



Regelwerk



Wizardry: Regelwerk

Jens Bannmann

Stand: 17.02.2011, r40

Copyright © 1999, 2011 Jens Bannmann

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
Flexibles Magiesystem	4
Spielbarkeit	4
2. Charaktere und ihre Werte	6
Eigenschaften	6
Charaktererschaffung	10
Steigerung von Eigenschaften	11
3. Proben	13
Würfelanzahl	13
Schwierigkeit und Erfolge	13
Vergleichswürfe	13
Fehlende Fertigkeit	14
Unterstützende Fertigkeiten	14
4. Gesundheit	15
Körperlicher Schaden	15
Betäubungsschaden	15
Regeneration	15
Krankheiten	16
5. Kampf	17
Kampfrunde & Initiative	17
Ankündigungsphase	17
Trefferwurf	18
Ausweichen und Parade	18
Schadens- und Widerstandswurf	19
Rüstungen und Paradewaffen	19
Fernkampf	20
6. Magie	21
Überblick	21
Fertigkeitswürfel einteilen	21
Kraft sammeln	21
Magieschaden	22
Zauberprobe	23
Triviale Zauber	23
Wirkungsdauer	23
Mehrere Fertigkeiten	24
Zauberentwicklung	24
A. Waffen	26
B. Magiefertigkeiten	28
Einleitung zur Magiethorie	28

Kapitel I. Einleitung

Wizardry ist ein Fantasy-Rollenspiel, das einen besonderen Schwerpunkt auf flexible und dennoch spielbare Regeln legt. Dies gilt — *nomen est omen* — insbesondere für den Bereich der Magie. Obwohl in der Spielwelt nur ein kleiner Teil der Bevölkerung Magie wirken kann und auch nicht jedes Abenteuer, das die Charaktere erleben, sich um Magie drehen wird, spielt sie immer eine wichtige Rolle — und sei es nur, weil die Charaktere häufig auf sie zurückgreifen, um die ihnen gestellten Aufgaben zu lösen.

Flexibles Magiesystem

Die Flexibilität des Magiesystems von Wizardry geht so weit, dass die Charaktere spontan magische Effekte hervorrufen können, ohne zuvor einen entsprechenden Zauberspruch gelernt oder geübt haben zu müssen: Jeder Spieler, dessen Charakter grundsätzlich in einem bestimmten Bereich der Magie bewandert ist, kann aus heiterem Himmel eine Idee für einen bestimmten magischen Effekt haben, und in diesem Moment muss der Meister eine Würfelregelung (er)finden, die nicht nur Auskunft gibt über Erfolg oder Misserfolg des Zauberns, sondern auch über die konkreten Auswirkungen auf die Umwelt (z.B. Höhe, Breite, Dauer, Schnelligkeit etc.)

Dies erfordert vom Meister einen hohen Grad an Improvisationstalent. Zum einen macht das oben erwähnte spontane Erfinden von Würfelregelungen für magische Effekte das Meistern aufwändiger als in anderen Rollenspielen. Zum anderen sorgt das Magiesystem auch dafür, dass die Spieler noch unberechenbarer als üblich sind: ein Meister kann beim Planen des Abenteuers unmöglich an alle Zauber denken, welche die Spielercharaktere wirken könnten, und so kann ein Abenteuer aufgrund eines einzigen überraschenden Zaubers einen ganz anderen Verlauf nehmen.

Aber auch den Spielern verlangt diese Flexibilität etwas ab: anders als in anderen Rollenspielen haben sie keine Liste aller Zaubersprüche, die ihr Charakter wirken kann und die sie mechanisch auf die Verwendbarkeit in der aktuellen Situation hin überprüfen können. Sie benötigen daher einen gewissen Einfallsreichtum, um immer wieder kreative Wege zu finden, wie sie die magischen Fähigkeiten ihrer Charaktere einsetzen können.

Kurzum: Wizardry ist nicht unbedingt das Spielsystem der Wahl für eine Gruppe, die bisher kaum Rollenspielerfahrung hat oder die bisher hauptsächlich vorgefertigte Kaufabenteuer gespielt hat. Es wird insbesondere Rollenspielern ans Herz gelegt, die ein Faible für Magie haben und die klassischen Spielsysteme als zu einschränkend empfinden.

Spielbarkeit

Wizardry soll ein schnell spielbares System mit leicht zu merkenden Regeln sein, welche dem Erzählen nicht "im Weg stehen". Es enthält daher weit weniger Regeln als andere Systeme und geht davon aus, dass der Meister viele Entscheidungen besser mit Einsatz von gesundem Menschenverstand als mit dem Konsultieren eines umfangreichen Katalogs aus genauen Regeln und Tabellen fällen kann.

Die einzelnen Proben wirken aufgrund der Anzahl der gerollten Würfel, die durchaus über zehn liegen kann, zunächst aufwändig. Lassen Sie sich beim Lesen davon jedoch nicht abschrecken! Das Spielen von Wizardry wird weder zur Würfel- noch zur Rechenmeisterschaft, denn die gewürfelten Werte werden direkt mit einem bestimmten Wert verglichen und gezählt — sie werden weder addiert noch

miteinander verrechnet. Man könnte sogar sagen, dass die hohe Anzahl der Würfel vielmehr die Dramatik der Situation ausdrückt, in der eine Probe verlangt wird.

Kapitel 2. Charaktere und ihre Werte

Eigenschaften

Charaktere werden durch zwei Typen von Eigenschaften beschrieben: Attribute und Fertigkeiten. Die Werte dieser Eigenschaften liegen im Bereich von 1 bis 8. Für jeden Punkt steht dem Charakter ein Würfel zur Verfügung, den er bei Proben auf die jeweilige Eigenschaft verwendet (siehe Kapitel 3, *Proben* [13]).

Attribute

Die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters schlagen sich in elf *Attributen* nieder, von denen drei Magiebegabten vorbehalten sind. Der allgemeine Durchschnitt in der Bevölkerung für die anderen Attribute liegt zwischen 3 und 4.

Attribut	Abk.	Bedeutung
Stärke	STÄ	Bezeichnet die rein physische Kraft, Widerstandsfähigkeit und Ausdauer
Geschicklichkeit	GES	Schnelligkeit und Gewandtheit, auch Fingerfertigkeit
Intuition	INT	Geistesschärfe, schnelles und richtiges Handeln, Improvisation, soziales Feingefühl und eben Intuition(!)
Klugheit	KLU	Intelligenz, logisches Denkvermögen, Lern- und Merkfähigkeit
Charisma	CHA	Wirkung auf andere, Ausstrahlung; auch wie gut man andere beeinflussen kann
Erscheinungsbild	ERS	Maß für körperliche Attraktivität; bestimmt zusammen mit Stärke und Geschicklichkeit das Aussehen
Selbstbeherrschung	SEL	Konzentration, Ertragen von Schmerzen, Verminderung der Ermüdung beim Zaubern
Willenskraft	WIL	Entschlossenheit, Stärke der Abwehr geistiger Beeinflussung, Schnelligkeit des Sammelns magischer Energie
Energie	ENE	Fähigkeit zur magischen Beeinflussung von Energie (siehe Magiefertigkeiten)
Geist	GEI	Fähigkeit zur magischen Beeinflussung des Geistes (siehe Magiefertigkeiten)
Materie	MAT	Fähigkeit zur magischen Beeinflussung von Materie (siehe Magiefertigkeiten)

Fertigkeiten

Fertigkeiten repräsentieren die individuellen Kenntnisse und Fähigkeiten eines Charakters auf dem jeweiligen Gebiet. Jede Fertigkeit ist dabei einem Attribut zugeordnet, das bei Proben mit einbezogen wird (siehe Kapitel 3, *Proben* [13]).

Die Fertigkeiten sind in der unten stehenden Liste in die Bereiche „Talente“, „Wissen“ und „Kampf“ aufgeteilt. Diese Aufteilung, die auch auf dem Charakterblatt verwendet wird, dient jedoch nur der Orientierung — sie hat keinerlei regeltechnische Wirkung.

