

## BASIC – Einsteigerregelwerk

BASIC ist der Versuch ein Rollenspielregelwerk bereit zu stellen welches so einfach und leicht erlernbar wie möglich ist und gleichzeitig den Spielern so viele Freiheiten wie möglich lässt. Da sich dieses Projekt vorrangig an Rollenspielneulinge wendet wurde darauf verzichtet ein regelfreies System entwickeln zu wollen da diese mitunter schwieriger zu spielen sind als Systeme die den unerfahrenen Spielern einfache Regeln zur Hand geben an die sie sich halten können.

Dies ist die Einsteigerversion des Regelwerks. Es enthält alle zum Spielen notwendigen Regeln. Das vollständige Regelwerk enthält darüber hinaus eine Vielzahl neuer Talente, Zauber, Monster etc.

### Was ist Rollenspiel?

Beim Rollenspiel schlüpft jeder Spieler in die Rolle eines Charakters. Diesen sollte er versuchen so gut wie möglich zu spielen – mit all seinen Stärken und Schwächen. Der Spieler bestimmt dabei die Aktionen die sein Charakter durchführt, lässt ihn reden und handeln, kämpfen und lachen.

Das Regelwerk soll den Spielern hierbei vorgeben was ein Charakter tun kann und was nicht, lässt dabei jedoch genügend Spielräume um dem Charakter individuelle Züge zu verleihen.

Im Folgenden soll auf die Charakterwerte eingegangen werden die den Rahmen vorgeben in dem die Spieler ihre Charaktere ausgestalten können.

### Was steht in diesem Regelwerk?

Zuerst werden die 4 **Attribute** erklärt. Dies sind die grundlegenden Werte jedes Charakters die schon viel über ihn aussagen.

Die **Völker** bilden den zweiten Schwerpunkt. Ein Mensch sieht nicht nur anders aus als ein Zwerg, er verfügt auch über andere Eigenschaften. Hier finden sich die Regeln für diese Eigenschaften.

Die **Klassen** stellen die vermutlich wichtigsten Charakterwerte dar. Entscheidet der Spieler bei der Festlegung der Attribute und des Volkes darüber wie der Charakter zu Beginn des Spieles beschaffen ist, so entscheidet die Wahl einer der Klassen über die zukünftige Entwicklung des Charakters. Eine Klasse ist vergleichbar mit einem Beruf den der Charakter erlernt und Charaktere verschiedener Klassen können sehr unterschiedliche Dinge tun.

Im Laufe des Spieles werden die Charaktere wichtige Erfahrungen sammeln, Rätsel lösen, Monster töten und Aufträge erfüllen. Um dies in den Regeln zu manifestieren gibt es die **Stufen**. Jeder Charakter beginnt normalerweise auf der 1. Stufe. Hat er genügend Erfahrungen gesammelt erreicht er die 2. Stufe. In diesem Moment wird er neue Dinge hinzulernen und mächtiger werden. Was er hinzulernen kann hängt von der gewählten Klasse ab, im Kapitel **Erfahrung und Stufenaufstieg** findet man aber noch mehr hierzu.

Die **Talente** dienen der Ausgestaltung eines Charakters – sie ermöglichen es den Spielern ihre Charaktere einzigartig zu machen und sie in die Richtung zu entwickeln die sie sich wünschen.

Einige Talente erhält jeder Charakter bereits bei Spielbeginn durch sein Volk und seine Klasse. Weitere kann er hinzulernen wenn er Erfahrungen gesammelt hat und neue Stufen erreicht.

Damit wäre die Charaktererstellung komplett und das Spielen könnte beginnen. Aber einige Dinge fehlen immer noch.

Den Anfang machen die Regeln zu dem Bereich **Bonus und Malus**. Hier geht es ein zentrales Element des Regelwerkes und wie dieses im Einzelnen gehandhabt wird.

Es folgen die Regeln für die **Würfelproben**, den **Kampf** und zum Thema **Lebenspunkte, Verletzungen und Heilung**.

Das anschließende Kapitel ist der **Magie** gewidmet und enthält neben den Regeln zur Anwendung von Magie auch die komplette Liste mit allen Zaubern und den Erklärungen was diese bewirken.

Wer ins Abenteuer ziehen möchte wird dies kaum im Schlafanzug tun. Vielmehr braucht man eine breite Palette an **Ausrüstung** um über die Runden zu kommen – Rüstungen, Waffen, Reittiere, Winterbekleidung – dies und noch mehr können die Charaktere hier erwerben.

Den Abschluss machen diejenigen, die sich den Helden in den Weg stellen oder ihnen auch helfen – die **Monster und NPCs**. Hier wird eine Sammlung der häufigeren Gegner vorgestellt, mit samt ihren Werten und Informationen über ihr Vorkommen und ihr Verhalten im Kampf.

### Attribute

Im BASIC-Regelwerk werden alle Charaktere durch 4 grundlegende Attribute definiert welche alle körperlichen und geistigen Fähigkeiten beschreiben. Die Ausprägung dieser Attribute legt fest, was ein Charakter gut kann und worin er eher weniger gut ist. Wann immer ein Charakter agiert tut er dies in dem Rahmen den ihm seine Attributswerte vorgeben.

Im Spiel wird es dazu kommen dass ein Charakter eine Aktion durchführen möchte deren Ausgang ungewiss ist – dies kann ein Angriff sein, das Feilschen um den besten Preis oder das lautlose Anschleichen – um nur einige zu nennen – in solchen Situationen wird durch einen Attributswurf ermittelt ob die Aktion gelingt oder nicht.

Ein **Attributswurf** ist die Summe aus einem Würfelwurf mit einem W20 und dem entsprechenden Attributswert. Je höher der Wert eines Attributes, desto besser ist der Charakter auf dem jeweiligen Gebiet.

**Physis (PH)** – beschreibt körperliche Eigenschaften wie Kraft, Ausdauer und Konstitution. Wann immer der Charakter eine Aktion durchführen möchte, die auf körperlicher Anstrengung beruht, verwendet er dieses Attribut – zum Beispiel beim Heben von schweren Gegenständen, beim Klettern, Springen, Laufen oder Schwimmen, aber auch alle Angriffe werden mit Hilfe der Physis durchgeführt. Daher ist dies ein wichtiges Attribut für alle Kämpfer.

Physis kommt aber auch zum Einsatz wenn ein Charakter versucht sich gegen ein Gift zu wehren oder beim Kampf gegen eine Krankheit.

Bei der Ermittlung der Lebenspunkte eines Charakters wirkt sich die Physis stärker als alle anderen Attribute aus.

**Psyche (PS)** – beschreibt geistige Eigenschaften wie Intelligenz, Auffassungsgabe, Weisheit

und mentale Willenskraft. Wann immer ein Charakter eine Aktion durchführen möchte, die auf geistiger Anstrengung beruht, verwendet er dieses Attribut – zum Beispiel beim Einsatz von Wissensfertigkeiten, dem Suchen nach Informationen (oder Fallen) oder der Heilkunde.

Die magischen Fähigkeiten eines Charakters hängen maßgeblich von seiner Psyche ab, daher ist dies ein wichtiges Attribut für Zauberer und Priester.

Die Psyche kommt ebenfalls zum Einsatz wenn der Charakter versucht sich gegen Zauber zu wehren welche den Geist beeinflussen.

**Agilität (AG)** – beschreibt die Behändigkeit, Geschicklichkeit und Schnelligkeit. Wann immer ein Charakter eine Aktion durchführen möchte, die eher mit Geschwindigkeit, Unauffälligkeit und Wendigkeit als mit Ausdauer und Körperkraft zusammenhängt, verwendet er dieses Attribut – beim Ausweichen genauso wie beim Taschendiebstahl, beim Balancieren ebenso wie beim Öffnen eines Schlosses. Da viele ihrer Fähigkeiten mit diesem Attribut durchgeführt werden ist die Agilität für Schurken von besonderer Bedeutung.

Eine hohe Agilität vergrößert die Reichweite in der sich ein Charakter in einer Runde fortbewegen kann. Darüber hinaus wird der Verteidigungswert im Nahkampf durch die Agilität mitbestimmt. Bei manchen Effekten mit Flächenwirkung (z.B. Zaubern) kann eine hohe Agilität ebenfalls vor Schaden bewahren.

**Ausstrahlung (AU)** – beschreibt die Wirkung auf Andere, Überzeugungskraft, Glaubwürdigkeit, Charme und Charisma. Wann immer ein Charakter eine Aktion durchführen möchte, bei der es darum geht einen Anderen zu täuschen oder zu überzeugen, kommt seine Ausstrahlung zum Tragen – z.B. beim Feilschen und Bluffen, bei diplomatischen Verhandlungen und bei Verhören. Die Ausstrahlung ist für viele Charaktere von Bedeutung – Priester können nur so ihren Glauben überzeugend verbreiten oder Untote vertreiben und Schurken und Barden bedienen sich häufig ebenfalls ihres Charmes um aus brenzligen Situationen zu entkommen oder ihre Ziele zu erreichen.

### Die Ausprägung der Attribute im Spiel

Die Attribute erhalten Werte von 0 aufwärts. Je höher ein Wert, desto besser beherrscht man das entsprechende Attribut. Die folgende Tabelle zeigt einige Durchschnittswerte verschiedener Bewohner Ashnadars und ist zur Veranschaulichung gedacht. Natürlich können einzelne Individuen von den hier dargestellten Werten zum Teil erheblich abweichen.

Attributwert	Physis	Psyche	Agilität	Ausstrahlung
0		Gebirgsork, Oger	Oger	Gebirgsork, Oger
1	Halbling	Ork des Nordens	Gebirgsork	Halbork
2	Elf, Balathar	Halbling, Ork des Südens	Zwerg, Ork des Nordens	Zwerg
3	Mensch	Mensch, Halbork	Mensch, Halbork	Mensch
4		Zwerg	Halbling	
5	Zwerg	Elf	Elf	Elf
6	Halbork	Balathar	Balathar	
7	Ork des Südens			Balathar
8	Ork des Nordens		Drache	
10	Gebirgsork			
15	Oger			
20				
30	Drache	Drache		Drache

### Attribute bei der Charaktererschaffung

Im BASIC-Regelsystem stellt der Wert 3 den Mittelwert dar. Die Menschen stellen die größte Bevölkerungsgruppe auf Ashnadar und die überwiegende Mehrheit von ihnen hat durchschnittliche Attributswerte. Folgendermaßen werden die Attribute eines Charakters ermittelt: Jedem Spieler stehen 12 Attributspunkte zu Verfügung die er nach Belieben auf die 4 Attribute verteilen darf. Kein Attribut jedoch darf zu Spielbeginn mehr als 6 Punkte erhalten.

## Völker

Bei der Behandlung der Attribute wurde schon kurz darauf eingegangen dass die verschiedenen Völker unterschiedliche Werte aufweisen können. Dies ist jedoch nicht der einzige Unterschied zwischen einem Menschen und zum Beispiel einem Zwerg.

Es gibt natürlich ganz offensichtliche Unterschiede wie die Körpergröße, der Sprachgebrauch oder die Lebensart. Diese Dinge lassen sich aber nur schlecht in Regeln zwingen – zumindest nicht ohne die Regeln soweit aufzubauchen bis jeder Spielspaß verfliegt. Daher erhalten die verschiedenen Völker bei BASIC nur wenige Eigenschaften, welche jedoch charakteristisch für sie sind.

