

BSA
PRODUCTIONS

Endland

Rollenspiel



Dies ist die **kostenlose PDF Version** des im Handel erhältlichen Rollenspiels »Endland«.

Wir möchten Ihnen Gelegenheit geben, das **komplette** Spiel in aller Ruhe kennenzulernen und zu testen, bevor Sie sich für den Kauf der gebundenen Fassung entscheiden.

BSI Productions gestattet die unentgeltliche Weitergabe dieser PDF-Datei ausschließlich in unveränderter Form. Sie dürfen Ausdrücke von dieser PDF-Datei anfertigen, die für Ihren privaten Gebrauch bestimmt sind. Die Aufnahme in elektronische Archive, die Bereitstellung im Internet oder auf CD-ROM, bedarf der schriftlichen Zustimmung von BSI Productions, Berlin. Jede gewerbliche Nutzung ist untersagt!

NUR MIT DER PRINTFASSUNG:

- FARBIGES SOFTCOVER
- HOCHAUFLÖSENDE ILLUSTRATIONEN
- WERTIGE PRODUKTION UND BINDUNG



30^{EUR} -

FAX BESTELLUNG 030/ 32 6789 - 72

JA, ICH BESTELLE VERBINDLICH _____ EXEMPLAR(E) »ENDLAND V2«
ZUM PREIS VON JE EUR 30,- (ZZGL. EINMALIG EUR 3,- PORTO U. VERPACKUNG).

NAME _____

STRASSE _____

PLZ, ORT _____

TEL _____

FAX _____

E-MAIL _____

UNTERSCHRIFT, DATUM, ORT

HINWEIS: DIE ZAHLUNG ERFOLGT PER ÜBERWEISUNG (VORAUSKASSE).
UNSERE BANKVERBINDUNG TEILEN WIR IHNEN UNMITTELBAR NACH BESTELLEINGANG MIT.

WWW.ENDZEIT.DE

Denn der Tag der Rache war in meinem Herzen, und das Jahr meiner Vergeltung war gekommen.

(- Jesaja)

B. S. Ilktac, Endland Grundregelwerk V2.0D
Erschienen im Verlagshaus Monsenstein und Vannerdat,
Monse und van Endert GbR Münster
(c) 2002 B. S. Ilktac | BSI Productions

Printed in Germany

Ich habe ein Werk vollendet,
das dem Feuer standhalten wird
und dem Eisen,
selbst dem Zorn Gottes und
der alles vernichtenden Zeit.

Wann immer er will
mag nun der Tod,
der nur über meinen Leib
Gewalt hat,
mein Leben beenden.

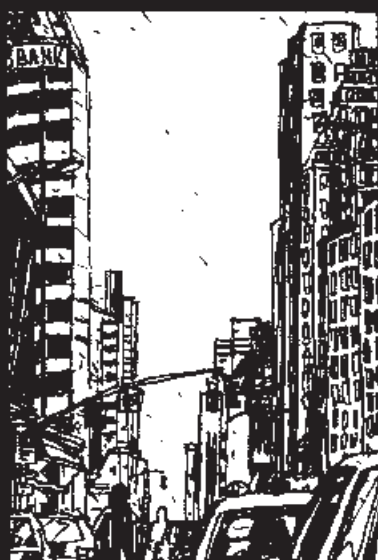
Aber durch dieses Werk
werde ich fortdauern und mich
hoch über die Sterne emporschwingen,
und mein Name
wird unzerstörbar sein.

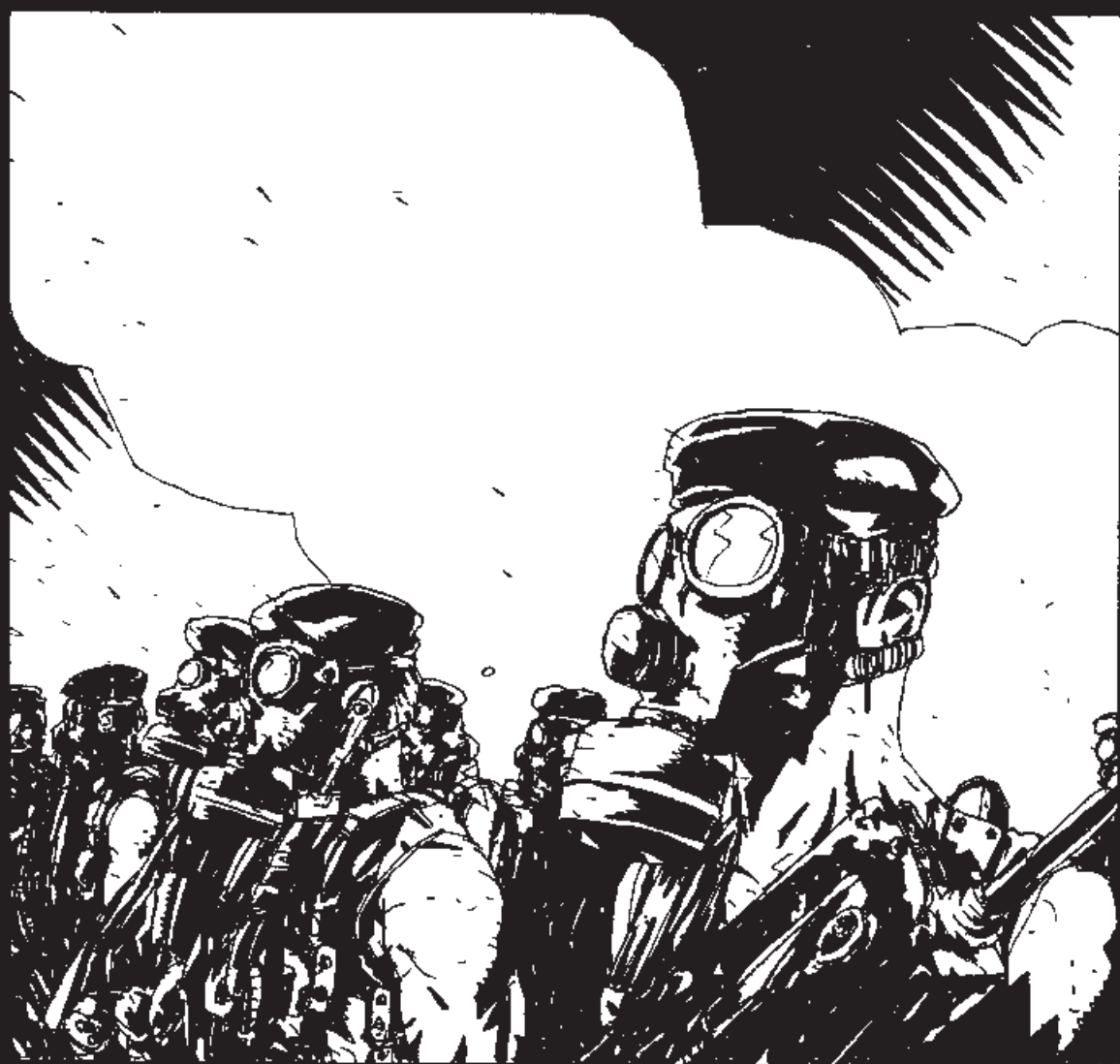
(- Ovid, Metamorphosen)

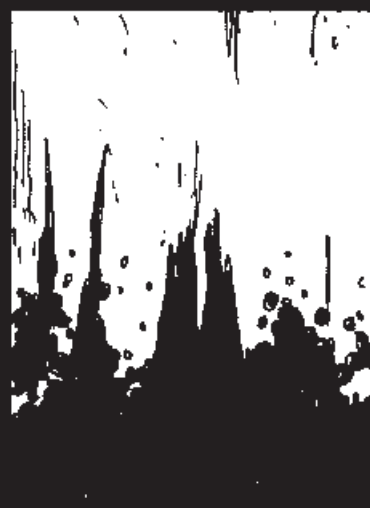
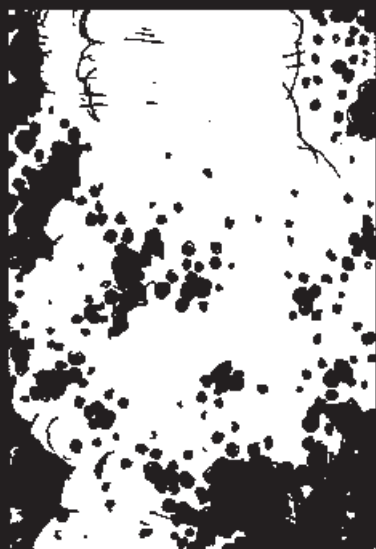
Endland

Rollenspiel













ARTWORK: ALEX FECHNER

D I R, RENEGAT

DA STEHST DU NUN,
SIEH! RENEGAT,
GEZEUGT AUS

DUMMHEIT,
GEILHEIT,
E I T E L K E I T,

MISSGEBOREN
IN EINE WELT,
DIE ALLEM LEBEN TROTZT,
IN EIN LAND, VON DEM SELBST

DIE GÖTTER
SICH ABGEWANDT HABEN,
IN EINE ZEIT,
DIE IHRE VERGANGENHEIT NICHT KENNT,
DIE TRAUERT, UM DER ZUKUNFT WEGEN,
DIE EXISTIERT, UM DES ENDENS WILLEN.

DA HÄNGST DU NUN
WIE EIN BLATT, DAS NICHT FALLEN WILL,
OBWOHL DER HERBST DIE STÜRME SCHICKT,
WIE DIE MADE IN DEM
KRANKEN FLEISCH,
WIE KRAUT, DAS WACHSEN WILL AUF TOTEM BODEN,
UND BEWUNDERN SOLLTE MAN DICH, UM DEINEN DRANG ZU LEBEN,
UM DEN MUT, DEN DU SCHÖPFST,
AUS DEM NICHTS DAS DICH UMGIBT.

DOCH ERWARTE KEINEN BEIFALL,
ERWARTE KEINEN ANTEIL,
ERWARTE NICHT DEN NÄCHSTEN TAG,
WENN DU IHN NICHT
KRIEG,
KRIEG,
KRIEGEN KANNST
AUS EIGENER TAT.

SO IST ES NUN, SO WIRD ES BLEIBEN
DENN DIES
IST NICHT DER ANFANG, DIES IST
DAS
E N D E .



CREDITS

IDEE	_B. S. Ilktac (BSI)
ARTWORK	_Alex Fechner
ERGÄNZENDES ARTWORK	_Kapitel 6 mit freundlicher Genehmigung © 2000 Pepin van Roojen
ENTWICKLUNG	_Malte Belz, B. S. Ilktac (BSI), Nils Matzner, Steve Paschke, Dalibor Petrovic
TEXTE	_B. S. Ilktac (BSI)
ERGÄNZENDE TEXTE	_Malte Belz, Stefan Ohlerich, Dalibor Petrovic
LAYOUT	_B. S. Ilktac (BSI)
LEKTORAT	_Kathrin Ackermann, Malte Belz, Markus Still (Flying Games)
DANK AN	_Benjamin »Headcrash« Petry und die gesamte Endland-Fangemeinde! Die Wüste lebt!

1. Auflage, 2002, Endland - Grundregelwerk V2 © Copyright BSI Productions. Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Form der Reproduktion, auch auszugsweise, ohne schriftliche Genehmigung ist verboten. **Endland®** ist ein eingetragenes Warenzeichen von B. S. Ilktac. **ApocaSys** und **Atomic Punk** sind geschützte Titel von BSI Productions, © Copyright 1998 - 2002. Alle Rechte vorbehalten.

Die Erwähnung von Firmen- oder Markennamen in diesem Buch erfolgt ohne besondere Kennzeichnung und dient allein dokumentarischen Zwecken. Sie stellt keinen Angriff auf bestehende Rechte dar.

INHALT

1. KAPITEL - VON DER WELT

1. Von der Welt	S. 12
1.1 Endzeit-Rollenspiel	S. 22
1.2 Endland.....	S. 27
1.3 Humanes	S. 34
1.4 Maden	S. 38
1.5 Ikarim	S. 42
1.6 Aquides	S. 46
1.7 Cerbores.....	S. 50
1.8 Atomic Punk	S. 55



2. KAPITEL - VON DEN LEBENDEN

2. Von den Lebenden	S. 58
2.1 Fertigkeiten	S. 66

3. KAPITEL - VOM KAMPF

3. Vom Kampf	S. 79
3.1 Ergänzende Regeln	S. 98
3.2 Waffen	S. 104

4. KAPITEL - CHARAKTER, BERUFUNG

4. Charakter	S. 113
4.1 Psycho	S. 118
4.2 Berufung	S. 122
4.3 Charaktererschaffung	S. 148
4.4 Freaks	S. 152
4.5 Freund und Feind	S. 156

5. KAPITEL - VON DEN ELEMENTEN

5. Von den Elementen	S. 163
5.1 Feuer	S. 166
5.2 Erde	S. 168
5.3 Wasser	S. 170
5.4 Luft	S. 172
5.5 Kombinationen	S. 174

6. KAPITEL - VERWUCHS, KREATUREN

6. Verwuchs	S. 181
6.1 Kreaturen	S. 196

7. KAPITEL - VOM ERZÄHLER

7.1 Religionen und Organisationen	S. 204
7.2 Elementarkulte	S. 209
7.3 Handbuch für den Spielleiter	S. 214
7.3.1 Epos	S. 216
7.3.2 Kampagne	S. 219
7.3.3 Abenteuer	S. 226
7.4 Charaktere	S. 234
7.5 Spieler	S. 239
7.6 Setting	S. 246
7.7 Rhetorik	S. 249
7.8 Atmosphäre	S. 252
7.9 Artefakte	S. 260

ANHANG

Tauschwerte	S. 263
Abenteuer	S. 264
Glossar	S. 278
Spieldecks	S. 286





K A P I T E L 1

VON DER W E L T

„Dies ist ein toter Kontinent.

Längst gab er das Atmen auf und alles Leben preis.

Vier Elemente richteten die Welt –
und seither richtet sich die Welt nach ihnen.

Fernab der Richtung kreuzen fünf Rassen die Wege der Sterblichen.
Sie kommen aus dem Osten, wo das Ewige Feuer das Land verdirbt.
Sie kommen aus dem Westen, wo das Ewige Meer das Land verschlingt.
Sie kommen daher als die Erben der Gescheiterten,
und sie rennen und kämpfen um ihren Anteil an der Vergangenheit,
wo jeder weiß, dass die Vergangenheit verloren ist.

Und sie rennen und kämpfen um ihre Zeit,
wo jeder weiß, dass die Zeit selbst
sich ihrem Ende nähert.

Die Knochen des verhungerten Riesen haben seine Haut durchstoßen,
und Tag für Tag sinkt sein Kadaver ein Stück tiefer hinab in die Meere.

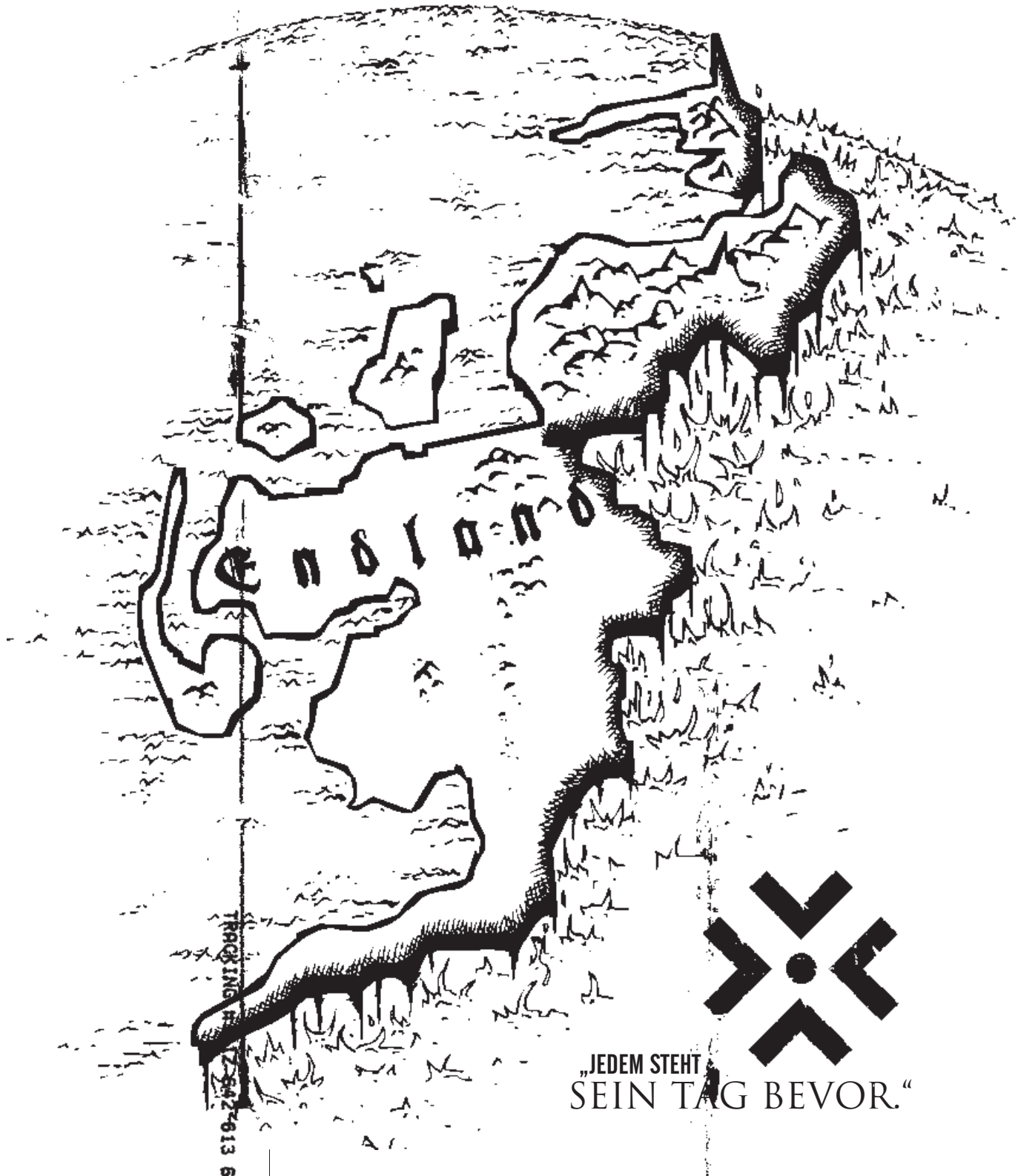
Wen der Duft der Verwesung nicht vorher tötet,
der wird am letzten Tage elendig ersaufen
oder in den Flammen untergehen.

„WAS IST
DIE WELT?
DAS, WORIN
V E R G E H E N
WALTET.“
(- Buddha)

DIE PROPHEZEIUNG

„Wenn das Jahrtausend beginnt, das nach dem Jahrtausend kommt, wird der Mensch vor dem dunklen Eingang zu einem undurchdringlichen Labyrinth stehen. Und in der Tiefe dieser Nacht, in die er eintreten wird, sehe ich die roten Augen des Minotaurus. Hüte dich vor seiner grausamen Wut, du, der du in dem Jahrtausend lebst, das nach dem Jahrtausend kommt.“

(Johannes von Jerusalem)





„ICH BIN DER SCHREIBER.
 ICH BIN DER PROPHET.
 ICH BIN DER, DER BERICHTET
 VON DER ZEIT,
 ALS DIE
 H Ö L L E
 SICH AUFTAT
 UND DER HIMMEL
 WIE EIN FAULENDER LEICHNAM
 AUF ERDEN FIEL.“
 (- John)

AM ENDE DER WELT...

„Am Ende der Welt bin ich am Ende meiner Hoffnung.

Durch schwarzen Dunst blicke ich von den Klippen hinab in ein loderndes Meer.

Nach einem Leben entbehrungsreicher Wanderung begegnet mir statt meines Friedens
 nun die bittere Erkenntnis: Es gibt kein Entrinnen.

Es *gab* kein Entrinnen.

Jahrzehnte sind vergangen, die waren wie Kriege.

Keines zog einfach vorüber. Nicht eines, das nicht zu versuchen schien, das Vorherige an
 Unheil zu übertreffen.

Die Hoffnung, die mich trieb, die Angst, der Glaube, der Zorn in mir, die mich so lange
 am Leben hielten, sind fort. Am Abgrund zum Nichts fühle ich nichts.

Womöglich hat das Schicksal mich hier in diesen Bergen vergessen. Womöglich ist die
 Gleichgültigkeit das Beste, was das Schicksal mir bescheren wollte.

100 Jahre bin ich gerannt durch die Hölle, habe von meinem Körper gezehrt und meinen
 Verstand geopfert, Schritt für Schritt.

Am Ende nun bleibt mir nichts außer Erinnerungen, verschwommenen Erinnerungen an
 die Zeit vor *Nadir* und danach.

Du, der du meine Aufzeichnungen in den Händen hältst, sollst sie in die Städte der Erben
 bringen und ihren Gelehrten übergeben, dass sie die Geschichte des Schreibers nicht ver-
 gessen, der sah und erlebte, wie die Welt wurde zu dem, was sie ist.

Der Schreiber, der seine Stimme verlor und seinen Namen vergaß,
 weil er der Letzte war von seiner Art...

„AM SCHEITELPUNKT DER EWIGKEIT
STAGNIERT DIE EVOLUTION
UND DEUTET MIT DEM FINGER

AUF DIE
VERLORENEN.

DORT KREISEN DIE WESEN OHNE SINN
UND SCHÜTTEN ERDE AUF EIN NEUES GRAB.

AUF DER SUCHE
NACH DER LETZTEN INSTANZ
FINDEN SIE NICHTS
AUSSER DEM BLUTENDEN KADAVER
IHRER EIGENEN HOFFNUNGEN.“
(- John)

I. DIE ERSTEN JAHRE

„Wo sonst sollte ich beginnen als in den Tagen meiner Kindheit?
Meine Tage in der alten Welt.

Die Menschen lebten in Palästen und drängten sich wie Ameisen.
Ihre Rasse herrschte über die Elemente und den Himmel, sie schuf Mond und Sterne,
fütterte ihre Kinder mit fettem Fleisch und Kanistern voll Sahne.

Ich wuchs heran in einer reichen Stadt, in der es keine Kälte gab und keine Stürme. Auch
keine Bestien, so dass die Familien ihre Kinder auf den Straßen spielen ließen, ohne ihnen
Waffen an die Hand zu geben. Es war eine friedliche Welt zu jenen Jahren, in denen ich
laufen und sprechen lernte.

Doch so wie der Schakal in einem Leichenfeld verendet, weil er sich zu Tode frisst,
wurden die Menschen schwach und anfällig ob des langen Friedens, der ihre Herde
umgab.

Die Zivilisation glich einem prächtigen Baum, der zu schnell gewachsen war. Die kleins-
ten Zweige trugen schwere Früchte und entzogen dem Stamm Kraft, Sommer um
Sommer, mehr als er vertragen konnte.

Ich war kaum älter als eine Hand zählen kann, da fiel ein großer Schatten über die Städte
der alten Welt.

Entgegen einem Feind aus Fleisch und Blut, dessen Schädel man so lange gegen Steine
schlägt, bis er dahin ist, war der Schatten nicht zu greifen.

Sie nannten diesen Gefallenen *Gott*,
und ich erinnere mich, wie meine Mutter darüber zu weinen begann.



II. DER GROSSE WAHN

Der Schatten über den Städten wurde zu einem Schatten über dem Verstande jedes Einzelnen. Ich war zu jung um zu begreifen, was vor meinen Augen geschah.

Die Welt verfiel in Totenstarre.

Zunächst.

Aber wenige Jahre nachdem der Gefallene begraben war, taumelten die Menschen in einen beängstigenden Zustand zwischen Rausch und Tobsucht.

Wahnsinn verbreitete sich wie eine Plage.

Die Wahnsinnigen begingen Freudentänze.

Die Freudentänze wurden zu Schlachtfesten.

Die Schlachtfeste wurden zum Krieg.

Innerhalb von Wochen war die Rasse, die Mond und Sterne geschaffen hatte, verfallen in einen Zustand blinder Barbarei. Verzweiflung und Trauer hatten sich gewandelt zur Aggression auf alles, was je von Menschenhand errichtet.

Kinder zogen aus, ihre Mutter zu töten. Sie setzten die Welt in Brand.

Meine Flucht begann in der *Zeit des großen Wahns*, hinweg über die Leichen meiner Familie, den heißen Atem ihrer Mörder im Nacken.

„STÄHLERNE DORNEN
DURCHBRECHEN DEN BODEN UND WACHSEN
HUNDERTE VON METERN EMPOR.

UNWETTER ZIEHEN ÜBER DAS LAND,
WIE MAN SIE NIE GESEHEN HAT.

DIE SONNE
WÄRMT NICHT MEHR, SIE VERBRENNT;
DER REGEN ERFRISCHT NICHT MEHR,
ER ERSÄUFT.

STÜRME
ZERFETZEN GANZE STÄDTE; UND DER GRUND FRISST IHRE RUINEN.

IM WESTEN VERSCHLINGT
DAS MEER DAS LAND.
IM OSTEN SPALTEN SICH DIE BERGE
UND SPEIEN FEUER.

DAS LAND ZITTERT
UND SCHLIESSLICH
ZERBRICHT ES.
(- John)

III. NADIR

„Ich lief Tag und Nacht, lief, so schnell mich meine Beine trugen, durch ein Land, das mir Blut entgegen spuckte.“

Der Fesseln von Ewigkeit befreit, warfen sich die *Elemente* wie zornige Löwen zwischen die kämpfenden Menschen. Eifersüchtige Geschwister, die sie waren, teilten die Welt unter sich.

Im Osten wuchs die Macht des Feuers, im Westen eine furchtbare Flut, die Schnee und Kälte über die Küste brachte. Wind und Erde steckten ihre Claims im Norden und im Süden.

Das Bollwerk menschlicher Macht war zusammengefallen wie ein Kartenhaus. Heerscharen überzogen die alten Städte und hinterließen Heimatlose, Flüchtlinge, Schlachtfelder. Ihnen folgten, fast noch schlimmer, Plünderer, die sich um Brot und Wasser stritten.

In den Ruinen erschien es mir, als kämpfte das Leben selbst ums Überleben auf einer entarteten Welt, die jedes Maß verloren hatte.

In diesen Tagen des Chaos, in denen die Gedanken nicht weiter reichten als bis zur nächsten Nacht, denn ewig drohte die Gefahr, von den Elementen zerrissen, von Trümmern erschlagen, von Menschen erschossen, erstochen zu werden, da erhoben sich aus dem Zentrum des Landes gigantische Säulen.

Niemand wusste, woher sie kamen oder wessen Werk sie waren. Aber ich ahnte, wie zwischen den Schultern von Verwesenden die Wirbel hervortraten, war dies das Rückgrat der gerichteten Welt.

In den windstillen Schatten dieser Riesen tummelten sich die Vertriebenen und fütterten die Erde mit frischem Blut, denn mehr noch als einander, fürchteten sie die Stürme aus West und Ost.

»Sie bringen den langsamen Tod« erzählten sie sich.

Und der Tod kam

auf unsichtbaren Schwingen über das Land.

Zehn Jahre nach Nadir waren die letzten Krieger geköpft oder des Krieges müde geworden. Sie kauerten sich an die Trümmer ihrer Vergangenheit; armselige Kinder.

Die Zivilisation war entthront – und kein Jammern, kein Wehklagen brachte sie zurück.

Die *Monolithen* aber, waren sie Menschenwerk oder nicht, wurden zu den Standarten eines neuen Zeitalters.



„DER HASS
WIRD DIE ERDE ÜBERFLUTEN,
DIE SICH FRIEDLICH WÄHNTE.
NIEMAND WIRD VERSCHONT BLEIBEN,
NICHT DIE ALTEN, NICHT DIE KINDER.
DIE EINEN WERDEN AN DIE STELLE
DER ANDEREN TRETEN...“
(- Johannes von Jerusalem)

V. DIE ERBEN

„Zwanzig Jahre nach Nadir schien das Ende allen Lebens besiegelt.

Unter den Flüchtlingen, die wie ich die Wüste durchzogen, sah ich nur noch Menschen,
deren Augen bedeckt waren von Fliegen und die keine Hoffnung hatten.

Aber ich sah auch Kinder, die anders waren.

Aus ihnen strahlte die Gier nach Leben.

Ich blickte den missgebildeten Kindern nach, die auszogen in alle Richtungen des Himmels,
und denen ich keine Zukunft gab. ✓

Aber ich sollte mich irren.

Es war die Zeit, als die *Erben* die Welt betraten.



VI. VARIATION

„Grimmige Mutter Natur öffnete das Füllhorn ihrer Schöpferkraft und ergoss wahllos neues Leben über die Täler von Fleisch und Blut. Ich irrte umher zwischen sterbenden Müttern, aus deren Bäuchen sich geschuppte Kinder pellten. Ein Jahr verging, bis ich nicht mehr unterscheiden konnte, wer war Mensch, was war Tier.“

Verwachsene Krüppel krochen aus den Ruinen zu Abertausenden. Mutanten mit seltsamen Gliedern errichteten Hütten auf den Trümmerfeldern. Bastarde und Tiermenschen kamen aus den Wässern und Wäldern in das Land. In ihren Armen trugen sie Larven, Junge, Ableger – ihre Söhne und Töchter, die schnell in eigener Weise zu sprechen begannen.

Bald zählte ich zwei Dutzend neuer Stämme und Familien, wovon die eine Hälfte derart entstellt war, dass sie kaum alleine fressen konnte, die andere Hälfte hingegen, stark und dumm, nach dem Leben der anderen trachtete.

Wieder brachen Kämpfe aus.

Aber die Stammeskriege wurden nicht geführt mit den mächtigen Waffen der Menschen. Die Erben stritten mit Knüppeln, Steinen und allem, was sie von uns erbeutet hatten...





VII. DAS ÜBERLEBEN DES STÄRKEREN

_Je primitiver die Waffen, desto lauter die Schreie der Sterbenden.

Verstummt flüchtete ich entlang einer Kette von Monolithen weiter nach Norden, wo ich hoffte, noch Menschen von meiner Art zu treffen.

Meine Suche verlief erfolglos.

Zahllose Winter zogen an mir vorbei und an eben jenen Erben der Menschheit, die in ihrer Primitivität Landstrich für Landstrich zurückeroberten.

Mein dunkles Haar war ergraut, als endlich fünf Rassen im Kampf ums Überleben obsiegten. Vier von ihnen lagen an der Kette je eines Elements, und manchen, denen des Feuers und des Wassers, die von den fernen Küsten kamen, begegnete ich nur wenige Male.

Die fünfte Rasse, oder die erste, gedieh im Schoße der Monolithen.
Sie ähnelte den Menschen sehr, doch ihre Augen spiegelten ein anderes Seelenfeuer.
Es wurde Zeit zu glauben, ich *war* der letzte Mensch auf Erden.
Und noch immer flüchtete ich.

X. DIE FLUCHT ENDET

_Unzählige Male sehnte ich den Tod herbei.
Doch niemand kam, um mir die Kehle durchzuschneiden.
Kein Beben wollte mich verschlingen, kein Sturz mir den Schädel brechen.

Ich bin ein alter Mann geworden, den der Tod vergessen hat.

Ein Jahrhundert nach Nadir weiß niemand die Kinder zu zählen,
die das Endland gebärt.
Die meisten werden sterben, bevor sie ihr erstes Wort gesprochen haben.

Aber die anderen werden antreten, um den Fackellauf des Lebens zu beginnen und Geschichten zu schreiben, die noch nicht erzählt worden sind.

Meine endet hier.

„IN JENEN TAGEN WERDEN DIE MENSCHEN
DEN TOD SUCHEN
ABER NICHT FINDEN.
SIE WERDEN STERBEN WOLLEN
ABER DER TOD WIRD VOR IHNEN
FLIEHEN.“

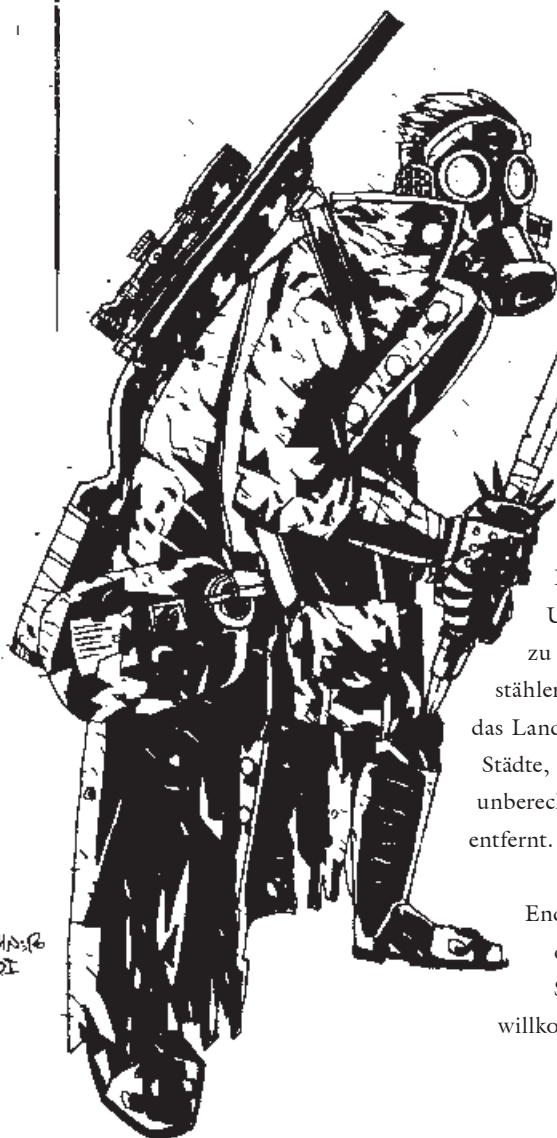
(- Apokalypse, Johannes)

1 . 1

„NICHT GEBOREN
ZU WERDEN
IST WEITAUS
DAS BESTE.“
(- Sophokles)

ENDZEIT ROLLENSPIEL

DAS ENDZEIT ROLLENSPIEL



„Einhundert Jahre nach Nadir ist die Erde nur noch ein Spielball der entfesselten Elemente. Im Osten herrscht ewiges Feuer, im Westen die unbarmherzige Kälte eines endlosen Ozeans. Umgeben von den Schemen des drohenden Todes, liegt das Endland als riesiger Kontinent brach, ist verseucht, verwachsen und entstellt.“

In einer beklemmenden Atmosphäre dunkler Endzeit kämpfen die Erben der Menschheit um ihr Überleben. Fünf intelligente Rassen mit exotischen Fähigkeiten erleben Tag und Nacht inmitten einer pervertierten Natur, umzingelt von den Ruinen alter Metropolen, ausgeliefert der eigenen Gier nach Macht und Herrschaft.

Die Menschheit selbst hinterließ nicht mehr als Fragen. Unzählige Artefakte, von harmlosen Taschenlampen bis hin zu futuristischen Waffen, sähen Neid und Zwietracht. Wie ein stählernes Skelett durchziehen die Monolithen, gigantische Säulen, das Land von Nord nach Süd. In ihrem Schatten wachsen die jungen Städte, geschützt vor gefährlicher Strahlung, doch oftmals durch unberechenbare Wildnis getrennt und Tagesmärsche voneinander entfernt.

Endland, das Endzeit-Rollenspiel, entführt Sie als Spieler auf einen düsteren Kontinent, 100 Jahre nach der Apokalypse. Rauhe Sitten, endlose Wüsten, blutige Kämpfe, geifernde Mutanten – willkommen in einer dreckigen Welt...

2002



SPIELMATERIAL

_Dieses Regelwerk enthält alle Materialien die Sie benötigen, um an einem Endland-Rollenspiel teilzunehmen, ausgenommen einen zehneckigen Würfel, kurz W10, sowie Bleistifte und Papier.

IHRE ROLLE

_Es war einmal – eine Zeit der Märchen und Legenden. Eine Zeit, in der die Welt noch weiter reichte als ihre Landkarten und stete Ungewissheit die Phantasie der Menschen beflügelte...

Der Trieb, zu spielen und die Kunst, zu erzählen – Rollenspiel erscheint als Symbiose zweier Verhaltensweisen, die älter und menschlicher nicht sein könnten. In unserem Falle bedingen sie einander.

Die Spieler, eine Runde von zwei, drei oder mehr Personen, übernehmen die Rolle je eines individuellen *Spielercharakters* (SC), einer imaginären Figur mit eigenen Fähigkeiten, Stärken und Schwächen. Wie die Helden einer Erzählung erleben diese Charaktere Abenteuer in einer fantastischen Welt. ▶

Im Gegensatz zu der vorbestimmten Handlung eines Kinofilms, ist der Verlauf eines Rollenspielabenteuers dynamisch und nur bedingt vorhersehbar. Die Charaktere entscheiden selbst: »Gehen wir in diese Höhle, oder gehen wir nicht?« Dabei stellen sie ihr Handeln durch den Gebrauch von Sprache, Gestik und Mimik dar. Alles, was reale Personen tun könnten, können auch die Spielercharaktere – es muss nur gesagt werden.

Angeleitet werden die Spieler vom Spielleiter, dem *Erzähler*, der beschreibt, was die Charaktere sehen, was sie hören, wie sich andere (die sogenannten Nichtspielercharaktere) ihnen gegenüber verhalten.

Zudem entwirft der Spielleiter die Gegner, Gefahren und Ereignisse eines Abenteuers – eine interaktive, in weiten Teilen improvisierte Geschichte!

Den spielerischen Anteil der Erzählung, Elemente wie Glück und Zufall, übernimmt dabei das Regelwerk. »Wirst Du es schaffen, Dich rechtzeitig vor den Bluthunden über die Schlucht zu retten?« Keine Entscheidung, die der Spielleiter nach Willkür trifft, sondern mit Hilfe des Systems und eines zehneckigen Würfels. Alles Notwendige hierzu auf den folgenden Seiten des Buches.

INSPIRED BY

_Mad Max – Road Warrior
 Mad Max – Beyond Thunderdome
 Waterworld
 12 Monkeys
 13th Warrior
 Alien III (Resurrection)
 The Stand
 Planet Of The Apes
 Postman
 Soylent Green
 Tank Girl
 Rollerball
 Salute Of The Jugger
 Neon City
 Cyborg
 Lunar Cop
 Def-Con 4
 Escape From New York
 Beowulf

...



AUS EINER SPIELRUNDE...

_An dem Abenteuer nehmen teil: David, der den Charakter Born, einen kräftigen Renegaten aus dem Süden, spielt und Stefan mit dem Charakter Parish, einem gewitzten Dieb aus einer Stadt an der Mittelachse. Jens übernimmt die Aufgabe des Spielleiters (SL).

(...)

SL: Es war eine lange und beschwerliche Reise, aber gut, ihr habt es geschafft. Die Tore Dumrods erheben sich unweit von euch aus der Steppe. Wie man euch berichtet hat, eine lebhaft Stadt.

Born: Nach dem Marsch ist mir jedes Kaff nur recht. Endlich frisches Wasser... und vielleicht sogar ein Bett!

Parish: (*grinst*) ...und Gelegenheit, etwas abzugreifen .

Born: Wie du meinst, Parish. Also ich beeile mich, da hin zu kommen.

Parish: (*nickt*)

SL: Ein ausgetrampelter, breiter Pfad führt auf direktem Wege in Richtung des steinernen Torbogens. Ausgebrannte Wracks alter Fahrzeuge säumen den Weg, und bald zieht ihr die Aufmerksamkeit einer Gruppe von Bettlern auf Euch.

Born: Wie viele sind es?

SL: Eine Handvoll...

Born: Penner! Ich umfasse den Griff meines Schwertes demonstrativ.

Parish: Kommen sie noch näher?

SL: Ja; sie sind in schmutzige Lumpen gehüllt, und einige stützen sich auf kräftige Holzkrücken. Jetzt hört ihr sie auch schon. ...(*mit verstellter Stimme*) »Hey, nicht so eilig... nicht so eilig...«, und dann vernehmt ihr aus dem Durcheinander so etwas wie »Zollgebühr«.

Parish: Wenn sie uns zu dicht auf die Pelle rücken, ziehe ich meine Knarre.

SL: Gut, es ist soweit.

Parish: (*mit gezogener Pistole, ruft*) Wir zahlen mit Blei! Wer will kassieren?

SL: Die Gruppe stoppt. Ihr hört Gemurmel.

Parish: Na also... Lass uns machen, dass wir in die Stadt kommen.

(...)



DAS BUCH

„Dieses Werk ist in sieben Kapitel gegliedert, die sich, aufeinander aufbauend, unterschiedlichen Aspekten des Endland-Rollenspiels, seiner Regeln und seiner Hintergrundgeschichte widmen.

01

„Von der Welt«, das erste Kapitel in dem Sie sich nun befinden, versteht sich als *Einleitung* ins Thema. Anhand von Beispielen und wichtigen Schlagwörtern (etwa »der Kontinent«) werden die grundlegenden Eigenheiten von Spiel und Welt erläutert. Sie lernen zudem die fünf großen *Rassen* kennen, die das Gesicht des Landes prägen.

02

„Von den Lebenden« rückt den *Charakter* in den Mittelpunkt der Betrachtung. Ausgehend von den fünf wichtigsten *Attributen* jedes Endländers (wir bezeichnen sie als *Tugenden*), werden die Bedeutung und der Einsatz von *Fertigkeiten* und *Fähigkeiten* erklärt.

Sie erfahren, wie die Interaktion von Charakter und Umwelt simuliert wird, und welche Bedeutung dabei den *Spielwerten* und dem *Würfel* zukommt.

03

„Vom Kampf« befasst sich mit der Abhandlung von Kämpfen im Endland-Rollenspiel. Sie lernen, wie *Kampfunden* ausgespielt, unterschiedliche *Waffen* eingesetzt und schließlich *Schäden* und *Verletzungen* ermittelt werden.

04

„Das umfangreiche vierte Kapitel, »Charakter, Berufung«, widmet sich der Erschaffung von Spielercharakteren.

Mit *Gesinnung*, *Typus* und *Trieben* werden die im zweiten Kapitel vorgestellten Fähigkeiten eines Charakters um psychische Merkmale ergänzt.

Die Beschreibung 18 endzeitlicher Berufe von *Bastler* bis *Tierführer* und Tabellen zur Erschaffung von *Nichtspielercharakteren* schließen das Kapitel ab.

05

„Von den Elementen«, das fünfte Kapitel, erklärt, welchen Einfluss *Feuer*, *Erde*, *Wasser* und *Luft* auf die Spielwelt und ihre Bewohner ausüben.

Der *Elementarismus* wird vorgestellt und in ein flexibles Regelkonstrukt eingebettet.

06

„Verwuchs, Kreaturen« widmet sich einer dunklen Seite endzeitlichen Rollenspiels: *Mutation!* Sie erfahren, unter welchen Umständen Charaktere mutieren und können mit Hilfe von *Verwuchstabellen* Mutationen nach dem Zufallsprinzip ermitteln.

Eine Reihe von *Referenzkreaturen* bildet die zweite Hälfte dieses Kapitels. Sie lernen, über welche Regelmechanismen Tiere in die Spielwelt eingebunden werden und wie Sie eigene, auf Ihr Spiel zugeschnittene, *Kreaturen* erschaffen.



ANMERKUNG „Rahmen am rechten oder linken Seitenrand werden verwendet für Kommentare, Beispiele und Ergänzungen. Achten Sie auf den Pfeil ►.

Das Zahnrad-Symbol kennzeichnet Anmerkungen für den Spieler.

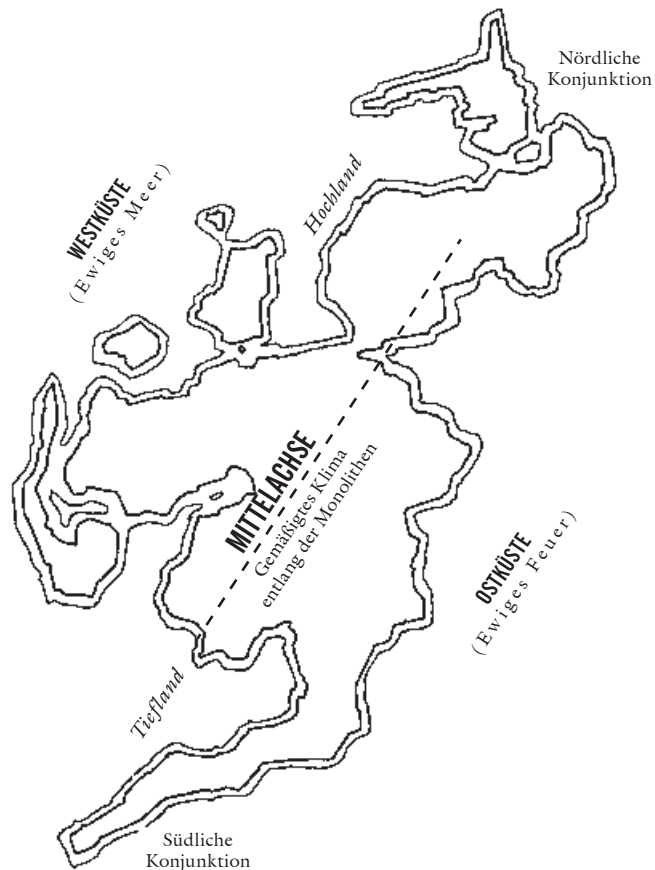
Das siebte und letzte Kapitel, »Vom Erzähler«, beendet das Regelwerk mit *Informationen für den Spielleiter*.

Alle entscheidenden Aspekte des *Erzählens*, die Entwicklung eigener *Abenteuer* und *Kampagnen* werden ebenso beleuchtet, wie die neun größten *Kulte* und *Organisationen* des Endlands. Zahlreiche Tipps zum Leiten von Rollenspielrunden münden schließlich in drei vorbereitete Kurzabenteuer. Das Spiel kann beginnen...

Bewusst wurde in diesem Buch auf eine strikte Trennung von Regel- und Storyelementen verzichtet. Wir empfehlen (nicht nur aus diesem Grund), das Werk in seiner vorgegebenen Reihenfolge zu lesen.

Zwingen Sie sich dabei nicht zum Auswendiglernen aller Regeln. Wenn Sie die wesentlichen Spielmechanismen verstanden haben, genügt es, das Buch als Referenz zur Hand zu haben.

Zudem gilt: Strikte Regeltreue, wie sie bei anderen Spielen essentiell notwendig ist, kann im Rollenspiel zur Last werden! Allein die Vielfalt möglicher Handlungen (Charaktere bewegen sich eben weiter als ein Feld vor oder zurück) und Wechselwirkungen mit der Umwelt erlauben kein zu eng gefasstes Regelgerüst. Der Spielleiter hat Recht und Pflicht zugleich, eigene Spielregeln zu setzen, wann immer ihm offizielle Vorgaben unangebracht erscheinen.





1 . 2

ENDLAND

„SO NENNEN WIR DIE JAHRESZEITEN
DEN SOMMER UND DEN WINTER,
LICHT UND DUNKELHEIT
300 TAGE
DAUERT DAS JAHR.

5 KÜSTEN
BESTIMMEN WIND UND WETTER.
(- ein Schreiber)

DER KONTINENT

„Niemand kennt die Größe des Landes. Es ist fraglich, ob ein Abenteurer je alle Küsten gesehen hat.

Nur soviel ist bekannt, dass die Elemente die Welt unter sich aufgeteilt haben.

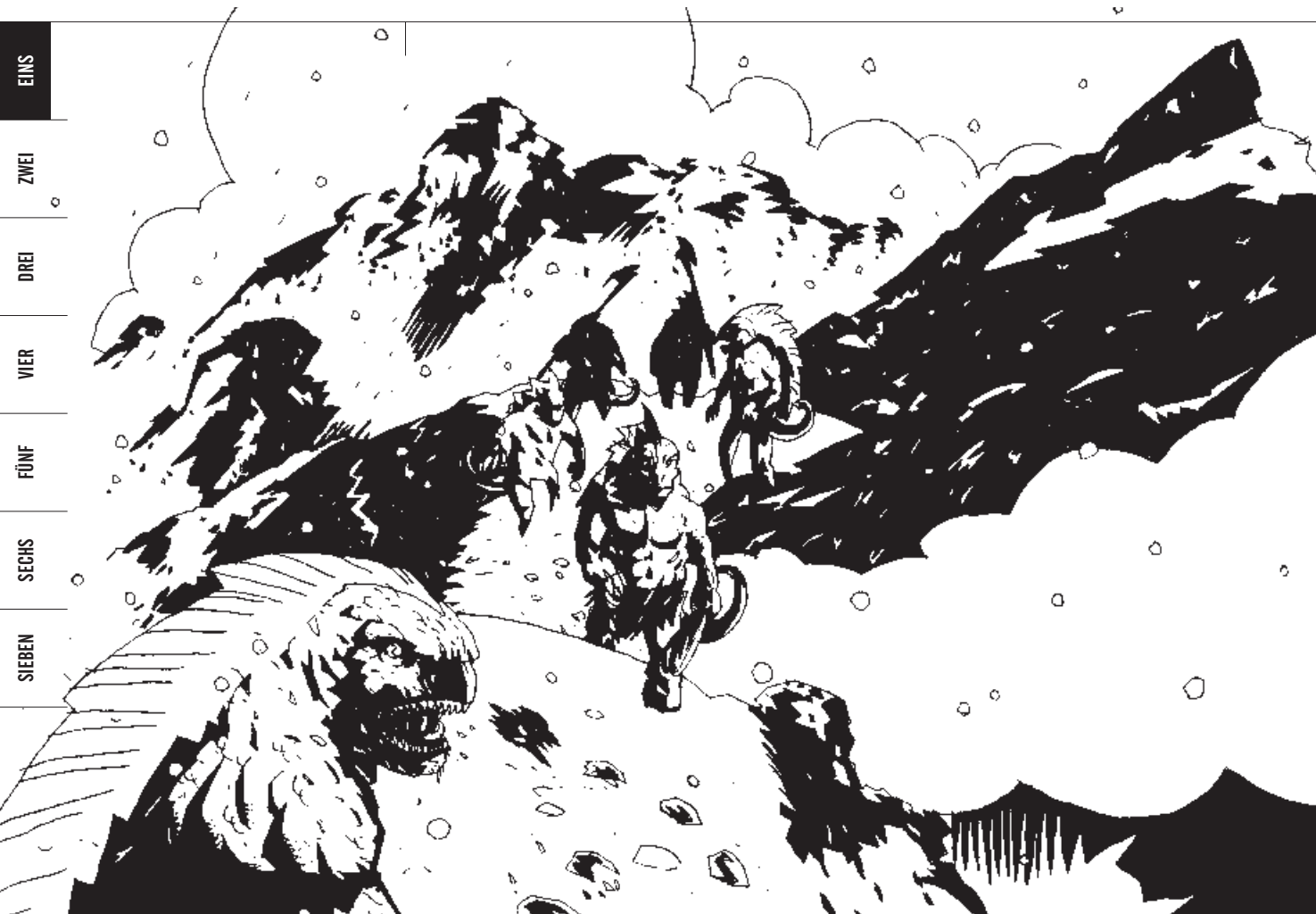
Aus dem Zentrum des Kontinents entspringt die Achse der Monolithen, deren Ausläufer bis in den höchsten Norden auf der einen, in den tiefsten Süden auf der anderen Seite reichen.

Die Achse gilt vielen als das Rückgrat der Welt. Die Legende von Nadir spricht von den Knochen des verhungerten Riesen, die so mächtig sind, dass im ganzen Land noch keiner von ihnen zu Fall gebracht werden konnte. (...)«

MITTELACHSE, LEBENSRAUM VON HUMANES, MADEN UND IKARIM

Entlang der Achse des Kontinents herrscht ein mildes Klima. Grüne Wiesen durchdringen das Land. Dichte Mischwälder haben weite Teile der Zivilisation zurückerobert. Warme Sommer, befruchtet von üppigem Niederschlag bringen reichlich pflanzliches und tierisches Leben hervor. Gleichzeitig schützen die Monolithen vor Krankheit und Verwuchs. Nirgends sonst auf dem Kontinent ist das Volk so gesund und fruchtbar wie hier.





WESTKÜSTE, LEBENSRAUM DER AQUIDES

_Westlich der Achse fallen die Temperaturen und die gemäßigten Landschaften verwandeln sich in regnerische Tundra mit spärlicher Vegetation. Zwischen gigantischen Nadelwäldern und tiefen Sümpfen bahnen sich zahlreiche Ströme ihren Weg. Sie werden gespeist vom großen Ozean: dem *Ewigen Meer*.

Hier versinkt der Kontinent in einem eiskalten, stürmischen Gewässer, welches das Leben an der Küste auf eine harte Probe stellt und immer wieder ausholt, Teile der Landmasse zu verschlingen. Inseln sterben, Inseln entstehen...

OSTKÜSTE, LEBENSRAUM DER CERBORES

_Verlässt man die gemäßigten Breiten entlang der Achse in östlicher Richtung, erreicht man zunächst weitläufige Steppen, die vereinzelt von grünen Oasen und fruchtbaren Feldern durchsetzt sind.

Weiter östlich folgt nichts als endlose, unbarmherzige Wüste. Die Ruinen ganzer Metropolen liegen unter meterhohen Dünen begraben, konserviert für die Ewigkeit. Nirgends sonst ist so viel vom Werk der Menschen erhalten geblieben wie hier. Der Preis dieses Erbes sind strahlenverseuchte Landstriche, deren todbringender Staub seit jeher vom Ostwind in das Landesinnere getragen wird.

Die Küste selbst ist ein unbewohnbares Gebiet voll heftiger, vulkanischer Aktivität. Glühende Lavaseen und Vulkangebirge markieren unmissverständlich das Ende der Welt.



HOCH- UND TIEFLAND

_Während der Norden des Kontinents von schroffen Gebirgsketten und unzugänglichem Felsland durchzogen ist, finden sich im Süden flache Täler so weit das Auge reicht. Der Einfluss der Elemente, Luft und Erde prägte unverkennbar die gegensätzliche Gestalt beider Regionen.

DIE KONJUNKTIONEN

_Am Nord- und Süden des Kontinents, wo Feuer auf Wasser trifft, herrscht nur der Tod. Schreiend vergehen die Wellen in weißem Dampf. Keuchend ersticken die Flammen unter der Last des Wassers. Nur die grässlichsten Geschöpfe hausen hier. Die Konjunktionen gelten als Brutstätte des Chaos und des Bösen!

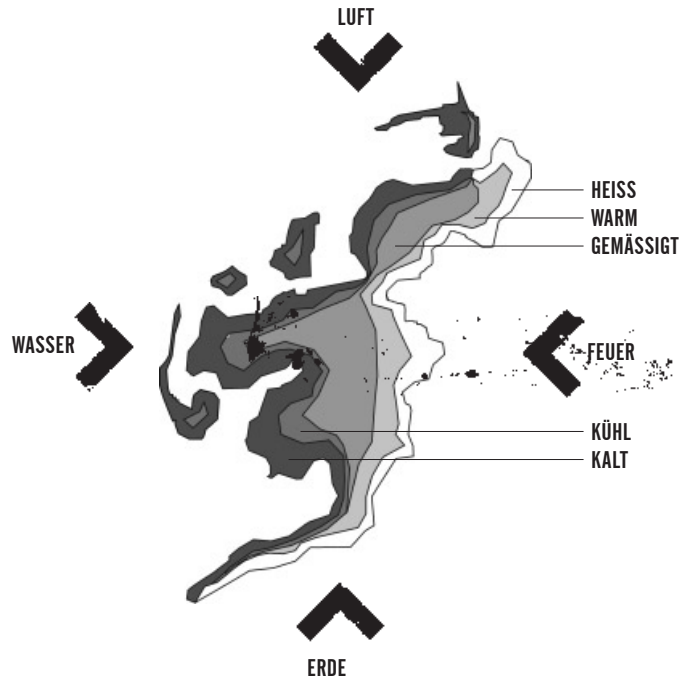
**„HÖRT DIE SIRENEN IN DER NACHT, HÖRT DIE BOMBEN UND DIE KANONEN
UND DIE SCHREIE IHRER OPFER
UND DIE WÜTENDEN RÜFE DER MENGE AUF DEN STRASSEN.**

**DER TAG DER ABRECHNUNG STEHT BEVOR.
DAS, WAS IST, WIRD NICHT LÄNGER SEIN.
SO SEI ES!“**
(- Stephen Lawhead)

TEMPERATURVERTEILUNG

_Das regionale Klima richtet sich im Wesentlichen nach der Entfernung zu den Küsten. Die Jahreszeiten üben nur geringen Einfluss auf das Wetter aus.

So fällt an der immergrünen Achse, wo die Temperaturschwankungen am größten sind, selbst im Winter kein Schnee.



TECHNOLOGIE

_Wenn Menschenwerk aufgrund seiner schädlichen Strahlung nicht überall willkommen ist, gilt es gleichwohl als Sinnbild von Macht und Status. Ein altes Telefon muss nicht funktionieren, um zu beeindrucken. Ein verrosteter Mustang macht mehr her als ein neuer Pferdewagen – zumal der allgemeinen Bevölkerung ohnehin das beschwerliche Schicksal von Fußläufern vorbehalten ist...

ARCHAISCHER WESTEN (TECH LEVEL 1)

_Waffen und Werkzeuge aus Stein, Holz oder Knochen sind weit verbreitet. Die Metallverarbeitung hingegen stagniert auf niedrigem Niveau und Artefakte sind seltene, oft für magisch gehaltene Gegenstände.

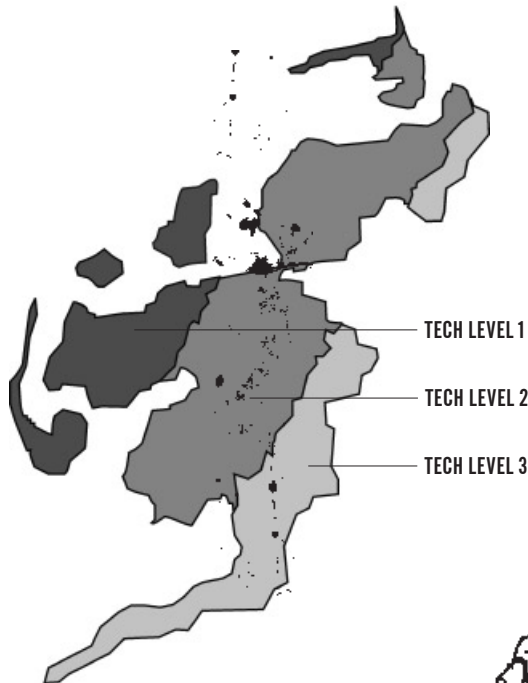
MITTELALTERLICHE ACHSE (TECH LEVEL 2)

Die Metallverarbeitung ist fortgeschritten, und aufwändige Werkzeuge aus Eisen und Stahl, darunter gefährliche Waffen, gehören zum Alltag. Je nach Region treten Artefakte häufiger oder seltener auf. Die Zahl derer, die sie als Teufelszeug verdammen, ist allerdings groß.



CINEMATISCH-ENDZEITLICHER OSTEN (TECH LEVEL 3)

Das Artefaktvorkommen ist sehr hoch. Feuerwaffen ersetzen Schwert und Bogen. Findige Bastler versuchen sich an der Reparatur oder dem Nachbau von Fahrzeugen, Aggregaten und High-Tech.



ANMERKUNG _Verständlich, dass die Grenzen der Tech-Level fließend verlaufen. In allen Regionen gibt es Enklaven besonderen Fort- und Rückschritts.

Es steht jeder Spielrunde frei, in solch einer Region zu spielen, die ihren persönlichen Vorlieben am nächsten kommt oder zwischen den Regionen zu wechseln (was naturgemäß mit aufwendigen Reisen verbunden ist).



„WENN IHR AUFSCHAUT, UM ZU SEHEN
WAS DIE WELT BEHERRSCHT
SOLLT IHR FESTSTELLEN, DASS

AM **ENDE** ALLER ZEITEN

GOTT SELBST GEWICHEN IST
UND DIE MACHT NUNMEHR VIER KRÄFTEN GEHÖRT,
DIE WIR DIE ELEMENTE NENNEN -
UNSERE AUFRECHTE RELIGION.

ELEMENTE

LUFT

_ist der Geist, die Gnade und die Ewigkeit. Sie trägt die Träume aller Wesen und deren Gedanken. Sie trägt die Stimmen, die Gerüche und das Gefühl.