Talente

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Falschspiel	INT	
Führungsqualitäten	CHA	Truppen aufstellen, organisieren, kommandieren, motivieren und Ähnliches
Heimlichkeit	GES	Schleichen, sich verstecken, unauffällig Personen verfolgen
Klettern	STÄ	
Körperbeherrschung	GES	
Meditation	SEL	
Musizieren	INT	Separate Fertigkeiten je Musikinstrument
Reiten	GES	
Schauspielerei	INT	Überzeugend wirken, Lügen, Geschichten erzählen (CHA)
Schlösser knacken	INT	
Schwimmen	GES	Alles, was über bloßes "über Wasser halten" hinausgeht: Tauchen, Ausweichen; auch Maß für Schnelligkeit
Singen	INT	
Sinnesschärfe	INT	= Aufmerksamkeit
Tanzen	GES	
Taschendiebstahl	GES	

Wissen

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Alchemie	KLU	Brauen und Identifizieren von komplexen Elixieren, Giften, evtl. auch magische Tinkturen
Etikette	KLU	"Gute Manieren", Verhalten am Hofe, Anreden & Titel, höfische Tänze
Geographie	KLU	
Geschichte	KLU	
Lehren	KLU	für Wissensvermittlung auf magischem, religiösem und weltlichem Gebiet
Lesen & Schreiben	KLU	
Magiekunde	KLU	Allgemeinbildung auf magischem Gebiet (Gesten, Gruppierungen...)
Mathematik	KLU	Alles was über einfaches Rechnen hinausgeht, z.B. Geometrie
Mechanik	KLU	Kenntnis von Hebelwirkungen (z.B. Flaschenzug), Verständnis für Fallen, Riegel etc.
Medizin	KLU	bei 1 oder 2 = Erste Hilfe, später echter Medicus

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Menschenkenntnis	INT	
Pflanzenkunde	KLU	Wissen über Verbreitung und Wirkung von Pflanzen (besonders Heilpflanzen) sowie einfache Verarbeitung zu bspw. Tee, Pasten
Religionskunde	KLU	
Sprachen	KLU	Pro Punkt beherrscht man eine zusätzliche Sprache
Spurensuche	KLU	
Strategie	KLU	Schlachtpläne entwerfen, Truppenbewegungen koordinieren
Taktik	KLU	richtiges militärisches Vorgehen in einzelnen Situationen
Tierkunde	KLU	Erkennen verschiedener Tierarten, Wissen um deren Verhalten und Verbreitung
Wildnisleben	KLU	Orientierung, Lagerplatz wählen, Jagen, Wasser oder essbare Pflanzen finden

Kampf

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Reaktion	INT	Initiativewurf
Ausweichen	GES	
<i>Waffenlos</i>		
Boxen	GES	
Raufen	GES	
<verschiedene Kampftechniken>	GES	
<i>Nahkampf</i>		
Äxte	GES	
Dolche	GES	
Infanteriewaffen	GES	
Scharfe Hieb Waffen	GES	
Schwerter	GES	
Stabwaffen	GES	
Stichwaffen	GES	
Stumpfe Hieb Waffen	GES	
Peitschen	GES	
Zweihänder	GES	
<i>Fernkampf</i>		

Fertigkeit	Attribut	Kurzbeschreibung
Armbrust	GES	
Bogen	GES	
Wurfaxt	GES	
Wurfmesser	GES	Auch für Wurfdolche

Magie

Die magischen Fähigkeiten eines Charakters sind in drei Bereiche unterteilt: Energie, Geist und Materie. Jede Magiefertigkeit ist einem dieser drei Attribute zugeordnet.

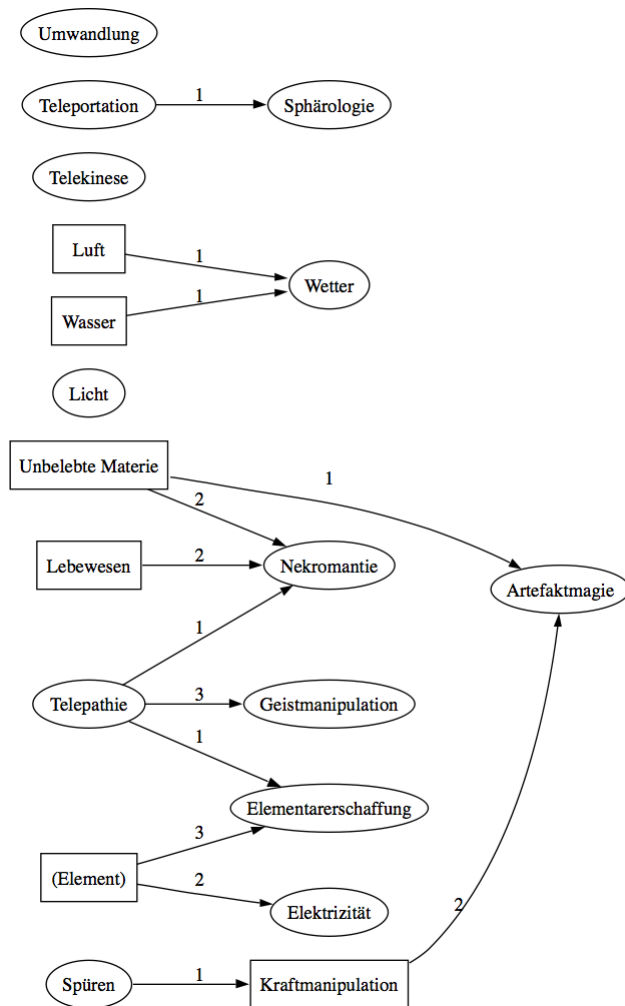
Im Unterschied zu den anderen Fertigkeiten bauen die Magiefertigkeiten aufeinander auf, d.h. für manche Fertigkeiten benötigt man zuerst Kenntnisse in einer oder mehreren anderen. Die folgende Übersicht teilt die Magiefertigkeiten dazu in verschiedene *Grade* ein: Eine Fertigkeit, für die man z.B. Kenntnisse in insgesamt zwei anderen Fertigkeiten benötigt, nennen wir eine Fertigkeit des dritten Grades.

Details zur Abgrenzung der einzelnen Fertigkeiten voneinander sowie Richtlinien zu ihrer Handhabung im Spiel finden sich in Anhang B, *Magiefertigkeiten* [28].

Fertigkeit	Attribut	Reichweite	Voraussetzungen
<i>Erster Grad</i>			
Lebewesen*	MAT	speziell	
Licht	ENE	C	
Luft*	MAT	B	
Spüren	ENE	speziell	
Telekinese	ENE	C	
Telepathie	GEI	speziell	
Teleportation	MAT	G	
Umwandlung	MAT	B	
Unbelebte Materie*	MAT	B	
Wasser*	MAT	B	
<i>Zweiter Grad</i>			
Elektrizität	MAT	A	2 Punkte im jeweiligen Element* (außer Kraftmanipulation)
Geistmanipulation	GEI	A / B	3 Punkte in Telepathie
Kraftmanipulation*	ENE	C	1 Punkt in Spüren
Sphärologie	MAT	speziell	1 Punkt in Teleportation
<i>Dritter Grad</i>			
Elementarerschaffung	GEI & MAT	A	3 Punkte im jeweiligen Element*, 1 Punkt in Telepathie
Wetter	MAT	H	jeweils 1 Punkt in Luft und Wasser

Fertigkeit	Attribut	Reichweite	Voraussetzungen
<i>Vierter Grad</i>			
Artefaktmagie	ENE & MAT	A	1 Punkt in Unbelebte Materie, 2 Punkte in Kraftmanipulation
Nekromantie	GEI & MAT	A	jeweils 2 Punkte in Belebte und Unbelebte Materie, 1 Punkt in Telepathie

* Die Voraussetzungen der Fertigkeiten Elektrizität und Elementarerschaffung beziehen sich auf ein *Element*. Als Elemente gelten die Fertigkeiten Lebewesen, Luft, Unbelebte Materie, Wasser und Kraftmanipulation. Ein Charakter muss mindestens eins dieser Elemente beherrschen, bevor er Elektrizität oder Elementarerschaffung erlernen kann. Er kann diese Fertigkeit dann jedoch mit jedem Element anwenden, welches die Voraussetzungen erfüllt.



Charaktererschaffung

Für die Charaktererschaffung stehen dem Spieler 600 *Erfahrungspunkte* (EP) zur Verfügung, welche die Vorgeschichte und Ausbildung des Charakters symbolisieren. Diese sogenannte *EP-Basis* wird auf dem Charakterblatt notiert. Der Spieler kann mit diesen Erfahrungspunkten nun beliebig viele Attribute und Fertigkeiten kaufen. Der höchste für einen neuen Charakter zulässige Wert liegt bei 6 und jeder Charakter muss alle Attribute außer *Energie*, *Geist* und *Materie* besitzen.

Sollten die Erfahrungspunkte nicht vollständig aufgebraucht werden, verfallen sie nicht, sondern können später im Spiel zum Steigern verwendet werden.

