

## **Charakterattribute**

### ***Bestimmen der Attribute***

Folgende Attribute werden mit 4 W6 ausgewürfelt.

Mut: Der Mut bestimmt ob ein Held eine besonders riskante Aktion ausführt.

Initiative: Dieser Wert legt fest ob ein Charakter geistig und körperlich dazu in der Lage ist schnelle Entscheidungen zu treffen.

Klugheit: Dieser Wert bestimmt die intellektuellen Fähigkeiten eines Charakters.

Wahrnehmung: Dieser Wert bestimmt ob ein Charakter Informationen, etwa einen Gesprächsfetzen wahrnimmt.

Aussehen: Das äußere Aussehen eines Charakters.

Charisma: Das Charisma bestimmt ob ein Charakter sympathisch auf andere wirkt.

Geschicklichkeit: Dieser Wert bestimmt wie geschickt ein Charakter mit seinen Fingern ist.

Gewandheit: Dieser Wert bestimmt wie gut der Charakter seinen Körper unter Kontrolle hat.

Kraft: Die körperliche Stärke eines Charakters.

Widerstand: Die Fähigkeit eines Charakters mit Krankheiten und Schmerzen fertig zu werden.

Die Lebenspunkte eines Charakters betragen vom Grund auf 50. Sie gelten als normales Attribut und können also jederzeit zum Ändern von Attributswerten, siehe unten, genutzt werden. Jede Rasse, siehe Kapitel Rassen, kann außer den dort angegebenen Attributen noch die Lebenspunkte erhöhen oder absenken.

Jeder Charakter besitzt 10 Magiepunkte. Sie gelten als normales Attribut und können also jederzeit zum Ändern von Attributswerten, siehe unten, genutzt werden. Jede Rasse, siehe Kapitel Rassen, kann außer den dort angegebenen Attributen noch die Magiepunkte erhöhen oder absenken.

Beim Auswürfeln sollten zumindestens Charaktere entstehen die 130 Punkte für die Gesamtzahl aller Attribute gewürfelt haben, maximal 2 Attribute auf einen Wert von 6 besitzen und mindestens ein Attribut auf 16 haben.

Andere Charaktere sind ausdrücklich zugelassen.

### *Ändern der Attribute*

Nachdem die Grundwerte festgelegt worden sind können noch Änderungen an den Attributen vorgenommen werden.

Als erstes können Punkte zwischen den verschiedenen Attributen 2 : 1 umgetauscht werden. Man gibt also zwei Punkte des ursprünglichen Attributs auf und erhält dafür einen Punkt im gewünschten Attribut.

Will man Punkte in den Attributen Aussehen und Charisma umtauschen so beträgt dieses Verhältnis 4 : 1.

Tauscht man umgekehrt andere Attribute gegen Aussehen oder Charisma aus so erfolgt der Tausch 1 : 1.

Eine weitere Möglichkeit erhält man durch die Wahl einer Rasse. Die Einzelheiten werden im Kapitel Rasse erklärt.

Die Wahl einer Charakterklasse, siehe Kapitel Charakterklasse, kann die Attribute verändern. Und schließlich kann die Berufswahl, siehe Kapitel Beruf, noch einen gewissen Einfluß auf die Attribute haben.

Durch alle diese Tauschmöglichkeiten darf das Ursprungsattribut maximal um die Hälfte, aufgerundet, fallen.

Egal welche Möglichkeit man wählt muß jedes Attribut mindestens einen Wert von drei und maximal einen Wert von 24 haben.

## **Die Charakterausgestaltung**

### **Rassen**

*Menschen:* Menschen differenzieren sich von allen Rassen am meisten. Insofern können sie sich ein Primärattribut wählen das sie 1:1 erhöhen können. Die Attribute aus denen die Punkte nicht !!! stammen können bestimmen sich aus der Charakterklasse und dem Beruf, siehe die folgende Kapitel.

*Elfen:* Elfen sind nicht nur durch ihre spitzen Ohren sondern auch durch einen grazileren Körperbau und schnellere Reaktion gekennzeichnet. Insofern können Elfen die Attribute: Initiative und Geschicklichkeit 1:1 erhöhen und Charisma sogar um 2:1, also zwei Charismapunkte pro getauschtem anderen Attributswert. Wobei sie allerdings nur Punkte aus den Attributen: Kraft, Klugheit und Widerstand nutzen können.

*Zwerge:* Zwerge sind nicht nur kleiner sondern auch stabiler und kräftiger gebaut. Insofern können sie die Attribute: Kraft und Widerstand 1:1 erhöhen. Die dafür nötigen Punkte können sie aus den Attributen: Initiative und Klugheit ziehen.

*Halblinge:* Halblinge zeichnen sich durch einen kleinen Körperwuchs, dicht beharrte Füße, große Reaktionsschnelligkeit und körperliche Gewandheit aus. Insofern können sie die Attribute: Initiative und Gewandheit 1 : 1 erhöhen. Sie können dafür außer aus Charisma und Aussehen Punkte aus allen Attributen ziehen.

*Kender:* Kender haben etwa die Größe von Halblingen sind sehr geschickt und kennen keine Furcht. Insofern können sie Mut und Geschicklichkeit 1:1 erhöhen. Die dafür nötigen Punkte können sie aus den Attributen: Klugheit, Stärke und Widerstand ziehen.

*Echsenmenschen:* Die Echsenmenschen sind die Bewohner der tiefen südlichen Dschungel. Sie zeichnen sich durch ihre Schuppenhaut und eine große Gewandheit aus. Insofern können sie die Besonderheit natürliche Rüstung und das Attribut Gewandheit 1 : 1 steigern. Echsenmenschen besitzen automatisch die Besonderheit, siehe Kapitel Besonderheiten, natürliche Rüstung.

*Ork:* Die Orks zeichnen sich durch ihre grüne Haut, große Stärke und Zähigkeit aus. Entsprechend können sie die Attribute Stärke und Widerstand 1 : 1 steigern.

*Goblin:* Goblins sind die kleineren und geschickteren Verwandte der Orks. Entsprechend können sie die Attribute Fingerfertigkeit und Gewandheit 1 : 1 erhöhen.

*Yetis:* Yetis zeichnen sich durch ihren Pelz, hohe Körperkraft und Ausdauer aus. Insofern können sie die Besonderheit Pelz und die Attribute Körperkraft und Widerstand 1 : 1 erhöhen.  
Yetis besitzen automatisch die Besonderheit Pelz.

*Riesen und Riesige:* Riesen sind in diesem System zwar ebenfalls kulturschaffende Völker stehen als Spielerrasse aber nicht zur Verfügung. Die Riesigen sind eine Rasse die sich durch eine Körpergröße zwischen 2-3 Metern auszeichnen und dabei enorm Stark sind. Sie dürfen insofern alle Attribute bis auf Aussehen und Charisma zum Steigern ihrer Stärke nutzen.

*Riesin und Riesige/Mann:* Derartige Kinder sind nicht bekannt. Nach geltender Theorie weigert sich der Körper der Betroffenen derartig schwachen Nachwuchs zu erhalten.

*Frau/Riese oder Riesiger:* Derartige Kinder neigen dazu groß und kräftig aber auch etwas ungeschickt zu sein. Sie dürfen Stärke und Widerstand 1:1 erhöhen müssen mindestens einmal Geschicklichkeit und beim nächsten Mal Gewandheit verringern, wenn sie überhaupt Attribute veränder wollen. Ansonsten können sie noch Punkte aus Klugheit und Initiative ziehen.

*Elfin/Mensch:* Kinder mit dieser Kombination von Eltern zeigen zu 95 % die typischen elfischen Spitzohren, haben eine ganz besondere Ausstrahlung und neigen dazu auf alles eine passende Antwort zu haben. Insofern können sie das Attribut Klugheit 1:1 und das Attribut Charisma sogar 2:1, siehe bei der Beschreibung der Elfen, erhöhen. Sie können dafür Punkte aus den Attributen: Kraft und Widerstand ziehen.

*Frau/Elf:* Kinder aus dieser Kombination von Eltern zeigen nur zu 5% die typischen Elfenohren und neigen dazu Hände und Körper unter Kontrolle zu haben. Insofern können sie Geschicklichkeit und Gewandheit 1:1 erhöhen. Die dafür nötigen Punkte können sie aus den Attributen: Initiative, Stärke und Widerstand ziehen.

*Zwergin/Mensch:* Kinder mit diesen Eltern sind etwas Größer als der durchschnittliche Zwerg und sehr stabil. Insofern können sie den Widerstand 1:1 erhöhen und dafür Punkte aus allen Attributen außer Aussehen, Charisma und Stärke nutzen.

*Frau/Zwerg:* Kinder mit diesen Eltern weisen außer einem verstärkten Haarwuchs keine Besonderheiten auf.

*Orkin / Mensch:* Kinder von diesen Eltern weisen die grüne Hautfarbe, eine verstärkte Körperkraft auf. Insofern können sie alle Attribute bis auf Widerstand und Gewandheit dazu nutzen diese Attribute 1 : 1 zu erhöhen.

*Menschin / Ork:* Kinder mit diesen Eltern weisen zwar die typische grüne Hautfarbe auf wählen aber ansonsten wie normale Menschen ein Primärattribut aus.

*Orks / Elfen, Zwerge, Kender, Halblinge:* Aus keiner dieser Elternkombinationen wurden erfolgreiche Schwangerschaften vermeldet.

*Goblinin / Mensch:* Kinder mit diesen Eltern neigen zu einem schmalen Körperbau und sehr geschickten Fingern. Insofern können sie das Attribut Fingerfertigkeit 1 : 1 erhöhen.

*Menschenfrau / Goblin:* Kinder mit diesen Eltern weisen zu 10 % die grüne Hautfarbe ihres Vaters auf. Ansonsten wählen sie wie normale Menschen ein Primärattribut.

