



Fantasy-Rollenspiel

Die Regeln

PARENTAL
ADVISORY
EXPLICIT GAMING





„Knowledge, logic, reason, and common sense
serve better than a dozen rule books. “

– E. Gary Gygax –

„Do what thou wilt shall be the whole of the Law. “

– Aleister Crowley –

The Fate RPG pen & paper game system by:

Rob Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera



Malmsturm: Chefredaktion:

Dominik „Demonic Deathlin“ Dießlin



Übersetzung und Ausarbeitung FATE-Regelwerk:

Stefan „Dr. Frinkenstein“ Frink, Dominik „Demonic Deathlin“ Dießlin



Hintergrundwelt Malmsturm:

Werner „ÄH WO IST MEIN PLOT?...Ah, wir spielen ja FATE...“ H. Hartmann



Illustrationen:

Björn „Burn“ Lensig



Spielleiterkapitel:

Andreas Melhorn



Lektorat:

Johannes Großmann



Korrektorat:

Moritz Mehlem

Art Direktion, Satz, Umschlaggestaltung, Malmsturm-Rune:

Dominik „Demonic Deathlin“ Dießlin



Malmsturm Logo:

Christophe „The Dark Lord of Logos“ Szpajdel



Unser Dank geht an:

Jan Jacobs, Oliver Graf, Dirk Oschlies, Dirk Kleienburg, Karsten Voigt,
Ruth und Stefan Schlichting, Daniel Mayer, Irene Strauß,
Kathy Schaad, Michael Scharpf, Matthias Gierlings, Alexander Malik,
Jan Paul Koopmann, Daniel Neugebauer, Alexander Rohde, Bianca Reinholz,
Alexander Richartz, Philipp Müller, Janine Schmitz, Michael Schlapa,
Andreas Vogt, Michael Scharpf.



Besonderer Dank gebührt:

Kim Pielarski, Michèle Schuimer, Agnes Rudzki, Karin Freund



Malmsturm im Internet:

www.malmsturm.de



ISBN: 978-3-942012-17-1

Erste Auflage: Mai 2011



This text is published under version 1.0a
of the Open Game License.

Details of this license are printed at the end of this book.

Inhalt:

Kapitel 1: Die Einführung:

| | |
|--|-----------|
| <u>Dinge, die man zum Spielen benötigt</u> | <u>11</u> |
| <u>Die Stufenleiter</u> | <u>11</u> |
| <u>Würfelproben</u> | <u>13</u> |
| <u>Würfelergebnis-Beispiele</u> | <u>14</u> |
| <u>Schwierigkeitsgrad</u> | <u>15</u> |
| <u>Fertigkeiten</u> | <u>15</u> |
| <u>Fertigkeitenpyramide</u> | <u>16</u> |
| <u>Aspekte</u> | <u>16</u> |
| <u>Talente & Gaben</u> | <u>19</u> |
| <u>Schicksalspunkt</u> | <u>21</u> |
| <u>Einen Bonus erhalten</u> | <u>22</u> |
| <u>Einen Aspekt aufrufen</u> | <u>22</u> |
| <u>Einen Aspekt auslösen</u> | <u>23</u> |
| <u>Etwas „behaupten“</u> | <u>24</u> |
| <u>Eine Talent oder eine Gabe anwenden</u> | <u>25</u> |
| <u>Auffrischen verbrauchter Schicksalspunkte</u> | <u>25</u> |
| <u>Schicksalspunkte hinzugewinnen</u> | <u>26</u> |

Kapitel 2: Die Spielerfigur

| | |
|---|-----------|
| <u>Die einzelnen Schritte zur Spielerfigurenerschaffung</u> | <u>30</u> |
| <u>Beispielkonzepte</u> | <u>30</u> |
| <u>Die Phasen der Erschaffung</u> | <u>34</u> |
| <u>Vorbereitung</u> | <u>35</u> |
| <u>Phase 1:</u> | |
| <u>Die Kindheit (Hintergrund)</u> | <u>36</u> |
| <u>Phase 2: Die Jugend</u> | <u>38</u> |

| | |
|---|-----------|
| <u>Phase 3: „Das erste Abenteuer“</u> | <u>40</u> |
| <u>Phase 4:</u> | |
| <u>„Ein denkwürdiges Treffen“</u> | <u>42</u> |
| <u>Phase 5: „Noch ein denkwürdiges Treffen“</u> | <u>44</u> |
| <u>Charaktere, die später dazustoßen</u> | <u>46</u> |
| <u>Fertigkeiten</u> | <u>46</u> |
| <u>Talente & Gaben</u> | <u>47</u> |
| <u>Berechnung der Belastungspunkte</u> | <u>47</u> |
| <u>Ein letzter Blick</u> | <u>48</u> |
| <u>Spontane Figurenerweiterung</u> | <u>48</u> |
| <u>Ratschläge zur Figurenerschaffung</u> | <u>49</u> |
| <u>Ein Wort zu Fantasy-Rassen!</u> | <u>53</u> |
| <u>Schnelle Charaktererschaffung</u> | <u>53</u> |
| <u>Erfahrung und Verbessern von Spielerfiguren!</u> | <u>54</u> |

Kapitel 3: Die Aspekte

| | |
|---|-----------|
| <u>Spielerfigur-Aspekte</u> | <u>61</u> |
| <u>Warum soll ich einen „schlechten“ Aspekt wählen?</u> | <u>62</u> |
| <u>Aufmotzen</u> | <u>63</u> |
| <u>Story oder Situation?</u> | <u>65</u> |
| <u>Auf den selben Stand kommen</u> | <u>66</u> |
| <u>Aspekte einsetzen</u> | <u>67</u> |
| <u>Aspekte aufrufen</u> | <u>68</u> |
| <u>Aspekte aufrufen, um etwas zu behaupten</u> | <u>69</u> |
| <u>Aspekte Auslösen</u> | <u>70</u> |



| | |
|--|----|
| Die „Behauptung“ eines noch nicht existierenden Aspektes | 70 |
| Der Umgang mit den Aspekten anderer | 70 |
| Auslösen eines Aspektes durch Einschätzen und Offenlegen | 71 |
| Auslösen durch Ausgeben von Schicksalspunkten: | 71 |
| Aspekte „ausnutzen“ | 62 |
| Ein Ausnutzen aushandeln | 63 |
| Widerstreitende oder widersprüchliche Aspekte | 74 |
| Beispielaspekte | 75 |

Kapitel 4: Die Regeln

| | |
|--|----|
| Erfolge benutzen | 83 |
| Eine Aktion durchführen | 84 |
| Einfache Aktionen | 84 |
| Wettstreite | 84 |
| Konflikte | 85 |
| Konflikte austragen | 85 |
| Situationsbeschreibung | 85 |
| Konfliktparteien festlegen | 87 |
| Handlungsreihenfolge festlegen (Initiativbestimmung) | 87 |
| Konflikte ausführen | 88 |
| Angriffe | 89 |
| Kritische Erfolge | 90 |
| Aktion auswerten | 91 |
| Das Ergebniss von Angriffen feststellen | 91 |
| Konsequenzen | 93 |

| | |
|---|-----|
| Aus dem Konflikt ausscheiden | 94 |
| Nachgeben | 97 |
| Konsequenzen überwinden | 97 |
| Mehr zu Aktionen | 106 |
| Manöver | 106 |
| Zeitlich begrenzte Aspekte | 107 |
| Einige beispielhafte Manöver | 108 |
| Freie Aktionen | 110 |
| Ausschließlich defensives Verhalten | 111 |
| Die eigene Aktion zurückhalten | 111 |
| Aktionen unterbinden | 111 |
| Zusatzhandlungen in einer Aktion | 112 |
| Bewegung | 113 |
| Fertigkeiten kombinieren | 114 |
| Die Umgebung nutzen | 116 |
| Einschätzung und Behauptung | 116 |
| Einschätzung | 117 |
| Behauptung | 118 |
| Schergen & Kameraden | 118 |
| Überfluss | 124 |
| Umdrehen | 125 |
| Magie | 126 |
| Worauf beruhen die Spielwerte für Magie? | 126 |
| Kosten für Magie | 131 |
| Schaden durch Magie | 131 |
| Magische Artefakte | 132 |
| Magie in der Welt von Malmsturm in 10 Schritten | 132 |



Kapitel 5: Fertigkeiten, Talente & Gaben:

| | |
|-----------------------------|-----|
| <u>Fertigkeitenpyramide</u> | 138 |
| <u>Fertigkeiten</u> | 139 |
| <u>Athletik</u> | 139 |
| <u>Ausdauer</u> | 140 |
| <u>Ausstrahlung</u> | 141 |
| <u>Besitz</u> | 142 |
| <u>Einbruch</u> | 142 |
| <u>Einschüchtern</u> | 143 |
| <u>Entschlossenheit</u> | 144 |
| <u>Ermitteln</u> | 144 |
| <u>Fahrzeug steuern</u> | 145 |
| <u>Fernkampf</u> | 146 |
| <u>Fingerfertigkeit</u> | 147 |
| <u>Führungsqualitäten</u> | 147 |
| <u>Gelehrsamkeit</u> | 149 |
| <u>Gespür</u> | 149 |
| <u>Gewalt</u> | 150 |
| <u>Handwerk</u> | 151 |
| <u>Heimlichkeit</u> | 152 |
| <u>Kunst</u> | 152 |
| <u>Nahkampf</u> | 153 |
| <u>Reiten</u> | 154 |
| <u>Scharfsinn</u> | 155 |
| <u>Spiele</u> | 156 |

| | |
|--|-----|
| <u>Sprachen</u> | 156 |
| <u>Täuschung</u> | 157 |
| <u>Technik</u> | 158 |
| <u>Waffenloser Kampf</u> | 159 |
| <u>Zaubern</u> | 160 |
| <u>Talente und Gaben</u> | 161 |
| <u>Der +1-Bonus auf Fertigkeiten (Fokus)</u> | 161 |
| <u>Der +2-Bonus auf Fertigkeiten (Spezialisierung)</u> | 162 |
| <u>Das Talent ersetzt eine Fertigkeit gegen eine andere (Tausch)</u> | 163 |
| <u>Ignoriere die Einschränkung (Ignorieren)</u> | 163 |
| <u>Gegenstand</u> | 164 |
| <u>Spezialeigenschaften</u> | 164 |
| <u>Magie, Magische Schule, Magische Fähigkeiten, Psi</u> | 164 |

Kapitel 6: Die Spielleitung

| | |
|--|-----|
| <u>Sandbox</u> | 170 |
| <u>Netzwerke</u> | 171 |
| <u>Bang! Du bist tot!</u> | 171 |
| <u>Familienprobleme</u> | 176 |
| <u>Aufmachen, im Namen des Stadthalters!</u> | 176 |
| <u>Improvisation!</u> | 177 |
| <u>Schicksalspunkte und Spielstil</u> | 177 |
| <u>Plotimmunität</u> | 178 |



| | |
|---|-----|
| Die drei universellen Regeln des Spielspaß | 179 |
| Weltenbau | 181 |
| Flammende Rache (Abenteuer) | 184 |

Kapitel 7: Malmsturm – Eine Vorschau

| | |
|-------------------------|-----|
| Die Welt | 206 |
| Der Norden | 210 |
| Das Imperium | 221 |
| Die Waismark | 226 |
| Die restlichen Gegenden | 232 |



Kapitel 1: Die Einführung:

| | | | |
|--|-----------|---------------------------------|-----------|
| <u>Dinge, die man zum Spielen benötigt</u> | <u>5</u> | <u>Einen Bonus erhalten</u> | <u>16</u> |
| <u>Die Stufenleiter</u> | <u>5</u> | <u>Einen Aspekt aufrufen</u> | <u>16</u> |
| <u>Würfelproben</u> | <u>7</u> | <u>Einen Aspekt auslösen</u> | <u>17</u> |
| <u>Würfelergbnis-Beispiele</u> | <u>8</u> | <u>Etwas „behaupten“</u> | <u>18</u> |
| <u>Schwierigkeitsgrad</u> | <u>9</u> | <u>Ein Talent oder eine</u> | |
| <u>Fertigkeiten</u> | <u>9</u> | <u>Gabe anwenden</u> | <u>19</u> |
| <u>Fertigkeitenpyramide</u> | <u>11</u> | <u>Auffrischen verbrauchter</u> | |
| <u>Aspekte</u> | <u>11</u> | <u>Schicksalspunkte</u> | <u>19</u> |
| <u>Talente & Gaben</u> | <u>13</u> | <u>Schicksalspunkte</u> | |
| <u>Schicksalspunkt</u> | <u>15</u> | <u>hinzugewinnen</u> | <u>20</u> |

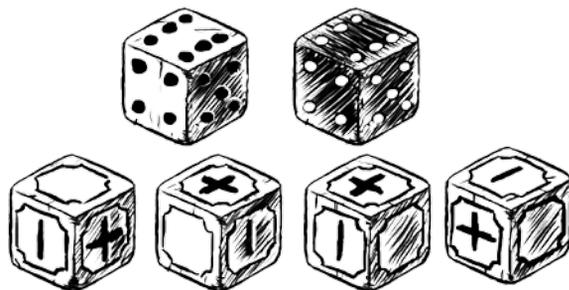


THE UNCLE TOM



EIN WORT VORWEG

Dieses Rollenspielregelwerk ist generisch, d. h. es soll für eine Vielzahl von Fantasy-Welten und Spielstile einsetzbar sein. Deshalb wird im Folgenden häufig auf verschiedene Setting – bzw. Spielstile Bezug genommen, die wir in Unterscheidung zum „normalen“ Fantasygefühl „Episch“ bzw. „Grim & Gritty“ (wie der Engländer besonders fiese, dreckige und gemeine Settings bezeichnet) genannt haben. Generell sollen die vorhandenen Regeln das „normale“ Fantasy-Rollenspiel unterstützen. Darunter verstehen wir das Spiel in Welten wie z. B. Aventurien des Schwarzen Auges oder in Mittel Erde des Herrn der Ringe. Daneben bietet das Spiel aber auch Alternativen, mit denen Ihr die Regeln so anpassen könnt, dass ein deutlich mächtigeres und epischeres Spielgefühl entsteht, wie man es von Earthdawn, Exalted oder Michael Moorcocks Elric-Erzählungen kennt. Oder mit denen Ihr eben auch in einer „Grim & Gritty“-Welt spielen könnt, wie sie im Warhammer-Universum, bei Harn-Master, den Freistatt-Kurzgeschichten Asprins oder Brent Weeks' Schattentriologie zu finden sind. Allerdings bieten wir auch eine vollständig ausgearbeitete Hintergrundwelt: Malmsturm!



DIE GRUNDLAGEN

Dinge, die man zum Spielen benötigt

Neben diesem Regelwerk gibt es ein paar Dinge, die für das Spielen von Malmsturm notwendig oder zumindest nützlich sind:

Ihr benötigt:

- ◆ Je vier Fudge-Würfel für jeden Spieler und die Spielleitung.
- ◆ Ein Charakterblatt pro Spieler oder einige Bögen Papier, um die Werte der Spielerfiguren zu notieren. Das in diesem Regelwerk abgedruckte Charakterblatt könnt Ihr übrigens nach Herzenslust und in beliebiger Anzahl kopieren.
- ◆ Schreibutensilien.
- ◆ Freunde. (Na ja, Bekannte tun es notfalls auch. Es sollten jedenfalls zwischen zwei und sechs Spieler mit am Tisch sitzen. Darüber hinaus ist es natürlich „sinnvoll“, mit jedem, der nicht bei Drei auf den Bäumen ist, eine FATE-Spielerfigur zu erstellen. Desto einfacher ist es später, genügend Mitspieler für den Spielabend zu finden.)

Nützlich wären:

- ◆ Ein Satz Poker-Chips oder Glassteine (als Schicksalspunkte-Zähler).
- ◆ Karteikarten für Notizen oder um kurze Nachrichten weitergeben zu können (oder um sich besondere Ereignisse, die am Spieltisch geschehen, aufschreiben zu können).
- ◆ Snacks, damit niemand während des Spiels verhungert.

Die Stufenleiter

Wenn in diesem Spielsystem Fertigkeiten, Dinge oder Situationen bewertet werden müssen, geschieht dies entsprechend der unten abgedruckten Stufenleiter. Normalerweise werden Adjektive benutzt, um etwas zu beschreiben – jemand ist vielleicht ein „guter“ Nahkämpfer oder „armselig“ in Scharfsinn. Jedem Adjektiv ist zugleich ein Zahlenwert zugeordnet.

Was sind Fudgewürfel?

Fudge ist ein anderes – übrigens ebenfalls sehr empfehlenswertes – Rollenspiel von Steffan Sullivan. Es verwendet sechsseitige Würfel, bei denen zwei Flächen mit einem  und zwei mit einem  versehen sind. Die beiden verbleibenden Flächen sind überhaupt nicht markiert, also . Solche Würfel erhältst Du bei einem gut sortierten Rollenspielhändler oder über das Internet. Es ist aber auch möglich, mit ganz normalen sechsseitigen Würfeln zu spielen.



Wenn ein Spieler oder die Spielleitung also besser mit Zahlen zurechtkommt, ist es genauso gut möglich zu sagen: „*Reiten* +3“ oder „*Schleichen* - 1“. Man kann aber auch beides gleichzeitig benutzen, also z.B. *Reiten*: „*gut* (+3)“ oder *Schleichen*: „*armselig* (-1)“.

Die Stufenleiter

| | | | |
|----|------------------|-----|----------------|
| -2 | Grauenhaft | +6 | Weltklasse |
| -1 | Armselig | +7 | Legendär |
| 0 | Mäßig | +8 | Übermenschlich |
| +1 | Durchschnittlich | +9 | Übernatürlich |
| +2 | Ordentlich | +10 | Überirdisch |
| +3 | Gut | +11 | Göttergleich |
| +4 | Hervorragend | +12 | Perfekt |
| +5 | Großartig | | |

Option:

Das FATE-Regelwerk, das Malmsturm zugrunde liegt, kann aufgrund seiner Flexibilität ohne weiteres für die verschiedensten (Fantasy-)Settings verwendet werden. Dazu ist natürlich manchmal ein wenig Regelanpassung nötig.

Darf es „Grim & Gritty“ sein?

Für ein Szenario, in dem die Helden ganz normale Leute sind oder die Welt einfach nur fies, dreckig und gemein ist, wäre es z. B. sinnvoll, die Stufen der wichtigsten Fertigkeiten-Startwerte auf „gut“ herunterzuschrauben.

Ihr könnt aber auch die höchsten Werte der Stufenleiter herabsetzen, die es zu erreichen gibt. In dieser Art von Szenario könnte z.B. schon bei einem maximal erreichbaren Wert von „großartig“ Schluss sein.

Darf es „episch“ werden?

Sollen die Protagonisten hingegen alle überragende Halbgötter sein („Heroic“ – oder „Epic Fantasy“), ist bei Fertigkeiten auch ein Spitzenwert von „legendär“ oder „übermenschlich“ denkbar. Und auch hier könnte man die Stufenleiter anpassen, im Gegensatz zum „Grim & Gritty“ – Setting jedoch, indem man weitere Werte im oberen Bereich hinzufügt. So könnten Charaktere zum Beispiel nach einiger Zeit auch Fertigkeiten besitzen, die den Wert „übernatürlich (+9)“ oder „überirdisch (+10)“ haben.

Auf der Stufenleiter beschreibt „*mäßig (+/-0)*“ die Kompetenz in einer Fertigkeit, die jemand regelmäßig, vielleicht auch beruflich, ausübt, ohne in ihr außergewöhnlich begabt zu sein.

Die meisten Menschen sind „*durchschnittlich (+1)*“ oder „*ordentlich (+2)*“ in den Fertigkeiten, die sie beruflich ausüben (wie zum Beispiel der Gelehrte in seinem Wissensgebiet), und in allen anderen Dingen „*mäßig (+/-0)*“ oder „*armselig (-1)*“. Nur wenn sie gezwungen sind, über sich selbst hinaus zu wachsen, überschreiten sie diese Grenze.

Helden, also die Spielerfiguren, welche die Spieler in einem Malmsturm-Abenteuer darstellen werden, überschreiten regelmäßig die für normale Menschen geltende Leistungsgrenze. Die Werte ihrer wichtigsten Fertigkeiten oder Leidenschaften liegen zu Spielbeginn bereits im Bereich „*hervorragend (+4)*“. Helden sind also außergewöhnliche Individuen und werden von Anderen auch als solche wahrgenommen.

Würfelproben

Die Spielerfiguren in Malmsturm werden im Verlauf eines Spielabends viele Aktionen durchführen wollen, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht. Sie werden versuchen, dem angreifenden Monster eins mit dem Schwert zu versetzen, die steile Felsklippe zu erklimmen oder ein komplexes Türschloss mit einem Draht zu knacken.

Um festzustellen, ob solche Aktionen tatsächlich gelingen, werden die Würfel eingesetzt.

Stellt sich nun die Frage: Wie funktionieren Würfelwürfe bei Malmsturm? Ganz einfach:

Zunächst stellt Ihr fest, welche Fertigkeit für die gewünschte Aktion eingesetzt werden muss und dann den Wert, den die Spielerfigur in dieser Fertigkeit hat.

Jetzt nimmt der Spieler vier Fudge-Würfel und lässt sie rollen.

Jedes gewürfelte Pluszeichen **+** erhöht den Fertigkeitwert der Spielerfigur um 1 Stufe, jedes gewürfelte Minuszeichen **-** senkt den Fertigkeitwert um 1 Stufe. Blanke Seiten **■** lassen den Fertigkeitwert unverändert. Ein Ergebnis unter - 2 wird in der Regel einfach als - 2 gewertet. Ergebnisse über +8 können weitere Vorteile nach sich ziehen, was im Folgenden noch näher erläutert wird.

Alternativer Würfelmechanismus

Ihr habt keine Fudge Würfel zur Hand? Macht nichts!

*Kramt einfach die guten alten   aus Omas Mensch-ärgere-Dich-nicht-Spiel heraus, und es kann losgehen. Ein Würfelergbnis von  oder  ist dann ein , eine  oder  sind ein **+**, ein  hat man, wenn eine  oder  fallen.*

 = **-**  = **■**  = **+**
 = **-**  = **■**  = **+**

Die Ergebnisse der einzelnen Würfel werden miteinander verrechnet (mögliche Würfelresultate liegen also immer zwischen +4 und - 4) und Du kannst auf der Stufenleiter ablesen, wie gut (oder schlecht) der Spielerfigur die Aktion gelungen ist. Im Normalfall hat die Spielleitung vorab festgelegt, ab welcher Mindeststufe die Aktion als gelungen betrachtet werden kann (s. u. „Schwierigkeitsgrad“).

Würfelresultat-Beispiele:

$$\blacksquare \blacksquare \ominus = - 2$$

Ausgehend von einem Fertigkeitwert „*ordentlich (+2)*“ wäre das Ergebnis der Aktion „*mäßig (+0)*“

$$\oplus \blacksquare \blacksquare \blacksquare = +1$$

Hier wäre bei „*ordentlichem (+2)*“ Fertigkeitwert das Ergebnis immerhin schon „*gut (+3)*“

$$\blacksquare \oplus \blacksquare \ominus = 0$$

Hier ändert sich nichts, bei Fertigkeitwert „*ordentlich (+2)*“ wäre auch das Ergebnis der Aktion „*ordentlich (+2)*“

Noch ein Alternativer Würfelmechanismus

Wenn es Euch nichts ausmacht, dass die Bandbreite der Würfelresultate etwas weiter gefächert ist, könnt Ihr auch folgende Alternative ausprobieren:

Man nehme zwei unterschiedlich farbige   Würfel.

Einer der beiden gilt als positiver (z. B. der hellere), er würfelt nur Pluszeichen. Der andere ist der negative Würfel (z. B. der dunklere), der die Anzahl der Minuszeichen bestimmt.

Eine helle  und eine dunkle  ergeben also ein Ergebnis von +2, eine helle  und eine dunkle  hingegen eines von - 2. Das Ergebnis des dunklen Würfels wird immer von dem des hellen Würfels abgezogen.

Dementsprechend ergibt ein Pasch dann einen Modifikator von +/- Null.

Bei diesem Verfahren kommt es natürlich zu einem höheren Maximalmodifikator, nämlich +5.

Schwierigkeitsgrad

Wenn ein Spieler für seine Spielerfigur würfelt, versucht sie in der Regel, dabei einen bestimmten Zielwert zu erreichen oder zu übertreffen, den so genannten **Schwierigkeitsgrad**. Dieser Schwierigkeitsgrad beschreibt, wie anspruchsvoll eine bestimmte Aktion ist. Schwierigkeitsgrade werden ebenfalls auf der Stufenleiter bestimmt.

Beispielsweise muss eine Spielerfigur nur „*mäßig (+/-0)*“ reiten können, um ein Pferd in flachem Gelände zu kontrollieren, sie muss aber einen „*ordentlichen (+2)*“ Erfolg aufweisen, um das Pferd über ein Hindernis springen zu lassen. Letzten Endes wird die Höhe des Schwierigkeitsgrades in einer bestimmten Situation durch den gesunden Menschenverstand der am Tisch befindlichen Spielgruppe bestimmt. Die Stufenleiter gibt einige griffige Adjektive vor, die die Bewertung und Einordnung eines Schwierigkeitsgrades erleichtern sollen.

Die Differenz zwischen Schwierigkeitsgrad und Aktionsergebnis bestimmt den Umfang des erreichten Effektes bzw. den Aufwand, den die Figur für die Aktion betrieben hat. Dieser Effekt wird in Stufen gemessen.

Stufen können – hauptsächlich von der Spielleitung – dazu benutzt werden, den Grad der Wirksamkeit einer Aktion zu bestimmen und die Abwicklung komplexer Aktionen zu steuern. Wir werden die Funktion von Stufen in einem der späteren Kapitel noch genauer besprechen.

Fertigkeiten

Spielerfiguren haben Fertigkeiten, wie z. B. „Reiten“ oder „Schießen“, denen ein Wert der Stufenleiter (s. Seite 12) zugeordnet wird. Fertigkeiten beschreiben also, was eine Spielerfigur tun kann und vor allem, wie gut sie es tun kann. Wenn eine Spielerfigur würfelt, basiert dieser Würfelwurf in der Regel auf einem entsprechenden Fertigkeitenswert.

Beispiel:

Eine Würfelprobe gegen den Wert „durchschnittlich“ mit einem Ergebnis von +2 erhöht den Erfolg der Probe um 2 Stufen, also auf „gut“. Bei einem Ergebnis von -2 wäre der „Miss“-Erfolg zwei Stufen schlechter als „durchschnittlich“, also „armselig“. In beiden Fällen beträgt der Effekt der Würfelprobe somit zwei Stufen.



Option:

Da das FATE-System, das Malmsturm zugrunde liegt, ausgesprochen flexibel ist, könnt Ihr natürlich die Liste der vorhandenen Fertigkeiten beliebig erweitern, kürzen oder verändern. Damit könnt Ihr auch Euer Lieblings-Fantasy-Setting problemlos in FATE konvertieren. Bedenkt hierbei aber, dass eine Fertigkeit ein eher breites Spektrum abdecken sollte, um mit dem Talente & Gaben-System zu funktionieren. Eine Fertigkeit wie „Heraldik“ oder gar „Heraldik der Waismark“ wäre wohl schon zu detailliert für unser System.

Die Anzahl der maximal zu erlernenden Fertigkeiten, wie sie in der Fertigkeitenpyramide (s. dort 17) festgelegt wurde, zu manipulieren, kann allerdings erhebliche Auswirkungen auf das Spielgefühl haben und sollte deshalb gut überlegt sein.

Der Umfang der vorgegebenen Fertigkeitenliste verändert die Kompetenz der Spielerfiguren. Gibt es die Fertigkeit „Nahkampf“, kann eine Spielerfigur alle denkbaren Nahkampfwaffen durch das Erlernen nur einer Fertigkeit kompetent nutzen. Ist das Erlernen jeder Waffe eine gesonderte Fertigkeit, es gibt also Fertigkeiten wie „Kämpfen mit Dolch“, „Kämpfen mit Schwert“ usw., so muss ein Kämpfer viel mehr Fertigkeiten erlernen, um verschiedene Waffen nutzen zu können.

Darf es „Grim & Gritty“ sein?

Dann erweitert die Fertigkeitenliste oder kürzt die maximal erreichbare Stufe auf der Stufenleiter.

Darf es Episch werden?

Eine Fertigkeit von +12 (= weltklasse) würde bei dem schlechtestmöglichen Würfelergbnis (-4) immer noch ein Ergebnis von „übermenschlich (+8)“ darstellen. Zum Beispiel würde eine Sprintaktion bei entsprechend hohem Athletik-Wert eine sehr hohe Reichweite erzielen (s. Bewegung, Kapitel 4, S. 13). Wenn Eure Spielwelt ein solches Machtgefüge verkraftet, o.k.. Wenn nicht, lasst es lieber.

Fast jede Aktion, die eine Figur ausführen will, wird von einer Fertigkeit abgedeckt. Wenn die entsprechende Fertigkeit nicht auf dem Charakterblatt steht – entweder, weil sie nicht erlernt wurde oder bisher im Spiel gar nicht existierte – wird angenommen, dass die Figur sie mit dem Wert „mäßi9 (+/-0)“ beherrscht.

Option:

Darf es „Grim & Gritty“ sein?

Die Spielerfigur hat nur den Wert von „armselig (-1)“ bei nicht erlernten Fertigkeiten.

Darf es Episch werden?

Die Spielerfigur hat schon den Wert „durchschnittlich (+1)“ bei nicht erlernten Fertigkeiten.

Fertigkeiten werden in einem eigenen Kapitel, das auf Seite 136 beginnt, näher betrachtet.

Die Anzahl der erlernbaren Fertigkeiten wird durch das Einfügen in eine so genannte Fertigkeitenpyramide begrenzt. Man erhält zu Spielbeginn 5 Fertigkeiten mit „*durchschnittlich* (+1)“, 4 Fertigkeiten mit „*ordentlich* (+2)“, 3 Fertigkeiten mit „*gut* (+3)“, 2 Fertigkeiten mit „*hervorragend* (+4)“ und 1 Fertigkeit mit „*großartig* (+5)“.

Fertigkeitenpyramide

| | | |
|------|------------------|---|
| (+5) | Großartig |  |
| (+4) | Hervorragend |   |
| (+3) | Gut |    |
| (+2) | Ordentlich |     |
| (+1) | Durchschnittlich |      |

Da die Anzahl der erlernbaren Fertigkeiten durch diese Pyramide begrenzt ist, heißt dies natürlich: Je mehr verschiedene Fertigkeiten die Spielerfiguren potenziell erlernen können, je umfangreicher also die Fertigkeitenliste ist, desto weniger kompetent können Spielerfiguren in der Breite werden (es sei denn, man riskiert eine Manipulation der Pyramide, s. oben). Allrounder sind bei einer Vielzahl von möglichen Fertigkeiten nur schwer zu erstellen.

Aspekte

Spielerfiguren haben neben ihren Fertigkeiten noch eine Gruppe von Attributen, die **Aspekte** genannt werden. Zu Beginn hat eine Spielerfigur fünf Aspekte zur Verfügung. Aspekte decken eine große Bandbreite ab und sollen dazu dienen, ein Bild davon zu

zeichnen, welche Rolle die Figur in der Spielwelt einnimmt und welche Grundüberzeugungen sie antreiben. Aspekte beschreiben also, wer die Figur ist, anders als die Fertigkeiten, die beschreiben, was sie tun kann. Für jeden Aspekt steht dem Charakter zu Beginn ein Schicksalspunkt zu.

Option:

Darf es „Grim & Gritty“ sein?

Pech gehabt, Kumpel, Du bekommst zwar 5 Aspekte zu Beginn, hast aber nur 3 Schicksalspunkte zur Verfügung.

Darf es Episch werden?

Hey, Du hast bereits zu Beginn 10 Aspekte zur Verfügung und dementsprechend auch 10 Schicksalspunkte.

Aspekte können Beziehungen oder Kontakte sein, politische oder religiöse Überzeugungen, Redewendungen, Gegenstände, besondere (z. B. magische) Fähigkeiten oder alles mögliche andere, das geeignet ist, eine Spielerfigur treffend zu beschreiben. Einige wenige Aspekte werden hier beispielhaft aufgelistet:

- ◆ *Sie nannten ihn Ziegenbock*
- ◆ *Leben heißt lieben*
- ◆ *Hüter der sechs schrecklichen Schläge*
- ◆ *Der Rochenfischer vom Slyddersee*
- ◆ *Erneut erklingt das Lied der Axt*
- ◆ *Nicht ohne meine Kleider*
- ◆ *Ein Mann kann nie zu viele Messer haben*
- ◆ *Sturer als ein Esel*



Weitere Beispiele findet Ihr im Abschnitt über Aspekte, der auf Seite 58 beginnt.

Wenn ein Aspekt in einer Situation von Nutzen sein kann, darf er dazu verwendet werden, einen Bonus auf eine Würfelprobe zu erwirken. Um dies tun zu können, muss die Spielerfigur einen Schicksalspunkt ausgeben (siehe unten). Außerdem muss der jeweilige Aspekt mit der Situation tatsächlich etwas zu tun haben, worüber in Streitfällen die Spielleitung entscheidet. Stimmt die Spielleitung zu, kann der Aspekt „aufgerufen“ und damit die Chancen der Spielerfigur in dem, was sie tun möchte, verbessert werden (wie z. B. der Aspekt „Bestens gekleidet“ die Chancen eines jungen Adligen erhöhen würde, Zutritt zu einem exquisiten Bankett zu erlangen).

Ein Aspekt kann der Spielerfigur auch zusätzliche Schicksalspunkte verschaffen, wenn er Komplikationen und Erschwernisse in das Leben einer Spielerfigur bringt. Immer, wenn ein Aspekt Dich in einer Situation behindern würde (z. B. „*Sturer als ein Esel*“ in einer Verhandlungssituation), kann man ihn – und sollte ihn – einsetzen. Alternativ kann dies auch die Spielleitung tun, wenn sie der Auffassung ist, dass ein Aspekt eine Auswirkung auf die konkrete Situation hat. Das Einbringen eines negativen Aspektes in eine Situation wird „einen Aspekt ausnutzen“ genannt. Dieses Ausnutzen, egal ob von Spielleitung oder Spieler veranlasst, hat den Effekt, dass die Handlungsmöglichkeiten der Spielerfigur in irgendeiner Weise eingeschränkt werden. Als Kompensation erhält die Spielerfigur in einem solchen Fall einen oder mehrere (je nachdem, wie nachteilig der Aspekt sich auswirkt) zusätzliche Schicksalspunkte.

Was Schicksalspunkte sind und wie sie funktionieren, findet Ihr weiter hinten im Buch.

Talente & Gaben

Es gibt Dinge, die eine Spielerfigur kann oder besitzt, die spezieller als die breit angelegten Fertigkeiten sind, aber auch nicht so essentiell wichtig sind, dass sie als Aspekte durchgehen würden.

Gaben sind Gegenstände, Wertsachen und andere besondere Dinge, die eine Spielerfigur besitzt. So trägt zum Beispiel der Priester der Friedensgöttin einen aus dem Familienbesitz stammenden magischen Dolch mit sich. Als Friedensmann hat er weder eine Kampffertigkeit erlernt, noch ist ihm der Dolch so wichtig, dass

er ihn als Aspekt wählen würde. Trotzdem hat er ihn, und das Ding ist magisch!

Eine Gabe, die man nicht anfassen kann, ist in der Regel ein Talent. Der Halbbling Rim hat einen unsteten und fröhlichen, aber vor allem neugierigen Charakter, was sich durch entsprechende Aspekte gut abbilden lässt. Er kann darüber hinaus aber auch gut schleichen. Schleichen wäre also etwas, was für ihn nicht unbedingt charakteristisch ist – obwohl er es gut kann – und damit kein Aspekt sein muss. Dennoch kann er es in außergewöhnlichem Maße. Eine klassische Situation, in der man nachdenken sollte, ob Rim seine Fertigkeit in „Schleichen“ mit einem Talent veredeln sollte.

Solche Dinge kann der Spieler dann als „Gabe“ oder „Talent“ seiner Spielerfigur auf dem Charakterblatt vermerken.



Talente & Gaben sind einsetzbar für Aktionen, mit denen eine Spielerfigur die Regeln „erweitert“ oder außer Kraft setzt. Sie haben spezifische Regeln und Einsatzmöglichkeiten und werden detailliert und ausführlich in einem eigenen Kapitel beschrieben (Seite 161).

Option:

Darf es „Grim & Gritty“ sein?

Schon wieder Pech gehabt. mein Freund, Du bekommst zu Beginn nur 3 Talente/Gaben.

Darf es Episch werden?

Hey, Glückspilz, es stehen Dir zu Beginn 7 Talente/Gaben zur Verfügung. (Wenn es richtig rocken soll, könnt Ihr natürlich auch 10 zulassen).

Am Anfang ihrer Karriere, bei der Charaktererschaffung, haben Spielerfiguren fünf Talente/Gaben.

Schicksalspunkte

Jede Spielerfigur beginnt ihr erstes Spielszenario mit einer Anzahl von **Schicksalspunkten**, die der Anzahl ihrer Aspekte entspricht. Im Regelfall sind dies 5 Punkte. Schicksalspunkte ermöglichen es dem Spieler, in gewissem Maß Kontrolle über die Ereignisse im Spiel zu erlangen – entweder durch das Kaufen von Boni auf Würfelproben oder durch das Kaufen des „Erzählrechtes“ für einen kurzen Zeitraum des Szenarios.

Schicksalspunkte werden am besten durch eine entsprechende Anzahl (nicht essbarer!) Markersteine – Pokerchips oder Glassteine – verwaltet (Essbare Marker werden erfahrungsgemäß zu leicht „zweckentfremdet“. Oder, wie man es nimmt, ihrem eigentlichen Zweck zugeführt.).

Spielerfiguren dürfen Schicksalspunkte jederzeit einsetzen, um einen Würfelbonus zu erhalten, einen Aspekt aufzurufen, einen Aspekt auszulösen, etwas zu „behaupten“ oder eine besondere Gabe bzw. ein Talent anzuwenden. In der Regel muss plausibel sein (oder vom Spieler plausibel gemacht werden), dass der Aspekt in der konkreten Situation tatsächlich hilfreich eingesetzt werden kann.



Einen Bonus erhalten

Ein Schicksalspunkt kann vor dem Würfeln ausgegeben werden, um einen Bonus von +1 auf eine Würfelprobe zu erhalten bzw. das Würfelergebnis um eine Stufe (wie z. B. das Ergebnis von Angriffs – oder Abwehrmanövern) zu verbessern. Die Spielleitung hat keine Möglichkeit, diesen Bonus zu versagen.

Dies ist allerdings die ineffizienteste Art, einen Schicksalspunkt zu verbrauchen. In der Regel ist man besser beraten, wenn man eine der anderen Einsatzmöglichkeiten auswählt (viele Spielrunden verzichten ganz auf diese Einsatzmöglichkeit, wenn sich alle Mitspieler an das Spielen mit Aspekten gewöhnt haben).

Einen Aspekt aufrufen

Wenn man einen passenden Aspekt aufrufen und beschreiben kann, wie er die aktuelle Situation positiv beeinflusst und die Spielleitung mit der Auslegung der Sachlage einverstanden ist, gibt man einen Schicksalspunkt aus und kann zwischen folgenden Regelmechaniken wählen:

- ◆ Erneut würfeln und das neue Ergebnis nehmen oder
- ◆ +2 zu der Würfelprobe addieren.

Ein Beispiel:

Yamar, Glücksritter und Frauenheld aus dem fernen Süden, muss auf der Flucht vor einigen wütenden Ehemännern und Verlobten einen eisigen Fluss durchschwimmen. Der Spielleiter verlangt dafür wenigstens einen „hervorragenden (+4)“ Wurf auf Ausdauer von Yamars Spieler. Da Yamars Ausdauer aber nur „durchschnittlich (+1)“ ist, gibt sein Spieler einen Schicksalspunkt aus, um Yamars Aspekt „Heißblütiger Wüstensohn“ für einen +2 Bonus aufzurufen. Unter dem skeptischen Blick des Spielleiters würfelt er dann eine +2 – eigentlich nicht genug, aber durch den Bonus dennoch ein „großartiges (+5)“ Ergebnis, mit dem Yamar den Fluss ohne Probleme hinter sich lässt.

Noch ein Beispiel:

Rim hat den Aspekt „Mir stehen alle Türen offen“. Als die Spielerfiguren vor der Schatzkammer des Schlosses stehen und die sorgfältig verriegelte Eichentür sehen, die diesen Raum sicher verschließt, gelingt es Rims Spieler, überzeugend darzulegen, dass dieser Aspekt hier sinnvoll eingesetzt werden kann. Rim wählt also einen Würfelbonus +2 auf den Fertigkeitwurf, mit dem er die Tür öffnen will. Hierzu muss er einen Schicksalspunkt ausgeben.



Ob der Aspekt vor oder nach dem Würfelwurf eingesetzt wird, ist dabei egal.

Ihr könnt auch mehrfach verschiedene Aspekte in derselben Situation aufrufen, wenn mehrere passende Aspekte zur Verfügung stehen. Es kann allerdings nicht derselbe Aspekt mehrfach für die Verbesserung oder Wiederholung desselben Fertigkeitwürfes eingesetzt werden. Ein Aspekt kann aber sehr wohl mehrmals in ein und derselben Situation eingesetzt werden, wenn er zwei oder mehrere verschiedene Fertigkeiten bzw. Fertigkeitwürfe beeinflussen soll. Das kostet dann aber für jeden Einsatz je einen Schicksalspunkt).

Einen Aspekt auslösen

Szenen, andere Spielerfiguren, Orte und andere Dinge von dramatischer Wichtigkeit können ebenfalls Aspekte besitzen. Manchmal sind sie offensichtlich, manchmal auch nicht. Spieler können Schicksalspunkte ausgeben, um solche Aspekte, die nicht zu ihrer Spielerfigur gehören, zur Wirkung zu bringen. Dies geht aber nur, wenn die Spielerfigur den Aspekt (er-)kennt. Man nennt diesen Vorgang „einen Aspekt auslösen“. Wie dies vor sich geht, wird im Kapitel über Aspekte (Seite 58) näher erläutert.

Trotzdem vorab zwei Beispiele:

- ◆ Der gegnerische Kämpfer hat ein Holzbein

Die Spielerfigur spendiert einen Schicksalspunkt, löst den Aspekt „Holzbein“ aus, der Gegner bleibt mit seinem Holzbein in einem Gitterrost hängen und die Spielerfigur kann ihm im lockeren Lauftrab entkommen.

- ◆ In der Kneipe ist es schummrig

Die Spielerfigur ist in einer zwielichtigen schummrigen Kneipe. Sie zahlt einen Schicksalspunkt, löst den Ortsaspekt „Zwielicht“ aus und dreht im schlechten Licht der Schankmaid ein falsches Goldstück an.

Grundsätzlich solltet Ihr es so halten, dass das Auslösen eines „fremden“ Aspektes eine ausführlichere und bessere Rechtfertigung voraussetzt als das Aufrufen eines Aspektes der eigenen Spielerfigur. Das bedeutet auch, dass das Auslösen eines „fremden“ Aspektes deutlich leichter am Vetorecht der Spielleitung vorbeikommt, wenn es von einem eigenen Aspekt der auslösenden Spielerfigur unterstützt wird. Bei Aspekten, die aus einer Szene entstehen, sollte besonders auf den visuellen oder thematischen



Hintergrund, den der Aspekt vorgibt, eingegangen werden. Um Aspekte von gegnerischen Spielerfiguren auslösen zu können, müssen diese in jedem Fall zunächst bekannt sein, bevor man den Schicksalspunkt ausgeben kann.

Etwas „behaupten“

Ihr könnt einfach einen Schicksalspunkt ausgeben und dann etwas „behaupten“, was in der aktuellen Situation vorkommen soll. Wenn die Spielleitung die Behauptung akzeptiert, wird diese wahr. Damit haben die Spieler die Möglichkeit, kleinere Teile der Geschichte selbst zu gestalten, was in vielen anderen Rollenspielsystemen nur die Spielleitung kann. Sie erhalten in beschränktem Umfang ein eigenes „Erzählrecht“.

Das Behaupten eines Ereignisses kann dazu führen, dass der Plot eines Abenteuerszenarios erheblich verändert oder der Ausgang einer Szene in letzter Minute gedreht wird. Die Behauptung: „Der böse Erzmagier fällt infolge eines plötzlichen Herzinfarkts tot um“ wird nicht nur mit hoher Wahrscheinlichkeit von der Spielleitung zurückgewiesen, sie trägt auch nicht gerade zum Spielspaß bei. Der Regelmechanismus ist vielmehr dazu gedacht, passende und sich positiv auswirkende kleinere Zufälle in die Handlung einzuweben. Benötigt die Spielerfigur einen Feuerstein? Gebt einen Schicksalspunkt aus, und Ihr habt das Ding! Passiert da drüben etwas Interessantes, das die Spielerfigur im Begriff ist zu verpas-



sen? Gebt einen Schicksalspunkt aus und behauptet, sie treffe genau zum richtigen Zeitpunkt am Ort des Geschehens ein!

Die Spielleitung hat ein Vetorecht gegen jede Behauptung. Nimmt sie es wahr, darf die Spielerfigur ihren Schicksalspunkt natürlich behalten.

Wir verraten Euch ein Geheimnis: Wenn Ihr Behauptungen benutzt, um das Spiel interessanter für alle Beteiligten zu machen, wird Euch die Spielleitung eine Menge mehr Spielraum lassen, als wenn Eure Behauptungen sterbenslangweilig sind oder Ihr sie nur zum eigenen Nutzen ins Spiel bringt.

Als generelle Regel gilt: Behauptungen, die in Zusammenhang mit einem Aspekt der Spielerfigur stehen, sollten großzügiger behandelt werden als andere. Zum Beispiel könnte eine Spielleitung das „behauptete“ überraschende Vorhandensein von Waffen in der Regel zurückweisen. Anders aber ist die Sache, wenn die Spielerfigur den Aspekt „Immer gut bewaffnet“ hat. Oder die Spielerfigur kann überzeugend darlegen, dass ihre „Überirdische Schönheit“ die Wache von ihrer eigentlichen Aufgabe ablenkt. Dann wird das Ablenkungsmanöver mit höherer Wahrscheinlichkeit funktionieren, als wenn die Spielerfigur ein Allerweltsgesicht hätte. Regeltechnisch gesehen handelt es sich bei einer Behauptung um das Aufrufen eines Aspektes ohne eine vorweg gegangene Würfelprobe.

Ein Talent oder eine Gabe anwenden

Einige Talente und Gaben haben sehr mächtige Wirkungen und es bedarf eines Schicksalspunktes, um sie zu benutzen. Wenn ein aus einem Talent oder einer Gabe resultierender Vorteil in dieser Weise bezahlt werden muss, sollte dies in der Regel ausdrücklich vorher für diese Gabe/für dieses Talent festgelegt werden und aus der jeweiligen Beschreibung hervorgehen. Näheres unter dem Abschnitt „Gaben und Talente“ auf Seite 161.

Auffrischen verbrauchter Schicksalspunkte

Normalerweise erhalten die Spieler Schicksalspunkte zurück, wenn eine Erholungsphase im Handlungsablauf eintritt, also üblicherweise zwischen zwei Spielabenden. Wenn die Spielleitung die Spielerfiguren am Ende eines Spielabends an der spannendsten Stelle „zurücklässt“ (auch als „Cliffhanger“ bekannt), kann sie das Auffrischen von Schicksalspunkten zwischen zwei Abenden

natürlich verweigern. Umgekehrt können eine Erholungsphase innerhalb der Spielhandlung und die damit verbundene Auffrischung auch inmitten eines Spielabends erfolgen.

Die maximale Anzahl, die eine Spielerfigur an Schicksalspunkten in einer solchen Erholungsphase zurückgewinnen kann, entspricht der Anzahl ihrer Aspekte (zu Beginn also in der Regel 5). Allerdings kann dieses Maximum durch Erholung nicht überschritten werden. Eine Spielerfigur mit 5 Aspekten, die zu Beginn der Erholungsphase noch 3 Schicksalspunkte hat, erhält somit nur 2 Punkte zurück. Die Anzahl der Schicksalspunkte, die einer Spielerfigur zur Verfügung steht, kann durch Hinzugewinnen (s. unten) am Beginn der Erholungsphase bereits gleich oder höher der Anzahl ihrer Aspekte sein. In diesem Falle behält sie zwar alle Schicksalspunkte, kann aber durch Erholung keine weiteren hinzugewinnen.

Schicksalspunkte hinzugewinnen

Spielerfiguren können Schicksalspunkte hinzugewinnen, wenn einer ihrer Aspekte in einer Situation Schwierigkeiten bereitet, der Aspekt also ausgenutzt würde. In einem solchen Fall kann der Spieler wählen:

- ◆ Entweder gibt er einen Schicksalspunkt aus, um die nachteilige Wirkung des Aspektes ignorieren zu dürfen.
- ◆ Oder er akzeptiert die nachteilige Wirkung und erhält einen Schicksalspunkt hinzu.
- ◆ Wichtig: Schicksalspunkte können in der Summe den ursprünglichen Startwert überschreiten.

Die Frage, ob ein Aspekt eine Situation nachteilig beeinflusst, muss nicht zwingend von der Spielleitung gestellt werden. Auch der Spieler kann begründen, warum einer seiner Aspekte in einer Situation hinderlich ist, und dafür dann einen Schicksalspunkt einfordern. Die letzte Entscheidung obliegt zwar der Spielleitung, es ist aber wichtig, den Spieler hier an der Beurteilung der Situation teilhaben zu lassen.

Näheres zum Thema nachteiliger Wirkungen von Aspekten findet Ihr im Kapitel über Aspekte, beginnend auf Seite 58.





Kapitel 2: Die Spielerfigur

| | | | |
|---|----|---|----|
| Die einzelnen Schritte zur Spielerfigurenerschaffung | 30 | Charaktere, die später dazustoßen | 46 |
| Beispielkonzepte | 30 | Fertigkeiten | 46 |
| Die Phasen der Erschaffung | 34 | Talente & Gaben | 47 |
| Vorbereitung | 35 | Berechnung der Belastungspunkte | 47 |
| Phase 1: Die Kindheit (Hintergrund) | 36 | Ein letzter Blick | 48 |
| Phase 2: Die Jugend | 38 | Spontane Figurenerweiterung | 48 |
| Phase 3: „Das erste Abenteuer“ | 40 | Ratschläge zur Figurenerschaffung | 49 |
| Phase 4: „Ein denkwürdiges Treffen“ | 42 | Ein Wort zu Fantasy-Rassen! | 53 |
| Phase 5: „Noch ein denkwürdiges Treffen“ | 44 | Schnelle Charaktererschaffung | 53 |
| | | Erfahrung und Verbessern von Spielerfiguren! | 54 |

THE UNCLE



ERSCHAFFEN DER SPIELERFIGUREN

Die einzelnen Schritte zur Spielerfigurenerschaffung

1. Entwickle ein Konzept für die Spielerfigur, die Du spielen willst (unter Beachtung der folgenden Beispiele)
2. Erfinde einen passenden Namen für Deine Spielerfigur
3. Wickle die einzelnen Phasen ab. Du erhältst einen Aspekt pro Phase.
4. Lege Deine Fertigkeitswerte fest
5. Wähle fünf Talente/Gaben für die Spielerfigur.
6. Berechne die Belastungspunkte der Spielerfigur

Beispielkonzepte

Auch wenn die Spieler einen großen Spielraum bei der Entwicklung eines Konzeptes für ihre Spielerfigur haben sollten, muss man beachten, dass es in den verschiedenen Abenteuer-Genres eine Handvoll ikonenhafter Charakterkonzepte gibt. Jeder kennt z. B. das Klischee des muskelbepackten Barbarenkriegers, der verführerischen Zauberin oder des furchtlosen Meisterdiebs. Natürlich ist niemand in irgendeiner Form dazu verpflichtet, Spielerfiguren zu konzipieren, die in enge kleine Schubladen passen. Aber es ist andererseits trotzdem sinnvoll, Konzepte zu entwickeln, die den Grundton des jeweiligen Genres treffen oder ein Klischee bedienen. Klischees helfen, schnell ein Gefühl für die Spielwelt zu bekommen, und Charaktere so darzustellen, dass auch andere sie sich leicht vorstellen können. Zugleich spricht aber auch nichts dagegen, mit einem Klischee zu brechen, um abwechslungsreiche



und interessante Figuren zu entwerfen, die dennoch den Grundton des Genres einfangen.

Malmsturm ist ein Fantasy-Setting, noch dazu ein recht spezielles. Beispielkonzepte hierfür finden sich in der in Kürze erscheinenden Weltbeschreibung. Um Dich hier aber nicht im Nebel stehen zu lassen, sollen im Folgenden ein paar aus dem allgemeinen Fantasy-Genre stammende Konzepte kurz angerissen werden, damit Ihr wisst, wovon die Rede ist.

Der weise Gelehrte

Erforscher uralter Ruinen, zerstreute Bücherwürmer, schüchterne Schreiber, strenge Bibliothekare oder kampflustige Klosterbrüder: In solchen und anderen Gestalten erscheint der weise Gelehrte, dem keine Inschrift zu alt, keine Sprache zu tot und kein Buch zu staubig ist.

Dein Geist ist gehüllt in Legenden verlorener Reiche und gezeichnet von den Lehren verbotener Bücher. Viele verlangen nach solcher Weisheit und bieten dafür Gold und Silber, doch Dein eigenes Verlangen nach neuem Wissen wiegt stets schwerer als bloßes Metall. Es zieht Dich in die geheimen Bibliotheken des Hierophanten ebenso wie in die rätselhaften Blauen Sümpfe: Orte, an denen Dir einige wehrhafte Gefährten sehr gelegen kämen...



Der Glücksritter

Reisende Duellanten, professionelle Spieler, Schwindler, Schatzsucher oder Trickbetrüger: Der Glücksritter ist scheinbar nicht wählerisch, wenn es um die Mittel und Wege zur Bestreitung seines Lebensunterhaltes geht, doch dürfen weder Langeweile noch Arbeit dabei ins Spiel kommen!

Zu allem bereit, zu nichts zu gebrauchen: Das sagen Freunde über Dich! Du bleibst kaum lang genug an einem Ort, um das Urteil Deiner noch lebenden Feinde zu hören. Dein Leben bestreitest Du mit der Spitze und Schärfe Deiner Klinge und Zunge, wohl wissend, dass weder Abenteuer noch Reichtum durch lange Studien oder ehrliches Handwerk zu finden sind. Lieber folgst Du dieser eben gewonnenen Karte, um das sagenhafte Tal ohne Schatzen zu finden...



Der Dieb

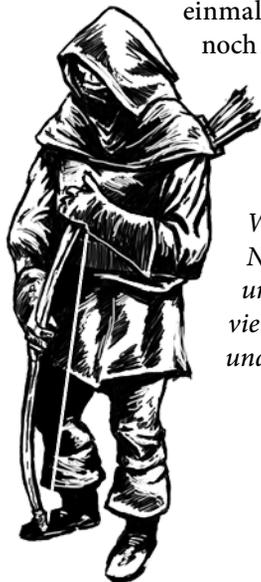


Ehrenwerte Männer der Gilde, Beutelschneider, Fassadenkletterer oder Wegelagerer: Ob er nun Schutzgelder kassiert oder die Taschen und Truhen seiner Mitmenschen erleichtert; der Dieb scheut zwar die Gefahr, fürchtet aber nur Armut und ehrliche Arbeit, gegen die er sich mit oft erstaunlich einfallreichen Mitteln zur Wehr setzt.

Ob Du den Deckmantel eines anständigen Berufes pflegst oder als verlauster Bettler durch die Schurkenstadt von Maenyff ziehst: Dein Leben dreht sich um die möglichst direkte Aneignung des Besitzes anderer: lebend oder tot, menschlich oder nicht. Du hast gelernt, Schlösser, Mauern und Wachen jeglicher Art zu überwinden – auch wenn dies neben dem Einsatz von Dietrich oder Giftpfeil bedeuten mag, sich zumindest zur Ablenkung mit hilfreichen Gefährten zu umgeben...

Der Waldläufer

Wildhüter, Pfadfinder, Pelzjäger, Fallensteller, Karawanenführer, Kopffäger oder menschenscheuer Einsiedler: Der Waldläufer wuchs meist in tiefster Wildnis auf und wurde vielleicht nicht einmal von Menschen erzogen – aber er ist weder einsam noch unwissend und verfügt oft über Freunde mit scharfen Klauen und Zähnen!

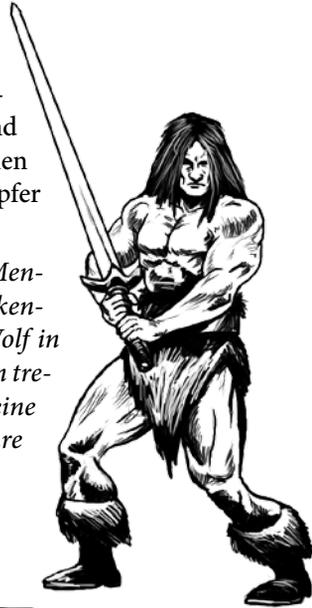


Die Spur spricht zu Dir. Du kennst die Geschichten von Wald und Sumpf, den Tanz von Jäger und Beute – und weder Mensch noch Tier kann sich in der Wildnis vor Dir verbergen. Für bloßen Respekt gibt die Natur Dir und denen unter Deinem Schutz Nahrung und Obdach, doch von vielen Menschen scheint dies zu viel verlangt. Deren Respekt wächst oft nur aus Furcht – und sei es die Furcht vor Dir...

Der Barbar

Gladiator, Leibwächter, Rausschmeißer, Söldner oder schlicht Sklave: So lang die rohe Gewalt und Wildheit des unzivilisierten Kriegers, des Fremden aus einer Welt fern der Städte, nur gebändigt und dienstbar erscheint, so lang wird der Barbar unter denen geduldet, die spüren, dass sie ihm eigentlich als Opfer bestimmt sind.

Sie blicken auf einen Riesen herab: Kleine, weiche Menschen, die den kalten Norden Deiner Heimat weder kennen, noch dort überleben könnten. Sie ahnen den Wolf in ihrer Mitte und hoffen, es wäre nur ein Hund, den man treten oder in Ketten legen kann. Lass sie hoffen – bis Deine blutige Faust ihnen Gold und Stahl entreißen und ihre Tempel und Paläste in Trümmern legen wird...



Der Magier

Seher, Beschwörer, Runenwerfer, Bannzauberer und Geistheiliger: Angst und Hoffnung liegen in vielen Titeln der sogenannten Schüler der Großen Kunst, denn ihre Macht erscheint den Menschen zwar begehrenswert, aber unverständlich. Der Magier aber weiß – um den Preis und den Willen, den echte Macht Sterblichen abverlangt.

Dir gelten Furcht und Fluch der Menschen, denn sie sind blind und taub für die Kräfte des Kosmos und die Stimmen der Geister. Mögen Priester Dich auch Hexer und Ketzer nennen: Du hast einen Blick hinter die irdische Bühne geworfen – und ein Blick ist niemals genug. Uralte Zeichen und verbotene Riten gaben Dir schon Kräfte über menschliches Maß hinaus, doch in Deinem Blut rauschen weiter die uralten Versprechen von Macht und Wahnsinn...



Der Priester



Feiste Dorfpriester, Schamanen im Drogenrausch, arme Wanderprediger oder mächtige Tempelherren: Achtung und Respekt der Glaubensbrüder sind ihnen so sicher wie Misstrauen oder Hass der Andersgläubigen. Die Macht des Predigers ist real, wenn auch nur geliehen – seien es heilende Hände oder nur ein Wort der Vergebung.

Du bist ein Diener – doch ein Diener des Allerhöchsten! Selbst Könige und Fürsten sind gefangen in der niederen Welt sterblicher Menschen, aus der nur Auserwählte wie Du den Weg weisen können. Weder Gold, noch Stahl und Hexenwerk kann sich mit den Mächten, denen Du dienst, messen – und wenn diese Mächte Dir die Gnade erweisen, durch Dich in die Welt zu fließen, werden die Feinde Deines Glaubens erzittern...

Die Phasen der Erschaffung

Die Erschaffung von Spielerfiguren erfolgt in 5 Phasen. Jede Phase befasst sich mit Ereignissen in einem bestimmten Lebensabschnitt der Spielerfigur.

- ◆ Die erste Phase legt den generellen Hintergrund, das Konzept und die Kindheit der Figur fest.
- ◆ Die zweite Phase befasst sich mit der Jugend und dem Heranwachsen der Spielerfigur, den Lebensträumen, die in diesem Lebensabschnitt reifen und den Zielen, die sich hier erstmals manifestieren.
- ◆ Die verbleibenden drei Phasen behandeln Abenteuer und Ereignisse, die die Spielerfigur bereits erlebt und hinter sich gebracht hat, bevor sie nun in die vor Euch liegende Rollenspielhandlung einsteigt.