Die Kosten sind der folgenden Tabelle zu entnehmen. Bei späteren Steigerungen der Eigenschaften verändern sich die Kosten nicht — siehe den folgenden Abschnitt.

	Attribut	Fertigkeit
1	10	4
2	15	6
3	25	10
4	40	16
5	60	24
6	85	34
7	115	46
8	150	60

Der Meister kann für seine Spielrunde die EP-Basis frei wählen; der Wert von 600 wird für wenig erfahrene Charaktere empfohlen.

Steigerung von Eigenschaften

Im Laufe seiner Abenteurerkarriere kann ein Charakter seine Fähigkeiten verbessern — er wird z.B. stärker, geschickter oder erfahrener im Umgang mit Magie. Dazu verteilt der Meister für die im Spiel gemachten Erfahrungen regelmäßig weitere Erfahrungspunkte. Die Anzahl der EP sollte sich aus einem Basiswert für das Erreichen des gesetzten Ziels und zusätzlichen Punkten für gute Zusammenarbeit, überraschende Einfälle oder gutes Ausspielen der eigenen Rolle zusammensetzen.

Es ist unmöglich, genaue Regeln für die Höhe der vergebenen EP festzulegen. Zum einen ist diese stark davon abhängig, wieviel Zeit in der Spielwelt vergangen ist und ob das Abenteuer eher aus alltäglichen oder weltbewegenden Geschehnissen bestand — zum anderen ist es auch schlicht Geschmackssache, wie schnell eine Gruppe erfahrener werden soll. Dennoch sei an dieser Stelle als Orientierung angegeben, dass ein Spielabend von vier bis fünf Stunden Dauer mit durchschnittlichem Inhalt etwa 12 EP wert sein sollte.

Ein Spieler kann diese EP verwenden, um einzelne Werte seines Charakters zu steigern. Die EP-Kosten dafür sind um so höher, je höher der Wert bereits ist: z.B. kostet es 6 EP, um eine Fertigkeit von 3 auf 4 zu steigern.

	Attribut	Fertigkeit
Erster Punkt	10	4
Wert um 1 steigern	Bisheriger Wert * 5	Bisheriger Wert * 2

Bei Steigerungen ist zu beachten, dass sie auch innerhalb des Spiels erklärbar sein müssen. So kann sich ein Spieler nach einem Wüstenabenteuer sicherlich entscheiden, dass der Charakter seine *Geographie*-Fertigkeit verbessert hat — die Steigerung von *Schwimmen* dürfte jedoch etwas abwegig sein. Zu dieser Erklärbarkeit gehört auch, dass man gerade bei neuen Fertigkeiten einen Lehrmeister oder entsprechende Fachliteratur zur Verfügung haben sollte. Wer den Schwertkampf in Grundzügen beherrscht, kann vielleicht durch reine Übung und Training besser werden — der Versuch, sich das Kämpfen mit dem Schwert selbst beizubringen wäre jedoch von vornherein zum Scheitern verurteilt. Bei allen Steigerungen hat daher, wie immer, der Meister das letzte Wort.

Es wird empfohlen, beim Attribut „Erscheinungsbild“ keine normalen Steigerungen (oder nur in sehr begrenztem Maß) zuzulassen — schließlich wäre es nur schwer erklärbar, wie man (von magoplastischer Chirurgie einmal abgesehen) sein Aussehen von 3 auf 8 steigern kann. In diesem Fall sind natürlich bei der Erschaffung (siehe voriger Abschnitt), sofern es sinnvoll und für das Charakterkonzept wichtig ist, für dieses Attribut höhere Werte als 6 zulässig.

Kapitel 3. Proben

Immer, wenn es fraglich ist, ob eine Aktion gelingt, kann der Meister eine *Probe* verlangen. Meist wird dies eine *Fertigkeitsprobe* sein, es sind jedoch auch *Attributproben* möglich.

Würfelanzahl

Eine Probe wird durch das Rollen mehrerer zwanzigseitiger Würfel (kurz: *W20*) durchgeführt. Zunächst wird die Anzahl der Würfel ermittelt. Sie entspricht der Anzahl der Punkte im jeweiligen Attribut oder, bei Fertigkeitsproben, der Summe aus Fertigkeitpunkten und Punkten im zugeordneten Attribut.

Wie immer hat der Meister das letzte Wort — es kann gerade bei Fertigkeiten mit mehreren „Einsatzgebieten“ erforderlich sein, auf ein anderes Attribut würfeln zu lassen. Wenn zum Beispiel ein Charakter ein Pferd beruhigen möchte, kann der Meister die Reiten-Probe mit Charisma statt mit Geschicklichkeit durchführen lassen.

Schwierigkeit und Erfolge

Der Meister gibt nun unter Berücksichtigung der Situation eine *Schwierigkeit* für die Aktion vor (Standard: 11). Anschließend rollt der Spieler seine Würfel und versucht die angesagte Schwierigkeit mit möglichst vielen Würfeln zu erreichen oder zu übertreffen. Jeden dieser Würfel zählt der Spieler als einen *Erfolg*. Ist mindestens ein Erfolg vorhanden, ist die Probe *gelingen*. Hat ein Spieler keine Erfolge, ist die Aktion *gescheitert*.

Elris, seines Zeichens zukünftiger Meisterdieb, ist in den frühen Morgenstunden im Haus eines reichen Bürgers bei der Arbeit. Da man sich in Elris' Gewerbe jedoch möglichst lautlos bewegen sollte, verlangt der Meister von Elris eine Schleichen-Probe. Und weil ja ausnahmslos alle Holzdielen die Angewohnheit haben, in den unpassendsten Momenten zu knarren und zu quietschen, sagt der Meister eine Schwierigkeit von 16 an.

Elris hat Geschicklichkeit 5 und Schleichen 4, macht 9. Er rollt seine 9 Würfel, sie zeigen: 15, 8, 17, 4, 20, 2, 5, 6, 12, ergibt insgesamt zwei Erfolge — Elris schafft es also, kaum verräterische Geräusche zu verursachen. Hätte er keine Erfolge gehabt, wäre er direkt und lautstark auf eine knarrende Diele getreten.

Es kann vorkommen, dass eine Schwierigkeit über 20 liegt. In solchen Fällen entscheidet der Meister, ob die Aktion schlicht unmöglich ist oder er eine Probe zulässt — dann werden alle gerollten 20er als Erfolg gewertet.

Vergleichswürfe

Um zwei gelungene Proben zu vergleichen, wird einfach die Anzahl der Erfolge herangezogen. Derjenige mit mehr Erfolgen hat „gewonnen“. Sollte die Anzahl der Erfolge gleich sein, gilt der Vergleich

als unentschieden. Falls diese Regel auf eine Situation nicht anwendbar ist, entscheidet ein einfacher W20-Wurf, welcher der beiden Charaktere gewinnt.

Ein solcher *Vergleichswurf* findet auch in unserem Beispiel statt:

Der Hausherr, der gerade von einem Ball nach Hause kommt und eigentlich schlafen gehen wollte, hat Glück gehabt und mit seinen 6 Sinnesschärfe-Würfeln gegen eine Schwierigkeit von 14 drei Erfolge erzielt. Elris hatte nur zwei Erfolge — der Hausherr gewinnt also den Vergleichswurf. Das Ergebnis: Er wird misstrauisch und durchsucht das Haus...

Die Schwierigkeit für einen Vergleichswurf (in diesem Fall die Sinnesschärfe-Probe) sollte natürlich *nicht* vom Ergebnis der ursprünglichen Probe abhängig gemacht werden, was ja durch den Vergleich der Erfolgsanzahlen sowieso geschieht. In unserem Beispiel hat der Meister also die Schwierigkeit 16 bereits vorher festgelegt, und nicht erst als Reaktion auf Elris' zwei Erfolge.

Fehlende Fertigkeit

Besitzt ein Charakter die für eine bestimmte Aktion zuständige Fertigkeit nicht, darf er streng genommen keine Probe durchführen. Der Meister kann jedoch gestatten, eine Probe auf eine andere, verwandte Fertigkeit oder das reine Attribut durchzuführen, sofern es für die Situation passt (evtl. auch mit erhöhter Schwierigkeit).

Unterstützende Fertigkeiten

Häufig haben Charaktere mehrere Fertigkeiten, die in einer bestimmten Situation hilfreich sind. Obwohl eine Probe nur mit einer einzelnen Fertigkeit durchgeführt werden kann, ist es möglich eine zusätzliche Fertigkeit als Unterstützung zu verwenden. Wenn der Meister diese zusätzliche Fertigkeit für die konkrete Aufgabe als passend erachtet, erhält der Charakter Bonuswürfel für die Fertigungsprobe. Die Anzahl der Bonuswürfel beträgt ein Drittel des Werts der unterstützenden Fertigkeit (aufgerundet).