**Die Menschen:** Sie sind am weitesten verbreitet und von allen Völkern am Flexibelsten. Um dies in den Regeln zu verdeutlichen können sie sich zwei Talente frei wählen und erhalten auch mehr Erfahrungspunkte als andere Charaktere.

Bevorzugte Charakterklasse: alle

1. Ein Talent frei wählen
2. Ein Talent frei wählen
3. +1 auf alle Würfelwürfe eines bestimmten Attributs
4. +50 Erfahrungspunkte, jedes mal wenn der Charakter eine neue Stufe erreicht erhält er weitere 50 Erfahrungspunkte.

**Die Hochelfen:** Ein stolzes und hochmütiges Volk mit einem starken Hang zur Magie und einer besonderen Ausstrahlung.

Bevorzugte Charakterklasse: Zauberer, Barde

1. unabhängig davon ob der Charakter eine magiebegabte Klasse wählt oder nicht darf er sich einen Zauber aus den folgenden auswählen. Diesen kann er einmal pro Tag wirken. Die Stufe des Zaubers ist hierbei immer die Hälfte seiner gesamten Charakterstufen (aufgerundet). Wählt der Charakter eine magiebegabte Klasse kann er diesen Zauber zusätzlich zu seinen durch die Klasse gewährten Zaubern wirken.  
Zauber: Illusion erschaffen, Licht, Stille, Telekinesis, Trugbild, Zaubertrick
2. +2 auf alle Agilitätswürfe
3. +2 auf alle Ausstrahlungswürfe
4. Alle Erholungseffekte (Heilung, Auffrischung des Zauberpools) treten bei Elfen bereits nach 4 Stunden statt den üblichen 8 Stunden ein.

**Die Zwerge:** Zwerge sind ausdauernd, dickköpfig und zäh. Darüber hinaus sind sie Meister der Schmiedekunst und der Steinmetzarbeiten.  
Bevorzugte Charakterklasse: Kämpfer

1. Bei allen Proben die mit Stein- oder Schmiedearbeiten zu tun haben erhält ein Zwerg einen Bonus in Höhe seiner gesamten Charakterklassen.
2. +1 Lebenspunkt pro Stufe
3. Dunkelsicht 100m. Zwerge sind es gewöhnt im Dunkeln zu arbeiten. Ihre Augen haben sich perfekt daran angepasst so dass sie schon bei einem schwachen Restlichtschimmer gut genug sehen um ihren Weg zu finden.
4. +2 auf alle Psycheproben gegen Zauber, Zwerge sind extrem widerstandsfähig gegenüber Magie.

**Die Halblinge:** Sie sind nur etwa halb so groß wie Menschen, daher können sie sich gut verbergen und selbst durch dichtes Dickicht huschen. Sie sind geübt im Umgang mit Schleudern und neugierig über alle Maße.

Bevorzugte Klasse: Dieb

1. +2 auf alle Agilitätswürfe
2. Ein Talent frei wählen
3. +2 auf alle Würfe für Heimlichkeit, Schleichen und Verstecken
4. +2 auf alle Fernkampfangriffe mit einer Schleuder und mit Wurfaffen

**Die Orks des Südens:** Dies sind die kleinsten Vertreter der Orks – und die zivilisiertesten. Häufig unterscheiden sie sich von Menschen nur durch ihre kräftige Statur, die spitzen Zähne und ihre grünlich-graue Hautfarbe. Sie leben in festen Siedlungen und teilweise auch in menschlichen Städten und bieten ihre Dienste als Kundschafter, Jäger, Schmiede oder ähnliches an.

Für die Orks des Südens gelten folgende Begrenzungen: PHYSIS muss bei der Charaktererschaffung mindestens den Wert 3 haben und die Attribute AUSSTRAHLUNG und PSYCHE dürfen bei der Verteilung von permanenten Attributspunkten beim Stufenaufstieg nicht höher als 9 sein (durch Zauber oder magische Gegenstände kann dieser Wert überschritten werden).

Bevorzugte Klasse: Waldläufer

1. Dunkelsicht 10m. Orks sind es gewöhnt in den schattigen Schluchten der Donnerberge zurechtzukommen. Ihre Augen haben sich perfekt daran angepasst so dass sie schon bei einem schwachen Restlichtschimmer gut genug sehen um ihren Weg zu finden.
2. +2 auf alle Würfe für Spurenlesen, Überleben in der Wildnis, Orientierung, Verstecken, Schleichen
3. +1 auf PHYSIS
4. Raserei (siehe Talente)

## Klassen

Die Klasse die ein Charakter wählt, sagt viel über seine Fähigkeiten aus. Sie spiegelt wieder, womit der Charakter seine Zeit verbringt und worin er sich schult – letztlich ist die Klasse nichts anderes als ein „Beruf“ den jeder Charakter erlernen muss. Wenn er diesen Beruf ausübt und auf Abenteuerreisen geht, Heldentaten vollbringt oder auch nur knapp mit dem Leben davon kommt, sammelt der Charakter mehr und mehr Erfahrung. Hat er genügend sogenannte Erfahrungspunkte gesammelt, verbessern sich seine Fähigkeiten oder er erhält neue hinzu. Dies soll den Fortschritt und die Lernerfolge eines ereignisreichen Lebens symbolisieren. In den Regeln ist dies dadurch verankert, dass ein Charakter eine neue **Stufe** erreichen kann, wenn er genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat. Ein Charakter beginnt normalerweise auf der ersten Stufe und wird nach und nach um viele Stufen aufsteigen. Wie viele Erfahrungspunkte nötig sind um aus einer Stufe in die nächste aufzusteigen kann im Kapitel **Erfahrung und Stufenaufstieg** nachgelesen werden.

Für manche Klassen bestehen Beschränkungen – sie können nicht von jedem Volk erlernt werden. Diese Beschränkungen werden bei den einzelnen Klassen explizit aufgeführt.

In der Folgenden Beschreibung der Klassen wird zuerst auf allgemeine Vorteile und Beschränkungen jeder Klasse eingegangen. Danach findet sich eine Auflistung aller Fertigkeiten und Vorteile die ein Charakter in Abhängigkeit der Stufe in dieser Klasse erhält.

**Dieb:** Diese flinken Gesellen verstehen sich bestens darauf fremde Gegenstände unbemerkt in ihren Besitz zu bringen, Schlösser zu öffnen, Fallen zu finden, zu entschärfen oder auch anzulegen sowie unerkannt und heimlich zu sein.

Diebe können leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen erhalten sie die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Stufe	Vorteile und Fertigkeiten
1	LP/Mana +1, Waffe, Talent, Diebestalent
2	Attribut +1, Waffe, Talent
3	LP/Mana +1, Talent
4	Attribut +1, Talent, Talent
5	LP/Mana +1, Talent

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Diebestalent: Der Dieb erhält auf alle Proben für Taschendiebstahl, Schlösser öffnen, Fallen finden, Fallen entschärfen, Fallen anlegen, Verstecken und Schleichen sowie auf den Verteidigungswert und jede Agilitätsprobe beim Ausweichen von Zaubereffekten einen Bonus in Höhe der Stufe die der Charakter als Dieb erreicht hat.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

**Kämpfer:** Sie sind, wie der Name schon sagt, im Umgang mit Waffen versiert und für den Kampf geschult. Es gibt jedoch viele verschiedene Kämpfer – leicht gerüstete Bogenschützen und schwer gepanzerte Ritter, und alles was dazwischen vorstellbar ist. PHYSIS und AGILITÄT sind die beiden wichtigsten Attribute für Kämpfer.

Kämpfer können jede Art von Rüstung tragen.

Stufe	Vorteile und Fertigkeiten
1	LP/Mana +1, Waffe, Talent, Schildspezialisierung
2	Attribut +1, Waffe; Waffenspezialisierung
3	LP/Mana +1, Talent
4	Attribut +1, Waffe, Talent
5	LP/Mana +1, Talent

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Schildspezialisierung: Auf der ersten Stufe erhält der Kämpfer dieses Talent. Dies ist identisch mit jenem aus der Liste der Talente und kann demnach nicht noch einmal gewählt werden.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Waffenspezialisierung: Dieses Talent ist identisch mit jenem aus der Liste der Talente.

**Priester:** Sie sind die Verkünder und Botschafter der Worte der Götter. Ihnen sind magische Kräfte gegeben und auch im Kampf schlagen sie sich gut.

Sie zählen als magiebegabte Klasse und können göttliche Zauber wirken. Jede Stufe die ein Charakter in einer magiebegabten Klasse erreicht zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit dazu.

Priester müssen jedoch einen Gott auswählen dem sie folgen. Dies hat Auswirkungen auf die Zauber die ihnen zur Verfügung stehen und sollte sich auch in den Charaktereigenschaften des Priesters widerspiegeln. Über die verschiedenen Gottheiten informiert die Homepage [www.Ashnadar.de](http://www.Ashnadar.de).

Ihr wichtigstes Attribut ist die PSYCHE da sie darüber ihr Mana beziehen. AGILITÄT und PHYSIS sind ebenfalls von Bedeutung da sie die Kampffähigkeiten verbessern. Die AUSSTRAHLUNG ist für Priester ebenfalls sehr wichtig da ein Teil ihrer Arbeit darin besteht andere auf den rechten Pfad des Glaubens zu leiten.

Priester dürfen leichte und mittlere Rüstungen tragen. Wenn sie schwere Rüstungen tragen können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Stufe	Vorteile und Fertigkeiten
1	Zauber, LP/Mana +1, Manaquelle, Talent, Waffe
2	Zauber, Attribut +1, Waffe
3	Zauber, LP/Mana +1, Talent
4	Zauber, Attribut +1
5	Zauber, LP/Mana +1, Talent, Waffe

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Manaquelle: Der Charakter erhöht seinen maximalen Manapool um 3.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Zauber: Die erreichte Stufe zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit hinzu. Zusätzlich darf sich der Charakter einen beliebigen Zauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten) welchen er von nun an beherrscht. Wenn der Charakter die Fertigkeit Zauber zum ersten mal erhält (egal ob in dieser oder einer anderen Klasse) darf sich der Charakter statt einem drei Zauber aussuchen

**Zauberer:** Die Zauberer sind die großen Magiewirker, Magier und Hexer. Ihre Stärken liegen in ihrer Magie, ihre Schwächen in der direkten Konfrontation.

Sie zählen als magiebegabte Klasse und können arkane Zauber wirken. Jede Stufe die ein Charakter in einer magiebegabten Klasse erreicht zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit dazu.

Ihr wichtigstes Attribut ist die PSYCHE da sie darüber ihr Mana beziehen. AGILITÄT ist ebenfalls von Bedeutung da es Zauberern die Verteidigung erleichtert. Viele Zauberer legen außerdem auf eine hohe AUSSTRAHLUNG wert.

Zauberer dürfen leichte Rüstungen tragen. Wenn sie mittlere oder schwere Rüstungen tragen können sie keine Zauber mehr wirken und erhalten die entsprechenden Abzüge auf ihre Attribute (siehe Beschreibung der Rüstungen).