WASSER

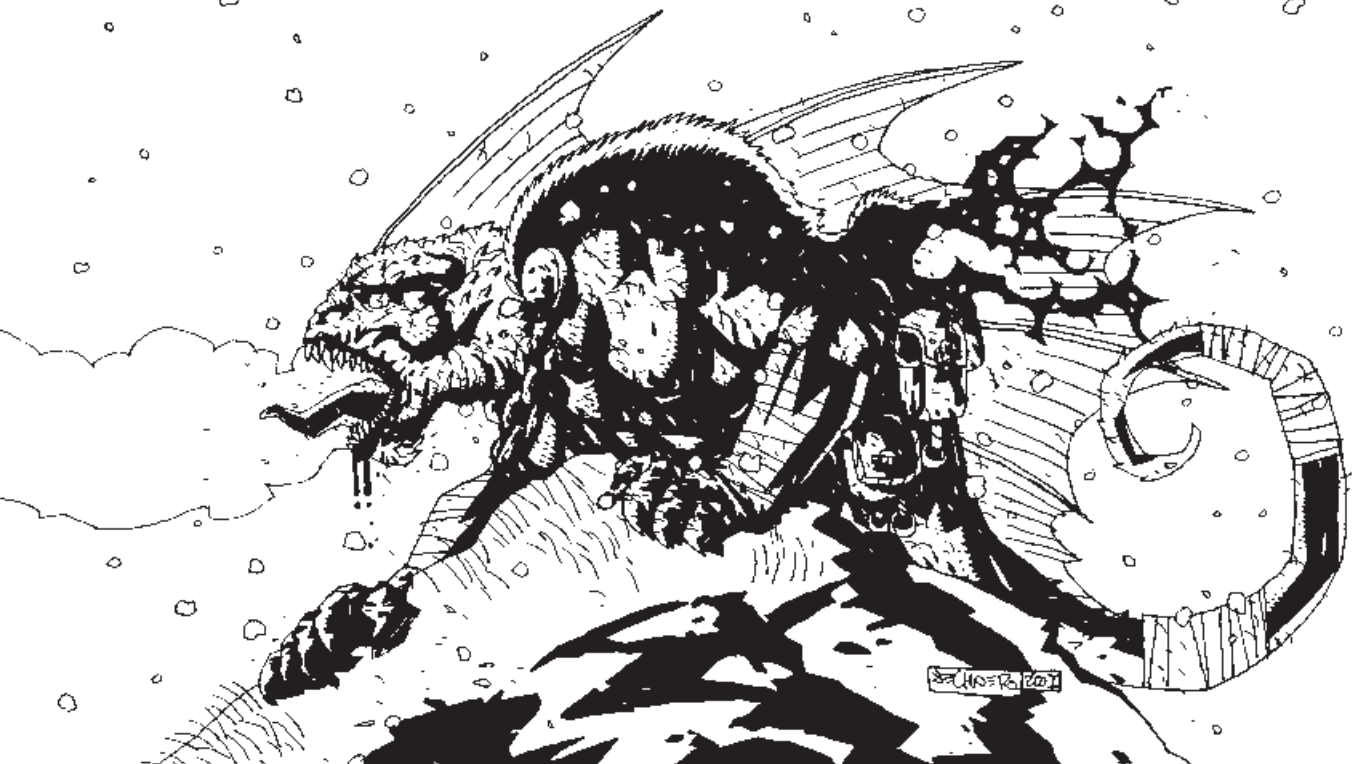
_ist die Zeugung und das Wachstum. Kein Kraut und kein Tier könnte ohne Befruchtung durch das Wasser auskommen. Es ist das Element des Blutes und der Kraft.

ERDE

_ist das Leben und die Mutter. Sie erschafft alles aus sich selbst heraus. Sie trägt die Samen und die Samenkräfte in ihrem Leib.

FEUER

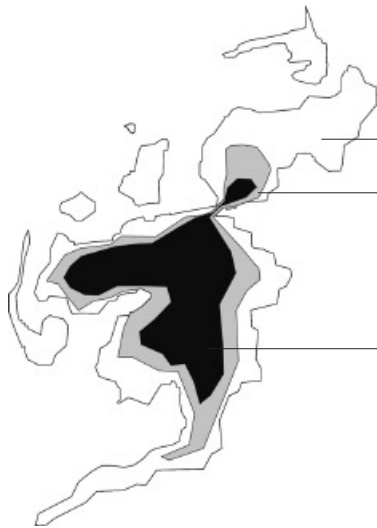
_ist das Licht zunächst, die Dunkelheit danach. Es ist unberechenbar und gefräßig. Hüte dich, wenn du es in dein Haus lässt.





DIE ERBEN - RASSEN DES ENDLANDS

_Fünf Rassen hat *Nadir* hervorgebracht. Gewappnet mit dem Mut der Unerfahrenen, gesegnet durch die Elemente und behütet von den Monolithen sind sie die letzten Kinder der Evolution...



UNBEKANNTES TERRITORIUM

_(weiß) Die Rasse ist nur mit wenigen Individuen vertreten.

BEKANNTES TERRITORIUM

_(grau) Die Rasse stellt eine *Minderheit* in der Bevölkerung.

ANGESTAMMTES TERRITORIUM

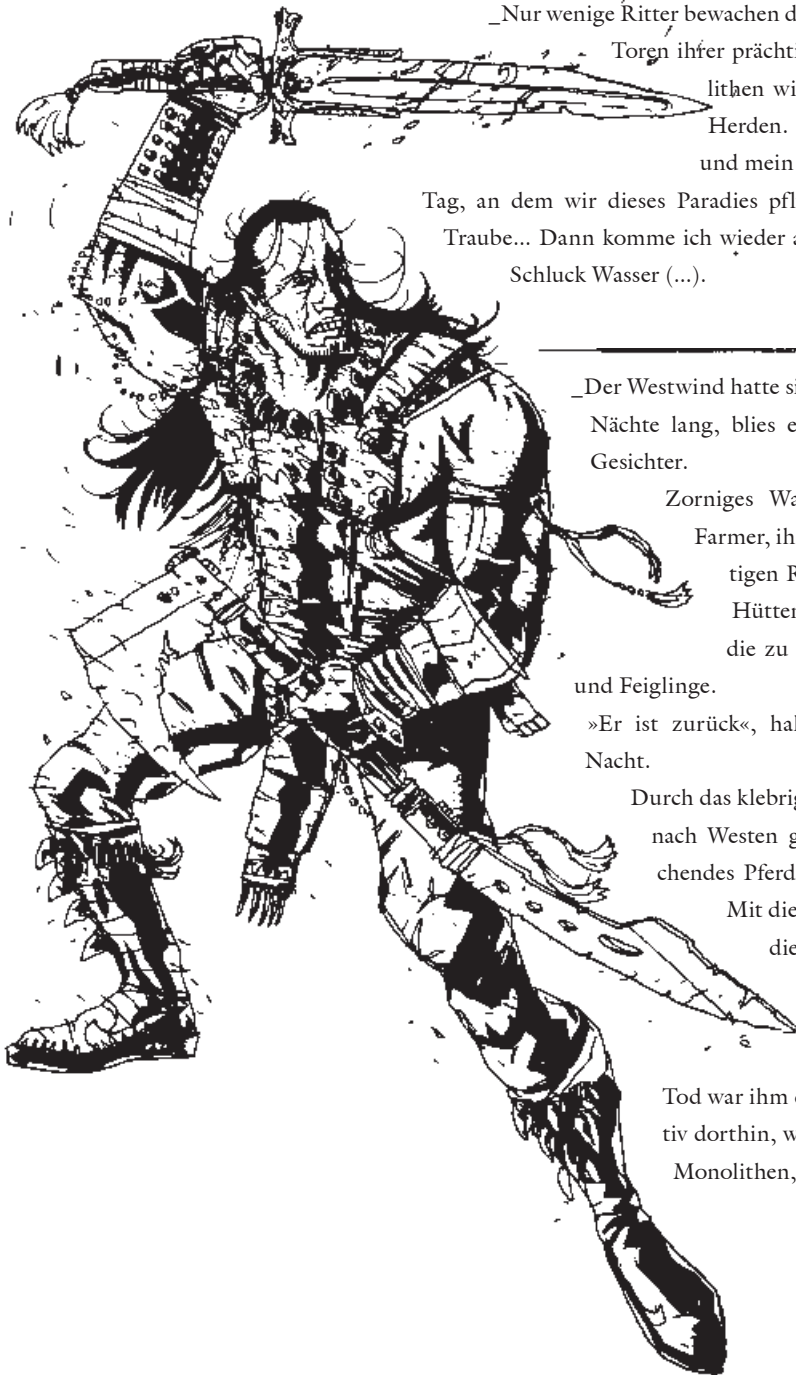
_(schwarz) Die Rasse stellt die *Mehrheit* der Bevölkerung.



„DEINE FAMILIE -
DEIN LEBEN“

HUMANES

HUMANA (M) / HUMANI (W)



Nur wenige Ritter bewachen die Straße. Lachende Kinder spielen vor den Toren ihrer prächtigen Stadt. Weideland umgibt den Monolithen wie einen Ring aus Fett, voll von kräftigen Herden. ...ja, zeigt nur mit den Fingern auf mich und mein Kamel, Schweinsgesichter! Es kommt der Tag, an dem wir dieses Paradies pflücken werden, wie eine saftige, faulreife Traube... Dann komme ich wieder als König und ihr sollt kämpfen um jeden Schluck Wasser (...).

(- Tauscher der Cerbores im Zentrum)

Der Westwind hatte sie zusammengepfercht. Drei Tage und drei Nächte lang, blies er ihnen Regen, Kälte und Angst in die Gesichter.

Zorniges Wasser ergoss sich in Strömen über die Farmer, ihre schlammverschmierten Schädel, die rostigen Rüstungen hinab bis in jene aufgeweichten Hütten, in denen die verlorenen Seelen kauerten, die zu schwach waren, um zu kämpfen – Frauen und Feiglinge.

»Er ist zurück«, hallte ein Ruf durch die nebelverhangene Nacht.

Durch das klebrige Moor, das bis vor kurzem noch der Weg nach Westen gewesen war, hetzte ein Späher sein keuchendes Pferd. »Hunderte!... Aquides!... Sie kommen!«

Mit diesen Worten passierte er die schmale Gasse, die man zwischen den eilig errichteten Barrikaden aus Eisenträgern und angespitzten Pfählen freigehalten hatte. »Schließt das Tor. Schließt endlich das Tor!« Der

Tod war ihm dicht auf den Fersen und trieb ihn instinktiv dorthin, wo er am sichersten war – In den Schoß des Monolithen, unter Brüder...

(- Schreiber der Maden im Zentrum)



DAS VOLK DER ACHSE

„Von großer Zahl und Vielfalt ist das Volk der *Humanes*, dessen mächtiger Einfluss weit in die Tiefen des Landes reicht. Aus den Städten der Mittelachse ziehen Tauscher und Abenteurer wie die Wagen der Leichensammler bei Nadir – und wo sie halten, dort ergreifen sie Besitz, seit nunmehr einhundert Jahren.

Humana (m) und *Humani* (w) bilden den zivilisatorischen Rückhalt des Landes. Eine Familie zeugt durchschnittlich mehr als fünf gesunde Nachfahren, welche nach Ablauf von etwa 16 Jahren befähigt sind, wiederum eigene Kinder zu zeugen. Die scheinbar angeborene Fähigkeit, sich in die hierarchischen Strukturen familiärer Bindungen zu fügen, schafft schließlich ein Potential, das sie zu den Herrschern des Landes erhebt, trotz starker Anfälligkeit für Verwuchs und einem offenbaren Mangel an außergewöhnlichen, körperlichen Eigenschaften.

GRÖSSE

(W10) männlich: 3W10 + 160cm weiblich: 2W10 + 160cm

STATUR

(W10) 1, 2 = hager | 3, 4 = schlank, REA+1
5, 6 = athletisch, GEW oder REA oder KÜN+1
7, 8 = dick, GEW+1 | 9, 10 = fett

LEBENSERWARTUNG

60 Jahre

ANTEIL AN DER GESAMTBEVÖLKERUNG

50%

ALTER BEI SPIELBEGINN

jung (8 Jahre)
jugendlich (16 Jahre)*
alt (48 Jahre)
**Standard. Beachten Sie hierzu die Anmerkungen im 4. Kapitel.*

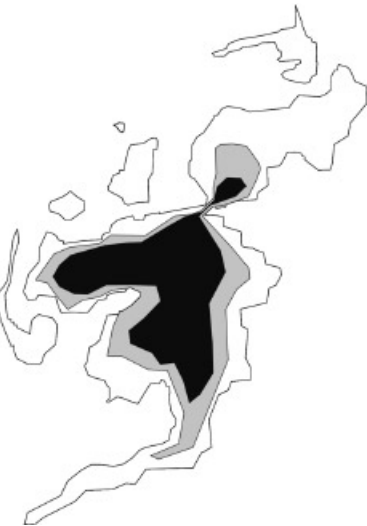
DIALEKT

Humana (Fertigkeitswert 5)

AUSSEHEN

nach Wahl

AHN



ANMERKUNG „Humanes genießen als größtes Volk im Endland den Status des »Normalen«, was ihre Mitglieder vor Rassismus und bösen Vorurteilen schützt.

Zu Spielbeginn verfügen Humana und Humani über einen höheren Tugend-Durchschnitt (2,2 statt 2).

REGELN „Die hier vorgestellten Spielwerte haben vor allem regeltechnische Bedeutung. Ihre Anwendung wird in den folgenden Kapiteln ausführlich erklärt.

STÄMME DER HUMANES

STÄMME DES ZENTRUMS

_Entlang der Mittelachse, an den ehernen Fundamenten der Monolithen, leben die Humanes in Frieden mit sich und den anderen Rassen. Genährt von immergrünen Wiesen, saftigen Früchten und kräftigem Vieh wachsen hier Kultur und Wissenschaft, die Säulen einer neuen Ordnung. Ritter der Gilde sichern die Handelsrouten und Fürsten regieren mit gerechter Hand über ihre jungen Städte.

Eine scheinbar geheilte Welt...

STÄMME DES NORDENS

_In kühlen Höhen, wo die Humanes ihre Städte mit den eigenwilligen Ikarim teilen, herrscht ein trockenes, zuweilen bitteres Klima, geprägt von harter Arbeit, strenger Disziplin und alten Religionen. Erben, die aus dem Norden kommen, sind Wesen der Tat, nicht des Wortes. Sie sind die stillen Jäger, die einsiedlerischen Tierführer und die konzentrierten Schützen, wie sie im Buche stehen.

STÄMME DES SÜDENS

_Lebenslustig, trotz aller Gefahren, präsentieren sich die üppigen Städte des Südens als Schmelztiegel zweier mächtiger Kulturen. Maden und Humanes führen ein eng verflochtenes Leben, in welchem der eine von der Erfahrung des anderen profitiert. Handwerk und Kunst verbinden sich zu gewichtiger Schöpfungskraft, die im Endland an Vielfalt und Einfallreichtum ihresgleichen sucht. Waffenbau, Architektur und Mechanik genießen einen hohen Ruf bis in die entlegensten Regionen.

STÄMME DES WESTENS

_Im Westen, zwischen dampfenden Mooren und eiskalten Seen, zwischen Urwäldern und blutrünstigen Kreaturen, stehen die befestigten Grenzstädte selbstbewusst wie Felsen in der Brandung. Den Stämmen hier droht, von marodierenden Horden geplündert, gebrandschatzt oder erobert zu werden, sobald sie Anzeichen von Schwäche offenbaren. Große Söldnerhaufen sorgen daher in den reichsten Städten für Ordnung zwischen Humanes und Aquides, welche oft als Sklavenarbeiter, Schaukämpfer oder billige Leibwachen gehalten werden. Das gesellschaftliche Klima ist roh und die Umgangsformen sind archaisch. Außerhalb der Siedlungen gilt nur das Recht des Stärkeren. Wohl deshalb kommen einige der legendärsten Kämpfer des Landes von hier.

STÄMME DES OSTENS

_Sucht nach dem schnellen Gold und eine unerbittliche Gier nach Artefakten kennzeichnen die Stämme des Ostens, deren Städte nicht mehr sind, als hochgerüstete Handelsplattformen, Umschlagplätze zwischen den Karawanen der Cerbores und den Städten der Mittelachse. Aus Misstrauen und Angst vor Überfällen sind hünenhafte Renegaten, Panzerwagen neben schweren Geschütztürmen allgegenwärtige Kulisse des örtlichen Treibens. Fernab der vielbefahrenen Handelswege ist das Reisen gefährlicher als irgendwo sonst, denn immer droht die Gefahr, von Karawanen verschleppt oder von Aussetzigen in der Wildnis zerpfückt zu werden. Verwuchs und Variation sind hier am höchsten unter allen Regionen, in denen Humanes leben. Die klügsten Tauscher, die erfolgreichsten Schatzsucher, die gerissensten Huren stammen von hier.



MERKMALE

PHYSIS

_Humanes ähneln dem menschlichen Vorbild sehr, wenngleich Verwuchs und Variation für eine größere Vielfalt an Körperformen und -farben gesorgt haben.

Augen und Haut sind dichter pigmentiert, lebenswichtige Organe wie Herz, Lunge oder Gehirn resistenter ausgebildet.

GESELLSCHAFT

_Humanes achten die Familie und sind es gewohnt, mit zahlreichen Brüdern und Schwestern, Großeltern, Onkeln und Tanten aufzuwachsen, gewähren sie schließlich Rückhalt in einer gefährlichen, oft lebensfeindlichen Welt.

Neben der Familie als Institution, entwickelte sich in den Regionen des Landes eine große Bandbreite gesellschaftlicher Hierarchien. Von Formen der Aristokratie über Demokratie bis hin zur Anarchie.

KLEIDUNG

_Kleidung entlang der Mittelachse ist oft streng konventionalisiert und verrät viel über Stellung und Beruf ihres Trägers. Ist er ein Farmer, ein Tauscher oder Beamter der Gilde? Kostbare, gefärbte Stoffe und aufwendige Perücken sind beliebtes Tauschmaterial unter wohlhabenden Bürgern. Krieger tragen ihre Kettenhemden und Lederrüstungen offen zur Schau und ein Händler, der zeigen möchte, dass er es zu etwas gebracht hat, schleppt schwer an prächtigen Ketten aus Gold und Edelsteinen. Artefakte erfüllen die Aufgabe modischer Accessoires und sind in der Regel der Oberschicht vorbehalten.

WAFFEN

Je nach Region führen die Humanes unterschiedliche Bewaffnung mit sich. Entlang der Mittelachse gilt das Stahlschwert ebenso wie der Stahlzweihänder als üblicher Begleiter eines kampferprobten Renegaten. In westlicher Richtung sind die Waffen größer, plumper und martialischer, in östlicher Richtung ersetzt zunächst der Säbel das Schwert, noch weiter die Feuerwaffe den blanken Stahl.

GEBÄUDE

Humanes bauen Häuser in der Qualität von mittelalterlichem Fachwerk. Dort, wo sich die Möglichkeit ergibt, wird Material menschlicher Siedlungen weiterverwendet. In östlicher Richtung trifft man häufiger auf alte Ruinen, denen mit großem, handwerklichen Geschick neues Leben eingehaucht wird.

MUSIK

Die Musik der Mittelachse ist beliebter Begleiter festlicher Anlässe und klanglich geprägt von monotonen Rhythmen und einfachen, eingängigen Melodien. Vielfach nutzen Dichter die Musik zur Untermalung ihrer Heldengeschichten. Durch die Verwendung des menschlichen Notationssystems ist die Musik der Humanes konservier- und vor allem tauschbar.

OPTIONALE REGEL _Heimvorteil: In unmittelbarer Nähe des »fünften Elements«, der Monolithen, erhalten Humanes in Zwei- oder Wettkämpfen einen Bonus von 1 auf die Schwierigkeit jeder Aktion (beispielsweise 4 statt 5).

1 4

„MATERIALISMUS, GIER“

M A D E N

MADA (M) / MADI (W)

„Es war eine dämliche Idee, kindische Besessenheit, die mich bis hierher getrieben hat, in windzerzauste Wälder, unberührt seit nun fast einhundert Jahren. Die Arbeiter kommen mit den Schienen nur langsam voran. Der Zug hat ein Erdloch aufgerissen, die ganze Scheißgegend war ausgehöhlt wie ein morscher Baum. Wir werden ihn so schnell nicht wieder herausbekommen. (...) Die Maden selbst scheint es nicht zu interessieren, was wir hier über ihren Köpfen treiben. Sie sitzen in ihren Bunkern, kommen höchstens nachts, um uns auszuspähen. (...) Ein Tauscher sprach von einem Bombenfeld südwestlich von hier. Seinen Wagen hätte es in die Luft gejagt. Tausende Bomben, versteckt in der Erde sagte er. Vielleicht war er verrückt. Vielleicht ist das aber auch der Grund, warum die weißhäutigen Zwerge sich in ihren stickigen Kanälen verstecken (...).

(- *Gildenritter der Humanes im Süden*)

„Wenn du gehen musst, dann geh. Geh hinaus ans Licht.
Ich kann dich nicht ewig hier halten.“

Die Sonne wird deine Haut verbrennen. Stürme werden dich
von der Erdscheibe fegen. Aber von mir aus, geh! Du
wirst dich üben müssen im Verlieren.

Heute verlierst du deinen Kleim, Vater und
Großvater. Morgen, dein Leben.

Schatzsucher...

(- *Älterer Bruder eines Mada*)

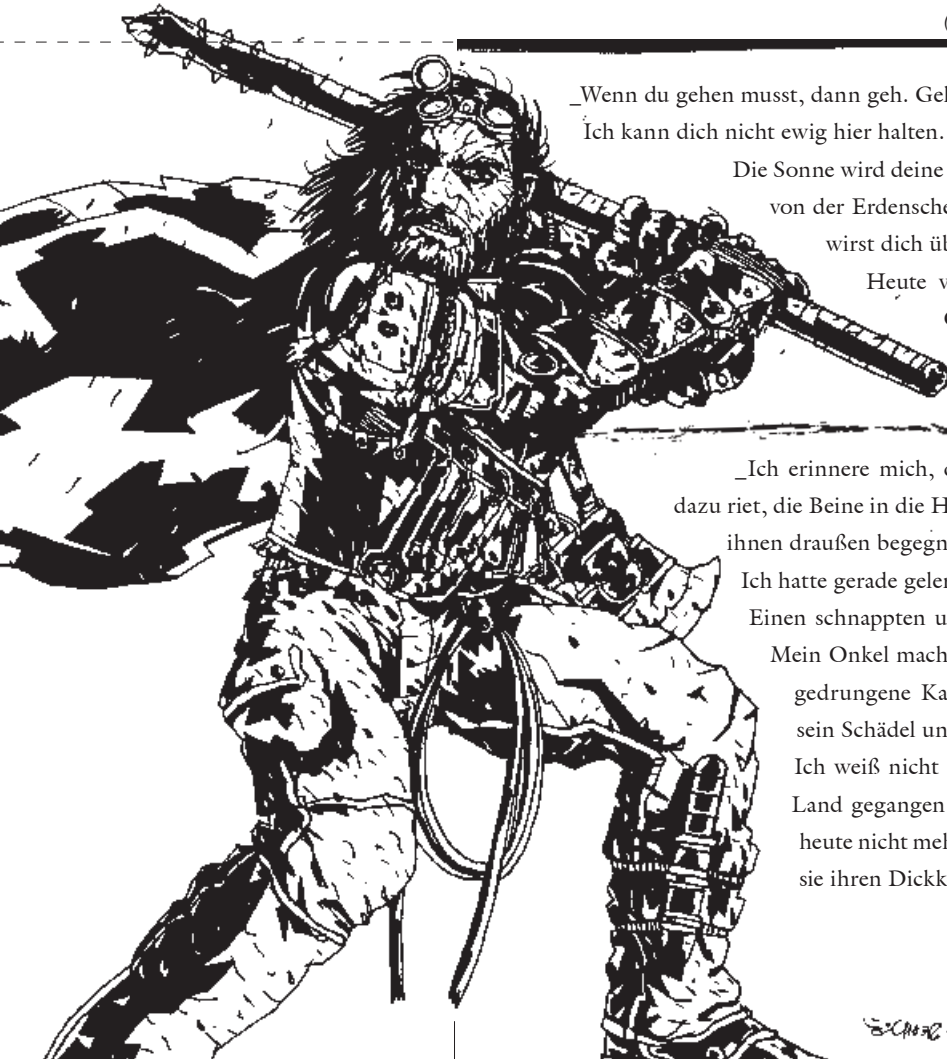
„Ich erinnere mich, dass mein Onkel – er war Arzt – mir
dazu riet, die Beine in die Hand zu nehmen, sollte mir je einer von
ihnen draußen begegnen. Er kannte die Maden nicht.

Ich hatte gerade gelernt auf eigenen Füßen zu stehen, als sie
Einen schnappten und wie ein Tier auseinander nahmen.

Mein Onkel machte Zeichnungen und beschrieb ihn als
gedrungene Kampfmaschine, mit Fäusten größer als
sein Schädel und einem Schädel dicker als Stein.

Ich weiß nicht genau, wie viele Jahre seit damals ins
Land gegangen sind. Und auch wenn wir die Maden
heute nicht mehr fangen, da sie unter uns leben, haben
sie ihren Dickkopf doch behalten...

(- *Humanischer Historiker der Gilde*)





DAS VOLK DER ERDE

_Geweih't dem Erdelementar leben Mada (m) und Madi (w) fernab des Tageslichts, in gewaltigen Gräben tief durch die südliche Ebene. Erscheint das Land dort auf den ersten Blick tot, offenbart sich unterirdisch ein Bild erhellt vom Glanz tausender Fackeln. Gierig zieht ein Volk bleicher Arbeiter seine Tunnel durch gesunden Grund, beraubt ihn von Kohle, Erz und Edelstein, ernährt sich von Wurzeln und Insekten in windstiller Tiefe. Was bleibt, sind verlassene Stollen, Labyrinth dunkler Kanäle, in denen sich manch unbedarfter Wanderer fängt und verendet wie die Fliege im Netz der Spinne. An der Oberfläche bieten die Mitglieder des Erdvolkes mit ihrer Größe um einen Meter, weißem Haar und wundersam funkelnden Augen einen absonderlichen, beinahe deplazierten Anblick. Ein Effekt, der sich jedoch im Laufe weniger Monate unter dem Licht der Sonne relativieren kann – die Haut wirft unzählige, kleine Sonnensprossen. Ihre Beschreibung eilt den Maden vielerorts voraus wie der Ruf unbändiger Kraft und Ausdauer.

Die friedliche Expansion in die Städte der Mittelachse ließ die Zahl der Maden in den letzten zehn Jahren um ein Vielfaches wachsen – sie stellen bereits ein knappes Drittel der Gesamtbevölkerung.

GRÖSSE

(W10) männlich: 2W10 + 110cm weiblich: 2W10 + 100cm

STATUR

(W10) 1 = hager | 2 = schlank, REA+1
3-5 = athletisch, GEW oder REA oder KÜN+1
6-8 = dick, GEW+1 | 9,10 = fett

LEBENSERWARTUNG

80 Jahre

ANTEIL AN DER GESAMTBEVÖLKERUNG

30%

ALTER BEI SPIELBEGINN

jung (10 Jahre)
jugendlich (20 Jahre)*
alt (60 Jahre)
**Standard. Beachten Sie hierzu die Anmerkungen im 4. Kapitel.*

DIALEKT

Madia (Fertigkeitswert 5)

AUSSEHEN

nach Wahl

AHN



ANMERKUNG _Maden und Ikarim (s. S. 42) können sich aufgrund des Größenunterschiedes und der abweichenden Lebensweisen nicht ausstehen. Kleinste Anlässe bieten Gelegenheit zu handfesten Auseinandersetzungen.

EINSCHRÄNKUNG _Grundsätzlich weichen Maden vor großen Höhen.

BONUS _Zu Spielbeginn gilt ein Bonus von 2 auf den Fertigkeitswert *Mechanik und Reparatur*.

STÄMME DER MADEN

STÄMME DES NORDENS

Die nordischen Stämme der Maden pflegen einen regen Austausch mit ihren Nachbarn, den Humanes, leben mit ihnen in gemischten Städten und zeugen sogar gemeinsame Kinder.

Viele, die aus Kleims ausgestoßen wurden, aber auch Schüler der Mechanik oder ziehende Handwerker suchen ihr Glück hier, in den freien Städten des Nordens.

STÄMME DES SÜDENS

Die Wiege der madischen Rasse – die ältesten und einflussreichsten Kleims der Welt regieren hier in weit verzweigten Gräben zwischen uralten Bunkern. 100 Jahre zuvor begann das Erdelementar seine Magie in den ewigen Tälern des Südens zu wirken. Bis zum heutigen Tage entwickelten die Maden, unbehelligt vom Rest der Zivilisation, ihre numerologische Sicht der Welt und eigentümliche Rituale, auf die Außenstehenden jeder Blick verwehrt ist.

STÄMME DES WESTENS

Ein Leben auf dem Kriegspfad führen die Stämme des Westens, im Kampf um Lebensraum mit streunenden Aquides und blutigen Kulturen. Aquidische Rotten, die gelegentlich versteckte Öffnungen hinab bis in die Herde der Maden verfolgen, stehlen Waffen, Alkohol oder Werkzeug. Werden sie entdeckt, geraten sie in Panik, und führen sich auf wie Berserker, wird ihnen der Rückweg abgeschnitten.

Von anderen Fällen wiederum ist bekannt, dass Kinder der Aquides von madischen Jägern gefangen genommen und zur schweren Arbeit in den Minen erzogen wurden.

STÄMME DES OSTENS

Die Gräben des Ostens sind gepanzerte Stollen, aus denen Tauscher und Schatzsucher Expeditionen nach verschütteten Artefakten anstrengen und mit Kontoren der Cerbores handeln. Aus Angst vor Plünderung prägen bis an die Zähne bewaffnete Einwohner das Bild der Siedlungen, und etliche junger Maden werden zu blutrünstigen Tunnelkämpfern ausgebildet.

Wenige Städte sind gewachsen, in denen Maden und Cerbores dauerhaft in Frieden leben, ja sogar gemischte Kinder zeugen. In ihnen sind Mechanik, die Rekonstruktion von Fahrzeugen, Zügen und Fluggeräten weit fortgeschritten. Feuerwaffenschmiede aus dem Südosten genießen einen hohen Ruf im ganzen Endland.





MERKMALE

PHYSIS

_Maden ähneln kleinen, breiten Menschen, nicht höher als fünf Fuß, mit überproportionierten Händen. Ein Vergleich mit den Zwergen der Mythologie liegt nahe, weshalb es Gelehrte geben soll, die fragmentarische, fantastische Schriften aus den Jahren vor Nadir als Forschungsgrundlage über die Ursprünge der madischen Rasse verwenden.

GESELLSCHAFT

_Maden sind es gewohnt, in großen Strukturen zu leben und zu arbeiten, in denen jedem Mitglied, und sei es auch noch so klein, eine eigene Aufgabe zugewiesen wird. Frauen und Mädchen kümmern sich in der Regel um die Organisation und Zubereitung von Nahrung, während die Männer den Graben in Schuss halten, ausweiten, sich um seine Verwaltung und Verteidigung kümmern.

Man könnte sagen, ein guter Graben läuft präzise wie ein Uhrwerk.

KLEIDUNG

_Die Kleidung der Maden weist Schmutz und Feuchtigkeit ab, ist robust und für das Leben unter der Erde bestimmt. Leder und Metall sind die beliebtesten Materialien madischer Schneider. Tageskleidung, Arbeitszeug und Rüstung sind in ihrer Erscheinung nicht weit voneinander entfernt.

WAFFEN

_Maden bevorzugen kurze Waffen, mit denen in der Enge der Gräben leicht zu hantieren ist. Im Westen sind Armbrüste verbreitet, im Osten Feuerwaffen, darunter die berühmte »abgesägte Schrotflinte«. In großen Gräben kümmern sich Bastler zudem um die Verminnung von Eingängen und Zufahrtstunneln.

GEBÄUDE

_Der Bau unterirdischer Räume hat bei den Maden eine lange Tradition und wurde vom Anbeginn der Zeit, auch mit Hilfe des Erdelementars, perfektioniert. In östlicher Richtung bevölkern einzelne Kleins verschüttete Ruinen oder gesprengte Schutzbunker.

MUSIK

_Die Musik der Maden ist stilistisch weit gefächert und reicht von den geselligen Liedern der Minenarbeiter, über die monotonen Rufe der Tunnelhörner bis hin zu schnell gespielten Gitarrenstücken, die mit schwingenden Bärten und Zöpfen begleitet werden.

TYPISCHE NAMEN

_*Männlich:* Agnarr, Alf, Alvis, Andvari, Ask, Balder, Bragi, Bruno, Galar, Gangrad, Garel, God, Harbard, Hati, Heimdall, Hugi, Jarl, Lif, Loki, Modi, Njord, Sindri, Skadi, Sköll, Thor, Troll...

_*Weiblich:* Agna, Agnes, Brynhild, Brigid, Elli, Embla, Freyja, Fulla, Gefjon, Frigg, Grid, Hata, Idun, Nanna, Rana, Regina...

OPTIONALE REGEL _Heimvorteil: Unter der Erdoberfläche erhalten Maden in Zwei- oder Wettkämpfen einen Bonus von 1 auf die Schwierigkeit jeder Aktion (beispielsweise 4 statt 5). In großen Höhen hingegen gilt ein Malus von 1.

„HOCHMUT,
ARROGANZ“

IKARIM

IKARA (N)

„(...) Die Gebirge sind eine Qual. Seit drei Tagen kreisen die Ikarim in den Stürmen über uns, Nebelbänke stoßen unvermittelt die kahlen Hänge hinab und machen jeden Schritt zu einem Wagnis. Geht es zwei Meter hinab? Zwanzig Meter? Zweihundert Meter?

Je dichter wir der Konjunktion nun kommen, desto größer werden meine Zweifel.

(...) Zur Mittagszeit spiegeln die eisbedeckten Gipfel das Licht der Sonne und blenden uns, fast so als schrien sie uns entgegen »Halt! Nicht weiter!« Der Aberglawe macht die Träger nervös. Ich fürchte, noch in dieser Nacht könnten sie fliehen. Und dann wäre ich allein, gegen die Berge, gegen die Ikarim, gegen den Sturm (...).

(- Schatzsucher der Humanes im Norden)

„Ich erinnere mich an dieses Dorf – Manham – im Südwesten. Dort glaubten sie an Engel.

Sie gaben ihnen Hab und Gut. Sie opferten ihren gesunden Humanesverstand und begannen zu glauben, sie wären auserkoren. Sie wollten uns belehren. Unablässig.

Da riss mir die Geduld und eines Mittags knallte ich einen ab von ihren Engeln.

Ohne eine große Schau zu machen, stürzte er hinunter, wie ein Sack feuchter Erde. Nicht mal gejammert hat er, als er minutenlang mit aufgerissenen Augen in seinem Saft lag und mich anstarrte.

Am Anfang ließen uns die Priester, die für den ganzen Quatsch verantwortlich waren, mit Steinen aus der Stadt jagen. Später, hörte ich, steinigte das Dorf die Priester.

Mit dem Engel hatten wir wohl auch sie vom Himmel geholt...

(- Erzählung eines Abenteurers)

Ein Gesicht: asketisch, spröde, streng, emotionslos, kalt, gebieterisch, hager. So kenne ich die Ikarim. Und so werde ich sie nie vergessen.

(- Schreiber der Humanes)





DAS VOLK DER STÜRME

_Im Norden, wo einzelne Bäume sich tapfer aus dem Fels erheben, wo auf kahlen Bergen in tausend Metern Höhe nichts mehr gedeiht außer dornigem Gestrüpp, dort leben die Ikarim.

Von Unnahbarkeit durchdrungen wie die Sonne von Feuer, verbringen sie ihr Leben oft in Einsamkeit und offenbaren sich niemandem, als der Ewigkeit des Himmels selbst. Ein Paar gewaltiger Schwingen misst sechs, bei großen Geschöpfen bis zu acht Metern Breite und macht die Abneigung vor der Enge dichter Zivilisationen verständlich.

Der Körper der Ikarim ist stets schlank und leicht. Ihre Haut ist sandbraun, kahl und kantig wie der Stein. Die freie Bewegung in der Luft verbietet Kleidung. Ohnehin gibt es darunter – aus menschlicher Sicht – kein Geschlecht zu entdecken. Denn Ikarim sind weder Mann noch Frau...

GRÖSSE

(W10) 3W10 + 200cm

STATUR

- (W10) 1-3 = hager, REA+1
- 4-8 = dünn, GEW oder REA oder KÜN+1
- 9, 10 = athletisch, GEW+1

LEBENSERWARTUNG

40 Jahre

ANTEIL AN DER GESAMTBEVÖLKERUNG

5%

ALTER BEI SPIELBEGINN

- jung (6 Jahre)
- jugendlich (14 Jahre)*
- alt (32 Jahre)

**Standard. Beachten Sie hierzu die Anmerkungen im 4. Kapitel.*

DIALEKT

Ikaria (Fertigkeitswert 5)

AUSSEHEN

nach Wahl

AHN



ANMERKUNG _Ikarim behandeln Maden oftmals weniger als respektable Mitgeschöpfe denn drolliges Spielzeug, was immer wieder Gelegenheit zu Streit und körperlicher Auseinandersetzung bietet. Häufig sieht man junge Ikarim, wie sie ebenso junge Maden aus der Luft mit Steinen bewerfen. Dieses kindliche Verhalten setzt sich mit anderen Mitteln bis ins hohe Alter fort.

EINSCHRÄNKUNG _Ikarim meiden grundsätzlich enge Räume oder Höhlen.

BONUS _Ikarim verfügen über die angeborene Fertigkeit *Fliegen* in Höhe von 3.

LINIEN DER IKARIM

LINIEN DES NORDENS

_In den kargen Öden des Nordens, wo der Stammbaum der Ikarim seine Wurzeln schlägt, beschränkt sich das Leben auf die Jagd nach essbaren Tieren und geduldige Meditation. So selten ein Reisender den geflügelten Herrschern des Nordens begegnet, ist ihre stille Gegenwart doch immer spürbar. Auch alte Kulte wie der Sturm und die Dorn beanspruchen die verlassen Ruinen des äußersten Nordens als ihre Heimat.

LINIEN DES SÜDENS

_»Die gezähmten Ikarim«, so werden sie von den Humanes genannt, mit denen sie in gemischten Städten leben und enge Bande pflegen. Viele der südlichen Ikarim werden von humanischen Lehrmeistern zu begnadeten Schützen und Jägern ausgebildet, wovon einige schon in jungen Jahren zur Legende werden.

Im Grenzgebiet zwischen dem Einfluss der Monolithen und dem Wirkungsfeld des Windelementars finden sich viele Luftelementaristen, die ihre Gabe gemeinsam in eingeschworenen Zirkeln weiterentwickeln.

LINIEN DES WESTENS

_Ikarim lieben die Einsamkeit, doch im Nordwesten, wo die kinderreichen Aquides in neue Lebensräume vorzudringen versuchen, verteidigen kleine Gruppen schweisgsamer Schützen das Territorium ihrer Ahnen. Die besten Renegaten der Ikarim lernen ihr Handwerk hier, bevor sie als Abenteurer in die Welt ausziehen, oder für immer in den Weiten der nördlichen Gebirge verschwinden.

Kein Fall ist bekannt, in dem Ikarim und Aquides in gemeinsamen Städten Frieden geschlossen haben.

LINIEN DES OSTENS

_Ikarim des Ostens führen ein Leben, gejagt von den Sklavenfängern der Cerbores, bedroht von entstellten Kreaturen, die sich aus der Wüste hierher verirren. Wenige Mutige bekämpfen die eintreffenden Karawanen mit Partisanenschlägen oder besetzen als Brückenwächter alte Pässe und tauschen freies Geleit gegen Artefaktwaffen.

Feuerelementarismus ist unter den Ikarim des Ostens eine weit verbreitete Gabe, von der im Ernstfall ohne zu zögern Gebrauch gemacht wird.

In den vergangenen Jahrzehnten entwickelte sich hier unter den Sklaven ein Tanz, den die Cerbores »hinkender Vogel« getauft haben. Tatsächlich verbirgt sich dahinter eine äußerst wirkungsvolle Variante des waffenlosen Kampfes.

MERKMALE

PHYSIS

_Die Anatomie der Ikarim folgt aerodynamischen Gesetzen. Ihr Schädel ist lang und mit einer fliehenden Stirn versehen. Ein Paar gewaltiger Schwingen mit einer Spannweite von sechs bis acht Metern, zielt ihren Rücken.

Ohne Weiteres ist es einem ausgewachsenen Ikara möglich, aus dem Sturzflug heraus sein Opfer zu packen und in die Luft zu zerren. Einmal in der Luft, ist die Beute dem Gutdünken ihres Jägers ausgeliefert.



Ein junger Humana könnte Tonwellen mit einer Frequenz von 20.000 Schwingungen pro Sekunde kaum noch wahrnehmen – Ikarim hingegen hören Töne bis zu einer Frequenz von 200.000 Schwingungen! Das Echo ausgestoßener Ultraschall-Laute ist so intensiv, dass ein Ikara mit ihrer Hilfe seine Umgebung exakt und auch aus großen Höhen bemessen kann. Er ist in der Lage sich in absoluter Dunkelheit zu bewegen und gleichfalls die Bewegung von anderen in der Dunkelheit »abzutasten«. ▶

FORTPFLANZUNG

Die Höhe des *Geschlechtstriebes* kennzeichnet die Jahre bis zur Entstehung eines Kindes (selten auch zweier Kinder) im Körper des alten Ikara (Formel: 40 Jahre minus Wert des Triebes). Dies ist der Zeitpunkt, an dem der Charakter die Abenteurergruppe verlässt. Es folgen ein Jahr der Brutzeit und – mit dem gewaltsamen Ausbruch aus dem Körper schließlich – der Tod des Elter.

Die Erziehung der Nachfahren wird als verantwortungsvolle Aufgabe stets nahestehenden Personen übertragen – nicht immer zu deren Freude.

Im Gegensatz zur geschlechtlichen Fortpflanzung, wie sie von den Mitgliedern anderer Rassen praktiziert wird, erreicht kein neues Erbgut den genetischen Pool. Ein schwerwiegender Nachteil, der die Linien der Ikarim im Laufe der vergangenen Jahrzehnte drastisch reduzierte und nach wie vor reduziert.

GESELLSCHAFT

Wenn ein Begriff auf die Vielzahl der ikarischen Linien anwendbar ist, dann die Individualität. Die Geflügelten sind sture Einzelgänger, zwar zu festen Freundschaften imstande, aber im Ernstfall bereit, auch Jahre mit sich allein zu verbringen. Das Gefühl, das die Humanes mit der Familie verbinden, ist den Ikarim fremd.

KLEIDUNG

Ikarim tragen keine Kleidung. Viele Linien sind jedoch nach traditionellen Mustern tätowiert oder tragen anderen Körperschmuck, der bei der Schallabtastung eigentümliche Geräusche zurückwirft. Krieger der Dorn sollen sich anhand bestimmter ritueller Narben in der Dunkelheit und auf größte Entfernungen wiedererkennen und mit Körperzeichen kommunizieren.

WAFFEN

Ikarim bevorzugen Fernwaffen, je nach Region den Bogen, die Armbrust oder das Scharfschützengewehr. Schwere Nahkampfwaffen sind unbeliebt, weil sie beim Fliegen behindern.

GEBÄUDE

Die traditionellen Horte der Ikarim beschränken sich auf schlicht gezimmerte, luftdurchlässige Bauten in großen Höhen. Im Kontakt mit der Mittelachse leben viele von ihnen jedoch auch in Ställen oder Silos, wie sie von Humanes gebaut werden.

MUSIK

Die Musik des Nordens dient der Untermalung religiöser Handlungen oder der Meditation und widmet sich dem Musiker selbst. Bekannt für die Ikarim sind tiefe, monotone Gesänge, fernab jeder Form von leichter Unterhaltung.

REGEL _Proben auf den Ultraschall-Sinn laufen stets über die Tugend *Reaktion*. Die Fertigkeit *Sinneschärfe* kann angerechnet werden.

TYPISCHE NAMEN _Abija, Abimelech, Abjatar, Abschalom, Ahija, Amnon, Arphaxad, Asael, Barabbas, Belsazzar, Dan, Eljakim, Ezechiël, Gideon, Goliath, Haran, Ikabod, Jabal, Korach, Nathanael, Nimrod, Titus, Urija...

OPTIONALE REGEL _Heimvorteil: In großen Höhen (nicht unbedingt im Flug!) erhalten Ikarim in Zweier- oder Wettkämpfen einen Bonus von 1 auf die Schwierigkeit jeder Aktion (beispielsweise 4 statt 5). Unter der Erdoberfläche hingegen gilt ein Malus von 1.

„TRIEBHAFTHKEIT,
GEWALT“

AQUIDES

AQUIDA (M) / AQUIDI (W)

„Begleitet vom Gurgeln des Unterlegenen schoss eine blutige Fontäne zwischen den Kämpfenden hinaus in den Kreis der Zuschauer.“

Der junge Bulle, den seine Eltern aufgrund der farbigen Flecken und der mächtigen Statur einst Rostwal taufte, war am Ziel: Er hatte den Anführer besiegt, hatte ihn

vor den Augen der Sippen geradezu geschlachtet und genoss den Anblick der wachsenden Lache von Körpersäften, aus der ein zähes Bächlein bis in den Harem des Besiegten floss.

Übermütig trommelte Rostwal mit seiner linken Pranke gegen den fassgroßen Oberkörper, brüllte triumphierend und ließ den Schlachtplatz mit einem Schwanzschlag beben.

Mit der Rechten reckte er das Zepter gen Himmel – den Donnerstab des Häuptlings. »Seht!«, rief Rostwal.

»Der Donnerstab gehört mir. Er gehört mir. Rostwal ist der neue Häuptling!«. Aus dem Raunen der Menge trat wortlos der alte Schamane, blickte unbeteiligt nach links, nach rechts, um schließlich den zerfetzten Kadaver am Boden zusammenzulegen und in Richtung Küste zu zerren.

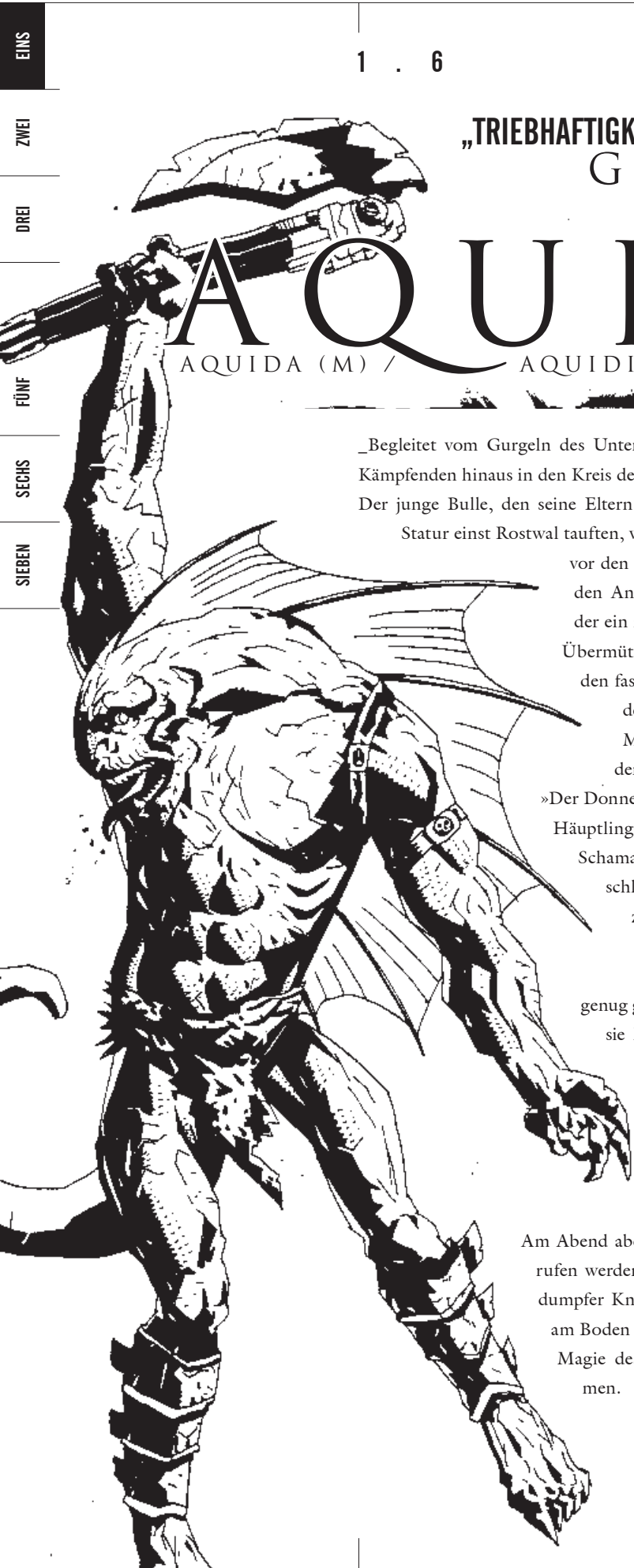
Die Aquides fürchteten sich vor dem Donnerstab.

Schon vor Rostwal gab es mutige Bullen, die stark genug gewesen wären, dem Alten den Rang abzulaufen. Und sie hätten es auch gewagt, wäre nicht stets das eiserne Zepter an seiner Seite gewesen.

Das Spektakel löste sich auf. Die Gefährten Rostwals klopfen ihrem starken Freund auf die Schultern. Er ließ sich feiern und umgab sich mit den üppigsten Aquidi, die der Stamm zu bieten hatte.

Am Abend aber, als der neue Häuptling von den Priestern ausgerufen werden sollte, drang aus dem Innersten seiner Grotte ein dumpfer Knall. Sie fanden ihren jungen Helden blutüberströmt am Boden – in seinen Armen den qualmenden Donnerstab. Die Magie des alten Häuptlings hatte furchtbare Rache genommen.

(- Überliefert aus Quellen der Aquides)





DAS VOLK DER SEE

„An der westlichen Küste, wo das Land im Ewigen Meer versinkt und die Elemente wundersame Kreaturen hervorgebracht haben, leben die Aquides.“

Nicht gerade bekannt für intellektuelle Leistungen, haben sie sich im Laufe der Jahre als umso schlagkräftigere Herrscher des Meeres bewiesen. Sie bauen Höhlen aus Stein, schlagen Räume in unterseeische Grotten und leben vom hellen Fleisch roher Fische. Ihr mächtiger Körper, ihre dicke Fettschicht und die angeborene Zähigkeit machen sie immun gegen die Kälte des Wassers.

Es gibt nur wenige Gründe, weshalb ein Aquida die Nähe zu seinem geliebten Element verlassen und im Mittelland das Abenteuer suchen sollte – zuerst wohl der, dass er gar nicht weiß, dass es dort kein Meer gibt, dicht gefolgt von Neugier und brutaler Abenteuerlust. Kein Aquida lässt sich unbeantwortet provozieren; fast keiner sieht einen Grund darin, einen im Kampf Unterlegenen am Leben zu lassen. Dabei macht ihn sein hohes Geschick im Umgang mit Waffen und der muskelstarre Schwanz zu einem gefährlichen, harten Gegner. *Aquida* (m) und *Aquidi* (w), die erkannt haben, dass ein Fremder es gut mit ihnen meint, werden sich in der Regel dankbar zeigen, die angebotene Freundschaft annehmen und mit Diensten unter Beweis stellen, die ihrer wesentlichen Eigenschaft entsprechen: Kraft.



GRÖSSE

(W10) männlich: 6W10 + 180cm weiblich: 1W10 + 150cm

STATUR

(W10) 1 = schlank | 2-7 = athletisch, GEW oder REA oder KÜN+1
8, 9 = dick, GEW+1 | 10 = fett

LEBENSERWARTUNG

60 Jahre

ANTEIL AN DER GESAMTBEVÖLKERUNG

10%

ALTER BEI SPIELBEGINN

jung (8 Jahre)

jugendlich (16 Jahre)*

alt (48 Jahre)

*Standard. Beachten Sie hierzu die Anmerkungen im 4. Kapitel.

DIALEKT

Aquida (Fertigkeitswert 5)

AUSSEHEN

nach Wahl

AHN



GEWALT



REAKTION



KÜNSTE



WEISHEIT



GUNST

ANMERKUNG _Aquides und Cerbores entzweit eine uralte Feindschaft, die unter dem Namen *Rabies* Einzug in die Begriffswelt der Erben gehalten hat. Mehr hierzu weiter unten...

EINSCHRÄNKUNG _Aquides meiden das Feuer. Sie leiden unter Trockenheit, verenden aber nicht an ihr.

BONUS _Aquides verfügen über die angeborene Fertigkeit *Schwimmen* in Höhe von 5.

STÄMME DER AQUIDES

STÄMME DES NORDENS

Die aquidischen Stämme des Nordens leben dicht gedrängt entlang eines schmalen Küstenstreifens. Streuner, Verstoßene und Feinde der mächtigen Sippen im mittleren Westen verschlägt es aus Furcht bis hierher. Ebenso Mutanten und Alte, die von Stärkeren aus ihren Heimen vertrieben wurden.

Ein junger Aquida, der im Norden seiner Heimat aufwächst, wird früh die Erfahrung machen, dass Stärke Überleben bedeutet. Die gewaltigsten Krieger der Aquides stammen von hier.

STÄMME DES SÜDENS

Im Süden dringen die Aquides bis in die Gräben der Maden vor, wo sie sich blutige Kämpfe um Waffen und Artefakte liefern.

Junge Stammesführer aus dem Westen werden oft in den Süden entsandt, um mit einer Trophäe aus den Gebieten der Maden zurückzukehren. Nicht wenige der Ahnungslosen sind jedoch froh, wenn sie am Ende allein mit ihrem Leben davonkommen.

STÄMME DES WESTENS

Im Westen entsprang der fruchtbare Quell, der aus dem Herzen des Ozeans vor einhundert Jahren die Aquides gebar. Der Westen ist Heimat des Wasserelementars, zugleich Brutstätte des Blutkultes.

Fremden begegnen hier Roheit und Grausamkeit der Sippen in ihrer reinsten Form, seit Ewigkeiten unberührt von den Kulturen jenseits der großen Küste. Ohne orts- und gesellschaftskundigen Führer sinkt die Überlebenschance eines Durchreisenden auf ein Minimum – es sei denn, er verfügt über eine der gefürchteten Feuerwaffen und ausreichend Munition.

STÄMME DES OSTENS

In Berührung mit der humanischen Zivilisation erreichen die östlichen Siedlungen der Aquides eine vergleichsweise hohe Kulturstufe. Viele werden dennoch in jungen Jahren von findigen Händlern angeheuert, um entlang der Mittelachse für einen Hungerlohn zu schuften. Die meisten dieser Arbeiter entscheiden sich als Erwachsene für ein Leben in Freiheit und schließen sich umherziehenden Abenteurergruppen an.

Gefährliche Bedeutung haben die Missionare des Blutkultes erlangt (s. S. 206). Sie versuchen, sich die jungen Städte untertan zu machen und von dort bis in die Ausläufer der Mittelachse hinein zu agieren.

MERKMALE

PHYSIS

Aquides erinnern an eine Kreuzung aus Mensch, Echse und Hai. Der schwere Schädel wird von einem muskulösen Hals getragen und läuft nach vorn aus, so dass es den Anschein hat, sie wären stets auf dem Sprung. Auf ihrer Hautoberfläche tragen sie winzige Dornen, die den Strömungswiderstand beim Schwimmen verringern, während die majestätische Rückenflosse ihnen zusätzliche Beweglichkeit unter Wasser verleiht.

„BLUT
IST DICKER ALS
WASSER.“



Je nach Region sind die Hautpartien unterschiedlich gemustert. Mal erinnern sie an kreisrunde Flecken, wie sie Haie tragen, mal erscheinen sie als Streifen wie auf dem Fell eines Tigers.

Die kleinen Augen liegen tief im Schädel und werden beim Kämpfen durch einen kräftigen Stirnwulst geschützt.

Die prächtigsten Exemplare tragen drei Reihen Zähne in ihren Kiefern.

GESELLSCHAFT

_In der Welt der Aquides herrscht eine strenge Hierarchie, die jedem Mitglied einer Sippe seinen Platz in der Rangfolge zuweist. Dabei geht es weder um Geschlecht noch um Alter als vielmehr um körperliche Größe, eine tiefe Stimme und viel Kraft. Ausnahmen bilden Regionen, in denen Medizinmänner, Schamanen oder Artefaktkundige das Volk mit Hilfe anderer Mächte im Zaum halten. Einschüchterung ist dabei das wirksamste politische Mittel.

KLEIDUNG

_Die Mode der Westküste ist in erster Linie praktisch, nicht schön. Die Aquides, unempfindlich gegen die Kälte ihrer Heimat, tragen knappe Kleidung aus Leder oder Echsenhaut. Zur Verzierung dienen einfacher Pflanzen- und Knochenschmuck oder Körperbemalung mit Naturfarben. Temperaturanfälliger Maden oder Humanes hingegen, die es in jene Gefilde verschlagen hat, sind auf winterfeste Kleidung angewiesen.

WAFFEN

_Einfache Waffen aus Stein oder Holz, seltener kombiniert mit Eisenteilen oder Nägeln, gehören zum Inventar aquidischer Waffenschmiede. In östlicher Richtung kommen zunehmend, wenn auch recht wahllos, alle erdenklichen Hieb- und Stichwaffen hinzu, die sich auf Raubzügen erbeuten lassen. Nur selten trifft man einen Aquida, spezialisiert auf Fernwaffen.

GEBÄUDE

_Aquides bauen keine Gebäude – sie bevölkern zumeist natürliche Behausungen.

MUSIK

_Die Musik der Aquides ist eng verbunden mit körperlicher Aktivität. Viele der ansässigen aquidischen Stämme verfügen über ein großes Repertoire ritueller Tänze und Gesänge. Melodien verblasen vor dem mächtigen Bass großer Trommeln und dem permanenten Krach klatschender Hände, Füße und Schwänze. Neben Knochenrasseln und Muschelpfeifen werden so gut wie keine Musikinstrumente hergestellt. Im Gegenteil – schon viele Abenteurer, die ihr kostbares Instrument im Getummel einer Feier aus den Händen verloren, fanden es wenige Augenblicke später als Schlaginstrument in den Pranken eines tobenenden Aquida wieder.

TYPISCHE NAMEN

_Weißer Hai, Sitzender Bulle, Eisenzahn, Grauflosse, Möwenauge, Eissturm und zahlreiche, ähnliche Kombinationen. Bei ungewollten Nachkommen oder Findelkindern sind auch Schmähenamen möglich.

OPTIONALE REGEL _Heimvorteil: Im oder am Wasser erhalten Aquides in Zwei- oder Wettkämpfen einen Bonus von 1 auf die Schwierigkeit jeder Aktion (beispielsweise 4 statt 5). Dominiert offenes Feuer die Szenerie, gilt hingegen ein Malus von 1.

1 . 7

„DESTRUKTIVITÄT,
EGOISMUS“

CERBORES

CERBORA (M) / CERBORI (W)

„Der Seher deutete nach Norden; und ich hörte einen Reiter wie mit Donnerstimme rufen: »Komm!« Da sah ich aus der Wüste fahrend ein weißes Baik; und der, der auf ihm saß, hatte einen Bogen. Ein Kranz wurde ihm gegeben, und als Sieger zog er aus, um zu siegen.

Als der Seher nach Westen deutete, hörte ich einen zweiten Reiter rufen: »Komm!« Da erschien aus der Wüste fahrend ein anderes Baik; das war feuerrot. Und der, der auf ihm saß, wurde ermächtigt, der Welt den Frieden zu nehmen, damit die Erben sich gegenseitig abschlachteten. Und es wurde ihm ein großes Schwert gegeben.

Als der Seher nach Süden deutete, hörte ich einen dritten Reiter rufen: Komm! Da sah ich aus der Wüste fahrend ein schwarzes Baik; und der, der auf ihm saß, hielt in der Hand eine Waage.

Als der Seher nach Osten deutete, hörte ich die Stimme eines vierten Reiters rufen: »Komm!« Da sah ich aus der Wüste fahrend ein fahles Baik, und der, der auf ihm saß, hieß »der Tod«; und die Unterwelt zog hinter ihm her. Und ihnen wurde die Macht gegeben über die Welt, Macht, zu töten durch Schwert, Hunger und Tod.

(- Fiebertraum eines Humana im Osten)

„Nachts schien der Horizont im Osten zu glühen. Tagsüber schlossen sich schwarze Wolken wie gierige Hände über das Blau des Himmels. In der Ferne tobte die Hölle. Es war ein Zeichen umzukehren. Ohnehin war kein Führer bereit, uns dorthin zu bringen. Sie fürchteten das Feuer und die Zitadelle.

(- Schreiber der Humanes im Osten)





DAS VOLK DER WÜSTE

„Kein Gebiet im Endland ist von so düsterer, lebensfeindlicher Natur, wie die in Glut und Flammen vergehende Ostküste. Das Ewige Feuer wirft seine Schatten kilometerweit in das Festland hinein. Hier, zwischen heißem Sand, giftigen Spinnen, Schlangen und Skorpionen, gedeiht eine einzige Rasse, von überragenden, geistigen Fähigkeiten: Die Cerbores. Es spannt sich ein Netz von Angst und Legenden um das Wüstenvolk, wenngleich nur die wenigsten seiner Vertreter je im Mittelland oder gar in der Nähe der verhassten Aquides gesehen wurden. Biologisch ähneln sie den Humanes, doch ihre Haut ist schwarz und vernarbt, von blutigen Rissen und Geschwülsten übersät, was in den eigenen Reihen nicht als Schönheitsmakel gilt. Mit langen Gewändern schützen sie sich vor der Austrocknung und dem rauen Sand. Ihre Städte sind mal prächtige Zitadellen, mal flüchtige Zeltbauten, die wie Dünen wandern von einem Wasserloch zum nächsten. Manchmal ziehen Tausende gemeinsam durch die Wildnis, plündern und brandschatzen die Grenzstädte und ziehen mit der Beute zurück in ihre brennende Ewigkeit. Es passiert nicht alle Tage, dass ein Cerbora geboren wird, der die heimische Einöde, die Ziegenherden und Wüstenmammuts seiner Familie verlässt, um unter »dummen Fremden« sein Heil zu suchen. Wenn doch, gehört er zu den außergewöhnlichsten Charakteren, mit denen die endländische Gesellschaft aufzuwarten hat. Die Mehrzahl zivilisierter Cerbores ist geistig überlegen, sieht keinen Sinn in hehren Idealen, und zuweilen glänzt ein Schimmer erhabener Weisheit, teuflischen Schmerzes, tiefer Dunkelheit durch ihr Handeln. Einige behaupten, sie seien enger mit den Menschen verwandt, als es die Humanes je waren. Andere vermuten gar, sie seien die Kinder der letzten Menschen selbst.

