

STURM

kam auf, und was übrigblieb nachdem er gegangen war,
konnte erst nach langer Zeit wieder Leben genannt werden.

Doch der Strom der Abenteuerer reißt nicht ab und damit:

Willkommen im Land

ohne Namen,
aber voller Helden und Sagen.

Nach langer Zeit ist es endlich gelungen, die unzählbare Anzahl an Zetteln und
Computerdateien unterschiedlichster Formate zusammen zu fassen und ihnen den Namen
Regelwerk zu geben.

Dies ist also die 1. offizielle PDF - Version der STURM - Regeln!
Stand: 12.09.2000

Mehr zu und über STURM gibt es auf unsere Homepage unter:
<http://people.freenet.de/sturm>

Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren! Und denkt daran:



Inhalt:

1.	STURM Spielregeln	Seite 3
1.1.	Grundprinzipien von STURM	Seite 3
1.2.	Allgemeine Spielregeln	Seite 4
1.3.	Der Spielleiter	Seite 5
1.4.	Charaktererschaffung	Seite 5
1.5.	Fähigkeiten	Seite 6
1.6.	Die Quest	Seite 8
1.7.	Der Ablauf	Seite 8
2.	Das Land	Seite 9
2.1.	Die Geschichte	Seite 9
2.1.1.	Die Frühe Neuzeit	Seite 9
2.1.2.	Die Späte Neuzeit	Seite 11
2.1.3.	Die Jetztzeit	Seite 13
2.2.	Landschaftsformen und Lebensweise	Seite 13
2.3.	Kreaturen	Seite 17
2.4.	Nichtspielercharaktere	Seite 18
3.	Die Rassen	Seite 19
3.1.	Menschen	Seite 19
3.2.	Gamschen	Seite 20
3.3.	Sphärenwesen	Seite 20
3.4.	Katzenmenschen	Seite 21
3.4.1.	Die Geschichte der Katzenmenschen	Seite 22
3.5.	Helon	Seite 25
4.	Die Fähigkeiten	Seite 26
4.1.	Intelligenz	Seite 27
4.1.1.	Wissensgebiete	Seite 28
4.2.	Erdheiligkeit	Seite 32
4.2.1.	Anwendungsroutine	Seite 32
4.2.2.	Beschwörungen	Seite 34
4.3.	Metaphysik	Seite 36
4.3.1.	Anwendungsroutine	Seite 37
4.3.2.	Grundsystem	Seite 38
4.4.	Geschicklichkeit	Seite 47
4.5.	Stärke	Seite 47
4.6.	Sonstige Fähigkeiten	Seite 48
5.	Gilden	Seite 49
5.1.	Die Waffenbruderschaft der Berserker	Seite 50
5.2.	Die Gilde der Forscher	Seite 51
5.3.	Die Metaphysiker Sekte der Krè	Seite 52
5.4.	Die Metaphysiker Sekte der Sal	Seite 53
6.	Die Ausrüstung	Seite 54
6.1.	Waffen	Seite 54
6.1.1.	Nahkampfwaffen	Seite 54
6.1.2.	Fernkampfwaffen	Seite 55
6.2.	Kräuter	Seite 56
6.3.	Gegenstände	Seite 57
7.	Ende	Seite 59

1. STU RM

ist ein Fantasy - Rollenspiel. Es wird gespielt mit Hilfe von Phantasie, Würfeln und einem umfangreichen Regelwerk. Dies ist sozusagen das Herzstück eines jeden Rollenspieles. Wer davon noch nie etwas gehört hat, kann sich das ganze wie einen Roman vorstellen, bei dem man selber in die Haut einer Figur schlüpfen und den Lauf der Geschichte so verändern kann. Wie bei einem Buch gibt es vorgegebene Konstellationen, wie etwa Gefahren, die an bestimmten Stellen lauern oder gefährliche Kreaturen von denen das Land befreit werden muß.

Für ein Rollenspiel braucht man nun noch einen [Spielleiter](#) - das ist der, der sozusagen den [Roman](#) dann vorliest und entscheidet, welche Auswirkungen die Aktionen der Spieler haben. Er ist der Gott, dem alles obliegt und der sich die gesamte Geschichte ausgedacht hat, die nun die Helden durchleiden müssen. Der Spielleiter kann jeden Spieler zu jeder Zeit in's Jenseits befördern, deshalb spielt er eigentlich nicht gegen die Helden, sondern mit ihnen - auch wenn er sich gemeine Fallen ausdenkt und alle Gegner steuert.

Rollenspiele gibt es nun in verschiedenen Systemen mit unterschiedlichen Möglichkeiten, Mängeln und Kulissen. Ein ausgefeiltes Spiel hat ein sehr komplexes Regelwerk, in dem viele Jahre Arbeit stecken, weshalb die Anschaffung nicht gerade billig ist.

Die Idee zu Sturm entstand nun durch den Wunsch etwas völlig neues zu schaffen. Sich keinen anderen Systemen anzupassen, sondern selber eine komplette Welt mit ganz neuen Kreaturen, Welten und Geheimnissen zu erfinden. Das Problem liegt natürlich in der Abstimmung aller einzelner Kreaturen, Kampf- und Überlebensarten um ein [spielbares System](#) hinzubekommen. Nach einem Jahr Arbeit war so die Grundversion entstanden, die inzwischen schon vielfach überarbeitet und erweitert wurde.

Und genau das ist das schöne an diesem Spiel: es ist ständig im Werden und keiner weiß, was noch alles passieren wird.

Alles ist möglich!

1.1. Grundprinzipien STU RM

Bei allen weiteren möglichen Veränderungen, gibt es doch gewisse Grundprinzipien, die eingehalten werden müssen, um die Eigenheit des Spieles zu bewahren.

Als erstes ist da der Fantasy - Charakter zu nennen.

Ein zweites Prinzip ist., möglichst wenig zu übernehmen. Zwar hat jeder schon irgendeine Idee irgendwo geklaut, aber am besten sind immer die eigenen Ideen. So stand auch bei der Entstehung von STURM vor allem im Mittelpunkt, auf die typischen Klischees von gut (=hell) und böse (=dunkel), sowie auf die ausgekauften Elfen, Zwerge, Orks und Hexen zu verzichten.

Zugegeben - es ist nicht immer leicht und so gibt es inzwischen auch bei einigen Quests Drachen.

Unsere Devise bleibt es aber, lieber selbst zu erfinden, als auf Vorhandenes zurückzugreifen.

1.2 .A llgemeine Spielregeln

Man nehme: eine Handvoll Würfel (für die Mindestwürfe (W6) - siehe diese Seite + W4, W8, W12)
einen Stapel Papier (für Karten, Skizzen, Aufzeichnungen und Notizen zum Charakter
die Wertetabellen (von [Waffen](#), [Kräuter](#), Sprüchen. . .)
eine Idee (Aufgabe des [Spielleiters](#): die Geschichte – genannt [Quest](#))
viel Zeit

Am Anfang eines (langen) Spielerlebens steht die [Charaktererschaffung](#). Das heißt, man denkt oder sucht sich eine Figur aus, die man spielen will. Doch dazu sollte man zumindest das Grundsystem kennen:

Das ganze Spiel besteht aus Handlungen, die vom Charakter durchgeführt werden. Unter Handlungen wird eigentlich alles verstanden, egal ob es kämpfen, laufen oder schlafen ist. Jeder [Charaktereigenschaft](#) sind nun bestimmte Handlungen zugeordnet. Wenn ich etwas heben will ist meine Stärke entscheidend, für Beschwörungen die Erdheiligkeit und für Magie die Sphärenbindung usw.

Die Werte, die der Charakter auf der zugeordneten Eigenschaft hat, legen fest, wie wahrscheinlich es ist, daß die Handlung durchgeführt werden kann. Das heißt, je höher der Wert auf Stärke ist, desto wahrscheinlicher ist es, daß es gelingt, den Gegenstand zu heben. Alle Handlungen müssen einer Charaktereigenschaft zugeordnet werden. Da das nicht immer so einfach wie bei diesem Beispiel ist, wird dies definitiv festgelegt. So zum Beispiel wurde bestimmt, daß für die Benutzung von [Fernwaffen](#) nur die [Geschicklichkeit](#) eine Rolle spielt. Das ist nicht immer unbedingt logisch, sondern meist ziemlich Streitbar, aber man muß immer entscheiden zwischen Spielbarkeit und Logik.

Manche Handlungen können auch anderen Eigenschaften zugeordnet werden - in diesem Falle war vor allem die faire Verteilung wichtig.

Alle Handlungen unterscheiden sich in ihrem Ablauf voneinander. Aber das Grundsystem, das immer wieder Anwendung findet ist bei allen gleich. Ob eine Handlung gelingt oder nicht entscheiden die Würfel. Als Bedingung steht ein **Mindestwurf** fest. Bei einem Mindestwurf von 3 würde also die Handlung nur bei 1 und 2 nicht gelingen.

Die Anzahl der Versuche wird durch den Wert der Charaktereigenschaft festgelegt. Je besser man ist, desto öfter darf man würfeln.

Beispiel: Heli Helon hat eine Höhle entdeckt, die er gern betreten will. Unglücklicherweise liegt aber ein Stein genau vor dem Eingang. Der Stein ist so groß, daß es einen **Mindestwurf von 5** bedarf, um ihn zur Seite zu rollen. Thommi überlegt kurz und nach einer Weile fällt ihm ein, daß er eine [Stärke von 6](#) hat. Er würfelt also 6 mal und schafft es doch tatsächlich eine 5 zu würfeln. Damit ist die Handlung geglückt und der Stein zur Seite gerollt.

Für ein befriedigendes Ergebnis der Handlung ist es manchmal auch wichtig, wie oft man den Mindestwurf erreicht. Logischerweise erhöht sich auch diese Wahrscheinlichkeit durch mehr Erfahrung.

Beispiel: Katzi hat etwas rascheln gehört und glaubt etwas hinter dem nächsten Baum verschwinden sehen zu haben. Da man nie vorsichtig genug sein kann, nimmt sie alle ihre Geschicklichkeit zusammen, um Spuren zu entdecken. Entdecken gilt als einfache Fähigkeit. Mit einer Geschicklichkeit von 5 hat sie nun 5 Würfe, um etwas zu sehen. Ein ziemlich dummes Wildschwein steht hinter dem Baum und konnte sich nur schlecht verbergen, womit der Mindestwurf zum Entdecken mit 4 festgelegt ist.

Katzi würfelt und erreicht 4 Erfolge - hat also viermal mindestens 4 gewürfelt. Für jeden der 4 Erfolge sieht Katzi ein Detail mehr.

1. Erfolg = hinter dem Baum steht was, 2. Erfolg = hinter dem Baum steht etwas kleines - wahrscheinlich nicht gefährlich, 3. Erfolg = ein Wildschwein, 4. Erfolg = ein dummes Wildschwein - keine Gefahr. Katzi atmet beruhigt auf.

1.3 Der Spielleiter

ist nun da, um festzulegen, welchen Mindestwurf ein Wildschwein verlangt. Bei jedem Spiel ist ein Spielleiter festgelegt (manchmal auch zwei). Dieser denkt sich die [Geschichte](#) aus, legt die Aufgabe fest, versteckt die Waffen und steuert alle [Nichtspielercharaktere](#). Er überwacht alle Regeln und legt auch Mindestwürfe fest. Das verlangt extrem viel Phantasie und Improvisationsfähigkeit. Es gibt viele Regeln und Standards, in denen solche Sachen bestimmt werden. So hat jede Waffe einen zugeordneten Mindestwurf, oder [Tiere](#) eine festgelegte Stärke. Alle nicht definierten Werte werden vom Spielleiter festgelegt. So zum Beispiel wie gut sich das Schwein versteckt hat, oder wie schwer der Stein ist.

Der Spielleiter bestimmt auch, wie viele Informationen er den Spielern gibt. Hätte hinter dem Baum kein Wildschwein, sondern ein feindlich gesinntes Sphärenwesen gestanden, hätte der Spielleiter dieses gespielt und dessen Handlungen und Erfolgsproben durchgeführt. Der Spielleiter hat damit alle Macht der Welt und auch die Möglichkeit die Spieler an jedem beliebigen Punkt sterben zu lassen. Aber das ist nicht der Sinn der Sache. Es liegt vor allem an ihm, ob daß Spiel spannend, interessant und lustig oder langweilig wird.

Seine Aufgabe besteht dahin, die Spieler auf die richtige Fährte zu führen und ihnen Herausforderungen zu bieten. Die Hauptschwierigkeit besteht darin, genau den Mittelweg zu finden zwischen zu leicht, denn dann ist es langweilig und zu schwer, da macht es auch keinen Spaß. Setzt der Spielleiter den Spielern also einen Drachen vor die Nase, dann tut er das nicht, um die Spieler töten zu lassen, sondern um sie herauszufordern oder ihnen diplomatisch mitzuteilen, daß sie in die verkehrte Richtung laufen.

Jeder Mitspieler darf, wenn er oder sie will den Spielleiter bei einer Sitzung machen. Am schönsten sind meistens Aufgaben mit viel drumrum. Dennoch sollte man sich am Anfang nicht so viel vornehmen. Ein harter Kampf dauert schnell mal 2 Stunden.

Wenn das mit dem Mindestwurf klar ist, kann es ja losgehen. Nun braucht man einen Charakter. Dazu sucht man sich am besten erst einmal bei den [Fähigkeiten](#) aus, was einem am meisten liegt und schaut dann bei der [Charaktererschaffung](#) vorbei.

1.4. Die Charaktererschaffung

Hat man sich für eine oder mehrere [Fähigkeiten](#) entschieden, gilt es nun, das ganze in Zahlen zu fassen.

Als erstes legt man den Grundtyp fest. Diese Zahlen sind die höchsten Werte, die der Charakter auf dem betreffenden Gebiet erreichen kann. Bei jeder Eigenschaft dürfen es nie mehr als **12 Punkte** sein. Durchschnittliches Können hat damit den Wert **6**. Der Höchstwert aller Eigenschaften zusammen ist somit **48** (logisch - oder).

Je besser man also auf einem bestimmten Gebiet ist, desto schlechter ist man auf einem anderen. Als Beispiel sind bei den Fähigkeiten die Archetypen aufgeführt. Jeder ist auf seinem Gebiet der unübertroffener Meister. Deshalb ist er überall anders so schlecht, daß er alleine nicht überleben kann. Für jede Gruppe ist er aber eine enorme Bereicherung.

Nun ist das logischerweise noch nicht die Krönung, vor allem, wenn man auf einem Gebiet sein Leben lang nur 2 Punkte bekommen wird oder bestimmte Sachen nie machen darf.

Deshalb sollte man sich selbst die Zahlen kombinieren. Die Regeln sind einfach.

Auf keinem Gebiet darf man besser als **12** sein und insgesamt dürfen alle Werte nur **48** betragen. Ausnahmen sind bei Erde und Sphäre zu beachten, die sich oft ausschließen. Am besten ist es, sich erst die Eigenschaft(en) auszusuchen, die man gerne hätte und dann die mögliche [Rasse](#) zu wählen. Jede Lebensform erlaubt nur bedingt Charakterwerte. So kann

ein Helon einfach **nicht** metaphysisch handeln. Die Grenzen werden von den Rassenhöchstwerten festgelegt, die bei jeder Art stehen.

Zum Beispiel kann ein [Mensch](#) eine Intelligenz von 12, aber nur eine Stärke von 10 haben. Bei Sphäre 8 und bei Erde 8 jedoch bei beiden höchstens 8. Noch eingeschränkter ist das [Katzenwesen](#) mit Intelligenz 10, aber Stärke 4, sowie Sphäre 6, Erde 6, aber beides höchstens 6. Dafür haben sie einen Schwanz, den sie auch für Handlungen benutzen können und sind die einzige Rasse, die eine Geschicklichkeit von 12 erreichen kann.

Hat man sich also schweren Herzen für eine Rasse entschieden, kann man nun die 48 Punkte gemäß den Rassengrenzen verteilen.

Diese Punkte legen die Ausrichtung des Charakters fest und sind Höchstwerte, die auch bei viel Übung und langem Leben nie überschritten werden. Das Spiel beginnt man natürlich mit viel weniger. Zu diesen Werten kommt man, wenn man wiederum 16 Punkte beliebig auf die Eigenschaften verteilt - jedoch bei keiner mehr als die Hälfte der Gesamtpunkte.

Die Anzahl der Lebenspunkte beträgt für alle Rassen **26**. Diese sollte man aber auf ein extra - Ausrüstungsblatt notieren, da sich die Werte im Laufe des Spieles ständig ändern (meistens nur nach unten).

Das war's dann auch schon - fehlen nur noch Name, Berufung (Spion oder so was), Rasse und Macken.

Das Charakterblatt könnte dann so aussehen:

Name:	Menschi	
Rasse:	Mensch	
Besondere Merkmale	Narbe am linken Arm	
Probleme	Wasserscheu	
	Momentan	maximal
Widerstandskraft	4	8
Geschicklichkeit	1	6
Stärke	4	10
Willenskraft	1	6
Charisma	1	7
Intelligenz	5	11
Sphärenbindung	0	0
Erdheiligkeit	0	0

1.5. Fähigkeiten

Beim Charakter müßte inzwischen schon folgendes feststehen: die Maximalwerte der Eigenschaften (das mit den 48 Punkten), die derzeitigen Werte (16 Punkte), der Name, die Rasse und die Berufung. Nun kommt die Ausgestaltung in die heiße Phase.

Alle Handlungen werden neben ihrer Zuordnung zu den Eigenschaften noch ein zweites Mal unterteilt - und zwar in freie Handlungen und **Können**. Als freie Handlungen wird alles das bezeichnet, was jederzeit und ohne Erfahrung getan werden kann. Können hingegen muss erlernt und geübt werden. Zu freien Handlungen zählen alle einfachen Tätigkeiten, wie heben, tragen, laufen, werfen usw. Es fallen vor allem Handlungen der Kategorie [Kraft](#),

[Charisma](#), [Widerstandskraft](#) und [Willenskraft](#) hierunter.

Zu Können zählen alle komplexeren Tätigkeiten, wie beschwören, zaubern oder der Gebrauch von Waffen. Also hauptsächlich Handlungen der Kategorien [Geschicklichkeit](#), [Erdheiligkeit](#), [Sphärenbindung](#) und [Intelligenz](#).

Die Wahrscheinlichkeit für das Gelingen der Handlung hängt von der Erfahrung ab, die man bei dieser Fähigkeit hat. Die Erfahrung wird in 5 Stufen unterteilt. Die Werte der dritten Spalte geben an, um wieviel die Anzahl der zur Verfügung stehenden Würfel steigt oder sinkt.

1. Stufe = Totaler Anfänger (nie gehört, was ist denn das?) =	-2
2. Stufe = Lehrling (Okay, das bring ich einigermaßen) =	-1
3. Stufe = Normales Können (Bring ich, mach ich, wird schon klappen) =	0
4. Stufe = Profi (Kein Problem) =	+1
5. Stufe = Meister (Ich bin der König der Welt) =	+2

Jede Handlung, die zum ersten Mal durchgeführt wird, muß mit Stufe 1 also -2 gewertet werden. Erfahrung und Charaktereigenschaft werden addiert. Das heißt, vom zugeordneten Charakterwert werden 2 Punkte abgezogen. Damit verringert sich die Wahrscheinlichkeit, daß die Handlung durchgeführt werden kann. Genauso würde sich bei Stufe 5 die Wahrscheinlichkeit erhöhen.

Beispiel: Katzi Katzenmensch hat Hunger und sieht einen Vogel. Mit einer Geschicklichkeit von 5 stehen die Chancen dafür nicht mal so schlecht. Als sie sich heranpirscht tritt sie auf eine Bola und wundert sich, was das für ein seltsames Gerät ist. Neugierig wie sie ist, probiert sie das Gerät aus. Pech für Katzi: Mit einem Können von -2 bleiben ihr nur noch 3 Punkte ($5-2=3$) auf Geschicklichkeit - der Schuß geht fehl. Gut, denkt Katzi, dann eben mit Pfeil und Bogen - auf dem Gebiet bin ich Profi. Mit einem Können von 1 kommt Katzi auf $5 + 1$ also 6, was dazu führt, daß sie den Vogel trifft. Pech für den Vogel.

Bei freien Handlungen werden die Charaktereigenschaften nicht durch Erfahrungspunkte modifiziert. Nun gibt es aber noch einen kleinen Haken an der Sache. Und zwar werden auch die Fähigkeiten noch mal unterteilt. Und zwar in einfache Fähigkeiten, [Metaphysische Fähigkeiten](#), [Beschwörungen](#) und [Wissen](#). Alle unterscheiden sich durch einen unterschiedlichen Handlungsablauf untereinander, der bei den einzelnen Fähigkeiten im Detail erklärt wird.

Da man bei den anfangs niedrigen Charakterwerten mit einer Erfahrung auf allen Könnensgebieten von -2 etwas alt aussieht, kann man nun noch ein 10 Erfahrungspunkte beliebig verteilen. Was für die Verteilung zur Auswahl steht, ist unter den einzelnen Fähigkeiten zu finden.

Wenn der komplizierte Teil abgeschlossen ist, kann man seinem Charakter noch zusätzlich Leben geben. Zum Beispiel kann man sich einen netten Lebenslauf, Alter, Geburtsort, Familie, Verwandte, Partner Freunde, Lieblingstiere und was weiß ich noch alles ausdenken. Wichtig wären Geschlecht, Körpergröße, Haar/Augen/Hauptfarbe, Erscheinungsbild, Persönlichkeit, sowie Vorlieben und Abscheu. Das gibt dem Spiel unheimlich Leben und verleiht auch dem Spielleiter mehr Möglichkeiten, daß Spiel auf die Spieler abzustimmen. Gab es tragische Unglücksfälle in der Familie, einen Ehrenkodex des Charakters oder eine heimliche Liebschaft . . . ? Schreibt alles auf was euch einfällt.

Die Profis können natürlich auch ein "Passbild" zeichnen. Wie gesagt, das muß man alles nicht, aber es macht die Sache natürlich viel witziger. Ohne diese ganzen Geschichten wäre alles nur ein ziemlich langweiliges Würfeln!

Ist der Charakter endlich am Leben, muß man sich nur noch mit den spezifischen [Handlungsabläufen](#) anfreunden, einen [Spielleiter](#) mit einer [Geschichte](#) (genannt Quest) finden und dann kann es los gehen. Natürlich nicht nackt, sondern mit [Ausrüstung](#) im Werte von 1000*.

1.6. Die Quest

Das eigentliche Spiel ist die Quest. So wird eine Geschichte bezeichnet, in der die Spieler zeigen dürfen, was sie können. Normalerweise dauert eine Quest mit guter Story um die 8 Stunden. Es ist auch möglich, eine komplexe Fortsetzungsgeschichte zu erfinden. Diese hat den Vorteil, daß man jederzeit aufhören und später weiter spielen kann, während bei einer "normalen" Quest am Ende immer ein Finale steht, das mal viel zu zeitig und mal viel zu spät kommt. Der Nachteil liegt darin, daß eine Vortsetzungsgeschichte keine großen Pausen verträgt, da sonst die Zusammenhänge verloren gehen.

Am besten beginnt man mit einer einfachen, kurzen Geschichte. Diese denkt sich der [Spielleiter](#) aus. Alle STURM - Texte, wie die [Geschichte des Landes](#) oder die [Rasseneigenheiten](#) ist gewissermaßen die Kulisse, in der dann die Quest spielt. Diesen Rahmen und die allgemeinen [Prinzipien](#) sollte man beachten.

Typisch ist das Schema:

"Ihr sitzt in einer Kneipe. Herein kommt ein alter Mann und setzt sich an Euren Tisch. Er sieht sehr hilflos aus. Da ihr einen netten Eindruck macht, fragt er Euch, ob ihr ihm einen Gefallen tun könnt. Seine schöne Tochter sei seid einer Woche noch nicht von ihrer Reise in die Steppe zurückgekehrt und nun vermutet er schlimmes. Er bietet euch natürlich eine reichliche Belohnung, wenn ihr sie gesund zurückbringt!"