Beispiele:

- *Medizin-Probe unterstützt durch Magiefertigkeit Lebewesen*
- *Telekinese-Probe zum Öffnen eines Schlosses unterstützt durch Fertigkeit Schlösser knacken*
- *Schauspielerei-Probe zum Überreden unterstützt durch Menschenkenntnis*

Kapitel 4. Gesundheit

Körperlicher Schaden

Der Gesundheitszustand eines Charakters wird durch acht Stufen dargestellt. Für jeden Schadenspunkt, den er erhält, wird eine dieser Stufen durchgestrichen.

Je mehr Schaden ein Charakter erhalten hat, desto schwächer wird er. Abhängig von seiner Selbstbeherrschung gelten für einen Charakter die folgenden Würfelmalis:

Selbstbeherrschung	#	#	#	#	#	#	#	#
1-3		-1	-2	-3	-4	-5	-6	
4-5			-1	-2	-3	-4	-5	
6-7				-1	-2	-3	-4	
8					-1	-2	-3	

Der bei der zuletzt durchgestrichenen Stufe angegebene Malus wird auf alle Proben außer Schadens- und Widerstandswürfen angewendet sowie auf die Initiative (siehe Kapitel 5, *Kampf*[17]) angerechnet.

Wird die letzte Stufe durchgestrichen, verliert der Charakter das Bewusstsein und ist dem Tod nahe. Werden seine Wunden umgehend versorgt, kann er gerettet werden. Hat der Charakter aber über die letzte Gesundheitsstufe hinaus Schaden erhalten, kann ihn allenfalls der sofortige Einsatz von Heilungsmagie retten.

Betäubungsschaden

Nicht jeder Angriff hat körperlichen Schaden zur Folge. So verursacht eine simple (waffenlose) Prügelei im allgemeinen nur leichte Verletzungen — eben blaue Flecken oder harmlose Abschürfungen. Auch Zauberei kann beim Anwender sogenannten Betäubungs- oder auch mentalen Schaden verursachen. Dieser Schaden wird durch eine separate Skala von zwölf Gesundheitsstufen dargestellt. Hat ein Charakter Betäubungsschaden erhalten, wird er zunehmend unkonzentrierter und erschöpfter, bis zur völligen Bewusstlosigkeit auf der letzten mentalen Gesundheitsstufe. Darüber hinaus gehender mentaler Schaden wird als körperlicher Schaden übertragen.

Ebenso wie körperlicher Schaden schlägt sich auch Betäubungsschaden in einem Würfelmalus nieder. Hat ein Charakter sowohl körperlichen als auch Betäubungsschaden erhalten, gilt der jeweils höhere Malus.

#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#	#
	-1	-1	-2	-2	-3	-3	-4	-4	-5	-6	

Regeneration

Im Zuge der Heilung werden nach und nach die durchgestrichenen Gesundheitsstufen wieder frei, beginnend mit der letzten. Pro Gesundheitsstufe sind dafür im Normalfall ein bis drei Regenerations-

phasen (ausreichender Nachtschlaf) anzusetzen, abhängig von der Art der Verletzungen (Blutergüsse? Leichte/tiefe Schnittwunden? Quetschungen?).

Beachten Sie, dass die oben angegebene Faustregel nur als grobe Orientierung dienen kann und selbstverständlich für manche Fälle (z.B. Knochenbrüche) völlig ungeeignet ist. Hier gilt dann stattdessen die Einschätzung des Meisters.

Übrigens bezieht sich die Regeneration von Gesundheitsstufen eher auf den Abbau der negativen Auswirkungen von Verletzungen als den Abschluss der Heilung aus medizinischer Sicht. Das bedeutet, dass eine Schnittwunde, für die eine Gesundheitsstufe gestrichen wurde, nach deren natürlicher Regeneration natürlich nicht vollständig verschwunden ist, sondern lediglich keine Schmerzen mehr verursacht.

Verhält sich der Charakter nicht seinen Verletzungen entsprechend, in dem er z.B. Wunden nicht reinigt und verbindet oder trotz schwerer Verletzungen Gewaltmärsche unternimmt, findet im günstigsten Fall keine Regeneration statt, während im ungünstigsten Fall Komplikationen wie Wundbrand, wieder aufplatzende Wunden oder andere Folgeschäden auftreten.

Betäubungsschaden heilt wesentlich schneller als körperlicher Schaden, solange der Charakter keine größeren Anstrengungen wie Kampf oder Zaubern unternimmt. Leichter Schaden heilt dabei schneller als schwerer: Jedes der ersten vier Kästchen darf nach etwa fünf Minuten regeneriert werden. Die mittleren vier benötigen jeweils 15, die letzten jeweils 30 Minuten. Eine solche Regeneration „zwischen durch“ ist jedoch nicht vollständig — pro Drittel der Gesundheitskala, das ein Charakter an einem Tag erreicht hat, bleibt ein Schadenspunkt stehen und wird erst regeneriert, wenn der Charakter das nächste Mal ausreichend lange schläft.

Erhält ein Charakter z.B. morgens vier mentale Schadenspunkte, kann er alle bis auf einen innerhalb kürzester Zeit wieder regenerieren. Erhält er später nochmals 5 Schadenspunkte und erreicht dadurch das mittlere Drittel der Skala, benötigen die Gesundheitsstufen 6 und 5 jeweils eine Viertelstunde zur Regeneration. Anschließend regenerieren sich die Stufen 4 und 3 jeweils innerhalb von fünf Minuten — die restlichen zwei Stufen werden jedoch erst am nächsten Tag regeneriert sein.

Für beide Schadensarten gilt: der erlittene Schaden ist nicht selbständig vom Spieler durchzustreichen — stattdessen sollte hier kurz Rücksprache mit dem Meister gehalten werden. Insbesondere bei Betäubungsschaden ist dies unerlässlich, denn schließlich hat nur der Meister einen genauen Überblick, wie viel gespielte Zeit bereits vergangen ist. Außerdem steht es ihm natürlich frei, die Regenerationszeit wegen besonders günstiger oder ungünstiger Umstände anzupassen.

Krankheiten

Die Auswirkungen von Krankheiten auf einen Charakter werden in Krankheitsstufen analog zu den Gesundheitsstufen repräsentiert. Diese verursachen den gleichen Würfelmalus, addieren sich jedoch nicht. Es zählt der jeweils höhere Malus.

Eine Krankheit beginnt bei der Krankheitsstufe 1. Diese Stufe steigt im weiteren Fortschreiten der Krankheit und sinkt bei Genesung oder Heilung.

Kapitel 5. Kampf

Kampfrunde & Initiative

Geraten Charaktere in einen Kampf, werden alle Aktionen in Runden abgewickelt. Eine *Kampfrunde* entspricht dabei etwa drei Sekunden der gespielten Zeit. Innerhalb einer Kampfrunde passiert zwar alles nahezu gleichzeitig — dennoch gibt es immer Beteiligte, die einen Tick schneller reagieren und den Überblick über das Kampfgeschehen haben. Um diesen Umstand darzustellen, wird zu Beginn einer jeden Runde die *Initiative* ermittelt, um die Reihenfolge der einzelnen Kämpfer (genau genommen Ihrer *Aktionsphasen*) festzulegen. Der Initiative-Basiswert eines Charakters ist die doppelte Summe aus dessen Intuition und Reaktion. Auf den Initiative-Basiswert wird das Ergebnis eines W20-Wurfs addiert sowie abhängig davon, welche Waffe der Charakter führt, noch modifiziert — ein Dolchkämpfer ist eben oft schneller und wendiger als einer, der ein großes Zweihandschwert führt. Weiterhin spielt der aktuelle Gesundheitszustand eine Rolle (siehe Kapitel 4, *Gesundheit* [15]). Außerdem kann der Meister natürlich zusätzliche Modifikatoren auferlegen, z.B. für überraschte Charaktere. Haben mehrere Beteiligte die gleiche Initiative, entscheiden zusätzliche W20-Würfe über ihre Reihenfolge untereinander.

Das häufige Würfeln der Initiative kann bei längeren Kämpfen lästig sein. Es steht dem Meister daher frei, die Initiative nur zu Beginn eines Kampfes und nach nennenswerten Veränderungen in der Kampfsituation (z.B. Positionswechsel) würfeln zu lassen. Die Reihenfolge der Kämpfer bleibt dann über mehrere Runden unverändert.

