagen. Und dann wird es mir möglich sein, mein Fleschleit gegen ein Paar Sack getrocknete Pilze einzutauschen, und dann diese verfluchte, kalte Wildnis hinter mir zu lassen...

(Seher der Humanes im Westen)

Nachts schien der Horizont im Osten zu glühen. Tagsüber schlossen sich schwarze Wolken wie gierige Hände über das Blau des Himmels. In der Ferne tobte die Hölle. Es war ein Zeichen, umzukehren. Ohnehin war kein Führer bereit uns dorthin zu bringen. Sie fürchteten das Feuer und die Zitadelle. (...)

(Schreiber der Humanes im Osten)

Spiele

In unbarmherziger Zeit sinkt der Respekt vor dem Individuum. Die Spiele des einfachen Volkes stehen beispielhaft hierfür...

Grubenkämpfe

´Pitfaits´ zwischen intelligenten Wesen, zwischen Tieren oder beiden existieren in großer Variation. In einigen Gegenden erfüllen die blutigen Kämpfe richtende Funktion (das Recht des Stärkeren) in anderen werden Verbrecher in den Kampf mit blutrünstigen Bestien geworfen - Zur Schadenfreude der Zuschauer.

Rituelle Kämpfe In bestimmtem sozialen Umfeld führen Priester oder Jugendliche, seltener Frauen als Männer rituelle Kämpfe gegen entfesselte Kreaturen in Arenen oder Käfigen. Holt sich der Kämpfer hier zwar eine blutige Nase, so verläßt er zumeist doch als Sieger den Ring. Lebensgefahr besteht in erster Linie für das Tier.

Quälerei und Folter

Öffentliche Hinrichtungen haben, so primitiv es auch erscheinen mag, amüsanten Charakter. Durch Köpfen, Ertränken, Hängen, Strecken, Verbrennen und so fort sichert der ansässige Fürst nicht nur seine Autorität, zugleich beschäftigt er das einfache Volk für einige Zeit.

Friedliches Krätemessen

Der Wettstreit ist vielerorts eine übliche Methoden, Konflikte ohne Blutvergießen auszutragen. Oft leidet dennoch die Würde der Teilnehmer bei Vielfresserei, Sauferei oder einem Wettlauf mit verbundenen Augen.

Sport

Sportarten werden oft durch regionale Vorlieben geprägt und mit eigentümlichen Regeln ausgestattet, was eine größere ´Liga´ ausschließt. Thematisch geht es dennoch meist um den symbolischen Gewinn von Territorium. Ein gegnerischer Gegenstand (ein Schädel oder Ball) muß in Besitz gebracht werden, oder man versucht, einen Gegenstand im feindlichen Bereich zu plazieren.

Der Zirkus

Der Zirkus zählt zu den größten Attraktionen, die die Bevölkerung ganzer Landstriche versammeln kann. In facettenreicher Darbietung stellen Artisten ihre Künste unter Beweis, werden seltene Tiere und abscheuliche Mutanten vorgeführt.

Berüchtigte Spiele

Der Skorpion im Glas

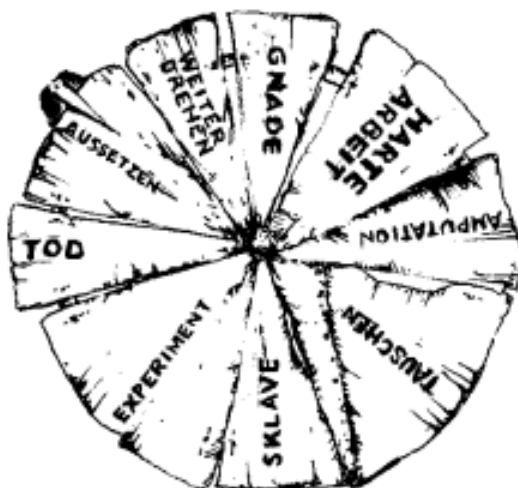
Ein bösatiges Spiel cerborischer Renegaten, bei dem einen Teilnehmer Übermut schnell den Kopf kostet. Zwei Kontrahenten trinken abwechselnd Wein oder Schnaps aus einer Glasschale an deren Grund ein ertrinkender Skorpion um sich sticht. Verloren hat, wer sich zu keinem weiteren Schluck mehr traut - Oder wen der Skorpion erwischt.