Aufgabe der Spieler ist es nun, daß Rätsel zu lösen. Aufgabe des Spielleiters ist es, sich die Geschichte auszudenken. Dazu gehört natürlich erst einmal der Inhalt, wie: was ist passiert, wer war das, wo ist er, wie findet man ihn. Aber auch: woher bekommen die Spieler die Informationen, welche Hinweise können sie finden, wie ist das Rätsel zu lösen und welche Gefahren erwarten sie (wie kann man diesen entgehen) Am besten ist es natürlich noch, wenn man Karten hat, oder Gegenstände versteckt oder Fallen entwirft. In einer guten Quest steckt viel Arbeit (und meistens stellen sich die Spieler viel zu blöd an! :)) Neben dem Ausdenken der Geschichte, muß der Spielleiter auch noch alle [Nichtspielercharaktere](#) steuern (und natürlich auch erfinden) und die globale Entwicklung im Auge behalten. Auch das Maß ist wichtig (kein selten benutzter Waldweg wird mit einer Armee überwacht). Das schwierigste bleibt aber das Gleichgewicht zwischen zu schwer und zu leicht. Natürlich sollte man versuchen, die Spieler nicht hoffnungslos in Todesfallen zu tappen lassen, aber wenn sie es allzu leicht nehmen, muß man auch konsequent sein. Besser als alle Tips ist jedoch die eigene Erfahrung. Also ausprobieren!

1.7. Der Ablauf

Eine Quest läuft in 2 verschiedenen Modi ab. Der erste ist frei und der zweite ist nach Runden aufgeteilt. Zu letzteren wird immer dann übergegangen, wenn die Reihenfolge der Handlungen wichtig ist - wie zum Beispiel bei einem Kampf. Ansonsten ist die ganze Zeit freie Handlung.

Das ist dann wie ein Frage-Antwort-Spiel zwischen Helden und Spielleiter und hat das Schema "Ich tue das, was passiert?". Wenn die Spieler nichts tun, passiert auch mal einfach so etwas, zum Beispiel ein Adler auf Amokflug. Nun wird Kampf rundenweise gespielt.

Wer den ersten Schlag machen darf, wird nach der [Charisma](#)probe ermittelt, es sein denn, es findet ein Überraschungsangriff statt (und das ist meistens der Fall).

Kampfrunden bedeuten, daß jeder abwechselnd eine Handlung von 3 Sekunden Länge tun darf. Das reicht für eine normale Kampfhandlung oder einen kurzen Sprint. Alles, was länger als 1 Runde dauert, wie etwa das Nachladen der Armbrust oder eine [Beschwörung](#), wird extra in den Listen mit angegeben.

Nach Ende eines Kampfes wird natürlich wieder in den freien Modus übergegangen. Praktisch ist es auch, nicht jede Kleinigkeit extra zu behandeln, wie etwa eine lange Reise. Die Spieler sind meistens nicht böse, wenn der Spielleiter sagt: "Ihr wart jetzt 3 Tage unterwegs, habt dementsprechend Essen verbraucht und regeneriert - rechnet es euch selber aus"

Apropos Regeneration. Jede Rasse hat 21 Lebenspunkte. Wenn man keine mehr hat, ist man tot. Jedoch erholt man sich sozusagen im Schlaf mit 3 LP pro Nacht. Das allerdings nur, wenn man durchschlafen kann, nicht gestört wird und keine Wache halten muß. Eigentlich logisch.

2. Das Land

2.1. Die Geschichte

ist sehr schwer in chronologischer Abfolge zu schildern. Deshalb fangen auch die meisten wissenschaftlichen Lehrbücher bei der Historie in der Neuzeit oder wie die Einwohner es nennen, die Normalzeit an. Dieser Geschichtsabschnitt beginnt mit der Zeitrechnung und hält bis [heute](#) an. Allerdings wird in die [Frühe Neuzeit](#) und [Späte Neuzeit](#) unterteilt.

2.1.1. Die Frühe Neuzeit:

In der frühen Neuzeit herrschten im Land fast paradiesische Zustände. Das Leben war hart aber nicht ungerecht. Man lebte im Einklang mit allen Tieren und Wesen und Katastrophen waren sehr selten und oft eine Strafe der Naturgeister gegen grobe Regelverstöße. Der Glaube an die Kräfte der Natur war tief in den Menschen verwurzelt und führte zu ehrlicher Gläubigkeit und Herzlichkeit. Kämpferische Auseinandersetzungen kamen zwar vor - waren jedoch sehr selten und so gut wie nie von verheerenden Ausmaßen. Kurz, das Leben der Einwohner des Landes war sehr friedlich und wurde nur gelegentlich von Leid betroffen. Ob dieses Paradies wirklich so existierte, weiß keiner mehr genau, denn es ist möglich, daß die späteren Ereignisse und Qualen einen Mythos aus dem damaligen Leben gemacht haben. Wie dem auch sei, die Welt war im Gleichgewicht, Jagd und Ackerbau blühten und die Weisen des Landes waren angesehene Leute. Die Wissenschaft der damaligen Zeit stand allerdings vor einem großen Rätsel, dessen Lösung erst später - und nur durch einen Zufall - gelingen sollte. Keiner konnte sagen, was vor dem Beginn der Zeitrechnung war. Es existierten weder Sagen noch Märchen oder Überlieferungen. Keine alten Gebäude, keine Ruinen, keine Schriften, nicht einmal Scherben vermochte die Wissenschaft zu finden. Die ganze Welt schien wie von einer allumgreifenden Amnesie befallen zu sein und aus dem Phänomen entwickelte sich bald ein Mythos und Tausende von Theorien.

Die Weisen konnten nicht daran glauben, daß die Welt und das Leben von einem Augenblick zum anderen einfach begonnen hatte zu existieren, aber sie fanden keine Lösung des Rätsels. Eines der spektakulärsten Ereignisse sollte sich Jahre später ereignen.

Als im Jahre 471 in einem tiefen Tal ein Tempel angelegt werden sollte, fand man beim Ausheben der Gruben in vorher nie erreichten Tiefen plötzlich eine meterdicke schwarze Erdschicht. Sie bestand aus verbrannten Stoffen, Scherben, Knochen und unbekanntem Elementen, die nicht erfassbare Konsistenz und Eigenschaften zu haben schienen. Der Fund

der Schicht war eine wissenschaftliche Sensation unbeschreiblichen Ausmaßes. Weise aller Richtungen begannen ihre Forschungen im Tal, welches bald zu einer Pilgerstätte der Gläubigen wurde. Schon nach wenigen Monaten gab es die ersten Erklärungen und Theorien über das Gefundene.

Nach einer zweijährigen Arbeit stellten dann der Rat der Weisen, der von den besten Wissenschaftlern des Landes zusammengesetzt war, seine Theorie den Stammesräten vor. Ihre Erklärung ist die am logischsten und am besten ausgearbeitete Erklärung, die sich hunderte Jahre lang bewähren sollte. Die Experten stellten die These auf, daß vor der jetzigen Zivilisation das Land schon einmal bewohnt war und zwar von einer ähnlichen und höchstwahrscheinlich besser entwickelten Volksgemeinschaft. Diese wurde allerdings fast vollständig ausgelöscht - durch eine unerklärbare Katastrophe. Die Ausmaße dieses Ereignisses waren so verheerend und unbeschreibbar, daß dieser Krieg der Elemente fortan nur noch als der **STURM** bezeichnet wurde. Was genau passiert war wußte so richtig keiner - nur daß alle Elemente im Aufruhr waren und sich zusammen vereinigt hatten, war gewiß. Höchstwahrscheinlich war ein Orkan aus Lava, Eis, Geröll und Wasser, begleitet von heftigen Gewitterbrüchen und Erdbeben durch die Lande gefegt und hatte nur leblose, verbrannte Elemente zurückgelassen. Die wenigen der Überlebenden hatten dann noch kurze Zeit vor sich hin vegetiert und langsam wieder zu Leben begonnen, bis es dann zu einem Sphärenkollaps kam. Der Zusammenbruch der Sphären muß der Grund für das Vergessen der Ereignisse gewesen sein.

Als das Gleichgewicht zwischen den Kräften wiederhergestellt war, erwachten die noch existierenden Wesen wie aus einem Trancezustand und begannen mit dem Aufbau der jetzt existierenden Zivilisation und dem Zählen der Zeit.

Bis zu diesem Punkt war sich die Wissenschaft einig und sicher, aber 3 wichtige Fragen blieben dennoch offen. Man wußte

1. noch nichts über das seltsame Leben der Vorzivilisation und konnte sich
2. nicht erklären, welche Ereignisse die Katastrophe ausgelöst hatten und wußte
3. nicht, was die Sphären aus dem Gleichgewicht gebracht hatte.

Hinter all diesen Fragen steckte natürlich die unbeschreibliche Angst der Völker, daß sich der **STURM** wiederholen könnte. Die Weisen rätselten weiter und die Wissenschaftler machten viele weitere Entdeckungen und konnten vieles bestätigen oder widerlegen, sie fanden auch viele weitere der unbekanntenen Elemente und Zeugnisse der Vorgänger - doch die 3 Fragen konnte niemand lösen. Wieder mußte es erst zu einem Zufall kommen, damit das Rätsel entschlüsselt wurde.

Ging beim Finden der Gesteinsschichten und der Erkenntnis vom Sturm schon ein Aufschrei durch das Volk, so führte das nun folgende zur größten Katastrophe seit dem **STURM** und zu den größten Veränderungen der Neuzeit. Vorausgegangen war dem Ereignis ein Erdbeben in einem der unwirtlichsten Gebiete des Landes - in den großen Bergen. Das Beben war so heftig, daß die Erde an einer Stelle aufriß und ein tiefer Spalt entstand. Da die Gegend nur spärlich bewohnt war, waren die Opfer nicht sehr zahlreich. Erst Tage später geschah das Schlimmste.

Zwei Kinder hatten sich beim Spielen im Wald verlaufen und waren sehr nahe an die Spalte gekommen. Sie entdeckten am Boden ein seltsames Glühen, daß selbst am hellerlichten Tage deutlich am Rand zu erkennen war. Ein Forschertrupp machte sich wenig später auf, um das seltsame Leuchten zu erkunden. Der Abstieg in die Spalte dauerte vier Tage. Am Boden des Spalte fand man einen seltsamen bläulichen Sand und darauf lag ein Buch. Es hieß: "[Das 1. Buch der Metaphysik](#)" - das einzige Schriftzeugnis der vergangenen Zivilisation.

Es enthielt die Grundlagen der bis dahin unbekanntenen [Metaphysik](#) und umfaßte das Wissen über Mystik, Magie, Okkulte, übersinnliches, Illusionen und sphärischen Beschwörungen. Das Auftauchen dieses Wissensgebietes, das als Über- oder Metaphysik bezeichnet wird, überrollte die gesamte Wissenschaft, die bis dahin derartige Dinge ausgeschlossen hatte. Das Buch bedeutete nicht nur neues Wissen, sondern auch die Erkenntnis über die Ordnung

der Sphären - eine unübertroffene Macht! Mit dem Auftauchen des geheimnisvollen Buches brach eine neue - allerdings sehr blutige und leidvolle Ära des Landes an.

212. Die Späte Neuzeit:

Die Entdeckung des Buches bzw. des unbekanntes Wissens über die Metaphysik ließ sich auf Grund der riesigen Überraschung nicht geheimhalten. Die Nachricht machte wie ein Lauffeuer die Runde und erreichte selbst die entlegensten Gebiete des Landes. Heute weiß man, daß kurz nach der Entdeckung der größte und folgenschwerste Fehler der Geschichte gemacht wurde.

Die Weisen waren von ihrem Fund so angetan, daß sie völlig die Brisanz und Gefährlichkeit des Buches unterschätzten. Die Bewachung dieses ungeheuren Schatzes war eher lächerlich, so daß kam, was kommen mußte. Das Buch wurde schon nach wenigen Tagen gestohlen.

Keiner wußte bis dahin, welche Effekte die Metaphysik hat und wie man sie nutzen kann, nur waren sich die Weisen darüber einig, daß mit ihr *sehr* vorsichtig und verantwortungsvoll umgegangen werden sollte. Doch das war nun nicht mehr möglich. Die Diebe des Buches verschwanden in den unzugänglichsten Teilen des Landes und begangen im Geheimen den Inhalt zu lernen und das erworbene Wissen zu testen. Ihr "geheimer" Stützpunkt im Westen des Kontinentes zog scharenweise Abenteurer des ganzen Landes magisch an. Es herrschte Goldgräberstimmung.

Mehrere Versuche des Rates der Weisen, das Buch zurückzuerhalten und zu versiegeln, scheiterten und das Unglück nahm seinen Lauf. Noch bevor die Wissenschaft die Metaphysik als Lösung auf alle vorangegangenen Fragen erkannt hatte, wurde die Macht des Buches eindrucksvoll vorgeführt.

Aus der Schar der Abenteurer und Magiebegeisteter war eine herrschsüchtige Armee geworden, die mit Hilfe der Metaphysik versuchte, das Land in Ihre Gewalt zu bekommen. Wie apokalyptische Reiter fielen sie über den Westen des Landes her und vernichteten mit Hilfe ihrer magischen Energie, Kampf- und Zaubersprüchen die Siedlungen dieses Gebietes. Der weiterhin auf Vernunft setzende Rat der Weisen wollte nun mit allen Mitteln versuchen, das Abschlagen seiner Landsleute zu verhindern und schickte nun seinerseits eine Armee los um die Metaphysiker zu schlagen und das magische Buch zurückzugewinnen. Der große Bürgerkrieg begann und spaltete das Land!

Während der bewaffnete Konflikt immer mehr eskalierte, traten die Weisen vor den hohen Rat und erklärten ihm ihre Erkenntnisse. Die Weisen waren in großer Sorge, da sie nun den Grund des Sturmes erkannt hatten. Sie hatten herausgefunden, daß vor der frühen Neuzeit, in der Altzeit vor dem **STURM** die Zivilisation des Landes bereits sehr hoch entwickelt war und die Kenntnisse über die Metaphysik erlangt hatte. Die Magie wurde sehr rege benutzt und erleichterte größtenteils auch das Leben. Das Problem lag nur im verantwortungsvollen Umgang damit. Diese Gefahr mußte auch damals schon erkannt und benannt worden sein, nur hatte sie zu keinem Erfolg geführt.

Die Nutzung der metaphysischen Kräfte wurde so enorm, daß die Sphären aus dem Gleichgewicht kamen und zu kollabieren drohten. Die Götter der Elemente versuchten die Bewohner des Landes zu warnen. Die Metaphysik hatte viele ihrer Nutzer verändert. Der Magie wurden höhere Kraft zugeschrieben als den Elementen und somit wurden alle Warnungen ziemlich leichtfertig in den Wind geschlagen. Die Sphären gerieten immer mehr ins Ungleichgewicht, bis der endgültige Totalkollaps der gesamten Welt bevorstand. In der Spirale der wachsenden Bedrohung und Ignoranz wußten sich die Götter keinen anderen Rat, als mit Hilfe der Elemente alles zu vernichten, was mit Metaphysik zu tun hat und somit zumindest einigen Menschen und der gesamten Welt eine Überlebenschance zu geben. Nach dem letzten warnenden Ruf der Götter, der leider immer noch nicht erhört wurde, brach der **STURM** los und vernichtete in seinem Wüten fast alles, was an das vorherige Leben erinnerte. Die Entscheidung fiel natürlich sehr schwer - nur war die Wahl entweder

alles zu verlieren oder ganz wenig zu retten. Alle Elemente rasten mit tosender Wut über das Land und führten in ihrer Kombination zu einer Katastrophe nie gekannten Ausmaßes. Als Flora und Fauna fast völlig vernichtet waren boten die Götter den Elementen Einhalt. Die schädlichen Einflüsse der Metaphysik waren getilgt und an Ihre Stelle im Sphärengleichgewicht trat eine Art Vakuum, das einen leichten Sprung zur Folge hatte. Dieser führte zu einem kleinen Sphärenkollaps von nur sehr unbedeutenden Ausmaße - allerdings schon stark genug den Rest des Lebens zu dezimieren und eine allgemeine Amnesie auszulösen.

Der Augenblick danach muß eine schreiende Stille gewesen sein. Man konnte alles hören, was auf der Welt passiert - man merkte das Fallen eines Blattes am Beben der Erde. Vom Augenblick der großen Stille an begann das Leben im Lande von neuem. Es begannen die verschiedenen Rassen, die auf dem Schutt der Vorzeit neue Dörfer und Existenzen zu errichten. Als die Umwelt wieder von neuem erwachte und das Leben angenehmer wurde, begannen die Völker mit dem Zählen der Zeit - die [Frühe Neuzeit](#) war geboren.

Die Weisen beendeten Ihren Bericht mit einer düstren Zukunftsvision: Sollte es nicht gelingen, den Einfluß der Metaphysik unter Kontrolle zu halten und die feindlichen Horden zurückzudrängen, drohe ein neues Ungleichgewicht der Sphären. Was der Bürgerkrieg verschont hatte würde dann einem **2. Sturm** zum Opfer fallen! Der Hohe Rat sah die drohende Katastrophe und versuchte nun alle Mittel zu ergreifen, eine erneute Katastrophe zu verhindern. Die Chancen waren allerdings sehr gering. So schickte man Boten in alle Landesteile, um die Führer der einzelnen Stämme und Rassen in **Tawakan** zu versammeln. Außerdem wurden Unterhändler zu den Führern der Metaphysiker gesandt. Letztere kamen - wenn überhaupt - erfolglos zurück. Die Anhänger des neuen Wissens und der neuen Macht bestritten die drohenden Gefahren und wissenschaftliche Erkenntnisse und lehnten jedes Friedensangebot ab - sie hatten einen Totalsieg vor Augen.

Als die Stammesführer zu ihrem Katastrophenrat zusammentrafen, war die Lage schon fast aussichtslos. Mehr als die Hälfte des Landes war von der "**Blauen Armee**" eingenommen oder zerstört worden. Den Namen erhielten die Metaphysiker aufgrund des blauen Glimmens der den Einfluß von Magie verrät. Weiterhin kursierten Gerüchte, daß die sogenannte "**Funkendynastie**" eine imposante Burg gebaut und zum Hauptsitz gemacht hatte, die mit Hilfe der Magie mitten in der Luft schwebt. Die Konzentration der Metaphysischen Sphäre war in Ihrer Nähe deutlich zu spüren.

Doch ihr galt das Interesse des Stammesrates nicht. Erst einmal ging es nur um das nackte Überleben. Es wurde eine Armee gegründet, die der kriegerischen Horde Einhalt gebieten und sie zurückdrängen sollte. Alle [intelligenten Lebensformen](#) stellten ihre Hilfe zur Verfügung. Der Erfolg blieb leider aus. Die Verteidiger kämpften unermüdlich, aufopferungsvoll und verlustreich, aber sie waren chancenlos gegen die übermächtigen Kräfte der Magie. Als nach kurzer Zeit der Stammesrat zum zweiten Mal zusammentrat, stand die Blaue Armee vor den Toren der Stadt und hatte nur noch ein Viertel des Landes verschont. Die Opfer waren unzählige und Erfolge nicht vorhanden. Der Rat erwägte eine Kapitulation um weiteres Morden zu verhindern und war sich einig, damit den Weg zu einem **2. STURM** freizumachen. Die Lage war aussichtslos.

Da erschien ein Häuptling der [Gamschen](#) und erzählte von den ersten Siegen der Allianz. Die Vogelmenschen (genannt Gamschen) waren schon immer ein sehr gläubiges Volk und hatten nie aufgehört die Götter und Elemente anzubeten. Auch in den schlimmsten Stunden erflehten sie ihren Beistand, bis die [Elemente](#) den Kriegern halfen. Die Götter waren zur Einsicht gelangt, daß ein **2.STURM** noch mehr Unschuldige bestrafen würde als der erste und suchten nun nach Möglichkeiten, den Sphärenkollaps auf andere Art und Weise zu verhindern.

Da sie im Lande viele Gegner der Metaphysik fanden und die Blaue Armee immer mehr im Vormarsch sahen, beschlossen sie, den Gläubigen Macht über die Elemente zu verleihen, damit sie ihr Land und Leben verteidigen konnten. Die Gamschen waren die ersten, die das Vertrauen der Götter bekamen und es schafften mit Hilfe der Elemente, die Blaue Armee im äußersten Norden am Berg Paliar empfindlich zu schlagen.

Der Stammesrat war begeistert. Die Gamschen bekamen den Auftrag, Krieger der Nationen

auszubilden, sie im Glauben zu unterweisen und die Verteidigung neu zu organisieren. Binnen mehrerer Wochen gelang es den Vogelmenschen den Vormarsch der Funkendynastie zu stoppen. Die Armee wurde neu gegründet formiert und von allen Beteiligten von nun an **STURM** genannt. Dies sollte vor allem die tiefe Gläubigkeit der Soldaten zeigen und den Göttern symbolisieren, daß eine Wiederholung des ersten **STURMES** nicht nötig sei. Die Blaue Armee und der **STURM** lieferten sich erbitterte Gefechte, doch schließlich gelang es durch Einsatz aller Kräfte, die Metaphysiker an die Grenzen ihres Siedlungsgebietes zurückzudrängen. Es war eine imaginäre Grenze, die sich quer durch das ganze Land zog und es in 2 gleich große Hälften teilte. Ein weiterer Vormarsch war den Kriegern von **STURM** nicht möglich, da die Götter eine Ende des Krieges mit friedlichen Mitteln erreichen wollten. Sie entzogen ihnen das Vertrauen über die Elemente und zwangen sie, den von den Metaphysikern vorgeschlagenen Friedensvertrag zuzustimmen und das Land fair zu teilen. Die Götter hatten erkannt, das eine vollständige Vernichtung des Wissens über die Metaphysik nicht möglich war und man nur ein Leben *mit* Ihr organisieren konnte. Dazu war es wichtig, daß das Sphärengleichgewicht gewahrt blieb. Der **STURM** bekam den Auftrag, den Frieden zu wahren und das Gleichgewicht zu sichern.

2.13 Die Jetztzeit:

Und das ist der heutige Stand. Nachdem der Friedensvertrag zwischen der **Dynastie der Funken** und dem **Stammesrat** geschlossen wurde, existiert er und wurde, von einigen Verletzungen abgesehen, im groben eingehalten. In letzter Zeit häufen sich allerdings die Übergriffe und Bewegungen an der Grenze. Es ist wahrscheinlich, daß die Metaphysischen Wissenschaftler neue Entdeckungen gemacht haben, die sie zu Aktivitäten ermutigen. Die Armee des **STURMES** kontrolliert die Grenzen des geteilten Landes und wacht über der friedliebenden Bevölkerung. Die Unterstützung durch die Elemente kann sie sich wieder bedienen - allerdings nur im Einverständnis mit den Göttern und nur zum Schutze des Lebens und nicht zur Offensive.

In den Jahren, in denen das Land nun schon geteilt ist, wurde es fast vollständig wieder aufgebaut und das Leben hat sich (außer in Grenznähe) normalisiert. Die weitere Geschichte hängt von den kommenden Generationen von Abenteurern ab und ob und wie sie es schaffen die Probleme mit der Weitererforschung der Metaphysik zu lösen. Da die Grenze auch durch weiße Flecken der Landkarte gezogen wurde, wird es wohl selbst bei Einhaltung des Waffenstillstandes in Zukunft zu Konflikten kommen. Das Verhältnis zwischen Hohem Rat und Funkendynastie ist extrem gespannt.

2.2. Landschaftsformen und Lebensweise

Im Land sind alle auch auf unserer Erde zu findenden Landschaftsformen anzutreffen. Die großen 5 Hauptgebiete sind das [Gebirge](#), die [Ebene](#), der [Dschungel](#), der [Sumpf](#) und die [Wüste](#). [Weitere Reiche](#) harren noch ihrer Entdeckung, aber sicher nicht mehr ihrer Besiedelung!

Im Norden des Landes befindet sich eine sehr schwer zugängliche und unwegsame wilde

Bergwelt.