Elris hat sich von der anstrengenden Flucht über die Dächer, nachdem er bei der Arbeit überrascht wurde, wieder etwas erholt. Prompt steht er am Nachmittag mit seinem Freund Tharion (einem Magier) zwei finster aussehenden und noch dazu feindlich gesinnten Gestalten gegenüber, die wortlos ihre Säbel ziehen. Elris hat Intuition 4 und Reaktion 5, der Initiative-Basiswert beträgt somit 18. Sein W20-Wurf ergibt eine 12, macht 30. Er kämpft mit einem Dolch, erhält also keine Abzüge. Tharion hat Intuition und Reaktion jeweils auf 4 und würfelt eine 16, ergibt 32. Er beschränkt sich auf Zauberei und erhält deswegen ebenfalls keine Abzüge. Der erste Gegner (IN 5, Reaktion 4) würfelt eine 7, ergibt 25. Der andere (IN 4, Reaktion 3) eine 19, ergibt 30. Beide kämpfen mit Säbeln, die verglichen mit einem Dolch und blitzschneller Magie natürlich langsamer sind — der Initiativemalus liegt bei 3 (siehe Anhang A, Waffen [26]). Elris hat also Glück: er und Tharion sind beide schneller als ihre Gegner, die erst bei 22 und 27 an die Reihe kommen.

Ankündigungsphase

Nach der Initiativephase folgt die *Ankündigungsphase*, in der nacheinander alle Kämpfer (beginnend mit dem „langsamsten“) ankündigen, was sie in der Runde tun werden. Durch diese Ankündigung können schnellere Kämpfer mit höherer Initiative auf die langsameren reagieren und haben einen taktischen Vorteil.

Bei der Ankündigung legt der Kämpfer fest, welche *Aktion* (Angriff, Waffe wechseln, Zaubern, etc.) er während seiner Aktionsphase durchführen wird und welche *Reaktion* (z.B. Ausweichen, Parieren oder Gegenzauber) er sich für die Aktionsphasen seiner Gegner aufbewahrt (ob die Reaktion dann vor oder

nach seiner eigenen Aktion abgewickelt wird, steht zu diesem Zeitpunkt übrigens noch nicht fest). Er darf den abgerundeten Mittelwert der beiden Würfelanzahlen auf Aktion und Reaktion verteilen. Dabei darf er jeweils nur so viele Würfel zuteilen, wie er tatsächlich für den entsprechenden Wurf besitzt. Alternativ darf der Kämpfer auch auf Aktion oder Reaktion komplett verzichten und erhält dann für die verbliebene Handlung deren reguläre Würfelanzahl.

Beachten Sie, dass die konkrete Verteilung der Würfelanzahlen eines Kämpfers für die anderen Charaktere nicht offensichtlich ist — es geht lediglich darum, dass sie vom jeweiligen Kämpfer (insbesondere den Spielercharakteren) zu Beginn der Runde festgelegt werden muss und nicht etwa später, nach Bedarf, angepasst werden kann. Der Meister muss also keineswegs die Spielwerte der von ihm verkörperten Nichtspielercharaktere offenbaren.

Der Meister teilt den Spielern mit, dass sich einer der Schläger auf Elris stürzen und einen Angriff mit dem Säbel parieren möchte, während der andere mit vollem (Würfel-)Einsatz Tharion attackieren wird.

Elris (Geschicklichkeit 5, Dolche 3, Ausweichen 4) will einen der Gauner attackieren, aber auch noch ausweichen können. Er hätte neun Würfel fürs Ausweichen und acht fürs Angreifen, ergibt acht zum Verteilen. Er entscheidet sich, von diesen Würfeln fünf zum Angriff zu benutzen und drei zurückzuhalten.

Tharion hat Geschicklichkeit 3 und Ausweichen 4 (macht sieben), für Telekinese hätte er acht Würfel — verteilen darf er also 7. Er teilt der Aktion vier Würfel und der Reaktion drei Würfel zu.

Die Kampfrunde beginnt nun bei der höchsten Initiative, und damit mit Tharions Aktionsphase: Seine Zauberprobe gelingt (wie wird später erklärt), und er kann seinem Gegner den Säbel aus der Hand schlagen. Als nächstes ist Elris an der Reihe und greift seinen Gegner mit dem Dolch an...

Trefferwurf

Um festzustellen, ob ein Angriff gelingt, wird ein *Trefferwurf* mit den dafür zugeteilten Würfeln gegen die bei der Waffe angegebene Schwierigkeit durchgeführt. Diese kann, je nach Situation, noch modifiziert werden; das Anvisieren des Kopfes entspricht zum Beispiel +6. Kommen keine Erfolge zustande, ist der Angriff fehlgeschlagen. Wurde mindestens ein Erfolg erzielt, wird als nächstes ein eventuelles Ausweich- oder Parademaneöver berücksichtigt.

Ausweichen und Parade

Für jeden Erfolg, den der Angegriffene bei einer Ausweichen-Probe oder Parade erzielt, wird von den Treffererfolgen des Angreifers einer abgezogen — erst danach wird entschieden, ob und wie gut getroffen wurde. Die Schwierigkeit für diese Ausweichen-Probe liegt bei 11. Die Paradeschwierigkeit hängt von der Reichweite der beteiligten Waffen ab und ergibt sich aus $11 + \text{Reichweite der Angriffswaffe} - \text{Reichweite der Paradowaffe}$. Grundlage dieser Regel ist die Überlegung, dass man mit langen Waffen einen Gegner eher "auf Abstand" halten kann als mit kurzen.

Die Schwierigkeit für einen Dolch liegt laut Waffentabelle bei 8. Mit seinen fünf Würfeln schafft Elris vier Erfolge.

Elris' Gegner versucht jetzt zu parieren, wofür er zu Beginn der Runde drei Würfel eingeteilt hat. Die Schwierigkeit beträgt 11 (Grundschwierigkeit) + 1 (Dolch-Reichweite) — 3 (Säbel-Reichweite) = 9. Er erzielt zwei Erfolge und kann damit den Dolch zwar nicht vollständig parieren, aber zumindest zu weniger gefährlichen Körperstellen ablenken. Seine Parade-Erfolge werden von Elris' Treffer-Erfolgen abgezogen, übrig bleiben zwei.

Schadens- und Widerstandswurf

Verursacht eine Waffe Schaden, wird eine Probe mit der bei der Waffe unter „Schaden“ angegebenen Würfelanzahl durchgeführt. Die Schwierigkeit für diesen *Schadenswurf* richtet sich danach, wie erfolgreich Angriff und Ausweichen/Parade waren: für je zwei verbliebene Erfolge (abgerundet) wird die Grundschwierigkeit von 11 um eins gesenkt (*Trefferbonus*). Jeder Erfolg in diesem Schadenswurf steht zunächst für einen Schadenspunkt.

Bevor dieser Schaden aber wirklich zum Tragen kommt, darf der Angegriffene versuchen, ihn zu minimieren. Dieser *körperliche Schadenswiderstandswurf* (kurz: *Widerstandswurf*) ist eine Stärke-Probe, die sowohl die körperliche Widerstandsfähigkeit repräsentiert als auch ein „Wegdrehen-in-letzter-Sekunde“. Sie wird immer gegen eine Schwierigkeit von 11 durchgeführt. Die Anzahl der Erfolge des Widerstandswurfs wird nun von den Schadenserfolgen abgezogen. Die übrigen Erfolge sind die Schadenspunkte, die dem Charakter tatsächlich zugefügt und auf seinem Charakterblatt vermerkt werden (siehe Kapitel 4, *Gesundheit* [15]).

Ein Dolch hat laut Waffentabelle ST+1 Schadenswürfel. Für Elris, der Stärke 4 hat, sind das also 5 Würfel. Die Schwierigkeit von 11 wird wegen der zwei verbliebenen Treffer-Erfolge um eins gesenkt — ergibt 10. Bei der Probe erzielt er drei Erfolge. Sein Gegner hat für seinen Widerstandswurf 3 Würfel zur Verfügung und erzielt einen Erfolg — es bleiben also noch zwei Schadenspunkte übrig, die beim Gesundheitszustand vermerkt werden.

Widerstandswürfe sind selbstverständlich nicht auf Kampfsituationen beschränkt. Vielmehr wird für einen Charakter immer dann, wenn er körperlichen Schaden erhält, ein solcher Wurf durchgeführt.