Die Jagd

Aquides bevorzugen die körperliche Auseinandersetzung. Gefangene Fremde, die große Schuld auf sich geladen haben, erhalten bei ´der Jagd´ einen Laufvorsprung von etwa einer Minute. Danach werden sie vom Rest des Stammes verfolgt und - so sie nicht schnell genug waren - zerrissen.

Das Rad

Eine gefürchtete Methode unter den madischen Kleims im Süden, mit unerwünschten Eindringlingen umzugehen. Der Gefangene dreht an einem eisernen Rad - Das Schicksal bestimmt die Strafe...



Spielregeln

Gnade

Der Gefangene erhält die Freiheit.

Harte Arbeit

Der Gefangene muß eine schwere Aufgabe erledigen, bevor er entlassen wird - Häufig lebensgefährliche Minenarbeit.

Amputation

Dem Gefangenen wird ein Gliedmaß abgeschnitten.

Tauschen

Der Gefangene erhält die Gelegenheit sich freizukaufen. Verhandlungsbasis...

Sklave

Der Gefangene wird zum Leibeigenen. Fluchtversuche werden hart bestraft.

Experiment

In Kleims mit alchemistischem Interesse werden Gefangene oft zu Versuchskaninchen an Giften, Heilmitteln und obskuren Zaubertränken. Sollten sie es Überleben, winkt die Freiheit.

Tod

Der Charakter wird getötet.

Aussetzen

Der Charakter wird gefesselt in der Wildnis ausgesetzt. Wenn ihn diese Maßnahme auch nicht tötet, trennt sie ihn doch von seinen Gefährten.

Weiterdrehen

Zweiter Versuch

Musik

Westküste

Die Musik der Westküste ist eng verbunden mit körperlicher Aktivität. Viele der ansässigen aquidischen Stämme verfügen über ein großes Inventar ritueller Tänze und Gesänge. Melodien verblasen vor dem mächtigen Bass großer Trommeln und dem permanenten Krach klatschender Hände, Füße und Schwänze. Neben Knochenrasseln und Muschelpfeifen werden so gut wie keine Musikinstrumente hergestellt. Im Gegenteil - Schon viele Abenteurer, die ihr kostbares Instrument im Getummel einer Feier aus den Händen verloren, fanden es wenige Augenblicke später als Schlaginstrument in den Pranken eines tobenden Aquida wieder. Grundsatz: Je lauter, desto besser...

Mittelachse

Entlang der Mittelachse gilt die Musik als beliebter Begleiter festlicher Anlässe wie der Hochzeit oder der Geburt. Klanglich ist sie geprägt von einem monotonen Rhythmus und einfachen, eingängigen Melodien aus denen Flöten, Hörner oder Saiteninstrumente nur selten zu künstlerischen Ausflügen ausbrechen. Vielfach nutzen Dichter die Musik zur Untermalung ihrer Heldengeschichten. Durch die Verwendung des menschlichen Notationssystems für Tonhöhe und -Länge ist die Musik der Humanes erstmals konserviert und vor allem tauschbar.

Ostküste

Cerbores und Mitglieder anderer, im tiefsten Osten ansässiger Völker, versuchen sich im wesentlichen an der Wiederbelebung menschlicher Musik. Künstler experimentieren mit elektronischen Instrumenten und reiche Tauscher gönnen sich Stücke von alten Tonträgern. Außerhalb der großen Oasen, in Wüste und Steppe, bestimmen stromunabhängige Instrumente wie die Gitarre oder Mundharmonika das musikalische Bild. Als Werkzeugen des Volkes wird ihnen jedoch oft besondere Primitivität unterstellt.

Mode

Westküste

Die Mode der Westküste ist in erster Linie praktisch, nicht schön. Die Aquides, unempfindlich gegen die Kälte ihrer Heimat, tragen knappe Kleidung aus Leder oder Echsenhaut. Zur Verzierung dient einfacher Pflanzen- und Knochenschmuck oder die Körperbemalung mit Naturfarben. Temperaturanfälliger Maden oder Humanes, die es in jene Gefilde verschlagen hat, sind angewiesen auf wetterfeste Kleidung, zum Winter sogar dicke Pelzmäntel.

Mittelachse

Kleidung entlang der Mittelachse ist oft streng konventionalisiert und verrät viel über Stellung und Beruf ihres Trägers. Ist er ein Farmer, ein Tauscher oder Beamter der Gilde? Kostbare, gefärbte Stoffe und aufwendige Perücken sind beliebtes Tauschmaterial unter wohlhabenden Bürgern. Krieger tragen ihre Kettenhemden und Lederrüstungen offen zur Schau und ein Händler, der zeigen möchte, dass er es zu etwas gebracht hat, schleppt schwer an prächtigen Ketten aus Gold und Edelsteinen. Artefakte erfüllen die Aufgabe modischer Accessoires und sind in der Regel der Oberschicht vorbehalten.