Stufe	Vorteile und Fertigkeiten
1	Zauber, LP/Mana +1, Manaquelle, Talent, Waffe
2	Zauber, Attribut +1
3	Zauber, LP/Mana +1, Talent
4	Zauber, Attribut +1
5	Zauber, LP/Mana +1, Talent, Waffe

Attribut +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter ein beliebiges Attribut um 1 erhöhen (Beschränkungen der Völker beachten). Dies wirkt sich auf seine Fähigkeiten im Kampf, beim Zaubern und seine Lebenspunkte aus (je nach gesteigertem Attribut).

LP/Mana +1: Auf jeder zweiten Stufe kann ein Charakter entweder seine Lebenspunkte oder seinen Zauberpool um eins erhöhen.

Manaquelle: Der Charakter erhöht seinen maximalen Manapool um 3.

Talent: Der Charakter darf sich aus der Liste der Talente eines aussuchen welches er ab jetzt beherrscht.

Waffe: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen bei der Waffenbeschreibung beachten). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr wenn er mit der gewählten Waffe kämpft.

Zauber: Die erreichte Stufe zählt bei der Berechnung des Zauberpools mit hinzu. Zusätzlich darf sich der Charakter einen beliebigen Zauber aussuchen (Beschränkungen nach Domäne und Zaubererstufe beachten) welchen er von nun an beherrscht. Wenn der Charakter die Fertigkeit Zauber zum ersten mal erhält (egal ob in dieser oder einer anderen Klasse) darf sich der Charakter statt einem drei Zauber aussuchen.

## Erfahrung und Stufenaufstieg

In der Beschreibung der Klassen ist schon deutlich geworden dass jede Klasse in mehrere Stufen untergliedert ist. Diese durchläuft ein Charakter nach und nach, während er an Erfahrungen reicher wird. Jede Stufe bringt gewisse Vorzüge mit sich – jedes Mal wenn ein Charakter eine neue Stufe erreicht, darf er ein Attribut um +1 erhöhen. Hierbei sind Grenzwerte zu beachten die durch das Volk oder die Klasse vorgegeben sind. Auf manchen Stufen erhält ein Charakter neue Zauber, oder neue Talente oder einzigartige Fähigkeiten.

Doch wann erreicht ein Charakter eine neue Stufe? Im Laufe seines Abenteuerlebens sammelt er Erfahrung. Im Spiel wird dies durch sogenannte Erfahrungspunkte ausgedrückt.

Ein Charakter erhält Erfahrungspunkte für: gelöste Rätsel, entschärfte Fallen, überwundene Gegner (das muss nicht zwingend einen kämpferischen Sieg bedeuten), für das Erlangen von wichtigen Informationen, für gutes Rollenspiel, für gute Einfälle und natürlich auch für den erfolgreichen Abschluss eines Abenteuers.

Einmal erhaltene Erfahrungspunkte können dem Charakter nicht mehr verloren gehen, sollte er jedoch in einer Weise handeln, die seinem Volk oder seiner Klasse zuwider läuft, so sollte der Spielleiter entsprechend weniger Erfahrungspunkte verteilen.

Hat der Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt steigt er eine Stufe auf.

Folgende Erfahrungspunkte sind notwendig um eine Stufe zu erreichen.

Stufe	Erfahrungspunkte
1	0 EP
2	300 EP
3	600 EP
4	1000 EP
5	1500 EP

## Talente

Die Attribute definieren die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters, seine geistigen und körperlichen Fähigkeiten. Und doch gibt es spezielle Fertigkeiten die sich nur schlecht durch die Attribute beschreiben lassen. Diese werden als Talente bezeichnet und symbolisieren im Gegenzug zu den Attributen nicht die grundlegenden sondern die individuellen Besonderheiten eines Charakters.

Talente müssen von den Charakteren erlernt werden und im Laufe eines langen Abenteuerlebens wird ein Held viele Talente erlernen, die ihn einzigartig machen und ihm mehr Spieltiefe geben können.

Die meisten Talente können von jedem Charakter erlernt werden, manche aber sind bestimmten Gruppen von Charakteren vorbehalten oder können erst gewählt werden wenn ein Charakter eine gewisse Stufe erreicht hat.

Manche Talente können mehrmals von einem Charakter gewählt werden – dies wird dann explizit erwähnt. Alle anderen Talente können nur ein einziges mal von einem Charakter erlernt werden.

Wenn die Beschreibung eines Talent es nichts anderes aussagt wirkt das Talent dauerhaft und automatisch.

Wann ein Charakter ein neues Talent erlernen kann wird in den Beschreibungen der Völker und Klassen erläutert.

**Blind Kämpfen:** Der Charakter kann kämpfen ohne seine Augen benutzen zu können. Er erhält auf seine Angriffe einen Abzug von -2 anstatt -8 für z.B. magische Dunkelheit oder bei Verlust des Augenlichtes. Von gewöhnlicher Dunkelheit oder schlechten Sichtbedingungen wird er gar nicht mehr beeinträchtigt.

**Magische Forschung:** Der Charakter hat lange und hart daran gearbeitet den Geheimnissen der Magie auf den Grund zu gehen. Dafür darf er einen zusätzlichen arkanen Zauber erlernen. Um dieses Talent wählen zu können muss der Charakter einer Klasse angehören welche arkane Magie wirken kann. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Geschärft Sinne:** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle seine Würfe die mit suchen, entdecken oder lauschen zu tun haben. Darüber hinaus erhält er +2 auf alle seine Agilitätsproben. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Glück:** Der Charakter kann einmal pro Tag einen beliebigen Würfelwurf wiederholen. Der neue Wert gilt jedoch auch dann wenn er ungünstiger als der erste ausfallen sollte. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

**Großer Krieger:** Der Charakter erhält +1 auf alle Angriffs- und den Verteidigungswerte.

**Guter Schütze:** Die Abzüge für Fernkampfangriffe innerhalb der maximalen Reichweite verringern sich von -4 auf 0.

**Kampf mit zwei Waffen:** Dieses Talent erlaubt das Kämpfen mit zwei einhändig geführten Waffen gleichzeitig. Es können damit pro Handlung ein Angriff mehr durchgeführt werden als ohne dieses Talent. Jeder Angriffswurf erhält jedoch einen Abzug von -3. Kämpft ein Charakter ohne dieses Talent mit zwei Waffen so beträgt der Abzug -6. Alle weiteren Angriffe einer Handlung (durch Talente oder Magie ermöglicht) können nur noch mit einer der beiden Waffen durchgeführt werden.

**Mächtiger Schlag:** Der Charakter erhält +1 auf alle Nahkampfangriffe und jeden Nahkampfschaden.

**Manaquelle:** Der Charakter erhöht seinen maximalen Manapool um 3. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Nur magisch begabte Charaktere können dieses Talent wählen.

**Schildspezialisierung:** Der Charakter erhält auf seinen Verteidigungswert +2 wenn er einen Schild führt. Dieser Bonus zählt zusätzlich zu dem Bonus des Schildes.

**Schmerzresistenz:** Der Charakter ignoriert alle Abzüge durch Verwundungen.

**Spirituelle Studien:** Der Charakter hat viele Stunden ins Gebet versunken verbracht und die Nähe zu den Göttern gesucht. Dafür darf er einen zusätzlichen göttlichen Zauber erlernen. Um dieses Talent wählen zu können muss der Charakter einer Klasse angehören welche göttliche Magie wirken kann. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

Spuren lesen: Der Charakter erhält +10 auf jede Probe für das Finden und Verfolgen von Spuren.

Waffenfertigkeit: Der Charakter darf sich eine beliebige Waffe aussuchen (Beschränkungen je nach Klasse oder Volk bei der Waffenbeschreibung beachten, Waffenloser Kampf oder verschiedene Kampfstile können auch gewählt werden). Er ist im Umgang mit dieser Waffe geschult und erhält keine Abzüge für ungelernete Waffen mehr wenn er mit der gewählten Waffe kämpft. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

Waffenspezialisierung: Der Charakter erhält +2 auf jeden Angriffswurf mit einer gewählten Art von Waffe (z.B. Langbogen oder Kurzschwert, aber auch waffenloser Kampf ist möglich). Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden, gilt aber jedes mal für eine andere Art von Waffe. Um dieses Talent wählen zu können muss der Charakter den Umgang mit der gewünschten Waffe bereits beherrschen.

Willensstärke: Wann immer der Charakter eine Psyche-Probe ablegen muss um einem Zauber, einer Verführung oder ähnlichem zu widerstehen gelingt ihm dieser Wurf um +2 besser. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden. Die Boni addieren sich.

Zähigkeit: Der Charakter erhöht seine maximalen Lebenspunkte um 3. Dieses Talent kann mehrmals gewählt werden.

## Bonus und Malus

Ein grundlegendes Element des BASIC-Regelsystems ist die Vergabe von Boni und Mali – also von Aufschlägen und Abzügen auf Würfelproben.

Die Attribute stellen im Grunde den Sockel dar, welcher festlegt, wie gut die Chancen für das Gelingen einer Aktion sind. Die Boni und Mali modifizieren diese Chance jedoch zum Teil beträchtlich und können das Gelingen deutlich erleichtern oder erschweren.

Ein Bonus/Malus kann aus vielen Quellen stammen – Talente und magische Gegenstände sind die häufigsten Quellen für dauerhaft wirkende Verbesserungen oder Verschlechterungen einer Probe – diese sollten auch auf dem Charakterbogen kenntlich gemacht werden.

Zauber können kurzzeitig Boni und Mali verteilen und darüber hinaus gibt es auch noch situationsabhängige Modifikatoren: Das Gelingen einer Aktion ist nicht nur von den Fähigkeiten und der Ausrüstung eines Charakters abhängig (interne Modifikatoren) sondern auch von externen.

Möchte ein Dieb eine Wand erklimmen um anschließend durch ein Fenster im Obergeschoss einzubrechen so muss er zuerst eine Kletterprobe (PHYSIS) und anschließend eine Probe auf das geräuschlose Öffnen des Fensters (AGILITÄT) bestehen. Das Klettern fällt umso leichter je mehr Vorsprünge oder Ritzen es in der Wand gibt – ist die Wand glatt wie Glas kommt selbst der beste Dieb ohne Hilfsmittel kaum hinauf – und das Öffnen des Fensters ist auch abhängig von der Art des Schließmechanismus. Ist die Wand ausgesprochen leicht zu erklimmen (weil es vielleicht eine Regenrinne gibt oder breite Fenstersimse), dann kann der Charakter einen Bonus erhalten, ist es außergewöhnlich schwierig die Wand zu erklimmen, so sollte ihm das Gelingen durch einen Malus erschwert werden.

Einige dieser Modifikatoren finden sich im nächsten Kapitel (Würfelproben) sowie im Kapitel Kampf, doch es ist unmöglich für alle Situationen ausreichende Modifikatoren bereit zu stellen. Hier sollte der Spielleiter die Schwierigkeit einschätzen und entsprechende Boni/Mali verteilen.

Im BASIC-Regelsystem sind alle Boni/Mali generell kumulativ. Erhält ein Charakter +1 auf alle PHYSISproben durch ein Amulett und weitere +2 durch einen Zauber so hat er insgesamt einen Bonus von +3. Führt er dann noch eine Waffe welche ihm +1 auf jeden Angriff gewährt so kann er im Kampf mit dieser Waffe +4 auf sein Würfelergebnis addieren.