Das gemeinsame Erschaffen von Figuren soll Spaß machen, und je mehr Spieler dabei anwesend sind, desto besser. Die Spielleitung sollte in jedem Fall Teil dieses Prozesses sein, da die Figurenerschaffung auch die gemeinsame Geschichte und die Verbindungen, die zwischen den Spielerfiguren vorhanden sind, mitbestimmt – hier wird der Grundstein für spätere gemeinsame

Abenteuer gelegt. Während der Figurenerschaffung lernt Ihr gemeinsam einen Teil der Spielwelt kennen und legt die Rollen fest, die eure Figuren später in ihr einnehmen sollen. Wenn Ihr die anderen Mitspieler und die Spielleitung in die Erschaffung Eurer Spielerfigur einbezieht, können sie Euch Anregungen geben zum Hintergrund der Spielwelt oder zu Ereignissen und Abenteuern, die die Spielergruppe demnächst erwarten. Auch können jetzt Beziehungen zwischen Eurer Spielerfigur, den Figuren Eurer Mitspieler oder Spielleiterfiguren vorgeschlagen und entwickelt werden. So kann der Abend, an dem die Spielerfigurenerschaffung stattfindet, ohne weiteres genauso viel Zeit in Anspruch nehmen, wie eine normale Spielsitzung.

Option:

Darf es Episch werden?

Dann sollten pro Phase zwei Aspekte nebst zwei Schicksalspunkten zum Tragen kommen. Oder, wenn die Spielerfigur nicht zu vielschichtig werden soll, pro Phase ein Aspekt, aber mit zwei Schicksalspunkten.

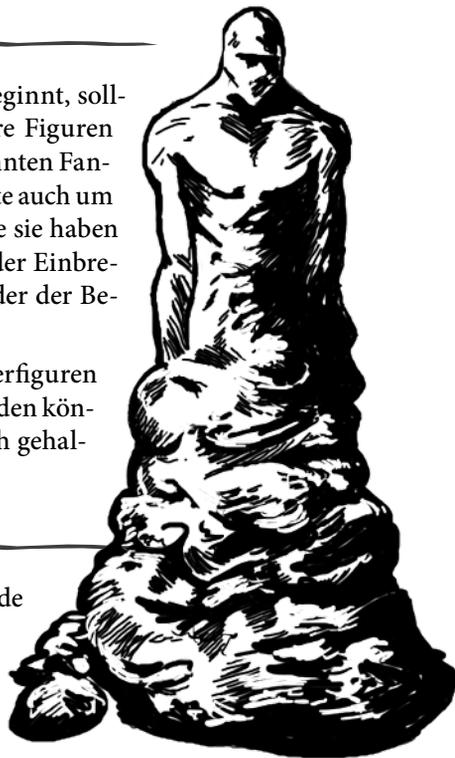
Vorbereitung

Bevor die erste Phase der Figurenerschaffung beginnt, solltet Ihr Euch Gedanken über ein Konzept für Eure Figuren gemacht haben. Eine Figur könnte z. B. einen bekannten Fantasy-Helden zum Vorbild haben. Das Konzept könnte auch um eine spezielle Fähigkeit oder einen Gegenstand, die sie haben soll, entwickelt werden. Als Beispiele kämen z. B. der Einbrecherkönig, der noch jedes Schloss geknackt hat, oder der Bewahrer des Heiligen Schwertes in Frage.

Die hervorstechenden Eigenschaften von Spielerfiguren sollten in der Regel mit einem Satz beschrieben werden können, von daher sollte das Konzept ebenfalls einfach gehalten werden.

Namen

Der Name eines Fantasyhelden kann im Grunde beliebig gewählt werden, aber gewisse in diesem Genre übliche Dinge sollte man schon berücksichtigen.



Phase 1: Die Kindheit (Hintergrund)



Diese Phase beschäftigt sich mit der Kindheit der Spielerfigur, von ihrer Geburt bis ca. zum 14. Lebensjahr. In einem abstrakteren Sinne legt sie aber auch das Hintergrundkonzept der Figur fest, mit der sie als „normale Person“ ins Leben gestartet ist. Die Kindheit kann auch eine Zeit des Abenteuers sein, in erster Linie aber ist sie der Lebensabschnitt, in der die Spielerfigur sehr intensiv durch Familie und Umgebung geprägt wird. Bei der Beschreibung dieser Lebensphase in der Figurenerschaffung können daher folgende Fragen geklärt werden:

- ◆ Wie waren die Lebensverhältnisse der Familie? War sie reich? Arm? Gebildet? Isoliert? Religiös? Politisch interessiert?
- ◆ Wie groß war die Familie?
- ◆ Wie gut versteht sich die Spielerfigur mit den Familienmitgliedern?
- ◆ In welchem Land wurde die Spielerfigur geboren? In welcher Gegend?
- ◆ Wie gut war die Ausbildung der Spielerfigur? Worin wurde sie ausgebildet?

- ◆ Welche Freunde hatte die Spielerfigur? Geriet sie häufig in Schwierigkeiten?
- ◆ Welcher Rasse oder Nationalität gehört die Spielerfigur an?

Auftrag an den Spieler:

1. Schreibe eine kurze Zusammenfassung über die Ereignisse in diesem Lebensabschnitt.
 2. Notiere einen Aspekt*, der in irgendeiner Weise mit diesen Ereignissen in Zusammenhang steht.
 3. Lege den kulturellen, familiären und Ausbildungshintergrund der Figur fest (auch dies können Aspekte sein).
-

Als Beispiel soll im Folgenden die Vorgeschichte unseres Freundes Rim dienen, der uns ab jetzt von Phase zu Phase begleiten wird.

Rim's Phase 1: Kindheit

Ereignisse: Rim kommt als Sohn einer Händlerfamilie in einer verschlafenen Kleinstadt am Rande der Waismark zur Welt. Da die Familie mehr schlecht als recht über die Runden kommt, hält Vater Jacko seine Kinder zu kleineren Diebereien auf dem Wochenmarkt an. Rim ist von seinen Geschwistern der Geschickteste und nicht wenig stolz, einen wichtigen Beitrag zum Überleben seiner Familie beizutragen

Aspekt: *Flinke Finger vertreiben den Hunger*

*Dies kann man natürlich bis zum Ende der Phasen verschieben



Phase 2: Die Jugend



In dieser Phase hat die Spielerfigur ihr Potenzial entdeckt und sich entschieden, was sie mit ihrem Leben anfangen will. Sie hat sich vielleicht zum ersten Mal verliebt, Freunde fürs Leben gefunden, sich mit ihren Eltern angelegt und sicherlich das ein oder andere Mal ziemlichen Mist gebaut. Einige zu beantwortende Fragen für diese Lebensphase:

- ◆ War die Spielerfigur ein rebellischer Typ? Oder eher still?
- ◆ War sie der Hahn im Korb beim anderen Geschlecht oder eher das Mauerblümchen? Hatte sie viele Freunde, oder war sie Einzelgänger?
- ◆ Hatte sie eine(n) Mentor(in)? Was wurde aus ihm/ihr?
- ◆ Welche Lebensziele und Träume hat die Spielerfigur in diesem Lebensabschnitt entwickelt?

Auftrag an den Spieler:

1. Schreibe eine kurze Zusammenfassung über die Ereignisse in diesem Lebensabschnitt.
 2. Notiere einen Aspekt* der in irgendeiner Weise mit diesen Ereignissen in Zusammenhang steht.
-

Rim's Phase 2: Die Jugend

Ereignisse: Nachdem seine Eltern wegen diverser Betrügereien und schräger Geschäften vom Büttel geschnappt und eingekerkert wurden, muss Rim seine Geschwister allein durchbringen. Obwohl er nicht der Älteste und als Halbling schon gar nicht der Größte ist, wird er Anführer einer wilden Bande von bettelnden und stehlenden Kindern. Bei dem Versuch, einen merkwürdig langohrigen Gesellen zu bestehlen, wird Rim zum ersten Mal in seinem Leben erwischt. Doch der Elfenmagier, denn einen solchen wollte Rim um seine Habe erleichtern, schleppt den jungen Halbling nicht vor Gericht, sondern nimmt sich seiner an und bietet ihm eine Ausbildung zum Magier an. Rim und seine Geschwister folgen ihrem neuen Freund Galthonas in die Wälder.

Aspekt: *Der Adoptivsohn des Galthonas*



**Auch hier kann man dies bis zum Ende der Phasen verschieben*

Phase 3: „Das erste Abenteuer“



Phase 3 beschäftigt sich mit dem ersten Abenteuer, in dem die Spielerfigur die Hauptrolle spielt. Der Spieler muss einen für das Fantasy-Genre typischen Romantitel erfinden. Danach denkt er sich eine Geschichte aus, die zu diesem Titel passt. Diese Geschichte muss nicht besonders ausgefeilt sein, sie sollte vom Umfang her in etwa einem Buchklappentext entsprechen.

Auftrag an den Spieler:

1. Erfinde einen Fantasy-Romantitel und schreibe eine kurze Inhaltsangabe für dieses Abenteuer.
 2. Notiere einen Aspekt, der in irgendeiner Weise mit den Ereignissen in diesem Abenteuer in Zusammenhang steht*. Vielleicht handelt es sich bei den letzten drei Phasen ja um eine Trilogie – eine im Fantasy-Genre nicht unübliche Sache.
-

Rim's Phase 3: Das erste Abenteuer

Titel: *Die singenden Steine von Elbenheim*

Gast-Star: *Dorn Hammerhand (Zwergenkrieger)*

Ereignisse: Rim lernt eine Menge von Galthonas, viel mehr als nur magische Sprüche und Rituale. Als sich seine Lehrzeit dem Ende zuneigt, eröffnet ihm der Elfenmagier, dass er sich zum Abschluss einer Prüfung unterziehen müsse. Seine Aufgabe sei es, die singenden Steine, ein mächtiges arkanes Artefakt, an seinen angestammten Ort in Elbenheim zurückzubringen.

Auf dem Weg wird Rim jedoch von Orks überfallen, die Steine werden ihm abgenommen und er selbst als Gefangener in die finsternen Höhlen der Bestien verschleppt.

Nur seinem Geschick ist es zu verdanken, dass er sich befreien und entkommen kann. Doch die Steine scheinen verloren. Wer weiß, was geschehen wäre, wäre Rim nicht in den dunklen Stollen unter dem Berge, in dem die Orks ihr Domizil aufgeschlagen haben, auf Dorn Hammerhand getroffen. Dorn, auf der Suche nach den alten Kultstätten seiner Vorfahren, hilft dem jungen Halbling schon deshalb, weil die Orks die erbittertsten Erzfeinde der Zwerge sind. Mit den in frühester Jugend erworbenen Diebestalenten und dem gnadenlos zuschlagenden Kriegshammer des Zwergen gelingt es den beiden, die Steine wieder an sich zu bringen und den Orks zu entkommen

Aspekt: *Dorn, mein Blutsbruder*

**Dies kann man natürlich bis zum Ende der Phasen verschieben*

Phase 4: „Ein denkwürdiges Treffen“



Zu Beginn dieser Phase schreibt die Spielleitung die Romantitel aller Spieler/Spielerfiguren auf Karteikarten, mischt diese und teilt sie aus. Hat ein Spieler seinen eigenen Titel erhalten, sollte er die entsprechende Karte mit einem Mitspieler tauschen, bis alle einen fremden Romantitel in der Hand halten. In dieser Geschichte spielt die Figur des Spielers nun eine Nebenrolle, z. B. die des treuen Gefährten oder auch die des Rivalen. Für jede Karteikarte legen der Spieler des Titelhelden und der Spieler der Nebenrolle gemeinsam fest, wie genau die zweite Spielerfigur in die Geschichte hineinpasst. Diese Erweiterung der Geschichte wird notiert.

Auftrag an den Spieler:

1. Füge dem Roman eines Mitspielers ein oder zwei Sätze hinzu, die beschreiben, wie Deine Spielerfigur in die Geschichte eingreift.
 2. Notiere einen Aspekt*, der in irgendeiner Weise mit den Ereignissen im Roman in Zusammenhang steht.
-

Rim's Phase 4: Ein denkwürdiges Treffen

Gast-Star in: *Das Buch der Weisheit (Jarlen Einauges Abenteuer)*

Ereignisse: Ein Gerücht schlägt in Magierkreisen ein wie eine Bombe: In einer alten, an einem abgelegenen Gebirgspass gelegenen Ruine haben Wanderer das Buch der Weisheit, ein verschollen geglaubtes Werk Oroanders, des Erzmagiers, gefunden, dessen Inhalt dem Leser unsagbares magisches Wissen und tiefgehende Einsichten in die Zusammenhänge der arkanen Kunst vermittelt.

Doch die Ruine zu erreichen, erweist sich als schwierig. Von den wenigen, die den Mut fanden, sich in die Wildnis zu begeben, erreichen nur zwei ihr Ziel. Jarlen Einauge, der Hexer von Nimmersonne, und Rim, der Halbling.

Als beide die Ruine betreten, beginnt ein Wettlauf, bei dem mal der eine, mal der andere einen Vorsprung zu haben scheint. Beide kämpfen mit harten Bandagen und nicht immer fair, um als erste die Hand an das uralte Buch zu bekommen.

Doch als sie erkennen, dass der Wächter dieses magischen Schatzes ein uralter Drachenyrm ist, bleibt ihnen nur eines: Gemeinsam gegen die Bestie vorzugehen. Es gelingt ihnen, den Drachen zu überwinden und das Buch an sich zu bringen, doch dies ist nicht das Ende ihrer Rivalität...

Aspekt: *Geteilte Freude ist halber Gewinn*

**Auch hier kann man dies bis zum Ende der Phasen verschieben*

Phase 5: „Noch ein denkwürdiges Treffen“



Phase 5 ist identisch mit Phase 4, es werden also alle Karteikarten wieder eingesammelt, gemischt und neu verteilt. Dann wird verfahren, wie in Phase 4 beschrieben. Es gilt aber die Einschränkung, dass eine Spielerfigur nicht zweimal in derselben Handlung als Nebenrolle auftreten kann!

Auftrag an den Spieler:

1. Füge dem Roman eines Mitspielers ein oder zwei Sätze hinzu, die beschreiben, wie Deine Spielerfigur in die Geschichte eingreift.
 2. Notiere einen Aspekt, der in irgendeiner Weise mit den Ereignissen im Roman in Zusammenhang steht.
-

Rim's Phase 5: Noch ein denkwürdiges Treffen

Gast-Star in: *Der Gott der Diebe (Perenors Abenteuer)*

Ereignisse: Der Priester Perenor ist ein Liebling eines Gottes. Der Gott der Diebe hat ein Auge auf ihn geworfen und ist ihm zum wiederholten Male im Traum erschienen. Immer wieder durchlebt Perenor immer den gleich endenden Traum mit des Gottes donnernder Stimme, die da ruft: „Bring mir mein Symbol zurück.“

Perenor weiß genau, was damit gemeint ist. Vor fast genau einem Jahr hat der Herzog die goldene Maske, das heilige Symbol des Tergan, aus dem Tempel holen lassen, weil ihn das Kunstwerk so faszinierte. Seitdem schmückt es die Wand hinter dem Thron des Fürsten.

Perenor ist verzweifelt, weil er keine Ahnung hat, wie er das Symbol zurückerlangen soll. Schließlich ist der Palast gut bewacht.

Nur gut, dass der Tempelschatz gut gefüllt ist. So kann er einen Profi anheuern, der mit ihm zusammen die Maske aus dem Palast zurückholen kann.

Gut, dass Rim gerade in üblen finanziellen Schwierigkeiten steckt.

Trotz aller Widrigkeiten gelingt es ihnen, die Maske des Gottes zu erbeuten. In den Ländern des Herzogs dürfen sich die beiden allerdings nie mehr sehen lassen. Dafür ist ihnen der Dank des Gottes gewiss...

Aspekt: *Der Dank eines Gottes*

Die Erfahrung hat gezeigt, dass mehr als ein Abenteuer (Phase 3) und zwei denkwürdige Treffen (Phasen 4 und 5) pro Spielerfigur, die dann auch noch im Zusammenhang mit den anderen Spielerfiguren stehen, schnell zu komplexen Beziehungsgeflechten führen können.

Achtet darauf, dass die einzelnen Geschichten chronologisch und inhaltlich zueinander passen.

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendär
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

Bitte beachtet auch, dass bei epischem Spielstil mehr als ein Aspekt pro Phase entwickelt werden kann.

Charaktere, die später dazustoßen

Spieler, die später zur Spielrunde dazu stoßen, binden bereits existierende Spielerfiguren als Nebenrollen in ihre Abenteuerhandlung mit ein (die Nebenrollen erhalten dafür aber keine zusätzlichen Aspekte). Sie wählen zwei bereits existierende Geschichten aus und fügen ihre eigene Spielerfigur als Nebenrollen ein.

Fertigkeiten

| | | |
|------|------------------|---|
| (+5) | Großartig |  |
| (+4) | Hervorragend |  |
| (+3) | Gut |  |
| (+2) | Ordentlich |  |
| (+1) | Durchschnittlich |  |

Sobald alle Spielerfiguren ihre Lebensphasen beschrieben und die passenden Aspekte zugeordnet haben, ist es an der Zeit, Fertigkeiten zu wählen. Jeder Spieler wählt Fertigkeiten und ordnet ihnen Werte zu wie oben beschrieben, also *eine Fertigkeit* auf der Stufe „*großartig* (+5)“, *zwei* weitere *Fertigkeiten* auf „*hervorragend* (+4)“, *drei* auf „*gut* (+3)“, *vier* auf „*ordentlich* (+2)“ und *fünf* auf „*durchschnittlich* (+1)“. Jede Fertigkeit, die für die Figur nicht gewählt wurde, beherrscht sie mit dem Wert „*mäßig* (+/-0)“. Wegen der äußeren Form, die diese Fertigungsliste hat, wird sie auch Fertigkeitenpyramide genannt.

Wie Ihr schon wisst, wird die jeweilige Fertigkeit mithilfe der Stufenleiter je nach Situation und Schwierigkeitsgrad noch einmal modifiziert. Wie dies genau funktioniert, könnt Ihr in Kapitel 4 (S. 82 ff) nachlesen.

Welche Fertigkeiten eine Spielerfigur in der Welt von Malmsturm beherrschen kann, findet Ihr hier und ausführlich in Kapitel 5:

Athletik, Ausdauer, Ausstrahlung, Besitz, Einbruch, Einschüchtern, Entschlossenheit, Ermitteln, Fahrzeug steuern, Fingerfertigkeit, Führungsqualitäten, Gelehrsamkeit, Gespür, Gewalt, Handwerk, Heimlichkeit, Kampf (unterschieden in Waf-

fenlos, Nahkampf und Fernkampf), Kunst, Reiten, Scharfsinn, Spiele, Sprachen, Täuschung, Technik, Zaubern

Diese Fertigkeitenliste ist nur ein Vorschlag und kann jederzeit erweitert oder gekürzt werden. Hier sei noch einmal daran erinnert, dass Ihr durch die Anzahl der Fertigkeiten und Pyramidenstufen auch Einfluss auf den gewünschten Spielstil nehmen könnt (s. S. 12 und 16 / Kapitel 1).

Talente & Gaben

Jede Spielerfigur erhält 5 Talente/Gaben. Was Talente & Gaben sein können, und wie man sie „baut“ wird im Kapitel 5 näher erläutert (s.S. 161)

Option:

Darf es „Grim & Gritty“ sein?

Du bekommst nur mickrige 3 Talente/Gaben zu Beginn.

Darf es Episch werden?

Rock'n Roll – mit 7 (oder gar 10?) Talenten/Gaben lässt sich richtig auf den Putz hauen!

Berechnung der Belastungspunkte

Jede Spielerfigur erhält Belastungspunkte nach folgender Formel:

5 + dem Wert für Entschlossenheit = mentale Widerstandskraft

5 + dem Wert für Ausdauer = körperliche Widerstandskraft

Spielerfiguren mit magischen Fähigkeiten erhalten zusätzlich noch arkane Widerstandskraft:

5 + dem Wert für Zaubern = arkane Widerstandskraft

Belastungspunkte steigen, wenn die Basisfertigkeiten, also Entschlossenheit, Ausdauer oder Zaubern durch Erfahrungssteigerungen anwachsen.

Mögliche Modifikationen dieser Werte durch Auswahl von Talenten & Gaben können sich ergeben und werden näher erläutert in Kapitel 5, Seite 161.



Option:

Darf es „Grim & Gritty“ sein?

In dem Fall wirst Du mit jeweils drei Basis-Belastungspunkten zzgl. der Werte für die Eigenschaften auskommen müssen.

Ein letzter Blick

Am Ende des Erschaffungsprozesses sollte jeder Spieler nun eine komplette Spielerfigur haben, die über folgende Dinge verfügt:

- ◆ Eine Zusammenfassung der Kindheit
- ◆ Eine Zusammenfassung über ihre Erlebnisse in der Jugend
- ◆ Eine Hauptrolle in ihrem ersten eigenen Fantasy-Abenteuer und Nebenrollen in zwei Abenteuern anderer Spielerfiguren
- ◆ 5 Aspekte*
- ◆ 15 Fertigkeiten*
- ◆ 5 Talente/Gaben*

Spontane Figurenerweiterung

Sollten Euch nicht direkt alle Aspekte, Talente & Gaben oder Fertigkeiten passend erscheinen oder einfallen, so lasst den Platz dazu frei. Wenn das Spiel läuft, und die Spielleitung bittet um eine Fertigungsprobe, haben die Spieler drei Möglichkeiten:

- ◆ Wenn die Fertigkeit auf dem Charakterbogen steht, können sie normal würfeln.
- ◆ Wenn die Fertigkeit nicht auf dem Charakterbogen steht, können sie sie in die Pyramide einfügen, soweit sie dort noch einen freien Platz haben.
- ◆ Sie können mit dem Wert „mäß \ddot{u} g (+/-0)“ würfeln.

Auf diese Weise füllt der Spieler seine Fertigkeitspyramide nachträglich während des Spielens aus. Auf ähnliche Art kann er auch Aspekte und Talente & Gaben nachtragen, wenn er sie benötigt. Wenn er einen Aspekt nachträgt, erhält er gleichzeitig einen weiteren Schicksalspunkt. Hat er seinen 5. Aspekt* nachgetragen, erhält er dann auch seinen Gesamtwert von 5 Schicksalspunkten.

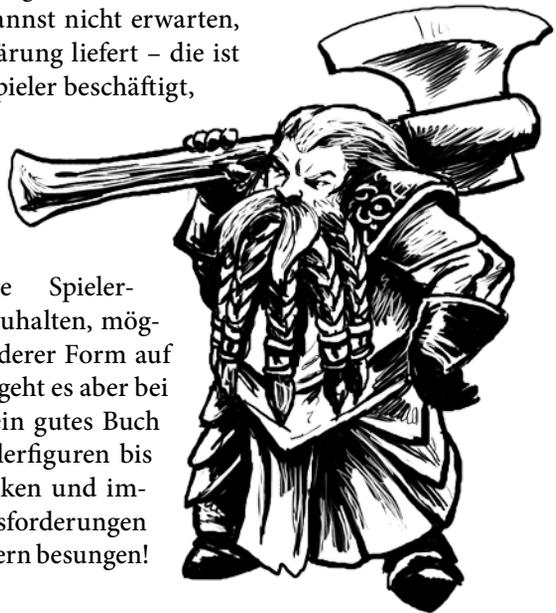
**kann nach Art des Spielstils variieren*

Auch das erste Abenteuer der Spielerfiguren und ihre Nebenrollen in den Abenteuern der Anderen können nachgetragen werden, dies geschieht ebenfalls spontan. An irgendeiner passenden Stelle, wann immer sie einen Schicksalspunkt benötigen, können sie „sich an die alten Zeiten erinnern“, als – hier Titel des ersten Abenteuers einfügen – geschah. Dann können sie kurz beschreiben, was damals passiert ist, und fertig ist die spontane Vorgeschichte. Wenn auf diese Weise ein Schicksalspunkt generiert und sofort wieder ausgegeben wird, der in besonderem Maße mit der Vorgeschichte der Spielerfigur verbunden ist, kann die Auswirkung des Schicksalspunktes von der Spielleitung auch besonders intensiv gestaltet werden.

Ratschläge zur Figurenerschaffung

Motivation

Mag sein, dass wir uns wiederholen, aber es ist wichtig festzulegen, warum eine Spielerfigur tut, was sie tut. Fantasyhelden sind außergewöhnlich. Sie könnten ohne weiteres auch ein erfolgreiches Leben führen, ohne sich ständig in Gefahr zu bringen und ihr Leben zu riskieren. Von daher muss klar sein, warum sie ausgerechnet den gefährlichen Lebensstil pflegen, über den in ihren Abenteuern erzählt werden soll. Du kannst nicht erwarten, dass die Spielleitung Dir hierfür eine Erklärung liefert – die ist viel zu sehr mit den Figuren der anderen Spieler beschäftigt, die bereits eine vernünftige Motivation entworfen haben. Dies mag ein wenig unfreundlich klingen, beruht aber auf der Erfahrung, dass es eine besonders clevere Art von Spielern gibt, die bei einem Rollenspiel „gewinnen“ wollen. Sie versuchen, ihre Spielerfiguren aus gefährlichen Aktionen herauszuhalten, möglichst viel Beute einzusammeln oder in anderer Form auf Teufel komm raus effizient zu sein. Darum geht es aber bei diesem Spiel nicht: Malmsturm lebt, wie ein gutes Buch oder ein guter Film, davon, dass die Spielerfiguren bis zum Hals in aufregenden Situationen stecken und immer wieder von neuem heldenhafte Herausforderungen bewältigen müssen. Dafür wird man in Liedern besungen!



Es ist wichtig, im Gedächtnis zu behalten, dass Spielerfiguren bereits erfolgreiche Mitglieder ihrer Gesellschaft sind. Sie wären talentiert und fähig genug, auch ohne Erzfeinde und halsbrecherische Abenteuer gut im Leben klar zu kommen. Warum sie sich anders entscheiden, liegt in der Motivation der Spielerfigur begründet. Also müsst Ihr diese Motivation festlegen – wählt sie gut! Denn sie ist der wichtigste Antrieb einer Figur, das Ziel, welches sie zum Handeln und zu heroischen Taten inspiriert. Sie sollte sich demnach auch unbedingt in der Wahl der Aspekte widerspiegeln.

Aspekte auswählen

Aspekte können nützlich sein. Sie können aber auch dazu geeignet sein, die Spielerfigur in gefährliche und komplizierte Situationen zu manövrieren. Was sie aber nie sein sollten, ist langweilig. Wenn Ihr einen Aspekt auswählt, haltet einen Moment inne und denkt darüber nach, welche Situationen Ihr Euch vorstellen könnt, in denen dieser Aspekt nützlich sein könnte. Und natürlich, in welchen Situationen er Ärger machen könnte. Die besten Aspekte bieten Antworten auf beide Fragen. Kann man beide nicht beantworten, hat man offenbar nicht gerade den interessantesten Aspekt vor sich. Um festzustellen, ob Spielleitung und Spieler die gleichen Vorstellungen von einem Aspekt haben, ist es sinnvoll, gemeinsam zwei, drei Beispielsituationen zu beschreiben, in denen er die Spielerfigur unterstützt oder sie behindert. Es kann nämlich sein, dass der Spieler genau weiß, worauf sein Aspekt hinauslaufen soll – und die Spielleitung kapiert's nicht.

◆ Mächtige Aspekte

Auf den ersten Blick sind die mächtigsten Aspekte diejenigen, die universell einsetzbar und nützlich sind und keine erkennbaren Nachteile haben: Dinge wie „Schnell“, „Glückspilz“ oder „Stark“. Viele Spieler erliegen der Versuchung, genau solche Aspekte auszuwählen. **Dieser Versuchung solltet Ihr so oft wie möglich widerstehen!** Es gibt nämlich gleich drei Probleme mit solchen Aspekten: Sie sind langweilig, sie generieren keine Schicksalspunkte und Ihr könnt sie nicht dazu benutzen, die Spielhandlung zu verändern.

Das Problem mit der Langeweile ist ziemlich offensichtlich. Vergleicht eine Spielerfigur, die ein „Glückspilz“ ist, mit einer anderen, die „Hat auf seltsame Weise Glück“ als Aspekt gewählt hat. Der letztgenannte Aspekt kann für genauso viele gute Effekte



eingesetzt werden wie der erste, doch die Bandbreite der Möglichkeiten ist bei ihm viel größer. Aspekte sollten Raum lassen für negative Effekte und Behinderungen. Das hört sich zunächst vielleicht nicht logisch an, aber Ihr solltet daran denken, dass man auch Schicksalspunkte erhält, wenn ein Aspekt zur Behinderung wird. Dies ist sogar die einzige Möglichkeit, außer der Reihe an Schicksalspunkte zu kommen! Diese kann man dann wiederum einsetzen, um die Spielhandlung interessanter zu machen. Anreiz genug, oder?

Um auf den Aspekt „Hat auf seltsame Weise Glück“ zurückzukommen: Hiermit kann die Spielleitung der Spielerfigur hinderliche, manchmal bizarre, Ereignisse auferlegen, aber **die Spielerfigur wird ja mit Schicksalspunkten dafür bezahlt**. Wem das noch nicht verlockend genug erscheint, der sollte sich klarmachen, dass die Spielleitung den Spielerfiguren so oder so bizarre und behindernde Ereignisse in den Weg stellen wird. Sollten sie dann nicht wenigstens davon profitieren und einen gewissen Einfluss darauf haben, welche Dinge genau passieren?

Und das führt dann auch zum letzten Punkt. Wenn die Spielleitung sich mit der Vorbereitung des nächsten Szenarios befasst, wird sie unweigerlich einen Blick auf die Aspekte der Spielerfiguren werfen. Wenn die eine Figur dann den Aspekt „Schnell“ hat und die andere „Erzfeind der Geheimen Bruderschaft der Flamme“, was glaubt Ihr, zu welchem Aspekt werden ihr mehr Abenteuer-Ideen einfallen? Aspekte verschaffen Euch Einfluss auf die Art und Weise, wie das Spiel laufen wird. Verschwendet sie nicht! Wenn schon sonst nichts, dann habt Ihr wenigstens eine neue Geheimgesellschaft etabliert, nämlich die „Bruderschaft der Flamme“, und Eure Spielleitung gezwungen, sich wegen der Details mit Euch in Verbindung zu setzen.

Am Ende erkennt man die wirklich mächtigen Aspekte nur daran, wie interessant sie sind. Wenn Ihr abwägt, ob euch ein Aspekt im Spiel einen Vor-



teil verschaffen oder ob er Schicksalspunkte generieren soll, wird Euch schnell klar, dass die besten Aspekte beides können sollten. Darüber hinaus können Aspekte, welche die Spielerfigur in irgendeiner Form mit der Spielwelt verbinden (wie z. B. Kontakte oder Mitgliedschaften in bestimmten Organisationen) besonders vielfältigen Nutzen bringen und auch Spaß machen.

Fazit: Wenn Ihr besonders mächtige Aspekte haben wollt, **macht sie so interessant wie möglich**. Dazu könnt Ihr selbstverständlich auch auf Vorlagen aus Romanen oder Filmen zurückgreifen, die Euch schon immer fasziniert haben. Mehr Informationen zur Auswahl von Aspekten findet Ihr im entsprechenden Kapitel, Seite 58

Einige Tipps:

- ◆ Es sollte sichergestellt sein, dass kompetente Werte für die Fertigkeiten „Athletik“, „Ausdauer“, „Entschlossenheit“ und „Aufmerksamkeit“ vorhanden sind. Diese Fertigkeiten sind insbesondere für die Konfliktregeln wichtig, soweit es sich um physische Auseinandersetzungen handelt. Spieler könnten leicht frustriert reagieren, wenn sie hier zu schwach sind und dies zu spät merken. Eine Fertigkeit wie „Fernkampf“, „Nahkampf“ oder „Waffenloser Kampf“ könnte auch einigermaßen wichtig sein. Bei einem Spielstil, der stark auf soziale Interaktion und Intrigen setzt, können natürlich auch ganz andere Fertigkeiten besonders wichtig für eine gelungene Spielerfigur sein.
- ◆ Talente & Gaben werten vorhandene Fertigkeiten oftmals deutlich auf. Sie sind schwerer spontan auszuwählen als diese. Also sollte die Spielleitung die Charakterkonzepte ihrer Spielerfiguren im Auge behalten und an geeigneter Stelle den Erwerb passender Talente & Gaben von sich aus vorschlagen. Wie man Talente & Gaben entwickelt, wird in einem eigenen Kapitel weiter unten erläutert (s. Seite 161).



Schnelle Charaktererschaffung

Manchmal habt Ihr vielleicht einfach keine Zeit, um eine Prozedur wie die oben beschriebene durchzuführen. Im Falle, dass Ihr gleich losspielen wollt, nehmt einfach einen leeren Charakterbogen und bittet alle Spieler um die Beantwortung der folgenden Fragen:

◆ Name und kurze Beschreibung der Spielerfigur

Mit "kurz" ist eine Beschreibung von ein oder zwei Sätzen gemeint. Möglicherweise hat die Spielerfigur einen viel ausgefeilteren Hintergrund, doch dies ist nicht der Zeitpunkt, um darauf einzugehen.

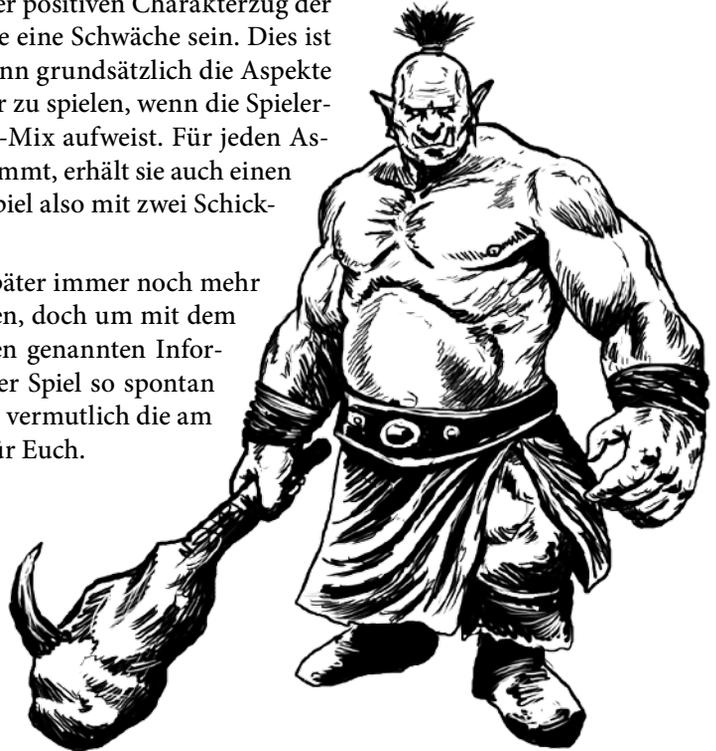
◆ Die hervorstechende Fertigkeit der Spielerfigur

Hier sollte die Fertigkeit mit dem besten Wert festgelegt werden, oder falls man es etwas ausführlicher haben möchte, die besten drei Fertigkeiten.

◆ Zwei Aspekte

Ein Aspekt sollte dabei einen eher positiven Charakterzug der Figur beschreiben, der andere sollte eine Schwäche sein. Dies ist keine verpflichtende Regel, man kann grundsätzlich die Aspekte beliebig festlegen. Es ist nur leichter zu spielen, wenn die Spielerfigur einen ausgewogenen Aspekte-Mix aufweist. Für jeden Aspekt, den die Spielerfigur hier bekommt, erhält sie auch einen Schicksalspunkt. Sie beginnt das Spiel also mit zwei Schicksalspunkten.

Das war's. Die Spieler können später immer noch mehr Details in ihre Spielerfigur einbauen, doch um mit dem Spiel zu beginnen, reichen die oben genannten Informationen völlig aus. Wenn Ihr Euer Spiel so spontan wie möglich gestalten wollt, ist dies vermutlich die am besten geeignete Vorgehensweise für Euch.



Ein Wort zu Fantasy-Rassen!

Rollenspieler sind es gewöhnt, dass bei der Erschaffung von Spielerfiguren ein Haufen Zusatzregeln für die jeweils gewählte Rasse der Figur zu beachten sind. Der Zwerg ist langsamer als die anderen, der Elf kann im Dunkeln sehen und der Halbling schleicht völlig lautlos.

In den hier vorgestellten Regeln ist davon aber nichts zu finden. Hey, haben die was vergessen?

Keineswegs. Malmsturm gibt seinen Spielern eine Vielzahl von Mechanismen an die Hand, mit denen Fantasyrassen umgesetzt werden können. Ihr könnt verbindliche oder übliche Fertigkeiten oder Talente/Gaben für Eure Rassen festlegen, verpflichtet die nichtmenschlichen Spielerfiguren auf die Wahl bestimmter Aspekte oder lasst nur bestimmten Rassen Zugang zu ausgewählten Aspekten.

SokönntederAspekt„SehenwieeinHalblinginderNacht“nurvon Halblingen erworben werden oder die Fertigkeit „Magische Kunst der Totenbeschwörung“ nur den Dunkel elfen bekannt sein. Vielleicht haben auch alle Waldelfen den Aspekt „Magie des Waldes“. Nicht jedem Waldelfen ist die magische Begabung seiner Rasse essentiell wichtig, demnach wäre dieses Merkmal bei einem Waldelfen, der seine Schwerpunkte anders setzen möchte, vielleicht besser aufgehoben im System der Talente & Gaben und eben nicht bei den Aspekten. Vielleicht verfügt er aber auch gar nicht über magische Fähigkeiten!

Ihr seht, es gibt so viele Möglichkeiten, Fantasyrassen darzustellen, wie es Fantasyrassen in der einschlägigen Literatur gibt. Womöglich sogar noch mehr.

Aber am schönsten ist es doch, „den tapfersten Zwerg unter dem Feuerberg“ (Aspekt!) zu spielen. Denn eigentlich ist es ja nicht EIN Zwerg, den du spielen willst, sondern DEIN Zwerg.

Erfahrung und Verbessern von Spielerfiguren!

Das Fate-Regelsystem lässt hinsichtlich der Spielerfigurener-schaffung eigentlich nicht viele Wünsche offen. Ihr könnt Euch schon zu Beginn der Spielrunde eine Spielerfigur basteln, die ziemlich genau Euren Vorstellungen entspricht. Warum also Regeln zum Steigern und Verbessern einer Figur, die doch schon optimal ist?

Zum einen mögen Fantasy-Rollenspieler Erfahrungsregeln und sehen gern zu, wie ihre Spielerfigur im Laufe der Zeit an Macht und Kompetenz gewinnt. Zum anderen ist es aber auch realistisch und normal, dass sich Lebewesen im Laufe der Zeiten verändern und erfahrener, weiser und in manchen Dingen auch kompetenter werden. Und Spielerfiguren sind Lebewesen, wenn auch nur erdachte.

Da bei Malmsturm alle Spieler am Tisch einen recht großen Einfluss auf die Geschehnisse im Spiel haben, sollte dieses Prinzip auch bei der Verteilung von „Erfahrungspunkten“ nicht durchbrochen werden.

Jeder Mitspieler einschließlich der Spielleitung hat daher die Möglichkeit, einen anderen Spieler für außergewöhnliche Aktionen, tolle Einfälle oder denkwürdige Momente im Spiel zu belohnen. Dazu werden Mitspieler und Spielleitung pro Spielabend mit je z. B. 2 Erfahrungspunkten ausgestattet, die den Zweck haben, sie den anderen zukommen zu lassen. Fällt einem Spieler eine besonders coole Aktion ein, so kann ein Mitspieler und oder die Spielleitung (man kann sich nicht selbst beschenken!) diesem Spieler dafür einen Erfahrungspunkt schenken.

Der Spieler kann aber pro Aktion nur maximal einen Erfahrungspunkt geschenkt bekommen, kann also nicht in einer Szene z. B. von 5 Mitspielern und der Spielleitung insgesamt 6 Erfahrungspunkte erhalten. Es macht auch Sinn, die maximal zu erreichenden Erfahrungspunkte pro Spieler und Spielabend auf zwei oder drei zu begrenzen, damit eine gewisse Streuung bei dem Verschenken der Punkte entsteht und nicht ein Platzhirsch „erfahrungstechnisch“ durch die Decke geht,



- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendar
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

während die besonderen Momente stillerer Zeitgenossen übersehen werden.

Da es nach unserer Erfahrung störend ist, wenn plötzlich mitten in einer Spielszene jemand das nächste Level erreicht und nun erst gesteigert werden muss, bevor es mit der Handlung weitergehen kann, werden bei FATE Verbesserungen außerhalb der eigentlichen Spielhandlung vorgenommen.

Die Spieler können dabei ihre Erfahrungspunkte folgendermaßen zum Einsatz bringen, also „ausgeben“:

Für 2 Erfahrungspunkte:

Jede Spielerfigur kann zwei Fertigkeiten mit unterschiedlichen Pyramidenstufen gegeneinander austauschen, wenn sie zwei Erfahrungspunkte dafür bezahlt. Zum Beispiel könnte Zaubern „hervorragend“ mit Ausdauer „großartig“ getauscht werden, so dass nun Zaubern „großartig“ und Ausdauer nur noch „hervorragend“ ist. Dabei dürfen keine Fertigkeiten miteinander vertauscht werden, die nicht in benachbarten Stufen liegen, ein Sprung über zwei Stufen geht also nicht. Auch sollte der Austausch aus der bisher erlebten Geschichte heraus Sinn machen. Eine Spielerfigur, die einen Großteil ihrer Zeit in einer magischen Bibliothek verbracht hat, war sicherlich nicht mit Konditionstraining beschäftigt. Für sie hätte das obige Beispiel Sinn gemacht. Eine Figur, die eine lange Reise durch unwegsames Gelände unternommen hat, sollte hingegen eher andere Fertigkeiten tauschen.

Beachte, dass Änderungen bei den Werten für Ausdauer, Entschlossenheit und Zaubern Auswirkungen auf die Anzahl der Belastungspunkte haben.

Für 10 Erfahrungspunkte:

Für die Ausgabe von 10 Erfahrungspunkten kann eine Spielerfigur eine neue Fertigkeit erlernen und gegen eine vorhandene, wenig genutzte austauschen. Auf welcher Stufe dieser Austausch stattfindet, ist dabei egal. Wenn Ihr mögt, könnt Ihr auch zulassen, dass eine neue Fertigkeit an die Pyramide „angebaut“ wird. Dabei ist es ebenfalls gleich, auf welcher Stufe dieser Anbau erfolgt, es gilt aber die Regel, dass jede Stufe (außer der untersten) mindestens eine Fertigkeit weniger enthalten muss als die direkt unter ihr liegende.

Die Spielerfigur kann für 10 Erfahrungspunkte auch ein Talent oder eine Gabe hinzunehmen (s. Talente & Gaben, S. 161), ohne auf ein anderes Talent oder eine andere Gabe verzichten zu müssen. Talente & Gaben, die vielleicht die Werte für Ausdauer, Entschlossenheit und Zaubern verändern, haben ebenfalls Auswirkungen auf die Anzahl der Belastungspunkte.

Ist sich die Gruppe einig, können auch alle Spielerfiguren den gleichen Gruppenaspekt hinzu bekommen. Dazu muss jede Spielerfigur ihre 10 Erfahrungspunkte für den gemeinsamen Aspekt bezahlen. Was man über Gruppenaspekte wissen muss, findet Ihr auf Seite 79.

Achtung:

Wenn Ihr den Anbau von Fertigkeiten zulasst, achtet darauf, dass die Fertigkeitenliste umfangreich genug ist, sonst kann es schnell passieren, dass die Spielerfiguren recht schnell zu Alleskönnern werden und sich in ihren Fertigkeiten kaum voneinander unterscheiden.

Für 50 Erfahrungspunkte:

Für die Ausgabe von 50 Erfahrungspunkten kann die Spielerfigur einen neuen Aspekt hinzunehmen, ohne auf einen schon vorhandenen anderen Aspekt verzichten zu müssen. Gleichzeitig erhält sie einen weiteren Schicksalspunkt permanent hinzu. Es ist auch wichtig zu bedenken, dass eine Figur, deren Aspekt scheinbar „abgearbeitet“ ist (z. B. „Rache am Mörder meiner Eltern“), immer noch die entsprechenden Erfahrungen, Gefühle und Erlebnisse mit diesem Aspekt verbindet und davon geprägt wird. Insoweit ist dieser Aspekt, wenn auch vielleicht in anderer Weise als zuvor, für die Spielerfigur nach wie vor nutzbar.

Die hier vorgestellten Erfahrungsregeln gehen davon aus, dass eine FATE-Kampagne über einen recht langen Zeitraum (1 Jahr oder mehr) mit den gleichen Spielerfiguren gespielt werden soll. Bei kürzer angelegten Kampagnen könnt Ihr natürlich an der Geschwindigkeit der Spielerfigurenentwicklung drehen, die Anzahl der pro Spieler aktiv zur Vergabe stehenden Punkte erhöhen oder die Kosten für Fertigkeiten, Talente & Gaben oder Aspekte bzw. Gruppenaspekte senken.



KAPITEL 3: DIE ASPEKTE

| | | | |
|--|----|--------------------------------------|----|
| <u>Spielerfigur-Aspekte</u> | 61 | <u>Der Umgang mit</u> | |
| <u>Warum soll ich einen</u> | | <u>den Aspekten anderer</u> | 70 |
| <u>„schlechten“ Aspekt wählen?</u> | 62 | <u>Auslösen eines Aspektes durch</u> | |
| <u>Aufmotzen</u> | 63 | <u>Einschätzen und Offenlegen</u> | 71 |
| <u>Story oder Situation?</u> | 65 | <u>Auslösen durch Ausgeben von</u> | |
| <u>Auf den selben Stand kommen</u> | 66 | <u>Schicksalspunkten:</u> | 71 |
| <u>Aspekte einsetzen</u> | 67 | <u>Aspekte „ausnutzen“</u> | 62 |
| <u>Aspekte aufrufen</u> | 68 | <u>Ein Ausnutzen aushandeln</u> | 63 |
| <u>Aspekte aufrufen, um etwas</u> | | <u>Widerstreitende oder</u> | |
| <u>zu behaupten</u> | 69 | <u>widersprüchliche Aspekte</u> | 74 |
| <u>Aspekte Auslösen</u> | 70 | <u>Beispielaspekte</u> | 75 |
| <u>Die „Behauptung“ eines noch nicht</u> | | | |
| <u>existierenden Aspektes</u> | 70 | | |

THE MOUNTAIN



ASPEKTE

Die Spielerfiguren verfügen über bestimmte Merkmale, die Aspekte genannt werden. Aspekte haben großen Einfluss auf viele Spielelemente und sollten zeigen, wer die Spielerfigur *ist*, womit sie sich verbunden fühlt und was für sie im Leben wichtig ist (demgegenüber beschreiben Fertigkeiten, wie eine Spielerfigur handeln kann). Aspekte können Beziehungen sein, Überzeugungen, Redensarten, Zitate, Gedichte, Liedtexte, Äußerlichkeiten, Gegenstände oder irgendwas anderes, dass das Bild der Spielerfigur prägt.

Szenen können ebenfalls Aspekte haben. Sie dienen in diesem Zusammenhang als Mittel zur Beschreibung relevanter Details für den Ort der Handlung und helfen, dem Spieler die entsprechende Situation zu vermitteln. (siehe „Der Umgang mit den Aspekten anderer“, Seite 70).

Was die Spielregeln betrifft, sind Aspekte das Hauptinstrument für den Spieler, Schicksalspunkte auszugeben oder zu erwerben. **Schicksalspunkte** sind die Währung, mit der Boni auf Würfelwürfe bezahlt oder Nachteile für den Spieler kompensiert werden.

- ◆ *Diener des schwarzen Schwertes*
- ◆ *Die Augen ihres Vaters*
- ◆ *Diese Beine werden dich noch weit bringen!*
- ◆ *Der Ruf des Blutes*
- ◆ *Das Mädchen im Dunkeln*
- ◆ *Seine Traumfrau*
- ◆ *Eigentum ist Diebstahl!*
- ◆ *Die Hand des Kraken*
- ◆ *Die schärfsten Nägel des Imperiums*
- ◆ *Der Dickkopf*



Spielerfigur-Aspekte

Aspekte sind die beste Möglichkeit des Spielers, der Spielleitung zu verdeutlichen, was er in seinen Abenteuern gern erleben würde. Hat eine Spielerfigur z. B. den Aspekt „*Todesmutig*“, erwartet ihr Spieler offenbar, dass sie mit lebensbedrohlichen Situationen konfrontiert wird. Die Spielleitung sollte Wert darauf legen, dass Spieler die Aspekte ihrer Figuren auch nutzen und in ihren Abenteuern gebrauchen können. Sie sollte die Spieler bei der Wahl der Aspekte unterstützen, indem sie Hinweise darüber gibt, welche Dinge in der Spielwelt eine wichtige Rolle spielen werden.

Meistens ist ein Aspekt entweder ein kurzer **Ausdruck**, eine **Person** oder ein **Requisit**.

Ein **Ausdruck** kann alles sein von einer Beschreibung („*Stark wie ein Ochse*“) über ein Adjektiv („*Stark*“) bis zu einem Zitat („*Niemand ist stärker als Fnord.*“). Ob „**Ausdruck-Aspekte**“ ins Spiel kommen, hängt davon ab, ob die jeweilige Spielsituation zu ihnen passt. Blumige Ausdrücke fügen dem Spiel eine Menge Atmosphäre hinzu und bieten viele verschiedene Arten, sie zu nutzen. Damit sind sie die potenziell vielseitigsten und am besten im Spiel einsetzbaren Aspekte.

Eine **Person** kann jede für die Spielerfigur bedeutsame Nichtspielerfigur sein. Ein Freund, ein Feind, ein Familienmitglied, ein Handlanger, ein Mentor – solange die Spielerfigur diese Person wichtig findet, kann sie ein passender Aspekt sein. Ein „**Personen-Aspekt**“ ist am leichtesten aufzurufen, wenn die Person, um die es geht, eine Rolle in der entsprechenden Szene spielt. Aber der Aspekt kann natürlich auch anderweitig nützlich sein, je nach der Geschichte der Person und ihrem Verhältnis zur Spielerfigur. Zum Beispiel kann der Aspekt „*Mentor*“ auch aufgerufen werden, wenn dieser gerade nicht anwesend ist: die Spielerfigur hat in der Vergangenheit eben eine relevante Sache von ihm gelernt und kann sie nun für sich nutzen.

Requisiten sind Gegenstände, Orte oder sogar Ideen und Kenntnisse, über die die Spielerfigur verfügt. Ein Requisit kann ein Ausrüstungsgegenstand sein, den die Spielerfigur mit sich führt, oder anderweitig irgendwo nützlich eingesetzt hat. Es kann aber auch die Erinnerung an das Passwort für das Betreten der „*Archive der Schwarzen Bibliothek von Melinoe*“ sein.

Diese drei Kategorien sind untereinander aber nicht hundertprozentig abgegrenzt. Ein Aspekt wie z. B. „*Karan braucht Hilfe!*“ ist einerseits eine Redewendung, bezieht sich aber auch auf eine Person. Die Kategorisierung bietet lediglich ein Hilfsmittel, um Aspekte besser voneinander zu unterscheiden. Am Ende geht es um die Spielerfigur, die ein Spieler wirklich gern spielen möchte: Lasst Euch also davon leiten, was Euch den meisten Spaß bringt.

Essenziell wichtig ist dabei die Kenntnis des bespielten Settings, denn eine in die Welt passende Spielerfigur kann man natürlich nur dann bauen, wenn man diese Welt auch kennt. Spieler sollten deshalb das Lesen des Settingbuches nicht allein der Spielleitung überlassen, sondern sich auch selbst damit beschäftigen. Es ist auch nicht ratsam, von Seiten der Spielleitung eine Art von Geheimniskrämerei bezüglich der Spielwelt zu betreiben. Je besser sich alle Beteiligten darin auskennen und wohl fühlen, desto runder läuft das Spiel.

Warum soll ich einen „schlechten“

Aspekt wählen?

Eine Reihe der Aspektbeispiele in diesem Regelwerk scheinen auf den ersten Blick „schlechte“ Aspekte zu sein. Sie beinhalten einen Nachteil für die Spielerfigur, entweder offenkundig oder wegen der zweischneidigen Natur des Aspektes. Aspekte wie „*Haltloser Trinker*“, „*Freundlicher Tor*“, „*Blinder Starrsinn*“ oder „*Zügellose Wahrheitsliebe*“ beeinflussen die Art und Weise, wie sich eine Spielerfigur in bestimmten Situationen verhalten kann – und zwingen sie vielleicht, in einer Schlüsselszene des Abenteuers unklug zu handeln, z. B. indem sie sich nicht aus einem Kampf zurückzieht oder in einem unpassenden Moment die Wahrheit ausplaudert.

Warum solltet Ihr also ausgerechnet solche Aspekte für eine Spielerfigur auswählen, die im Spiel nur Ärger machen? Die Antwort ist einfach:

Dieser Ärger wird Euch gefallen.

Zunächst einmal sind „schlechte“ Aspekte eine gute Einnahmequelle für Schicksalspunkte – und Schicksalspunkte sind wiederum der „Treibstoff“, um die *positiven Aspekte* der Spielerfigur zur Wirkung zu bringen. (Auf welche Weise man Schicksalspunkte be-



kommt und wie man sie einsetzen kann, wird später in diesem Kapitel noch genauer erklärt.)

Abgesehen davon macht ein „schlechter“ Aspekt eine Spielerfigur interessanter und wertet ihre Hintergrundgeschichte mehr auf, als ein positiver Aspekt dies kann. Schlechte Aspekte sorgen dafür, dass eine Spielerfigur während des Spiels öfter im Rampenlicht steht. Wenn jemand versucht, den Aspekt „*Freundlicher Tor*“ gegen eine Spielerfigur auszunutzen, ist dies möglicherweise ein wichtiger Punkt in der Geschichte, und die Aufmerksamkeit am Tisch richtet sich automatisch auf diese Figur. „Schlechte“ Aspekte geben der Spielleitung Informationen in die Hand, die sie benutzen kann, um eine Spielerfigur besser in die Spielwelt einzubinden. Aus der Perspektive des interessanten Rollenspiels gibt es also nichts Besseres als „schlechte“ Aspekte.

Clevere Spieler werden darüber hinaus auch Mittel und Wege finden, selbst „schlechte“ Aspekte positiv für sich zu nutzen. Der „*Haltlose Trinker*“ mag von seinen Gegnern unterschätzt werden, während „*Blinder Starrsinn*“ eine Spielerfigur vor mancherlei Versuchungen und böswilligen Täuschungen zu schützen vermag. Dies verrät uns etwas Wichtiges über Aspekte: Die nützlichsten Aspekte sind die, die am interessantesten sind. Und interessant sind vor allem die Aspekte, die weder ausschließlich gut noch ausschließlich schlecht interpretiert werden können.

Eine Faustregel:

Wenn Du einen Aspekt auswählst, lass Dir drei Situationen einfallen, in denen dieser Aspekt relevant werden könnte. Wenn eine tendenziell gute und eine tendenziell schlechte Situation dabei sind, hast Du wahrscheinlich einen interessanten Aspekt vor Dir. Geht hingegen die Tendenz aller drei Situationen in die gleiche Richtung, solltest Du vielleicht noch einmal über die genaue Bezeichnung Deines Aspektes nachdenken und ihn umbenennen. Andererseits „überlebt“ eine Spielerfigur auch den einen oder anderen rein guten oder rein schlechten Aspekt, wenn das Gesamtkonzept ausgewogen ist. Die tatsächliche „Funktion“ einiger Aspekte wird sich letztendlich sowieso erst erschließen, wenn man sie einige Male im Spiel angewandt hat.

Aufmotzen

Aspekte erzeugen Atmosphäre auf dem Charakterbogen, aber sie sind für die Spielleitung auch die wichtigste Inspirationsquelle

und Ideenlieferant für Szenarien und Abenteuer. Sie bieten dem Spieler also ein machtvolles Instrument, mit dem er Einfluss auf den Verlauf der Spielabende nehmen kann. Und das Beste ist: Er hat volle Kontrolle über sie und kann sie nach eigenem Geschmack benennen.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Aspekt auf dem Charakterbogen einträgt, sollte er sich fragen: „Hat dieser Aspekt ausreichend Atmosphäre?“ Sollte die Antwort lauten, dass er ein wenig blass ausgefallen ist, muss man ihn vielleicht noch etwas aufmotzen. Man muss sicherlich nicht bei jedem einzelnen Aspekt ein Feuerwerk an Witz und Einfallsreichtum abbrennen, aber ein farbloses Charakterkonzept bietet der Spielleitung kaum Möglichkeiten, die Spielerfigur interessant in die Spielhandlung einzubauen und sich von ihr inspirieren zu lassen.

Farblos

Stark

Dunkle Vergangenheit

Schwertkämpfer

Ganz nett

Stark wie ein Ochse

Ehemaliger Sektierer

Ausgebildeter Krieger

True Metal!

Der Bulle mit den Ziegelfäusten

Die Augen der Alten Götter

Fürst Wyrkunins Mörder

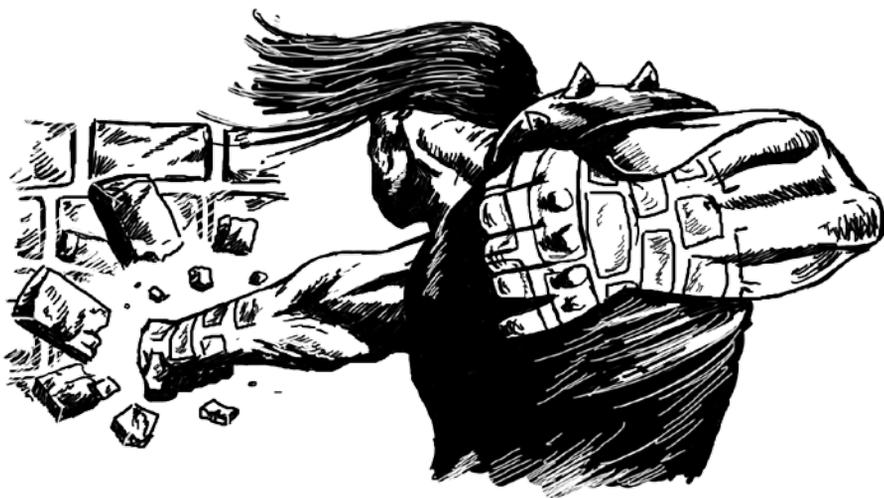
In allen Beispielen beschreibt die farblose Bezeichnung den Aspekt schon so, dass man erkennt, wie er benutzt werden soll. Man kann aber nicht sagen, dass er dem Leser direkt ins Auge springt und einem sofort eine Menge Szenarienideen in den Sinn kommen. Die „ganz netten“ Bezeichnungen sind schon besser, weil sie konkreter sind und dem Spieler wie auch der Spielleitung Ansatzpunkte für Story-Ideen liefern. Die **True Metal!**-Aspekte sind aber das, worum es gehen sollte.

„*Der Bulle mit den Ziegelfäusten!*“ könnte tatsächlich ein Spitzname für die Spielerfigur sein. Jedenfalls beschreibt diese Bezeichnung nicht nur einen starken Burschen, sondern lässt darüber hinaus noch viele andere Assoziationen zu.

„*Die Augen der Alten Götter*“ könnte der Kult sein, dem die Spielerfigur früher einmal angehört hat. Die Spielleitung ist hier sprichwörtlich schon auf dem Wege in die große Sandwüste, um ein paar Story-Ideen und Nichtspielercharaktere von dort mitzubringen.

„*Fürst Wyrkunins Mörder*“ gibt der Spielerfigur die Möglichkeit, sich häufig an ihre Rolle beim angeblichen Unfalltod des Fürsten zu erinnern: ein Ereignis, das weitreichende politische Folgen hatte und für das es nach offizieller Lesart keinerlei lebende Zeugen gibt...

Fazit: Bei der Auswahl eines Aspektes sollte man sich immer im Klaren darüber sein, ob es sich nun um einen farblosen, einen ganz netten oder einen True Metal!-Aspekt handelt.



Story oder Situation?

Aus dem bisher Gesagten ergibt sich ein weiterer Punkt, auf den man achten sollte: Meist kann man Aspekte auch nach der Frage einordnen, ob sie eher die Story unterstützen oder eher in bestimmten Situationen nützlich sind. Spieler sollten bei der Auswahl darauf achten, dass sie sowohl story – als auch situationsunterstützende Aspekte im Paket haben.

Aspekte, die die Geschichte unterstützen, verschaffen der Spielerfigur Gelegenheit, in die Spielwelt einzutauchen und wichtiger Bestandteil interessanter Szenarien zu sein. Personen – und Requisiten-Aspekte sind sehr häufig story-unterstützende Aspekte.