*Riesin / Ork:* Bei derartigen Eltern wird das Kind zu einem Troll. Trolle können alles verdauen, sind besonders stark und widerstandsfähig. Insofern dürfen sie die Attribute Stärke, Widerstand und die Besonderheit Allesfresser 1 : 1 erhöhen. Wenn sie diese Möglichkeit wahrnehmen müssen sie allerdings die Punkte dafür zunächst aus ihrer Intelligenz ziehen.

*Orkin / Riese:* Bei derartigen Eltern wird das Kind zu einem Oger. Oger zeichnen sich durch eine hohe Körperkraft, eine hohe Widerstandsfähigkeit und geringe Intelligenz und Fingerfertigkeit aus. Insofern dürfen sie Stärke und Widerstand 1 : 1 erhöhen und müssen, wenn sie Werte verändern zunächst ihre Intelligenz dazu verringern. Oger sind untereinander zeugungsfähig können sich aber nicht erfolgreich mit anderen Rassen paaren.

## ***Charakterklassen***

Die Charakterklasse gibt das Lebensgefühl eines Charakters wieder. Sie bestimmt also nicht den Beruf, siehe Kapitel Beruf, noch direkt die Attribute. Allerdings gibt es für einige Charakterklassen Sperrattribute. Das bedeutet diese Attribute wird ein Charakter der entsprechenden Charakterklasse nicht absenken.

Sie hat allerdings direkten Einfluß auf die Moral, siehe das entsprechende Kapitel, des Charakters.

Bis auf den Menschen wachsen alle Rassen in einer klar definierten Gemeinschaft auf die ihre Einstellungen prägt. Insofern tauchen die Rassen noch ein Mal bei den Charakterklassen auf. Für die Menschen sind noch einige typische Lebensgemeinschaften aufgestellt aus denen der Charakter kommen kann.

Die Charakterklassen welche an die Typen anderer Rollenspiele erinnern, z.B. der Krieger, stehen für ein entsprechendes Lebensgefühl des Charakters.

Und schließlich gibt es noch Charakterklassen die einer inneren Einstellung entsprechen zum Beispiel den Weltverbesserer.

Theoretisch kann ein Charakter beliebig viele Charakterklassen haben. In der Praxis dürfen sich die Charakterklassen nicht widersprechen.

### ***Barbaren***

Barbaren sind in Stämmen organisierte Steppennomaden. Für sie zählen die Stammesrituale zu den wichtigsten Dingen in ihrem Leben. Barbaren sind wie Krieger körperbetont allerdings ist bei ihnen Gewalt weniger sanktioniert.

Sperrattribute: Mut, Kraft und Widerstand

Foltern: - W3	Sexualität: --	Magie: + 3 W3
unnötige Gewalt: - 1 W3	Drogen: --	Eigentum: + 2 W3
Käuflichkeit: + 3 W3	Naturverbundenheit: + 1 W3	Verlässlichkeit: + 3 W3
Gesetz: - 1 W3	Regeln: +3 W3	

### ***Scharmane***

Die Scharmanen sind die Stammesmagier der Barbaren. Im Gegensatz zu ihnen haben sie allerdings andere Ausrichtungen.

Sperrattribute: Mut, Klugheit und Gewandheit

Foltern: --	Sexualität: + 2 W3	Magie: - 2 W3
unnötige Gewalt: --	Drogen: - 1 W3	Eigentum: --
Käuflichkeit: + 1 W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: --
Gesetz: --	Regeln: +3 W3	

### ***Dschungelbewohner***

Die wilden Stämme des Dschungels leben nach eigenen Gesetzen und Regeln im Einklang mit ihrem Lebensraum.

Sperrattribute: Gewandheit

Foltern: --	Sexualität: --	Magie: - 2 W3
unnötige Gewalt: + 1 W3	Drogen: --	Eigentum: --
Käuflichkeit: - 3 W3	Naturverbundenheit: + 3 W3	Verlässlichkeit: + 2 W3
Gesetz: + 2 W3	Regeln: +3 W3	

### *Gaukler*

Gauklern gefällt es andere zu unterhalten. Sie verstehen sich als abgetrennte Gruppe und halten sich streng an Gruppenrituale. Bei Gauklern zählen Gewandheit, Fingerfertigkeit und verbale Schlagfertigkeit als wesentliche Eigenschaften.

Sperrattribute: Gewandheit, Fingerfertigkeit und Intelligenz

Foltern: --	Sexualität: + 2 W3	Magie: - 2 W3
unnötige Gewalt: - 2 W3	Drogen: - 1 W3	Eigentum: --
Käuflichkeit: + 1 W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: --
Gesetz: --	Regeln: +3 W3	

### *Krieger*

Krieger sind sehr körperbetont und legen Wert auf einen offenen und ehrlichen Umgang miteinander. Als Experten für den Umgang mit der Waffe haben sie sich strenge Richtlinien für den Umgang mit Waffen geschaffen.

Sperrattribute: Mut und Stärke

Foltern: - 2 W3	Sexualität: --	Magie: --
unnötige Gewalt: - 1 W3	Drogen: --	Eigentum: + W3
Käuflichkeit: - 1 W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: + W3
Gesetz: --	Regeln: +2 W3	

### *Schmuggler*

Das Schmuggeln ist bei den zahlreichen Grenzen und Handelsregeln auf Isidar eine gute Einnahmequelle.

Sperrattribute: Gewandheit und Klugheit

Foltern: --	Sexualität: --	Magie: --
unnötige Gewalt: --	Drogen: --	Eigentum: --
Käuflichkeit: + 1 W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: --
Gesetz: - 1 W3	Regeln: + 1 W3	

### *Söldner*

Sperrattribute: Gewandheit, Kraft und Widerstand

Söldner sind käufliche Kämpfer. Wenn sie ersteinmal einen Auftrag angenommen haben werden sie ihn auch ausführen.

Foltern: -1 W3	Sexualität: - 2 W3	Magie: --
unnötige Gewalt: - 1 W3	Drogen: - 1 W3	Eigentum: - 1 W3
Käuflichkeit: + 2 W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: + 1 W3
Gesetz: --	Regeln: + 3 W3	

### *Wüstenbewohner*

Die nomadischen Wüstenbewohner haben einen strengen Codex und ebenso strenge Gesetze. allen Einzelheiten, vor allen denen fremder Leute zu sehen.

Foltern: -1 W3	Sexualität: +3 W3	Magie: + 2 W3
unnötige Gewalt: -1 W3	Drogen: -2 W3	Eigentum: --
Käuflichkeit: + 3W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: +3 W3
Gesetz: + 3 W3	Regeln: + 3 W3	

### *Echsenmenschen*

Die Echsenmenschen leben in naturverbundenen Stämmen in den tiefen südlichen Dschungeln. Sie haben eine strenge hierarchische Stammeskultur in der alte Überlieferungen eine große Rolle spielen.

Foltern: --	Sexualität: + 1 W3	Magie: --
unnötige Gewalt: --	Drogen: + 1 W3	Eigentum: + 2 W3
Käuflichkeit: 3 W3	Naturverbundenheit: + 2W3	Verlässlichkeit: +
Gesetz: + 2 W3	Regeln: + 3 W3	

### *Elfen*

Elfen fühlen sich der Natur verbunden. Sie legen Wert auf Harmonie innerhalb ihrer Lebensgemeinschaften und bewundern die Magie.

Foltern: -2W3	Sexualität: - 1W3	Magie: + 1W3
unnötige Gewalt: -3W3	Drogen: - 1W3	Eigentum: --
Käuflichkeit: -2 W3	Naturverbundenheit: + 3 W3	Verlässlichkeit: --
Gesetz: --	Regeln: --	

### *Halblinge*

Halblinge sind Genießer. Ihre Gemeinschaften bieten stets die Möglichkeit fast jederzeit mit anderen zu kommunizieren. Das Wort Gewalt ist Halblingen eigentlich fremd. In seiner eigenen Wohnung jedoch ist ein Halbling der uneingeschränkte Chef.

Foltern: -3W3	Sexualität: +1W3	Magie:
unnötige Gewalt: -3W3	Drogen: + 2W3	Eigentum: --
Käuflichkeit:	Naturverbundenheit:	Verlässlichkeit: -1W3
Gesetz: +W3	Regeln: +W3	

### *Kender*

Die Kender wurden dazu geschaffen die Welt zu sehen. Und Kender neigen dazu die Welt in allen Einzelheiten, vorallen denen fremder Leute zu sehen.

Foltern: + 1 W3	Sexualität: - 1W3	Magie: - 2W3
unnötige Gewalt: + W3	Drogen: - 1W3	Eigentum: -3W3
Käuflichkeit: - 3 W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: -2W3
Gesetz: --	Regeln: -W3	

### *Ork*

Orks leben in matriarchaischen Stammesgemeinschaften. Ihre Gemeinschaft beruht auf dem Gesetz des Stärkeren.

Foltern: - 2 W3	Sexualität: --	Magie: + 2 W3
unnötige Gewalt: - 2 W3	Drogen: - 1 W3	Eigentum: - 1 W3
Käuflichkeit: - 2 W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: - 1 W3
Gesetz: --	Regeln: --	



### *Goblins*

Die kleineren Verwandten der Orks leben in der Nähe der großen Orkstämme. Da diese alleine Gewalt als Mittel der Diskussion verstehen haben ihre kleineren Verwandten stark zu leiden.

Foltern: --	Sexualität:	Magie: + 3 W3
unnötige Gewalt: --	Drogen:	Eigentum: - 3 W3
Käuflichkeit: - 3 W3	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: - 3 W3
Gesetz: - 1 W3	Regeln: - 2 W3	

### *Yetis*

Yetis leben in lockeren Stammesverbänden die nomadisch die nördlichen Eiswüsten durchwandern.