GRÖSSE

(W10) männlich: 3W10 + 170cm weiblich: 3W10 + 160cm

STATUR

(W10) 1,2 = hager | 3,4 = schlank, REA+1
5-7 = athletisch, GEW oder REA oder KÜN+1
8,9 = dick, GEW+1 | 10 = fett

ENSERWARTUNG

100 Jahre

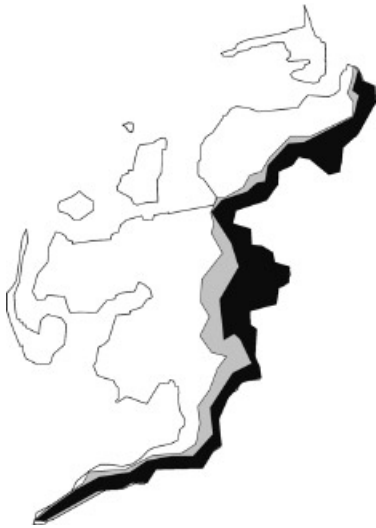
ANTEIL AN DER GESAMTBEVÖLKERUNG

5%

ALTER BEI SPIELBEGINN

jung (10 Jahre)
jugendlich (20 Jahre)*
alt (60 Jahre)
*Standard. Beachten Sie hierzu die Anmerkungen im 4. Kapitel.

AHN



ANMERKUNG „Aquides und Cerbores teilen eine uralte Feindschaft, die unter dem Namen *Rabies* Einzug in die Begriffswelt der Erben gehalten hat. Mehr hierzu auf S. 54.

EINSCHRÄNKUNG „Cerbores meiden das Wasser, weshalb der Wert der Fertigkeit *Schwimmen* 2 nicht überschreitet.

BONUS „Zu Spielbeginn gilt ein Bonus von 2 auf den Fertigkeitswert *Artefaktkunde*.

DIALEKT

Cerboria (Fertigkeitswert 5)

AUSSEHEN

nach Wahl

»(...) Einfach verschwunden. Statt einer Oase ist hier nur Sand, nichts als Sand. Mein Führer sagt, 'Sandsturm'. Aber er ist ein Betrüger. Man darf ihm nicht den Rücken zudrehen. Sonst sticht er einen ab, hier in der Wüste. Cerbora-Schwein (...).«

(- Tauscher der Maden im Osten)

STÄMME DER CERBORES

STÄMME DES NORDENS

Die Cerbores im Norden des Landes drängen nach Expansion, bevölkern die Grenzgebiete bis in das Reich der Ikarim, um sich eben jene exotischen Wesen wie Sklaven zu halten und mit Karawanen gegen Artefakte des täglichen Gebrauchs zu tauschen. Eine unmoralische Welt, in der das Recht des Stärkeren (oder besser: das Recht des besser Bewaffneten) gilt.

Feuer- und Lufterelementarismus sind im Nordosten weit verbreitet und werden neben Mathematik und Philosophie wie eigene Wissenschaften gelehrt, wobei die alten Meister sich vornehmlich auf die Perfektionierung von Formeln des Kampfes und der Zerstörung konzentrieren.

STÄMME DES SÜDENS

Im Süden herrscht ein reger, jedoch stets angespannter Austausch von Wissen und Artefakten mit den ansässigen Maden. Viele Expeditionen, die reiche Besitzer der größten Karawanen aussendeten, haben die Atmosphäre auf Jahre vergiftet, nachdem ihre Versuche gescheitert waren, ganze Kleins mit Waffengewalt zu unterwerfen. »Trau keinem Cerbora« ist ein Spruch, dessen Geschichte hier im Süden beginnt...

Dennoch weiß man, 100 Jahre nach Nadir, auch von Siedlungen, in denen beide Kulturen ein friedliches Auskommen gefunden haben. Dort, wo sich die Kunst der Mechanik mit dem Halbwissen ruchloser Wissenschaftler paart, sind Versuche mit Mutanten, experimentelle Chirurgie und alchemistische Versuche in obskuren Laboratorien an der Tagesordnung.

STÄMME DES WESTENS

Sklaventaucher und Handelshäuser kontrollieren die Wege in das Reich der Mittelachse. Nirgendwo sonst im Endland wird so viel und so Kostbares getauscht wie hier. Zwangsläufig besteht die Gefahr, an unübersichtlichen Passagen von Piraten überrascht oder gar von angeheuerten Mördern des eigenen Handelspartners in einen Hinterhalt gelockt zu werden. Neben Waren wechseln Wissen, Philosophie und Kultur die Fronten, weshalb in dieser Region besonders viele Schreiber, Kartographen und Diplomaten zu finden sind.

STÄMME DES OSTENS

Die östliche Wüste, ein gnadenloser, lebensfeindlicher Flecken Land, bildete vor einhundert Jahren den Nährboden des Feuerelementars. Heute befindet sich hier die Hochburg der cerborischen Kultur, reich an Wissen und Artefakten. Wie keine andere Organisation dieser Tage, hält die Zitadelle die Fäden der Macht in ihrer Hand und entscheidet – im wahrsten Sinne des Wortes – über Leben und Tod an der östlichen Küste (s. S. 208).

Vierorts wurden die gefallen Metropolen der Menschen neu bevölkert und sind untereinander mit den Überresten alter Heeresstraßen verbunden. Einige sind so lang, dass man Wochen auf ihnen wandern kann.



MERKMALE

PHYSIS

_Cerborees ähneln den Menschen, jedoch sind ihre Glieder insgesamt schmaler und länger. Die tiefen Narben auf ihrer Haut ändern im Laufe eines Lebens Ausmaß und Position. Ein Krebs, der selbst dann noch nicht zur Ruhe kommt, wenn sein Wirt bereits im Grabe liegt. Der Urin einiger Cerborees wirkt wie schweres Gift (1 auf dem W10 bei der Charaktererschaffung). Die Menge eines Esslöffels ist bereits tödlich.

GESELLSCHAFT

_Die Stämme der Cerborees sind unterschiedlich organisiert. Nomadische Völker gehören dem Gesetz der Karawanen, in denen die ältesten Männer regieren, die Großstädte sind Zentren von Gewalt und Anarchie, die Ostküste untersteht dem beinahe militärischen Kommando der Zitadelle.

KLEIDUNG

_»Mehr Schein als Sein« – das ist das modische Prinzip des Ostens. Neben der Jagd nach allem, was irgendwann einmal von Menschenhand genäht und genutzt wurde (insbesondere Militäranzüge und Motorradkluffen), tragen viele der Großstädter Piercings, Tätowierungen und grell gefärbte Haare. Schneider orientieren sich bei der Anfertigung von Jacken und Hosen oft an alten Fotos. Kleiderordnungen, wie sie in vielen Städten der Mittelachse propagiert werden, existieren nicht.

WAFFEN

Cerborees bevorzugen Fernwaffen – je moderner, desto besser. Mächtige Männer tragen verzierte Schmuckdolche. Peitsche und Säbel sind das Markenzeichen von Sklavenhändlern.

Stumpfe Waffen wie Knüppel oder Kampfstab, sind verpönt, gelten sie doch als die Waffen von Barbaren und Primitiven.

GEBÄUDE

Cerborees leben unterschiedlich: In Oasen, als Nomaden in flüchtigen Zeltburgen oder in befestigten Städten, wo sich kostbarer Marmor mit Glas und rostigem Stahl zu typisch endzeitlichen Bauten zusammenfindet. In den großen Siedlungen haust so manch arme Familie auch in den Skeletten ausgeschlachteter Fahrzeuge oder auf schmutzigen Kissen in der stinkenden Kanalisation.

MUSIK

Hier versucht man sich im Wesentlichen an der Wiederbelebung menschlicher Musik. Künstler experimentieren mit elektronischen Instrumenten und reiche Tauscher gönnen sich Stücke von alten Tonträgern. Außerhalb der großen Oasen, in Wüste und Steppe, bestimmen Einzelinstrumente wie Gitarre oder Mundharmonika die Tonalität.

TYPISCHE NAMEN _

Männlich: Asper, Atrox, Audax, Brutus, Claudius, Corax, Cunnus, Digitus, Ferox, Gaius, Hadrianus, Immaturus, Innocentius, Iratus, Janus, Lucius, Magnus, Marcus, Maximus, Nummus, Nefarius, Panasonic, Pentium, Pius, Polybius, Quintus, Saevus, Septimus, Sharp, Sony, Tacitus, Tertius, Ulpianus, Ventrulus, Warner...

Weiblich: Weibliche Namen verwenden den Wortstamm des männlichen Begriffs, ergänzt um die Endung a (zum Beispiel Aspera, Atra oder Claudia).

OPTIONALE REGEL _ Heimvorteil: In unmittelbarer Nähe von Feuer, sogar selbst entzündet, erhalten Cerborees in Zwei- oder Wettkämpfen einen Bonus von 1 auf die Schwierigkeit jeder Aktion (beispielsweise 4 statt 5). Dominieren Gewässer die Szenerie, gilt hingegen ein Malus von 1.

RABIES

ÜBER DAS VERHÄLTNIS VON CERBORES UND AQUIDES

„So unabänderlich, wie der Hund die Katze jagt, wie es keinen Platz gibt auf der Welt, wo Feuer und Wasser friedlich nebeneinander existieren, ist die Beziehung zwischen Cerbores und Aquides vergiftet von Zorn und Niedertracht.“

Furchtbar sind die Geschichten aus Städten entlang der Achse, wo Aquides in blinder Wut fremde Cerbores zerfleischten. Wiederum andere Erzählungen berichten von cerborischen Safaris tief in den nasskalten Westen.

Über den Ursprung dieses Phänomens gibt es zahlreiche Theorien, vom mächtigen Einfluss der Elemente bis zu tierischem Instinkt. Sicher ist nur sein Name: *Rabies*.

Cerbores und Aquides ertragen einander nicht. Gemischte Abenteurergruppen enthalten stets nur Mitglieder der einen Rasse. Einige Städte des Endlandes verweigern Cerbores und Aquides den Zutritt. Andere, im Besonderen Grenzsiedlungen, dulden nur die ortsansässige Rasse oder verlangen doppelten bis zehnfachen Zoll von Fremden. Man kann von Glück sprechen, dass beide trotz aller Berührungspunkte doch in weiter Entfernung voneinander leben. Sonst wäre die Welt vermutlich seit Jahrzehnten im Krieg, und alle Erben hätten unter der rohen Gewalt der einen und dem bösen Geist der anderen zu leiden.





1 . 8

ATOMIC PUNK!

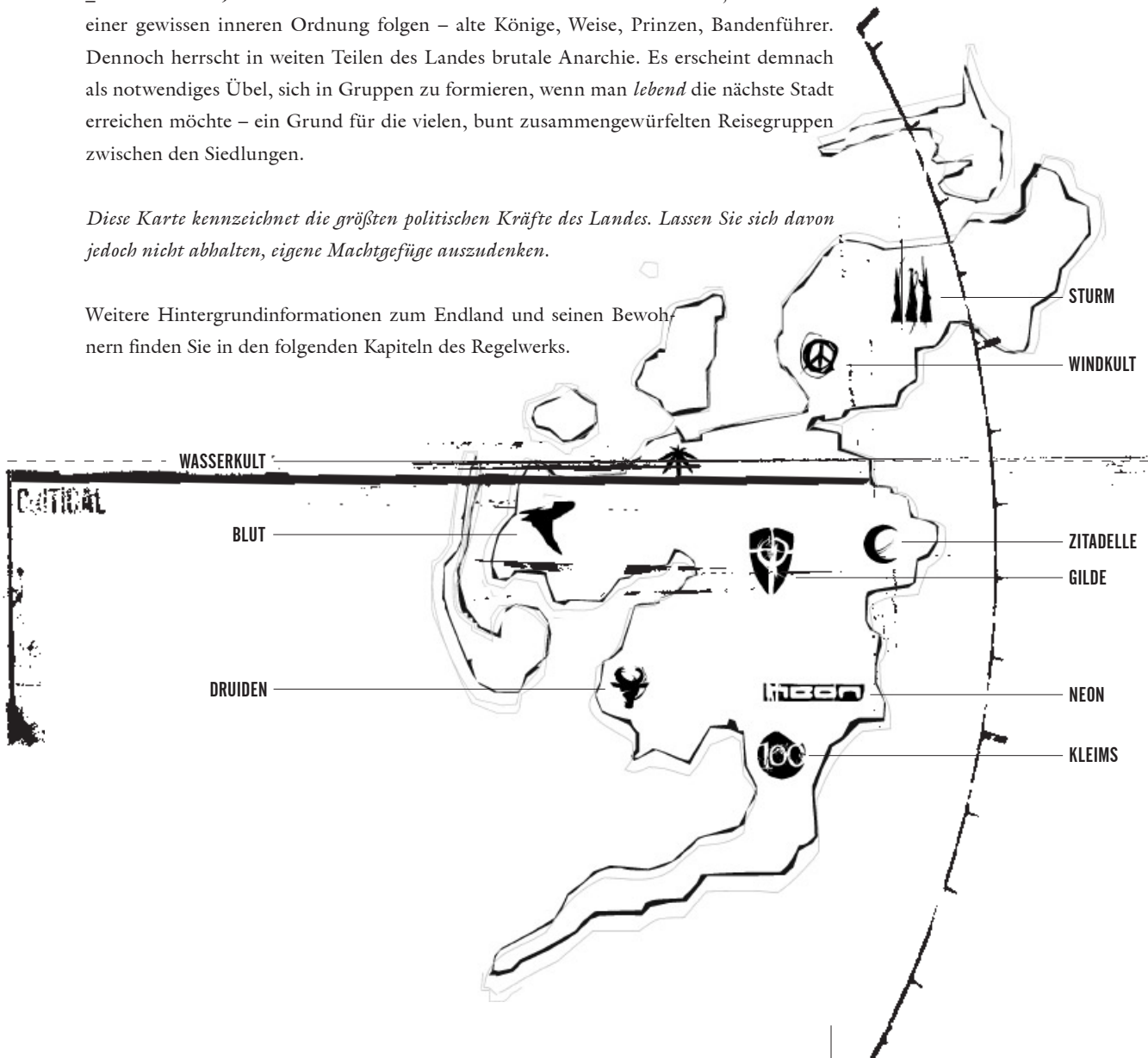
GRUNDBEGRIFFE

ZIVILISATION

_In einhundert Jahren nach Nadir sind verschiedene Instanzen entstanden, die allesamt einer gewissen inneren Ordnung folgen – alte Könige, Weise, Prinzen, Bandenführer. Dennoch herrscht in weiten Teilen des Landes brutale Anarchie. Es erscheint demnach als notwendiges Übel, sich in Gruppen zu formieren, wenn man *lebend* die nächste Stadt erreichen möchte – ein Grund für die vielen, bunt zusammengewürfelten Reisegruppen zwischen den Siedlungen.

Diese Karte kennzeichnet die größten politischen Kräfte des Landes. Lassen Sie sich davon jedoch nicht abhalten, eigene Machtgefüge auszudenken.

Weitere Hintergrundinformationen zum Endland und seinen Bewohnern finden Sie in den folgenden Kapiteln des Regelwerks.



SITTEN UND MORAL

_Analog zur gesellschaftlichen Veränderung ist Moral zu einer endlos dehnbaren Wort-hülse verkommen. Ist es moralisch, jemanden zu töten, um ihm das Fahrzeug zu nehmen? Ist es moralisch, einem anderen das Wasser zu stehlen, um selbst nicht zu verdursten? Ein beliebtes, endländisches Sprichwort sagt: »Jedem steht sein Tag bevor.« Und so wundert es nicht, dass die »guten Sitten« der Alten Welt der Mehrzahl an Einwohnern abhanden gekommen sind.

GESINNUNG

_In einer Welt, in der die Grenze zwischen Leben und Tod den schmalen Grat der Existenz bildet, sind es zwei große Glaubensrichtungen, die das Handeln der Charaktere bestimmen. Wir unterscheiden zwischen *Techs* und *Trads*.

Techs haben in der Regel eine sehr fatalistische Sicht der Welt entwickelt. Ihrer Ansicht nach wird es wohl nicht lange dauern, bis das ganze Land unter der tobenden Macht der Elemente untergeht. Techs nutzen und begehren Artefakte zu allen erdenklichen Zwecken. In weiten Teilen entsprechen sie dem cinematischen Bild martialischer, endzeitlicher Figuren.



»Die Zukunft der Welt liegt nicht in meiner Hand.

Eine Tasche voller Artefakte wendet das Schicksal nicht.

Der Weg, den ich gehe, ist mein Weg, mein Leben und mein Vergnügen.

Hab' keine Zeit für Aberglauben; keine Lust auf Spielverderber und schlechte Verlierer.

Hey, es herrscht Krieg da draußen. Jeder Vorteil rettet meinen Arsch einen Tag weiter.

Das ist alles – kapiert?»

(- Tech aus dem Osten)

Trads lehnen Menschenwerk kategorisch ab. Fanatiker unter ihnen haben sich gar der Zerstörung des menschlichen Erbes verschrieben.



»Die Menschen haben uns nichts Gutes hinterlassen. Ihr Werk ist verseucht, schwächt uns und tötet unsere Kinder.

Das ist der Grund, weshalb sie selbst zugrunde gingen, weshalb die Elemente über ihre Städte fielen und mit einem wütenden Zug alles in Trümmer legten.

Jeder Eisenkarren, den ihr aus der Tiefe holt, jedes magische Feuer und jede Tonne von schwarzem Blut beschwört ihren Zorn von Neuem.

Land wird verloren gehen. Die Meere werden wachsen.

Darum wählt das Schwert statt des Feuerstabes und den Schild statt des gläsernen Helmes.

Ihr werdet länger leben und eure Kinder überhaupt...«

(- Trad aus dem Westen)

Üblicherweise steht ein junger Charakter irgendwo zwischen beiden Extremen und tendiert mal zur einen, mal zur anderen Seite.



VERGNÜGEN

_In unbarmherzigen Zeiten sinkt der Respekt vor dem Individuum. Die Spiele des einfachen Volkes stehen beispielhaft hierfür: Grubenkämpfe, Folter und Hinrichtung, der Zirkus. Allesamt große Attraktionen, welche die Bewohner ganzer Landstriche mobilisieren können.

VERWUCHS

_Mehr noch als Seuchen und Infektionen, droht die Strahlung jenen, die überlieferte Gesetze missachten. Der Umgang mit Artefakten, das Streunen in alten Ruinen kann verheerende Folgen haben. Die Monolithen hingegen absorbieren Strahlung.

Mutation ist ein gefürchtetes, allerdings wesentliches Charakteristikum des Endzeit-Rollenspiels. Mehr hierzu im Kapitel »Verwuchs, Kreaturen« ab S. 181.

UMWELT

_Sofern Pflanzen und Tiere bestimmter Regionen nicht dem schützenden Einfluss der Monolithen unterstehen, sind sie häufig von unberechenbarem Wesen, abscheulicher Gestalt und tragen furchtbare Fähigkeiten. Jähzornig entladen sich mächtige, elementare Kräfte scheinbar ohne jede Gesetzmäßigkeit und manifestieren sich in verheerenden Naturkatastrophen. Ganze Landstriche können ihnen dabei zum Opfer fallen.

ERNÄHRUNG

_Die Regionen des Landes haben eigene Sitten und Gebräuche. Während entlang der Mittelachse Fleisch und Früchte bezahlbare Mahlzeiten sind, wird in Wüstenregionen schon für sauberes Wasser gemordet. Die Zubereitung von Ratten, Insekten oder Wildkraut ist dem einfachen Volk kein Tabu. Friss oder stirb...

RAGNARÖK (...) die Wurfgeschosse der Schleuderer und der Hagel der Speere verdunkelte die Sonne; vom Waffelärm erbeben die Bäume; Dunst stieg aus den Wunden und zog wie Nebel in den Himmel; Blut färbte die Bäche rot. Es war, als senkten sich Felder und Wälder, als stürze der Himmel auf die Erde, als bräche der Mond aus seiner Bahn. Die Kämpfer hieben, brüllten, erschlugen, als gingen Himmel und Erde im brausenden Unwetter unter, als kämpften die Götter gegen die Weltfeinde am Ende aller Zeiten.

(- Germanische Göttersagen)

**„SIE ESSEN DAS
FLEISCH
FREMDER KINDER
IM ZWILICHT DES STAUBGRAUEN HIMMELS.
ES IST, ALS HÄTTE
DER HERR EIN DUNKLES TUCH
ÜBER DIESEN KÄFIG GEWORFEN
UND DIE PAPAGEIEN DARIN
VERGESSEN (...)“**
(- von einem Priester)





K A P I T E L 2

WEH ABER EUCH,
LAND UND MEER,
DENN DER TEUFEL IST ZU EUCH HINABGEKOMMEN.
SEINE WUT IST GROSS, WEIL ER WEISS,
DASS IHN NUR NOCH
EINE KURZE FRIST BLEIBT.“
(Apokalypse, Johannes)

VON DEN
LEBENDEN

TUGENDEN

Die grundlegenden Eigenschaften jeden Charakters werden im Endland-Rollenspiel über 5 Werte in einem Rahmen von 1 bis 5 definiert. Wir bezeichnen sie als *Tugenden*.

(GEW) GEWALT

Die Tugend *Gewalt* steht für die Kombination aus Kraft und Ausdauer eines Charakters. Ein hoher Wert repräsentiert Gewandtheit und ausgeprägte Körperbeherrschung. Ein niedriger Wert deutet auf Tolpatschigkeit und physische Schwäche. ▶

(REA) REAKTION

Die Tugend *Reaktion* beschreibt die physische Geschwindigkeit eines Charakters, von einfachem Lauf bis hin zum geschickten Einsatz von Waffen. Zudem unterliegen dieser Tugend die fünf Sinne: Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten.

(KÜN) KÜNSTE

Die Tugend *Künste* kennzeichnet Geschick und Verstand im handwerklichen Einsatz von Gegenständen aller Art.

(WEI) WEISHEIT

Die Tugend *Weisheit* repräsentiert Scharfsinn, Auffassungsgabe und Erfahrung eines Charakters.

(GUN) GUNST

Die Tugend *Gunst* beschreibt neben Intuition die sozialen Fähigkeiten eines Charakters – Manipulation und Einfühlungsvermögen. Die Gunst selbst ist die Fähigkeit, charismatisch auf andere zu wirken, um eine bestimmte emotionale Reaktion zu erzielen.



PHYSIK Die *Sprintgeschwindigkeit* eines Charakters beträgt REA + 6 in m/sec.

Die *Hubkraft* eines Charakters beträgt GEW in 20kg. Im Sinne von Ausdauer wird Gewalt als relativer Wert zur Beschreibung körperlicher Effizienz von 0(0), 20(1), 40(2), 60(3), 80(4) bis 100(5) % gesetzt.



SCHWIERIGKEIT [S]

0	keine Schwierigkeit
1 - 2	kinderleicht
3 - 4	leicht
5 - 6	üblich
7 - 8	<i>Standard</i> (noch üblich)
9 - 10	herausfordernd
11 - 12	trickreich
13 - 14	schwer
15 - 16	sehr schwer
17 - 18	hart
19 - 20+	absurd

ANMERKUNG _Sollte Ihnen als Spieler die Festlegung einer adäquaten Schwierigkeit zu Beginn noch schwer fallen, starten sie stets bei der 7 (Standard) und arbeiten sich langsam nach oben bzw. unten vor. Mit etwas Übung werden Sie so schnell den Maßstab für Ihr Spiel finden.

RESISTENZ

_Aus den Tugenden Gewalt, Reaktion, Weisheit und Gunst leiten sich zwei Resistenzen ab. Die *Physische Resistenz* (PHR) und die *Psychische Resistenz* (PSR). Die erste repräsentiert die körperliche Widerstandsfähigkeit einer Person, die zweite ihre Immunität gegenüber geistiger Manipulation oder übersinnlicher Beeinflussung.

- **PHR = (GEWALT + REAKTION) x 2**
- **PSR = WEISHEIT + GUNST**

AKTION

_Jede Handlung, die ein Charakter im Rahmen des Rollenspiels tätigt, wird bezeichnet als *Aktion*. Aktionen sind vielfältiger Natur. Sie werden begrenzt durch die Phantasie des Sprechers auf der einen und die Realität der Spielwelt auf der anderen Seite. »Ich will springen, hoch bis zum Mond!« ist sicher eine interessante Idee, die geltenden physikalischen und biologischen Gesetze machen dieses Vorhaben jedoch zu einem hoffnungslosen Unterfangen.

Ein Bild der Möglichkeiten eines Charakters liefert sein Eigenschaftsprofil. So mag ein schwächlicher Greis mit einer Gewalt von 1 einen dünnen Ast mit bloßen Händen zerbrechen – ein Held mit einer Gewalt von 5 aber zerbricht mit bloßen Händen den schwächtigen Greis! Aufgabe des Regelsystems ist es, die Welt des Vorstellbaren in Werte, Vergleiche und schließlich Wahrscheinlichkeiten zu fassen. Je höher die Fähigkeiten einer Person, desto *wahrscheinlicher* ihr Erfolg in bestimmten Handlungen.

Eine Handlung, deren Schwierigkeit in der realen Welt mit Worten wie simpel, einfach oder kompliziert umschrieben wird, definiert das System über eine Ziffer von 0 bis unendlich. ◀ Grundsätzlich bestimmt der Spielleiter den Schwierigkeitsgrad einer Aktion.

VERGLEICH

_Wann immer ein Spieler eine Aktion ankündigt, wird deren Schwierigkeit mit dem Wert der erforderlichen Tugend des Charakters verglichen. Hieraus ergeben sich zwei Möglichkeiten:

1. Der Tugendwert ist *gleich oder höher* der Schwierigkeit. Dies bedeutet, die geplante Aktion liegt im Rahmen der Fähigkeiten des Charakters und kann problemlos ausgeführt werden.
2. Der Tugendwert ist *niedriger* als die Schwierigkeit – die geplante Aktion übersteigt die Fähigkeiten des Charakters. Er kann sein Glück dennoch versuchen. Der Zufall kommt ins Spiel – mit einer *Probe*.



PROBE

_Bei einer Probe würfelt der Betroffene einen zehnsseitigen Würfel (W10). Damit die geplante Aktion gelingt, muss das Wurf Ergebnis die Differenz aus Schwierigkeit und Tugendwert erreichen oder übertreffen. (Ein Beispiel folgt weiter unten.)

Misslingt die Probe, scheitert der Charakter. Der Spielleiter legt die individuellen Folgen fest. Ein unglücklicher Schlag auf eine Tischplatte sorgt möglicherweise für eine kleine Verstauchung; das ungewollte Auslösen einer Falle dagegen für einen schnellen Tod. Bei der Ermittlung von Konsequenzen sollte vom Spielleiter berücksichtigt werden, um wie viele Punkte der Wurf des Spielers von dem ermittelten Mindestwurf abweicht.

BEISPIEL FÜR ERFOLG

_Dwarven möchte eine morsche Tür eintreten. Der Spielleiter bestimmt eine Schwierigkeit von 5, Dwarvens Tugend Gewalt beträgt jedoch nur 2. Eine Probe wird erforderlich. Sein Mindestwurf beträgt $(5-2=)$ 3. Er würfelt, und das Ergebnis lautet 7. Die Aktion ist trotz Dwarvens geringer Kraft mit 4 Punkten gelungen – die Tür zerbricht!

BEISPIEL FÜR MISSERFOLG

_Dwarvens Tugendwert beträgt 1, die Schwierigkeit der Aktion 10 – es ergibt sich ein Mindestwurf von 9. Dwarven würfelt eine 3. Konsequenz: Die Probe ist um 6 Punkte gescheitert. »Ein großer Fehlschlag«, wie die folgenden Tabelle zeigt.

0	-1	-5	-9
ERFOLG _Die Aktion des Charakters gelingt im geplanten Sinne oder besser.	FEHLSCHLAG _Die Aktion des Charakters gelingt beinahe. Die Probe kann nach kurzer Konzentration gegen einen geringen Aufschlag noch einmal versucht werden.	GROSSER FEHLSCHLAG _Die Aktion des Charakters schlägt eindeutig fehl und erschwert die Ausgangslage eines möglichen Problems. Soweit der Situation angemessen, folgen Hohn, Spott oder leichte Verletzungen. Die Probe kann innerhalb der nächsten Stunde nicht noch einmal versucht werden.	DESASTER _Die Aktion des Charakters endet in einem Desaster. Falls möglich wird ein dem Handlungszweck entgegengesetzter Effekt erzielt. Es kommt unter Umständen zu extremen körperlichen und materiellen Verlusten. Die Probe kann innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal versucht werden.

„DER ZUFALL
IST DAS PSEUDONYM,
DAS DER LIEBE GOTT WÄHLT, WENN ER
INKOGNITO
BLEIBEN WILL.“
(- Albert Schweitzer)



AKTIONSARTEN

FREIE AKTION

_Jede Handlung, deren unmittelbare Konsequenz den Charakter allein betrifft, gilt als *Freie Aktion*. Die Schwierigkeit ermittelt der Spielleiter unter Einsatz von Erfahrung und Intuition – die übliche Vorgehensweise.

WETTKAMPF

_Jede Handlung, die zwei Charaktere in direktem Vergleich absolvieren (Wettlauf, Poker...), gilt als *Wettkampf*. Hierbei würfeln beide Beteiligten mit einem zehnsseitigen Würfel gegen die vom Spielleiter verhängte Schwierigkeit. Der Charakter mit der Überzahl an Erfolgen gewinnt.

BEHERRSCHUNG

_Jede Handlung, die auf die *Beherrschung* eines anderen Charakters gerichtet ist (Täuschen, Betrügen, Bestehlen...), wird um die Summe zweier Tugenden des Betroffenen erschwert. Eine häufige Kombination, Weisheit + Gunst, findet sich schon bei Spielstart in Form der *Psychischen Resistenz* wieder. Die Ermittlung der zusätzlichen, nominalen Schwierigkeit bleibt dem Spielleiter überlassen.

_Beispiel: *Dark greift im Gedränge nach dem Goldbeutel eines Fremden. Der Spielleiter bestimmt eine Schwierigkeit von 4 (leicht) und addiert die Tugenden Reaktion (3) + Gunst (2) des Betroffenen. Es ergibt sich die endgültige Schwierigkeit von 9. Welche Tugenden es bei einer bestimmten Aktion zu überwinden gilt, obliegt der Entscheidung des Spielleiters.* ◀

DEFINIERTER AKTION

_Angriff, Verteidigung und Heilung werden im Regelwerk detailliert beschrieben. Fällt eine Handlung in den Bereich einer *definierten Aktion*, muss der Spielleiter keine eigene Schwierigkeit ermitteln (so hat ein Fausthieb in den Oberkörper eines Gegners eine feste Schwierigkeit von 5). Natürlich kann er die Vorgabe unter außergewöhnlichen Umständen erhöhen oder senken.

EXPLIZITER ERFOLG

_Übersteigt der Tugendwert eines Charakters die für eine bestimmte Aktion geforderte Schwierigkeit, entfällt der Würfelwurf, und die Handlung gelingt ohne Probe. Bei Bedarf kann dennoch ein W10 zur Ermittlung des *expliziten Erfolges* gerollt werden.

_Beispiel: *Die Schwierigkeit einer Aktion beträgt 1. Der Tugendwert des Charakters 4 (und dies entspricht 3 automatischen Erfolgen). Hinzu kommt das Ergebnis eines Würfelwurfs (in diesem Beispiel 5) macht 9. Die Aktion wäre mit +8 gelungen!*

ANMERKUNG ZUM BEISPIEL: _Verfügt der Betroffene zudem über eine Fertigkeit, die seine Chance zur Abwehr der Beherrschung erhöht, wird auch deren Wert addiert.

Handelt es sich dabei um eine *limitierte Fertigkeit*, gilt der Einsatz im Rahmen der Abwehr als eine Anwendung.

Zu viel auf einmal? Keine Panik... Mehr über den Einsatz von Fertigkeiten erfahren Sie weiter unten.

„GERECHTIGKEIT
IST NUR DAS FALLEN
DER WÜRFEL...“
(- Dr. Dealgood, *Mad Max III*)



OFFENER WURF

Würfelt der Charakter im Rahmen einer Probe oder zur Ermittlung des expliziten Erfolges eine 10, kann der Spielleiter einen weiteren Wurf gestatten. Sein Ergebnis kennzeichnet die Anzahl zusätzlicher Erfolge.

Beispiel: Dwarven führt eine Aktion mit der hohen Schwierigkeit von 14. Der Wert seiner Tugend beträgt lediglich 3. Das ergibt einen Mindestwurf von 11.

Dennoch würfelt Dwarven und erhält tatsächlich eine 10. Der Spielleiter gestattet ihm einen weiteren Wurf. Diesmal eine 6; addiert zum vorherigen Wurf eine 16. Damit ist die Aktion um 5 Punkte gelungen! Ein überraschender Erfolg.

FERTIGKEITEN

Auf der Basis seiner Tugenden entwickelt jeder Charakter von Geburt an bestimmte Neigungen und Interessen. Untergeordnete Kenntnisse wie Lesen, Schreiben, Reiten oder Schwimmen. Sie werden bezeichnet als *Fertigkeiten*.

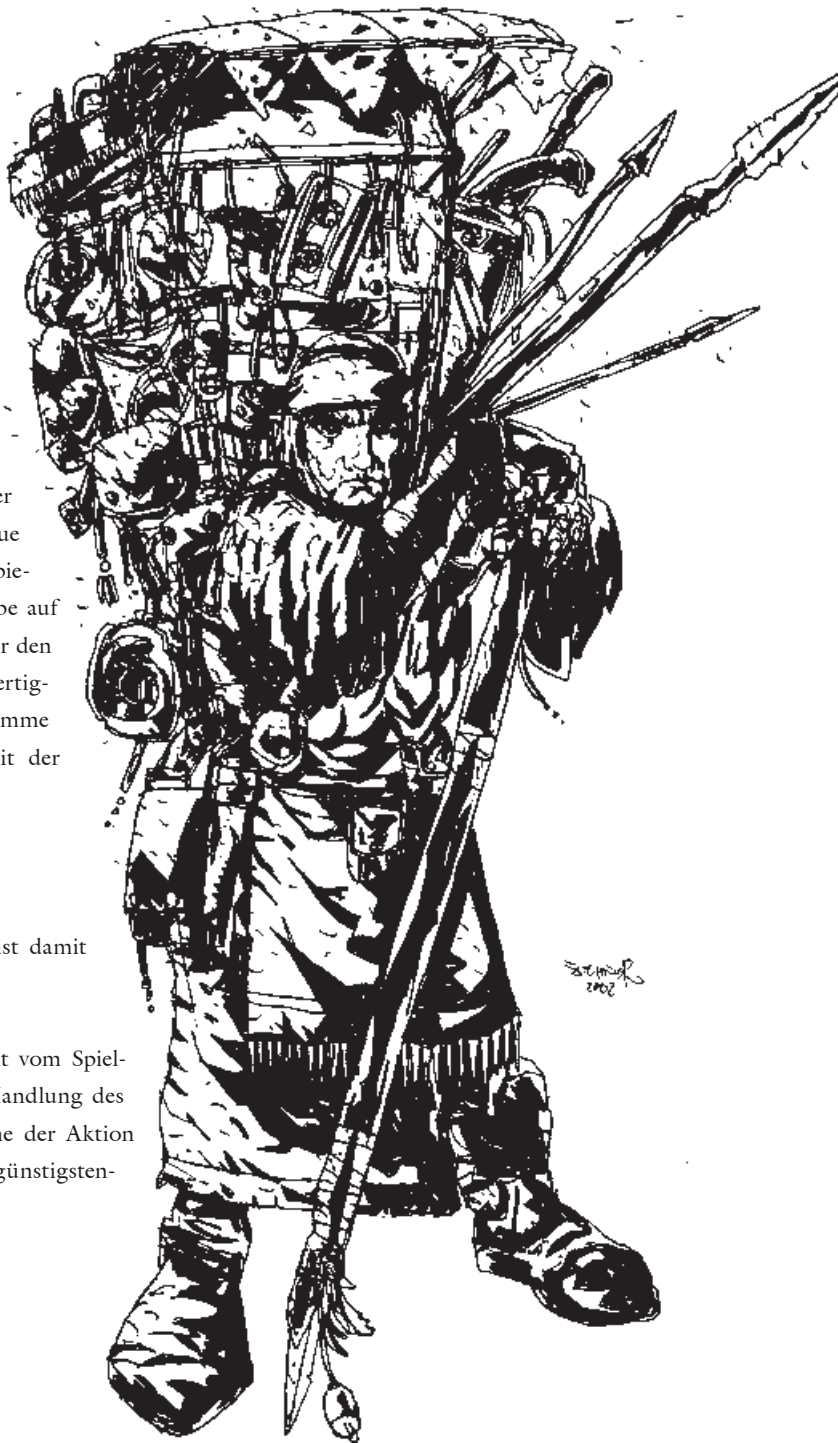
EINSATZ VON FERTIGKEITEN

Fertigkeiten ermöglichen einem Charakter differenziertere Handlungen, als sie auf der Basis reiner Tugenden möglich wären. Er kann lernen, neue Sprachen zu sprechen, ein Musikinstrument zu spielen oder besser zu kämpfen. Kommt es zur Probe auf eine dieser Fertigkeiten, kombiniert der Spielleiter den Wert einer Tugend (beispielsweise 4) mit dem Fertigkeitswert (beispielsweise 3) und vergleicht die Summe (=7) auf bekannte Weise mit der Schwierigkeit der Aktion.

▪ TUGEND + FERTIGKEIT = FÄHIGKEIT

Wird eine Probe auf eine *Fähigkeit* gefordert, ist damit stets der kombinierte Wert gemeint.

Welche Kombination aus Tugend und Fertigkeit vom Spielleiter zu wählen ist, hängt von der geplanten Handlung des Charakters ab. Verfügt der Charakter über keine der Aktion zuträgliche Fertigkeit, beschränkt sich der Wurf günstigstenfalls auf den Wert der Tugend allein.





ANMERKUNG: _Im Verlauf des Buches werden Sie Methoden kennenlernen, Fähigkeiten auch über 11 hinaus zu erhöhen. Derart hohe Werte sind allerdings äußerst selten, weshalb erst an später Stelle darauf eingegangen werden soll (s. S. 74 / 76).

Im ungünstigeren Fall kann der Spielleiter die geplante Aktion jedoch auch einfach ablehnen (*Beispiel: Ein fremdsprachlicher Text soll übersetzt werden. Der Charakter verfügt zwar über eine hohe Weisheit, beherrscht allerdings nicht die Sprache*). Verfügt ein Charakter hingegen über mehrere der Aktion dienliche Fertigkeiten, können nach Entscheid des Spielers *alle* eingebracht werden.

Als Faustregel: Fertigkeiten können stets nur zusammen mit Tugenden angewandt werden. (Eine Ausnahme bildet der Elementarismus. Dazu mehr ab S. 163.)

FÄHIGKEITEN IN RELATION

_Bei der Kombination von Tugend und Fertigkeit sollte stets ein Wert zwischen 1 und 11 resultieren. Je höher dieser Wert, desto besser beherrscht der Charakter eine entsprechende Fähigkeit.

(0) DEGENERATION

Tugenden in Höhe von 0 sind nicht kombinierbar. Die Fähigkeit ist degeneriert.

(1) KLEINKIND

Die 1 entspricht der angeborenen Fähigkeit eines Kleinkindes.

(2) KIND

Die 2 entspricht der Fähigkeit eines Kindes.

(3) JUGENDLICHER

Die 3 entspricht der Fähigkeit eines Jugendlichen.

(4) ERWACHSENER

Die 4 entspricht der Fähigkeit eines ungelernten Erwachsenen.

(5) HOBBY

Die 5 entspricht den Qualitäten eines geübten Erwachsenen. Er trainiert die entsprechende Fähigkeit im Rahmen eines Hobbys.

(6) LEHRE

Die 6 kennzeichnet die Fähigkeit eines guten Lehrlings.

(So verfügt ein junger Maler beispielsweise über Künste + Malen von 6.)

(7) BERUF

Die 7 entspricht den Qualitäten eines professionellen Erwachsenen. Die entsprechende Fähigkeit wird täglich beruflich genutzt. (Ein professioneller Schreiber verfügt über Weisheit + Schreiben von 7, ein professioneller Kämpfer über Reaktion + Zweihänder von 7.)

(8, 9, 10) JUNGMEISTER, MEISTER, GROSSMEISTER

8, 9 und 10 sind meisterliche Grade. Die entsprechende Fähigkeit wird herausragend beherrscht (Meisterschmied, Schwertmeister...).



(11) LEGENDE

Die 11 entspricht legendärer Qualität. Der Charakter besitzt relative Berühmtheit. Gerüchte und Heldensagen um seine Person werden verbreitet. (Kennen Sie Einstein, Michelangelo oder Mad Max...?)

Die Gewichtung von Tugend und Fertigkeit spielt keine Rolle. Es zählt der kombinierte Wert: die *Fähigkeit*.

ÜBERSICHT DER FERTIGKEITEN

Athletik	Foltern	Nahkampf*
Artefaktkunde	Geschütze	Natur*
Boote*	Handwerk*	Orientierung
Computer	Heimlichkeit	Rechnen
Elektrizität	Heilung, Krankheiten	Reittiere*
Elementarismus*	Heilung, Wunden	Rhetorik
Empathie	Kochen	Schwimmen
Entwaffnen	Jagd u. Tierkunde	Sinnesschärfe
Fahrzeuge*	Legenden u. Gesellschaft	Sprachen*
Fälschen	Lesen u. Schreiben	Sprengstoffe
Fernkampf*	Malerei	Tricks u. Glücksspiel
Fliegen	Mechanik u. Reparatur	Waffenloser Kampf*
Flugzeuge*	Musik*	

* = Spezialisierung
erforderlich

KOMBINATION

„Die Wahl einer geeigneten Kombination aus Tugend + Fertigkeit ist eine Sache der Erfahrung. Theoretisch ist jede Verbindung möglich. Hier einige Beispiele anhand der Fertigkeit *Musik*.

Weisheit + Musik: Der Charakter durchsucht sein Wissen nach Musiktheorie.

Wer schrieb dieses Stück? Was bedeutet das Stück? Wie ist es notiert?

Gunst+ Musik: Der Charakter versucht jemanden musikalisch zu beeindrucken. Ein Minnesänger oder Dichter.

Künste + Musik: Die wahrscheinlichste Kombination. Der Charakter versucht sein Glück an einem beliebigen Musikinstrument.

Gewalt + Musik: Die unwahrscheinlichste Kombination. Womöglich versucht der Charakter in ein riesiges Horn zu blasen oder schlägt auf große Trommeln ein.

Reaktion + Musik: Hier kommt es darauf an, ein Musikinstrument möglichst schnell zu spielen – ungeachtet der künstlerischen Qualität.

FERTIGKEITEN

ATHLETIK

_Die Zusammenfassung aller sportlichen Fähigkeiten eines Charakters wie Klettern, Springen oder Abrollen. Im Nahkampf kann diese Fertigkeit als Bonus auf die Tugend *Reaktion* angerechnet werden, wenn es um das Ausweichen vor gegnerischen Schlägen geht.

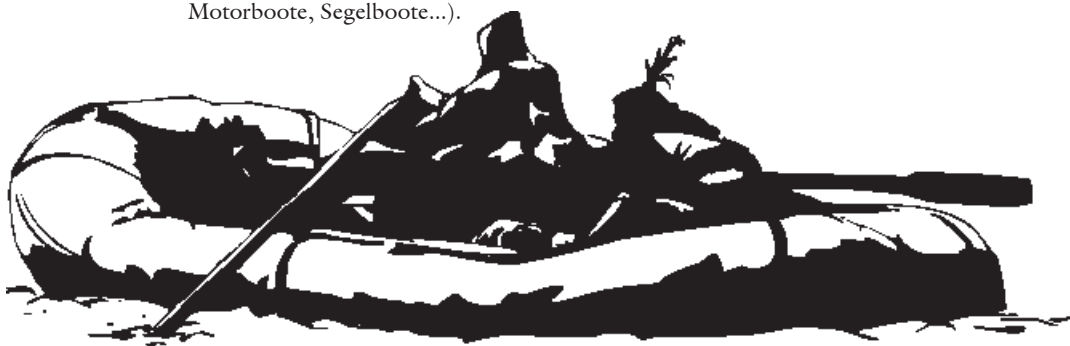
ARTEFAKTKUNDE

_Die Fähigkeit eines Charakters, verschiedene Formen von Menschenwerk zu identifizieren (Taschenlampen, Feuerwaffen, Motorräder, Autos...) und grundlegende Aussagen über Zweck und Funktion zu treffen. Die Anwendung komplizierter Artefakte ist allerdings über eine eigene Fertigkeit zu regeln (Fahrzeuge, Fernkampf...).

Je nach Region ist Artefaktkunde entweder kostbares Wissen (Westküste) oder Allgemeinbildung (Ostküste). Entlang der Mittelachse sollte Artefaktkunde bei Spielstart mit wenigstens einem Punkt belegt werden, wenn der Charakter bis dato nicht in völliger Isolation gelebt hat. (*Mehr über das Erlernen von Fertigkeiten im Kapitel »Charakter, Berufung« ab S. 148.*)

BOOTE (*Spezialisierung erforderlich*)

_Die Fähigkeit im Umgang mit Wasserfahrzeugen *eines* bestimmten Typs (Ruderboote, Motorboote, Segelboote...).



COMPUTER

_Beschreibt die Fähigkeit im Umgang mit menschlicher Computertechnologie. Ein niedriger Wert erlaubt es, Hi-Tech verschiedenster Art an- und auszuschalten, ein hoher Wert kennzeichnet fundierte Programmierkenntnisse.

ELEKTRIZITÄT

_Das Wissen eines Charakters um die Erzeugung, Nutzung und die Phänomene elektrischen Stroms. Ein hoher Wert erlaubt die Anwendung von Generatoren, das Verlegen von Stromleitungen und die Instandsetzung einfacher elektrischer Geräte.

**ELEMENTARISMUS** (*Spezialisierung erforderlich*)

_Elementare Begabung definiert sich über vier Fertigkeiten; *Feuer, Wasser, Erde und Luft*. Eine ausführliche Darstellung finden Sie im Kapitel »Von den Elementen« ab S. 163.

EMPATHIE

_Beschreibt das intuitive Einfühlungsvermögen des Charakters; seine »Menschen«-Kenntnis. Niedrige Empathie dagegen lässt einen Charakter in sozialen Angelegenheiten häufiger ins Fettnäpfchen treten.

ENTWAFFNEN

_Die Fähigkeit, einen Gegner ohne Blutvergießen zu entwaffnen; wahlweise durch reinen Körpereinsatz, unter Zuhilfenahme improvisierter Gegenstände oder Waffen.

FAHRZEUGE (*Spezialisierung erforderlich*)

_Die Fähigkeit im Umgang mit Landfahrzeugen *eines* Typs. ▶ Ein niedriger Wert reicht, um gegebenenfalls den Zündschlüssel zu drehen und Treibstoff nachzufüllen. Ein hoher Wert deutet auf einen trainierten Fahrer, der auch kleine Reparaturen eigenhändig vornehmen kann.

FÄLSCHEN

_Die Fähigkeit, Dokumente und Abbildungen, bei einem hohen Wert sogar Gegenstände, originalgetreu zu reproduzieren. Viele professionelle Fälscher haben sich auf das Kopieren wertvoller Artefakte spezialisiert, wobei die meisten Plagiate nichts mehr von der Funktionalität ihrer Originale besitzen.

FERNKAMPF (*Spezialisierung erforderlich*)

_Das Potenzial im Umgang mit Fernwaffen *eines* bestimmten Typs. ▶ Fernkampffertigkeiten werden in der Regel mit der Tugend *Reaktion* kombiniert.

FLIEGEN

_Dieses Talent ist der Rasse der Ikarim vorbehalten. Es bestimmt die Flugfähigkeit eines Charakters. Die maximale Flugdauer eines Charakters beträgt *Fähigkeit in 10 Minuten*. [Zur Erinnerung: *Fähigkeit* bezeichnet in diesem Zusammenhang nicht den isolierten Fertigkeitswert, sondern stets eine Kombination (zum Beispiel: GEW + Fliegen oder REA + Fliegen)].

FLUGZEUGE (*Spezialisierung erforderlich*)

_Das Potenzial im Umgang mit Flugzeugen *eines* bestimmten Typs (Helicopter, Jets, Fallschirme...).

FOLTERN

_Foltern beschreibt die Fähigkeit, Mitgeschöpfe zu quälen, möglichst ohne Spuren oder bleibende Verletzungen zu hinterlassen. Eine misslungene Folter kann ihr Opfer entstellen; schlimmstenfalls sogar töten.

SPEZIALISIERUNG BEI FAHRZEUGEN (BSP.):

_Fahrrad
Kutsche
Motorrad
PKW
LKW
Panzer
Baufahrzeuge
...

SPEZIALISIERUNG IM FERNKAMPF (BSP.):

_Schleuder
Wurfmesser, -Dolche & -Beile
Wurfstern
Wurfspeer
Bumerang
Bogen
Armbrust
Feuerwaffen, kurz (Pistolen)
Feuerwaffen, lang (Gewehre)
Energiewaffen, kurz
Energiewaffen, lang
Flammenwerfer
Panzerfäuste
...

GESCHÜTZE

_Das Potenzial im Umgang mit schwerem Geschütz. Hierunter fällt der Gebrauch von Raketen und Kanonen in militärischen Stellungen, auf LKW, Zügen oder Panzern.

HANDWERK *(Spezialisierung erforderlich)*

_Diese Fähigkeit repräsentiert das Geschick eines Charakters in einer frei wählbaren, handwerklichen Disziplin. Hierzu zählen unter anderem die Schmiedekunst, die Stein- und die Holzbearbeitung. Je nach Beruf umfasst Handwerk zudem eine spezifische Materialkunde. Ein Schmied versteht sich auf die Eigenschaften und Anwendungsgebiete von Metallen, ein Tischler auf die von Hölzern und so fort.

HEILUNG VON WUNDEN

_Die Fähigkeit, Wunden an Mitgliedern einer bekannten Rasse zu kurieren, bzw. den natürlichen Heilprozess mit Hilfe von Verbänden oder eines chirurgischen Eingriffs zu beschleunigen. Eine Probe auf die vom Spielleiter ermittelte Schwierigkeit entscheidet über Erfolg oder Misserfolg. Während ein Charakter bei gelungener Probe Lebenskraft im Bereich einer behandelten Körperzone gewinnt, kann er bei misslungener Probe hingegen noch Lebenskraft verlieren!

Schwierigkeit von Wundbehandlung

▪ (SCHADENSPUNKTE x 2) - ANZAHL DER WUNDEN + 1

Beispiel: Falx besitzt die Fähigkeit Heilen in Höhe von 6. Sein Gefährte ist schwer verletzt und muss behandelt werden. Der Spielleiter multipliziert die bestehenden Schadenspunkte (in diesem Fall 6) mit 2; ergibt 12. Der Schaden setzt sich zusammen aus insgesamt 3 Verletzungen. 12 wird demnach subtrahiert um 3 (=9). Zum Endergebnis wird 1 addiert (=10). Dies ist die Schwierigkeit des Heilversuches. Falx' Mindestwurf liegt bei 4. Sein Würfelresultat: 7. Die Probe ist mit 3 Punkten gelungen!

Eine weitere Behandlung der Verletzungen ist, wenn man von ausreichender Schonung und Reinigung absieht, nicht erforderlich. Im Gegenteil: Die erneute Öffnung einer Wunde könnte zu Komplikationen führen. ◀

Die Höhe des Erfolges wird dem Patienten als Bonus auf seine natürliche Regeneration gewährt (jedoch maximal so viele Bonuspunkte, wie der Charakter an Schadenspunkten besitzt). Lesen Sie hierzu den Abschnitt »Regeneration« im Kapitel »Vom Kampf« (S.93).

Mit zunehmender Zahl an Verletzungen wird ein Charakter immer schwerer zu behandeln. In extremen Fällen bleibt nur die erste Hilfe ◀ und der anschließende Transport zu einem niedergelassenen Medicus.

Verbandsmaterial lässt sich in Städten und Dörfern erstehen oder in Kombination mit der Tugend Künste selbst herstellen. Je ungünstiger die Rahmenbedingungen, desto höher der Mindestwurf.

HEILUNG VON KRANKHEITEN

_Die Fähigkeit, Krankheiten an Mitgliedern einer bekannten Rasse zu erkennen und zu kurieren. Eine Probe auf die Stufe der Krankheit (s. S. 193) entscheidet über Erfolg oder Misserfolg.



ANMERKUNG: _Hiermit soll ausgeschlossen werden, dass ein Charakter von Heiler zu Heiler transportiert wird, um überall »Punkte« zu sammeln.

ERSTE HILFE: _Erste Hilfe ist mit der Fertigkeit »Heilung von Wunden« gegen einen geringen Mindestwurf (1-3) möglich. Die Maßnahme bietet Schutz vor Verblutung, Erstickung und Ähnlichem, ersetzt aber nicht die spezifische Behandlung der Wunden.



Während ein behandelter Charakter bei gelungener Probe Lebenskraft zurückgewinnt, kann er bei misslungener Probe hingegen noch Lebenskraft verlieren.

Beispiel: Dorin besitzt die Fähigkeit Heilen in Höhe von 3. Ein bettlägeriger Mann benötigt ihre Hilfe.

Dorin untersucht den Mann (Probe gegen die »Verbreitung der Krankheit« gelingt) und diagnostiziert eine schwere Grippe. Zur Heilung entwickelt sie aus verschiedenen Substanzen der Umgebung (Kräuter, Säfte, Tierisches...) eine Medizin (Probe gegen »Stufe der Krankheit«), ermittelt im Rollenspiel die adäquate Dosis und legt weitere Anweisungen fest (viel Ruhe, viel Flüssigkeit oder dergleichen...). ▶

Eine weitere Behandlung der Krankheit ist, wenn man vom entsprechenden Verhalten des Patienten absieht, nicht erforderlich. Im Gegenteil: Eine Überdosierung von Drogen kann den Patient sogar schädigen.

Die Höhe des Heilerfolges wird dem Kranken als Bonus auf seine natürliche Regeneration gewährt. Lesen Sie hierzu den Abschnitt »Regeneration« im Kapitel »Vom Kampf« (S.93).

Medizin lässt sich in Städten und Dörfern tauschen oder in Kombination mit der Tugend Künste selbst herstellen. Unter besonders widrigen Umweltbedingungen, kann das Sammeln von Zutaten nur auf eine erfolgreiche Probe gegen die Fertigkeit *Natur* gestattet werden.

HEIMLICHKEIT

Die Fähigkeit eines Charakters, sich möglichst lautlos und unauffällig fortzubewegen, anderen aufzulauern und sich selbst oder bestimmte Ausrüstungsgegenstände zu verbergen (Verkleiden, Tarnen...). *Heimlichkeit* gehört zu den elementaren Fertigkeiten eines Diebes.

JAGD UND TIERKUNDE

Zusammengefasst sind hier die Fähigkeiten, Fallen sinnvoll aufzustellen, das Verhalten bestimmter Tierarten einzuschätzen, das Wissen über nahrhafte, wohlschmeckende Beute, Wildfährten zu identifizieren und zu verfolgen sowie der Fischfang.

KOCHEN

Mit Hilfe dieser Fertigkeit gelingt es einem Charakter (trotz des mitunter erbärmlichen Nahrungsangebotes) schmackhafte Gerichte zuzubereiten. Je höher der Wert, desto versierter ist der Koch im Umgang mit Gewürzen, Fleisch, Kraut und Rüben.

LEGENDEN UND GESELLSCHAFT

Das Wissen eines Charakters über historische Ereignisse, die menschliche Zivilisation, aktuelle, gesellschaftliche Verhältnisse und Politik (wobei der Spieler über den Wahrheitsgehalt manchen Gerüchtes auch nur spekulieren kann...).



ANMERKUNG »Stufe« und »Verbreitung« von Krankheit legt der Spielleiter fest. Wie Sie beide Werte ermitteln, erfahren Sie im Kapitel »Verwuchs, Kreaturen«.



LESEN UND SCHREIBEN

Die Dialekte des Endlands verfügen über ein identisches Zeicheninventar, entlehnt aus den Buchstaben des Altmenschlichen. Die Fertigkeit *Lesen und Schreiben* kennzeichnet die Fähigkeit eines Charakters im Umgang mit diesen Schriftzeichen. Der Fertigkeitswert gilt für alle Dialekte, die der Charakter beherrscht, ist jedoch im Einzelfall begrenzt auf die Höhe der dazugehörigen Sprachfertigkeit (s. S. 72).

Im Normalfall kann ein Charakter Texte in einer ihm fremden Sprache lesen – Buchstabe für Buchstabe – ohne jedoch ein Wort vom Inhalt zu verstehen. Die Tatsache, dass längst keine Rechtschreibkonventionen mehr bestehen, verstärkt dieses Phänomen.

MALEREI

Die Fähigkeit zum geschickten Umgang mit Kohle, Feder, Pinsel und Kreide in verschiedenen Stilen. Mit steigendem Fertigkeitswert kann der Charakter um so realistischere Abbildungen seiner Umgebung zu Papier bringen.

MECHANIK UND REPARATUR

Die Fähigkeit, mechanische Zusammenhänge zu durchschauen und unter Zuhilfenahme improvisierter Werkzeuge zu manipulieren. Bei hohen Fertigkeitswerten ist hiermit auch die Anfertigung komplexer Konstruktionszeichnungen möglich.

MUSIK (Spezialisierung erf.)

Die Fähigkeit zum geschickten Umgang mit einem Musikinstrument wie der Flöte, der Laute oder dem Tamburin sowie Gesang. Artefaktkundige Charaktere können sich auch auf moderne Instrumente wie E-Gitarren oder Keyboards spezialisieren.

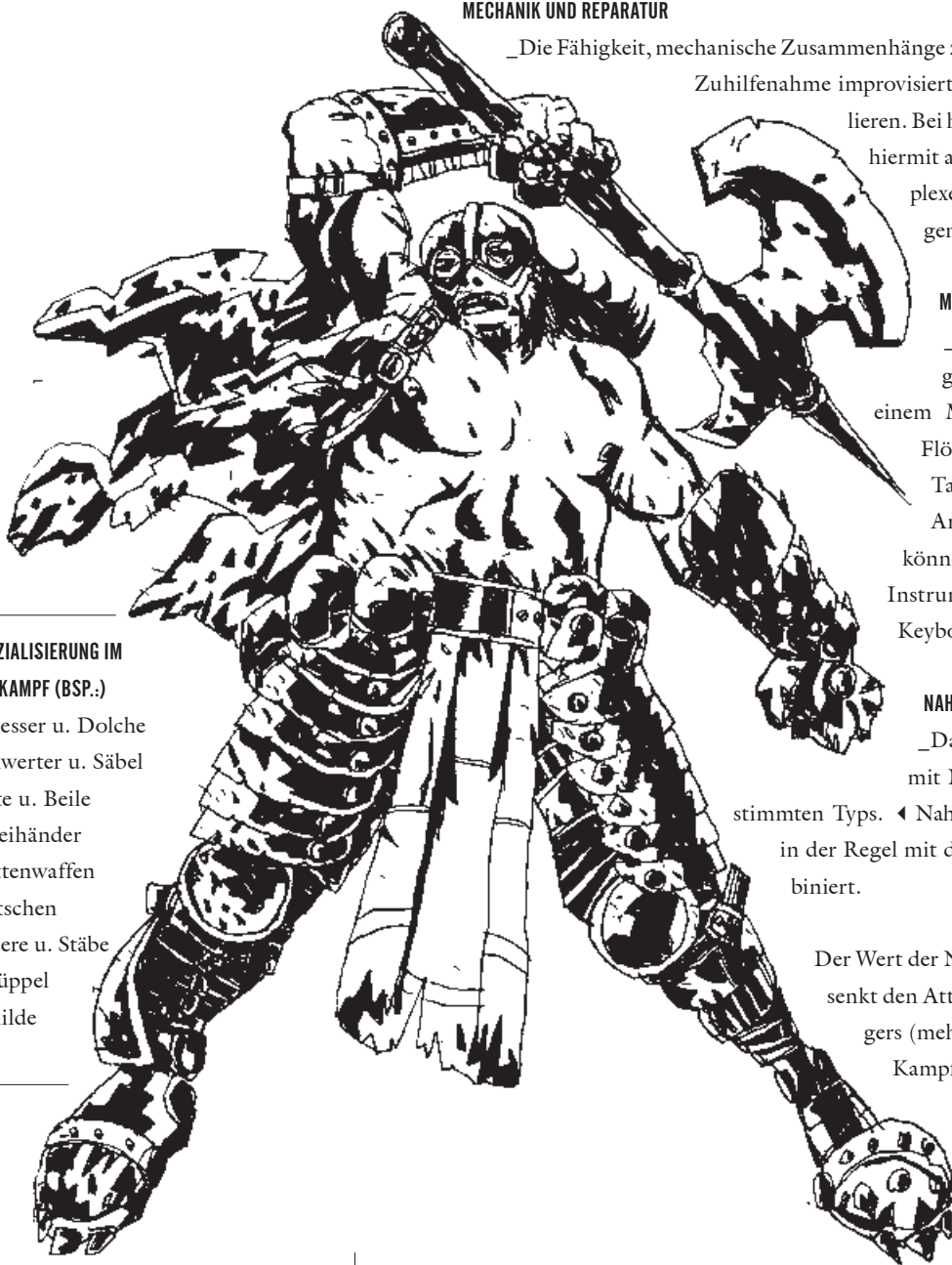
NAHKAMPF (Spezialisierung erf.)