Situations-Aspekte betrachten eher die Art der Situationen, in denen sich die Spielerfigur häufig wiederfinden wird, als die Gründe bzw. Ursprünge, aus denen diese Situationen entstanden sind. Redewendungen und Ausdrücke fallen meistens unter situationsunterstützende Aspekte. Sie sind eine „Forderung“ an die Spielleitung, einen bestimmten Spielstil zu unterstützen und bestimmte Situationen in einem Abenteuer „aufzufahren“. Aspekte wie „In letzter Minute“, „Stur wie ein Maultier“ oder „Bis zum letzten Mann“ verlangen allesamt nach action-geladenen Szenen –

offenbar etwas, was der Spieler dieser Figur regelmäßig erleben möchte – sagen aber wenig über den *Zusammenhang* aus, in dem diese Szenen stehen.

Bei der Charakter-Erschaffung sollte der Unterschied zwischen Story – und Situations-Aspekten immer im Auge behalten werden.

Man kann schnell in die Falle tappen und eine Spielerfigur ausschließlich mit Situations-Aspekten ausstatten. Auf den ersten Blick sind situationsunterstützende Aspekte vielleicht reizvoller, zumal sie in einer Vielzahl von Szenen aufgerufen werden können. Deshalb sollte man **definitiv** den einen oder anderen Situations-Aspekt im Repertoire haben. Doch wenn alle Aspekte nur Situationen unterstützen, kann es für die Spielleitung schwer werden, die Figur sinnvoll und interessant in die Spielwelt einzubinden.

Darum sollte eine Spielerfigur immer auch einige Story-Aspekte besitzen. Grundsätzlich bieten diese Aspekte der Spielleitung die Möglichkeit, interessante und auf die Spielerfigur zugeschnittene Geschichten zu entwickeln. Darüber hinaus geben sie Spielern die Möglichkeit, selbst Dinge oder Personen in die Spielwelt einzuführen und damit das Spielerlebnis entscheidend zu beeinflussen. Die Spielleitung wird für diesen Input dankbar sein und alle haben etwas davon, weil das Spiel insgesamt zufriedenstellender verläuft.

Auf den selben Stand kommen

Ihr habt sicher schon festgestellt, dass wir eine Menge Tinte verschwenden, um klarzumachen, wie Aspekte bestimmte Dinge im Verhältnis zwischen Spieler und Spielleitung beeinflussen. Sie sind für den Spieler das beste Mittel, um der Spielleitung zu verdeutlichen, welche Art von Rollenspiel er erwartet (außer vielleicht, er ruft seine Mitspieler an und sagt es ihnen direkt).

Damit der Spielleitung zwischen den Spielabenden und bei der Vorbereitung neuer Abenteuer die Spielerfiguren präsent sind, sollte sie Kopien von den Charakterbögen haben, zumindest aber eine Liste der Aspekte der jeweiligen Spielerfiguren. Die Aspekte können dabei z.B. auf handlichen Karteikarten verwaltet werden.

Für sich genommen können Aspekte selbst bei akribischer Genauigkeit in der Formulierung nie alles aussagen, was sich ein Spieler dabei gedacht hat. Aspekte sind keine Essays oder wissenschaftlichen Abhandlungen, sondern aus einigen wenigen Begriffen bestehende Schlagworte. Dies ist bewusst so eingerichtet, weil

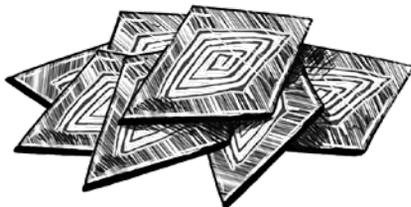


man im Spiel kurz auf sie Bezug nehmen will, ohne langatmige Monologe schwingen zu müssen.

Auf der anderen Seite gibt es deshalb aber auch Schattierungen und Bedeutungen, die unausgesprochen bleiben. Spieler und Spielleitung sollten sich die Zeit nehmen und die einzelnen Aspekte durchsprechen. Dabei ist es sinnvoll, schon zu Beginn, wenn der Spieler eine Idee für einen Aspekt entwickelt, diese mit der Spielleitung, evtl. auch den anderen Mitspielern, abzustimmen und nicht erst, wenn alles fertig ist.

So kann sich die Gruppe mit ihren Ideen gegenseitig befruchten, und das Ergebnis ist zum einen wahrscheinlich eine runde Sache, zum anderen aber auch deutlich weniger missverständlich. Uneinigkeiten über die Funktionsweise eines Aspektes können so schon ausgeräumt werden, bevor Ihr Euch während des Spiels gegenseitig mit Schicksalspunkten duelliert.

Dennoch kann es vorkommen, dass Ihr nach einigen Spielabenden merkt, dass der eine oder andere Aspekt sich doch nicht so anfühlt, wie Ihr Euch das eingangs gedacht habt. Dies kann passieren und ist nicht immer vermeidbar, weshalb die Spielleitung Änderungswünschen großzügig gegenüberstehen sollte.



Aspekte einsetzen

Wenn man einen Aspekt einsetzen will, muss zunächst deutlich gemacht werden, dass man ihn in einer Szene für relevant hält. Dies kann sowohl vom Spieler als auch von der Spielleitung, manchmal auch von den Mitspielern, ausgehen.

Dann ist festzustellen, ob der Aspekt sich positiv oder negativ für die Spielerfigur auswirkt. Wirkt sich der Aspekt *positiv* aus, muss die Spielerfigur für die Aktivierung einen Schicksalspunkt abgeben. Wirkt er sich hingegen *negativ* aus, so erhält die Spielerfigur einen Schicksalspunkt von der Spielleitung, oder der Spieler zahlt einen Schicksalspunkt, um den Effekt zu vermeiden.



Dies gilt für alle Arten des Einsatzes von Aspekten, sei es Aufrufen, Auslösen oder Ausnutzen. Es gibt aber auch Besonderheiten bei diesen verschiedenen Benutzungsarten, die im Folgenden dargestellt werden:

Aspekte aufrufen

Ein Aspekt kann dazu benutzt werden, um einen Bonus zu erhalten, wenn er sich in der entsprechenden Situation positiv auswirken würde. Um diesen Bonus zu erhalten, muss die Spielerfigur **einen Schicksalspunkt ausgeben**.

Diese Aktion nennt man „einen Aspekt aufrufen“. Hier wird der Aspekt dazu genutzt, die Chancen einer Handlung, die die Spielerfigur ausführen will, zu verbessern. Der Einsatz eines Aspektes in diesem Sinne kann auf folgende Weise erfolgen:

- ◆ Der Spieler darf den kompletten Würfelwurf wiederholen, oder
- ◆ Der Spieler darf dem bereits ausgeführten Würfelwurf einen Bonus von +2 hinzuaddieren, d. h. das Würfelergebnis auf der Stufenleiter verschiebt sich um zwei Stufen nach oben.

Es ist möglich, mehrere verschiedene Aspekte für einen einzelnen Würfelwurf aufzurufen.

Man kann aber nicht *denselben* Aspekt für denselben Würfelwurf mehrmals aufrufen (auch nicht bei einem von diesem Aspekt ausgelösten Wiederholungswurf, dies ist regeltechnisch derselbe Würfelwurf)! Ausnahme: Es handelt sich um einen Gruppenaspekt.

Dazu später mehr s.S. 79.

Wiederholungen des Würfelwurfes sind riskanter als ein Bonus +2, denn es besteht bei einer Wiederholung immer die Möglichkeit, die Situation noch zu verschlechtern. Aber wenn ein Ausgangswurf schon sehr schlecht war, kann man auch eine Verbesserung erzielen, die deutlich mehr bringt als ein Bonus +2.



Die finale Entscheidung darüber, ob ein Aspekt in einer Situation passend ist oder nicht, trifft immer die Spielleitung. In der Regel wird der Spieler daher einen Aspekt aufrufen, der objektiv zur Situation passt. Sollte dies nicht auf Anhieb offensichtlich sein, darf er kurz erläutern, warum er den Aspekt für anwendbar hält. Die Spielleitung sollte offen für Vorschläge und Interpretationen sein, jedoch darauf achten, dass Aspekte nicht beliebig einsetzbar werden und damit am Ende nicht mehr interessant sind.

Aspekte aufrufen, um etwas zu behaupten

Eine Spielerfigur kann einen Aspekt auch aufrufen, um eine Behauptung aufzustellen. Das bedeutet, dass sie einen Vorteil erlangen will, der nichts mit einem Würfelwurf oder der Ausübung einer Fertigkeit zu tun hat. Auch dies kostet – wie immer – einen Schicksalspunkt. Beispielsweise könnte eine Spielerfigur, die den Aspekt „*Die Fackel der Wahrheitssucher*“ besitzt, aufrufen, dass diese Geheimorganisation für ihre Mitglieder einen Unterschlupf in der Stadt bereithält.

Dies unterliegt den gleichen Einschränkungen wie das Ausgeben von Schicksalspunkten für „weniger wichtige Behauptungen“ (siehe dort, Seite 24), ist aber wegen der höheren Spezialisierung, die ein Aspekt zwangsläufig hat, wirksamer.

Um es klar zu sagen: Wenn ein Aspekt auf diese Weise eingesetzt wird, können auch unwahrscheinlichere Zufälle begründet werden, als bei der „weniger wichtigen Behauptung“. Die Spielleitung sollte die Spielerfigur mit einem passenden Aspekt hier großzügiger behandeln und auch mit abseitigeren Dingen „davonkommen“ lassen. Die „weniger wichtige Behauptung“ ist – nun ja – weniger wichtig als der Aspekt, und dies sollte die Spielleitung auch berücksichtigen.

Zum Beispiel sollte die Spielleitung, wenn sie zögert und davor zurückschreckt, eine Spielerfigur noch rechtzeitig am Ort der Handlung ankommen zu lassen, deutlich weniger Skrupel zeigen, wenn diese Spielerfigur den Aspekt „*Besser spät als nie!*“ oder „*Rettung in letzter Minute*“ aufruft. Jedoch sollte die letzte Entscheidung bei der Spielleitung liegen. Auch das Aufrufen von Aspekten zum Zwecke eines bestimmten Effektes sollte nicht dazu missbraucht werden, sich mit allem und jedem aus schwierigen Situationen zu tricksen.

Der Umgang mit den Aspekten anderer

Die Aspekte der eigenen Spielerfigur sind nicht die einzigen Aspekte, die man im Spiel nutzen kann. Die Figuren der Mitspieler haben natürlich auch Aspekte, genauso wie die eine oder andere Nichtspielerfigur und oft auch bestimmte **Szenen** (eine Szene könnte z. B. den Aspekt „*Dunkel*“ oder „*Unübersichtlich*“ haben). Um den Aspekt eines anderen zu aktivieren, muss die Spielerfigur direkten Kontakt zu diesem anderen haben, und die Manipulation muss in einem logischen Zusammenhang zur ablaufenden Handlung stehen.

Das bedeutet, wenn eine Szene den Aspekt „*Dunkel*“ hat (weil wir uns z. B. in einem dunklen Gewölbe befinden), kann eine Spielerfigur, die diese Dunkelheit zum Schleichen ausnutzt, nicht nur verstoßen durch die Gänge huschen, sondern diesen „*Dunkel*“-Aspekt auch konkret aufrufen. Womit wir beim nächsten Thema wären, dem...

◆ Auslösen

Auslösen heißt, dass man einen Aspekt anspricht, der nicht der eigenen Spielerfigur zugeordnet ist. Dieses gilt sowohl für Szene-Aspekte wie auch für die Aspekte anderer Spielerfiguren bzw. Nichtspielerfiguren. Im Wesentlichen passiert dasselbe wie sonst auch. Die Spielerfigur gibt einen Schicksalspunkt aus und erhält dafür einen Bonus +2 oder darf den Würfelwurf noch einmal wiederholen.

Aspekte, die ausgelöst werden können, werden manchmal durch die Aktionen der eigenen Spielerfigur in der Situation erkennbar. Dies kann durch ein Manöver in einer Auseinandersetzung, der „Behauptung“ eines bislang noch nicht existierenden Aspektes oder durch Einschätzen und Offenlegen eines bisher unbekanntes Aspektes geschehen.

Wie das Auslösen bei Manövern funktioniert, wird in Kapitel 4, S. 106 ff, genauer betrachtet. Im Folgenden wollen wir einen Blick auf die beiden anderen Möglichkeiten werfen:

◆ Die „Behauptung“ eines noch nicht existierenden Aspektes

Rim hat den charakterschwachen Prinzen im Verdacht, die gute Königin vergiftet zu haben. Er gibt einen Schicksalspunkt aus und behauptet, der Prinz habe den Aspekt „*Schuldbewusstsein*“, weil er



hofft, dass der Giftmischer sich wegen dieses Aspektes selbst ver-rät. Die Spielleitung muss nun abwägen, ob diese „Behauptung“ logisch und nachvollziehbar ist und auf dieser Grundlage entscheiden, ob das Einführen des Aspektes stattfindet oder nicht. Dabei kann z. B. bedeutsam sein, ob Rim zuvor einen besonders erfolgreichen Würfelwurf auf sein Talent „Menschenkenntnis“ abgelegt hat oder ob die Behauptung besonders gut in die bisherige Handlung passt. Lehnt sie die Behauptung ab, erhält Rim den ausgegebenen Schicksalspunkt natürlich zurück. Das Auslösen des Aspektes hat also ein „Ausnutzen“ einer Aspektwirkung zur Folge. Der Inhaber des Aspektes, also in unserem Fall der Prinz, hat somit das Recht, die Wirkung des Aspektes durch Zahlen eines Schicksalspunktes zu vermeiden, oder er erhält einen Schicksalspunkt als Kompensation seinem Konto gutgeschrieben.

◆ Auslösen eines Aspektes durch Einschätzen und Offenlegen

Die Spielleitung hat im Vorfeld festgelegt, dass der charakterschwache Prinz, der seine Königinmutter vergiftet hat, nun unter Schuldkomplexen leidet. Er gibt dem Prinzen daher den Aspekt „Schuldbewusstsein“. Durch Beobachten (und einen erfolgreichen Talentwurf in „Menschenkenntnis“) findet Rim heraus, dass der Prinz sich schuldig fühlt. Nun kann er dieses Wissen nutzen, um die Nichtspielfigur zu überführen.

◆ Auslösen durch Ausgeben von Schicksalspunkten:

Wenn eine Spielerfigur einen Schicksalspunkt ausgibt, um den Aspekt eines anderen (Person, Ort oder Szene) auszulösen, kann dies bedeuten, dass der andere Anspruch auf eine Kompensation hat. Wenn die Spielerfigur bei dem anderen einen Aspekt auslöst, der ihr selbst nützt, dem anderen aber schadet, wird der auszugebende Schicksalspunkt dem anderen gutgeschrieben.

Das Auslösen von Aspekten hat oftmals mit temporären Wirkungen zu tun, die von Manövern ausgelöst wurden. Es ist wichtig, dass Du die Wirkungsweise von temporären Aspektwirkungen verstanden hast (s. „Wie das Spiel läuft“, Seite 81). Viele temporäre Aspekte sind sehr unbeständig und verschwinden, wenn sie erstmals ausgelöst wurden (was das genau heißen soll? – Lies das entsprechende Kapitel! S. 107).



Aspekte „ausnutzen“

Ein Aspekt erlaubt einer Spielerfigur auch, zusätzliche Schicksalspunkte zu bekommen. Dies geschieht, indem die Spielerfigur durch den Aspekt Komplikationen und Ärger in ihrem Leben hinnehmen muss. Wenn dies geschieht, nennt man das einen **Aspekt „ausnutzen“**. Die Spielleitung nutzt immer dann einen Aspekt gegen eine Spielerfigur aus, wenn sie den Eindruck hat, dass dieser Aspekt in einer bestimmten Situation problematisch werden kann. Gleichermaßen können aber auch die Spielerfiguren bzw. deren Spieler selbst einen solchen Effekt auslösen, ähnlich wie beim Auslösen von Aspekten anderer.

Das Ziel eines solchen ausgenutzten Aspektes hat normalerweise die Wahl, ob es einen **Schicksalspunkt ausgibt** und der Aspekt daraufhin ignoriert werden darf, oder ob es die Auswirkungen des Aspektes akzeptiert und als Kompensationen dafür einen **Schicksalspunkt hinzubekommt**. Die Spielerfigur wird somit entweder von der Spielleitung oder von Ihrem Spieler „gezwungen“, einen Nachteil durch Herauskaufen zu vermeiden oder ihn in Kauf zu nehmen. Wenn eine Spielerfigur sich für den letzteren Fall entscheidet, ist der Aspekt offiziell „ausgenutzt“.

Es gibt eine Menge vorstellbarer Arten und Weisen, wie ein Aspekt das Leben einer Spielerfigur beeinflussen kann. Oft limitiert ein Aspekt die freie Wahl und die Anzahl der möglichen Aktionen. Dabei sollte man beachten, dass ein ausgenutzter Aspekt zwar die *grobe Richtung* der Aktionen vorgeben kann, niemals aber ihre *genaue Ausführung* festlegen sollte. Letzteres ist immer die Entscheidung des Spielers. Das Ausnutzen eines Aspektes erhöht also im Ergebnis die Schwierigkeit der Entscheidung, indem die Flexibilität eingeschränkt wird, die Entscheidung selbst obliegt aber immer noch der Spielerfigur.

Ein Aspekt kann auch eine Situation *verkomplizieren*, ohne direkt eine Einschränkung der Handlungsfreiheit vorzunehmen. Wenn andernfalls alles seinen Gang gehen würde, und die Wirkung eines Aspektes würde die Sache schwieriger machen oder eine unverhoffte Wendung hervorrufen, kann der Aspekt ausgenutzt werden. Manchmal könnte ein erzwungener Aspekt eine Situation derart verändern, dass eine bestimmte Handlung auf jeden Fall scheitern muss – möglicherweise hätte die Spielerfigur einen Abwehrwurf gegen „Täuschung“ geschafft, wenn der Spieler nicht die Ausnutzung ihres Aspektes „*Leichtgläubig*“ akzeptiert hätte.



Gelegentlich wird die Spielleitung eine Komplikation auch „hinter dem Schirm“ ausnutzen, z. B. wenn sie sich entscheidet, den Aspekt „*Erzfeind*“ einer Spielerfigur zum Thema ihres nächsten Plots zu machen. In einem solchen Fall sollte nicht vergessen werden, dem Spieler den zusätzlichen Schicksalspunkt zukommen zu lassen. Das Auftauchen des „*Erzfeindes*“ ist in regeltechnischem Sinne ein Ausnutzen – der gezahlte Schicksalspunkt aber auch eine „Belohnung“ für den Spieler, der für einen schönen Abenteuer-Aufhänger gesorgt hat. Eine Möglichkeit, sich aus diesem ausgenutzten Aspekt herauszukaufen, hat die Spielerfigur in diesem Falle natürlich nicht.

Ein Ausnutzen aushandeln

Während des Spiels können sowohl Spielleitung als auch Spieler Aspekte ausnutzen. Für die Spielleitung, ist der Ablauf recht einfach. Sie merkt an, dass ein Aspekt in einer Situation eine Rolle spielt und der Spieler entscheidet, ob der Aspekt ausgenutzt werden soll, seine Handlung eingeschränkt wird und er einen Schicksalspunkt bekommt, oder ob er die Ausnutzung verweigert und einen Schicksalspunkt zahlen muss.

In einer perfekten Welt beachtet die Spielleitung alle in Frage kommenden Aspekte und weiß immer genau, wann sie sie ausnutzen muss und wann sie nützlich sind. Im wirklichen Leben kümmert sich die Spielleitung um einen *Haufen* Sachen und verpasst schon mal, dass eine Spielerfigur einen Aspekt zur Verfügung hat, der in einer bestimmten Situation von Bedeutung sein könnte. Wenn das passiert, sollte der Spieler sich keinen Zwang antun und die Spielleitung darauf hinweisen, dass seine Spielerfigur einen solchen Aspekt besitzt und einen Schicksalspunkt einfordern, um damit die Wirkung auszunutzen.

Darauf kann die Spielleitung dann mit zwei Alternativen reagieren:

- ◆ Sie kann ihrerseits einen Schicksalspunkt anbieten, als hätte sie selbst den Aspekt ausnutzen wollen, und die Spielerfigur vor die Wahl stellen, ob sie einen Schicksalspunkt erhalten oder ausgeben will.
- ◆ Sie kann den Versuch zurückweisen und kurz erklären, warum sie das tut.

Widerstreitende oder widersprüchliche Aspekte

Gelegentlich wählt eine Spielerfigur Aspekte, die zueinander im Widerspruch stehen. Dies sollte man aber nicht unbedingt als Problem ansehen – sondern vielmehr als Gelegenheit für hochdramatisches Rollenspiel! Wenn zwei Aspekte im Widerstreit zueinander stehen, sind auch beide in einer passenden Situation ausnutzbar. Wenn die Spielerfigur nicht in der Lage ist, sich beiden Aspekten gemäß zu verhalten, muss sie sich aus mindestens einem von beiden herauskaufen. Dies läuft dann häufig auf ein „Nullsummenspiel“ heraus, in dem ein Schicksalspunkt hinzugewonnen wird, weil man die Wirkung des einen Aspektes akzeptiert, während man gleichzeitig einen Schicksalspunkt ausgibt, um die Wirkung des anderen Aspektes zu vermeiden.

Wenn die Spielerfigur jedoch einen Weg findet, beide Aspekte zu verknüpfen und den Widerspruch aufzulösen – fantastisch! Dann hat sie soeben zwei Schicksalspunkte verdient (und sich einen Haufen Ärger eingehandelt, aber das steht auf einem anderen Blatt).

Option: Eskalation

Ganz selten, in Momenten höchster Spannung oder an dramatischen Wendepunkten, kann die Spielleitung sich entscheiden, das Ausnutzen eines Aspektes eskalieren zu lassen. Dies ist eine Zusatzregel und sie sollte nur angewandt werden, wenn sich die Spielerfigur an einem schicksalhaften Punkt in ihrem Leben oder in ihrer Geschichte befindet.

Eine Eskalation kann nur stattfinden, wenn die Spielerfigur sich aus einer Ausnutzung herausgekauft hat. Um eine Eskalation auszulösen, bietet der SL nun einen zweiten Schicksalspunkt an und sagt so etwas wie „Bist Du sicher...?“ Wenn der Spieler auf das neue Angebot eingeht, erhält er zwei Schicksalspunkte statt einem für das Akzeptieren des ausgenutzten Aspektes. Anderenfalls muss er einen zweiten Schicksalspunkt ausgeben, um die Wirkung zu vermeiden. In den seltenen Fällen, in denen dies geschieht, hat die Spielleitung nun ein letztes Mal die Gelegenheit, ihr Angebot um einen weiteren Schicksalspunkt zu erhöhen. Lehnt die Spielerfigur immer noch ab, verzichtet sie auf drei Schicksalspunkte, und zahlt drei eigene Schicksalspunkte, um die Wirkung des Aspektes zu vermeiden. Damit ist die Sache dann aber gelaufen.



Auch ein Spieler kann, wenn er das möchte, eine Eskalation starten. In dem Falle sagt er beim Herauskaufen mit dem ersten Schicksalspunkt so etwas wie „...oder bietest Du mehr?“ Die Spielleitung muss dann entscheiden, ob es sich hier um eine schicksalhafte Begebenheit handelt. Wenn nicht, nimmt sie den Schicksalspunkt und belässt es dabei. Handelt es sich aber um eine solche Situation, kann die Eskalation beginnen.

Eskalationen sollten nur sparsam genutzt werden. Wie beim Salzen kann ein Zuviel die ganze Suppe ruinieren.

Die Spielleitung ist nicht gezwungen, jedes Mal Druck zu machen und beide Aspekte auszunutzen. Aber oft führt es zu interessanteren Situationen, wenn sie es tut.

Beispielaspekte

Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie Aspekte im Spiel benutzt werden, sind im Folgenden einige Beispiele aufgelistet. Du wirst hier keine „**True Metal!**“-Aspekte finden. Das ist Absicht, denn „**True Metal!**“-Aspekte funktionieren nur, wenn sie eng mit der Persönlichkeit einer bestimmten Spielerfigur verknüpft werden und /oder aus der Spielwelt entstammen, weshalb es gut ist, wenn Spieler die Welt ihrer Figuren gut kennen.

Bücherwurm

Die Spielerfigur ist ein Gelehrter und ausgesprochen bewandert in selbst den abseitigsten Wissensgebieten. Ihr Wissen ist aber unglücklicherweise ausschließlich aus Büchern erworben. Und manchmal sind Theorie und Praxis durchaus nicht dasselbe.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um eine wichtige Information zum rechten Zeitpunkt aus dem Hut zu zaubern oder um auf fast magische Art und Weise Nachforschungen anzustellen..
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um Probleme zu verursachen, wenn die Spielerfigur gezwungen ist, ihr Wissen unter praktischen Bedingungen anzuwenden.

Pflicht

Die Spielerfigur hat jemandem oder einer Organisation (aus ihrem persönlichen Hintergrund) gegenüber eine Verpflichtung.



Alternativ kann sie auch sehr pflichtbewusst sein und jede ihr übertragene Aufgabe immer hingebungsvoll erledigen wollen.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um eine Aktion auszuführen, die ihren Pflichten entspricht.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um eine Spielerfigur in ein Dilemma zwischen Pflichterfüllung und einer erfolgversprechenderen Pflichtverletzung zu bringen oder um die Verpflichtung in einem unpassenden Moment zum Thema zu machen.

Intelligent

Die Spielerfigur ist ein kluger Kopf.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um nützliche Dinge zu wissen oder sie herauszufinden.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um...naja, wenn es keine Monster gibt, die intelligente Hirne besonders schmackhaft finden, gibt es wenig, was man mit diesem Aspekt anstellen könnte. Schöner ist da Bücherwurm.

Pedantisch

Die Spielerfigur ist extrem sorgfältig in allem, was sie tut.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um: einen Bonus für einen Fertigkeitenwurf zu erhalten, wenn er genügend Zeit und Mittel hat, um die Aufgabe gründlich und sorgfältig zu erledigen, oder um zu „entdecken“, dass er zufällig das richtige Gerät in der Tasche hat.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um: die Spielerfigur daran zu hindern, etwas Spontanes zu tun. Oder um die Dauer der Aktion zu verlängern.

Priester

Die Spielerfigur ist Vertreterin einer Religionsgemeinschaft und man erwartet von ihr, dass sie die entsprechende Lehre vertritt. Außerdem sollte sie alle Pflichten, Verantwortlichkeiten, aber auch Kompetenzen akzeptieren, die ihr aus dieser Stellung erwachsen.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um die Spielerfigur eine bewegende Predigt halten zu lassen, den Mächten

zu widerstehen, die ihrem Glauben zuwiderlaufen, oder um die Unterstützung ihrer Kirche zu erlangen.

- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um die Spielerfigur mit unangenehmen Anweisungen ihrer Obrigkeit zu belästigen, um sie mit Versuchungen zu konfrontieren, die ihrem Glauben zuwiderlaufen, oder um andere, feindliche religiöse Orden auf die Spielerfigur zu hetzen.

Selbstzerstörerisch

Aus irgendeinem Grunde betreibt die Spielerfigur ihren eigenen Untergang, will aber nicht selbst Hand an sich legen. Stattdessen wirft sie sich mit Macht in gefährliche Situationen und Auseinandersetzungen in der Hoffnung, dass dieser Kampf der letzte sein möge.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um der Spielerfigur zu helfen, wenn sie etwas Dummes und Gefährliches tun muss.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um die Spielerfigur dazu zu bringen, etwas Dummes und Gefährliches zu tun.

Familiensitz

Dieser Aspekt sollte nach dem tatsächlichen Namen des Familiensitzes benannt werden (z. B. Schloss Löwenstein). Es handelt sich um einen Ort der Ruhe und des Rückzuges von den Fährnissen des Lebens.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um die Ressourcen der Familie zu nutzen.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um das Haus zu bedrohen, oder das Haus zum Schauplatz eines Verbrechens zu machen (und die Spielerfigur mit in dieses Verbrechen hineinzuziehen).

Verräterisch

Die Spielerfigur hat einen Hang zu Betrügereien. Sie ist eine von diesen Charakteren, die dem König Lügen ins Ohr flüstern oder die naive Prinzessin verführen. Verrat ist ein Leichtes für diese Spie-



lerfigur, und selbst wenn sie es schafft, am Ende treu und wahrhaftig geblieben zu sein, wird doch jeder misstrauisch bleiben.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um zu lügen, zu spionieren oder Verschwörungen anzuzetteln.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um misstrauische Reaktionen von Nichtspielerfiguren auszulösen, insbesondere wenn die Spielerfigur (ausnahmsweise) die Wahrheit sagt, oder um der Spielerfigur Möglichkeiten zu eröffnen, die Mitspielerfiguren auszutricksen.

Veteran

Die Spielerfigur hat viele Schlachten überlebt und diese Erfahrungen haben sie geformt.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um im Kampf die Sinne beieinander zu halten, um eine taktische Situation korrekt zu beurteilen, oder um einen guten Lagerplatz in feindlichem Gelände zu finden.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um Rückblenden auszulösen oder alte Feinde auf dem Schlachtfeld auftauchen zu lassen.

Zorn



Die Wut der Spielerfigur glimmt dicht unter der Oberfläche und wartet nur auf eine Gelegenheit zu explodieren. Manchmal versetzt der Zorn sie in die Lage, Dinge treffender zu beurteilen, doch weit häufiger verleitet er sie zu unbedachtem Handeln.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um seiner Frustration freien Lauf zu lassen, normalerweise um seine Wut explosionsartig gegen alle und jeden zu richten, die ihm auf die Nerven gehen.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um die Spielerfigur dazu zu bringen, in einem unpassenden Moment die Kontrolle zu verlieren. Dieser Aspekt verträgt sich nicht mit Situationen, in denen Gelassenheit gefragt ist.

Feige

Die Spielerfigur ist ein treuer Anhänger der Philosophie vom besseren Teil der Tapferkeit, entweder aus Sanftmut, tief verwurzelter Eigensucht oder anderem Antrieb heraus.

- ◆ Ein Spieler kann diesen Aspekt aufrufen, um wegzurennen oder sich zu verstecken, wenn etwas Gefährliches auf die Spielerfigur zukommt.
- ◆ Die Spielleitung kann diesen Aspekt ausnutzen, um eine Spielerfigur zur Flucht zu bringen, wenn es sehr wichtig wäre, die Stellung zu halten.

Option: Gruppenaspekt

Normalerweise sind Aspekte auf eine bestimmte Person bezogen und beziehen sich auch nur auf sie. Manchmal teilen Gruppen von Abenteurern aber Dinge, die für alle von immenser Bedeutung sind.

So könnten zum Beispiel alle Spielerfiguren eine tiefe Verpflichtung gegenüber ihrem Heimatland empfinden, der gleichen Gottheit dienen, alle gemeinsam eine Kampfaktik einstudiert haben, alle die gleiche wunderschöne Frau lieben oder auf der Suche nach dem gleichen magischen Artefakt sein.

In diesem Falle bietet es sich an, einen entsprechenden Gruppenaspekt festzulegen, der als Aspekt für jede Spielerfigur in der Gruppe gleichermaßen anwendbar ist.

Gruppenaspekte funktionieren regeltechnisch im Wesentlichen wie normale Aspekte, anders als bei diesen kann ein und derselbe Gruppenaspekt jedoch auch mehrfach in derselben Situation genutzt werden (allerdings nicht mehrmals von dem gleichen Gruppenmitglied).

Gruppenaspekte haben den Charme, Gemeinsamkeiten für die Spielerfiguren zu schaffen. Sie sind somit für den Zusammenhalt und die Konsistenz von Spielerfigurengruppen sehr nützlich.

Es ist im Übrigen nicht unbedingt erforderlich, schon zu Beginn des Spiels Gruppenaspekte festzulegen. Oftmals ergeben sich im Laufe der Spielhandlung Situationen, die geradezu nach der Einrichtung eines Gruppenaspektes rufen.

Beispiele für Gruppenaspekte wären z. B.

- ◆ „Einer für alle, alle für Einen“
- ◆ „Plündern, verwüsten, dann erst verbrennen“
- ◆ „Vier Schwerter für die dreiheilige Kirche“

KAPITEL 4: DIE REGELN

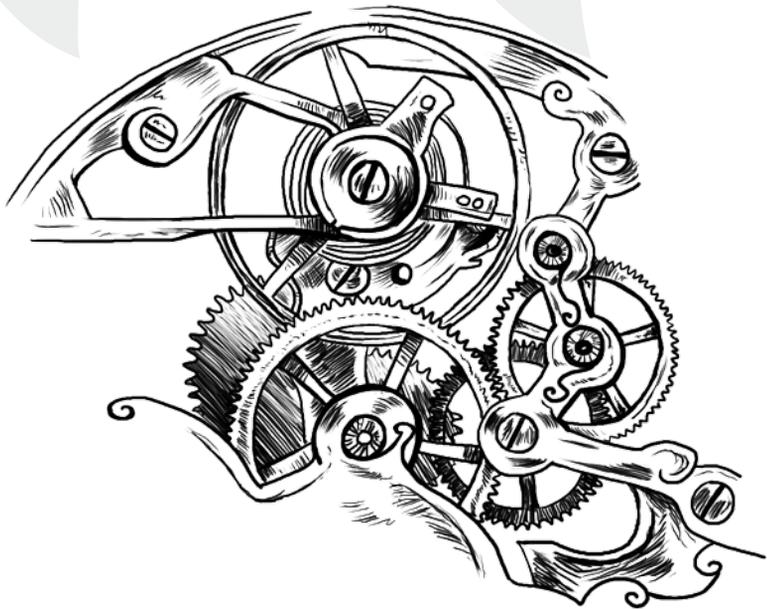
| | | | |
|---|-----|--|-----|
| <u>Erfolge benutzen</u> | 83 | <u>Freie Aktionen</u> | 110 |
| <u>Eine Aktion durchführen</u> | 84 | <u>Ausschließlich defensives Verhalten</u> | 111 |
| <u>Einfache Aktionen</u> | 84 | <u>Die eigene Aktion zurückhalten</u> | 111 |
| <u>Wettstreite</u> | 84 | <u>Aktionen unterbinden</u> | 111 |
| <u>Konflikte</u> | 85 | <u>Zusatzhandlungen in einer Aktion</u> | 112 |
| <u>Konflikte austragen</u> | 85 | <u>Bewegung</u> | 113 |
| <u>Situationsbeschreibung</u> | 85 | <u>Fertigkeiten kombinieren</u> | 114 |
| <u>Konfliktparteien festlegen</u> | 87 | <u>Die Umgebung nutzen</u> | 116 |
| <u>Handlungsreihenfolge festlegen (Initiativbestimmung)</u> | 87 | <u>Einschätzung und Behauptung</u> | 116 |
| <u>Konflikte ausführen</u> | 88 | <u>Einschätzung</u> | 117 |
| <u>Angriffe</u> | 89 | <u>Behauptung</u> | 118 |
| <u>Kritische Erfolge</u> | 90 | <u>Schergen & Kameraden</u> | 118 |
| <u>Aktion auswerten</u> | 91 | <u>Überfluss</u> | 124 |
| <u>Das Ergebniss von Angriffen feststellen</u> | 91 | <u>Umdrehen</u> | 125 |
| <u>Konsequenzen</u> | 93 | <u>Magie</u> | 126 |
| <u>Aus dem Konflikt ausscheiden</u> | 94 | <u>Worauf beruhen die Spielwerte für Magie?</u> | 126 |
| <u>Nachgeben</u> | 97 | <u>Kosten für Magie</u> | 131 |
| <u>Konsequenzen überwinden</u> | 97 | <u>Schaden durch Magie</u> | 131 |
| <u>Mehr zu Aktionen</u> | 106 | <u>Magische Artefakte</u> | 132 |
| <u>Manöver</u> | 106 | <u>Magie in der Welt von Malmsturm in 10 Schritten</u> | 132 |
| <u>Zeitlich begrenzte Aspekte</u> | 107 | | |
| <u>Einige beispielhafte Manöver</u> | 108 | | |

THE MOUNTAIN



WIE DAS SPIEL LÄUFT

Die Spielerfiguren haben während eines Spieleabends eine Menge zu tun. Für die meisten Dinge, die sie so machen, werden keine Regeln gebraucht. Spielerfiguren können herumlaufen, sich unterhalten, einkaufen gehen oder einfach dumm herumstehen, ohne dass ein einziger Würfelwurf nötig wird. Sie können sogar Dinge tun, bei denen sie eine Fertigkeit benutzen, wie z. B. von einer Stadt in die andere reiten, ohne dass jemand auf die Idee käme, dafür eine Würfelprobe zu verlangen. Würfel kommen erst dann ins Spiel, wenn es wirklich um etwas geht, wenn die Aktion eine Herausforderung darstellt, und ein Versagen ernste Konsequenzen hätte.



Grundsätzlich würfelt eine Spielerfigur in einer solchen Situation gegen einen festgelegten Schwierigkeitsgrad. Die Aktion gelingt, wenn das Würfelergebnis über diesem Schwierigkeitsgrad liegt oder ihn wenigstens erreicht. Handelt es sich um eine einfache Aktion, ist dies alles, was getan werden muss. Manchmal möchte man aber auch wissen, wie gut oder schlecht eine Aktion gelungen ist. Dann ist natürlich eine Würfelprobe, deren Ergebnis drei Stufen über dem Schwierigkeitsgrad liegt, besser als eine mit nur einer Stufe darüber.

Das Resultat einer Würfelprobe nennt man die **Leistung**. Jeder Punkt, mit dem das Ergebnis über dem Schwierigkeitsgrad liegt, wird **Erfolg** genannt. Ein Würfelergebnis unter dem festgelegten Schwierigkeitsgrad bedeutet einfach, dass die Aktion erfolglos war. Es gibt keine „negativen Erfolge“. Wenn eine Spielerfigur mit ihrer Probe genau den Schwierigkeitsgrad würfelt, so ist die Aktion zwar gelungen, sie hat aber keine zusätzlichen Erfolge errungen. Liegt sie mit dem Würfelergebnis einen Punkt über dem Schwierigkeitsgrad, hat sie einen Erfolg errungen, sind es zwei Punkte darüber, erhält sie zwei Erfolge usw. Die Anzahl der Erfolge, die durch einen Würfelwurf errungen werden, ist ein Maßstab für verschiedene Dinge:

Erfolge benutzen

Erfolge werden benutzt, um das tatsächliche Ergebnis einer Aktion zu verändern. Aufgrund der Beschreibung der Aktion durch den Spieler setzt die Spielleitung einen Schwierigkeitsgrad für die entsprechende Würfelprobe fest und modifiziert damit schon implizit die Leistung, die die Spielerfigur erbringen muss, um erfolgreich zu sein. Der Spieler kann dann durch Erfolge, die er bei einem besonders guten Würfelergebnis errungen hat, seinerseits das Ergebnis der Aktion zu seinen Gunsten verschieben.

Üblicherweise werden Erfolge für folgende Effekte verwandt:

- ◆ **Verringerung des Zeitaufwandes:**
Die Aktion dauert nicht so lange wie sonst üblich.
- ◆ **Verbesserung der Qualität:**
Das Ergebnis der Aktion ist um eine Stufe besser als üblich.
- ◆ **Die Aktion ist unauffälliger:**
Es wird für andere schwieriger, die Aktion der Spielerfigur wahrzunehmen.

Zeitaufwand:

- ◆ *Sofort*
- ◆ *ein paar Momente*
- ◆ *eine halbe Minute*
- ◆ *eine Minute*
- ◆ *einige Minuten*
- ◆ *15 Minuten*
- ◆ *eine halbe Stunde*
- ◆ *eine Stunde*
- ◆ *einige Stunden*
- ◆ *ein Nachmittag*
- ◆ *ein Tag*
- ◆ *einige Tage*
- ◆ *eine Woche*
- ◆ *einige Wochen*
- ◆ *ein Monat*
- ◆ *eine Jahreszeit*
- ◆ *einige Monate*
- ◆ *ein halbes Jahr*
- ◆ *ein Jahr*
- ◆ *einige Jahre*
- ◆ *eine Dekade*
- ◆ *eine ganzes Leben*
- ◆ *Generationen*
- ◆ *Jahrhunderte*

Was genau eine Spielerfigur mit ihren Erfolgen bewirken kann, hängt natürlich sehr stark von der für die Aktion eingesetzten Fertigkeit ab. Weiter unten in diesem Kapitel werden wir auch darauf eingehen, was geschieht, wenn eine große Anzahl von Erfolgen erzielt wird und Konzepte wie „Überfluss“ und „Umdrehen“ ins Spiel kommen (s. S. 124/125)

Eine Aktion durchführen

Proben werden in drei verschiedenen Situationen gewürfelt:

- ◆ **Einfache Aktionen:**
bei denen die Spielerfigur gegen einen festgelegten Schwierigkeitsgrad würfelt.
- ◆ **Wettstreite:**
bei denen zwei Spielerfiguren gegeneinander würfeln und das höhere Würfelergebnis Erfolge erringt.
- ◆ **Konflikte:**
bei denen zwei oder mehrere Spielerfiguren gegeneinander würfeln, das Ergebnis aber nicht so klar festgestellt werden kann, wie bei einem Wettstreit.

Einfache Aktionen

Würfelproben bei einfachen Aktionen werden gegen einen von der Spielleitung festgelegten Schwierigkeitsgrad gewürfelt. Das Würfelergebnis dient dazu festzustellen, ob die Aktion erfolgreich war und ggf. auch, wie gut/schnell/unauffällig sie durchgeführt wurde. Die Spielleitung beschreibt die Situation, der Spieler erklärt, was seine Spielerfigur tun will, bestimmt eine passende Fertigkeit und würfelt gegen den nun von der Spielleitung festgesetzten Schwierigkeitsgrad.

Einige Beispiele für einfache Aktionen:

- ◆ *Eine Felswand erklettern*
- ◆ *Einen Ort nach Spuren ab-suchen*
- ◆ *Auf ein unbewegliches Ziel schießen*
- ◆ *Schriftrollen oder Folianten auf einen Hinweis untersuchen*

Einige Beispiele für Wettstreitproben:

- ◆ *Armdrücken*
- ◆ *Wettlauf*
- ◆ *Wettschießen*

Wettstreite

Ein Wettstreit ist der einfachen Aktion sehr ähnlich, nur dass die Aktion im Wettstreit mit einer oder mehreren anderen Spielerfiguren durchgeführt wird. Deshalb gibt es auch keinen festgelegten Schwierigkeitsgrad, sondern beide Figuren würfeln gegen die passende Fertigkeit und das bessere Würfelergebnis schlägt das schlechtere. Sind die Würfelproben gleich, haben beide Spielerfiguren erfolgreich agiert. Ob das Ergebnis dann ein Unentschieden ist oder noch einmal gewürfelt werden muss, ist aus der Situation heraus zu entscheiden.

Konflikte

Konflikte sind Situationen, in denen zwei oder mehrere Spielerfiguren gegeneinander handeln und dieser Widerstreit nicht schnell und klar aufgelöst werden kann. Ein Konflikt wird deshalb in mehreren Runden durchgeführt, in denen die verschiedenen Parteien handeln und Würfelproben ablegen können, um ihr jeweiliges Ziel zu erreichen. Gegner, die sie daran hindern wollen, können ebenfalls handeln, indem sie dagegen würfeln. Der Erfolg der jeweiligen Aktionen wird in der Anzahl von Stress-Punkten gemessen, die sie ihren Gegnern zufügen. Zuletzt wird einer der Gegner ausreichend Beanspruchung bzw. Auswirkungen erlitten haben, dass er am Konflikt nicht mehr teilnehmen kann. Selbstverständlich können sich Konfliktparteien auch vorher schon entschließen, sich aus dem Konflikt zurückzuziehen oder aufzugeben.

Konflikte sind die komplexesten Aktionen. Eine komplette Spielszene kann sich um einen einzigen Konflikt drehen

Konfliktsituationen sind derart komplex und wichtig, dass sie es verdient haben, im Folgenden noch näher betrachtet zu werden:

Konflikte austragen

Wenn man einen Konflikt ausspielen will, kann man dabei folgende Phasen einhalten:

1. Beschreibe die Ausgangssituation
2. Ermittle die Handlungsreihenfolge (Initiative)
3. Starte eine Runde
4. Die Spieler beschreiben die Aktionen ihrer Figuren
5. Die Aktionen werden abgehandelt (Würfelproben)
6. Die nächste Runde beginnt

Situationsbeschreibung

Während eines Konfliktes kann es aus der Situation heraus Besonderheiten geben, die Einfluss darauf haben, wie der Verlauf des Konfliktes sich entwickelt. Während der Phase, in der die Eingangssituation des Konfliktes beschrieben wird, legt die Spielleitung offen, ob die Situation erkennbare Aspekte enthält (Erläuterungen zu szenischen Aspekten findest Du auf S. 70 ff).

Einige Beispiele für Konfliktsituationen:

- ◆ *Jede Art von Kampfszenen*
- ◆ *Politische Debatten*
- ◆ *Das Verzaubern einer Person*
- ◆ *Der Versuch, sich an einem Türsteher vorbeizumogeln, der unliebsame Gäste vertreiben will*
- ◆ *Sich gegenseitig übertönen wollen*

„Ihr zertrümmert die schwere Tür des alten Weinkellers und stürzt in das halb überflutete Gewölbe, dessen eingebrochene Rückwand den Blick auf einen Abwasserkanal freigibt. Plötzlich erhebt sich aus den fauligen Fluten eine wütende Albinoschlange, deren klaffendes Maul den Blick auf zwei dolchgroße Fangzähne freigibt...“

Wahrscheinliche Aspekte dieser Umgebung und ihre Folgen:

- ◆ „*Faulige Fluten*“ – d.h. Gestank, Ungeziefer, noch brauchbare Abfälle, etc.
- ◆ „*Alter Weinkeller*“ – d.h. Fässer, Krüge und Flaschen, voll oder leer, heil oder zerbrochen, etc.
- ◆ „*Eingebrochene Wand*“ – d.h. lose Steine, verminderte Stabilität des Gewölbes, etc.

Ist der Ort der Handlung sehr groß, teilt ihn die Spielleitung in virtuelle Handlungszonen ein und beschreibt den Spielern die unterschiedlichen Eigenarten dieser Zonen. Hierbei kann eine kleine Zeichnung oder Skizze ganz hilfreich sein. Eine Zone beschreibt einen bestimmten Teil des Handlungsortes, in dem Spielerfiguren ungehindert miteinander interagieren können. Welche Figur sich in welcher Handlungszone befindet, hat also Einfluss darauf, ob jemand einen Nahkampfangriff gegen einen anderen durchführen kann, oder doch mit Gegenständen nach ihm werfen muss, ob er ihm etwas ins Ohr flüstern kann oder laut rufen muss.

Wo sich die einzelnen Spielerfiguren zu Beginn eines Konfliktes befinden, ist häufig ohne weiteres erkennbar. In den Fällen, wo dies nicht der Fall ist, schlägt die Spielleitung einen plausiblen Startplatz vor.

Als grobe Faustregel gilt: Spielerfiguren in derselben Zone können einander berühren, Spielerfiguren, die sich in benachbarten Zonen befinden, können einander mit Dingen bewerfen, Spielerfiguren, die zwei Zonen voneinander entfernt sind, können sich mit Fernkampfwaffen beharken. Manche Fernkampfwaffen überwinden auch einen Abstand von drei Zonen. Kriegsgerätschaften wie z. B. Katapulte haben meist eine Reichweite von 4-5 Zonen

Ein Handlungsort sollte nicht mehr als eine Handvoll Zonen beinhalten. Wenn man bedenkt, dass Fernkampfwaffen bis zu zwei Zonen überwinden können, bilden drei bis fünf Handlungszonen für einen Ort in der Regel eine übersichtliche Einteilung – versuche niemals, zu viele Zonen in einen dafür zu kleinen Ort hineinzuquetschen.

Konfliktparteien festlegen

Manchmal sind alle Teilnehmer an einem Kampf Spielerfiguren oder wichtige Nichtspielerfiguren. Oft wird die eine oder andere Figur aber auch durch Verbündete und Handlanger unterstützt. Solche minder wichtigen Nichtspielerfiguren werden „Schergen“ genannt und werden etwas anders behandelt als vollwertige (Nicht-) Spielerfiguren.

Mit zahlenmäßig großen Konfliktparteien umzugehen ist für die Spielleitung nicht ganz einfach. Deshalb erläutern wir weiter unten in diesem Kapitel einige Empfehlungen und Strategien, die diese Aufgabe deutlich erleichtern (siehe Seite 118 ff).

Handlungsreihenfolge festlegen (Initiativbestimmung)

Die Reihenfolge, in der die Beteiligten am Konflikt ihre Aktionen ausführen dürfen, wird zu Beginn des Konfliktes festgelegt. Bei physischen Konflikten beginnt die Spielerfigur mit dem höchsten **Scharfsinn-Fertigkeitswert** (s. S. 155), danach folgen die anderen in absteigender Reihenfolge. Bei sozialen Konflikten wird gleichermaßen verfahren, jedoch nach den Werten für **Gespür** (s. S. 149). Die so ermittelte Reihenfolge bestimmt die Initiative für alle Runden in einem Konflikt. Bei magischen Auseinandersetzungen kommt es bei der Auswahl der für die Initiative entscheidenden Fertigkeit darauf an, was genau zauberisch bewirkt werden soll. Will ein Zauberer ein magisches Schutzschild seines Gegners durchdringen, vergleichen z. B. beide ihre Fertigkeitswerte in „Zaubern“. Duellieren sie sich mit Feuerbällen, ist „Scharfsinn“ die richtige Wahl usw..

Handelt eine Spielerfigur im Verbund mit einem oder mehreren Schergen, so haben die Schergen denselben Initiativwert wie die sie anführende Spielerfigur. Ansonsten haben Schergen einen Initiativwert, der ihrer Qualität entspricht (s. S. 118, „Schergen“).

Eine Runde ist beendet, sobald die letzte am Konflikt beteiligte Figur oder Figurengruppe ihre Aktion ausgeführt hat.

Option: Initiativ-Reihenfolge

Wer es etwas ausgefeilter mag, kann die Initiative-Reihenfolge natürlich auch auswürfeln. Die am Kampf beteiligten Spielerfiguren treten in einen Würfelwettstreit. Wer das beste Würfelergebnis hat, handelt zuerst. Bei Gleichstand entscheidet der höhere Fertigkeitwert. Ist auch dieser gleich, so handeln die Spielerfiguren im Kampf gleichzeitig.

Eine Alternative zu der fertigkeitenbasierten Handlungsreihenfolge:

Es gibt sicher Spielgruppen, die eine auf bestimmten Fertigkeiten basierende Handlungsreihenfolge für nicht ausgewogen halten, weil eine solche Regelung zur Folge hat, dass bestimmte Fertigkeiten in der Pyramide überproportional oft weit oben angesiedelt sein dürften. Auch kann es sein, dass die Spielleitung keinen Spaß daran hat, immer im Auge zu behalten, wer denn nun als Nächster an der Reihe ist. Wenn dies bei Euch der Fall sein sollte, nutzt einfach folgende Initiativregel:

- ◆ *Zu Beginn jeder Runde wechselt die Initiative im Uhrzeigersinn auf den nächsten Spieler am Tisch.*
- ◆ *Die anderen Spielerfiguren handeln im Uhrzeigersinn in der Reihenfolge der Sitzordnung (inklusive Spielleitung!).*
- ◆ *Die Person, die also in der letzten Runde als Erste handeln durfte, handelt nun zuletzt. Alle anderen handeln um eine Aktion früher als zuvor.*

Diese einfache Regel gewährleistet, dass im Spielverlauf jeder einmal als Erster drankommt. Und niemand ist „gezwungen“, seine Fertigkeitenauswahl von Initiative-Überlegungen bestimmen zu lassen.

Konflikte ausführen

Wenn eine Spielerfigur eine Aktion ausführen soll, beschreibt der Spieler, was sie tut und danach legt er, so dies notwendig ist, eine Würfelprobe gegen die passende Fertigkeit ab. Jede Aktion wird entweder als einfache Aktion (wenn es keinen Gegner gibt, der sie behindert) oder als Wettstreit durchgeführt, wobei die Einzelheiten von der jeweiligen Situation abhängen.

Die meisten Aktionen in einem Kampf sind entweder Angriffe oder Manöver.

◆ Angriffe

Ein Angriff ist der Versuch, sich gegen jemand anderen durchzusetzen, sei es durch körperliche Gewalt, oder indem man ihn vor anderen herabsetzt bzw. ihn anderweitig unter Druck setzt. Eine Angriffsaktion ist immer ein Wettstreit, bei der die angreifende Spielerfigur versucht, die verteidigende Spielerfigur in einem Würfelduell zu schlagen.



Nicht alle Angriffe sind notwendigerweise mit körperlicher Gewalt verbunden. Der Versuch, jemanden abzulenken oder zu etwas für ihn Unvorteilhaftem zu überreden, ist auch eine Art Angriff. Um festzustellen, ob eine Aktion ein Angriff ist oder nicht, sieht man sich einfach die im Konflikt beteiligten Spielerfiguren näher an. Verfolgt die agierende Spielerfigur ein Ziel, dem eine andere Spielerfigur behindernd oder in direktem Widerstand entgegensteht? Dann handelt es sich um einen Angriff.

Die Fertigkeiten, die Angreifer und Verteidiger in einer solchen Auseinandersetzung einsetzen, hängen allein von der Art und Weise des Angriffs sowie den Zielen ab, die damit verfolgt werden. **Hier folgen ein paar Beispiele:**

| Der Angreifer will... | Dazu benutzt er... | Der Verteidiger hält dagegen mit... |
|--|-----------------------------|--|
| jemanden körperlich verletzen | Nahkampf, Waffenloser Kampf | Nahkampf, Waffenloser Kampf, Athletik (zum Ausweichen) |
| jemanden täuschen | Täuschung | Entschlossenheit, Gespür |
| jemanden einschüchtern | Einschüchtern | Entschlossenheit |
| jemanden becircen | Ausstrahlung | Entschlossenheit, Täuschung |
| jemanden wegstoßen | Gewalt | Gewalt, Athletik |
| Jemanden mit magischen Mitteln beeinflussen, bekämpfen oder täuschen | Zaubern | Gewalt, Athletik, Entschlossenheit, Gespür, Zaubern (je nach Wirkung des Zauberspruches) |

Nun werden aus der Situation heraus Schwierigkeitsgrade sowohl für den Angreifer als auch für den Verteidiger festgelegt. Dabei können Dinge wie Bewaffnung, Rüstung, Gelände, Lichtverhältnisse oder andere relevante Faktoren in die Berechnung mit

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendar
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

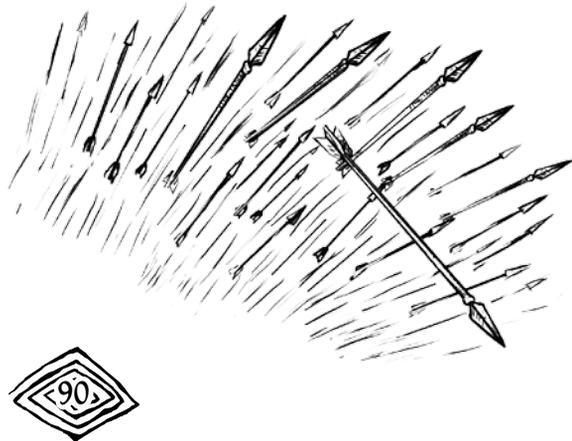
einbezogen werden. Die Schwierigkeitsgrade werden dabei von der Spielleitung nach Lage der Dinge festgelegt. Beide Schwierigkeitsgrade werden dann miteinander verrechnet, so dass entweder Angreifer oder Verteidiger einen Modifikator auf seinen Würfelwurf erhält, soweit nicht das Verrechnungsergebnis = 0 war.

Wenn der Angreifer das Würfelduell gewinnt – hat er also die höhere Stufe bzw. Leistung erzielt – wird die Anzahl der erzielten Erfolge von den Belastungspunkten des Verteidigers abgezogen (s. „Aktion auswerten“, S. 91). Gewinnt der Verteidiger, ist der Angriff erfolglos. Gewinnt der Verteidiger mit einem besonders hohen Ergebnis, so kann er die Situation vielleicht sogar zu seinem Vorteil umdrehen (s. „Umdrehen“, S. 125).

Erfolge werden dabei vom Defensivwert des Gegners berechnet. Hat der Verteidiger also mit der Fertigkeit „Gewalt“ dagegehalten, so ist dessen „Gewalt“-Fertigkeitswert Maßstab für die Berechnung der Anzahl der Erfolge. Da nur Erfolge von den Belastungspunkten abgezogen werden, kann man ein gewonnenes Würfelduell nur dann auch in „Schaden“ für den Gegner umwandeln, wenn man einen Würfelwurf mit mindestens einer Stufe über dem Fertigkeitswert des Gegners abgeschlossen hat.

Kritische Erfolge

Eine Ausnahme von dieser Regel ist ein gewürfelter Wurf mit dem maximalen Ergebnis, also mit 4 Pluszeichen bzw. Stufensteigerungen. Hat man das Glück, einen solchen Würfelwurf zu landen, so erringt man einen kritischen Erfolg. In diesem Fall kann der Angreifer mindestens 4 Belastungspunkte beim Verteidiger abziehen. Würfelt ein Verteidiger einen kritischen Erfolg, so hat er automatisch die Möglichkeit des Umdrehens (s. dort, S. 125). Kritische Erfolge haben jedoch nur dann Auswirkungen, wenn der Kontrahent nicht in demselben Würfelwettbewerb ebenfalls einen kritischen Erfolg würfelt. In letzterem Falle eliminieren sich die Effekte gegenseitig.



Aktion auswerten

Das Ergebniss von Angriffen feststellen

Ein erfolgreicher Angriff bewirkt beim Gegner Belastungsschaden in Höhe der Anzahl der Erfolge, die mit der entsprechenden Würfelprobe erzielt wurden. Der Schaden entspricht also der Differenz der Würfelergebnisse von Angreifer und Verteidiger. Belastung steht dabei für sich aus der Entwicklung des Konfliktes ergebende Rückschläge, die je nach Situation näher zu bestimmen sind.

In einem körperlichen Konflikt kann sich Belastung in Form von Beulen, kleinen Verletzungen, Erschöpfung und dergleichen darstellen. In einer sozialen Auseinandersetzung repräsentiert Beanspruchung eher Dinge wie Nervosität oder Unkonzentriertheit. In einer geistigen Auseinandersetzung bewirkt der Abzug von Belastungspunkten, dass man den Faden verliert oder sich gedanklich im Kreis dreht. In einer magischen Auseinandersetzung kann sich so etwas in Vergesslichkeit, Unkonzentriertheit oder dem Flackern der Energie äußern.

Belastung und die daraus entstehenden Beeinträchtigungen verschwinden normalerweise, wenn die Spielerfigur Zeit hat, sich wieder zu sammeln, die Blessuren zu versorgen usw., also zwischen zwei Szenen.

Die Art der Belastung hängt, wie gesagt, von der Art des Konfliktes ab, aus der sie entstanden ist. Jede Spielerfigur hat drei Arten von Belastungspunkten zur Verfügung, von denen der Schaden abgezogen wird. Zunächst gibt es die körperlichen Belastungspunkte, von denen aus Verletzungen, Wunden und Erschöpfung resultierender Schaden abgezogen wird. Weitere Belastungspunkte repräsentieren die mentale Widerstandskraft. Von ihnen zieht man Schaden ab, der in sozialen oder mentalen Konflikten entsteht. Zuletzt haben magisch begabte Spielerfiguren oder Angehörige von Rassen mit hoher Magieresistenz arkane Belastungspunkte, die die magische Ausdauer repräsentieren und von denen zum Beispiel Schaden an magischen Schutzschilden abgezogen wird.

Magische Ausdauer und arkane Belastungspunkte kommen auf den ersten Blick nicht so oft zum Einsatz, wie dies bei den mentalen und körperlichen Widerstandswerten der Fall ist. Sie sind

jedoch ein höchst brauchbarer Wert, wenn es um das Abwickeln von Konflikten mit übernatürlichen Phänomenen geht. So können sie beispielsweise eine Rolle spielen, wenn der Magier im Konflikt mit einer Illusion steht, es also darum geht, ein Trugbild zu durchschauen oder aber von ihm überrumpelt zu werden. Einsatz finden könnte die Belastungspunkte-Leiste auch, wenn der Magier versucht, die Wirkung eines magischen Gegenstandes oder Zaubers zu unterbrechen. Man sieht, mit ein wenig Phantasie lassen sich doch einige Einsatzgebiete für diese Regelmechanik finden.

Eine Spielerfigur kann einen Konflikt nur solange fortsetzen, wie sie noch Belastungspunkte in der entsprechenden Kategorie zur Verfügung hat. Ist das Punktekonto aufgebraucht, so hat sie auf die eine oder andere Weise verloren.

Alle Belastungspunktekonto haben einen **Startwert von 5** und werden durch den Wert bestimmter Fertigkeiten erhöht: Der Wert für **Ausdauer** wird den körperlichen Belastungspunkten hinzugefügt, **Entschlossenheit** erhöht die mentalen Belastungspunkte, **Zaubern** die der arkanen Belastungspunkte. Siehe hierzu auch die Fertigkeitenbeschreibungen für Ausdauer und Entschlossenheit auf S. 140 und 144 sowie die Magieregeln ab S. 126 ff.