Ostküste

Mehr Schein als Sein - Das ist die modische Devise des Ostens. Neben der Jagd nach allem, was irgendwann einmal von Menschenhand genäht und genutzt wurde (Militär-Anzüge, Motorradkluft...), tragen viele der Großstädter Piercings, Tätowierungen und grell gefärbte (wenn nicht mutierte) Haare. Schneider orientieren sich bei der Anfertigung von Jacken und Hosen besonders gern an alten Fotos. Kleiderordnungen, wie sie in manch einer Stadt der Mittelachse propagiert werden, gibt es nicht.

Zeitrechnung

Die gemeine Bevölkerung zählt längst keine Daten mehr. Frühling und Herbst kündigen sich den Farmern von alleine an und wen interessiert es schon, ob dies der erste, der zweite oder letzte Tag irgendeines menschlichen Monats ist. Verabredungen trifft man in der Regel zu Sonnenaufgang, Sonnenuntergang oder zur Mittagsstunde (wenn die Sonne am höchsten steht). Langfristige Absprachen reichen bis zum nächsten Voll- oder Neumond. Präziser läuft es in Ortschaften mit öffentlich einsehbaren Uhren, beispielsweise an Kirchtürmen. Allerdings variiert die offizielle Zeit von Stadt zu Stadt um bis zu mehrere Stunden.

Maße und Gewichte

So, wie die menschliche Sprache, als kontinentales Bindeglied der Erben erhalten blieb, überlebten die populären Maß- und Gewichtseinheiten.

Endland - Erde
Kilometer - etwa 1 Kilometer
Meter - etwa 1 Meter
Finger - etwa 1cm
Kilogramm - etwa 1 Kilogramm
Gramm - etwa 1 Gramm
Liter - etwa 1 Liter

Mitunter schwankt der Wert einer Einheit um bis zu 200% abhängig von Region und Situation.

Laser und Schwert

Waffen im Endland

Die Zahl kursierender Waffen ist enorm und übertrifft (jedenfalls was die kleineren Modelle angeht) die Bevölkerungszahl um ein Vielfaches. Von den chromblitzenden Pumpguns kaltblütiger Cerbora Tech, über mannshohe Zweihänder humanischer Renegaten bis hin zu den steinernen Messern der Aquida Trad - Mehr als einfaches Werkzeug offenbart die Waffe Status und Weltanschauung, ja häufig sogar Fähigkeiten ihres Trägers. Reiche Tauscher kaufen sich Waffen aus Gold und Edelstein. Kinder bauen sich Schwerter aus Holz. Manch wehrhafte Frau rettete ihr Leben mit einem stumpfen Küchenmesser. Wie man es auch dreht und wendet - Ein Abenteurer kommt nicht umhin, sein Leben eines Tages mit Gewalt zu verteidigen. Möge die Waffe, die er in seiner Jugend erwählt, ihn auf seinen Wegen beschützen.

Haltbarkeit von Waffen und Rüstungen

Gerätschaft, die im Verlauf einer Kampagne intensiv beansprucht wird, muß von den Charakteren regelmäßig gepflegt und gewartet werden. Waffen und Rüstungen aus Metall sind anfällig für Rost, Bögen und Armbrüste erfordern nach kampfreichen Abenteuern neue Sehnen und Feuerwaffen verschlingen viel Tauschmaterial für Öl und verschlissene Kleinteile (Federn, Schraubchen, etc.). Reichen die Künste der Abenteurer nicht für solche Unterfangen, ist das Handwerk eines Bastlers gefragt. Anderenfalls dürfte es in manch brenzlicher Situation unangenehme Überraschungen geben...

