

## Solar Fantasy

Diese Spielregeln von Alex Schroeder stehen unter einer Creative Commons Lizenz ([CC BY 3.0](#)) und basieren auf der *Solar System Kurzübersicht* von Harald Wagener, dem *Solar System* von Eero Tuovinen, welches von Harald Wagener auch auf [Deutsch](#) übersetzt wurde, welches wiederum ein Teil von *The Shadow Of Yesterday* von Clinton R. Nixon war, welches von Harald Wagener ebenfalls auf [Deutsch](#) übersetzt wurde.

### Fertigkeiten

Charaktere benutzen Fertigkeiten, um in Konflikten ihre Ziele zu erreichen. Fertigkeiten haben einen Wert null bis vier.

Schwierigkeit	Wert
normal	0
gut	1
ausgezeichnet	2
meisterhaft	3
vollendet	4

Bei der Erstellung der Charaktere wird eine Fertigkeit auf *ausgezeichnet* (2) gesetzt. Passend zur Vorgeschichte werden drei weiteren Fertigkeiten auf *gut* (1) gesetzt.

Die Hexe *Lerizwan* kann vor allem eins: Zaubern. Weil sie den Auftrag hat, die alte Stadt der Schattenelfen zu finden, beherrscht sie Benehmen, Diplomatie und Gassenwissen.

Fertigkeit	Wert
Zaubern	2
Benehmen	1
Diplomatie	1
Gassenwissen	1

### Reserven

Jeder Fertigkeit ist eine von drei Reserven zugeordnet. In Konflikten kann man einen entsprechenden Reservepunkte ausgeben, um einen Bonuswürfel zu erhalten.

1. *Elan* (Gesundheit, Kraft, Ausdauer)
2. *Instinkt* (Attraktivität, Schnelligkeit, Genauigkeit)
3. *Scharfsinn* (Führung, Wissen, Verstand)

Bei der Erstellung der Charaktere werden 10 Punkte auf diese drei Reserven verteilt. Jede Reserve erhält mindestens einen Punkt.

Elan	Instinkt	Scharfsinn
Akrobatik	Benehmen	Bildung
Kämpfen	Diplomatie	Gassenwissen
Reiten	Gaunerei	Sprache (welche?)
Rennen	Musik	Religion
Segeln	Tierkunde	Vermögen
Waldkunde	Verführung	Zaubern

Charaktere frischen ihre Reserven auf, wenn sie sich in einer passenden Szene entspannen und abschalten. Solche *Auffrischungsszenen* bieten sich an, um Charaktere zu entwickeln und neue Probleme ins Spiel einzubringen.

Weil *Lerizwan* vor allem Zaubern wird, setzt sie besonders viele Punkte auf den Verstand. Physische Fertigkeiten hat sie keine.

Reserve	Wert
Elan	1
Instinkt	3
Scharfsinn	6

## Herkunft

Je nach Herkunft werden weitere Fertigkeiten mit dem Wert 0 hinzugefügt. Nicht aufgeführte Fertigkeiten können auch nicht verwendet werden.

Herkunft	Fertigkeiten
Menschen aus Klein Boghra	Gassenwissen, Gaunerei, Kämpfen, Sprache (Ghinor), Waldkunde
Menschen aus Lenap	Bildung, Diplomatie, Segeln, Sprache (Ghinor), Vermögen
Elfen aus Lagnabadalë	Kämpfen, Segeln, Sprache (Elfish), Sprache (Ghinor), Zaubern
Goblins aus Grezneck	Akrobatik, Kämpfen, Sprache (Goblinisch), Sprache (Ghinor), Waldkunde
Schattenelfen	Kämpfen, Bildung, Sprache (Elfish), Sprache (Ghinor), Zaubern
Zwerge aus der Festung vom Roten Herz	Benehmen, Bildung, Kämpfen, Sprache (Zwergisch), Sprache (Ghinor)

*Lerizwan* ist eine Schattenele und erhält deswegen noch ein paar typische Fertigkeiten auf 0 (*normal*). Zaubern kann sie ja schon.

Fertigkeiten	Wert
Kämpfen	0
Bildung	0
Sprache (Elfisch)	0
Sprache (Ghinor)	0

## Verteidigung

Zu jeder Reserve gehört eine *passive Fertigkeit*, mit der man gegen äussere Unbill besteht. Jeder Charakter hat diese drei passiven Fertigkeiten.

1. *Ausdauer* (Elan)
2. *Reaktion* (Instinkt)
3. *Wille* (Scharfsinn)

Passive Fertigkeiten können in erweiterten Konflikten verwendet werden, um sich gleichzeitig gegen Angriffe zu verteidigen und Bonuswürfel zu generieren. In einem normalen Konflikt kann man passive Fertigkeiten nicht benutzen.