Das Potenzial im Umgang mit Nahkampfwaffen eines bestimmten Typs. ◀ Nahkampffertigkeiten werden in der Regel mit der Tugend *Reaktion* kombiniert.

Der Wert der Nahkampffertigkeit *Schilde* senkt den Attackemalus eines Schildträgers (mehr hierzu im Kapitel »Vom Kampf«, S. 84.)

SPEZIALISIERUNG IM NAHKAMPF (BSP.):

Messer u. Dolche
Schwerter u. Säbel
Äxte u. Beile
Zweihänder
Kettenwaffen
Peitschen
Speere u. Stäbe
Knüppel
Schilde
...



**NATUR** (*Spezialisierung erforderlich*)

_Vier unterschiedliche Fertigkeiten, namentlich *Gewässer, Gebirge, Wald u. Wiese* und *Wüste u. Steppe*. Sie definieren das Wissen über essbare bzw. giftige Pflanzen und Pilze in der jeweiligen Region; zudem die Kenntnis von Naturgesetzen und dem Überleben in der Wildnis.

ORIENTIERUNG

_Das Wissen eines Charakters über die Lage von Küsten, Wäldern, Gebirgen und Gewässern sowie sein Orientierungssinn.

RHETORIK

_Kennzeichnet die darstellerischen Fähigkeiten eines Charakters und sein Talent, andere Personen für sich, ein persönliches Vorhaben oder einen zum Verkauf stehenden Gegenstand zu werben. ►

RECHNEN

_Die Fähigkeit eines Charakters, Mengen in Zahlen zu fassen und differenzierter zu beschreiben als »viel«, »sehr viel« oder »wenig«. Ein hoher Wert deutet auf ausgeprägtes, logisches Denkvermögen und die Kenntnis von mathematischen Gesetzen.

REITTIERE (*Spezialisierung erforderlich*)

_Das Talent im Umgang mit Reittieren *einer* bestimmten Art (Echsen, Pferde, Kamele, Elefanten...). Je höher der Fertigkeitwert, desto sicherer beherrscht der Reiter sein Tier und kennt dessen individuellen Bedürfnisse.

SCHWIMMEN

_Das Schwimm- und Tauchtalent eines Charakters. Der Spielleiter ermittelt die erforderliche Schwierigkeit je nach Situation (Schwimmdauer, Tauchdauer, Tauchtiefe...).

Die max. Schwimmdauer eines Charakters beträgt Fähigkeit in 10 Min.

Die max. Schwimmgeschwindigkeit beträgt Fähigkeit in 0,2 m/Sek.

Die max. Tauchtiefe beträgt Fähigkeit in Metern.

Die max. Tauchdauer beträgt Fähigkeit in 30 Sekunden.

Für Aquides:

Die max. Schwimmdauer beträgt Fähigkeit in 20 Min.

Die max. Schwimmgeschwindigkeit beträgt Fähigkeit in 0,3 m/Sek.

Die max. Tauchtiefe beträgt Fähigkeit in 2 Metern.

Die max. Tauchdauer beträgt Fähigkeit in Minuten.

[Zur Erinnerung: *Fähigkeit* bezeichnet in diesem Zusammenhang nicht den isolierten Fertigkeitwert sondern stets eine Kombination (zum Beispiel: GEW + Schwimmen oder REA + Schwimmen).]

RHETORIK ANMERKUNG _Die Reaktion von Nichtspielercharakteren (NSC) richtet sich maßgeblich nach der Höhe des Erfolges.

(-9) zornig

Der NSC reagiert wütend.

Er wird alles tun, um den Agitator an seinem Vorhaben zu hindern.

(-6) mies

Der NSC kann den Agitator nicht leiden und wird gegen ihn handeln, sofern es keinen allzu großen Aufwand erfordert.

(-3) unfreundlich

Der NSC reagiert abweisend.

Die Angelegenheit des Agitators interessiert ihn nicht.

(0) neutral

Zwischen NSC und Agitator besteht ein normales Verhältnis.

(+3) freundlich

Der NSC reagiert einladend.

Er hat ein offenes Ohr für die Angelegenheit des Agitators

(+6) sehr freundlich

Der NSC ist vom Agitator beeindruckt. Sofern es keinen allzu großen Aufwand erfordert, wird er ihn unterstützen.

(+9) euphorisch

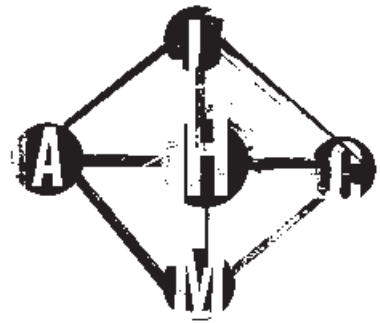
Der NSC ist vom Agitator begeistert. Er wird alles tun, um in seiner Gunst zu steigen.

SINNESSCHÄRFE

Die *Sinnesschärfe* erweitert die Auffassungsgabe eines Charakters im Sehen, Hören, Schmecken, Riechen und Tasten. Sie wird in der Regel mit der Tugend *Reaktion* kombiniert.

SPRACHEN (Spezialisierung erforderlich)

Dem alten Menschlichen, einer toten Sprache, Kommunikationsmittel allein für Gelehrte folgten 5 starke Dialekte – *Humania*, *Cerboria*, *Aquidia*, *Madia* und *Ikaria*. Hinzu kommt die universelle Fertigkeit *Symbole* zum intuitiven Verständnis von Zeichen und Gebärden.



Sprecher zweier durch Linien verbundener Dialekte können sich nach kurzer Eingewöhnung gut miteinander verständigen. Für entfernte Dialekte (*Cerboria-Aquidia*, *Ikaria-Madia*) gilt der Fertigkeitswert Sprache als gedrittelt, für das Menschliche als geviertelt (*Cerboria 5* bedeutet also automatisch *Menschlich 1,25 = 1*). S. hierzu auch S. 77 »verwandte Fertigkeiten«.

Welche real existierende, menschliche Sprache die Grundlage der endländischen Dialekte gebildet hat (Englisch, Chinesisch, Spanisch, Deutsch...) ist eine Frage, die jeder Spielleiter für sich und seine Gruppe allein beantworten kann.

SPRENGSTOFFE

Das Wissen um die Gefahren, die Herstellung und Anwendung von Schwarzpulver und Sprengstoff. Ein Charakter mit hohem Fertigkeitswert kann aufwendige Bomben konstruieren oder entschärfen.

TRICKS UND GLÜCKSSPIEL

Die Fähigkeit, verschiedene Karten- und Zaubertricks durchzuführen und die Kenntnis von Glücksspielen. Auch Taschendiebstahl unterliegt dieser Fertigkeit.

WAFFENLOSER KAMPF (Spezialisierung erforderlich)

Die Fähigkeit in einer bestimmten Variante des waffenlosen Kampfes (*Prügelei*, *Beißen*, *Schwanz*). Die Fertigkeit *Prügelei* regelt alle gewalttätigen, körperlichen Auseinandersetzungen, seien es Schläge, Tritte, Würfe oder dergleichen. Ein hoher Wert deutet auf die Beherrschung eines individuellen Stils (z.B. »Kung Fu«) wogegen ein Charakter mit niedrigem Wert eher unkontrolliert um sich schlägt. Die Fertigkeit *Beißen* (vornehmlich für *Aquides*) bestimmt Angriffe mit dem Gebiss und *Schwanz* (ausschließlich für *Aquides*) regelt Angriffe mit dem Schwanz.



NEUE FERTIGKEITEN

Das System aus Fertigkeiten + Tugenden ist offen für neue Ideen. Wenn in einer Spielrunde Situationen auftauchen, die mit den bestehenden Werten nicht zu meistern sind, steht es ihr frei, neue Fertigkeiten einzuführen.

Komponenten wie Natur oder Jagd bestehen aus einer großen Zahl einzelner Disziplinen. Wer möchte, splittet sie auf in Tierkunde, Fährten lesen, Fischfang und so fort. Einige Spielleiter teilen Sinnesschärfe in Hören, Sehen, Riechen und Tasten – bei Bedarf ist auch dies möglich.

ERFAHRUNG

Immer wenn ein Charakter eine ereignisreiche Zeitspanne absolviert (in der Regel handelt es sich dabei um *Abenteuer*) erhält er dafür *Erfahrungspunkte* (EP). Mit Hilfe dieser Erfahrungspunkte, die auch über den Zeitraum mehrerer Abenteuer hinweg gesammelt werden können, ist es ihm möglich, Tugenden und Fertigkeiten zu verbessern.

Der zur Steigerung erforderliche Aufwand an Punkten richtet sich nach der Höhe des angestrebten Fertigkeitswertes. ▶

Steigerung von Fertigkeiten

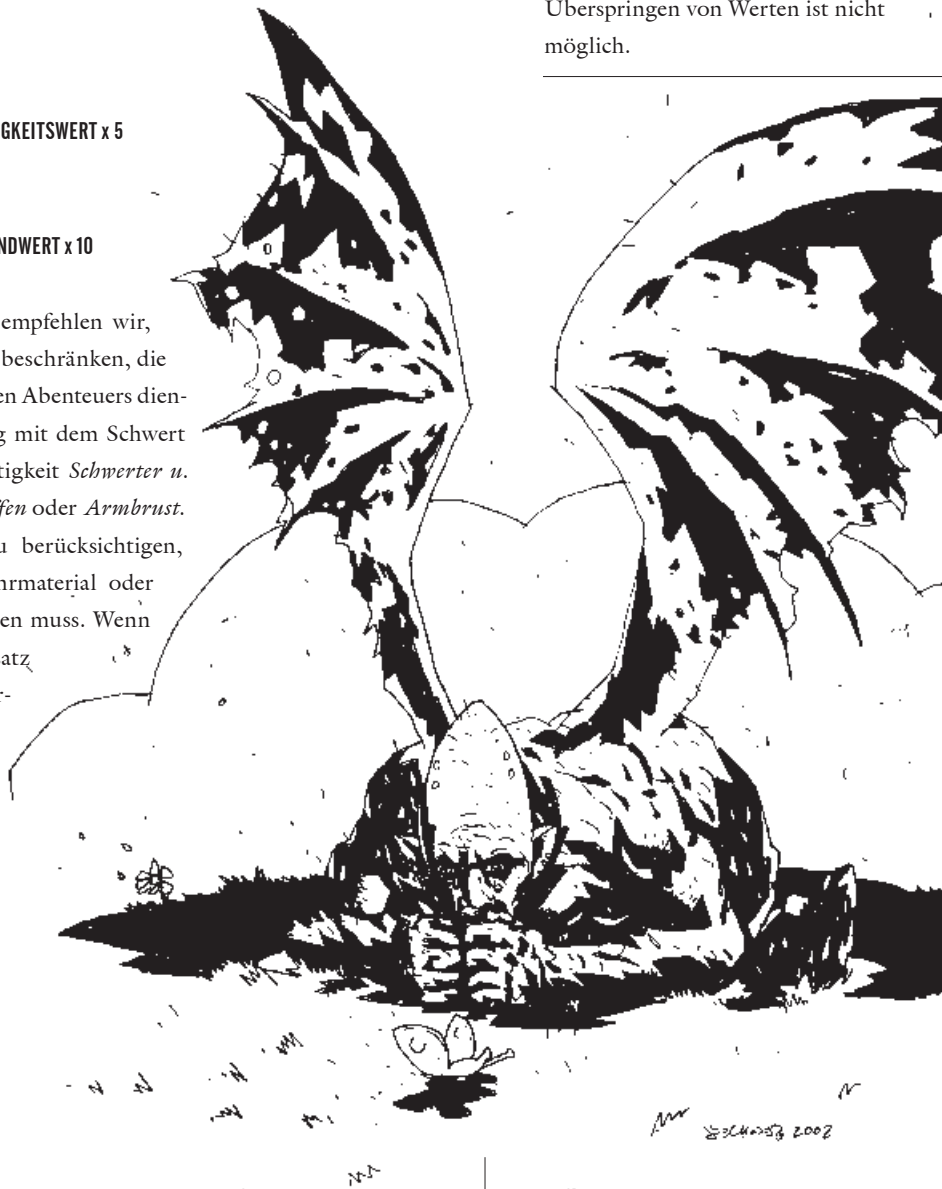
▪ **BENÖTIGTE PUNKTE = ZU ERREICHENDER FERTIGKEITSWERT x 5**

Steigerung von Tugenden

▪ **BENÖTIGTE PUNKTE = ZU ERREICHENDER TUGENDWERT x 10**

Im Sinne einer plausiblen Erzählung empfehlen wir, die Steigerung auf jene Fertigkeiten zu beschränken, die dem Charakter während des bestandenen Abenteuers dienlich waren. Ein Abenteuerer, der häufig mit dem Schwert hantiert, darf also sicherlich seine Fertigkeit *Schwerter u. Säbel* erhöhen, nicht jedoch *Kettenwaffen* oder *Armbrust*. Bei Fertigkeiten wie Sprachen ist zu berücksichtigen, dass der Charakter entweder auf Lehrmaterial oder einen Lehrmeister zurückgreifen können muss. Wenn zu Beginn noch ein geringer Einsatz reichen mag (»...während wir also marschieren, lasse ich mir von Arlec noch ein paar Vokabeln Cerboria erzählen...«), ist für höhere Fertigkeitswerte der Besuch von Weisen und Eingeweihten erforderlich.

BEISPIEL _Shon hat die Fertigkeit Propaganda von 2. Er möchte diesen Wert auf 3 steigern, wozu er 15 EP einsetzen muss. Fertig! Wollte er den Wert von 2 auf 4 steigern, müsste er zuerst die 15 EP für den Fertigkeitswert 3 und anschließend die 20 EP für den Fertigkeitswert 4 investieren. Das Überspringen von Werten ist nicht möglich.



BERUFSFERTIGKEITEN

Der gewählte Beruf verleiht einem Charakter eine oder mehrere neue Fertigkeiten. Diese lassen sich von ihm und Mitgliedern seiner Berufsgruppe mit der normalen Steigerungsformel für Fertigkeiten verbessern. Für außergewöhnliche Fertigkeiten muss der Lehrling seinen Lehrmeister aber sicherlich mit wahren Schätzen ködern. Andere Gaben, wie »Glaube«, kann sich ein Charakter nur aneignen, wenn er sein traditionelles Weltbild aufgibt und sich der fremden Religion eines Priesters unterwirft.

ÜBERSICHT DER BERUFSFERTIGKEITEN

Adrenalin	Kampfkunst	Spiele
Alchimie	Kraftakt	Tanzen
Bauchreden	Lernen	Täuschen
Betteln	Prophezeien	Telepathie
Bluttausch	Propaganda	Tierführung
Demutation	Runen	Tierstimme
Elementarkunst	Schätzen	Tüftelei
Gaukelei	Schießkunst	Vertuschen
Geschick	Seuchen	Wissen
Glaube	Schnellschießen	Wunder Erwirken
Glück	Sechster Sinn	Zähigkeit
Hektik	Sex	

Berufe und eine ausführliche Beschreibung der dazugehörigen Berufsfertigkeiten im Kapitel »Charakter, Berufung« ab S. 123.

„ES MAG SEIN, DASS WIR DURCH
DAS WISSEN ANDERER
GELEHRTER WERDEN.
W E I S S E R WERDEN WIR NUR
DURCH UNS SELBST.“
(- Montaigne)

NATURTALENTE

Kein intelligentes Wesen erlebt im Endland seinen 10. Geburtstag, wenn die Natur ihm nicht eine gewisse Anzahl besonderer Begabungen in die Wiege gelegt hätte. Wir sprechen von den *Naturtalenten* eines Charakters.

In der Regel gelten die drei bei Spielbeginn höchsten Fertigkeiten einer Person als ihre Naturtalente – solange es jedoch dem Eigenschaftsprofil nicht widerspricht, können auch andere Fertigkeiten zu Naturtalenten bestimmt werden. ◀



ANMERKUNG In der Fertigkeit Sprache gilt die erleichterte Steigerung von Naturtalenten für alle Dialekte, die der Charakter beherrscht.

Erleichterte Steigerung von Naturtalenten (Fertigkeiten)

▪ **BENÖTIGTE PUNKTE = ZU ERREICHENDER FERTIGKEITSWERT x 4**

Im Gegensatz zu normalen Fertigkeiten können Naturtalente auch über einen Wert von 5 hinaus gesteigert werden. Der Spielleiter markiert die Obergrenze.



Ein Spieler kann auch auf die Naturtalente seines Charakters verzichten und stattdessen eine Tugend als bedeutendsten Wesenszug festlegen.

Erleichterte Steigerung von Naturtalenten (Tugend)

▪ **BENÖTIGTE PUNKTE = ZU ERREICHENDER TUGENDWERT x 9**

VERGABE VON ERFAHRUNGSPUNKTEN

Grundsätzlich ist der Spielleiter am Ende eines Abenteuers für die Vergabe von Erfahrungspunkten verantwortlich. Folgende Übersicht dient als Referenz: ▶

OBLIGATORISCH

(2) für jeden überlebenden Spieler

ROLLENSPIEL

- (0) Der Spieler hat kaum Interesse am Geschehen gezeigt oder war häufig abgelenkt.
- (2) Der Spieler hat seinen Charakter rollengerecht dargestellt.
- (4) Der Spieler war mit Enthusiasmus bei der Sache.

VORGEHEN

- (0) Der Spieler konnte keine Ideen zur Lösung des Abenteuers beisteuern.
- (4) Der Spieler hat die Fähigkeiten seines Charakters klug eingesetzt und zur Lösung des Abenteuers beigetragen.
- (6) Der Spieler hat versucht, bedeutende Teile des Abenteuers im Alleingang zu lösen und war erfolgreich.

AKTION

- (2) Der Charakter hat einen gefährlichen Gegner überwunden.
- (2) Der Charakter hat einem Gruppenmitglied das Leben gerettet.

NEUES

- (2) Der Charakter hat etwas zum ersten mal erlebt (Elementarismus, Artefaktwaffen, fremde Rassen, das Meer, die Wüste, Schnee...).

SCHÄDEN

- (2) für erlittene, lebensbedrohliche Schäden
- (2) für Verwuchs / Mutation

REISEN

(1+) für Reisen

ERGÄNZENDES

- (+2 je Abenteuer) Schreiben einer Spielchronik, von Abenteuer zu Abenteuer
- (+1 je Abenteuer) Zeichnung und Entwicklung einer Landkarte, von Abenteuer zu Abenteuer
- (+5 EP einmalig) Entwicklung einer umfassenden Biographie des eigenen Spielercharakters
- (variabel) Entwicklung eigener Handouts

ANMERKUNG _Keine Tugend ist auf natürlichem Wege über 5 zu steigern, es sei denn, Mutation oder Charaktererschaffung erlauben einen höheren Wert.



ANMERKUNG _Um die Spieler nicht zu frustrieren, sollte der Spielleiter mit der Vergabe von Erfahrungspunkten zwar kritisch, nicht jedoch geizig vorgehen. Ein durchschnittliches Abenteuer bringt jedem Charakter etwa 10 EP.

WIDERNATUR

_Übersteigt eine Tugend den Wert von 5, sprechen wir von *Widernatur*. Nicht selten wenden sich die Mächte, die Abenteurer hier beschworen haben gegen sie.

DIE 6 DER GEWALT

_Der Charakter verfügt über unmenschlich hohe Kraft. In unkonzentrierten Situationen, bei drohender Gefahr oder tiefem Schmerz, kann es zu unkontrollierten Ausbrüchen des physischen Potenzials kommen (ein Glas wird in der Hand zerdrückt, einem ertappten Taschendieb wird versehentlich der Arm gebrochen...). Der Charakter gewinnt in diesen Momenten etwa ein Zehntel an Körpermasse.

- *Regel: Im Nahkampf verursachen Angriffe des Charakters stets eine Schadensklasse mehr als normal.*

DIE 6 DER REAKTION

_Der Charakter scheint in permanenter Unruhe und spricht oft undeutlich schnell. Gelegentlich kommt es zu unerklärlichen, schmerzhaften Krämpfen, in denen sich der Betroffene minutenlang wie unter dem Einfluss schweren Giftes am Boden windet. Im Alltag scheint die intuitive, nicht selten tierhafte Reaktion der gesunden Überlegung vorzuziehen.

- *Regel: Bei der Ermittlung der Initiative erhält der Charakter stets einen zusätzlichen zehneitigen Würfel.*

DIE 6 DER KÜNSTE

_Der Charakter erweist sich als wahres Multitalent. All seine Fachrichtungen werden zu Spezialgebieten und er konstruiert, zeichnet, musiziert als wären seine letzten Tage angebrochen. Dabei vergisst er jedoch die anderen Dinge des Lebens, mitunter selbst, den Gefährten in die nächste Stadt zu folgen.

- *Regel: Alle Fertigkeiten, die vornehmlich mit der Tugend Künste kombiniert werden, erhalten den Status von Naturtalenten.*

DIE 6 DER WEISHEIT

_Genie und Wahnsinn liegen dicht beieinander... Charaktere mit derart hoher Intelligenz leiden an einem kranken Geist. Je nach Situation glänzen sie durch überragenden Scharfsinn oder absurde Ideen.

- *Regel: Den Charakter befällt eine (nach Entscheidung des Spielleiters) mittelschwere Geisteskrankheit.*

DIE 6 DER GUNST

„Das unnatürlich hohe Charisma kann Feinde zu Freunden machen. Wilde Tiere aber scheint der Charakter zu provozieren.“

- *Regel: Sofern nicht durch die Fertigkeit »Tierführung« oder eine persönliche Bindung gezähmt, verhalten sich Tiere dem Charakter gegenüber unberechenbar, aggressiv.*

„ICH MAG KEINE
HELDEN.
SIE MACHEN MIR
ZU VIEL LÄRM
IN DIESER
WELT.“
(- Voltaire)

OPTIONAL: VERWANDTE FERTIGKEITEN

„Zwischen *verwandten Fertigkeiten* kann der Erzähler im Einzelfall Boni gewähren. Ob eine Verwandtschaft vorliegt (so zum Beispiel zwischen »Schwerter, Säbel« und »Zweihänder« oder »LKW« und »PKW«) entscheidet er.“

Beispiel: Draft, geübter Fahrer eines Jeeps, erhält den Auftrag, einen Tanklaster in eine benachbarte Siedlung zu überführen.

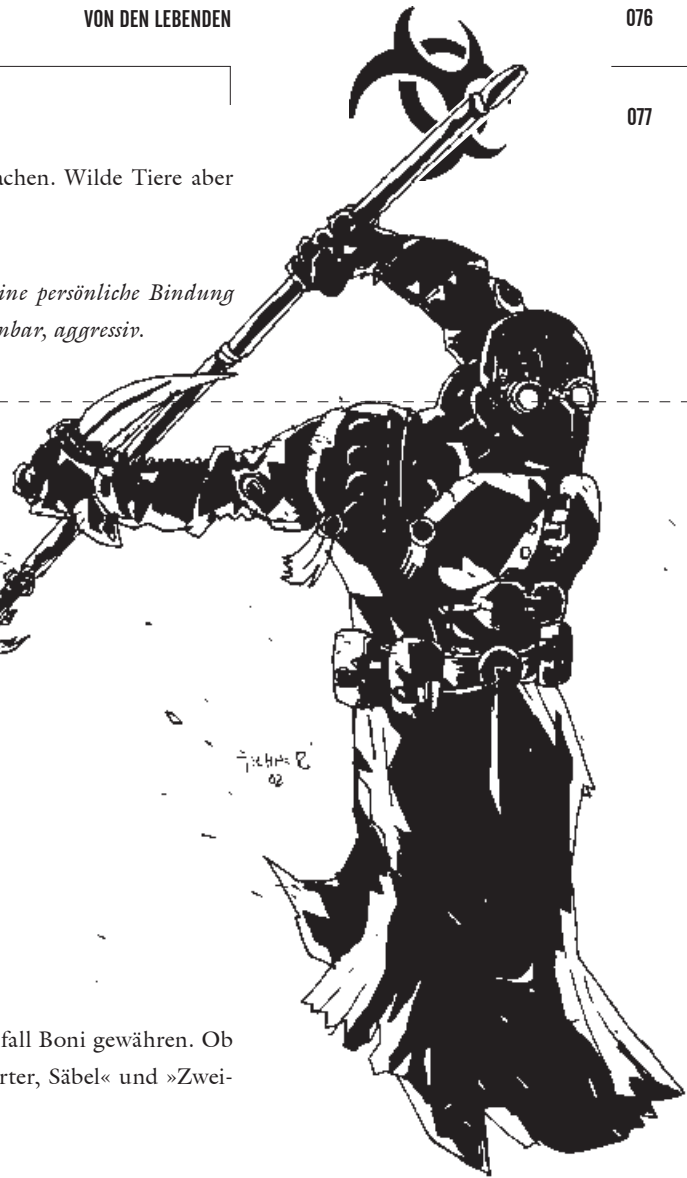
Seine spezialisierte Fertigkeit »Fahrzeuge: PKW« liegt bei 5. Lastwagen ist Draft noch nie gefahren. Seine Fertigkeit beträgt 0.

Aufgrund der Verwandtschaft beider Bereiche will der Spielleiter dennoch einen Bonus gewähren. Er beträgt ein Drittel des verwandten Fertigkeitswertes (es wird mathematisch gerundet). Draft fährt den LKW demnach mit einer Fertigkeit von 2!

FERTIGKEITSWERT	1	2	3	4	5
VERWANDTER FERTIGKEITSWERT	-	1	1	1	2

Die Steigerung verwandter Fertigkeiten erfolgt nach den üblichen Regeln, beginnend bei 0. Unterscheiden sich Verwandtschaftsbonus und Fertigkeit, gilt stets der höhere Wert.

Beispiel: Nach Ablauf des Abenteurers steigert Drafts Spieler die Fertigkeit »Fahrzeuge: LKW« von 0 auf 1. Sollte Draft im Anschluss wiederum in die Lage kommen, einen Lastwagen zu fahren, gilt vorerst dennoch der höhere Verwandtschaftsbonus 2. Fertigkeitswert und Bonus addieren sich nicht!







K A P I T E L 3

„DIE ERDE GAB DAS ERZ,
DIE LUFT GAB DAS GESCHREI,
DAS FEUER GAB DIE WUT
UND DAS WASSER
R O T E S B L U T “

VOM
K A M P F

ACTIO & REACTIO

Der Kampf gestaltet sich als eine schnelle Abfolge von Fähigkeitsproben im Rahmen sogenannter *Kampfunden*. Innerhalb einer Kampfunde, die etwa 1 bis 2 Sekunden Echtzeit simuliert, hat jeder beteiligte Charakter die Chance zur Ausführung bestimmter Aktionen. Wir nennen solche Aktionen *Manöver* und unterscheiden sie in *offensiv* und *defensiv*.

Die Anzahl der durchführbaren Manöver richtet sich nach Geschwindigkeit und Intuition eines Charakters sowie dem Zufall (siehe hierzu »Initiative«, S.80).

Offensive Manöver (OM) beinhalten stets eine *Aktion*. Hierunter fallen die Ausführung eines Schlages, der Spruch einer Elementarformel, ein Schuss, der rechtzeitige Sprung in eine Deckung oder Flucht.

Defensive Manöver (DM) sind Handlungen, die eine unmittelbare *Reaktion* auf ein anderes Manöver darstellen, beispielsweise die Abwehr eines Schwerthiebes oder das Ausweichen vor Wurfgeschossen.

Aktionen, die aus mehreren aufeinanderfolgenden Manövern bestehen (beispielsweise: Pfeil einlegen, Bogen spannen, Pfeil abschießen), können dabei auch die Dauer einer Kampfunde überschreiten. Es ist also möglich, eine Aktion in einer Kampfunde zu beginnen und sie in einer folgenden Kampfunde zu beenden.

Es obliegt dem Spielleiter zu entscheiden, ob die Ausführung einer Aktion misslingt, wenn der Handelnde zwischen den Einzelschritten des Manövers gestört wird.



ANMERKUNG _Dieses Kapitel beschäftigt sich ausschließlich mit dem ApocaSys-Kampfsystem.

Wenn Sie anstelle von Regeln zunächst mehr über Charaktere und Spielwelt erfahren möchten, überspringen Sie diesen Abschnitt und fahren fort mit Kapitel 4 »Charakter, Berufung« ab S. 143.

INITIATIVE

_Zu Beginn des Kampfes wird über die Handlungsgeschwindigkeit der Beteiligten entschieden. Dazu werfen alle einen zehnsseitigen Würfel und addieren zu dem Resultat ihre Tugenden *Reaktion* (modifiziert um den Wert *Behinderung*, s. S. 86) und *Gunst*. Im Normalfall resultiert ein Wert zwischen 3 und 22. Aus diesem Wert ermittelt sich die Anzahl der in der Kampfrunde durchführbaren Manöver.

INITIATIVE	ANZAHL MANÖVER
1-10	1 Manöver
11-20	2 Manöver
21-30	3 Manöver
ab 31	4 Manöver

Der Kämpfer mit der höchsten *Initiative* hat das Recht auf das erste Manöver, die anderen folgen in entsprechender Reihenfolge. Greift eine Person aus dem Hinterhalt an oder überrascht sie ihren Gegner auf andere Weise, erhält sie automatisch ein *freies Manöver*. Die Reihenfolge aller späteren Manöver wird dann mittels der Initiativ-Regel bestimmt.

COUNTDOWN

_Aus der ermittelten Initiative ergeben sich drei wichtige Informationen:

1. Die Gesamtlänge der Kampfrunde (richtet sich nach dem Kämpfer mit der höchsten Initiative).
2. Die Anzahl aller Manöver der Kampfrunde.
3. Die mögliche Reihenfolge offensiver Manöver.

Defensive Manöver geschehen immer unmittelbar auf ein gegnerisches, offensives Manöver. Sie sind *zeitunabhängig*.

Beispiel: An einem Kampf sind drei Personen beteiligt – der Krieger Karlen, Schatzsucher Retro und Tomar, der Lump. Zu Beginn der Auseinandersetzung würfeln sie ihre Initiativen. Die Resultate: Karlen = 21 (3 Manöver), Retro = 14 (2 Manöver), Tomar = 9 (1 Manöver). Jede Kampfrunde wird geteilt in einen Raum von 22 Zeiteinheiten, die der Spielleiter zu Beginn eines Kampfes auch tatsächlich herunterzuzählen beginnt.

- 21 1. Manöver Karlen
20
19
18
17
16
15
14 1. Manöver Retro
13
12
11 2. Manöver Karlen





10

9 1. Manöver Tomar

8

7

6

5

4 2. Manöver Retro

3

2

1 3. Manöver Karlen

DIVISON

Im Anschluss an die Ermittlung der Initiative folgt die *Divisionsphase*. Hierbei teilen die Spieler ihre verfügbaren Manöver in *offensive* und *defensive*. Die Entscheidungen sagen sie laut an, wobei stets der Langsamste beginnt und der Schnellste beendet.

Tomar verfügt über 1 Manöver: »1 defensives Manöver!«

Retro verfügt über 2 Manöver: »1 defensives und 1 offensives Manöver!«

Karlen verfügt über 3 Manöver: »3 offensive Manöver!«

Zu diesem Zeitpunkt machen die Spieler noch keine Aussage über den Inhalt ihrer geplanten Aktionen!

INTERPRETATION

Tomar ist der Langsamste unter den Beteiligten. Er verfügt über 1 Manöver. Zum Zeitpunkt der Ansage weiß er nicht, was seine Kontrahenten planen. Vorsichtshalber legt er daher fest: »1 defensives Manöver.« Im folgenden Kampf erhält Tomar aufgrund dieser Aussage die Chance, den ersten auf ihn gerichteten Schlag zu parieren. Nach der Ausführung dieses defensiven Manövers ist er allerdings handlungsunfähig – er kann auf weitere Aktionen seiner wesentlich schnelleren Gegner nicht reagieren. Sollte Tomar im folgenden Kampf kein einziges mal attackiert werden, war seine Vorsicht umsonst. Sein Manöver verfällt ungenutzt.

Retro verfügt über 2 Manöver. Zum Zeitpunkt der Ansage weiß er zwar, dass von Tomar keine Gefahr droht, Karlen aber bleibt gefährlich. Er gibt an: »1 defensives und 1 offensives Manöver.« So kann Retro den ersten auf ihn gerichteten Schlag parieren und ein beliebiges offensives Manöver ausführen.

Karlen schließlich ist der Schnellste. Sein Vorteil: Er registriert zunächst die Vorhaben seiner Kontrahenten und entscheidet danach: »3 offensive Manöver!« Würde er jedoch attackiert werden, hätte er keine Gelegenheit zur Parade.



DIVISION BEI FEUERWAFFEN In einem Feuergefecht entfällt üblicherweise die Ansage defensiver Manöver, da auf die schnellen Projektile nicht unmittelbar reagiert werden kann. Der vorsorgliche Sprung in eine Deckung hingegen zählt als offensives Manöver.



BEISPIEL KAMPFRUNDE

_Der Spielleiter beginnt den Countdown.

Zeitmarke 21

Karlen meldet sich zu Wort. Er entscheidet nun über sein erstes, offensives Manöver: Eine Attacke auf Retro! Dieser wird gezwungen zu parieren und setzt sein defensives Manöver. ◀

Der Spielleiter zählt weiter.

Zeitmarke 14

Retro attackiert Karlen einmal.

Karlen besitzt kein defensives Manöver – folglich kann er nicht parieren.

Der Spielleiter zählt weiter.

Zeitmarke 11

Karlen attackiert Retro einmal. Retro kann nicht parieren.

Der Spielleiter zählt weiter.

Zeitmarke 1

Karlen attackiert Retro einmal. Retro kann nicht parieren.

Die Kampfrunde ist beendet.

ERGÄNZUNGEN

WECHSEL DER KAMPFRUNDE

_Ist die alte Kampfrunde beendet, würfeln die Beteiligten ihre Initiativen neu aus.

IDENTISCHE INITIATIVE

_Würfeln zwei Spieler identische Initiativen, erhält der Charakter mit der höheren Reaktion den ersten Zug.



ANMERKUNG _Eine Attacke beinhaltet unter Umständen eine Probe. Wenn sie scheitert, verschiebt sich das defensive Manöver des Verteidigers auf die nächste gegnerische Attacke in der Kampfrunde. Erst wenn es bis zum Ende der Kampfunde ungenutzt bleibt, verfällt es.

„WENN ES
BLUTET,
KÖNNEN WIR ES
TÖTEN.“
(- Predator)



ATTACKE

Der Kämpfer mit dem ersten offensiven Manöver beginnt den Kampf. Um eine Attacke zu schlagen, nennt er die anvisierte Person und eine gewünschte *Körperzone*. Verschiedene Körperbereiche sind unterschiedlich schwer zu treffen. Sie sind mit unterschiedlichen Mindestwürfen belegt.

Beispiel: Brudus hat sich für einen Schlag auf das linke Bein seiner Gegnerin entschieden (Schwierigkeit 9). Er führt ein Schwert. Seine Fähigkeit Schwerter beträgt $4+2=6$.

Eine Probe mit dem Mindestwurf 3 wird erforderlich. Brudus wirft eine 4. Die Probe ist mit +1 gelungen!

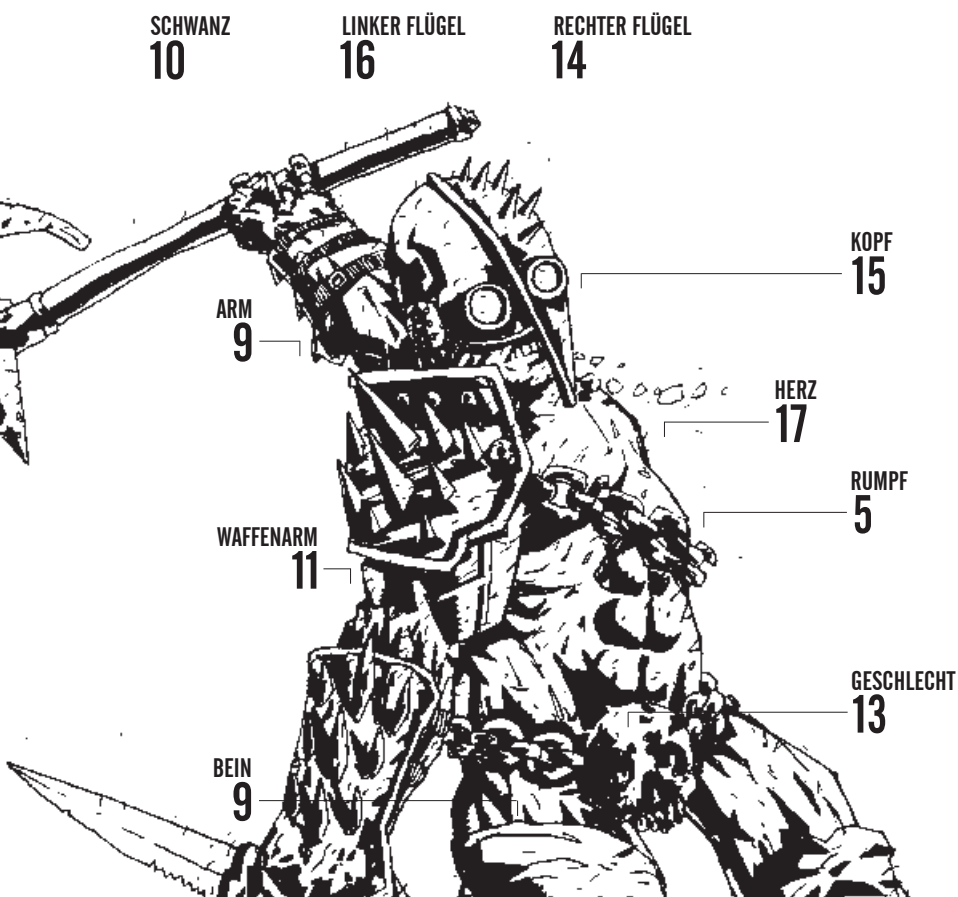
Sollte ein Kämpfer über eine Fähigkeit verfügen, die eine Probe unnötig macht, ist dennoch ein W10 zur Ermittlung des expliziten Erfolges zu rollen.

KÖRPERZONEN

Wir unterscheiden bis zu 11 Körperzonen. *Kopf, Herz, Rumpf* (beinhaltet Brust, Bauch und Rücken), *Arme* und *Beine* sind obligatorisch. *Individuell* steht für ein spezielles Körperteil wie den Schwanz der Aquides oder die Flügel der Ikarim.

Das *Geschlecht* ist eine Schwachstelle aller Rassen – lediglich Ikarim besitzen kein exponiertes Organ dieser Art.

Hat der Angreifer sich für eine der Körperzonen entschieden, kann die Schwierigkeit seiner Aktion bestimmt und die Attacke ausgeführt werden. ▶



ANMERKUNG Die Mindestwürfe dieser Übersicht gelten für Angriffe eines Rechtshänders, von vorne, unter Kampfbedingungen (der Gegner befindet sich in ständiger Bewegung).

Der Spielleiter kann die Schwierigkeit je nach Situation deutlich erhöhen oder bis auf 0 senken (einem bewusstlosen Feind soll ein Messer in den Bauch gestoßen werden). Schläge von hinten senken die Schwierigkeit für Angriffe im allgemeinen auf 5 oder weniger.

Bei Angriffen von vorne ist zu unterscheiden, ob sich die *Flügel* in ausgebreitetem Zustand befinden oder nicht. In letztem Fall ist eine Attacke so gut wie unmöglich.

PARADE

Während der Verteidiger eine misslungene Attacke nicht abzuwehren braucht, folgt auf einen erfolgreichen Angriff zumeist die *Parade*.

Schwierigkeit der Parade:

- **FÄHIGKEIT DES ANGREIFERS + HÖHE SEINES ATTACKE-ERFOLGES**

Beispiel: Tsara will den ersten, nahenden Schlag Brudus' abwehren. Es handelt sich um ein übliches, defensives Manöver.

Die Schwierigkeit der Parade entspricht der Fähigkeit des Angreifers + der Höhe seines Erfolges (= 6 + 1). Als

*Verteidigerin muss Tsara keine Modifikatoren aufgrund bestimm-
zonen hinnehmen. Tsaras Fähigkeit Dolche beträgt 8. Damit liegt
die Aktion im Bereich ihrer Fähigkeiten. Die Parade gelingt ohne*

Probe!

HANDHABUNG

Die Handhabung (H) einer Waffe definiert, wie gut mit ihr (unabhängig von der Fähigkeit ihres Trägers) pariert werden kann. Ein langes Schwert bietet größeren Schutz als ein kurzer Dolch.

Ziehen Sie den Wert der Handhabung von der Schwierigkeit der Parade ab.

Beispiel: Die Schwierigkeit der Parade entspricht der Fähigkeit des Angreifers + der Höhe seines Erfolges (6 + 1 = 7). Tsara ist mit einem Dolch bewaffnet. Die Handhabung ihres Dolches beträgt 1. Dieser Wert senkt die Schwierigkeit von 7 auf 6.

PARADE MIT SCHILD

Ein Charakter mit Schild erleichtert sich die Parade, erschwert sich aber zugleich die Attacke. Je nachdem um wieviele Punkte der Schild die Paradeschwierigkeit senkt (beispielsweise -2), erhöht er die Schwierigkeit eines eventuellen Angriffs (+2).

Verfügt der Charakter über die spezialisierte Nahkampffertigkeit *Schilde*, wird der Attacke-Malus um ihren Wert verringert. (Negative Werte sind nicht möglich.)





AUSWEICHEN

_Es ist immer möglich, dem Schlag eines Gegners auszuweichen, anstatt ihn mit der Waffe zu parieren. Als Mindestwurf für dieses defensive Manöver gilt die Fähigkeit des Angreifers (+ Höhe eines evtl. Erfolges). Der Verteidiger vergleicht diesen Wert mit seiner Tugend *Reaktion*, modifiziert durch die *Behinderung* (s. S. 86). Die Fertigkeit *Athletik* kann beim Ausweichen angerechnet werden.

SCHADENSKLASSEN

_Wird der Verteidiger getroffen, weil seine Parade misslang, muss er Verletzungen in Kauf nehmen. Die Schadenshöhe variiert nach Art der verwendeten Waffe (und der *Gewalt* des Angreifers) innerhalb 7 Klassen von *oberflächlich* bis *extrem tödlich*.

SCHADENSKLASSE	TYPISCHE VERLETZUNGEN	TREFFERPUNKTE	
Oberflächlich (OF)	blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer, Beule	1/2	OF
Gering (GR)	tiefer Kratzer, Prellung, ausgeschlagener Zahn, größere Schürfwunde	1	GR
Schmerzhaft (SH)	Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust	2	SH
Ernsthaft (EH)	Fleischwunde, zertrennte Sehne, Knochenbruch, offene Hauptschlagader	4	EH
Gefährlich (GF)	beschädigtes Organ (Genitalien, Gedärm...), abgeschlagenes, nicht lebenswichtiges Gliedmaß (Hand, Fuß, Ohr, Nase...)	8	GF
Tödlich (TL)	Schäden an Herz, Gehirn, Rückenmark oder schwere Beschädigung lebenswichtiger Organe (Magen, Niere, Lunge...)	max	TL
Extrem Tödlich (XT)	Massive Beschädigung des gesamten Organismus (nur durch besonders schwere Waffen oder Explosionen)	max	XT <i>Schadensklasse XT kann als einzige nicht durch den Einsatz von Rüstung gemindert werden.</i>

ERMITTLUNG DES SCHADENS

Die Schadensermittlung folgt einer einfachen Reihenfolge:

- Was ist die *Schadensklasse* der attackierenden Waffe?
- Wird die Schadensklasse eventuell durch *Rüstung* des Verteidigers gesenkt?
- Welche *typischen Verletzungen* nennt die Tabelle?

Grundsätzlich hat dabei die szenische Beschreibung einer Verletzung Vorrang vor der trockenen Vergabe von Schadenspunkten.

Beispiel: Amin gelingt eine Attacke auf den Arm seines Gegners. Amins Säbel schlägt ernsthafte Wunden mit einer Trefferzahl von 4. Amins Gegner trägt am Arm keine Rüstung. Die Schadensklasse wird nicht modifiziert. Es resultiert eine ernsthafte Verletzung.

Die Tabelle nennt als Beispiele: »Fleischwunde, zertrennte Sehne, Knochenbruch, offene Hauptschlagader«. Der Spielleiter entscheidet spontan: Amins Gegner wurde soeben der Unterarm aufgerissen. Blut spritzt durch die Luft!

Zur Ermittlung von Verletzungen können Sie die Tabelle der folgenden Seiten zu Rate ziehen. Beachten Sie auch die *erweiterten Schadensregeln* weiter unten in diesem Kapitel.

RÜSTUNG

Rüstungen dienen dem Zweck, die durch Waffen verursachten Schäden zu reduzieren. Je nach *Rüstungswert (R)* des Verteidigers, wird der potenzielle Verletzungsgrad um eine vorgegebene Anzahl an Schadensklassen gesenkt. Die Treffer der verbleibenden Klasse gelten als *Schadenspunkte (SP)* und werden dem Charakter umgehend angerechnet.

Beispiel: Shen trägt am attackierten Waffenarm eine Rüstung in Höhe von 2, die die Trefferpunkte von Tradairs Waffe (einem Schwert ernsthafte Schadens) um 2 Klassen mindert. Es resultiert eine geringe Verletzung.



BEHINDERUNG

Je stärker eine Rüstung ihren Träger vor feindlichen Angriffen schützt, desto massiver behindert sie ihn auch bei seinen Aktionen. Diese *Behinderung (BE)* wird durch einen Wert ausgedrückt, der dem Charakter auf alle körperlichen Tugenden (d.h. *Gewalt, Reaktion* und *Künste*) als Malus auferlegt wird. ◀

Beispiel: Bordlin verfügt über eine Reaktion von 4. Er trägt eine Rüstung, die ihn um insgesamt 3 Punkte behindert. 4 minus 3 ergibt 1. Bordlins effektive Reaktion beträgt demnach 1.

Der effektive Wert ist es, der beim Vergleich zwischen Fähigkeit und Schwierigkeit einer Aktion zugrunde gelegt wird. Kommt es zur Probe, wird ebenfalls nur auf den effektiven Wert der Tugend gewürfelt.

ANMERKUNG Von der Behinderung ausgenommen sind bewegungsfreie Aktionen wie Lauschen oder Beobachten, wenn der Charakter keinen Helm trägt.



BERECHNUNG DER BEHINDERUNG

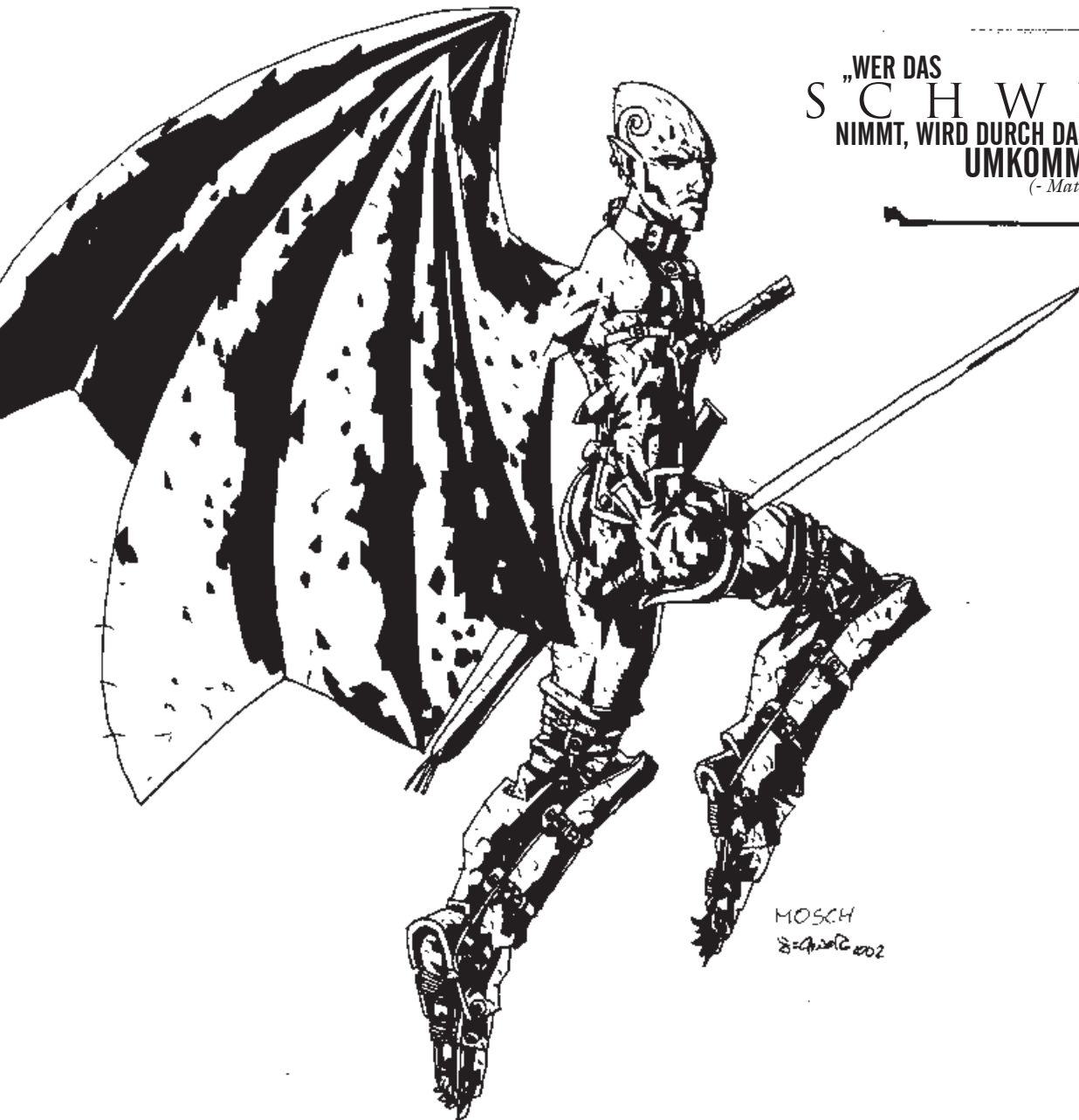
Addieren Sie die Rüstungen aller Körperzonen zu einem Wert X. Teilen Sie X durch die Anzahl der Körperzonen = Y. Herz, Geschlecht und Rumpf gelten bei der Ermittlung der Behinderung als eine Zone. Sind diese Zonen unterschiedlich stark gepanzert, gilt der höchste Rüstungsschutz als Berechnungsgrundlage. Es gelten die mathematischen Rundungsregeln. Sie erhalten den Behinderungsmodifikator!

Grundsätzlich darf die Behinderung den Wert von *Gewalt* oder *Reaktion* nicht erreichen.

Beispiel: Shens Rüstungsmodule sind Waffenarm (2), Arm (2), linkes Bein (1), rechtes Bein (1), Rumpf / Herz / Geschlecht (2), Kopf (2). Ergibt zusammen einen Wert von 10.

Als Humana besitzt er insgesamt 8 Körperzonen, wobei Herz, Geschlecht und Rumpf als gemeinsame Zone behandelt werden – bleiben also 6 Zonen. BE 10 dividiert durch 6 = 1,6. Gerundet beträgt Shens Behinderung 2! Dieser Wert senkt die Effektivität all seiner körperlichen Tugenden um 2 Punkte.

„WER DAS
SCHWERT
NIMMT, WIRD DURCH DAS SCHWERT
UMKOMMEN.“
(- Matthäus 26, 52)



EINS

ZWEI

DREI

VIER

FÜNF

SECHS

SIEBEN

TYPISCHE VERLETZUNGEN			
BEISPIELE, NAHKAMPF			
	OF	GR	SH
ARM / WAFFENARM	blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer	Prellung, tiefer Kratzer, größere Schürfwunde	einfache Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust
BEIN	blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer	Prellung, tiefer Kratzer, größere Schürfwunde	einfache Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust
RUMPF	blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer	Prellung, tiefer Kratzer, größere Schürfwunde	einfache Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust
KOPF	blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer, Beule	Prellung, tiefer Kratzer, größere Schürfwunde, ausgeschlagener Zahn, blaues Auge	einfache Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust, gebrochene Nase
GESCHLECHT	blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer	Prellung, tiefer Kratzer, größere Schürfwunde	einfache Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust
HERZ	s. Rumpf <i>(kein Herztreffer)</i>	s. Rumpf <i>(kein Herztreffer)</i>	Tod
FLÜGEL	blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer	Prellung, tiefer Kratzer, größere Schürfwunde	einfache Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust
SCHWANZ	blauer Fleck, kleiner Schnitt, oberflächlicher Kratzer	Prellung, tiefer Kratzer, größere Schürfwunde	einfache Stichwunde, Verbrennung, großflächiger Hautverlust



INVERTIERTE FELDER KENNZEICHNEN TÖDLICHE VERLETZUNGEN

EH	GF	TL
Fleischwunde, zertrennte Sehne, Knochenbruch, schwere Verbrennung	Amputation von Hand oder Arm	mit dem Arm werden große Stücke Fleisch aus Brust und Rücken heraus- gerissen
Fleischwunde, zertrennte Sehne, Knochenbruch, schwere Verbrennung	Amputation von Fuß oder Bein	mit dem Bein werden große Stücke Fleisch aus dem Unterleib herausgeris- sen
Fleischwunde, Rippenbruch, schwere Verbrennung	Organ beschädigt (Magen, Niere, Gedärm...)	Der Charakter wird in zwei Teile geschlagen
Wange zerfetzt, Ohr/ Nase/ Lippen abgetrennt, offene Halsschlagader, schwere Verbrennung	Verlust von Sinnesorganen, Gesichtsfleisch herausge- rissen	Der Kopf des Charakters wird vom Hals geschlagen
schwere Beschädigung, hoher Blutverlust	Amputation	zerfetzter Unterleib, Magen und Gedärme treten hervor
Tod	Tod	Tod
großflächiges Loch im Flügel	Amputation	herausgetrennte Flügel zerreißen den Rücken des Charakters
tiefe Fleischwunde	Amputation	herausgetrennter Schwanz zerreißt den Rumpf des Charakters

“VAE
VICTIS.”
(- Brennus)



ANMERKUNG _Diese Tabelle erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die in den einzelnen Feldern genannten Verletzungen können nach Entscheid des Spielleiters, einzeln oder summiert auftreten. Bestimmte Wunden setzen entsprechende Bedingungen (z.B. Feuer) voraus. Die Beschreibung von Verletzungen im Fernkampf erfolgt analog.

SCHADENSKLASSE XT _ist im Nahkampf nicht zu erreichen. Sie erscheint daher nicht in der Tabelle.

AMPUTATION

_Aktionen, die ein verlorenes Körperteil zwingend voraussetzen, sind ohne Hilfsmittel nicht mehr durchführbar. Aktionen, an denen ein fehlendes Körperteil unterstützend mitwirkt, sind vom Spielleiter individuell zu erschweren.

ARM/WAFFENARM

Die allgemeine Geschicklichkeit nimmt ab. Der Charakter muss lernen, seinen verbliebenen Arm bzw. seine Hand in gleicher Weise einzusetzen, wie das verlorene Gliedmaß. Beste-hende Fertigkeitswerte und Tugenden sind im Einvernehmen zwischen Spieler und Spielleiter zu senken.

BEIN

Der Charakter kann ohne Hilfsmittel nicht mehr laufen. Die allgemeine Geschwindigkeit muss deutlich gesenkt werden.

FLÜGEL

Ein Ikara, der seine Flügel verliert, büßt auch seine Flugfähigkeit ein, was im Luftkampf unter Umständen zu schweren, zusätzlichen Schäden durch Absturz führt. Die Fertigkeit *Fliegen* geht verloren, es kommt jedoch nicht zu weiteren, körperlichen Behinderungen.

SCHWANZ

Die Tugend Reaktion muss deutlich gesenkt werden. Die Fertigkeit *Prügelei: Schwanz* geht verloren.

GESCHLECHT

Keine permanenten regeltechnischen Modifikatoren auf die körperlichen Eigenschaften des Charakters.

KOPF, HERZ, RUMPF

Der Charakter stirbt je nach Grad der Verletzung in Sekunden bis Minuten.

DEFINITION _Trefferpunkte (TP) kennzeichnen den *potenziellen* Schaden einer Waffe – Schadenspunkte (SP) hingegen den *effektiven*.

Je nach Rüstung des Verteidigers liegt die Menge der Schadenspunkte unter der Menge der Trefferpunkte.

VERLETZUNGEN UND TOD

_Verletzungen werden als *Schadenspunkte (SP)* ◀ von der *Verfassung* eines Charakters subtrahiert. Die Verfassung eines gesunden Charakters entspricht dem Wert seiner *Physischen Resistenz (PHR)* in Punkten.

VERFASSUNG

✖ ◻
MAX +8 +6 +4 +2 +1

Die Anzahl freier Felder gleicht dem Wert der Physischen Resistenz, in diesem Beispiel 10. Die verbleibenden Punkte sind geschwärzt.

Schadenspunkte werden auf dem Charakterblatt im Verhältnis 1:1 markiert, bei 4 SP also 4 Felder ausgekreuzt. Sinkt dabei der Gesundheitszustand des Charakters auf 0, folgt Erschöpfung, Ohnmacht, schlimmstenfalls der Tod.

Über die Konsequenz entscheidet der Spielleiter im Einzelfall unter Berücksichtigung der vorherrschenden Verletzungen. ▶

VERFASSUNG



*Ohr und Wange
durch Messerstich
aufgerissen (2 SP)*

*Prellung am Brustkorb
durch Knüppelhieb (1 SP)*

Wie in diesem Beispiel ist es empfehlenswert, erlittene Verletzungen auf dem Charakterblatt oder einem Schmierzettel zu notieren. Es genügen Stichpunkte.

OBERFLÄCHLICHER SCHADEN

_Oberflächlicher Schaden wird als *halbes Kreuz* notiert.



Zwei oberflächliche Treffer addieren sich.



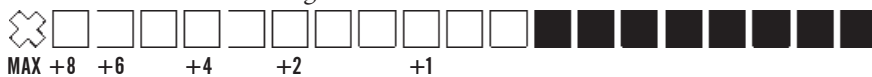
Kombinationen aus »halben« und »ganzen« Schadenspunkten werden *fortlaufend* notiert.



KRITISCHE VERLETZUNGEN

_Verletzungen, die eine bestimmte Summe an Schadenspunkten überschreiten, gelten als *kritisch* und werden dem Betroffenen auf den Mindestwurf all seiner Aktionen angerechnet. Je höher die *Physische Resistenz*, desto mehr verkraftet ein Charakter allerdings, bevor es zu Aufschlägen kommt.

Ein Charakter mit PHR 12 in gesundem Zustand



ANMERKUNG _16 schwere Fausthiebe verursachen ebenso viele Trefferpunkte wie die Verstümmelung eines Armes durch Axt oder Schwert. Während den Charakter im ersten Falle Schmerz oder Benommenheit außer Gefecht setzen, ist es im zweiten Falle Ohnmacht.

Kurzum: Die Verfassung fungiert als Zustandsmonitor, der die verbleibende Aktionsfähigkeit eines Charakters repräsentiert. *Sie entscheidet aber nicht über Leben und Tod!* Dies ist Aufgabe des Spielleiters.



...mit kritischer Verletzung in Höhe von 1



Aufschlag auf die Schwierigkeit aller körperlichen Aktionen von 1.

Aufschlag auf die Schwierigkeit aller geistigen Aktionen von 1, solange die Verletzung Schmerzen verursacht.

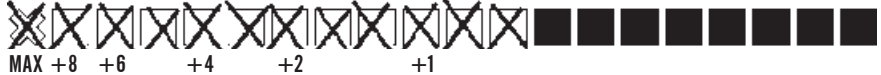
...mit kritischer Verletzung in Höhe von 4



Aufschlag auf die Schwierigkeit aller körperlichen Aktionen von 4.

Aufschlag auf die Schwierigkeit aller geistigen Aktionen von 4, solange die Verletzung Schmerzen verursacht.

...und bewusstlos!



Maxed! – der Betroffene ist bis auf Weiteres zu keiner Handlung mehr fähig.

ERWEITERTE SCHADENSREGELN

MINIMUM / MAXIMUM

- _Würfelt der Angreifer bei der Attacke eine 1 (Minimum), sinkt der Verletzungsgrad um eine Schadensklasse. Würfelt er hingegen eine 10 (Maximum) steigt der Verletzungsgrad um 1, ungeachtet der Höhe des expliziten Erfolges! (Schadensklasse XT kann auf diesem Wege nicht verursacht werden.)

KOPF, GESCHLECHT, HERZ

- _Automatisch um eine Schadensklasse erhöht, werden Treffer auf den *Kopf* und in das *Geschlecht*. Herztreffer führen fast immer zum Tod, setzen aber eine entsprechend lange und scharfe Waffe voraus. (Schadensklasse XT kann auf diesem Wege nicht verursacht werden.)

BRUTALITÄT

- _Erreicht die effektive Gewalt eines Kämpfers einen zuvor definierten Schwellenwert (beispielsweise 4, abhängig vom verwendeten Waffentyp), steigt der Schaden optional um eine Klasse. Diese Regel berührt nicht die Möglichkeit des Charakters, weiterhin normal oder schwächer zuzuschlagen. ◀ (Schadensklasse XT kann mittels Brutalität nicht erreicht werden.)

WEHRLOS

- _Ist der Verteidiger *wehrlos* (zum Beispiel durch Ohnmacht, Fesselung oder Schlaf) obliegt es dem Spielleiter, die Trefferpunkte einer attackierenden Waffe noch weiter zu erhöhen.

OPTIONAL _Wendet ein Kämpfer den Brutalitäts-Bonus an, so darf sein folgendes Manöver *nicht* defensiv sein!