In einer Auseinandersetzung wird der aus den Würfelergebnissen abgelesene Schaden von den passenden Belastungspunkten des



Unterlegenen abgezogen. Hat eine Spielerfigur zum Beispiel aus einem Schwertkampf eine Wunde mit 3 Erfolgen davongetragen, so verliert sie 3 körperliche Belastungspunkte.

Am Ende des Konfliktes bzw. der Szene werden die Pausen genutzt und Beanspruchungen, die als kleinere Kratzer und Beulen, Fettnäpfchen oder beschämende Aktionen, oder als kurzfristige Ängste zu interpretieren waren, abgeschüttelt und überwunden. Das Punktekonto wird wieder auf den Ausgangswert zurückgesetzt. Es mag aber Situationen im Spiel geben, in denen eine solche Erholung zwischen zwei Szenen nicht möglich ist.

Neben solchen Belastungen gibt es auch Konfliktergebnisse, die längerfristige Folgen haben, die sogenannten Konsequenzen. Beispiele hierfür sind schwerere Verletzungen in einem Kampf, die über den Augenblick hinaus Beeinträchtigungen mit sich bringen. Wie mit diesen Konsequenzen umzugehen ist, soll im Folgenden erläutert werden.

Konsequenzen

Schaden ist eine vorübergehende Sache, aber manchmal führen Konflikte auch zu Ergebnissen, die langfristige Auswirkungen mit sich bringen – Verletzungen, Sinnkrisen, Phobien usw..

Diese Auswirkungen werden zusammenfassend „Konsequenzen“ genannt. Regeltechnisch gesehen sind sie eine spezielle Art von Aspekten.

Immer wenn eine Spielerfigur Belastungspunkte verliert, *kann* sie sich entscheiden, stattdessen eine Konsequenz hinzunehmen. Nimmt sie eine Anzahl Schaden hin, der ihren derzeitigen Punktestand überschreitet, *muss* sie eine Konsequenz hinnehmen. Im Gegenzug erhält sie dafür allerdings auch Belastungspunkte im Wert ihrer vollen Leiste zurück. Wie Du mit diesem Mechanismus skalieren kannst, erklären wir gleich.

Was genau eine Konsequenz ist, hängt davon ab, in welcher Art von Konflikt sie hingegenommen wurde. In einem Kampf wird es sich um eine Verwundung handeln, in einem sozialen Konflikt wird es eher um eine Gemütsverfassung gehen. Beim Einsatz von Magie kann es daneben aber auch eine irgendwie geartete Verzauberung sein (das Opfer erblindet, verwandelt sich in ein Tier, etc.).

Die erhaltene Konsequenz wird unter der Leiste mit den Belastungspunkten auf dem Charakterbogen eingetragen. Die erste hingegenommene Konsequenz hat nur einen geringen Umfang, die

zweite schon einen mittleren und jede weitere einen schweren Umfang (um einschätzen zu können, was gering, mittel und schwer in diesem Zusammenhang bedeuten, s. weiter unten „Konsequenzen überwinden“, S. 98).

Normalerweise beschreibt der Spieler, dessen Spielerfigur eine Konsequenz hinnehmen muss, selbst, wie genau diese Konsequenz aussieht. Er muss allerdings eine Konsequenz wählen, die mit dem Angriff, aus dem der Schaden entstanden ist, in Einklang steht. Hier handelt die Spielleitung als Schiedsrichter, beide zusammen handeln also aus, was eine den Umständen nach und von der Schwere her passende Konsequenz sein könnte.

In der Regel können Spielerfiguren maximal drei Auswirkungen gleichzeitig mit sich herumtragen. Wenn eine Spielerfigur schon eine schwere Auswirkung hingenommen hatte, wird sie bei der nächsten aus dem Konflikt ausscheiden. Was dies genau bedeutet, wird in Kürze erläutert.

Hier folgt aber zunächst der Grund, warum wir weiter oben Konsequenzen als eine spezielle Art von Aspekten bezeichnet haben: Solange eine Konsequenz auf dem Charakterblatt steht, kann sie – wie ein Aspekt – ausgelöst, ausgenutzt (oder sogar aufgerufen!) werden. Ein Gegner kann Konsequenzen sogar recht einfach auslösen, da es ja in einem Konflikt kein Geheimnis ist, dass die Spielerfigur sie hinnehmen musste.

Ein Beispiel:

Berek der Eispirat ist wieder in Schwierigkeiten: Der unglückliche Verlauf einer Kneipenschlägerei führte dazu, dass Berek's Spieler für den Charakter eine leichte körperliche Konsequenz in Form eines blauen Auges auswählte. Doch nun kann sein nächster Gegner diesen temporären Aspekt auslösen, um seinen Angriff zu erleichtern, da ja Berek mit seinem langsam zuschwellenden Auge nicht mehr deutlich sehen kann...

Ist ein Konflikt beendet, werden alle verlorenen Belastungspunkte, die keine Konsequenz zur Folge hatten, wieder auf ihre volle Punktzahl gesetzt.

Aus dem Konflikt ausscheiden

Wenn eine Spielerfigur ihre zweite **schwere** Konsequenz hinnehmen muss, scheidet sie aus dem Konflikt aus. Sie hat die Auseinandersetzung offensichtlich verloren und ihr Schicksal liegt

– anders als bei den hingenommenen Konsequenzen zuvor – in den Händen ihres Gegners. Dieser darf nämlich nun entscheiden, welcher Art die schwere Konsequenz genau ist. Dabei muss die Konsequenz natürlich im Bereich des Vertretbaren liegen. Die wenigsten Menschen sterben vor Scham – jemanden wegen des Unterliegens in einer Debatte sterben zu lassen, sollte daher nicht möglich sein. In einem Kampf ist der Tod der Spielerfigur hingegen deutlich wahrscheinlicher und kann auch vom Sieger so festgelegt werden. Eine Spielerfigur, die aus Furcht und Verzweiflung in die gefährliche Wildnis flieht, ist ebenfalls eine durchaus zulässige schwere Auswirkung in einer solchen Situation.

Die Möglichkeit zu bestimmen, auf welche Weise eine Spielerfigur den Konflikt verliert, ist eine mächtige Waffe, die aber auch ihre Grenzen hat. Zum einen darf sich die Konsequenz nur auf die eine Spielerfigur beziehen, die den Angriff nicht abwehren konnte. Der Sieger kann z. B. erklären, dass die Spielerfigur sich vor den Augen des Königs total lächerlich gemacht hat, sie kann aber nicht darüber befinden, wie der König seinerseits auf diese Tatsache reagiert.

Zweitens muss die Konsequenz etwas mit dem Konflikt zu tun haben, um den es ging. Wenn der Sieger eine Debatte gewonnen hat, kann er nicht entscheiden, dass der Verlierer seine gesamte Barschaft an ihn aushändigt – wenn Geld nie Gegenstand der Auseinandersetzung war, kann dies keine passende Konsequenz sein.



Drittens muss die Konsequenz logisch nachvollziehbar sein. Normalerweise explodieren Gegner nicht, wenn sie im Kampf unterliegen. Eine solche Konsequenz wäre also nicht zulässig. Gleichmaßen würde ein in einer Debatte unterlegener Diplomat dem Gegner nicht gleich die Schlüssel zur Schatzkammer des Königs anbieten. Abgesehen davon, dass er hierzu vermutlich gar nicht befugt wäre, würde er dies wahrscheinlich auch unter den schlimmsten Umständen niemals tun. Was sich aber vielleicht ergeben könnte, wäre ein Vertrag, der für das gegnerische Lager sehr vorteilhaft wäre, und vielleicht würde der Diplomat sich auch noch für das „*hervorragende*“ Ergebnis bedanken.

Zu guter Letzt: Wenn Spieler mit den Konsequenzen, die ihren Spielerfiguren auf diese Weise angetan werden, nicht einverstanden sind, können sie alle noch verbliebenen Schicksalspunkte (mindestens aber einen) ausgeben und damit eine andere Konsequenz verlangen. Der Sieger des Konfliktes sollte dann eine neue Auswirkung festlegen, die den Vorstellungen der Spielerfigur mehr entspricht.



Um eine solche letzte Konsequenz gänzlich zu vermeiden, kann der Verlierer eines Konfliktes natürlich auch versuchen, nachzugeben und sich zurückzuziehen, bevor es zum Äußersten kommt.

Nachgeben

Jedesmal, wenn eine Spielerfigur eine Konsequenz hinnehmen muss, hat sie die Möglichkeit, mit dem Gegner zu verhandeln und im Konflikt nachzugeben. Sie gibt also – zumindest zum Teil – ihre Ziele in dem Konflikt auf, um weiteren Schaden von sich zu wenden. Dies ist, neben der Flucht, oftmals der beste Weg, einen Kampf zu beenden.

Der Gegner, der den Schaden angerichtet hat, kann ein Verhandlungsangebot ablehnen, was ein sicheres Zeichen dafür ist, dass die Auseinandersetzung bis zum bitteren Ende geführt werden soll.

Wenn das Verhandlungsangebot vernünftig war (Spieleleitungsentscheidung) und abgelehnt wird, erhält der Anbietende einen Schicksalspunkt, der Ablehnende verliert hingegen einen.

Letztlich ist das Nachgeben ein Verhandeln über die Voraussetzungen, unter denen der Konflikt zum Abschluss gebracht werden kann. Der Konflikt wird zwar zum Nachteil des Unterlegenen beendet, der Vorteil für den Nachgebenden liegt aber darin, dass nicht sein Gegner einfach die Konsequenzen der Niederlage bestimmen kann, sondern diese das Ergebnis einer Verhandlung sind. Man erhält also auch dann die anfallende Konsequenz, wenn man nachgibt, kann aber deren Auswirkungen eingrenzen.

Viele Konflikte enden durch eine solche Verhandlung, weil die Konfliktparteien mittlere oder schwere Konsequenzen der Auseinandersetzung vermeiden wollen. Oftmals wäre dies ein zu hoher Preis für die Ziele, die man mit dem Weiterführen des Konfliktes erreichen könnte.



Konsequenzen überwinden

Konsequenzen verschwinden mit der Zeit wieder. Spielerfiguren beruhigen sich wieder, Gerüchte werden uninteressant, und Zeit heilt alle Wunden. Wie schnell dies geht, hängt von der Schwere der Konsequenzen ab und davon, auf welche Weise man sie hinnehmen musste.

Leichte Konsequenzen werden überwunden, sobald die Spielerfigur Zeit und Gelegenheit hatte, sich irgendwo in Ruhe hinzusetzen, durchzuatmen und den Kopf frei zu bekommen (also im Regelfall nach Abschluss der Szene, in der sie hingenommen werden mussten).

Mittlere Konsequenzen benötigen etwas mehr Zeit und Distanz, um zu heilen. Eine Nacht darüber schlafen oder eine ausgedehnte Erholungsphase ist hier angebracht. Als Richtwert können 6-8 Stunden Ruhe angenommen werden, danach ist die mittlere Konsequenz beendet. Die Art der Erholung ist ein wenig von der Art der Konsequenz abhängig: Eine ausgedehnte Wanderung durch die Wälder mag ein ausgezeichnetes Mittel gegen Liebeskummer sein, bei einem verstauchten Knöchel ist dies aber keine gute Idee.

Schwere Konsequenzen brauchen erheblich mehr Zeit, überwunden zu werden. Hier muss man Tage, wenn nicht gar Wochen ansetzen. Das bedeutet, solche Konsequenzen erstrecken sich über den ganzen Spieleabend, sollten in der Regel aber beendet sein, bevor das nächste Abenteuer beginnt.

Ist zwischen den einzelnen Szenen oder Abenteuern kaum Zeit zur Erholung, wie z. B. bei Fortsetzungs-Kampagnen, können Konsequenzen auch Stück für Stück verschwinden, d. h. nach einigen Verschnaufpausen nimmt die Schwere der Auswirkung jeweils um eine Stufe ab.

Einige Fertigkeiten oder Gaben könnten die Zeit, die zur Überwindung von Konsequenzen nötig ist, verkürzen.

Option:

Konsequenzen eignen sich im Übrigen auch sehr gut, um zu skalieren, ob die Spielwelt eher grim & gritty ist, oder sich eher episch anfühlt. Dabei macht es mehr Sinn, die Art der Konsequenzen zu verändern, als deren Anzahl. Kann eine Spielerfigur zwei Konsequenzen mehr einstecken, verlängert das die Dauer des Kampfes, aber nicht unbedingt den Flavour der Spielwelt (gleiches gilt übrigens, wenn Ihr die Anzahl der zur Verfügung stehenden Belastungspunkte erhöht). Ob aber eine leichte Konsequenz in der Regel nur eine Schramme, oder aber schon eine ernstzunehmende Wunde ist, kann schon einiges darüber aussagen, wie sich die Spielwelt anfühlen wird.

Man sollte nicht vergessen, dass Konsequenzen temporäre Aspekte sind, vom Gegner in einem Konflikt also auch durch Auslösen ausgenutzt werden können. Das bedeutet letztendlich, dass bei geschicktem Nutzen der Beeinträchtigungen des Gegners zusätzlicher Belastungspunkte-Schaden durch die erzielbaren Würfelboni generiert werden kann.

Außerdem kann man die Auswirkungen von Konsequenzen verschärfen, indem man nicht mehr für jede Konsequenz die volle Belastungspunkte-Leiste zurückerhält, sondern je mehr Konsequenzen man schon hat, desto weniger Belastungspunkte zurückbekommt.

Dies könnte z. B. so aussehen

| | |
|---------------------|--|
| leichte Konsequenz | +8 Belastungspunkte (oder auch 7 bzw. nur 4) |
| mittlere Konsequenz | +6 Belastungspunkte (oder auch 5 bzw. nur 3) |
| schwere Konsequenz | +4 Belastungspunkte (oder auch 3 bzw. nur 2) |

Für das Setting von Malmsturm wird die letzte Option mit dem Minimum an zurück-erhaltenen Punkten (4,3,2) empfohlen. Dies führt zu grundsätzlich sehr gefährlichen Konflikten, in denen überlebensgroße Helden mit hohen Belastungsgrenzen deutlich bevorzugt werden.



Ein Beispiel für die Abwicklung eines Konfliktes

Angus und Burton sitzen gemeinsam an einem Tisch in einer Taverne und sind über die Frage, wer das Bier bezahlen soll, in Streit geraten. Angus ist ein Soldat der Wache, mental etwas schwerfällig und grobschlächtig. Er trägt seine Berufskleidung (eine Lederrüstung) und hat ein Schwert am Gürtel. Burton ist ein flinker Bursche, geistig rege und scharfzüngig. Er trägt keine Rüstung und hat lediglich ein Messer zur Verfügung.

Zunächst versuchen die beiden, die Sache in einem lautstarken Disput zu klären. Burton hat den höheren Wert für Gespür und darf beginnen. Sein Spieler legt fest, dass Burton versuchen will, seinen Zechkumpanen vor den versammelten Gästen lächerlich zu machen und die Leute in dem Streit auf seine Seite zu ziehen. Angus ist verdattert und versucht, sich gegen die Anwürfe von Burton zu rechtfertigen.

Die Spielleitung legt fest, dass Burton aufgrund seines erhöhten Alkoholpegels nicht so redgewandt ist wie gewohnt. Angus hat aber das gleiche Problem, weil er genauso viele Bierkrüge in sich hineingeschüttet hat wie sein Kontrahent. Die beiden Schwierigkeitsgrade gleichen sich also aus, niemand erhält einen Bonus.



Burton hat eine „*hervorragende* (+4)“ Ausstrahlung, Angus hat diese Fertigkeit überhaupt nicht in seiner Pyramide, muss also mit „*mäßig* (+0)“ würfeln.

Beide würfeln. Burton würfelt **⊕⊕⊕⊖**. Angus würfelt **⊖⊖⊖** **⊕**. Im Ergebnis erzielt Burton also, ausgehend von seinem Wert „*hervorragend* (+4)“ zuzüglich **⊕⊕⊕** ein Ergebnis von „*fantastisch* (+7)“. Demgegenüber hat Angus nach Verrechnung eines **⊕** und eines **⊖** noch **⊖** – übrig. Sein Ergebnis lautet ausgehend von „*mäßig* (+0)“ also „*grauenhaft* (-2)“.

Die Differenz der beiden Würfelerggebnisse ergibt folglich 9 für Burton. Die Leistung und damit die abzuziehenden Belastungspunkte übersteigen damit Angus' aktuellen Wert für mentale Belastungspunkte, der inklusive seines Wertes für Entschlossenheit nur 6 beträgt.

Angus muss eine erste Konsequenz hinnehmen, deren Auswirkung der Spieler aber selbst bestimmen kann. Dieser legt also fest, dass Angus unglaublich wütend wird und ausrastet. Er will die Angelegenheit in einer physischen Auseinandersetzung zu Ende bringen.

Angus hat den höheren Scharfsinn-Wert und darf deshalb als Erster agieren. Sein Spieler erklärt, dass Angus – jähzornig wie er ist – sein Schwert ziehen und dem flinken Burton eins überziehen will.

Burtons Spieler erklärt, dass seine Spielerfigur dem mächtigen Schwert ausweichen möchte.

Die Spielleitung findet, dass es für Angus nicht so einfach ist, im Sitzen, in einer gut gefüllten Kneipe und unter dem Tisch hervor ein Schwert zu ziehen und einen gezielten Hieb auszuführen. Hingegen kann Burton die Deckung des zwischen den beiden Kontrahenten liegenden Tisches nutzen, was das Ausweichen erleichtert

Die Spielleitung entscheidet, Burton einen Bonus auf +2 im Konflikt zu geben.

Angus hat als Kämpfer einen richtig brauchbaren Nahkampfwert, er ist darin „*hervorragend* (+4)“. Burton ist flink, hat in Athletik den Wert „*gut* (+3)“.

Beide würfeln:

Angus hat **⊕⊕⊖⊖**, insgesamt also +1. Auf seinen Nahkampfwert von „*hervorragend* (+4)“ angewandt, kommt er insgesamt also auf ein Ergebnis von 5.



Burton hat **+**■■■■, insgesamt also ebenfalls ein Ergebnis von +1. Da er aber aufgrund der Verrechnung der Schwierigkeitsgrade einen Bonus von +2 erhält, ist das Gesamtergebnis am Ende +3. Angewandt auf seine Athletik von „gut (+3)“ ergibt dies, dass ihm das Ausweichen mit einem Ergebnis von 6 gelungen ist.

Burton hat die bessere Leistung erbracht, ist dem Schwertstreich seines Kontrahenten also erfolgreich ausgewichen.

Leider ist er nicht so helle, nun das Weite zu suchen, sondern versucht seinerseits, dem wütenden Angus mit seinem Messer zu Leibe zu rücken.

Burtons Spieler erklärt, dass er hinter dem Tisch hervorspringen und Angus sein Messer in den Hals stoßen will. Angus' Spieler beabsichtigt, diesen Angriff mit seinem Schwert zu parieren.

Die Spielleitung hält Burtons Angriff für recht schwierig, immerhin trägt Angus eine Rüstung und Burton muss von unter dem Tisch hoch kommen. Angus hingegen steht inzwischen und hat die größere Waffe. Verrechnet ergibt sich ein Bonus für Angus von +3.

Burton würfelt wiederum **+**■■■■ (also +1), Angus hat **+++** (= +2). Burtons Nahkampfwert ist „ordentlich (+2)“, das Ergebnis insgesamt also 3. Angus' Nahkampfwert (er pariert mit seiner



Waffe) ist wie bekannt „*hervorragend (+4)*“, das Ergebnis ist also zunächst 6, und er erhält einen Bonus von +3. Am Ende hat er also eine 9 erreicht.

Das reicht aber, um ganz lässig den Angriff zu parieren. Da sein Ergebnis um 3 (oder mehr) höher ist als das von Burton (9 gegen 3), kann er die nächste Runde in seinem Sinne „umdrehen“, d. h. er kann seinen nächsten Wurf mit einem Bonus +1 oder Burtons nächsten Wurf mit einem Malus – 1 versehen (näheres s. u. Umdrehen, S. 125).

In der zweiten Runde beginnt wieder Angus. Dessen Spieler erklärt, den Schwung des heranstürmenden Messerkämpfers Burton auszunutzen und ihm das Schwert zwischen die Rippen zu rammen. Er will also das Umdrehen mit einem Bonus auf seinen Angriff nutzen. Burtons Spieler beginnt (etwas spät!), sich Sorgen zu machen und sagt an, dass Burton sich im letzten Moment weg-drehen und dem Schwerthieb ausweichen will.

Die Spielleitung hält den Angriff von Angus für nicht sonderlich schwierig, aber ein Selbstläufer ist er auch nicht. Sie entscheidet daher, keine Modifikation vorzunehmen. Auch Burton ist relativ unbehindert und die Leute ringsum sind alle zurückgewichen, so dass niemand ihm den Weg versperrt. Ebenfalls keine Modifikation.

Angus würfelt **+++■**. Dies macht, angewandt auf Angus Nahkampfwert von „*hervorragend (+4)*“ eine 7, zusammen mit dem Bonus durch das Umdrehen also insgesamt sogar eine 8. Burton hat Pech: Er erzielt nur **■■■+**. Das bedeutet ein Würfelerggebnis von – 1. Angewandt auf seinen Athletik-Wert von „*gut (+3)*“ bleiben ihm also nur eine 2.

Angus hat also voll getroffen. Die Ergebnisse werden verrechnet, die Differenz ist der Schaden. Also eine 8 für Angus minus eine 2 für Burton = 6 Belastungs-Schaden gegen Burton. Der Schaden wird nun von den körperlichen Belastungspunkten abgezogen.

Burton hat Ausdauer nicht als erlernte Fähigkeit (er hängt zuviel in Tavernen ab, so dass er die entsprechende Fitness nicht halten kann), besitzt somit nur 5 körperliche Belastungspunkte. Durch die 6 Schadenspunkte ist sein Konto aufgebraucht, sogar überschritten. Burton erhält also eine leichte Konsequenz, deren genaue Wirkung er beim ersten (bis dritten) Mal noch selbst entscheiden kann. (s. Aktion auswerten, S. 91) Passend wäre in der beschriebenen Situation eine Stichwunde durch das Schwert. Diese Wunde wäre dann regeltechnisch ein temporärer Aspekt,

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendar
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

der nach allen Regeln der Kunst ausgelöst, ausgenutzt und aufgerufen werden kann.



Da Burton und sein Spieler empfindliche Typen sind, gefällt beiden der Gedanke an eine fiese Stichwunde aber überhaupt nicht. Burtons Spieler beschließt, nachzugeben und macht Angus' Spieler das Angebot, das Bier nun doch zu bezahlen, wenn dieser dafür auf die Stichwunde als Konsequenz verzichtet (s. Nachgeben, S. 91). Angus hat keine Lust, einen wertvollen Schicksalspunkt auszugeben, nur um Burton eins überzubraten. Und außerdem wollte er ja ohnehin nur frei trinken. Angus Spieler schlägt also ein, das Schwert verheddert sich wie durch ein Wunder in Burtons weit flatterndem Leinenhemd und der Messerkämpfer bleibt unverletzt. Geschockt lässt Burton die Waffe fallen, zählt mit einem schiefen Grinsen ein paar Münzen auf den Tisch (erhält also die temporäre Konsequenz „Na gut, dann zahl' ich halt“) und verspricht sich selbst im Stillen, nie mehr mit einem Mitglied der Stadtwache zu zechen.

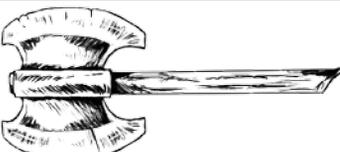
Ein paar Optionalregeln:

Klassische Methode – Modifikation von Erfolgen

Die oben beschriebene Vorgehensweise ist dazu gedacht, Kämpfe geschmeidig und flüssig erzählen zu können, ohne dabei größeren Buchhaltungsaufwand zu erzeugen. Je nach Spielstil mögen diese Regeln der einen oder anderen Spielergruppe aber zu abstrakt daherkommen. Für diejenigen, die ihre Kämpfe etwas differenzierter „ausregeln“ wollen, kann es Sinn machen, ein paar gängige Modifikatoren einzuführen.

So könnten in einem Kampf folgende Modifikationen auf die Angriffs – bzw. Verteidigungswürfe schon vorab verbindlich geregelt sein:

Waffen

| Bonus auf die Erfolgswürfe des Angreifers bzw. Verteidigers | Waffe |
|---|--|
| +/-0 | Waffenloser Kampf |
|  | 1 Einsatz einer kleinen Waffe (z. B. Dolch / Wurfstern) |
|  | 2 Einsatz einer mittleren Waffe (z. B. Schwert / Bogen) |
|  | 3 Einsatz einer schweren Waffe (z. B. Zweihänder / Armbrust) |

Rüstungen

| Bonus auf die Erfolgswürfe des Verteidigers | Rüstung |
|---|--|
| +/-0 | Unbekleidet, normale Kleidung (z. B. nackt, Hemd & Hose) |
| 1 | Tragen einer leichten Rüstung (z. B. wattierter Waffenrock) |
| 2 | Tragen einer mittleren Rüstung (z. B. Lederrüstung / Kettenhemd) |
| 3 | Tragen einer schweren Rüstung (z. B. Plattenpanzer) |

Schilder kann man in diesem Zusammenhang zusätzlich als leichte Rüstung einstufen. Eine mittlere Rüstung würde durch zusätzliches Benutzen eines Schildes somit um eine Stufe verbessert, der Rüstungsbonus entspräche also dem einer schweren Rüstung, nämlich +3.

In ähnlicher Weise könnten Reichweiten für verschiedene Fernkampfwaffen mit entsprechenden Mali auf den Angriffswurf versehen werden. Zum Beispiel könnte ein Bogenschuss, der in eine benachbarte Zone abgeschossen wird, mit einem Malus von 1, ein anderer Schuss, der sogar eine benachbarte Zone überwinden muss, mit einem Malus von 2 belegt werden. Zonengrenzwerte (s. S. 113, Bewegungsregeln im gleichen Kapitel), die als Deckung verwendet werden können, könnten hier weitere Mali auf den Angriffswurf nach sich ziehen.



Mehr zu Aktionen

Manöver

Ein Manöver ist der Versuch, die Situation zu verändern, indem man auf die Umgebung oder Dritte einwirkt, ohne aber den Gegner zu verletzen (die Aktion wäre ein Angriff). Wenn eine Spielerfigur nach einem herab baumelnden Seil greift, die Aufmerksamkeit aller Umstehenden auf sich lenkt oder eine Debatte auf ein abseitiges Thema lenkt – das alles sind Manöver.

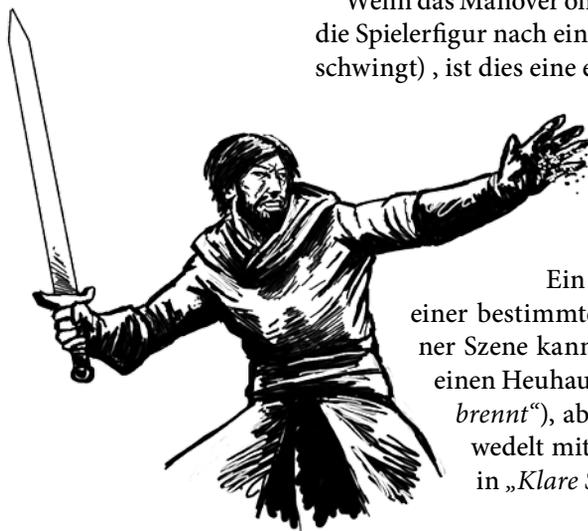
Ein Manöver ist entweder eine einfache Aktion oder ein Wettstreit. Der Schwierigkeitsgrad oder die entgegenstehende Fertigkeit hängen davon ab, welcher Art die Aktion ist. Ein Manöver, das nicht gegen einen anderen gerichtet ist, wird als einfache Aktion abgewickelt. Die meisten einfachen Manöver in diesem Zusammenhang werden gegen einen von der Spielleitung festgelegten Schwierigkeitsgrad gewürfelt und die Spielerfigur kann dann die erzielten Erfolge verwerten. Ein Manöver kann aber auch gegen einen anderen gerichtet sein und im Erfolgsfall einen zeitlich begrenzten Aspekt auf ihn platzieren. Gleichermäßen kann durch ein Manöver ein solcher zeitlich begrenzter Aspekt auch auf eine Szene platziert werden.

Es gibt drei Arten von Manövern: Manöver ohne Gegner, szeneverändernde Manöver und auf eine andere Spielerfigur gerichtete Manöver.

Wenn das Manöver ohne Gegner durchgeführt wird (z. B. wenn die Spielerfigur nach einem Gegenstand greift oder an einem Seil schwingt), ist dies eine einfache Aktion, die wie jede andere einfache

Aktion durchgeführt wird. Der Schwierigkeitsgrad wird festgelegt und die erwürfelten Erfolge bestimmen das Ergebnis der Handlung.

Ein Manöver kann aber auch eine Szene in einer bestimmten Hinsicht verändern. Das Ändern einer Szene kann dabei sehr einfach sein (eine Fackel in einen Heuhaufen werfen gibt der Szene den Aspekt „*Es brennt*“), aber auch fast unmöglich (die Spielerfigur wedelt mit den Armen, um die Szene von „*Neblich*“ in „*Klare Sicht*“ zu verändern).



Wie auch immer das Würfelergebnis ausfällt, es obliegt der Spielleitung zu entscheiden, was ausreichend ist, um einer Szene einen Aspekt hinzuzufügen oder zu entfernen. Das Ausgeben eines Schicksalspunktes durch die Spielerfigur sollte normalerweise ein gutes Argument sein, um die gewünschte Änderung herbeizuführen. Der Schicksalspunkt symbolisiert dann die ungewöhnlich gesteigerte Willenskraft der Figur, die Änderung herbeizuführen.

Ist das Manöver auf eine andere Spielerfigur gerichtet, würfeln diese und die agierende Spielerfigur ein Würfelduell gegen jeweils passende Fertigkeiten. Das Manöver hat normalerweise dann Erfolg, wenn die agierende Spielerfigur mindestens einen Erfolg erwürfelt. Ein erfolgreiches Manöver kann einen zeitlich begrenzten Aspekt bei der anderen Spielerfigur heraufbeschwören. Das Opfer kann diesen Aspekt entweder akzeptieren oder dem entgehen, indem es einen Schicksalspunkt ausgibt. Ein so auf den Gegner gelegter Aspekt ist nur von kurzer Dauer.

Der Aspekt kann dann ausgelöst werden, um gegen das Opfer für die nachfolgende Aktion einen Bonus zu erhalten. Dabei kostet das erste Auslösen keinen Schicksalspunkt, jedes weitere Auslösen muss aber mit einem Schicksalspunkt bezahlt werden (mehr über das Auslösen von Aspekten findest Du im Aspekte-Kapitel, S. 58).

Wenn eine Spielerfigur hingegen versucht, den Schwierigkeitsgrad einer gegnerischen Handlung zu erschweren, so handelt es sich um ein Unterbinden der Aktion und sollte wie dort beschrieben behandelt werden (s. Seite 111).

Manöver können auch andere spezielle Effekte haben, die von der Spielleitung festzulegen sind. Einige Beispiele für solche speziellen Manöver findest Du weiter unten in diesem Kapitel.

Zeitlich begrenzte Aspekte

Zeitlich begrenzte Aspekte, die Ergebnis eines Manövers waren, sind üblicherweise nur schwach. Sie können nur ein einziges Mal ausgelöst werden und verschwinden manchmal automatisch, wenn sich die Situation verändert. Ein Beispiel: Jemand nutzt ein Manöver, um mit einer Fernkampf-Waffe auf einen Gegner zu zielen, platziert dabei den Aspekt „*In meinem Sichtfeld*“ auf das Ziel. Sobald der Schuss mit der Waffe abgefeuert ist, hat der Zielvorgang ein Ende – offensichtlich ein schwacher Aspekt. Der Zielvorgang könnte sogar zu Ende sein, bevor überhaupt geschossen wurde. Wenn der anvisierte Gegner durch eine plötzliche Bewegung aus

dem Sichtfeld verschwindet, zum Beispiel. Schwache Aspekte sind recht leicht zu begründen und der Spielleitung fällt es leichter, sie zu akzeptieren.

Es gibt aber auch Aspekte, die Ergebnis eines Manövers sind, die dauerhafter sind (Aspekte, die das Resultat einer Behauptung oder eines Ausnutzens sind, sind in der Regel dauerhaft. Dauerhafte Aspekte verschwinden nicht, wenn sie einmal ausgelöst wurden, und ermöglichen es gegen Zahlung von Schicksalspunkten, sie immer wieder auszulösen. Die Spielleitung sollte aber sehr sorgfältig überlegen, ob ein Manöver einen solchen dauerhaften Aspekt hervorrufen kann. Meistens wird Voraussetzung dafür sein, dass der Spielerfigur mit ihrem Manöver ein Umdrehen (s. S. 125) gelungen ist.

Dauerhafte Aspekte sollten dabei leichter auf Orte oder Szenen zu platzieren sein, als auf andere Spielerfiguren. Dies gilt besonders dann, wenn die Aspekte auf alle Anwesenden gleichermaßen wirken – wie zum Beispiel ein Manöver, das den Aspekt „*Es brennt*“ auf der Szene platziert.

Manchmal ist es möglich, einen dauerhaften Aspekt durch ein Manöver loszuwerden.

Einige beispielhafte Manöver

Das Folgende ist keine abschließende Liste aller denkbaren Manöver, aber die hier aufgezeigten Beispiele decken einiges ab und bieten das Handwerkszeug, um viele im Spiel vorkommende Situationen – auch ungewöhnliche – darstellen zu können.

Blenden

Ob man seinem Gegner Sand in die Augen wirft, ihn mit einem magischen Lichtstrahl blendet oder ihm eine ätzende Flüssigkeit ins Gesicht sprüht – das Ziel ist immer das Gleiche: Seine Sicht zu beeinträchtigen. Es folgt ein Würfelduell zwischen Angreifer und Verteidiger mit den jeweils passenden Fertigkeiten (beim Verteidiger häufig „*Athletik*“ für ein Ausweichmanöver), und das Blendmanöver war dann erfolgreich, wenn der Angreifer mindestens einen Erfolg erzielt. Ein Erfolg bedeutet, dass der Aspekt „*Gebundet*“ beim Verteidiger hervorgerufen wird. Dies heißt dann möglicherweise, dass es Abzüge auf künftige Abwehrwürfe gibt, oder dass das Opfer seine nächsten Aktionen nicht wie geplant ausführen kann. Der Aspekt „*Gebundet*“ führt aber nicht dazu,

dass ein geblendetes Opfer gegen seinen Willen einen Abgrund hinabstürzt, wenn es sich gar nicht fortbewegt.

Entwaffnen

Ein erfolgreiches Entwaffnungsmanöver führt dazu, dass das Opfer seine Waffe fallen lässt oder die Waffe auf andere Weise nicht mehr benutzt werden kann. Das Opfer muss, um sich wieder zu bewaffnen, eine Aktion auf das Aufnehmen einer neuen Waffe verwenden oder zumindest eine entsprechende Zusatzhandlung in einer Aktion ausführen. Diese Aktion erhält – zusätzlich zu den üblichen – 1 auf den Würfelwurf bei der Haupthandlung – einen zusätzlichen Malus in Höhe der Anzahl der Erfolge, die zuvor das Entwaffnungsmanöver erzielt hatte.

Wenn also beispielsweise ein Entwaffnungsmanöver mit 3 Erfolgen durchgeführt worden war, ist eine Zusatzhandlung des Opfers mit dem Ziel der Wiederbewaffnung mit einem Malus von – 4 zu belegen. Man kann sagen, dass das Entwaffnungsmanöver das Wiederbewaffnen behindert bzw. unterbindet.

Abwehrwürfe werden durch Entwaffnen zwar nicht direkt beeinträchtigt, aber der Verteidiger kann die entsprechenden Waffenfertigkeiten nicht mehr defensiv einsetzen und muss auf Athletik oder Faustkampf zurückgreifen.

Indirekte Angriffe

Manchmal werfen Spielerfiguren Felsbrocken oder schwere Kisten auf ihre Gegner, oder sie schütten Öl auf den Boden, damit ihre Verfolger darauf ausrutschen. Manchmal können solche Aktionen als ganz normale Angriffe angesehen werden, andere Aktionen dieser Art sind aber nicht direkt gegen einen Gegner gerichtet. In letzterem Fall hat man zwei Möglichkeiten:

- ◆ Die Kontrahenten führen ein Würfelduell aus (z. B. Gewalt, um den Kistenstapel umzustoßen, gegen Athletik, um den herabstürzenden Kisten auszuweichen). Hat der Angreifer wenigstens einen Erfolg erwürfelt, darf er einen zeitlich begrenzten Aspekt (z. B. „Eingeklemmt“) auf den Verteidiger ausnutzen.
- ◆ Der Angreifer würfelt eine verhindernde Aktion (z. B. Gewalt, um den Kistenstapel umzustoßen), und das Würfelergebnis ist der Wert der Behinderung, gegen das der

Verteidiger mit Athletik würfeln muss (um durch das Kistendurcheinander vorankommen zu können).

Schubsen und stoßen

Um einen Gegner wegzustoßen, bedarf es eines erfolgreichen Angriffes (üblicherweise Faustkampf oder Gewalt), der mindestens so viele Erfolge erwürfelt, dass der Gewalt-Fertigkeitswert des Gestoßenen erreicht wird. Hinzu kommt ein Malus von 1 für die Zone, in die der Gestoßene bewegt werden soll.

Je nach Art und Weise des Vorgehens kann es sein, dass sich nicht nur der Verteidiger, sondern auch der Angreifer in die Stoßrichtung bewegt. Im letzteren Falle ist auch bei mehrmaligen Stoßangriffen die notwendige Anzahl an Erfolgen die gleiche. Beim Werfen oder Wegstoßen des Gegners steigt sie hingegen mit der größeren Distanz (s. unten). Für jede weitere Zone, in bzw. durch die der Gegner bewegt werden soll, müssen weitere Erfolge erzielt werden, und zwar pro Zone jeweils 1 Erfolg mehr als für die vorhergehende. Ein Stoßangriff, der den Gegner von sich weg drei Zonen weit befördern soll, muss also neben dem Gewalt-Fertigkeitswert noch 6 weitere Erfolge erzeugen (1 für die erste, 2 für die zweite und 3 für die dritte Zone, insgesamt also 6).

Eventuelle „Grenzen“ zwischen den Zonen beeinflussen den Stoßangriff natürlich ebenfalls.

Den Gegner zeichnen

Gelegentlich wollen besonders arrogante Kämpfer ihren Gegnern ein Zeichen in die Brust ritzen. Dies ist kein Angriff, der nennenswerten körperlichen Schaden anrichtet, dafür demoralisiert er den Gegner. Es wird ein Würfelduell ausgeführt, die Fertigkeiten ergeben sich aus der Situation (oft Nahkampfwaffen gegen Athletik). Im Ergebnis erhält das Opfer den Aspekt „Gezeichnet“. Ein solcher Aspekt kann ausgelöst werden, um einen Vorteil aus der schlechten Moral oder dem angeschlagenen Äußeren des Gegners zu ziehen.

Noch mehr zu Aktionen

Freie Aktionen

Manche Handlungen sind „frei“ – sie zählen nicht als Aktion in einer Kampfrunde, selbst dann nicht, wenn sie eine Würfelprobe erfordern. Der Abwehrwurf gegen einen Angriff ist eine solche



freie Aktion. Auch kleinere Handlungen wie der schnelle Blick hinüber zur Tür oder das Betätigen eines einfachen Mechanismus, ein kurzer Ruf oder ein Handzeichen zählen nicht als Aktionen. Normalerweise kann eine Spielerfigur auch mehrere kleinere Handlungen in einer Kampfunde ausführen, allerdings sollte die Spielleitung darauf achten, dass niemand so exzessiv davon Gebrauch macht, dass es nicht mehr plausibel erscheint.

Ausschließlich defensives Verhalten

Eine Spielerfigur kann auf andere Aktionen verzichten und sich darauf konzentrieren, hereinkommende Angriffe abzuwehren. Wenn dies der Fall ist, erhält sie einen Bonus von +2 auf alle Reaktionen und Abwehrwürfe in dieser Runde. Ausschließlich defensives Verhalten kann nur zu Beginn einer Runde erklärt werden, spätestens aber, wenn die Spielerfigur zum ersten Mal angegriffen wird, und nicht erst, wenn sie an der Reihe ist.

Die eigene Aktion zurückhalten

Eine Spielerfigur kann darauf verzichten, ihre Aktion auszuführen, wenn sie an der Reihe ist. In diesem Fall hält sie die Aktion zurück und kann sie zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt in dieser Runde durchführen.

Sie muss dazu ausdrücklich eine laufende Aktion einer anderen am Konflikt beteiligten Figur abwarten und dann ihre Aktion ausführen, bevor die nächste an der Reihe ist. Die Unterbrechung der Aktion einer anderen Figur ist mit dieser Verzögerung nicht möglich.

Ein Beispiel:

Alera will einen Fernkampfangriff ausführen, jedoch befindet sich momentan noch keines der potenziellen Ziele in Reichweite. Obwohl Alera lt. Initiativereihenfolge jetzt handeln könnte, entschließt sie sich abzuwarten, bis die Feinde etwas näher herangekommen sind.

Aktionen unterbinden

Wenn eine Spielerfigur ihre Aktion dazu verwenden will, den Eintritt eines bestimmten Ereignisses zu unterbinden oder jemanden an einer bestimmten Handlung zu hindern, dann handelt es



sich um eine spezielle Aktion. Die Spielerfigur muss zu Beginn der Runde erklären, was genau sie verhindern will und welche Fertigkeit sie dazu einsetzt. Grundsätzlich kann mit dieser speziellen Aktion theoretisch jede Art von Aktion bzw. Aktionen unterbunden werden, aber die Spielleitung sollte je nachdem, wie umfangreich die Anzahl der auf diese Art und Weise verhinderten Aktionen wäre, den Schwierigkeitsgrad spürbar erhöhen. Auf keinen Fall sollte die Spielerfigur mit einer solchen Spezialaktion in der Lage sein, jede denkbare Aktion der anderen am Konflikt Beteiligten mit einem einzigen Würfelwurf zum Scheitern zu bringen.

Die Spielerfigur würfelt zu Beginn der Runde die Würfelprobe und legt damit den Wert fest, den eine andere Spielerfigur überbieten muss, um die Aktion ausführen zu können, die unterbunden werden soll. Ein Gleichstand reicht in diesem Falle nicht, um die Aktion gegen das Unterbinden erfolgreich auszuüben. Um das Unterbinden zu überwinden, muss man in jedem Fall eine Aktion ausführen, auch wenn die unterbundene Handlung normalerweise frei gewesen wäre.

Ein Beispiel:

Hartmoor der Magier will verhindern, dass die Schergen des Kaisers die Tür zu seinem Refugium eindrücken. Er zaubert deshalb einen Schutzkreis um seine Pforte. Die Schergen des Kaisers müssen nun das Ergebnis des Zauberwürfelwurfes mit ihrem Fertigkeitwurf übertreffen, bevor sie die ansonsten etwas altersschwache Tür eindrücken können.

Eine Spielerfigur kann auf diese Weise auch erklären, eine andere Spielerfigur beschützen zu wollen. In diesem Falle würfelt sie zu Beginn der Runde. Die geschützte Figur kann in der Folge dann wählen, ob sie das Ergebnis ihres eigenen Abwehrwurfes oder das zu Beginn der Runde erwürfelte Ergebnis der Würfelprobe ihres Beschützers anwendet.

Es kann durchaus sein, dass man mit der Anwendung verschiedener Fertigkeiten den Versuch des Unterbindens überwinden kann. Manchmal kann es hilfreich oder notwendig sein, dazu verschiedene Fertigkeiten miteinander zu kombinieren.

Zusatzhandlungen in einer Aktion

Manchmal will eine Spielerfigur zusätzlich zur bzw. neben der Haupthandlung noch etwas anderes tun. Eine solche Zusatzhand-

lung in einer Aktion ist nicht unbedingt immer schwierig. Die Waffe zu ziehen, während man angreift, wäre eine solche Zusatzhandlung; dies ist deutlich einfacher zu bewerkstelligen, als ein Heldenepos zu dichten, während man sich mit dem Degen duelliert.

Wenn eine Spielerfigur eine einfache Aktion durchführt, während sie noch etwas anderes tut (wie eben das Ziehen einer Waffe bei einem gleichzeitigen Angriff oder das Anzünden eines Signalfeuers, während man ein Wolfsrudel abwehrt), ist dies eine Zusatzhandlung in einer Aktion. Eine solche Zusatzhandlung löst einen Malus von - 1 auf die Würfelprobe aus. Die Würfelprobe wird immer auf die Fertigkeit gewürfelt, die in der Szene primär zur Anwendung kommt, also die Fertigkeit, mit der die Hauptaktion durchgeführt wird.

Wenn eine Zusatzhandlung eine Aktion außergewöhnlich verwickelt oder schwierig macht, kann die Spielleitung den Malus auch erhöhen.

Bewegung

Bewegung wird häufig mit anderen Aktionen verbunden und daher meist als Zusatzhandlung zu anderen Aktionen gewertet. Sie findet zwischen so genannten Handlungszonen statt. Handlungszonen sind örtlich begrenzte und zusammenhängende Teile des Kampfesgeschehens, in denen sich Kombattanten im Fern- oder Nahkampf gegenüberstehen können. Wenn es keine große Schwierigkeit ist, sich von einer Handlungszone in die nächste fortzubewegen, kann diese Bewegung der Spielerfigur als ganz normale Zusatzhandlung mit dem oben beschriebenen Malus hinzugenommen werden. Es gibt aber Faktoren, die diesen Malus verändern können. Schwieriges Terrain wie lockeres Geröll, Treibsand, Gletscherspalten oder aus dem Boden sprudelnde Lava können je nach Einschätzung der Spielleitung einen Malus von 2, 3 oder mehr rechtfertigen. Hindernisse, die den Weg zwischen zwei Handlungszonen erschweren (sog. „Grenzen“) können den Malus ebenfalls in die Höhe treiben. Eine mittelhohe Mauer oder ein Zaun entspräche hier zum Beispiel einem Malus von 1, eine Flammenwand einem Malus von 2 und ein tosender Fluss mit treibenden Eisschollen einem Malus von 3 usw.

Will sich die Spielerfigur dagegen weiter als bis ins Nachbarfeld bewegen, ist eine primäre (nicht mit einer Zusatzhandlung durchführbare!) Sprintaktion erforderlich. In diesem Fall wird eine Ath-

letikwürfelprobe mit Schwierigkeitsgrad „durchschnittlich (+1)“ durchgeführt, die erzielten Erfolge entsprechen der Anzahl der Zonen, die man mit dem Sprint erreichen kann.

Fertigkeiten kombinieren

Manche Aktionen sind so geartet, dass tatsächlich zwei oder mehr Fertigkeiten angewendet werden müssen, um sie durchführen zu können. Ein Beispiel: Hartmoor der Magier, will eine Illusion zaubern, in der ein Wachtposten der kaiserlichen Garde vor seinem Turm patrouilliert („Zaubern“). Um dies en detail überzeugend hinzubekommen, muss er einiges über die Beschaffenheit der entsprechenden Uniform wissen („Gelehrsamkeit“). In einer solchen Situation muss die Spielleitung entscheiden, welche der Fertigkeiten für die Ausführung der Aktion von primärer Bedeutung ist, im Beispiel wohl „Zaubern“. Die sekundäre Fertigkeit, hier die „Gelehrsamkeit“, modifiziert dann die Primärfertigkeit. Ist der Wert der Sekundärfertigkeit größer als der Wert der Primärfertigkeit, so erhält die Würfelprobe einen Bonus von +1. Ist sie hingegen kleiner, erhält die Würfelprobe einen Malus von - 1.

Eine sekundäre Fertigkeit, die in einer bestimmten Situation ausschließlich dazu eingesetzt wird, die Primärfähigkeit zu unterstützen, nennt man eine ergänzende Fertigkeit. Ergänzende Fertigkeiten produzieren nie einen Malus, auch dann nicht, wenn ihr Wert kleiner ist als der Wert der Primärfertigkeit. So könnte etwa ein Einschüchterungsversuch (Einschüchtern) je nach Situation durch einen entsprechend starken Eindruck (Ausstrahlung) oder eine Demonstration körperlicher Kraft (Gewalt) ergänzt werden. Es gibt jedoch viele Wege, jemanden einzuschüchtern, und keineswegs alle erfordern große Muskelmassen oder ein besonderes Charisma.

Andersherum gibt es auch sekundäre Fertigkeiten, die die Primärfertigkeit ausschließlich einschränken. Man nennt sie deshalb begrenzende Fertigkeiten. Man kann nie ausschließen, dass eine Spielerfigur ein Messer werfen will (Fernkampf), während sie gleichzeitig eine Tür zuhalten muss (Gewalt). Solche begrenzenden Fertigkeiten (im Beispiel „Gewalt“) produzieren nie einen Bonus, auch dann nicht, wenn ihr Wert größer ist als der Wert der Primärfertigkeit. Oftmals sind dies Fertigkeiten wie Ausdauer, Gewalt oder Entschlossenheit – je erschöpfter, zaudernder oder schwächer man ist, umso weniger gut kann man die Primärfertigkeiten ausüben.

In seltenen Situationen kann eine Primärfertigkeit auch von mehreren Sekundärfertigkeiten beeinflusst werden. Zum Beispiel: Eine Spielerfigur klettert eine Mauer hinauf (Athletik als Primärfertigkeit), ist körperlich erschöpft (Ausdauer als Sekundärfertigkeit), hat aber im Zuge einer Einbruchspannung (Einbruch als Sekundärfertigkeit) genaue Kenntnis von allen Mauervorsprüngen und anderen Kletterhilfen, die man nutzen kann. Auch in einem solchen Fall kann der maximale Bonus/Malus, nachdem alles verrechnet wurde, in der Summe nicht über +1 bzw. - 1 anwachsen.

Es ist wichtig, dass man Fertigkeiten nicht kombinieren kann, um durch die Hintertür eine zweite Aktion in derselben Runde durchzuführen. Zwei getrennte Aktionen müssen auch in zwei getrennten Runden ausgeführt werden! Kombinierte Fertigkeiten führen immer dazu, dass einer der Fertigkeiten, der sekundären, eine passive Rolle zugewiesen wird. Oftmals ist die sekundäre Fertigkeit eine Voraussetzung dafür, dass die Primäraktion durchgeführt werden kann. Bei dem obigen Beispiel mit dem Messerwurf ist Fernkampf die Primärfertigkeit, die aber nur ausgeführt werden kann, wenn auch Gewalt eingesetzt wird. Oder: Wenn eine Spielerfigur vor einem grässlichen Monster erzittert, hilft ihr in der Regel auch keine Wissensfertigkeit.

Der Unterschied zwischen einer Würfelprobe mit kombinierten Fertigkeiten und der Hinzunahme einer Zusatzhandlung in einer Aktion ist nicht immer leicht zu erkennen. Wenn beide Komponenten der Aktion etwas sind, wofür normalerweise eine Würfelprobe abgelegt werden müsste, kann man davon ausgehen, dass es sich um kombinierte Fertigkeiten handelt. Bei dem obigen Beispiel mit dem Messerwurf bei gleichzeitigem Versperren der Eingangstür ist „Fernkampf“ die Primärfertigkeit, die aber nur ausgeführt werden kann, wenn auch „Gewalt“ eingesetzt wird. Wenn eine Spielerfigur vor einem grässlichen Monster erzittert und trotzdem zaubern will, käme als Sekundärfähigkeit z. B. „Entschlossenheit“ viel eher in Frage als eine Wissensfertigkeit.

Die Regeln zu kombinierten Fertigkeiten mögen der einen oder anderen Spielgruppe als recht komplex und nur sehr selten anwendbar erscheinen. Wir sind uns sicher, dass das Spiel auch reibungslos funktionieren wird, wenn ihr diese Regeln ignoriert. Andererseits könnten sie in der einen oder anderen Situation dann doch hilfreich sein. Unser Vorschlag: Entscheidet selbst, ob es sich hierbei um Optionalregeln handelt oder nicht, und lasst sie gegebenenfalls weg.

Die Umgebung nutzen

Im Aspekte-Kapitel (s. S. 58) wurde bereits besprochen, wie man Boni durch das Auslösen von Szene-Aspekten erhalten kann. Szene-Aspekte können aber auch die Möglichkeit schaffen, in einer Aktion eine Fertigkeit durch eine andere zu ersetzen, die man normalerweise für diese Aktion nicht hätte einsetzen können. Um dies zu tun, muss man den Aspekt aufrufen (und natürlich den Schicksalspunkt dafür bezahlen) und eine vernünftige Erklärung dafür vortragen, warum die ungewöhnliche Fertigkeit in dieser Szene eingesetzt werden kann. Wie lang man die neue Fertigkeit ersatzweise verwenden kann, entscheidet die Spielleitung. Ist der Einsatz ausgesprochen ungewöhnlich, klappt dies vielleicht nur eine Runde lang. Es kann aber auch sein, dass das Ersetzen einer Fertigkeit über den Verlauf der gesamten Szene möglich ist.

Beispiel:

Der Eispirat Berek, genannt der Otter, wird an den heißen Quellen von Grimwerk überraschend in einen Kampf mit dem muskelbepackten Kopfgeldjäger Bognog verwickelt. Berek weiß – wie auch sein Spieler –, dass er seinem Gegner im unbewaffneten Kampfeigentlich klar unterlegen ist, also flieht er nicht aus dem großen wassergefüllten Felsenbecken, sondern lässt Bognog zu sich kommen. Sobald aber nun das Handgemenge beginnt, gibt Berek's Spieler einen Schicksalspunkt aus und ruft damit den Aspekt „Große und tiefe Felsenwanne“ aus, damit die folgenden Kampfaktionen Berek's nicht von seiner Gewalt oder seine Fertigkeit im unbewaffneten Nahkampf, sondern von seiner Athletik oder Ausdauer abhängen: er plant, den Kopfgeldjäger unter Wasser zu ziehen und dort zu ertränken...

Einschätzung und Behauptung

Fertigkeiten können also kombiniert werden. Wir haben gesehen, dass es auch möglich ist, durch Anwendung einer Fertigkeit eine Situation herbeizuführen, aus der man dann wiederum durch Einsatz einer anderen Fertigkeit Nutzen ziehen kann. Zu guter Letzt können Fertigkeiten aber auch aufeinander abgestimmt eingesetzt werden, nämlich durch Einschätzung und Behauptung:

Einschätzung

Manchmal kann man eine Handlung lange im Voraus planen. Eine Spielerfigurengruppe plant z. B. eine Reise durch gefährliches Gebiet oder ein Schurke beobachtet eine Villa, in die er demnächst einbrechen will. Eine solche Vorgehensweise bietet sich insbesondere bei Fertigkeiten an, die etwas mit Wahrnehmung im weitesten Sinne zu tun haben. Die erfolgreiche Anwendung der Fertigkeit wird in solchen Fällen nicht dazu genutzt, einen temporären Aspekt zu erzeugen, sondern vielmehr, einen bereits vorhandenen Aspekt herauszufinden bzw. zu erkennen. Die Spielerfigur, die auf diese Weise eine korrekte Einschätzung der Sachlage vorgenommen hat, kann den erkannten Aspekt ohne Zahlung eines Schicksalspunktes auslösen. Liegt zwischen der Einschätzung und dem Auslösen ein längerer Zeitraum, so geht dies natürlich nur, wenn die Verhältnisse sich seit der Einschätzung nicht verändert haben. Wer sicher gehen will, nutzt den freien Aspekt also so schnell wie möglich.

Durch vorausplanende Einschätzung können in einer Szene Fertigkeiten bedeutsam werden, die bei spontaner Herangehensweise an das Problem keine Rolle gespielt hätten. So können durch intensive Beobachtung der Verhaltensweise von Monstern im Vorfeld deren Schwächen zutage treten, die man sonst im Kampf nie ausgenutzt hätte.

Für die Spielerfigur ist abzuwägen, ob der Einsatz zusätzlichen Zeitaufwandes in einem positiven Verhältnis steht zum Ertrag, den man bei der Problemlösung durch die gewonnenen Erkenntnisse hat. Dies ist natürlich nicht immer ganz einfach im Voraus einzuschätzen und hat auch viel mit dem Charakter der Spielerfigur und deren grundsätzlichen Verhaltensweisen zu tun. Ein Gelehrter wird viel eher geneigt sein, sorgfältig hinzuschauen, bevor er handelt, als ein stadtbekannter Draufgänger. Welche Strategie am Ende die bessere war, ist dabei natürlich stark situationsabhängig.

Pro Szene oder Objekt kann man allerdings nur einen Aspekt im Wege der Einschätzung frei erhalten, weitere Aspekte müssen, auch wenn sie erfolgreich eingeschätzt wurden, mit einem Schicksalspunkt bezahlt werden.

Behauptung

Wahrnehmungsfertigkeiten versetzen eine Spielerfigur per Einschätzung in die Lage, bereits vorhandene Aspekte einer Szene zu erkennen. Wissensfertigkeiten hingegen ermöglichen ihr, Fakten zu behaupten. Der erfolgreiche Einsatz einer solchen Fertigkeit im Wege der Behauptung berechtigt also die Spielerfigur dazu, **gegen Zahlung eines Schicksalspunktes** neue und für sie nützliche Tatsachen in eine Szene einzubauen. Diese neuen Tatsachen sind regeltechnisch ein zeitlich begrenzter Aspekt, der auf die Szene gelegt wird. Die Spielleitung hat wie immer das letzte Wort, ob ein solcher Aspekt zugelassen wird oder nicht. Sie sollte dabei aber – wie immer – großzügig verfahren und intelligente und kreative Behauptungen akzeptieren.

Anders als Einschätzungen kosten Behauptungen die Spielerfigur keine Zeit, ihr fällt einfach rechtzeitig eine wichtige Information ein. Allerdings sind solche Informationen eine zweischneidige Sache, denn die Spielleitung kann entscheiden, dass die Behauptung nicht nur temporär gilt, sondern der Aspekt Bestand hat – und dann später von ihr wiederum zum Nachteil und als Hindernis gegen die Spielerfigur eingesetzt werden kann.

Will man einen solcherart behaupteten Aspekt ein zweites Mal oder noch häufiger auslösen, so wird jedes Mal die Zahlung eines Schicksalspunktes fällig.

Pro Szene oder Objekt kann eine Spielerfigur allerdings nur einen Aspekt im Wege der Behauptung erhalten.

Schergen

Der Ausdruck Schergen bezeichnet die große Zahl gesichtsloser Statisten, die im Gefolge der einen oder anderen Nichtspielerfigur in einer Szene auftreten können. Hauptpersonen sind alle Nichtspielerfiguren, die für die Spielerfiguren wichtig sind, weil sie sie lieben oder hassen oder sonstwie für bedeutsam halten. Hauptfiguren erkennt man daran, dass sie in der Regel einen Namen und eigene Ziele haben.

Schergen dagegen sind die unglücklichen Helfer des bösen Oberpriesters oder die Söldnertruppe, die der böse Baron angeheuert hat. Sie enden normalerweise als Leichenberg, über den die Spielerfiguren klettern müssen, um deren dunklen Meister vor die Klinge zu bekommen.

Schergen haben zwei wichtige Werte: Qualität und Anzahl. Schergen können auch über Talente & Gaben verfügen.

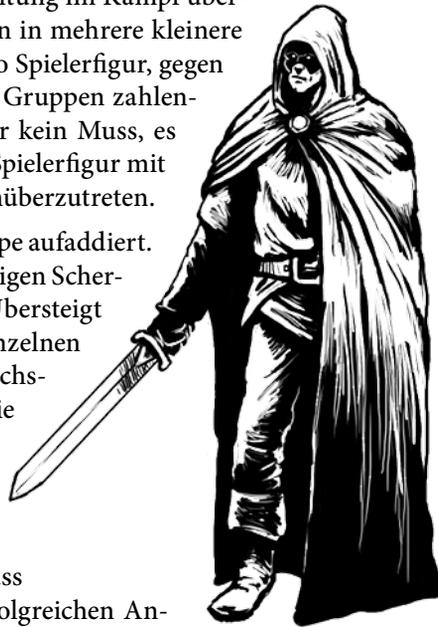
Schergen sind entweder von durchschnittlicher, ordentlicher oder guter Qualität. Dieser Qualitätswert beschreibt ihre Effektivität in einer Art von Konflikt (physisch, sozial oder mental) und wie viel Belastung sie aushalten können. Durchschnittliche Schergen erhalten einen Belastungspunkt, ordentliche zwei und gute sogar drei.

Der Anzahlwert beschreibt einfach die Zahl der Schergen, die in einer Gruppe vorhanden sind. Gruppen von Schergen werden als eine Spielerfigur zusammengefasst, die einheitlich handelt. So muss die Spielleitung für eine Vielzahl von Einzelfiguren nur einmal würfeln, selbst wenn es sich um zwanzig böse Orks handelt, die der Spielerfigur ans Leder wollen. Mit dieser Technik fällt es auch den Spielerfiguren leichter, mehrere Schergen auf einmal aus dem Weg zu räumen.