Hochplateaus und fruchtbare Täler mit Seen und Flüssen sind hinter den Gipfeln zu finden. Hier herrscht das rauheste Klima und das schwerste Leben. Vor allem die extremen Unterschiede der Jahreszeiten kommen im Gebirge vor, wodurch immer ein Teil der Bergwelt unbewohnbar ist. Das Leben kann nur von nomadischen Völkern gemeistert

werden und diese Herausforderung haben sich die [Gamschen](#) gestellt. Sie ringen dem kargen Boden immer noch etwas ab und ziehen von einem Jagdgrund zum nächsten. Sie sind derartig chancenlos den Elementen ausgeliefert, daß sich ihr Überleben nur durch die enorme Gläubigkeit erklären läßt. Das Volk der Gamschen war einfach gezwungen sich den [Elementen](#) anzuvertrauen. Ihr Lebensstil hat sich dementsprechend entwickelt. Normadisch lebend ernähren sie sich hauptsächlich vom Jagen und Sammeln. Ackerbau ist nur in beschränkten Maßen in nur wenigen Gebieten möglich. Die Gamschen sind absolut autark und betreiben fast keinen Handel mit anderen Kulturen. Das hat sich in den letzten Jahren geringfügig geändert, aber nur aufgrund der bedeutenden Rolle, die die Gamschen durch ihre hohe Heiligkeit und ihre Macht über die Elemente mit Ausbruch des Bürgerkrieges bekommen haben. Trotzdem führen sie weiterhin das mit Abstand härteste aber nicht unbedingt unglücklichste Leben. Durch ihre Abgeschiedenheit läßt sich auch erklären, warum sie zeitweise fast vergessen waren und nur wenig Kontakt zu anderen Kulturen hatten. Lagerplätze der Gamschen werden zyklisch wieder aufgesucht. Der Abenteurer erkennt sie an den heiligen Schreinen, die die Orte segnen sollen. Jeder Schrein und jede Siedlung sind einem oder mehreren Elementen geweiht, die ihrer besonderen Schutz auf das Gebiet legen sollen. Jeder Stamm ist eine Art Großfamilie, die nur selten von den Mitglieder verlassen wird. Fast alles wird gemeinsam verrichtet. Man feiert gemeinsam und hungert gemeinsam. Auch die Kindererziehung wird von der Gemeinschaft durchgeführt. Der Hauptstamm der Vogelmenschen zieht zwischen den beiden Lagern **Seramaka** und **Weramaka** hin und her. Wenn man von einer Hauptstadt der Gamschen sprechen kann, so ist es wohl, je nach Jahreszeit, eines dieser beiden Hauptlager. Hier versammeln sich die Vertreter der einzelnen Stämme, um den Elementen zu huldigen und die wichtigsten Beratungen und Feste abzuhalten. Auch die bedeutendsten Zeremonien, wie Aufnahme rituale oder Großbeschwörungen finden hier statt. Jeder Abenteurer, der bereit ist, sich diesem Lebensstil zu unterwerfen oder ihn zu respektieren, ist ein willkommener Gast bei den Gamschen. Wer [Beschwörungen](#) lernen oder trainieren will, wird hier vor allem seinen Meister finden.

An die große Gebirgskette schließt sich im Süden eine sehr fruchtbare **Ebene** mit rauschenden Wäldern und milden Hügelland an. Dieses Gebiet wird von allen Rassen sehr geschätzt und auch bewohnt - am meisten haben sich hier jedoch die [Menschen](#) ausgebreitet. Sie nutzen das Land durch intensiven Ackerbau, Bergbau, Holzabbau und andere moderne Techniken. In dieser Beziehung sind die Menschen wohl die fortschrittlichsten Wesen. Ihre Siedlungen reichen von kleineren Dörfern bis hin zu großen Städten. Die Hauptstadt ist **Tawakan** - gleichzeitig auch der wichtigste Ort der östlichen Welt. Hier ist der Sitz des **Hohen Rates**, der alle nichtmetaphysischen Rassen und Stämme zur gemeinsamen Urteilsfindung vereinigt. Von hier aus werden fast alle bewohnten Gebiete des Landes geschützt und die **STURMarmee** organisiert. In der Stadt halten sich die meisten [Weisen](#) (wenn auch nicht die besten) auf und der Handel hat hier ein zweites Zentrum. Wie alle Städte ist auch Tawakan durch einen großen Wall geschützt und besitzt zusätzlich noch eine gut befestigte Burg, die die Räume des hohen Rates birgt. Menschen reisen zwar viel durch die Lande, kehren aber meist in ihre Heimatstadt zurück. Allerdings sind sie nicht die tolerantesten Wesen, weshalb es nicht wundert, das sie lieber und öfter ihre Freunde und Partner verlassen, als ihren Heimatort. Weit ab von den festen Siedlungen findet man manchmal in den verstecktesten Winkeln die Behausungen der **Eremiten**. Keiner kann mehr [Wissen](#) vermitteln, als ein Eremit, der sein Leben nur durch sein Wissen meistert. Weiterhin auffallend dürfte dem Wanderer eine Anzahl von Kontrollposten entlang der Grenze sein. Manchmal sind auch sie kleine Siedlungen der Menschen. Hier sind die Hauptbrennpunkte des Landes. Oft werden in diesen Örtchen die bestehenden Friedensverträge gebrochen, und es ist extrem schwer für den Rat, die Ordnung halbwegs

aufrecht zu erhalten und den Krieg nicht durch kleinere Konflikte ausbrechen zu lassen. Die Bastionen der östlichen Welt liegen zum großen Teil auch in einem anderen Gebiet, das sich westlich und nordwestlich an die Ebene anschließt. Der Hemisphäre der Katzenmenschen - der große Urwald.

Während die Ebene nur in einer schmalen Landzunge über die Grenze führt, wird der

Dschungel durch die Landesteilung wie ein Kreis in 2 gleich große Hälften getrennt.

Unergründlich tief, gefährlich und schwer durchquerbar ist der fast tropische Wald. Keiner findet sich hier so gut zurecht, wie die Wesen mit vier Pfoten und einem Schwanz - die [Katzenmenschen](#).

Ihr Abenteurer laßt Euch raten, durchquert dieses Gebiet nicht ohne einen Führer. Die wenigen Pfade enden in den letzten menschlichen Siedlungen oder im Nichts. Da Katzenmenschen Einzelgänger sind, gibt es hier keine Dörfer - bis auf eine Ausnahme: die **"Hängende Stadt"**.

Sie liegt beiderseits der Grenze, die an dieser Stelle ein tiefer Erdsplatt ist. Händler der Katzenmenschen haben hier die typischen Baumhäuser in den Wipfeln errichtet, die für alle kletterunfähigen Wesen mit Hängebrücken verbunden sind. Dies gab der Stadt ihren Namen. Sie ist in jeden Winkel der Welt bekannt und berühmt. Eine lange Brücke bildet die Verbindung zwischen beiden vom Spalt getrennten Stadtteilen. Sie ist ständig bewacht und kann im Falle eines feindlichen Angriffes sofort zerschnitten werden.

Täglich passieren hunderte Händler die Brücke, denn die "Hängende Stadt" ist das größte Handelszentrum des Landes. Hier kann man alles erwerben, was das Land je gesehen hat - vorausgesetzt, man hat genug zum Handeln. Hier kann auch alles legale und illegale angeworben werden: Söldner, Führer, Spione, Fallensteller, Schmuggler und Händler. Vorsicht sollte mit Katzenmenschen allerdings immer geboten sein - vor allem, weil man ihnen nicht ansieht, für welche Seite sie arbeiten. Sie sind zu allen Taten fähig, die ihre [Geschicklichkeit](#) ihnen erlaubt.

Neben der "Hängenden Stadt" gibt es nur noch wenige kleine Handelsposten im undurchdringlichen Dschungel. Die Katzenmenschen selbst errichten sich kleine Hütten hoch in den Wipfeln der Bäume in denen sie sich allerdings nur zur meist kurzfristigen Partnerschaft oder zur Erholung zurückziehen. Mehr als ein Baumhaus innerhalb eines Quadratkilometers findet man selten.

Folgt man den Flüssen, die den Urwald durchziehen und fährt auf ihnen durch die Ebene, kommt man südöstlich des menschlichen Siedlungsgebietes in die große Seenlandschaft des

Landes - der **Sumpf** genannt.

Hier zwischen Fluß- und Bachläufen, Mooren und Teichen, Seen und endlosen Wäldern haben die [Helons](#) ihre Heimat. Ihr Leben ist wohl das geruhsamste und ausgelassenste. Obwohl sie als gute [Krieger](#) nicht viele Kämpfe zu fürchten brauchten, hat es nie einen Gebietsanspruch einer anderen Rasse auf dieses ruhige Paradies gegeben. Der Grund dafür ist ziemlich klein - aber sehr schmerzhaft. Riesige Schwärme stechender Insekten belagern das feuchtwarme Gebiet und machen allen das Leben zur Hölle. Ausgenommen natürlich die Helons.

Wer so wie sie eine zentimeterdicke Lederhaut und vier Arme zum verscheuchen hat, braucht sich die Stimmung nicht vermiesen zu lassen. So sind die pummeligen Gestalten uneingeschränkte Herrscher über das Gebiet des unendlichen Wassers und endlosen Waldes. Als gute Strategen und Krieger waren die Helons aber clever genug, ihre Siedlungen nicht ungeschützt zu lassen. Deshalb wohnen sie inmitten der großen Seen auf schwimmenden Städten. Jedes Dorf ruht auf hunderten riesiger Stämme und ist meist mit 4 Brücken mit dem Land verbunden (3 davon dienen mehr der Stabilität, als der Benutzung). Die Sicherheit der Siedlungen wird vor allem durch die die Seen bewohnenden Tiere - größtenteils [Seeschlangen](#) gewährleistet. Sie kann man getrost als "Haustiere" der Helons bezeichnen - schließlich werden sie von den Vierarmen gepflegt und gefüttert. Der liebste Werkstoff der starken Wesen ist natürlich Holz. Erstens ist dies sehr reichlich

vorhanden und zweitens gibt es niemanden im Land, der es so gut fällen, transportieren und verarbeiten kann, wie die Helons. Flößerei (stromaufwärts) und Schiffbau ist der hauptsächlich Lebenserwerb der Helons (vom Kriegshandwerk mal abgesehen). Da sie die besten (eigentlich einzigen) Schiffe des Landes bauen sind sie bei den Menschen und den fliegenden Händlern der Katzenmenschen gern gesehen. Tauschware ist oft das von den Menschen gewonnene Erz, das von den Helons, die auch die besten Schmiede des Landes sind, kunstvoll zu Waffen aller Art umgewandelt wird. Auch diese Handelsware findet reißenden Absatz bei allen Rassen.

Auch wer keiner geregelten Arbeit nachgeht kann in diesem Teil des Landes gut leben. Die Seen und Flüsse sind voller Fische und anderer teils eßbarer Wesen. Helons die ihr Heimatgebiet verlassen haben, verdingen sich als Söldner, Schmied oder Helfer für alle Arbeiten, bei denen Kraft vonnöten ist. Geschätzt werden im ganzen Land auch ihre militärischen Anlagen wie Kontrolltürme, Palisaden oder Zugbrücken.

Da sie noch am ehesten mit dem Lebensstil und Fortschritt der Menschen klarkommen, sind sie auch in deren Siedlungsgebiet häufig anzutreffen.

Über den westlichen Teil des Landes ist in der östlichen Welt leider sehr wenig bekannt. Vor dem Bürgerkrieg war es größtenteils von einer Steppe, einer **Wüste** und den gleichen Ebenen-, Dschungel- und Hochgebirgszügen bedeckt.

Aber die Metaphysik hat vieles verändert und das sowohl positiv wie auch negativ. Vom westlichen menschlichen Siedlungsgebiet weiß man, daß es, wie altersher, sich in Ebene und Steppe befindet.

Mithilfe der [Metaphysik](#) soll es aber gelungen sein, die Wüste zu bewässern und sie fruchtbar zu machen, wodurch sich die Ausdehnung des nutzbaren Landes vergrößert hat. Der geteilte Dschungel wird auf beiden Seiten ähnlich bewohnt - hier merkt man die wenigsten Veränderungen.

Das nordwestliche Gebirge, in dem vor dem Krieg vor allem die Gamschen beheimatet waren, ist nach deren Vertreibung bzw. Tötung unbesiedelt. überhaupt ist es noch nicht klar, ob [Sphärenwesen](#) zu Siedlungen und Gemeinwesen neigen. Gerüchte über metaphysische Dörfer existieren, können aber nur schwer bestätigt werden.

Nur eines ist sicher und das ist der Ort des Hauptsitzes der Metaphysiker - die **'Schwebende Burg'**. Für sie existieren zur Zeit viele unterschiedliche Namen, was die Schwierigkeit der Trennung von Gerücht und Wahrheit erschwert.

Über die Lebensweise der Sphärenwesen tappt die Wissenschaft noch völlig im Dunkeln. Klar ist nur, daß ihr Überleben direkt mit der Metaphysik im Zusammenhang steht. Ob sie aus Materie bestehen ist unklar.

Bekannt ist allerdings, daß sie diese (Art) Materie auflösen - sich unsichtbar machen oder in andere Wesen verwandeln können.

- Allerdings nur mit sehr viel Können.

Weitere Gebiete des Landes sind weiße Flecken auf der Landkarte.

Aus den entlegensten Gegenden dringen nur selten Nachrichten in das Landesinnere. Es besteht also jederzeit die Möglichkeit, neue Rassen, Lebensformen oder Landschaftsgebiete zu entdecken.

Aber seid gewarnt, die meisten Abenteurer kehrten von diesen Forschungsreisen nicht mehr zurück!

2.3 Die Kreaturen des Landes

Das Land wird natürlich nicht nur von den, gemeinhin als intelligente Lebensformen bezeichneten Rassen bewohnt, sondern auch von diversen anderen Wesen. Eine kurze Aufzählung der dem Abenteurer am häufigsten begegnenden "Tiere" findet sich in der untenstehenden Tabelle. Unsere Biologen haben weder Arbeit noch Mühe gescheut, um die spezifischen Stärken und Schwächen auch in das übliche System zu bekommen. Gelegentlich sollen aber auch Kreaturen gesichtet worden sein, die sich scheinbar absichtlich nicht an den Durchschnitt hielten. Die normalen Wesen sind in Fliegtiere, Kleintiere, Wildtiere, Reittiere, Raubtiere, Planschtieren und Monster unterteilt. Die Gruppenwerte für die Sinneswahrnehmungen, sind für ein spezielles System, bei dem die Sinne nicht der Geschicklichkeit zugeordnet sind, sondern einzeln gewertet werden.

Tier	Lebens- punkte	Wider- stand	Geschick	Stärke	Zähmung	MW Angriff	Schaden	MW Abwehr
Fliegtiere sehen: 5; hören: 1; riechen: 1; tasten: 1; schmecken: 1								
Rabe	6	4	7	3	0	4	3	8
Taube	6	3	7	2	-2	4	2	8
Falke	16	5	8	4	0	4	5	8
Adler	21	7	8	6	+4	4	8	8
Greif	26	9	6	9	+8	5	13	8
Sceada	32	10	6	12	+20	5	14	6
Kleintiere sehen: 3; hören: 5; riechen: 5; tasten: 3; schmecken: 3								
Maus	6	3	3	2	-2	4	2	6
Ratte	6	4	3	3	-1	4	3	6
Lemur	11	4	5	4	0	5	4	6
Hase	11	3	6	2	+4	4	3	9
Wildtiere sehen: 3; hören: 5; riechen: 4; tasten: 1; schmecken: 2								
Reh	16	5	5	4	+6	5	4	5
Hirsch	26	8	5	8	+6	4	10	8
Keiler	26	8	6	7	+6	4	9	9
Stier	32	9	4	8	+8	4	12	9
Reittiere sehen: 3; hören: 4; riechen: 4; tasten: 2; schmecken: 3								
Esel	21	7 (2)	5	6 (1)	+4	5	7	6
Pferd	26	8 (3)	7	8 (3)	+4	4	11	8
Galf, weiß	16	5 (1)	9 (2)	4 (1)	+3	5	4	8
Galf, rot	16	5 (1)	9 (1)	4	+4	5	4	8
(Metaphysikresistenz 1/3, Reiter kein Sphärenwesen)								
Galf, braun	21	5 (1)	9 (1)	4	+4	5	9	8

	Lebenspunkte	Widerstand	Geschick	Stärke	Zähmung	MW Angriff	Schaden	MW Abwehr
Raubtiere	sehen: 4; hören: 3; riechen: 5; tasten: 1; schmecken: 2							
Hund	21	5	5	4	+1	5	8	6
Wolf	26	5	6	5	+2	5	9	8
Panther	32	8	9	9	+8	5	13	9
Braunbär	32	10	6	10	+8	4	10	5
Grizzly	36	12	6	12	+12	4	11	5
Boa	26	8	6	12	+6	10	16	8

	Lebenspunkte	Widerstand	Geschick	Stärke	Zähmung	MW Angriff	Schaden	MW Abwehr
Fluschtiere	sehen: 2; hören: 3; riechen: 1; tasten: 5; schmecken: 4							
Pfeilqualle	6	1	2	2	+8	6	15	9
Forelle	6	3	8	2	+6	2	1	2
Katuga	21	6	8	8	+6	5	10	9
Seeschlange	32	12	6	10	+2	8	15	9

	Lebenspunkte	Widerstand	Geschick	Stärke	Zähmung	MW Angriff	Schaden	MW Abwehr
Monster	sehen: 3; hören: 3; riechen: 2; tasten: 2; schmecken: 1							
Drache	36	14	3	14	+20	5	14	6
Huorn	36	16	2	14	+20	6	15	9

Was die Wildnis aber gefährlich macht, sind die Wesen, von denen keiner (mehr) etwas erzählen kann. Selbst wenn jemals jemand eine Attacke überlebt hätte, würde er sich nur an funkelnde Augen im dunklen Gebüsch erinnern können.

2.4. Nichtspielercharaktere

Als Nichtspielercharaktere (NPC oder NSC) werden alle Charaktere bezeichnet, die vom Spielleiter gespielt werden (toll was?). Da viele dieser NPCs immer wieder vorkommen (Händler, Eremiten, Zivilisten, Fledderer . . .) haben wir hier eine kleine Liste mit den gängigsten Typen zusammengestellt.

Name	<u>Widerstand</u>		<u>Charisma</u>		<u>Sphäre</u>		<u>KP's</u>		LP's	Rasse	<u>Ausrüstung</u>	
	<u>Geschick</u>		<u>Intelligenz</u>		<u>Erde</u>		Rasse					
	<u>Stärke</u>		<u>Wille</u>									
Bandenchef I	3	0	4	5	0	4	0	0	26	15	Mensch	Lederrüstung, Holzschild, Kurzschwert
Bandenchef II	6	1	7	8	3	7	0	0	26	15	Mensch	Lederpanzer, Holzschild, Schwert
Fledderer I	5	6	1	1	2	1	0	0	26	12	Katze	Pfeil/Bogen, Lederrüstung
Fledderer II	8	9	2	4	5	4	0	0	26	12	Katze	Pfeil/Bogen, Lederpanzer
Händler	1	0	0	6	4	5	0	0	26	15	Mensch	
Karawanser	3	2	3	3	2	3	0	0	26	15	Mensch	
Wegelagerer I	6	1	6	1	1	1	0	0	26	12	Helon	Lederrüstung, Thomb
Wegelagerer II	9	4	9	4	2	4	0	0	26	12	Helon	Lederpanzer, Thomb

Es steht natürlich jedem Spielleiter frei, seine Personen selber zu entwerfen, aber manchmal braucht man ja schnell mal einen STURMsoldaten oder einen Wegelagerer. Die römischen Zahlen hinter den Namen sind die Angabe der Klasse des NPCs. Die einfachsten (I) sind

nach den normalen Regeln der [Charaktererschaffung](#) zusammengestellt. Sie befinden sich also auf dem Niveau der normalen Anfänger. Die weiteren Stufen sind mit je 12 weiteren Punkten gesegnet. Sie sind also vor allem für erfahrene Spieler oder große Gruppen gedacht.

3 Die Rassen

Ursprünglich waren im Lande vier intelligente Rassen bekannt. Die [Helons](#), [Gamschen](#), [Menschen](#) und [Katzenmenschen](#). Im Laufe der Zeit kam jede einzelne zu Ihrer Blütezeit und fast vollständiger Vergessenheit - je nachdem wie die Lage war. Irgendwann nach Ausbruch des großen Bürgerkrieges in der [Späten Neuzeit](#) müssen durch den wachsenden Einfluß der [Metaphysik](#) die jüngste intelligente Lebensform - die [Sphärenwesen](#) entstanden sein. Sicher halten auch noch die großem unbekanntem Weiten des Landes Überraschungen bereit.

31. Die Menschen

Sowohl im [Nahkampf](#), wie im [Fernkampf](#) wissen sich die Menschen zu beweisen. Überhaupt sind sie eine Mischung sämtlichen Könnens der Welt. Ihr Nachteil ist: Sie können alles, aber (fast) nichts richtig gut. Nur eines haben die Menschen in ihrer langen Geschichte zur Perfektion gebracht und das ist das Anhäufen von [Wissen](#).

Die meisten Weisen des Landes sind Menschen. Im Kampf gegen die Funkendynastie traten die Menschen den Beweis an, daß ihr Wissen auch Nutzen bringt. Strategien und unblutige Problemlösung wurden vor allem von ihnen entworfen. Daraus hatte sich auch eine neue Überlebensform entwickelt: die der Weisen Eremiten. Die größten Wissenschaftler des Landes zogen in die rauhesten Gegenden, um dort das Leben nur durch Wissen zu meistern. Sie erhielten dafür hohes Gesellschaftliches Ansehen. Häufig findet man Eremiten im Hügelland des [menschlichen Siedlungsgebietes](#).

Ansonsten sind Menschen doch eher Gruppenwesen und leben in großen Anzahlen zusammen. Die dunkle Kehrseite des Wissens liegt in der Verantwortung. Der von Menschen begangene Diebstahl des **Buches der Metaphysik** ist das deutlichste Beispiel dafür. Auch die Gründung der Funkendynastie geht auf Menschen zurück. Sie kämpfen oft auf getrennten Seiten gegeneinander.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	8	
Geschicklichkeit	10	
Stärke	10	
Charisma	10	
Intelligenz	12	
Willenskraft	10	
Sphärenbindung	8	Erde+Sphäre höchstens 8
Erdheiligkeit	8	Erde+Sphäre höchstens 8
Lebenspunkte	26	
Konzentrationspunkte	15	

32. Die Gamschen

zählen als 'Das vierte alte Volk'. Bis zum Erblühen des Glaubens an die Elemente waren sie fast vollständig vergessen und lebten zurückgezogen in kleinen Dörfern in den Höchtälern des schwer überwindbaren [Gebirges](#) im Norden - oft völlig abgeschnitten vom Rest des Landes. Aus dieser Zeit stammt auch der mystische Begriff "**Vogelmenschen**", wie sie auch heute noch genannt werden.

Gamschen besitzen statt der Arme Schwingen mit Händen und nutzen diese auch zur Jagd. Da sie zum Fliegen viel zu schwer sind, lassen sie sich oft von großen Raubvögel in eine gewisse Höhe bringen, aus der sie dann auf ihre Beute niederschweben.

Den höchsten Priestern der Gamschen gelingt es manchmal, mithilfe des Elementes [Luft](#), die Schwerkraft zu überwinden und zu fliegen. Daher befindet ihr größtes Heiligtum auf einem riesigen unbezwingbaren Berg.

Die Gamschen führten von je her ein sehr gläubiges Leben und versuchten in Einklang mit den Göttern zu existieren. Erst mit ihrer Hilfe gelang es den Krieg in der [Späten Neuzeit](#) zu beenden und das Sphärengleichgewicht zu retten.

Seit dem haben sich die Gamschen weiter den restlichen Bewohnern des Landes geöffnet und unterweisen Gläubige aus allen Landesteilen im Umgang mit [Beschwörungen](#) und Religion. Der Oberpriester der Gamschen wird vor jeder Entscheidung des hohen Rates angehört.

Es zeigt sich, daß die Vogelmenschen den Umgang mit der gewachsenen Wichtigkeit sehr verantwortungsvoll gelernt haben. Ihre [Lebensweise](#) hat sich kaum verändert. Von den Stammesmitgliedern erwarten sie vor allem die Aufgabe des Eigentums zum Zwecke der Gemeinschaft. Wer sich an diese Regeln halten kann ist in jedem Dorf der Gamschen herzlich willkommen.

Aufgrund ihrer hohen Gläubigkeit entsagen sie völlig der Metaphysik. Es existieren zwar wenige Kämpfer auf Seiten der Blauen Armee, nur haben diese keine Kontrolle über die Elemente. Absolute Ausnahme ist auch die Eliteeinheit der **STURM** - Magiere. Sie können zwar sowohl Metaphysik wie auch Beschwörungen nutzen - nur wird dies nur in äußersten Ausnahmefällen erlaubt und nur zur Verteidigung der friedlichen Bevölkerung.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	6
Geschicklichkeit	6
Stärke	6
Charisma	10
Intelligenz	10
Willenskraft	8
Sphärenbindung	0
Erdheiligkeit	12
Lebenspunkte	26
Konzentrationspunkte	12

33 Die Sphärenwesen

Durch die starke Konzentration der metaphysischen Sphäre entstand in den Jahren der [Späten Neuzeit](#) noch eine sehr junge Lebensform. Dies sind die sogenannten Sphärenwesen. Ihr Überleben hängt mit der [Metaphysik](#) zusammen und je höher die

Einwirkung ist desto höher ist die Kraft. Sphärenwesen sind die besten und gefährlichsten Magiere und haben sämtliche magische Möglichkeiten.