Ein Charakter darf keine Boni aus identischen Quellen erhalten – er kann also nicht zweimal das gleiche Amulett tragen und dadurch den doppelten Bonus erhalten. Genauso wenig kann er zweimal vom gleichen Zauber profitieren, es sei denn der Zauber sagt etwas anderes.

## Würfelproben

Würfelproben sind das zentrale Element des Regelsystems – durch sie wird in kniffligen Situationen entschieden ob eine Aktion gelingt oder nicht.

Die Proben laufen immer nach dem gleichen Schema ab – es liegt ein Attribut zu Grunde. Dessen Wert wird als Sockel verwendet. Dazu werden alle wirksamen Boni für dieses Attribut/diese Fertigkeit addiert und alle Mali (durch Verletzung, Zauber, Rüstungen) subtrahiert. Anschließend wird noch ein W20 (ein zwanzigseitiger Würfel) geworfen und das Ergebnis hinzuaddiert. Diese Summe wird mit dem Schwierigkeitsgrad (SG) verglichen. Der SG wird im Normalfall vom Spielleiter festgelegt.

Ist der Wert gleich oder größer dem SG, so gilt die Probe als bestanden, ist der Wert kleiner als der SG, so wurde die Probe nicht bestanden und die Aktion führt nicht zum Erfolg.

Es gibt im BASIC-Regelwerk folgende Arten von Würfeln:

Attributproben (z.B. beim Einsatz einer Fertigkeit):  $\text{ATTRIBUT} + \text{Boni} - \text{Mali} + \text{W20} \geq \text{SG}$

Angriffsproben - Nahkampf:  $\text{PHYSIS} + \text{Boni} - \text{Mali} + \text{W20} \geq \text{Verteidigungswert}$

- Fernkampf:  $\text{PHYSIS} + \text{Boni für hohe AGILITÄT} + \text{Boni} - \text{Mali} + \text{W20} \geq \text{Verteidigungswert}$

Verteidigungswert

Rettungswürfe (um sich vor dem Effekt eines Zaubers zu schützen):

$\text{ATTRIBUT} + \text{Boni} - \text{Mali} + \text{W20} \geq \text{SG}$ , wobei der Schwierigkeitsgrad vom

Zauberwirkenden abhängt, im Normalfall:  $\text{SG} = 10 + \text{Zauberstufe} + \text{PSYCHE}$

Eine weitere Art von Würfelproben ist der Schadenswurf im Kampf. Bei den meisten Waffen wird der Schaden, den sie verursachen, durch das Werfen eines oder mehrerer W6 ermittelt. Dieser Wert muss mit keinem anderen verglichen werden sondern wird direkt von den Lebenspunkten des Ziels abgezogen. Boni und Mali können zum Tragen kommen.

### Automatischer Erfolg und automatischer Fehler:

Wird bei einer beliebigen Probe eine 20 gewürfelt, so ist diese Probe automatisch bestanden, ganz gleich ob das Endergebnis den SG erreicht oder nicht.

Wird bei einer beliebigen Probe eine 1 gewürfelt, so ist diese Probe automatisch fehlgeschlagen, ganz gleich ob das Endergebnis den SG erreicht oder nicht.

Es obliegt dem Spielleiter zu entscheiden was in einer solchen Situation geschieht – gut möglich dass dem Charakter bei einem katastrophalen Angriff die Waffe aus der Hand fällt oder dass er eine besonders verletzliche Stelle getroffen hat und zusätzlichen Schaden verursacht (Vorschlag: +1W6)

oder ähnliches.

## Kampf

Der Kampf ist eigentlich immer chaotisch und hektisch – kaum etwas ist so wichtig wie das richtige Timing. Um hier die Übersicht zu behalten wird der Kampf im BASIC-Regelsystem in Kampfunden mit je 5 Sekunden Länge unterteilt.

Innerhalb einer Kampfunde kann ein Charakter verschiedene Dinge tun, aber zuvor muss noch geklärt werden, wer wann an der Reihe ist.

Es beginnt in einer Kampfunde immer der Charakter (oder der Gegner) mit der höchsten Agilität. Danach ist der Charakter/Gegner mit der zweithöchsten Agilität an der Reihe usw. Der Charakter/Gegner mit der niedrigsten Agilität ist als letzter an der Reihe.

Haben zwei Charaktere/Gegner die gleiche Agilität, so sind sie gleichzeitig an der Reihe. Beide dürfen alle ihre Aktionen durchführen. Das Ergebnis dieser Aktionen kommt erst dann zum Tragen wenn diese Charaktere in dieser Runde keine weiteren Aktionen mehr durchführen.

Magische Gegenstände oder Zauber welche die Agilität erhöhen, verbessern natürlich auch die Reihenfolge der Kämpfer zu Gunsten des Charakters.

Innerhalb einer Kampfunde kann jeder Charakter folgende Aktionen durchführen:

- Eine Handlung vollführen: als Handlung zählen:

- Angriff plus maximal 3 Schritte Bewegung (Nahkampf oder Fernkampf), Bonus für hohe Agilität\*
- Zauber wirken plus maximal 3 Schritte Bewegung (nur wenn der Charakter zaubern kann), Bonus für hohe Agilität\*
- Abwehrhaltung einnehmen (+4 auf den Verteidigungswert) und maximal 1 Schritt Bewegung
- Maximal 10 Schritte rennen, Bonus für hohe Agilität\*
- Maximal 20 m Fliegen (nur wenn der Charakter fliegen kann)
- Einen Heiltrank trinken oder einen notdürftigen Verband anlegen
- Eine Aktion, die im Zeitumfang den oben genannten entspricht

- Zusätzlich zu dieser einen Handlung stehen jedem Charakter noch mehrere kleine Aktionen zu – zum Beispiel das Ziehen einer Waffe, das Wechseln der Bewaffnung, Sprechen, Defensivhaltung einnehmen (solange ein Charakter in der Defensivhaltung ist erhält er einen Abzug von 4 auf alle Angriffe und dafür einen Bonus von +2 auf seinen Verteidigungswert). Das Einnehmen der Defensivhaltung muss zu Beginn der Kampfunde angekündigt werden – ein Charakter kann also nicht angreifen und anschließend in diese Haltung wechseln (und so den Malus umgehen).

\*Bonus für hohe Agilität: Hat ein Charakter eine Agilität von 5 oder mehr, so kann er sich einen Schritt mehr bewegen und weiterhin angreifen oder zaubern, bzw. zwei Schritte weiter rennen.

Ab einer Agilität von 10 oder mehr kann er zwei Schritte mehr zurücklegen und weiterhin angreifen oder zaubern, bzw. 4 Schritte weiter rennen usw.

### Angriffe:

Ein Angriff wird zuerst angesagt („Mein Charakter greift XY an“). Um angreifen zu können muss der Gegner innerhalb der Reichweite der Waffe sein (im Nahkampf Armeslänge plus Länge der Waffe).

Danach wird eine Angriffsprobe durchgeführt.

PHYSIS + Boni – Mali +W20 >= Verteidigungswert

Für Fernkampfangriffe kommt noch ein Bonus für besonders hohe AGILITÄT hinzu:

AG >= 5 – Bonus +1

AG >= 10 – Bonus +2

AG >= 15 – Bonus +3

usw.

Bei einer Angriffsprobe können folgende externe Modifikatoren zum Tragen kommen:

- +1 Gegner mindestens doppelt so groß wie der Angreifer
- 1 Gegner höchstens halb so groß wie der Angreifer
- +1 Angreifer steht auf einer erhöhten Stellung
- 1 Angreifer steht niedriger als der Gegner
- 4 Angreifer hat Defensivhaltung eingenommen.
- 4 Gegner befindet sich außerhalb der einfachen Reichweite, aber innerhalb der maximalen Reichweite der Waffe (nur Fernkampf)
- 2 Gegner ist teilweise in Deckung (ein Schild zählt hier nicht als Deckung, es wird in den Verteidigungswert eingerechnet)
- +8 Gegner ist gefesselt oder sonst wie bewegungsunfähig
- 4 gewöhnliche Dunkelheit (Abzug gilt nicht für Charaktere mit Dunkelsicht oder dem Talent Blind kämpfen)
- 8 magische Dunkelheit (Abzug gilt für Charaktere mit dem Talent Blind kämpfen nur mit –2)
- 2 schlechte Sichtverhältnisse (z.B. Nebel oder Staub, gilt nicht für Charaktere mit dem Talent Blind kämpfen)
- 2 Charakter kämpft in mittelschwerer Rüstung
- 4 Charakter kämpft in schwerer Rüstung
- 6 Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig (nur im Nahkampf)
- 3 Kampf mit zwei Waffen gleichzeitig (nur im Nahkampf, nur mit dem Talent Kampf mit zwei Waffen)
- 4 Kampf mit einer Waffe die der Charakter nicht beherrscht
- +2 Angriff von Hinten
- +1 Angriff von der Seite
- +4 Gegner erwartet den Angriff nicht
- 2 Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb maximal doppelter Reichweite der Waffe.
- 4 Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb maximal dreifacher Reichweite der Waffe.
- 6 Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb maximal vierfacher Reichweite der Waffe.
- 8 Fernkampfangriff auf ein Ziel innerhalb maximal fünffacher Reichweite der Waffe.

Gelingt die Angriffsprobe, ist also der Wert größer oder gleich dem Verteidigungswert des Gegners, so wird als nächstes der verursachte Schaden bestimmt. Dieser richtet sich nach der Waffe mit der angegriffen wurde.

Ein waffenloser Angriff verursacht einen Schadenspunkt Grundschaden. Hier kommt noch ein Bonus für große PHYSIS hinzu.

PH >= 5 – Bonus +1

PH >= 10 – Bonus +2

PH >= 15 – Bonus +3

usw.

Auch Waffenschaden kann unter Umständen von der PHYSIS des Angreifers abhängen. Welche Waffen dies betrifft ist im Kapitel Ausrüstung erläutert.

Nach Verrechnung des Schadens endet der Angriff.

### **Verteidigung:**

#### Nahkampf:

Ein Charakter verteidigt sich automatisch gegen alle Angriffe die gegen ihn gerichtet sind. Zum einen verfügt er über gewisse Reflexe welche durch seine AGILITÄT ausgedrückt werden. Zum anderen trägt er (hoffentlich) eine Rüstung die ihn zusätzlich schützt. Um sich zu verteidigen, muss der Spieler nicht würfeln, der Angriff des Gegners wird einfach mit dem Verteidigungswert des Angegriffenen verglichen. Ist der Wert mindestens gleich war der Angriff erfolgreich.

Der Verteidigungswert (Nahkampf) wird wie folgt berechnet:  
 AGILITÄT + Rüstung (+ Boni – Mali) = Verteidigungswert

Es gibt verschiedene Möglichkeiten den Verteidigungswert zu verbessern:

**Defensivhaltung:** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf seinen Verteidigungswert, jedoch einen

Abzug von –4 auf jeden seiner Angriffe. Eine Defensivhaltung einzunehmen ist keine

Handlung, das heißt der Charakter kann immer noch angreifen oder zaubern. Ein Charakter kann nicht gleichzeitig in Abwehr- und in Defensivhaltung sein.