Schergen, die in Gruppen agieren, sind dabei effektiver als einzelne Schergen. Wenn also zwei oder drei Schergen zusammenarbeiten, erhalten sie einen Bonus von +1 auf ihre Aktionen. Sind es vier bis sechs, so ist der Bonus +2, sieben bis neun bekommen +3, und Gruppen von über 10 Schergen erhalten den maximalen Bonus von +4.

Es hat sich gezeigt, das es für die Spielleitung im Kampf übersichtlicher ist, sehr große Schergengruppen in mehrere kleinere aufzuteilen – am Besten je eine Gruppe pro Spielerfigur, gegen die sie vorgehen wollen. Dabei sollten alle Gruppen zahlenmäßig etwa gleich groß sein. Dies ist aber kein Muss, es kann auch Sinn machen, der mächtigsten Spielerfigur mit einer zahlenmäßig größeren Gruppe gegenüberzutreten.

Belastungspunkte werden für eine Gruppe aufaddiert. Eine Gruppe bestehend aus drei mittelmäßigen Schergen hätte also $2 \times 3 = 6$ Belastungspunkte. Übersteigt der angerichtete Schaden den Wert eines einzelnen Schergen in der Gruppe, so wird er dem nächsten zugerechnet. Ein Schaden von 3 auf die zuvor genannte Gruppe würde also einen der Schergen aus dem Konflikt nehmen, der zweite wäre angeschlagen (noch ein Belastungspunkt übrig) und der dritte noch voll einsatzfähig. Das bedeutet, dass eine Spielerfigur mit einem besonders erfolgreichen Angriff gleich mehrere Schergen zum Teufel schicken kann.



Verbündete Gruppen

Einer der wichtigsten Nutzeffekte von Schergen ist es, die Effektivität ihrer Anführer zu steigern. Wenn eine wichtige Nichtspielerfigur (Hauptperson) und eine Gruppe Schergen das selbe Ziel attackieren, gelten sie als verbündet. Dies hat zwei Vorteile für den Anführer: Er erhält einen Bonus abhängig von der Anzahl der Gruppe (er selbst eingeschlossen), und eventuell eintretender Belastungsschaden betrifft zunächst die Schergen, dann erst ihn selbst. Die Schergen haben keine Vorteile, denn sie geben ihre Möglichkeit auf, eigenständig zu agieren. Aber sie sollen ja auch nur ihren Job machen.

Eine Hauptperson kann sich einer Gruppe jederzeit anschließen oder sich wieder von ihr trennen. Beides sind freie Aktionen.

Kameraden

Kameraden sind Figuren, die zwar etwas wichtiger sind als Schergen, aber eben keine Hauptpersonen. Sie sind einer Spielerfigur zugeordnet (ähnlich wie Schergen zu bestimmten Nichtspielerfiguren gehören) und gewähren dieser in passenden Konflikten einen Bonus von +1 (je nach Anzahl auch mehr, siehe Schergen weiter oben). Kameraden haben keine eigenen Belastungspunkte, dafür kann die Spielerfigur durch sie einer zusätzlichen Konsequenz aus einem Konflikt widerstehen. Besonders wirksam sind Kameraden gegen Auswirkungen wie „Entführt“, „Bewusstlos geschlagen“ und ähnliche Effekte, die die Spielerfigur aus dem Konflikt nehmen würden.

Kameraden werden entweder von der Spielleitung als kurzzeitige Begleiter in das Abenteuer eingebaut, oder sie sind über den Erwerb entsprechender Talente und Gaben (s. dort 161) ständig mit der Spielerfigur verbunden. Als Startwert haben sie eine „ausreichende“ Qualität und unterstützen die Spielerfigur in nur einer Art von Konflikt, je nach Kameradentyp:

| Kameradentyp | Konflikt |
|--------------|----------|
| Waffenbruder | Physisch |
| Berater | Sozial |
| Helfer | Mental |



Ein Kamerad kann seine Qualität mehrfach steigern, jede Steigerung macht ihn kompetenter. Normalerweise erhält der Kamerad schon dann, wenn die Spielerfigur ihn per Talent oder Gabe erwirbt, Steigerungsstufen. Weitere Stufen können im Nachhinein dazu erworben werden. Dies geschieht durch Ausgeben von Erfahrungspunkten und entspricht dem Zukauf eines Talentes/einer Gabe.

In einer Steigerungsstufe kann ein Kamerad folgendes erreichen:

Qualität

Verbessert die Qualität des Kameraden um eine Stufe (von durchschnittlich zu ordentlich, ordentlich zu gut usw. auf der Stufenleiter). Dies kann mehrfach erfolgen, bis der Kamerad die maximale Stufe, nämlich eine niedriger als seine Spielerfigur, erreicht hat.

Bandbreite

Verbessert die Einsatzfähigkeit des Kameraden. Er kann nicht mehr nur in einer Art von Konflikt, sondern in zweien aktiv werden. Diese Steigerung kann zweimal durchgeführt werden, danach kann der Kamerad in allen drei Konfliktarten unterstützend eingreifen.

Unabhängig

Der Kamerad ist in der Lage, von seiner Spielerfigur unabhängig zu agieren. Dies erlaubt der Spielerfigur, ihn an andere Orte zu schicken und dort Aufträge für sie zu erledigen. Wird der Kamerad dabei allein in einen Konflikt verwickelt, ist er wie ein Scherge zu behandeln (Die Stufe in Qualität steht dann auch für die Anzahl der vorhandenen Belastungspunkte). Ohne entsprechende Fertigkeiten ist sie dann allerdings nicht viel nützlich.

Fertigkeiten

Der Kamerad kann sich eigene Fertigkeiten zulegen. Ist er mit seiner Spielerfigur verbündet, kann diese auf die Fertigkeiten des Kameraden und dessen Werte zurückgreifen, und muss nicht die eigenen, vielleicht schwächeren, benutzen. Wenn der Kamerad auch „unabhängig“ ist, kann er seine Fertigkeiten auch auf eigene



- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendar
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

Rechnung nutzen, wenn er gerade nicht mit der Spielerfigur verbündet ist.

Eine Steigerung in Fertigkeiten bringt dem Kameraden eine Fertigkeit auf seiner Qualitätsstufe, zwei Fertigkeiten auf seiner Qualitätsstufe – 1 oder drei Fertigkeiten auf seiner Qualitätsstufe – 2. Zwar kann die Fertigkeiten-Steigerung mehrfach gewählt werden, jedoch können einmal gelernte Fertigkeiten nicht weiter gesteigert werden.

Anschluss halten

Wenn die Spielerfigur sich besonders schnell fortbewegen kann oder sich so unauffällig bewegt, dass es normalerweise schwierig für den Kameraden wäre, den Anschluss zu halten, kann er diese Steigerung wählen. Hat er „Anschluss halten“, kann die Spielerfigur immer davon ausgehen, dass der Kamerad in ihrer Nähe bleibt.

Kommunikation

Der Kamerad kann auch unter den schwierigsten Umständen mit seiner Spielerfigur kommunizieren, wenn er diese Steigerung wählt. Dazu können magische Ringe, telepathische Fähigkeiten, die Zeichensprache der Diebe oder was immer dem Spieler einfällt, eingesetzt werden. Dies ist aber keine Garantie dafür, dass die Spielleitung nicht Situationen in die Handlung webt, die eine Kommunikation dann doch unmöglich machen. Wenn die Spielerfigur den Kameraden nicht als Aspekt gewählt hat, wird eine solche Einschränkung nicht einmal mit einem Schicksalspunkt honoriert.

Dennoch sollte die Spielleitung gut darüber nachdenken, die Kommunikation zu verhindern, wenn eine solche Steigerung im Spiel ist.

Spielerfiguren sind zwar nicht verpflichtet, ihre Kameraden als Aspekte zu wählen, es ist aber sehr empfehlenswert, dies zu tun. Wenn z. B. ein Erzschorke den Kameraden als Geisel nehmen würde, um die Spielerfigur zu erpressen, bekäme sie nur dann einen Schicksalspunkt für die hieraus entstandenen Unannehmlichkeiten, wenn der Kamerad auch ein Aspekt der Spielerfigur wäre.

Option: Kamerad

Seitdem der starke, aber nicht sehr kluge Mulik, genannt Steinbrecher, von dem Schlangenmenschen und Schwertschlucker Jelban dem Knochenlosen aus einem eingestürzten Stollen in den Silberminen von Nyverbaerg gerettet wurde, folgt er diesem wie ein treuer Wachhund auf seinen Reisen.

Mulik hat die Qualität „ordentlich (+2)“ und unterstützt Jelban als Waffenbruder. Dadurch hat Jelban +1 auf Würfelwürfe in physischen Konflikten.

Mulik hat für seine erste Qualitätsstufe über 0 die Erweiterung „Unabhängig“, kann also von Jelban auch außerhalb seines unmittelbaren Einflussbereiches eingesetzt werden. Gerät Mulik dabei in Konflikte, ist sein Belastungspunktwert = 2 – entsprechend seiner Qualität.

Für seine zweite Qualitätsstufe erhält Mulik die Fertigkeit „Einschüchtern“. Entsprechend seiner Qualität mit dem Wert „ordentlich (+2)“ ist auch diese „ordentlich (+2)“. Mulik kann also zum Beispiel bei Auftritten von Jelban betrunkene, unzufriedene oder aggressive Zuschauer in Schach halten ohne, dass es überhaupt zu einer Auseinandersetzung kommt.

Schergen gegen Kameraden: Wer bekommt wen?

Bei den obigen Ausführungen wird unausgesprochen davon ausgegangen, dass Schergen von den bösen Jungs, zumindest aber nur von Nichtspielerfiguren, die Kameraden aber von Spielerfiguren genutzt werden. Dies muss aber nicht unbedingt so sein, wobei dann eher Kameraden auf der Nichtspielerseite auftauchen sollten als Schergen auf der Spielerseite. Es ist eben meistens doch nicht so passend, wenn eine Spielerfigur immer ein paar Dutzend Schergen mit im Gepäck hat. Ein tapferer Waffenkamerad einer Nichtspielerfigur ist da schon wahrscheinlicher.



Anmerkung: Monster?

Monster sind am Ende auch nichts anderes als Nichtspielerfiguren, egal ob es sich um Schergen, Kameraden oder voll ausgearbeitete Bösewichter handelt. Bei der Erschaffung oder Konvertierung eines Monsters solltest Du Dir also zunächst überlegen, welcher Kategorie das Monster zuzuordnen ist.

Soll der gräßliche Dämon einer der Hauptkontrahenten in der Fantasy-Geschichte Deiner Spielergruppe werden? Sind seine treuen Begleiter, die Höllenhunde, nicht perfekte Schergen dieses fiesen Gesellen? Und ist das Einhorn, das Euch durch den Finsterwald zum Dämonenschloss führt, eine voll auszuarbeitende Nichtspielerfigur oder nicht doch eher ein Kamerad?

Wenn dies feststeht, kannst du Dich daran machen, die notwendigen Werte festzulegen (Aspekte, Fertigkeiten, Talente und Gaben), wobei du aber auch überlegen solltest, was Du in der Geschichte wirklich benötigst. Es ist also nicht erforderlich, für jedes Monster eine komplette Fertigkeitenpyramide zu entwerfen. Wenn etwas fehlt, kannst Du ja immer noch auf die Tricks für die schnelle Charaktererschaffung (s. S. 53) zurückgreifen.

So kann z. B. der alte Drache Lederschwinge einfach nur durch die Aspekte „Mein Schatz muss größer werden“ und „Der Vater aller Furcht“ beschrieben werden.

Ist aber Georg der Drachentöter mit von der Partie und Du kannst Dir schon denken, wie er auf Lederschwinge reagieren wird, solltest Du dem alten Flammenspeier vielleicht noch die beiden Talente & Gaben „Feueratem +1 (auf Fernkampf oder Zaubern)“ und „Scharfe Klauen +1 (auf Nahkampf)“ zuerkennen und auch Fertigkeitswerte für Nah- und Fernkampf, bzw. Zaubern, vielleicht auch für Fliegen, festlegen. Und natürlich die Anzahl der jeweiligen Belastungspunkte nicht vergessen.

Überfluss

Wenn eine Spielerfigur eine Aktion (Angriff oder Manöver) gegen eine selbständig handelnde Schergengruppe richtet, kann es gelegentlich vorkommen, dass sie damit viel mehr Schaden anrichtet als erwartet. Die Spielerfigur hat also eine Handvoll „verschwendeter“ Erfolge. Solche Erfolge nennt man Überfluss. Überfließende Erfolge entstehen nur dann, wenn mehr Schaden gemacht wurde, als nötig wäre, um eine Schergengruppe aus dem Konflikt zu nehmen.

Solche Erfolge sind nicht unbedingt verschwendet. Vielmehr können sie in der unmittelbar darauf folgenden Aktion weiterver-

wendet werden, wenn diese Aktion kein Angriff oder Offensivmanöver ist. Jeder Erfolg berechtigt dann dazu, eine Zusatzhandlung in einer Aktion durchzuführen. „Überfließende“ Erfolge können jedoch nicht gegen Spielerfiguren oder ihnen gleich gestellte Nichtspielerfiguren gerichtet werden.

Umdrehen

Im weitesten Sinne zeitigen außergewöhnlich gute Würfelergebnisse (3 Erfolge und mehr) spezielle Effekte, zugunsten der Spielerfigur. Sie bedeuten im normalen Spiel, dass mehr Farbe in eine Aktion kommt, d. h. die Spielerfigur war besonders cool oder elegant unterwegs.

Speziell im Konflikt haben solche Ergebnisse aber auch noch eine besondere Bedeutung. Es handelt sich bei solchen Würfelergebnissen dann um kleine, defensive Formen des Überflusses (s. oben), die Änderungen im Rhythmus des Konfliktes repräsentieren.

Wenn nämlich ein Verteidiger einen Angriff, wobei letztlich egal ist, ob dieser Angriff körperlich, mental oder magisch erfolgt – mit drei oder mehr Erfolgen abwehrt, so erhält er die Gelegenheit, das Geschehen in seinem Sinne „umzudrehen“. Dies gelingt ihm in jedem Falle auch, wenn er den maximal möglichen Würfelwurf, also 4 Pluszeichen würfelt und damit einen kritischen Erfolg erzielt.

Er hat dann die Wahl, den nächsten anstehenden Würfelwurf seines Widersachers oder seinen nächsten eigenen Wurf mit einem Malus bzw. einem Bonus von 1 zu belegen. Dies betrifft dann also entweder den nächsten Angriffs – oder Verteidigungswurf in der Auseinandersetzung.

Die Spielerfigur, die das „Umdrehen“-Würfelergebnis erzielt hat, muss bestimmen, wie konkret die Spielerfigur in der Lage war, den Gegner mit ihrer Defensivaktion aus dem Konzept zu bringen. Dies kann ganz einfach ein lautes Gebrüll oder ein Ablenkungsmanöver gewesen sein.

Ein „Umdrehen“-Würfelergebnis, das nicht für die nächste Aktion benutzt wurde, verfällt.

Beachte, dass ein genutztes „Umdrehen“ einen möglichen Überfluss ersetzt. Die nicht benötigten Erfolge in der Defensive könnten alternativ auch für ein Weghechten aus einer gefährlichen Situa-

tion oder für Zusatzhandlungen in der nächsten Aktion genutzt werden.

Umdrehen kann auch bestimmte Manöver beeinflussen, siehe hierzu „Zeitlich begrenzte Aspekte“ weiter oben in diesem Kapitel (S. 107). Und auch noch andere Einsatzmöglichkeiten für außergewöhnlich gute Würfelergebnisse lassen sich sicher finden. Auch Gaben können mit diesem Regelinstrument gebildet oder modifiziert werden.

Generell sind solche Würfelergebnisse einfach ein Hinweis darauf, dass eine Spielerfigur eine Aktion außergewöhnlich gut ausgeführt hat.

Der Effekt des „+1 auf die nächste Aktion“ wird allerdings nur bei Defensivwürfelwürfen im Konflikt erzeugt, weil sehr gute Würfelergebnisse sonst in aller Regel keinen besonderen zusätzlichen Gewinn für die verteidigende Spielerfigur hätten, was ja Verschwendung wäre.

Magie

In den allermeisten Fantasy-Settings gibt es magische Phänomene, Zauberer, die mächtige und weniger mächtige Sprüche wirken und Artefakte, die ihrem Besitzer unglaubliche Kräfte beschenken. Magie ist für das Fantasy-Genre, was die Schlagsahne für den Obstkuchen ist. Und Malmsturm ist ein Fantasy-Setting. Magie spielt dort eine wesentliche Rolle, aber Hallo!

Wie funktioniert nun also Magie mit dem FATE-Regelsystem? Wie werden magische Konflikte regeltechnisch ausgetragen?

Die Antwort ist einfach: Genauso wie alle anderen Konflikte. Die oben beschriebenen Regelmechaniken finden Anwendung auch auf die Ausübung von Magie.

Allerdings gibt es hier auch je nach gewähltem Genre diverse Stellschrauben um Magie abzubilden.

Worauf beruhen die Spielwerte für Magie?

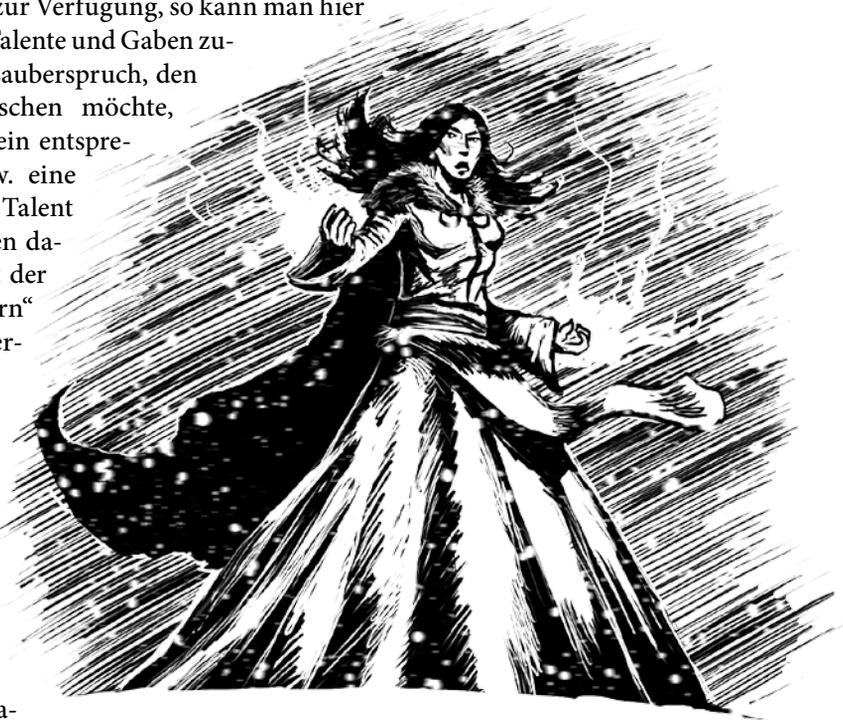
Diese Frage lässt sich nicht ohne Weiteres beantworten. Am Ende kommt es darauf an, wie mächtig die Magie in Deiner Spielwelt sein soll. Das FATE-Regelsystem gibt Dir eine Reihe von Werkzeugen an die Hand, mit der Du die Auswirkungen von Magie in Deinem Setting recht gut skalieren kannst.

Magie basiert auf Aspekten

Eine Fantasywelt wie Piers Anthony's Xanth zum Beispiel, in der jeder Held über genau eine magische Fähigkeit verfügt, kann man wohl am Besten mit der Vergabe von „magischen Aspekten“ abbilden. Eine Spielerfigur, die sich auf magische Weise in jeder Umgebung zurechtfindet, immer die richtige Abzweigung findet und es noch jedesmal vor Einbruch der Dämmerung wieder aus dem Labyrinth herausschafft, sonst aber keine übernatürlichen Fähigkeiten hat, wird mit dem Aspekt „Magischer Richtungssinn“ wohl treffend beschrieben. Auch in Spielwelten in denen Magie selten ist oder sehr mächtig, vielleicht sogar kräftezehrend, sollte Magie über Aspekte abgebildet werden. Dabei kann dieser Aspekt Zugang zu einem einzelnen Zauber, eine Zauberstufe oder eine ganze Zauberschule gewähren. Die Währung der Zaubersprüche wäre dann das Bezahlen mit Schicksalpunkten. Normalerweise werden die Würfel-Boni für den Aspekt auf die Fertigkeit „Zaubern“ anzuwenden sein.

Magie basiert auf Talenten und Gaben

Hat ein typischer Zauberkundiger der Spielwelt hingegen einige wenige Zauber zur Verfügung, so kann man hier auf das Instrument Talente und Gaben zurückgreifen. Jeden Zauberspruch, den der Magus beherrschen möchte, muss er dann über ein entsprechendes Talent bzw. eine Gabe abbilden. Das Talent bzw. die Gabe wirken dabei in der Regel mit der Fertigkeit „Zaubern“ zusammen. Die Fertigkeit Zaubern gewährt dann den Zugang zu bestimmten magischen Talenten & Gaben. Hat man nur die Fertigkeit ohne die entsprechenden Talente und Gaben, ist man ein Gelehrter in Sa-



chen Magie, ohne sie selbst wirken zu können. Zauber sind im Grunde regeltechnisch ganz normale Talente und Gaben (s.dort 161), die ihre Effekte auf magische Weise erzielen. Beim Design eines solchen Zauberspruches sollte man auch darüber entscheiden, ob der mit diesem Talent abgebildete Zauber die Zahlung eines Schicksalspunktes rechtfertigt. Dabei sollte man bedenken, dass ein gut ausgebildeter Krieger mit seinem Schwert nahezu beliebig oft zuschlagen kann, ohne jemals dafür einen Schicksalspunkt ausgegeben zu haben. Warum sollte ein Magier für das Wirken eines Feuerballs, der letztlich auch nicht mehr Schaden bewirkt als das Schwert des Kriegers, hier besonders durch Zahlung von Schicksalspunkten belastet werden, auch wenn eine besondere Belastung von magischen Fertigkeiten in traditionellen Rollenspielen durchaus weit verbreitet ist.

Beispiel:

Arcandor, der junge Magieradept, beherrscht Zaubern auf „gut (+3)“. Er hat z.B. folgende magische Talente und Gaben gelernt:

Magischer Feuerstrahl

Arcandor kann durch Zusammenlegen seiner Fingerkuppen bei ausgestreckten Armen und Sprechen des heiligen Wortes „Varanta“ einen Feuerstrahl wirken, der eine Reichweite von 100 m (z. B. 3 Zonen) hat und wie eine Fernkampfwaffe wirkt. Wirkt er diesen Zauber, erhält er +1 auf seinen Zaubernwert, dieser erhöht sich also auf „herausragend (+4)“. (Fertigkeit+1-Gabe).

Verwirren der Sinne

Arcandor kann mittels einiger ausladender Gesten, die er vor den Augen des Betrachters vollführt, dessen Sinne empfindlich stören. Das Opfer hat für eine Stunde einen um 2 geringeren Wert in „Scharfsinn“. Für die Anwendung dieses Zaubers muss Arcandor ein Zaubern-Würfelwurf gelingen und er muss einen Schicksalspunkt ausgeben. (Spezialeigenschafts-Gabe)

Macht über den Körper

Arcandor kann mittels einer kurzen, 10 Sekunden andauernden Konzentrationsphase und eines gelungenen Zaubern-Würfelwurfes seinen sonst eher hageren Körper deutlich kräftigen. Das heißt, er kann die Fertigkeit „Zaubern (+3)“ verwenden, wenn eigentlich die Fertigkeit „Gewalt“ (nicht gelernt, daher „mäßig (+0)“) gefragt wäre.. (Gabe: Ersetzen einer Fertigkeit gegen eine andere).

Magie basiert auf Fertigkeiten

Eine dritte Möglichkeit besteht darin, dass die Fertigkeit „Zaubern“ durch einzelne Zauberschulen ersetzt wird, Ein Magier, der sowohl Kampfzauber als auch Heilzauber wirken will, braucht dann auch die Fertigkeiten „Kampfzauber“ und „Heilzauber“. Andere denkbare Zauberschulen könnten „Illusionsmagie“, „Feuermagie“, „Wassermagie“, „Tier – und Pflanzenmagie“ oder was auch immer Euch einfällt sein.

Wem dies zu weitgefächert und/oder zu mächtig ist, der kann ja z. B. noch zwischen offensiven, defensiven und anderen Zaubern differenzieren. Dann gäbe es z. B. die Zauberschulen „Feuermagie/offensiv“, „Feuermagie/defensiv“ und „Feuermagie/sonstige“. Es ist ja nicht selbstverständlich, dass ein exzellenter Blitzeschleuderer auch gleichermaßen talentiert beim Erschaffen von Flammenschutzkreisen agiert.

Beispiel:

Arandor kann, wenn er einen seiner Freunde von einer Wunde, einer Krankheit oder einer Vergiftung heilen will, seine Fertigkeit „Zaubern/Heilzauber“ einsetzen. Je nachdem wie schwer die Wunde, Erkrankung oder Vergiftung ist, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad, gegen den der Zauberer würfeln muss, um eine erfolgreiche Heilung hervorzurufen.

Magie basiert auf zwei kombinierten Fertigkeiten, die über Nomen und Verben beschrieben werden

Interessant wäre auch ein Magiesystem, dass Begriffe wie „Beherrsche“, „Bekämpfe“, „Erzeuge“ usw. mit den einzelnen Zauberschulen, also „Feuer“, „Illusion“, wie bei einem Baukasten zusammenfügt. Dies bedeutet, dass er, um erfolgreich Magie wirken zu können, sowohl die magischen Handlungsmechanismen als auch die zu beeinflussenden Schulen beherrschen muss.

Beispiel:

Der Magier lernt also die Fertigkeiten „Erzeuge“ und „Heilung“ und „Feuer“ und kann damit die beiden Zauberwirkungen „Erzeuge Heilung“ und „Erzeuge Feuer“ bewirken. Dazu muss er beide Fertigkeiten erfolgreich einsetzen, also den festgesetzten Schwierigkeitsgrad mit zwei Würfelwürfen erreichen.

Welches dieser Systeme für Eure Spielwelt passend ist, und ob vielleicht auch mehrere Einzug in Eure Spielrunde halten, ist genreabhängig und auch ein wenig Geschmacksache. Wichtig ist, dass Ihr Euch schon vorher recht genau im Klaren darüber sein solltet, wie ein Zauber denn nun genau wirken soll. Dies ist besonders wichtig, wenn Ihr Zauberkräfte auf Talenten und Gaben oder Fertigkeiten basieren lassen wollt. In dem Fall sollten Fragen wie die der Zauberdauer, der Wirkungsdauer u. ä. schon vorab klar umrissen sein, damit nicht erst während des Spiels geklärt werden muss, ob Arandor gerade einen Spontanzauber wirkt, oder ob es sich nicht doch um ein zweistündiges Ritual handelt. Wirkt der Zauber gegen mentale/körperliche/mentale Belastungspunkte? Oder gar nicht auf Belastung, sondern auf die Umgebung? Insbesondere wichtig in diesem Zusammenhang ist es nach unserer Überzeugung, die genaue Wirkungsweise von Heilzaubern vorab zu klären. Heilt der Zauber leichte, mittlere oder schwere Konsequenzen und in welcher Zeit tut er das? Oder kann er nur Belastungspunkte reduzieren? Solche Fragen sollten geklärt sein, bevor die Spielerfigurengruppe ins Feld zieht.

Sicherlich lassen sich mit FATE auch noch weitere Magieregelsysteme basteln. Tut Euch dabei keinen Zwang an, FATE ist kein System, bei dem es in besonderem Maße auf das so genannte „Balancing“, also die Ausgewogenheit von Spielcharakteren in regelmechanischer Hinsicht, ankäme. Wenn Eure Magier aber keine Fachidioten sein sollen, ist es wichtig, dass ein besonders ausgefeiltes und differenziertes Zauberspruchsystem – welches dann auch entsprechend viel Raum auf der Fertigkeitenpyramide einnimmt – mit einer Erweiterung der Pyramide und einer auch entsprechend ausdifferenzierteren und damit längeren Fertigkeitenliste für die „nicht-magischen“ Bereiche einhergeht.

Kosten für Magie

Im Gegensatz zu Konflikten mentaler und körperlicher Art, bei denen nur der Verlierer Auswirkungen und Konsequenzen hinnehmen muss, kann der Einsatz von Magie derart kräftezehrend sein, dass auch der Zauberwirker, selbst wenn er eine Runde im Konflikt erfolgreich bestritten hat, arkane Belastungspunkte verliert. Ab einem bestimmten Schwierigkeitsgrad (z. B. wenn ein Zauber mindestens „gut“ gelingen muss) verliert der Magier einen arkanen Belastungspunkt. Ist der Schwierigkeitsgrad mindestens „hervorragend“, verliert er deren zwei, im Falle eines „großartigen“ Zaubers sogar drei Punkte usw..

Diese Regel hat zur Folge, dass besonders mächtige Magie verhältnismäßig selten zum Einsatz kommen kann. In besonders epischen Fantasy-Welten sollte man deshalb überlegen, ob man nicht lieber auf sie verzichtet, also auf die Regel, nicht auf die mächtige Magie.

Zu bedenken ist auch, ob man bei Anwendung dieser Kostenregel bei Verwendung eines auf Talenten und Gaben basierenden Magiesystems nicht besser weitgehend auf die – dann zusätzliche – Bezahlung von Zaubereffekten mit Schicksalspunkten verzichten sollte.

Schaden durch Magie

Verliert eine Spielerfigur durch Einsatz von Magie Belastungspunkte, so hängt es von der Art des eingesetzten Zaubereffektes ab, von welcher Belastungspunkteleiste die Punkte abgezogen werden.

Zauber, die sich gegen Körper richten, wie z. B. Feuerbälle, Säurepfeile oder elektrische Schläge, ziehen Belastungspunkte von der körperlichen Widerstandskraft ab. Die Belastungspunkte werden also von der physischen Belastungspunkteleiste abgezogen.

Zauber, die sich gegen den Verstand richten, wie z. B. Gedankenkontrolle oder Illusionen, ziehen Belastungspunkte von der mentalen Widerstandskraft ab. Die Belastungspunkte werden also von der mentalen Belastungspunkteleiste abgezogen.

Zauber, die einen magischen Schutzschild zermürben, ziehen Belastungspunkte von der arkanen Widerstandskraft ab. Die Belastungspunkte werden also von der arkanen Belastungspunkteleiste abgezogen.

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendär
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

Magische Artefakte

Magische Artefakte und Gegenstände können einer Spielerfigur mit ihren besonderen Effekten das Leben ganz erheblich erleichtern. Der magische Schlüssel, der jedes Schloss öffnet, die charismatische Maske, die die Herzen des anderen Geschlechtes betört, oder die Waffe, die auf magische Weise besonders viel Schaden bei Trollen anrichtet, sind begehrte Besitztümer in jeder Fantasy-Welt.

Regeltechnisch werden magische Artefakte am besten über Talente und Gaben abgewickelt, d. h. der Besitz eines magischen Gegenstandes ist eine besondere Gabe für die Spielerfigur (s. Talente und Gaben, S. 161). Besondere Artefakte, die für die Spielerfigur ausnehmend wichtig sind, können auch einer ihrer Aspekte sein.

Magische Artefakte, die besonders mächtig sind und vielleicht sogar über eine eigene Persönlichkeit verfügen (das intelligente Schwert Trauerklinge aus den Elric-Romanen von Michael Moorcock zum Beispiel) können über eigene Aspekte verfügen und vielleicht sogar voll ausgearbeitete Nichtspielerfiguren sein.

Magie in der Welt von Malmsturm in 10 Schritten

1. Magie ist mächtig und relativ selten: jeder Charakter, der Magie zumindest erlernen könnte, muss wenigstens über einen Aspekt verfügen, der sich direkt auf seine Magie bezieht, z.B. „*Schüler von Lhorn dem Toten*“ oder „*Die Geliebte der Dämonen*“.
2. Jeder Magier folgt (mindestens) einer Tradition. Diese muss ein entsprechender Charakter in Form einer Gabe besitzen. Die Traditionen unterscheiden sich in ihren Ansichten über Magie und der Durchführung ihrer Zauber, aber prinzipiell hat jede Tradition die Möglichkeit jeden magischen Effekt zu bewirken. Im Norden gehören zu den Traditionen z.B. Seyder (Hexer), Galder (Schamanen) und Runenkundige (Gelehrte).
3. Das eigentliche Wirken von Magie wird mit der Fertigkeit „Zaubern“ durchgeführt. Eine jede der oben erwähnten Traditionen kann jedoch mit einem weiteren Talent ergänzt werden, das es erlaubt, dabei „Zaubern“ – falls dieses wenigstens „*ordentlich (+2)*“ beherrscht wird – durch eine bestimmte andere Fertigkeit zu ersetzen, die für den magischen Stil dieser Tradition besonders wichtig ist: Für einen Seyder ist dies meist „Ausstrahlung“, für einen Runenkun-

digen „Gelehrsamkeit“, für einen Galder „Täuschung“ oder „Ermitteln“ und für einen Daemonologen des Imperiums „Entschlossenheit“ oder „Führungsqualitäten“. Im Folgenden wird dies auch die „Schlüsselfertigkeit“ eines Magiers genannt.

4. Die Belastungspunkte für den arkanen Bereich berechnen sich nach der Formel 5+ Modifikator (falls positiv) von „Zaubern“ oder der Schlüsselfertigkeit.
5. Magische Effekte, bzw. Zauber stellen regeltechnisch „nur“ Verschiebungen entlang der Stufenleiter dar, welche dazu dienen, um entweder:
 - ❖ Die Anwendung anderer Fertigkeit zu unterstützen oder zu hemmen, bzw. temporäre Aspekte zu erzeugen (z.B. Windböen, Dunkelheit, Licht, Wärme, usw. erschaffen)
 - ❖ Physische oder körperliche Belastung zu bewirken oder zu beseitigen, wobei sich Konsequenzen durch Magie „nur“ schneller abbauen, bzw. in eine niedrigere Kategorie verschoben werden: dabei sind je zwei Erfolgsstufen nötig, um eine Konsequenz sich so schnell erholen zu lassen wie eine Konsequenz der nächstniedrigeren Stufe.
6. Jeder Zauber wird als Konflikt behandelt, der zwischen „Zaubern“, bzw. der Schlüsselfertigkeit des Magiers und einer geeigneten Fertigkeit des Ziels erfolgt. Dies gilt auch wenn das Ziel ein sich nicht widersetzendes Lebewesen oder gar ein Gegenstand ist. In solchen Fällen weist die Spielleitung dem Gegenstand oder dem Ort, an dem der Zauber gewirkt werden soll, einen bestimmten Modifikator zu, der ganz von der Geschichte, dem Verwendungszweck und den Aspekten desselben abhängt: ein Schlachtfeld mag Heilmagie mit (+3) widerstehen, eine brennende Fackel bereitwillig (-2) in einem Feuerball explodieren, usw.
7. Welchen Schwierigkeitsgrad ein gewünschter magischer Effekt je nach Wirkungsdauer und betroffenem Gebiet überhaupt erfüllen muss, entscheidet letztlich die Spielleitung, wobei es normalerweise nur eine Aktion erfordern sollte, um einen Zauber zu wirken, und jeder größere rituelle Aufwand wie längere Zauberzeit, elaborierte Gesten und Beschwörungsformeln oder aufwändige Requisiten und Opfertgaben, einen bestimmten Bonus auf „Zaubern“ bzw. die Schlüsselfertigkeit ergeben sollte.
8. Jeder erfolgreich gewirkte Zauber verursacht dem Magier (oder dem Benutzer gewisser magischer Gegenstände) für

jede erzielte Erfolgsstufe einen Punkt an arkaner Belastung.

9. Arkane Konsequenzen sind stets mehr oder weniger drastische und offenbar übernatürliche Änderungen des Magiers oder seiner Umgebung und erscheinen wie folgt:
- ◆ **Leicht** (Schwefelgeruch, blaue Blitze auf der Haut des Magiers, völlig schwarze Augen, etc.)
 - ◆ **Mittel** (jeder weitere Magie lässt die Wände bluten oder Ungeziefer erscheinen, Pflanzen verdorren bei Berührung des Magiers, sein Spiegelbild oder Schatten verschwinden, etc.)
 - ◆ **Schwer** (jede weitere Magie zieht Geister oder Dämonen an, der Magier wird stets von einer Art Unwetter – Dürre, Gewitter, Sturm, Schnee – begleitet, seine Nähe verursacht bei Nicht-Magiern grauenvolle Alpträume und plötzliche Fehl – oder Missgeburten, etc.), kann nur noch Magie wirken wenn er Menschenblut getrunken hat, ihm wachsen zusätzliche Körperteile wie Augen, Hörner und Tentakel, immer von einem böartigen Geist oder Dämon begleitet, der nur durch den Tod des Magiers gebannt werden kann, etc.)
10. Wenn ein Magier infolge steigender arkaner Belastung eine weitere arkane Konsequenz hinnehmen muss, durch die er aus dem Konflikt ausscheidet, so führt dies je nach Entscheidung der Spielleitung entweder zur sofortigen physischen Ausschaltung des Magiers – etwa durch Implosion, Schmelzen, Verwandlung in eine Salzsäule, etc. – oder zur Entstehung eines Malmsturms, während dem der Magier psychisch ausgeschaltet wird – etwa durch Wahnvorstellungen, Bewusstlosigkeit, Persönlichkeitsveränderungen oder Ähnliches. In einem Malmsturm spielen das Wetter und die Realität selbst verrückt und so ziemlich alles ist möglich, aber wie weit und wie lange sich ein Malmsturm ausdehnt, hängt sehr von den Umständen seiner Entstehung ab, d.h. von der inneren Logik der erzählten Geschichte und den dramatischen Bedürfnissen von Spielleiter und Spielern! Permanente und wirklich weltverändernde Malmstürme sollten somit am besten für Gelegenheiten wie die Zerstörung bedeutender Sphragiliten oder für eine magische Schlacht von epischen Ausmaßen reserviert werden.

Option:

Malmstürme sind für alle da:

In der Welt von Malmsturm besteht die (gefährliche) Möglichkeit, dass aus emotionalem Aufruhr magische Effekte resultieren. Spielmechanisch geschieht dies, indem ein Spieler, dessen Spielerfigur bereits wenigstens einer geistigen Konsequenz unterliegt und im Begriff steht, eine weitere geistige Konsequenz zu erleiden, sich entscheidet, stattdessen arkane Konsequenzen auf sich zu nehmen! Das funktioniert allerdings nur, wenn es um ein wesentliches persönliches Element dieses Charakters geht, d.h. wenn er dazu einen seiner Aspekte mit einem Schicksalspunkt aufrufen kann. Ist dies der Fall, so bleibt der Spielerfigur die zusätzliche geistige Konsequenz erspart, während ihre erste geistige Konsequenz in eine arkane Konsequenz (nach Wahl des Spielers) umgewandelt wird! Solange aber ein Charakter wenigstens einer derartig „umgewandelten“ arkanen Konsequenz unterliegt, wird jede weitere geistige Konsequenz automatisch in eine weitere arkane Konsequenz umgewandelt – deren Natur dann die Spielleitung bestimmt! Auch bei Nicht-Magiern kann dies im schlimmsten Fall (Entscheidung der Spielleitung!) zur Entstehung eines Malmsturms führen..

Magie ist für (fast) alle da:

Außerhalb der verschiedenen magischen Traditionen gibt es viele Charakterkonzepte, die ebenfalls vom Gebrauch von Magie profitieren könnten, dieser aber nur in einem sehr eingeschränkten Umfang bedürfen. Für diese empfiehlt es sich, ihnen ebenfalls einen Aspekt zu geben, der mit ihren magischen Gaben verbunden ist, z.B. „Der Sohn der Wölfin“ für einen Tierzwinger, der wirklich mit den Tieren reden kann, oder „Die Stimme des Sommers“ für einen Barden, dessen Gesang wirklich Wunden heilen lassen kann. Darüber hinaus verfügen sie nur über einige wenige magische Gaben, die stets einen spezifischen Effekt erlauben und nicht über „Zaubern“ sondern eine passende Fertigkeit wie etwa „Ausstrahlung“ oder „Kunst“ aktiviert werden – natürlich wie alle Magie als Konflikt. Solche Gaben verursachen dann jeweils einen Punkt arkane Belastung beim Anwender, aber nur wenn sie nicht die Ausgabe von Schicksalspunkten erfordern und außerdem eine bei ihrer Aktivierung eingesetzte Fertigkeit Überfluss erzeugt.

Magie kann weh tun und wahnsinnig machen:

Durch Ausgeben eines Schicksalspunktes können arkane Belastungspunkte in die doppelte Menge körperlicher oder geistiger Belastung umgewandelt werden.

KAPITEL 5: FERTIGKEITEN, TALENTE & GABEN:

| | | | |
|-----------------------------|-----|--|-----|
| <u>Fertigkeitenpyramide</u> | 138 | <u>Reiten</u> | 154 |
| <u>Fertigkeiten</u> | 139 | <u>Scharfsinn</u> | 155 |
| <u>Athletik</u> | 139 | <u>Spiele</u> | 156 |
| <u>Ausdauer</u> | 140 | <u>Sprachen</u> | 156 |
| <u>Ausstrahlung</u> | 141 | <u>Täuschung</u> | 157 |
| <u>Besitz</u> | 142 | <u>Technik</u> | 158 |
| <u>Einbruch</u> | 142 | <u>Waffenloser Kampf</u> | 159 |
| <u>Einschüchtern</u> | 143 | <u>Zaubern</u> | 160 |
| <u>Entschlossenheit</u> | 144 | <u>Talente und Gaben</u> | 161 |
| <u>Ermitteln</u> | 144 | <u>Der +1-Bonus auf Fertigkeiten (Fokus)</u> | 161 |
| <u>Fahrzeug steuern</u> | 145 | <u>Der +2-Bonus auf Fertigkeiten (Spezialisierung)</u> | 162 |
| <u>Fernkampf</u> | 146 | <u>Das Talent ersetzt eine Fertigkeit gegen eine andere (Tausch)</u> | 163 |
| <u>Fingerfertigkeit</u> | 147 | <u>Ignoriere die Einschränkung (Ignorieren)</u> | 163 |
| <u>Führungsqualitäten</u> | 147 | <u>Gegenstand</u> | 164 |
| <u>Gelehrsamkeit</u> | 149 | <u>Spezialeigenschaften</u> | 164 |
| <u>Gespür</u> | 149 | <u>Magie, Magische Schule, Magische Fähigkeiten, Psi</u> | 164 |
| <u>Gewalt</u> | 150 | | |
| <u>Handwerk</u> | 151 | | |
| <u>Heimlichkeit</u> | 152 | | |
| <u>Kunst</u> | 152 | | |
| <u>Nahkampf</u> | 153 | | |

THE MOUNTAIN

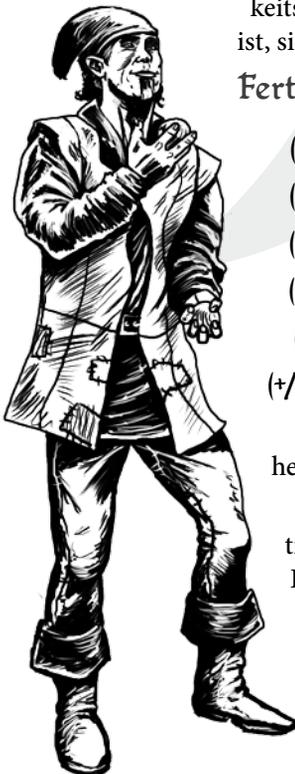


FERTIGKEITEN, TALENTE & GABEN

Jede Spielerfigur verfügt über eine Auswahl an Fertigkeiten, die sie in unterschiedlicher Ausprägung beherrscht. Die Anzahl der Fertigkeiten, die sie auf niedrigerem Niveau beherrscht, ist dabei größer als die derjenigen Fertigkeiten, die sie besonders gut kann. Ordnet man die Fertigkeiten nach der Stufe, mit der sie beherrscht werden, ergibt sich demgemäß eine Pyramide.

Bei einer maximal für die Spielerfiguren erreichbaren Fertigungsstufe von „großartig(+5)“, wie sie in Malmsturm vorgesehen ist, sieht die Pyramide also wie folgt aus:

Fertigkeitenpyramide



| | | |
|-----------------------|---------------------------|----------------|
| (+5) Großartig | ◆ | 1 Fertigkeit |
| (+4) Hervorragend | ◆ ◆ | 2 Fertigkeiten |
| (+3) Gut | ◆ ◆ ◆ | 3 Fertigkeiten |
| (+2) Ordentlich | ◆ ◆ ◆ ◆ | 4 Fertigkeiten |
| (+1) Durchschnittlich | ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ | 5 Fertigkeiten |
| (+/-0) Mäßig | alle anderen Fertigkeiten | |

Fertigkeiten, die eine Spielerfigur nicht gelernt hat, beherrscht sie mit dem Wert „mäßig (+0)“.

Die in der Folge aufgelisteten und kurz beschriebenen Fertigkeiten sind auf die Bedürfnisse von Malmsturm angepasst. Da das FATE-System aber hervorragend geeignet ist, auch andere Fantasywelten zu bespielen, die vielleicht eine etwas andere Zusammensetzung der Fertigkeiten benötigen, kann die unten folgende Liste zu diesem Zwecke natürlich auch verändert, gekürzt oder erweitert werden.

Option:

Um ein möglichst episches Spielerlebnis zu erhalten, können auch die maximalen Stufenwerte erhöht werden, wenn es grim & gritty sein soll, mag eine niedrigere Maximalstufe angezeigt sein.

In einer Grim- & Gritty-Welt ist dann z. B. für die Spielerfiguren bei maximal „hervorragend (+4)“ Schluss, eine epische Welt, in der die Spielerfiguren Halbgötter darstellen, wäre hingegen eine maximale Fertigkeitenstufe von „fantastisch (+7)“, vielleicht sogar „episch (+8)“ denkbar.

Da aber in jedem Falle die Verhältnismäßigkeit der Pyramide eingehalten werden sollte, ist zu bedenken, dass sich bei einer Deckelung der Fertigkeitenstufen wie auch bei ihrer Öffnung die Anzahl der gelernten Fähigkeiten verändert. Hat eine Spielerfigur in der MalmsturmWelt 15 Fertigkeiten zur Verfügung, wären es in einem eher harten-Umfeld nur 10 (1x „hervorragend (+4)“, 2x „gut (+3)“, 3x „ordentlich (+2)“, 4x „durchschnittlich (+1)“). Bei einer Öffnung hin zur Maximalstufe „perfekt (+6)“ wären es dann 21 erlernte Fertigkeiten, bei „fantastisch (+7)“ gar 28.

Letztlich ist die Liste der in Deiner Welt vorhandenen Fertigkeiten nur Deinem Geschmack unterworfen, bei höheren Maximalstufen sollte aber auch die Anzahl der erlernbaren Fertigkeiten in ihrer Gesamtheit größer sein. Fertigkeiten sollten immer breit aufgestellt sein, also „Nahkampf“ anstelle von „Einhändige Klingenwaffen“ oder gar „Schwert“. Letztere sind eher Fälle für das Talente- & Gaben-System.

Fertigkeiten

Athletik, Ausdauer, Ausstrahlung, Besitz, Einbruch, Einschüchtern, Entschlossenheit, Ermitteln, Fahrzeug steuern, Fingerfertigkeit, Führungsqualitäten, Gelehrsamkeit, Gespür, Gewalt, Handwerk, Heimlichkeit, Kampf (unterschieden in Waffenlos, Nahkampf und Fernkampf), Kunst, Reiten, Scharfsinn, Spiele, Sprachen, Täuschung, Technik, Zaubern

Athletik

Diese Fertigkeit deckt alle körperlichen Aktionen ab, die nicht auf die reine Kraft der Spielerfigur begründet sind. Gemeint sind also Dinge wie Springen, Klettern, Ausweichen, Rennen oder sich bei einem Sturz abrollen.



Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Kind der Dächer** +1 auf Springen, Klettern, Rennen auf Häusern und Dächern.
- ◆ **Von Dach zu Dach** +2 beim Springen über eine Gasse oder dem Balancieren über ein Seil oder einen Sims.
- ◆ **Auch Bären können klettern** Nutze Gewalt statt Athletik zum Klettern.
- ◆ **Seebeine** Ignoriert Abzüge durch Wellen und schweren See-gang an Bord von Schiffen.
- ◆ **Siebenmeilenstiefel** Magische Stiefel, die die Laufgeschwindigkeit für einen Schicksalspunkt verdoppeln.
- ◆ **Katzenfüße** Kann bei einem Sturz oder Sprung nach Wunsch auf den Füßen landen, sowie seine effektive Fallhöhe für jeden ausgegebenen Schicksalspunkt um das Doppelte der eigenen Körpergröße verringern.
- ◆ **Gummikörper** Ein Zauber gibt eine Szene lang einen „Gummikörper“, der sich beliebig verbiegen, um bis zu das Dreifache seiner selbst dehnen und Schaden durch stumpfe Waffen und Stürze ignorieren kann.

Ausdauer

Ausdauer beschreibt die Widerstandskraft der Spielerfigur, ihre Fähigkeit, trotz Ermüdung oder Verletzungen weiter zu agieren. Die Belastungspunkte für den körperlichen Bereich berechnen sich nach der Formel $5 + \text{Ausdauer-Wert}$ über „mäßige“.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Die Dosis macht das Gift** +1 um Giften oder Drogen zu widerstehen.
- ◆ **Die Leber wächst an ihren Aufgaben** +2 um der Wirkung von Alkohol zu widerstehen.
- ◆ **Mein Schwert kennt weder Schlaf noch Schmerz** kann Nahkampf benutzen, um Schmerz oder Erschöpfung im Kampf zu widerstehen.
- ◆ **Saufen ohne Reue** hat niemals einen Kater!

- ◆ **Vaters Zobelmantel** Ein prächtiger Pelzmantel, der den Träger immer warm hält und für einen Schicksalspunkt selbst vor magischer Kälte schützt!
- ◆ **Fass ohne Boden** Kann ohne Probleme ungeheure Mengen an Nahrung konsumieren, selbst wenn diese eigentlich für Menschen schon nicht mehr genießbar ist.
- ◆ **Schmerzblind** Gefährlicher Zauber, der dem Ziel pro abgegebenem Schicksalspunkt erlaubt, für den Rest der Szene je eine körperliche Konsequenz zu nehmen, ohne dass diese als Aspekt gegen ihn ausgelöst werden kann – dies kann leicht zu einem Kampf bis zum Tode des Betroffenen führen!

Ausstrahlung

Diese Fertigkeit beeinflusst die Möglichkeiten der Spielerfigur, einen guten Eindruck im Gespräch zu hinterlassen, geschickt Verhandlungen zu führen, aber auch, andere von etwas zu überzeugen.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Ein Freund der unteren 10.000** +1 auf Ausstrahlung gegenüber Bettlern, Dieben, Huren und anderen „Randexistenzen“
- ◆ **Der Freund der Bettler** +2 auf Ausstrahlung gegenüber Bettlern.
- ◆ **Anmut der Bewegung** Kann bei tänzerischen oder artistischen Darbietungen Ausstrahlung durch Athletik ersetzen.
- ◆ **Der Segen des Lotus** Schmutz, Blut und Unrat scheinen einfach von dem Charakter und seiner Kleidung abzugleiten – seine Ausstrahlung wird nie durch solche Widrigkeiten beeinflusst.
- ◆ **Das rote Kleid** Ein Kleidungsstück, das die Trägerin einfach hinreißend aussehen lässt.
- ◆ **Bruder der Bestien** Die Ausstrahlung des Charakters wirkt auf Tiere ebenso wie auf Menschen.
- ◆ **Liebestrunk** Ein von Alchemisten, Hexen und Zauberern geschätztes Rezept, das beim erwählten Opfer entweder bloßes Begehren oder – bei Ausgabe eines Schicksalspunktes – sogar die Illusion wahrer Liebe hervorrufen kann.

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendär
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

Besitz

Diese Fertigkeit beschreibt zunächst, über welches Vermögen eine Spielfigur verfügen kann. Sie kann diese Fertigkeit benutzen, um festzustellen, ob ein gewünschter Gegenstand sich in ihrem Fundus befindet. Auch werden folgende Fragen durch diese Fertigkeit beantwortet: Hat sie besondere finanzielle Mittel? Oder besitzt sie Ländereien?

Zum anderen dient diese Fertigkeit aber auch dazu, den Wert von Gegenständen und Handelsobjekten zutreffend einzuschätzen.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **In Kraut und Tabak** +1 auf Besitz wenn es um Kräuter, Drogen und Gewürze jeglicher Art geht.
- ◆ **Gesunde Geschäfte** +2 auf Besitz wenn es um Heilmittel jeglicher Art geht.
- ◆ **Händler des Todes** Kann beim Handel mit Nahkampfwaffen Besitz durch Nahkampf ersetzen.
- ◆ **Schwarzmarkthändler** Keinerlei Einschränkungen auf Besitz wenn es um illegale Güter geht.
- ◆ **Kleider machen Leute** Besitzt ein Kleidungs – oder Schmuckstück, das den Träger weit wohlhabender erscheinen lässt als er ist: +2 auf Besitz wenn es um Kredit oder Ansehen geht.
- ◆ **Überall daheim** Besitzt Häuser an den verschiedensten Orten, wobei deren Größe und Zustand der Qualität von Besitz entspricht und jedes derartige Haus mit einem Schicksalspunkt behauptet werden muss.
- ◆ **Feengold** Ein Zauber, der für die Dauer einer Szene einfache Kieselsteine wie jede gewünschte Münze erscheinen lässt.

Einbruch

Zu dieser Fertigkeit gehört u. a. die Kenntnis über Fallen und Alarmsysteme und wie man diese entschärfen kann. Auch das Öffnen von Schlössern fällt in diesen Bereich. Gute Einbrecher erkennen auch die Schwachstellen bei der Positionierung von Wacht-

posten und haben einen Blick für von außen schlecht einsehbare Fenster oder Türen.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Bastler** +1 auf Einbruch beim Umgang mit mechanischen Fallen, Schlössern oder Warnvorrichtungen.
- ◆ **Schlossknacker** +2 auf Einbruch beim Umgang mit Schlössern.
- ◆ **Dietrich der Barbar** Kann beim Öffnen von Türen, Truhen und Schlössern Einbruch durch Gewalt ersetzen.
- ◆ **Eine Haarnadel bitte!** Keine Einschränkungen auf Einbruch durch fehlendes Werkzeug.
- ◆ **Zwergenwerkzeug** Ein legendärer Satz Werkzeuge, der den Schwierigkeitsgrad beim Umgang mit mechanischen Vorrichtungen um zwei Stufen absenkt.
- ◆ **Er hatte die Schlüssel!** Kann Schlösser öffnen und Fallen ausschalten ohne Spuren zu hinterlassen.
- ◆ **Sesam!** Ein Zauber, der jede Art von Schloss öffnen kann, wobei magisch verstärkte Schlösser die Ausgabe eines Schicksalspunktes erfordern.

Einschüchtern

Diese Fertigkeit ist geeignet, das jeweilige Gegenüber in Angst zu versetzen oder es zu unbedachten, vielleicht wütenden Handlungen zu provozieren. Ein wenig könnte man diese Fertigkeit als „Ausstrahlung in Rustikal“ bezeichnen, weil oft die gleichen Ziele verfolgt werden, nur mit wesentlich unangenehmeren Mitteln. In der Regel wird hier gegen die Entschlossenheit des Gegenübers gewürfelt werden müssen.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Schattenspieler** +1 auf Einschüchtern in dunkler Umgebung.
- ◆ **Schrecken der Nacht** +2 auf Einschüchtern während der Nacht.
- ◆ **Scheinriese** Kann gegenüber denen, die ihn nicht kennen, Einschüchtern durch Täuschung ersetzen.
- ◆ **Am mächtigsten allein** Keine Einschränkungen auf Einschüchtern angesichts einer Überzahl von Gegnern.

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendar
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

- ◆ **Das Zeichen der Drei!** *Gesichtstätowierung, deren Anblick den Fertigkeitswert für einen Verteidigungswurf gegen Einschüchtern um zwei Stufen absenkt.*
- ◆ **Diplomat** *Kann durch Andeutungen eine oder mehrere Personen einschüchtern, ohne dass dies andere bemerken.*
- ◆ **Aura der Angst** *Eine Fähigkeit von Mentalisten und Psionikern, die sie für alle Widersacher angsteinflößend und bedrohlich erscheinen lässt.*

Entschlossenheit

Diese Fertigkeit zeigt den Mut und die Willenskraft einer Spielerfigur an. Sie ist so etwas wie seine mentale Ausdauer. Deshalb werden auch die mentalen Belastungspunkte (Seite 47) nach der Formel 5 + Entschlossenheits-Wert über „mäßig“ berechnet.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Furchtlos** *+1 auf Entschlossenheit, wenn es um Angst oder Einschüchterung geht.*
- ◆ **Furchtlose Klinge** *Bewaffnet gibt es sogar +2 auf Entschlossenheit, wenn es um Angst oder Einschüchterung geht.*
- ◆ **Furchtloser Krieger** *Kann während eines Kampfes Entschlossenheit durch Nahkampf ersetzen.*
- ◆ **Der Stirnreif des Eremiten** *Ein legendäres Band aus Meteor-Eisen, das den Fertigkeitswert bei einem Verteidigungswurf gegen übernatürliche Beeinflussung um zwei Stufen erhöht.*
- ◆ **Gelassen** *+2 mentale Belastungspunkte.*
- ◆ **Seelenheil** *Ein Zauber oder ein psionischer Trick, der für einen, zwei oder drei Schicksalspunkte eine mentale Konsequenz des Zielsubjektes aufhebt (für einen Schicksalspunkt eine leichte, für zwei eine mittlere und für drei eine schwere Konsequenz).*

Ermitteln

Die Spielerfigur weiß, wen man fragen muss, um bestimmte Informationen zu erlangen. Vielleicht hat sie gute Kontakte in die Unterwelt. Oder sie kann sagen, welcher Gelehrte in welchem Spezialgebiet besonders gut ist. Oder sie hat den Charme, die Chuzpe

und das Benehmen, um die dekadenten Adligen des Imperiums zu unbedachten Äußerungen zu verleiten. Vielleicht hat sie aber auch einfach nur Zugang zu einer riesigen Bibliothek oder ihre Kombinationen – bzw. Investigationsfähigkeit ist besonders ausgeprägt.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Die üblichen Verdächtigen** +1 auf Ermitteln in Unterwelkreisen.
- ◆ **Kopfjäger** +2 auf Ermitteln, wenn es um gesuchte Verbrecher oder die Suche nach Verbrechern für eine bestimmte Aufgabe geht.
- ◆ **Langzeitstudent** Kann Ermitteln durch Gelehrsamkeit ersetzen, wenn es um Gelehrte geht.
- ◆ **Einer von uns** Keine Einschränkungen auf Ermitteln durch eine für die fragliche Umgebung oder Gesellschaftsschicht unpassende Erscheinung.
- ◆ **Das Register des Kardinals** Das Register des Kardinals Hunderte von Akten voller Kontakte und Informanten, die, so die Spielerfigur Zugriff darauf hat, den Fertigkeitswert für Ermitteln um zwei Stufen erhöhen.
- ◆ **Gerüchtestreuer** Kann Ermitteln benutzen, um Informationen zu verbreiten, insbesondere in Form von Gerüchten und Flüsterpropaganda.
- ◆ **Psychometrie** Eine psionische Fähigkeit, mit der Psioniker Informationen aus einem Gegenstand gewinnen können: Normalerweise nur vage emotionale Eindrücke seiner jüngeren Vergangenheit, aber durch Ausgabe eines Schicksalspunktes kann der Psioniker eine vollsensorische Vision eines besonders emotionsgeladenen Ereignisses aus der Geschichte des Gegenstandes erhalten.

Fahrzeug steuern

Eine Spielerfigur mit dieser Fertigkeit ist in der Lage, Karren, Kutschen, Schiffe und Boote zu steuern, Manöver und kritische Situationen zu meistern. Auch das Navigieren zu Land oder Wasser deckt diese Fertigkeit ab. Sollten Luftschiffe in deiner Welt vorkommen wäre das die Fertigkeit der Wahl.

Mögliche Talente & Gaben:



- ◆ **Wasserratte** +1 auf das Steuern von Booten und Schiffen.
- ◆ **Vor dem Wind** +2 auf das Steuern von Segelschiffen.
- ◆ **Pferdeverstand** Kann beim Steuern von Kutschen und Karren, die von Pferden gezogen werden, Steuern durch Reiten ersetzen.
- ◆ **Richtungssinn** Keine Einschränkungen auf das Navigieren bei eingeschränkter oder fehlender Sicht, etwa durch Nebel oder Dunkelheit.
- ◆ **Ortsstein** Magischer Stein, der umso heller leuchtet, je näher er dem auf ihm in Runenschrift genannten Ort kommt.
- ◆ **Rennfahrer** Rennfahrer Kann die Geschwindigkeit eines Fahrzeuges um 10 Prozent pro Erfolg beim „Fahrzeug steuern“-Würfelwurf steigern.
- ◆ **Heimweg** Ein Zauber, der dem Zauberer – und nur ihm – den Rückweg zu einem zuvor besuchten Ort als leuchtende Spur erscheinen lässt.