Bei der Erstellung der Charaktere erhält eine passive Fertigkeit den Wert 1 und eine andere Fertigkeit den Wert 2 (die dritte beginnt mit Wert 0). Passive Fertigkeiten können wie normale Fertigkeiten gesteigert werden.

*Lerizwan* ist vor allem stur.

Reserve	Wert
Ausdauer	0
Reaktion	1
Wille	2

## Gaben

Gaben sind besondere Eigenschaften, die man zusätzlich zu den Fertigkeiten hat. Gaben sind fast immer an eine Fertigkeit gebunden und erlauben es, diese speziell einzusetzen. Ihre Verwendung kann Reservepunkte kosten.

Bei der Erstellung der Charaktere erhält man eine Gabe. Um im laufenden Spiel weitere Gaben zu lernen, braucht es meist einen willigen Lehrer und ein paar Wochen Zeit.

*Lerizwan* beginnt das Spiel mit der Gabe der *Verzauberung*.

**Kontakte** Der Charakter kennt überall irgendwelche Leute. Der Spieler kann mit einer kurzen Beschreibung einen neu eingeführten Nebencharakter zu einem seiner Kontakte machen.

Kosten: 3 Punkte aus Reserven, die zur Beziehung passen: Elan für alte Kumpels, Instinkt für Liebhaber, Verstand für Studienkollegen, und so weiter

**Mächtiger Schlag (Fertigkeit)** Der Charakter bringt Dinge zu Ende: Er kann beim Kämpfen den Schaden 1:1 mit Elan Punkten erhöhen. Der Schaden kann nicht über Stufe 6 (tödlich) erhöht werden. Diese Fertigkeit nützt nur in erweiterten Konflikten.

Beispiel: Ein Kämpfer, der mächtig zuschlagen kann.

Kosten: 1 Punkt Elan pro zusätzlicher Stufe Schaden.

**Qualitätsarbeit (beliebige Fertigkeit)** Der Charakter kann mit der gewählten Fertigkeit besonders wirksame Effekte erzeugen. Mit der betreffenden Fertigkeit erschaffene Effekte bekommen einen zusätzlichen Bonuswürfel. Wird der Effekt für Schaden eingesetzt, hat diese Gabe keine Auswirkung.

Kosten: Drei Scharfsinn und die Kosten des Effekts.

Beispiel: Ein Diplomat, dessen Versprechen und Verträge immer etwas wirksamer sind, als sie es sonst wären. Ein Alchemist, dessen Zaubertränke immer etwas wirksamer sind, als sie es sonst wären.

**Spezialisierung (Fertigkeit, Spezialisierung)** Lege für eine bestimmte Fertigkeit eine Spezialisierung fest. Der Charakter ist besonders gut, wenn er Dinge tut, die auf die Spezialisierung zutreffen. Dafür bekommt er einen Bonuswürfel.

Beispiel: Ein Bogenschütze der Elfen, der beim Kämpfen mit einem Langbogen immer einen Bonuswürfel bekommt.

**Synergie (zwei Fertigkeiten)** Der Charakter kann zwei Fertigkeiten nahtlos miteinander verbinden. Der Charakter kann im erweiterten Konflikt jede der Fertigkeiten mit der anderen unterstützen, ohne daß der dafür eine weitere Handlung braucht. In normalen Konflikten werden beide Fertigkeiten gleichzeitig gewürfelt, und das niedrigere Ergebnis unterstützt das höhere, egal wie die Situation im Detail aussieht.

Beispiel: Eine See-Elfe, die Segeln und Zaubern verbindet. Alle ihre Zauber werden besser, wenn sie auf einem Segel-Schiff steht.

**Talent (Beschreibung)** Der Charakter hat ein besonderes Talent, mit dem er Dinge machen kann, die andere noch nichtmal versuchen können. Es muß nicht uneingeschränkt funktionieren, vielleicht ist es hilfreich in Konflikten – dann wird bestimmt, auf welcher Fertigkeit es beruht. Weitere mechanische Auswirkungen hat das Talent aber nicht.

Kosten: 1 Punkt aus der Reserve für kleinere, unbedeutende Tricks; 2 für nützliche oder vielseitige Talente; 3 für umfangreiche Talente, die die Natur der Szene verändern,

wenn sie eingesetzt werden. +1 für schicke Talente, auf die die anderen Charaktere neidisch sind; -1, wenn eine Probe notwendig ist.

Beispiel: Ein permanenter Heiligenschein kostet 1 Punkt Scharfsinn.

**Überraschung (Reserve)** Der Charakter kann seine Gegner auf körperlicher, sozialer, oder intellektueller Ebene verwirren (wähle eine entsprechende Reserve). Wenn der Charakter einen Gegner überrascht, *muss* dieser sich mit einer passiven Fertigkeit verteidigen statt selber anzugreifen. Das gilt für einfache und für erweiterte Konflikte.