Foltern: --	Sexualität: + 1 W3	Magie: + 1 W3
unnötige Gewalt: --	Drogen: + 1 W3	Eigentum: +2 W3
Käuflichkeit: --	Naturverbundenheit: --	Verlässlichkeit: + 2 W3
Gesetz: --	Regeln: --	

### *Zwerge*

Zwerge legen großen Wert auf ihre persönliche Freiheit. Auch innerhalb ihrer Gemeinschaften besitzt jeder seinen Freiraum in den die anderen nicht eindringen werden. Sie bewundern die körperliche und handwerkliche Arbeit und stehen der Magie mißtrauisch gegenüber.

Foltern: --	Sexualität: - 1 W3	Magie: -1 W3
unnötige Gewalt: --	Drogen: -1 W3	Eigentum: +1 W3
Käuflichkeit: +1 W3	Naturverbundenheit: -1 W3	Verlässlichkeit: + 2 W3
Gesetz: +1 W3	Regeln: +3 W3	

## **Besonderheiten**

Besonderheiten sind Fähigkeiten die immer wieder bei einzelnen Individuen einer Rasse vorkommen aber nicht gelernt werden können.

### ***Wo kommen sie vor***

Einzelne Rassen besitzen eine besondere Disposition zu einigen Besonderheiten. Hinzu kommt das einzelne Rassen sich nur über ihre besonderen Fähigkeiten von den "normalen" Vertretern ihrer Rasse unterscheiden.

### ***Wie erhält man Besonderheiten***

Spieler die ihrem Charakter eine Besonderheit geben wollen müssen sich vorher mit dem Spielleiter absprechen. Hat der Spielleiter seine Zustimmung gegeben so wird die Besonderheit wie ein normales Attribut gesteigert.

Da ein Charakter aber in der gewählten Besonderheit zunächst einen Wert von 0 besitzt muss er zunächst mindestens einen Punkt in der Besonderheit im Verhältnis 2 : 1 mit anderen Attributen bezahlen.

### ***Verschiedene Besonderheiten***

#### ***Nachtsicht***

Die Nachtsicht kommt vor allem bei Zwergen vor. Durch diese Besonderheit gelten sie als die fähigsten Bergmänner auf Isidar. Gelingt ein Wurf gegen diese Besonderheit so kann der Charakter auch bei absoluter Dunkelheit seine Wahrnehmung in Metern weit sehen.

#### ***Fliegen***

Diese Fähigkeit ermöglicht es kurzzeitig zu schweben. Diese Fertigkeit kommt vereinzelt bei den Elfen vor aber auch bei den Vogelmenschen. Wie ihr Name schon sagt besitzen diese Menschen Flügel die sie tatsächlich zum Fliegen nutzen können. Gelingt ein Wurf gegen diese Besonderheit so kann der Charakter pro Punkt in dieser Besonderheit 10 Meter hoch oder weit fliegen.

#### ***Unterwasseratmung***

Diese Fähigkeit ermöglicht es sich wie ein Fisch im Wasser zu fühlen. Von Elfen und Menschen ist bekannt das vereinzelt Stämme vollständig aus Angehörigen mit dieser Besonderheit bestehen. Gelingt ein Wurf gegen diese Besonderheit so kann der Charakter pro Punkt in dieser Besonderheit 10 Minuten frei Unterwasser atmen und sich fortbewegen.

#### ***Weniger Schlaf***

Ein normaler Charakter benötigt mindestens sechs Stunden Schlaf pro Tag. Charaktere mit dieser Besonderheit brauchen pro vier Punkte eine Stunde Schlaf weniger.

#### ***natürliche Rüstung***

Für jeweils 2 Punkte in dieser Besonderheit erhält der Charakter einen Punkt Rüstung. Trägt der Charakter noch zusätzlich eine weitere Rüstung so werden zwei Rüstungswürfe durchgeführt.

#### ***Pelz***

Der Charakter besitzt einen natürlichen Pelz. Dieser schützt ihn vor Wärmeverlusten. Bei Schäden aufgrund von Kälte steht ihm ein Rüstungswurf gegen den Wert dieser Besonderheit zu.

## ***Die Moral***

Jeder Charakter hat besondere Stärken und Schwächen. Leider ist man beim Rollenspiel dazu geneigt diesen Aspekt bald zu übersehen, da er sowohl dem Spielleiter als auch dem Spieler große Probleme bereiten kann.

Man stelle sich etwa einen zwergischen Helden vor, Zwerge achten sehr auf Besitzverhältnisse, der absolut nicht den Auftrag des zwielichtigen Händlers annehmen will seine Geschäftsinteressen durchzusetzen.

Aber auch Abenteurer Gruppen die dazu neigen wie eine marodierende Orkbande durch ein Abenteuer zu ziehen nehmen dem Spiel etwas von seinem Reiz.

Um diese Probleme einfach zu lösen werden zu ein paar wesentlichen Punkten Werte angegeben. Will ein Charakter eine Aktion ausführen die außerhalb der normalen Vorstellungen liegt muß ihm eine Probe gegen seine Moral mißlingen.

Charaktere die eine Aktion die ihnen nicht paßt passiv dulden entwickeln ein schlechtes Gewissen und steigern ihren Wert in der entsprechenden Eigenschaft um einen Punkt.

Charaktere die nach einem mißlungenen Wurf ein besonderes Erfolgserlebniss haben senken die Eigenschaft um einen Punkt.

*Foltern:* Der normale Charakter lehnt das Foltern ab.

*unnötige Gewalt:* Das Schlagen von Wehrlosen und das Überreagieren auf Beleidigungen und nicht schädliche Angriffe, etwa Ohrfeigen, mit Waffengewalt wird normalerweise abgelehnt. Um an einem gerechtfertigten Kampf, etwa gegen Räuber, teilzunehmen wird kein Wurf fällig.

*Käuflichkeit:* Selbstverständlich wird Bestechung abgelehnt, klar ist aber auch Geld bewegt die Welt. Während gegen eine normale Belohnung also nichts einzuwenden ist sieht es mit Bestechung schon ganz anders aus.

*Sexualität:* Als generelle Richtschnur kann man sagen das Sexualität mit einem Partner und unter intimen Umständen nicht abgelehnt wird. Bei einzelnen Rassen und Gruppierungen können die Vorstellungen von normaler Sexualität aber sehr anders sein.

*Drogen:* Jede Kultur kennt ein paar anerkannte Drogen. So werden Zigaretten und Alkohol in unserer Kultur als normal angesehen. Es gibt wiederum andere die strengstens Verboten sind und bei den potentiellen Anwendern mit einer Anwendungsblockade versehen sind.

*Naturverbundenheit:* Der typische Charakter ist sicherlich kein Gegner der Jagd, er würde aber sicher nicht einen kompletten Wald abfackeln um ein paar Räuber daraus zu vertreiben.

*Magie:* Die Anwendung von Magie ist auf einer Fantasywelt normal. Welchen Preis man aber bereit ist für Magie zu bezahlen ist unterschiedlich. Um an wirklich mächtige Magie zu bekommen ist ein Pakt notwendig, siehe Kapitel Magie, wieviel man und ob überhaupt ein Pakt für einen Charakter in Frage kommt bestimmt dieser Wert.

*Eigentum:* Der Diebstahl wird grundlegend abgelehnt.

*Verlässlichkeit:* Ein Charakter ist normalerweise verlässlich.

*Gesetze:* Ein Charakter hält sich normalerweise an Gesetze.

*Regeln:* Ein Charakter befolgt normalerweise die Regeln die seine Berufsgruppe oder seine Glaubensgemeinschaft aufgestellt hat.

### ***Moralwerte***

Von Grund aus besitzt jeder Charakter einen Wert von 10 in jedem der moralischen Gebiete. Außer der Charakterklasse bestimmt auch die grundlegende Ausrichtung des Charakters seine Grundwerte.

Bei den Steigerungen kann maximal ein Wert von 19 erreicht werden.

Bei den Absenkungen kann minimal ein Wert von 2 erreicht werden.

*Gut:* Gute Charaktere müssen 6W3 dazu verwenden ihre Moralwerte zu erhöhen.

*Böse:* Böse Charaktere müssen 6W3 dazu verwenden ihre Moralwerte zu senken.

*Neutral:* Neutrale Charaktere müssen 3 Moralwerte um W3 senken und 3 Moralwerte um W3 steigern.

## ***Berufe***

Der Beruf eines Charakters bestimmt welche Fertigkeiten, siehe unten, er besitzt.

Ein Beruf muß nicht zu einem anerkannten Lehrberuf gehören. So ist in diesem Sinne der Sohn reicher Eltern genauso in einem Beruf wie der professionelle Spieler und der Bäcker. Charaktere haben bevor sie auf ihr erstes Abenteuer ausziehen dreimal die Chance einen Beruf zu ergreifen. In ihrer Kindheit erhalten sie durch ihre Eltern eine Ausbildung in den Dingen des täglichen Lebens. Während ihrer Jugend sammeln sie die ersten eigenen Erfahrungen und können etwa ein Hobby schon professionell ausüben. Die Jugend endet meistens mit dem Beginn einer formellen Ausbildung.

Bei der Beschreibung jedes Berufs sind die Fertigkeiten die man lernen kann angegeben, die Zahl in der Klammer gibt an wie hoch der Wert maximal in der Fertigkeit und diesem Beruf werden kann. In jeder Fertigkeit benötigt man mindestens die Hälfte des maximalen erreichbaren Wertes, wobei man abrunden kann.

In der Kindheit sind folgende Berufe möglich. Um die entsprechenden Fertigkeiten zu lernen stehen einem 20 Punkte zur Verfügung.