REGENERATION

„Vollständige *Regeneration* kann je nach Verletzungsgrad wenige Tage bis hin zu ganzen Monaten in Anspruch nehmen. Einen Richtwert bildet die Physische Resistenz des betroffenen Charakters.

Der Spielleiter muss hierbei neben der Qualität von Nahrung, Schlaf, medizinischer Versorgung und der allgemeinen psychischen Verfassung auch berücksichtigen, ob permanente Abzüge (beispielsweise durch verlorene Körperteile) entstehen.

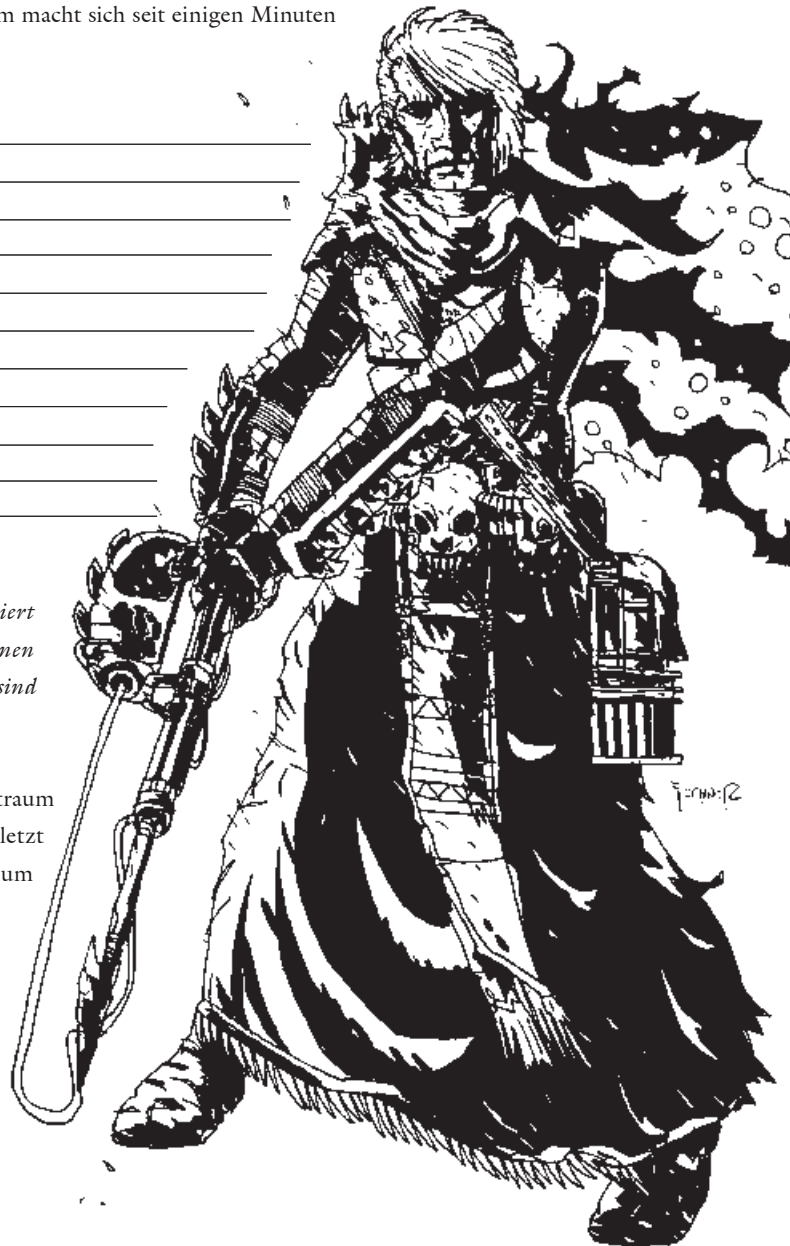
Zur einfacheren Handhabung wird auf Tabellen zur Ermittlung von Folgeschäden durch Verwundung (Blutverlust, Infektion, usw.) verzichtet. Grundsätzlich gilt: Charaktere, die alsbald nach erlittenen Treffern ihre Wunden behandeln oder behandeln lassen, erleiden keine zusätzlichen Schäden. Andere, die die Verfassung ihres Körpers über längere Zeit ignorieren, müssen mit angemessenen Konsequenzen rechnen (»Der Zustand deines Beines hat sich durch die Strapazen der vergangenen Stunden noch verschlechtert. Gewalt und Reaktion sinken dauerhaft um 1 Punkt. Außerdem macht sich seit einigen Minuten eine ungewohnte Taubheit bemerkbar...«).

PHR	REGENERATION VON 1 PUNKT JE...
24	1 Tag
22	1 Tag
20	1 Tag
18	2 Tage
16	2 Tage
14	2 Tage
12	3 Tage
10	3 Tage
8	3 Tage
6	5 Tage
4	7 Tage

Ein Charakter mit Physischer Resistenz von 12 regeneriert demnach auf natürlichem Wege etwa alle 3 Tage einen Punkt seiner Verfassung. Boni durch Wundbehandlung sind gleichmäßig über das jeweilige Intervall zu verteilen.

Ein erfahrener Spielleiter kann den Regenerationszeitraum halbieren, wenn der Charakter nur oberflächlich verletzt ist, den Zeitraum hingegen verdoppeln, wenn es sich um besonders schwerwiegende Verletzungen handelt.

„TU MIR EINEN GEFALEN UND
STIRB
SCHNELLER!“
(- *The Crow*)



WAFFENLOSER KAMPF

Es werden drei Arten waffenlosen Kampfes unterschieden: *Prügeln*, *Beißen* und Attacken mit dem *Schwanz*. Diese Kampftechniken werden spieltechnisch wie *Waffen* gehandhabt und besitzen dementsprechend auch eigene Handhabungswerte.

PRÜGELEI

Schadensklasse: Oberflächlich / 1/2 TP; Brutalität [3]; Handhabung [0]

BEISSEN

Schadensklasse: Ernsthaft / 4 TP; Brutalität [4] (*Aquides*); Handhabung [-5]

Schadensklasse: Schmerzhaft / 2 TP; Brutalität [4] (*andere Rassen*); H. [-5]

SCHWANZ

Schadensklasse Schmerzhaft / 2 TP; Brutalität [3]; Handhabung [1]

MEHR SCHADEN!

Bei Verwendung von Schlagringen, Panzerhandschuhen oder aktiver Rüstung

◀ erhöht sich die Schadensklasse im waffenlosen Kampf um 1.

AKTIVE RÜSTUNG Unter *aktiver Rüstung* verstehen wir Rüstungsteile, die mit Dornen oder scharfen Klingen bestückt sind. Der Charakter muss jedoch ausdrücklich ansagen, dass er mit dem Körperteil angreift, welches über aktive Rüstung verfügt.

Ab einem Fertigkeitswert *Prügelei* von 5 ist es dem Charakter zudem erlaubt, die Schadensklasse um 1 anzuheben. Er beherrscht damit einen professionellen Kampfstil wie Karate oder Kung Fu.

ENTWAFFNUNG

Zur *Entwaffnung* eines Kämpfers führt der Angreifer im Rahmen eines offensiven Manövers eine unblutige Attacke gegen dessen Waffe. Die Schwierigkeit der Aktion ist vom Spielleiter nach Größe und Gewicht einer Waffe zu improvisieren (beispielsweise 8 für die Attacke eines Schwertes). Art und Weise der Entwaff-

nung obliegen der Beschreibung des Spielers.

Charaktere, die nicht über die Fertigkeit *Entwaffnen* verfügen, können einen entsprechenden Versuch allein über ihre Tugend *Reaktion* anstellen. Die Aussicht auf Erfolg ist dabei allerdings entsprechend geringer.





FERNKAMPF

_Im Fernkampf sind fünf Faktoren zu beachten: Die Art der verwendeten *Waffe*, die *Entfernung* und die *Größe* des Ziels, dessen *Bewegungszustand* und die *Fertigkeit* des Schützen.

<i>Wurfwaffen</i> (Schleuder, Messer, Speer, Bumerang...)		<i>Schusswaffen und Feuerwaffen</i> (Armbrust, Bogen, Gewehr, Pistole...)	
■ SCHWIERIGKEIT = ENTFERNUNG IN m : 5		■ SCHWIERIGKEIT = ENTFERNUNG IN m : 10	
ENTFERNUNG	SCHWIERIGKEIT	ENTFERNUNG	SCHWIERIGKEIT
0m	0	0m	0
10m	2	10m	1
20m	4	20m	2
30m	6	30m	3
40m	8	100m	10
50m	10	200m	20
		300m	30
		400m	40 ▶

Zur Entfernung addieren sich die *Größe* des Zieles und sein *Bewegungszustand*.

ZIELGRÖSSE	<i>Entsprechende Körperzone</i>	SCHWIERIGKEIT
sehr klein	<i>Herz, Geschlecht</i>	12
klein	<i>Kopf</i>	9
mittel	<i>Arme, Beine</i>	6
groß	<i>Rumpf, Schwanz</i>	3
sehr groß	<i>Flügel (ausgebreitet)</i>	0
BEWEGUNGSZUSTAND		SCHWIERIGKEIT
still (stehend, liegend)		0
unruhig (gehend, schwebend)		3
hektisch (kämpfend, rennend)		6

Im Kampf gegen andere Charaktere nennt der Spielleiter dem Schützen die sichtbaren Körperzonen und den Bewegungszustand. Soll auf Tiere oder Gegenstände geschossen werden, entspricht die Schwierigkeit einer Körperzone von vergleichbarer Größe (so gelten ein Fuchs oder eine Taube als *klein*, ein Stadttor oder der Rumpf eines Elefanten als *sehr groß*).

Befindet sich der Schütze selbst in Bewegung, gilt der Bewegungsmodifikator auch für ihn!



ANMERKUNG _Bei Verwendung *einfacher Zielhilfen* (Kimme und Korn) sind die genannten Schwierigkeiten zu halbieren.

Moderne Zielhilfen (Laserpointer, Fernrohre) vierteln die Schwierigkeit.



HINWEIS _Außerhalb hektischer Kampfsituationen, kann der Spielleiter Fernkampfproben auch über die Tugend *Künste* anstelle von *Reaktion* anordnen!

MISSLUNGE FERNKAMPFATTACKE

_Bei misslungenen Attacken auf kleine Ziele steht es dem Spielleiter frei, den Schuss oder Wurf als Treffer auf ein benachbartes Ziel zu werten (beispielsweise *Rumpf* statt *Herz*). Die Höhe des Misserfolges muss allerdings berücksichtigt werden.

FERNWAFFEN AUSWEICHEN

_Einigen Fernwaffen, z.B. Wurfmessern, Speeren, Bumerangs oder Pfeilen, kann im Rahmen eines *defensiven Manövers* ausgewichen werden. Die Schwierigkeit der Aktion entspricht der Fähigkeit des Schützen + der Anzahl seiner Erfolge + Modifikator für entsprechende Entfernung.

Grundsätzlich ist zum Ausweichen vor Fernwaffen eine Konzentration auf den Schützen erforderlich. Projektilen aus Feuerwaffen kann aufgrund ihrer hohen Geschwindigkeit nicht ausgewichen werden.

ENTFERNUNG	SCHWIERIGKEIT
0m	10
10m	8
20m	6
30m	4
40m	2
50m	0

FERNWAFFEN VORBEREITEN

NAHKAMPF VORBEREITUNG _Das Ziehen einer Waffe aus dem Gürtel oder der Gürtelscheide entspricht der Dauer eines offensiven Manövers, das Fallenlassen (wichtig für eventuelle Waffenwechsel) dem eines halben. Große Waffen, die bei längeren Reisen vornehmlich auf dem Rücken transportiert werden, können bestenfalls innerhalb von 2 Manövern gezogen werden. Der Zug eines Schildes schließlich vom Rücken an den Arm nimmt gut 3 Manöver in Anspruch. Der Spielleiter entscheidet, ob sich die Dauer einer geplanten Aktion dadurch verlängert, dass ein Charakter währenddessen attackiert wird.

_Während Nahkämpfer ihr Schwert, ihr Beil oder den Morgenstern zumeist in greifbarer Nähe tragen (und diese Waffen auch nicht kampfbereit gemacht werden müssen), gestaltet sich der Umgang mit Fernwaffen deutlich aufwändiger.

Bogenschützen müssen die Sehne ihres Bogens auf längerer Reise aushaken. Das Einsetzen einer Sehne dauert etwa 30 Sekunden. Der Vorgang »Pfeil ziehen und einlegen – spannen, Zielen und Loslassen« entspricht einem Zeitaufwand von 2 Manövern.

Armbruster benötigen 2 Manöver für »Waffe spannen, Bolzen ziehen und einlegen – Zielen und Abdrücken«.

Messer-, Beil-, Dolch- und *Sternwerfer* benötigen zum »Ziehen, Zielen und Werfen« 1 Manöver, es sei denn, die Waffen sind ungünstig am Körper angebracht und nur schwer zu erreichen.

Speerwerfer reicht zum »Zielen und Werfen« 1 Manöver. Tragen sie die Waffe noch nicht in der Hand, muss für das Ziehen ein weiteres Manöver eingerechnet werden.

Schleuderer benötigen zum »Laden, Zielen und Schleudern« exakt 1 Manöver.



Nutzer eines *Bumerangs* benötigen, so sie ihre Waffe bereits in der Hand halten, zum Werfen (und Treffen) 1 Manöver. Misslingt die Fernkampfattacke, kehrt der Bumerang zum Zeitpunkt des nächsten Manövers des Werfers zurück. Um die Waffe zu fangen ist eine Probe auf *Reaktion+Bumerang* gegen die verdoppelte Höhe des Misserfolges nötig.

FEUERWAFFEN

_Feuerwaffen gliedern sich in eine Vielzahl unterschiedlicher Modelle, von selbstgebastelten Vorderladern über einfache Revolver, hin zu schweren Automatikgewehren. Ihre Einbindung ins Spiel erfolgt über individuelle Kampfwerte:

▪ WAFFENTYP (X / Y1, Y2, Y3...)

Waffentyp kennzeichnet die jeweilige Waffe (z.B. »Colt Commando«). *X* steht für die Größe des Magazins (bei einem Trommelrevolver beispielsweise 6 Schuss, bei einer Maschinenpistole dagegen 20-50 Schuss). Ist das Magazin geleert, muss die Waffe neu geladen werden.

Y kennzeichnet die waffenspezifischen Schussraten *je Manöver*. So verfügt die Signalpistole lediglich über einen einzigen *Y* Wert (1). Automatikpistolen hingegen erlauben wählbare Raten (1 Schuss, 5 Schuss, 10 Schuss...). Die jeweilige Einstellung ist vom Spieler anzusagen.

SALVEN

_Wird mehr als 1 Schuss pro Manöver abgefeuert, sprechen wir von *Salven*. Je nach Anzahl der Erfolge des Schützen, trifft eine bestimmte Menge an Projektilen das anvisierte Ziel. ▶

ERFOLGE	TREFFENDE PROJEKILE
0	1
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

usw.

LADHEMMUNG

_100 Jahre nach Nadir fordern Rost und Alterung ihren Tribut: Würfelt der Anwender einer Feuerwaffe im Rahmen seiner Attacke eine 1, so gilt der Schuss als misslungen und die Waffe vorübergehend außer Gefecht gesetzt. Optional entscheidet ein weiterer Wurf, ob die Waffe zerstört wird (1 auf W10) oder wieder funktionstüchtig gemacht werden kann (2-10 auf W10).

Feuerwaffen, die auf einer sehr einfachen Mechanik basieren (Revolver u.ä.), sind nach Entscheid des Spielleiters von dieser Regel ausgenommen.

BEISPIEL _Boris feuert eine Salve von 5 Schuss auf seinen Gegner. Die Schwierigkeit der Aktion beträgt 8, Boris Fähigkeit 6, ergibt einen Mindestwurf von 2. Boris würfelt eine 5. Er erzielt 3 Erfolge. 3 Projektile schlagen in Boris' Gegner ein. 2 weitere verzieht der Schütze in den Wüstensand.

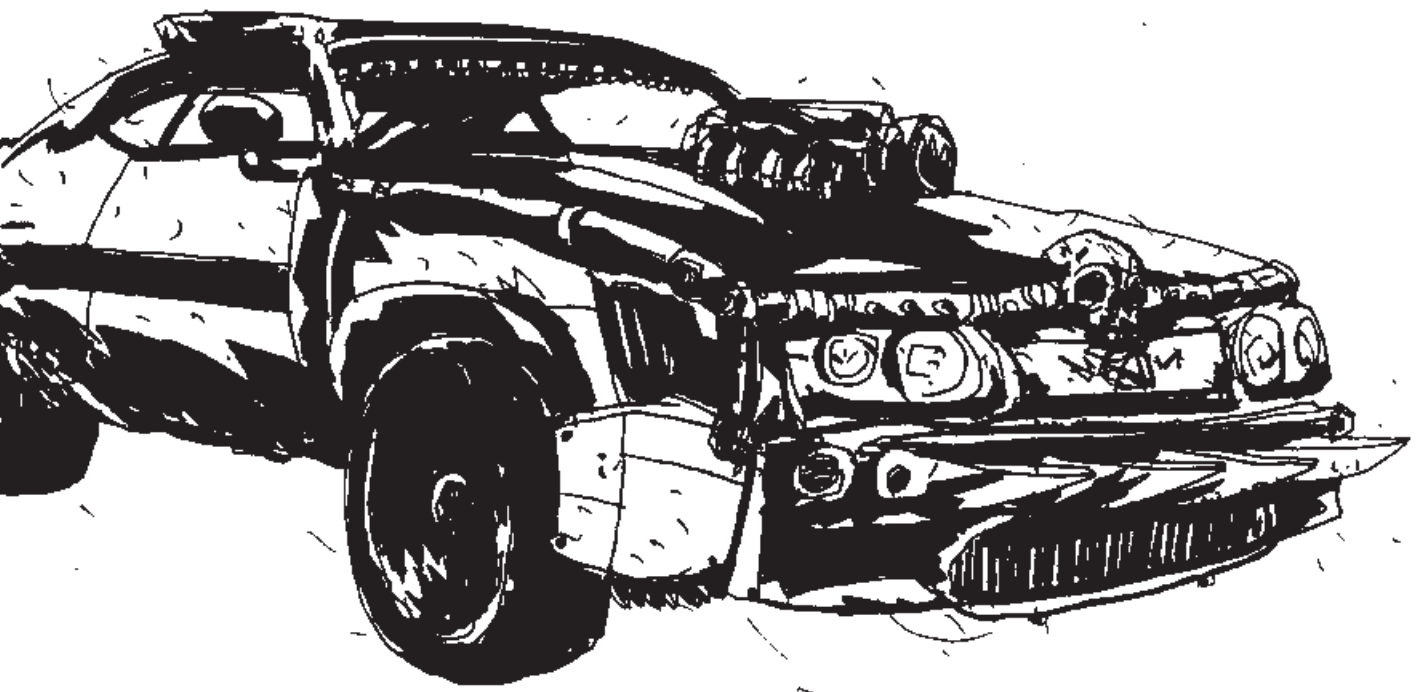
ERGÄNZENDE REGELN

MOTORISIERTER KAMPF

_Kämpfe mit Fahrzeugen, Booten oder Fluggeräten erfordern keine neuen Regeln. Grundsätzlich wird das Gefährt mit der spezialisierten Fertigkeit des Piloten (z.B. *Flugzeuge: Helikopter*) gelenkt. Das Rammen von Tieren, Personen oder wiederum anderen Fahrzeugen ist gegen einen entsprechend erhöhten Mindestwurf möglich. Für Schüsse aus Fahrzeugen gelten die bekannten Fernkampffregeln.

Schäden sind vom Spielleiter grundsätzlich zu improvisieren. Ein Pfeil, der einen Autoreifen trifft, sorgt für einen »Platten«, ein Schwerthieb in die Windschutzscheibe dagegen für zerbrochenes Glas...

Wer exaktere Regeln bevorzugt, kann für die sensiblen Bereiche eines Fahrzeugs individuelle *Resistenzen* bestimmen, von denen eintreffender Schaden nach und nach subtrahiert wird. Fällt die »Verfassung« des jeweiligen Bereichs dabei auf 0 oder darunter, gilt dieser als zerstört.





BERITTENER KAMPF

_Der Kämpfer besitzt auf dem Rücken eines Reittieres die aus dem normalen Initiative-Wurf ermittelte Anzahl an Manövern. Ab der Sitzhöhe eines Pferdes gilt ein Bonus von 2 auf die Schwierigkeit jeder Attacke, jedoch ein Malus der selben Höhe auf die Parade.

Bei Attacken auf den Berittenen steht es jedem Gegner frei, auf das Tier oder seinen Besitzer zu schlagen. Angriffe auf das Reittier können nur innerhalb eines defensiven Manövers und nur durch Ausweichen pariert werden. Misslingt die Probe, stürzt der Reiter, wobei eventuelle Konsequenzen aus dem Sturz zu berücksichtigen sind. Faustregel: Probe auf die Fähigkeit *Reaktion+Reiten* gegen die verdoppelte Summe aus Fähigkeit und Erfolgshöhe des Angreifers.

Auf dem Rücken bestimmter Tiere ist es möglich, einen Gegner niederzureiten. Entscheidend sind hierbei die Fähigkeiten *Reaktion+Reiten* des Angreifers und *Kampf* des Reittieres (siehe Kapitel »Verwuchs, Kreaturen«, S. 196).

„GRAUSAMKEIT
GEGEN TIERE
IST EINES DER KENNZEICHNENDSTEN
LASTER
EINES NIEDEREN UND UNEDLEN
VOLKES.“
(- von Humboldt)

ANGRIFFE AUS DER LUFT

_Einige Kreaturen, darunter die *Ikarim*, verfügen über die besondere Fähigkeit, Attacken aus der Luft gegen den Boden zu führen. Die Nahkampf-Mindestwürfe verändern sich nach Entscheid des Spielleiters. Grundsätzlich werden Kopf und Schultern eines Gegners leichter getroffen, Beine und Geschlecht dagegen schwerer, wenn nicht unmöglich.

FLUGMANÖVER

_An Flugmanövern unterscheiden wir Starten, Steigen, Sinken und Landen. Jede dieser Aktionen gilt als 1 offensives Manöver. Beim Start und bei jedem Anstieg gewinnt der Fliegende 1m an Höhe. Beim Sinken und Landen verliert er je 1 Höhenmeter. Im Gegensatz zum kontrollierten Sinken, kann der Betroffene sich auch in Richtung Boden fallen lassen. Die Geschwindigkeit dabei beträgt rund 5 Meter pro Manöver. Fällt der Charakter 2 Manöver in Folge, legt er 15 Meter, bei 3 Manövern sogar 45 Meter zurück.

LUFTTREFFER

_Wird ein fliegender Charakter getroffen, entscheidet eine vom Spielleiter initiierte Probe darüber, ob er in der Luft bleibt oder nicht.

Faustregel: *Gewalt+Fliegen* gegen die Anzahl der Trefferpunkte, oder, bei Schäden an den Flügeln, gegen die verdoppelte Anzahl der Trefferpunkte. Sollte die Probe scheitern, kommt es zum Sturz...

STURZ

_Ab dem vierten Meter, den ein Charakter auf einen der folgenden Untergründe hinabstürzt, erleidet er *je* zusätzlichen Meter diesen Schaden:

- Stein und Pflasterstraßen 8 TP
- Holz, Wege und harte Waldböden 4 TP
- Wiesen und weiche Waldböden 2 TP
- gepolsterte Untergründe 1 TP

Beispiel: Torax wird im Kampfgetümmel vom Dach eines Hauses gestoßen. Das Dach liegt auf einer Höhe von 6 Metern. Die Differenz zu 4 Metern (=2) wird mit den Trefferpunkten des jeweiligen Untergrunds multipliziert.

Torax stürzt auf harten Waldboden (4 TP). Der Spielleiter multipliziert 2 mit 4 und erhält als Ergebnis 8. Dies ist die Anzahl der Trefferpunkte, die Torax für den Sturz angerechnet werden.

Durch den Sturz sind in der Regel der Rumpf und beide Beine des Charakters betroffen, auf welche die Summe aller Trefferpunkte aufgeteilt wird.

FLAMMENWERFER

_Dem Anwender eines *Flammenwerfers* gelingt 1 Schuss pro Manöver auf eine Entfernung von bis zu 20 Metern. Hierbei wird brennendes Benzin verspritzt (zur Ermittlung von Brandschäden siehe S. 103). Ein großer Tank, der wie ein Rucksack getragen wird, reicht für 5 Feuerstöße.



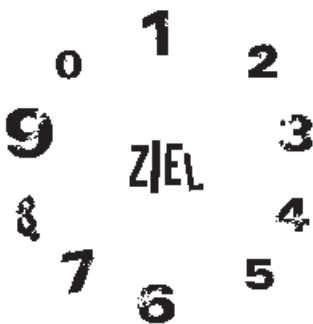
HANDGRANATEN

_Der Einsatz von *Handgranaten* definiert sich über den Wert der höchsten Wurfaffen-Fertigkeit. Ein Verständnis vom Mechanismus einer Granate (Stift ziehen, Abzählen...) ist dabei natürlich erforderlich.

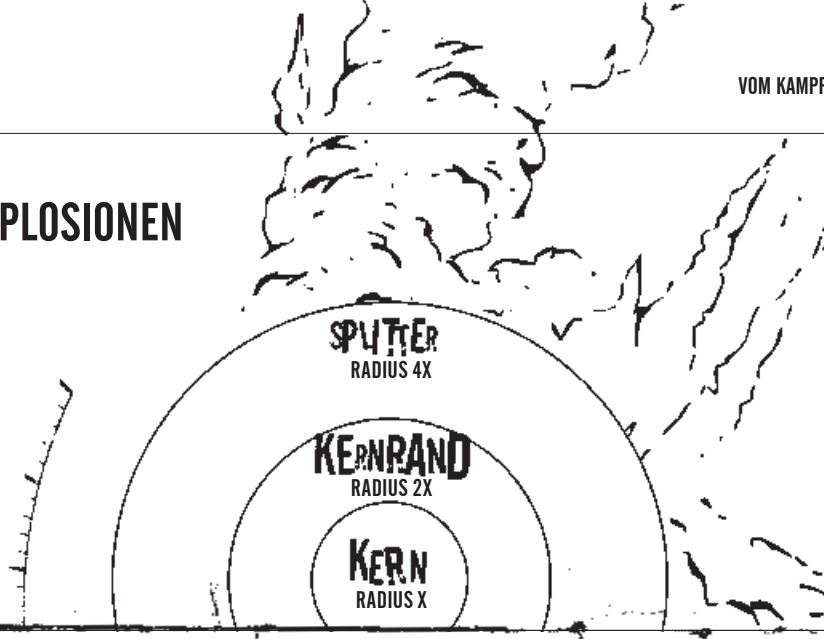
Kommt es zu einem Fehlwurf, entspricht die verdoppelte Höhe des Misserfolges der Entfernung (m) zum Ziel. Die zufällige Position der Granate kann per Würfelwurf ermittelt werden. ◀

GESCHÜTZE

_Die Anwendung von Geschützen über große Entfernungen ist eher eine Sache von *Weisheit*, als *Reaktion* oder *Gewalt*. Ein erfolgreicher Schuss setzt zumeist intensive Berechnung oder den Umgang mit Artefakttechnik (Computern) voraus.



EXPLOSIONEN



Die Gefährlichkeit einer Explosion richtet sich nach der Größe ihres Wirkungsbereiches. Es werden 3 Zonen unterschieden:

SPLITTER

Im *Splitterbereich* besteht die Gefahr, von umherfliegenden Trümmerteilchen getroffen zu werden (Schadensklasse EH).

KERNRAND

Im *Kernrandgebiet* der Explosion reicht die Wucht, um einzelne Gliedmaßen von Personen abzureißen (Schadensklasse GF).

KERN

Im *Kerngebiet* der Explosion gelten maximale Trefferpunkte (Schadensklasse XT). Objekte und Person werden, sofern nicht besonders geschützt, regelrecht zerrissen.

Im *Kernrand-* und im *Splitterbereich* ist die Vergabe von Trefferpunkten an die Entscheidung des Erzählers geknüpft. Zur zufälligen Ermittlung einer Körperzone dient ein Wurf mit 2 W10:

1. WURF (W10)	2. WURF (W10)	KÖRPERZONE
01	01	Herz
	02 - 07	Kopf
	07 - 10	Geschlecht
02 - 06	-	Rumpf
02 - 06	01 - 04	Rumpf
	05 - 10	Geöffnete Flügel
07 - 08	01 - 05	Arm
	06 - 10	Waffenarm
07 - 08	01 - 04	Arm
	05 - 08	Waffenarm
	09 - 10	Schwanz
09 - 10	01 - 05	Linkes Bein
	06 - 10	Rechtes Bein
09 - 10	01 - 04	Linkes Bein
	05 - 08	Rechtes Bein
	09 - 10	Schwanz

◀ IKARIM

◀ AQUIDES

◀ AQUIDES

BEISPIEL _Digger liefert sich ein Feuergefecht in der unübersichtlichen Ruine eines Lagerhauses. Plötzlich fliegt eine Handgranate – Digger geht in Deckung – die Granate explodiert.

Der Spielleiter ermittelt anhand des Radius der Granate (s.u. »Waffen«) die Reichweiten der drei Schadenszonen. Mit einer Entfernung von 30m zum Zentrum der Explosion liegt Digger im »Splitterbereich«. Der Spielleiter erweist sich als gnädig – aufgrund Diggers schneller Reaktion verzichtet er auf die Vergabe von Trefferpunkten. Digger kommt mit einem Schrecken davon...

LINKS- UND BEIDHÄNDIGER KAMPF

„In der Regel sind Charaktere im Endland *Rechtshänder* – und so führen sie auch ihre Waffe. Im *linkshändigen Kampf* wird der bestehende Fertigkeitswert gedrittelt (Schwerter u. Säbel=3 bedeutet Schwerter u. Säbel *linkshändig*=1; es wird mathematisch gerundet). Führt ein Charakter zwei Waffen im Kampf, kann er im Rahmen eines offensiven Manövers tatsächlich zwei Attacken, auch auf unterschiedliche (jedoch benachbarte) Ziele, schlagen. Der Verteidiger benötigt für die Parade jeden Angriffs ein eigenes, defensives Manöver.

Zweihandwaffen wechseln im linkshändigen Gebrauch nur die Führungshand. Es gilt der linkshändige Fertigkeitswert. Waffenloser Kampf ist von dieser Regel ausgenommen.

Beispiel: Fyarn plant eine beidhändige Attacke. Rechts führt er eine Axt mit einer Fertigkeit von 4, links ein Schwert. Sein rechtshändiger Fertigkeitswert für Schwerter (5) ergibt gedrittelt $1,6 = 2$. Im folgenden offensiven Manöver kann er beide Waffen unabhängig voneinander einsetzen. Für jeden Angriff ist eine eigene Probe erforderlich.





KÄMPFE BEI DUNKELHEIT UND IN ENGEN RÄUMEN

_Der Spielleiter sollte sich nicht scheuen, Kämpfe unter spärlicher Beleuchtung oder in schmalen Gängen mit großen, allgemeinen Modifikatoren zu belegen.

KÄMPFE IM WASSER

_Kämpfe im Wasser werden nach den üblichen Regeln ausgespielt. Jedoch ist die Schwierigkeit aller Aktionen um 5 erhöht und um die Fähigkeit *Schwimmen* erleichtert.

KAMPF GEGEN TIERE

_Tiere greifen, sofern nicht speziell dressiert und je nach Größe, *Rumpf* oder *Beine* eines Charakters an. Sie selbst verfügen in der Regel über 4 Körperzonen (Herz, Kopf, Rumpf und Gliedmaßen). Lesen Sie hierzu den entsprechenden Abschnitt im Kapitel »Verwuchs, Kreaturen«, S. 196.

FEUER

_Fängt ein Charakter *Feuer*, werden ihm je Kampfrunde 2 TP angerechnet. Bis zu 8 TP, wenn ein Brandverstärker (z.B. Benzin aus Flammenwerfern) verwendet wird oder mehrere Körperbereiche betroffen sind. Optional entscheidet ein Wurf mit dem W10 über eine Senkung oder Erhöhung auf die benachbarte Schadensklasse.

Beispiel: Im Getümmel des Schlachtfelds wird Karras von einem Brandpfeil getroffen. Seine schwere Lederrüstung bewahrt ihn vor einer Verletzung durch die Pfeilspitze. Doch binnen Sekunden fängt sein langes Haar Feuer...

Zu Beginn der folgenden Kampfrunde vergibt der Spielleiter 2 Trefferpunkte an Karras, der sogleich sein offensives Manöver nutzt, um sich den Pfeil aus der Rüstung zu ziehen.

Am Anfang der nächsten Kampfrunde brennt Karras Haar noch immer. Der Spielleiter vergibt 2 weitere Trefferpunkte. Karras wirft sich zu Boden und erstickt die Flammen. Das Feuer ist aus...

Die Frage, ob ein Charakter oder Teile seiner Ausrüstung brennbar sind, ist vom Spielleiter im Einzelfall zu entscheiden.

MASSENSCHLACHT

_Das Endland-Kampfsystem eignet sich aufgrund seiner Detailfülle nicht für die Simulation von Massenkämpfen. In der Praxis hat es sich als beste Lösung erwiesen, die Handlung auf die nähere Umgebung der Spielercharaktere zu beschränken, dagegen die eigentliche Schlacht im Hintergrund geschehen zu lassen.



KÄMPFE MIT VIELEN BETEILIGTEN _Der Kampf einer fünfköpfigen Spielergruppe gegen ein ganzes Dutzend übler Banditen kann für den Spielleiter – unter Berücksichtigung aller Regeln – schnell in heilloses Chaos ausarten. Zwei Möglichkeiten, auch in hektischen Situationen nicht den Überblick zu verlieren:

IDENTISCHE INITIATIVE

_Alle Gegner erhalten eine *identische Initiative*. Dies hat den Vorteil, dass eine komplizierte Reihenfolge der Manöver im Kampf entfällt. Es muss nur einmal gewürfelt werden. Die Gegner lassen sich »in einem Schub« abhandeln.

EINZELNE SCHAUPLÄTZE

_Die Kämpfe werden in *einzelne Schauplätze* unterteilt, welche nicht parallel, sondern nacheinander durchgespielt werden. So berücksichtigt der Spielleiter also zunächst den Kampf von Spieler A gegen Feind 1 und Feind 2, danach den Kampf von Spieler B gegen Feind 3. Nachteil: Die gegenseitige Einflussnahme der Charaktere auf den Kampfverlauf entfällt.

W A F F E N

WAFFEN IM ENDLAND



Die Zahl kursierender Waffen ist enorm und übertrifft (jedenfalls was die kleineren Modelle angeht) die Bevölkerungszahl um ein Vielfaches. Von den chromblitzenden Pumpguns kaltblütiger Cerbora Tech, über mannshohe Zweihänder humanischer Renegaten bis hin zu den steinernen Messern der Aquida Trad – mehr als einfaches Werkzeug offenbart die Waffe Status und Weltanschauung, ja, häufig sogar Fähigkeiten ihres Trägers.

Reiche Tauscher kaufen sich Waffen aus Gold und Edelstein. Kinder bauen sich Schwerter aus Holz. Manch wehrhafte Frau rettete ihr Leben mit einem stumpfen Brotmesser.

Ein Abenteurer kommt nicht umhin, sein Leben eines Tages mit Gewalt zu verteidigen. Möge die Waffe, die er in seiner Jugend erwählt, ihn auf seinen Wegen beschützen...

HALTBARKEIT VON WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Ausrüstung, die im Verlauf eines Abenteuers intensiv beansprucht wird, muss von den Charakteren regelmäßig gewartet werden. Waffen und Rüstungen aus Metall sind anfällig für Rost, Bögen und Armbrüste erfordern nach kampfreichen Abenteuern neue Sehnen und Feuerwaffen verschlingen viel Tauschmaterial für Öl und verschlissene Kleinteile. Reichen die Künste der Abenteurer nicht für solche Unterfangen, ist das Handwerk eines Bastlers gefragt. Anderenfalls dürfte es in manch brenzlicher Situation unangenehme Überraschungen geben. Es obliegt dem Spielleiter, zu improvisieren.

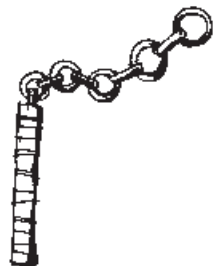




TABELLE NAHWAFFEN

WAFFENTYP	TREFFERPUNKTE	HANDHABUNG	TAUSCHWERT	BRUTALITÄT
Messer (Stahl)	2 (SH)	1	50	4
Assassin (Stahl)	4 (EH)	1	100	4
<i>Das Assasinen-Messer verursacht beim Herausziehen aus der Wunde vollen Waffenschaden (unabhängig von bestehender Rüstung). Das Herausziehen nimmt ein volles Manöver in Anspruch.</i>				
Butterfly (Stahl)	2 (SH)	1	70	4
Knochendolch	1 (GR)	1	50	3
Steindolch	2 (SH)	1	55	4
Zierdolch (Metall)	1 (GR)	1	90	4
Stahlschwert	4 (EH)	2	340	5
Knochenschwert	2 (SH)	2	230	5
Machete	2 (SH)	1	300	3
Stahlsäbel	4 (EH)	2	345	5
Zweihandschwert (Stahl)	8 (GF)	3	820	5
Zweihandsäbel (Stahl)	8 (GF)	3	840	5
Zweihandaxt (Stahl)	8 (GF)	3	215	5
Kettensäge (Benzinbetr.)	max (TL)	2	880	-
Stahlbeil	4 (EH)	1	105	4
Steinaxt	4 (EH)	1	80	4
Morgenstern	4 (EH)	1	345	4
Kettenstab (Holz)	1 (GR)	1	90	4
Kettenstab (Metall)	2 (SH)	1	280	4
Knüppel (Holz)	2 (SH)	2	3	4
Viehtreiber (elektrisch)	2 (SH)	2	400	5
<i>Benötigt Energiezellen; Der Viehtreiber verursacht bei jedem Treffer auf stromleitende Körperzonen zusätzlich einen halben Schadenspunkt (OF).</i>				
Brecheisen (Stahl)	2 (SH)	2	110	4
Holzstab	1 (GR)	4	8	4
Metallstab	2 (SH)	4	130	4
Kriegslanze	8 (GF)	2	860	4
Sense	4 (EH)	1	80	4
Mistgabel	2 (SH)	1	80	4
Peitsche	1 (GR)	0	18	-
Mehrschwänzige Peitsche	2 (SH)	0	24	-

FERTIGKEIT:
MESSER, DOLCHE

FERTIGKEIT:
SCHWERTER, SÄBEL

FERTIGKEIT:
ZWEIHÄNDER

FERTIGKEIT:
BEILE, ÄXTE

FERTIGKEIT:
KETTENWAFFEN

FERTIGKEIT:
KNÜPPEL

FERTIGKEIT:
SPEERE, STÄBE

FERTIGKEIT:
PEITSCHEN

Ein Anderthalbhänder besitzt unter dem Fertigkeitswert *Schwerter u. Säbel* die Eigenschaften eines einfachen Schwertes, unter dem Fertigkeitswert *Zweihänder* die Eigenschaften eines schlechten Zweihandschwertes. Sein Tauschwert beträgt 680.

Schlagringe zur Steigerung des Faustkampfschadens, gibt es zu einem Tauschwert von etwa 23.

EINS

ZWEI

DREI

VIER

FÜNF

SECHS

SIEBEN

TABELLE FERNWAFFEN

	WAFFENTYP	TREFFERPUNKTE	HANDHABUNG	TAUSCHWERT	BRUTALITÄT
FERTIGKEIT: BOEGEN	Kurzbogen	2 (SH)*	-	168	-
	Langbogen	2 (SH)*	-	360	-
	Kriegsbogen	4 (EH)*	-	720	-
FERTIGKEIT: ARMBRÜESTE	Leichte Armbrust	2 (SH)*	-	380	-
	Schwere Armbrust	4 (EH)*	-	850	-
	Miniaturarmbrust (Pistolenhybrid)	2 (SH)*	-	750	-
FERTIGKEIT: SCHLEUDER	Schleuder	1 (GR)*	-	2	-
FERTIGKEIT: WURFMESSER -DOLCHE, -BEILE	Wurfmesser	2 (SH)	-	96	5
	Wurfbeil	2 (SH)	-	120	5
FERTIGKEIT: WURFSPEER	Wurfspeer	4 (EH)	-	43	-
FERTIGKEIT: WURFSTERN	Wurfstern	2 (SH)	-	100	4
FERTIGKEIT: BUMERANG	Bumerang	1 (GR)	-	10	-

* Schaden richtet sich nach der für den Waffentyp üblichen Munition. Schlechte Munition kann den Schaden mindern, hochwertige hingegen kann ihn steigern!

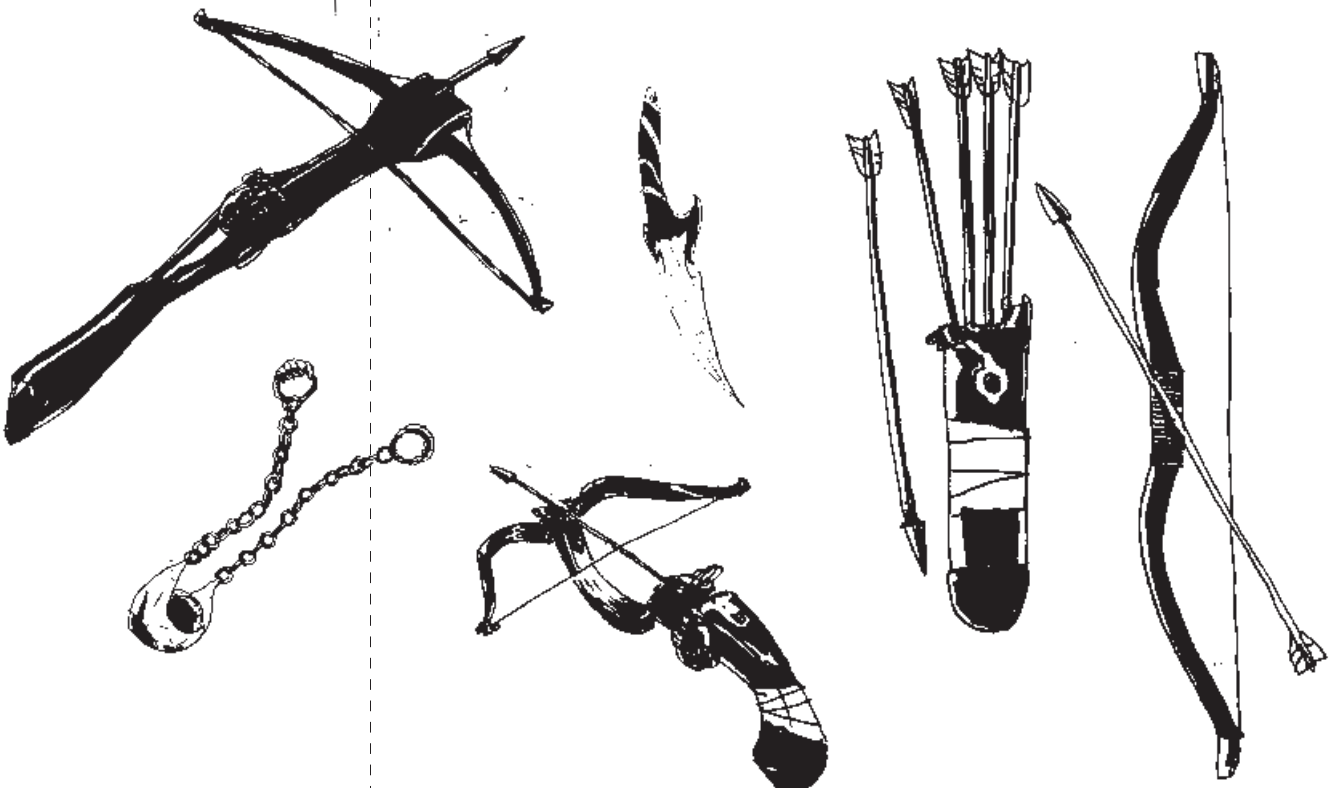




TABELLE FEUERWAFFEN

WAFFENTYP	FEUERRATE	MUNITION / KAL.	TREFFERPUNKTE	REICHWEITE	TAUSCHWERT / JE EINHEIT MUNITION
Signalpistole	1 / 1	Leuchtgeschoss	2 (SH)*	30 m	1400 / 45
Revolver	6 / 1	9 mm	4 (EH)	30 m	2100 / 40
Schwerer Revolver	6 / 1	10 mm	8 (GF)	30 m	2200 / 50
Automatikpistole	10 / 1,2	9 mm	4 (EH)	30 m	2600 / 40
MP	32 / 1,3,5	9 mm	4 (EH)	60 m	3450 / 40
Luftgewehr	50 / 1	divers	1 (GR)	30 m	1600 / 1
Pumpgun	6 / 1	12 mm	8 (GF)	30 m	3550 / 50
Gewehr	10 / 1,2	8 mm	4 (EH)	600 m	3100 / 40
Sturmgewehr	32 / 1,3,6	8 mm	4 (EH)	500 m	4800 / 40
...mit Unterlaufgranatwerfer	1 / 1	40 mm	(Radius 5m)	100 m	2500 / 300
Granatwerfer	1 / 1	40 mm	(Radius 5m)	350 m	2100 / 300
MG	100 / 1,5,10	11 mm	8 (GF)	800 m	5400 / 55
Harpune	1 / 1	Harpunenpfeil	2 (SH)	50 m	1500 / 40
...mit Rückholseil	1 / 1	Harpunenpfeil	2 (SH)	20 m	1500 / 40
Flammenwerfer	6 / 1	Kerosin	8 (GF)	25 m	6500 / 350
Panzerfaust	1 / 1	Rakete	(Radius 10m)	1000 m	1200 / 400
Handgranate	-	-	(Radius 5m)	-	250
Molotow-Cocktail	-	-	4 (EH)*	-	20
Handlaser	10 / 1,2	Energiezelle	8 (GF)	400 m	5500 / 300
Schwerer Laser	5 / 1	Energiezelle	max (TL)	1000 m	8000 / 300

FERTIGKEIT:
FEUERWAFFEN
KURZ

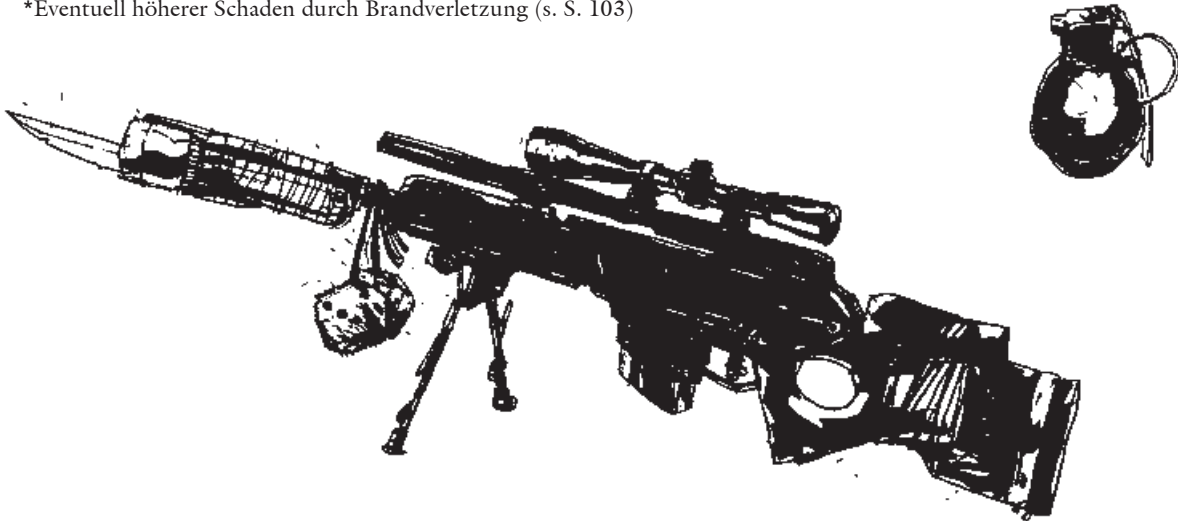
FERTIGKEIT:
FEUERWAFFEN
LANG

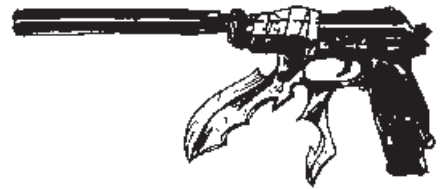
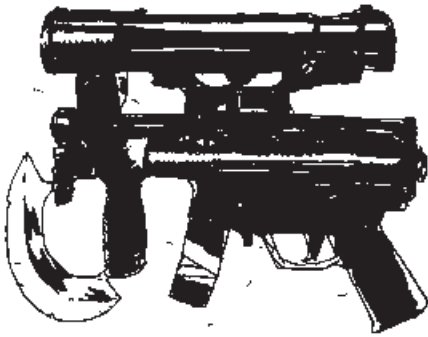
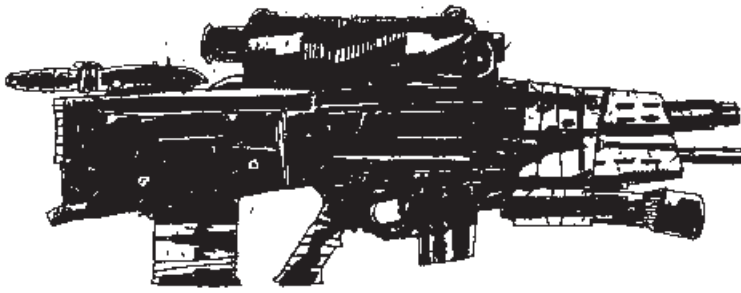
BESONDERE...

FERTIGKEIT:
ENERGIE-
WAFFEN

Alle genannten Kaliber sind gerundet (so entspricht 7,62 hier 8 mm). Munition gleichen Kalibers ist zwischen unterschiedlichen Waffen austauschbar. Die Anzahl an Trefferpunkten gilt je Projektil und richtet sich grundsätzlich nach Art der verwendeten Munition (normal, panzerbrechend, explosiv u.ä.).

*Eventuell höherer Schaden durch Brandverletzung (s. S. 103)





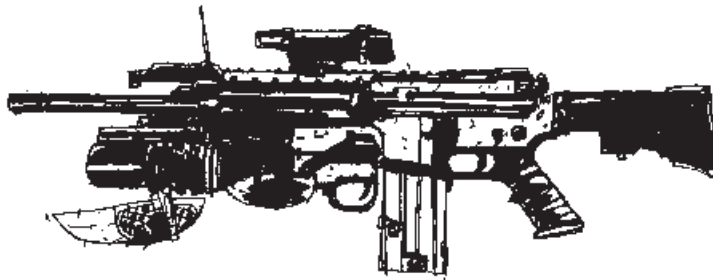


TABELLE SCHILDE

SCHILDTYP	PARADE BONUS	ATTACKE MALUS	TAUSCHWERT
Rundschild, Leder	+2	-1	40
Langschild, Leder	+4	-3	65
Rundschild, Holz	+2	-1	60
Langschild, Holz	+3	-2	85
Rundschild, Metall	+1	-3	390
Langschild, Metall	+3	-5	600
Altes Straßenschild, rund	+2	-1	300

TABELLE RÜSTUNG

MODUL	RÜSTUNGSWERT	BEHINDERUNG	TAUSCHWERT
<i>Helm</i>			
Leichtes Leder	1/0	1	140
Holz / Knochen	2/0	2	30 / 210
Schweres Leder / Gummi	3/1	3	420 / 250
Metall	4/2	4	600
Kevlar	1/3	1	1200
Monolithium	5/5	1	20000

<i>Rumpf</i>			
Leichtes Leder	1/0	1	400
Holz / Knochen	2/0	2	130 / 600
Schweres Leder / Gummi	3/1	3	1200 / 680
Metall	4/2	4	1900
Kevlar	1/3	1	3900
Monolithium	5/5	1	64000

<i>Beinschiene und Schuhwerk</i>			
Leichtes Leder	1/0	1	165
Holz / Knochen	2/0	2	55 / 250
Schweres Leder / Gummi	3/1	3	500 / 320
Metall	4/2	4	660
Kevlar	1/3	1	500
Monolithium	5/5	1	8000

<i>Armschiene und Handschutz</i>			
Leichtes Leder	1/0	1	60
Holz / Knochen	2/0	2	20 / 90
Schweres Leder / Gummi	3/1	3	180 / 120
Metall	4/2	4	240
Kevlar	1/3	1	500
Monolithium	5/5	1	8000

X/Y _Senkung des Schadens um X Klassen gegenüber Nahkampfwaffen, Pfeilen und Bolzen / Senkung des Schadens um Y Klassen gegenüber Feuerwaffen.





MATERIAL

LEICHTES LEDER

_Leder lässt sich günstig produzieren und ohne großen technischen Aufwand bearbeiten. In leichter Qualität behindert es kaum mehr als normale Kleidung, weshalb es von breiten Schichten der Bevölkerung getragen wird.

HOLZ

_Holzrüstungen sind besonders an der Mittelachse des Kontinents verbreitet, da hier der Rohstoff in großen Mengen und großer Vielfalt zur Verfügung steht. Aufgrund seiner Anfälligkeit gegenüber feuchter Witterung verlangt Holz allerdings dauerhafte Pflege, soll es nicht faulen und morsch werden.

KNOCHEN

_An der Westküste, wo die Kunst der Knochenbearbeitung am weitesten perfektioniert ist, erkennt man an Größe und Detailreichtum eines Gebeinpanzers den Rang seines Trägers. Knochen verfügen über mäßige, physikalische Eigenschaften – ihre furchteinflößende Erscheinung jedoch ist von anderen Werkstoffen unerreicht.

SCHWERES LEDER

_Verstärkt man Lederteile durch Nieten oder Metallplatten, sprechen Rüstungsbauer von *schwerem Leder*. Es gehört zu den robustesten und unter den Kämpfern des Landes am weitesten verbreiteten Materialien. Selbst Angriffe von Feuerwaffen vermag es zu lindern.

GUMMI

_Rüstungen aus Kunststoff sind je nach Region recht selten, dafür äußerst hart im Nehmen und nahezu immun gegenüber dem Einfluss von Regen, Sonne und Sand. Im Vergleich zu anderen Rohstoffen schwankt die Verarbeitungsqualität stark, da *Gummi* keinem traditionellen Handwerk zugeordnet ist. Vielerorts werden Autoreifen von Laien zu provisorischen Rüstungen mit hohem Behinderungsfaktor zusammengefleckt.

METALL

_Selten, kostbar und von hoher Resistenz – die Metallverarbeitung gilt als Königsdisziplin unter den Rüstungsbauern und erfordert fundierte Kenntnisse der Schmiedekunst. Dem hohen Preis und der starken Gewichtsbelastung steht ein mächtiger Rüstungsschutz gegenüber.

KEVLAR

_Kevlar ist reines Menschenwerk und dient dem Schutz vor Feuerwaffen. Aufgrund seiner Empfindlichkeit gegenüber Klingen wird es in aller Regel unter leichtem Leder getragen. ►

MONOLITHIUM

_Monolithium, gewonnen aus dem sagenhaften Stahl der Monolithen, ist gesegnet mit ungeheuren Eigenschaften. Ein Krieger in Monolithium-Rüstung gilt als unverwundbar! Allerdings gehört *Monolithium* auch zu seltensten Materialien auf dem ganzen Kontinent.



KOMBINATIONEN _Unterschiedliche Rüstungsteile an der selben Körperzone sind nach Entscheid des Spielers kombinierbar. Rüstungswert und Behinderung addieren sich (Leder 1/0, 1 + Knochen 2/0, 2 = Kombiniert 3/0, 3).





K A P I T E L 4

WEH ABER EUCH,
 LAND UND MEER,
 DENN DER TEUFEL IST ZU EUCH HINABGEKOMMEN.
 SEINE WUT IST GROSS, WEIL ER WEISS,
 DASS IHR NUR NOCH
 EINE KÜRZE FRIST BLEIBT.“
 (Apokalypse, Johannes)

CHARAKTER, BERUFUNG

MENTALE EIGENSCHAFTEN

_Während Tugenden und Fertigkeiten die *Fähigkeiten* eines Charakters ausmachen, bilden mentale Eigenschaften seine individuelle *Persönlichkeit*. Wir teilen sie in zwei große, mitunter gegensätzlich wirkende Teile. Zum einen den *Typus*, den vordringlichen Charaktereigenschaften, zum anderen den *Trieben* dieses Charakters, seinen spezifischen Neigungen und Interessen. ►

Es steht dem Spielleiter frei, das folgende System komplett oder nur in Teilen anzuwenden. Mentale Eigenschaften betreffen in erster Linie die rollengerechte Darstellung eines Charakters, also das *Rollenspiel* im eigentlichen Sinne. Die regeltechnischen Auswirkungen sind gering.

TYPUS

_Der Spieler wählt zu Beginn der Laufbahn seines Charakters frei die Höhe der drei Werte *Temperament*, *Stimmung* und *Wille* von 1 bis 9. 0 und 10 sind dabei zunächst ausgeschlossen! Je extremer die Ausprägung in eine Richtung, desto größer der rollenspielerische Anspruch. Ein einmal bestimmter Wert ändert sich im Laufe eines Abenteuerlebens ohne schwerwiegenden Grund nicht.

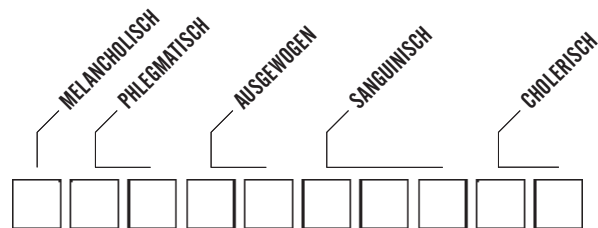


ANMERKUNG _Vertiefende Information über dieses Thema bietet das Werk Ludwig Klages', dt., *1872 - 1956.

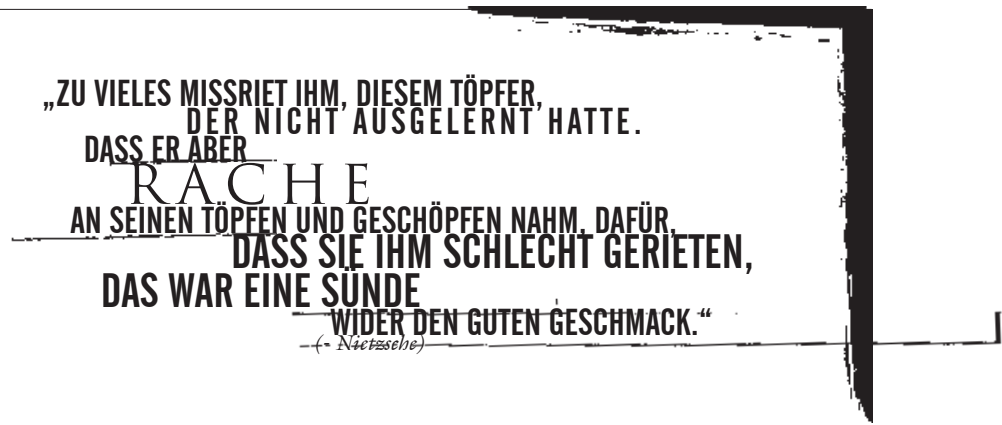
TEMPERAMENT (TEM)

TEMPO DER GEFÜHLSERREGBARKEIT

WERT	UMSCHREIBUNG
1	MELANCHOLISCH _Ein melancholischer Charakter ist nur schwer aus der Reserve zu locken. Gleichmut bestimmt seinen Weg durch die Welt, an der ihn nichts interessiert als die Erfüllung einer einzigen Aufgabe oder Bestimmung. Sollte der Charakter diesen letzten, tiefen Sinn verlieren, stürzt er in eine fatale Krise an deren Ende nichts steht außer Depression, Wahn oder Selbstmord.
2-3	PHLEGMATISCH _Ein phlegmatischer Charakter ist schwer für verschiedene Unternehmungen und Abenteuer zu begeistern. Spontaneität, Überschwenglichkeit und Leidenschaft sind ihm unangenehm; Hektik verabscheut er, Stress kennt er nicht – er macht sich keinen.
4-5	AUSGEWOGEN
6-8	SANGUINISCH _Ein sanguinischer Charakter ist lebhaft, aktiv und unternehmungslustig. Spontan reagiert er auf Herausforderungen und seine Stimmung schwankt schnell zwischen Freude und Ärger, zwischen Gelassenheit und Aufregung. Im Gegensatz zum Phlegmatiker sind Stress und Hektik Teil seines Wesens.
9	CHOLERISCH _Ein cholerischer Charakter ist permanent reizbar. Gefühlsäußerungen sind für ihn gleichbedeutend mit Gefühlsausbrüchen, die sowohl in die Richtung von Wut und Jähzorn als auch in die von Freundschaft und Liebe ausschlagen können. Die kleinsten, für andere oft nichtigen Anlässe, vermögen den Choleriker zutiefst zu ärgern oder zu erfreuen.