Kosten: 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve

Beispiel: *Lerizwan* wählt Scharfsinn für ihre Gabe der Überraschung. Sie trifft auf einen Goblin und vermutet, dass er gut kämpfen kann aber wohl kaum einen starken Willen hat. So nutzt sie die Überraschung für ihren Zauber und zwingt den Goblin, sich mit Willen passiv zu wehren statt mit kämpfen zurück schlagen zu können.

**Verbissenheit (Reserve)** Der Charakter kann sich in bestimmten Situationen durchsetzen. Gibt es bei einer Probe auf eine Fertigkeit in der entsprechenden Reserve ein Unentschieden (bei einfachen oder erweiterten Konflikten), kann der Spieler mit seinem Gegner abwechselnd weitere Reservenpunkte bieten, bis einer der Spieler nicht mehr mitgehen kann oder will. Wer gewinnt, hat diese Probe mit einer Differenz von eins gewonnen.

**Vernichtung (Fertigkeit)** Der Charakter ist gut darin, Effekte zu vernichten, die mit der gewählten Fertigkeit beeinflusst werden können. Jeder Erfolgsgrad vernichtet einen kompletten Effekt und der Spieler kann übrige Grade auf weitere Effekte anwenden, wenn die Situation das erlaubt.

Kosten: 2 Punkte aus der entsprechenden Reserve für jeden Effekt

Beispiel: Ein Inquisitor ist besonders Widerstandsfähig gegen magische Effekte wie Zaubersprüche und Schutzzauber, welche eine Hexe mit vor dem Konflikt mit *Zaubern* vorbereitet hat.

**Vielseitigkeit (Fertigkeit, Reserve)** Der Charakter hat einen esoterischen Hintergrund oder besondere Ausbildung. Wähle eine Fertigkeit und eine Reserve. Diese Fertigkeit beruht jetzt auch auf dieser Reserve. Abhängig von der Fertigkeit bedeutet das, daß der Charakter sie auch in neuen Situationen oder für neue Zwecke einsetzen kann.

Beispiel: Eine Hexe will viel Zaubern und setzt deswegen ihre Scharfsinn Reserve auf 8 Punkte. Gleichzeitig ist sie aber sehr Verführerisch und legt fest, dass ihre Fertigkeit Verführung aus der Scharfsinn Reserve gespiesen werden kann (statt nur Instinkt).

**Vorbereitung (Reserve)** Der Charakter ist in einem bestimmten Bereich des Lebens stets gut vorbereitet. Wenn er die entsprechende Reserve auffrischt, kann er eine Probe auf die passive Fertigkeit machen und senkt damit die Kosten, um entsprechende Effekte aufrecht zu erhalten.

Beispiel: *Lerizwan* hat Wille 2 und würfelt in der nächsten Auffrischungsszene  für ein Ergebnis von 1 und kann damit einen Effekt gratis aufrecht erhalten. Für alle

anderen Effekte, die sie aufrecht erhalten will, muss sie, wie alle anderen Charaktere auch, je einen Punkt Scharfsinn zahlen.

**Vorsicht (Fertigkeit)** Der Charakter weiß, wie er Konflikte vermeiden kann. Mit einer erfolgreichen Probe auf die Fertigkeit während eines erweiterten Konfliktes endet der erweiterte Konflikt, ohne daß einer der Beteiligten seine Ziele erreichen kann. Das hindert niemanden daran, den Konflikt wieder aufzunehmen, ausser, das Spielgeschehen macht das unmöglich.

Kosten: 2 Punkte aus der Reserve der Fertigkeit

Beispiel: Wer hier Rennen angibt, der kann sich aus Kämpfen und Diskussionen durch davonrennen lösen.

**Wirbelwind (Kämpfen oder Zaubern)** In Konflikten gegen mehrere Gegner wird das Ergebnis auf die entsprechende Probe einzeln mit denen der Gegner verglichen, anstatt daß sie sich gegenseitig unterstützen können. Im erweiterten Konflikt kann der Charakter Reservepunkte ausgeben, um mehrere Gegner mit seiner Fertigkeit zu binden, selbst wenn die Situation das eigentlich nicht zulässt.

Kosten: 2 Punkte aus der entsprechenden Reserve für einfache Konflikte, 1 pro zusätzlichem Gegner in erweiterten Konflikten.

Beispiel: Ein Zauberer, der damit seine Feuerbälle sehr viel effektiver gegen mehrere Gegner gleichzeitig macht. Ein Kämpfer, der problemlos mehrere Gegner im Schach halten kann.