### ***Bauernsohn***

Fertigkeiten: Klettern (5), Reiten (5), Wunden schließen (2), Wildnisleben (3), Handarbeiten (5), Tierkunde (3), Singen (3), Tanzen (3), Feilschen (5)

### ***Adelssproß***

Fertigkeiten: Etikette (5), Reiten (5), Sprache (5), Tierkunde (3), Waffenlos (5), Singen (3), Tanzen (5), Musikinstrument (3)

### ***Babarensohn***

Fertigkeiten: Reiten (5), Waffenlos (5), Spuren lesen (5), Tierkunde (3), Schleichen (3), Lager finden (3), Nahrung finden (3)

### ***Beduinenkind***

Fertigkeiten: Reiten (5), Einhandwaffe (3), Wasser finden (5), Nahrung finden (5), Lager finden (5), Navigation (5)

### ***Echsenmenschenkind***

Fertigkeiten: Nahrung suchen (5), Schleichen (5), Schußwaffe (3), Spuren lesen (5), Schwimmen (5)

### ***Goblinkind***

Fertigkeiten: Schleichen (5), Dolch (5), Nahrung finden (5), Verstecken (5), Lager finden (5)

### ***Orkkind***

Fertigkeiten: Waffenlos (5), Einhandwaffe (5), Lager finden (5), Nahrung finden (5), Foltern (5)

### ***städtische Rumtreiber***

Fertigkeiten: Waffenlos (5), Gassenwissen (5), Wunden schließen (5), Akrobatik (5), Sprachen (3), Feilschen (5)

### *Yetikind*

Fertigkeiten: Klettern (5), Waffenlos (5), Nahrung finden (5), Lager finden (5)

### *Naturkind*

Fertigkeiten: Schußwaffe (3), Waffenlos (3), Pflanzenwissen (5), Klettern (5), Schwimmen (5), Nahrung finden (5), Lager finden (5), Schleichen (3), Verstecken (3)

### *Magierkind*

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (5), Magiewissen (5), Götterwissen (1), Weltwissen (3)

### *Pristerkind*

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (5), Magiewissen (1), Götterwissen (5), Weltwissen (5)

### *Schmugglerkind*

Fertigkeiten: Schleichen (5), Feilschen (5), Verstecken (5), Schwimmen (2), Dolch (5)

### *Seeräuberkind*

Fertigkeiten: Segeln (3), Einhandwaffe (3), Waffenlos (3), Klettern (5)

### *Stammeskind von Dschungelstämmen*

Fertigkeiten: Schleichen (5), Klettern (5), Pflanzenkunde (5), Schwimmen (5), Blasrohr oder Einhandwaffe (3), Tierkunde (5), Verstecken (5)

### *Schiffsjunge*

Fertigkeiten: Klettern (5), Seefahrt (5), Singen (3), Tierkunde (1)

### *Sklavenkind*

Fertigkeiten: Etikette (3), Waffenlos (3), Dolch (1), Wunden schließen (3), Schleichen (5)

### *Waise*

Fertigkeiten: Klettern (5), Gassenwissen (5), Akrobatik (4), Waffenlos (3), Dolch (3)

### *Wanderkind*

Fertigkeiten: Wagen lenken (5), Reiten (5), Kunststücke und/oder Bühnenzauberei und oder Akrobatik (5), Wunden schließen (3), Tierkunde (4), Feilschen (4)

In der Jugend sind folgende Berufe möglich. Um die entsprechenden Fertigkeiten zu lernen stehen 30 Punkte zur Verfügung.

*Adept der magischen Kunst*

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (10), Magiewissen (10), Götterwissen (5), Mineralogie (5), Tierkunde (5), Pflanzenkunde (5), 3 Sprachen (3), Rechnen (10), Magietechnik (5), Spruch (5)

*Fischer*

Fertigkeiten: Tierkunde (10), Segeln (10), Navigation (5), Dolch (3)

*Heiler Gehilfe*

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (5), Wunden schließen (10), Krankheiten heilen (7), Reiten (5)

*Jungbauer*

Fertigkeiten: Tierkunde (10), Pflanzenkunde (10), Handarbeiten (10), Reiten (10), Tanzen (8), Feilschen (10), Krankheiten heilen (5)

*Junggoblin*

Fertigkeiten: Schleichen (10), Dolch (10), Foltern (10), Nahrung finden (10), Lager finden (10)

*Jungork*

Fertigkeiten: Foltern (10), Einhandwaffe (10), Waffenlos (10), Lager finden (10)

*Jungyeti*

Fertigkeiten: Klettern (10), Waffenlos (10), Lager finden (10), Nahrung finden (10)

*Knappe*

Fertigkeiten: Reiten (10), Waffenlos (10), Hiebwaffe (8), Schild (8), Etikette (5), Tierkunde (3)

*Matrose*

Fertigkeiten: Singen (5), Segeln (10), Klettern (10), Tierkunde (3), Waffenlos (5), Dolch (5), Nahrung finden (3), Wasser finden (3)

*Novize*

Fertigkeiten: Lesen und Schreiben (10), Götterwissen (10), Magiewissen (5), Weltwissen (5), Wunden schließen (5), Sprache (5), Rechnen (10)

*Page*

Fertigkeiten: Etikette (10), Musikinstrument (10), Singen (10), Tanzen (10), Reiten (7)

*Pirat*

Fertigkeiten: Segeln (10), Navigation (5), Klettern (10), Dolch (5), Einhandwaffe (5), Lager finden (10), Verstecken (10)

### *Schmuggler*

Fertigkeiten: Segeln (5), Verstecken (10), Lager suchen (10), Feilschen (10),  
Einhandwaffe (10), Dolch (10)

### *Spieler*

Fertigkeiten: Spielen (10), Feilschen (10), Weltwissen (10), Dolch (5), Waffenlos (8)

### *Waldläuferlehrling*

Fertigkeiten: Wildnisleben (8), Schleichen (8), Tarnen (8), Verstecken(8), Schußwaffe (8),  
Wurfwaffe (3), Hiebwaffe (3), Waffenlos (3), Tierkunde (6), Pflanzenkunde (6)



Als Erwachsener ergreift man dann einen Beruf indem man normalerweise verbleibt. Für die Fertigkeiten hat man 40 Punkte zur Verfügung.

#### *Alchimist*

Fertigkeiten: Alchemie (15), Rechnen (10), Lesen und Schreiben (10), Wunden schließen (5), Gifte neutralisieren (5)

#### *Assasine*

Fertigkeiten: Dolch (15), Wurfaffen (15), Schleichen (15), Verstecken (15), Etikette (10), Alchemie (5)

#### *Diplomat*

Fertigkeiten: Etikette (15), Weltwissen (10), Gassenwissen (5), Dolch (10), Einhandwaffe (10)

#### *Entdecker*

Fertigkeiten: Schleichen (10), Klettern (10), Einhandwaffe (10), Dolch (10), Schußwaffe (5), Wurfaffe (5), Seefahrt (10), Überleben mindestens 1×(10)

#### *Händler*

Fertigkeiten: Feilschen (15), Reiten (10), Schätzen (15), Dolch (10), Wurfaffen (5), Schußaffen (5)

#### *Henker*

Fertigkeiten: Zweihandwaffe (15), Wissen Gesetz (5), Heilen (5), Krankheiten heilen (5), Feilschen (5)

#### *Heiler*

Fertigkeiten: Wunden schließen (15), Krankheiten heilen (15), Gifte neutralisieren (10), Alchemie (10), Etikette (5)

#### *Krieger*

Fertigkeiten: Einhandwaffe (15), Reiten (15), Zweihandwaffe (10), Lanzen (10), Waffenlos (15)

#### *Magier*

Fertigkeiten: Magietechniken beliebig mindestens 1 (15), Sprüche beliebige mindestens 1 (15)

#### *Piratenkapitän*

Fertigkeiten: Segeln (15), Navigation (15), Einhandwaffe (10), Schwimmen (10), Verstecken (10)

#### *Prister*

Fertigkeiten: Götterwissen (15), Wunden schließen (10), Krankheiten heilen (10), Dolch (5), Weltwissen (10)

#### *Schmugglerchef*

Fertigkeiten: Verstecken (15), Feilschen (15), Lager suchen (15), Etikette (5)

### *Seefahrer*

Fertigkeiten: Segeln (15), Navigation (10), Klettern (10), Schwimmen (5), Singen oder Musizieren (5), Einhandwaffe (5), Dolch (10), Einhandwaffe (5), Waffenlos (10)

### *Sklavenhändler*

Fertigkeiten: Feilschen (10), Einhandwaffe (10), Navigation (5), Reiten (5), Schwimmen (5), Klettern (5), Heilen (3)

### *Sklavenjäger*

Fertigkeiten: Fallen stellen (10), Spuren lesen (10), Lager finden (5), Einhandwaffe (10), Wurfwaffe (10), Schußwaffe (5), Klettern (10), Schwimmen (10)

### *Spion*

Fertigkeiten: Klettern (10), Dolch (10), Schwimmen (10), Reiten (10), Etikette (15), Lesen und Schreiben (5), mindestens 1 Fremdsprache (5), Kryptographie (15)

### *Streuner*

Fertigkeiten: Gassenwissen (15), Dolch (10), Schleichen (10), Weltwissen (5), Feilschen (5)

### *Waldläufer*

Fertigkeiten: Wildnisleben (15), Tierkunde (15), Pflanzenkunde (15), Schußwaffe (10), Wurfwaffe (10), Schwimmen (10)

## **Fertigkeiten**

Die Fertigkeiten beschreiben welche Dinge ein Charakter im Laufe seines Lebens gelernt hat. In diesem System gibt es drei Möglichkeiten wie dieses Wissen angewendet werden kann. Einige Dinge lernt man wie selbstverständlich, so kann etwa jeder leise eine Tür öffnen. In einem Rollenspiel kann es bei einer solchen Aufgabe dazu kommen das der Spielleiter sagt "Mach mal eine Probe auf Schleichen !!!" Wer jetzt je nach System Schleichen nicht lernen konnte, wollte oder durfte hat Pech gehabt.