Rüstungen und Paradowaffen

Die verschiedenen Arten von Rüstungen sowie Paradowaffen werden durch bis zu vier Werte charakterisiert. Der sogenannte *Trefferabzug* (*TA*) zieht Erfolge vom Angriffswurf des Gegners ab, bevor dieser den Schadenswurf durchführt. Er verringert also (genau wie Ausweichen/Parade) die Chance, überhaupt getroffen zu werden. Der *Rüstungsschutz* (*RS*) zieht Erfolge vom Schadenswurf ab, verhindert also tatsächliche Schadenspunkte.

Rüstungen haben jedoch auch Nachteile: Zum einen verlangsamt das Tragen von schweren Rüstungen den Kämpfer, was sich in einem *Initiativemalus* (*IM*) niederschlägt. Andererseits schränken viele Rüstungen auch massiv die Bewegungsfreiheit ein, was regeltechnisch durch einen *Geschicklichkeitsabzug* (*GA*) dargestellt wird.

Fernkampf

Grundsätzlich werden Fernkampfaffen im Spiel genauso gehandhabt wie Nahkampfaffen: Der Trefferwurf wird mit den Würfeln aus Geschicklichkeit und der entsprechenden Fertigkeit ausgeführt. Die bei der Waffe angegebene Schwierigkeit wird jedoch noch je nach Distanz und Größe des Ziels modifiziert:

Distanzklasse	Modifikator	Größe	Modifikator
sehr nah	+0	winzig	+4
nah	+1	klein	+2
mittel	+3	mittel	0
weit	+6	groß	-2
		riesig	-4

In welche Distanzklasse ein Ziel fällt, ergibt sich aus der in der Waffentabelle (siehe Anhang A, *Waffen* [26]) angegebenen Reichweitenklasse der Waffe und folgender Tabelle. Sie gibt die maximale Distanz in Metern an, die noch zur jeweiligen Distanzklasse gehört.

Rw-Klasse	Sehr nah +0	Nah +1	Mittel +3	Weit +6
A	3	6	12	25
B	6	12	25	50
C	12	25	50	100
D	25	50	100	200
E	50	100	200	500
F	100	200	500	1000
G	200	500	1000	2000
H	500	1000	2000	5000

Ein Schütze möchte mit einem Kriegsbogen (Schwierigkeit 11, Reichweitenklasse D) einen Gegner treffen, der etwa 60 Meter entfernt ist. Diese Entfernung entspricht der mittleren Distanz, die Schwierigkeit steigt daher um 3. Bei seinem Gegner handelt es sich um einen Menschen, der damit in die mittlere Größenklasse fällt — ergibt +0. Seinen Trefferwurf führt der Schütze also gegen eine Schwierigkeit von 14 aus.

Kapitel 6. Magie

Zauberer verwenden magische Energie aus ihrer unmittelbaren Umgebung, um einen Effekt hervorzurufen. Diese Energie wird als *Kraft* bezeichnet.

Dazu benötigen Zauberer die passenden Attribute (Energie, Geist, Materie) und Fertigkeiten für den gewünschten Effekt; die Kenntnis spezieller Zaubersprüche ist dabei nicht erforderlich.

Magiefertigkeiten werden während des Spiels genauso gehandhabt wie andere Fertigkeiten. Bei ihrer Anwendung gilt allerdings die Sonderregel, dass die Probe nicht alternativ mit anderen Fertigkeiten oder lediglich dem Attribut gewürfelt werden darf.

Möchte ein Charakter spontan einen magischen Effekt hervorrufen, bestimmt der Meister zunächst die passenden Magiefertigkeiten. Außerdem legt er die genaue regeltechnische Wirkungsweise des Zaubers und insbesondere die Schwierigkeit fest (siehe „Zauberentwicklung“ [24]).

Hat der Charakter diesen Effekt bereits angewendet und ihn auf dem Charakterblatt notiert, wurden Wirkungsweise und Schwierigkeit natürlich bereits festgelegt. Eine beispielhafte Liste von bisher ausgearbeiteten Zaubersprüchen findet sich im Anhang.

Überblick

Das Zaubern beginnt mit dem Sammeln von Kraft. Die Menge an *Kraftpunkten*, die für einen Zauber verwendet wird, beeinflusst die Auswirkungen des Zaubers, z.B. seine Stärke, Reichweite oder Wirkungsdauer.

Ein Charakter lenkt diese Kraft durch sich selbst hindurch in den Zauber. Dadurch kommt es zu einer Art geistiger „Rückkopplung“. Diese ist umso stärker, je mehr Kraft für den Zauber verwendet wird: die Folgen reichen von Unkonzentriertheit und Erschöpfung über Kopfschmerzen und Halluzinationen bis hin zu Schockzuständen und Bewusstlosigkeit. Dieser *Magieschaden* lässt sich mit einer Widerstandsprobe vermeiden.

Den Abschluss des Zauberns bildet die Zauberprobe. Sie entscheidet, ob der Zauber insgesamt gelungen ist und wenn ja, wie gut.

Die folgenden Abschnitte beschreiben den genauen Ablauf des Zauberns.

Fertigkeitswürfel einteilen

Vor Beginn des Zaubers kann der Charakter Fertigkeitswürfel zur Seite legen, um sie für die Widerstandsprobe statt bei der Zauberprobe zu verwenden.

Tharion möchte den Zauber „Nachtsicht“ wirken. Nachtsicht ist der Fertigkeit Lebewesen zugeordnet. Tharion entscheidet sich, keinen seiner 2 Lebewesen-Würfel für die Widerstandsprobe zur Seite zu legen, um nicht zu riskieren, dass der Zauber scheitert.

Kraft sammeln

In jeder Runde, in der ein Charakter Kraft sammelt, wird eine *Sammelprobe* durchgeführt. Für diese Probe wird das der Magiefertigkeit zugeordnete Attribut (Geist, Energie oder Materie) und Willens-

kraft verwendet; die Schwierigkeit beträgt 11. Die Anzahl der Erfolge ist die Menge an Kraftpunkten, die der Charakter in dieser Runde an sich ziehen konnte.

Um zu vermeiden, zu viel Kraft zu verwenden, kann der Spieler vor der Probe ansagen, wieviel Kraft er in dieser Runde höchstens sammeln will. Überschüssige Erfolge werden dann nicht gezählt.

Das Sammeln von Kraft ist im Kampf eine volle Aktion. Ein Charakter kann zwar noch Würfel für eine Reaktion, z.B. Ausweichen, einteilen (siehe Kapitel 5, *Kampf* [17]). Davon abgesehen darf das Sammeln jedoch nicht unterbrochen werden, sonst ist die bisher gesammelte Kraft verloren.

Nach jeder Sammelprobe kann der Spieler entscheiden, ob er nun den Zauber abschließen oder weiter Kraft sammeln möchte.

Tharion möchte für die Nachtsicht 5 Kraftpunkte verwenden. Die verwendete Fertigkeit Lebewesen ist dem Attribut Materie zugeordnet, in der Tharion einen Wert von 1 hat. Seine Willenskraft beträgt 4, Tharion verwendet für die Sammelprobe also 5 Wüfel.

In der ersten Runde erzielt er 2 Erfolge und hat damit bereits 2 Kraftpunkte gesammelt. In der zweiten Runde sagt er an, maximal 3 Kraftpunkte sammeln zu wollen. Er erzielt 2 Erfolge und hat damit nun 4 Kraftpunkte gesammelt. In der dritten Runde sagt er an, maximal 1 Kraftpunkt sammeln zu wollen. Er erzielt 3 Erfolge und erhält damit wie gewünscht den 5. und letzten Kraftpunkt. Tharion entscheidet sich, den Zauber nun abzuschließen.

Magieschaden

Während des Kraftsammelns muss der Charakter in regelmäßigen Abständen eine Widerstandsprobe gegen die gesamte bisher gesammelten Kraft ablegen. Der Abstand zwischen diesen Widerstandsproben beträgt so viele Runden, wie der Charakter Punkte in der jeweiligen Fertigkeit hat. Vor dem Abschluss des Zaubers, der Zauberprobe, ist eine weitere Widerstandsprobe fällig, es sei denn in dieser Runde wurde bereits eine durchgeführt.

Die Widerstandsprobe wird mit Selbstbeherrschung und den eventuell zur Seite gelegten Fertigkeitwürfeln gegen eine Schwierigkeit von 11 durchgeführt. Der erhaltene Magieschaden entspricht der Gesamtanzahl der bisher gesammelten Kraftpunkte, vermindert um die bei der Widerstandsprobe erzielten Erfolge.