Die verschiedenen Zauber, welche den Magiern, Hexen, Druiden und Priestern zur Verfügung stehen, sind ebenfalls Gaben. Sie alle basieren auf der Fertigkeit *Zaubern*.

**Alchemie** Zaubertränke brauen. Beispiele: Ein Stärketränk funktioniert wie ein *Effekt*. Das Resultat einer Zauberprobe bestimmt die Bonuswürfel für den Trinkenden und kostet einen Reservepunkt. Ein Gift führt zu einem Rückblick: Ein erweiterter Konflikt, in dem beschrieben wird, wie das Vertrauen des Opfers errungen wurde, die Vorsichtsmassnahmen wirken, die Vorbereitungen gelingen, und so weiter.

Kosten: 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve für einen Effekt, 3 Punkte für ein Gift

**Augen** Unsichtbarkeit, wahres Sehen, Fernsicht; erfordert eine Probe auf *Zaubern*. Misslingt diese, stimmt die Information nicht. Die Probe wird aber erst ausgewürfelt, wenn sich herausstellt, ob die Information wahr oder falsch war.

Kosten: 2 Punkte aus der entsprechenden Reserve

**Bäume** Holz animieren, mit Bäumen reden, mit ihnen verschmelzen; erfordert eine Probe auf *Zaubern*. Misslingt diese, so sind die Bäume böse und hinterlistig.

Kosten: 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve (je ein Punkt falls es mehrere Personen betrifft)

**Beschwörung** Dämonen beschwören, binden und zu Diensten zwingen. Der Charakter legt eine entsprechende Probe ab, und das beschworene Wesen bekommt dreimal so viele

Steigerungen wie der Erfolgsgrad der Probe, mit denen Fertigkeiten, Reservepunkte und Gaben gekauft werden können. Die Hälfte verteilt der Spielleiter, die andere Hälfte der Spieler. Beschworene Wesen haben keine Pfade. Sie gehorchen dem Beschwörer nicht automatisch.

Kosten: Punkte aus der entsprechenden Reserve in Höhe des Erfolgsgrades

Fäuste Zuschlagen, zerschmettern

Feuer Hitzestrahlen, Explosionen, Ringe; wird im Kampf wie eine Fernwaffe verwendet.

Kosten: 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve pro Angriff.

Heilung Verletzungen heilen

Illusionen Irreführung, Phantombilder

Steine Geschosse, Verformung, Wissen, Beleben

Tiere Tiere besänftigen, mit ihnen reden

Tod Zombies erschaffen, Tote wieder auferstehen lassen

Türen Erschaffen, öffnen, verschliessen, Distanzen überwinden. Der Sprung auf andere Ebenen braucht zudem eine spezielle Gabe für den Weg (die Regenbogenbrücke nach Vanaheim, die Weltenwurzel nach Alfheim, die Moorwege nach Arborea). Im Kampf kann man ein Tor nicht gut verwenden: es lässt sich zwar öffnen, aber den Gegner muss man mit konventionellen Mitteln durch das Tor zwingen.

Kosten: 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve; beim Überwinden von Distanzen in Sichtweite je ein Punkt pro Person; bei der Teleportation an entferntere aber bekannte Orte je zwei Punkte pro Person.

Verzauberung Hypnose, Freundschaft, Liebe

Kosten: Punkte aus der entsprechenden Reserve in Höhe des Erfolgsgrades

Verwandlung Gestaltwandlung. Will man mit der neuen Form kämpfen oder Andere täuschen, muss eine Zaubern Probe abgelegt werden. Der Erfolgsgrad bestimmt die Höhe der Kämpfen Fertigkeit beziehungsweise die Schwierigkeit für eine Entlarvung. Diese Probe wird erst abgelegt, wenn es wirklich nötig ist. Hat die neue Form den gewohnten Körperbau, kann auch die eigene Kämpfen Fertigkeit eingesetzt werden. Stirbt man in der neuen Form, verwandelt man sich nicht zurück.

Kosten: 2 Punkte aus der entsprechenden Reserve, sowie 1 Punkt für jede aussergewöhnliche Fähigkeit wie fliegen, tauchen, kämpfen, oder wenn die neue Form einer anderen Person täuschend ähnlich sein soll

Wasser Auf dem Wasser gehen, unter Wasser atmen

Kosten: 2 Punkte aus der entsprechenden Reserve

Winde Windstoss, Windrichtung ändern

Kosten: 1 Punkt aus der entsprechenden Reserve

## Pfade

Jeder Charakter hat mindestens einen Pfad, der als Quelle von *Erfahrungspunkten* (EP) dient. Alle Mitspieler und der Spielleiter sind daran interessiert, dass diese Pfade immer wieder im Spiel auftauchen, damit sich die Charaktere weiter entwickeln können. Geschieht etwas, was dem Pfad des Charakters entspricht, schreibt der Spieler entsprechend EP auf.