Tabellen

SIEHE ANHANG

Waffentabelle Nahkampf

SIEHE ANHANG

Waffentabelle Fernkampf & Artefaktwaffen

SIEHE ANHANG

Waffentabelle Schilde & Rüstung

SIEHE ANHANG

Tauschwerte

SIEHE ANHANG

Zufallsereignisse

Kurzabenteuer Lous Truck

Verwendet die 'Abenteuer-Checkliste' (siehe oben)

Das Thema

Ungefähr 2 Tage ist es her, da verschwand ein Team von 5 Leuten (4 Maden, 1 Humana) auf dem Weg von Targo nach Reinheim. Beide Städte, etwa einen Tag Fußmarsch voneinander entfernt, unterliegen der Herrschaft des reichen Tauschers Lou. Das Team war ausgerüstet mit Feuerwaffen und einem blechverkleideten Truck - Mehr noch: einer Ladung von streng geheimem Inhalt. Da die Fracht Reinheim nicht erreichte, muß davon ausgegangen werden, daß das Team versucht, sich mit der Ladung abzusetzen. Im Südwesten beginnt - mitten in der Wildnis - eine gut erhaltene Straße in Richtung Syhag, einer verfeindeten Stadt. Tanar, der ansässige Herrscher, dürfte eine Menge Gold für die gestohlene Ladung zahlen. Aufgabe der Charaktere wird es sein, das Team noch vor den Toren Syhags zu stellen und mitsamt Truck nach Reinheim zu transportieren. Leihweise erhalten die Charaktere einen funktionstüchtigen Jeep und Feuerwaffen. Lous Mißtrauen jedoch ist hoch zu dieser Zeit. Und so wird er den Abenteurern drei Scharfschützen seiner Leibgarde mit auf den Weg geben. Sie sorgen aus einem eigenen Fahrzeug für Rückendeckung, wenn die Spieler in Schwierigkeiten geraten, für ihren Tod, wenn sie Lou betrügen!

Ort

Das Abenteuer kann überall im Endland spielen. Es braucht nicht mehr als drei Städte, zwei eifersüchtige Herrscher und eine lange, alte Straße.

Motiv

Der Truck transportiert gefährliche Fracht: Eine alte Nuklearrakete. Verständlich das Lou, von 5 seiner besten Männer verraten, nun nicht nur seine Ladung zurück haben will sondern auch nach Genußtung trachtet. Das Truck-Team selbst handelt in Tanars Auftrag. Abgeworben gegen hohe Bezahlung.

Die Spieler

Es ist ein gefährliches Spiel, das hier gespielt wird. Den Abenteurern muß daher nach Beendigung des Auftrags eine hohe Belohnung winken - Verhandlungssache. Lous Mißtrauen schließt eine großzügige Vorkasse jedoch aus.

Freund und Feind

Im Verlauf des Abenteuers droht von vier Seiten Gefahr. Das Truck-Team ist bewaffnet und wird seine Ladung nicht kampflos aufgeben. Die Straße nach Syhag ist beliebtes Ziel von Piraten. Möglicherweise hat Tanar selbst Söldner zur Suche nach dem Truck ausgesandt. Schließlich steckt den 'Helden' Lous Leibgarde permanent im Nacken, den Finger nervös am Abzug. Von der Tatsache, daß der Transport eines Nuklearsprengkopfs starken Verwuchs nach sich ziehen muß, ganz zu schweigen...



Lösung

Die Stationen des Abenteuers in Kurzform:

Der Truck befindet sich entgegen seiner vorgeschriebenen Route tatsächlich auf dem Weg nach Syhag, als in einem Sandsturm die Zugmaschine versagt.

Der Zufall will es, daß eine berittene Gruppe von Reisenden den Weg des Teams kreuzt und brutal niedergemetzelt wird. Dabei sterben alle Reisenden und der Humana unter den Dieben wird von seinen Kollegen hinterrücks erschossen. Sie entkoppeln den Anhänger und lassen ihn von den Reittieren weiterziehen. Zurück bleiben die Zugmaschine und ein übles Schlachtfeld.

Wenn die Spieler nicht allzu viel Zeit vergeuden, sollte es - motorisiert - kein Problem sein, die Diebe einzuholen. Die Scharfschützen haben zudem ausreichend Benzin in Kanistern dabei.

Bei der Konfrontation werden die Diebe nach kurzem Intermezzo die weiße Flagge hissen, jedoch nicht ohne den Versuch, die Charaktere zur Weiterfahrt nach Syhag zu ermuntern ("Laßt uns teilen...").

In welche Richtung es fortan auch geht: Tagsüber erscheint ein Leichtflugzeug am Himmel, daß den Konvoi präzise beobachtet. Die Diebe und die Scharfschützen (sofern noch am Leben) werden unabhängig voneinander von Piraten berichten.

Tatsächlich erscheint im Schutze der Nacht eine ganze Gruppe von Banditen auf Motorrädern und Geländebuggies, bewaffnet mit Schwertern und Feuerwaffen. Es sollte ein verlustreicher Kampf werden. Kein SC muß sterben - Kommt es dennoch dazu: Schicksal!