**Abwehrhaltung:** Der Charakter konzentriert sich ausschließlich auf die Abwehr von Angriffen und

erhält daher einen Bonus von +4 auf seinen Verteidigungswert. Das Einnehmen der

Abwehrhaltung ist eine Handlung und daher kann der Charakter weder angreifen noch zaubern solange er in dieser Haltung verharrt.

Er kann sich jedoch langsam (einen Schritt pro Runde) bewegen. Ein Charakter kann nicht gleichzeitig in Abwehr- und in Defensivhaltung sein.

#### Fernkampf:

Sich gegen anfliegende Pfeile oder Armbrustbolzen oder selbst gegen Kugeln aus einer Handschleuder zu verteidigen, ist jedoch erheblich schwieriger. Die Zeit, die einem Charakter zum reagieren bleibt, ist so kurz, dass er im Grunde nicht mehr ausweichen kann. Daher kommt bei einem Fernkampfangriff die Agilität nicht zum tragen. Magischer Schutz ist allerdings wirksam – wenn er nicht die Agilität erhöht, sondern anders wirksam ist.

Der Verteidigungswert (Fernkampf) wird wie folgt berechnet:  
 Rüstung (+ Boni – Mali) = Verteidigungswert

## **Lebenspunkte, Verletzung und Heilung**

Die Vitalität eines Charakter wird im BASIC-System durch seine Lebenspunkte angezeigt. Je mehr Lebenspunkte ein Charakter hat desto gesünder und vitaler ist er und desto mehr kann er „einstecken“. Die maximalen Lebenspunkte eines Charakters ergeben sich aus der Summe seiner Attributswerte plus seinem Wert für das Attribut Physis (dieses Attribut wird also doppelt gewertet um seinen höheren Stellenwert für die Vitalität eines Charakters aufzuzeigen).

Khor zum Beispiel hat folgende Attributswerte: PH 3; PS 4; AG 3; AU 5

Seine maximalen Lebenspunkte betragen also 18  $\{(3+4+3+5)+3\}$

Da jeder Charakter einen Attributspunkt hinzugewinnt wenn er eine Stufe aufsteigt, erhöhen sich auch seine Lebenspunkte um mindestens einen Punkt pro Stufe (wenn ein Charakter das Attribut Physis steigert, steigen seine Lebenspunkte um 2 Punkte). Zusätzlich können auch Talente (Zähigkeit) oder magische Gegenstände die maximalen Lebenspunkte eines Charakters dauerhaft erhöhen.

Manche Zauber hingegen können die maximalen Lebenspunkte kurzzeitig erhöhen. Heilzauber hingegen können nur verbrauchte Lebenspunkte wiederherstellen, nicht jedoch die Zahl der maximal möglichen Lebenspunkte erhöhen.

Das Leben eines Abenteurers ist nicht ungefährlich – ob im Kampf, durch Magie oder Krankheiten, Fallen oder tiefe Stürze – ein Charakter kann sich auf viele Weise verletzen. Jeder Schaden den er erhält, wird von seinen Lebenspunkten abgezogen und je schlechter es um seine Gesundheit bestellt steht, desto schlechter schlägt sich der Charakter – desto schlechter kann er weiteren Angriffen ausweichen oder eine steile Felswand erklettern.

Dies wird bei BASIC durch Abzüge verdeutlicht welche ein Charakter auf all seine Würfelwürfe erhält (also alle Attributspalten, Angriffs- und Verteidigungsproben aber auch alle Würfe die beim Zaubern notwendig werden (z.B. Schaden und Heilung)) wenn er einen gewissen Verletzungsgrad erreicht hat.

- Hat ein Charakter nur noch 50% seiner maximalen Lebenspunkte (abgerundet) oder weniger, dann erhält er –2 auf alle seine Würfelwürfe. Erst wenn er wieder mehr als 50% seiner Lebenspunkte hat erlischt dieser Abzug.
- Hat ein Charakter nur noch 25% seiner maximalen Lebenspunkte (abgerundet) oder weniger, dann erhält er insgesamt –4 auf alle seine Würfelwürfe. Erst wenn er wieder mehr als 25% seiner Lebenspunkte hat erlischt dieser Abzug.
- Hat ein Charakter 0 Lebenspunkte wird er ohnmächtig.
- Hat ein Charakter –5 Lebenspunkte stirbt er.

Verlorene Lebenspunkte können auf verschiedene Wege geheilt werden – die göttliche Magie der Glaubensvertreter und Heiltränke sind sicher die beliebtesten und bequemsten Wege, wieder zu Kräften zu kommen, doch auch ohne diese Form der Hilfe heilen die Verletzungen eines Charakters.

Ein verletzter Charakter mit mehr als 0 Lebenspunkten heilt automatisch 1 Lebenspunkt pro Tag, wenn er mindestens 8 Stunden ruht (bei Elfen genügen hier 4 Stunden). Bei besonders schweren Verletzungen (0 oder weniger Lebenspunkte) wird allerdings jemand benötigt, der sich um den Charakter kümmert, um den Heilungsprozess in Gang zu halten. Diese Form der Heilung setzt voraus, dass der Charakter sich um seine Wunden kümmert (Verbandsmaterial, Desinfektion, heilsame Salbe) und sich nicht in absolut unwirtlicher Umgebung befindet (ein Krankheitsverseuchter Sumpf zum Beispiel) – unter sehr schlechten Bedingungen und ohne jede Pflege heilen Verletzungen nicht.

Genießt der Charakter hingegen eine ausgezeichnete Pflege (saubere Umgebung, klares Wasser, ärztliche Betreuung, Bettruhe) heilt er einen weiteren Lebenspunkt pro Tag.



## Magie

Magie ist ein zentraler Bestandteil von BASIC und viele Charaktere sind in der Lage Magie anzuwenden. Generell unterscheidet man zwischen arkaner und göttlicher Magie.

Arkane Magie wird zum Beispiel von Zauberern ausgeübt, welche durch harte Arbeit gelernt haben, die Ströme der Magie zu kontrollieren und für ihre eigenen Zwecke zu nutzen.

Göttliche Magie wird von Priestern angewendet und stammt weniger aus einem intellektuellen Verständnis der magischen Strömungen, als vielmehr aus dem festen Glauben an die Götterwelt. Die Götter sind es, die ihnen ihre magischen Kräfte verleihen und die Priester und Druiden rufen sie durch Gebete hervor.

Ein Charakter welcher arkane Magie wirken kann hat keinen Zugriff auf Zauber, die ausschließlich göttlich sind und ein göttlicher Zauberwirkender hat keinen Zugriff auf ausschließlich arkane Zauber. Manche göttliche Zauber können zusätzlich nur von Anhängern bestimmter Götter gewirkt werden.

Zusätzlich gibt es Zauber die keinem von beidem zugeordnet sind. Diese können von allen Zauberwirkenden gesprochen werden.

Welcher Zauber von wem genutzt werden kann steht in der Erklärung der einzelnen Zauber rechts neben seinem Namen.

Neben dem Namen und der Zuordnung zur arkanen oder göttlichen Domäne sind Zauber noch durch weitere Eigenschaften gekennzeichnet welche im Folgenden kurz vorgestellt werden sollen:

**Zaubererstufe:** Manche Zauber sind so mächtig, dass sie nicht jeder Anfänger lernen und beherrschen könnte. Um dies im Spiel anzuzeigen gibt es Zauber, die man erst erlernen und verwenden kann, wenn man eine gewisse Stufe erreicht hat. So kann ein Priester zum Beispiel erst dann ein Abwehrgebet sprechen wenn er mindestens die dritte Stufe erreicht hat.

Manche Effekte der Zauber hängen von der Zaubererstufe ab. Hier gilt immer die aktuelle Stufe des Zauberwirkenden – anders als bei der Zauberstufe, welche variiert werden kann.

**Kosten:** Die Kosten eines Spruches zeigen an, wie viele Manapunkte der Zauberwirkende aus seinem Zauberpool aufwenden muss, um diesen Zauber zu wirken. Die Kosten werden in dem Moment „bezahlt“, wenn der Zauber begonnen wird und auch wenn er keinen Effekt haben sollte, sind die entsprechenden Manapunkte für den Rest des Tages verloren.

Bei manchen Zaubern hängen die Kosten von der (Zauber)stufe ab. Hier kann der Zauberwirkende frei entscheiden wie mächtig sein Zauber werden soll. Solange er die Kosten bezahlen kann, darf er die Stufe frei wählen. Die Zauberstufe darf jedoch nie größer sein als die Zaubererstufe.

**Reichweite:** Ein Zauber kann bei BASIC auf dreierlei Weise wirken – entweder nur auf den, der ihn gewirkt hat (Zauberwirkender), oder auf ein oder mehrere Ziele, welche der Zauberwirkende berührt (er darf sich auch selbst berühren), oder der Zauber wirkt innerhalb einer gewissen Entfernung welche in Metern angegeben ist. Solange ein Zauber nichts anderes regelt, gilt diese Entfernung als Radius um den Zauberwirkenden herum. Innerhalb dieses Radius kommt der Spruch dann zum tragen.

**Effekt:** Dies beschreibt schließlich, auf welche Art der Zauber wirkt, wie lange diese Wirkung anhält und ob man sich dagegen schützen kann.

**Zauberstufe:** Zur Stufe eines Zaubers wurde bereits bei den Kosten etwas gesagt, hier soll jedoch noch etwas ergänzt werden. Häufig hängen die Kosten, die Reichweite und der Effekt von der Zauberstufe ab, je größer die gewählte Stufe desto mächtiger der Zauber.

Die Zauberstufe kommt jedoch auch zum Tragen wenn man sich vor einem Zauber schützen will oder wenn man versucht einen Zauber aufzulösen oder zu unterbinden. Auch hier gilt wieder, je größer die Stufe, desto schwieriger ist der Zauber aufzulösen oder zu unterbinden.

Es gibt aber auch Zauber deren Mächtigkeit nicht von der Zauberstufe abhängt. Dies sind am einfachsten dadurch zu erkennen dass ihre Kosten konstant sind. Für diese Zauber gilt eine unveränderliche Zauberstufe welche der Mindeststufe entspricht, die ein Zauberwirkender haben muss, um diesen Zauber zu wirken. So hat der Zauber Dunkelheit immer eine Zauberstufe von 1 (weil er bereits ab der 1. Stufe gewirkt werden kann), die Geistkontrolle aber eine Zauberstufe von 3 (weil dieser Zauber erst ab der 3. Stufe gewirkt werden kann)

**Zauberpool:** Dies ist die Quelle aller Energien die ein magiebegabter Charakter nutzt um zu zaubern. Die Zahl der maximalen Magiepunkte die ein Zauberpool enthält ergibt sich aus dem Wert der Psyche des Charakters multipliziert mit der Anzahl an Charakterstufen die diesem Charakter das Zaubern ermöglichen (Psyche x Stufe = Zauberpool).

Der Zauberpool stellt immer Energie für einen ganzen Tag zur Verfügung. Ist er aufgebraucht, kann der Charakter keine weiteren Zauber wirken. 8 Stunden Schlaf füllen den Zauberpool wieder auf (bei Elfen genügen hier 4 Stunden). Kommt der Charakter nicht dazu sich so lange auszuruhen kann er nur einen Bruchteil seiner Energien wieder erhalten (die Hälfte seine Zauberpools nach nur 4 Stunden, ein Viertel nach nur 2 Stunden, für Elfen gelten die halben Zeiten).