Wendet sich der Charakter von einem Pfad ab, streicht er den Pfad und erhält sofort 10 EP. Charaktere können diesen Pfad in der Regel nie wieder nutzen.

Bei der Erstellung der Charaktere erhält man einen Pfad.

### Pfad der Abenteurer

---

1 EP	Reise weiter
3 EP	Bring dich in ernste Schwierigkeiten
Abkehr	Lass dich nieder und ergreife einen Beruf

---

### Pfad des Exorzismus

---

1 EP	Lenke das Gespräch auf die Macht der Dämonen
2 EP	Besiege einen Untoten oder einen Dämon
5 EP	Zerstöre, was Dämonen aus Unschuldigen gemacht haben
Abkehr	Zerbrich an all dem Elend, dass du gesehen hast und gib auf

---

### Pfad der Gemeinschaft

---

1 EP	Tu etwas für deine Gemeinschaft
3 EP	Tu etwas für deine Gemeinschaft trotz persönlichem Nachteil
Abkehr	Verlasse die Gemeinschaft

---

### Pfad des Glaubens (welcher?)

---

1 EP	Lenke das Gespräch auf deinen Glauben
2 EP	Verteidige deinen Glauben im Streit
5 EP	Bekehre einen Ungläubigen trotz widriger Umstände
Abkehr	Brich mit deinem Gott

---

### Pfad des Krieges

---

1 EP	Drohe mit Gewalt
3 EP	Setze deine Interessen mit Gewalt durch
Abkehr	Bereue deine Taten und gib auf

---



### Pfad der Queste

---

1 EP	Erwähne deinen Orden und deine Queste
3 EP	Überwinde die Probleme, die sich deiner Queste in den Weg stellen
Abkehr	Erreiche dein Ziel oder verlasse deinen Orden

---

### Pfad des Schwurs

---

1 EP	Der Schwur wird erwähnt
2 EP	Der Schwur führt zu einem Problem
5 EP	Der Schwur bringt dich und deine Freunde in Gefahr
Abkehr	Erfülle oder breche deinen Schwur

---

*Lerizwan ist eine typische, cholericische Schattenelfe und wandelt auf dem Pfad des Zorns.*

Die folgenden Pfade sind etwas konfliktträchtiger als die bisherigen Pfade. Bevor man einen dieser Pfade wählt, sollte man dies mit der Gruppe absprechen.

### Pfad der Dämonologie

---

1 EP	Lerne etwas über Dämonen
2 EP	Nutze dein dämonisches Wissen zu deinem Vorteil
5 EP	Gehe einen Handel ein mit einem Dämon
Abkehr	Lass dich bekehren und rette deine Seele

---

### Pfad des Friedens

---

1 EP	Unterlasse eine sich anbietende Gewalttat
2 EP	Verhindere eine drohende Gewalttat
5 EP	Stelle dich zwischen Täter und Opfer
Abkehr	Erschlage jemanden

---

### Pfad der Gesinnung (welche?)

---

1 EP	Deine Gesinnung wird relevant
2 EP	Du und deine Gruppe verhalten sich entsprechend
5 EP	Riskiere den Gruppenzusammenhalt für deine Gesinnung
Abkehr	Ändere deine Gesinnung

---

### Pfad des Goldes

---

1 EP	Bereichere dich
2 EP	Nimm dir durch List oder Geschick, was dir nicht gehört
5 EP	Nimm dir durch Gewalt oder Verrat, was dir nicht gehört
Abkehr	Verschenke dein gesamtes Vermögen

---

### Pfad der Verzweiflung

---

1 EP	Versuche, andere von ihren hoffnungslosen Unterfangen abzulassen
3 EP	Gib ein wichtiges Unterfangen auf
Abkehr	Finde neuen Mut und neue Hoffnung

---

### Pfad des Zorns

---

1 EP	Bringe deinen Jähzorn zum Ausdruck
2 EP	Dein Jähzorn bringt dich in Schwierigkeit
5 EP	Dein Jähzorn führt zu einem Auseinanderfallen deiner Gemeinschaft
Abkehr	Lerne dich zu beherrschen und werde ruhiger

---

Bei klassischem D&D könnte man sagen, dass alle Charaktere auf dem *Pfad des Goldes* sind. Alle Spieler erhalten Erfahrungspunkte, wenn Gold gefunden wird.

Bei D&D 3 & 4 könnte man sagen, dass alle Charaktere auf dem *Pfad des Krieges* sind. Alle Spieler erhalten Erfahrungspunkte, wenn gekämpft (und gesiegt) wird.