Das Ende des Abenteuers bildet die Ablieferung der Ware. Entweder bei Lou (der freilich auch den Verrätern interessiert ist) oder in Syhag. Tanar ist es egal, welchen Verrätern er

die Belohnung auszahlt...

Zum Geleit

Bevor wir Ihnen beim Auszug in Ihr erstes Endland-Abenteuer viel Erfolg wünschen, empfehlen wir die Lektüre dieses letzten Abschnitts des Regelwerkes. Er enthält viele Anregungen zur guten Spielleitung, die auch für erfahrene Erzähler interessant sein dürften.

1. Keine Monologe

Spielleiter sind Erzähler - Doch Rollenspielabenteuer sind keine Märchen. Wichtigster Unterschied zwischen Rollenspielabenteuern und Romanen oder Kinofilmen ist ihre Interaktivität. Die Spieler wollen teilnehmen und nicht bloß konsumieren. Wenn es die Situation erfordert, häufig in der ersten Sitzung einer neuen Kampagne oder wenn Sie Endland zum ersten mal einer Spielrunde präsentieren, versuchen Sie die wesentlichen Fakten ihres Epos und der Welt auf nicht mehr als einem DIN A4 Blatt in Stichpunkten zu notieren. Den Abschnitt 'Allgemeinwissen' im Kapitel 'Von der Welt' können Sie dabei zum Vorbild nehmen.

1. Keine unfreiwillige Komik

Endland wurde weder als satirisches, noch als thematisch lustiges Rollenspiel geschrieben. Wenn Sie ernsthaft spielen möchten (was nicht zwangsläufig sein muß), vermeiden Sie Albernheiten, und unterbinden Sie ironische Kommentare am Spieltisch. Kein großes Theaterstück könnte erfolgreich funktionieren, wenn die in einer Szene stillen Schauspieler stattdessen laut Witze reißen würden.

3. Keine Stereotypen

Vermeiden Sie bei der Gestaltung von Welt und Nichtspielercharakteren Stereotypen. Klischees sind zwar leicht darzustellen, nutzen sich aber ab und werden schnell langweilig. Wie oft ist man schon dicken, geschwätzigen Wirten und eitlen Prinzessinnen begegnet. Wie wäre es umgekehrt?

4. Die Wirklichkeit ist relativ

In der Hitze des Gefechts erscheinen Gefahren oft größer als sie sind. Waren es fünf Wölfe? Waren es sechs Wölfe? Was macht das schon - eigentlich sah es aus wie ein ganzes Dutzend. Als Erzähler haben Sie das Recht zu übertreiben.

5. Vom Großen zum Kleinen

Bei der anschaulichen Beschreibung von Situationen gibt es eine einfache Regel: Erst das wesentliche, dann die Details. Betreten die Charaktere ein altes Haus, an dessen Boden die frische Leiche eines Mannes liegt, muß diese Information zu erst vermittelt werden. Schlechte Spielleiter hingegen machen sich zunächst an die Beschreibung der Inneneinrichtung, der Haustiere oder wessen auch immer. Spezifische Details dagegen, etwa das Amulett, das der Tote in seiner Faust hält, sind Dinge, die von den Charakteren selbst herausgefunden werden müssen. Sie nehmen dem Abenteuer an Spannung und Interaktivität, je mehr Informationen sie unaufgefordert preisgeben.

6. Assoziationen wecken

Gute Erzähler verstehen es, ihre Zuhörer "mit Haut und Haaren" zu packen. Sie appellieren an die persönlichen Erfahrungen der Spieler und kreieren damit deutlich intensivere Erfahrungen. "Du hast Hunger" klingt eher wie ein Befehl als eine Beschreibung. "Dein Magen knurrt, Dein Mund ist trocken und Du sehnst Dich nach etwas frischem Brot nach diesem langen Marsch" hört sich nicht nur ausführlicher an, sondern ist dem Betroffenen auch unwillkürlich erfahrbarer.