Ihr Sozialverhalten ist nur wenig erforscht. Oft nehmen sie Lebensformen anderer Rassen an. Deshalb existieren auch auf Seiten der STURMarmee einige Sphärenwesen als Überläufer. Diese haben oft die Lebensweise der [Menschen](#) kopiert. Als

Hauptsiedlungsgebiet gilt der große Westteil des Landes mit ausgedehnten [Steppen und Wüsten](#). Ein Sphärenwesen in "Reinform" sieht nicht anders aus, als ein blauschimmerndes Hemd mit Kapuze. Ihre Größe schwankt zwischen Menschen und [Katzenmenschen](#).

Weitere Beschreibungen dieser Lebensform sind schwer möglich, da Sphärenwesen ab einem bestimmten Können sich in so ziemlich alles verwandeln können.

Weitere neue Überlebensformen stehen dem Lande durch den Einfluß der Metaphysik bevor. Etliche unintelligente, oft sehr aggressive Wesen haben die einzelnen Gegenden schon unsicher gemacht.

Zukünftigen Entwicklungen sieht der Hohe Rat mit sehr viel Angst entgegen.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	10	
Geschicklichkeit	6	
Stärke	4	
Charisma	8	
Intelligenz	10	
Willenskraft	8	
Sphärenbindung	12	Erde+Sphäre höchstens 16
Erdheiligkeit	8	Erde+Sphäre höchstens 16
Lebenspunkte	26	
Konzentrationspunkte	12	

34. Die Katzenmenschen

Die Katzenmenschen kann man als das völlige Gegenteil der Helons bezeichnen. Sie sind klein, flink, geschickt und verschlagen. Sie leben als Einzelgänger und seltener auch in kleineren Gruppen. Hauptwohngebiet sind die undurchdringlichen [Wälder und Urwälder](#), wo sich ihnen die besten Voraussetzungen bieten. Ihr Vertrauen gewinnt man selten und man kann sich dessen auch nie sicher sein.

Die hervorstechendste Eigenschaft der Katzenmenschen besteht darin, alle Situationen durch ihre ungeheuerliche [Geschicktheit](#) und Gewandtheit "von hinten" zu lösen. Sie sind Meister des Verstecks, der Fallen und Geheimgänge. Sie sind die besten Schützen des Landes, doch sie gehen jedem [Nahkampf](#) aus dem Weg.

Katzenmenschen sind geborene Spione, was beide feindliche Lager auch reichlich ausnutzen. Als erstes erkennt man einen Katzenmenschen am Schwanz, den sie gut zu nutzen wissen und an der gebückten Haltung.

Sie werden oft nicht größer als 1,50m, da sonst ihre Bewegungsfähigkeit stark eingeschränkt wäre. Unterschätzen sollte man sie aber trotzdem nicht, denn sie kompensieren alles, was ihnen an Kraft und Größe fehlt durch Verschlagenheit und Zähigkeit.

Ein interessantes Phänomen bei den Katzenmenschen ist die Behütung des Nachwuchses.

Als gelernte Einzelgänger widerstrebt ihnen natürlich ein familienähnliches Zusammenleben, wie es alle anderen Rassen betreiben. Sie haben daher ein sehr fremdartiges System entwickelt.

Nach flüchtiger Liaison und relativ kurzer Schwangerschaft werden fast immer 2 Kinder

geboren. Sobald dies geschieht, trennen sich beide Partner um jeweils getrennt die Kinder aufzuziehen. Der Nachwuchs ist nach ca. einem Jahr selbständig überlebensfähig. Genau dann treffen sich beide Elternteile wieder. Nun versucht einer dem anderen zu beweisen, daß er die Erziehung besser geschafft hat.

Das ist ein Ritual, fast eine Art Wettkampf zwischen beiden Partner. Danach verstreuen sich die 4 erwachsenen Katzenmenschen in die 4 verschiedenen Winde und sehen sich häufig nie wieder. Der Sinn dieses seltsamen Wettkampfes liegt eindeutig darin, daß bei Katzenmenschen nicht vorhandene Führsorgegefühl zu ersetzen - anders wäre ihre Rasse längst ausgestorben.

Trotz ihres extremen Einzelgängertums haben die Katzenmenschen eine lange Geschichte vorzuweisen. In Zeiten großer Bedrohung schlossen sie sich zu lockeren Stammesverbänden zusammen, die noch heute als Legende weiterleben. Echte Katzenmenschen waren in jedem dieser Stämme schon mindestens einmal Mitglied und das für höchstens ein Jahr.

Patriotismus ist für diese Rasse eher ein Fremdwort. Von Gervat, dem Archivar des Smorlock Klosters (Stand 560) existiert eine [Historie der Katzenmenschen](#).

Die Gründungen der Städte und Dörfer gehen größtenteils auf Handelssiedlungen zurück, die sie häufig noch heute sind. Als Hauptstadt der Katzenmenschen zählt heute (564) Kaybarr. Sie wird vorwiegend von der Ideologie der Funkendynastie beeinflusst, ist jedoch nicht bedingungslos den Metaphysikern ergeben. Anzeichen deuten darauf hin, dass es einen geheimen Widerstand gegen die Funkendynastie gibt.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	10	
Geschicklichkeit	12	
Stärke	4	
Charisma	8	
Intelligenz	10	
Willenskraft	8	
Sphärenbindung	6	Erde+Sphäre höchstens 6
Erdheiligkeit	6	Erde+Sphäre höchstens 6
Lebenspunkte	26	
Konzentrationspunkte	12	

34.1. Die Geschichte der Katzenmenschen

von **Gervat**, dem Archiv ar des Smorlock Kloster

Diese Übersicht wurde von mir in jahrelanger Kleinarbeit, seit 525 zusammengetragen, jedoch ist sie alles andere als vollständig. Aber dennoch stellt sie vermutlich die vollständigste Sammlung historischer Begebenheiten der Katzenmenschen dar, seit das Archiv der hängenden Stadt, 469 während der Kämpfe um die Führerschaft niedergebrannt ist.

Die neueren Begebenheiten wurden mir durch wenige Katzenmenschen zugetragen, die aus der hängenden Stadt oder deren Umgebung in Richtung der Menschensiedlungen gezogen sind, ältere Quellen sind Aufzeichnungen der Menschen aus der Mindoha Ebene, welche teilweise im Kontakt mit den dort nomadisch lebenden Katzenmenschen standen. Viele Begebenheiten, die sich außerhalb Kaybarrs ereigneten sind kaum bekannt, da die im Dschungel Lebenden wenig Kontakt zu den Katzenmenschen in der hängenden Stadt haben.

Legenden der Katzenmenschen und einige Stammbäume behaupten, daß etwa um das Jahr fünf die ersten beiden Katzenmenschen erschienen. Vermoth (männl.) und Nore (weibl.) hätten sich angeblich aus glutflüssiger Lava geformt, die der Vulkan Moktan ausgespien hätte. Die Angaben diesbezüglich sind jedoch eher zu bezweifeln, da die meisten Sagen und Geschichten diesbezüglich auf nur eine Quelle, namentlich das Buch Kalads zurückgehen, und die Stammbäume, die als Belege gelten sollten auch einige Unregelmäßigkeiten aufweisen.

112 Erstmaliges Auftreten von vier Stämmen, die sich gegenseitig bekämpfen um den Dschungel für sich zu beanspruchen (Sim Assud, See Ensid, Sis Selad, Sim Melek). Die Stämme führen ein Jägerdasein in kleinen Gruppen.

130 Geburt des Propheten Kalad

Kalad gründet die erste feste Siedlung der Sim Melek im Dschungel, um sich mehr der Aufzeichnung seiner Visionen zu widmen. In den folgenden Jahren legt sich der Konflikt zwischen den Stämmen und die Siedlung wird zur hängenden Stadt ausgebaut.

209 Kalad beendet die Niederschrift seiner Visionen, er spricht in seinem Buch von einer großen Zeit des Westens, und durch die Aufzeichnung der Urgeschichte begründet er die Religion der Katzenmenschen, die von nun an das Feuer des Melkor verehren.

211 Der Bogenbauer Harod baut die Legendären Drachentöterbogen Panzerbrecher und Schuppenspalter.

214 Geburt des Drachentöters Koron

233 Kalad wird bei der Jagd von einem Drachen getötet.

233 Jagd auf die Drachen, die hängende Stadt verfällt ohne ihren Führer Kalad, die Stammesfeindschaften flammen wieder auf

240 Koron erschlägt Grugg und Fling die Drachenzwillinge und gleichzeitig die letzten Drachen der Dschungelregion mit bloßer Hand und wird gefeierter Führer der Sim Assud. Mit seinen Anhängern baut er die hängende Stadt neu auf, diesmal am Berg Moktan, unter dem Namen Kaybarr. Die übrigen Stämme ziehen sich in die Wildnis zurück. Die See Ensid und die Sis Selad spalten sich auf, sie ziehen als Einzelgänger oder Grüppchen durch den Dschungel und bilden so das gängige Bild der Katzenmenschen.

240 Über die Sim Melek ist ab diesem Zeitpunkt kaum etwas bekannt, einige Abenteurergeschichten verweisen auf eine besonders scheue Art Katzenmenschen, die sich tief im Dschungel versteckt hielten, vermutlich die Nachkommen der Sim Melek.

Die große Seuche dezimiert die Katzenmenschen von 8000 auf etwa 800 Individuen (Schätzwerte), über die Natur der Seuche ist kaum etwas bekannt, sie griff jedoch nur Katzenmenschen an, wer verschont blieb schien dem Zufall überlassen zu sein, denn Eremiten in Abgeschiedenheit überlebten ebenso wie einige Katzenmenschen der hängenden Stadt.

246 323 Geburt Hazrons in Kaybarr

360 Die Sim Assud beginnen Späher aus der Dschungelregion zu schicken, um die Welt zu kartographieren.

361 Hazron wird Führer der Sim Assud

Unter Hazrons geheimer Anleitung beginnen die Späher der Katzenmenschen insgeheim magische oder besonders kunstvolle Gegenstände von den anderen Völkern zu stehlen, da viele dieser Artefakte jedoch über Jahre und Jahrzehnte als geheime Familienerbstücke versteckt gehalten wurden ist es unmöglich zu sagen welche immensen Schätze durch die zweifellos hochbegabten Diebe zusammengetragen wurden.

362 Unter Hazrons Führung wandert eine große Gruppe Sim Assud nach Westen aus, um dort die Ankunft der großen Zeit mitzuerleben, er nimmt Schuppenspalter als seinen persönlichen Schutz mit, vor seiner Abreise überreicht er seinen vier Söhnen je ein magisches Artefakt, den Handschuh des Goon, die Klinge Naröks, die Schattenflamme und den silbernen Spiegel aus Schelfheim. Viele Skeptiker bleiben in der hängenden Stadt zurück und pflegen dort ihre gewohnte Lebensweise weiter.

379 Nachrichten des Expeditionskorps besagen, dass die ausgewanderten Sim Assud eine Festung errichtet hätten, von der Domestizierung der bis dato unbekanntes Galfs ist die Rede. Leider gingen weitere Informationen über den Verbleib dieser Festung und deren weiterer Entwicklung bei der Zerstörung der Stadtarchive Kaybarrs verloren.

383 ab Einige See Ensid und Sis Selad kommen in die hängende Stadt zurück und werden seßhaft, im 400 Gegenzug zieht es immer mehr Sim Assud aus der Stadt in die Wildnis, um als Einzelgänger zu

jagen, sie behalten jedoch die Führungsmacht
Nachdem sich die drei Stämme zahlenmäßig in Kaybarr ausgeglichen haben kommt es zum Putschversuch, bei dem das Stadtoberhaupt getötet wird, es folgt eine Zeit blutiger Auseinandersetzungen im Kampf um die Stadtherrschaft, bei der auch viele wichtige

468 Dokumente, wie das Buch Kalads oder die Berichte aus der Festung im Westen zerstört wurden bzw. verloren gingen. Da die Katzenmenschen aber von Natur aus nicht viel Wert auf schriftliche Aufzeichnungen legen und deshalb diese Dokumente nicht vervielfältigten scheinen diese für immer verloren zu sein.

Nach zwei Jahren voller Attentate und Wechsel in der politischen Führung der Stadt wird in

470 Übereinstimmung mit den Führern der Stämme ein Stadtrat gegründet, der aus je drei Mitgliedern jedes Stammes besteht, damit war die Stabilität Kaybarrs gewährleistet, die als einzige feste Siedlung der Katzenmenschen, neben der mysteriösen Festung im Westen gilt. Das große Beben treibt einen Spalt in die Erde, der sich mitten durch den Dschungel zieht und

471 auch durch Kaybarr verläuft, in diesem Graben findet eine Erkundungstruppe der Katzenmenschen "Das erste Buch der Metaphysik™", welches die folgenden schwerwiegenden Ereignisse der späteren Neuzeit maßgeblich auslöste.

Tranik, einer Jägerstochter gelingt es zum ersten Mal in der Geschichte der Katzenmenschen durch einen erkalteten Seitenschlot des Melkor bis zu dessen Grund vorzudringen, sie findet einen eigenartigen blauen Lavastrom vor, dessen plötzliche, grelle Lichtausstrahlung sie auf einem Auge ganz und auf dem anderen fast erblinden läßt. Nur mit Mühe kann sie wieder aus

500 dem Inneren des Vulkans entkommen. Als sie bewußtlos aufgefunden wird hält sie einen Beutel voll blauem Erz umklammert, aus welchem sie sich, einige Monate später, einen blauen Ring schmieden läßt. Der Ring bewirkt eine Schärfung aller Sinne, sie kann wieder sehen und ist nun in der Lage mit nahezu jeder Waffe virtuos umzugehen. Von nun an wird sie Tranik Dao´Gan genannt, was soviel wie "die Schnelle" bedeutet.

501 in Kaybarr tauchen zum ersten Mal Spärenwesen auf, die vermutlich die Ansichten der Stadträte verseuchen, so dass diese die Standpunkte der Funkendynastie vertreten.

Beginn des großen Krieges, Katzenmenschen kämpfen auf beiden Seiten. Sowohl für die Funkendynastie, als auch für den Sturm ziehen Katzenmenschen in die Schlachten. Die blaue

502 Armee wird von Verbänden, der im Jahre 379 abgewanderten Sim Assud und vom größten Teil der Dschungelkatzen gestärkt, während sich die Unterstützung des Sturms auf recht wenige Einzelgruppen der Sis Selad beschränkt, welche in den Jahren nach 240 die Midoha Ebene als Heimat ihres Nomadenlebens gewählt hatten.

509 Schlacht um Kildor, Tranik tötet Habgard den Mitreichskönig durch einen Giftpfeil. Traniks perfekter Umgang mit Waffen und die daraus resultierenden Erfolge bei der Eliminierung

510- gegnerischer Offiziere, lassen sie schnell in der Gunst der Funkendynastie aufsteigen, sie wird

514 schließlich Oberbefehlshaber über die Verbände der Katzenmenschen. Aber auch sie kann nicht verhindern, dass die Sturmarmee immer mehr ihrer angestammten Städte zurückerobert.

516 Nach schweren Verlusten zieht sich die blaue Armee von Kildor und Karnfurt zurück.

517 Friedensvertrag zwischen der Funkendynastie und dem Hohen Rat, Tranik nimmt ein Amt als Stadträtin in Kaybarr wahr.

519 Traniks Versuch ein Bergwerk am Melkor zu errichten, um das blaue, zweifellos magische Erz zu fördern wird vom Stadtrat rigoros zurückgewiesen.

Tranik unternimmt einen geheimen Versuch das von ihr begehrte Erz abzubauen, der jedoch

520 von den Mitgliedern des Rates bemerkt wird, dieser schließt sie daraufhin aus dem Stadtrat aus und erläßt den Befehl, dass der heilige Vulkan durch Wachmannschaften vor erneuten Übergriffen bewahrt werden soll.

Zwei der als Berater des Stadtrates fungierenden Sphärenwesen üben ein Attentat auf Tranik

521 Dao´Gan aus, welchem sie jedoch mit Mühe entfliehen kann, ein Sphärenwesen kommt um, aber das andere ist in der Lage den Ring in seinen Besitz zu bringen. Tranik verschwindet von der Bildfläche und der Ring wird in die fliegende Festung der Funkendynastie überbracht.

Innerhalb weniger Wochen werden fünf Stadträte ermordet, das verbleibende Triumvirat wird

555 von nun an stark bewacht, in einem Bekennerbrief gibt sich Tranik als Drahtzieherin der Attentate zu erkennen und kündigt weitere Anschläge an.

556 Nachdem mehrere Attentate auf das Triumvirat fehlgeschlagen sind, wird eine Polizeitruppe ins Leben gerufen, welche die Untergrundorganisation Tarniks aufspüren soll. Diese Bemühungen

sind allerdings von wenig Erfolg gekrönt, Tarniks Anhänger werden nur vorsichtiger in ihren Bemühungen das öffentliche Leben Kaybarrs lahmzulegen, die Anschläge auf wichtige Objekte der Stadt und gewichtige Persönlichkeiten werden seltener, finden aber in den Folgejahren mit fast regelmäßigen Abständen statt.

Waffen:

Panzerbrecher & Schuppenspalter = Bogen; +3 Würfel gegen große Tiere

Handschuh des Goon = MW Werkstoffbearbeitung -3

Klinge Naröks = Schwert, +2 Würfel gegen

Schattenflamme = Helm, Gegner erhält 2SP Feuerschaden, bei erfolgreichem Angriff auf Träger

35. Die Helons

Zu Kriegszeiten erhielten vor allem die Helons den besten Ruf, da sie als größte und stärkste Rasse - zudem noch mit 4 Armen ausgestattet - die besten [Kämpfer](#) des Landes stellten.

Sie besitzen weder Ohren, Nasen oder Haare (zumindest nicht sichtbar) und sind von fülliger Gestalt. Ihr Wesen ist im Grunde gemächlich und Ihr Leben teilweise träge und von geringer Geschwindigkeit. Dem widersprechen zwar Ihre kriegerischen Erfolge, aber bei genauerer Betrachtung zeigt dies nur ein weiteres Mal, wie es die Helons geschafft haben ihr Leben zu meistern, ohne zuviel Arbeit zu verrichten.

Wer die Ehre hat, von einem Helon akzeptiert zu werden oder ihn sogar als Freund gewinnt, kann sich sicher sein, den besten Begleiter für alle Abenteuer und Wagnisse gefunden zu haben. Kein Helon läßt einen Freund im Stich. Sie sind ehrlich und geradezu. Allerdings sollte man eine ähnlich feste Haut oder dickes Fell haben wie sie, wenn man sich in ihre Heimat, die [Sümpfe](#) wagt, oder von ihnen in ein Gasthaus eingeladen wird. Ihre Trinkfestigkeit und derben Späße sind sprichwörtlich.

Mit ihrer Anhänglichkeit und ihrer Unfähigkeit, metaphysisch zu denken, ist es zu erklären, daß es nur vereinzelt Helons in die Blaue Armee verschlagen hat. Normalerweise stehen sie hinter dem **Rat der Stämme**.

Höchstwerte für Eigenschaften:

Widerstandskraft	12
Geschicklichkeit	8
Stärke	12
Charisma	8
Intelligenz	8
Willenskraft	8
Sphärenbindung	0
Erdheiligkeit	0
Lebenspunkte	26
Konzentrationspunkte	12

4. Die Fähigkeiten

Es gibt mehrere Möglichkeiten im Land zu überleben. Leider muß man sich aber für und gegen einige entscheiden. Ein Prinzip des Spieles sollte es sein, mit jeder Form die Abenteuer individuell lösen zu können. Das ist allerdings nicht immer einfach.

Die Möglichkeiten sind:	<u>Kraft</u>	- typisch für Helons
	<u>Intelligenz</u>	- typisch für Menschen
	<u>Metaphysik</u>	- typisch für Sphärenwesen
	<u>Geschicklichkeit</u>	- typisch für Katzenmenschen
	<u>Erdeheiligkeit</u>	- typisch für Gamschen

Dazu gibt es noch die 3 Charakterwerte [Widerstandskraft](#), [Willenskraft](#) und [Charisma](#), die für freie Handlungen wichtig sind

Da das alles sicher nicht sehr einleuchtend klingt hier ein Beispiel:

Ein Gegner steht auf dem Feld.

Der Helon haut ihn um und ihm passiert nicht viel dabei. Allerdings sieht er alt aus, wenn er fliehen muß. Der Katzenmensch kann sich an ihm vorbei schleichen, ihm eine Falle bauen, sich vor ihm verstecken oder ihn mit Fernwaffen verletzen - aber er verträgt nicht viel.

Der Mensch (Weiser) hingegen kann den Feind überreden ihn vorbeizulassen, ihn hypnotisieren, austricksen oder verhandeln.

Das Sphärenwesen kann sein Gegenüber mit Feuerbällen rösten, ihn mit Blitzen verjagen oder in einen Wurm verwandeln. Vielleicht kann es auch bei genügend Wissen sich selbst Unsichtbar machen oder ähnliches.

Der Gamsche ist ein sehr friedlicher Mann. Nur wenn er angegriffen wird beschwört er die Elemente und richtet damit verheerende Naturkatastrophen unter seinen Feinden an - allerdings verletzt er sich selbst dabei.

Dementsprechend ist auch das Verhalten, wenn es zum Kampf kommt.

Der Helon bleibt in der **1. Reihe**, kämpft und beschützt den Rest.

Das Sphärenwesen nimmt lieber die **2. Reihe**. Von hier aus sind seine Zauber noch wirkungsvoll - es kann aber selber nur selten getroffen werden.

Aus der **3. Reihe** agiert der Katzenmensch. Fernwaffen, Fallen und verstecken lautet sein Motto - das kann er am besten von dort aus.

Am weitesten entfernt vom Getümmel kämpft der Gamsche. Sein Lieblingsplatz ist auf einem Berg hoch oben über dem Schlachtfeld, von wo er alles überblicken und die Elemente dirigieren kann. Da er selbst von einer [Beschwörung](#) total erschöpft wird, sollte er entweder ein Versteck oder einen Beschützer haben. Er ist vor allem gut, um große Flächen mit Feinden zu vernichten, so daß der Rest der Gruppe nicht mehr so viel Arbeit hat.

Ganz aus dem Kampf raushalten sollte sich nur der Weise. Seine Mittel sind darauf ausgerichtet, es gar nicht so weit kommen zu lassen. Er kann sich derweil mit dem Bauen von Waffen die Zeit vertreiben.

Ähnliches passiert bei einem Hindernis - zum Beispiel einem großen Stein.

Der Helon kann versuchen ihn wegzurollen, oder ihn zu zerstören.

Das Sphärenwesen kann das ganze mit Hilfe von Magie versuchen.

Der Katzenmensch findet immer einen Weg - sei es drüberweg, drunter durch oder per Geheimgang.

Der Gamsche kann die Elemente beschwören den Stein zu spalten, zu verschlucken oder zu Lava werden zu lassen.

Dem Weisen bleibt, sich auf seine Kenntnisse zu besinnen und Hebelvorrichtungen oder Spaltungsgeräte zu bauen.

Jeder eben auf seine Weise und vor allem nach der Phantasie des Spielers.

Nun hat natürlich alles viele Vor- und Nachteile. Ein Spieler sollte sich genau überlegen, welche Handlungsweise er bevorzugt und mit was man diese am besten kombiniert. Wenn man das erst mal weiß, ist die Hälfte der Charaktererschaffung schon geschafft.

4.1. Intelligenz

Wissen hat sich inzwischen fast zu einer dritten Art von Magie entwickelt. Die Möglichkeiten, die diese Fähigkeit bietet sind nahezu unbegrenzt.

Intelligenz wird unterteilt in 7 verschiedene [Wissensgebiete](#). Jedes Wissensgebiet wiederum unterteilt sich in 7 Stufen. Dem Weisen steht somit ein Standardprogramm von **49** Handlungen zur Verfügung. Manchmal findet man auch Eremiten, die noch mehr drauf haben und für geringen Obolus ihr Wissen gerne teilen.