Fernkampf

Diese Fertigkeit wickelt den Einsatz aller speziell für die Distanz entwickelten Waffen ab: Bögen, Armbrüste, Schleudern, Chakrams, Bumerangs, etc. – aber keine Äxte, Speere, Messer, etc., auch falls diese geworfen werden.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Bogenschütze** +1 auf Fernkampf mit Bögen.
- ◆ **Langbogenschütze** +2 auf Fernkampf mit dem Langbogen.
- ◆ **Wurfarm** Beim Gebrauch reiner Wurfaffen kann Fernkampf durch Gewalt ersetzt werden.
- ◆ **Berittener Schütze** Keine Einschränkung auf Fernkampf beim Gebrauch eines geeigneten Bogens auf einem Reittier.
- ◆ **Elfenbogen** Ein legendärer Bogen, bei dessen Benutzung der Schütze Modifikationen aufgrund von Entfernung ignorieren darf.
- ◆ **Doppelpfeil** Kann zwei Pfeile gleichzeitig von einem Bogen auf ein oder zwei benachbarte Ziele abfeuern.
- ◆ **Köcherkobold** Ein Zauber, der für die Dauer der Szene automatisch Pfeile vom Köcher auf die Sehne auflegt oder bei

Ausgabe eines Schicksalspunktes die Pfeile – dann auch bei leerem Köcher – direkt herbei beschwört.

Fingerfertigkeit

Will die Spielerfigur ein Ass aus dem Ärmel ziehen? Jemandem die Geldbörse vom Gürtel schneiden? Oder Bälle jonglieren? Dann muss sie diese Fertigkeit einsetzen.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Die Hand ist schneller als das Auge** +1 auf Fingerfertigkeit bei öffentlichen Darbietungen, egal ob Kartentrick oder Hütchenspiel.
- ◆ **Wo ist die Erbse?** +2 auf Fingerfertigkeit beim „Verschwinden lassen“ von kleinen Gegenständen.
- ◆ **Ablenkung ist alles!** Beim „Herbeizaubern“ oder „Verschwinden lassen“ kann Fingerfertigkeit durch Täuschung ersetzt werden.
- ◆ **In welchem Ärmel?** Keine Einschränkung auf Fingerfertigkeit durch unpassende oder fehlende Kleidung.
- ◆ **Lukrezias Ring** Ein legendäres Schmuckstück, das beim heimlichen Verabreichen von Giften den Fingerfertigkeitwert um zwei Stufen erhöht.
- ◆ **Schlange und Kaninchen** Kann praktisch alle Taschenspielertricks ebenso gut mit kleineren Tieren durchführen (selbst wenn diese giftig sein sollten).
- ◆ **Die dritte Hand** Eine telekinetischer Trick mancher Psioniker, die damit Objekte in ihrer unmittelbaren Umgebung wie mit einer unsichtbaren Hand manipulieren können.

Führungsqualitäten

Mit dieser Fertigkeit kann eine Spielerfigur zum einen ihr untergebene Personen beeindrucken und inspirieren, zum anderen kennt sie sich in den bürokratischen und hierarchischen Strukturen der Organisation, in der sie Führungsaufgaben innehat, bestens aus.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Einer von uns** +1 auf Führungsqualitäten gegenüber professionellen Kämpfern.



- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendar
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

- ◆ **Heerführer** +2 auf Führungsqualitäten während eines Kampfes.
- ◆ **Herrschaftliche Aura** Kann gegenüber Dienern und Soldaten Führungsqualitäten durch Ausstrahlung ersetzen.
- ◆ **Streng aber gerecht** Keine Einschränkungen auf Führungsqualitäten durch Bestrafung oder schlechte Behandlung von Untergebenen.
- ◆ **Der Helm der Ahnen** Ein legendärer Helm, der den Träger automatisch zum Befehlshaber über jedes Mitglied eines bestimmten Stammes macht.
- ◆ **Ein Blick genügt** Kann Führungsqualitäten bei Blickkontakt ohne Worte oder besondere Gesten nutzen.
- ◆ **Mein Herr!** Eine psionische Fähigkeit, die bei Ausgabe eines Schicksalspunktes das Opfer eine Szene lang glauben lässt, der Psioniker wäre sein Befehlshaber oder Vorgesetzter.

Gelehrsamkeit

Die Spielerfigur ist kenntnisreich, gebildet und weiß vieles über die Welt, in der sie lebt. Sie hat von vielen Dingen gehört oder gelesen und kann ihren Kameraden mit ihrem Wissen immer mal wieder aus der Klemme helfen.



Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Historiker** +1 auf Gelehrsamkeit, wenn es um Geschichte geht.
- ◆ **Königlicher Historiker** +2 auf Gelehrsamkeit, wenn es die Geschichte des Königreiches betrifft.
- ◆ **Erfahrener Jäger** Kann Gelehrsamkeit durch Scharfsinn ersetzen, wenn es um Tier-, Pflanzen – oder Wetterkunde geht.
- ◆ **Weitgerüst** Keine Einschränkungen auf Gelehrsamkeit bei Themen, die entlegene Weltgegenden betreffen.
- ◆ **Lehrbuch der Dummheit** Verfluchtes Artefakt, das dem Leser jede auf Gelehrsamkeit bezogene Frage beantwortet, ihn dafür aber einen Schicksalspunkt oder eine ganze Stufe einer anderen Fertigkeit kostet.
- ◆ **Hilfreiches Wissen** Kann Kameraden im Kampf oder ähnlich hektischen Situationen nützliche Informationen zurufen. Ein Würfelwurf auf „Gelehrsamkeit“ gewährt den Gefährten einen Bonus für ihren nächsten Wurf in Höhe der Erfolge des „Gelehrsamkeits“-wurfes.
- ◆ **Geisterwissen** Ein Zauber bei dem der Magier in die Geisterwelt hineinhorcht, um die Antwort auf eine Gelehrsamkeitsfrage zu erhalten – wie gut diese Antwort ist, hängt aber ganz vom Erfolg des Zaubers ab.

Gespür

Diese Fertigkeit beschreibt die Fähigkeit der Spielerfigur, sich in andere Personen hinein zu denken bzw. zu fühlen. Mit ihr kann sie eine Lüge durchschauen oder ihrem Gegenüber nach dem Munde reden. Gespür kann auch zur Abwehr in Täuschungskonflikten verwandt werden.

Gespür wird oft eingesetzt, wenn die Initiativ-Reihenfolge in einem sozialen oder mentalen Konflikt bestimmt werden muss (s. S. 87)!

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Stimmungssinn** +1 auf Gespür, um die Stimmungslage in einer Gruppe oder einem Raum voller Menschen zu erkennen.
- ◆ **Beziehungssinn** +2 auf Gespür, um die Natur der Beziehungen innerhalb einer Gruppe zu erkennen.

- ◆ **Gesichter lesen** *Kann bei Blickkontakt Gespür durch Scharfsinn ersetzen, um festzustellen, ob der Gesprächspartner lügt.*
- ◆ **Blinder Instinkt** *Kann Gespür ohne Einschränkungen anwenden, auch wenn die fraglichen Personen maskiert oder schlicht nicht zu sehen sind.*
- ◆ **Die Perle des Richters** *Magisches Objekt, das sich in Gegenwart einer Lüge rot verfärbt.*
- ◆ **Die Stimme der Wildnis** *Kann Gespür auf Tiere ebenso wie auf Menschen anwenden.*
- ◆ **Telepathie** *Eine psionische Fähigkeit, die es erlaubt, Gespür ohne Gegenwehr durch Täuschung anzuwenden, oder bei Ausgabe eines Schicksalspunktes eine Szene lang direkt die aktuellen Gedanken einer Person zu lesen.*

Gewalt

Diese Fertigkeit repräsentiert schiere körperliche Kraft. Sie wird verwendet, wenn die Spielerfigur schwere Dinge anheben oder verschieben will oder wenn sie massive Objekte zerstören möchte.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Lastenträger** *+1 auf Gewalt beim Anheben oder Tragen schwerer Lasten.*
- ◆ **Gewichtheber** *+2 auf Gewalt beim Anheben schwerer Lasten.*
- ◆ **Der schwache Punkt** *Kann beim Zerstören von Gegenständen Gewalt durch Handwerk ersetzen.*



- ◆ **Egal wie groß** Kann ohne Einschränkungen auf Gewalt Objekte anheben und tragen, die extrem groß oder unhandlich sind.
- ◆ **Die Rüstung der Starken** Eine magische Rüstung, welche die Gewalt des Trägers durch ihre eigene (+5) Gewalt ersetzt.
- ◆ **Durch die Wand** Nimmt keinerlei Schaden durch das erfolgreiche Zerstören von Gegenständen, egal aus was diese bestehen mögen.
- ◆ **Kraftelixir** Ein alchemistisches Rezept, das, je nach Qualität der Herstellung, dem Konsumenten für eine Szene einen Bonus auf seine Gewalt verleiht.

Handwerk

Die Spielerfigur mit dieser Fertigkeit beherrscht ein Handwerk. Vom Schwertschmieden über Holzfällen bis zum Sticken wird hier alles abgedeckt.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Schmied** +1 auf metallverarbeitendes Handwerk.
- ◆ **Klingenschmied** +2 auf Handwerk beim Schwertschmieden.
- ◆ **Ein Auge für den Stein** Kann bei Steinmetz – oder Bildhauerarbeiten Handwerk durch Kunst ersetzen.
- ◆ **Pionier** Keine Einschränkungen auf Handwerk durch akute physische Gefahr wie Kampfgetümmel, Unwetter, usw.
- ◆ **Der alte Löffel** Ein sagenhafter Gegenstand, der – wenn zum Abschmecken von Speisen benutzt – alle Gifte im Essen neutralisiert.
- ◆ **Alles in einer Nacht!** Ein Zauber, der für jeden ausgegebenen Schicksalspunkt die Produktivität eines damit verzauberten Handwerkers von Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang verdoppelt.

Heimlichkeit

Diese Fertigkeit dient dazu den Erfolg heimlicher Aktionen zu garantieren, z.B. beim Schleichen und Verstecken. Oft wird hier im Konflikt gegen den Scharfsinn der gegnerischen Person gewürfelt.

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendär
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Im Schatten der Städte** +1 auf *Heimlichkeit* innerhalb von Städten.
- ◆ **Ein Geist in der Menge** +2 auf *Heimlichkeit* beim *Beschatten* innerhalb einer Stadt.
- ◆ **Die Fliege an der Wand** Kann beim *Klettern* *Heimlichkeit* durch *Athletik* ersetzen.
- ◆ **Leichtfüßig** Keine *Einschränkungen* auf *Heimlichkeit* durch *hellhörigen Untergrund* wie *Laub*, *knarrende Dielen* oder *trockene Zweige*.
- ◆ **Der Tarnhelm** Ein *verfluchter magischer Helm*, der den *Träger* samt *Ausrüstung* völlig *unsichtbar* macht, ihm jedoch bei jeder *Aktion* einen *mental*en *Belastungspunkt* zufügt.
- ◆ **Stallgeruch** Der *Charakter* ist nicht *geruchlos*, riecht aber – insbesondere für *Tiere* – immer *richtig*, so dass *Wachhunde* und *ähnliche Kreaturen* ihn *schlicht ignorieren*.
- ◆ **Totenstille** Ein *Zauber*, der eine *Szene* lang alle *Geräusche* in der *Zielzone* *unhörbar* macht.

Kunst

Spielerfiguren, die die Fertigkeit Kunst beherrschen, haben entsprechende Talente z. B. im Bereich Malerei, Schriftstellerei, Schauspielerei, Musik, Tanz, oder können Skulpturen oder Schnitzereien herstellen. Mit ihrer Kunst gelingt es ihnen, bestimmte Inhalte oder Gefühle an den Adressaten zu bringen und damit deren Stimmungen oder Gedanken zu beeinflussen. Die Fertigkeit Kunst beinhaltet aber auch entsprechende handwerkliche Fertigkeiten. Ein Schriftsteller kann in der Regel lesen und schreiben, ein Maler weiß, wo beim Pinsel die Spitze ist.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Dem Auge wohlgefällig** +1 auf *bildende Kunst*.
- ◆ **Mit Stift und Pinsel** +2 auf *Malerei* und *Zeichnen*.
- ◆ **Die Schönheit der Bewegung** Kann bei *tänzerischen Darbietungen* *Kunst* durch *Athletik* ersetzen.

- ◆ **Brotlose Kunst** Keine Einschränkungen auf Kunst durch Hunger, Durst, Kälte, Hitze oder Regen.
- ◆ **Die Laute des Meisters** Ein legendäres Instrument, das bei Vorführungen den Kunstmodifikator um Fertigkeitswert für Kunst um zwei Stufen erhöht.
- ◆ **Phantomzeichner** Kann ein realistisches Portrait allein aufgrund einer mündlichen Beschreibung erstellen.
- ◆ **Diktat** Ein Zauber, der es erlaubt, Gedanken oder gesprochene Worte direkt auf jeder beliebigen Oberfläche in geschriebener Form erscheinen zu lassen.

Nahkampf

Diese Fertigkeit wickelt den Einsatz aller speziell für den Nahkampf entwickelten Waffen ab: Äxte, Schwerter, Dolche, Morgensterne, Speere, Messer, etc., auch falls diese geworfen werden.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Klingenwaffen** +1 auf Nahkampf mit Klingenwaffen.
- ◆ **Zweihänder** +2 auf Nahkampf mit dem Zweihänder.
- ◆ **Barbarenhammer** Kann beim Gebrauch von Wucht Waffen wie Äxten und Hämmern Nahkampf durch Gewalt ersetzen.
- ◆ **Waffenmeister** Keine Einschränkungen beim Nahkampf mit unbekanntem oder exotischen Waffen.
- ◆ **Traumklinge** Ein magisches Schwert, das Metall jeder Art durchdringt wie Luft, damit aber auch keine anderen Schwerter parieren kann.
- ◆ **Zwei Waffen** Kann gleichzeitig mit einer Waffe in jeder Hand kämpfen.
- ◆ **Zauberschild** Ein Zauber, der dem Magier eine Szene lang erlaubt, einen Schicksalspunkt auszugeben, um jeweils einen erfolgreichen Nahkampfangriff wirkungslos verpuffen zu lassen.

Reiten

Die Spielerfigur ist in der Lage, sich auf einem Reittier oben zu halten. Sie kann es auch schaffen, schwierigere Manöver mit dem Tier durchzuführen oder das Tier in kritischen Situationen ruhig

zu halten. Reittiere können Pferde, Kamele, Esel oder andere in Eurer Fantasywelt typische Tiere sein.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Pferde** +1 auf das Reiten von Pferden.
- ◆ **Kriegspferde** +2 auf das Reiten von speziellen Kriegspferden und Pferden im Kampf.
- ◆ **Kavallerist** Kann Reiten, durch Führungsqualitäten ersetzen wenn es um das Befehligen von militärisch trainierten Reittieren geht.
- ◆ **Eins mit dem Reittier** Keine Einschränkungen auf Reiten bei fehlendem Sattel, Zaumzeug oder ähnlichem
- ◆ **Der Ring des Pferdeprinzen** Legendäres Schmuckstück, Fertigkeitswert für Reiten um zwei Stufen erhöht.



- ◆ **Bestienreiter** *Kann wilde Tiere – Nashörner, Elche, Bären, Elefanten usw. – als Reittiere nutzen oder zu solchen abrichten.*
- ◆ **Wie der Wind** *Ein Zauber, der eine Szene lang die Geschwindigkeit eines Reittieres für jeden ausgegebenen Schicksalspunkt verdoppelt.*

Scharfsinn

Diese Fertigkeit dient dazu, wichtige Dinge wahrzunehmen, die dem unaufmerksamen Beobachter vielleicht entgehen würden. Sie wird insbesondere passiv eingesetzt (von der Spielleitung), wenn die Spielerfigur nicht aktiv nach etwas sucht, sondern eher zufällig über eine Entdeckung stolpert.

Scharfsinn wird oft eingesetzt, um die Initiativ-Reihenfolge in einem Konflikt zu bestimmen (s. S. 87).

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Die Zeichen des Waldes** +1 auf Scharfsinn in freier Natur.
- ◆ **Fährtsucher** +2 auf Scharfsinn beim Entdecken von Spuren in freier Natur.
- ◆ **Handwerkliches Gespür** *Kann beim Erkennen von Auffälligkeiten an handwerklich erschaffenen oder bearbeitenden Objekten Scharfsinn durch Handwerk ersetzen.*
- ◆ **Großstadtjäger** *Keine Einschränkungen auf Scharfsinn durch große Menschenmengen, lautes Stimmengewirr, Verkehrslärm, usw.*
- ◆ **Die Zeitlupe** *Ein rätselhaftes Artefakt, durch dessen große Glaslinse alte und verwitterte Schriften lesbar wie am Tag ihrer Niederschrift erscheinen.*
- ◆ **Sternensicht** *Kann in tiefer Dunkelheit – bis hin zu einer nur von Sternen erleuchteten Nacht – ganz normal sehen.*
- ◆ **Wärmesicht** *Ein Zauber, der eine Szene lang die visuelle Wahrnehmung des Ziels ins Infrarote ausdehnt.*

Spiele

Eine Spielerfigur mit dieser Fertigkeit kennt sich nicht nur mit den verschiedensten Gesellschafts – und Glücksspielen bestens aus, sie gewinnt auch häufiger als andere Leute.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Strategie** +1 auf Spiele, bei allen rein strategischen Spielen wie Schach oder Go.
- ◆ **Go-Meister** +2 auf Spiele, wenn es sich um Go handelt.
- ◆ **Besiege den Spieler, nicht das Spiel** Kann bei Spielen, deren wesentliches Element das Bluffen ist, Spiel durch Täuschung ersetzen.
- ◆ **Hoher Einsatz** Keine Einschränkungen auf Spiele durch extrem hohe oder lebensbedrohliche Einsätze.
- ◆ **Der Weise Würfelbecher** Legendäres Artefakt, das nur in der Hand seines Besitzers optimale Würfelergebnisse garantiert.
- ◆ **Gesundes Misstrauen** Erkennt automatisch, wenn er an einem Spiel teilnimmt, in dem irgendwie betrogen wird.
- ◆ **Auf Leben und Tod** Mächtiges Ritual, das dem Zauberer erlaubt, nach Ausgabe all seiner vorhandenen Schicksalspunkte bei einem Spiel seiner Wahl um Lebensjahre zu spielen.

Sprachen

Die Spielerfigur kennt über ihre Muttersprache hinaus weitere Fremdsprachen (Dialekte werden in der Regel nicht mitgezählt) und zwar so viele, wie sie Stufenpunkte über „mäßig (+0)“ hat. Eine Spielerfigur mit dem Wert „gut (+3)“ hat also Kenntnisse in drei Fremdsprachen

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Traditionalist** +1 auf Sprachen, wenn es um formelle und veraltete Sprachformen geht.
- ◆ **Religiöse Schriften** +2 auf Sprachen, wenn es um Religionen und Kulte geht.
- ◆ **Klassiker** Kann Sprachen, durch Gelehrsamkeit ersetzen, wenn es um die Übersetzung klassischer Texte geht.
- ◆ **Dialektkenner** Keine Einschränkungen auf Sprachen wenn es um obskure Mundarten und Dialekte geht.
- ◆ **Blutschirm** Rätselhaftes Artefakt in Form einer kleinen gerahmten Glasscheibe, die für einen Blutstropfen (ein körper-

licher Belastungspunkt) eine darunter gelegte Buchseite in Übersetzung erscheinen lässt.

- ◆ **Polyglott** Die Zahl der bekannten Fremdsprachen ist kumulativ, d.h. Sprachen auf „gut (+3)“ steht für die Kenntnis von $+1+2+3=6$ Fremdsprachen!
- ◆ **Telepathisches Verstehen** Eine psionische Fähigkeit, die dem Telepathen direkt die Bedeutung der Worte seines Gegenübers vermittelt und ihm bei Ausgabe eines Schicksalspunktes sogar erlaubt, eine Szene lang selbst dessen Sprache zu sprechen.

Täuschung

Spielerfiguren mit dieser Fertigkeit sind Blender. Sie können andere belügen, täuschen und bluffen, ohne dass es sofort auffällt. Manchmal wird Täuschung auch nur als sekundäre Fertigkeit angewandt, um eine mit einer anderen Fertigkeit ausgeführte Handlung zu tarnen.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Unbewegt** +1 auf Täuschung, wenn es um das Vertuschen eigener Emotionen geht.
- ◆ **Keine Angst vor nichts** +2 auf Täuschung, wenn es um das Vertuschen eigener Furcht geht.
- ◆ **Diese Augen können nicht lügen!** Kann bei Blickkontakt Täuschung durch Ausstrahlung ersetzen.
- ◆ **Instinktiver Lügner** Keine Einschränkungen auf Täuschung unter dem Einfluss von Alkohol oder anderen Freizeidrogen.
- ◆ **Die Fleischmaske** Seltsames Artefakt, das mit dem Gesicht des Trägers verschmilzt – An- und Ablegen erfordert einen Schicksalspunkt – Fertigkeitswert in Täuschung um eine Stufe erhöht.
- ◆ **Stimmenimitator** Kann jedes Geräusch oder jede gerade gehörte Stimme nachahmen, wobei die Zahl dauerhaft „gespeicherter“ Stimmen den Fertigkeitswert in Täuschung nicht überschreiten darf.
- ◆ **Münchhausen** Ein Zauber, der es bei Ausgabe eines Schicksalspunktes erlaubt, eine Geschichte zu erzählen, die das Opfer für den Rest der Szene Wort für Wort glaubt.

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendar
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt



Technik

Diese Fertigkeit geht über reines Handwerk hinaus. Spielerfiguren, die sie beherrschen, sind in der Lage, die uralten Relikte des alten Imperiums und der noch älteren Reiche zu bedienen. Doch selbst, wenn sie viel Erfahrung und eine hohe Stufe in dieser Fertigkeit haben, ist ein solches Spiel mit unbekanntem Mächten immer mit hohem Risiko (also exorbitanten Schwierigkeitsgraden) verbunden.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Restaurator** +1 auf Technik, wenn es um die Reparatur beschädigter Relikte geht.
- ◆ **Waffenrestaurator** +2 auf Technik, wenn es um die Reparatur beschädigter Waffenrelikte geht.
- ◆ **Pilot** Kann bei der Bedienung technischer Fahrzeuge – „Gleiter“, „Bohrschiffe“ usw. – Technik durch Steuern ersetzen.
- ◆ **Technischer Instinkt** Keine Einschränkungen auf Technik beim Umgang mit bis dahin völlig unbekanntem Relikten.
- ◆ **Handbuch der Technosophengilde** Enormer Foliant voller Zeichnungen und alter Notizen, der mit etwas Glück – d.h. bei Ausgabe eines Schicksalspunkts – die Fertigungsstufe in Technik des Lesers für eine Szene um zwei Stufen erhöht.
- ◆ **Vom Blut der Alten** Wird von allen technischen Relikten, die den Zweck haben, die Identität des Nutzers zu überprüfen, als voll autorisiert anerkannt.
- ◆ **Technopathie** Eine psionische Fähigkeit, die es Psionikern erlaubt, mit manchen Relikten in direkten mentalen Kontakt zu treten oder diese bei Ausgabe eines Schicksalspunktes sogar auf bis zu zwei Zonen hinweg fernzusteuern.

Waffenloser Kampf

Hast Du keine Waffe, musst Du eben die Fäuste einsetzen. Diese Fertigkeit beschreibt alle Nahkampfformen, die ohne Waffeneinsatz von statten gehen.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Ringer** +1 auf Waffenloser Kampf, wenn es um Griffe, Hebel oder Würfe geht.
- ◆ **Nicht zu fassen!** +2 auf Waffenloser Kampf, um Griffen oder Hebeln zu entgehen.
- ◆ **Gemeine Tricks** Kann einmal pro Szene und Gegner Waffenloser Kampf durch Täuschung ersetzen.
- ◆ **Kampfschwimmer** Keine Einschränkungen auf Waffenloser Kampf im Wasser.
- ◆ **Fernschlagring** Magischer Ring, der dem Träger bei Ausgabe eines Schicksalspunktes erlaubt, einen bis zu zwei Zonen entfernten Gegner mit Waffenloser Kampf anzugreifen.
- ◆ **Nervenschaden** Kann bei erfolgreichem Angriff mit Waffenloser Kampf die dem Gegner zugefügten Belastungspunkte beliebig zwischen der körperlichen und geistigen Leiste aufteilen.
- ◆ **Geisterfaust** Psionische Fähigkeit, die es dem Psioniker erlaubt, seinen Modifikator in Waffenloser Kampf eine Szene lang für jeweils zwei geistige Belastungspunkte um eins zu erhöhen.



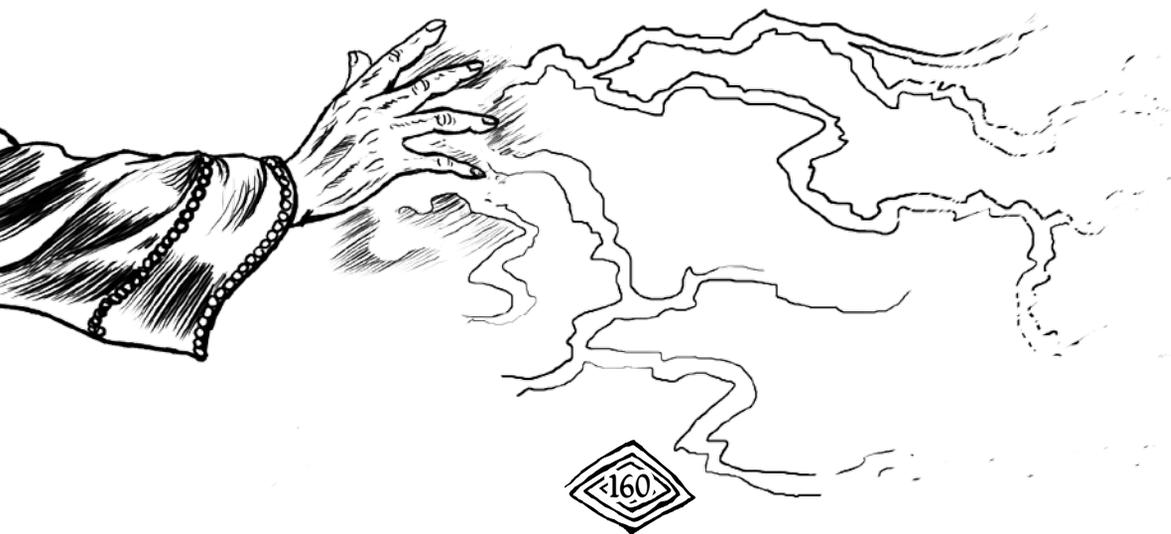
Zaubern

Die Spielerfigur kann magische Rituale und Zaubersprüche ausführen, egal ob aufgrund göttlicher Eingebung, arkanen Wissens oder weil sie mit einem Dämonen im Bunde ist. Mehr dazu im Kapitel über Magie (s. S. 126 ff).

Die arkanen Belastungspunkte werden nach der Formel $5 + \text{Zaubern-Wert}$ über „mäßig (+/ - 0)“ berechnet.

Mögliche Talente & Gaben:

- ◆ **Kampfmagier** +1 auf Zauber, die eine direkte körperliche Belastung bewirken oder abwehren.
- ◆ **Flammenkrieger** +2 auf Feuerzauber, die eine direkte körperliche Belastung bewirken oder abwehren.
- ◆ **Gelehrter** Kann beim Wirken von Magie Zaubern durch Gelehrsamkeit ersetzen.
- ◆ **Wahnsinn hat Methode** Keine Einschränkungen auf Zaubern durch das Auslösen eigener geistiger Konsequenzen.
- ◆ **Amulett der Macht** Um so seinen Fertigkeitswert in Zaubern für die Szene im Verhältnis 1 Schicksalspunkt = 1 Stufe zu erhöhen.
- ◆ **Magietoleranz** +2 arkane Belastungspunkte.
- ◆ **Zaubersinne** Ein Zauber, der alle Sinne des Ziels eine Szene lang für Magie empfindlich macht, so dass übernatürliche Wesen, verzauberte Objekte, aktive Zauber und ähnliches direkt erkennbar werden – auch wenn Nicht-Magier oft Schwierigkeiten mit der Interpretation dieser Sinneseindrücke haben.



Talente und Gaben

Diese besonderen Vorteile sind sozusagen ein Mittelding aus Fertigkeit und Aspekt. Es sind besondere Aktionen, die die Spielerfigur ausführen kann, ein magischer Gegenstand oder eine besondere übernatürliche Fähigkeit, die sie beherrscht. Von Aspekten unterscheiden sich Talente und Gaben insbesondere dadurch, dass sie für die Spielerfigur nicht von essenzieller Bedeutung sind.

Dennoch sind Talente und Gaben nicht einfach Fertigkeiten, die theoretisch auch jeder andere x-beliebige Bewohner der Spielwelt ohne weiteres erlernen könnte. Talente und Gaben sind aber oftmals an Fertigkeiten geknüpft und verbessern deren Anwendungsmöglichkeiten.

Man kann den Erhalt von Talenten und Gaben an bestimmte Voraussetzungen knüpfen, z. B. an die Mindeststufe in einer bestimmten Fertigkeit oder den Beitritt zu einer Organisation oder Kirche.

Sind Talente und Gaben besonders mächtig, kann man sie nur gegen Zahlung eines Schicksalspunktes verwenden.

Da Talente und Gaben – vergleichbar den Aspekten – eine Vielzahl von Dingen und Fähigkeiten sein können, macht es wenig Sinn, hier eine abschließende Liste aller in Eurem Fantasy-Setting denkbaren Möglichkeiten aufstellen zu wollen. Es werden schon genug Bäume für sinnlosen Papierverbrauch geschlagen.

Stattdessen wirst Du im Folgenden eine Bauanleitung für Talente und Gaben erhalten, um die Ideen, die Du dafür hast, in Deine Spielrunde einbringen zu können. Damit klarer wird, wie das Ganze funktioniert, gibt es auch ein paar Beispiele.

Der +1-Bonus auf Fertigkeiten (Fokus)

Mit diesem besonderen Vorteil hat die Spielerfigur eine Fertigkeit, die regelmäßig einen **Bonus von +1 beim Würfeln** erhält. Dies bleibt in der Fertigkeitenpyramide unberücksichtigt. Man kann mehrere Talente und Gaben besitzen, die dieselbe Fertigkeit mit einem Bonus ausstatten.

- 2 Grauenhaft
- 1 Armselig
- 0 Mäßig
- +1 Durchschnittlich
- +2 Ordentlich
- +3 Gut
- +4 Hervorragend
- +5 Großartig
- +6 Weltklasse
- +7 Legendär
- +8 Übermenschlich
- +9 Übernatürlich
- +10 Überirdisch
- +11 Göttergleich
- +12 Perfekt



Ein Beispiel:

Krogar, der Barbar, hat die Fertigkeit „Schleichen“ bei der Figurenerschaffung auf „gut (+3)“ erlernt. Als besondere Gabe wählt er „Bei den Schlangenkriegern“. Die Schlangenkrieger sind dafür berüchtigt, sich lautlos wie der Wind an jagbares Wild oder Gegner anschleichen zu können. Für seine Zeit bei diesem Nachbarstamm erhält er in vielen Situationen einen Bonus von +1 auf „Schleichen“, beherrscht diese Fertigkeit damit effektiv auf „hervorragend (+4)“, ohne dass dies die Fertigkeitenpyramide belastet. Dort steht die Fertigkeit nach wie vor bei „gut“. Natürlich hat dieser Bonus seine Grenzen. Bei dem Versuch, nächtens in das Schlafgemach der blonden Schankmaid zu huschen, hilft Krogar die Zeit bei den Schlangenkriegern leider nicht.

Der +2-Bonus auf Fertigkeiten in besonderen Situationen (Spezialisierung)

Mit diesem besonderen Vorteil hat die Spielerfigur eine Fertigkeit, die in bestimmten Situationen einen **Bonus von +2 beim Würfeln** erzeugt. Dies bleibt in der Fertigkeitenpyramide unberücksichtigt. Man kann mehrere Talente und Gaben besitzen, die dieselbe Fertigkeit mit einem Bonus ausstatten. Dieses Talent spezialisiert eine Fertigkeit und kann die nächste Stufe einer Fokussierung sein.

Ein Beispiel:

Rim, der Halblingsdieb, weiß genau, wen man in der Unterwelt ansprechen muss, um Diebesgut sicher und lukrativ an den Mann bringen zu können. Demgemäß ist sein Umhören-Fertigkeitswert „gut (+3)“. Mit dem Talent „Dunkelelfenhehler hab‘ ich immer schon gemocht“ erhält Rim +2 auf Würfelwürfe gegen diese Fertigkeit, wenn es Hehler dunklelfischen Ursprungs in der Gegend gibt. In diesem Falle würfelt Rim also gegen Umhören effektiv mit „großartig (+5)“ Trotz dieses Bonus bleibt die Fertigkeit Umhören in der Pyramide natürlich bei „gut (+3)“.

Das Talent ersetzt eine Fertigkeit gegen eine andere (Tausch)

Mit diesem besonderen Vorteil kann die Spielerfigur unter bestimmten Voraussetzungen **eine Fertigkeit gegen eine andere austauschen**. Dies macht natürlich nur Sinn, wenn die andere Fertigkeit besser beherrscht wird als die Ausgangsfertigkeit.

Beispiel:

Alicia, die Bardin, beherrscht „Kunst: Musizieren“ auf „großartig (+4)“. Da sie ein richtig freundliches Gesicht hat und alle sie nur niedlich finden, hat sie die Fertigkeit Einschüchtern leider nur auf Stufe „mäßig (+0)“. Aber sie hat die Gabe „Heruntergestimmte Laute“, mit der sie dem Instrument besonders bedrohliche Melodien entlocken kann. Benutzt sie also diese Gabe zum Einschüchtern ihres Publikums, kann sie statt des normalen „mäßig (+0)“-Wert in diesem Falle gegen „großartig (+4)“ würfeln. Sie tauscht also den Wert für „Einschüchtern“ gegen den für „Kunst: Musizieren“ ein.

Ignoriere die Einschränkung (Ignorieren)

Mit diesem besonderen Vorteil kann die Spielerfigur **Beschränkungen** auf eine bestimmte Fertigkeit **außer Acht lassen**, die ihr durch einen Aspekt durch das versuchte Unterbinden einer Aktion oder durch Begrenzungen (s. Kapitel 4, S. 111) auferlegt werden.

Beispiel:

Wilbur der Waldläufer beherrscht Reiten mit „gut (+3)“ und hat die Gabe „Reitet sein Pferd mit verbundenen Augen“. Mali, die er erhält, weil ihm jemand die Augen beim Reiten zuhält, weil ihm jemand einen Blindheitszauber auferlegt hat oder weil er sich eine heftige Bindehautentzündung zugezogen hat, wirken nicht auf seinen „Reiten“-Wert, der immer noch auf „gut (+3)“ ist.

Gegenstand

Mit diesem besonderen Vorteil besitzt die Spielerfigur einen **Gegenstand, der ihr einen Bonus auf eine Fertigkeit gewährt**. Der Gegenstand kann auch noch andere, nicht auf Fertigkeiten bezogene positive Eigenschaften haben.

Ein Beispiel:

Legion, der Söldner, besitzt das Schwert aus dem Stein, eine Gabe, die seine Nahkampf-Fertigkeit um +1 erhöht, wenn er mit dieser Waffe kämpft. Außerdem gibt das Schwert im Dunkeln einen fahlen Lichtschein ab, wenn man das Wort „Granit“ in zwergischer Sprache ausspricht.

Spezialeigenschaften

Mit diesem besonderen Vorteil besitzt die Spielerfigur eine angeborene oder sonstwie erworbene **Fähigkeit, die sie zu Besonderem befähigt**. Solche Fähigkeiten sind oft so mächtig, dass ihr Einsatz mit einem Schicksalspunkt bezahlt werden muss oder der Einsatz der Fertigkeit mit Belastungspunkten beglichen wird.

Ein Beispiel:

Torin, der Einäugige, ist ein Geweihter des Schlangengottes. Seine Gottheit hat ihn auserwählt und ihm die Gabe „Giftzahn“ überlassen. Torin kann nun per „Waffenloser Kampf“ versuchen, sein Opfer zu beißen und ihm damit Giftschaden zuzufügen (zusätzliche 5 Erfolge körperliche Belastung). Da dies eine besondere Verbindung mit dem Gott erfordert, muss er hierfür einen Schicksalspunkt ausgeben.

Magie, Magische Schule, Magische Fähigkeiten, Psi

In Malmsturm ist das Wirken von Magie an bestimmte Zauberschulen gebunden. Magiekundige in dieser Welt benötigen einen magischen Aspekt und haben nur dann die Möglichkeit, Zaubereffekte zu wirken, wenn sie eine entsprechende Ausbildung ge-

nossen haben. Diese Schulen oder Traditionen unterscheiden sich zwar in Weltanschauung und Stil, erlauben aber alle den Zugang zum gesamten Spektrum magischer Effekte, ob sie nun über die Unterwerfung von Geistern, das Zeichnen von Runen oder Kontrakte mit Dämonen funktionieren. Die magische Schule ist in erster Linie eine reine Zugangsvoraussetzung zum Zaubern. Hat eine Spielerfigur keine Zauberfertigkeit, so kann sie dieses Talent aber auch mit „Gelehrsamkeit“ verknüpfen und ist nun ein nicht zauberkundiger Gelehrter in Sachen Magie.

Beispiel:

Nurak der Hexer wurde von Lhorn, dem Toten, ausgebildet. Er hat somit den magischen Aspekt „Schüler von Lhorn dem Toten“. Außerdem hat er das Talent „Seyder“ (Hexer), was bedeutet, dass er sich mit seiner Ausstrahlung die Geister Untertan machen kann. Da seine Ausstrahlung weit besser ist als seine Fertigkeit im Zaubern, hat er außerdem das Talent „Schlüsselfertigkeit: Ausstrahlung“, welches ihm erlaubt, beim Wirken von Magie Zaubern durch Ausstrahlung zu ersetzen.



KAPITEL 6: DIE SPIELLEITUNG

| | | | |
|---|-----|--|-----|
| <u>Sandbox</u> | 170 | <u>Ulver, Stevans und Nenjas Sohn</u> | 190 |
| <u>Netzwerke</u> | 171 | <u>Der Flammendämon</u> | 192 |
| <u>Bang! Du bist tot!</u> | 172 | <u>Herzog Evad Teryllen</u> | 194 |
| <u>Familienprobleme</u> | 172 | <u>Das Abenteuer</u> | 194 |
| <u>Aufmachen, im Namen des Stadthalters!</u> | 172 | <u>1. Szene: Söldner gesucht</u> | 194 |
| <u>Improvisation!</u> | 177 | <u>2. Szene: Scharmützel an der Grenze</u> | 195 |
| <u>Schicksalspunkte und Spielstil</u> | 177 | <u>3. Szene: Empfang der Söldner</u> | 196 |
| <u>Plotimmunität</u> | 178 | <u>4. Szene: Erste Flammen</u> | 199 |
| <u>Die drei universellen Regeln des Spielspaß</u> | 179 | <u>5. Szene: Stevan</u> | 199 |
| <u>Weltenbau</u> | 181 | <u>6. Szene: Ein weiterer Wahrtraum</u> | 200 |
| <u>Flammende Rache (Abenteuer)</u> | 182 | <u>7. Szene: Ein Aufruf zum Selbstmord und eine Jagd</u> | 200 |
| <u>Hintergrund</u> | 184 | <u>8. Szene: Stevan soll nicht ermordet werden</u> | 202 |
| <u>Die Personen</u> | 186 | <u>9. Szene: Ulvers Alleingang</u> | 202 |
| <u>Ritter Stevan Aerynd</u> | 186 | <u>Ab hier bist Du auf Dich allein gestellt</u> | 202 |
| <u>Baronin Nenja Julkaerd, ehem. Aerynd</u> | 187 | <u>Ein paar der Söldner</u> | 203 |
| <u>Baron Odrich Julkaerd</u> | 189 | | |

THE MOUNTAIN



LEITEN VON ABENTEURN

Fate erlaubt großen Einfluss der Spieler auf das Handlungsgeschehen. Durch die Aspekte der Spielerfiguren sagen sie der Spielleitung, was sie gern im Abenteuer sehen würden, welche Themen und welche Figuren vorkommen sollen. Zugegebenermaßen machen das Spieler in allen Rollenspielen, indem sie ihre Eigenschaften festlegen; die Aspekte in Fate sind für die Spielleitung nur leichter zu lesen. Hohe Kampffertigkeiten in anderen Systemen können bedeuten, dass der Spieler Taktik liebt, es könnte aber auch sein, dass er als Kind zu häufig verprügelt wurde und sich im Spiel nichts gefallen lassen will, oder dass er einfach gern im Mittelpunkt steht (Kampf ist meist die zeitaufwendigste Handlung im Spiel, hohe Fertigkeiten bedeuten also, dass der Spieler in dem Bereich glänzt, der am meisten Zeit in Anspruch nimmt).

Die Aspekte sind da deutlicher. Der Aspekt „*Windfang, Zerstörer der Länder des Ostens*“ beschreibt deutlich, welche Themen der Spieler gern sehen möchte.

Die Spielleitung sollte also die Aspekte jederzeit im Auge behalten, wenn sie das Abenteuer vorbereitet, denn die Aspekte zeigen, was die Spieler gern im Abenteuer sehen würden. Gibt ihnen die Spielleitung, was sie wollen, erhöht das ihre Zufriedenheit mit dem Spiel – und mit zufriedenen Spielern hat auch der Spielleiter selbst mehr Spaß. Zusätzlich ermöglichen die Aspekte aber auch einen direkten Einfluss auf das Handlungsgeschehen, die Spielleitung muss also jederzeit flexibel sein und darf sich nicht auf vorgegebene Handlungsabläufe verlassen.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie größtmögliche Flexibilität zu erreichen ist: Reine Improvisation, eine so genannte „Sandbox“, die Entwicklung von Personennetzen und „Bangs“. Man kann all diese Techniken kombinieren und sollte es vielleicht auch tun. Die folgenden Zeilen beschreiben diese und andere Techniken.



Sandbox

Wer alte Abenteuer kennt, kennt auch die Sandbox. Es handelt sich dabei um die Karte eines Landstriches, häufig in Hexfelder unterteilt, auf der Dörfer, Städte, Drachen und Dungeons verteilt sind. Die Spieler bewegen sich über die Karte und kümmern sich um die Abenteuer, zu denen sie Lust haben. Die Spielleitung geht auf ihre Ideen ein, ohne sie in eine Richtung zu lotsen.

Abenteuer entstehen so ganz von allein. Wenn die Spielerfiguren beispielsweise zu einer Stadt kommen, die von Orks belagert wird, entschließen sie sich vielleicht dazu, in die Stadt einzudringen und den Bewohnern zu helfen.

Es gibt ein paar Grundregeln, die die Arbeit mit Sandkästen vereinfachen:

- ◆ Die Spielleitung darf nicht zu viel vorbereiten. Die Verteilung von ein paar Monsterlagern, Banditen, Mini-Dungeons und Siedlungen reicht vollkommen aus.
- ◆ Die Spielleitung muss bereit sein zu improvisieren (s. u.).
- ◆ Die Spielleitung muss großzügig Informationen verteilen: Wenn irgendwo ein Drache lebt, ist dieser auch in den Nachbarregionen bekannt und gefürchtet; er stiehlt Vieh und entführt Jungfrauen oder erpresst den König. Eine Räuberbande kann nicht lange völlig unbemerkt bleiben, irgendwann fällt auf, dass Reisende verschwinden. Ein Dungeon mit Schätzen ist bestimmt schon von anderen Abenteuergruppen aufgesucht worden, die vielleicht nicht zurückkehrten. All diese aus den für die Sandbox notierten Daten extrapolierten Informationen müssen an die Spieler weitergegeben werden, damit sie entscheiden können, ob sie Lust haben, sich in das eine oder lieber das andere Abenteuer zu stürzen.
- ◆ Die Spielleitung sollte genug Platz lassen, um die Ideen der Spieler einbauen zu können. Der Drache könnte schließlich auch von einem Spieler auf die Karte gesetzt werden, ebenso wie ein kleiner Krieg, ein Vulkanausbruch oder eine Hungersnot. Wenn die Spielleitung genug Platz zwischen den von ihr festgelegten Elementen lässt und ihre Vorbereitungen generell genug hält (siehe erster Punkte dieser Liste), erschaffen sie und die Spieler gemeinsam eine Landschaft voller Abenteuer und großartiger Geschichten (siehe auch „Schicksalspunkte und Spielstil“).

Netzwerke

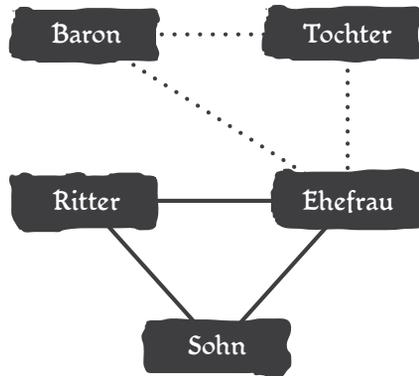
Eine immer beliebtere Methode, Abenteuer zu strukturieren wird im Rollenspiel „Sorcerer“ (www.sorcerer-rpg.com) von Ron Edwards beschrieben: der Aufbau eines Personennetzwerks, das Grundlage für freie und dramatische Abenteuer bildet. Die Netze wurden sehr ausführlich im RPG-Design-Forum „The Forge“ (www.indie-rpgs.com) diskutiert und weiterentwickelt und sind für Fate von besonderer Bedeutung. Schon bei der Charaktererschaffung erschaffen die Spieler ganz von allein ein solches Netzwerk. Um das Verständnis für den Nutzen eines solchen Netzwerks zu erhöhen, beschreiben die folgenden Zeilen, wie die Spielleitung selbst eines entwickeln und im Abenteuer nutzen kann.

Gute Geschichten handeln von Menschen. Das ist eine alte Wahrheit, die aber immer noch Gültigkeit hat, auch wenn sie im Rollenspiel häufig ignoriert wird. Konsequenzen ihrer Handlungen erleben die Spielerfiguren hauptsächlich durch andere Menschen: Sie machen sich Feinde oder Freunde, bringen Elend in die Welt oder säen Hoffnung. Besonders in der Welt des Malmsturms, in der Emotionen direkt und unmittelbar Einfluss auf alles (Menschen, Landschaft, Tiere und Pflanzen) haben, ist die Reaktion anderer Menschen auf die Spielerfiguren besonders wichtig.

Für die Vorbereitung eines Abenteuers malt die Spielleitung alle wichtigen Figuren der Geschichte auf ein Blatt Papier und verbindet diese mit Linien (oder malt das Netz auf, das bei der Charaktererschaffung entstanden ist). An die Verbindungslinien schreibt sie, wie diese zueinander stehen. Dabei beginnt sie mit allen Personen, die entweder verwandt sind oder eine sexuelle Beziehung haben – also mit Blut und Sex, sozusagen. Edwards schlägt vor, sich die Netzwerke aus alten Detektivromanen herauszusuchen, aber man kann sie auch selbst erfinden. Nennen wir dieses Grundgerüst das „Familiennetzwerk“.

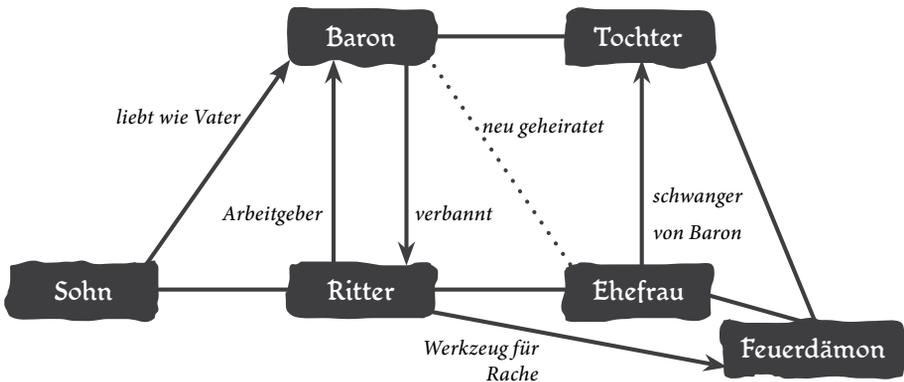


Beispiel:



Der Ritter hat einen Sohn. Seine Frau bekommt eine Tochter von einem Baron. Eine solche Dreiecksbeziehung bietet viel Potenzial für Konflikte.

Ist das Familiennetzwerk fertig, kann die Spielleitung beliebige andere Personen hinzufügen und mit Strichen verbinden und an die Linien schreiben, wie die emotionale Verbindung zwischen den Personen des so entstandenen Personennetzwerks ist. Am Ende sollte ein Netzwerk entstanden sein, in dem viele Leute sehr starke Motive und ganz persönliche Ziele haben und dabei mit anderen Leuten in Konflikt stehen und von wieder anderen unterstützt werden. Je stärker die Motivationen, desto besser läuft später das Abenteuer.



Das Netzwerk wird im Abenteuer „Flammende Rache“ erläutert.

Sobald die Spielerfiguren mit dem Netzwerk in Berührung kommen, bringen sie es in Bewegung, lösen Konflikte und Reaktionen aus, die wiederum ihrerseits zu Reaktionen und neuen Konflikten führen. Am Ende eskalieren die Konflikte wahrscheinlich von ganz von allein, was zu einem herrlichen Showdown führt. Helfen die Spielerfiguren einer Partei, reagiert eine andere entsprechend. Die Spielleitung muss nur noch die NSCs spielen und dafür sorgen, dass sie ihre Ziele verfolgen. Sie muss sich keine Sorgen um einen Plot machen, der von den Handlungen der Spielerfiguren zerstört werden könnte. Sie muss keine Figuren am Leben halten, von denen ein festgelegter Plot verlangt, dass sie später noch existieren. Die Spieler können sogar völlig frei ihre „Seite“ in den Konflikten wählen, ohne dass es den Ablauf des Abenteuers gefährden würde.

In Fate ist das alles, wie oben erwähnt, besonders einfach, denn die Spielleitung muss nur das bei der Charaktererschaffung entstandene Personennetzwerk ein wenig mit eigenen Figuren ergänzen und kann direkt losspielen.

Auf größerer Ebene kann die Spielleitung übrigens auch Organisationsnetzwerke anlegen, die ebenfalls ein hervorragender Nährboden für Abenteuer sind. Für jede Organisation sollten wenigstens der Anführer und ein oder zwei weitere Personen erstellt werden. Die Erstellung läuft genau so wie oben beschrieben, nur dass Verwandtschaftsbeziehungen natürlich keine Rolle spielen.

Bang! Du bist tot!

Es ist zwar relativ leicht, ein auf einem guten Netzwerk basierendes Abenteuer zu leiten, dennoch möchte die Spielleitung sich sicher nicht nur auf ihre spontanen Einfälle verlassen. Auch hier hilft Edwards' „Sorcerer“ weiter.

Mit einem Blick auf die Spielerfiguren, ihre Motive, Ziele und ihre Verbindung zum Netzwerk erdenkt sich die Spielleitung vor jedem Spielabend Szenen, die im Abenteuer vorkommen können (wohlgemerkt „können“, nicht: „müssen“). Fate macht es Spielleitern sehr leicht, denn was für die Spieler von Bedeutung ist, notieren sie bei der Charaktererschaffung als Aspekte auf den Charakterbögen. Auf diese Informationen sollte die Spielleitung häufig, aber nicht immer zurückgreifen. Für einen Spielabend sollten 5 bis maximal 10 solcher Szenen ausreichen.

Die Szenen werden so konstruiert, dass sie Handlungen der Spielerfiguren in Gang setzen. Am Spieltisch werden sie gespielt,

bis sie an Schwung verlieren. Dann sucht die Spielleitung eine andere Szene heraus und stößt damit neue Handlungen der Spielerfiguren an. Damit das funktioniert, müssen diese Szenen (Edwards nennt sie „Bangs“) zwei Bedingungen erfüllen:

1. Sie müssen die Spielerfiguren zur Handlung zwingen. Auch wenn sie nichts tun, muss das Auswirkungen haben, die für die Spielerfiguren spürbar sind.
2. Die Spielleitung darf keine Vorentscheidung treffen, welche Handlungen der Spielerfiguren „richtig“ und welche „falsch“ sind.

Kommt beispielsweise ein Fremder zu den Spielerfiguren und bittet sie um Hilfe bei der Suche nach seiner verschwundenen Tochter, wird Bedingung eins nicht erfüllt. Tun die Spielerfiguren nämlich nichts, hat das keinerlei Auswirkungen auf sie. Der emotionale Abstand zu einem Fremden und einem Mädchen, das sie nicht kennen, ist zu groß, als dass die Folgen einer Ablehnung die Spieler beeindrucken würden. Auch Bedingung zwei ist nicht erfüllt, denn wenn die Spielerfiguren ablehnen, stoppen sie damit die Handlung, was im Sinne des Abenteurers eine „falsche“ Entscheidung wäre.

Hat eine Spielerfigur allerdings den Aspekt „Familie in Gefahr“ und kommt ihr Bruder zu ihr und erzählt, seine Frau und seine Tochter wären verschwunden, wird damit die erste Bedingung erfüllt: Die Auswirkungen einer Ablehnung sind für den Spieler spürbar, denn er hat ja bei der Charaktererschaffung entschieden, dass seine Familie im Spiel von Bedeutung sein soll. Dennoch qualifiziert das die Szene immer noch nicht als Bang, denn hat die Spielerfigur zu ihrem Bruder ein gutes Verhältnis, ist eine Verweigerung der Hilfe eindeutig „falsch“ und somit bleibt der Spielerfigur nur eine Entscheidungsmöglichkeit, nämlich zu helfen.

Kann die Spielerfigur ihrem Bruder allerdings nicht vollständig trauen, z. B. weil er einem Kult beigetreten ist, der extreme Lebensbedingungen verlangt, ist die Entscheidung schwieriger. Es könnte schließlich sein, dass seine Frau und seine Tochter nicht entführt und in Gefahr, sondern abgehauen sind, weil sie sich nicht von dem Kult einverleiben lassen wollten. Um es auf die Spitze zu treiben, kann die Spielleitung die Frau und die Tochter mit der Bitte um Hilfe aus eben diesen Gründen zu der Spielerfigur kommen lassen. Was wird sie tun? Sind ihr ihre Familie oder der Wunsch ihre Schwägerin nach uneingeschränkter Freiheit wichtiger?

Klassische Abenteuerszenen sind selten Bangs. Das angreifende Monster muss besiegt werden (richtig), sonst ist man tot (falsch). Bei der Zeugenbefragung bekommt man entweder die gesuchten Informationen (richtig) oder nicht (falsch) und sobald es eine „gute“ und eine „böse“ Partei gibt, ist auch hier die Entscheidungen über „richtig“ und „falsch“ bereits gefallen. Man beachte beispielsweise wie sich die Situation mit dem Bruder verändert, sobald irgendeine Partei als „böse“ eingestuft wird. Bei Bangs ist es absolut essentiell, dass die *Spieler* entscheiden, wen sie als Gegner einstufen und wen als Verbündeten.

Häufig ist es notwendig, dass die Spielerfiguren mehr Informationen bekommen, als man es aus klassischen Abenteuern gewohnt ist. Die klassische Rätselstruktur funktioniert hier nicht. Im Zweifelsfall sollte die Spielleitung den Spielerfiguren alle Informationen gleich zu Anfang geben, damit umgeht sie die Gefahr, dass ein eigentlich ausgezeichneter Bang nicht funktioniert, weil den Spielerfiguren Informationen fehlen. Wissen die Spielerfiguren in obigem Beispiel nichts von der Kultzugehörigkeit des Bruders oder haben sie keine Ahnung davon, dass Mutter und Tochter den Kult nicht mögen, ist die zu treffende Entscheidung nicht schwierig, denn nach ihrem Wissensstand müssen die Spielerfiguren dem Bruder in diesem Fall helfen. Jede andere Entscheidung wäre „falsch“.

Häufig ist es schwer, Bangs auf mehrere Personen in der Gruppe zuzuschneiden, doch davon sollte sich die Spielleitung nicht abschrecken lassen. Sie schreibt einfach ein paar Szenen, die jeweils für eine andere Spielerfigur von Bedeutung sind. Sie muss nur dafür sorgen, dass alle Spielerfiguren gleichmäßig im Mittelpunkt stehen, der normale Zusammenhalt innerhalb der Gruppe sollte für den Rest sorgen, und selbst wenn es zu Konflikten innerhalb der Gruppe führen sollte, gewinnt das Abenteuer nur noch mehr an Tiefe und Bedeutung für die Spieler, denn nun sind die Konsequenzen ihres Handelns sogar innerhalb der Gruppe zu spüren.

Zwei weitere Beispiele sollen zeigen, wie gute Bangs aussehen könnten. Beide entstammen dem Rollenspielforum „The Forge“ und sind leicht für Malmsturm angepasst worden.

Familienprobleme

Du bist zu Hause. Deine kleine Schwester hat sich bei dir versteckt. Sie hält es nicht mehr zu Hause aus, sagt sie. Du hast versprochen, ihr zu helfen.

Es klopft an der Tür. Deine Eltern stehen vor der Tür und suchen deine Schwester. Es hätte einen Streit gegeben, erzählen sie, und deine Schwester hätte aus der Küche einen Laib Brot und Dörrfleisch genommen und wäre seitdem verschwunden. Dein Vater ist wütend. Deine Mutter ist verzweifelt und verheult. Was tust du?

Aufmachen, im Namen des Stadthalters!

Du warst gestern auf der Geburtstagsfeier eines reichen Händlers und hast diese unglaubliche Rothaarige kennengelernt. Du hast sie mit zu dir nach Hause genommen und dort ist es richtig zur Sache gegangen. Als du am nächsten Morgen aufwachst, liegt sie tot neben dir im Bett. Woran sie gestorben sein könnte, kannst du allerdings nicht erkennen. Es klopft laut an der Tür: „Aufmachen, im Namen des Stadthalters. Wir haben ein paar Fragen“, vernimmst du von draußen. (Man beachte wie hier entgegen der bisherigen Ratschläge eine Situation zu einem Bang gemacht wird, weil die Spielerfigur *nicht* alle Informationen hat. Sie weiß nicht, warum die Stadtwachen vor ihrer Wohnung stehen. Sobald sie es weiß, wird die Entscheidung, was zu tun ist, leichter.)



Improvisation!

Das Prinzip von Improvisation ist einfach, wenn man eine wichtige Grundregel befolgt. Sie wird im Indie-Rollenspiel „Dogs in the Vineyard“ sehr zentral eingesetzt und besagt:

„Sage: Ja, oder würfle.“

Das ist das ewige Mantra der Improvisation im Rollenspiel: „Sage: Ja, oder würfle.“

Ja hat viele Varianten. Man sagt: *Ja*; *Ja, aber* oder *Ja, und*.

Spontane Entscheidungen fällt man am besten, ohne darüber nachzudenken. 90% der so entstehenden Einfälle sind unspektakulär und genau das, was die Spieler erwarten. Das ist etwas Gutes. 10% der Einfälle finden die Spieler aber ungewöhnlich und überraschend, obwohl die Spielleitung sie als ganz „normal“ empfindet. Das liegt daran, dass jeder Mensch anders tickt. Spielleiter sollten sich darauf verlassen, dass ein paar ihrer spontanen Ideen für die Spieler überraschend sind, denn wenn er zu viel nachdenkt, blockiert er sich selbst.

Am Ende ist es einfach Übung. Spielleiter, die sich trauen, die geplanten Wege des Abenteurers zu verlassen, sich jederzeit die Frage stellen: „Was ist das Coolste, das als nächstes geschehen könnte“ und diese Frage schnell und aus dem Bauch heraus beantworten, werden nach ein paar Spielabenden keine Probleme mehr mit dem Improvisieren haben.

Schicksalspunkte und Spielstil

Schicksalspunkte und Aspekte können den Spielern, je nachdem wie sie eingesetzt werden, große Macht über die Welt und die Abenteuerhandlung geben. FATE-Kampagnen tendieren deshalb dazu, sehr erzählerisch zu sein. Alle Personen am Spieltisch erzählen gemeinsam eine Geschichte, alle können die Handlung bestimmen und Figuren, Orte und Gegenstände ins Spiel einbringen – nicht nur der Spielleiter. Die oben genannten Abenteuerstrukturen helfen der Spielleitung mit der großen Macht der Spieler umzugehen.