7. Angst vor dem Ungewissen

Das Endzeit-Rollenspiel erlaubt besonders düstere, geheimnisvolle Szenarien. Nutzen Sie diesen Vorteil. "Der alte Mann, den ihr über die letzten Minuten gejagt habt bleibt nun stehen, und hat Mühe, nicht zusammenzubrechen. Selbst aus der Entfernung könnt ihr ihn Keuchen hören. Doch plötzlich bäumt er sich auf, streckt seine zitternden Fäuste in eure Richtung und brüllt wie wildes Tier. Gleißende Blitze schlagen vor Euch aus dem Boden, ihr spürt heftige Schläge, hört es knistern, Qualm steigt Euch in die Nasen und gerade als ihr reagieren wollt, wird euch langsam schwarz vor Augen." Eine Beschreibung wie diese, ist atmosphärischer als folgende: "Der alte Humana, den ihr nun verfolgt habt, dreht sich um und macht einen Elementarspruch Blitz weil er als Bindungen Feuer und Luft hat. Ihr werdet ohnmächtig, weil die Schwierigkeit der Stromstärke höher ist als Gewalt plus Reaktion bei Euch."

Wer spielerische Vorgänge auf regeltechnische Begriffe reduziert, wird langweilig und berechenbar. Spieler fürchten sich vor Dingen, die sie nicht genau einschätzen können. Verraten Sie daher nie 'absolute' Namen von Waffen, Untieren oder Artefakten. Geschwister der Wölfe, die die Charaktere in einem Dorf vor zwei Monaten zur Strecke gebracht haben, können wieder aufgetaucht sein. Nur, das man sie in der Gegend hier Blutbestien nennt... Ihre Spieler werden sich dem Thema gleich viel aufgeregter nähern.

8. Echtzeit

Situationen, in denen die Charaktere nur wenige Augenblicke Zeit haben, eine Entscheidung zu treffen ("Springst Du beiseite oder tust Du es nicht?") sollten von den Spielern mit ähnlichem Zeitdruck entschieden werden. Es ist unrealistisch, minutenlang zu kalkulieren, was wohl am sinnvollsten zu tun wäre, im Herzen eines einstürzenden Gebäudes. Einige Spielleiter verstärken den Effekt, indem sie laut 3, 2, 1 herunterzählen. Hat der Spieler bis dahin keine Entscheidung getroffen, entscheidet der Spielleiter für den Charakter.

9. Tod und Verwuchs

Die Welt des Endzeit-Rollenspiels ist eine unbarmherzige Welt. Töten Sie nicht leichtfertig die Spielercharaktere, aber seien Sie gnadenlos mit jenen, die auf ihrer Seite stehen. Zeigen Sie schmutzige Kinder, die in Ruinen nach Ratten jagen und Revolver tragen. Schicken Sie Psychopathen und Mutanten durch das Land. Wiegen Sie die Spieler nicht in Sicherheit - Es sei denn, es ist eine Falle...

Mutation gehört zu Endlands größten Eigenheiten und basiert im Wesentlichen auf Zufall. Vermeiden Sie es, dem Drängen von Spielern nachzugeben, die sich nach einem unglücklichen Wurf auf der Tabelle eine zweite Chance erhoffen. Der Weg eines Abenteurers ist kein Spaziergang.

10. Spieler und Charakter

Rollengerechtes Verhalten, soviel ist klar, bildet die Grundlage des Rollenspiels. Viele Spieler vergessen über ihr eigenes Wissen, ihre eigenen Fähigkeiten jedoch oft das Potential ihres Charakters. Da gibt es den Mathematikstudenten, der einen prügelnden Aquida mit einer Weisheit von 2 spielt, stets aber die besten Ideen beiträgt, wenn es um das Entschlüsseln von Rätseln, Codes und ähnlichem geht. Als Spielleiter sollten Sie strikt auf die Trennung von Spieler und Charakter achten. In Aufgaben, die über Handouts erledigt werden können ("Das ist die Drehscheibe an der Tür. Was fällt Euch dazu ein?"), sollten sich Spieler, deren Charaktere davon keine Ahnung haben, zurückhalten. In Konsequenz bedeutet die Trennung von Spieler und Charakter stets auch die Trennung zwischen 'Intime', der gespielten Realität, und 'Outtime', der Meta-Ebene des Spiels, in der sich nicht die Charaktere, sondern die Spieler miteinander unterhalten. Je häufiger In- und Outtime wechseln, desto schwieriger ist es, ein atmosphärisch dichtes Abenteuer zu erzählen.

Zu guter letzt...

Cool bleiben! Die Frage nach Schuld und Unschuld ist bei Streitereien zwischen Spielern und Spielleiter nie einwandfrei zu klären. Der beste Weg: Beenden Sie die Sitzung souverän und bieten Sie den Teilnehmern an, zu einem späteren Zeitpunkt fortzufahren.