Um solche Situationen zu entschärfen verlaufen Fertigungsproben in diesem System dreigeteilt.

Für einfache Aufgaben wird direkt gegen das passende Attribut gewürfelt. Oder natürlich gegen die Fertigkeit wenn diese höher ist.

Für Aufgaben die schon komplexer sind oder bei denen andere Personen einen hindern wollen ist eine Probe gegen  $(\text{Attribut} + \text{Fertigkeit}) \div 2$  nötig, wobei aufgerundet wird.

Extreme Aufgaben erfordern einen Wurf gegen den Fertigkeitswert.

### ***Sichere Erfolge und Patzer***

#### ***Vergleichende Fertigkeitswürfe***

Ein typischer Fall für einen vergleichenden Fertigkeitswurf stellt das Anschleichen an ein Lager da. Hierzu muß dem Anschleichenden ein Wurf gegen  $(\text{Gewandtheit} + \text{Schleichen}) \div 2$  gelingen. Um ihn nach einer erfolgreichen Probe zu bemerken ist eine Probe gegen den höchsten Wahrnehmungswert in der Gruppe fällig.

#### ***Lernen von Fähigkeiten***

Außer in speziellen Ausbildungsstätten kann jede Fähigkeit auch durch praktische Erfahrung gelernt werden. Hierzu muß dem Charakter während des Spielabends mindestens ein erfolgreicher Wurf gegen die Fertigkeit gelungen sein. In diesem Fall notiert sich der Spieler irgendwo diese Fähigkeit. Will er später diese Fähigkeit neu lernen oder erhöhen so darf er 100 Punkte für diese Fähigkeit ausgeben, auch wenn er nicht an einen entsprechenden Lehrmeister kommen kann.

#### ***Akrobatik***

Diese Fertigkeit kann durch praktische Anwendung gelernt werden. Würfe auf diese Fertigkeit werden normalerweise mit dem Gewandheitswert durchgeführt.

#### ***Alchemie***

Diese Fertigkeit kann entweder mit praktischer Erfahrung oder durch die Mitgliedschaft in einer entsprechenden Gilde gelernt werden. Die Gilden sind gegen gutes Geld bereit einem die Grundfertigkeiten, maximal bis zu einem Wert von 7, beizubringen.

Die Anwendung benötigt eine spezielle Ausstattung die sich aber aus normalen Gegenständen improvisieren läßt.

Während Würfe zum theoretischen Wissen normalerweise gegen den Intelligenzwert des Charakters abgelegt werden geht die praktische Anwendung normalerweise über die Fingerfertigkeit des Charakters.

### *Bühnenzauberei*

Diese Fertigkeit ist durch praktische Anwendung zu lernen. Vereinzelte Gauklerfamilien haben sich auf diese Fertigkeit spezialisiert. Da diese Fertigkeit aber das Kapital jeder Familie darstellt wird sie nur unter besonderen Umständen an Fremde vermittelt.

Grundfertigkeiten bis zu einem Fertigkeitswert von 7 sind auch aus Büchern zu erlernen.

Würfe gegen diese Fertigkeit werden normalerweise gegen Fingerfertigkeit ausgeführt.

### *Dolch*

Diese Fertigkeit wird entweder durch Erfahrung gelernt oder in einer beleibigen

Kriegerschule erworben. Diese vermitteln diese Fertigkeit auch an Nichtkrieger.

Würfe gegen diese Fertigkeit werden normalerweise gegen Fingerfertigkeit durchgeführt.

### *Einhandwaffen*

Diese Fertigkeit wird entweder durch Erfahrung gelernt oder in speziellen Lehranstalten. Die meisten dieser Anstalten haben einen gewissen Codex an den sich die einzelnen Mitglieder halten müssen. Entsprechend steigt der Moralwert Regeln um 2 W3 und der Moralwert unnötige Gewalt um 1 W3.

Proben gegen diese Fertigkeit werden normalerweise gegen Gewandtheit durchgeführt.

### *Etikette*

Der richtige Umgangston kann sowohl aus der praktischen Erfahrung heraus als auch in speziellen Benimmschulen gelernt werden.

Proben gegen diese Fertigkeit werden je nach Situation gegen Charisma oder Intelligenz durchgeführt.

### *Fälschen*

Das Fälschen kann nur bei einem anderen Fälscher gelernt werden. Fälscher verstehen sich als Künstler die gerne alleine arbeiten.

Proben gegen diese Fertigkeit werden normalerweise gegen Fingerfertigkeit durchgeführt.

### *Fremdsprachen / Schriften*

Fremdsprachen werden in speziellen Schulen gelernt. Es wird normalerweise kein Wurf gegen diese Fertigkeit abgelegt sondern die Höhe der Fertigkeit gibt an wie gut man die Sprache beherrscht. Einige Sprachen besitzen eigene Schriftzeichen die man als gesonderte Fertigkeit lernen muß wenn man die Sprache lesen und schreiben können will.

1 - 4	Der Charakter versteht Intelligenz × Fertigkeitswert Wörter in der Sprache.
5 - 10	Der Charakter kommt in allen Alltagssituationen klar.
11 - 15	Der Charakter kann sich über besondere Gebiete zum Beispiel Magie oder Kampftechniken unterhalten.
16 - 18	Der Charakter beherrscht die Sprache akzentlos.
19 - 20	Der Charakter kann als Lehrer für diese Sprache dienen.
21 - 24	Der Charakter kann auch Personen die mit dieser Sprache als Muttersprache aufwachsen unterrichten.

Im folgenden sollen einige Sprachen und Schriften vorgestellt werden:

-- / Bettlerzinken, Fingersprache der Assasine, Fingersprache der Händler, Drächisch / Krota, Echsisch / Krota, Elfisch / Elagrunen, Halblingisch, Imper / Impern, Kenderisch, Riesisch / Punktora, Zwergisch / Metisch, Wüstensprache / Sarian,

### *Gassenwissen*

Gassenwissen kann nur aus praktischer Erfahrung gelernt werden oder indem man von einem Kundigen Wissen vermittelt bekommt. Die meisten Personen die hier in Frage kommen hüten ihr Wissen allerdings sorgfältig.

Proben gegen diese Fertigkeit werden normalerweise gegen Charisma durchgeführt. Geht es nur um pures Wissen kann auch ein Wurf gegen Klugheit notwendig sein.

### *Gifte neutralisieren*

Da diese Fertigkeit auch das Wissen über die Gifte beinhaltet wird sie nur auf Schulen mit einem strengen Codex und strengen Bestimmungen für die Aufnahme gelehrt. Spieltechnisch steigert sich der Moralwert für Gesetze um 2 W3 und der für Regeln um 2 W3.

Die praktische Anwendung und das theoretische Wissen werden beide über Klugheit abgehandelt.

### *Handwerk*

Unter diesem Begriff sind eine Vielzahl von Tätigkeiten zusammengefaßt. Es gibt die freien Handwerke die man jederzeit lernen kann und die Gildenhandwerke. Die Gildenhandwerke werden nur von einer speziellen Gilde gelehrt. Wenn man dieser Gilde nicht angehört hat man normalerweise keine Chance dieses Handwerk zu lernen.

Fertigkeitswürfe werden normalerweise gegen Fingerfertigkeit durchgeführt. In Einzelfällen kann jedoch auch Intelligenz oder Charisma notwendig sein.

freie Handwerke: Nähen, Schnitzen

Gildenhandwerke: Bäcker, Bierbrauen, Färben, Goldschmieden, Müller, Schmieden, Präparator, Kalligraph

### *Instrument spielen*

Diese Fertigkeit kann von jedem Charakter auf speziellen Schulen gelernt werden. Mit dem einmaligen Erwerb der Fertigkeit beherrscht man entweder ein Instrument, oder hat eine Ausbildung als Sänger oder kann Komponieren. Diese Fertigkeit kann mehrmals gelernt werden.

Fertigkeitswürfe werden normalerweise gegen Fingerfertigkeit durchgeführt.

### *Klettern*

Jeder der auch nur etwas geübt in dieser Fertigkeit ist kann sie in Grundzügen vermitteln.

Die Fertigkeitswürfe werden normalerweise gegen Gewandheit durchgeführt.

### *Krankheiten heilen*

Diese Fertigkeit kann nur auf darauf spezialisierten Schulen oder bei einem anderen Heilkundigen gelernt werden.

Fertigkeitswürfe werden normalerweise gegen Intelligenz durchgeführt.

### *Kryptographie*

Diese Fertigkeit wird nur auf speziellen Schulen unterrichtet. Es ist praktisch unmöglich diese Fertigkeit zu erhalten ohne auf spezielle Schulen für Agenten oder Assasine zu gehen.

Fertigkeitswürfe werden normalerweise gegen Klugheit durchgeführt.

### *Lager finden*

Diese Fertigkeit kann nur in der Praxis gelernt werden. Sie ermöglicht es ein passendes Lager auch in unwirtlichen Gegenden zu finden.

Fertigkeitswürfe werden gegen Wahrnehmung oder Klugheit durchgeführt.