## Verwendung von Erfahrungspunkten

Mit *Erfahrungspunkten* kann man seinen Charakter verbessern.

---

Verbesserung	EP Kosten
Neue Fertigkeit auf 0 ( <i>normal</i> )	0
Fertigkeit von 0 auf 1 ( <i>gut</i> )	5
Fertigkeit von 1 auf 2 ( <i>ausgezeichnet</i> )	10
Fertigkeit von 2 auf 3 ( <i>meisterhaft</i> )	15
Fertigkeit von 3 auf 4 ( <i>vollendet</i> )	20
Reserve um einen Punkt steigern	5
– für je 10 Punkte in der Reserve	+5
Neue Gabe lernen	5
Neuen Pfad wählen	5

---

Oft sind gewisse Vorbedingungen zu erfüllen – man muss Lehrmeister finden, einige Zeit in einer neuen Umgebung leben, etc. Das ist vor allem für neue Fertigkeiten auf 0 wichtig. Diese kosten zwar nichts, der Charakter muss aber trotzdem entsprechende Vorbedingungen erfüllen.

Gibt man einen Pfad auf, erhält man dafür 10 EP. Damit sollte man sich unter anderem auch einen neuen Pfad kaufen, denn wer keinen Pfad hat, kann keine EP mehr erhalten und scheidet somit aus.

Bei der Erstellung der Charaktere erhält man 25 EP zur freien Verwendung.

*Lerizwan* verwendet 10 ihrer 25 EP für die Gaben der *Illusionen* und der *Verwandlung* und sie steigert ihre *Zaubern* Fertigkeit von 2 auf 3 (*meisterhaft*).

## Proben

Mit einer Probe wird ermittelt, ob und wie ein Charakter eine schwierige Situation übersteht. Für eine einfache Probe wählt der Spieler eine passende Fertigkeit und würfelt mit drei Würfeln. Der Wurf wird zur Fertigkeit addiert, negative Ergebnisse werden als 0 gewertet:

Ergebnis	Beschreibung	Was bedeutet das?
0	Misserfolg	Deine Bemühungen sind vergebens
1	Knapp	Du erreichst dein Ziel
2	Problemlos	Damit gibst du vor Freunden an
3	Grossartig	Auf diese Leistung kannst Du stolz sein
4	Überragend	Andere sind von Deiner Tat beeindruckt
5	Sagenhaft	Deine Tat inspiriert Lieder und Sagen
6	Unfassbar	Du vollbringst Übermenschliches
7	Transzendent	Deine Tat verändert die Welt nachhaltig

*Lerizwan* will in der Bibliothek Hinweise auf eine alte Elfenstadt finden. Sie würfelt  $\oplus \square \square$  und addiert Bildung 0 für ein Ergebnis von 1 (*knapp*).

## Bonuswürfel und Strafwürfel

Bonuswürfel würfelt man gleichzeitig mit den drei Würfeln, die man sonst benutzt, und wertet dann die besten drei Würfel. Bonuswürfel gibt es zum Beispiel, wenn man einen Reservepunkt dafür ausgibt.

Der Spielleiter kann Strafwürfel vergeben, wenn die Probe unter ungünstigen Bedingungen abgelegt wird. Strafwürfel würfelt man gleichzeitig mit den drei Würfeln, die man normaler-

weise benutzt, und wertet dann die schlechtesten drei Würfel.

Bonus- und Strafwürfel heben sich gegenseitig auf.

*Lerizwan* muss sich am Hof des Purdell richtig benehmen. Dies will sie besonders gut schaffen und gibt einen Punkt *Instinkt* für einen Bonuswürfel aus. Sie würfelt  $\oplus\oplus\ominus\ominus$ , nimmt die drei besten Resultate und addiert *Benehmen* 1 für ein Ergebnis von 3 (*grossartig*).

*Lerizwan* versucht die verfahrenere Situation zu retten. Sie hat die Hyänenmenschen erschlagen, welche im Dienste des Minotaurenkönigs stehen. Trotzdem will sie hier als Gast aufgenommen werden. Das gibt einen Strafwürfel. Sie würfelt  $\oplus\oplus\ominus\ominus$ , nimmt die drei schlechtesten Resultate und addiert *Diplomatie* 1 für ein Ergebnis von 1 (*knapp*).

*Lerizwan* will einen Liebestrank und braucht hierfür die Hilfe des Alchimisten Knoob. *Lerizwan* unterstützt ihn mit ihrer Magie. Sie würfelt  $\ominus\ominus\ominus$  und addiert *Zaubern* 3 für ein Ergebnis von 1 (*knapp*). Knoob wird also einen Bonuswürfel bekommen. Er würfelt  $\oplus\ominus\ominus\ominus$  und addiert *Alchemie* 0 für ein Ergebnis von 1 (*knapp*).