Die Wissensgebiete sind:

Tierkunde	- damit kann man alles vom Fährtenlesen bis zum Zähmen
Pflanzenkunde	- damit kann man alles vom Giftmischen bis zum Steinspalten
Menschenkunde	- damit kann man alles von Fremdsprachen bis Hypnose
Alchimie	- damit kann man alles vom Erze suchen bis Sprengstoffgewinnung
Optik und Akustik	- damit kann man alles Verkleiden bis zum Hologramm
Mechanik	- damit kann man alles vom Fallenbau bis Waffenherstellung
Survival	- damit kann man alles vom Orientierungssinn bis zum Wetterbeeinflußen

Die Anwendung von Wissen erfolgt nach dem einfachen Mindestwurfprinzip (siehe [Regeln](#)). Dabei wird muß für jede der 49 Handlungen einzeln Erfahrung gesammelt werden. Am Ende sieht das so aus:

Handlung	Beispiel:
1. Ich versuche mal. . .	Pflanzen zu finden
2. würfeln mit Würfel = Intelligenz +/- Erfahrung	Bei Intel. 5 & Erfahrung auf Pflanzenfinden von -1 = 4 Würfel
3. Vergleich Würfelerggebnis mit Tabelle	1x1; 1x3 und 2x5 = Pflanzen gefunden - aber wenig nützlich!
4. Spielleiter wertet Ergebnis aus	Mit viel Glück hast du doch noch eine Passionsblume entdeckt!

Wichtig: bei Wissen gibt es eine Stufenbegrenzung. Diese steht unter der Stufe als "ab Lvl x". Außerdem kann jeder Weiser nur eine begrenzte Anzahl von Handlungen ausführen, die er vorher festlegen muß. Intelligenzlevel 1 erlaubt 5 Handlungen. Mit jedem neuen Level darf man 3 neue Handlungen lernen. Außerdem sollte man das [Können](#) beachten. Erfahrungspunkte (Stufen) müssen hier für jeden Spruch einzeln vergeben werden.

Wer sich der Unendlichkeit des Wissens verschreibt, erhält außerdem noch Konzentrationspunkte. Diese werden bei Anwendung der Intelligenz verbraucht und zwar in Höhe der Stufe der Handlung (die römischen Zahlen in der Tabelle). Jede Rasse hat 12 Konzentrationspunkte, außer den Menschen. Sie können 15 Punkte verbrauchen. Die Regeneration erfolgt mit 3 Punkten pro Nacht und 1 Punkt aller 6 h am Tag.

4.1.1. Die Wissensgebiete

Die 7 Wissensgebiete Tierkunde, Pflanzenkunde, Menschenkunde, Alchimie, Optik und Akustik, Mechanik und Survival sind im folgenden mit allen Handlungen aufgelistet. Dabei stehen die Stufen mit den Handlungen von oben nach unten. Aus Platzgründen ist die Tabelle zweigeteilt. Die Mindestwürfe für die Handlungen stehen jeweils vor dem Effekt.

	Tierkunde	Pflanzenkunde	Menschenkunde
I	Tierbeobachtung (Dauer: 1 Runde)	Pflanzen finden	Anatomie (R)
ab Lvl. 1	5 etwaige Stärke	5 Is' das alles schön grün	5 erkennen von Stärke, Wider, Geschick
	6 erkennen von Stärke, Wider, Geschick	6 Wer hat gesagt, daß Schnittlauch nutzlos ist?!	6 erkennen von Charisma, Willen
	8 erkennen von Schwachstellen	8 Was'n das? Ahorn?	8 erkennen von Schwachstellen und Eigenschaften
			10 erkennen von Erde, Intellekt, Sphäre
II	Anatomie (R)	Bestimmung	Sprachkenntnisse
ab Lvl. 2	5 erkennen des Tieres	5 hier in der Nähe ist Pflanzensuche günstig/ungünstig	5 erkennen, sprechen bestehender Sprachen
	6 erkennen von Schwachstellen	6 eßbar/ giftig	6 lesen, schreiben bestehender Sprachen
	8 Fähigkeit zu Heilen (- > Zähmen -4)	8 konkrete Wirkung von Pflanzen	8 erkennen toter Sprachen
		12 Wirkung seltenerer Pflanzen	10 lesen, schreiben toter Sprachen
III	Fährtenlesen (R)	Heilmittel (βR)	Rhetorik
ab Lvl. 3	6 erkennen des Tieres, Richtung	6 Wirkung mal 1,33	6 Charisma +1
	8 Zeitpunkt, Gewicht, Geschwindigkeit	8 mal 1,5	8 Charisma +2
	10 nähere Informationen	10 mal 2	10 Charisma +3
		12 mal 4	nicht im Kampf einsetzbar

IV	Anlocken (R)	Gifte (3 R)	Meditation I (R)	oder Meditation II (R, für 1 h)		
ab Lvl. 4	6	aus Umkreis bis 10 m		6	Schlafheilung (nachts) mal 1,5	Widerstand + 1
	8	aus Umkreis bis 100 m		8	mal 2	1 beliebige Fähigkeit +2
	10	aus Umkreis bis 1000 m		10	mal 3	+3
				12	mal 4	+4
V	Zähmen (R pro Versuch)	Zuranken	Telekinese (R)			
ab Lvl. 5	8	für 1 d (Dauer: 3 h)	8	1 qm (1 R)	8	10 m
	10	für 3 d (3 h)	10	5 qm (1/2 h)	10	50 m
	12	lebenslang (6 h)	12	5 qm (1 R)	12	100 m
	im Besitz dürfen nur max. 3 Tiere sein, davon höchstens 1 großes und 1 mittelgroßes	erfordert Dünger, vorhandene Pflanze/ Samen (t mal 3)			kleine Gegenstände: +0 mittelgroße (z. B. Messer): +2 große (z. B. Mensch): +6 schnell: +2	
VI	Einschichten (R)	Wurzelkraft (Spalten v on Materialien, öffnen v on Höhlen)	Telepathie (R)			
ab Lvl. 7	9	für 2 R	9	Holz (1/2 h)	9	Mitteilung von Gedanken
	10	für 1 h	10	Stein (1/2 h)	10	Empfang von Gedanken
	12	für immer	12	erfordert Dünger, vorhandene Pflanze/ Samen (t mal 3) als Soforteffekt (1 R): 2	12	Zerstörung von Gedanken
VII	Beeinflussen (R)	Grüner Daumen (Riesenwuchs)	Hypnose (R)			
ab Lvl. 9	10	für 3 R reglos	10	5fache Größe	10	Lähmung/ Schmerzunempfindlichkeit o.ä.
	12	für 6 R Gegner bestimmen o. ä.	12	10fache Größe	12	Kampfbereitschaft (für 4 R) bis Willen
	14	für 1 h Gegner bestimmen o. ä.	14	20fache Größe	14	5: +0 8: +2 12: +4
			erfordert Dünger, vorhandene Pflanze (1 R)/ Samen (3 R)			Distanz max. 20 m

	Alchimie		Optik und Akustik		Mechanik		Survival	
ab Lv.l. 1	I Bodenkunde		Verkleiden/ Verstecken (3R)		Werkstoffbearbeitung (variabel)		Orientierungssinn	
	5	erkennen von Eigenheiten	5	bei näherem Hinsehen verdächtig	5	Holz, Stoff 6 Stein, Leder	5	ich komm schon an (Zeitverlust 1/8)
	6	typische Pflanzen	6	relativ unverdächtig	10	Metall, Glas grob: +0 (z. B. Hütte, Floß) feiner: +2 (z. B. Klingen, Metallspitzen, Boot) filigran: +4 (z. B. Blasrohre, Linsen, Spiegel, Rüstungen ausbessern)	6	ich glaub da geht's lang (Zeitverlust 0)
	8	Inhaltsstoffe und Erze erkennen	8	sehr unverdächtig			8	folge mir nach (Zeitgewinn 1/8)
	10	Erze gewinnen	10	wo isser?			10	Schlafwandler (Zeitgewinn 1/4)
II Feuer machen (R)		Schätzen (R)		Hebel		Verwirrung (3R)		
ab Lv.l. 2	5	im Trockenen	5	Wert/ Entfernung	5	Kraftaufwand 1/2	5	falscher Wegweiser (Zeitverlust 1/8)
	6	bei normaler Feuchte	6	Stärke o. ä.	6	Kraftaufwand 1/4	6	falsche Fährte (Zeitverlust 1/4)
	8	im Klammern	8	sehen +2	8	Kraftaufwand 1/8	8	wo is der sch... Weg? (Zeitverlust 1/2)
ab Lv.l. 3	III Stoffe mischen (R)		Hörhilfe		Fallenbau (1/4 h)		Meteorologie (3R)	
	6	Rauch machen	6	hören +1	6	für Kleintiere	6	Vorraussicht 6 h
	8	Wirkung mal 1	8	+2	8	für mittelgroße	8	1 d
	10	Mischung mal 2	10	+3	10	für große	10	4 d
			12	+4 erfordert Trichter o. ä.				
ab Lv.l. 4	IV Erze finden (h)		Fernglashau (3h)		Ballistik		Kulturkenntnis	
	6	Bronze	6	sehen +1 +1000 m	6	Fernwaffen +1	6	Charisma und Willen +1
	10	Eisen	8	+2 +2000 m	8	und +2	8	+2
	14	Silber	10	+3 +3000 m	10	ausweichen+3	10	+3
	16	Gold	12	+4 +4000 m erfordert 2 Linsen	12	+4	12	+4

V	Rutengehen	Tarnung (R)	Waffen schärfen (/ 4 h, hält 5 Schläge)	Natursensibilität (R)				
ab Lvl. 5	8	Suche nach bestimmten Gegenstand	8	wo isser?	8	Schaden +1	8	erahnen von Katastrophen
	10	Suche nach Geheimgängen etc.	10	du stehst drauf!	10	+2	10	Tiere bis 1000 m Entfernung
	12	Suche nach irgendwas	12	ich seh in deine Augen!	12	+3	12	erahnen von metaphysischen Vorgängen/ Erdheiligkeit
					14	+4 benötigt Schärfstein		
VI	Blausalzsynthese (3h)	Fernfeuer (R)	Waffenherstellung (variabel)	Astrologie (3h)				
ab Lvl. 7	9	50 Blausalz	9	bis 50 m	9	Messer, Beil, Lasso, Bola, Speer, Bogen, Pfeile o.ä.	9	was innerhalb 6 h geschehen kann
	10	100 Blausalz	10	bis 100 m	10	Doppelaxt, Dolch, Schwert, Blasrohr o. ä.	10	12 h
	12	200 Blausalz	12	bis 200 m	14	Zweihänder, Armbrust o. ä.	12	1 d
				erfordert Linse, feucht -> +2; +3 R				geht nur nachts
VI	Sprengstoffe (3h)	Hologramm (R)	Elementeüberwindung (3h)	Wetter beeinflussen (R)				
ab Lvl. 9	10	schwach	10	relativ echt	10	Schwimmschuhe (hält 6 R)	10	Wind, Regen, Nebel (benötigt 30 BS)
	12	stark	12	unglaublich echt	12	Flügel (hält 6 R)	12	Sturm, Hagel (benötigt 70 BS)
	14	verheerend	beweglich: +2 erfordert Spiegel und Linse	14	Feuermantel (hält 6 R)	14	Tornado, Schnee (benötigt 100 BS)	
							durch Blausalzverbrennung	

Ja!, das ist viel
(Arbeit gewesen ;)

4.2. Erdheiligkeit

Mithilfe von Beschwörungen kann man die Elemente dirigieren. Derer gibt es im Land 6.

- Flora - nicht gerade verheerend, aber zuverlässig
- Wasser - steter Tropfen . . .
- Fauna - mit den Wölfen heulen und den Ratten folgen
- Luft - mit steifen Brisen fangen wir gar nicht erst an
- Feuer - wirkungsvoll bei Kälte und Hitze
- Erde - wer denkt, das ist harmlos wurde noch nie von ihr verschluckt

Nach dem alten Glauben der [Gamschen](#) existieren 6 Götter. Diese sind genau den Elementen zugeordnet. Jeder Stamm hat normalerweise ein bestimmtes Element zu seinem Hauptgott bestimmt und huldigt ihm entsprechend. Wer also auf der Suche nach Sprüchen ist, die über das normale Können hinausgehen, sollte auf die Suche nach einem entsprechenden Stamm gehen und sich deren Gott verschreiben.

Vor jeder Beschwörung muß ein [Gebet](#) gesprochen werden. So erfährt der Erdheilige, wie groß die Unterstützung durch die Götter ist. An einer gewaltigen Naturkatastrophe, die ohne oder nur mit geringer Unterstützung durchgezogen wurde, kann der Verursacher schnell auch selber sterben - und das obwohl er von den direkten Auswirkungen selten betroffen ist.

Jedem, der sich der Erdheiligkeit verschreibt, haftet somit etwas heldenhaftes an: "Ach, der Ärmste ist für uns gestorben!" :)

Beschwörungen sind so konzipiert, daß sie träge und schwer durchführbar sind. Ihre Wirkung ist dafür die verheerendste, die man erreichen kann, denn von Ihr werden immer alle im betreffenden Gebiet befindlichen Wesen im vollen Umfang geschädigt (auch die eigenen Freunde). Wer einem Vulkanausbruch überlebt hat, wird sicher vorläufig niemanden mehr angreifen!

Hier eine Übersicht über alle möglichen Sprüche:

Element	Passiv Leicht	Passiv Mittel	Passiv Schwer	Aktiv Leicht	Aktiv Mittel	Aktiv Schwer
Flora	Krautwuchs	Heilkräuter	Lianenbrücke	Wuchern	Dornengrab	Kahlschlag
Wasser	Quelle	Eisbrücke	Umleiten	Überschwemmen	Sumpf	Eissturm
Fauna	Wache	Folgen	Suchen	Luftbeschwörung	Raubtiersammlung	Großwildjagd
Luft	Vermischen	Übersicht	Verwirrung	Sturm	Tornado	Unwetter
Feuer	Entzünden	Erwärmen	Trennen	Wüstensphäre	Zermürbung	Inferno
Erde	Tarnen	?	Spalten	Erdbeben	Geröllawine	Vulkanausbruch

Eine [ausführlichere Tabelle](#) mit allen Daten, geordnet nach Kategorien gibt es auch! [Können](#) spielt auch bei Beschwörungen eine wichtige Rolle. Die einzelnen Stufen muß man für jedes Element einzeln erreichen. Für den Anfang ist es also wichtig, daß wenn man Erdheiligkeit als Haupt[fähigkeit](#) besitzt, man zumindest 2 Punkte (Stufe 3) auf Flora legt. So sind alle Sprüche dieses Elementes aus den 6 Kategorien ohne Abzug die Würfel.

4.2.1. Beschwörungen Anwendungsroutine

Beschwörungen sind relativ träge. Das fängt schon damit an, daß die Prozedur über 2 [Runden](#) geht. Am Anfang ist immer das Gebet. Bestätigen die Götter die Bitte um Unterstützung, ist dies durch ein leichtes Beben der Erde zu verspüren. Das ist um so stärker, je mehr die Götter Hilfe zusagen. Leider wird dadurch auch die Umwelt informiert.

Eine weiterer Grund, sehr vorsichtig mit Beschwörungen umzugehen. Der Ablauf nun im Einzelnen

Handlung 1. Runde
1. Gebet sprechen

Beispiel
Ich bete für den Spruch Wuchern - MW 2,
4Würfe 3 Erfolge

Jeder Spruch hat einen speziellen Wert für das Gebet. Will man nach dem Gebet einen anderen Spruch machen, muß man in der nächsten Runde wieder mit dem Gebet anfangen. Die Anzahl der Würfel, die den erforderlichen Mindestwurf (MW) Erklärung: erreicht haben, stellen die Unterstützung dar, die die Götter gewähren. In diesem Falle ist die Unterstützung 3 schon recht gut. Da die Beispielperson nur 4 auf der Fähigkeit Erdheiligkeit hat, muß sie lange mit diesen einfachen Sprüchen vorlieb nehmen.

Handlung 2. Runde
2. Ich spreche Beschwörung auf Gebiet

Beispiel
Ein Waldstück mit 3 [Keilern](#)

In Runde 2 muß man nun entscheiden, ob man die Beschwörung durchführen Erklärung: will oder nicht. Wenn ja, legt man einen Punkt fest, der der Mittelpunkt der Beschwörung werden soll.

Handlung 2. Runde
3. Würfeln der Beschwörung

Beispiel
Bei MW=3 mit 4 Würfeln 2 Erfolge

Auch hier wird nach dem normalen [Mindestwurfprinzip](#) über Erfolg und Mißerfolg Erklärung: entschieden. Bei dem Beispiel wird davon ausgegangen, daß der entsprechende eine [Erfahrung](#) von 2 für das Element Flora hat und somit keinen Abzug auf seine Fähigkeit bekommt. Hat er das ganze Spiel über viele erfolgreiche Beschwörungen, kann der [Spielleiter](#) ihm ja mal eine Stufe gönnen.

Handlung 2. Runde
4. Ausführen der Handlung

Beispiel
Das Waldstück wird von einer dichten Dornenhecke überwuchert. Alle sich im Einzugsbereich befindlichen Personen und Wesen bekommen SP abgezogen.

Jeder Spruch hat spezifische Auswirkungen, die im einzelnen beschrieben sind. Beschwörungen führen lediglich zu natürlichen Dingen. Ein Wuchern im Meer oder ein Vulkanausbruch in der Wüste ist nicht möglich. Alle betroffenen Wesen haben die Möglichkeit, die Schadenspunkte zu minimieren und zwar durch Erklärung: [Rüstungen](#) und [Widerstandskraft](#). Jeder Spruch hat dafür eine Zahl MW Abwehr. Bei mehr als einen Erfolg wird der Schaden um Je 2 Punkte erhöht und umgekehrt auch abgezogen. Zusätzlich kann der [Spielleiter](#) entscheiden, ob durch einen guten Wurf der Effekt entsprechend länger anhält. Auch der Einzugsbereich ist eine Ermessenssache, die sich auch nach der Höhe des Erfolges richtet.

Handlung 2. Runde
5. Verrechnen der Spruchkosten

Beispiel
2 Erfolge - 3 Unterstützung = -1; der Eigenschaden von 4 kann also auf 2 gesenkt werden (je 2 pro Punkt);

Beschwörungen bezahlt man mit seinem Leben. Da es sich um geistigen Schaden handelt ist es auch nicht möglich, diesen durch Rüstungen zu senken. Wuchern ist der einfachste aktive Spruch überhaupt und deshalb der Schaden mit 2 auch nicht so hoch. Anders sieht es da bei starken Beschwörungen aus.

Erklärung: Versucht man einen Vulkanausbruch und hat nur 1 Unterstützung und 3 Erfolge, bekommt man ganze 18 Lebenspunkte abgezogen - da bleiben einem auch bei vormals guter Gesundheit nicht mehr viel. Auch wenn ein Spruch nicht gelingen sollte, wird der Schaden verrechnet. Zumindest kann dann eine gute Unterstützung über die Traurigkeit helfen. (Tja, die Götter können launisch sein)

Beschwörungen machen sicher den Eindruck ein ziemlich waghalsiges Unternehmen zu sein. Werden sie aber strategisch sinnvoll eingesetzt, kann man mit wenigen Gamschen ganze Heere in die Knie zwingen. Solange man auf Seiten des STURMES kämpft wird man von den verheerenden Auswirkungen der Elemente nur betroffen, wenn man zur falschen Zeit am falschen Ort ist - denn im betroffenen Gebiet werden keine Unterschiede zwischen Freund und Feind gemacht.

4.2.2. Beschwörungen- nach Kategorien geordnet

Für jedes der 6 Elemente gibt es je 3 passive und 3 aktive Beschwörungen. Je nach Grad und Schwere der Verwüstung muß der Beschwörer höhere Gläubigkeit haben und mehr einstecken. Da die Kunst der Steuerung der Elemente von den Göttern verliehen wurde, muß man sich darüber im Klaren sein, daß diese Fähigkeit vorsichtig eingesetzt werden sollte. Einen Verstoß gegen die Regeln der Götter und deren Willen, wird von Ihnen nur **einmal** geduldet!

Beschwörungen der Kategorie: **Passiv / Leicht**

Name	Element	Beschreibung	MW <u>Gebet</u>	MW Spruch	Eigen- schaden	MW Abwehr	Schaden
Krautwuchs	Flora	Läßt beliebige einfaches Kraut wachsen (Nahrung...)					
Quelle	Wasser	Läßt eine kleine Quelle mit Trinkwasser entstehen					
Wache	Fauna	Ruft kleine Tiere, die bei Gefahren Laut geben					
Vermischen	Luft	Läßt Spuren und Geruch verschwinden					
Entzünden	Feuer	Läßt eine kleine Flamme entstehen					
Tarnen	Erde	Ein kurzer Windstoß läßt alles unsichtbar unter Erde verschwinden					

Beschwörungen der Kategorie: **Passiv / Mittel**

Name	Element	Beschreibung
Heilkräuter	Flora	Läßt wichtige Kräuter (Heilkräuter, Giftpflanzen) wachsen
Eisbrücke	Wasser	Läßt Flüsse kurz gefrieren um Überquerung zu ermöglichen

Folgen	Fauna	Ruft mittelgroße Tiere, die Spuren lesen und Feinde verfolgen können
Übersicht	Luft	Klart die Luft auf, um Gegend besser sehen zu können
Erwärmen	Feuer	Erwärmt Gegenstände Personen und kleine Gebiete

Beschwörungen der Kategorie: **Passiv / Schwer**

Name	Element	Beschreibung
Lianenbrücke	Flora	Läßt Hindernisse überwuchern und macht sie somit begehbar
Umleiten	Wasser	Flußrichtung kann geändert werden Ruft Vögel, die in einem bestimmten Gebiet Feinde aufspüren können
Suchen	Fauna	Erzeugt Nebel, Sandsturm o. a. das den Gegnern die Sicht nimmt
Verwirrung	Luft	Erzeugt einen breiten Feuerstreifen, der Verfolgung verhindert
Trennen	Feuer	Läßt die Erde aufbrechen und einen breiten Spalt erzeugen
Spalten	Erde	

Beschwörungen der Kategorie: **Aktiv / Leicht**

Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Wuchern	Flora	Läßt Sträucher wachsen, die die Gegner bewegungsunfähig machen	2	3	4	5	8
Überschwemmen	Wasser	Erzeugt eine Überschwemmung, die leichten Schaden anrichtet	3	3	4	5	8
Luftbeschwörung	Fauna	Ruft Raubvögel, die die Feinde attackieren	3	3	4	5	9
Sturm	Luft	Erzeugt Sturm der mittelleichten Schaden anrichtet	4	4	5	6	9
Wüstensphäre	Feuer	Erhitzt die Luft so stark, daß sie die Gegner schwächt	4	4	6	6	10
Erdbeben	Erde	Führt zu einem leichten Beben	5	4	6	8	11

Beschwörungen der Kategorie: **Aktiv / Mittel**

Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen-schaden	MW Abwehr	Schaden
Dornengrab	Flora	Läßt Dornengestrüpp wachsen, daß schweren Schaden erzeugt	4	5	8	8	12
Sumpf	Wasser	Der Boden wird zu Sumpf und verschluckt fast alles	5	5	8	8	12
Raubtier-sammlung	Fauna	Ruft Raubtiere der Umgebung, die zum Angriff übergehen	5	5	8	8	13
Tornado	Luft	Der erzeugte Tornado richtet schweren Schaden an	5	6	9	8	14
Zermürbung	Feuer	Es wird so heiß, daß die Feinde extrem geschwächt werden	6	6	10	9	15
Gerölllawine	Erde	Eine Lawine entsteht, die sehr schweren Schaden anrichtet	6	6	11	9	16

Beschwörungen der Kategorie: **Aktiv / Schwer**

Name	Element	Beschreibung	MW Gebet	MW Spruch	Eigen- schaden	MW Abwehr	Schaden
Kahlschlag	Flora	Läßt Bäume wie Streichholzer knicken und die Feinde begraben	6	8	12	10	16
Eissturm	Wasser	Läßt die gesamte Umgebung erfrieren gering	8	8	12	10	17
Großwild- jagd	Fauna	Die größten Wesen der Umgebung versammeln sich zum Angriff	8	8	13	10	18
Unwetter	Luft	Vereinigt Sturm und Wasser zu verheerendem Gewitter	8	9	13	10	19
Inferno	Feuer	Läßt ein ganzes Gebiet niederbrennen - extrem schwerer Schaden	9	9	14	10	20
Vulkan- ausbruch	Erde	Läßt die Erde zu Lava werden – Überlebenschancen = extrem gering	9	10	15	11	21

Wie man die Werte der Tabelle benutzt, steht in der [Anwendungsroutine](#).
PS: Die Werte für die passiven Sprüche sind demnächst verfügbar!

4.3 Metaphysik

Sie ist die Kraft, die das Land geändert und gespalten hat. Die Möglichkeiten, die die Metaphysik dem Anwender bietet sind schier unbegrenzt - zumindest, wenn man sie geschickt zu nutzen weiß. Wer eine hohe Sphärenbindung besitzt verfügt über eine Art Allzweckwaffe im Nah- und Fernkampf, die auch außerhalb von kriegerischen Auseinandersetzungen in ihren Nutzungsmöglichkeiten unübertroffen ist. Metaphysik ist schnell, benötigt keine Vorbereitung und ist sehr leicht zu benutzen dafür aber extrem schwer zu kontrollieren!