### *Lesen / Schreiben*

Diese Fertigkeit wird auf vielen Schulen gelehrt. Man lernt sie für das ABC einer speziellen Sprache. Entsprechend kann diese Fertigkeit mehrfach gelernt werden. Wie gut diese Fertigkeit erlernt wurde zeigt die Auflistung:

- |         |   |
|---------|---|
| 1 - 4   | Der Charakter kann mit dem Finger auf dem Blatt und mit Pausen und nach Wörtern suchen lesen und kurze Nachrichten schreiben. |
| 5 - 10  | Der Charakter kann langsam aber flüssig lesen und schreiben.  |
| 11 - 15 | Der Charakter kann normal Lesen und Schreiben.  |
| 16 - 18 | Der Charakter kann sich seinen Lebensunterhalt mit Schreiben oder Vorlesen verdienen.   |
| 19 - 20 | Der Charakter kann als Lehrer fungieren.  |
| 21 - 24 | Der Charakter kann zu einem furchtbaren Besserwisser werden.  |

Gegen diese Fertigkeit werden normalerweise keine Fertigkeitswürfe durchgeführt. Sollte doch einmal ein Wurf notwendig werden so wird er entweder gegen Klugheit oder wenn es um Schönschreiben geht gegen Fingerfertigkeit durchgeführt.

### *Mathematik*

Auf Isidar umfaßt dieses Talent tatsächlich schon einfache Grundrechenarten. Allerdings kann fast jeder Charakter mit Geld umgehen. Diese Fertigkeit wird auf speziellen Schulen gelehrt.

Wie gut diese Fertigkeit gelernt wurde zeigt folgende Auflistung:

- |         |   |
|---------|---|
| 1 - 4   | Schon Additionen größerer Zahlen oder Kopfrechnen braucht seine Zeit.                       |
| 5 - 10  | Der Charakter beherrscht die Grundrechenarten, wenn auch sehr langsam.                      |
| 11 - 15 | Der Charakter hat kein Problem mit den Grundrechenarten.                                    |
| 16 - 18 | Der Charakter hart sich mit Geometrie, Beweisen und anderer höheren Mathematik beschäftigt. |
| 19 - 20 | Der Charakter kann als Lehrer fungieren.  |
| 21 - 24 | Der Charakter kann ihnen beweisen das 5 eine grade Zahl ist.                                |

Falls Fertigkeitswürfe notwendig sind werden diese gegen Klugheit durchgeführt.

*Nahrung finden*  
*Navigation*  
*Reiten*  
*Rudern*  
*Schild*  
*Schleichen*  
*Schußwaffen*  
*Spuren lesen*  
*Schwimmen*  
*Segeln / Rudern*  
*Singen*  
*Spuren lesen*  
*Tarnen*  
*Tauchen*  
*Überleben*  
*Verstecken*  
*Waffenlos*  
*Wasser finden*  
*Wissen*  
*Wunden schließen*  
*Wurfwaffen*  
*Zweihandwaffen*

## **Der Kampf**

### ***Die Initiative***

Die Initiative wird mit einem Wurf gegen das entsprechende Attribut bestimmt. Der Spieler mit dem höchsten bestandenen Wurf bestimmt ob er als erster oder als letzter seine Aktion ausführen möchte. Alle anderen handeln in der entsprechenden Reihenfolge.

Die Initiative wird neu bestimmt wenn demjenigen der die Initiative hat ein Wurf mit einer 20 mißlingt oder er verwundet wird.

### ***Grundzüge des Kampfes***

Jedem Charakter stehen pro Kampfrunde 20 Aktionspunkte zu. Bei Aktionen die eine Probe erfordern legt ein Spieler fest wieviel Aktionspunkte er darauf verwenden will. Die entsprechende Anzahl legt auch fest wie hoch der maximale zu nutzende Fertigkeitswurf ist. Ein Charakter mit einem Wert von Einhandwaffe 15 wendet zum Beispiel 10 Aktionspunkte auf um einen Gegner zu treffen. Entsprechend darf er maximal eine 10 erreichen um Erfolg zu haben.

Fertigkeitwürfe im Kampf werden grundsätzlich auf  $(\text{Attribut} + \text{Fertigkeit}) \div 2$  durchgeführt. Eine Ausnahme bilden spezielle Aktionen, sie unten, welche gegen den Fertigkeitwert ausgewürfelt werden.

Charaktere mit einem Fertigkeitwert über 20 erhalten einen entsprechenden Bonus auf ihre Aktionspunkte. Ein Charakter mit einem Fertigkeitwert von 24 erhält also statt 20 24 Aktionspunkte, wenn er mit der entsprechenden Fertigkeit agiert.

### ***Fernkampf***

#### ***Reichweite***

Auch die einfachsten Fernkampfwaffen besitzen eine große Reichweite. Das führt klassischer Weise zu einem oder mehreren der folgenden Phänomene: Beide Parteien liefern sich ein wenig spannendes Fernkampfduell, der Tisch ist zu klein oder der Spielleiter gibt eine gewisse Anzahl von Schüssen vor bevor es in den Nahkampf geht.

Um das zu verhindern kann innerhalb eines Kampfes ein Charakter einen Fernkampfangriff innerhalb seiner Initiative in Metern durchführen. Will er im Kampf ein Ziel außerhalb seiner Initiative bekämpfen so wendet er alle möglichen Aktionspunkte auf und darf nicht in einen Nahkampf verwickelt sein.

#### ***Kosten in Initiativepunkten***

Ein nächster Punkt ist immer die Zeitspanne die man zum Spannen zum Beispiel eines Bogens oder dem Ziehen eines Dolches benötigt.

In diesem System sieht es so aus das man für die verschiedenen Waffen eine Mindestanzahl von Initiativepunkten aufwenden muß, und zwar fünf Stück.

#### ***Größe des Ziels***

Das Treffen eines menschengroßen Zieles bringt keine Erschwernis mit sich. Pro zusätzlicher Fläche von menschengröße wird das Treffen um einen Punkt leichter.

Ein Ziel das nur halb so groß ist zum Beispiel der Oberkörper ist um einen Punkt schwieriger zu treffen.

Ein Ziel das nur ein Viertel so groß ist zum Beispiel Arme oder Beine ist um zwei schwieriger zu treffen und so weiter.



### *Bewegung des Ziels*

Hierunter ist nicht nur die wirkliche Bewegung des Ziels sondern auch das hin und her Zappeln eines Kämpfers zu verstehen.

Pro fünf Punkte Gewandheit ist ein Kämpfer um einen Punkt schwieriger zu treffen. Wendet der Kämpfer Aktionspunkte auf um sich zu bewegen wird er pro 3 Aktionspunkte zu einem um einen Punkt schwieriger zu treffenden Ziel.

### *Entfernung*

Im Nahkampf spielt die Entfernung keine Rolle. Bei allen anderen Schüssen oder Würfeln bekommt man durch Schußentfernung  $\div$  Wahrnehmung den zu berechnenden Zuschlag.

### *Fehlschüsse*

Kommt es zu einem Fehlschuß muß man sich auf eines von zwei Verfahren einigen.

Entweder ignoriert man sie, sie gehen eben uninteressant daneben, oder sie treffen etwas anderes in der Flugbahn.

Wählt man die zweite Methode so geht man nach einem Fehlschuß folgenderweise vor.

Zunächst bestimmt man die Schußbahn. Das nächste Ziel in der Schußbahn wird bei 1-10 getroffen, wenn es höchstens genauso schwierig zu treffen ist wie das ursprüngliche Ziel.

Wird dieses erste Nebenziel nicht getroffen kommt das zweite dran und so weiter. Sich bewegende Ziele werden nur bei einer 1-5 getroffen. Ziele die sich Aktionspunkte aufgehoben haben um Fehlschüssen auszuweichen und den Schuß sehen können werden nur bei einer 20 getroffen.

Ist kein Nebenziel mehr da geht der Pfeil unspektakulär irgendwo hin.

## ***Waffen***

Für dieses System wird die Vielzahl möglicher Waffen in ein paar überschaubare Kategorien zusammengefaßt.

Bei einem erfolgreichen Angriff mit einer Waffe wird der Fertigkeitswert, nicht die Anzahl der Handlungspunkte, zum Schaden addiert. Außerdem erhält man einen spezifischen Stärkebonus bzw. Wahrnehmungsbonus für die verschiedenen Waffen.

### ***Waffenlos***

Alle waffenlose Angriffe erzeugen  $W3 + \text{Stärke} \div 8$  Punkte Schaden.

### ***Dolch***

Ein Dolch verursacht  $W3 + 2 + \text{Stärke} \div 8$  Punkte Schaden.

### ***Einhandwaffe***

Eine normale Einhandwaffe verursacht  $W6 + 4 + \text{Stärke} \div 6$  Punkte Schaden.

### ***Zweihandwaffen***

Eine Zweihandwaffe verursacht  $W6 + 8 + \text{Stärke} \div 8$  Punkte Schaden.

### ***Stangenwaffe***

Eine Stangenwaffe verursacht  $W6 + 4 + \text{Stärke} \div 6$  Punkte Schaden.

Stangenwaffen können in einem Block ein Durchkommen von truppen verhindern. Jeder Kämpfer mit einer entsprechenden Waffe bringt einen Blockadewert von einem Punkt mit sich. Ein Angreifer muß zunächst gegen diesen Blockadewert würfeln. Kommt er über diesen Wert so kann er die Träger der Stangenwaffe angreifen. Die Träger der Stangenwaffe haben in diesem Falle ein ernsthaftes Paradeproblem, spieltechnisch zahlen sie zwei Handlungspunkte für einen Punkt Parade.

### ***Bogen***

Ein Bogen verursacht  $W6 + 4 + \text{Wahrnehmung} \div 6$  Punkte Schaden.

### ***Armbrust***

Eine Armbrust verursacht  $W6 + 6 + \text{Wahrnehmung} \div 6$  Punkte Schaden.

### ***Verschleiß von Waffen***

Eine Waffe kann verschleißen wenn mit ihr der maximale Schaden angerichtet wird oder ein derartiger Schlag pariert wird. In diesem Fall wird ein weiterer Wurf gegen die Qualität, siehe Kapitel Ausrüstung fällig. Mißlingt dieser Wurf so macht die Waffe einen Punkt Schaden weniger. Hat eine Waffe nur noch einen Würfel zur Verfügung so würfelt man und zieht dann die nötigen Punkte ab, also etwa eine Einhandwaffe mit  $W6 - 1$  Punkten Schaden.