Für manche Abenteuerarten ist diese Mitbestimmung allerdings der Tod. Eine detektivische Geschichte kann durch neu eingeführte Personen zum Beispiel leicht zerstört werden und kleine „Realitätsveränderungen“ können Hinweise zunichte machen oder

Beispiel:

Spieler: „Gibt es hier eine Hintertür?“

Spielleitung: „Ja, aber ein schlafender Hund ist am Türpfosten angeleint.“

Oder:

Spieler: „Kann ich den Magier davon überzeugen, uns einen magischen Trank zu brauen?“

Spielleitung: „Ja, aber er verlangt zwei Jahre deiner Lebenszeit dafür.“

Oder:

Spieler: „Kann ich vom Pferd auf den fahrenden Wagen springen?“

Spielleitung: „Ja, und als du drüben ankommst, schlägt der Kutscher mit der Peitsche nach dir.“



Etwas zu Schicksalspunkten!

Vielleicht stellt Ihr Euch die Frage, ob nicht auch die Spielleitung Schicksalspunkte benötigt, um die Aspekte ihrer Nichtspielerfiguren, Schergen oder Szenarien zu benutzen.

Hierzu folgendes: Aspekte haben den Sinn, bestimmte Plot-Elemente zu verändern oder neu einzuführen. Das macht eine Spielleitung, die den Plot moderiert, sowieso die ganze Zeit. Soll die Spielleitung dann, wenn sie keine Schicksalspunkte mehr hat, mit dem Moderieren/Plotentwickeln aufhören? Das wäre ein wenig so, als dürfte ein Schiedsrichter im Fußball nur zehn Mal pro Spiel pfeifen. Aspekte sind nach unserer Auffassung Mechanismen, die die Möglichkeiten der Spieler erweitern sollen, ins Spiel einzugreifen. Und nicht umgekehrt dazu gedacht, die Einflussnahmemöglichkeiten der Spielleitung zu verringern.

Dennoch könnt ihr natürlich für bestimmte Situationen Aspekteinsätze der Spielleitung verbindlich festlegen, z. B. dass Nichtspielerfiguren genauso viele Schicksalspunkte bekommen wie Spielerfiguren, oder dass Schergengruppen nur einmal pro Szene einen Aspekt auslösen können. Eine gute Spielleitung sollte unserer Meinung nach so etwas aber auch ohne dieses Vehikel hinbekommen.

zentrale Hinweise viel zu früh offen legen. Auch für Gruppen, die lieber „normale“ Abenteuer spielen, in denen die Spielleitung durch eine abenteuerliche Geschichte führt, ist Fate absolut geeignet.

Dreh – und Angelpunkt ist der Einsatz von Schicksalspunkten. Alle Gruppen sollten sich vorher darauf einigen, wie viel Mitgestaltungsrechte die Spieler an der Welt und dem Abenteuer haben. Will die Gruppe ein Detektivabenteuer spielen, muss vorher festgelegt werden, dass Aspekte nicht aktiviert werden dürfen, um Hinweise zu bekommen. Hat die Spielleitung einen Plot geplant, muss sie in manchen Fällen den Einsatz von Schicksalspunkten verbieten. Diese Möglichkeit bieten die Regeln jederzeit, doch eine Spielleitung, die darauf zu häufig zurückgreifen muss, frustriert ihre Spieler.

Aus diesem Grund ist es besser, Verhaltensregeln festzulegen. Die Spielleitung kann vor der Kampagne oder auch jedem einzelnen Abenteuer ein oder zwei Regeln für den Einsatz von Schicksalspunkten festlegen, zum Beispiel: Kein Punkteinsatz, um den Mörder zu finden. Oder: *„Ich habe in dieses Abenteuer ein Geheimnis eingebaut, das immun gegen Schicksalspunkteinsatz ist. Ich rufe Plotimmunität aus, wenn ihr Schicksalspunkte auf eine Weise einsetzen wollt, die das Geheimnis berühren würde.“*

Die Spieler werden sich, wenn sie den ungefähren Rahmen kennen, schnell daran gewöhnen, wie häufig die Spielleitung den Einsatz von Schicksalspunkten verbietet.

Es wird übrigens angeraten, jedem Spieler am Tisch die Möglichkeit eines Vetos zu geben, nicht nur der Spielleitung. Greift eine Idee in den Hintergrund einer Spielerfigur ein oder findet ein anderer Spieler eine Idee nicht gut, sollte sie die Möglichkeit haben, den Einsatz eines Schicksalspunktes zu verhindern.

Plotimmunität

In diesem Zusammenhang kann die Zusatzregel „Plotimmunität“ eingeführt werden. Die Spielleitung kann jederzeit Plotimmunität kaufen, wenn die Idee eines Spielers prinzipiell gut ist, aber einfach gerade nicht ins Abenteuer passt. Der Einsatz des Schicksalspunktes ist damit verhindert. Damit die Kreativität des Spielers trotzdem belohnt wird, erhält er in diesem Fall einen Schicksalspunkt für seine Idee.



Wenn die Gruppe es will, kann die Plotimmunität verhandelbar sein. Will der Spieler unbedingt, dass seine Idee umgesetzt wird, kann er einen zweiten Schicksalspunkt einsetzen und die Spielleitung muss in diesem Fall ihr Angebot ebenfalls auf zwei Punkte erhöhen, will sie den Einsatz unbedingt verhindern. Maximal drei Punkte können auf diese Weise erhalten oder ausgegeben werden und das letzte Wort hat so oder so die Spielleitung.

Ob Plotimmunität verhandelbar ist, sollte vor dem Spiel festgelegt werden.

Die drei universellen Regeln des Spielspaß

Es gibt drei universelle Tipps, die jede Spielrunde verbessern, unabhängig von Geschmäckern, Genre oder Abenteuer. Spielleiter, die häufig improvisieren, haben keinerlei Schwierigkeiten damit, aber sie gilt auch für alle Spieler. Die drei universellen Regeln des Spielspaßes sind:

- ◆ Erwarte nichts!
- ◆ Sei flexibel!
- ◆ Schwimme mit dem Strom!

Nummer eins erinnert an Graham Walmsleys Ideen von „Zen in der Spielleitung“ („Play Unsafe“, Eigenverlag, ein empfehlenswertes Buch über Improvisation im Rollenspiel), zitiert von Dominic Wäsch in „Spieleiten“ (Prometheus Games), ist hier allerdings etwas anders gemeint. Wer Erwartungen an den Spieltisch bringt, wird fast zwangsläufig enttäuscht. Es gibt nur eine Ausnahme: Die Erwartung, Spaß zu haben und sein Bestes zu geben. Eine Spielleitung, die aber diese eine, ach so tolle Szene im Kopf hat, muss mit ansehen, wie der Hauptgegner mit zwei guten Treffern weggefegt wird oder wie sich die Spieler auf ganz andere Dinge konzentrieren und die Szene nebenbei erledigen. Der Spieler, der eine großartige Detektivgeschichte mit tollen Pointen erwartet, muss mit ansehen, wie sich die Gruppe eine Stunde lang mit einem unwichtigen Nebenplot aufhält, weil sie gerade Spaß daran hat und dafür bei der Lösung des Falls die wichtigsten Hinweise totredet.

Gruppen von Menschen, die sich in einem gemeinsamen kreativen Raum bewegen, verlassen zwangsläufig irgendwann den vorgesehenen Weg. Nur wer nichts erwartet, kann auch nicht enttäuscht werden. Flexibilität ist sowohl für die Spielleitung als für die Spieler wichtig und fällt jedem leichter, der vorher keine Erwartungen

hatte. Mit Flexibilität kann man genießen, was sich spontan entwickelt, kann auf die Wünsche der Mitspieler eingehen und Szenen erschaffen bzw. unterstützen, an denen die Runde im jeweiligen Augenblick Spaß hat.

„Schwimme mit dem Strom“: Man kann versuchen, den natürlichen Spielfluss zu beeinflussen, auch wenn man es nicht sollte. Der „Spielfluss“ ist in diesem Fall der „Gruppenzwang“, also die Richtung, in welche die Gruppe aufbricht. Man kann und sollte die Handlung mit Fatepunkten und Überraschungen verändern, aber möglichst selten den natürlichen Spielfluss. Es gibt Spielleiter, die ein Talent dafür haben, diesen natürlichen Spielfluss zu lenken. Im Normalfall bedeutet das aber Arbeit und Zeitaufwand und scheitert häufig.

Einfacher und erfolgversprechender ist es, mit dem Strom zu schwimmen, die Mitspieler zu beobachten und immer das beizutragen, was gerade am spaßigsten für alle erscheint. (Fate lädt dazu ein, diesen Spaß mit unerwarteten Aktionen und durch Fatepunkte herbeigebrachten Weltveränderungen zu bringen.) Den eigenen Spaß darf man dabei natürlich nicht vergessen (wenn man aber nichts erwartet und flexibel ist, kommt der Spaß von allein). Fühlt sich ein Spieler in einer Szene nicht wohl, lehnt er sich zurück und beobachtet das sich entfaltende Spiel, und sobald wieder etwas kommt, das ihm Spaß macht, steigt er ins Spiel ein und trägt so viel dazu bei, wie er kann.

Und was ist, wenn sich ein kompletter Spielabend in eine Richtung entwickelt, an der ein Spieler überhaupt keine Lust hat? – Es sind doch *alle* flexibel, oder? Entweder er übernimmt kurz die Führung und lenkt eine Szene in eine für ihn angenehmere Richtung, oder er meldet sich ganz offen zu Wort und bittet Mitspieler und Spielleitung um eine entsprechende Szene.

Das gleiche gilt für die Spielleitung. Laufen alle in eine Richtung, die so gar nicht zum Abenteuer passt, kann sie entweder mitgehen oder es einfach aussprechen, wenn ihr gerade nichts anderes einfällt: „Leute, wenn ihr euch jetzt trennt, sitzt die Hälfte von euch lange Zeit gelangweilt rum, weil in dieser Richtung einfach nichts ist. Sagen wir einfach, ihr habt das erledigt und trefft euch ein paar Stunden später wieder. Am Treffpunkt geschieht folgendes ...“

Bevor Entrüstungstürme einsetzen: „Das ist ja Railroading! Das ist schlechter Stil!“, natürlich sollte man so etwas nicht über-

strapazieren. Aber verdammen sollte man es auch nicht, denn ihr seid doch flexibel, oder?

Weltenbau

Die Erfindung einer ganzen Welt kann unheimlichen Spaß machen oder zu einer Bürde werden, die viel Zeit verschlingt und belastet. Um sich die Arbeit zu erleichtern, kann die Spielleitung die Welterschaffung mit Aspekten machen (oder einfach auf unsere Welt Malmsturm zurückgreifen).

Die Spielleitung erfindet zunächst einen kleinen Landstrich, in dem das Abenteuer beginnen soll. Sie zeichnet Besonderheiten in den kleinen Kartenabschnitt ein wie die Siedlung, in der sich die Spielerfiguren das erste Mal treffen, unheimliche Höhlen oder vielleicht den Bau eines Drachen. Am besten sie orientiert sich dabei an den Aspekten der Spieler. Anschließend weist sie diesen Kartenteilen Aspekte zu. Die Aspekte können ganz normal aufgerufen oder ausgenutzt werden. So verfährt sie mit allen Teilen der Landschaften, die sie zu Beginn festlegen will, z. B. Gottheiten, Herrschern oder Organisationen.

Die Konzentration auf Aspekte sorgt für eine sinnvolle Fokussierung auf das Wichtigste. Anstatt sich seitenlang über die Geschichte eines Landes und die politische Lage, seine Staatsform und Religion auszulassen, muss sich die Spielleitung lediglich auf ein paar spielrelevante Aspekte konzentrieren.

Nachbarregionen werden nach Bedarf erfunden. So bleibt die Spielleitung flexibel und kann sich auf den jeweils anstehenden Spielabend konzentrieren. Natürlich ist es ebenso möglich von vornherein mehr zu erfinden, sollte dies bevorzugt werden.

Beispiel:

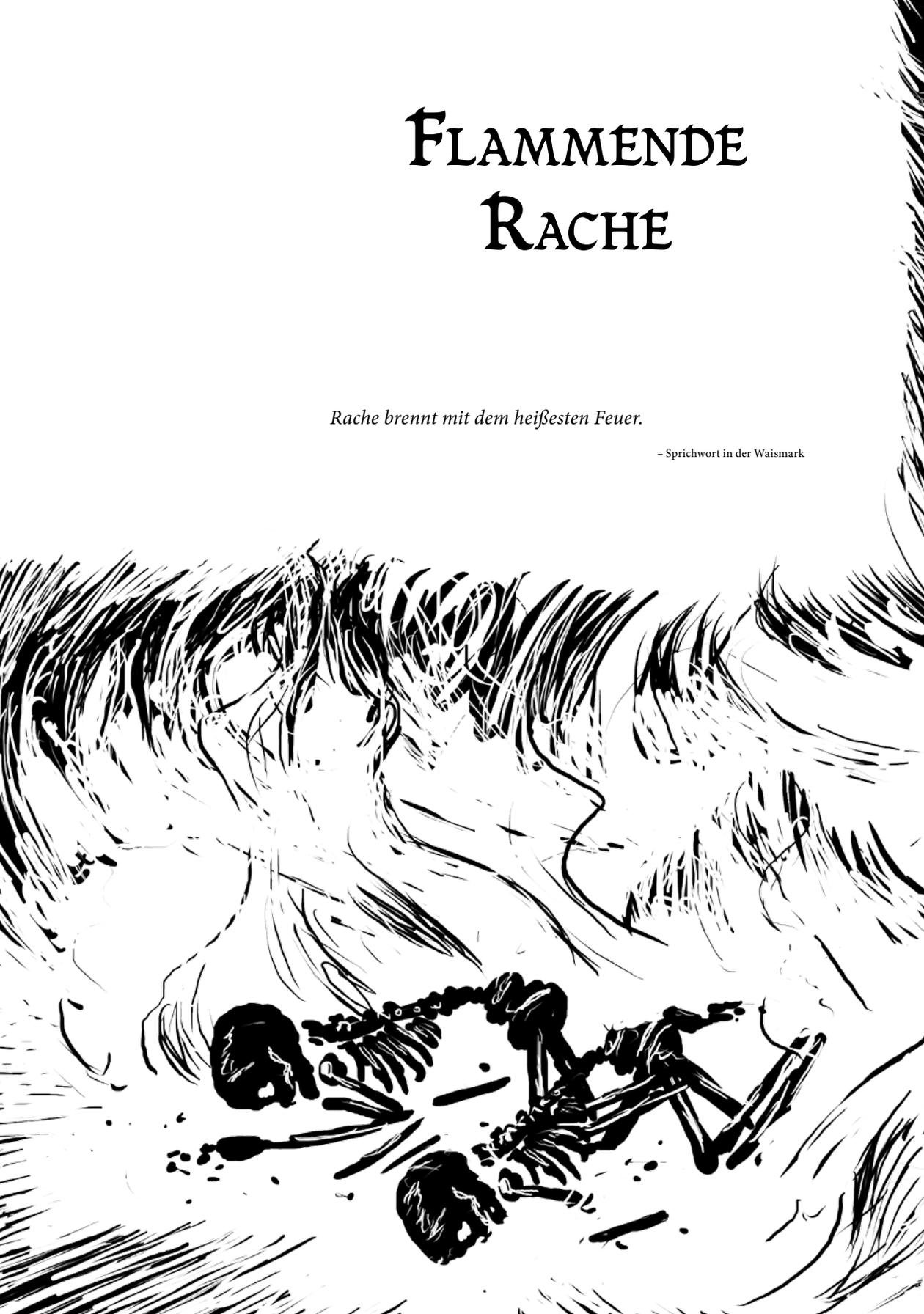
Stadt Wallgart: Uneinnehmbare Stadtmauern zwergischen Ursprungs; so viele Menschen, dass sie übereinander wohnen müssen; zwergisches Flüchtlingsviertel; geheimer Zufluchtsort des Chaosmagiers Willem von Schwalbenstein

Religion des Sonnengottes: Sonnenlicht gebührt den Gerechten; Gold hat die Farbe der Sonne; größter Feind der Sonne ist der Nachtdrache, der sie jeden Abend aufs Neue verschlingt.

FLAMMENDE RACHE

Rache brennt mit dem heißesten Feuer.

– Sprichwort in der Waismark





Einleitung

Das Abenteuer "Flammende Rache" greift auf das im Kapitel „Die Spielleitung“ vorgestellte Personennetz zurück. Es zeigt, wie aus einem einfachen Flussdiagramm ein fertiges Abenteuer werden kann.

Zunächst wird der Hintergrund beschrieben, dann das leicht ergänzte Personennetz abgebildet und auf die Charaktere im Einzelnen eingegangen. Anschließend werden teilweise Bangs, teilweise "normale" Rollenspielszenen vorgestellt, die so oder leicht verändert den Handlungsfaden fortspinnen.

Nach Szene 9 ist es kaum möglich vorzusehen, was die Spielerfiguren tun werden, und wir überlassen es den geschickten Händen der Gruppe, das Abenteuer zu beenden.

Hintergrund

In der Waismark lebte einst ein Ritter namens Stevan Aerynd. Er diente Odrich, dem Baron von Julkaerd, und begleitete eines Tages seinen Lehnsherren zum Herzog. Beim abendlichen Bankett zechten Herzog und Baron recht eifrig und letzterer landete, betrunken wie er war, in der Kemenate der herzoglichen Tochter. Dummerweise war das Mädchen bereits anderweitig versprochen. So galt das einvernehmliche Stelldichein als Schändung der zarten Jungfer. Dem Delinquenten drohten schwerste Strafen, wenn man ihn erwischte. Leider vernahm ein Knecht des Herzogs nachts verdächtige Geräusche und berichtete am Morgen seinem – inzwischen wieder nüchternen – Herrn. Befragt vom strengen Vater konnte die Tochter ihren Fehltritt nicht verbergen, weigerte sich jedoch trotz schlimmer Prügel, den Namen ihres Galans zu verraten.

Der Herzog forschte selbst nach und kam Odrich bald auf die Schliche. Dieser hätte normalerweise zu seinem Verbrechen gestanden und auf Gnade gehofft. Doch die Strafe hätte womöglich auch seine über Alles geliebte Frau in die Verbannung getrieben. Das wollte er nicht zulassen. In seiner Not beschloss der Baron, einen Sündenbock zu suchen und wählte seinen Begleiter: Ritter Stevan. Odrich legte falsche Spuren aus, die den Herzog zum Ritter führten. Selbst die größten Beteuerungen des armen Ritters halfen nichts: Er wurde in die herzoglichen Silberminen verbannt, wo er bis zu seinem Ende schuften sollte. Der rachsüchtige Herzog schickte zehn seiner Ritter nach Julkaerd. Sie zerrten Stevans Frau

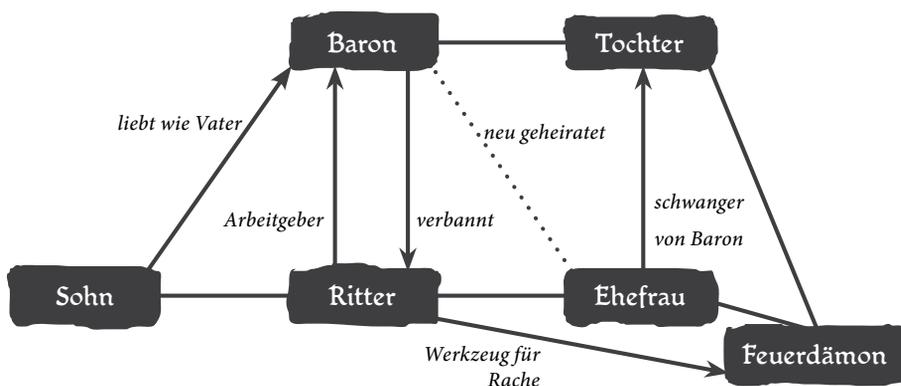
Nenja und seinen Sohn Ulver aus ihrem Haus, brannten es nieder und ließen die Beiden nur mit ihren Nachtgewändern bekleidet zurück. Stevans Frau, die den Anschuldigungen Glauben schenkte, verfluchte ihren Gatten, obwohl sie ihn schmerzlich vermisste – zu oft hatte sie erlebt, wie sich ihr geliebter Mann im Suff veränderte und unbeherrscht oder gewalttätig wurde.

Mit der Zeit verblasste ihre Wut. Odrich nahm Nenja und Ulver auf. Sie gedachte der guten Zeiten mit ihrem Mann und ihr Groll schwand – auch wenn sie Stevan nie verzieh. Ulver jedoch ließ sich nicht vom wohligen Balsam verrinnender Zeit einlullen. Wie sein Vater hegte er seine Wut, fütterte sie mit Erinnerungen an das brennende Haus und die vielen Nächte, die er seine Mutter weinen hörte. Sein Vater hatte ihn und seine Mutter in höchste Gefahr gebracht und um ein Haar in die Armut getrieben. Nur dem Baron war es zu verdanken, dass sie nicht auf der Straße leben mussten. Bis heute schließt er seinen Vater ins Abendgebet ein und wünscht ihm Krankheit und Tod.

Der Baron, gequält von Gewissensbissen, sorgte für die Familie des Ritters, so gut er konnte. Eine Freundschaft entstand zwischen ihm und Nenja. Als seine Frau ein Jahr später an einer Lungenseuche starb, fand er Trost bei der schönen Frau des Ritters. Langsam verwandelte sich die Freundschaft in Liebe.

Nach drei Jahren führte Nenja die rituelle Bestattung ihres Mannes durch. Kein Gefangener überlebte die Silberminen länger als drei Jahre. Niemand erhob Einspruch, als sie sich zur Witwe erklärte. Ein Jahr und einen Tag später konnte sie wieder heiraten und trat, angetan in feinsten Seide, mit Odrich vor einen Priester. Ein halbes Jahr später wurde sie schwanger und hofft nun, dem kinderlosen Baron einen Erben zu schenken.

Der Ritter jedoch überlebte die Silbermine. Angetrieben von Rachegehrn und Sturheit widerstand er größten Qualen, arbeitete fast verhungert und sogar mit gebrochenen Knochen weiter. Eines Tages stieß er in der Tiefe auf eine Höhle und ihren dämonischen Bewohner. Er ließ sich mit dem Feuerwesen auf einen Handel ein: Er versprach dem Dämon die pochenden Herzen der Familie des Barons, wenn er ihm bei seiner Rache helfen würde. So trug der Feuerdämon den Ritter aus den Silberminen in Sicherheit. Nur Dank seines starken Willens überlebte der Ritter die Brandwunden, die ihm der Flug mit dem Dämon bescherte. Dann zog er in seine alte Heimat, um seine Frau zu finden und am Baron furchtbare Rache zu nehmen.



Die Personen

Ritter Stevan Aerynd

Ritter Stevan ist ein ehrlicher, wenn auch jähzorniger und maßlos sturer Mann, der seine Familie liebte und seinem Herren ergeben diente. Er wäre für Baron Odrich in aussichtslose Kämpfe gezogen, hätte dieser es befohlen. Umso heftiger entbrannte sein Zorn als sein geliebter Herr ihn verriet. Wenn er zu Beginn des Abenteuers in die Baronie Julkaerd zurückkommt, ist er nur noch ein Schatten seiner selbst. Sein einstmaliges schwarzes Haar ist grau und stumpf, sein breiter Rücken wurde schmal und krumm. Seine vernarbten Hände kündeten von unmenschlicher Plackerei. Die einstmalige donnernde Stimme Stevans ist nunmehr schneidend und heiser.

Aspekte:

- ◆ Hass hält einen Mann am Leben
- ◆ Ehre kann man biegen, aber nicht brechen
- ◆ Auch Starrsinn ist Stärke
- ◆ In kalten Nächten scheint auch Höllenfeuer hell und warm
- ◆ Der Branntweinberserker

Fertigkeiten

„großartig (+5)“

Entschlossenheit

„hervorragend (+4)“

Ausdauer, Nahkampf

| | |
|-------------------------|--|
| „gut (+3)“ | Einschüchtern, Handwerk: Minenarbeit, Waffenloser Kampf |
| „ordentlich (+2)“ | Athletik, Fernkampf, Führungsqualitäten, Reiten |
| „durchschnittlich (+1)“ | Fahrzeug steuern, Fingerfertigkeit, Gelehrsamkeit, Spiele, Technik |
| Talente & Gaben: | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Mein Zorn findet sein Ziel! (Alle Angriffe, die Stevan in rauschhafter Wut gegen den Baron ausführt, benutzen Entschlossenheit statt der jeweiligen Kampffertigkeit.) ◆ Klingenwaffen (+1 auf Nahkampf mit Klingenwaffen) ◆ Pferde (+1 auf das Reiten von Pferden) ◆ Kriegspferde (+2 auf das Reiten von speziellen Kriegspferden und Pferden im Kampf) ◆ Furchtlos (+1 auf Entschlossenheit wenn es um Angst oder Einschüchterung geht) |
| Schicksalspunkte: | ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ |
| Belastungspunkte | |
| Mental | ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ |
| Körperlich | ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ |
| Arkan | ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ |

Baronin Nenja Julkaerd, ehem. Aerynd

Die Ehe mit Stevan war nicht einfach: seine Treue zum Baron, seine Sturheit und sein Jähzorn forderten Nenja Einiges ab. Wenn er etwas getrunken hatte – was zum Glück nicht oft vorkam – erhob er manchmal seine Hand gegen sie. Aber sie liebte ihren Mann



ehrlich und bedingungslos. Als sie erfuhr, dass er sie betrogen haben sollte und ihr Leben in Flammen aufging, hasste sie Stevan mehr, als sie je für möglich gehalten hätte. Denn er hatte sie und ihr Kind durch seine Tat in Gefahr gebracht und im Stich gelassen.

Mit der Zeit lernte Nenja, mit ihrer Wut umzugehen und irgendwann schlug sie in Mitleid um. Stevan würde bald sterben, warum sollte sie einen toten Mann hassen. Da Baron Odrich sie und ihren Sohn aufnahm und für sie sorgte, war sie in Sicherheit und konnte ihrem Mann vergeben. Beim Wiedersehen ist Nenja hin – und hergerissen zwischen Mitleid, Abscheu, ihrer alten Liebe und dem Wunsch, Stevan am liebsten zu vergessen.

| | |
|-----------------|---|
| Aspekte: | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Gereifte Schönheit ◆ Sorgende Mutter ◆ Alte Gefühle |
|-----------------|---|

Fertigkeiten

| | |
|------------|---------------|
| „gut (+3)“ | Einschüchtern |
|------------|---------------|

| | |
|-------------------|----------------|
| „ordentlich (+2)“ | Besitz, Reiten |
|-------------------|----------------|

| | |
|-------------------------|--|
| „durchschnittlich (+1)“ | Gelehrsamkeit: Politik, Führungsqualitäten, Gespür |
|-------------------------|--|

| | |
|-----------------------------|---|
| Talente & Gaben: | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Das Familienband (Ein gesegneter Ring, der Nenjas Familie beschützt: Einmal pro Szene hat ein Familienmitglied bei ihrer Anwesenheit einen Bonus von +2, um Schaden jeglicher Art abzuwehren. Wichtige Frage für den Spielleiter: Gehören Odrich oder Stevan – soweit es den Ring betrifft – zu ihrer Familie?) ◆ Stimmungssinn (+1 auf Gespür um die Stimmungslage in einer Gruppe oder einem Raum voller Menschen zu erkennen) ◆ Pferde (+1 auf das Reiten von Pferden) |
|-----------------------------|---|

| | |
|--------------------------|-------|
| Schicksalspunkte: | ◆ ◆ ◆ |
|--------------------------|-------|

Belastungspunkte**Mental:** **Körperlich:** **Arkan:** **Baron Odrich Julkaerd**

Baron Odrich Julkaerd ist der geborene Staatsmann: gebildet, gerissen und mit großem Charisma gesegnet. Seine Schwächen – gutes Essen, schöne Frauen, halbtrockener Wein und eine gewisse Unbeherrschtheit – hat er normalerweise im Griff. Er ist nicht übermäßig mutig, aber das würde ihm niemand ins Gesicht sagen. Für einen Baron ist er nicht sonderlich reich: Seine Burg besteht aus einem schmalen Turm und einem großen Fachwerkhaus umgeben von Palisaden. Seit Stevan verbannt, wurde dienen ihm nur noch drei Ritter. Odrich bevorzugte Stevan, vielleicht weil sie sich so ähnlich waren: Sie tranken gemeinsam, schimpften über den harten Winter, den heißen Sommer oder den gierigen Herzog.

Baron Odrich ist ruhig geworden, rührt kaum noch einen Tropfen Alkohol an und lässt die Frauenröcke in Ruhe. Er verliebte sich in Nenja und will keinen weiteren Fehler begehen, der alles zerstören könnte.

Aspekte:

- ◆ Schwerenöter im Ruhestand
- ◆ Geboren, um zu herrschen
- ◆ Letzter des Hauses Julkaerd (wird zu „Stolzer Vater“ nach der Geburt seiner Tochter)
- ◆ Ein Leben im Schatten des Verrats

Fertigkeiten„hervorragend (+4)“ **Führungsqualitäten**„gut (+3)“ **Reiten, Täuschung**„ordentlich (+2)“ **Besitz, Nahkampf, Fernkampf**

„durchschnittlich (+1)“

Einschüchtern, Scharfsinn, Spiel, Waffenloser Kampf

Talente & Gaben:

- ◆ Politischer Scharfsinn (Geht es um Intrigen oder Politik, hat Baron Odrich einen Bonus von +1 auf die Fertigkeit Scharfsinn.)
- ◆ Unbewegt (+1 auf Täuschung wenn es um das Vertuschen eigener Emotionen geht)
- ◆ Klingenwaffen (+1 auf Nahkampf mit Klingenwaffen)
- ◆ Instinktiver Lügner (keine Einschränkungen auf Täuschung unter dem Einfluss von Alkohol oder anderen Drogen)

Schicksalspunkte:



Belastungspunkte

Mental:



Körperlich:



Arkan:



Ulver, Stevans und Nenjas Sohn

Ulver ist drahtig, hat wildes Wuschelhaar und eine Adlernase. Er besitzt einen kaum zu befriedigenden Bewegungsdrang und nutzt jede Minute, um zu arbeiten oder den Kampf, das Reiten oder Schießen zu üben. Baron Odrich unterstützt ihn in jeder erdenklichen Weise und versucht, dem jungen Mann etwas Wissen über Taktik und Belagerungsmaschinen einzutrichtern, hat damit aber kaum Erfolg. Ulver vergöttert seinen Stiefvater, und auch wenn er überhaupt keinen Drang verspürt, selbst über eine Baronie zu herrschen, ist der Baron doch stets sein Vorbild gewesen.

Seinen leiblichen Vater hasst er mit brennender jugendlicher Wut. Er versteht nicht, wie seine Mutter Stevan vergeben konnte. Ihr Verhältnis ist gespannt. Seit Nenja schwanger ist, hat sich sein Verhalten verbessert. Baron Odrich gibt ihnen Zuflucht und Geborgenheit, und Ulver wird für Sicherheit sorgen – mit seinen 15 Jahren könnte er selbst schon Herrscher sein, wenn es die Götter so wollten. Die Spielerfiguren werden ihn als fast erwachsenen Mann und recht geschickten Kämpfer kennenlernen, dessen jugendliche Naivität zwar herzerwärmend aber zusammen mit seinem aufbrausenden Gemüt auch gefährlich ist.

Aspekte:

- ◆ Zur Hölle mit dem Mann, der uns die Ehre nahm
- ◆ Brennend vor Tatendrang
- ◆ Schande und Ehre sind wie Schwarz und Weiß
- ◆ Gehe jeden Weg bis an sein Ende

Fertigkeiten

„hervorragend (+4)“ **Athletik**

„gut (+3)“ **Ausdauer, Ausstrahlung**

„ordentlich (+2)“ **Entschlossenheit, Fingerfertigkeit, Führungsqualitäten, Waffenloser Kampf**

„durchschnittlich (+1)“ **Einschüchtern, Scharfsinn, Spiel, Waffenloser Kampf**

Talente & Gaben:

- ◆ Wahrträumer (Wenn Ulver einen Schicksalspunkt ausgibt, kann er undeutliche Visionen der Zukunft erträumen; stehen besondere Ereignisse bevor, träumt Ulver auch unfreiwillig von der Zukunft, ohne dass es einen Schicksalspunkt kostet.)
- ◆ Klingenwaffen (+1 auf Nahkampf mit Klingenwaffen)

◆ Bogenschütze (+1 auf Fernkampf mit Bögen)

◆ Furchtlos (+1 auf Entschlossenheit, wenn es um Angst oder Einschüchterung geht)

Schicksalspunkte: ◆ ◆ ◆ ◆

Belastungspunkte

Mental: ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Körperlich: ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Arkan: ◆ ◆ ◆ ◆ ◆

Der Flammendämon

Ein Feuerwesen, das mit bloßer Waffengewalt nicht besiegt werden kann. Sein Körper besteht aus geschmolzenem Stein oder lodernden Flammen. Der Dämon verbrennt gern Dinge und Menschen, er bekämpft Ordnung und Harmonie. Er erkennt Stevans Potential, Chaos zu verbreiten, lässt sich von dessen Familie und Vergangenheit berichten und wählt die Belohnung für den Handel zielsicher aus.

Der Dämon ist magisch an den Pakt gebunden. Er muss den Baron und dessen Familie verschonen, sollte Stevan die Vereinbarung brechen. In diesem Fall fiel Stevans Seele an den Feuergeist. Teil des Paktes ist, dass Stevan mit ansehen darf, wie der Dämon Baron Odrich verbrennt. Die einfachste Möglichkeit für alle Beteiligten, die Angelegenheit unbeschadet zu überstehen, wäre, wenn Stevan von dannen zöge und nicht zurückkehrte. Doch der Dämon würde dann vermutlich versuchen, Stevan und Odrich zu entführen und zusammenzubringen, damit er seine Opfer bekommt. Wenn Stevan geblendet wird, kann der Pakt allerdings auch nicht mehr vollendet werden...

Glaube, Magie und manche magischen Wesen und Waffen können den Dämon besiegen. Eine normale Klinge zerbricht er mit Vergnügen – wie das Genick dessen, der sie führt.

Aspekte: ◆ Nicht von dieser Welt

◆ Ein Sinn für Zerstörung

| | |
|-----------------|---|
| Aspekte: | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Diener des Paktes ◆ Das Wesen des Feuers |
|-----------------|---|

Fertigkeiten

| | |
|-------------------------|---------------------------------------|
| „hervorragend (+4)“ | Gewalt |
| „gut (+3)“ | Ausdauer, Waffenloser Kampf |
| „ordentlich (+2)“ | Fernkampf, Heimlichkeit, Scharfsinn |
| „durchschnittlich (+1)“ | Athletik, Nahkampf, Gespür, Täuschung |

| | |
|-----------------------------|--|
| Talente & Gaben: | <ul style="list-style-type: none"> ◆ Im Herzen der Flamme (Das Ausgeben eines Schicksalspunktes erlaubt es dem Dämon, bis zum nächsten Sonnenaufgang mit einer Flamme beliebiger Größe zu verschmelzen – oder diese vorzeitig wieder zu verlassen. In dieser Form ist er unsichtbar, bewegt sich automatisch mit der Flamme mit und kann alles in ihrem Umfeld normal wahrnehmen. Erlischt die Flamme jedoch, während er in ihr ist, erleidet der Dämon sofort eine körperliche Konsequenz!) ◆ Feuerschleuder (Kleine Flammen oder Magmaklumpchen aus der Hand schleudern, Schaden wie Bogen, kann brennbare Stoffe entzünden.) ◆ Lava oder Lohe (hat entweder einen vulkanischen Körper aus Lava und Basalt oder besteht ganz aus Flammen, kann dann fliegen, jedoch nichts Materielles greifen) ◆ Unheilige Existenz (nur Magie, magische Waffen oder die Angriffe eines wahrhaft Gläubigen können ihm irgendeine Art von Belastung zufügen) |
|-----------------------------|--|

| | |
|--------------------------|---------|
| Schicksalspunkte: | ◆ ◆ ◆ ◆ |
|--------------------------|---------|

Belastungspunkte

Mental:



Körperlich:



Arkan:



Herzog Evad Teryllen

Der Herzog wird in diesem Abenteuer wahrscheinlich nicht persönlich in Erscheinung treten, da er aber einige Handlungen des Abenteuers auslöst, soll er trotzdem beschrieben werden.

Der Herzog ist ein hagerer Mann von fast zwei Metern Größe. Seine Spielleidenschaft und Freude an Luxus und gutem Essen haben ihn in geldliche Schwierigkeiten gebracht, die er zu überwinden sucht, indem er einige der ihm untergebenen Baronien selbst regiert. Auf diese Weise fließen die Steuern direkt an ihn. Einen Krieg mit mehreren Baronien könnte er kaum gewinnen. Also versucht er mit List und Tücke, die Barone aus dem Amt zu drängen. Einen Baron hat er in Misskredit gebracht, und Odrich hetzt er Räuberbanden auf den Hals.

Die Strafe, die er Stevan und seiner Familie auferlegte hatte, hat nichts mit seinem Geldmangel zu tun. Dieser wurde erst in den letzten zwei Jahren akut. Der ehrliche Zorn eines Vaters trieb ihn zu diesen harten Maßnahmen. Dass die Entjungferung seiner Tochter eine politisch wünschenswerte Hochzeit verhinderte, hat seinen Zorn nicht gemildert, war aber nicht dessen hauptsächliche Ursache.

Das Abenteuer

Mehr als das bisher Beschriebene wird für das Abenteuer eigentlich nicht benötigt. Es fehlt nur noch eine Einstiegsszene, in der die Spielerfiguren die Hauptakteure des Abenteuers kennen lernen. Die folgenden Szenen könnten diesen Zweck erfüllen.

1. Szene: Söldner gesucht

Die kleine Baronie Julkaerd leidet unter Räubern, welche Dörfer und Reisende überfallen. Der Baron ist kurz davor, Bauern zu

den Waffen zu rufen. Da die Erntezeit bevorsteht, wäre das eine Katastrophe für die betroffenen Familien und den Geldbeutel des ohnehin nicht reichen Barons.

Die Spielerfiguren erfahren, dass Baron Odrich Julkaerd Söldner für einen Kampf gegen die Räuber sucht. Es könnte zum Beispiel ein "Auftraggeber" auftauchen oder der Einstieg gelingt in medias res direkt mit der nächsten Szene.

2. Szene: Scharmützel an der Grenze

Die Spielerfiguren befinden sich an der Grenze der Baronie Julkaerd und geraten in ein Scharmützel zwischen einem Ritter mit vier Bauern und einem halben Dutzend Räuber. Der Ritter und die mit Speeren bewaffnete Landwehr patrouillierten die Grenze der Baronie, als sie von sechs Strauchdieben überfallen wurden. Das Versteck der Finsterlinge liegt ganz in der Nähe im Wald auf einem Hügel.

Der Kampf sollte nicht allzu schwierig für die Spielerfiguren werden. Ihre Hauptaufgabe wird wohl darin bestehen, die Bauern zu schützen. Deren Kampfkünste sind erbärmlich: hauptsächlich fuchteln sie mit den Speeren herum, um die Räuber auf Abstand zu halten.

Falls Räuber gefangen genommen werden, ist aus ihnen herauszubekommen, dass sie im Herzogtum Teryllen erfuhren, es solle hier leichte Beute geben. Der Ritter (er stellt sich als Ritter Jorn vor und bedankt sich förmlich aber ehrlich bei der Gruppe) wird bei diesen Worten sofort hellhörig und fragt nach. Die Räuber berichten, dass ein fein gekleideter Herr sie in einer Taverne ansprach und unaufgefordert und "ganz im Vertrauen" von der Baronie Julkaerd erzählte. Sie flehen um ihr Leben und versprechen, nie wieder zurückzukehren oder sogar für den Baron zu kämpfen, wenn sie nicht bestraft würden. Es wäre ihr erster Überfall, versichern sie, und ganz bestimmt der letzte. (Letzteres stimmt sogar.)

Ritter Jorn verdächtigt sofort Herzog Teryllen als Drahtzieher und erzählt das auch gern den Spielerfiguren. Er bittet sie, sich dem Baron anzuschließen, um die Baronie gegen diesen niederträchtigen Schurken und seine Räuberbanden zu verteidigen. So oder so bittet er die Gruppe, ihn in die Burg zu begleiten, damit sich der Baron persönlich bei ihnen bedanken könnte.

3. Szene: Empfang der Söldner

Dem Ruf nach Söldnern sind noch ca. zwei Dutzend weitere Haudegen gefolgt: Primitive Schlägertypen, die für Gold sicher auch wehrlose Mütter und ihre Kinder erschlagen würden, sind genauso vertreten wie professionelle Söldner unterschiedlicher Güte. Gute, zuverlässige Kämpfer, die sich mit den Spielerfiguren messen könnten, sucht man vergeblich. Die Spielleitung sollte sie unprofessionell und wenig kompetent darstellen. Die Hauptpersonen der Geschichte sollten gegenüber den Spielerfiguren leicht Vertrauen entwickeln können. Für Baron Odrich, Nenja und Ulver, wie auch für den später auftauchenden Stevan müssen sie die Hauptansprechpartner werden.

Auch wenn die meisten Söldner wenig vertrauenswürdig erscheinen, ist Baron Odrich froh über jeden Mann und hat abends zu einem Bankett geladen, wo er die Kämpfer kennenlernen möchte. Einzelgespräche finden im Laufe des Tages und am nächsten statt, Lohnverhandlungen werden ausnahmslos auf später verlegt.

Die Spielerfiguren müssen sich etwas gedulden, bis sie den Baron zu sehen bekommen. Er ist zu beschäftigt, um sie sofort zu empfangen. Ritter Jorn sorgt dafür, dass sie nicht allzu lange warten müssen und so lernt die Gruppe bald den imposanten, dickbäuchigen Baron von Julkaerd kennen, der sich mit lauter Stimme bedankt und sie für den heutigen Abend einlädt – egal, ob sie für ihn arbeiten wollen oder nicht. Er hofft, sie am Abend überreden zu können, ihn zu unterstützen, selbst wenn sie jetzt ablehnen. Bis dahin werden sie gebeten, im Hof oder der Gaststätte des Dorfes zu verweilen. Sie dürfen gern ihre Zelte im Hof aufschlagen, was einige der anderen Söldner bereits getan haben. Es herrscht reges Treiben: Zelte werden aufgebaut und Pferde versorgt. Die herum-sitzenden Haudegen beobachten das emsige Treiben der beiden Knechte und der Magd.

Die Halle ist karg und nur mittelgroß, dafür biegt sich die lange Tafel in ihrer Mitte unter gutem Essen. Der Baron hat auffahren lassen, was sein Keller und die nahen Bauernhöfe hergaben: Honigsaucen, Geflügel in scharfer Kruste und allerlei Braten nebst eingelegtem Gemüse, verschiedenen Kuchen und Süßigkeiten. Zwei große Weinfässer sind angestochen und ein weiteres kann beschafft werden, falls der Abend feucht-fröhlicher werden sollte als angenommen.

Kurz nach Sonnenuntergang werden die Gäste hereingebeten. Baron Julkaerd begrüßt sie mit einer kleinen Rede. Es soll gespeist und getrunken werden, und die Sorgen möge man für heute vergessen. Morgen werde man sich um alles Weitere kümmern.

Der Abend wird nicht nur zum Feiern, sondern auch für Verhandlungen genutzt. Baron Odrich spricht mit jedem Kämpfer, wenn alle satt und vielleicht sogar angetrunken sind und handelt mit ihnen einen Preis aus, in der Hoffnung, dass die nette Stimmung den Sold verringern möge. Der Baron hat für das Fest seine Keller fast vollständig geplündert. Viel Geld ist nicht in der Kasse und das gibt der ansonsten so stolze Mann auch zu, wenn die Forderungen zu hoch werden. Er stellt den Spielerfiguren seine Frau Nenja vor und erzählt von ihrer Schwangerschaft. "Zum Winter wird sie gebären, und wenn die Räuber bis dahin nicht vertrieben sind, wissen wir nicht, ob wir unser Kind durchbringen können", berichtet der Baron zähneknirschend.

Spielerfiguren mit passenden Fähigkeiten können eine Menge über den Baron und seine Frau erfahren. Er ist geschickt und spielt Stolz und Mitleid gut aus, um den Preis zu drücken. Es ist offensichtlich (auch für Leute ohne passende Fertigkeiten), dass er die Wahrheit sagt, wenn er von der Gefahr für seine Familie und die Baronie spricht. Die Spielerfiguren lernen Nenja als liebende Ehefrau kennen, die sich sehr auf ihr Kind freut. Alte Sorgenfalten in ihrem ansonsten makellosen Gesicht sprechen von einem bewegten Leben. Sollte sie jemand unverschämter Weise darauf ansprechen, erzählt sie vage von Stevan und ihrer Vergangenheit. Es sollte klar sein, dass sie keinen Groll gegen den vermutlich toten Ritter hegt.



Auch Ulver lernen die Spielerfiguren an diesem Abend kennen. Er ist ein leicht aufbrausender Fast-Erwachsener, der seinen Unwillen nicht verbergen kann, wenn sich einer der Söldner daneben benimmt, wie es an diesem Abend des Öfteren geschehen wird (vielleicht müssen die Charaktere schlichtend eingreifen, wenn ein Streit zwischen den Söldnern zu eskalieren droht – auch Ulver wird in diesem Fall versuchen einzuschreiten, allerdings nur dann mit Erfolg, wenn die Kontrahenten nüchtern genug sind, um sich von einem adligen “Knirps” einschüchtern zu lassen). Ob die Charaktere es hören wollen oder nicht: Ulver wird irgendwie ins Gespräch einfließen lassen, dass Baron Odrich sein Ziehvater und sein echter Vater Abschaum ist, der hoffentlich in der Unterwelt ewige Qualen erleidet. Außerdem bekommen die Spielerfiguren mit, dass den Jungen etwas bedrückt. Falls sie danach fragen, berichtet er von einem Wahrtraum letzte Nacht. Falls nicht, können sie hören, wie er seiner Mutter davon berichtet, als sie ihn auf sein sorgenvolles Gesicht anspricht.

Ulver berichtet von dem eigenartigsten Wahrtraum, den er je hatte. Normalerweise sieht er allerlei ungenaue Bilder von dem, was geschehen wird. Doch diesmal ist nur eine Botschaft nach dem Aufwachen übriggeblieben: Ein Wesen aus Licht und Wärme wird erscheinen. Ein altes Unrecht wird beglichen werden, doch Leid und Elend werden ihn und seine Familie heimsuchen. Ob das Wesen aus Licht der Überbringer der Nachricht, des Leids oder der Vergeltung ist, weiß Ulver nicht zu sagen.

Achtung:

Die Spielerfiguren und auch die anderen Hauptpersonen müssen alles über den Pakt und die Hintergrundgeschichte erfahren, damit die ganze Dramatik der Situation klar und das Füllen einer Entscheidung entsprechend schwierig wird. Wie die Spielleitung das bewerkstelligt, entscheidet sie am besten aus der Situation heraus. Ulvers Wahrträume, eine Unterhaltung mit Ritter Stevan oder gar dem (grinsenden) Feuerdämon können die nötigen Informationen liefern. Selbst der Baron wird gern seine Sicht der Dinge schildern (und auch sein schlechtes Gewissen und die Angst, die er um seine damalige Frau hatte), sollten ihn die Spielerfiguren ansprechen. Eine alte Magd ist ebenfalls in die Tragödie eingeweiht.

4. Szene: Erste Flammen

Stevan und der Feurdämon erreichen an diesem Abend die Baronie. Der ehemalige Ritter bittet den Feurdämon, die Burg auszukundschaften. Dieser nutzt die Gelegenheit, um ein wenig Verwirrung und Chaos zu stiften. Da Stevan wie beschrieben dem Baron in die Augen sehen will, wenn dieser verbrennt, darf ihn der Dämon noch nicht töten.

Das Bankett wird plötzlich von Schreien unterbrochen, ein Knecht stürmt herein und brüllt: *“Feuer! Es brennt! Ein Feuergeist verbrennt die Ställe!”* Draußen herrscht flammendes Chaos, Rauch lässt die Augen tränen und Schreie der panischen Pferde hallen durch die Nacht. Der Dämon gibt sich wenig Mühe, verborgen zu bleiben.

Auch in dieser Szene können die Spielerfiguren besondere Kontakte zur Familie des Barons knüpfen.

5. Szene: Stevan

Da einige Zelte in Flammen aufgingen, dürfen manche Söldner in der Halle schlafen. Die Nacht war kurz und die Spielerfiguren sind wahrscheinlich müde, wenn sie am nächsten Tag mit dem Baron ihren Sold aushandeln. Zu ihren Aufgaben – sollten sie die Arbeit annehmen – gehört das Patrouillieren der Wälder und Wege und die Jagd nach den Räufern. Da Baron Odrich von Ritter Jorn erfahren hat, dass wahrscheinlich der Herzog hinter den Überfällen steckt, stellt er in Aussicht, einen besser bezahlten Spionageauftrag zu vergeben.

Stevan versucht, sich unter die Söldner zu mischen und beobachtet die Burg so gut er kann. Er versucht herauszufinden, was sich in den letzten Jahren ereignet hat und ist bestürzt, als er von der Heirat seiner Frau erfährt! Das ist das Schlimmste, das ihm widerfahren konnte. Stevan zieht sich zurück, um seine Gedanken zu ordnen.

Er beschließt, einige der Söldner um Hilfe zu bitten. Seine Wahl fällt auf die Spielerfiguren. Bei erster Gelegenheit lockt er sie an einen Ort, an dem er ungestört mit ihnen sprechen kann. Er erklärt ihnen, dass die Familie des Barons in Gefahr sei. Ein schrecklicher Geist würde kommen und den bösartigen Baron vernichten. Vielleicht wird die gesamte Burg in Schutt und Asche gelegt. Es sei

ausgleichende Gerechtigkeit, die den Geist auf die Baronie hetze, berichtet Stevan kryptisch, denn der Baron sei ein widerwärtiger Mann, der vernichtet werden müsse. Dass Unschuldige dabei zu Schaden kommen, ist nicht im Sinne Stevans.

Stevan ist sich noch nicht sicher, ob er den Dämon unter diesen Umständen überhaupt auf den Baron hetzen will, denn auch die Spielerfiguren, so stark sie auch wirken mögen, sind wahrscheinlich keine Gegner für das Flammenwesen.

Es ist zu erwarten, dass sich die Gruppe mit seinen Antworten nicht zufrieden geben wird, und so muss Stevan immer mehr preisgeben. Er geht davon aus, dass er mit der Wahrheit weiter kommt als mit Lügen, denn schließlich ist er im Recht. Notlügen durchschauen die Spielerfiguren hoffentlich schnell. Stevan erzählt so viel, wie die Spielleitung für nötig und sinnvoll erachtet. Optimal läuft die Szene, wenn die Spielleitung Stevan als gebrochenen Mann darstellen kann.

Falls die Spielerfiguren beschließen, Stevan anzugreifen, kommt der Dämon zu seiner Rettung.

6. Szene: Ein weiterer Wahrtraum

Ulver sucht die Spielerfiguren auf. Er hatte in der Nacht einen weiteren schrecklichen Wahrtraum: Sein Vater würde zurückkehren und Nenja und ihn selbst in große Bedrängnis bringen. Ulver ist entsetzt, dass seine Mutter im Traum mit aller Kraft versuchte, seinen Vater zu retten, obwohl – und auch das zeigten die Traumbilder deutlich – der Baron sie wirklich liebt und fast alles für sie geben würde. Ulver versteht das nicht. Wie kann sie Stevan verzeihen, nach allem, was er getan hat? Er bittet die Spielerfiguren, seine Mutter zu beschützen, sollte ihr Gefahr drohen. Mit dem Baron hat er natürlich auch schon darüber gesprochen, doch will Ulver für weiteren Schutz für seine Mutter sorgen.

7. Szene: Ein Aufruf zum Selbstmord und eine Jagd

Ein Bauernjunge, völlig eingeschüchtert von den vielen Kriegern im Hof der Burg, übergibt den Spielerfiguren einen Brief. Ein Fremder bat ihn, das Schreiben dem Baron auszuhändigen. Es sei von höchster Wichtigkeit, habe der Fremde gesagt. Der Junge bittet die Gruppe, den Brief zu übergeben, und eilt davon.



In dem Brief steht:

An den Schurken Odrich Julkaerd.

Vor fünf Jahren hast Du Schuld auf Dich geladen und noch heute wird sie beglichen werden. Du wirst sterben und mit dir deine Frau und Dein Adoptivsohn. Ein Feuerdämon aus der Unterwelt wird Deine Burg mit Dir und allem, was Dir lieb ist, vernichten. Nur du kannst das Unglück verhindern: Scheide freiwillig aus dem Leben! Heute zur Mittagsstunde stürze Dich von der Zinne des Turms. Das ist deine einzige Chance, das Grauen aufzuhalten!

Mögest Du für Deine Taten auf Ewigkeit in der Unterwelt brennen!

Stevan

Stevan glaubt zwar nicht, dass sich der Baron freiwillig opfert, aber es ist das Einzige, das ihm zu diesem Zeitpunkt einfällt. Selbst töten kann er den Baron nicht, denn sobald er ihn erblickt, wird der Flammendämon erst Odrich paktgemäß umbringen und dann Nenja und Ulver entleiben. Stevan ist sich nicht sicher, ob ihn die Untreue seiner Frau stark genug kränkt, um ihren Tod zuzulassen, doch zurzeit kann und will er diese Entscheidung nicht treffen.

Der Baron ist außer sich ob des Briefes. Er tobt, erinnert sich aber schnell daran, dass er beobachtet wird und beruhigt sich wieder. Das schlechte Gewissen quält ihn. Aber da er eine schnelle Entscheidung treffen muss – immerhin ist seine schwangere Frau in Gefahr – bleibt ihm nur Eines: Er ruft zur Jagd auf den Mann, der das Schriftstück verfasste. Noch glaubt Odrich nicht, dass Stevan lebt. Unabhängig davon, ob ihn die Spielerfiguren von Stevans Rückkehr überzeugen können, ist es unwahrscheinlich, dass Odrich sich und seine Baronie opfert, um seine Frau zu retten. Die Ausrede, er sei schließlich für viele Menschen verantwortlich, nutzt er gern und oft.



8. Szene: Stevan soll nicht ermordet werden

Die Jagd auf Stevan soll vor der Baronin geheim gehalten werden. Doch irgendwie erfährt sie davon (am besten natürlich von den Spielerfiguren). Sie bricht in Tränen aus vor Zorn und Trauer, will aber, dass Stevan geschützt wird. Er hat genug gelitten. Für seine Rettung benötigt sie Hilfe und wendet sich (natürlich) an die Spielerfiguren. Für die zweifache Heirat will sie eine Lösung ohne Blutvergießen finden.

9. Szene: Ulvers Alleingang

Ulver beschließt, nicht tatenlos zuzusehen, wenn seine Mutter und sein Wahlvater in Gefahr sind. Er sucht einen alten Magier auf und bittet um magischen Schutz vor den Flammen des Dämons. Dann zieht er mit Rüstung und Schwert in den Wald, um das Feuerwesen zu jagen – und den Mann, der nun schon zum zweiten Mal seine Familie in Gefahr bringt.

Der Dämon durchbricht den Schutzzauber mit Leichtigkeit, kann Ulver aber erst vernichten, wenn der Baron tot und damit sein Teil des Paktes erfüllt ist. Das wird ihn aber nicht daran hindern, den Jungen zu verletzen oder zu verstümmeln. Stevan wird versuchen, das zu verhindern. Wenn die Baronin von Ulvers Vorhaben erfährt, setzt sie alle Hebel in Bewegung, um ihn vor Schaden zu bewahren, und so könnte es sein, dass auch die Spielerfiguren bei der Konfrontation anwesend sind.

Ab hier bist Du auf Dich allein gestellt

Spätestens ab hier sollte das Abenteuer genug Eigendynamik entwickelt haben. Die Spielerfiguren werden ihre eigenen Pläne verfolgen und die anderen Charaktere genug Persönlichkeit entwickelt haben, dass sie praktisch schon ein Eigenleben führen.

Stevan könnte die Spielerfiguren bitten (oder versuchen sie zu erpressen), dass sie Nenja und Ulver entführen und in Sicherheit bringen. Baron Odrich könnte einen Hexer aus der Nachbarbaronie holen lassen, um den Flammendämon zu besiegen. Ulver wechselt die Seiten, wenn er erfährt, dass der Baron der Bösewicht dieser Geschichte ist. Auch der Dämon könnte den einen oder anderen Plan aushecken, um die Situation noch verworrener und



gefährlicher zu machen. Weitere Räuberangriffe könnten vorher verfeindete Gruppen zur Zusammenarbeit zwingen.

Eine optimale Lösung zu finden, wird nicht einfach. Wird Stevan geblendet, könnten alle Hauptpersonen am Leben bleiben, der Dämon wird aus Rache trotzdem den einen oder anderen Unbeteiligten erschlagen. Das gleiche geschieht, wenn Stevan stirbt, was aber der Dämon zu verhindern versucht. Der Feuergeist ist nur mit magischer Hilfe zu besiegen. Sollte der Baron von jemand anderem als dem Dämon umgebracht werden, wäre das Hauptproblem auch erledigt.

Die Spielleitung sollte die Dramatik so lange wie möglich durch logische Aktionen der Figuren aufrecht erhalten. Dann wird "Flammende Rache" zu einem spannenden und dramatischen Abenteuer, das den Spielern keine Wege vorschreibt, aber auch nicht mit einem einfachen Kampf zu beenden ist.

Ein paar der Söldner

Falls die Spielleitung einige Söldlinge benötigt, ist hier eine kurze Liste, die gegebenenfalls ergänzt werden kann.

- ◆ **Sylgunde Gaerdener:** Sie ist eine Matrone von Frau mit langen blonden Zöpfen und lauter Stimme. Sie ist recht jähzornig und flucht gern.
- ◆ **Phellep Peimirk:** Ein unrasierter Strauchdieb, schnell mit dem Schwert, aber langsam im Geiste.
- ◆ **Lodgar Festel:** Fast schon zu geschneigelt für einen Söldner. Er achtet stets auf sein Äußeres. Lodgar ist ein kaltherziger egoistischer Mann, der seine Mutter für ein paar Münzen verraten würde.
- ◆ **Ilda Bhormatt:** Eine Intrigen spinnende Blondine, mäßig hübsch und voller Komplexe; leidlich gute Kämpferin.
- ◆ **Laers:** Ein eher schwacher Kämpfer, der mehr daran interessiert ist, die nächste Magd auf sein Lager zu bekommen, als seinen Mut im Kampf zu beweisen. Er hat eine Glatze und einen Kinnbart.

KAPITEL 7: MALMSTURM – EINE VORSCHAU

| | |
|--------------------------------|-----|
| <u>Die Welt</u> | 206 |
| <u>Der Norden</u> | 210 |
| <u>Das Imperium</u> | 221 |
| <u>Die Waismark</u> | 226 |
| <u>Die restlichen Gegenden</u> | 232 |

THE MOUNTAIN



MALMSTURM

EINE VORSCHAU

Die Welt von Malmsturm ist groß und alt, gleichermaßen von den Kräften der Natur und der Geschichte geformt. Allerdings weiß niemand, wie weit genau diese Geschichte wirklich zurück reicht, und selbst Gelehrte scheinen die Antwort zu fürchten. Man erzählt von Kriegen, in denen Monde und Sterne starben, von allwissenden Herrschern und einem göttlichen Kaiser – und die Weisen hoffen, dass dies nur Märchen sind. Man weiß von einem uralten Imperium, das eine Welt verwüstete, um unsterblich zu werden, und dessen Sterben nun kein Ende kennt. Man wünscht eine Erneuerung durch Mut und Leidenschaft und fürchtet, was dies entfesseln könnte.

In dieser Welt existieren wahnsinnige Magier neben mächtigen Maschinen, deren Geheimnisse niemand mehr kennt, gnadenlose Goldgier neben grenzenlosem Glauben und brennendes Eis neben Klängen aus den Knochen eines Helden. Jedes Kind weiß hier um die Wirkung von Geschichten und die Kraft des Willens, die legendären Helden und teuflischen Zauberern gleichermaßen Macht verleiht, die aber auch im Chaos des magischen Malmsturms enden kann. Im Folgenden werden drei der dramatischen Hauptschauplätze dieser Welt in Kürze vorgestellt: der eisige Norden mit seinen barbarischen Stämmen, die vergessene Kolonie der Waismark mit ihren verwilderten und verwunschenen Landstrichen, und das einst große Imperium mit seinen gewaltigen Städten. In diesen Regionen ist nur wenig über die restlichen Gegenden der Welt bekannt, die dementsprechend nur in groben Umrissen Erwähnung finden.