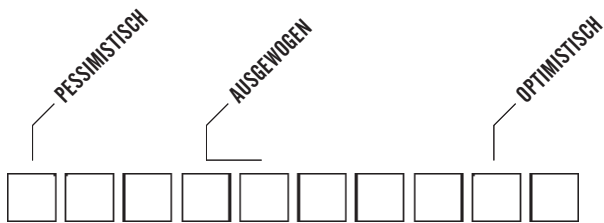
„ICH BIN
GEISTESKRANK
UND IHR SEID MEINE
GEISTESKRANKHEIT!“
(- 12 Monkeys)



STIMMUNG (STI)

VORHERRSCHENDE LEBENSGRUNDSTIMMUNG

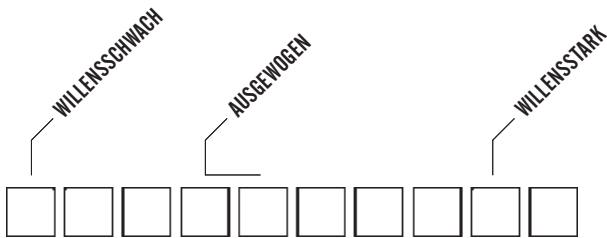
__In der *vorherrschenden Lebensgrundstimmung* unterscheiden wir zwischen Verdruss und Schwarzseherei auf der einen, Heiterkeit und Optimismus auf der anderen Seite.



WILLE (WIL)

WILLENSVORGÄNGE

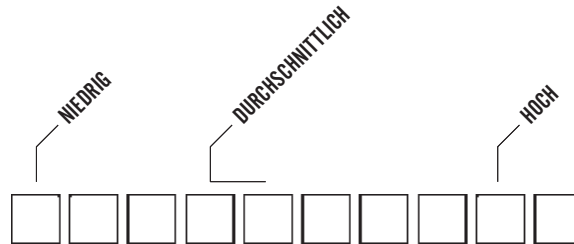
__*Wille* kennzeichnet Mut und Entschlossenheit beim Verfolgen bzw. Umsetzen der eigenen Ansichten. Wir unterscheiden zwischen 1 (praktisch kein eigener Wille) bis 9 (fast fanatisch). Die passive Willensstärke, das Festhalten an erzielten Ansichten, wird über die *Psychische Resistenz* des Charakters ausgedrückt. Personen mit niedriger Resistenz aber ausgeprägtem Willen sind schnell Feuer und Flamme, mal für die eine, dann für die andere Seite, abhängig von den rhetorischen Fähigkeiten bestimmter Parteien.



TRIEBE

Der Spieler würfelt für jeden der sieben Triebe seines Charakters den W10 oder verteilt insgesamt 35 Punkte frei auf alle Triebe, um deren Höhe zu bestimmen. Die Werte 0 und 10 sind dabei zunächst ausgeschlossen!

Es liegt am Spieler, die Triebhaftigkeit so auszuspielen, wie er sie gewählt hat. Triebwerte können im Laufe eines Abenteuerlebens durch Einsatz von Erfahrungspunkten gesenkt, nicht aber gesteigert werden.



NEUGIER (NEU)

Neugier ist im gesunden Maße kennzeichnend für alle Formen intelligenten Lebens. Übersteigerte Neugier verleitet jedoch dazu, Gefahren zu übersehen, wenn etwas Neues oder Aufregendes lockt. Charaktere mit phlegmatischem Temperament haben in der Regel einen geringen Neugier-Trieb.

EITELKEIT (EIT)

Charaktere mit hoher *Eitelkeit* sind oftmals egoistisch veranlagt und investieren viel Zeit und Gold in sich und ihr Erscheinungsbild. Ein niedriger Wert äußert sich unter anderem in mangelnder Körperpflege und dem fehlenden Willen, sich allgemeinen Manieren (zum Beispiel bei Tisch) zu unterwerfen. Den Charakter interessiert der Eindruck, den er bei anderen hinterlässt, kein Stück.

HABSUCHT (HAB)

Hohe *Habsucht* lässt den Charakter alle Vorsicht vergessen, wenn Schätze und Reichtümer winken. Freund und Feind verblassen vor der Farbe des Goldes. Ein niedriger Wert deutet hingegen auf Großzügigkeit in materiellen Dingen.

MACHTBEDÜRFNIS (MAC)

Personen mit hohem *Machtbedürfnis* streben (auch in der Abenteurergruppe) Führungspositionen an und werden sich nicht eher unterordnen, bis sie die Entscheidungsgewalt über bestimmte Vorgänge oder Personen erlangt haben. Ein Charakter mit sehr niedrigem Wert hingegen ist zufrieden, wenn er von jeglicher Verantwortung verschont bleibt.

RACHSUCHT (RAC)

Rachsucht, kann gefährlich für den betroffenen Charakter und seine Umgebung werden. Eine rachlustige Person wird selbst in kleinen Streitigkeiten nicht eher ruhen, bis sie Vergeltung geübt hat. Sie nimmt dabei keinerlei Rücksicht auf die Interessen der Gefährten oder anderer Personen. Ein Charakter mit niedrigem Wert hingegen kennt unter Umständen überhaupt keine Rachegefühle.



GESCHLECHTSDRANG (GES)

_Der *Geschlechtsdrang* kennzeichnet das Bedürfnis nach Sexualität. Ein hoher Wert veranlasst den Betroffenen zu ständigem obszönen Verhalten im Umgang mit Gefährten und Fremden. Ein Charakter mit niedrigem Wert hingegen hegt nur geringes sexuelles Interesse.

LIEBESBEDÜRFNIS (LIE)

_*Liebesbedürfnis* definiert die Menge an Zuwendung und Harmonie, die ein Charakter benötigt. Eine Person mit sehr niedrigem Wert verliebt sich selten. Eine Person mit sehr hohem Wert häufiger, unter Umständen sogar in mehrere Personen zugleich.

Werden bestehende Triebe über längere Zeit ignoriert oder unterdrückt, steigen Reizbarkeit und Frustration des Betroffenen. Möglicherweise sucht sich der Charakter allerdings einen Weg, seine Bedürfnisse über Hilfsmittel zu kompensieren. Der Phantasie sind hierbei keine Grenzen gesetzt...



PROBEN AUF MENTALE EIGENSCHAFTEN

_Der Spielleiter kann Proben auf mentale Eigenschaften veranlassen, wenn sich zwischen den Werten eines Charakters und seinem Verhalten eklatante Unterschiede entwickeln. Faustregel: Ein Charakter mit Neugier 9 wird in 9 von 10 denkbaren Situationen tatsächlich *neugierig*. ▶ In aller Regel bleibt das Ausspielen psychischer Merkmale aber Sache des betroffenen Spielers.

PROBE _Die Probe erfolgt mit einem W10. Übertrifft der Wurf den Triebwert, beherrscht sich der Charakter. Ist der Wurf kleiner oder gleich dem Wert, erliegt der Charakter seinem Trieb.

PANIK-PROBE

_Der betroffene Charakter würfelt mit seinem Wert *Wille* gegen eine vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeit. Je beängstigender die Situation, desto höher der Mindestwurf. Misslingt die Probe, ergreift der Charakter schreiend die Flucht, kauert sich angsterfüllt in eine dunkle Ecke oder greift blindlings an...

TRIEBE SENKEN

_Nicht nur unter den Ikarim gilt die Enthaltsamkeit als Zeichen eines höheren Bewusstseins. Sie steht für Weisheit, Stärke und den beachtlichen Versuch, der Göttlichkeit eine Stufe näher zu rücken. Auch Spielercharaktere haben die Möglichkeit, ihre Triebe mittels Erfahrungspunkten zu senken.

Senkung von Trieben

▪ **BENÖTIGTE PUNKTE = 50 - (DEM ZU ERREICHENDER TRIEBWERT x 5)**

Triebe mit Werten von 10 sind allerdings grundsätzlich unveränderbar.

„DAS LEBEN HIER
AN DER GRENZE DES TODES
HAT EINE EINFACH LINIE.
ES BESCHRÄNKT SICH AUF DAS NOTWENDIGSTE,
ALLES ANDERE LIEGT IN DUMPFEM SCHLAF.

DAS IST UNSERE PRIMITIVITÄT
UND UNSERE RETTUNG.

WÄREN WIR DIFFERENZIERTER,
WIR WÄREN LÄNGST
IRRSINNIG,
DESERTIERT
ODER GEFALLEN.“
(- Remarque)

4 . 1

PSYCHO

ABNORME PERSÖNLICHKEIT

Das Land kennt keine Gnade. So wie der Verwuchs einst die Menschen tötete, wie er noch immer Tiere und Pflanzen fernab der Monolithen schändlich entstellt, lastet ein weiteres Erbe schwer auf den Schultern der Humanes und ihrer Verwandten. Ein Erbe, dass kein Heiler zu begrenzen und kein Schreiber zu erklären vermag: die Geisteskrankheiten! Böse Zungen werden behaupten, in jedem Abenteurer stecke ein Funken von Verrücktheit, und sie mögen sogar Recht damit haben. Das endländische Maß übersteigt diesen Funken jedoch bei weitem. So liegt die Wahrscheinlichkeit, in frühen Lebensjahren einen seelischen Schaden zu erleiden, bei 4 von 10! Da Verrückte in der Regel aber eine kurze Lebenserwartung genießen, liegt die tatsächliche Krankheitsrate in der Erwachsenenpopulation bei 20%. Dieser Wert ist auch für alle Spielercharaktere maßgeblich. Die Ursachen für Geisteskrankheiten sind vielfältig und variieren von angeborenen Störungen bis hin zu toxischen Einflüssen oder organischen Fehlfunktionen.

ERKRANKUNGSGEFAHR

„Zum Zeitpunkt der Charaktererschaffung würfelt der Spieler einmal verdeckt den W10 und eröffnet das Ergebnis nur dem Spielleiter, nicht den Mitspielern. Liegt das Resultat bei den Extremen 1 oder 10 leidet der Charakter an einer Geisteskrankheit, die ihm bis auf eine dunkle Ahnung jedoch zunächst nicht einmal bewusst sein muss. Die Werte 2 bis 9 kennzeichnen gesunde Charaktere.



KRANKHEITSBILDER

_Bei geistigen Störungen unterscheiden wir 5 Typen: die Psychose / Neurose (1-3 auf dem W10), die Psychopathie (4-6), die Perversion (7-9) und die Retardation (10). Die individuellen Auswirkungen der hier vorgestellten Geisteskrankheiten schwanken zwischen harmlos und bedrohlich, weshalb nur risikofreudigen Spielern zu empfehlen ist, die Eigenheit ihres Charakters durch den W10 zu ermitteln. ► Für alle anderen sollte der Spielleiter eine angebrachte Wahl treffen.

PSYCHOSEN / NEUROSEN

W10	TYP
1	SCHIZOPHRENIE I _Der Charakter wirkt oft abwesend und gedankenverloren. Mit der Zeit entwickelt er unsinnige Pläne, die sowohl ihn als auch seine Gefährten in arge Bedrängnis bringen können.
2	SCHIZOPHRENIE II _Wie I, der Charakter entwickelt jedoch mit der Zeit andere, fiktive Identitäten («Ich bin der Prinz von Dirvin!«). Die Krankheit ist für Fremde zunächst kaum zu erkennen («...ich wurde als Königssohn geraubt und ausgesetzt. Nun suche ich meinen Weg heim. So wahr ich hier stehe. Mein Vater wird euch reich belohnen, wenn ihr mir helft...«).
3-5	PHOBIE _Der Charakter wird verfolgt von übertriebener, unbegründeter Angst vor bestimmten Gegenständen, Situationen oder Kreaturen. Der Spielleiter wählt die fragliche Phobie (Ratten, große Höhen, enge Räume, Feuer...).
6,7	PARANOIA _Der Charakter neigt zu Wahnideen und Halluzinationen, die für ihn reale Bedeutung haben. Der Spielleiter kann den Ausbruch einer Halluzination zu einem beliebigen Zeitpunkt von einer 50%-Probe (1-5 auf W10) abhängig machen. Wahnideen (Verfolgungswahn, Größenwahn, Vergiftungswahn) sollte der Spieler selbst bestimmen und entsprechend ausarbeiten.
8,9	HEBEPHRENIE _Umgangssprachlich soviel wie »läppisch-unberechenbares Verhalten«. So kann es vorkommen, dass der Charakter einen am Seil hängenden Gefährten plötzlich fallen lässt, er in dem dunklen Tunnel die letzte Fackel löscht und so fort. Der Spieler sollte bei der Übernahme einer hebephrenischen Rolle strikt der eigenen Intuition folgen und auch die absurdesten, gefährlichsten Gedankenblitze sofort in die Tat umsetzen.
10	MANISCH-DEPRESSIVE PSYCHOSE _Die manisch-depressive Psychose äußert sich in gravierenden Stimmungsschwankungen zwischen extremer Manie (d.h. grundlose Heiterkeit, übertriebene Selbsteinschätzung) auf der einen und bedrohlicher Depression (Hoffnungslosigkeit, Kummer) auf der anderen Seite. Die Dauer einer Phase beträgt je nach Entscheidung des Spielleiters Tage, Wochen bis hin zu Monaten.

IM SPIEL _Eine Geisteskrankheit auszuspielen ist eine Herausforderung, und wem dies adäquat gelingt, der darf sich mit Fug und Recht als guter Rollenspieler bezeichnen. Aus Erfahrung ist allerdings ausdrücklich davor zu warnen, die »Macken« der Spielercharaktere über längere Zeit ins Zentrum des Geschehens zu rücken. In der Praxis heißt dies für Spieler geisteskranker Charaktere, auf Penetranz beim Ausleben ihrer Sonderlichkeit zu verzichten und für Spielleiter, die psychischen Merkmale der Charaktere zwar als interessante Begleiter, nicht jedoch als Aufhänger von Abenteuern zu verwenden. Nichtspielercharaktere sind von dieser Empfehlung ausgenommen. Seltene Ausnahmen bestätigen wie immer die Regel...



ANMERKUNG _Als eine besondere Form der Psychose tritt die *Katatonie* (Bewegungsstarre bei vollem Bewusstsein) nur bei Nichtspielercharakteren auf. Sie ist daher besonders für den Spielleiter interessant.

PSYCHOPATHIEN

W10	TYP
1,2	HYPERTHYM _Hyperthyme neigen zu Streitsucht und Unstetigkeit. Das <i>Temperament</i> ist extrem cholerisch und wird auf den Wert 10 erhöht.
3	SELBSTUNSICHER _Selbstunsichere leiden an Zwangssymptomen wie Reinlichkeitsfimmel oder Kontrollsucht und benehmen sich übergewissenhaft bei der Ausübung selbst nebensächlicher Handlungen (Tischtuch ausbreiten, Rucksack packen...).
4,5	FANATISCH _Fanatiker behandeln persönliche oder weltanschauliche Gedankenkomplexe überwertig. Dabei kann es sich auch um unsinnige Themen handeln. Die Werte Wille und PSR werden für Aktionen, die mit dem Fanatismus in Verbindung stehen als 10 betrachtet; sonst gilt der ursprüngliche Wert.
6,7	GELTUNGSSÜCHTIG _Geltungssüchtige tun alles, um das Ansehen ihrer Person bei anderen vermeintlich zu steigern. Dabei verwenden sie oft Lügen und Übertreibungen, die sie mitunter selbst für wahr halten, um sich zu profilieren. Der Trieb Eitelkeit steigt auf 10.
8	WILLENLOS _Willenlose verhalten sich widerstandslos und leicht verführbar. Es scheint, als wäre der tief verwurzelte Selbsterhaltungstrieb das einzige, das sie vor hoch lebensgefährlichen Taten abhält. Der Wert Wille sinkt auf 0, ebenso die Psychische Resistenz.
9,10	GEMÜTLOS _Gemütlose sind in ihrem Wesen unglaublich finster, brutal und kalt. Zu positiven Gefühlen, im besonderen anderen Kreaturen gegenüber, sind sie nicht fähig. Der Trieb <i>Liebesbedürfnis</i> sinkt auf 0.

PERVERSIONEN

W10	TYP
1	SADISMUS _Den Charakter erregt es, andere zu schlagen, zu quälen oder zu erniedrigen.
2	MASOCHISMUS _Der Charakter verspürt sexuelle Erregung, wenn er geschlagen, gequält oder erniedrigt wird.
3	EXHIBITIONISMUS _Der Charakter wird von der Entblößung seiner Geschlechtsteile in der Öffentlichkeit sexuell erregt.
4	FETISCHISMUS _Das sexuelle Interesse des Charakters ist auf eine bestimmte Gruppe von Gegenständen gelenkt. Ohne den jeweiligen Fetisch sind ihm sexuelle Handlungen kaum möglich.



ANMERKUNG _Bei Ikarim äußern sich Perversionen und Abweichungen nur in schwacher Form. Sie sind – nach menschlichem Maßstab – asexuelle Wesen.



5 TRANSVESTITISMUS

_Den Charakter erregt es, das jeweils andere Geschlecht in Kleidung, Gestik und Mimik zu imitieren.

6 SODOMIE

_Die Sexualität des Charakters ist auf Tiere fehlgerichtet.

7 PÄDOPHILIE

_Die Sexualität des Charakters ist auf Kinder fehlgerichtet.

8 NEKROPHILIE

_Die Sexualität des Charakters ist auf Tote fehlgerichtet.

9,10 TRANSSEXUALITÄT

_Die Sexualität des Charakters ist auf eine andere Rasse ausgerichtet.

RETARDATION

_Die geistige (und mitunter körperliche) Entwicklung retardierter Charaktere ist im Vergleich zu Altersgenossen stark verlangsamt. Noch als Erwachsene zeigen sie extrem schüchternes oder aber kindlich-distanzloses Verhalten (so zum Beispiel das Schneiden von Grimmassen an der Tafel eines Fürsten...).

„DEIN WERK IST
WIE FLEISCH
FÜR DEN TOBENDEN HUND IN MIR.
DU FÜTTERST DEINEN
TOD...“



BERUFUNG

„Entscheidend für Fähigkeiten und Profil eines Charakters ist seine individuelle *Berufung*. Im Folgenden unterscheiden wir insgesamt 18 endzeitliche Berufungen, darunter Bastler, Dieb, Elementarist, Handlanger, Heiler, Hure, Jäger, Lump, Narr, Priester, Renegat, Schatzsucher, Schreiber, Schütze, Seher, Seucher, Tauscher und Tierführer. Die gewählten Begriffe dienen vornehmlich einer einheitlichen Terminierung im Regelwerk. Wie sich die Spielercharaktere letztlich bezeichnen (und welcher individuellen Aufgabe sie dabei nachgehen), bleibt ihnen selbst überlassen.

Die Berufung wird bestimmte Tugenden des gewählten Charakters um vorgegebene Werte erhöhen und ihn damit für einzelne Tätigkeitsfelder (beispielsweise Kampf, Künste oder Wissenschaft) prädestinieren.

Keinen Einfluss auf die Wahl der Berufung haben Rasse, Gesinnung oder mentale Eigenschaften, wenngleich es hierbei glückliche und eher unglückliche Kombinationen gibt.

Zur Bestimmung der Fertigkeiten erhält der Spieler im Anschluss eine Summe an Punkten zur freien Verteilung. Mehr dazu im letzten Abschnitt dieses Kapitels: Charaktererschaffung, S. 148.

STARTAUSRÜSTUNG

Qualität und Vielfalt der Ausrüstung, mit der neue Charaktere das Spiel beginnen, ist Verhandlungssache. Grundsätzlich sollte das Material genügen, um der gewählten Berufung nachgehen zu können. Ein junger Heiler schleppt durchaus ein kleines Laboratorium mit sich herum, ein Renegat seine Rüstung und eine schmale Waffensammlung, ein Lump nicht mehr als die Kleider an seinem Leib – und natürlich dieses alte menschengemachte Ding, was ihm vor kurzem in die Hände fiel...

Der Anteil an Artefakten wird von der Spielregion bestimmt. An der Ostküste sind Feuerwaffen für Kämpfer fast obligatorisch – An der Westküste ist es dagegen das Schwert aus Stein.





BASTLER

„SAMMELN, ARCHIVIEREN, ERFINDEN...“

_Schweiß floss ihm in winzigen Bächlein die Schläfen hinab, verfiel sich in der Drahtspange über seinem Gesicht und tropfte in Perlen auf die schmalen, vernarbten Hände, die das fremdartige Gerät zu seinen Füßen bearbeiteten.

»Ich verstehe das nicht...« murmelte er.

Seine Gefährten drohten die Geduld zu verlieren. »Beeil Dich! Wir haben nicht die ganze Nacht Zeit! Wie lange braucht man für so eine dreckige Büchse.«

Er ließ sich nicht beirren. »Wenn das blaue Kabel an diesem Kondensator hängt – direkt neben der silbernen Platte – dann müsste doch... das erinnert mich an damals als...«

Er hielt inne und riss die Augen auf.

»Was damals?« zischten sie den Bastler an.

»Verfluchte Scheiße... hört auf, Euch zu bewegen – ich glaube jetzt habe ich sie scharf gemacht...«

Bonus:



KÜNSTE

BERUFSFERTIGKEITEN

TÜFTELEI (LIMITIERT)

_Die Fertigkeit *Tüftelei* wird dem Bastler als Bonus auf jede Aktion gewährt, die mit Artefaktkunde, Mechanik, Elektronik oder Ähnlichem in Zusammenhang steht.

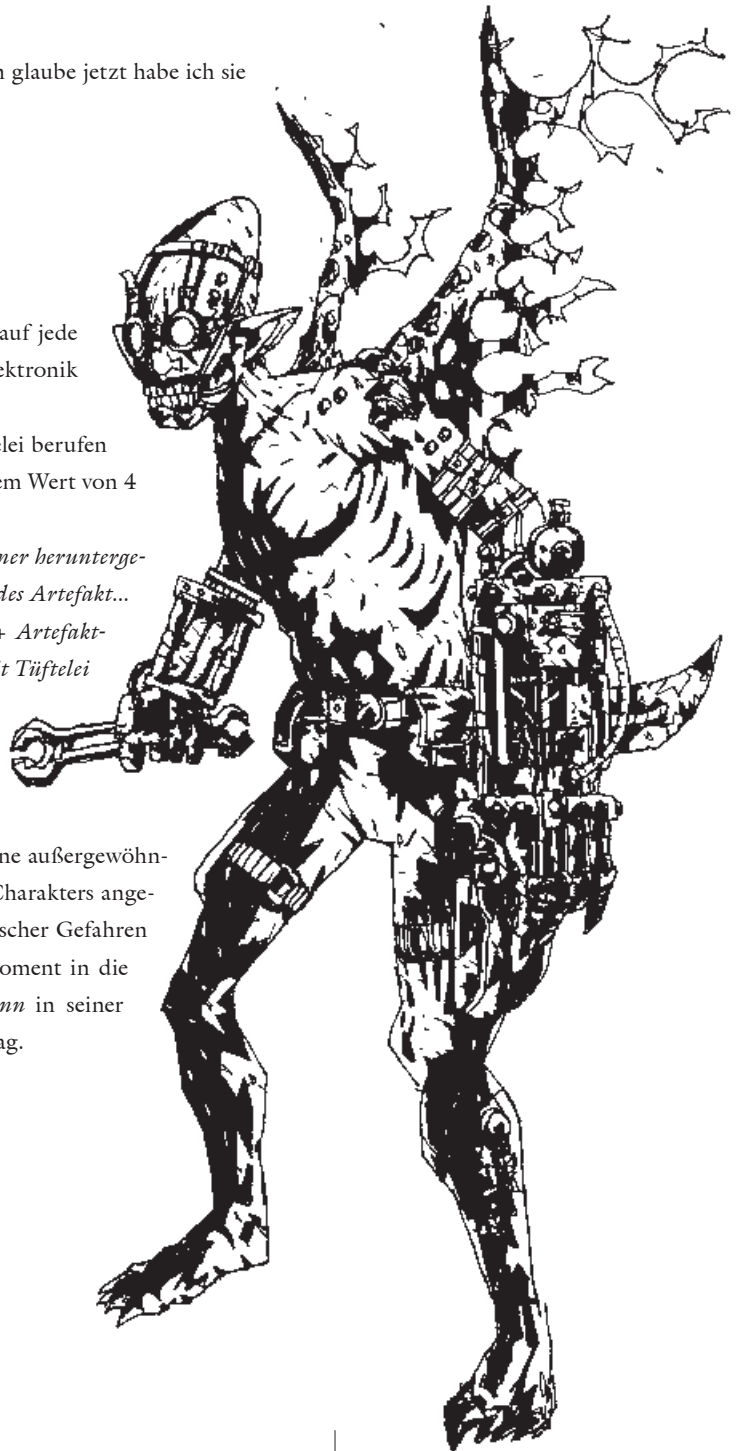
Die Häufigkeit, die der Charakter sich auf seine Tüftelei berufen kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Mando, ein eigenartiger Kerl, dessen Hütte einer heruntergekommenen KFZ-Werkstatt gleicht, untersucht ein fremdes Artefakt...

Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Weisheit (3) + Artefaktkunde (4) = 7. Zudem verfügt Mando über die Fertigkeit Tüftelei (3). Sie wird addiert. So resultiert eine Fähigkeit von insgesamt 10 Punkten.

SECHSTER SINN (LIMITIERT)

_Bei der Fertigkeit *Sechster Sinn* handelt es sich um eine außergewöhnliche Gabe: Sie kann auf die Gunst (Intuition) eines Charakters angerechnet werden, wenn es um die Einschätzung technischer Gefahren geht (»Ich hab' das Gefühl, das Ding kann jeden Moment in die Luft gehen...«). Wie *Tüftelei* ist auch der *Sechste Sinn* in seiner Anwendung beschränkt auf den Fertigkeitswert pro Tag.



HANDLANGER

„KRAFT, SCHWEISS, GESCHREI...“

Bonus:



„Blut wie aus Eimern verlor der Farmerssohn, dem die Banditen im Lauf den Kopf abgeschlagen hatten. Selbst zum Schreien fehlte die Zeit, wie er fiel, vor den Hufen der Streitrösser.“

»Das ist kein Kampf«, brüllte der Feldherr seinen Söldnern zu. »Wir gehen unter!«

»Die Bauern können nicht kämpfen, Herr«, hallte es zurück.

Pfeile zogen kreischend auf.

»Mehr Männer! Wir brauchen mehr Männer!«

Unterdessen stolperte einer der Krieger hechelnd gegen den gepanzerten Feldherrn, hielt sich mit Mühe an dessen Rüstung und schrie: »60 Mann sind zurück in die Stadt! Die Feiglinge fliehen! Sie fliehen, Herr! Kräftige Männer. Der Schmied und seine Leute.«

Soll der Tod sie holen.

»Drei zu eins«, zählte er. »Vier zu eins. Die Schlacht ist vorüber.« Dann bäumte er sich auf und brüllte »Rück-Zug!«, in den Teppich von berstendem Holz, Stahl auf Stahl, Wimmern und Sterben.

Doch gerade, als die Söldner ihre Beine in die Hand nehmen wollten, peitschte das Reißen dicker Ledertaue aus dem Innern der Stadt bis über das Schlachtfeld, das alles Schlagen für Augenblicke aussetzte.

Im nächsten Moment stiegen Felsen hinter den Mauern empor. Felsen, wie von der Hand eines Riesen geschleudert, die pfeifend ihre Bahn durch den Himmel zogen, sanken, wuchsen und mit unbarmherziger Gewalt über den feindlichen Linien niedergingen, wo ein jeder zehn Mann mit einem Donnerschlag begrub.

Die Feiglinge sollten die Schlacht entscheiden...

BERUFSFERTIGKEITEN

KRAFTAKT (LIMITIERT)

„Die Fertigkeit *Kraftakt* wird dem Handlinger als Bonus auf jede Aktion gewährt, die körperliche Kraft erfordert. Die Häufigkeit, die der Charakter einen *Kraftakt* ansagen kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).“

Beispiel: Porg will ein Holzgerüst mit bloßen Händen einreißen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Gewalt (5). Porg setzt zusätzlich seine Fertigkeit Kraftakt (4). So steigt seine Fähigkeit für diese Aktion auf einen Wert von insgesamt 9 Punkten.

Die Berufsfertigkeit Kraftakt kann im Kampf auf die Tugend Gewalt angerechnet werden, um höheren Schaden zu erzielen (s. »Brutalität«, S. 92). Ein Charakter mit GEW (3) und Kraftakt (2) erreicht auf diesem Wege für einen Schlag eine GEW (5). Widernatürliche Werte werden nicht erreicht.

**GESCHICK (LIMITIERT)**

Die Fertigkeit *Geschick* wird dem Handlanger als Bonus auf Aktionen angerechnet, die mit dem von ihm gewählten Beruf in Zusammenhang stehen. Ein Schmied verwendet sein *Geschick* zum Schmieden, ein Bildhauer zum Modellieren. Wie der *Kraftakt* ist auch das *Geschick* in seiner Anwendung begrenzt auf den Fertigkeitswert pro Tag.

„...DAS ERSTE UND DAS LETZTE WORT
AUS EUREM DRECKIGEN MAUL
WIRD 'SIR' SEIN.
HABT IHR MADEN DAS VERSTANDEN?“ -
„SIR, JAWOHL,
SIR!“
(- *Full Metal Jacket*)



DIEB

„ARMUT, REICHTUM, MASKERADE...“

Bonus:



REAKTION



KÜNSTE

Im hinteren Teil der Kneipe, versammelt um die morsche Platte über zwei Eisenböcken, den die Dörfler als ihren »Stammtisch« bezeichneten, saß sie trotzig wie ein kleines Mädchen und hielt die Arme verschränkt vor dem Oberkörper.

»Hört zu Leute! Das geht mir langsam auf die Nerven. Zum letzten Mal: Ich weiß nicht, wie das Ding in den Beutel gekommen ist. Ich weiß ja nicht einmal, wie der Beutel zu mir gekommen ist!«

»Sie sieht doch«, drängte sich der Sohn des Wirts lächelnd zwischen die gestandenen Männer, »gar nicht aus wie eine Diebin?«

»Halt's Maul«, fuhr sein Vater dazwischen. »Mir egal, wie sie aussieht. Wir sollten ihr ein Schlitzohr verpassen oder besser gleich die rechte Hand abhacken.«

»Aber warum denn? Ihr wollt mir die Hand abhacken? Nehmt doch den verdammten Beutel. Behaltet ihn. Er gehört nicht mir.«

Mit einem Brummen griff sich der alte Wirt den klimpernden Leinensack. »Weil ich einen guten Tag habe... Mach dich davon. Auf nimmer Wiedersehen!« Bei diesen Worten stand die flinke Streunerin schon in der Tür.

»Macht es gut.«, rief sie ihnen zu. »Ihr Trottel!«, ergänzte sie im Geiste. Denn bis der Wirt merken würde, was er wirklich verloren hatte, wäre sie schon längst über alle Berge...

BERUFSFERTIGKEITEN

HEKTIK (LIMITIERT)

Die Fertigkeit Hektik wird dem Dieb als Bonus auf jede Aktion gewährt, die körperliche Schnelligkeit erfordert.

Die Häufigkeit, die der Charakter seine Hektik mobilisieren kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Bayrak hat ein Auge auf den reich verzierten Dolch seines Tischnachbarn geworfen... Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Tricks (2)+ Künste (4) = 6. Zudem verfügt Bayrak über die Fertigkeit Hektik (2). Sie wird addiert. So resultiert eine Fähigkeit von insgesamt 8 Punkten.



VERTUSCHEN

Die Fertigkeit Vertuschen wird als permanenter Bonus auf die Psychische Resistenz des Diebes gegen alle geistigen Manipulationsversuche (Rhetorik, Telepathie und andere) gewährt.



HURE

„SCHÖNHEIT, LUST, ABSCHAUM...“

Die junge Frau lag unweit der Gräber, bei den Ruinen, wie eine Puppe aus Porzellan, der man die Arme aus dem Leib gerissen und den zarten Leib zertrümmert hatte.

Die Kinder, die sie fanden, verstanden nicht viel von dem, was sie sahen. In ihrer Aufregung wussten sie weder das Blut zu deuten, das in den hellen Haaren klebte, noch das dunkle, wunde Band, das sich wie ein Ring um den Hals der Hure schloss.

Stunden später, als zwei Männer die Überreste der Erwürgten in ein Loch in der Erde rollten, bemerkten sie nicht, welch gefasster Ausdruck durch ihr bleiches Antlitz schimmerte. Fast so, als hätte sie geahnt, dass aus dem Heer von Tauschern, Kriegern und Familienvätern, welche die Nächte mit ihr verbracht hatten, wenigstens einer ihren Mörder finden und qualvolle Rache üben würde. Späte Rache...

Bonus:



GUNST



KÜNSTE

BERUFSFERTIGKEITEN

SEX

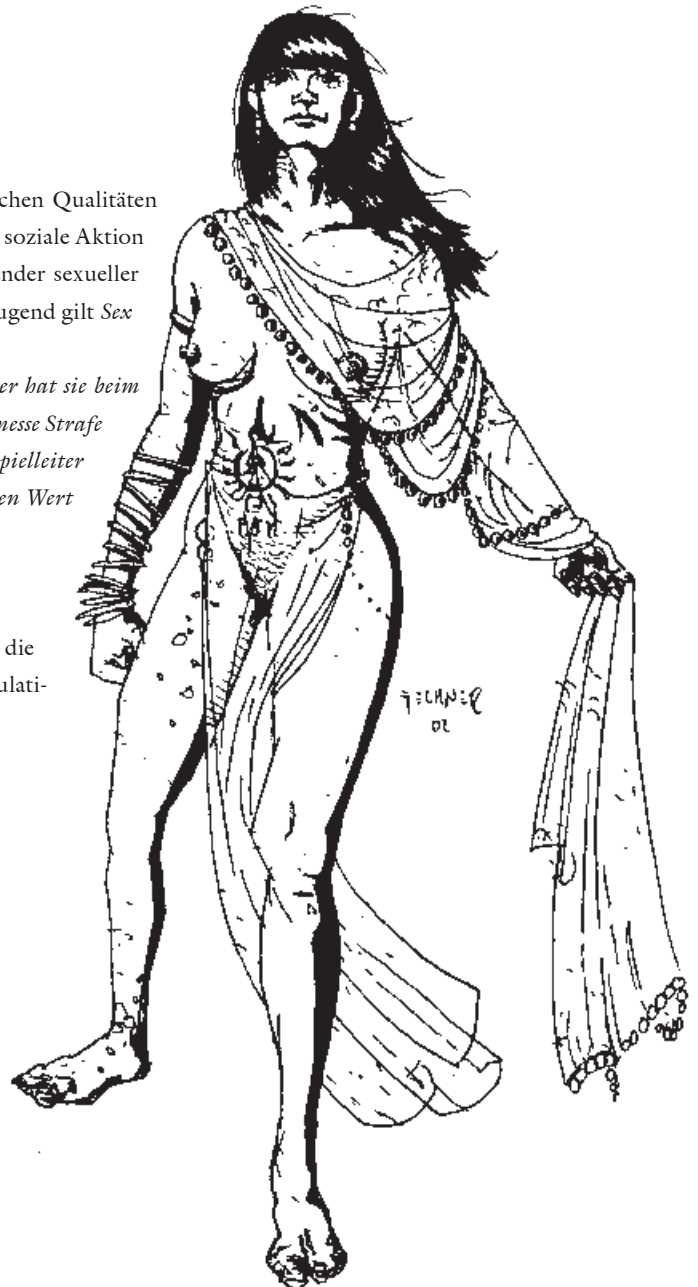
Die Höhe der Berufsfertigkeit *Sex* kennzeichnet die erotischen Qualitäten einer Hure oder eines Freudenjungen. Ihr Wert kann auf jede soziale Aktion angerechnet werden, die sich an Charaktere mit entsprechender sexueller Ausrichtung wendet. In Kombination mit einer physischen Tugend gilt *Sex* als Basiswert für die Qualität sexueller Handlungen.

Beispiel: Dina steckt in Schwierigkeiten. Ein örtlicher Tauscher hat sie beim Stehlen entdeckt und überlegt nun, der jungen Frau eine angemessene Strafe aufzudrücken... Doch Dina lässt ihren Charme spielen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf die Tugend Gunst (4). Dina addiert den Wert Sex (5) hinzu. Es ergibt sich eine Fähigkeit von 9 Punkten.

VERTUSCHEN

Die Fertigkeit *Vertuschen* wird als permanenter Bonus auf die Psychische Resistenz der Hure gegen alle geistigen Manipulationsversuche (Rhetorik, Telepathie und andere) gewährt.

„FALLT NICHT
HEREIN
AUF DIE SCHÖNHEIT EINER
FRAU.“
(- Kōhelet 25,21)



ELEMENTARIST

„ZORN, KONTROLLE, WANKELMUT...“

Bonus:



„Wie konnte das geschehen? Wie?“

Der junge Vater stand verzweifelt vor der rußgeschwärzten Ruine, die das Heim seiner kleinen Familie hätte werden sollen. »Wir waren fast fertig. Wie konnte das nur geschehen...«, wiederholte er sich, während aus dem auflösenden Qualm allmählich Nachbarn, Helfer und Schaulustige traten.

»Verlier' nicht den Mut«, klopfte ihm sein Bruder auf die Schulter, der erst jetzt, viel zu spät eingetroffen war. »Wir werden deinem Sohn und deiner Frau ein neues Haus bauen. Wir fangen gleich morgen an.«

Währenddessen stand die junge Mutter abseits des Geschehens, war kreidebleich und fast apathisch. Als wollte sie ihren weinenden Säugling vor den Augen der Fremden mit aller Macht verbergen, hatte sie ihn dicht in ein graues Wolltuch eingewickelt und fest gegen ihre Brust gepresst.

Aus den geballten Fäusten ihres kleinen Jungen schossen glühende Funken...

BERUFSFERTIGKEITEN

ELEMENTARKUNST (LIMITIERT)

Die Fertigkeit *Elementarkunst* wird dem Anwender als Bonus auf jede elementare Manipulation gewährt. Sie schützt ihren Herren zudem davor, je durch ein gebundenes Element zu sterben. Ein Feuerelementarist kann demnach schwerste Verbrennungen erleiden, ohnmächtig werden oder durch bleibende Narben entstellt werden – Er wird an Flammen allein jedoch nicht sterben. Wasserelementaristen ertrinken und erfrieren nicht, Erdelementaristen sterben nicht in Beben und Luftelementaristen überleben Giftgas und Wirbelstürme. Der Einflussbereich der vier Elementare sollte dabei nicht allzu weit gefasst werden (eine explodierende Bombe gehört nicht zum Feuerelementar, ein rasender Pfeil nicht zu Erde oder Luft).

Die Häufigkeit, die der Charakter seine Elementarkunst mobilisieren kann, entspricht der Höhe der Fertigkeit pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Burn plant eine komplizierte, elementare Manipulation. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Feuer (2x3) = 6. Burn addiert den Wert seiner Elementarkunst (2). Es resultiert eine Fähigkeit von 8 Punkten.

RUNEN (LIMITIERT)

Runen dienen als Fetische in der Erzeugung elementarer Effekte. Wie Elementarkunst ist auch die Runenkunde in ihrer Anwendung beschränkt auf den Fertigkeitswert pro Tag. Für den Gebrauch von *Runen* selbst ist keine Probe erforderlich.



RUNEN

ELEMENTE ERKENNEN

Zeigt dem Anwender für einen Zeitraum von *Fertigkeitswert in Minuten*, ob Gegenstände oder Flächen unter elementarer Manipulation stehen und »enttarnt« Lebewesen, die über elementare Binaristen selbst nimmt die Phänomene verschiedener Stärke war. Je stärker treten ist, desto kräftiger die Farben. in ursprünglicher Erscheinung (zum Beispiel Gewässer oder Lagerfeuer) werden nicht kenntlich gemacht. Feuer erscheint rot, Erde grün, Wasser blau und Luft weiß.

Manipulation stehen und »enttarnt« Lebewesen, die über elementare Binaristen selbst nimmt die Phänomene verschiedener Stärke war. Je stärker treten ist, desto kräftiger die Farben. in ursprünglicher Erscheinung (zum Beispiel Gewässer oder Lagerfeuer) werden nicht kenntlich gemacht. Feuer erscheint rot, Erde grün, Wasser blau und Luft weiß.



ANMERKUNG _Die Entwicklung weiterer Runen ist in Absprache zwischen Spieler und Spielleiter möglich.

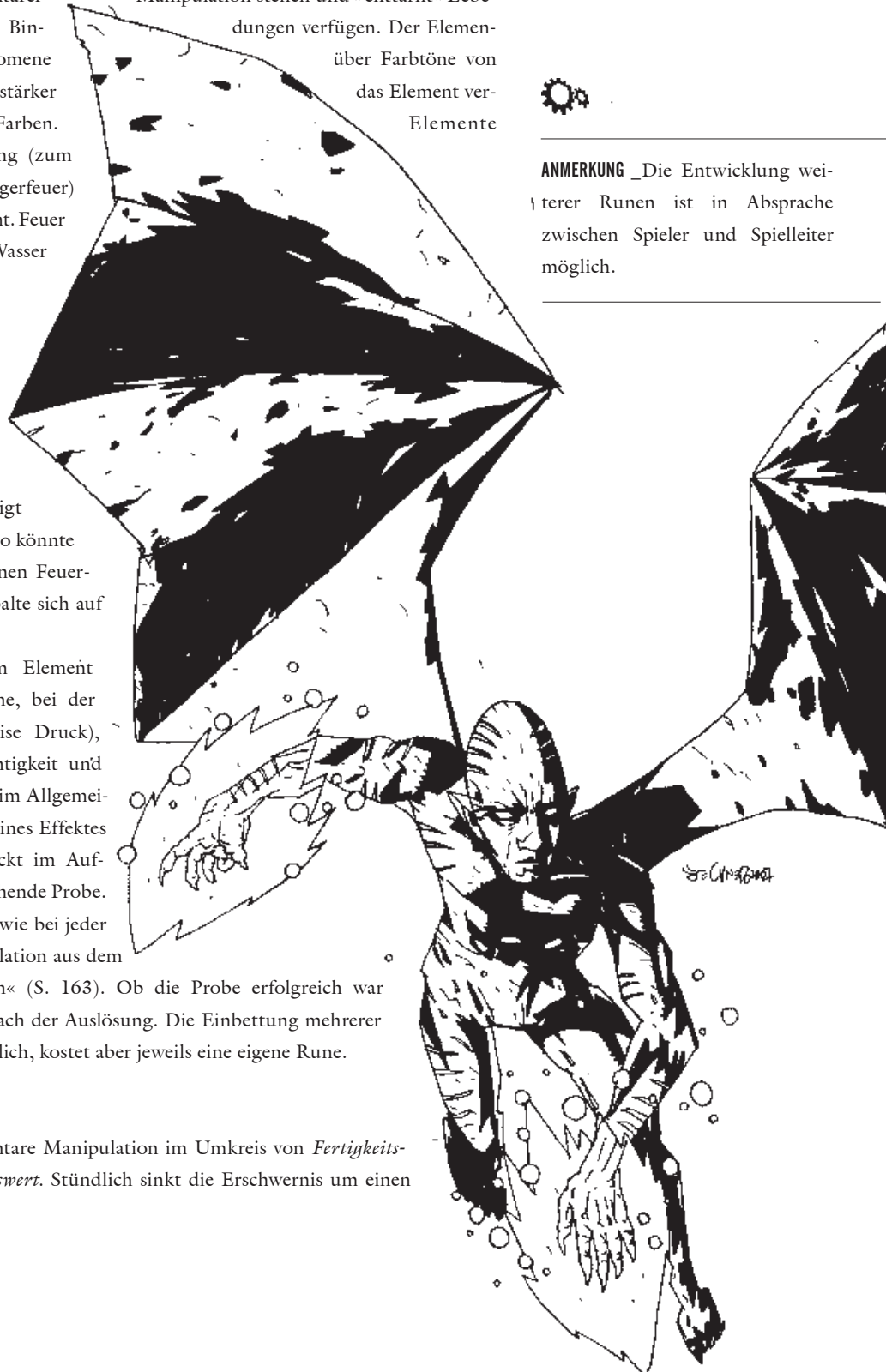
EFFEKT IMPLEMENTIEREN

Diese Rune bettet einen elementaren Effekt in ein beliebiges, lebloses Objekt oder eine Fläche. Das erzeugte Konstrukt benötigt einen spezifischen Auslöser. So könnte ein Hammer beim Schlag einen Feuerball abgeben oder eine Felsspalte sich auf lautes Rufen öffnen.

Mögliche Auslöser bei dem Element Feuer sind Licht und Wärme, bei der Erde Mechanik (beispielsweise Druck), bei Wasser Kälte und Feuchtigkeit und bei Luft Akustik (Geräusche im Allgemeinen). Zur Implementierung eines Effektes würfelt der Spielleiter verdeckt im Auftrag des Spielers eine entsprechende Probe. Der Mindestwurf ergibt sich wie bei jeder anderen elementaren Manipulation aus dem Kapitel »Von den Elementen« (S. 163). Ob die Probe erfolgreich war oder nicht, äußert sich erst nach der Auslösung. Die Einbettung mehrerer Befehle in ein Objekt ist möglich, kostet aber jeweils eine eigene Rune.

ELEMENTE BANNEN

Diese Rune erschwert elementare Manipulation im Umkreis von *Fertigkeitswert x km* um den *Fertigkeitswert*. Stündlich sinkt die Erschwernis um einen Punkt.



HEILER

„HITZE, BEHERRSCHUNG, BLUT...“

Bonus:



WEISHEIT



KÜNSTE

Im blank polierten Stahl des Waschbeckens warf der Heiler das Spiegelbild eines Dämons. Eitrige Fäden tropften ihm von den Fingerspitzen, blutige Klumpen, Fetzen von Haut, die er routiniert von sich schüttelte.

»Ich vermute, das muss ihnen grausam vorkommen. Doch glauben sie mir – es gab keine andere Lösung. In der kurzen Zeit...«

Zitternd stand die junge Frau neben der blutbesudelten Bahre, auf der ihr Bruder mit aufgerissenem Mund lag und betäubt röchelte.

»Zick zack«, lächelte der Heiler. »Eine einfache Naht. In Zukunft können sie das selber machen.«

Bei diesen Worten begann die Frau zu schwindeln, ließ die rostige Säge fallen, die der Doktor ihr während der Operation zu halten befohlen hatte und taumelte zu Boden. Ihr Kopf stieß gegen den durchnässten Holzeimer, aus dem sich – wie abgehackte Krähenfüße – die noch warmen Arme ihres Bruders in die Höhe reckten.

»Schafft die Frau hier raus!«, rief der Heiler mit den eingefallenen Wangen aus seinem Zimmer. »Und bringt den Nächsten rein!«

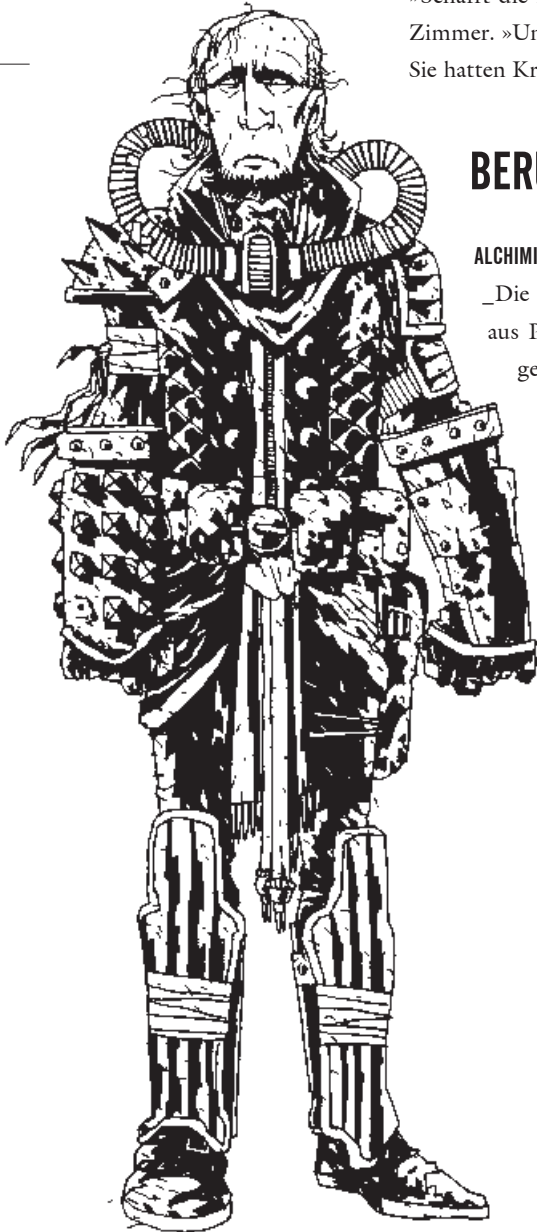
Sie hatten Krieg. Und dies war die Schlacht nach der Schlacht.

BERUFSFERTIGKEITEN

ALCHIMIE

Die Fertigkeit *Alchimie* ermöglicht dem Heiler die Herstellung von Drogen aus Pflanzen und anderem, zumeist natürlichen Material. Auf der Suche nach geeigneten Zutaten hilft eine Probe auf die Fertigkeiten *Natur* bzw. *Jagd*.

Bei der Produktion des Mittels erfolgt eine Probe über die Fähigkeit (Künste+)Alchimie auf eine vom Spielleiter ermittelte Schwierigkeit. Zudem gilt der Wert dieser Berufsfertigkeit als permanenter Bonus auf die Fertigkeiten *Heilung von Wunden* und *Heilung von Krankheiten*.



„DIE GESCHWINDIGKEIT IST EIN WICHTIGER
FAKTOR BEI DER AMPUTATION.
EIN GESCHICKTER CHIRURG SETZT IN WENIGEN MINUTEN EIN
GLIED MASS AB.
FÜR DEN PATIENTEN
DER WÄHREND DER OPERATION
KEINERLEI SCHMERZBETÄUBUNG ERHÄLT,
VERRINGERT NUR DIE SCHNELLIGKEIT
DES OPERATEURS
DIE DAUER SEINER
QUAL.“
(- Medizin im 18. Jhd.)

ALCHIMIE

[X] = SCHWIERIGKEIT DER AKTION

KONSISTENZ	+	WIRKUNGSORT	+	HALTBARKEIT	+	WEITERE EIGENSCHAFTEN	+	WIRKUNG	+	NEBENWIRKUNG
[1] Paste		[1] Blut/Magen		[0] ein Tag		[2] neutraler Geschmack		[0] placebo		[10] sofortige Abhängigkeit
[2] Flüssigkeit		[2] Haut		[1] eine Woche				[?] Regeneration		
-----				[4] je Monat				?=Anzahl der zu regenerierenden Punkte x 4		
[4] Pulver		[1] Blut/Magen				[4] Farblosigkeit				[4] Abhängigkeit nach mindestens 5 Anwendungen
[6] Dampf		[2] Haut				[4] sofortige Wir- kung (!)		[?] Vergiftung		
		[4] Atemwege						?=Anzahl an Schadenspunkten x 2		

VORBEREITUNG

_Dulil plant im Auftrag eines zwielichtigen Tauschers die Herstellung eines Waffengiftes. Die Substanz soll auf einem Dolch zum Einsatz kommen. Dulil entscheidet sich daher für eine pastose *Konsistenz* (Schwierigkeit 1). Ihre *Wirkung* soll die Paste im Blut des Opfers entfalten. Die Schwierigkeit steigt um 1 auf 2.

Die Gefährlichkeit des Giftes ermittelt sich aus der Formel *Anzahl an Schadenspunkten* x 2. Dulil entscheidet sich für eine Giftigkeit in Höhe von 3. Die Schwierigkeit steigt um 6 auf 8. Die Paste ist so zuzubereiten, dass sie sich etwa *1 Woche* hält, bevor sie zum Einsatz kommt (Schwierigkeit + 1) und im Ernstfall *sofort wirkt* (Schwierigkeit + 4). Die Schwierigkeit der Herstellung des Waffengiftes beträgt demnach 13 – keine leichte Aufgabe, die sich Dulil von seinem Auftraggeber entsprechend bezahlen lassen wird.

ZUTATENSUCHE

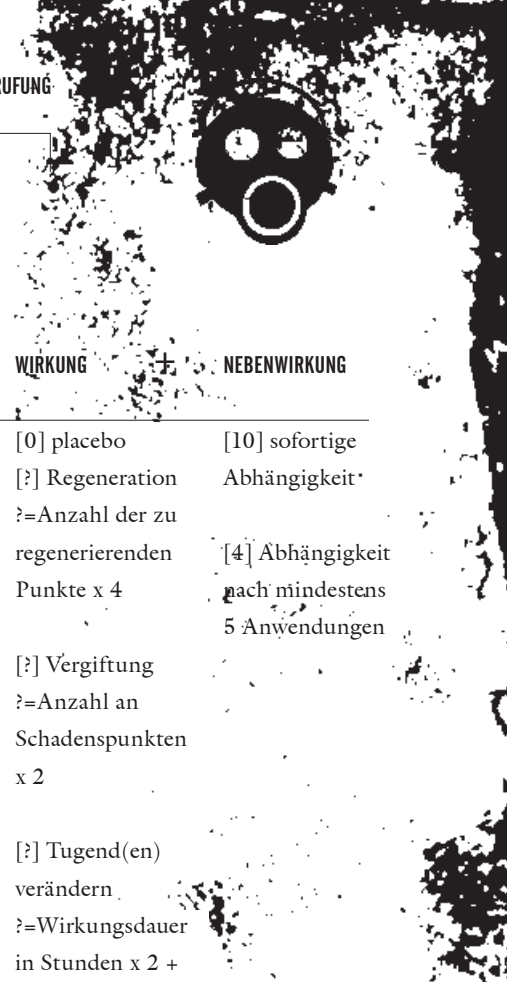
_Dulil macht sich in dem nahegelegenen Waldstück sogleich auf die Suche nach Zutaten. Die Schwierigkeit entspricht der Schwierigkeit der Herstellung (+ Aufschlag für ungünstige Umweltbedingungen). Die Probe erfolgt über die spezialisierte Fertigkeit *Natur*, wenn die Substanz pflanzlich sein soll, über die Fertigkeit *Jagd und Tierkunde*, wenn die Substanz tierische Bestandteile enthalten soll.

HERSTELLUNG

_War die Suche nach Zutaten erfolgreich, kann die Herstellung nach der zuvor ermittelten Schwierigkeit (in diesem Fall 13) beginnen. Bei adäquater Ausrüstung nimmt die Herstellung etwa *Schwierigkeit* x *W10* Minuten in Anspruch. Sollen mehrere Anwendungen einer Droge hergestellt werden, entscheidet der Spielleiter über eine Erhöhung der Schwierigkeit oder Herstellungszeit.

VERTRÄGLICHKEIT

_Ein starkes Mittel ist verträglicher als viele schwache. Versucht ein Spieler, hohen Proben bei der Herstellung von Drogen auszuweichen, indem er die gewünschte Wirkung auf zahlreiche harmlosere Wässerchen verteilt, kann es beim Anwender zu schweren Nebenwirkungen kommen (Erbrechen, Blindheit, Tobsucht, Depression, Abhängigkeit...).



[?] Tugend(en)
verändern
?=Wirkungsdauer
in Stunden x 2 +
Senkung / Erhö-
hung in Punkten
x 4

[?] Trieb(e) verän-
dern
?=Wirkungsdauer
in Stunden + Sen-
kung / Erhöhung
in Punkten

[?] Elementar
?=Die Schwierig-
keit ist individuell
zu ermitteln

LUMP

„ZÄHIGKEIT, STARRSINN, DRECK...“

Bonus:



KUNSTE



FREI

„Gut gemacht, ihr Dummköpfe«, keuchte der Lump. Auf seinem Ellenbogen aufgestützt lag er rücklings in der Jauchegrube. »Das Schwein ist zurück! Ihr hattet eine Chance, ihr Idioten – hättet ihr mich gehen lassen, mir meinen Anteil holen. Aber das Schwein soll nichts bekommen von seinem Anteil, ihr Idioten, was? Schöne Brüder seid ihr...«

Der Mann mittleren Alters, ein hässlicher Mann, gezeichnet von entbehrungsreichen Jahren, wischte sich das Blut mit der flachen Hand aus dem Gesicht.

»So sieht's aus, mit meinem Blut. Ich hab' die Krankheit in mir, hat der Heiler gesagt. Weiß nicht, wo ich sie mir eingefangen hab. Ich krieg' sie nicht, aber ich hab' sie. Und wem ich sie verpasse, der ist dahin. Früher oder später, hat er gesagt.«

Der Landstreicher lachte erschöpft.

»Das Schwein ist hier, seine Rechnung zu machen. Schöne Brüder; schöne Brüder wart ihr...«

BERUFSFERTIGKEITEN

BETTELN

Die Fertigkeit *Betteln* kann auf jede soziale Aktion angerechnet werden, um Tauschmaterial von geringem Wert zu erlangen. Die kleine Summe sollte für etwa eine Mahlzeit am Tag reichen.

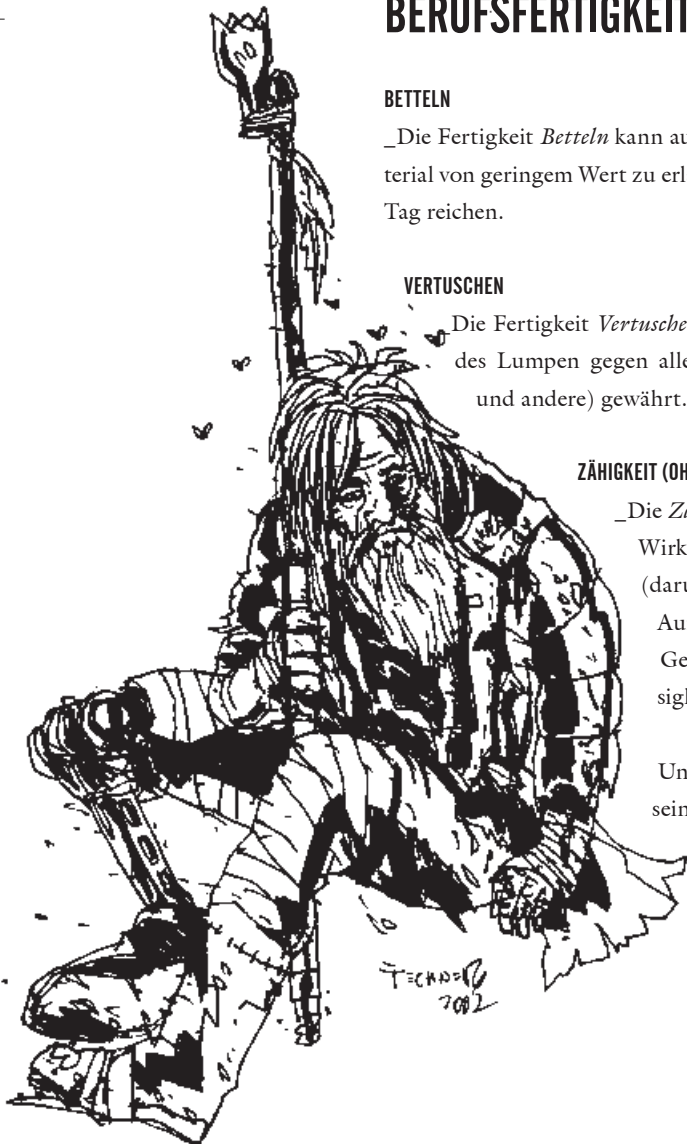
VERTUSCHEN

Die Fertigkeit *Vertuschen* wird als permanenter Bonus auf die *Psychische Resistenz* des Lumpen gegen alle geistigen Manipulationsversuche (Rhetorik, Telepathie und andere) gewährt.

ZÄHIGKEIT (OHNE WERT)

Die *Zähigkeit* des Lumpen schützt auf zweierlei Weise. So ist die Wirkung von extremer Temperatur, Krankheiten und Giften (darunter aber auch Heilmitteln) stets um die Hälfte reduziert. Außerdem benötigt der Charakter im Vergleich zu seinen Gefährten stets nur die halbe Menge an Nahrung und Flüssigkeit.

Unter verändertem Lebenswandel kann der Lump allerdings seine *Zähigkeit* verlieren!





JÄGER

„NATÜRLICHKEIT, KARGHEIT, STILLE...“

Schüsse peitschten durch die skelettierte Landschaft der alten Industriearuine, verzerrten sich zu dumpfen Stöhnen, zu grellem Kreischen, wenn die Projektile auf rostige Stahlträger trafen oder die Wände blecherner Silos zerrissen. »Tot oder lebendig«, rief der Jäger in den Komplex. »Du kostest mich nur Munition. Komm raus und ich muss dich nicht töten!« Schnelle Schritte waren zu hören.

»Verdammt – willst du die dreihundert Meilen nach Zion als Leiche zurücklegen oder auf deinen eigenen Füßen!?!«

Stille. Erneut fielen Schüsse.

Dann, hinter einem Stapel verrottender Holzkisten, panische Rufe: »Schon gut! Schon gut! Nicht schießen... Bitte aufhören zu schießen! Ich komme raus. Bitte!...« Eine zitterndes Häufchen Elend kroch hinter dem Versteck hervor, versuchte mit der Rechten das durchnässte Genital zu verbergen, während es die Linke beschwichtigend gen Himmel streckte.

Langsam lief der Jäger hinüber, keine 20 Schritt, bis er vor seiner Beute zum stehen kam. Abwärts des Knöchels, war der Fuß zu Klump geschossen.

»Merkt du nicht, das du blutest? Wieso schreist du nicht?«

Der Gejagte erschrak. »...Scheiße! Scheiße, Mann! Mein Fuß...«

»Du wirst die Reise nicht überstehen.«

»...Was? Was tust du, Mann?«

»Ich bin gleich wieder da. Rühr' dich nicht.«

Mit einem abfälligen Grinsen holte der Jäger neue Munition.