Diese Schäden sind 15 - 30 % des Neupreises pro Punkt Abzug wieder zu reparieren.

## ***Besondere Schäden***

### *Gifte*

Bei allen Giften sind einige Angaben zusätzlich notwendig.

Die Applikationsform gibt an wie dieses Gift aufgenommen werden muß um seine Wirkung zu entfalten.

Ist ein Gift einmal aufgenommen so steht dem potentiell Vergifteten eine Probe gegen seinen Widerstandswert zu. Diese Probe kann mit Boni oder Mali je nach Gift versehen werden.

Während ein Gift mit einem Bonus von 10 eigentlich nur extrem widerstandsarmen oder allergischen Personen gefährlich werden kann läßt ein Gift mit einem Malus von 24 seinem Opfer keine Chance. Einige Gifte erfordern mehrere Würfe gegen Widerstand weil sie erst langsam im Körper abgebaut werden.

Danach entfaltet das Gift für die angegebene Zeitdauer seine Wirkung.

Es gibt verschiedene Giftwirkungen.

Tödliche Gifte sorgen für den Verlust einer Anzahl von Lebenspunkten.

Lähmungs- und Betäubungsgifte rauben einem Charakter eine Anzahl von Handlungspunkten.

### *Feuer*

Feuer ignoriert normalerweise jede Art von Rüstung. Den konkreten Schaden bestimmt die Größe des jeweiligen Feuers:

Fackel W3 + Fertigkeit Einhandwaffe, Molotow Cocktail: W6 + 20, Waldbrand: W6 + 10 pro Miute oder Verbrauch aller Handlungspunkte

## ***Rüstungen***

Rüstungen bieten einen gewissen Schutz gegen den Schaden der von Waffen verursacht wird. Die verschiedenen Rüstungen weisen einen Wert auf gegen den eine Probe gewürfelt wird, wird dieser Wert nicht überschritten schützt die Rüstung vollständig. Wird dieser Wert überschritten so schützt die Rüstung überhaupt nicht.

Rüstungen die nur einen einer Schutzwert besitzen bringen keine Abzüge auf irgendwelche Handlungen mit sich.

Alle anderen Rüstungen bringen Abzüge in höhe ihres Schutzwertes  $\div 3$  abgerundet mit sich.

### ***Rüstungstypen und ihre Schutzwerte***

normale Kleidung: 1, verstärkte Kleidung: 2, wattierter Waffenrock: 3,

wattierter Waffenrock mit Metallbeschlägen: 4, Lederrüstung: 5,

Lederrüstung mit Metallbeschlägen: 6, Kettenhemd: 7, Kettenhemd mit Metallplatten: 8,

Metallpanzer: 10, Plattenrüstung: 11, Ritterrüstung: 12

Neben den normalen Rüstungen gibt es natürlich noch einige Rüstungsteile die eine Rüstung verstärken können.

Das beste Beispiel für diese Art von Rüstungen ist ein Helm. Diese zusätzlichen Rüstungsteile erhöhen den Schutzwert einer Rüstung haben aber allein keinen Rüstungswert. Der zusätzliche Schutz den diese Rüstungsteile mit sich bringen greift erst dann wenn der Schutzwert den die getragene Rüstung hat um einen Punkt höher ist als der zusätzliche Schutzwert des zusätzlichen Rüstungsteils.

### ***Rüstungsteile und ihre Schutzwerte***

Lederhelm: + 1, Metallhelm oder Kettenkapuze: + 2, Plattenhelm: + 3, Umhang: + 1,

Stiefel: + 1

### ***Verschleiß von Rüstungen***

Jede Rüstung besitzt einen Qualitätswert, siehe Kapitel Ausrüstung,. Absorbiert eine Rüstung Schaden von mehr als Qualitätswert +  $2 \times$  Schutzwert, so senkt sich ihr Schutzwert um einen Punkt. Diese Reduktion kann selbstverständlich wieder ergänzt werden. Die Reperatur kostet allerdings 40 - 60 % mehr als der Preis der Rüstung  $\div$  Schutzwert.

## ***Regeneration und Heilung***

### ***Regeneration***

Ein Charakter regeneriert pro 24 Stunden in denen er mindestens 6 Stunden Ruhe hatte seinen Widerstand  $\div 3$  Lebenspunkte.

### ***Heilung***

Eine erfolgreiche Heilung gibt den Fertigkeitswert des Heilers  $\div 2$  Lebenspunkte zurück und verdoppelt einmalig die Regeneration des Charakters.

## **Erfahrung und Entwicklung**

### **Stufen**

Die Stufe des Charakters dient dazu seine Erfahrung einzuschätzen. Alle Charaktere beginnen in der 0 Stufe. Um in die erste Stufe zu gelangen benötigt ein Charakter 1000 ausgegebene, siehe unten, Erfahrungspunkte für die zweite Stufe 2000 ausgegebene Erfahrungspunkte und so weiter.

Bei Stufen im Rollenspiel scheiden sich die Geister. Während die einen die Stufen für einen Graus halten, schließlich entwickelt man sich im realen Leben ja auch nicht in festen Stufen. Lieben andere das Stufensystem heiß und innig.

Fest steht Stufen machen das Spiel für viele Spieler anregender und sie machen dem Spielleiter die Sache einfacher.

Viele Spieler legen großen Wert darauf mit ihrem Charakter eine hohe Stufe zu erreichen und damit ein ganz klein bißchen, ???, anzugeben. Insofern bieten Stufen eine Art Gewinnziel. Und dem Spielleiter bietet die Stufe eine Orientierung dafür was er seiner Gruppe zutrauen kann.

### **Stufen und Abenteuerplanung**

Ein Mißverständniss liegt allerdings dann vor wenn alles angepaßt wird. Nehmen wir als Beispiel das Ausheben eines Räubernestes.

Als Abenteuer für niedrigstufige Helden sollten die Räuber eine entsprechend niedrige Stufe haben und dementsprechend auch nicht die Spitzenkämpfer sein. Das sollte nicht so sein weil es realistisch ist sondern weil sonst die Charaktere kaum Chancen haben, und die Spieler keinen Spaß an einem solchen Abenteuer hätten.

Legen sich die Charaktere jetzt aber mit dem Wolfsrudel in diesem Wald an das für eine höherstufige Gruppe vielleicht kein Problem wäre hat sie leider Pech gehabt.

Das gleiche gilt auch für mächtige Nichtspielerfiguren. Der legendäre Retter des Reiches kann also auch in einem Abenteuer für niedrigstufige Charaktere der Spitzenkämpfer der 22 Stufe sein.

## ***Wofür gibt man Punkte aus***

### *Neue Fertigkeiten*

Jede neue Fertigkeit die man mit einem Wert von 1 lernt kostet 1000 Erfahrungspunkte.

### *Alte Fertigkeiten steigern*

Die Kosten für das steigern einer beliebigen Fertigkeit sind der unteren Aufzählung zu entnehmen. Die jeweiligen Kosten sind pro Punkt zu bezahlen. Eine Fertigkeit kann nicht über 24 gesteigert werden.

2 - 4	50
5 - 10	100
11 - 15	250
16 - 18	500
19 - 20	1000
21 - 24	2500

### *Attribute steigern*

Das steigern von Attributen ist extrem teuer. Schließlich nutzt einem ein höherer Attributswert bei sehr viel mehr Würfeln. Ein Attribut kann nicht über 24 gesteigert werden.

1 - 6	500
7 - 16	2500
17 - 20	5000
21 - 24	12500

### *Lebenspunkte oder Magiepunkte*

In jeder Stufe kann man sich maximal einen Lebenspunkt und 10 Magiepunkte kaufen. In der folgenden Auflistung sind die Kosten pro Stufe nicht pro Punkt angegeben. Vor dem Schrägstrich finden sich die Kosten für die Lebenspunkte nach dem Querstrich die Kosten für die Magiepunkte.

1 - 25	100 / 250
26 - 40	200 / 500
41 - 51	300 / 750

## **Magie**

Magie kommt auf Isidar in zwei grundverschiedenen Formen vor. Einfache Formen von Magie sind jedem zugänglich der einen entsprechenden Lehrer finden kann und die notwendige Ausdauer hat.

Die zweite Form von Magie ist ungleich machtvoller aber auch nur durch Götter, mächtige Dämonen und uralte magische Artefakte zu erlangen.

### ***Magiepunkte***

Ein Charakter besitzt stets 10 Magiepunkte. Diese können von ausgebildeten Magiern in einem Ritual, siehe Überschrift Ritual, benutzt werden.

### ***Magietechniken***

Um die Kräfte der Magie wirksam werden zu lassen benötigt man eine Technik um Magiepunkte in für Sprüche, siehe unten, benötigte Energie überführen zu können, Es gibt verschiedenste Techniken die einen unterschiedlichen Zeitbedarf und eine unterschiedliche Effektivität bei der Umsetzung von Magiepunkten besitzen.

Die verschiedenen Techniken können soweit logisch vorstellbar kombiniert werden. Dann wird der Zeitbedarf und der Kostenmultiplikator addiert und durch die Anzahl der Zaubertechniken geteilt, das entsprechende Ergebniss wird Ergebnissen mit Kommastelle aufgerundet. Der Erfolgswurf wird gegen die addierten verwendeten Werte der Technikfähigkeiten durch die Anzahl der verwendeten Zaubertechniken normal ermittelt.

#### ***Blutmagie***

Zeit:  $\times 3 + \text{Variabel}$ , Kosten:  $\times 7 - \text{Variabel}$

Die Blutmagie beruht auf dem opfern von Blut. Dieses Blutopfer kommt entweder vom Magier der so mit Lebenspunkte statt mit Magiepunkten zaubert oder von einem Opfer, das vorher mit einer speziellen Drogenmischung, 125 Dukaten Mindestpreis gefügig gemacht wurde.