## Unterstützung

Man kann sich selbst oder Andere unterstützen, wenn man eine passende Fertigkeit hat. Hierfür legt man eine Probe ab und der unterstützte Charakter erhält Bonuswürfel in Höhe des Erfolgsgrades. Misslingt die Probe des unterstützenden Charakters, gibt das entweder einen Strafwürfel oder das Unterfangen schlägt fehl.

Proben können immer nur durch *eine* Quelle Bonuswürfel bekommen. Mehrere Helfer müssen also ihre unterstützenden Proben verketteten, und nur die vorletzte Probe generiert Bonuswürfel für die letzte und alles entscheidende Probe.

Im erweiterten Konflikt wirkt die Unterstützung erst in der *nächsten* Runde.

## Effekte

Hat eine Probe keine direkte Auswirkung, kann man einen passenden Reservepunkt investieren und sich einen entsprechenden Effekt aufschreiben. Dieser Effekt kann später benutzt werden, um für spätere Proben Bonuswürfel zu kaufen. Effekte können auch Hindernisse sein, die andere Charaktere überwinden müssen.

Effekte sind vergänglich. Wenn man eine Reserve auffrischt, gehen alle dazugehörigen Effekte verloren, außer man zahlt einen Punkt aus der Reserve für jeden Effekt, den man bewahren

will.

Mit einem Liebestrank versucht *Lerizwan* nun den Purdell davon zu überzeugen, in den Krieg zu ziehen. Der Trank (Effekt 1) gibt ihr einen Bonuswürfel. Sie würfelt  $\oplus\oplus\Box\Box$  und addiert *Diplomatie* 1 für ein Ergebnis von 3 (*grossartig*).

## Konflikte

Charaktere verwenden Fertigkeiten meistens im Vergleich. Zunächst legt man fest, was die beteiligten Charaktere erreichen wollen. Dann machen beide eine Probe auf die entsprechende Fertigkeit. Der Charakter mit dem besseren Ergebnis setzt sich durch.

Befinden sich auf einer Seite mehrere Charaktere, werden – wenn möglich – die Regeln zur Unterstützung angewendet.

Im Zorn will *Lerizwan* sich zu rächen und Goblins in Schweine verwandeln. Sie verwendet *Zaubern* 3 gegen drei Goblins, die sich mit *Kämpfen* 1 wehren. *Lerizwan* würfelt  $\Box\Box\ominus$  für ein Ergebnis von 2. Der erste Goblin hilft dem zweiten Goblin und würfelt  $\oplus\Box\ominus$  für ein Ergebnis von 1. Dies gibt einen Bonuswürfel für den zweiten Goblin. Dieser würfelt  $\Box\ominus\ominus\ominus$  für ein Ergebnis von -2 (*Misserfolg*). Damit ist die ganze Kette fehlgeschlagen und *Lerizwan* gewinnt den Konflikt mit 2 (*gut*).

## Erweiterte Konflikte

Konflikte können von der *unterlegenen* Seite erweitert werden. Die überlegene Seite erhält automatisch entsprechend ihrem Vorteil Bonuswürfel *für die erste Runde*.

Jede Runde einigen sich alle Teilnehmer auf ihre Aktionen. Dann würfelt jeder Teilnehmer seine Fertigkeit:

- *miteinander*: Wer nicht angegriffen wird, kann jemanden unterstützen. Der Wurf generiert die volle Anzahl Bonuswürfel zum sofortigen Einsatz.
- *gegeneinander, für Schaden*: Die Differenz der beiden Würfe entspricht dem *Schaden*, der dem Verlierer entsteht. Bei Gleichstand nehmen beide Kontrahenten je einen Punkt Schaden.
- *gegeneinander, zur Verteidigung*: Verwendet einer der beiden Kontrahenten eine *passive* Fertigkeit, ist er automatisch der Verteidiger. Die Differenz der beiden Würfe entspricht dem erlittenen Schaden, falls Verteidiger unterliegt. Gewinnt der Verteidiger, entspricht die Differenz der beiden Würfe den generierten Bonuswürfeln für die nächste Runde. Bei Gleichstand nehmen beide Kontrahenten je einen Punkt Schaden.

- *parallel, für Schaden*: Der Wurf zählt als voller Schaden.
- *parallel, für Bonuswürfel*: Der Wurf generiert die volle Anzahl Bonuswürfel für die nächste Runde.
- *Effekte*: Diese können entweder – wie immer – Bonuswürfel generieren, oder selbstständig handeln. In diesem Fall greifen sie mit ihrem Wert an (ohne zu würfeln) und werden um den Schaden reduziert, den sie erleiden.

Will ein Kontrahent nicht gegeneinander antreten, muss entweder parallel ausgewertet werden oder der unwillige Kontrahent muss seine passive Fertigkeit zur Verteidigung verwenden.