Wer mit dieser Fähigkeit die ersten Schritte macht sollte also wissen, daß er am Anfang keine Freunde hat - wer geht schon gerne das Risiko ein, kurz vor dem Tod statt einer Heilung einen Blitzschlag zu bekommen.

Im "Buch der Metaphysik" war ein System beschrieben, daß den Anfang der Nutzung dieser Kraft darstellte. Mit diesem System waren schon sehr viele verschiedene Sprüche und ziemlich wirkungsvolle Zauber möglich. Trotz der Weiterentwicklung dieses Systems, der Entstehung von Sekten und neuen Nutzungsformen hat das alte Wissen seine Funktion als Standart beibehalten. Kein Schüler der Kraft der Sphären - egal in welche Richtung er sich einmal entwickelt - ist um das Lernen der alten Sprüche herumgekommen und jeder hat seine ersten Erfolge und Rückschläge mit dem [Grundsystem](#) erlebt.

Großer Beliebtheit erfreuen sich auch die beiden Hauptsekte der Krè und der Sàl. Sie bieten eine größere Spezialisierung auf dem Gebiet der defensiven (Sàl) und offensiven (Krè) Sprüche. Der Vorteil liegt in einer besseren Kontrollierbarkeit, der Nachteil in der Beschränkung auf eine der beiden Spruchformen.

Allgemein ist für jede Art der Metaphysik die Aufteilung gleich. Ein System besteht aus **4 Kategorien**, die jeweils **8 Sprüche** enthalten. Die Sprüche wiederum sind in **12 verschiedene Ausprägungsstufen** eingeteilt. Es soll aber auch schon erfolgreiche Versuche mit größeren Systemen gegeben haben. Für die 3 hier genannten ist jedoch die [Anwendungsroutine](#) die gleiche. Diese scheint zwar ziemlich kompliziert, ist aber doch recht einfach zu handhaben. Wichtig ist nur eine detaillierte Kenntnis des Systems.

[Können](#) spielt bei der Metaphysik nur eine untergeordnete Rolle. Abzug auf die Anzahl der Versuche gibt es nicht. Einzige Beschränkungen gibt es bei den Sekten, wo eine

Levelbegrenzung für Sprüche existiert. Erfahrung kann man trotzdem sammeln und zwar für jeden Spruch einzeln je 2 Punkte. Bei einem Punkt Erfahrung auf einen bestimmten Spruch findet dieser auch statt, wenn die Zahl des 8-er Würfels um 1 größer ist, bei zwei Punkten, auch wenn die Zahl 1 kleiner ist. Ein ausgewachsener Profi kann somit fast immer aus 3 Sprüchen wählen. Starten darf man mit höchstens einen Punkt pro Spruch.

4.31. Metaphysik- die Anwendungsroutine

Egal ob es sich um das [Grundsystem](#) oder die Sekte der [Krè](#) oder der [Sàl](#) handelt. Für alle gleich ist die Art, wie sie die Metaphysik anwenden. Vor allem für das Grundsystem ist es sehr typisch, daß selbst ein blutiger Anfänger mit etwas Glück den schwersten Spruch sprechen kann. Auf der anderen Seite ist es aber auch noch viel unberechenbarer. Aber getreu dem Motto: "Du sollst auch deine Feinde lieben" ist es natürlich kein Beinbruch, wenn die Seeschlange statt Eispeile eine Unsichtbarkeit, Verdopplung oder Lebensspende bekommt. Es soll auch schon Fälle gegeben haben, wo Sphärenwesen von ihren eigenen Freunden gemeuchelt wurden

Handlung	Beispiel
1. Blausalz lösen	Ich zerreiße 100 Blausalz zwischen meinen Händen
Erklärung:	Metaphysik verbraucht Blausalz. Daher ist dieses kostbar und zu einer Währung geworden. Genutzt werden kann es aber nur, wenn es zerrieben und vom Körper aufgenommen wird. Dann kann es allerdings nicht mehr als Währung benutzt werden. Nur Sphärenwesen haben die Möglichkeit, Blausalz über einen längeren Zeitraum zu speichern. Alle anderen Wesen verlieren eine tägliche Dosis von mindestens 25 BS.

Handlung	Beispiel
2. Ich spreche einen Spruch auf: Wesen/Gegenstand/Richtung	Die Seeschlange
Erklärung:	Wichtig bei Anwendung der Metaphysik ist, daß man immer als erstes sein Ziel wählt. Dieses darf dann bis zum Ende des Spruches mit all seinen Konsequenzen nicht mehr geändert werden. Die Möglichkeiten sind Wesen (also Personen und Kreaturen), Gegenstände und Richtungen.

Handlung	Beispiel
3. Würfeln mit den Magie - Würfeln	4 2 10 = Eispeile mit 8 Schadenspunkten

Für die Metaphysik wird nicht das normale Mindestwurfssystem benutzt. Sondern man braucht dazu 3 Extra - Würfeln: einen 4- Seiter, einen 8 - Seiter und einen 12 - Seiter. Jeder Würfel steht dabei für einen Spruchcode. Der 4er Würfel bestimmt die Kategorie, der 8er Würfel wiederum den Spruch und der 12er ist für die Auswirkung verantwortlich.
Gewürfelt wird sozusagen von unten nach oben. Also zuerst mit dem 4er, dann mit dem 8er und 12er. Die Anzahl der erlaubten Versuche richtet sich nach dem

Wert der Fähigkeit. Ein Spährenwesen Stufe 6 hat also **insgesamt** 6 Versuche. Das heißt, wer 4mal mit dem ersten Würfel probiert, hat für die anderen beiden nur noch je 1 Versuch. Es ist nicht möglich, im Nachhinein mit einem "tieferen" Würfel noch einmal zu würfeln. Die Entscheidung den Kategoriewürfel bei seiner Zahl zu belassen und zum Spruchwürfel zu wechseln ist unwiderruflich. Gleiches gilt für den Wechsel vom Spruch zum Auswirkungswürfel.

Es ist möglich, mit mehreren Würfel gleichzeitig zu würfeln, aber man darf dann nur noch den "höchsten" weiter benutzen. Dadurch wird die Nutzung der Metaphysik auch bei wenig Fähigkeitepunkten möglich. Jede Kategorie ist so konzipiert, daß sie mindestens einen Spruch enthält der das Gegenteil bewirken kann. So kann ein Funken - Spruch heilen, oder eine Lebensspende zum Angriff werden. Man sollte also die Wirkung aller Sprüche genau kennen um die Möglichkeiten der Metaphysik voll nutzen zu können.

Handlung	Beispiel
4. Ausführen der Handlung	Seeschlange wird von Eispileen getroffen, bekommt SP abgezogen, evtl. vereist Wasser kurz (Ermessen des Masters)

Jeder Spruch hat spezifische Auswirkungen, die im einzelnen beschrieben sind. Wichtig ist, daß man diese Wirkung kennt, vor allem auch bei unterschiedlichen Zielen, wie Richtung und Person (siehe Fliegendes Auge). Viele Handlungen werden von mehreren Sprüchen mit unterschiedlichen Verfahren ermöglicht. Phantasie ist also gefragt. Das letzte Wort hat wie immer der Spielleiter!

Handlung	Beispiel
5. Verrechnen der Spruchkosten	Der Spruch kostete 16 BS. Diese muß ich von den 100 gelösten BS abziehen.

Die Kosten eines Spruches ergeben sich aus der einfachen Addition aller Würfelwerte - also mindestens 3 und höchstens 24. Auch ein Spruch der verpufft verbraucht BS. Ist für einen Spruch nicht genug Blausalz gelöst, werden die übrigen Punkte von den Lebenspunkten abgezogen. Man kann sich also mit Metaphysik auch selber töten.

Trotz des scheinbaren Chaos, das diese Routine verursacht, ist die Metaphysik ab einem bestimmten Fähigkeitswert relativ zuverlässig. Pech und Glück kann man immer haben, aber wer sich dieser Fähigkeit verschreibt und mit 6 Punkten darauf in's Spiel geht hat meist mehr Erfolge als Mißerfolge und wird als Spezialist für die besonderen Fälle gern genommen. Bei wenig Punkten hilft nur üben, üben, üben - AUA, aber nicht an mir!

4.32. Metaphysik - das Grundsystem

Das Grundsystem ist die einfachste und abwechslungsreichste Möglichkeit, mit der Metaphysik umzugehen. Wer mehr Spezialisierung und bessere Kontrolle wünscht sollte es mit einer der beiden Sekten ([Sal](#) oder [Krè](#)) versuchen.

Nr. / Kategorie:	<u>Schutz und Heilung (1)</u>	<u>Mystik und Phänomene (2)</u>	<u>Verwandeln und Erschaffen (3)</u>	<u>Kampf und Tod (4)</u>	Nr.
1	Lebensspende	Entzünden	Salzgeist	Funken	1
2	Blaue Haut	Vereisen	Kiemen	Eispfeile	2
3	Blendung	Telepathie	Illusion	Feuerkugel	3
4	Kristallmauer	Telekinetik	Verwandlung	Blitzschlag	4
5	Elementarressistenz	Kraftentzug	Versklavte Seele	Heldentum	5
6	Schutzschild	Flugfähigkeit	Fliegendes Auge	Beherrschung	6
7	Auferstehung	Raumsprung	Unsichtbarkeit	Lavagrab	7
8	Spiegelreflex	Blaues Kristall	Verdopplung	Blauer Tod	8

Die Sprüche im einzelnen, geordnet nach Kategorien. k bezeichnet dabei immer eine Variable, die entsprechend dem Ausprägungswürfel unterschiedlich groß ist. Teilweise spielt auch die Variable a eine Rolle. Diese kann beliebig groß sein, muß aber zusammen mit k auf den entsprechenden Wert kommen. D.h. je größer a wird, um so kleiner wird k und umgekehrt.

"Gedacht für:" bezeichnet dabei die normalen Ziele, wobei die Unterscheidung in Freund und Feind sich danach richtet, ob Schaden entsteht oder Vorteile dadurch erlangt werden. Diese Zeile ist also nicht bindend, sondern soll beim Verständnis des Spruches helfen. Der Verweis Zufallsverteilung (vor allem beim Ziel "Richtung") bedeutet, daß die Punkte oder Effekte beliebig verteilt werden, also Würfel- oder Spielleiterentscheidung. Als Abkürzungen werden R. für Runden und Rg. für Richtung gebraucht.

Die Kategorien:

1. Schutz und Heilung

Name: **Lebensspende**

Nummer: **1 / 1**

Effekte bei Zielen:

Person: Sprecher übergibt k Lebenspunkte an Zielperson
 Gegenstand: Sprecher übergibt k Lebenspunkte zu belebbaren Gegenstand, ansonsten verpufft
 Spruch
 Richtung: Sprecher übergibt k Lebenspunkte an Personen des Zielraumes (Zufallsverteilung)

gedacht für: Person, belebbare Gegenstände und Richtung (alle befreundet, bei 1-4 auch Feinde)

k=

1:	-4 (Ziel gibt an Sprechenden)	5:	0 - Spruch verpufft	9:	3
2:	-3 (Ziel gibt an Sprechenden)	6:	0 - Spruch verpufft	10:	4
3:	-2 (Ziel gibt an Sprechenden)	7:	1	11:	5
4:	-1 (Ziel gibt an Sprechenden)	8:	2	12:	6

Name: **Blaue Haut**

Nummer: **1 / 2**

Effekte bei Zielen:

Person: umhüllt Ziel mit Schutzhaut, die k Treffer absorbiert und dann reißt
 Gegenstand: kein Effekt
 Richtung: umhüllt Personen im Zielbereich mit Schutzhaut (k zufällig verteilt)

gedacht für: Person und Richtung (beide Freund)

k=

1:	2	5:	10	9:	18
2:	4	6:	12	10:	20
3:	6	7:	14	11:	22
4:	8	8:	16	12:	24

Name: **Blendung**

Nummer: **1 / 3**

Effekte bei Zielen:

Person: blendet Zielperson für k Runden - Person kann nicht mehr angreifen
Gegenstand: bei spiegelnden Gegenständen Weiterleitung des Blendstrahls auf Person (vgl. Rg)
Richtung: Blendung von a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden

gedacht für: Person, spiegelnde Gegenstände und Richtung (alle Feind)

k=

1: 3 (Selbstblendung)	5: 0 – Spruch verpufft	9: 2 (bei Richtung a<3 und k+1)
2: 2 (Selbstblendung)	6: 0 – Spruch verpufft	10: 3 (bei Richtung a<3)
3: 1 (Selbstblendung)	7: 1 (bei Richtung a=1)	11: 3 (bei Richtung a<4 und k+1)
4: 0 - Spruch verpufft	8: 2 (bei Richtung a=1)	12: 4 (bei Richtung a<4)

Name: **Kristallmauer**

Nummer: **1 / 4**

Effekte bei Zielen:

Person: umgibt Zielperson mit undurchdringbarer Mauer für k Runden
Gegenstand: umgibt Ziel mit undurchdringbarer Mauer für k Runden
Richtung: umgibt a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden

gedacht für: Person, Gegenstand und Richtung (alle Freund zum Schutz, Feind zum Einsperren)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 3	9: 7
2: 0 - Spruch verpufft	6: 4	10: 8
3: 1	7: 5	11: 9
4: 2	8: 6	12: 10

Name: **Elementarresistenz**

Nummer: **1 / 5**

Effekte bei Zielen:

Person: macht Zielperson für bestimmte Art von Schaden unempfindlich
Gegenstand: macht Ziel für bestimmte Art von Schäden unempfindlich
Richtung: macht Personen und Gegenstände im Zielbereich unempfindlich (Zufallsverteilung)

gedacht für: Person, Gegenstand, Richtung (alle Freund)

Schadensquelle:

1: Wasser, Dauer: 5 R.	5: Feuer, Dauer: 5 Runden	9: Metaphysik, Dauer: 5 Runden
2: Wasser, Dauer: 10 R.	6: Feuer, Dauer: 10 Runden	10: Metaphysik, Dauer: 10 Runden
3: Luft, Dauer: 5 Runden	7: Erde, Dauer: 5 Runden	11: beliebig wählbar, Dauer: 5 R.
4: Luft, Dauer: 10 Runden	8: Erde, Dauer: 10 Runden	12: beliebig wählbar, Dauer: 10 R.

Name: **Schutzschild**

Nummer: **1 / 6**

Effekte bei Zielen:

Person: macht für k Runden unverwundbar
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: macht a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden unverwundbar (Zufallsverteilung)

gedacht für: Person und Richtung (beide Freund)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 1 (bei Richtung a<3 und k+1)	9: 1 (bei Richtung a<5 und k+1)
2: 0 - Spruch verpufft	6: 1 (bei Richtung a<3)	10: 1 (bei Richtung a<5)
3: 0 - Spruch verpufft	7: 1 (bei Richtung a<4 und k+1)	11: 1 (bei Richtung a<6 und k+1)
4: 1 (bei Richtung a=1)	8: 1 (bei Richtung a<4)	12: 1 (bei Richtung a<6)

Name: **Auferstehung**

Nummer: **1 / 7**

Effekte bei Zielen:

Person: gibt Ziel k Lebenspunkte (Obergrenze einhalten)
Gegenstand: gibt belebbaren Gegenständen k LP (Obergrenze einhalten)
Richtung: gibt Personen und belebbaren Gegenständen im Zielbereich k Lebenspunkte (Zufall)

gedacht für: Person, belebbare Gegenstände und Richtung (Freund)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 2	9: 6
2: 0 - Spruch verpufft	6: 3	10: 7
3: 0 - Spruch verpufft	7: 4	11: 8
4: 1	8: 5	12: 9

Name: **Spiegelreflex**

Nummer: **1 / 8**

Effekte bei Zielen:

Person: verhindert SP bei Sprecher und leitet bis zu k SP auf Ziel um (nach Angriff sprechen)

Gegenstand: verhindert Schaden bei Sprecher und leitet bis zu k Schadenpunkte auf Ziel um

Richtung: verhindert Schaden bei Sprecher und leitet bis zu k SP auf Zielbereich um (Zufall)

gedacht für: Person, Gegenstand, Richtung (Feind)

k=

1:	2	5:	10	9:	18
2:	4	6:	12	10:	20
3:	6	7:	14	11:	22
4:	8	8:	16	12:	24

2. Mystik und Phänomene

Name: **Entzünden**

Nummer: **2 / 1**

Effekte bei Zielen:

Person: entzündet Zielperson für k Runden - 5 Schadenspunkte pro Runde

Gegenstand: entzündet Gegenstand für k Runden (auch nicht brennbare!) - 3 SP bei Berührung

Richtung: entzündet brennbare und a nicht brennbare Gegenstände für k-a+1 Runden - 3 SP

gedacht für: Person (Feind) | Gegenstand (Freund, z.B. Waffe) und Richtung (Feind)

k bei Person = | k bei Gegenstand und Richtung =

1:	0 0 - Spruch verpufft	5:	0 - Spruch verpufft 3	9:	2 7
2:	0 0 - Spruch verpufft	6:	1 4	10:	2 8
3:	0 - Spruch verpufft 1	7:	1 5	11:	2 9
4:	0 - Spruch verpufft 2	8:	1 6	12:	3 10

Name: **Vereisen**

Nummer: **2 / 2**

Effekte bei Zielen:

Person: vereist Person (bewegungsunfähig) für k Runden - verursacht s Schaden pro Runde

Gegenstand: vereist Gegenstand für k Runden - 2 Schadenspunkte bei Berührung

Richtung: vereist vereisbare und a nicht vereisbare Gegenstände für k-a+1 Runden - 2 SP

gedacht für: Person (Feind) | Gegenstand (Freund, z.B. Waffe) und Richtung

k bei Person = | k bei Gegenstand und Richtung =

1:	0 0 - Spruch verpufft	5:	0, s=2 3	9:	2, s=0 7
2:	0 0 - Spruch verpufft	6:	1, s=0 4	10:	2, s=1 8
3:	0 - Spruch verpufft 1	7:	1, s=1 5	11:	2, s=2 9
4:	0, s=1 2	8:	1, s=2 6	12:	3, s=0 10

Name: **Telepathie**

Nummer: **2 / 3**

Effekte bei Zielen:

Person: liest Gedanken von Zielperson mit k Umfang

Gegenstand: kein Effekt

Richtung: liest k Gedanken im Zielbereich ohne Zuordnung zu Personen

gedacht für: Person und Richtung

k=

1:	4 (teilt Ziel Gedanken mit)	5:	0 - Spruch verpufft	9:	2
2:	3 (teilt Ziel Gedanken mit)	6:	0 - Spruch verpufft	10:	2
3:	2 (teilt Ziel Gedanken mit)	7:	1	11:	3
4:	1 (teilt Ziel Gedanken mit)	8:	1	12:	4

Name: **Telekinetik**

Nummer: **2 / 4**

Effekte bei Zielen:

Person: bewegt Ziel mit k Gewicht höchstens 25m, mindestens 5m
Gegenstand: bewegt Ziel mit k Gewicht höchstens 25m, mindestens 5 m
Richtung: kein Effekt

gedacht für: Person und Gegenstand

k=

1: 100 g	5: 30 kg	9: 70 kg
2: 1 kg	6: 40 kg	10: 80 kg
3: 10 kg	7: 50 kg	11: 90 kg
4: 20 kg	8: 60 kg	12: 100 kg

Name: **Kraftentzug**

Nummer: **2 / 5**

Effekte bei Zielen:

Person: Sprecher erhält bis zu k gelöstes * von Ziel oder auf dem Ziel liegenden Spruch (vgl. u.)
Gegenstand: entzieht auf dem Ziel lastenden Spruch k Energie (k > Energie => Spruch neutralisiert)
Richtung: Sprecher erhält bis zu k gelöstes Blausalz von Personen und Sprüchen im Zielbereich

gedacht für: Person | Gegenstand und Richtung

k bei Person = | k bei Gegenstand und Richtung =

1: -16 - 6 (Sprecher gibt an Ziel)	5: 12 3	9: 36 15
2: -12 - 3 (Sprecher gibt an Ziel)	6: 21 6	10: 42 18
3: -8 (Sprecher gibt) 0 - Spruch verpufft	7: 26 9	11: 53 21
4: -4 (Sprecher gibt) 0 - Spruch verpufft	8: 31 12	12: 67 24

Name: **Flugfähigkeit**

Nummer: **2 / 6**

Effekte bei Zielen:

Person: gibt Ziel für k Runden Flugfähigkeit (Zielperson kann Richtung selbst steuern)
Gegenstand: läßt Zielgegenstand für k Runden schweben (nicht lenkbar)
Richtung: gibt a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden Flugfähigkeit (jeder lenkt selbst)

gedacht für: Person (Freund), Gegenstand und Richtung (Freund)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 0 - Spruch verpufft	9: 4
2: 0 - Spruch verpufft	6: 1	10: 5
3: 0 - Spruch verpufft	7: 2	11: 6
4: 0 - Spruch verpufft	8: 3	12: 7

Name: **Raumsprung**

Nummer: **2 / 7**

Effekte bei Zielen:

Person: versetzt Zielperson an Ort mit k Entfernung (selbstlenkend, Ort muß sichtbar sein)
Gegenstand: versetzt Gegenstand an Ort mit k Entfernung (Sprecher bestimmt sichtbaren Ort)
Richtung: Sprecher wird k weit in entsprechende Richtung versetzt (max. bis Sichtweite)

gedacht für: Person (Freund), Gegenstand und Richtung

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 0 - Spruch verpufft	9: 37, 50 m
2: 0 - Spruch verpufft	6: 0 - Spruch verpufft	10: 50 m
3: 0 - Spruch verpufft	7: 12,50 m	11: 62,50 m
4: 0 - Spruch verpufft	8: 25 m	12: 75 m

Name: **Blaues Kristall**

Nummer: **2 / 8**

Effekte bei Zielen:

Person: Sprecher erhält k Informationen über Vergangenheit und Zukunft der Zielperson
Gegenstand: Sprecher erhält k Informationen über die Geschichte des Zielgegenstandes
Richtung: Sprecher sieht die derzeitigen Geschehnisse im Zielbereich mit k Details in einer Kugel

gedacht für: Person, Gegenstand und Richtung

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 2	9: 4
2: 1	6: 3	10: 5
3: 1	7: 3	11: 5
4: 2	8: 4	12: 6

3 Verwandeln und Erschaffen

Name: **Salzgeist**

Nummer: **3/ 1**

Effekte bei Zielen:

Person: erschafft Geist mit Stärke $k-a+1$ für a Runden, der durch Zielperson gesteuert wird
 Gegenstand: kein Effekt
 Richtung: erschafft Geist mit Stärke $k-a$ für a Runden am Zielort, Steuerung übernimmt der Sprecher

gedacht für: Person (Freund) und Richtung
 (Stärke, Geschicklichkeit und Widerstand) + Runden =

1: 1 - Spruch verpufft	5: 3	9: 5
2: 1 - Spruch verpufft	6: 3, Schaden + 1	10: 5, Schaden + 1
3: 2	7: 4	11: 6
4: 2, Schaden + 1	8: 4, Schaden + 1	12: 7

Name: **Kiemen**

Nummer: **3/ 2**

Effekte bei Zielen:

Person: ermöglicht Zielperson das Atmen im Wasser für k Runden
 Gegenstand: kein Effekt
 Richtung: zufällige Verteilung von k auf Personen im Zielbereich

gedacht für: Person und Richtung (beide Freund)

$k=$

1: 1	5: 5	9: 9
2: 2	6: 6	10: 10
3: 3	7: 7	11: 11
4: 4	8: 8	12: 12

Name: **Illusion**

Nummer: **3/ 3**

Effekte bei Zielen:

Person: erschafft Gegenstand für k Runden, dessen Besitzer die Zielperson ist (bis max. Klasse 5)
 Gegenstand: verändert Gegenstand um a Klassen für $k-a$ Runden (a wird individuell festgelegt)
 Richtung: kein Effekt

gedacht für: Person | Gegenstand

k für Person = | k für Gegenstand =

1: 0 1 - Spruch verpufft	5: 2 5	9: 4 9
2: 1 2	6: 3 6	10: 5 10
3: 1 3	7: 3 7	11: 5 11
4: 2 4	8: 4 8	12: 6 12

Name: **Verwandlung**

Nummer: **3/ 4**

Effekte bei Zielen:

Person: verwandelt Person um a Stufen für $k-a$ Runden, k = Ergebnis des 12er Würfels
 Gegenstand: verwandelt Gegenstand in Wesen mit a Stufen für $k-a$ Runden, k = 12er Würfel
 Richtung: verwandelt zufällig im Zielbereich Gegenstand oder Person in Wesen, (wie oben)

gedacht für: Person, Gegenstand und Richtung

Stufen von $a=$ (vom Sprecher wählbar ob positiv oder negativ)

1: ein Wert +1 / -1	5: zwei Werte +2 / zwei Werte -2	9: drei Werte +3 / alle Werte außer Widerstand -5
2: zwei Werte +1 / -1	6: drei Werte +3 / drei Werte -2	10: drei Werte +4 / Kaninchen
3: drei Werte +1 / -1	7: alle Werte +2 / alle Werte -2	11: drei Werte +5 / weise Maus
4: alle Werte +1 / -1	8: zwei Werte +3 / drei Werte -3	

Name: **Versklavte Seele**

Nummer: **3/ 5**

Effekte bei Zielen:

Person: besitzt Person den Fetisch eines Toten, ersteht dieser für k R, danach ist Seele frei
Gegenstand: ist Zielgegenstand Fetisch einer versklavten Seele, ersteht Toter einmalig für k Runden
Richtung: kein Effekt

gedacht für: Person (Besitzer eines Fetisch) und Gegenstand (Fetisch eines getöteten Gegners)

k=

1:	1	5:	5	9:	9
2:	2	6:	6	10:	10
3:	3	7:	7	11:	11
4:	4	8:	8	12:	12

Name: **Fliegendes Auge**

Nummer: **3/ 6**

Effekte bei Zielen:

Person: erschafft fliegendes Auge, das von Zielperson gesteuert wird und k - m weit fliegt
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: erschafft fliegendes Auge, mit dem der Sprecher das Zielgebiet (k - m) erkunden kann

gedacht für: Person (Freund) und Richtung

k=

1:	0 - Spruch verpufft	5:	30	9:	70
2:	0 - Spruch verpufft	6:	40	10:	80
3:	10	7:	50	11:	90
4:	20	8:	60	12:	100

Name: **Unsichtbarkeit**

Nummer: **3/ 7**

Effekte bei Zielen:

Person: macht Zielperson für k Runden unsichtbar
Gegenstand: macht Ziel für k Runden unsichtbar
Richtung: macht a Personen im Zielbereich für k-a+1 Runden unsichtbar (siehe Rg.)

gedacht für: Person (Freund), Gegenstand und Richtung (Freund)

k=

1:	0 - Spruch verpufft	5:	0 - Spruch verpufft	9:	2 (bei Rg., a>2, dann k+1)
2:	0 - Spruch verpufft	6:	1	10:	3
3:	0 - Spruch verpufft	7:	1 (bei Rg. wenn a>1, dann k+1)	11:	3 (bei Rg., a>2, dann k+1)
4:	0 - Spruch verpufft	8:	2	12:	4

Name: **Verdopplung**

Nummer: **3/ 8**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson wird für k Runden vollständig verdoppelt, Steuerung durch Zielperson
Gegenstand: Zielgegenstand wird für k Runden mit allen Eigenschaften verdoppelt
Richtung: verdoppelt für k Runden Person und/oder Gegenstand im Zielbereich (Zufall)

gedacht für: Person und Gegenstand (beide Freund) - Richtung unberechenbar

k=

1:	0 - Spruch verpufft	5:	1	9:	3
2:	0 - Spruch verpufft	6:	2	10:	4
3:	0 - Spruch verpufft	7:	2	11:	4
4:	1	8:	3	12:	5

4. Kampf und Tod

Name: **Funken**

Nummer: **4 / 1**

Effekte bei Zielen:

Person: verletzt Zielperson mit metaphysischen Funken, die k Schadenspunkte anrichten
Gegenstand: lädt magiefähigen Gegenstand metaphysisch auf - kann k SP abgeben (max. 3 pro R)
Richtung: richtet im Zielbereich k Schadenspunkte an, die zufällig verteilt werden

gedacht für: Person und Richtung (beide Feind) | magiefähiger Gegenstand (Freund)

k bei Person und Richtung = | k bei Gegenstand =

1: -3 (Ziel erhält 3 LP) 0 - verpufft	5: 0 - Spruch verpufft 3	9: 3 7
2: -2 (Ziel erhält 2 LP) 0 - verpufft	6: 0 - Spruch verpufft 4	10: 4 8
3: -1 (Ziel erhält 1 LP) 1	7: 1 5	11: 5 9
4: 0 - Spruch verpufft 2	8: 2 6	12: 6 10

Name: **Eispeile**

Nummer: **4 / 2**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson wird durch Eishagel getroffen und mit k Schadenspunkten verletzt
Gegenstand: verzaubert magiefähige Wurfwaffe, die k Schadenspunkte anrichtet - max. 5 / Runde
Richtung: erzeugt Eispeile im Zielbereich die k SP anrichtet, die zufällig verteilt werden

gedacht für: Person und Richtung (beide Feind) | magiefähige Wurfwaffe (Freund)

k bei Person und Richtung = | k bei Gegenstand =

1: 0 - Spruch verpufft 1	5: 3 5	9: 7 9
2: 0 - Spruch verpufft 2	6: 4 6	10: 8 10
3: 1 3	7: 5 7	11: 9 11
4: 2 4	8: 6 8	12: 10 12

Name: **Feuerkugel**

Nummer: **4 / 3**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson wird von Feuerkugel getroffen, die k Schadenspunkte anrichtet
Gegenstand: brennbarer Gegenstand wird entzündet (Schaden siehe 2 / 1 Entzünden)
Richtung: Feuerkugel fliegt in Zielbereich und trifft zufällig Person oder Gegenstand - SP < k

gedacht für: Person und Richtung (beide Feind), Gegenstand

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 1	9: 5
2: 0 - Spruch verpufft	6: 2	10: 6
3: 0 - Spruch verpufft	7: 3	11: 8
4: 0 - Spruch verpufft	8: 4	12: 10

Name: **Blitzschlag**

Nummer: **4 / 4**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson wird k Runden von Blitz getroffen, der 5 Schadenspunkte anrichtet
Gegenstand: magiefähiger Gegenstand wird aufgeladen und kann k Blitze mit 5 SP abgeben (1x pro R.)
Richtung: im Zielbereich werden k Personen von Blitz mit Stärke 5 getroffen

gedacht für: Person, Richtung (Feind) und Gegenstand (Freund)

k=

1: 1	5: 2	9: 3
2: 1	6: 2	10: 4
3: 1	7: 3	11: 4
4: 2	8: 3	12: 4

Name: **Heldentum**

Nummer: **4 / 5**

Effekte bei Zielen:

Person: Zielperson verändert sich - nach Ende des Effektes richtet der Zauber 3 SP an
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: Effekt kann bei einer Person im Zielbereich auftreten (Zufall)

gedacht für: Person (Freund, bei 1-3 auch Feind)

Veränderung:

1: 25% der Stärke für 4 Runden	5: kein Effekt - verpufft	9: +75% der Stärke für 4 Runden
2: 50% der Stärke für 4 Runden	6: kein Effekt - Spruch verpufft	10: Person kann 2x handeln pro R. (für 4 R.)
3: 75% der Stärke für 4 Runden	7: +25% der Stärke für 4 R.	11: Person kann 3x handeln pro R. (für 4 R.)
4: kein Effekt - Spruch verpufft	8: +50% der Stärke für 4 R.	12: +100% der Stärke für 4 Runden

Name: **Beherrschung**

Nummer: **4 / 6**

Effekte bei Zielen:

Person: Sprecher kann Zielperson steuern und max. k SP pro R. zufügen, aber Person nicht töten
Gegenstand: Sprecher hat für k Runden Gewalt über einen Gegenstand (max. 100m Entfernung)
Richtung: kein Effekt

gedacht für: Person (Feind) | Gegenstand

k bei Person = | k bei Gegenstand =

1: 0 0 - Spruch verpufft	5: 1 (max. 1 Runde) 1	9: 3 (max. 3 Runden) 3
2: 0 0 - Spruch verpufft	6: 2 (max. 1 Runde) 2	10: 3 (max. 4 Runden) 3
3: 0 - Spruch verpufft 1	7: 2 (max. 2 Runden) 2	11: 3 (max. 5 Runden) 3
4: 0 - Spruch verpufft 1	8: 2 (max. 3 Runden) 2	12: 4 (max. 5 Runden) 4

Name: **Lavagrab**

Nummer: **4 / 7**

Effekte bei Zielen:

Person: umhüllt Person für k Runden mit Lavahülle (Zielperson immun) - bei Berührung 6 SP
Gegenstand: umhüllt Gegenstand für k Runden mit Lavahülle, die bei Berührung 6 SP zufügt
Richtung: verwandelt Boden im Zielbereich für k Runden in Lava, die bei Berührung 8 SP zufügt

gedacht für: Person (Freund), Gegenstand und Richtung (beide Feind)

k=

1: 0 - Spruch verpufft	5: 1	9: 3
2: 0 - Spruch verpufft	6: 2	10: 4
3: 0 - Spruch verpufft	7: 2	11: 4
4: 1	8: 3	12: 5

Name: **Blauer Tod**

Nummer: **4 / 8**

Effekte bei Zielen:

Person: fügt Person k Schadenspunkte zu
Gegenstand: kein Effekt
Richtung: fügt Personen im Zielbereich insgesamt k Schadenspunkte zu (Zufallsverteilung)

gedacht für: Person und Richtung (beide Feind)

k=

1: -8 (Zufallsverteilung unter allen Wesen)	5: 0 - Spruch verpufft	9: 8
2: -6 (Zufallsverteilung unter allen Wesen)	6: 2	10: 10
3: -4 (Zufallsverteilung unter allen Wesen)	7: 4	11: 12
4: -2 (Zufallsverteilung unter allen Wesen)	8: 6	12: 14

4.4. Geschicklichkeit

Darunter wird alles verstanden, was primär Gewandtheit, Fingerfertigkeit oder scharfe Sinne erfordert. Das ist vor allem:

Umgang mit [Fernwaffen](#)

Alle Arten von unnormaler Fortbewegung (Klettern, Kriechen . . .)

Schnelligkeit - zum Beispiel beim Ausweichen vor Fernwaffen

Diebstahl

Fährtensuchen, Fallen entschärfen und Tarnen

sowie die Wahrnehmung (Es ist auch möglich, Wahrnehmung als extra Fähigkeit einzuführen)

Ein Katzenmensch als Krönung der Geschicklichkeit ist damit ein echter Alleskönner und darf eigentlich keiner Expedition fehlen!

Wie effizient man alleine mit Geschicklichkeit sein kann, mußten schon viele Abenteurer schmerzlich erfahren. Oft treiben sich in den dichten Wäldern und im [Dschungel](#) [Fledderer](#) rum. So bezeichnet man [Katzenmenschen](#), die einzeln Reisende überfallen und sich bei den Toten dann nach Herzenslust bedienen. Mit einem großen Können in Geschicklichkeit und einer guten Fernwaffe können sie selbst einem größeren Trupp schwer zusetzen. Der Schwachpunkt ist aber der Nahkampf. Ein Katzenmensch in einer Ebene ist verloren, wie ein Fisch in der Wüste.

Möglichkeiten für Erfahrungspunkte / [Könnenstufen](#)

Waffengruppen:

Bogenwaffen

Scharfe Wurfwaffen

Stumpfe Wurfwaffen

Präzisionswaffen

Wahrnehmung

Hören

Sehen

Schmecken

Tasten

Riechen

Bewegung

Fliehen

Verstecken

Schleichen

Verfolgen

Abschütteln

Klettern

Kriechen

Weitspringen

Hochspringen

Schwimmen

Balancieren

Spezialfähigkeiten

Stehlen

Fallen legen

Fallen entschärfen

Spuren lesen -

verwischen

Tarnen

usw. . . .

4.5. Stärke

Kräftige Charaktere kümmern sich wenig um Strategie und sinnvolle Kriegsführung. Sie sind "Haudrauf Typen". Allerdings können sie es sich auch leisten. Wer einem erwachsenen Helon gegenübersteht, der zudem noch 4 Arme zum Zuschlagen hat, sollte sich seine Witze genauer als sonst überlegen.

Was unter Kraft verstanden wird, muß sicher nicht detailliert werden. Gebraucht wird sie für

den Nahkampf (sieh dazu [Nahkampfwaffen](#))

das Festhalten von Leuten, das Fällen von Bäumen und sämtlichen anderen körperlichen Anstrengungen, die nichts mit [Geschicklichkeit](#) zu tun haben und allem, wo man auch mit Denken nicht mehr weiter kommt.

Einen Kämpfer bekommt man nur klein, wenn man es schafft, sich von ihm fern zu halten und gleichzeitig zu attackieren. Umgekehrt sollte der Krieger versuchen, seine Gegner nicht aus dem direkten Schlagbereich zu lassen.

Alle Handlungen die über Stärke durchgeführt werden, funktionieren nach dem einfachen [Mindestwurfprinzip](#). Das heißt der Spielleiter legt fest, welchen Wurf man benötigt, um eine Tür einzutreten und das schafft man dann mit seinen Stärke - Würfeln oder eben nicht.

[Nahkampfwaffen](#) haben eine ähnlich leichte Routine. Näheres dazu auf der entsprechenden Seite.

[Können](#) muß man bei den verschiedenen Waffentypen besitzen. Außerdem kann man Punkte auf Handlungen verteilen, die über das einfache Zuschlagen und Eintreten hinausreichen z.B. Armdrücken.

Möglichkeiten für Erfahrungspunkte / [Könnenstufen](#)

Waffengruppen:

Klingenwaffen

Schwerter

Äxte

Fechtwaffen

Stabwaffen

komplizierte Handlungsabläufe

Armdrücken

Ringkampf

usw. . . .

Stärke ist somit eine die einfachste der komplexen Fähigkeiten, aber ganz ohne geht es eben auch nicht.

4.6. Sonstige Fähigkeiten

Neben den 5 Hauptfähigkeiten, gibt es noch 3 weitere wichtige Werte. Sie sind vor allem für freie Handlungen nötig. Ihnen kommt zwar nicht der Status einer eigenen Handlungsgruppe zu, doch sollte ihre Bedeutung nicht unterschätzt werden.

Wichtig sind noch: Widerstandskraft - wichtig für Verteidigung
Willenskraft - wichtig für Abwehr von Charisma
Charisma - wichtig für Verhandlungen

Widerstandskraft:

Bestimmt, wie stark man Schaden verkraftet. Je höher dieser Wert ist, desto weniger Schaden nimmt man. Gewürfelt wird nach dem üblichen System des [Mindestwurfes](#).

Willenskraft:

Bestimmt, wie gut man gegen Angriffe auf den Geist widerstehen kann. Braucht man vor allem zur Abwehr von Charisma und teilweise Wissenfähigkeiten (wie Hypnose) oder Metaphysik (wie [Beherrschung](#)).

Charisma:

Gespräche oder "Unterhaltungen" mit Gefangenen. Bei zwei sich gegenüberstehenden Feinden bestimmt auch ein einfacher Wurf auf Charisma (d.h. jeder nimmt soviel Würfel, wie er Charisma hat und der mit der höchsten Zahl gewinnt) wer den ersten Schlag machen darf. Können ist vor allem dann wichtig, wenn man für etwas mehr braucht, als nur gutes Aussehen.

Möglichkeiten für Erfahrungspunkte / Könnenstufen

Verhandeln
Verführen
Diplomatie
Feilschen
Einschüchtern
Vertreiben
usw. . . .

5 Die Gilden

Nach der schrecklichen Zeit des großen Bürgerkrieges scheinen fast vergessene Traditionen langsam wieder aufzuleben und an Bedeutung zu gewinnen. So ist in den letzten Jahren vermehrt das Neuaufleben der alten Gilden zu beobachten. Gilden gewähren ihren Mitgliedern gewisse Vorteile, gelten als eingeschworene Gemeinschaft und Hüter von Geheimnissen. Als Erkennungszeichen dienen Waffen, Ausrüstungsgegenstände, Kleidung oder Verhaltensweisen. Die am weitesten verbreiteten Gilden sind die:

<u>Waffenbruderschaft der Berserker</u>	allg.: neue Waffen (Totmacher, Schädelspalter...) rel. niedriger Mindestwurf, viel Schaden Anfang: Totmacher (5/12/6, 2hä, 1R, Kategorie: Berserkerwaffen) + Ausbildung (-1)
Waffenbruderschaft der Buchhüter	allg.: spezielle Rüstungen (+Ch. -SP), eigene Waffen Anfang: Gardewams (50T, +3 Ch. -3SP) +Wappenring
Assasinen	allg.: anschleichen, leises Töten, besseres Hören, Rüstung umgehen, eigene Waffen (alle auf Geschick - auch Nahkampf) ->Karndolch 10/16/14 Anfang: schwarzer Mantel (-1 SP, 20T), Ring m. Giftstachel (1*10Sp), Khat (6/8/8), Assasienwaffe (nur 5 -20m) + Ausbildung (-1)
Diebe	allg.: Diebstahl & Schlösser knacken mgl., Leute kaltstellen, anschleichen Anfang: Taschendiebstahl mgl., Dietrichbund, anschleichen +1, flüchten +2
Schmiede	allg.: Waffen herstellen & schärfen, Rüstungen & Schilder reparieren Anfang: Schmiedehammer (5/8/6, 2hä, 1R, Stabwaffen), Wetzstein, Lederrüstung reparieren mgl. (mit Nadel, Faden & Leder), schärfen mgl.
Gaukler	allg.: verhandeln, Messerwerfen, jonglieren, musizieren, Würfeltricks, hellsehen Anfang: Würfel (+Tricks), Messerwerfen (+1), jonglieren, musizieren, Flöte, verhandeln (+1)
<u>Forscher</u>	allg.: mehr Wissen (auch über normale Systeme hinaus), neues Wissensgebiet Metaphysik (ermöglicht einfache Sprüche), mehr KP Anfang: +2KP, in einem Wissensgebiet eine Stufe besser (bei gleichen Level), +1 Fähigkeit bei Wissen bzw. Metaphysik: Fliegendes Auge od. Entzünden (Wirkung 1x würfelbar, Kosten 4fach & 4KP), +Buch & Stifte, +Ring der Akademie
Waldläufer	allg.: besser Pfl. finden & bestimmen, tarnen, mit Tier (Wolf/Hirsch/Falke) reden, anschleichen, Tierstimmen imitieren, meditativer Kampf, eigene Waffen (Blutstab

4/8/5 + Holzschildfunktion, 2hä)

Anfang: Pfl. suche/ -bestimmung (+1), Tierstimmen imitieren, Waldmantel (-1SP, tarnen +3, 20T)

[Sekte der Sä](#)

Eine Splittergruppe der Metaphysiker, die sich vor allem defensiven Sprüchen widmet;

spezielles System, geregelt nach Erfahrungsstufen, Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände

[Sekte der Krè](#)

Eine Splittergruppe der Metaphysiker, die sich vor allem offensiven Sprüchen widmet;

spezielles System, geregelt nach Erfahrungsstufen, Zusätzliche Ausrüstungsgegenstände

51. Die Gilde der Berserker

Fähigkeiten: - der MW Abwehr von **Axtwaffen** bei Gegnern wird erhöht, wenn der Berserker eine Axtwaffe führt (MW Abwehr +1)

- der MW Abwehr von **Stabwaffen** bei Gegnern wird erhöht, wenn der Berserker eine Stabwaffe führt (MW Abwehr +1)

- Steigerung des Willens: 1SP: Wil +1, 3SP: Wil +2, 6SP: Wil +3

- "Schrei des Entsetzens" (Gegner können in einem bestimmten Radius in der folgenden Runde nicht angreifen, -6KP, nur einmal pro Kampf)

Items: - großer Waffengurt (bietet 16G = 8T) Preis: 300BS

- Masken (Der Gegner verliert pro Runde x KP, keine Schwachstellen mehr im Gesicht) MW Abwehr: (Wil) 6: x-1 9: x-2 12: x-3 Preis: 900BS

- "Horn des Ekels" (1R, Wille und Widerstand von Gegnern runtersetzen, auf Stärke Würfeln) 6 -1, bei einem Gegner 9 -1, bei zwei Gegnern 12 -1, bei vier Gegnern Preis: 1000BS, nimmt 1/2 T

- Armschiene (benötigt keine freie Hand), MW 6 -> MW Abwehr -1, 30Treffer) Preis: 1000BS

Waffen: - Totmacher (2hä) 1R/8G 5 12 6 (Berserkerw.)

- Drüberbrater 6G 4 8 4 800BS MW Schärpen -2 (Berserkerw.)

- Rippenhauer 5 11 5 1000BS Schilder spalten (Holz: MW 8, Eisen: MW 12, kein ausgeteilter Kampfschaden in der Runde)

- Kieferknacker (2hä) 1R/12G 6 14 8 1400BS Waffen zerstören (MW Abwehr der Waffe +3, kein ausgeteilter Kampfschaden in der Runde)

Stufen: I Totmacher, Berserkerwaffen Ausbildung -1

II Drüberbrater, großer Waffengurt

III "blutrünstige Fresse" (Maske, x=2)

IV MW Abwehr Stabwaffen bei Gegnern +1

V Willenssteigerung, Armschiene

VI "mordlustige Fratze" (Maske, x=3), MW Abwehr Axtwaffen bei Gegnern +1

VII Horn des Ekels, Rippenhauer

VIII Schrei des Entsetzens

IX Kieferknacker

52. Die Gilde der Forscher

allg.:	mehr Wissen (auch über normale Systeme hinaus), neues Wissensgebiet: Metaphysik (ermöglicht einfache Sprüche), mehr KP																																						
Anfang:	+2KP, in einem Wissensgebiet eine Stufe besser (bei gleichen Level) und 1 Fähigkeit bei Wissen oder Metaphysik: Fliegendes Auge od. Entzünden (Wirkung 1x würfelbar, Kosten 4fach & 4KP), +Buch & Stifte, +Ring der Akademie																																						
Spezielles Wissen:	Tierkunde: Fauna	6	erkennen wie tierreich diese Gegend ist																																				
		8	welche Tiere kommen hier vor																																				
		10	halten sich Tiere in der Nähe auf/ Welche?																																				
(von Meistern oder aus Büchern erlernbar)	Pflanzenkunde: Pilze suchen benötigt Buch über Pilze, kann in Schritten erlernt werden, d.h. Suche in verschiedenen Gefilden, -4KP	Steppe: Wald: Gebirge: Sumpf:	<ul style="list-style-type: none"> - Staubmorchel (paralysiert Gegner für 1R, bei Berührung allg.) - Sandröhrling (sehen +2 für 1d, essen) - Waldnepfe (riechen +2 für 1d, essen) - Moospfifferling (unterdrückt Hunger 1d, d.h. keine Schadenspunkte, essen) - Steinritterling (hören +2 für 1d, essen) - Granitkopf (unterdrückt Durst 1d, d.h. keine Schadenspunkte, essen) - Moosmilchling (tasten +2 für 1d, essen) - Moortäubling (unterdrückt Neurosen für 2d, essen) 																																				
	Menschenkunde: Doku- mente fälschen	benötigt Stift und Papier	- z.B. Karten, Fahrscheine, Durchsuchungsbefehle, Zugangsberechtigungen einfache Dokumente (Kartei Fahrscheine o.ä.) MW 9, -5KP Dokumente mit Siegel o.ä. (Zugangsberechtigungen, Durchsuchungsbefehl MW 12, -8KP																																				
	Alchimie: Rosten:	benötigt Mörser, Eisen und Wasser, -6KP, 1R	Die Waffen des Gegners werden dauerhaft stumpf, wenn sie auf die Rostmischung treffen, es können nur Schilde o.ä. damit behandelt werden)																																				
	Optik und Akustik: Blenden	benötigt Linse und Spiegel, -8KP, 1R	mit Hilfe einer Linse kann ein Gegner im Kampf geblendet werden, so dass er für 3R nicht sehen kann (funktioniert nur bei Tag und Sonnenschein) MW 10																																				
	Mechanik: Runenkunde	(benötigt Hammer, Meißel und Steine[1T], -5KP) Kann von Sphärenwesen ausgeführte Sprüche in Runen bannen, dadurch wird eine "Vorbereitung" von Sprüchen im Vorfeld möglich	<table border="0"> <tr> <td>Stufe:</td> <td>MW</td> <td>benötigte Zeit:</td> <td>zusätzliche Kosten: (BS, nur bei Erfolg)</td> </tr> <tr> <td>I</td> <td>4</td> <td>1h</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>II</td> <td>5</td> <td>1h</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>III</td> <td>6</td> <td>2h</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>IV</td> <td>8</td> <td>2h</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>V</td> <td>9</td> <td>2h</td> <td>20</td> </tr> <tr> <td>VI</td> <td>10</td> <td>4h</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>VII</td> <td>11</td> <td>4h</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>VIII</td> <td>12</td> <td>4h</td> <td>50</td> </tr> </table>	Stufe:	MW	benötigte Zeit:	zusätzliche Kosten: (BS, nur bei Erfolg)	I	4	1h	20	II	5	1h	25	III	6	2h	30	IV	8	2h	25	V	9	2h	20	VI	10	4h	15	VII	11	4h	10	VIII	12	4h	50
Stufe:	MW	benötigte Zeit:	zusätzliche Kosten: (BS, nur bei Erfolg)																																				
I	4	1h	20																																				
II	5	1h	25																																				
III	6	2h	30																																				
IV	8	2h	25																																				
V	9	2h	20																																				
VI	10	4h	15																																				
VII	11	4h	10																																				
VIII	12	4h	50																																				

Survival:	Insekten-	(benötigt	6	12h	1 Portion
	schutz	Mörser, und	8	24h	1 Portion
		Passionsblume,	10	24h	2 Portionen
		-4KP)	12	48h	2 Portionen

Akademi-	von	Diplom	+2KP
kerwürden	Meistern	Magister	+2KP
	verliehen	Doktor	+2KP
		Professor	+2KP

53 Die Metaphysiker - Sekte der Krè

Es hat nicht lange gedauert, da stellten sich bei der Erforschung der Metaphysik die ersten Erfolge ein. Als eine der ersten Untergruppen entstanden die Krè und die [Sai](#). Erstere sind offensiv ausgerichtet und verfügen über fast alle Sprüche, die man für einen erfolgreichen Angriff braucht. Man erkennt man sie an ihrem rotschimmernden Mantel. Krè haben vor allem auf Seiten der Blauen Armee einen sehr guten Ruf als erfolgreiche Krieger. Als Sektenmitglied hat man die folgende Vorteile und Zeichen.