#### ***Ereignis***

Zeit: 0 Kosten:  $\times 10$

Der Magier legt für einen Spruch ein Ereignis fest bei dem der Spruch dann automatisch ausgelöst wird. Eine beliebte Anwendung sind Heilungszauber. Wenn ich 30 Punkte Schaden nehme dann wird der Heilzauber ausgelöst.

Der Nachteil ist das dann auch sofort die Kosten fällig werden. Der Magier kann die Stärke eines Spruchs nicht beeinflussen. Der Spruch verhält sich aber vernünftig. Bei einem Heilzauber werden also entweder die minimale Anzahl für den Spruch verbraucht oder so viele Punkte wie der Anwender braucht um vollständig geheilt zu werden.

Neben der hier vorgestellten findet diese Technik auch Verwendung bei: Alarmanlagen, Schutzsprüchen und Giftanzeigern.

#### ***Gegenstand***

Zeit: 0, Kosten:  $\times 1$

Bei dieser Technik wird der Spruch in einen Gegenstand eingebunden. Die Herstellung des Gegenstandes muß persönlich durch den Magier erfolgen und kostet diesen eine Woche, beziehungsweise vier Wochen während des Abenteuers. Die für den Spruch aufzuwenden Magiepunkte müssen sofort bezahlt werden und werden erst nach der Auslösung des Spruchs wieder regeneriert. Der gleiche Gegenstand kann vom gleichen Magier wieder für die Speicherung des gleichen Spruchs genutzt werden.

#### ***Geste***

Zeit:  $\times 1$ , Kosten:  $\times 9$

Der Spruch wird mit einer Geste ausgelöst. Diese Technik ist vor allem bei Kampfsprüchen und Beeinflussungsaubern sehr beliebt.

#### *Komponente*

Zeit:  $\times 3$ , Kosten:  $\times 7$

Um den Spruch ausführen zu können ist eine spezielle Komponente notwendig. Derartige Komponenten sollten einen Wert von etwa 5 Dukaten haben.

#### *Konstellation*

Zeit:  $\times 9$ , Kosten:  $\times 1$

Der Spruch erfordert eine feste Konstellation von Sternen oder Personen. Derartige Sprüche werden gerne angewendet um Prophezeiungen oder eine langfristige Rache auszuführen. Der Magier regeneriert die aufgewendeten Punkte erst dann wenn der Spruch ausgelöst wurde.

#### *Ort*

Zeit:  $\times 1$ , Kosten:  $\times 9$

Der Spruch ist an einen gewissen Ort gebunden. Der Magier regeneriert die aufgewendeten Magiepunkte erst dann wenn der Spruch ausgelöst wurde.

#### *Ritual*

Zeit:  $\times 9$ , Kosten:  $\times 1$

Während eines Rituals vereinigen viele Magier ihre magischen Kräfte. Diese Art der Magieausübung ist vor allem für die teuren Sprüche der alten Magie interessant. Für die Berechnung des Erfolgs wird der Durchschnitt der Zaubertechnik Ritual aller Magier und der Durchschnitt im Spruch aller Magier verwendet. Vor allem vor langfristigen Ritualen wird eine Mindestzahl von Zauberen bestimmt die am Ritual teilnehmen müssen. Andere Magier können so in der Zwischenzeit ausruhen. Wird die Mindestzahl unterschritten so scheitert das Ritual.

Die Erfolgchance wird einmal berechnet und ändert sich nicht mehr mit den jeweils am Ritual teilnehmenden Magiern. Ruht sich auch nur ein Magier nicht nur aus sondern verläßt den Ort des Rituals so scheitert das Ritual.

#### *Runenwerfen*

Zeit:  $\times 5$ , Kosten:  $\times 5$

Das Werfen von Runen ist vor allem bei den Scharmanen der Barbaren eine beliebte Art einen Zauber zu wirken.

#### *Spruch*

Zeit:  $\times 2 + \text{Variable}$ , Kosten:  $\times 8 - \text{Variable}$

Diese Technik ist besonders flexibel in ihrer Anwendung. Je nach Länge des Zauberspruchs steigt der Zeitbedarf und sinken entsprechend die Kosten des Spruchs.

#### *Tanz*

Zeit:  $\times 6$ , Kosten:  $\times 4$

Das Tanzen ist vor allem bei den Wüstenvölkern als Magietechnik beliebt.

#### *Zeichnung*

Zeit:  $\times 4 + \text{Variable}$ , Kosten:  $\times 6 - \text{Variable}$

Je nach Größe der Zeichnung steigt der Zeitbedarf und sinken entsprechend die Kosten des Spruchs.



## ***Sprüche***

Die bei den Sprüchen angegebenen Kosten und Zeiten sind noch mit den Multiplikatoren für die jeweilige Zaubertechnik zu multiplizieren.

### *Heilen*

Für jeden aufgewendeten Magiepunkt erhält der Charakter W 6 Lebenspunkte zurück.

### *Feuerball*

Dieser Spruch kostet einen Magiepunkt und erzeugt

W 6 +4 + (Zaubertechnik + Fertigkeitswert) ÷ 2 Punkte an Schaden. Normale Rüstungen schützen gegen diesen Angriff nur zur Hälfte aufgerundet.

### *Schlaf*

Dieser Spruch läßt einen Charakter einschlafen, wenn ihm kein Wurf gegen seinen Widerstand gelingt. Pro Punkt den der Magier zusätzlich für diesen Spruch bezahlt wird der Widerstandswurf des Opfers um einen Punkt schwerer.

### *Schweben*

### *Wasser atmen*

### *Verwandlung*

### *Tiere besänftigen*

### *Rüstungsschutz*

### *Türen öffnen*

### *Türen verschließen*

### *Telekinese*

*Astralraum*

*Astralform*

*astraler Kampf*

*Magische Gegenstände*

*alte Magie*

*Erhalten alter Magie*

*Alte Magie und Seele*

*Götter und Magie*

## **Die Seele**

Es ist bisher noch niemanden gelungen eine konkrete Beschreibung der Seele zu geben. Tatsache ist jedoch das die Seele existiert und einen Einfluß auf das Leben jeden echten Helden besitzt.

Am Anfang seiner Karriere besitzt jeder Charakter einen Punkt Seele. Dieser Seelenpunkt ist seiner grundlegenden moralischen Zuordnung angepaßt.

### ***Seele und Ausrichtungen***

Durch die grundlegenden Ausrichtung eines Charakters nach gut, böse oder neutral werden verschiedene Taten sich auch verschieden auf die Seele eines Charakters ausüben. So wird die Seele eines bösen Charakters aus dem Sieg gegen einen Dämonen keinen Vorteil ziehen, was beim Charakter durchaus der Fall sein mag. Während die Seele eines guten Charakters durchaus auf diese Weise in einem hellen Licht erstrahlen mag.

Insofern ist bei jeder Tat die einen Einfluß auf die Seele eines Charakters haben kann angegeben welcher Ausrichtung diese Punkte angehören.

Neutrale Punkte werden einzeln gesammelt während sich böse und gute Punkte gegenseitig auslöschen. Um das wiederzugeben werden böse Seelenpunkte mit einem negativen Vorzeichen versehen.

### ***Veränderungen der Seele***

Einige Erlebnisse in der Karriere eines Charakters beeinflussen seine Seele.

#### ***Lernen alter Magie***

Die Kenntnisse über die mächtvollen Zauber alter Zeit sind längst verloren gegangen. Die Wesen die heute noch über dieses Wissen verfügen lassen sich für dieses Wissen mit Teilen der Seele eines Interessierten bezahlen.

#### ***Neue Erfahrungsstufe***

Mit jeder neuen Erfahrungsstufe kann ein Charakter W6 Zehntelpunkte einer beliebigen Ausrichtung verrechnen.

#### ***Widererweckung***

Eine Wiederbelebung kostet einen Seelenpunkt.

#### ***Magische Artefakte***

Magische Artefakte können mit einer eigenen Seele ausgestattet werden indem man eigene Seelenpunkte für dieses Artefakt ausgibt, siehe Kapitel erschaffen magischer Gegenstände.

### ***Auswirkungen von Seelenpunkten***

- 20 Der Charakter verwandelt sich in einen niederen Dämon.
- 19 Der Charakter erhält 10 Magiepunkte, 1 Zaubertechnik und einen Spruch.
- 15 Der Charakter verbreitet Furcht. Jeder der mit ihm Umgang pflegt muß eine Probe gegen Mut ablegen wenn er Aktionen gegen ihn starten will.
- 10 Die Moralwerte des Charakter erreichen alle einen Wert für 19 im nicht gewünschten Bereich.
- 5 Der Charakter erhält ein Mal desjenigen dem er die meisten Seelenpunkte gebracht hat.
- + 5 Der Charakter bekommt ein Mal desjenigen der ihm die meisten Seelepunkte verliehen hat.
- + 10 Die Moralwerte des Charakter erreichen alle einen Wert für 19 im gewünschten Bereich.
- + 15 Der Charakter verbreitet Respekt. Jeder der mit ihm Umgang pflegt benötigt eine Probe auf Klugheit um sich seinen Wünschen zu widersetzen.
- + 19 Der Charakter erhält 10 Magiepunkte, 1 Zaubertechnik und einen Spruch.
- + 20 Der Charakter verwandelt sich in einen niederen Engel.

## **Die Gefahren der Natur**

### **Klima und Wetter**

Überlandreisen sind stets ein guter Aufhänger für ein Abenteuer. Bedauerlicherweise kommen die Gefahren etwa beim Durchqueren einer Wüste nicht richtig zum tragen da derartige Regeln fehlen..

## **Lebewesen**