Der Norden



Die Waismark

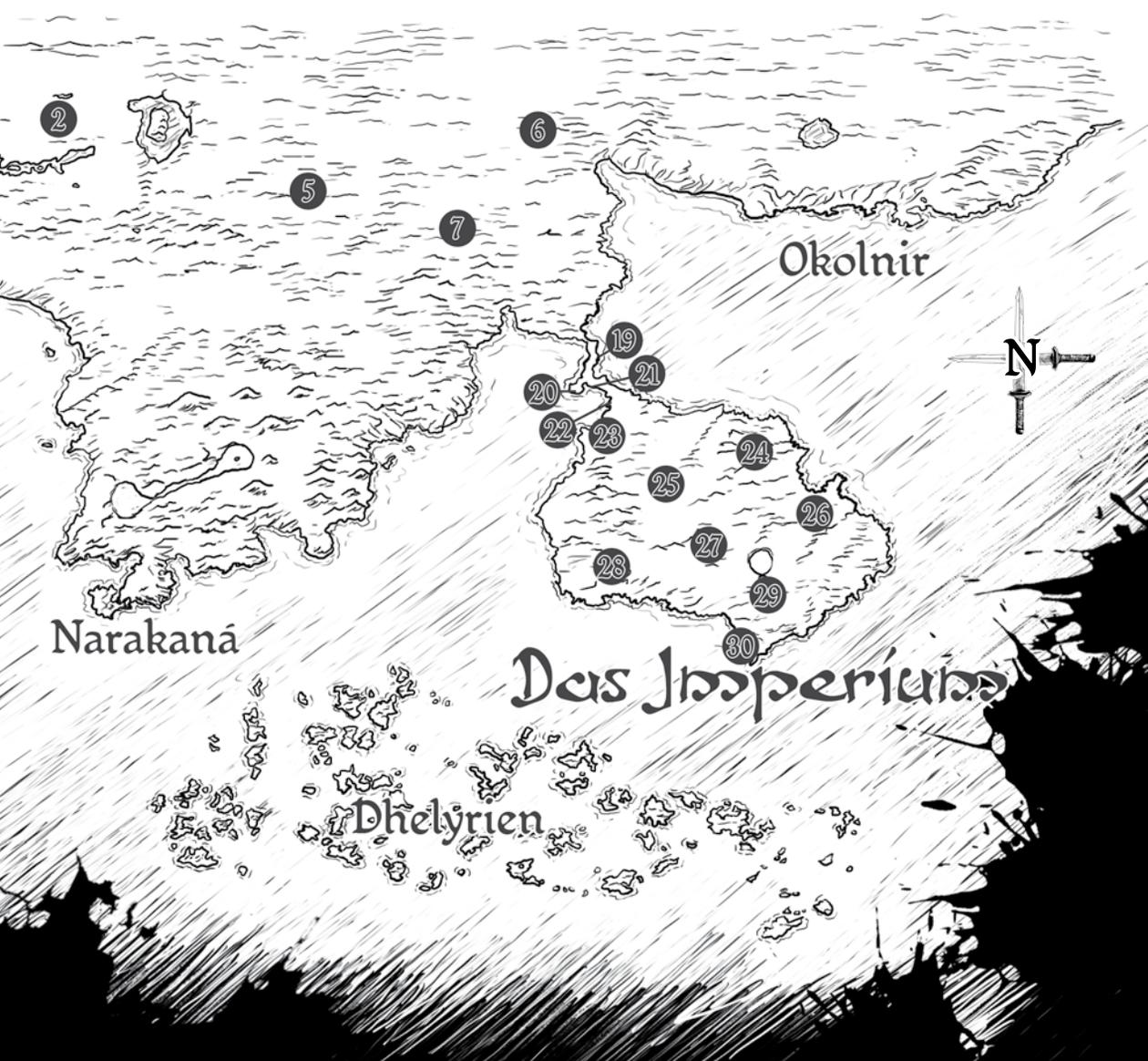


Der Norden

1. Hocheben von Khor 2. Arsali 3. Nebelmeer 4. Hodmimforst
5. Nifelend 6. Surmagebirge 7. Valgrind 8. Nedderfaellen

Die Waismark

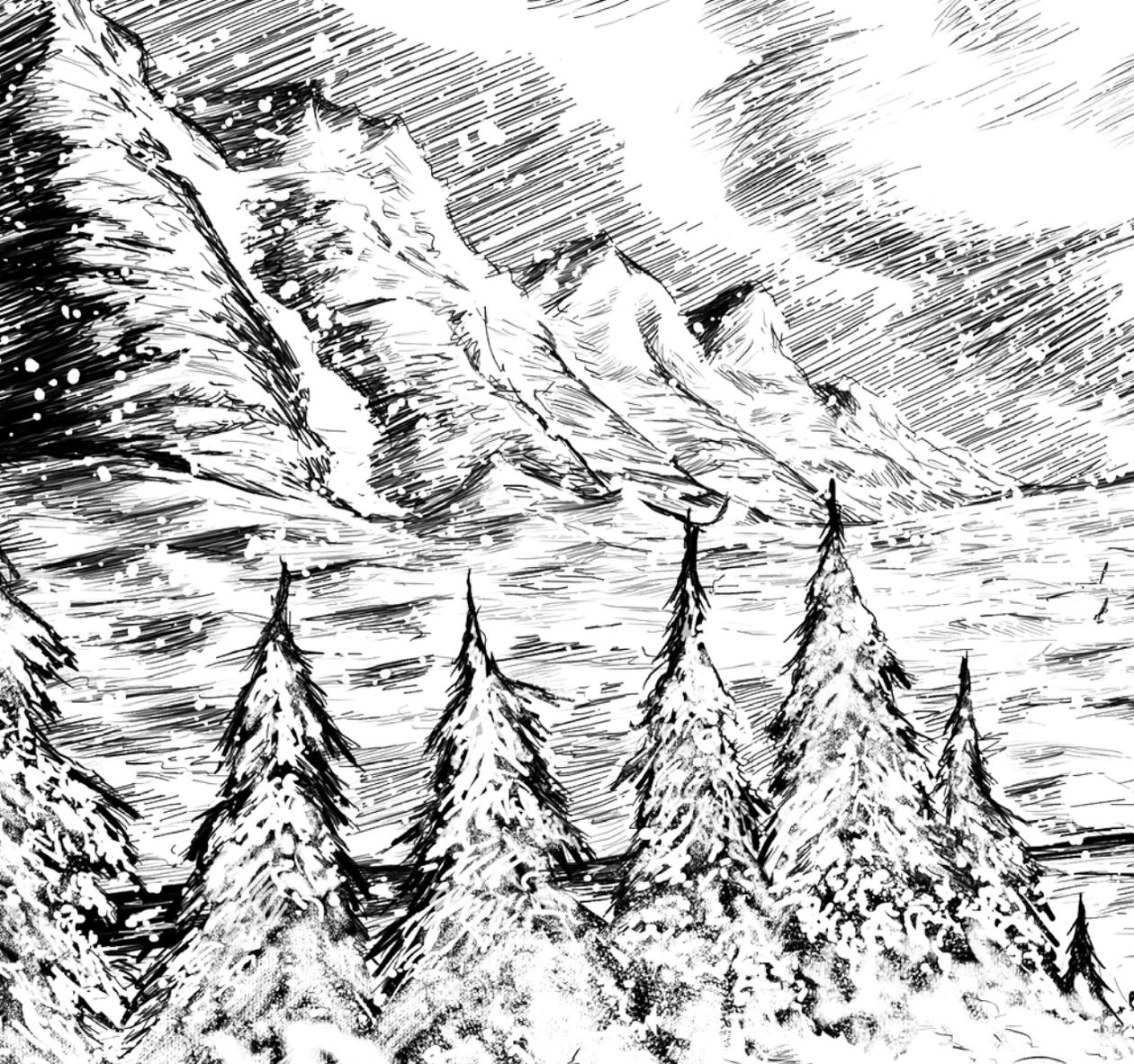
9. Lhonoir 10. Lystenoy 11. Logry's 12. Paym 13. Askarpen
14. Brocæliand 15. Brogaerne 16. Slyddersee 17. Bræwelland
18. Leradin



Das Imperium

Das Imperium

19. Nephelin 20. Realgar 21. Viridin 22. Kalomel 23. Alecto
24. Manea 25. Anosia 26. Elpis 27. Melinoe 28. Pandia
29. Lyssa 17. Manto



DER NORDEN

„Häuser, Feuer und Essen brauchen die Menschen, um im Winter nicht zu sterben. Bier, Met und Schnaps brauchen die Menschen, um im Winter zu leben. Aber Geschichten, Geschichten brauchen die Menschen, um leben zu wollen!“

NÖRDISCHE REDENSART



Was ist der Malmsturm

Der Malmsturm ist die Macht der Magie selbst. Warum sollten Seyder und Galder ihn fürchten? Nur Narren und Kinder erschrecken vor ihrem eigenen Schatten. Ich bin kein Narr. Ich bin Yrkoon der Große und ich werde meinen Schatten bezwingen!

Yrkoon der Jüngere, kurz vor seinem Verschwinden irgendwo in Iallerbrund

Der Norden – hier ruht die größte aller Landmassen wie eine gewaltige schneebedeckte Haube auf der Welt: der einzige Kontinent des Planeten und Schauplatz der meisten Geschichten von Malmsturm. Das Herz des Nordens wird nahezu vollständig von einem Gebirgszug eingeschlossen, der Nedderfaellen genannt wird. Jenseits dieses Berglands liegen die Steppen von Vigrith, sowie die Halbinseln der Waismark und des Imperiums. In zwei gewaltigen Talkesseln inmitten der Berge verbergen sich die Aschewüsten der Nakaná und das unerforschte Ödland von Okolnir. Die Gebiete sind so groß, vielfältig und abgeschieden, dass ihre Einwohner während des größten Teils ihrer Geschichte kaum Kontakt mit der übrigen Welt hatten oder danach verlangten. Legenden berichten von einem mystischen Reich, welches einst das gesamte Gebiet vom Hodmimforst bis zu den Gletschern der Hochebene von Khor beherrschte. Doch seit diesen lange vergangenen Tagen ist der Norden eine dünn besiedelte Region der Sippen und Dörfer, der Mammuts und Schneelöwen, der Stämme und Stadtstaaten. Selbst in den Adern mancher Gelehrter fließt noch barbarisches Blut und mancher Barbar ist mehr Raubtier als Mensch. Sogar das legendäre Imperium scheiterte hier – ein Scheitern, infolge dessen das Imperium beschloss, das Antlitz des Planeten auf Dauer zu verändern, ganze Landstriche zu verheeren und sich für immer vom Rest der Welt zurück zu ziehen. Die rauen, kaum zivilisierten Nordländer ertrugen diese Erschütterungen besser als andere Völker, für die ein Rückfall in die Barbarei weit tiefer ausfallen musste. Seit über zweieinhalb Jahrtausenden streifen Fallen stellende Waldbauern durch die Dunkelheit des Hodmimforstes, treiben wilde Thraskiten ihre Pferde über die Hügel des Nifelend, schmieden und bauen die Bürger der Fünf Städte, stürmen die schwarzen Wollhörner pandharischer Krieger über die Tundra der Arsali und jagen Eispiraten die Handelssegler des Nebelmeeres. Doch in jüngster Vergangenheit greift eine neue Kraft nach den Ländern des Nordens: eine mächtige Vereinigung reicher Kaufleute, deren Handelswege schon lange wieder bis ins Imperium reichen, und deren Anführer weder Namen noch Gesichter haben. Imperiale Münzen haben eine Schlüsselposition im Handel der Fünf Städte eingenommen – und niemand vermag zu sagen, wie weit die Liga den Norden noch an das Imperium heranführen wird. Jenseits der Städte wird der Liga zwar mit Misstrauen begegnet, doch nur wenige Nordländer sind sich der imperialen Verbindungen und des weit reichenden Einflusses dieser Vereinigung bewusst.

Derweil führen zwei Völker seit Jahrtausenden einen unbarmherzigen Krieg auf den lebensfeindlichen Gletschern der Khor, weit abseits menschlicher Siedlungen. Die noblen oder finsternen Ziele der Beteiligten wird kaum ein Mensch erfahren. Und selbst das Ende des Schlachtens könnte unbemerkt im Ozean der Geschichte verschwinden, in einer Welt, in der „Held“ ein Titel ist, der allzu oft den Toten vorbehalten bleibt.

Der Norden ist ein Land dessen Menschen selbst in den wenigen befestigten Siedlungen ihre barbarischen Ursprünge nicht verdrängt haben. Die Bedeutung von Familie, Clan und Stamm ist ihnen stets bewusst – und in einem Land ohne feste Grenzen und Nationen bestimmt die Zugehörigkeit zu einem der sieben großen Stammesvölker oft mehr als alles andere das Tun und Wollen der Menschen:

Die Thuul – das Unkraut des Nordens

Ein alter Stamm, der sprichwörtlich ebenso zäh wie weit verbreitet ist. Viele Bürger der großen Städte, die meisten Anwohner des Nebelmeers, sowie die wenigen Bewohner des Hodmimforstes gehören zu diesem Volk. Thuul sind bekannt für ihren hohen Wuchs, ihre breiten Gesichter mit den starken Wangenknochen, ihre blasse, doch schnell bräunende Haut und ihre dunklen Augen. Reine Thuul sind selten geworden – insbesondere innerhalb der fünf großen Städte. Eine Redensart besagt, dass die Thuul die Freiheit von den Thraskiten, die Gesetze von den Choár, die Wut von den Pandharen, die Schwermut von den Ladchoum, die Häuser von den Ilmarern und die Städte aus dem Imperium bekamen – lediglich das Saufen und Rauchen hätten sie selbst erfunden. Besagte Laster sollen auch zu der legendären Allgegenwärtigkeit von Schänken und Gasthäusern im Norden geführt haben, die von Mitgliedern anderer Stämmen ebenso gern in Anspruch genommen werden, wie die Tradition der Eidgänger: ungebundene, meist junge Männer und Frauen, die sich – ohne Ehepartner oder Erbe in Aussicht – für einige Jahre zusammenschließen, um durch Mut, Schwertarm, Geschick oder Wissen ihr Glück zu machen. Dies ermöglicht erschwingliche Wachdienste für Karawanen und kleine Siedlungen, entlastet Familien mit zu vielen Erben, und dient gleichermaßen der Auffrischung des Blutes in entlegenen Orten und der Verbreitung von Neuigkeiten und Erkenntnissen. Die meisten Eidgänger schließen sich für drei, fünf oder sieben Jahre zusammen. In seltenen Fällen bestehen die Gemeinschaften über zwölf Jahre hinweg und gründen später oft ein eigenes Dorf oder einen großen Wehrhof.

Stimmen aus dem Norden

Hast du dich nie gefragt, wieso die Schinken aus Svinsanger so viel besser schmecken als alle anderen? Oder womit sie diese Schweine füttern? Sagen wir mal so: vielleicht verschwinden die Opfer der Eispiraten gar nicht in den Fluten des Nebelmeers – vielleicht gibt es Käufer für all das tote Fleisch...

Die Choár – Die Dornen des Nordens

Die Choár – die sich „Choár Uum“, „Axtmeister“ nennen – leben weit im Norden auf der eisigen Hochebene von Khor. Dieser unwirtliche Landstrich wurde nach seinen Ureinwohnern benannt: Qôr oder Qôroq Qôl heißen die gnadenlosen halb-menschlichen Wilden, deren riesenhafte Gestalt und menschenfressende Gier in vielen Schauer-geschichten beschrieben wird. Aufgrund dieser alten Feinde erlernt jeder Choár das Waffenhandwerk, züchten sie die legendären weißen Jagdbären und gewaltige Schlittenwölfe. Die Choár sind nicht nur größer, sondern vor allem weit behaarter als die Bewohner südlicherer Regionen. Das Haar der Choár ist meist weiß oder weißblond. Männer fallen durch buschige Augenbrauen, Frauen durch lange weiße Wimpern auf. Während einige Choár als Nomaden über die Gletscher ziehen, leben andere in Städten und Dörfern auf den als Nhir bekannten Tafel-eisbergen. Dort liegen sie in einem tödlichen Wettstreit mit den Qôroq Qôl. Ihre Macht ziehen die Choár aus ihrem eisernen Willen und dem bedingungslosen Gehorsam gegenüber ihren uralten Gesetzen. Denn die Choár, so wild und ungestüm sie auch sein mögen, stellen Treue und Tradition über alles. In den Augen der Choár ist ihre endlose weiße Heimat vor allem ein Ort der Klarheit. Sie behandeln alle Tiere und Pflanzen mit rituellem Respekt, vor allem, wenn sie etwas töten. Sie weigern sich, Waffen aus den Überresten

von Tier oder Mensch zu fertigen, wenn es Alternativen aus Metall gibt. Die Choár empfinden es als besondere Gunst, wenn Tiere für sie arbeiten oder jagen. Der Rest der Welt mag von Dummheit, Lügen, Schwäche und Gier der Menschen besudelt sein, hier oben im Eis gibt es noch Richtung und Reinheit. Niemals brechen die Choár ein gegebenes Wort und niemals berauschen sie sich an Bier, Branntwein, Pilzen oder Ähnlichem.



Die Ilmarer – die Herdküher

Dieser ungewöhnlich sesshafte Stamm von Nordländern bewohnt vor allem den Südwestrand des Surmagebirges. In weiten Teilen des Nordens gelten die grauhäutigen Ilmarer als zwar überaus wehrhafte, aber auch fremdenfeindliche, misstrauische und übervorsichtige, ja sogar feige Stubenhocker, die kaum ihre angestammten Dörfchen verlassen. Ihre Siedlungen erinnern an felsige, miteinander verbundene Fuchsbauten, die in den weichen Kalkstein getrieben wurden. Ihre Bauern züchten Fettpilze in Stollen und Höhlen, um die Dörfler ganzjährig mit Nahrung zu versorgen. Die Hauptnahrungsquelle sind jedoch hundegroße rötliche Fasswürmer, die mit Aas und Unrat gemästet werden.

Wehrlos sind die angeblich so ängstlichen und sesshaften Mitglieder dieses Stammes jedoch nicht, da ihre bäuerlichen Werkzeuge oft identisch mit ihren – wenn auch bizarren – Waffen sind, von denen Krallaxt, Bohrdolch und der Schlachtspaten wohl am gebräuchlichsten sein dürften. Sinn und Zweck dieser ungewöhnlichen Konstruktionen ist laut der Ilmarer die ständige Bedrohung durch allerlei blutrünstige Kreaturen in und unter den Bergen ihrer Heimat, darunter die bluttrinkenden Uldad, der riesige Amaroq und die unsterblichen Kannibalen der Frostbrut. Einige Gelehrte halten die Ilmarer für Nachkommen entflohener Sklaven und Deserteure aus den Tagen der imperialen Expansion. Angeblich düngen sie bestimmte Pilze mit dem eigenen Blut und erhalten durch den Verzehr solch unnatürlicher Nahrung Macht über dasselbe. So sollen sie es aus ihrer Haut hervortreten lassen können, um allerlei Klingen zu vergiften. Es kreisen Gerüchte über absurde Selbstheilungskräfte wie willentlich neu gebildete Gliedmaßen und Organe! Einer finsternen Sage nach besteht die gefürchtete Frostbrut sogar aus ilmarischen Familien, die vor Jahrhunderten der Menschenfresserei und widerlichen blutschänderischen Ritualen verfielen! Ilmarer fern ihrer heimatlichen Berghänge reagieren mit Wut und Entrüstung auf derartige Gerüchte.

Die Ladchoum – das Treibholz des Nordens

Der kleinste der sieben Stämme verdankt den Erhalt seiner eigenständigen Existenz wohl zu gleichen Teilen den Dhukor, segelnden Dörfern, die im Winter auf riesigen hohlen Kufen über das Eis des Nebelmeeres gleiten, und den Gramspinnern: Männern und Frauen mit prophetischen Gaben, die nahendes Unheil nicht bloß spüren, sondern manchmal sogar gestalten können sollen – sogar einige Eispiraten sollen ihre Freiheit einem Gramspinner in ihrer Mannschaft verdanken! Solche Geschichten führen dazu, dass die meisten Ladchoum, die man fernab ihrer Heimat antrifft, Gramspinner sind – oder dies zumindest vorgeben. Es gibt sogar eine Art Orden unter den Gramspinnern, die Gramwarte, dessen Mitglieder sich durch auffällige kämpferische Fähigkeiten auszeichnen und überall im Norden ihre Dienste als Leib-

wächter anbieten. Allgemein gelten Ladchoum jedoch nicht als große Krieger, denn verglichen mit anderen Stämmen sind sie körperlich eher klein und gedrunen, wobei sich viele einen „typischen“ Ladchoum sogar mit einem gut erkennbaren Bauchansatz vorstellen. Außerdem werden sie trotz ihrer segelnden Dörfer selbst hier im Norden als primitiv angesehen, da sie kaum Metallwaffen oder Werkzeuge besitzen. Ihr einziges begehrtes Handelsgut sind die berühmten Tangpilze und verschiedene daraus gewonnene Drogen, deren regelmäßiger Konsum ebenso häufig für ihre Visionen wie für ihre berühmte schwermütige Lyrik verantwortlich gemacht wird. Aufgrund dieser traurigen Gedichte und betäubenden Drogen halten andere Nordvölker die Ladchoum für verweichlicht und feige. Doch das ist nicht nur im Fall der Gramwarte eine grobe Fehleinschätzung. Im Gegenteil: Auf Gewalt reagieren sie mit ungehemmter Brutalität, die selbst mörderische Pandharen erschauern lässt. Dabei gehen sie einer melancholischen Gelassenheit vor, die ihr blutiges Werk unwirklich und alptraumhaft erscheinen lässt.



STIMMEN AUS DEM NORDEN

Diese merkwürdigen Hügel im Westen? Ein besoffener Gelehrter lallte, dies seien in Wahrheit sieben mächtige Gräber, die ein Heer für seine gefallenen Anführer schuf! Die Hallen sind miteinander verbunden, jede mit mehr Schätzen gefüllt als die vorhergehenden. Wir müssten uns nur durch diese Berge wühlen... Erde? Steine? Leider nur ein oder zwei Ellen tief. Dann trifft man auf lebendiges Fleisch, aus dem die Gräber gewachsen sind...

Die Qôroq Qôl – die Knochenmeister:

Ein einsames Volk, riesenhaft und gefürchtet, lebt auf den nördlichsten Gletschern der Hochebene von Khor. Die Qôr sind fünf Ellen große monströse Erscheinungen, bedeckt mit langem weißem Fell, unter dem eine tiefschwarze Haut liegt. Ihre Augen sind vom eisigen Blau des Nordens erfüllt und ihre Zähne erinnern eher an ein Raubtier als an einen Menschen. Doch dies war nicht immer so. Vor ungezählten Jahrhunderten stießen einige Clans der Choár unter dem Eis des Nordpols auf einen schrecklichen Feind: widernatürliche Kreaturen, die aus einem endlosen Labyrinth runenbedeckter Tunnel der Oberfläche entgegen krochen. Die Anführer der Clans erkannten, dass sie dieser Bedrohung um jeden Preis standhalten mussten, sollten die Wesen aus der Tiefe nicht bald den gesamten Norden überrennen. Doch im Verlauf jahrelanger Abwehrkämpfe und der Errichtung immer neuer befestigter Vorposten begann etwas damit, die Choár und ihre Nachkommen zu verändern. Langsam entstanden so die Qôroq Qôl, die selbsternannten Wächter des Nordens, die aus einer Mischung aus Scham und Stolz beschlossen, den anderen Stämmen nie ihre wahre Geschichte zu offenbaren, da diese zu schwach wären, dem Grauen aus der Tiefe zu widerstehen. Außerdem entdeckten die Qôroq Qôl im Laufe der Jahrhunderte viele Geheimnisse, die ihnen als zu gefährlich erschienen, um sie mit den schwachen Menschen des Südens zu teilen. Sie lernten nicht nur, wie man aus Eis oder den zermahlenden Knochen von Freund und Feind mächtige Waffen schmiedet, sondern sie meisterten auch die Kunst, aus ihren eigenen Körpern Rüstungen und Klingen wachsen zu lassen! Eben diese Kunst sorgte aber auch dafür, dass sie in den Augen der übrigen Stämme immer weniger menschlich erschienen, da diesen meist nur die besonders stark veränderten Jäger und Kämpfer der Qôr begegneten.



Die Pandharen – die Schildbrecher

Dieser berühmte Volksstamm, der auf die Nachkommen verstoßener Thraskiten zurückgeht, verdankt seinen Ruf der furchteinflößenden Erscheinung seiner Mitglieder. Pandharen sind von ungewöhnlich schlanker, hagerer Gestalt. Ihre aschfahle Haut spannt sich über äußerst sehnige Körper, deren durchscheinende Adern in tiefem Grau schimmern, denn ihr Blut ist schwarz. Ihre Augen sind schwarz glänzende Abgründe, umgeben von pergamentener Gesichtshaut. Auch die langen Haare der Pandharen sind stets pechschwarz – selbst in hohem Alter. Die meisten Pandharen leben nomadisch, insbesondere in der menschenfeindlichen Weite der Alsari-Ebene. Sie benutzen kaum Pferde sondern reiten die gewaltigen schwarzen Wollnashörner und Mammuts der Alsari. Alsarinashörner sind bis zu einem Viertel größer als die braunen Wollnashörner südlicher Gefilde und besitzen schneeweiße Hörner, die für Waffen, Rüstungen und Werkzeuge verwendet werden.

Die kriegerischen Pandharen hätten gewiss längst den größten Teil des Nordens unterworfen, wenn sie nicht einen übersteigerten Ehrbegriff pflegen würden: Sie sind jederzeit bereit, Blutrache zu schwören. Dutzende pandharische Stämme sind so ausgerottet worden. Oft dominiert die persönliche Ehre sogar jede andere Loyalität oder Verpflichtung. Dies zeigt sich besonders deutlich in der Verachtung, mit der Pandharen jenen begegnen, die irgendeine Wesenheit verehren oder anbeten. Die Pandharen leugnen nicht die Existenz von Göttern und Geistern – sie empfinden es nur als unwürdig und erniedrigend, sich diesen zu unterwerfen. Einige der größten Helden und Sagenge-
stalten der Pandharen ließen sogar Stamm und Familie zurück, um ungebeugt und nur dem eigenen Willen verpflichtet in die Welt zu ziehen. Freundschaft

jedoch ist den einzelgängerischen Pandharen ungeheuer wertvoll – manchmal wertvoller als Liebe oder Verwandtschaft.

Denn Freundschaft, so sagen die Pandharen, ist das Band, das wir aus freiem Willen knüpfen, ohne die Zwänge des Blutes, das Verlangen des Körpers oder die Fesseln der Traditionen.



Die Thraskiten - die Hufmeister

Dieses überwiegend nomadisch lebende Volk, bekannt für sein kunstvoll zu Zöpfen geflochtenes Haar, die grünen Augen seiner Frauen, die roten Bärte seiner Männer und seine einfachen schwarzen Lederpanzer, bevölkert das Land zwischen Nifelend und dem Valgrind-Bergland, in dessen Tälern die Dörfer der wenigen sesshaften Thraskiten liegen. Doch ob Nomade oder Bauer: Kein anderes Volk ist so der Pferdezucht verbunden. Ihre Züchtungen – die großen und robusten Thraskener – gelten als ideale Kriegspferde, insbesondere die Rappen und Schimmel. Doch die wertvollsten Thraskener sind die äußerst seltenen Feuerfuchse, in deren Adern das Blut der sagenhaften Tigerpferde von Vigrien fließen soll. Man sagt, dass ein Feuerfuchs nie gekauft, sondern nur verdient werden kann. Die Liebe zu Pferden und der Jagd erscheint nur natürlich bei einem Volk, das alle großen Städte und jede sogenannte Zivilisation verachtet und jedem reichen Kaufmann misstraut. Selbst für die sesshaften Thraskiten ist Freiheit alles und die Garanten dieser Freiheit sind ihre Pferde und ihre Waffen, von denen Hammerpeitsche und Schleuderhandschuh, die Molokka und der Ksistera, die bekanntesten sind. Die einzigen Thraskiten, in deren Leben Pferde scheinbar keine wesentliche Rolle mehr spielen, sind die, welche in

den Reihen der Eispiraten ihre Heimat gefunden haben. Die Thraskiten sagen, eines von sieben Kindern hört den Ruf des Sturms statt das Lied von Huf und Mähne: Diese Söhne und Töchter landen unweigerlich am Gestade des Nebelmeers und auf den Planken eines Piratenschiffes, wo sie oft zu den größten und gefürchtetsten aller Kapitäne werden. Luxus, Stadtmauern und Geld sind in den Augen der Thraskiten bloß glänzende Ketten und Gitter. Doch in jüngerer Zeit tolerieren einige „neureiche“ Clans im Valgrind die Fleischmärkte der Sklavenhändler, was immer häufiger zu blutigen Auseinandersetzungen mit „traditionellen“ Thraskiten führt.





Das Imperium



Seit fast siebenundzwanzig Jahrhunderten leben die Erben eines vergangenen Weltreiches nun schon im Exzellenten Exil, einer selbst auferlegten Isolation vom unwürdigen und barbarischen Rest der Welt. Beherrscht von einem gottgleichen Imperator und einer Kaste dekadenter Patrizier, hausen die Bewohner der ältesten und größten Städte des Planeten auf einer Halbinsel im Osten, die über eine schmale Landenge mit dem Hauptkontinent verbunden ist. Auf dieser Landenge standen einst Festungsbauten, Kanäle und gewaltige Mauern, die jeden Angriff vom Westen her vereiteln sollten. Inzwischen sind nur noch ein paar Segmente der äußersten Grenzanlagen übrig, jenseits derer scheinbar nur die menschenleere Ödnis der Steppe liegt. Die letzten der gefürchteten Kriegsmachina vergangener Zeitalter schlummern nun in den Archiven der Technosophen, während die bizarren Kampfbestien aus den Reaktoren und Beschwörungskreisen der Alchemisten und Daemonologen nur noch als Leibwächter oder Türsteher Verwendung finden.



Das Imperium ist ein Ort glänzenden Verfalls und ruhmreichen Versagens, voll zyklischer Bauten und majestätischer Städte, korrupter Eunuchen, betrügerischer Priester, und umnachteter Alchemisten. Uralte Gilden und ihre Sklaven halten zwar noch immer die komplexen Räderwerke von Verwaltung, Wirtschaft und Politik in Gang, doch wurde das alte Wissen längst durch Riten und Aberglauben ersetzt oder schlicht vergessen. Neugier und Ehrgeiz der herrschenden Kasten manifestieren sich nur noch in den Machtspielen der Adelshäuser, den ungezügelten Bemühungen bizarrer Künstler, der Hingabe an immer neue Sekten und Kulte oder den unaussprechlichen Experimenten der Daemonologen. Längst haben Generationen des Inzests, der Drogenexzesse und medizinischen Korrekturen ihre Spuren an den oberen Schichten der Gesellschaft hinterlassen: Frauen besitzen eine überirdische Schönheit und abnorm perfektionierte Proportionen. Männer sind entweder ungeheuer weich und beleibt, spinnenartig hager und knochig oder auf eine merkwürdig athletische Art an-

Stimmen aus dem Imperium

Exzellentes Exil – von wegen! Wir sind überhaupt nicht im Imperium! Das echte Imperium liegt auf der anderen Seite der Welt und hat sich vor über 25 Jahrhunderten von uns losgesagt. Wir hausen hier nur in einer verlassenen Kolonie, beherrscht von den feigen Abkömmlingen der Gouverneure und Kolonialbeamten. Aber erst wenn wir ein eigenes Schiff gefunden und das alte Imperium erreicht haben, werden wir frei sein und die ganze Wahrheit kennen...

drogyn. Derweil hausen in den dunklen Unterstädten Bettler, Diebe und Krüppel, in deren Reihen sich immer grausiger deformierte Missgeburten finden. Lebensader des Imperiums ist ein weit verzweigtes Kanalsystem, das kostbares Trinkwasser aus den Bergen und Brunnen verteilt. Denn das Imperium, früher ein grünes, fruchtbares Land, versinkt immer tiefer im Sand wachsender Wüsten. Sollten die Leitungen und Pumpanlagen irgendwann versagen, werden rasch nur noch staubige Trümmer von dem großen Reich berichten. Doch vielleicht ist dem Imperium ein weniger stilles Schicksal bestimmt, wenn sich die alten Ängste vor einer Invasion der Barbaren aus dem Norden bewahrheiten. Oder es findet sich ein echter Erbe des legendären Gründers, dessen Wille sich als stark genug erweist, um die Fäulnis der Jahrtausende zu überwinden...

Das Imperium ist vor allem ein Gebiet mächtiger Großstädte, die durch verfallende Straßen und wachsende Wüsten voneinander getrennt sind. Im Bewusstsein ihrer Bewohner sind allerdings nur die acht Städte des sogenannten Kernlandes, d.h. der imperialen Halbinsel, wirklich alt, während die vier auf der als Drache bekannten schmalen Landenge gelegenen Städte je nach Standpunkt als „modern“ und „aufstrebend“ oder „unkultiviert“ und „neureich“ angesehen werden.

Was ist der Malmsturm

Zum Abschluss dieser Untersuchung bleibt festzustellen, dass wir nicht in der Lage sind, einen einzigen verlässlichen Bericht über einen Malmsturm aus der Zeit vor dem Exzellenten Exil zu finden. Wir schließen daraus, dass die Malmstürme möglicherweise ein schützender Nebeneffekt des Rituals von Tartos sind, der dem Zweck dient, ungebührliche Machtkonzentrationen außerhalb des Imperiums zu erkennen und zu eliminieren. Hier zeigt sich somit die Weisheit der großen Männer, die unser ruhmreiches Zeitalter begründet und für die Zukunft gesichert haben!

Zuryan Velkör und Rhimbal Ximbek, Das Malmsturm-Phänomenon (3. überarbeitete Fassung der Imperialen Akademie von Lyssa)

Die Acht

Alecto – der grüne Galgen: Eine an der Nordwestküste gelegene Hafenstadt, die für ihre vielen Parkanlagen und den von 120 Galgen, Richtblöcken und Folterbänken umgebenen Gerichtspalast berühmt ist.

Anosia – die Festung des Fleisches: Liegt in den singenden Sanddünen von Horm und ist bekannt wegen ihrer Sklavenmärkte und dem in einer riesigen Voliere errichteten Vergnügungsviertel.

Stimmen aus dem Imperium

In einer Wüstenregion mitten im Kernland soll ein Sturm eine alte Straße freigelegt haben, an der über zehntausend riesige Statuen stehen, die alle unterschiedlich aussehen: archaische Krieger, alte Männer, Kinder, Frauen in langen Roben, nackte Tänzerinnen, Athleten, usw. Seitdem sollen immer mehr Menschen gekommen sein, um den Statuen Opfergaben zu bringen und sie zu verehren. Warum ich das erzähle? Weil vor wenigen Tagen, eine der Statuen von ihrem Sockel herabstieg und nun über ein großes Zeltlager braver Anhänger herrscht!

Elpis – die Mutter der Dichter: In der von einem enormen Wassergraben umgebenen Stadt sind alle Predigten, Opfer und ähnliche religiöse Handlungen bei Todesstrafe verboten.

Lyssa – das Siegel der Welt: Die Hauptstadt des Imperiums ist so gewaltig, dass jeder einzelne ihrer sieben Stadtteile – die Insel, die Felder, die Werke, die Märkte, die Tempel, der Zirkus und der Sumpf – schon größer ist als jede andere Stadt des Imperiums. Dabei behaupten viele Einwohner Lyssas sogar, dass das Stadtgebiet unterhalb der Straßen noch um ein vielfaches größer ist, nur dass es nicht unbedingt von Menschen bewohnt wird. Die Sehenswürdigkeiten dieser Metropole sind buchstäblich ungezählt, aber eine der bekanntesten ist wohl der Stadtteil der Tempel: eine Ansammlung breiter Alleen voller prächtiger Tempelanlagen und Schreine, sowie dunkler Hinterhöfe und düsterer Ruinen, in denen hunderte vergessener Kulte und sterbender Götter hausen.



Manea – die Stadt ohne Straßen: Diese merkwürdige Stadt im Tal der Gräberseen ist ein einziger Block aus Häusern, Hallen und Hütten, in dem sich selbst die hochbezahlten Führer der örtlichen Kaufmannsgilde schon verirrt haben sollen.

Manto – der Blutende Berg: Im äußersten Süden liegt dieser letzte Handelshafen des Imperiums am Hang eines Berges, aus dessen Flanken dutzende giftiger Rinnsale und Bäche austreten, welche von den vielen Alchemisten und Assassinen der Stadt genutzt werden.

Melinoe – der Schwarze Spiegel: Südlich der Dünen von Horm liegt diese von Vergänglichkeit besessene Stadt, in deren Basaltmauern die berühmte

Schwarze Bibliothek zu finden ist, und in deren Marktvierteln es von Antiquitätenhändlern und Bestattern nur so wimmelt.

Pandia – der Turm des Schweigens: Die auf dem gleichnamigen Hochplateau gelegene Stadt ist bekannt für ihre Astronomen und ihre vorwiegend nachtaktiven Bürger, die sogar zu Drogen greifen, um tagsüber lang und tief schlafen zu können.

Die Vier

Kalomel – der Thron der Sieger: Die älteste der vier Städte des Drachen ist geradezu berüchtigt wegen der Besessenheit ihrer Einwohner von jeder Art von Rennen. Hier prägen Rennbahnen und Arenen das Stadtbild und die Stadtregierung besteht aus ehemaligen Siegern der verschiedenen Rennen!

Nephelin – der Wind der Hoffnung: Die einzige der vier Städte die an der Nordküste des Drachen liegt ist durchzogen von Arkaden, die vor dem kalten Regen schützen sollen und die hunderte von kleinen Casinos beherbergen. Selbst Gerichtsurteile und Wahlen werden in Nephelin durch das Los bestimmt.

Realgar – die Rote Bühne: Die größte der vier Städte war ursprünglich eine Hafenfestung der imperialen Flotte und ist immer noch von Gewalt geprägt. Überall in der Stadt finden jederzeit Duelle und Gladiatorenkämpfe statt, auf deren Ausgang ungeheure Summen gesetzt werden.

Viridin – die Schöne: Diese auf zwölf Inseln errichtete Stadt wird seit jeher von einer Monarchie mächtiger Frauen beherrscht, deren Töchter im ganzen Imperium begehrte Ehefrauen sind und als Vorlagen für die Bilder auf den in Viridin so beliebten Spielkarten dienen.



Stimmen aus dem Imperium

Die Schwester eines Freundes hätte beinahe in die Gilde der Technosophen eingeheiratet – beinahe, sag' ich, denn sie fand gerade noch rechtzeitig heraus, dass die hohen Mitglieder der Gilde Teile ihres Körpers durch Machina aus Glas und Stahl ersetzen! Manche von ihnen sind kaum noch menschlich und angeblich wird die Gilde von einer monströsen lebenden Machina angeführt, die unter dem großen Hügel von Manto verborgen liegt!

Die Waismark





Stimmen aus der Waismark

Sicher gibt es Waldgeister im Leradin! Aber du brauchst sie nicht zu fürchten. Im Gegenteil. Wenn du einen fängst, musst du ihn köpfen und einpflanzen. Dann wächst aus ihm ein Strauch, dessen Früchte jegliche Krankheit heilen!

Unter dem Namen Ibernien war die Waismark eine der jüngsten Kolonialprovinzen des Imperiums, als das „Exzellente Exil“ begann. Verlassen auf einer Halbinsel am nordwestlichen Rand der Welt versanken die Einwohner der Kolonie rasch in finsternste Barbarei. Jahrhunderte verstrichen, bis die ersten Lichter der Zivilisation neu entzündet wurden. Viel Wissen ging in diesen Jahrhunderten verloren, auch wenn einige kostbare Schriften und Artefakte bewahrt werden konnten. Über diese Blutigen Jahre gibt es nicht genug Aufzeichnungen, um auch nur ein dünnes Buch zu füllen.

Nach der Dunkelheit erhob sich eine neue Religion in dem Land, das fortan die Waismark genannt wurde. Ihre Priester gehörten oft zu den Gründervätern neuer Städte und Dörfer. Die Völker aber blieben uneins und zerstritten, was vielleicht am wechselhaften Klima, der rauen Landschaft und dem Mangel an sicheren Verkehrswegen lag, denn große Flüsse fehlen in der Waismark ebenso wie ein imperiales Straßennetz, das hier zu Beginn des Exzellenten Exils noch in der Planung war. Bis heute hat sich wenig an diesen Verhältnissen geändert, so dass kaum klare Grenzen existieren und die Waismark ein Flickenteppich kleiner und kleinster konkurrierender Fürstentümer und Stadtstaaten ist.

Die Ureinwohner wurden dezimiert, in die Wildnis verjagt und gelten in manchen Gegenden als mystische Kreaturen aus dem Reich der Märchen. Gleichzeitig wuchs aus den Nachkommen der Kolonisten eine ganze Reihe klar unterscheidbarer Volksgruppen heran. Selbst die Sprache veränderte sich und wäre einem heutigen Bürger des Imperiums weitgehend unverständlich. Das einzig Gemeinsame dieser Sprachentwicklung war wohl das Festhalten der herrschenden Religion an einer kaum veränderten Form des Imperialen für rituelle und kirchenamtliche Zwecke. Obwohl die Kirche eine stabilisierende, mäßigende oder heilsame Wirkung auf die Waismark ausübte, konnte sie nicht verhindern, dass in den letzten Jahrhunderten durch die Entdeckung reicher Bodenschätze immer wieder wirtschaftliche, politische und militärische Konflikte ausbrachen. Verstärkt wurden diese Unruhen durch gelegentliche Entdeckungen imperialer Schätze, die in den Jahren der Dunkelheit verloren gingen und nun über Nacht einen glücklichen Bauern oder Söldner zum Baron oder Stadtherren werden ließen. Heute ist die Waismark eine Ansammlung verstreuter Gehöfte, düsterer, hoch ummauerter



Stadtstaaten, nebelverhangener Ruinen, dunkler Wälder und skrupelloser Raubritter. Stets steht sie am Rande eines Krieges, zerrissen von unterdrückten Gedanken und Fragen, getrieben von Hoffnungen auf Reichtum und Macht. Es ist vielleicht endlich an der Zeit, dass in der Waismark starke Hände und wache Geister die Bühne betreten, um dieses einsame Land zu eilen und seine Menschen zu befreien, oder um es sich untertan zu machen...

Das Zentrum der vorherrschenden Religion der Waismark liegt auf der Insel Anghold, wo der Hierophant in der Stadt Lyonnas über das Libram, das heilige Buch des trisantischen Glaubens wacht. Jenseits von Anghold erhebt die Kirche keinerlei Anspruch auf politische Autorität, doch selbst die Stimme eines einfachen Predigers hat überall in der Waismark hohes Gewicht. Andere Religionen sind dem gewöhnlichen Volk nur als Formen von Ketzerei oder teuflischem Götzendienst bekannt und werden meist als Überbleibsel der geheimnisumwitterten Kulte der Ureinwohner angesehen. Das Resultat solcher Ideen sind dann oft blutige Hetzjagden auf die bestimmt nur „halb-menschliche“ Brut der gottlosen Kannibalen, die einst diesen Winkel der Welt bevölkert haben sollen. Dies hat seinerseits dazu geführt, dass die wenigen anderen Glaubensrichtungen in der Waismark schon seit vielen Jahrhunderten nur noch im Untergrund existieren. Die größte dieser Untergrundreligionen nennt sich selbst oft den Kult der „Alten Götter“, geht aber nicht auf irgendwelche legendären Ureinwohner zurück, sondern hat sich aus Überlieferungen alter imperialer Kulte entwickelt. Die Anhänger dieser Alten Götter sind inzwischen auch weniger eine Glaubensgemeinschaft als vielmehr Mitglieder eines mystischen Geheimbundes, denen es vor allem um Reichtum, die Erlangung übernatürlicher Kräfte und gelegentliche Orgien geht.

Stimmen aus der Waismark

Hähä, sicher war ich schon im Tal ohne Sonne. Mehr als einmal! Wenn ihr glaubt, ihr würdet das Tal meistern, nur weil ihr diesen ketzerischen Hexenmeister dabei habt, so werdet ihr euch wundern! Nee, mit der Kirche hab ich auch nix am Hut – aber dieses Tal wurde durch einen Malmsturm erschaffen! Und es hasst Magier noch immer! Allerdings: diese fliegenden Felsen dort – ich schwör' euch, ich war dabei als ein Malmsturm von so einem Stein aufgesaugt wurde...

Der alte Gyurgi, in einer Spelunke in Nyverbaerg

Während der Norden durch seine Stämme und das Imperium durch seine Städte dominiert wird, wird die Waismark durch ihre dünnbesiedelten und isolierten Landschaften bestimmt:

Askarpen – die Gierfelsen: Entlang der Südküste der Ibernischen Halbinsel erstreckt sich dieses zerklüftete Hochgebirge, das zwar immer wieder Schatzsucher anlockt, aber bis heute nur an seinen Nordausläufern dauerhaft besiedelt wurde. Das sagenumwobene Tal ohne Sonne, mit seinen schwebenden Steinen und schwarzen Ruinen voller Smaragde und menschenfressender weißer Affen, soll hier zu finden sein.

Brogærne – die Geisterstraße: Dieser hügelige Landstrich liegt zwischen dem Südofer des Slyddersees und dem Ozean. Außer einigen umherziehenden Schafhirten fristen hier nur entflozene Sklaven und Verbrecher ihr erbärmliches und meist kurzes Dasein.

Brocaeliand – das Turmland: Im Nordosten der Askarpen erstrecken sich die dicht bewaldeten Hügel dieser schwer zu bereisenden Gegend bis an die Küste des Golfs von Ibernien. Ausschließlich entlang der Küste führen befestigte Straßen durch diesen für seine schneereichen Winter bekannten Landstrich, in dem nur selten befestigte Dörfer und kleine Burgen dem Reisenden Zuflucht vor den Gefahren der Wälder versprechen – Wälder, in denen es vor Hexen, Geistern und Gestaltwandlern nur so wimmeln soll, in denen aber auch die Blauen Sümpfe mit dem sagenumwobenen Blindensee liegen.

STIMMEN AUS DER WAISMARK

Gold ist völlig wertlos! Die wirklich mächtigen Fürsten, Ratsherren und Laektoren handeln untereinander nur mit kleinen Pergamenten, auf denen die wahren Namen der Städte, Dörfer und Landstriche stehen: Wer so einen Namen besitzt, dem gehören die Seelen aller Menschen, die dort geboren wurden!

Brogærne – der Trümmeracker: Ein Flickenteppich kleiner Höfe und Felder erstreckt sich in diesem am längsten besiedelten Teil der Waismark entlang alter Straßen und der überwucherten Ruinen vergessener Städte. Seit hier vor Jahrhunderten die Gelbe Pest wütete, meiden Reisende die Nachkommen der Überlebenden, die sich in der Einsamkeit zu einem außerordentlich eigenbrötlerischen Menschenschlag entwickelt haben. In der ganzen Waismark kennt man üble Geschichten über Inzest, grausige Missgeburten, geheime und unheilige Rituale, sowie spurlos verschwundene Reisende in der Brogærne.

Die Drei Witwen: Drei kleinere Halbinseln, erstrecken sich von der Ibernischen Halbinsel aus gen Norden.

◆ **Lhonor – die Wetterwut:** Am stürmischen Nordwestrand der Waismark liegt die größte der Drei Witwen, welche einst für ihre Blutfehden berühmt war, aber seit wenigen Jahren durch reiche Goldfunde in den dortigen Ausläufern der Askarpen von sich reden macht, so dass nun blutige Fehden in und zwischen den Goldgräberlagern ausgetragen werden.

◆ **Logrys – der Sumpfgarten:** Die östlichste der Drei Witwen ist berüchtigt für ihren dichten Nebel und übersät von gefährlichen Mooren und Sümpfen. Einige erzkonservative Adelsfamilien beherrschen die Halbinsel seit Generationen und garantieren Sicherheit und Schutz vor reichen Krämern, freien Gilden und bürgerlichen Stadträten.

◆ **Lystenoy – das Friedensreich:** Die mittlere Halbinsel gilt als friedliches Idyll seit der Fürst von Korbaennek vor achtzig Jahren alle Wege zum Festland abriegeln und bewachen ließ. Jenseits des Grenzwaldes, der inzwischen nördlich der Freistadt Maenyff gewachsen ist, soll der Erbe des Fürsten nun über unglaublich fromme und zufriedene Untertanen gebieten. Ob es sich dabei immer auch um Menschen handelt, ist eine andere Frage.

Stimmen aus der Waismark

Ich sage euch: das Imperium gibt es noch – und die Kirche weiß es! Deshalb unterhält der Hierophant eine geheime Flotte, die jedes imperiale Schifferst freundlich empfängt, um dann seine Mannschaft heimtückisch zu ermorden, damit die Macht der Kirche auch weiterhin unangetastet bleibt!

Leradin – der Wachwald: Nordöstlich des Slyddersees erstreckt sich der grüne Teppich des Waldes von Leradin. Er war schon lange vor den ersten Siedlern hier und es gilt als sicher, dass selbst im Zeitalter des Imperiums niemand tief in den Wald eindrang und zurückkehrte. Bis heute nähert sich niemand freiwillig dem Waldgebiet, von dem in unzähligen Schauergeschichten erzählt wird, und in dem die grausamen Waldfürsten – unsterbliche Wölfe und Bären – herrschen sollen.

Paym – das Wolfsgrab: Ein weitläufiges Tal zwischen den Städten Andinas und Gelwygh, das Schauplatz von mehr Schlachten und Scharmützeln als jeder andere Ort in der Waismark war. Selbst kleinste Dörfer sind hier durch Palisaden und Gräben geschützt und die Kirche wirft hier ein besonders strenges Auge auf Häresie und Hexenwerk, die in solch unruhigen Gegenden nur allzu leicht Fuß fassen. Die größte Bedrohung sind hier jedoch die umherziehenden Rudel der Paeludar: riesige Wolfshundmischlinge, die inzwischen zur eigenständigen Art geworden sind und keine Angst vor den Menschen kennen.

Slyddersee – das Süße Meer: Ein riesiger See, der den fast menschenleeren Ostrand der Waismark vom undurchdringlichen Urwald des Leradin trennt. Die Fischer von Warmund, der einzigen Siedlung am Ufer, entfernen sich nie außer Sichtweite ihres Hafeneuers und leben in Furcht vor den Monstrositäten in der Tiefe des Sees.

DIE RESTLICHEN GEGENDEN

Okolnir – das unbekannte Land

Inmitten des Surmagebirges liegt das weite Tiefland von Okolnir in der Einsamkeit eines ewigen Winters. Niemand weiß, welche Völker und Kulturen, welche Tier- und Pflanzenwelt dort zu finden sind – und solange keine wagemutigen Abenteurer auf die andere Seite des Surmagebirges vordringen, wird sich dies nicht ändern.

Narakaná – der Höllengrund



Lange vor der Ära des Exzellenten Exils, lange vor der Zeit der Polyarchen und den Tagen des legendären Gründers entstanden mächtige Reiche auf einem Subkontinent namens Narika, der von der kühlen Flanke der polaren Landmasse bis hinunter zum glutheißen Äquator reichte. Das Ritual, welches das Exzellente Exil einleitete, führte jedoch zum Untergang von Narika. Zurück blieben das Narakalgebirge und die vulkanische Wüste der Narakaná. Abgeschnitten vom Rest der Welt verwandelten sich hier viele der Überlebenden der Katastrophe in wahrhaftige Dämonen, die nun über Heerscharen menschlichen Viehs herrschen, das buchstäblich in der Hölle auf Erden lebt.

Was ist der Malmsturm

*Wir sind die Kinder des Malmsturms.
Wir sind die Wächter des Abgrunds.
Wir sind die Heere der Hoffnung.*

*Gezeugt im Wahn.
Geboren im Feuer.
Geformt im Schmerz.*

*Das Gesetz heißt Wille.
Die Kraft heißt Zorn.
Der Feind heißt Macht.*

*Wir sind die Heere der Hoffnung.
Wir sind die Wächter des Abgrunds.
Wir sind die Kinder des Malmsturms.*

Die Litanei der Yamakin

Dhelyrien – die Inseln der Tausend Tränen

Südlich des Imperiums entlang des Äquators liegen die unzähligen Inseln von Dhelyrien, von denen einige wenige immer noch von imperialen Handelsschiffen besucht werden dürfen. Dort gibt es giftige Seeschlangen, uralte Unterwasserruinen, dunkelhäutige Korsaren und schöne Sklaven. Vor allem aber stammen von hier die ungewöhnlichsten und stärksten aller bekannten Drogen und Gifte – Stoffe, auf die das Imperium selbst in der Ära des Exzellenten Exils nicht verzichten kann!

Was ist der Malmsturm

Malmstürme folgen aus dem blinden Gebrauch der Magie. Nur unser Volk kennt die Wege von Schlaf und Traum, wo Magie keine fremde Kraft ist – doch täuscht euch nicht: möglich, wenn auch selten, ist der Malmsturm auch dort! Ein Malmsturm des Geistes vermag schrecklichere Verheerungen anzurichten als ein Malmsturm der stofflichen Welt, denn er verwüstet Seelen, nicht Körper!

Tuponki Kamekaléa, Traumhüter und einer der Entwachten, in einer Begrüßungsansprache zu seinen Schülern.



Gomgarka – das Reich der Bestien

Stimmen aus Gomgarka

Nur zwei Dinge sind überall im Dschungel: Hunger und Magie.

Spruchwort in Ulanga

Auf dem Äquator südlich der Waismark liegt mitten im Ozean der Inselkontinent Gomgarka, in manchen Legenden Arugarta oder Sukhandra genannt. Seit Jahrtausenden haben kaum Fremde diesen abgelegenen Erdteil betreten, dessen Regionen ganz eigenständige Lebensräume und Kulturen beherbergen: Die westliche Wüste, die Tharakum oder Atameré, zwischen dem Meer der Sinkenden Sonne und dem Zhamemboro-Gebirge. Östlich davon das dampfende Tiefland von Ulanga: ein Dschungel aus Regenwäldern und riesigen Süßwasserseen, der bis an die Hänge der Ngangeri-Berge im Nordosten reicht. Dahinter erstreckt sich die glühende Savanne der Sahilari bis ans Meer der Steigenden Sonne. Nur Legenden erzählen von diesem Land: Von der Wüstenstadt Khârkoth mit ihren blutigen Brunnen, den Gottechsen von Ulanga, fliegenden Inseln, kriegerischen Affen, Flüssen in die Unterwelt oder den Obsidianstädten der Schlangensöhne.

Stimmen aus Gomgarka

Hör gut zu: Der Copal ist kein grandioser Palast aus uralten Zeiten! Der Copal ist ein Schiff – ein gewaltiges Schiff, mit dem der Imperator nach Belieben überall hin reisen kann: über das Meer, unter das Meer, zu den Wolken, über die Wolken – und sogar bis zu den Sternen! Unser Imperator ist nur der Herr über eine unbedeutende Grafschaft in einem weit größeren und älteren Reich...



Open Game Licence Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc („Wizards“). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) „Contributors“ means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) „Derivative Material“ means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) „Distribute“ means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) „Open Game Content“ means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) „Product Identity“ means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) „Trademark“ means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) „Use“, „Used“ or „Using“ means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) „You“ or „Your“ means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or



Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge 10th Anniversary Edition Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Jonathan Benn, Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Don Bisdorf, Carl Cravens, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, J.M. "Thijs" Krijger, Sedge Lewis, Shawn Lockard, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Robb Neumann, Anthony Roberson, Andy Skinner, William Stoddard, Stephan Szabo, John Ughrin, Alex Weldon, Duke York, Dmitri Zagidulin

Fate (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) Copyright 2003 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue and Fred Hicks.

Spirit of the Century Copyright 2006 by Evil Hat Productions, LLC. Authors Robert Donoghue, Fred Hicks, and Leonard Balsera

Malmsturm © 2008 by Dominik Dießlin, Stefan Frink, Werner H. Hartmann, Björn Lensig.

In accordance with the Open Game License Section 8 "Identification" the following designate Open Game Content and Product Identity:

OPEN GAME CONTENT

The contents of this document are declared Open Game Content except for the portions specifically declared as Product Identity.

PRODUCT IDENTITY

Any elements of the proprietary setting, including but not limited to capitalized names, organization names, characters, historic events, and organizations; any and all stories, storylines, plots, thematic elements, documents within the game worlds, quotes from characters or documents, and dialogue. The following chapters in their entirety: "Kapitel 7: Die Welt Malmsturm"

All artwork is © 2008 by Björn Lensig.



Spielerfigur:

Fertigkeiten:

| | | |
|--------|------------------|---|
| (+5) | Großartig | ◆ |
| (+4) | Herrvorragend | ◆ |
| (+3) | Gut | ◆ |
| (+2) | Ordentlich | ◆ |
| (+1) | Durchschnittlich | ◆ |
| (+/-0) | Mäßig | ◆ |

Aspekte:

| | | |
|---|--|-------|
| 1 | | ◆◆◆◆◆ |
| 2 | | ◆◆◆◆◆ |
| 3 | | ◆◆◆◆◆ |
| 4 | | ◆◆◆◆◆ |
| 5 | | ◆◆◆◆◆ |

Belastungspunkte:

Körperlich: ◆◆◆◆◆

Mental: ◆◆◆◆◆

Arkan: ◆◆◆◆◆

Konsequenzen:

| | Körperlich | Mental | Arkan | Belastung | Aspekt |
|--|------------|--------|-------|-----------|--------|
| | leicht | | | | |
| | mittel | | | | |
| | schwer | | | | |

Talente & Gaben:

| Name | Effekt |
|------|--------|
| 1 | |
| 2 | |
| 3 | |
| 4 | |
| 5 | |

Waffen & Rüstung:

| | |
|----------|--|
| Waffe: | |
| Waffe: | |
| Waffe: | |
| Rüstung: | |
| Rüstung: | |
| Rüstung: | |

Schicksalspunkte:

| | |
|---------|----------|
| Gesamt: | Aktuell: |
|---------|----------|

Magical Fantasy-Rollenspiel

Der Einsatz eines SP erlaubt wahlweise:

- ◆ +1 auf vor einen Wurf
- ◆ eine Behauptung
- ◆ auslösen eines Aspekts (+2, neuer Wurf, andere Fertigkeit)
- ◆ die Aktivierung mancher Talente/Gaben
- ◆ der Erzwingung eines Aspekts zu widerstehen
- ◆ den Aspekt eines Gegners auszunutzen

SP erhält man durch:

- ◆ Hinnahme der Erzwingung eines Aspekts
- ◆ Gutes Rollenspiel

Jede Stufe erlaubt wahlweise die Erhebung von:

- ◆ Qualität, Zeit oder Unauffälligkeit einer Aufgabe
- ◆ Angriffsstress
- ◆ Spin (3 Erfolge) erlaubt wahlweise:

- ◆ +1/-1 auf die nächstfolgende Aktion
- ◆ die Erzeugung eines zeitweiligen Aspekts

Fertigkeiten: Athletik, Ausdauer, Ausstrahlung, Besitz, Einbruch, Einschüchtern, Entschlossenheit, Ermitteln, Gelehrsamkeit, Fahrzeug steuern, Fingerfertigkeit, Führungsqualitäten, Gespür, Gewalt, Handwerk, Heimlichkeit, Kampf (unterschieden in Waffelos, Nahkampf und Fernkampf), Kunst, Reiten, Scharfsinn, Spiele, Sprachen, Täuschung, Technik, Zaubern

Phase 1: Die Jugend

Ereignisse:

Aspekt:

Phase 2: Die Jugend

Ereignisse:

Aspekt:

Phase 3: Das erste Abenteuer

Titel:

Gast-Star:

Ereignisse:

Aspekt:

Phase 4: Ein denkwürdiges Treffen

Gast-Star in:

Ereignisse:

Aspekt:

Phase 5: Noch ein denkwürdiges Treffen

Gast-Star in:

Ereignisse:

Aspekt:

Ausrüstung:

Notizen:

In den Ruinen des Westens
Erstickt Hoffnung an Blut
Ertrinkt Wahrheit im Glauben
Und
Gier verschlingt Gerechtigkeit

Unter der Sonne des Ostens
Ist Schmerz ein Gedicht
Zeit ein Traum
Und
Macht eine Seuche

In der Kälte des Nordens
Wird Zorn zu Feuer
Werden Knochen zu Stahl
Und
Der Wille zur Waffe



2011 Malmsturm – Die Welt







MALMSTURM

Malmsturm – ein Rollenspielsystem, in dem die Spieler schon bei der Erschaffung ihrer Charaktere mit der Erzählung des Abenteuers beginnen.

Malmsturm – ein Rollenspielsystem, das nicht die Mechanik, sondern die Geschichten einer Welt abbildet.

Malmsturm – Sword&Sorcery-Fantasy, bei der die Regeln des Spiels auch die Regeln der Welt sind.

Malmsturm – eine dramatische Realität, in der jedermann dunkle Wolken und Gewitterstürme über einem Schlachtfeld erwartet, wo der Zorn eines barbarischen Kriegers Schilde und Schwerter zerschmettert, und wo selbst die Geister der Erde zu Sklaven von Lust und Leidenschaft werden!