### Wie wird gezaubert?

Um einen Zauber wirken zu können muss der Zauberwirkende sowohl sprechen als auch gestikulieren können – wobei für die göttliche Magie das Sprechen eines Gebetes von größerer Bedeutung ist als die Handbewegungen während bei arkanen Zauberwirkenden die Gestik von größerer Bedeutung ist während die Sprache eventuell nur auf ein Auslösewort reduziert werden kann.

### Lernen neuer Zauber

Ein Charakter welcher Magie wirken kann, erlernt auf der 1. Stufe automatisch 3 Zauber. Diese muss er beherrschen können, also der richtigen Domäne (arkan oder göttlich und bei göttlichen Zaubern dem richtigen Gott) angehören und darüber hinaus muss der Charakter die notwendige Zaubererstufe erreicht haben (also kann ein Charakter der 1. Stufe keine Zauber wählen die mindestens die 3. Stufe oder noch mehr erfordern). Ansonsten kann der Charakter seine Zauber frei wählen.

Steigt der Charakter in der Klasse auf, erhält er einen neuen Zauber dazu, welchen er, wie oben beschrieben, frei wählen kann. Dies symbolisiert seinen Fortschritt auf dem Feld der Magie und seine Bestrebungen Neues zu lernen.

Unter Umständen kann ein Charakter auch durch Talente oder Effekte mächtiger Magie neue Sprüche hinzulernen.

Es kann passieren dass ein Zauberwirkender der Meinung ist, dass ihm ein früher einmal gewählter Zauber nun nicht mehr von Nutzen ist (zum Beispiel weil er einen besseren erlernt hat). Um solche „unnützen“ Zauber noch in Wert zu setzen, kann der Charakter sie gegen neue Sprüche umtauschen. Für je zwei Zauber welche er „verlernt“ darf er einen neuen Zauber erlernen.

## Die BASIC-Zauber

Blutmagie (arkan, göttlich – Nandur, Vorgul)

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Zauberwirkender

Effekt: Die Blutmagie entzieht dem Zauberwirkenden X Lebenspunkte und erhöht seinen Zauberpool um X/2 Manapunkte (abgerundet). Dabei kann die maximale Größe des Zauberpools jedoch nicht überschritten werden.

Dunkelheit

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Berührung

Effekt: Dunkelheit hüllt einen Bereich von 20m Durchmesser für eine Dauer von 30min in die Finsternis einer sternenlosen Nacht. Nicht-magische Lichtquellen können diese Dunkelheit ebenso durchdringen wie magische. „Dunkelheit“ hebt den Zauber Licht auf.

Einfacher Beschwörungsauber

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: X

Reichweite: 10m

Effekt: Dieser Zauber ruft ein oder mehrere Wesen mit insgesamt bis zu zweimal X Lebenspunkten herbei welche(s) der Zauberwirkende schon mindestens einmal persönlich gesehen hat. Die beschworenen Wesen bleiben für 1 Runde/Stufe und gehorchen den Befehlen des Zauberwirkenden bevor sie wieder dorthin verschwinden von wo sie gekommen sind. Auf diese Weise beschworene Wesen können selbst keine Zauber wirken. Wesen mit einem Psychewert von 3 oder höher können auf diese Weise nicht beschworen werden.

Erscheinung verändern (arkan, göttlich – Waylun, Balahr)

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Berührung

Effekt: Dieser Zauber verändert das äußere Erscheinungsbild des Bezauberten geringfügig, so kann die Haar-, Augen-, oder Hautfarbe verändert werden, die Haarlänge oder die Farbe der Kleidung die man trägt. Bei genauerer Betrachtung bleibt der Bezauberte erkennbar, bei flüchtigem Ansehen fällt dies jedoch schwer. Der Effekt hält 1min/Stufe

Feuerball (arkan, göttlich - Nandur)

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe, Durchmesser von 1m/Stufe

Effekt: 1W6/Stufe (max. 10 Stufen) Feuerschaden, bei bestandener Agilitätsprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} nur ½ Schaden.

Gegenzauber (arkan)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 2+Kosten des abzuwehrenden Zaubers Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: Der Zauberwirkende kann innerhalb der Reichweite einen beliebigen arkanen Zauber bis zur 6. Stufe unterbrechen wenn dieser zum gleichen Zeitpunkt gewirkt wird (unter Umständen muss der Zauberwirkende seine Aktion verzögern bis der Gegner an der Reihe ist).

Geistkontrolle (arkan, göttlich – Balahr, Waylun, Vorgul)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 3 Manapunkte

Reichweite: 10m

Effekt: Ein intelligentes Wesen gerät für 10sek unter die Kontrolle des Zauberwirkenden und führt alle Befehle aus die dieser ihm telepathisch übermittelt. Dabei wird er sich jedoch selbst keinen Schaden zufügen (im Ermessen des Spielleiters). Wird das Ziel angegriffen ist die Kraft des Zaubers automatisch gebrochen. Erhält das Ziel keine Befehle wird es untätig stehen bleiben und neue Befehle erwarten. Wird der Zauber nicht gebrochen sondern normal beendet kann sich das Ziel nicht daran erinnern beherrscht worden zu sein.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

Gestaltveränderung(arkan, göttlich – Waylun, Balahr)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 5

Reichweite: Berührung

Effekt: Dieser Zauber erlaubt es die Gestalt des Bezauberten bis zur Unkenntlichkeit zu verändern. Er kann altern oder sich verjüngen (bis zu 5 Jahre/Stufe), an Körpergröße oder –Umfang gewinnen oder verlieren (bis zu 10cm/Stufe) und natürlich können auch Kleidung und Gesichtszüge verändert werden. Dabei kann jedoch nicht die grundlegende Gestalt des Bezauberten verändert werden – so kann man z.B. aus einem kleinen Menschen einen großen Halbork machen, nicht jedoch eine Riesenspinne oder einen Hund, da diese eine grundlegend andere Anatomie aufweisen.

Der Effekt hält 1min/Stufe

Große Heilung (göttlich - Lishal)

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Heilt bei einem beliebigen Ziel 3 Lebenspunkte pro Stufe.

Heilung (göttlich)

Kosten: 3 Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Heilt bei einem beliebigen Ziel 3 Lebenspunkte.

**Illusion erschaffen (arkan)**

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: erschafft eine dreidimensionale Illusion mit einer Größe von bis zu 1m<sup>3</sup>/Stufe

innerhalb der Reichweite. Die Illusion kann Bewegungen beinhalten, jedoch keine Geräusche. Die Illusion hält für maximal 10sek/Stufe.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} lässt Betrachter die Illusion durchschauen.

**Kraft des Bären (göttlich – Alas, Nandur)**

Kosten: 2xStufe

Reichweite: Berührung

Effekt: Ein berührtes Wesen erhält PHYSIS +1 pro Zauberstufe. Dieser Effekt hält eine Minute

pro Stufe. Dieser Effekt hat keinen Einfluss auf die Lebenspunkte des Betroffenen, erhöht

aber seinen Angriffswert.

**Kraftverlust (arkan, göttlich – Balahr, Waylun, Vorgul)**

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: X Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Kraftverlust entzieht dem Ziel X Manapunkte aus dem Zauberpool.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

**Kreis der Heilung (göttlich – Lishal)**

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: 2m Radius/Stufe zentriert auf den Zauberwirker

Effekt: Heilt bei allen verbündeten Wesen innerhalb der Reichweite 1 Lebenspunkt/Stufe. Alle gegnerischen Wesen innerhalb der Reichweite verlieren 1 Lebenspunkt/Stufe.

**Licht**

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Berührung

Effekt: Licht erhellt einen Bereich von 20m Durchmesser für eine Dauer von 30min taghell. „Licht“ hebt den Zauber Dunkelheit auf.

**Lichtschwingen (arkan, göttlich – Balahr, Lishal)**

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Verleiht einem Charakter für 10 min/Stufe silbrig durchscheinende Flügel, die ihm das Fliegen ermöglichen. Die maximale Geschwindigkeit beträgt hierbei 2 m/s + 0,5 m/s pro Zauberstufe. Während der Charakter fliegt, erhält er im Nah- und Fernkampf einen Abzug von -8 auf sein Kampfergebnis. Ab der zweiten Zauberstufe verringert sich dieser Malus um 1 pro Zauberstufe, kann aber nie zu einem positiven Bonus werden.

**Mächtiges Trugbild (arkan, göttlich: Balahr)**

Zaubererstufe: mindestens 3 Stufe

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: erschafft eine zweidimensionale, unbewegte und geräuschlose Illusion mit einer Größe von bis zu 5m<sup>2</sup>/Stufe welche bis zu 1min/Stufe anhält.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {12+Zauberstufe+Psyche} lässt Betrachter die Illusion durchschauen.

**Magie auflösen**

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: Dieser Zauber kann einen bereits wirkenden Zauber oder die permanenten Folgen eines Zaubers (z.B. eine Versteinigung) aufheben, nicht aber die kurzzeitigen Folgen eines Zaubers (z.B. den Schaden eines Feuerballs). Um den gewünschten Effekt zu beenden ist eine erfolgreiche Zauberprobe {Zauberstufe+Psyche+W20} gegen eine Zauberprobe des Erzeugers des Spruches.

**Manasog (arkan, göttlich – Balahr, Waylun)**

Kosten: 3 Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Zauberwirkende entzieht einem Opfer Mana um seinen eigenen Zauberpool zu vergrößern. Der Manasog entzieht dem Opfer einen Manapunkt pro Zauberstufe und der Zauberwirkende erhöht seinen Zauberpool um eben so viele Manapunkte. Die Zauberstufe kann nie größer als die Zaubererstufe sein. Ist das Opfer nicht magisch begabt (nutzt also keinen Zauberpool), dann entzieht der Manasog Manapunkte in Höhe der Psyche des Opfers und der Zauberwirkende erhöht seinen Zauberpool um eben so viele Manapunkte. Dem Opfer entstehen dadurch keine Nachteile, doch gilt seine Psyche als erschöpft und kann somit bis zum Ende des Tages nicht erneut Ziel eines Manasogs werden.

Manasog kann den Zauberpool des Zauberwirkenden über die maximale Größe hinaus auffüllen.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

**Mit Toten sprechen (göttlich – Vorgul)**

Kosten: 1 Manapunkt

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Zauberwirker kann für 1min/Stufe mit jedem toten Wesen kommunizieren solange er es berührt. Die Toten sind zu wahrheitsgemäßen Antworten verpflichtet, können jedoch versuchen sich jeder einzelnen Frage zu widersetzen indem sie eine Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} bestehen.

**Speis und Trank erschaffen (göttlich – Druiden, Lishal)**

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m

Effekt: Der Zauber erschafft pro Stufe genügend Nahrung und Getränke für drei Personen oder ein Pferd für einen ganzen Tag. Was nach Ablauf des Tages nicht verzehrt wurde löst sich in Nichts auf.