Tharions Wert in Lebewesen beträgt 2, er muss also nach jeweils zwei Sammelproben eine Widerstandsprobe durchführen. Da er keine Fertigkeitwürfel für die Widerstandsprobe zur Seite gelegt hat, stehen ihm dafür nur seine 5 Selbstbeherrschungs-Würfel zur Verfügung. Nach der zweiten Sammelprobe hat er insgesamt 4 Kraftpunkte gesammelt. Bei der Widerstandsprobe erzielt er 3 Erfolge und erhält damit einen geistigen Schadenspunkt. Nach der dritten Sammelprobe schließt er den Zauber ab und muss erneut eine Widerstandsprobe ablegen. Er hat nun insgesamt 5 Kraftpunkte gesammelt. Bei der Probe erzielt er 2 Erfolge, erhält also 3 geistige Schadenspunkte.

Obwohl die Widerstandsproben bereits vor der abschließenden Zauberprobe durchgeführt werden, kommt der Schaden erst nach dem Zaubern zum Tragen; der Würfelmalus für erhaltenen Schaden (siehe Kapitel 4, *Gesundheit* [15]) greift bei der Zauberprobe also nur für den Schaden, den der Charakter bereits vorher erhalten hatte.

Zauberprobe

Die Zauberprobe findet direkt im Anschluss an die letzte Sammelprobe und noch in der gleichen Runde statt. Die Probe wird mit den Würfeln der Magiefertigkeit und denen des zugehörigen Attributs durchgeführt. Manche Magiefertigkeiten sind mehreren Attributen zugeordnet, z.B. Artefaktmagie (Energie und Materie). In diesem Fall gilt der aufgerundete Mittelwert der beiden Attribute.

Die Anzahl der Erfolge bei der Zauberprobe nennen wir die *Qualität* des Zaubers; diese fließt neben der Kraftmenge in die Ermittlung der spieltechnischen Wirkung eines Zaubers ein.

Beispiel: Nachtsicht

Fertigkeit:	Lebewesen
Schwierigkeit:	14
Krafteinsatz:	beliebig
Wirkungsdauer:	pro Kraftpunkt 5 Minuten
Beschreibung:	Das Ziel erhält durch eine vorübergehende Veränderung der Augen die Fähigkeit zur Nachtsicht (Restlichtverstärkung). Bei plötzlichem Blenden kann das Opfer (3 - Qualität) Runden nichts mehr sehen.

Tharion hat Materie 1 und Lebewesen 2, also 3 Würfel für die Nachtsicht-Probe zur Verfügung. Er würfelt gegen eine Schwierigkeit von 14. Er erzielt 2 Erfolge, die Qualität beträgt also 2. Da er 5 Kraftpunkte gesammelt hat, hält die Wirkung des Zaubers nun 25 Minuten an. Sollte er später plötzlich geblendet werden, kann er aufgrund der hohen Qualität seines Zaubers bereits nach einer Runde wieder sehen.

Triviale Zauber

Wie bei anderen Fertigkeiten wird für alltägliche, triviale Situationen auch beim Zaubern keine Probe durchgeführt. Wenn die Schwierigkeit 7 oder niedriger beträgt und der Krafteinsatz nicht höher als 2 ist, muss keine Zauberprobe durchgeführt werden. Die Qualität beträgt zwei und der Charakter erhält keinen Magieschaden.

Eine Zauberprobe muss dennoch durchgeführt werden, wenn ein Vergleichswurf gefordert wird oder der Spieler es wünscht — zum Beispiel weil er eine besonders hohe Qualität erreichen kann.

Wirkungsdauer

Die Wirkungsdauer ist bei jedem Zauberspruch angegeben. Nach Ablauf dieser Zeit kann der Zauber jedoch wieder mit neuer Kraft versorgt werden — das heißt, der Zaubende muss erneut eine Widerstandsprobe gegen den Magieschaden ablegen.

Beachten Sie: Ein Charakter darf niemals mehr als eine mentale Widerstandsprobe pro Runde durchführen — erhält er also z.B. während einer Runde nach dem „Auffüllen“ eines Zaubers zusätzlichen mentalen Schaden, kann er diesen nicht mehr vermeiden!

Viele Zauber erhalten sich selbstständig, in dem sie sich aus der enthaltenen Kraft speisen. Manche Zauber erfordern hingegen ständige Konzentration des Zaubernden (was jeweils bei *Dauer* vermerkt ist) und damit seine Anwesenheit auch nach dem eigentlichen Zaubervorgang. Für jeden Zauber, den ein Charakter auf diese Weise aufrecht erhält, steigt die Schwierigkeit für alle Aktionen um eins. Kann oder will er sich nicht mehr konzentrieren, endet die Wirkung des Zaubers sofort.

Mehrere Fertigkeiten

Manche Zauber sind nicht nur einer, sondern mehreren Magiefertigkeiten zugeordnet. Die bei der Beschreibung des Zaubers zuerst gelistete Fertigkeit ist dabei diejenige, welche die Wirkung hauptsächlich bestimmt — die sogenannte *Primärfertigkeit*.

Für die Sammelprobe wird das Attribut der Primärfertigkeit verwendet. Die Würfelanzahl für die eigentliche Zauberprobe ergibt sich aus dem Attribut der Primärfertigkeit und dem Durchschnitt der angegebenen Magiefertigkeiten. Ist der Durchschnitt keine ganze Zahl, wird in Richtung des Werts der Primärfertigkeit gerundet.

Der Spruch „Verletzungen heilen“ ist den Fertigkeiten „Lebewesen, Spüren“ zugeordnet, Lebewesen ist die Primärfertigkeit. Die zugeordneten Attribute sind Materie für Lebewesen und Energie für Spüren. Weil Lebewesen die Primärfertigkeit ist, wird als Attribut für Sammel- und Zauberprobe Materie verwendet.

Ein Zauberer hat die Attribute Willenskraft auf 5 und Materie auf 2 sowie die Fertigkeiten Lebewesen auf 4 und Spüren auf 1. Für die Sammelprobe verwendet er 7 Würfel (WIL + MAT). Für die Zauberprobe wird der Durchschnitt der Fertigkeiten gebildet, er beträgt 2,5. Da der Wert der Primärfertigkeit darüber liegt, wird aufgerundet, der Zaubernde erhält also 3 Würfel aus seinen Magiefertigkeiten und 2 aus Materie.

Zauberentwicklung

Unter "Zauberentwicklung" verstehen wir das Erstellen einer Regel, wie ein bestimmter magischer Effekt im Spiel gehandhabt wird. Dies geschieht meist während des Spielabends aufgrund des spontanen Einfalls eines Spielers. Der Meister muss hier zunächst festlegen, welche Magiefertigkeiten für den entsprechenden Effekt benötigt werden. Besitzt der Spielercharakter nicht alle diese Fertigkeiten, kann er den entsprechenden Effekt nicht erzielen.

Sind die Voraussetzungen jedoch erfüllt, erstellt der Meister — eventuell zusammen mit der Gruppe — einen ersten Regelentwurf, in dem er sich zumindest mit den ersten drei der folgenden Punkte befasst:

- Wie komplex soll dieser Zauber sein? Soll ihn jeder Scholar wirken können, oder können ihn nur erfahrene Magier meistern? Ist die Schwierigkeit festgelegt oder variabel? Welche Faktoren beeinflussen sie?
- Wie kraftaufwändig ist dieser Spruch? Wird er eher durch höhere Qualität oder durch Quantität effektiver? Braucht man vielleicht sogar einen Mindestkrafteinsatz, oder ist zuviel Kraft für den Nutznießer (z.B. der Kampfgefährte, den man beschleunigen möchte) sogar schädlich?
- In welcher Weise wirkt zusätzliche Kraft? Verlängert sie die Wirkungsdauer, steigert sie den Effekt, die Reichweite, oder kann man es sich aussuchen? Sind vielleicht verschiedene Dimensionen aneinander gekoppelt, wie z.B. Breite und Höhe?

- Ist der Zauber besonders gefährlich? Es ist z.B. denkbar, dass der Widerstandswurf schwerer ist, oder dem Zaubernden grundsätzlich Schaden zugefügt wird.
- Passt er ins Machtgefüge dieses Gebiets? Macht er vielleicht andere Zauber völlig überflüssig, oder kann der Effekt bereits einfacher mit vorhandenen Zaubern erreicht werden?
- Weicht dieser Zauber von den Magierichtlinien ab? Warum?
- Welche Gegenmaßnahmen können Sie sich vorstellen? Kein gut konzipierter Zauber ist völlig unschlagbar. Wenn es wirklich gar keine gibt, überlegen Sie, ob Sie diesen Zauber wirklich haben wollen. Alles, was Spieler einsetzen, steht auch ihren Gegnern zur Verfügung!