Bonus:



REAKTION



KÜNSTE

BERUFSFERTIGKEITEN

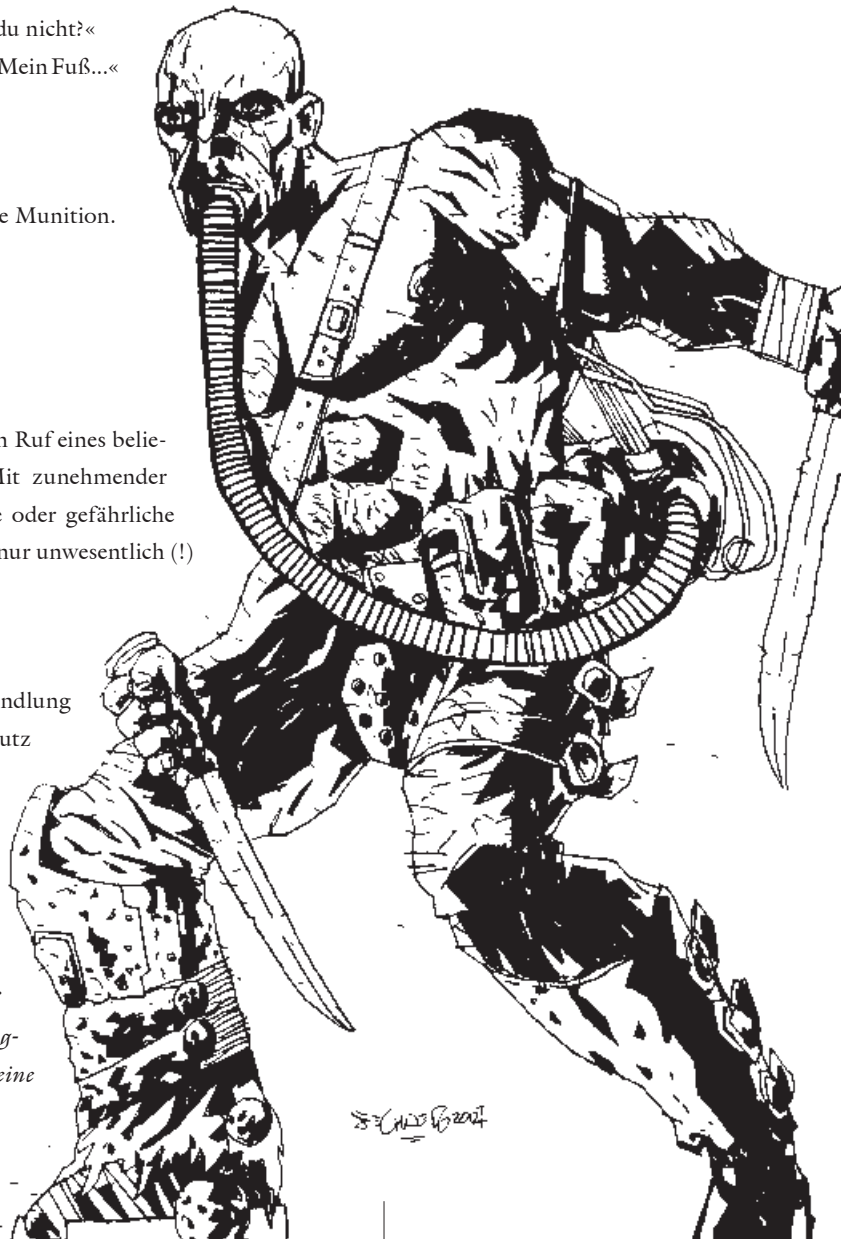
TIERSTIMME

Die Fertigkeit *Tierstimme* erlaubt dem Jäger, den Ruf eines beliebigen, ihm bekannten Tieres nachzuahmen. Mit zunehmender Schwierigkeit werden schließlich echte Lockrufe oder gefährliche Drohgebärden ausgestoßen. Der Jäger ist hierbei nur unwesentlich (!) durch seine eigene Anatomie beschränkt.

ADRENALIN (LIMITIERT)

Die Fertigkeit *Adrenalin* kann auf jede Handlung angerechnet werden, die der Charakter zum Schutz seines, oder ihm nahestehenden Lebens tätigt. Die Häufigkeit, die der Charakter unter *Adrenalin* handeln kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Garm droht von einer wankenden Brücke zu stürzen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Reaktion (3). Zudem verfügt Garm über die Fertigkeit Adrenalin (2). Sie wird addiert. So resultiert eine Fähigkeit von insgesamt 5 Punkten.



NARR

„WISSE NICHTS!“ (- A. Crowley)

Bonus:



GUNST



REAKTION

„Ich mag die Stadt nicht. Ich mag ihren Fürsten nicht“, sagte der Narr zum Kutscher.

»Und warum nicht?«

»Als ich das letzte Mal bei ihm war, hat er mich rauswerfen lassen.«

»Weil deine Vorstellung ihm nicht gefiel?“

»Oh... ich hatte noch gar nicht begonnen mit der Vorstellung. Aber als ich ihm die Hand zum Gruß reichte, konnte ich mir nicht verkneifen, zu sagen, sein dicker Freund – er saß weiter hinten auf einem überbreiten Thron – sähe aus wie eine Sau auf einem Sofa.“

Der Kutscher lachte. »So etwas sagt man ja auch nicht. Einem Fürsten...«

»Aber wenn es der Wahrheit entspricht?“

»Ja dann...“

»Nur stellte sich heraus, das Schwein war nicht sein Freund. Das Schwein war seine Frau.“

BERUFSFERTIGKEITEN

GAUKELEI

Die Fertigkeit *Gaukelei* gestattet dem Narren durch einfache Gestik und Mimik die Stimmung eines beliebigen Betrachters schlagartig zu bessern oder zu verschlechtern – weitaus mächtiger also, als einfache *Propaganda*. Es liegt an Spielern und Spielleiter den Stimmungswandel im Rollenspiel umzusetzen.

Anmerkung: Gaukelei gilt als »Beherrschungsaktion«. Der erforderliche Mindestwurf ergibt sich generell aus einer nominalen Schwierigkeit (beispielsweise 5) + der Summe zweier Tugenden eines Betroffenen.

BAUCHREDEN

Die Fertigkeit *Bauchreden* erlaubt dem Narren ohne Lippenbewegung zu sprechen.

TANZEN

Die Fertigkeit *Tanzen* repräsentiert die tänzerischen Qualitäten eines Narren.



TECHNAR

MOSCH

PRIESTER

„FANATISMUS, GEHORSAM, KRAFT...“

»Seid nicht so neugierig«, knurrte der Schamane die Jungen an. »Natürlich gibt es den Leviathan. Er lauert dort draußen in den Tiefen des Meeres. Denkt ihr, ihr seid die ersten, die danach fragen? Als ich so alt war wie ihr, hatte ich zwei Freunde, die eines Abends an die Klippen schlichen, um den Leviathan aus dem Meer steigen zu sehen. Aber in der Kälte dieser Nacht verging Stunde um Stunde, ohne dass der Alte sein Gesicht zeigen wollte. Schließlich, als die beiden des Wartens wohl müde geworden waren, liefen sie die Klippen hinab, um im weichen Sand des Ufers einzuschlafen.«

»Und dann? Was ist dann geschehen?«, fragten die Jungen.

»Am nächsten Tag fand man die beiden friedlich liegend am Strand. Aber ihre Köpfe, die trieben am Horizont, draußen auf hoher See...«



Bonus:



GUNST



WEISHEIT

BERUFSFERTIGKEITEN

GLAUBE (LIMITIERT)

Der Spieler konstruiert zu Beginn der Laufbahn eine Glaubenswelt*, an die der Charakter gebunden ist. Er legt in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter Grundsätze, Zeremonien (Opferungen, Gebote), Zahl, Namen und Aussehen der Götter, göttliche Symbole und heilige Wesen, Pflanzen oder Mineralien fest. Abschließend wird der Ursprung der Religion und die Population der Gläubigen ermittelt.

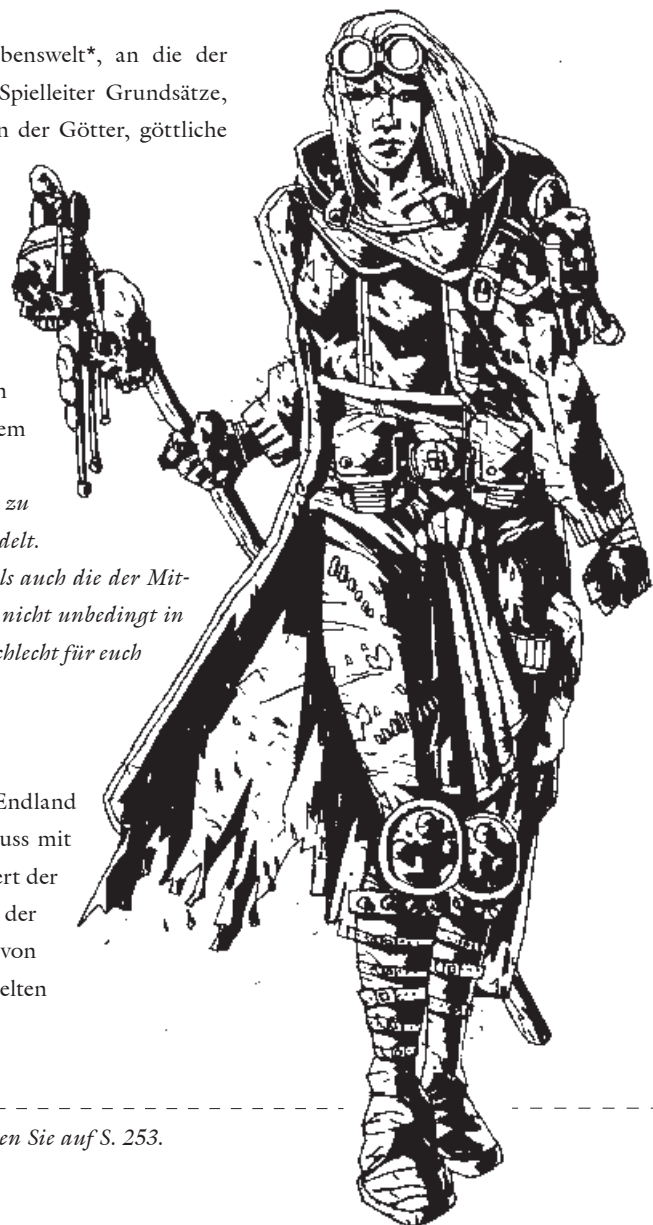
Der *Glaube* kennzeichnet die Nähe des Charakters zu seiner Religion. Der Fertigkeitswert erlaubt dem Spieler, eine Anzahl gefallener Würfel nach seinem Wunsch zu drehen (Glaube versetzt Berge!). Die Häufigkeit, die der Charakter seinen Glauben einsetzen kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Würfeln).

Anmerkung: Die Option, einen gefallenen Würfel nachträglich zu drehen, gilt nur dann, wenn der Charakter damit gottgefällig handelt.

Allerdings lassen sich sowohl eigene Würfe (Proben, Verwuchs,...) als auch die der Mitspieler und des Spielleiters verändern. Letzter muss sich dabei aber nicht unbedingt in die Karten gucken lassen. Ein Hinweis in der Form: »Oh, das sieht schlecht für euch aus. Willst du etwas daran ändern?...«, sollte genügen.

WUNDER ERWIRKEN (OHNE WERT)

Was den Priester zu einem der mächtigsten Charaktere im Endland erhebt, ist seine Fähigkeit, *Wunder zu erwirken*. Das Wunder muss mit seinen religiösen Geboten im Einklang stehen. Im Gegenzug opfert der Charakter einen Punkt einer hohen Tugend. Die Häufigkeit, in der ein Priester *Wunder erwirken* kann, richtet sich nach dem Grad von Frömmigkeit und Erfahrung (nach Entscheid des Spielleiters) – selten jedoch mehr als einmal pro Kampagne.



*Richtlinien zur Erschaffung einer Glaubenswelt des Priesters finden Sie auf S. 253.

RENEGAT

„GEWALT, ROHHEIT, KRIEG...“

Bonus:



GEWALT



REAKTION

_Kranker Wind keuchte über das Schlachtfeld und vertrieb die Nebel der letzten Nacht. Ein mannshoher Felsen, auf dem satte Raben saßen, entpuppte sich im Schein der Morgensonne als aufgerichteter Krieger, gestützt auf einen zerrissenen Eisenschild. Neben ihm, wo die Aasfresser ein Fest feierten, rüttelten Streitwagen über Leichenteile. Ihnen folgten Bauern, welche die letzten, wimmernden Söldner abstachen und ihnen Rüstung, Schmuck und Waffen stahlen. Der Krieger aber rührte sich nicht. Eingeschnürt zwischen Leder, Stahl und verkrustetem Blut spürte er weder Schmerz noch Wut. Es war wie immer. Er konnte sich an nichts erinnern. Als von Westen der Schall dumpfer Hörner erklang, setzte der Koloss sich wie von Geisterhand gestoßen in Bewegung. Sie riefen das Tier, das sie freigelassen hatten, zurück in seinen Käfig...

BERUFSFERTIGKEITEN

KAMPFKUNST (LIMITIERT)

_Die Fertigkeit *Kampfkunst* kann auf jede Handlung im Rahmen gewalttätiger, körperlicher Auseinandersetzung (abgesehen von Fernwaffen) angerechnet werden. Die Häufigkeit, die der Charakter unter *Kampfkunst* handeln kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Duras plant einen Hinterhalt. Der erste Schlag muss gelingen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Reaktion (4) + Schwerter und Säbel (5), Duras' bevorzugten Waffentyp. Zur Summe addiert der Kämpfer seine Berufsfertigkeit Kampfkunst (3). Es resultiert eine Fähigkeit von 12 Punkten. Schlechte Aussichten für den Verteidiger...

BLUTRAUSCH

_Unter Aufwendung eines offensiven Manövers kann der Renegat sich selbst in einen Zustand brutaler Raserei versetzen, wenn er zuvor schwer beleidigt oder tödlich angegriffen wurde. Innerhalb des *Blutrauschs* sinkt die Schwierigkeit jeder ausgeführten Attacke um die Höhe des Fertigkeitswertes (Blutrausch 3 = Bonus 3, ohne Berücksichtigung einer Tugend) – alle defensiven Manöver sind verboten! Der Rausch endet, wenn die Blutlust des Kämpfers gestillt ist. Hierüber entscheidet ein Wurf mit dem W10 gegen die Höhe der Fertigkeit Blutrausch. Misslingt die Probe, bleibt die Raserei bis zum nächsten, größeren Blutvergießen bestehen und richtet sich unter Umständen sogar gegen die eigenen Gefährten. In diesem Fall muss der tobende Renegat ohnmächtig geschlagen, schlimmstenfalls getötet werden. Nach mehreren kritischen Treffern besteht die Gefahr eines ungewollt einsetzenden Blutrausches. Der Spieler würfelt eine Probe auf den Fertigkeitswert – misslingt sie, setzt der Rausch ein.

**TÄUSCHEN**

Die Fertigkeit *Täuschen* ermöglicht dem Renegaten, das Ergebnis seiner *Division* (mehr hierzu im Kapitel »Vom Kampf«, S. 81) geheim zu halten. Praktisch darf der Spieler dann spontan über die offensive oder defensive Verwendung eines Manövers entscheiden.

Anmerkung: Täuschen gilt als »Beherrschungsaktion«. Der erforderliche Mindestwurf ergibt sich generell aus einer nominalen Schwierigkeit (beispielsweise 5) + der Summe zweier Tugenden eines Betroffenen. Bei mehreren Beteiligten gilt die höchste Summe als Grundlage der Probe.



SCHREIBER

„TIEFSINN, WAHSINN, ARROGANZ...“

Bonus:



WEISHEIT

„Burger!«, hallte ein Name unablässig über das Trümmerfeld. »Verdammt, pennst du schon wieder?«

Der junge Schreiber mit dem herrischen Unterton ließ kein gutes Haar an seinem alternenden Kollegen. »Wenn du pennst, Burger, dann war's das. Du fliegst endgültig raus! Ich hab's satt mit dir!«

Gute Schreiber waren rar und wichtig. Als Einzige konnten sie lesen, rechnen und weiter denken, als bis zum Abendessen. Mit Hilfe bewaffneter Sklaventreiber führten die beiden eine Kolonne von Arbeitern durch gefährliches Land. Grobschlächtige Bauern, welche die Trümmer westlich von Nuark durchpflügten, um Artefakte zu ernten.

Neben zwei von ihnen stand Burger, der alte Schreiber mit dem seltsamen Namen, dem die der Strahlung ausgesetzten Jahre am Gesicht abzulesen waren und ignorierte das Rufen.

Ein letztes Mal strich er mit der flachen Hand über die staubige Tafel, bevor die Arbeiter sie verladen würden. »Wenn wir zurückkehren, wird sich einiges ändern, Grünschnabel. Meine Ahnen waren Fürsten...«

BURGER KING stand dort geschrieben, rot auf schwarz.

Was »König« bedeutete...

BERUFSFERTIGKEITEN

WISSEN (LIMITIERT)

Die Fertigkeit *Wissen* kann auf jede Handlung in Verbindung mit der Tugend Weisheit angerechnet werden. Die Häufigkeit, mit der der Charakter sein Wissen anwenden kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Armunds Gefährte hat Schwierigkeiten mit dem Entschlüsseln einer alten Botschaft. Der Schreiber übernimmt die Angelegenheit... Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Weisheit (4) + Lesen und Schreiben (5). Zur Summe addiert Armund seine Berufsfertigkeit Wissen (3). Es resultiert eine Fähigkeit von 12 Punkten.

LERNEN (LIMITIERT)

Die Berufsfertigkeit *Lernen* ermöglicht es dem Schreiber, sich komplexe Karten, Codes, Reihenfolgen oder Dokumente – ohne Probe – im Wortlaut zu merken. Wie auch *Wissen* ist das *Lernen* allerdings in seiner Anwendung beschränkt auf den Fertigkeitswert pro Tag. Einmal gelerntes Wissen geht nicht verloren.

SPIELE

Die Beherrschung traditioneller Brettspiele wie Schach oder Go ebnet den Weg des Schreibers zu Lehrmeistern und Schulen. Die Berufsfertigkeit *Spiele* kennzeichnet die Fähigkeiten des Charakters auf diesem Gebiet.





SCHATZSUCHER

„LEICHTSINN, GIER, LEIDENSCHAFT...“

Sie hatten vergessen, woher sie kamen.

Sie wussten nicht, wo sie gingen und schliefen, nach 8 Monaten in diesen Tiefen, fern jeden Sonnenlichts, fern von Tag und Nacht, irgendwo, Meilen abwärts.

Doch die kleine Gruppe mutiger Schatzsucher kannte ihr Ziel: Gotham – die gefressene Stadt. 100 Jahre zuvor hatte Nadir die Erde geöffnet und alles in ihr versenkt, was nicht fliehen konnte. Die Familien der zehn jungen Maden, es waren nur noch sechs, hatten die Hoffnung auf ihre Rückkehr wohl längst aufgegeben.

Sie haben sie für verrückt erklärt, sie haben gedroht, sie zu enterben, sie haben sie angefleht, nicht zu gehen – da hatten sie sie längst verloren. An die Sehnsucht nach Reichtum und Abenteuer, die eine alte Karte in einer schmutzigen Röhre geweckt hatte.

Nach all den kräftezehrenden Wochen, Tagen, in denen niemand wusste, wann er das nächste Mal Wasser oder Essbares finden würde, fühlten sich die Sechs ihrem Ziel so nah wie noch nie. Und gleich, ob hinter der nächsten Biegung die Tore in die alte Stadt zu finden waren oder nicht – sie würden suchen, bis ans Ende ihrer Tage, nach Gotham und seinen Fürsten: dem Pinguin, Joker und Batman...

Bonus:



FREI

BERUFSFERTIGKEITEN

GLÜCK (OHNE WERT)

„Das *Glück* (eher eine Gabe als eine Fertigkeit) zieht sich wie ein roter Faden durch das Leben eines Schatzsuchers. Das Ergebnis eines beliebigen, eigenen Würfelwurfs kann zweimal täglich um je 2 Punkte oder einmal täglich um 4 Punkte erhöht werden.“

DEMUTATION

„Die *Demutation* ist eine Form des Meditierens, welche von vielen weitgereisten Abenteurern beherrscht und geschätzt wird. Mit ihrer Hilfe schützt der Charakter seinen Körper vor Mutation. Der Wert der Demutation wird im Verhältnis 1:2 auf die Verwuchsresistenz angerechnet (ein Fertigkeitswert von 3 bringt einen Bonus von 6 auf die VR).“

Mehr über Verwuchs im Kapitel »Verwuchs, Kreaturen«, S. 181.



SCHÜTZE

„ELEGANZ, GESCHWINDIGKEIT, PRÄZISION...“

Bonus:



REAKTION

Der alte Kirchturm bot eine gute Aussicht auf den Markt der jungen Stadt. Zwischen losen Ziegelsteinen und den Nestern aufgeschauelter Raben lag der Schütze unbeweglich, als gehörte er lange zum verfallenen Inventar. Sechs Stunden, seit dem Morgengrauen, befand er sich dort und wartete. Dann war es soweit.

»Die erste Kugel ist für meine Mutter, du Bastard.«

Vom alten Kirchturm hinab stob das Projektil kreischend durch die Luft, an einer Traube von Händlern vorbei, in den aufgeblähten Wanst eines goldbehangenen Tauschers. Er schrie auf wie ein Schwein am Speiß.

Panisch drängten die Leute weg von dem Getroffenen. Einige verschwanden hinter Marktständen. Andere deuteten wie versteinert in Richtung der Kirchenruine.

»Die zweite Kugel ist für meinen Vater.«

Sie durchbohrte den Klumpfuß des Tauschers und schlug dumpf in den sandigen Boden ein. Schreiend fiel der dicke Mann.

»Die dritte Kugel ist für meinen Bruder.«

Hilfe suchend schleppte der Tauscher sich an einen hölzernen Marktstand, versuchte sich an einem Holzvorsprung emporzuziehen, als eine dritte Kugel seinen Ellenbogen traf, das Gelenk mit fürchterlichem Knirschen zerriss und ihm blutigen Staub ins Gesicht sprühte. »SO HELFT MIR DOCH!« Doch sie kauerten geduckt hinter den Ständen, rührten sich nicht oder flüchteten Hals über Kopf von der Straße.

»Die vierte Kugel ist für meine Frau.«

Mit fettigem Reißen schlug sie in das Gesäß des dicken Mannes, der aufheulte, sich aufbäumte und seine Hand schmerz erfüllt in den Boden krallte.

»Die fünfte Kugel ist für meinen Sohn.«

Aus dem Blitz des Mündungsfeuers schoss ein fünftes Projektil und streifte den Nacken des Tauschers wie eine Rasierklinge. In diesem Moment riss er die Augen auf. Er spürte nichts mehr. Keinen Schmerz mehr in Armen und Beinen.

»Und die letzte Kugel«, flüsterte der Schütze, als er die schweren Stiefel der Stadtwache über die eingefallene Treppe kommen hörte, »ist für mich.«

BERUFSFERTIGKEITEN

SCHIESSKUNST (LIMITIERT)

Die Fertigkeit *Schießkunst* kann auf jede Handlung im Fernkampf angerechnet werden. Die Häufigkeit, die der Charakter mit *Schießkunst* handeln kann, entspricht dem Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Siber hat die Initiative – er zieht seine Armbrust und schießt. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Reaktion (4) + Armbrust (3). Zur Summe addiert der Schütze seine Berufsfertigkeit Schießkunst (1). Es resultiert eine Fähigkeit von 8 Punkten.

**SNNELLSCHIESSEN (OHNE WERT)**

Die Fertigkeit *Schnellschießen* reduziert die Zeit zur Ausführung einer Fernkampfatacke generell um die Hälfte. Feuer- und Energiewaffen sind von dieser Regel ausgenommen.

**„MÖRDER?
WEN NENNST DU EINEN MÖRDER?
ICH BIN
KÜNSTLER,
MEIN FREUND,
IN EINEM BLUTIGEN GESCHÄFT...“**
(- ein Schütze aus dem Osten)



Bonus:



SEHER

„FURCHT, WEISHEIT, PROVOKATION...“

»Das darf nicht sein? Das kann nicht sein? Wenn ich gewusst hätte, dass du jammerst wie ein kleines Kind, hätte ich dir von einem Märchen erzählt anstelle deiner Zukunft.«

»Du irrst dich!«, widersprach ihm der blutende Abenteurer. »Du bist ein Spinner! Sei froh, dass ich dich nicht über den Haufen schieße wie die anderen!«

Wortlos wendete der Prophet sich ab, in seinem Rücken die Ruine, in welcher der Schatzsucher bis an die Zähne bewaffnet auf den alten Kisten saß und auf seine Gefährten wartete.

»Du wirst es noch merken.«, rief er dem hinkenden Seher wütend hinterher, »Meine Freunde sind gleich hier!«

»Ich weiß...«, erwiderte dieser aus der Dunkelheit. Minuten später fingen sich das Knurren und das grelle Mündungsfeuer automatischer Waffen in dem verfallenen Straßenzug, östlich jener Ruine. Die Freunde waren eingetroffen.

BERUFSFERTIGKEITEN

PROPHETIE (LIMITIERT)

Der Spieler wählt zu Beginn der Laufbahn seines Charakters einen Weg der *Prophetie* (Vogelflug, Tierknochen werfen u. ä.). Jede Probe wird vom Spielleiter verdeckt ausgeführt. Je nach Höhe des Wurfes erhält der Spieler bestimmte Einblicke in die Vergangenheit oder die unabänderliche Zukunft. Die Schwierigkeit ermittelt der Spielleiter je nach Umstand, persönlichem Verhältnis zwischen Seher und Objekt und zeitlicher Entfernung. Als Basis-Schwierigkeit (Objekt oder Person ist dem Seher bekannt und die Frage bezieht sich auf die Gegenwart) gilt 10. Sind fremde Dinge Gegenstand der Frage, gilt ein Aufschlag von 5; bezieht sich die Frage auf Situationen in der Zukunft oder Vergangenheit, gilt zudem ein Aufschlag von 5 bis 10. Die Häufigkeit, die der Charakter prophezeien kann, entspricht der Höhe der Fertigkeit pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Der Spielleiter würfelt für den Spieler eine verdeckte Prophezeien-Probe gegen eine Schwierigkeit von 10. Die Fähigkeit des Charakters beträgt 6 (= Mindestwurf 4). Das Würfelresultat: 9. Die Probe ist mit +5 gelungen! Der Charakter erhält klare Bilder und Emotionen als Antwort auf seine Frage.



ANMERKUNG _Übergeordnete Erfolge schließen untergeordnete mit ein. Fehlgeschlagene Proben führen zu falschen Informationen.

ERFOLG VISION ◀

0	Emotionen
1	Augenblicke
5	Klare Bilder
7	Töne
9	Trauma

Während eines Traumas scheint sich der Seher für kurze Zeit tatsächlich am Ort des Geschehens zu befinden. Alles Erlebte wirkt real, ohne dass es möglich ist einzugreifen. Im Extremfall kommt es zu psychosomatischen Schäden.

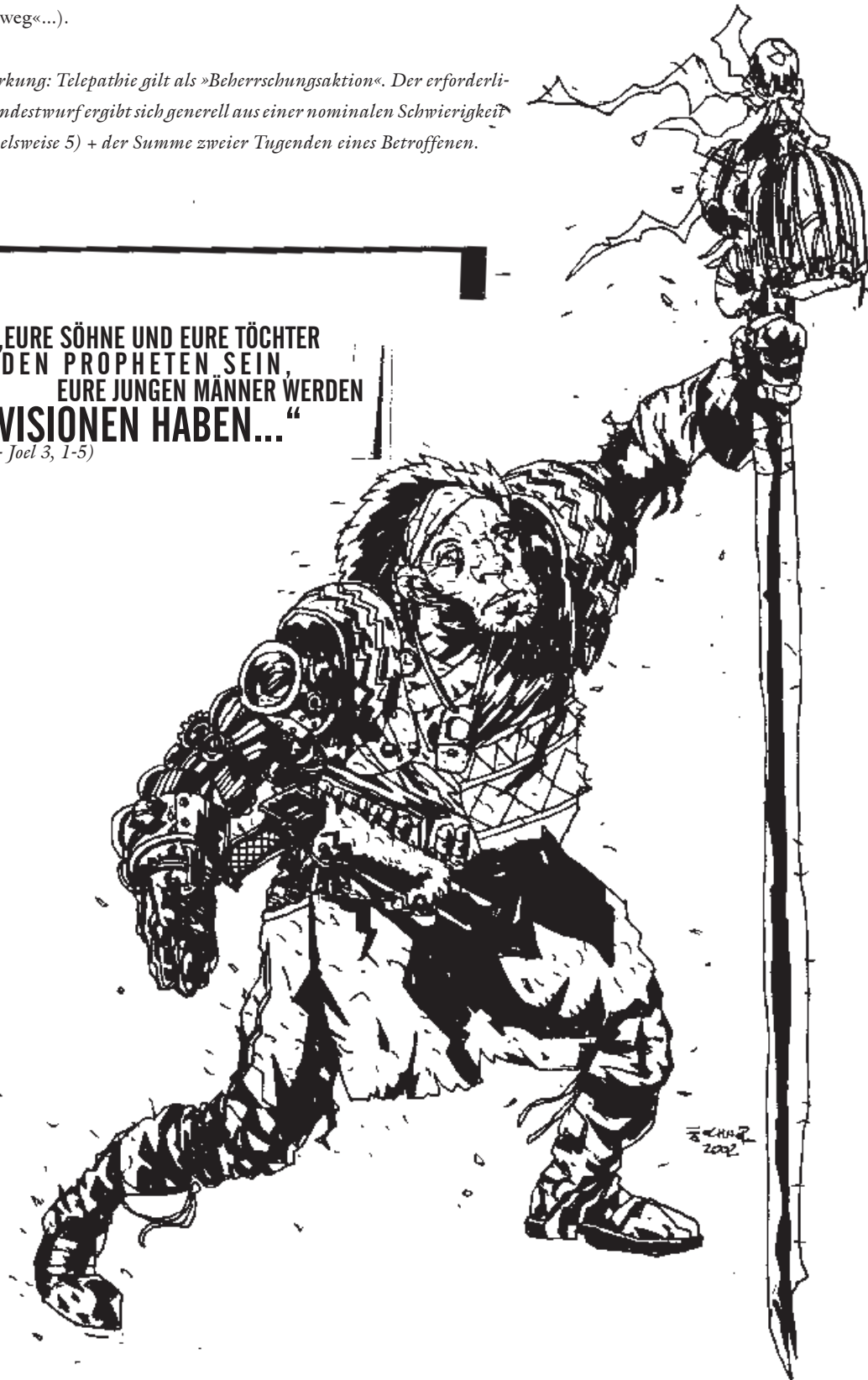


TELEPATHIE

Die *Telepathie* ermöglicht dem Seher Einblicke in die Gefühlswelt einer anwesenden Person. Bei gelungener Probe erfährt der Charakter Zustände wie Furcht, Hass, Glück, Neid und ähnliche. Gegen einen Aufschlag von 3 auf die Schwierigkeit kann der Seher im Rahmen eines offensiven Manövers beliebige Gefühle suggerieren. Gegen einen Aufschlag von 6 ist sogar die Übermittlung einfacher Befehle möglich (»Spring«, »Schieß«, »Lauf weg«...).

Anmerkung: Telepathie gilt als »Beherrschungsaktion«. Der erforderliche Mindestwurf ergibt sich generell aus einer nominalen Schwierigkeit (beispielsweise 5) + der Summe zweier Tugenden eines Betroffenen.

**EURE SÖHNE UND EURE TÖCHTER
WERDEN PROPHETEN SEIN,
EURE JUNGEN MÄNNER WERDEN
VISIONEN HABEN...**
(- Joel 3, 1-5)



TAUSCHER

„REICHTUM, TÄUSCHUNG, GLANZ...“

Bonus:



GUNST



FREI

- „Einer für 90! Nicht? Zwei für 170? Zwei für 160!«
- »Einer für 50.«
- »Nein, nein, nein...«
- »60, wenn die Zähne in gutem Zustand sind. Das muss ich mir ansehen.«
- »60 – für 60 haben sie gefressen. Wozu mach' ich mir die Mühe?«
- »Dein Fraß ist zu teuer. Was gibst du ihnen?«
- »Schweinefutter; hat seinen Preis. Aber hält sie lebendig.«
- »Ich weiß nicht...«
- »Wenn du nicht willst, kauft ein Anderer. Heut' Abend sind sie weg.«
- »70 für jeden Bullen. 65 für die Weiber. Mein letztes Angebot.«
- »70 für jeden? Meine Kinder werden hungern. Meine Frau wird mich verfluchen.«
- »Und den Futterpreis leg' ich dazu. Abgemacht?«
- »Abgemacht! Schlag ein!«

Die Rufe der Tauscher drangen aus dem Zelt hinaus bis aufs Dach des Viehtransporters, wo ein gelangweilter Tagelöhner saß und wartete. »Blöde Ochsen und dumme Kühe«, murmelte er. »Geht mir auf den Geist, der Sklavenhandel...«

BERUFSFERTIGKEITEN

PROPAGANDA (LIMITIERT)

Die Fertigkeit *Propaganda* kann auf jede soziale Aktion angerechnet werden, in der geschickte Mimik, Gestik und Redegewandtheit gefragt sind. Die Häufigkeit, die der Tauscher sich auf seine *Propaganda* berufen kann, entspricht der Höhe der Fertigkeit pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Beispiel: Borter führt ein wichtiges Verkaufsgespräch. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf die Tugend Gunst (5). Der Tauscher addiert den Wert seiner Propaganda (3) hinzu. Es ergibt sich eine Fähigkeit von 8 Punkten.

Verfügt der Tauscher zudem über die Fertigkeit *Rhetorik*, kann auch deren Wert addiert werden.

VERTUSCHEN

Die Fertigkeit *Vertuschen* wird als permanenter Bonus auf die Psychische Resistenz des Tauschers gegen alle geistigen Manipulationsversuche (Rhetorik, Telepathie und andere) gewährt.





SEUCHER

„MACHT, ZUFALL, ANGST...“

Alten Tränen nahe, als hätten sie die Zeit zurückgelegt, saß Vivel auf dem grotesk geformten Felsen, umgeben von Gras und einer neugierigen Eidechse. Abseits lag jene Eisenbrücke, über die sein Henker ihn vor vierzehn Jahren getrieben hatte, weil er es nicht fertig brachte, den schluchzenden Jungen eigenhändig in die Tiefe zu werfen – gleich welches Unheil dieser schluchzende Junge anzurichten drohte.

Vivel, der Name war das spärliche Erbe seiner Eltern, zahlte die Hälfte seines Lebens, um die dunkle Macht, die in ihm schlummerte, zu begreifen. Die andere Hälfte zahlte er, um sie zu beherrschen und das eigene Gewissen zu überwinden. Der Tod seiner Schwestern, das Siechtum seiner Brüder waren am Ende doch nur Unfälle auf dem Weg, ein Mann zu werden.

Der Abenteurer stand auf, schulterte seinen Rucksack und holte tief Luft. »Ihr glaubt gar nicht, was ich euch zu berichten habe. Ihr glaubt gar nicht, was ich euch zeigen muss...«

Im Schatten Vivels leuchtete der Bauch der kleinen Echse saftig grün. In einer dunklen Spalte unterhalb des Felsens hatte sie ihren Todeskampf soeben verloren.

Bonus:



FREI

BERUFSFERTIGKEITEN

SEUCHEN (LIMITIERT)

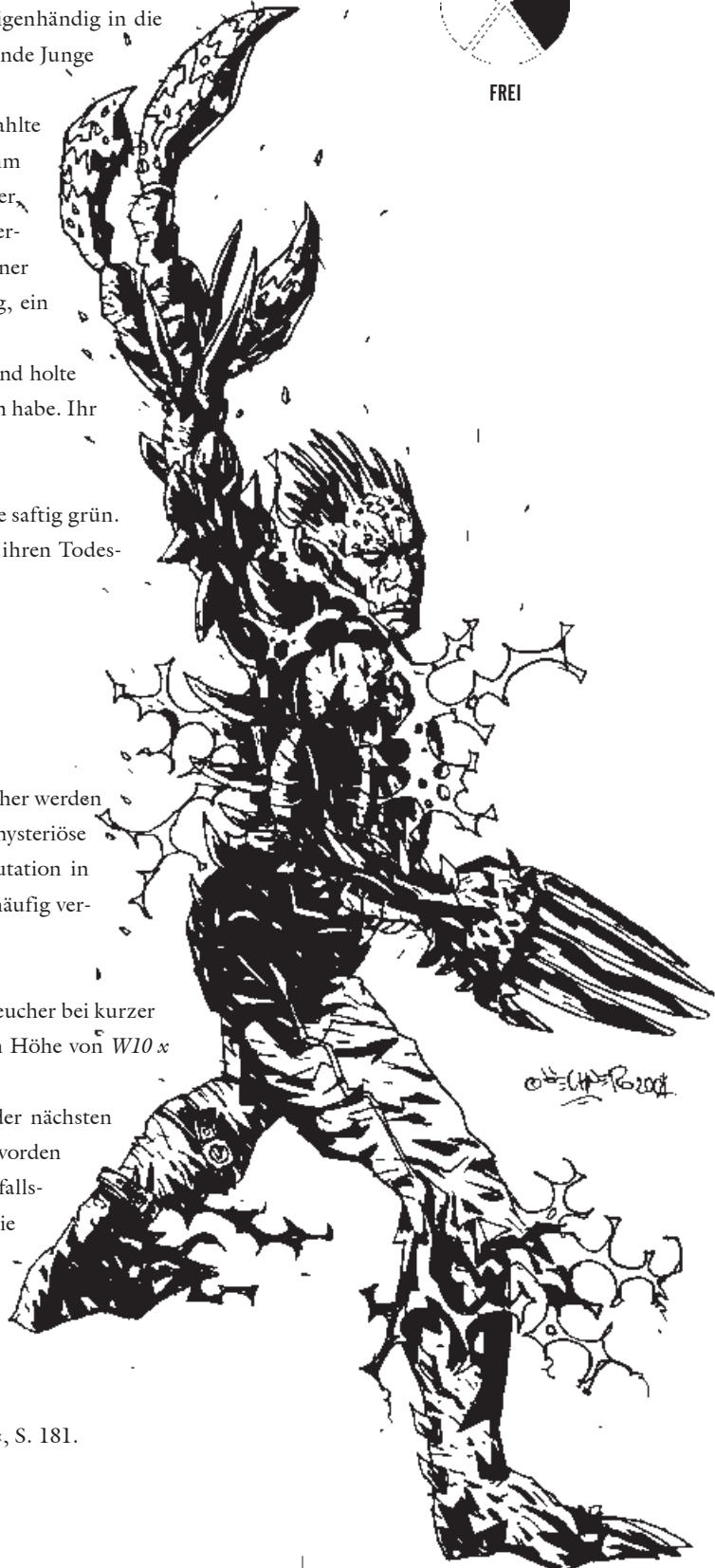
Seucher wird man nicht im Laufe seines Lebens – Seucher werden geboren! Von Kindesbeinen an verfügen sie über eine mysteriöse Fähigkeit, die es ihnen ermöglicht, Verwuchs und Mutation in ihrem Umfeld zu beschleunigen, was in jungen Jahren häufig versehentlich und unkontrolliert geschieht.

Unter Einsatz der Berufsfertigkeit *Seuchen* vergibt der Seucher bei kurzer Berührung von anderen Lebewesen Verwuchspunkte in Höhe von $W10 \times \text{Wert der Berufsfertigkeit}$.

In Konsequenz verwächst das Opfer zum Zeitpunkt der nächsten Mutation an der Körperzone, die vom Seucher berührt worden ist. Es gelten die üblichen Regeln für Verwuchs. Ein Zufallswurf auf die Körperzone entfällt. Der Zufallswurf auf die individuelle Mutation bleibt jedoch bestehen.

Die Anwendung von Seuchen ist beschränkt auf den Fertigkeitswert pro Tag (bei einem Wert von 4 also 4 Handlungen).

Mehr über Verwuchs im Kapitel »Verwuchs, Kreaturen«, S. 181.



TIERFÜHRER

„AUTORITÄT, SCHLICHTHEIT, TREUE...“

Bonus:



GUNST



KÜNSTE

„Immer wieder denke ich zurück an den Tag, an dem der König der Wölfe durch das Tor von Medina kam, des einst prachtvollen, schönen Medina, um etwas vom Reichtum zu teilen und in einem Gässchen – das Gässchen gibt es noch, ich kann es euch zeigen – sein Lager aufzuschlagen.

Die Bürger von Medina waren geduldig, und ich glaube einen Monat, fast zwei, ließen sie den Mann gewähren, in dessen Kreis sich stets ein Dutzend Wölfe tummelte.

Bis zu jener unglückseligen Nacht, in der die verfluchten Säufer der Wache sich verabredeten, den ungebetenen Mann aus der Stadt zu jagen, was sie sodann taten, mit Fackeln und Lanzen, bis die Tiere sich in ihnen verbissen, und schließlich ein Kampf entbrannte, an dessen Ende der Herr der Wölfe totgeschlagen zu Boden ging. Ja, totgeschlagen war er, und mit ihm jeder seiner Graupelze.

Die Bürger von Medina weinten dem armen Mann keine Träne nach. Er interessierte sie nicht, und fast hätten sie ihn vergessen, wenn nicht in der folgenden Nacht zwei Tauscher, die im Begriff waren, ihren Stand für den Markt herzurichten, von einer Bestie angefallen und zerfleischt worden wären. Einer Wolfsbestie!

Danach kehrte das Ungetüm zurück, Morgengrauen für Morgengrauen, bis der letzte Bürger in Angst die Stadt verlassen hatte oder verschlungen worden war.

Das ist die Geschichte von Medina und der Grund, warum außer mir niemand noch durch ihre Straßen geht.

Ihr glaubt mir nicht?»

Der Alte lachte und präsentierte sein bräunliches Gebiss.

»Dann lasst euch nieder. Und schlaft gut...«

BERUFSFERTIGKEITEN

TIERFÜHRUNG

Bei der *Tierführung* ist mehr von einer Gabe als von einer Fertigkeit zu sprechen. Von Geburt an baut der angehende Tierführer eine intuitive, zumeist liebevolle Bindung zu einer beliebigen Spezies auf. Es gelingt ihm als Kind mit Mitgliedern dieser Art zu kommunizieren und sie in Vollendung seiner Gabe schließlich zu kontrollieren.

Der Tierführer muss für den Einsatz von Tierbefehlen grundsätzlich keine Probe ablegen (besonders widrige Umstände ausgenommen). Die natürlichen Fähigkeiten des kontrollierten Tieres markieren die Grenze ausführbarer Aktionen.

TIER	FÄHIGKEITEN	ANZAHLBAR FÜHRBARER EXEMPLARE
Wolf	Gegenstände apportieren, Spuren lesen, Angreifen, Drohen, Heulen...	entspricht dem Fertigkeitswert



Kräh	Fliegen, kleine Gegenstände transportieren, Angreifen...	Fertigkeitswert x 5
Schlange	Beißen, Würgen, Verfolgen	Fertigkeitswert x 5
Skorpion	Stechen, Verstecken	Fertigkeitswert x 5
Ratte	Nagen und beschädigen, Beißen, Verfolgen	Fertigkeitswert x 10
Heuschrecke	Schwärmen, Fressen	Fertigkeitswert x 100.000

Weitere Tiere in Absprache mit dem Spielleiter.

Grundsätzlich kann der Tierführer allen Mitgliedern einer gewählten Art Befehle erteilen. Es ist unerheblich, ob es sich dabei um seine Haustiere (z.B. zwei Kampfhunde) oder wilde Exemplare (ein Rudel Straßenköter) handelt.

Übersteigt die Anzahl vorhandener Tiere den Fertigkeitswert des Charakters kann nur ein entsprechender Teil der Gruppe geführt werden.

Andere Charaktere können *Tierführung* nur im Sinne von »Abrichten« erlernen. Einzelne Befehle sind mit Proben zu koppeln und es können nur bereits dressierte Tiere geführt werden. Nicht lernfähige Tiere wie Insekten entziehen sich der Fertigkeit zudem ganz.



**RATTEN
MACHEN KEINEN DRECK -
DAS IST IHRE ART,
DANKE
ZU SAGEN.**

(- Rattenführer aus dem Süden)

4 . 3

CHARAKTER- ERSCHAFFUNG

SPIELERCHARAKTERE

Mit der Kenntnis von Rasse und Berufung auf der einen, Tugenden und Fertigkeiten auf der anderen Seite, verfügen Sie bereits über das Grundwissen, das zur Erschaffung eines eigenen *Spielercharakters* erforderlich ist.

Die regeltechnischen Aspekte der Charaktererschaffung beschränken sich auf wenige Schritte:

1. RASSE

Wählen Sie die *Rasse* des Charakters und bestimmen Sie *Geschlecht*, *Alter* und *Statur*. In Absprache mit dem Spielleiter können Sie diese Eigenschaften entweder frei wählen oder auswürfeln.

Sie erhalten die Basiswerte der *fünf Tugenden* (Gewalt, Reaktion, Künste, Weisheit, Gunst). Zusätzlich schenkt die Rasse ihrem Charakter eine individuelle Sprachfertigkeit (z.B. *Humania*) und ggf. eine weitere, rassetypische Fertigkeit wie *Fliegen* oder *Schwimmen*.

Beispiel: Spieler Frank entscheidet sich für einen Humana als Spielercharakter. Die Grundwerte der Tugenden betragen Gewalt 2, Reaktion 2, Künste 2, Weisheit 2 und Gunst 3. Der Charakter ist von »schlanker« Statur – damit steigt Reaktion um 1 auf 3.

Als Humana erhält Franks Charakter die Sprachfertigkeit »Humania« mit einem Wert von 5 als Gabe mit auf den Weg.

Die Größe des Charakters bestimmt Frank mit Hilfe der angegebenen Formel und einem W10. In Absprache mit dem Spielleiter wird festgelegt, dass der Charakter bei Spielstart von jugendlichem Alter sein soll.

2. BERUFUNG

Wählen Sie im zweiten Schritt die *Berufung* des Charakters. Rechnen Sie den spezifischen Bonus der Berufung (z.B. Gunst +1) auf seine Tugenden an.

Berufe wie Tauscher oder Schatzsucher beinhalten *freie* Boni, die auf beliebige Tugenden angerechnet werden können. Die Verteilung sollte in Absprache mit dem Spielleiter erfolgen.



Beispiel: Franks Charakter wird ein Schatzsucher. In Absprache mit dem Spielleiter werden die Tugenden Reaktion und Weisheit je um 1 erhöht.

3. MENTALE EIGENSCHAFTEN

_Ermitteln Sie *Gesinnung* (Tech / Trad), *Temperament*, *Stimmung*, *Wille* und *Triebe* des Charakters.

Klären Sie mit dem Spielleiter, ob die Triebe ausgewürfelt oder über eine feste Anzahl an Punkten bestimmt werden.

4. FERTIGKEITEN

_Belegen Sie *Fertigkeiten* und *Berufsfertigkeiten* des Charakters. Je nach Alter steht eine unterschiedliche Menge an Punkten zur Verfügung.

<i>Jung</i>	<i>Jugendlich</i>	<i>Alt</i>
2 Fertigkeiten auf 2	2 Fertigkeiten auf 3	1 Fertigkeit auf 4
4 Fertigkeiten auf 1	4 Fertigkeiten auf 2	3 Fertigkeiten auf 3
	6 Fertigkeiten auf 1	5 Fertigkeiten auf 2
		5 Fertigkeiten auf 1

Mehr über Alter weiter unten.

Beispiel: Franks Charakter verfügt als Humana über die Startfertigkeit Humania. Die Berufsfertigkeit Glück des Schatzsuchers besitzt keinen Zahlenwert. Frank kann sie daher ohne Punktkosten übernehmen. Die zweite Berufsfertigkeit, Demutation, muss wie alle übrigen Fertigkeiten gekauft werden. ▶

5. NATURTALENTE

_In der Regel gelten die drei bei Spielbeginn höchsten Fertigkeiten als *Naturtalente* des Charakters (die rassenspezifische Sprachfertigkeit ausgenommen).

Beispiel: Frank wählt Schwerter und Säbel (3), Artefaktkunde (3) und Projektilwaffen, kurz (2) zu den Naturtalenten seines Charakters. Diese Naturtalente wird er im Laufe seiner Karriere nicht nur schneller, sondern auch über einen Wert von 5 hinaus steigern können.

6. THEMA

_Fassen Sie das Thema des Charakters in Worte und notieren Sie eine kurze Biographie. Berücksichtigen Sie dabei Themen wie Familienverhältnis, Hobbies, große Erfolge, ärgste Niederlagen und Geheimnisse.

Stellen Sie eine Liste typischer Redewendungen des Charakters zusammen (»Beim Barte des Propheten«) und geben Sie Ihrem Abenteurer schließlich einen Namen.

BEISPIEL FERTIGKEITEN

_Schwerter und Säbel	3
Artefaktkunde	3
Projektilwaffen, kurz	3
Mechanik und Reparatur	2
Demutation	2
Legenden	2
Reittiere	1
Fahrzeuge, Motorrad	1
... (Liste gekürzt)	

KURZBIOGRAPHIE _Glimmer, ungelieb-

tes Findelkind einer humanischen Tauscherfamilie, wuchs heran zu einem griesgrämigen Tagedieb.

Freunde gewann er auf den Reisen durch das Land nur wenige, und seinen Pflegeeltern, die ihn hielten wie einen nützlichen Diener, fiel er immer schwerer zur Last, Jahr um Jahr dass er missmutig ihre Marktstände hütete.

Die Streitereien häuften sich, bis es nach einem zornigen Tage kam wie es kommen musste – mit einer handvoll Artefakte und zwei Kanistern Benzin machte sich Glimmer des Nachts mit dem Baik seiner Eltern davon, um eine eigene Karriere im Land seiner Ahnen zu beginnen. Das Abenteuer nimmt seinen Lauf...

„ER HAT KEINEN
NAMEN,
DAMIT DER
T O D
IHN NICHT FINDEN KANN.“
(- Waterworld)

ANPASSUNG AN DIE GRUPPE

Wenngleich Abenteuergruppen im Endland häufiger das Produkt von Zweckbündnissen als gewachsenen Freundschaften sind, sollten Spieler und Spielleiter dennoch bereits bei der Charaktererschaffung auf ein stimmiges Gruppenbild achten. Anderenfalls dürften es Spieler mit gegenläufiger Gesinnung (z.B. der pazifistische Priester neben dem blutrünstigen Renegaten) kaum lange miteinander aushalten.

ALTER

JUNG

Ein junger Charakter gilt als Kind. Bis zum Erreichen der Jugendlichkeit gilt der Geschlechtstrieb als Spieltrieb. Das Kind beherrscht keinen Beruf und weniger Fertigkeiten als jugendliche oder alte Charaktere. Dafür sind ihm alle Steigerungen um 20% erleichtert. Es wird stets zum Vorteil des Charakters gerundet, wobei für jede Steigerung mindestens 1 Punkt investiert werden muss.

Zu einem kindlichen Abenteuerer gehört allerdings auch eine außergewöhnlichere Hintergrundgeschichte als zu anderen Charakteren.

Freie Verteilung

2 Fertigkeiten auf 2

4 Fertigkeiten auf 1

Modifikatoren

- Alle Tugenden -1 (mind. 1)
- keine Berufsfertigkeit
Ausnahme: Der Wert angeborener Berufsfertigkeiten wie *Telepathie* oder *Tierführung* auf 1.
- weniger Fertigkeiten
- Bonusfertigkeiten bei Spielstart je -1
- + Steigerung erleichtert um 20%
- + Zusätzliche Naturtalente (wahlweise 2 Fertigkeiten oder 1 Tugend)
- + Spieltrieb
- = Die bei der Charaktererschaffung ermittelte Körpergröße verliert vorläufig ihre Gültigkeit.

JUGENDLICH (STANDARD)

Jugendliche Charaktere bilden den Großteil neuer Abenteuerer. Sie verfügen über Kenntnisse in einem frei wählbaren Beruf. Die Höhe ihrer Fertigkeiten und Tugenden wird nach den bekannten Regeln ermittelt.

Freie Verteilung

2 Fertigkeiten auf 3

4 Fertigkeiten auf 2

6 Fertigkeiten auf 1

**ALT**

_Alte Charaktere haben sich erst sehr spät zum Abenteurerdasein durchgerungen. Sie verfügen über einen Beruf, relativ hohe Tugenden und zahlreiche Fertigkeiten. Dafür sind alle Steigerungen um 20% erschwert. Es wird stets zum Nachteil des Charakters gerundet!

Freie Verteilung

- 1 Fertigkeit auf 4
- 3 Fertigkeiten auf 3
- 5 Fertigkeiten auf 2
- 5 Fertigkeiten auf 1

Modifikatoren

- + Alle Tugenden +1 (zu Spielbeginn jedoch maximal auf 4)
- + Mehr Fertigkeiten
- Steigerung erschwert um 20%
- Naturtalente beschränkt auf 1 Fertigkeit
- kürzere Lebenszeit
- eventuell bestehende Mutation

**„...DIE LASTER
DES FRIEDENS
SIND DIE LASTER
ALTER MÄNNER:
MISSTRAUEN UND VORSICHT.“**
(- Lawrence von Arabien)

NATÜRLICHE ALTERUNG

_Im Laufe des Spiels gealterte Abenteurer verlieren durch Entscheidung des Erzählers Punkte bei den körperlichen Tugenden Reaktion, Gewalt und Künste und gewinnen dagegen an Weisheit oder Gunst. Der Alterungsprozess verläuft naturgemäß schleichend und wird auch vom Lebenswandel bzw. der Lebenslust des Charakters beeinflusst.

Grundsätzlich gilt eine erschwerte Steigerung von Tugenden und Fertigkeiten für alle Humanes ab 48, Maden ab 60, Ikarim ab 32, Aquides ab 48 und Cerbores ab 60 Jahren.

F R E A K S

BASTARDE

_Geschlechtliche Verbindungen zwischen den großen Rassen sind selten, aber nicht unbekannt. Ob das Produkt von Liebe, Vollrausch oder Vergewaltigung – das Endland tauft solche Kinder schlicht *Bastarde*. Sie kombinieren mentale und physische Eigenschaften zweier Rassen in unterschiedlichem Verhältnis. Von keinem Falle ist bekannt, dass ein Bastard in der Lage war, wiederum eigene Kinder zu zeugen. Sie scheinen generell unfruchtbar zu sein.

Bastarde verfügen stets über alle Boni und Beschränkungen beider Eltern (2 Dialekte, gegebenfalls 2 Bonusfertigkeiten und so fort...).

HUCE (HUMANES + CERBORES)

GRÖSSE

(W10) 4W10 + 160cm

STATUR

(W10) 1-5 = s. Humanes 6-10 = s. Cerbores

LEBENSERWARTUNG

80 Jahre

ALTER BEI SPIELBEGINN

jung (9 Jahre), jugendlich (18 Jahre)*, alt (54 Jahre)

*Standard

TUGENDEN ◀



ANMERKUNG _Die Ermittlung der Tugenden erfolgt je durch einen W10. Resultiert ein Wurf von 1-5, fällt die Entscheidung auf den niedrigeren Wert. Ist er höher als 5, fällt die Entscheidung auf den höheren Wert.



CEMA (CERBORES + MADEN)

GRÖSSE

(W10) 5W10 + 125cm

STATUR

(W10) 1-5 = s. Cerbores 6-10 = s. Maden

LEBENSERWARTUNG

90 Jahre

ALTER BEI SPIELBEGINN

jung (10 Jahre), jugendlich (20 Jahre)*, alt (60 Jahre)

TUGENDEN



MAHU (MADEN + HUMANES)

GRÖSSE

(W10) 4W10 + 120cm

STATUR

(W10) 1-5 = s. Maden 6-10 = s. Humanes

LEBENSERWARTUNG

70 Jahre

ALTER BEI SPIELBEGINN

jung (8 Jahre), jugendlich (16 Jahre)*, alt (45 Jahre)

TUGENDEN



BASTARDE IN DER GESELLSCHAFT

„Die Kulturen des Landes, die aufgrund von Verwuchs und Variation ohnehin eine große Vielfalt des Lebens gewohnt sind, betrachten die Bastarde zwar als ungewöhnliche, aber dennoch vollwertige Mitglieder der Gesellschaft.“

Ganz im Gegenteil hegen vor allem die Betroffenen oft Grimm gegen sich und ihresgleichen. Viele Mischlinge fühlen sich Zeit ihre Lebens nirgends recht zu Haus. Wahrscheinlich finden sich deshalb unter den Abenteurern des Landes so viele ihnen – verbitterte Einzelkämpfer...

MUTANTEN

„Unter dem Begriff *Mutanten* werden im Endland Kreaturen gefasst, die zwar dem Stammbaum einer großen Rasse entspringen, als Mitglieder dieser jedoch kaum noch zu identifizieren sind. Möglicherweise wurden sie bereits im Mutterleib oder in früher Kindheit verseucht oder sind das Produkt stark mutierter Vorfahren.“

Kalkweiße, blauädrige Klumpen fetten Fleisches, unfähig sich mit verkümmerten Gliedmaßen zu bewegen, gestützt jedoch durch die Kraft gewaltiger Weisheit in einem kürbisgroßen Schädel. Breitschultrige Giganten, dumm wie Hunde, stark wie Bären...

Ein Mutant repräsentiert oft ein Extrem. Er verfügt über außerordentliche Fähigkeiten auf der einen, jämmerliches Potenzial auf der anderen Seite. Häufig organisieren sich die Gezeichneten in Gruppen, in denen der eine, die Schwächen des anderen auszugleichen sucht.

Der Entwurf eines Mutanten muss in individueller Absprache zwischen Spielleiter und Spieler(n) erfolgen.

ANIMALE

„Eine verbreitete Form geborener Mutanten stellt die Gruppe der *Animale* dar. Charaktere dieser Ordnung unterstehen zwar einer der großen Rassen, verfügen jedoch über ein zusätzliches, funktionsfähiges Organ, welches üblicherweise nur im Tierreich anzutreffen ist. (Beispiele für animale Merkmale tragen Ikarim und Aquides.)“





Ein tierisches Merkmal bringt dem Charakter unter Umständen einen physischen Vorteil, birgt aber die Gefahr zusätzlicher sozialer Konflikte.

Spieltechnisch erfolgt die Einbindung neuer Körperfunktionen über neue Fertigkeiten (so verfügen Ikarim über die spezielle Fertigkeit *Fliegen*, Aquides über die Fertigkeit *Schwanz*). Wird also der Entwurf eines Charakters mit Horn auf der Stirn angestrebt, führt dies zur Entwicklung einer neuen Nahkampffertigkeit *Horn*.

Achtung: Das Hinzufügen tierischer Merkmale ist kein Weg zum Entwurf von Superhelden. Der Spielleiter ist angehalten, durch Abzüge auf anderem Gebiet (Gunst) oder Zuschläge (Triebe) für Ausgeglichenheit zu sorgen. Vielleicht müssen animale Vorteile mit animalen Nachteilen bezahlt werden – und man kann sich vorstellen, wie lächerlich ein Renegat mit Schweinenase wirkt...

ANIMALE MERKMALE

SINNESORGANE

_Tierische Ohren, Augen, Nasen, Münder, Schnäbel oder Tasthaare erweitern die Sinnesfunktionen des Charakters. (Die Kombination einer Probe könnte lauten »Reaktion + Sinnesschärfe + *Ohren*«.)

PANZERUNG

_Tierische Haut, tierisches Fell oder Chitin. (Der Charakter verfügt über natürliche Rüstung, die ihn nicht behindert.)

EXTREMITÄTEN

_Tierische Krallen, Stachel oder Hörner, die im Kampf eine eigene Funktion erfüllen. (Die Kombination einer Probe könnte lauten »Reaktion + *Krallen*«.) Die Schadenswirkung entspricht dabei in der Regel Messern oder Dolchen.

SONDERBARES

_Unter Angst versprüht der Charakter einen stechenden Gestank; in der Wildnis scheint sich der Charakter farblich seiner Umgebung anzupassen...

KRU

_Hin und wieder kommt es vor, dass Gerüchte die Runde machen, ein fremdes Volk sei in die Region eingefallen, eine unbekannte Rasse wäre aufgetaucht um Gewalt und schreckliche Krankheit über die Siedlung zu bringen. Sofern hier nicht einem gutbehüteten Humana zum ersten Mal eine Gruppe streunender Aquides begegnet ist, handelt es sich bei Sichtungen dieser Art zumeist um Sippen von Mutanten, *Krus* genannt; größere Familien, mit oft mehr als einem Dutzend Mitgliedern unterschiedlichen Alters, die durch Inzucht oder identische Umweltbedingungen die gleichen veränderten Merkmale tragen. Das können sowohl »Wolfshumanes«, »Riesen« als auch »Feuerhäuter« sein. Eine ungefähre Vorstellung von der Anzahl umherziehender Sippen gibt es nicht. Die Spekulation, hinter einigen von ihnen verberge sich eine geheimnisvolle sechste Rasse, ist wohl eher dem Reich der Legenden zuzuordnen...

FREUND UND FEIND

NSC TABELLEN



ANMERKUNG _Die NSC-Tabellen eignen sich nicht zur Erschaffung *handlungstragender* Personen. In solch einem Fall lesen Sie bitte den Abschnitt »Charaktere« im 7. Kapitel, S. 234.

_Die Tabellen auf den folgenden Seiten dienen dem Erzähler bei der Erschaffung von Nichtspielercharakteren, die sich sowohl als Gegner aber auch als Verbündete der Spieler eignen. Anhand einfacher Kriterien werden zunächst *Charakterklasse* und *Rang*, dann Tugenden und Fertigkeiten ermittelt.

Spezielle NSC-Decks, auf denen die wichtigsten Eigenschaften und Werte in Kurzform notiert werden können, finden sich als Kopiervorlage am Ende des Buches.