**Sprachlosigkeit (arkan)**

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: Ein Wesen in maximal 10m/Stufe Entfernung

Effekt: Das betroffene Wesen kann für eine Dauer von 1Runde/Stufe seine Zunge nicht mehr bewegen und somit weder sprechen noch Zauber wirken.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

**Stille**

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m Radius um ein Objekt in maximal 10m/Stufe Entfernung.

Effekt: Kein Geräusch dringt für eine Dauer von 1min/Stufe aus dem betroffenen Bereich oder in ihn hinein. Wesen innerhalb des betroffenen Bereiches können jedoch immer noch Zauber oder Gebete wirken und Ziel von Zaubern oder Gebeten werden.

**Telekinesis (arkan)**

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Ein Objekt in bis zu 5m/Stufe Entfernung

Effekt: Der Zauberwirker kann ein Objekt von bis zu 5kg/Stufe bis zu 1min/Stufe schweben lassen oder das Objekt auch in Schrittgwindigkeit bewegen.

**Tiefere Dunkelheit (arkan, göttlich - Vorgul)**

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Tiefere Dunkelheit hüllt einen Bereich von 20m Durchmesser für eine Dauer von 10min/Stufe in absolute Finsternis. Nichtmagische Lichtquellen und der Zauber „Licht“ können diese Dunkelheit nicht durchdringen.

„Dunkelheit“ hebt den Zauber Licht auf.

**Trugbild (arkan, göttlich: Balahr)**

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: 10m/Stufe

Effekt: erschafft eine zweidimensionale, unbewegte und geräuschlose Illusion mit einer Größe von bis zu 1m<sup>2</sup>/Stufe welche bis zu 1min/Stufe anhält.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} lässt Betrachter die Illusion durchschauen.

**Vampirgriff (arkan, göttlich – Vorgul)**

Kosten: 2xStufe Manapunkte

Reichweite: Berührung

Effekt: Der Zauberwirkende entzieht einem lebenden Ziel (keine Pflanzen) einen Lebenspunkt pro Zauberstufe und erhält für je 2 auf diese Weise entzogene Lebenspunkte selbst einen Lebenspunkt dazu. Dabei kann jedoch die Zahl seiner Lebenspunkte nicht den Maximalwert überschreiten.

Eine erfolgreiche Psycheprobe gegen den Schwierigkeitsgrad {10+Zauberstufe+Psyche} schützt vor dem Effekt.

**Verbesserte Telekinesis (arkan)**

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 3xStufe Manapunkte

Reichweite: Ein oder mehrere Objekte in bis zu 10m/Stufe Entfernung

Effekt: Der Zauberwirker kann ein oder mehrere Objekte von bis zu 10kg/Stufe bis zu 1min/Stufe schweben lassen oder das Objekt auch in doppelter Schrittgwindigkeit bewegen.

**Wasser erschaffen (göttlich – Waylun)**

Zaubererstufe: mindestens Stufe 3

Kosten: 1xStufe Manapunkte

Reichweite: 1m/Stufe

Effekt: Innerhalb der Reichweite kann der Zauberwirkende bis zu 10 Liter Wasser pro Stufe erschaffen

**Zaubertrick (arkan)**

Kosten: 1Manapunkt

Reichweite: 10m Radius zentriert um den Zauberwirker

Effekt: Für eine Dauer von 10min/Stufe kann der Zauberwirker kleinere magische Tricks anwenden. Er kann keine zwei Tricks zur gleichen Zeit wirken. Bei der Art der Zaubertricks können Spieler und Spielleiter ihre Phantasie spielen lassen, die Tricks richten jedoch nie Schaden an und führen auch keine dauerhaften Veränderungen herbei. Ein Zauberer kann zum Beispiel bunte Lichter um sich herum tanzen lassen, die Farbe oder das Muster von Gegenständen/Kleidung verändern, kleinere offensichtliche Illusionen erschaffen und ähnliches.

## Ausrüstung

In diesem Kapitel wird all das beschrieben was ein Charakter auf seinen Abenteuern gebrauchen kann. Waffen und Rüstungen machen den Anfang, danach folgen magische Gegenstände, Tränke, weltliche Güter und alles was sich sonst nirgendwo einordnen lässt folgt danach. Die Ausrüstung eines Charakters kann überlebenswichtig sein – daher neigen Spieler dazu ihren Schützlingen alles mitzugeben was irgendwie sinnvoll erscheint. Diese Charaktere laufen dann bepackt wie Maultiere durch die Abenteurer und manche dürften sich gleich gar nicht mehr rühren können. Gerade die schweren Rüstungen und große Waffen stellen für Charaktere die erst am Anfang ihrer Karriere stehen oft eine enorme Gewichtsbelastung dar.

Daher wird an dieser Stelle die **Tragkraft** eingeführt:

Jeder Charakter kann nur seinen Wert in PHYSIS x10 in Kilogramm tragen.

Jeder Charakter kann Gegenstände bis zu einem Gewicht von  $PH \times 5 \text{ kg}$  werfen.

Jeder Charakter kann Gegenstände bis zu einem Gewicht von  $PH \times 20 \text{ kg}$  für kurze Zeit hochstemmen.

Ein Charakter mit PHYSIS 3 kann also durchaus eine Vollplatte tragen – dann muss er jedoch ohne Waffe, Zelt, Verpflegung und ähnlichem auskommen.

## Waffen

Der Schaden mancher Waffen und auch die Reichweite sind unter Umständen von der PHYSIS (und in seltenen Fällen von der AGILITÄT) abhängig.

Für besonders hohe Werte in PHYSIS können Waffen deren Schadenswert mit einem +PH gekennzeichnet ist, einen Schadensbonus erhalten.

Für die Reichweite mancher Waffen gilt das Gleiche.

Der Bonus ergibt sich wie folgt:

$PH \geq 5$  – Bonus +1

$PH \geq 10$  – Bonus +2

$PH \geq 15$  – Bonus +3

usw.

In den seltenen Fällen wo die Agilität das Attribut ist welches den Wert einer Waffe verbessert ersetzt man in obiger Auflistung einfach PH durch AG.

### Nahkampfwaffen:

Waffe	Einhand/Zweihand	Schaden	Gewicht in kg	Preis in GM
Dolch	Einhandwaffe, klein	1W6/2	0,5	1
Kurzschwert	Einhandwaffe, klein	1W6-1	2	5
Langschwert	Einhandwaffe	1W6	5	10
Zweihänder	Zweihandwaffe	2W6	10	20
Degen	Einhandwaffe	1W6+2	3	30
Kl. Streitkolben	Einhandwaffe, klein	1W6	5	20
Streitkolben	Einhandwaffe	1W6+1	10	30
	Zweihandwaffe	2W6	10	30
Kriegshammer	Einhandwaffe	1W6+1	10	30
	Zweihandwaffe	2W6	10	30
Kriegsaxt	Einhandwaffe	1W6+1	10	30
	Zweihandwaffe	2W6	10	30
Zwergenkriegsaxt	Einhandwaffe	1W6+PH (max. +3)	10	50
	Zweihandwaffe	2W6+PH (max. +3)	10	50
Speer	Zweihandwaffe	1W6+2	5	10
	Diese Waffe erlaubt Nahkampfangriffe bis auf Armeslänge +1m Entfernung.			

Die Waffen Dolch, Kriegshammer, Kriegsaxt und Speer können auch als Wurfaffen verwendet werden. Die entsprechenden Werte finden sich im Abschnitt Fernkampfwaffen. Sie verhalten sich jedoch ungünstiger als ihre speziell hierfür angefertigten Verwandten.

### Fernkampfwaffen (wenn nicht anders beschrieben immer Zweihandwaffen)

RW – bedeutet hier Reichweite – innerhalb dieser Distanz erleidet ein Angriff keine Abzüge.

Innerhalb der doppelten Reichweite erleidet ein Angriff einen Malus von -2, innerhalb der dreifachen Reichweite von -4 und innerhalb der vierfachen Reichweite von -6

RWmax – Ab dieser Entfernung trifft die Waffe überhaupt nicht mehr.

Waffe	RW/Rwmax in m	Schaden	Gewicht in kg	Preis in GM
Schleuder (klein)	2 / 15	2	0,5	1
Wurfdolch (klein)	3 / 10	1W6/2	0,5	1
Wurfbeil	3+PH (max. +3) / 15+PH (max. +6)	1W6	2	5

Wurfspeer	5+PH (max. +3) / 20+PH (max. +6)	1W6	2	5
Kurzbogen (klein)	10 / 30	1W6	3	20
Jagdbogen	20 / 60	1W6/2	4	30
Erlaubt einen zusätzlichen Angriff mit dieser Waffe pro Runde				
Langbogen	20 / 60	1W6	6	50
Elfenlangbogen	30 / 100	1W6+AG (max. +3)	6	300
Handarmbrust (klein)	5 / 15	1W6	3	20
Leichte Armbrust	10 / 30	1W6	6	25
Schwere Armbrust	10 / 40	2W6	9	30
Dolch (klein)	2 / 6	1W6/2	0,5	1
Kriegshammer	2+PH (max. +6) / 10+PH (max. +12)	1W6	10	30
Jeder Fernkampfangriff mit dieser Waffe erhält einen Abzug von -2 weil sie nicht für den Fernkampf entworfen wurde.				
Kriegsaxt	2+PH (max. +6) / 10+PH (max. +12)	1W6	10	30
Jeder Fernkampfangriff mit dieser Waffe erhält einen Abzug von -2 weil sie nicht für den Fernkampf entworfen wurde.				
Speer	3+PH (max. +3) / 10+PH (max. +6)	1W6+PH (max. +3)	5	10
Jeder Fernkampfangriff mit dieser Waffe erhält einen Abzug von -2 weil sie nicht für den Fernkampf entworfen wurde.				

## Rüstungen

Jeder Charakter darf (wenn überhaupt) nur eine Rüstung, eine Kopfbedeckung und einen Schild tragen. Bei Rüstungen ohne speziellem Bein- und Armschutz kann dieser noch zusätzlich getragen werden.

Wer eine leichte Rüstung trägt erleidet keine Abzüge auf seine Würfe.

In mittlerer Rüstung erleidet ein Charakter einen Malus von -1 auf alle Angriffsproben.

In schwerer Rüstung erleidet ein Charakter einen Malus von -2 auf alle Angriffsproben.

Wer eine Rüstung trägt die er erlaut seiner Klasse nicht tragen kann erleidet folgende Abzüge auf alle Angriffe. Außerdem kommt seine AGILITÄT beim Verteidigungswert nicht mehr zum Tragen.