Dabei ist es besonders wichtig, schnell zu einem Ergebnis zu kommen. Primär geht es darum, dass der Spieler eine Probe würfeln und das Spiel sofort weiter gehen kann. Schrecken Sie daher nicht davor zurück, zunächst bewusst eine "temporäre" Regelung zu finden! Für eine genaue Ausarbeitung, schriftliche Fixierung und Ausbalancieren mit anderen Zaubern ist nach dem Spielabend noch genug Zeit. Außerdem ist es empfehlenswert, die Regelung noch einmal zu überprüfen und gegebenenfalls zu überarbeiten, nachdem der neue Zauber einige Male angewendet wurde.

Anhang A. Waffen

Typ	Schw.	Schaden	Ini	Rw	kg.	Preis (S)	Anm.
Äxte							
Axt	13	ST+3	4	3	2	30	
Zwiespalt	14	ST+6	4	4	3	110	
Dolche							
Bärentatze	10	ST+1	0	1	0,8	12	a [27])
Fangdolch	8	ST+2	0	1	1	150	b [27])
Dolch	8	ST+1	0	1	0,5	20	
Schwerer Dolch	8	ST+2	0	1	0,75	40	
Viper	8	ST+2	0	1	1,2	160	c [27])
Stumpfe Niebwaffen							
Knüppel	12	ST+1	2	2	1,5	1	
Kriegshammer	14	ST+6	4	3	4,5	120	
Scharfe Niebwaffen							
Säbel	11	ST+3	3	3	1,5	100	
Schwerter							
Bastardschwert	13	ST+5	3	4	4	200	
Kurzschwert	11	ST+2	2	2	2	80	
Schwert	12	ST+4	3	3	3	180	
Zweihänder	14	ST+7	4	4	9	250	
Stabwaffen							
Kampfstab	11	ST+2	2	5	2	40	
Hellebarde	13	ST+3	5	6	3,5	75	
Klingenstab	12	ST+3	2	5	2,5	220	d [27])
Speer	11	ST+5	2	5	2	30	
Stichwaffen							
Florett	10	ST+2	1	3	0,8	180	
Rapier	10	ST+3	1	3	1	120	
Bögen							

Typ	Schw.	Schaden	Ini	Rw	kg.	Preis (S)	Anm.
Kompositbogen	11	8	3	C	1	80	
Kriegsbogen	12	10	3	D	1	100	
Kurzbogen	11	7	2	B	0,5	45	
Langbogen	12	8	2	E	0,75	60	
Armbrüste							
Leichte Armbrust	10	9	5	C	3	160	
Schwere Armbrust	11	13	5	D	5	200	
Doppelarmbrust	10	2 x 8	5	C	5	310	e [27])
Wurfaffen							
Wurfaxt	13	ST/2 + 4	1	A	1,5	35	
Wurfdolch	13	ST/2 + 3	0	A	0,5	30	
Wurfmesser	12	ST/2 + 1	0	A	0,25	15	

- Bärenatze: Verstärkter Handschuh mit drei fest stehenden Klingen, etwa fünf cm lang.
- Fangdolch: Bleibt wegen Widerhaken stecken. Herausreißen verursacht einen Schadenspunkt (kein Widerstandswurf möglich).
- Viper: An den Unterarm geschnallte, etwa 20cm lange Klinge, die auf Knopfdruck herausschießt. Lässt sich allenfalls in weiten Ärmeln verstecken.
- Klingenstab: Kampfstab mit jeweils drei an den Enden befestigten Klingen, selten.
- Doppelarmbrust: Eigentlich zwei leichte Armbrüste in einem, mit getrennten Auslösern, kann beide Bolzen in einer Runde abfeuern

Anhang B. Magiefertigkeiten

Einleitung zur Magietheorie

Die Theorien zur Herkunft und Beschaffenheit der Magie sind so vielfältig wie die verschiedenen Traditionen der Zauberkundigen, und genauso vielfältig sind die von ihnen verwendeten Begriffe und Techniken. Ein akademisch geprägter Gildenmagier mag Formeln rezitieren, ein Schamane in einem Ritual seine Götter anrufen oder ein Adept sich meditierend in Einklang mit dem Universum bringen. Zauberkundige bezeichnen das was sie tun, oft nicht mal als Zauberei, und selbst wenn, werden sie selbst vergleichbaren oder gar gleichen Zaubern unterschiedlichste, zu ihrer Tradition passende Namen geben. Tatsächlich funktioniert ihre Magie jedoch auf die gleiche Weise, und so behandelt auch dieses Regelwerk alle Zauberkundigen gleich. Die Basis bildet eine einheitliche, quasi "neutrale" Magietheorie.

Magie ist nichts Übersinnliches. Sie ist vielmehr die Anwendung einer natürlichen, alles umgebenden Kraft. Diese durchzieht in einem feinen Netz jeden Gegenstand und jedes Lebewesen; sie schafft Realität und hält sie zusammen. Zauberkundige sind Wesen, welche die Gabe besitzen, einen kleinen Teil dieser Kraft an sich ziehen und lenken zu können, um damit ihre Umgebung zu beeinflussen.

Auf regeltechnischer Ebene verwendet das Wizardry-Magiesystem einen "pseudo-wissenschaftlichen" Ansatz, es orientiert sich in gewisser Weise an den Naturgesetzen. Die Existenz von magischer Energie wird zwar in den Naturgesetzen nicht konstatiert, aber deren innere Logik und Prinzipien, insbesondere das von Ursache und Wirkung, sind Vorbild für die Erklärung der Funktionsweise von Zaubern. So wie chemische Reaktionen oder mechanische Prinzipien in der realen Welt zusammenwirken und komplexe Abläufe erklärbar machen, erklärt Wizardry magische Effekte aus dem Zusammenwirken von verschiedenen Magiefertigkeiten untereinander sowie mit den Naturgesetzen. Dabei gelten die folgenden Grundsätze:

1. **Über das Kraftnetz ist alles mit allem verbunden.**
Wie ein Puppenspieler, der an Fäden zieht, manipuliert der Zauberende das ihn umgebende Kraftnetz so, dass am gewünschten Ort der Effekt eintritt. Um einen magischen Effekt auf Distanz hervorzurufen, muss er also nicht etwa seinen Geist aussenden. Die Distanz zum Ziel wirkt sich jedoch, je nach Zauber und Magiefertigkeit, auf Kraftaufwand oder Schwierigkeit aus.
2. **Kraft ist immer vorhanden, sie fließt ohne Zeitverzögerung.**
Beim Sammeln von Kraft wird die Geschwindigkeit nur von den Fähigkeiten des Zauberen begrenzt. Dieser sammelt die Kraft zunächst in seinem Körper, zur Wirkung kommt sie aber am Zielort.
3. **Es gibt keine feste Relation zwischen Kraft und physischen Bezugsgrößen.**
Relationen von Kraft zu beispielsweise Masse oder Volumen sind zwar bei vielen Zaubern angegeben, müssen aber nur im Vergleich zu verwandten Zaubern plausibel sein.
4. **Es kann keine Materie aus dem Nichts erschaffen werden.**
So können zum Beispiel die Magiefertigkeiten Feuer oder Wasser nicht für Angriffe oder zur Erschaffung von elementaren Wänden verwendet werden, wenn nicht genug entsprechendes Material vorhanden ist. Materie kann jedoch in ihren Eigenschaften verändert, verformt oder in andere Stoffe umgewandelt werden.
5. **Zauberwirkungen sind permanent.**

Wenn ein Zauber abgeschlossen ist und einen Gegenstand verändert hat, ist dessen ursprünglicher Zustand verloren. Er kann nicht durch eine Art "Entzauberung" wieder zurückverwandelt werden. So ist beispielsweise ein Teller, der in die Form einer Tasse gebracht wurde, zu einer *echten* Tasse geworden. Die Tasse könnte zwar wieder zu einem Teller verformt werden, der ursprüngliche Teller ist jedoch nicht mehr existent.

6. Die Regeln für Zauber werden nicht im Hinblick auf ihre Mächtigkeit ausbalanciert. Ein solcher Ansatz wäre durch die Flexibilität des Magiesystems letztlich zum Scheitern verurteilt. Zauber mit besonders drastischen Folgen oder welche, die sich von üblen Zeitgenossen missbrauchen lassen, werden deswegen nicht mit einer hohen Schwierigkeit oder immensen Kraftkosten ausgestattet. Diese Parameter sollen lediglich mit den anderen Zaubern der gleichen oder verwandter Magiefertigkeiten stimmig sein.

[Hier folgen noch Beschreibungen der einzelnen Magiefertigkeiten.]