Nach jeder Runde kann man aufgeben. Der Ausgang des Konfliktes wird mit allen Teilnehmern verhandelt. Der Konflikt endet nur, wenn alle Teilnehmer mit dem Verhandlungsergebnis einverstanden sind.

Wer mehr als 6 Schaden erleidet, verliert sofort. Der Gewinner bestimmt – passend zum ursprünglichen Ziel – was mit dem Verlierer geschieht. Wer einen Reservepunkt zahlen muss und keinen mehr hat, verliert ebenfalls.

Die Goblins wollen weiter kämpfen! Der erste Goblin versucht, sich in eine gute Position zu manövrieren (*parallel, für Bonus*). Der zweite Goblin will dem dritten Goblin helfen (*miteinander*). Der dritte Goblin will angreifen (*gegeneinander, für Schaden*). *Lerizwan* erhält in der ersten Runde zwei Bonuswürfel und will nicht gegeneinander agieren. Sie will *parallel* agieren. *Lerizwan* feuert einen Strahl ab (*parallel, für Schaden*). Da ihr die Gabe des Wirbelwindes fehlt, kann sie nicht alle gemeinsam angreifen. Der Goblin muss das *parallel* agieren akzeptieren. Die Goblins verwenden *Kämpfen* 1; *Lerizwan* verwendet *Zaubern* 3. Der erste Goblin würfelt  $\ominus\ominus\ominus$  für ein Ergebnis von 0 und generiert keine Bonuswürfel für die nächste Runde. Der zweite Goblin würfelt  $\ominus\ominus\oplus$  für ein Ergebnis von 0 und generiert keine Bonuswürfel für seinen Kollegen. Der dritte Goblin würfelt  $\ominus\oplus\oplus$  für ein Ergebnis von 3. *Lerizwan* erleidet 3 *Elan* Schaden: einen Strafwürfel für die nächste Runde. Selber würfelt sie  $\ominus\ominus\oplus\oplus\oplus$  für ein Ergebnis von 6. Der dritte Goblin erleidet einen tödlichen *Scharfsinn* Schaden: einen Strafwürfel auf alle Proben und für jede Probe einen *Scharfsinn* Reservepunkt! Der tödlich getroffene Goblin will fliehen. Da *Lerizwan* sich um die beiden anderen Goblins kümmern muss, akzeptiert sie. Nächste Runde!

## Schaden

Wer Schaden einstecken muss, trägt sich bei der entsprechenden Zahl die passende Reserve ein. Ist dieses Feld schon angekreuzt, muss eine höheres, freies Feld angekreuzt werden. Wer mehr als 6 Schaden erleidet, verliert sofort.

Schaden	Schwere	Folge
1-3	leicht	in der nächsten Runde einen Strafwürfel auf den Wurf
4-5	schwer	ab nächster Runde einen Strafwürfel auf jeden Wurf in der entsprechenden Reserve (sind 4 & 5 betroffen, gibt es trotzdem nur <i>einen</i> Strafwürfel)
6	tödlich	ab nächster Runde einen Strafwürfel auf alle Würfe und für jeden Wurf einen Punkt aus der entsprechenden Reserve

Wer einen Reservepunkt zahlen muss und keinen mehr hat, verliert ebenfalls.

Nach dem Kampf "kollabieren" der Schaden: Gibt es unter einem Schaden noch leeren Raum, "fällt" dieser hinab. Wie bei Tetris, halt.

Der geflohene Goblin wurde nur ein mal für 6 Schaden getroffen. Nach dem Kampf "kollabiert" der Schaden und der Goblin hat nur noch 1 Schaden angekreuzt.

Schaden	vorher	nachher
6	X	
5		
4		
3		
2		
1		X

## Heilung

*Natürliche Heilung:* Für jeden Schaden kann man die entsprechende Anzahl Reservepunkte zahlen, um zu heilen. Solange man die Reservepunkte auffrischen kann, ist dies also kein Problem.

*Magische Heilung:* Die magische Gabe der Heilung ist die einzige Möglichkeit, ohne die Ausgabe von Reservepunkten zu heilen. Wer die Fertigkeit *Zaubern* und die Gabe *Heilung* hat, kann jede Person ein mal pro Spielabend zu heilen versuchen: Das Würfelergebnis bestimmt bis zu welchem Wert der Schaden entfernt werden kann. Etwaig verbleibender Schaden kollabiert erst nach einem Kampf.

*Lerizwan* wurde für 3 Schaden getroffen. Nach dem Kampf "kollabiert" der Schaden auf 1 hinunter. *Lerizwan* will natürlich heilen und investiert den einzigen *Elan* Reservepunkt, den sie hat.