Leichte Rüstung: -2

Mittlere Rüstung: -4

Schwere Rüstung: -8

### Leichte Rüstungen:

Ledertunika:	Verteidigung +1	Gewicht: 5kg	Preis: 30GM
Brustpanzer (Leder):	Verteidigung: +2	Gewicht: 8kg	Preis: 50GM
Lederkappe:	Verteidigung: +1	Gewicht: 1kg	Preis: 10GM
Kleines Rundschild (Holz)	Verteidigung: +1	Gewicht: 5kg	Preis: 5GM

### Mittlere Rüstungen:

Beschlagener Brustpanzer (Leder):	Verteidigung: +3	Gewicht: 10kg	Preis: 60GM
Arm- und Beinschienen (Leder)	Verteidigung: +1	Gewicht: 3kg	Preis: 20GM
Beschlagene Lederrüstung (inklusive Arm- und Beinschutz):	Verteidigung: +5	Gewicht: 20kg	Preis: 100GM
Stahlkappe:	Verteidigung: +2	Gewicht: 5kg	Preis: 30GM
Kleines Rundschild (Metall)	Verteidigung: +2	Gewicht: 10kg	Preis: 50GM
Großes Rundschild (Holz)	Verteidigung: +2	Gewicht: 10kg	Preis: 10GM

### Schwere Rüstungen:

Kettenhemd:	Verteidigung: +5	Gewicht: 15kg	Preis: 100GM
Brustplatte (Metall):	Verteidigung: +6	Gewicht: 20kg	Preis: 150GM
Vollplatte (inklusive Arm- und Beinschutz, ohne Helm und Handschuhe))	Verteidigung: +7	Gewicht: 30kg	Preis: 200GM
Vollhelm (Metall)	Verteidigung: +3	Gewicht: 10kg	Preis: 50GM
Arm- und Beinschienen (Metall)	Verteidigung: +2	Gewicht: 10kg	Preis: 50GM
Panzerhandschuhe:	Verteidigung: +1	Gewicht: 5kg	Preis: 50GM
Die Handschuhe geben im unbewaffneten Nahkampf einen Bonus von +1 auf den Schaden.			
Großes Rundschild (Metall):	Verteidigung: +3	Gewicht: 15kg	Preis: 100GM
Turmschild:	Verteidigung: +5	Gewicht: 25kg	Preis: 150GM

Um ein Turmschild einhändig führen zu können bedarf es einer PHYSIS von 10 oder mehr

## Magische Gegenstände

Es gibt die verschiedensten Arten von magischen Gegenständen – im Grunde kann jeder Gegenstand auch magisch sein. Doch Magie auf einem Gegenstand zu fixieren, ist ausgesprochen schwierig und kostspielig, daher trifft man so gut wie nie auf magische Lebensmittel oder ähnliches.

Am gebräuchlichsten sind magische Waffen und Rüstungen, Tränke und Spruchrollen sowie Kleidungs- und Schmuckgegenstände.

Die Effekte magischer Gegenstände wirken nur dann, wenn die Gegenstände auch tatsächlich getragen werden. Es nützt nichts einen ganzen Rucksack voller magischer Ringe bei sich zu haben – man muss sie schon am Finger tragen damit sie ihre Wirkung entfalten.

Jeder Charakter darf maximal 4 Ringe, 2 Amulette/Ketten, 1 Brosche, 1 Rüstung usw tragen – der Spielleiter sollte im Zweifelsfall entscheiden wie viele Gegenstände ein Charakter maximal nutzen kann.

Wird bei einem magischen Gegenstand ein Bonus angegeben (z.B. Eisdolch – Dolch +4), so drückt dies den Gesamtwert aller magischen Modifikationen aus, die dieser Gegenstand besitzt. Je größer diese Zahl, desto wertvoller der Gegenstand. In dem ausführlichen Regelwerk werden diese Zahlen darüber hinaus benutzt, um die Kosten eines magischen Gegenstandes zu ermitteln und auch bei der Herstellung solcher Gegenstände spielen sie eine Rolle.

### Liste der magischen Gegenstände

Amulett der Intelligenz	Amulett +4 PSYCHE +2 Marktpreis: 2400 GM
Eisdolch	Dolch +4 Angriff +0, Schaden: 1W6/2 + 1W6 (Eis) Marktpreis: 2000 GM
Mächtige Flammenklinge	Langschwert +10 Angriff +3, Schaden: 1W6 + 3 + 1W6 (Feuer) Marktpreis: 5150 GM
Mächtiges Manaquellenamulett	Amulett +10 Manapool +15 Manapunkte Marktpreis: 6000 GM
Ring des Glücks	Ring +4 Der Träger kann zweimal pro Tag einen beliebigen Wurf wiederholen. Marktpreis: 2600 GM
Schattenrüstung	Ledertunika +5 Rüstungswert: +3, gegen Fernkampfangriffe +7 +10 auf alle Proben für Heimlichkeit und Verstecken Marktpreis: 2650 GM
Stab des Lichtes	Zauberstab +1 Enthält 10 Ladungen des Zaubers „Licht“ Marktpreis: 510 GM
Vollplatte der meisterlichen Verteidigung	Vollplatte +5 Rüstungswert: +12 Marktpreis: 3500 GM

### Monster und NPC`s

Das Überwinden von Monstern und Gegnern bringt Erfahrungspunkte ein. Diese entsprechend der Summe aus Lebenspunkten und dem höheren der beiden Verteidigungswerte. Haben mehrere Charaktere an der Überwindung teilgenommen so werden die Punkte unter ihnen aufgeteilt.

Einen Gegner zu überwinden muss nicht heißen ihn zu erschlagen. Ihn zu vertreiben oder zu umgehen ist ebenso ein Erfolg.

Abkürzungen: PH – Physis; PS – Psyche; AG – Agilität; AU – Ausstrahlung; EP - Erfahrungspunkte  
VNK – Verteidigungswert Nahkampf; VFK – Verteidigungswert Fernkampf  
MP - Manapunkte

<b>Bär - klein</b>	PH 3 Lebenspunkte: 9	PS 1	AG 1 Angriffe: +3	AU 1 Schaden: 1W6+1	VNK: 11	VFK: 6 EP: 20
<b>Bär - mittel</b>	PH 6 Lebenspunkte: 19	PS 2	AG 3 Angriffe: +6	AU 2 Schaden: 1W6+2	VNK: 13	VFK: 8 EP: 30
<b>Bär - groß</b>	PH 9 Lebenspunkte: 27	PS 2	AG 4 Angriffe: +9 / +7	AU 3 Schaden: 1W6+3	VNK: 14	VFK: 9 EP: 45
<b>Bergriese</b>	PH 15 Lebenspunkte: 45	PS 2	AG 3 Angriffe: +15 / +13	AU 1 Schaden: 2W6+3	VNK: 13	VFK: 8 EP: 58
	Talente: Dunkelsicht 50m, Kälteunempfindlichkeit, Raserei (2x), Zähigkeit					
	Ausrüstung: Baumkeule (Reichweite im Nahkampf: 4m)					
	Beschreibung: Bergriesen sind etwa 7m groß, sehr muskulös und mit dicken Fellen bekleidet. Sie leben in den höheren Regionen der Donnerberge als Einzelgänger oder seltener auch in kleinen Gruppen. Sie sind nicht böse, sehen die Bedürfnisse und Wünsche anderer Lebewesen aber als unwichtig an.					

<b>Blutwolf</b>	PH 10	PS 5	AG 10	AU 3	VNK: 20	VFK: 15
	Lebenspunkte: 38		Angriffe: +10 / +8 / +6	Schaden: 2W6		EP: 58
Beschreibung: Magische Bestie, die von Schwarzmagiern und Anhängern Vorgulds beschworen werden kann. Blutwölfe werden von frischem Blut angezogen und ernähren sich davon. Sie sind böse und feindselig.						
<b>Goblin</b>	PH 2	PS 2	AG 3	AU 1	VNK: 7	VFK: 4
	Lebenspunkte: 10		Angriffe: +2 (+1)	Schaden: je nach Waffe		EP: 15
Ausrüstung: einfache Fell- oder Lederrüstung und Holzschild, Schleuder und Speer						
Beschreibung: Goblins sind die kleinen, grünen Verwandten der Orks. Sie werden kaum größer als einen Meter (und erhalten deshalb +1 auf Angriffe gegen menschengroße Gegner), schwächlich und verschlagen.						
<b>Goblin - Schamane</b>	PH 2	PS 4	AG 3	AU 2	VNK: 7	VFK: 4
	Lebenspunkte: 13	Zauberpool: 4 MP/Tag	Angriffe: +2 (+1)	Schaden: je nach Waffe		EP: 20
Ausrüstung: einfache Fell- oder Lederrüstung und Holzschild, Schleuder und Speer, kleine Beutel mit Zauberutensilien, Knochen und Amuletten						
Zauber: Illusion erschaffen (Stufe 1), Wurzelranken (Stufe 1)						
<b>Magischer Wächter</b>	PH 8	PS 4	AG 4	AU 1	VNK: 18	VFK: 14
	Lebenspunkte: 30		Angriffe: +8 / +6	Schaden: 1W6+1		EP: 50
Ausrüstung: Vollplattenrüstung, Panzerhandschuhe, Vollhelm, großes Rundschild aus Metall, Speer						
Beschreibung: Magie erfüllt diese Rüstung mit Leben. Meist werden solche Wächter eingesetzt, um Türen oder besondere Gegenstände zu bewachen und können für Jahrhunderte regungslos bleiben, bis jemand versucht die Tür zu öffnen oder den Gegenstand zu entwenden.						
<b>Ork des Nordens</b>	PH 7	PS 2	AG 3	AU 2	VNK: 12	VFK: 9
	Lebenspunkte: 25		Angriffe: +8	Schaden: je nach Waffe		EP: 37
Talente: Dunkelsicht 50m, Kälteunempfindlichkeit, Raserei, Zähigkeit						
Ausrüstung: Kettenhemd, Stahlkappe, großes Rundschild aus Holz, 3 Wurfbeile, Kriegssaxt, 15 Kupferstücke						
Beschreibung: Diese Orks leben in den tieferen Lagen der nördlichen Donnerberge. Für eine nähere Beschreibung siehe auch das Kapitel Völker im Ashnadar-Quellenbuch						
<b>Waldtroll</b>	PH 10	PS 1	AG 0	AU 0	VNK: 13	VFK: 8
	Lebenspunkte: 24		Angriffe: +10 / +8	Schaden: 2W6 (Schwert) oder 3 LP + PH-1 durch Gift (Krallen)		EP: 80
Talente: Dunkelsicht 10m, Regeneration (heilt 1W6 LP pro Runde, Feuerschaden kann nicht regeneriert werden)						
Ausrüstung: scharfzähliger Zweihänder						
Beschreibung: Die Waldtrolle sind knapp 3m große, schlacksige, blau-grün-häutige Monster mit großen, spitzen Ohren, einer langen Nase, langen Eckzähnen und einem durchdringenden Körpergeruch. Sie leben vor allem im Schattenwald in kleinen Gruppen zusammen. Sie sind böse, aber dumm und einfältig.						
<b>Wolf - klein</b>	PH 2	PS 1	AG 2	AU 1	VNK: 12	VFK: 7
	Lebenspunkte: 8		Angriffe: +2	Schaden: 1W6		EP: 20
<b>Wolf - mittel</b>	PH 4	PS 2	AG 4	AU 2	VNK: 14	VFK: 9
	Lebenspunkte: 16		Angriffe: +4	Schaden: 1W6+1		EP: 30
<b>Wolf - groß</b>	PH 6	PS 3	AG 6	AU 3	VNK: 16	VFK: 11
	Lebenspunkte: 24		Angriffe: +6 / +4	Schaden: 1W6+2		EP: 45
<b>Wolf - Alpha</b>	PH 8	PS 4	AG 8	AU 4	VNK: 18	VFK: 13
	Lebenspunkte: 32		Angriffe: +8 / +6 / +4	Schaden: 1W6+3		EP: 70