- 1.Stufe: roter Mantel (-1 SP, -3BS/Tr, +1will), Stab
- 2.Stufe: Stab wird zu Schutzschild (MW 5 -> -1SP): Wil = Wid
- 3.Stufe: roter Mantel mit braunem Saum (-1 SP, -4BS/Tr, +1Ch, +1 Wil)
- 4.Stufe: Mantel verbreitet in 5m Umkreis Angst und Schrecken: mit Cha MW 6, Stä aller Gegner im Umkreis -1
- 5.Stufe: gelber Saum (Mantel macht 1/2 resistent gegen bestimmten Spruch)
- 6.Stufe: Halbkarnamulett (wie Halbkarnring)

weiterhin: Schutzring: einmalige Benutzung -> Träger erhält Schutzhaut mit 15Tr)
Das Oktagramm der Krè ist eine Erweiterung des [Grundsystems](#). Folgende Sprüche stehen zu Verfügung:

Nr. / Kategorie:	A	B	C	D	Nr.
1 ab Lvl 1	Eispfeile	Schwinger	Kraftentzug	Kristallmauer	1
2 ab Lvl 2	Feuerkugel	Blitzschlag	Fliegendes Auge	Auferstehung	2
3 ab Lvl 3	Lavagrab	Totentanz	Flugfähigkeit	Blaues Kristall	3
4 ab Lvl 4	Blauer Tod	Eisenregen	Unsichtbarkeit	Blaue Haut	4
5 ab Lvl 5	Lavastrahl	Vereisen	Telepathie	Übelkeit	5
6 ab Lvl 7	Eiserne Härte	Eiselementar	Heldentum	Irrer Wille	6
7 ab Lvl 9	Giftbiss	Feuerelementar	Versklavte Seele	Teleportation	7
8 ab Lvl 11	Beherrschung	Blauer Strahl	Verdopplung	Spiegelreflex	8

kein Spruch: 3 SP + Kosten
verpufft: 1 SP + Kosten
Kosten: 2 mal Summe

Leider stehen uns zur Zeit nur nähere Beschreibungen zu den Sprüchen aus dem [Grundsystem](#) zur Verfügung. Man kommt eben an die Geheimnisse einer so

eingeschworenen Gemeinschaft nur schlecht heran, aber wir werden weder Kosten noch Opfer scheuen, um ihnen auch das letzte Geheimnis zu entreißen.

54. Die Metaphysiker - Sekte der Säl

Es hat nicht lange gedauert, da stellten sich bei der Erforschung der [Metaphysik](#) die ersten Erfolge ein. Als eine der ersten Untergruppen entstanden die [Krè](#) und die Säl. Ein Mitglied des Sekte der Säl erkennt man an seinem grünschimmernden Mantel. Sie sind defensiv ausgerichtet und verfügen über fast alle Sprüche, die man für eine erfolgreiche Verteidigung braucht. Seltsamerweise finden sich sehr viele Mitglieder dieser Untergruppe auf Seiten des STURMes. Dies hat aber nicht immer viel mit Überzeugung zu tun, sondern hat oft Gründe in persönlichen Feindschaften und Familienfehden. Die STURMarmee selber besitzt nur eine kleine "Spezialtruppe" mit Metaphysikern. Diese werden vor allem gebraucht, um Taktiken und immer neue Spruchkreationen besser zu durchschauen. Ein Sektenmitglied hat die folgenden Vorteile und Zeichen.

1. Stufe: grüner Mantel (-1 SP, -3BS/Tr, +1Ch), Stab
2. Stufe: Stab v. Geistwesen als Kampfstab (4 5 5) verwendbar, Geistwesen = Geist des Magiers, Ch = Stä, Wil=Wid, Magier erhält Schaden des Geistwesens, Magier kann nicht zaubern, solange Geistwesen kämpft, Geistwesen kann nur verzauberte Materie nutzen und nur in Sichtweite des Magiers agieren
3. Stufe: grüner Mantel mit gelbem Saum (-1Sp, -4BS/Tr, +1 Ch, +1Wil)
4. Stufe: Ring der Zwiefaltigkeit: ermöglicht Verdoppelung des Geistwesens für 5R, MW Will 6, danach 8SP (pro Versuch)
5. Stufe: Stabverbesserung (4 6 6)
6. Stufe: Halbkarnring: kann bis zu 3 Sprüche speichern (bietet 9 Stufen Platz)

weiterhin: Schutzring: einmalige Benutzung -> Träger erhält Schutzhaut mit 15Tr)
Das Oktagramm der Säl ist eine Erweiterung des [Grundsystems](#). Folgende Sprüche stehen zu Verfügung:

Nr. / Kategorie:	A	B	C	D	Nr.
1 ab Lvl 1	Fliegendes Auge	Lebensspende	Flugfähigkeit	Kraftentzug	1
2 ab Lvl 2	Blaue Haut	Unsichtbarkeit	Effektdauer	Feuermauer	2
3 ab Lvl 3	Auferstehung	Blaues Kristall	Salzgeist	Telepathie	3
4 ab Lvl 4	Glühende Augen	Drachenhaut	Entzünden	Schwinger	4
5 ab Lvl 5	Knochenschau	Kristallmauer	Vereisen	Blauer Tod	5
6 ab Lvl 7	Heldentum	Elementarressistenz	Eiserne Härte	Lavagrab	6
7 ab Lvl 9	Spiegelreflex	Übelkeit	Versklavte Seele	Panik	7
8 ab Lvl 11	Verdopplung	Beherrschung	Teleportation	Bündelung	8

kein Spruch: 3 SP + Kosten
verpufft: 1 SP + Kosten
Kosten: 2 mal Summe

Leider stehen uns zur Zeit nur nähere Beschreibungen zu den Sprüchen aus dem [Grundsystem](#) zur Verfügung. Man kommt eben nur schlecht an die Geheimnisse einer so eingeschworenen Gemeinschaft heran, aber wir werden weder Kosten noch Opfer scheuen, um ihnen auch das letzte Geheimnis zu entreißen.

6. Die Ausrüstung

Zu einem richtigen Abenteuer gehört die richtige Ausrüstung. Hier nun erst einmal die [Waffen](#), [Kräuter](#) und [Gegenstände](#). Vieles ist überlebenswichtig, anderes fürs Image gut, aber alles irgendwie zu gebrauchen. Zur Not läßt sich alles auch verkaufen. Als Währung wird im Land normalerweise zwei Arten von Geld akzeptiert. Techos und Blausalz. Letzteres wird immer häufiger verwendet, weswegen alle Preise auch in Blausalz (BS oder *) angegeben sind.

Einst war Techos die Hauptwährung, aber mit (Wieder)Entdeckung der Metaphysik und des Blausalzes als Substanz, gewann dieses natürlich enormen Wert, da es Voraussetzung für jeden Spruch ist. Der Kurs war 2 Techos : 1 *.

Ein Spielerleben beginnt normalerweise mit 1000*. Das reicht eigentlich geradeso für eine Waffe, einen leidlichen Schutz und evtl. noch eine Tasche. Alles weitere muß man (so der Spielleiter will) finden oder erarbeiten. Ein beliebtes Spiel bei Langeweile ist: "Such das Kräutlein".

6.1. Die Waffen

Es gibt 2 Arten von Waffen: [Nahkampf-](#) und [Fernkampfwaffen](#). Nur wenige Ausnahmen erlauben beides. Die in der folgenden Tabelle aufgeführten, sind die Standartwaffen, die im ganzen Land bekannt sind.

Ein erfahrener Abenteuerer macht sich damit jedoch eher zum Gespött, denn zum guten Ruf gehört es schon, ein besonders ausgefallenes oder sehr seltenes Kriegswerkzeug zu besitzen. Davon gibt es auch viele, die oft recht hilfreiche Spezialeigenschaften haben. Meist sind sie aber sehr schwer zu finden oder zu erkämpfen und oft gibt es jeweils nur ein Exemplar.

Dafür spricht das Tragen einer legendären Waffe in besonderen Maße für den Eigentümer und erreicht oft mehr, als ein Wurf auf [Charisma](#).

Waffen werden nach dem einfachen [Mindestwurfprinzip](#) benutzt. D.h. wer zuschlagen will muß mit seinen [Kraft](#) - Würfeln den Mindestwurf der Waffe erreichen und wer etwas abschießen will muß dies mit seinen [Geschicklichkeit](#)swürfel tun. Zur Abwehr eines Angriffes kann das Opfer bei Nahkampfwaffen seine [Widerstand](#)swürfel und bei Fernkampfwaffen seine Geschicklichkeitswürfel nutzen. Dazu muß er auch wieder einen Waffenspezifischen Mindestwurf erreichen.

Nun ist noch die Anzahl der Erfolge wichtig. Hat der Angreifer den Mindestwurf zweimal geschafft, der Verteidiger jedoch nur einmal, hat ersteren einen Erfolg mehr und damit wird der Schaden, den die Waffe anrichtet um zwei Schadenspunkte (SP) erhöht).

Andersrum ist es natürlich genauso. Zusätzlich kann man den Schaden noch mit [Schilden](#), [Rüstungen](#) und [Schutzzauber](#) senken.

6.1.1. Die Nahkampfwaffen

In der Übersicht sind alle wichtigen Werte der Waffe aufgelistet. Zuerst der Name, dann der Mindestwurf, den man mit seinen Kraft - Würfel erreichen muß, um mit der Waffe einen Treffer zu landen. Als nächstes steht der Schaden, d.h. die Anzahl der Lebenspunkte, die dem Angegriffenen für einen Treffer abgezogen werden. Dieser Wert kann vom Opfer mit seinen Widerstandswürfel gesenkt werden. Der Mindestwurf, den er dazu erreichen muß, ist der nächste Wert.

Der Umgang mit Waffen muß gelernt und trainiert werden. Die Regelung des ["Könnens"](#) findet hier Anwendung. Können kann man in 5 Kategorien erreichen. Klingen, Schwerter,

Äxte, Fecht- und Stabwaffen. Die Zugehörigkeit steht unter Kategorie. Nicht zu vergessen die Größe und die Kosten (näheres dazu unter [Ausrüstung](#) und [Gegenstände](#)).

	MW Angriff	Schaden	MW Abwehr	Gruppe	Größe	Kosten
Faust	3	1	3			
Knüppel	4	5	4		3G	
Schlagring	3	3	4		1G	150*
Messer	4	5	5	Klingen	2G	200*
Dolch	4	6	5	Klingen	2G	250*
Langdolch	5	7	6	Klingen	3G	300*
Kurzschwert	6	9	8	Schwerter	3G	400*
Schwert	6	10	9	Schwerter	4G	600*
Langschwert	8	12	10	Schwerter	1R/7G	800*
Zweihänder	9	15	12	Schwerter (2hä)	1R	1000*
Axt	6	11	5	Äxte	4G	550*
Doppelaxt	5	11	5	Äxte	5G	700*
Langaxt	6	13	8	Äxte (2hä)	1R	750*
Hellebarde	6	11	9	Äxte (2hä)	1R	460*
Degen	6	8	11	Fecht Waffen	3G	400*
Säbel	5	9	6	Fecht Waffen	4G	570*
Morgenstern	5	12	4	Stabwaffen	1R	500*
Speer	6	9	9	Stabwaffen	1R	430*
Kampfstab	4	6	5	Stabwaffen (2hä)	1R	100*
Thomb	4	8	5	Stabwaffen (3hä) + Holzschilffunktion	1R	225*
Schmiede- hammer	5	8	6	Stabwaffen	1R	

612. Die Fernkampf Waffen

Gleiches gibt es zu den Fernwaffen zu sagen. Hier muß allerdings beachtet werden, daß für unterschiedliche Entfernungen, unterschiedliche Mindestwürfe nötig sind. Diese sind dann einzeln aufgelistet. Für Fernwaffen ist ausschließlich die Geschicklichkeit entscheidend, so daß man mit diesen Würfeln die geforderte Zahl erreichen muß. Als nächstes steht wieder der Schaden, d.h. die Anzahl der Lebenspunkte, die dem Angegriffenen für einen Treffer abgezogen werden. Aus dieser Wert kann vom Opfer gesenkt werden. Allerdings kann der anvisierte nur versuchen auszuweichen, also ebenfalls einen Geschicklichkeitswurf machen. Für den Umgang mit Fernwaffen gib 4 Könnens - Kategorien. Bogenwaffen, Stumpfe Wurfwaffen, Scharfe Wurfwaffen und Präzisionswaffen. Die Zugehörigkeit steht natürlich unter Kategorie. Zum Schluß die Größe und die Kosten (näheres dazu unter [Ausrüstung](#) und [Gegenstände](#)).

	MW (Angriff)					SP	MW Abwehr	Gruppe	Größe	Koster
	1-5m	5-20m	20-50m	50-80m	80-100m					
Bogen	6	5	8	9		7	10	Bogenwaffen	1/2 R	500*
Armbrust	6	5	6	8	9	11	11	Bogenwaffen	1R	700*
Wurfstern	4	5				6	6	scharfe Wurfw.	1G	180*
Messer	5	5	8			7	6	scharfe Wurfw.	2G	200*
Wurfaxt	8	6	10			12	8	scharfe Wurfw.	3G	550*
Bumerang	5	5	6	8		3	5	stumpfe Wurfw.	2G	170*
Steine	4	4	8			3	4	stumpfe Wurfw.	1/2 T	
Speer	8	5	8	11		10	8	stumpfe Wurfw.	1R	430*
Lasso	-	9				-	6	Präzision	5G	230*
Bola	8	6				3	8	Präzision	5G	170*
Blasrohr	6	6	8	11		3	11	Präzision	1/2 R, 3T	270*
Steinschleuder	6	5	9			5	6	Präzision	3G	160*
Peitsche (max. 5m)	9					3	8	Präzision	3G	400*

62. Die Kräuter

Viel genutzt und häufig gesucht sind die Kräuter im Lande. Sie haben recht unterschiedliche, oft hilfreiche Wirkung und sind je nach Gebiet und Glück mehr oder weniger häufig zu finden. Seltene Exemplare entdeckt natürlich nur ein geschultes Auge und zweifelsfreies Erkennen sollte man sowieso den Flora - Freunden überlassen. Der Grundkurs Kräuterkunde für Weise kennt die folgenden Pflanzen (geordnet nach Vorkommensgebieten):

Steppe

Löwenzahn	für 6h unempfindlich gg. Hautgifte	Salbe
Passionsblume	2LP	essen
Gärgras	2SP, hält 1d	Berührung (H/M)
Goldregenstaub	4SP	essen
Wolfsmilchkaktus	entgiftet Senarkraut	Salbe
Kokanektar	entgiftet Schlafbaum	Salbe
Wasserlinde	senkt Fieber	Salbe
Senarkraut	1SP pro 8h	Berührung (allg.)
Goldkerze	6LP	essen
Süßer Mohn	1/2 Handlungen in 1R für 1h, danach 2SP	essen
Totenmohn	6SP pro d (5x), Fieber (Wid. -3), hält 1d und 5 Schläge, Wirkung 1x	Berührung (Metall)
Goldapfel	3LP pro 4h für 3d	essen

Wald

Harnlilie	zerrieben: Dünger, für 1mal	streuen
Geisterkraut	2KP	essen
Bärwurz	1SP, hält 1d	Berührung (H/M)
Schwarzer Lotus	4LP	essen
Schwarze Morchel	6SP	essen
Buchsbaum	entgiftet Kadavergift	Salbe
Rauschbeeren, rot	Konstitution +3 für 1d	essen
Rauschbeeren, schwarz	Konstitution +6 für 1d	essen
Hagebutte, gelb	Konstitution -3 für 1d	essen
Hagebutte, grün	Konstitution -6 für 1d	essen
Fliegenpilz	5SP pro d (6mal), Fieber (Wid. -2)	essen
Schlafbaum	Schlaf, sofort	essen

Gebirge

Passionsblume	2LP	essen
Bärwurz	1SP, hält 1d	Berührung (H/M)
Goldregenstaub	4SP	essen
Hexenfuß	4KP	essen
Hartblatt	Willen +1 für 1d	essen
blauer Wein	Intelligenz +1 für 1d	essen
Feuerstern	Auferstehung +6LP	Salbe

Sumpf

Harnlilie	zerrieben: Dünger, für 1 mal	streuen
Wasserlinde	senkt Fieber	Salbe
Moorflamme	3SP	essen
Moorsonne	3LP	essen
Kadaverdistel	1SP pro 4h	Berührung (allg.)
Tümpelrohr	Stärke +1 für 1d	essen
Tränenkraut	Widerstand +1 für 1d	essen
Kaffirne	2 Handlungen in 1 R für 4 R, danach 5 KP	essen
Blauer	1/2 Kosten für nächsten Zauberspruch (Sphärenw.)	essen
Schachtelhalm		
Gelber Schwamm	gelber beißender Qualm beim Aufprallen	Auf Boden werfen

6.3 Sonstige Ausrüstungsgegenstände

Nun die eigentliche Ausrüstung. Diese wird noch mal unterteilt in Rüstungen, Waffenzubehör, Gebrauchsgegenstände, Kleidung und Proviant. Das meiste ist dabei natürlich als Richtwert gemeint, schließlich kann keiner von jedem Ding der Welt eine genaue Gewichtsbeschreibung und exakte Kosten angeben. Alles was hier nicht steht, einfach über den Daumen peilen und an der Laune des Händlers ausrechnen. In der Tabelle wird sehr viel abgekürzt. Einige dieser Abkürzungen kamen schon bei den Waffen vor. Eigentlich müßten sie sich von selber erklären, trotzdem hier noch mal alles in Kürze:

- G= Gürtelplatz (ein Waffengürtel hat 10 G)
- T= Taschenplatz (eine große Tasche hat 25 T)
- R= Rücken - davon hat man 2 - einen links, einen rechts
- d= Tag (für die Freunde der englischen Sprache)

BS= Blausalz (die Währung)
 MW= Mindestwurf (braucht nur bei Schilden)
 SP= Schadenspunkte (wird einem von den LP abgezogen)
 Tr= Treffer (Haltbarkeit für Rüstungen und Schilde)

Alles in allem darf man eine maximale Belastung von 2Händen, 2R, 1Gurt, Kleidung +Kat 1 Rüstung + Mantel od. Kleidung +Kat 2 Rüstung haben. Alles klar? :)

	MW/ Kategorie	Wirkung	Haltbarkeit	Kosten (BS)
Rüstungen				
Sphärenhemd	Kat 1	-2 SP	20 -5BS/Tr	600
Sphärenpanzer	Kat 2	-4 SP	30 -8BS/Tr	1200
Lederrüstung	Kat 1	-2 SP	20	550
Lederpanzer	Kat 2	-4 SP	30	1100
Kettenhemd	Kat 1	-4 SP	40	1500
Plattenpanzer	Kat 2	-6 SP, Ges -2, Stä -1	40	2500
Rüstmantel		-1SP	20	400
Mantel der Weisen		-1 SP, Char +1	20	650
Lederkappe		-2 SP	20	200
Lederhelm		-4 SP	30	400
Eisenhelm		-5 SP	40	500

Waffenzubehör und Schilde

Holzschild	5	Wid. MW-1, nimmt 1R	10	450
Metallschild	6	Wid. MW -1, -2 SP	20	925
Köcher mit Pfeilen	(für Bogen)	für 20 Pfeile, nimmt 1/2 R		180
	(Armbrust)	für 20 Pfeile, nimmt 1/2R		210
Tasche	für Blasrohrpfeile	für 20 Pfeile, nimmt 1G		150

Pfeile

Gebrauchsgegenstände

gr. Rückentasche		nimmt 2R und 4 Stä, bietet 25 T		260
Rückentasche		nimmt 2R und 2Stä, bietet 18T		
kl. Rückentasche		nimmt 1R und 1 Stä, bietet 15 T		150
Vagabundenpack		nimmt 2R und 2 Stä, bietet 14 T		170
Tasche		nimmt 1R und 1Stä, bietet 10 T		120
kl. Tasche		nimmt 1/2R und 1 Stä, bietet 6 T		80
Waffengurt		bietet 10G (=5T)		160
Kräuterbeutel		nimmt 1G, für max. 10 Kräuter		60
Geldbeutel		nimmt 1G, für max. 250BS		20
Wasserschlauch		nimmt 2T, für 3 l (normalerweise 3d)		160
Feldflasche		nimmt 1T, für 1 l (normalerweise 1d)		70
Tuch		4qm, nimmt 3 T		220
Netz		4qm, nimmt 2 T		180
Decke		nimmt 3 T		240
Fell (Hase)		nimmt 1 T		80
Seil		20m, nimmt 4G		140
Haken		nimmt 1G		75
Schaufel		nimmt 1R		280
Hacke		nimmt 1R		200

Pfanne	nimmt 2 T	200
Kessel	nimmt 3 T	280
Nadel, Faden	nimmt 1/2 T	50
Spiegel	nimmt 1/2 T	190
Linse	nimmt 1/2 T	260
Mörser	nimmt 1 T	200
Flöte	nimmt 1/2 T	70
Karte	nimmt 1/2 T	160
Feuersteine	nimmt 1/2 T	180

Kleidung

Mütze	nimmt 1/2 T	80
Schal	nimmt 1/2 T	70
Hemd	nimmt 1 T	80
Wams	nimmt 2 T	130
Mantel	nimmt 2 T, bietet 1/2 T	200
Poncho	nimmt 3 T, bietet 1/2 T	220
Leinenhose	nimmt 1 T	110
Wollhose	nimmt 2 T	150
Rock	nimmt 1 T	80
Wollstrümpfe	nimmt 1/2 T	50
Sandalen	nimmt 1T	60
Halbschuhe	nimmt 2 T	120
Stiefel	nimmt 3 T	210

Proviant

Dörrfleisch	nimmt 1 T pro d	14
Reisebrot	nimmt 1/2 T pro d	

7. Ende

Ja, das war's dann wohl, mit der ersten Pdf. – Version von STURM. Sicher sind noch jede Menge fäler auf den letzten 58 Seiten (!) zu finden.

An dieser Stelle ein herzlicher Dank an alle, die es ermöglicht haben, daß **STURM** ein Spiel geworden ist, daß *lebt* und hoffentlich immer besser wird. Für Anregungen, Hinweise, Tips und Kritiken findet sich immer ein offenes Auge unter:

larsmehl@gmx.de

Die neuesten Neuigkeiten können auf unserer Seite:

<http://people.freenet.de/sturm>

nachgelesen werden. Dort findet sich auch irgendwann eine neue Version, in der die Fehler der Alten nicht mehr drin und dafür neue hinzugekommen sind!

In diesem Sinne viel Spaß beim Spielen und seid vorsichtig, denn

STURM wird kommen!