Und so arbeiten Sie mit den Tabellen...

1. CHARAKTERKLASSE

_Wir unterteilen die Gruppe der Nichtspielercharaktere zunächst in drei große Klassen: *Kämpfer*, *Glücksritter* und *Gelehrte*. Die Klasse *Kämpfer* umfasst Personen wie Renegaten, Jäger oder Schützen. Zu den *Glücksrittern* zählen Charaktere wie Bastler, Diebe, Heiler, Huren und Tauscher. *Gelehrte* bezeichnet NSCs, deren Stärke in den geistigen Disziplinen liegt: Schreiber und Wissenschaftler aller Richtungen.

Wählen Sie eine Klasse, die der Figur am nächsten kommt, die Sie erschaffen wollen.

2. RANG

_Drei Ränge – *unerfahren*, *erfahren* und *meisterlich* – kennzeichnen den Rang eines Nichtspielercharakters innerhalb seiner Klasse. Die Begriffe sind selbsterklärend. *Unerfahrene* NSC entsprechen etwa neu geschaffenen Spielercharakteren.

3. RASSE

_Als Spielleiter ordnen Sie Ihren NSC einer der fünf großen *Rassen* zu. Mischformen wie Bastarde oder aber Modifikatoren durch das Geschlecht finden keine ausdrückliche Erwähnung. Sie lassen sich jedoch bei Bedarf improvisieren.



4. TUGENDEN

_Sind *Charakterklasse*, *Rang* und *Rasse* bestimmt, können Sie die Werte der *Tugenden* (Gewalt, Reaktion, Künste, Weisheit, Gunst) einfach ablesen und übertragen.

5. BERUFSFERTIGKEITEN

_Wählen Sie nach Vorgabe der Tabelle eine oder mehrere *Berufsfertigkeiten* für den Charakter und ordnen Sie ihnen entsprechende Werte zu.

Eine Übersicht aller existierenden Berufsfertigkeiten finden Sie auf S. 74. Bei der Auswahl sind Sie nicht an die selben, strikten Regeln wie bei der Erschaffung von Spielercharakteren gebunden. So sind durchaus *Kämpfer* denkbar, welche die Fertigkeiten *Kampfkunst* (Renegat) und *Schießkunst* (Schütze) vereinen. Bedenken Sie aber, dass auf diese Weise schnell zu mächtige Charaktere entstehen können!

6. SONSTIGE FERTIGKEITEN

_Sonstige *Fertigkeiten* werden einfach zusammengefasst. »*Künste: 2*« ordnet beispielsweise allen Fertigkeiten, die vornehmlich mit dieser Tugend kombiniert werden, einen Wert von 2 zu. Gleiches gilt für *geistige* und *soziale* Fertigkeiten, sowie Kampfdisziplinen. Verfügt der NSC zusätzlich über Elementarfähigkeiten, können Sie deren Anzahl frei bestimmen. Die Werte sollten sich am Fertigkeitsdurchschnitt des Charakters orientieren.

7. MUTATIONEN

_Optional haben Sie die Möglichkeit, den NSC mit *Mutationen* auszustatten. Würfeln Sie für *unerfahrene* Charaktere ein mal, für *erfahrene* Charaktere 2 bis 3 mal und für *meisterliche* Charaktere bis zu 6 mal auf den entsprechenden Tabellen ab S. 184. Der Einsatz von Mutationen steht in Abhängigkeit von Spielregion und Biographie des Charakters.

8. FEINSCHLIFF

_Überprüfen Sie die Werte des NSC ein letztes Mal und gleichen Sie eventuelle Unstimmigkeiten aus. Der NSC ist nun spielbereit.



GLÜCKSRITTER

UNERFAHREN



	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	2	2	2	1	3	10
Maden	2	1	2	1	3	9
Ikarim	1	2	3	1	2	9
Aquides	2	2	2	1	2	9
Cerbores	1	2	2	2	2	9

BERUFSFERTIGKEITEN

1 BF aus dem Bereich Gunst/ Künste auf 2
2 BF aus dem Bereich Gunst/ Künste auf 1

SONSTIGE FERTIGKEITEN

Sozial/ Künste: 2 auf 2, übrige 1
Kampf: 1
Geistig: 1

ERFAHREN



	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	2	2	4	3	4	15
Maden	3	2	3	3	3	14
Ikarim	2	3	4	2	3	14
Aquides	3	3	3	2	3	14
Cerbores	2	2	3	3	4	14

BERUFSFERTIGKEITEN

1 BF aus dem Bereich Gunst/ Künste auf 4
2 BF aus dem Bereich Gunst/ Künste auf 2

SONSTIGE FERTIGKEITEN

Sozial/ Künste: 1 auf 4, 1 auf 3, übrige 2
Kampf: 2
Geistig: 2

MEISTERLICH



	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	2	2	4	4	5	17
Maden	3	2	4	3	4	16
Ikarim	2	3	5	2	4	16
Aquides	3	3	4	2	4	16
Cerbores	2	2	4	4	4	16

BERUFSFERTIGKEITEN

1 BF aus dem Bereich Gunst/ Künste auf 5
2 BF aus dem Bereich Gunst/ Künste auf 4
1 BF aus *beliebigem* Bereich auf 1

SONSTIGE FERTIGKEITEN

Sozial/ Künste: 1 auf 5, 2 auf 4, übrige 3
Kampf: 3
Geistig: 3



KÄMPFER

UNERFAHREN

	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	3	3	1	1	2	10
Maden	3	2	1	1	2	9
Ikarim	1	3	2	1	2	9
Aquides	3	3	1	1	1	9
Cerbores	2	2	1	2	2	9

BERUFSFERTIGKEITEN

1 BF aus dem Bereich Kampf auf 2
2 BF aus dem Bereich Kampf auf 1

SONSTIGE FERTIGKEITEN

Sozial/ Künste: 1
Kampf: 2 auf 2, übrige 1
Geistig: 1



ERFAHREN

	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	4	4	2	2	3	15
Maden	4	3	3	2	2	14
Ikarim	2	4	4	2	2	14
Aquides	4	4	2	2	2	14
Cerbores	3	3	2	3	3	14

BERUFSFERTIGKEITEN

1 BF aus dem Bereich Kampf auf 4
2 BF aus dem Bereich Kampf auf 2

SONSTIGE FERTIGKEITEN

Sozial/ Künste: 2
Kampf: 1 auf 4, 1 auf 3, übrige 2
Geistig: 2



MEISTERLICH

	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	4	5	2	2	4	17
Maden	5	3	3	2	3	16
Ikarim	3	5	4	2	2	16
Aquides	5	5	2	2	2	16
Cerbores	3	4	2	3	4	16

BERUFSFERTIGKEITEN

1 BF aus dem Bereich Kampf auf 5
2 BF aus dem Bereich Kampf auf 4
1 BF aus beliebigem Bereich auf 3

SONSTIGE FERTIGKEITEN

Sozial/ Künste: 3
Kampf: 1 auf 5, 2 auf 4, übrige 3
Geistig: 3



GELEHRTE

UNERFAHREN



	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	1	2	2	3	2	10
Maden	2	1	2	2	2	9
Ikarim	1	2	2	2	2	9
Aquides	2	2	1	2	2	9
Cerbores	1	2	1	3	2	9

BERUFSFERTIGKEITEN

- 1 BF aus dem Bereich Weisheit auf 2
- 2 BF aus dem Bereich Weisheit auf 1

SONSTIGE FERTIGKEITEN

- Sozial/ Künste: 1
- Kampf: 1
- Geistig: 2 auf 2, übrige 1

ERFAHREN



	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	2	3	3	4	3	15
Maden	3	2	3	3	3	14
Ikarim	2	3	3	3	3	14
Aquides	3	3	2	3	3	14
Cerbores	2	3	2	4	3	14

BERUFSFERTIGKEITEN

- 1 BF aus dem Bereich Weisheit auf 4
- 2 BF aus dem Bereich Weisheit auf 2

SONSTIGE FERTIGKEITEN

- Sozial/ Künste: 2
- Kampf: 2
- Geistig: 1 auf 4, 2 auf 3, übrige 1

MEISTERLICH



	GEW	REA	KÜN	WEI	GUN	Total
Humanes	2	3	3	5	4	17
Maden	3	2	3	4	4	16
Ikarim	2	3	4	4	3	16
Aquides	3	4	3	3	3	16
Cerbores	2	3	3	5	3	16

BERUFSFERTIGKEITEN

- 1 BF aus dem Bereich Weisheit auf 5
- 2 BF aus dem Bereich Weisheit auf 4
- 1 BF aus *beliebigem* Bereich auf 3
- 1 BF aus *beliebigem* Bereich auf 2

SONSTIGE FERTIGKEITEN

- Sozial/ Künste: 3
- Kampf: 3
- Geistig: 1 auf 5, 2 auf 4, übrige 3

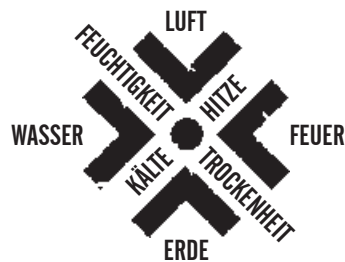


NOTIZEN



K A P I T E L 5

„ES GIBT VIER ELEMENTE
UND GRUNDLAGEN ALLER KÖRPERLICHEN DINGE,
NÄMLICH
FEUER, ERDE, WASSER UND LUFT.
AUS DIESEN SIND ALLE
NATURGEGENSTÄNDE DIESER WELT ZUSAMMENGESETZT.“
(- von Nettesheim)



VON DEN ELEMENTEN

DIE ELEMENTE

100 Jahre sind vergangen, seit die Elemente zurück kehrten auf die Welt, erwacht aus einem tausendjährigen Schlaf und neue Rassen, neue Länder schufen und die Vergangenheit in Trümmer legten.

100 Jahre lang durchwoben sie alles, was war und wurden zu *allem*. So wie der Stein an die Erde und der Fisch an das Wasser gebunden ist, leben auch die Erben im Bund mit dem einen, in Zwietracht mit dem anderen Element.

Individuelle, geistige Bindungen von unterschiedlicher *Intensität* ermöglichen dem Charakter die Manipulation von Feuer, Erde, Luft und Wasser. Doch es ist ein gefährliches Spiel...

Beispiel: Nort verfügt über die angeborenen Bindungen Feuer (2), Luft (0), Erde (4) und Wasser (0). Der Charakter, seines Zeichens Humana, besitzt eine tiefe Bindung an das Erdenelement. Gleich danach folgt eine intuitive Beziehung zum Glanz und zur Wärme des Feuers. Die Bindungen zu den jeweils entgegengesetzten Elementen sind verkümmert.



FEUER



LUFT



ERDE



WASSER

ELEMENTARFÄHIGKEIT

Anders als die Formel für übrige Fähigkeiten (=Tugend+Fertigkeit) ergibt sich eine Elementarfähigkeit allein aus der Intensität der jeweiligen Bindung.

- **ELEMENTARFÄHIGKEIT = INTENSITÄT DER BINDUNG x 2**

Ein Charakter mit einer Bindung Feuer 3 hätte demnach eine Fähigkeit Feuer von 6.

WAHL DER BINDUNGEN

Zum Zeitpunkt der Charaktererschaffung wählt jeder Spieler Art, Anzahl und Intensität der angeborenen, elementaren Bindungen. Die Wahl entspricht dem Kauf von Fertigkeiten, wobei einige Besonderheiten zu beachten sind:

Bindungen, die bei Spielstart nicht gewählt werden, erhalten eine Intensität von 0 und gelten als tot. Sie lassen sich im Laufe der Karriere nicht mehr erlernen.

Bindungen, die bei Spielstart gewählt wurden, lassen sich fortan steigern mit der Formel:

- **BENÖTIGTE ERFAHRUNGSPUNKTE = ZU ERREICHENDE INTENSITÄT x 5**

oder als Naturtalent:

- **BENÖTIGTE ERFAHRUNGSPUNKTE = ZU ERREICHENDE INTENSITÄT x 4**

Zu einem der Rasse des Charakters entgegengesetzten Element ist prinzipiell keine Verbindung möglich!

NEBENWIRKUNGEN

DEFINITION *Bindung* beschreibt die grundsätzliche Fähigkeit eines Charakters, ein bestimmtes Element zu kontrollieren. Die *Intensität* der Bindung steht für die individuelle Höhe dieser Fähigkeit.

Elementare Begabung ist nicht immer ein Segen für die Betroffenen, denn jede einzelne Bindung (unabhängig von ihrer Intensität) erhöht die Triebe eines Charakters um 5 frei zu verteilende Punkte. Werden gegensätzliche Elemente innerhalb eines Charakters vereint (z.B. Wasser und Feuer), entscheidet der Spielleiter zusätzlich über mögliche psychische Defekte. Bindungen zu dem Hauselement einer Rasse (z.B. Feuer bei Cerbores) verursachen grundsätzlich *keine* Triebsteigerung. ◀





NIEDERER ELEMENTARISMUS

Niederer Elementarismus gilt in der endländischen Gesellschaft als üblich und wird bei geringer Intensität (um 2 Punkte) nicht sonderlich beachtet. Zu groß ist die Zahl derer, denen die Natur die eine oder andere Bindung auf den Weg gegeben hat, die in Vergessenheit geriet, zwischen der Arbeit auf dem Acker und dem Dunstkreis der Taverne.

MITTLERER ELEMENTARISMUS

Mittlerer Elementarismus (Intensität um 3 Punkte) genießt Anerkennung wie die Kunst geübter Zeichner und Spielleute. Hier und da kann eine geringfügige Manipulation sogar nützliche Dinge hervorrufen.

HOHER ELEMENTARISMUS

Misstrauen und Angst hingegen weckt der *hohe Elementarismus* (Intensität um 5 Punkte). Ihre Anwender gelten als labil und reizbar. Oftmals, heißt es, kontrollieren nicht sie die Elemente sondern umgekehrt. Und bekanntlich steckt in jedem Gerücht ein Kern der Wahrheit...

FORMELN

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Vielzahl elementarer Formeln, geordnet in 31 sogenannte *Manifeste* und diese wiederum in die 4 Elemente. Das Elementarsystem bietet dabei eine große Optionsvielfalt. Alles, was Spielern und Spielleitern bei der Manipulation eines Elements machbar erscheint, ist auch machbar.

Wie bei anderen Aktionen entscheidet der Wurf gegen eine vom Spielleiter ermittelte Schwierigkeit über Erfolg und Misserfolg.

Im Anschluss finden Sie zu jedem der Manifeste eine Reihe von Beispielen, die bei der Ermittlung sowohl des Mindestwurfes, als auch der möglichen Effekte hilft.

Da elementare Effekte vornehmlich auf Beschreibungen beruhen, müssen diese mit besonderer Sorgfalt formuliert werden. Wer dem Spielleiter zu großen Interpretationsfreiraum lässt, erreicht möglicherweise etwas anderes, als geplant war.

Zur Auslösung eines elementaren Effektes braucht es nicht mehr als die Konzentration und den gezielten Wunsch des Anwenders. Gesten, Sprüche oder mysteriöse Rituale sind unter Elementaristen dennoch weit verbreitet.

PRIORITÄT DER ELEMENTE
NACH HÄUFIGKEIT

- 1. Erde
- 2. Luft
- 3. Wasser
- 4. Feuer

WAHRSCHEINLICHKEIT ELEMENTARER BINDUN-
GEN BEI TIEREN, PFLANZEN UND ZWEIFEINERN

_0 Bindungen	51%
1 Bindung	30%
2 Bindungen	15%
3 Bindungen	3%
4 Bindungen	1%

FEUER

LICHT

_Manipuliert Lichtverhältnisse an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: wenige Sekunden

2 = Einen Stab wie eine Fackel für eine Minute zum Leuchten bringen

4 = Einen Stab wie eine Fackel für eine Stunde zum Leuchten bringen

6 = Indirektes, bewegliches Umgebungslicht für eine Stunde erzeugen

8 = Bunte Lichtillusion (Ringe, Bälle, Linien) erzeugen

10 = Realistische Lichtillusion (Flammenschwert) für einen Augenblick erzeugen

12 = Komplexe Lichtillusion (sprechendes Gesicht, heranstürmender Krieger)

14 = Große Arena für eine Stunde in Flutlicht tauchen

18 = Realistische Illusion einer marschierenden Armee (etwa 300 Mann) erzeugen

Auf diese Weise erzeugtes Licht ist kalt.

GEGENLICHT

_Manipuliert Lichtverhältnisse an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: wenige Sekunden

2 = Schluckt das Licht einer Fackel für eine Minute

4 = Schluckt das Licht einer Taschenlampe für eine Stunde

6 = Schluckt das Licht eines Lagerfeuers für eine Stunde

8 = Verdunkelt einen hellen Raum für eine Stunde

14 = Verdunkelt eine Farm für eine Stunde

20 = Verdunkelt die Sonne für einige Sekunden

Ein in Dunkelheit getauchter Bereich wird nicht von Licht aus der Umgebung erhellt.

TRANSPARENZ

_Erzeugt Unsichtbarkeit an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: wenige Sekunden

8 = Ein Schwert für fünf Minuten unsichtbar machen

14 = Ein Schwert für eine Stunde unsichtbar machen

16 = Eine Person für eine Stunde unsichtbar machen

20 = Legt einen Tarnschild für eine Stunde um eine Stadt

DER FEUERELEMENTARIST _Charaktere mit einer Bindung an das Element Feuer fühlen sich angezogen von Licht, Hitze und Begleiterscheinungen offenen Feuers wie Ruß, Qualm oder Knistern. Die Farben Gelb bis Rot werden von ihnen als besonders angenehm empfunden. Je höher die Intensität der elementaren Bindung, desto stärker äußern sich die beschriebenen Symptome.

**WÄRME**

_Erwärmt Lebewesen oder Objekte an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.
Entfaltungsdauer: je nach Grad der Erwärmung bis zu zehn Sekunden

1 = Bringt kalte Hände auf angenehme Temperatur

6 = Wärmt eine Person für 1 Std

12 = Wärmt eine Reisegruppe für 1 Nacht

18 = Erwärmt ein Festung für 1 Nacht

HITZE

_Erhitzt Objekte an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.
Entfaltungsdauer: je nach Grad der Erwärmung bis zu zehn Minuten

4 = Bringt Wasser in einem Topf zum Kochen

8 = Bringt trockene Kleidung zum Brennen

10 = Bringt ein eisernes Schwert zum Glühen

14 = Bringt eine Metallrüstung zum Glühen

18 = Bringt Steinmauern von 3 x 20 Metern zum Schmelzen (erzeugt Lava)

Hitze ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar.

**FLAMME**

_Erzeugt reines Feuer von wählbarer Erscheinung für die Dauer eines Impulses an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.
Entfaltungsdauer: sofort

1 = Entzündet einen Funken

2 = Entzündet eine Kerze

8 = Erzeugt eine glühend heiße Explosion auf 5 qm (4TP für jeden Betroffenen)

12 = Erzeugt einen glühend heißen, rasenden Feuerball (2-4 TP f. j. B.)

16 = Erzeugt eine 15m breite, rasende Wand aus Feuer (4 TP f. j. B.)

20 = Erzeugt glühend heißen Feuerregen auf der Fläche einer Stadt (2 TP f. j. B.)

Erzeugtes Feuer hält sich in der Regel nur für wenige Sekunden und löst sich dann in Luft auf, es sei denn, es trifft auf besonders brennbaren Untergrund.

**FORMUNG**

_Manipuliert bestehendes Feuer an beliebigen Positionen im Sichtfeld des Elementaristen.
Entfaltungsdauer: sofort

1 = Löscht eine Kerze

6 = Formt die Flammen eines Lagerfeuers in eine gewünschte Richtung

10 = Löscht eine brennende Person

16 = Löscht einen Hausbrand

20 = Lenkt einen Waldbrand

Handwritten note: 20 = 4/12/2/10 > 100

E R D E

BEBEN

_Erzeugt Erdstöße an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: je nach Stärke bis zu 1 Minute

1 = Lässt einen Becher auf dem Tisch zittern

6 = Lässt einen Raum wanken

12 = Bringt eine einfache Holzhütte zum Einsturz

16 = Bringt ein massives Haus zum Einsturz

20 = Verwüstet ein Dorf

Beben ist nur auf leblose Flächen, nicht aber auf Lebewesen anwendbar.

MAGNET

_Magnetisiert Objekte oder Lebewesen an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: sofort

2 = Magnetisiertes Objekt hält leichte, metallische Gegenstände für 5 Minuten

4 = Magnetisiertes Objekt hält leichte, metallische Gegenstände für 1 Stunde

6 = Magnetisiertes Objekt zieht Nägel und Schrauben an

8 = Magnetisiertes Objekt zieht Nägel und Schrauben mit hoher Geschwindigkeit an

10 = Magnetisiertes Objekt hält Werkzeuge, Waffen u. ä. metallische Gegenstände

12 = Magnetisiertes Objekt zieht Werkzeuge, Waffen u. ä. metallische

Gegenstände aus seiner Umgebung an

14 = Das magnetisierte Objekt zieht Werkzeuge, Waffen u. ä. metallische

Gegenstände aus seiner Umgebung mit hoher Geschwindigkeit an

18 = Das magnetisierte Objekt reißt eine Person in Metallrüstung an sich

Handelt es sich bei dem magnetisierten Objekt um Metall, ist die Schwierigkeit grundsätzlich niedriger anzusetzen als bei Stein, Holz oder Lebewesen.

GRAVITATION

_Manipuliert die Erdanziehungskraft innerhalb strikt abgegrenzter Radian an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: 1-2 Sekunden

4 = Senkt die Gravitation in einem Raum um 50% (Behinderg. -1 für alle Betroffenen)

10 = Senkt die Gravitation in einem Raum um 99% (Behinderg. -2 für alle Betroffenen)

16 = Senkt die Gravitation auf einem Schlachtfeld um 99% (Behinderung -2 für alle Betroffenen)

DER ERDELEMENTARIST _Charaktere mit einer Bindung an das Erdelement besitzen eine große Affinität zu Pflanzen, Mineralien und »Natur« im Allgemeinen. Gedeckte Farbtöne von Grün über Braun bis Rot empfinden sie in der Regel als besonders angenehm. Je höher die Intensität der elementaren Bindung, desto stärker äußern sich die beschriebenen Symptome.



- 4 = Erhöht die Gravitation in einem Raum um 50%
(Behinderung +1 für alle Betroffenen)
- 10 = Erhöht die Gravitation in einem Raum um 100%
(Behinderung +2 für alle Betroffenen)
- 16 = Erhöht die Gravitation auf einem Schlachtfeld um 100%
(Behinderung +2 für alle Betroffenen)

ROSTEN UND VERROTEN

_Schwächt die Struktur verschiedener Materialien an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: wenige Sekunden

- 4 = Massive Holztür wird morsch
- 6 = Lässt ein Türschloss rosten
- 8 = Bringt ein Schwert zum rosten
- 10 = Pulverisiert einen Kampfstab
- 14 = Pulverisiert Stahlwaffen
- 16 = Lässt die Steine eines Gebäudes brüchig werden
- 18 = Lässt ein Haus zu Staub zerfallen

Rosten und Verrotten ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar.



FORMUNG

_Manipuliert Erde, Holz und Erz an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: sofort

- 2 = Presst einfache Muster in den Erdboden
- 6 = Presst einfache Muster in eine Stahlplatte
- 6 = Öffnet ein Erdloch von 1x1 Meter
- 8 = Verschmilzt die Teile eines gebrochenen Schwertes wieder
- 8 = Öffnet ein Erdloch von 5x5 Meter
- 12 = Verknötet einen großen Baum in beliebige Richtungen
- 14 = Erzeugt Treibsand auf der Fläche eines Raumes (nur auf sandigem Untergrund)
- 16 = Reißt Erdmassen von der Größe eines Hauses (aber beliebiger Gestalt) aus dem Boden (4 TP für jeden Betroffenen)
- 20 = Spaltet die Fläche einer Stadt in zwei Hälften



WANDELN

_Verwandelt Materialien an beliebigen Orten im Sichtfeld des Elementaristen.

Entfaltungsdauer: bis zu 1 Stunde

- 1 = Verwandelt einen Goldnugget in ein Stück Holz
- 4 = Versteinert einen Goldnugget
- 8 = Versteinert ein Stahlschwert
- 14 = Versteinert einen Baum
- 16 = Verwandelt einen Baum in unedles Metall
- 18 = Verwandelt ein Stück Holz in einen Goldnugget

Wandeln ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar.

WASSER

KÜHLEN

_Erzeugt Kälte an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Abkühlung bis zu 10 Sekunden

1 = Lässt Gliedmaßen unangenehm erkalten

6 = Kühlt Lebensmittel in einem geschlossenen Behältnis für 24 Stunden

18 = Kühlt eine Festung für eine Nacht

VEREISEN

_Erzeugt Eiskälte an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Abkühlung bis zu 10 Minuten

4 = Bringt Wasser in einem Topf zum Gefrieren

10 = Bringt einen Motor zum Stillstand

18 = Verwandelt ein Schlachtfeld in eine Eiswüste

Vereisen ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar.

SCHOCK

_Erzeugt Eis, Schnee oder Wasser von wählbarer Erscheinung an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

2 = Erzeugt einen Schnee-, Eis- bzw. Wasserball (bei Eis 1 TP für den Betroffenen)

8 = Erzeugt eine Explosion an Wasserteilchen auf 5 qm (bei Eis 2-4 TP für jeden Betroffenen)

12 = Erzeugt einen großen, rasenden Wasserstrahl (bei Eis 4 TP für jeden Betroffenen)

16 = Erzeugt eine 15m breite Sturmwelle aus Wasser (bei Eis 4 TP für jeden Betroffenen)

Um mittels »Schock« Schaden zu verursachen, muss grundsätzlich der Aggregatzustand Eis gewählt werden. Schnee und Wasser eignen sich bestenfalls zum Erschrecken oder Umstoßen von Personen.

DER WASSERELEMENTARIST _Charaktere mit einer Bindung an das Wasserelement fühlen sich angezogen von Kälte, Feuchtigkeit und den besonderen Aggregatzuständen des Wassers wie Eis oder Schnee. Die Farbe Blau wird von ihnen oft als besonders angenehm empfunden. Je höher die Intensität der elementaren Bindung, desto stärker äußern sich die beschriebenen Symptome.

REGEN

_Erzeugt Regen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: je nach Grad der Trockenheit bis zu 1 Stunde

1 = Erzeugt Tau auf den Blättern eines Baumes

4 = Erzeugt Nieselregen über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde

8 = Erzeugt Regen über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde

10 = Erzeugt einen Wolkenbruch über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde

14 = Erzeugt ein Schneegestöber über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde

16 = Erzeugt Hagel über der Fläche eines Feldes für 1 Stunde

Bestehendes Regenwetter sollte den Mindestwurf (nach Ermessen des Spielleiters) deutlich erleichtern.

QUELLE

_Treibt Grundwasser an beliebigen Positionen im Sichtfeld an die Erdoberfläche.

Entfaltungsdauer: bis zu 10 Minuten

4 = Erschafft eine Quelle vom Durchmesser eines Topfes für 5 Minuten

8 = Erschafft eine Quelle vom Durchmesser eines Teiches für 10 Minuten

14 = Erschafft eine Quelle vom Durchmesser eines Feldes für 20 Minuten

18 = Erschafft einen künstlichen See für 1 Stunde

Das Wasser durchdringt Sand und Erdreich, nicht jedoch Stein, Stahl oder Beton. Nach Ablauf der Wirkungsdauer sickert das Wasser zurück ins Erdreich.

FORMUNG

_Manipuliert Eis, Schnee und Wasser an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

2 = Zeichnet einfache Muster auf die Wasseroberfläche, in Schnee oder Eis

6 = Erzeugt einfache Springbrunnen-Effekte

8 = Formt Skulpturen aus Wasser, Schnee oder Eis

12 = Formt realistische Skulpturen aus Wasser, Schnee oder Eis

18 = Erzeugt in Gewässern einen mächtigen Strudel von der Fläche eines Feldes

20 = Spaltet die Wassermassen eines großen Sees für 10 Minuten in zwei Hälften

Wasser fällt nach Beendigung der Formung in seine Ausgangslage zurück. Schnee und Eis bleiben bis zu ihrer natürlichen Schmelze (oder gewaltsamen Veränderung) geformt.



© 2002

„INDEM DER MENSCH VERSUCHT, SICH GEGEN DIE
EISERNE LOGIK DER NATUR
AUFZUBÄUMEN, GERÄT ER IN KAMPF MIT DEN GRUNDSÄTZEN,
DENEN AUCH ER SELBER SEIN DASEIN ALS MENSCH
ALLEIN VERDANKT.
SO MUSS SEIN HANDELN GEGEN DIE NATUR
ZU SEINEM UNTERGANG FÜHREN.“

5 . 4

L U F T

ENTZIEHEN

Entzieht einem vom Elementaristen bestimmten Raum den Sauerstoff um bis zu 100%.

Andere Gase strömen nach und verhindern ein Vakuum.

Entfaltungsdauer: sofort

1 = Entzieht für 1 Minute 5% aus der Größe eines Zimmers

6 = Entzieht für 10 Minuten 40% aus der Größe eines Zimmers

12 = Entzieht für 10 Minuten 90% aus der Größe eines Hauses

16 = Entzieht für 5 Minuten 100% aus der Größe eines Hauses

20 = Entzieht für 5 Minuten 100% aus der Größe einer Festung

Übersteigt ein Zehntel des %-Entzuges (bei 90% beispielsweise 9) die Summe zweier körperlicher Tugenden eines Betroffenen, gerät dieser in Ohnmacht. 100%iger Entzug führt (bei entsprechender Wirkungsdauer) bei allen Charakteren zur Erstickung. Eine Probe entfällt. In die Schwierigkeit nicht mit einzurechnen sind allgemeine Aufschläge des Mindestwurfes (s.u.).

AKUSTIK

Erzeugt akustische Illusionen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

1 = Erzeugt ein leises, unregelmäßiges Pfeifen

2 = Erzeugt ein einfaches Geräusch in Sprechlautstärke

4 = Erzeugt ein komplexes Geräusch in Sprechlautstärke

6 = Erzeugt eine monotone Stimme in Sprechlautstärke

8 = Erzeugt eine realistische Stimme in Sprechlautstärke

12 = Imitiert eine bekannte Stimme in Sprechlautstärke

18 = Lässt ein Orchester in schmerzhafter Lautstärke aufspielen

6 = Unterbindet normale Geräusche innerhalb eines Raumes

8 = Unterbindet laute Geräusche (Schreie) innerhalb eines Raumes

14 = Unterbindet sehr laute Geräusche (Kanonenschläge) innerhalb eines Raumes

Unterbundene Schallwellen sind auch außerhalb des Wirkungsbereiches der Elementarformel nicht hörbar.

WINDSTOSS

Erzeugt Windstöße von wählbarer Stärke an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

DER LUFELEMENTARIST _Charaktere mit einer Bindung an das Luftimelement begeistern sich für Wind, den freien Himmel und Begleiterscheinungen ihres Elements wie Rauschen oder Pfeifen. Die Farben Grau bis Weiß werden von ihnen als besonders angenehm empfunden. Je höher die Intensität der elementaren Bindung, desto stärker äußern sich die beschriebenen Symptome.

- 2 = Erzeugt einen kleinen Luftstrom, der bestenfalls Kerzenlicht auspustet
- 4 = Erzeugt einen kräftigen Luftstrom, der Fackeln ausblasen kann
- 6 = Erzeugt einen Windstoß, der große Mengen Sand und Dreck aufwirbelt
- 8 = Erzeugt einen kräftigen Windstoß, der Äste von Bäumen bricht
- 12 = Erzeugt eine Sturmböe, die Personen von den Beinen reißt
- 16 = Erzeugt eine Orkanböe, die mit einem Schlag einen ganzen Straßenzug verwüstet

Übersteigt die Schwierigkeit des Windstoßes die Summe zweier körperlicher Tugenden eines Betroffenen (in der Regel Gewalt + Reaktion), wird dieser zu Boden geworfen. In die Schwierigkeit nicht mit einzurechnen sind allgemeine Aufschläge des Mindestwurfes wie etwa »feindselige Umgebung« (s.u.).

ATMOSPHERE

Ruft oder unterbindet atmosphärische Winde.

Entfaltungsdauer: Je nach Stärke des zu erzielenden Effektes bis zu 10 Minuten

- 2 = Erzeugt eine Brise (Blätter säuseln) auf der Fläche eines Raumes
- 8 = Erzeugt starken Wind (Bäume in Bewegung) auf der Fläche eines Feldes
- 12 = Erzeugt stürmischen Wind (Zweige brechen) auf der Fläche eines Feldes
- 16 = Erzeugt einen Sturm (Äste brechen) auf der Fläche eines Feldes
- 20 = Erzeugt einen Orkan (schwerste Verwüstungen) auf der Fläche eines Feldes

Bestehender Wind reduziert den Mindestwurf. Die Unterbindung von Winden erfolgt analog.

SCHWEBEN

Bringt Objekte oder Lebewesen innerhalb des Sichtfeldes zum Schweben.

Entfaltungsdauer: sofort

- 4 = Hebt einen Becher einen Zentimeter vom Tisch ab
- 8 = Lässt einen Hund für 5 Minuten 1m über dem Boden schweben
- 12 = Lässt eine Person für 5 Minuten 2m über dem Boden schweben
- 16 = Lässt eine Person für 5 Minuten 10m über dem Boden schweben
- 20 = Lässt eine Reisegruppe für 1 Minute 10m über dem Boden schweben

FORMUNG

Manipuliert Dämpfe und Gasmassen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: sofort

- 4 = Zeichnet einfache Muster aus Dampf oder Rauch
- 8 = Formt Skulpturen aus Dampf oder Rauch
- 12 = Zwingt Gasmassen, ein Objekt von der Größe eines Hauses einzudecken
- 12 = Formt realistische Skulpturen aus Dampf oder Rauch
- 14 = Formt Wolken zu gigantischen Zeichen oder Bildern

Gase lösen sich nach Beendigung der Wirkungsdauer in Luft auf. Zur Erzeugung von Dämpfen ist eine Beherrschung der Elemente »Wasser« und »Luft« erforderlich.



173



~Mawg00

ANMERKUNG _Um kleine Objekte schnell wie Projektile zu beschleunigen, orientieren Sie sich an den Regeln zum Fernkampf. Die Schwierigkeit der Elementarformel entspricht dabei der Anwendung von Schusswaffen.

Die Anzahl an Trefferpunkten ist nach Art der verschossenen Objekte zu improvisieren. Ein Nagel verursacht einen Schaden von 2 (SH).

KOMBINATIONEN

KOMBINATIONEN

_Für den Einsatz kombinierter Formeln muss der Elementarist über alle erforderlichen Bindungen verfügen. Als Fertigkeit gilt stets der niedrigste Wert.

STROM (LUFT + FEUER)

_Erzeugt Elektrizität von wählbarer Stärke an beliebigen Positionen im Sichtfeld
Entfaltungsdauer: sofort

8 = Lädt eine alte Batterie oder einen Akku

10 = Erzeugt Strom, um ein elektrisches Gerät für etwa 1 Stunde anzutreiben

12 = Lädt eine Autobatterie

4 = Erzeugt einen schwachen Blitz (1 TP für den Betroffenen)

8 = Erzeugt einen mittleren Blitz (2 TP für den Betroffenen)

12 = Erzeugt einen starken Blitz (4 TP für den Betroffenen)

14 = Erzeugt einen sehr starken Blitz (8 TP für den Betroffenen)

16 = Erzeugt einen extrem starken Blitz (16 TP für den Betroffenen)

Übersteigt die Schwierigkeit des Blitzes die Summe zweier körperlicher Tugenden eines Betroffenen (in der Regel Gewalt + Reaktion) folgt Ohnmacht. In die Schwierigkeit nicht mit einzurechnen sind allgemeine Aufschläge des Mindestwurfes wie etwa »feindselige Umgebung« (s.u.).



KRISTALLISIEREN (FEUER + ERDE)

_Verwandelt beliebiges Material in Kristalle und Edelsteine an beliebigen Positionen im Sichtfeld.

Entfaltungsdauer: 1 bis 2 Tage

8 = Verwandelt einen Goldnugget in einen Kristall

12 = Verwandelt ein Stück Holz in einen Kristall

16 = Verwandelt eine Silbermünze in einen Edelstein

20 = Verwandelt einen Kieselstein in einen Diamanten

Kristallisieren ist nicht auf bewegliche Lebewesen anwendbar.



STÄRKEN (ERDE + WASSER)

Belebt verseuchte Erde oder Pflanzen an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: 1 bis 2 Wochen

- 1 = Stärkt eine Handvoll Erde
- 6 = Stärkt einen Quadratkilometer Ackerland
- 16 = Stärkt den Grund eines ganzen Dorfes

*Stärken ist nur auf natürliches Material, nicht auf Artefakte anwendbar.
Die Formel eignet sich nicht zum Heilen von verletzten Personen oder Tieren.*

DAMPF (WASSER + LUFT)

Erzeugt übelriechende, neblige Dämpfe an beliebigen Positionen im Sichtfeld.
Entfaltungsdauer: 1 bis 2 Sek.

- 4 = Erzeugt einen schwachen aber unangenehmen Geruch
- 6 = Erzeugt üblen Geruch
- 12 = Erzeugt üblen Gestank
- 14 = Erzeugt einen widerlichen Gestank, der Brechreiz und Übelkeit auslöst und über weite Entfernungen wahrgenommen werden kann

*Übersteigt die Schwierigkeit des Dampfes die Summe zweier körperlicher Tugenden eines Betroffenen (in der Regel Gewalt + Reaktion) folgt Erbrechen. In die Schwierigkeit nicht mit einzurechnen sind allgemeine Aufschläge des Mindestwurfes wie etwa »feindselige Umgebung« (s.u.).
Gutrieuchende Dämpfe sind mit dieser Formel ebenfalls zu erzeugen, dürften aber keinen Brechreiz auslösen.*

ELEMENTE VEREINEN (FEUER + ERDE + LUFT + WASSER)

Verschmilzt Elementarkerne ähnlich nuklearer Explosion.
Entfaltungsdauer: sofort

- 20 = Elemente vereinen
- Nur für Elementaristen, die über alle Bindungen verfügen.
Als Fertigkeit gilt der niedrigste Wert.*



FEHLSCHLAG

Im Umgang mit den Elementen verbrennen sich unvorsichtige Charaktere schnell die Finger – im wahrsten Sinne des Wortes. Wie für andere Aktionen gilt auch bei der elementaren Manipulation: Je höher die Differenz aus Schwierigkeit und Würfelresultat, desto massiver die Konsequenz.

0

ERFOLG

Die Elementarformel gelingt im geplanten Sinne oder besser.

-1

FEHLSCHLAG

Die Elementarformel gelingt beinahe. Die Probe kann nach kurzer Konzentration gegen einen geringen Aufschlag noch einmal versucht werden.

-5

GROSSER FEHLSCHLAG

Die Manipulation schlägt eindeutig fehl. Möglicherweise wird sogar ein elementarer Effekt ausgelöst, dieser wirkt aber entweder deutlich anders als geplant oder findet an einem unerwarteten Ort statt. Die Probe kann innerhalb der nächsten Stunde nicht noch einmal versucht werden.

-9

DESASTER

Die Manipulation endet in einem Desaster. Heraufbeschworene Energie entlädt sich unkontrolliert, wird fehlgeleitet, betrifft mit großer Wahrscheinlichkeit den Elementaristen selbst. Die Probe kann innerhalb der nächsten 24 Stunden nicht noch einmal versucht werden.

„WIE DU IN DEN WALD RUFS,
SO SCHALLT ES
HINAUS.“
(- aus Deutschland)

UMWELTREAKTION

Wenn das Land und die Verhältnisse denen es unterliegt auf den ersten Blick recht chaotisch wirken mögen, hat doch die Natur im Bestreben nach Ordnung strikte Relationen geschaffen. Die Mittelachse ist ein labiles Konstrukt, das so lange friedlich bleibt, als man es nicht leichtfertig fordert. In einhundert Jahren nach Nadir sind physikalische und biologische Mechanismen entstanden, die elementare Ungleichgewichte zu harmonisieren versuchen – nicht immer mit friedlichen Mitteln.

So verfügen zahlreiche Pflanzen und Tiere über genetisch fixierte Bindungen an das Wasser- oder Erdelement. Sie beantworten bedrohliche elementare Manipulation mit automatischer Reaktion. Der Phantasie des Spielers sind bei der Ermittlung individueller Konsequenzen keine Grenzen gesetzt.

Die Elementaristen des Endlandes unterliegen den Fesseln der Natur. Nach jeder erfolgreichen Manipulation würfelt der betroffene Charakter (unter Umständen auch der Spieler) mit einem W10 gegen ein Zehntel der Schwierigkeit der zuvor getätigten Aktion. Unterliegt der Charakter, beschwört seine Handlung eine sofortige *Umweltreaktion* herauf.



Die Schwierigkeiten kurzzeitig aufeinanderfolgender Manipulationen am selben Ort, auch durch unterschiedliche Elementaristen, addieren sich! Ein Abbau elementarer Ladung erfolgt nur zäh, innerhalb mehrerer Stunden. ►

Beispiel: Grumor plant eine elementare Manipulation. Der Spielleiter bestimmt eine hohe Schwierigkeit von 16. Grumor würfelt und seine Aktion gelingt.

Im Anschluss fordert der Spielleiter einen W10 Wurf gegen das Zehntel der zuvor bestimmten Schwierigkeit, kurz: 1,6 oder gerundet 2.

Grumor würfelt eine 3. Glück gehabt...

AUGE UM AUGE...

Die Ermittlung von Umweltreaktionen ist eine Sache der Erfahrung. Auge um Auge, Zahn um Zahn... Ein Feuerregen durch den Charakter, provoziert einen Eisregen in seiner Umgebung. Erdbeben hingegen können Stürme beschwören oder ein Blitz (Feuer+Luft) Lawinen aus dreckigem Schlamm (Wasser+Erde). Einige Charaktere nutzen den Effekt der Umweltreaktion bewusst zum persönlichen Vorteil, beispielsweise um in einer brenzligen Situation Chaos zu stiften. Es liegt im Ermessensspielraum des Erzählers, diesen Schachzug mit Erfolg zu krönen oder nicht.

ALLGEMEINE AUFSCHLÄGE

Der Spielleiter kann die Schwierigkeit der elementaren Manipulation unter bestimmten Voraussetzungen deutlich erschweren. Hierzu zählen:

STILLE +1

Der Elementarist verzichtet auf Gesten und/ oder Sprüche.

FEINDESELIGE UMGEBUNG +2

Der Elementarist befindet sich in einer dem zu manipulierenden Element entgegengesetzten Umgebung (Feuerelementarist im Wasser, Lufterelementarist in einem Bunker, usw.)

SCHWERE KONZENTRATION +1

Der Elementarist befindet sich auf einem Basar oder in einer lauten Kneipe.

SEHR SCHWERE KONZENTRATION +2

Der Elementarist gerät in Angst oder ist in eine Kampfsituation verwickelt.

GROSSE ENTFERNUNG +2

Die Entfernung zwischen Elementarismus und Wirkungspunkt beträgt ca. 50 m und mehr.

SEHR GROSSE ENTFERNUNG +4

Die Entfernung zwischen Elementarismus und Wirkungspunkt beträgt ca. 500 m und mehr.

ABBAU ELEMENTARER LADUNG _

Nach Zeit:

-1 je Stunde

Nach Entfernung vom Wirkungsort:

-1 je 100m

Zeit und Entfernung addieren sich.

MANIPULATION STÖREN

„Jede elementare Manipulation lässt sich durch das Wirken eines anderen Elementaristen abschwächen oder ganz unterbinden. Als Schwierigkeit der Störung gilt stets die Schwierigkeit der Manipulation. Im Idealfall wird ein mit Schwierigkeit 9 geschaffenes Feuer mit einer gleichwertigen Aktion eines anderen Feuerbegabten wieder gelöscht. Im ungünstigeren Fall verfügt der Störer über eine Bindung zu dem zur Manipulation entgegengesetzten Element. Auch hier gilt Schwierigkeit der Manipulation gleich Schwierigkeit der Störung, jedoch entscheidet der Spielleiter zusätzlich über unerwünschte Nebeneffekte. Gegensätzliche Elemente existieren bekanntlich nie friedlich an einem Fleck...

Aufschläge auf den Mindestwurf wie etwa »feindselige Umgebung« sind aus der zu vergleichenden Schwierigkeit herauszufiltern.

Im Kampf kann Elementarformeln, deren Entfaltung sich sofort vollzieht (z.B. *Flamme*), nur im Rahmen eines defensiven Manövers begegnet werden.

Manipulationen, die sich über einen längeren Zeitraum entfalten, müssen mittels eines offensiven Manövers gestört werden.

UNGEWOLLTE ENTLADUNG

Wird der Elementarist in Panik oder Todesangst versetzt, foltert man ihn oder erleidet er einen Schock, kurzum, siegen die Triebe über den Geist, besteht die Gefahr einer ungewollten Entladung. Die volle Intensität der elementaren Bindungen wird mit einem Schlag freigesetzt. Der Spielleiter allein entscheidet über Zeitpunkt und Wirkung, wobei es bei besonders hohen Elementaristen auch besonders »unbehaglich« werden sollte...

MENSCHENWERK

Artefakte (Computer, Fahrzeuge, moderne Feuerwaffen, Munition, High-Tech-Rüstungen aus Kevlar...) und das kostbare Monolithium sträuben sich beharrlich gegen jede elementare Beeinflussung!

Kunststoffe senken gar bei dauerhaftem Körperkontakt die Intensität elementarer Bindungen stündlich um einen Punkt bis auf 0.

Ein Rückgewinn der Fähigkeit erfolgt in ähnlicher Geschwindigkeit, sobald der Kontakt gebrochen wird.

Dennoch sind auch Artefakte von den mittelbaren Effekten einer Manipulation betroffen. Ein Computer, der in einem einstürzenden Gebäude steht, wird durch den Einsturz Schaden nehmen. Der Elementarist wird jedoch nicht den Computer selbst durch Elementarismus zum »Einsturz« bringen können.

Zudem scheint es den Effekt zu geben, dass High-Tech-Materialien mit zunehmendem Grad an Verrottung wieder anfällig für den Elementarismus werden. Sie werden »natürlicher«.



Faustregel: All das, was von den Erben noch selbst produziert werden kann, zählt nicht zur Gruppe der Artefakte (z.B. einfachere Rüstungen, einfachere Nahkampf- und Schusswaffen, Gebäude aus Stein, Holzkonstruktionen, etc.). Alles hingegen, was die Erben *nicht* selbst herstellen können (Computer, Fahrzeuge, moderne Feuerwaffen, Munition, High-Tech-Rüstungen aus Kevlar) ist auch immun gegenüber dem Einfluss der Elemente.

**„ABER GLEICH NACH DER DRANGSAL JENER TAGE
WIRD DIE SONNE VERFINSTERT WERDEN
UND DER MOND SEINEN SCHEIN NICHT GEBEN,
UND DIE STERNE WERDEN VOM HIMMEL FALLEN,
UND DIE KRÄFTE DER HIMMEL WERDEN
ERSCHÜTTERT WERDEN...“**
(- Matthäus)





KARA

MADA

06925-3199-46

AQUIDAS

CERBORI

HUMANA



K A P I T E L 6

VERWUCHS, KREATUREN

DAS LOS EINES ABENTEURERS

„Nenn mich nicht Feigling, Junge.

Es gab eine Zeit, da war ich übermütiger als die Schwätzer jetzt nur vorgeben zu sein. Wir kreuzten die Wüste westwärts, knapp vorbei am Tod, die grinsende Sonne im Nacken. Drei Tage war uns außer brennenden Büschen nichts Leibhaftiges begegnet. Endlich retteten uns die flüchtigen Spuren breiter Räder im Sand. Wir folgten ihrer Fährte über Stunden, bis sich am Horizont die schwarzen Türme einer alten Stadt erhoben.

Trotzig marschierten wir der Menschenburg entgegen. Jeder Schritt verstärkte den Geruch von Verbranntem in unseren Nasen; verstärkte das monotone Knurren großer Motoren. In rechtem Winkel zu unserer Position lösten sich Figuren aus der Silhouette. Sandfontänen schossen hinter ihren Baiks empor und fielen wie Regen in weitem Bogen zurück auf das Land. Erste Steinhütten säumten unseren Weg. Die Türen waren geschlossen. Eine zweischwänzige Echse lag angekettet und dörnte in der Sonne. Aus ihrem Schatten schlich ein alter Mann, um misstrauisch zu begutachten, wie wir uns vom Wasser aus seinem Brunnen bedienten.

Da schien Konkrit durch einen Teppich aus Sand. Wie eingeladen beschritten wir den Weg in das Herz der alten Stadt. Aber eingeladen waren wir nicht!

Mein Junge, wenn deinem Freund der Kopf zerplatzt und dich die Splitter seines Schädels treffen, geht es nicht mehr darum, gut zu kämpfen, nur noch gut zu rennen. Sieh, ich überlebte als Einziger. Ich schwor, nie wieder einen Schritt in die alte Stadt zu tun, nie wieder Menschenwerk in die Hand zu nehmen. Du kannst den Tod nicht bekämpfen – aber du kannst vor ihm fliehen. Dies ist der Grund, warum die Schwätzer deinen Vater einen Feigling nennen.

Weil sie keine Ahnung haben, vom Los eines Abenteurers...«

(- Schatzsucher der Humanes)

VOM VERWUCHS

_Das Endland ist verseucht. Energiereiche Strahlung durchdringt die Welt und bombardiert alles Leben, das sich ihr ausliefert. Die Quellen der Verseuchung sind vielfältig und oft nur aus nächster Nähe zu identifizieren – Artefakte, verlassene Städte, unterirdische Wälder und Seen, das herrenlose Land ohne den schützenden Einfluss der Monolithen, auch die Küsten in Ost und West, sofern man sich nicht Cerbora oder Aquida nennt. Glücklicherweise sind die Ängstlichen, die nicht aus dem Schatten ihrer Häuser treten...

IM SPIEL

_In der Praxis ist die (verdeckte) Ermittlung von Mutationen Aufgabe des Spielleiters. Die Würfeltabellen auf den folgenden Seiten mögen dabei behilflich sein.

Verwuchs findet wenige Tage nach intensivem Kontakt mit verseuchter Umwelt oder verstrahlten Artefakten statt. Je häufiger sich die Abenteurer solchen Quellen aussetzen, desto intensiver ihre genetische Veränderung.

VERWUCHSRESISTENZ

_Das folgende System dient der Ermittlung individueller Mutationen. Einige davon sind nützlich, die meisten jedoch krankhaft, entstellend, grotesk. Grundsätzlich quittiert der Spielleiter den Aufenthalt in verstrahlten Zonen oder die Anwendung menschlicher Artefakte mit *Verwuchspunkten* (VP). Sie sind ein wesentlicher Bestandteil des Endland-Spielsystems. Ihre Vergabe erfolgt nach ähnlichen Kriterien wie die von Erfahrungspunkten (EP).

Übersteigt die Menge gesammelter VP die *Verwuchsresistenz* (VR) eines Charakters, ist eine der Mutationen auf den folgenden Seiten auszuwürfeln. Überschüssige Punkte werden beibehalten und bilden die Grundlage der nächsten Mutation.

Verwuchsresistenz von Humanes und Kindern aller Rassen: ◀

▪ $VR = PHR$

Verwuchsresistenz anderer Rassen:

▪ $VR = PHR + 10$

Der Organismus der Erben versteht es, dauerhafte Bestrahlung zu kompensieren: Die Verwuchsresistenz steigt mit jeder Mutation um 2 (Humanes und Kinder um 1) Punkte.

VERGABE VON VERWUCHSPUNKTEN

ÜBER LAND

_ (0) 10km im Umkreis eines aktiven Monolithen

(1 pro 3 Jahre) Gebiete entlang der Mittelachse

(1 pro Monat) Übliche Wildnis

(1 pro Woche) Wildnis in Nähe zur West-/ Ostküste

ANMERKUNG _Diese Formeln sind dynamisch. Ändert sich die Physische Resistenz eines Charakters, ändert sich auch die *Verwuchsresistenz*!



- (1 pro Woche) Menschliche Straßen
- (1 pro Tag) In Ruinen menschlicher Siedlungen
- (1 pro Stunde) verseuchte Fabriken, Müllhalden, Atomsilos

SONSTIGES

- _(1) Sonnenbrand
- (3) Sonnenbrand an der Ostküste
- (1) Schwimmen im Ewigen Meer
- (1 bei EH, 3 bei GF) Verletzungen durch Artefaktwaffen
- (1) Verseuchte Mahlzeit
- (1 pro Monat) Regelmäßiges Tragen menschlicher Kleidung
- (2 pro Monat) Menschliche Rüstung
- (1 pro Monat) Tragen einer menschlichen Waffe
- (1 pro Monat) Mehrere »zivile« Artefakte
- (1 pro Woche) Benutzung eines menschl. Fahrzeugs ▶

Für Cerbores gilt an der Ostküste ein Strahlungsniveau von 0.

Für Aquides gilt an der Westküste ein Strahlungsniveau von 0.

ANMERKUNG _Verwuchs ist prinzipiell unberechenbar und kann stärker oder schwächer auftreten. Dunkle Gerüchte erzählen von »Folaut« oder »Haad Reyn«, schrecklichen Stürmen, die selbst Städte der Mittelachse heimsuchen und auf Jahre verseuchen können.

1-5: Verschlechterung des Hörvermögens. Der Charakter muss laut angesprochen werden, damit er Informationen einwandfrei versteht. Tugend *Reaktion* in Bezug auf Hören -1.

6-10: Permanentes Pfeifen in den Ohren macht dem Charakter zu schaffen. Tugend *Reaktion* in Bezug auf Hören -1.

8-9 UNTERFUNKTION

Die Ohren des Charakters übernehmen die Gestalt beliebiger, tierischer Ohren (bleiben jedoch unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Der Spielleiter bestimmt das fragliche Tier – in der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

10 ANIMAL

Die Augen des Charakters übernehmen die Gestalt beliebiger, tierischer Augen (Katze, Insekt, Frosch...). Die Funktion der Augen ist hierdurch nicht betroffen. Der Spielleiter bestimmt das fragliche Tier – in der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

10 ANIMAL

1-2: rot

3-4: grün

5-6: gelb

7-8: weiß

9-10: schwarz

9 FARBERÄNDERUNG*

1-5: Deutliche Abnahme der Sehstärke. Tugend *Reaktion* in Bezug auf Sehen -1.

6-10: Triefendes Auge. Tugend *Reaktion* in Bezug auf Sehen -1.

7-8 UNTERFUNKTION



1-2 OHREN, AKUSTISCHE SYSTEME

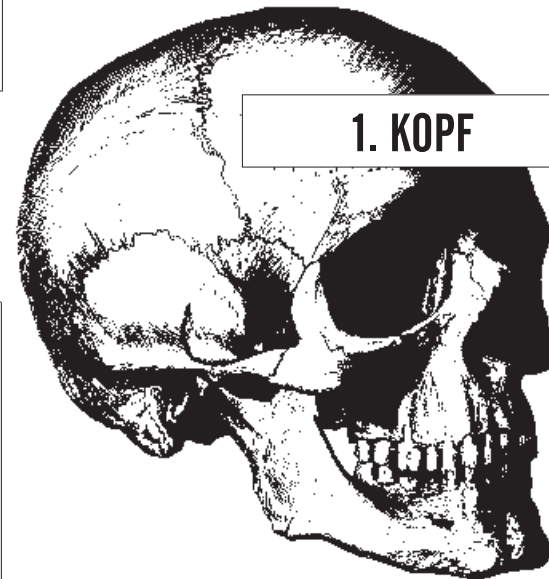
5-7 ÜBERFUNKTION

1: Absolutes Gehör – Der Charakter kann gesungene oder gespielte Töne eindeutig als C, D, E... identifizieren ohne ein Bezugssystem zur Hilfe zu nehmen. Bonus auf die Fertigkeit Musik von 2.

2-7: Verbesserung des Hörvermögens. Laute Töne belasten den Charakter! Tugend *Reaktion* in Bezug auf Hören +1.

8: Der Charakter verfügt über einen hervorragenden Orientierungssinn. Ohne Hilfsmittel kann er die Himmelsrichtungen bestimmen.

9-10: Der Charakter kann die Entfernung beliebiger Geräuschquellen sofort und mit großer Präzision bestimmen.



1. KOPF

1-4 DEFORMATION

1-3: Ohrmuscheln verkümmern

4-7: 20% Größenabnahme

8-10: 20% Größenzunahme

1-4 DEFORMATION

1-3: 10% Größenzunahme

4-5: 10% Größenabnahme

6: Anordnung 10% höher

7: Anordnung 10% tiefer

8: Abstand 10% weiter

9: Abstand 10% enger

10: Entstehung eines dritten, nicht funktionsfähigen Auges auf der Stirn des Charakters.

3-4 AUGEN, OPTISCHE SYSTEME



5-6 ÜBERFUNKTION

1-4: Starke Verbesserung von Fern- und Nachtsicht. Der Charakter leidet jedoch unter besonderer Empfindlichkeit gegenüber grellen Lichts. Tugend *Reaktion* in Bezug auf Sehen +1.

5-7: Der Charakter kann die Ausmaße von Objekten und Entfernungen allein durch Augenmaß mit großer Präzision bestimmen.

8-10: Der Charakter nimmt über seine Augen das Strahlungsniveau seiner Umgebung wahr. Strahlungsfreies Gebiet erscheint klar, zunehmend verstrahltes Areal rot.



**Alle Farbveränderungen sind extrem und betreffen das komplette Auge! Fällt nach der Farbermittlung in einem zusätzlichen Wurf die 10, erhalten die Augen zudem selbstleuchtenden Charakter.*

1-4: 20% Größenabnahme
5-8: 20% Größenzunahme
9-10: Nasenloch und Atemwege wuchern zu. Tugend *Gewalt* -1.

8-9 DEFORMATION



5-6
 NASE,
 GESCHMACKSSINN

10 ANIMAL

Die Nasenpartie des Charakters übernimmt die Gestalt einer beliebigen, tierischen Nase (bleibt jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

1-4 UNTERFUNKTION

Senkung der Geruchswahrnehmung um 50%. Der Charakter kann nur noch großen Gestank riechen. Tugend *Reaktion* in Bezug auf Riechen -1.

5-7 ÜBERFUNKTION

Steigerung der Geruchswahrnehmung um 50%. Der Charakter hat jedoch Probleme mit Gestank jeder Art. Tugend *Reaktion* in Bezug auf Riechen +1.



9-10
 SCHÄDEL, GEHIRN

1-4 DEFORMATION

1-2: 10% Volumenabnahme
3-5: 10% Volumenzunahme
6: 10% breiter
7: 10% länger
8: 10% schmaler
9: 10% kürzer
10: Auf dem Schädel des Charakters bilden sich W10 unschöne, hautbedeckte Beulen

5-7 ÜBERFUNKTION

1-4: Tugend *Weisheit* +1
5-7: Tugend *Gunst* +1
8-10: Der Charakter gewinnt eine neue elementare Bindung nach Entscheid des Spielleiters oder erhält einen Bonuspunkt auf eine bestehende Bindung. (Eine neue Bindung bringt 5 frei zu verteilende Punkte auf die Triebe des Charakters; Hauselemente ausgenommen.)

Der Charakter spricht in veränderter Stimmlage:

1-5: Sehr tief (*Gunst* +1)

6-10: Sehr hoch (*Gunst* -1)

10 STIMMSTÖRUNG

1-4 DEFORMATION

1-3: 20% Größenzunahme

4-6: 20% Größenzunahme

7-8: Rückbildung von Ober- und Unterlippe. Der Mund des Charakters bleibt permanent einen Spalt geöffnet.

9-10: Die Zunge verwächst. Der Charakter spricht undeutlich und spuckt. Tugend *Gunst* -1.

-50% maximale Lautstärke. Der Charakter kann nicht mehr schreien.

8-9 UNTERFUNKTION

7-8
 MUND,
 SPRACHORGANE



8-9 UNTERFUNKTION

1-4: Tugend *Weisheit* -1

5-6: Den Charakter befällt eine leichte Geisteskrankheit.

7-8: Der Charakter verliert einen Punkt einer beliebigen, elementaren Bindung. Sinkt die Bindung auf 0, ist sie permanent verloren und kann nicht wieder gesteigert werden.

9-10: Der Charakter beginnt zu stottern.

5-7 ÜBERFUNKTION

+50% maximale Lautstärke. Der Charakter kann schmerzhaft laut schreien.

10 ANIMAL

Schädelknochen und Gesicht des Charakters übernehmen die Züge eines beliebigen, tierischen Schädels (bleiben jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Sinnesorgane sind nicht betroffen. Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

Unterfunktion des Herzens.
Tugend *Gewalt* -1.

1 UNTERFUNKTION

Überfunktion des Herzens.
Tugend *Gewalt* +1.

2 ÜBERFUNKTION

3 »SCHWACHES BLUT«

Der Charakter wird überdurchschnittlich wenig körperliche Merkmale an seine Nachfahren vererben (genetisch rezessiv).

4 »STARKES BLUT«

Der Charakter wird überdurchschnittlich viele körperliche Merkmale an seine Nachfahren vererben (genetisch dominant).

Die Intervalle zur Regeneration eines Punktes Verfassung halbieren sich.

5 SCHNELLE HEILUNG

Die Intervalle zur Regeneration eines Punktes Verfassung verdoppeln sich.

6 LANGSAME HEILUNG

7 HERZFEHLER

Der Charakter verliert W10 Jahre seiner Lebenserwartung (der gewürfelte Wert ist auf das gegenwärtige Alter des Charakters anzurechnen).

8 UNPROPORTIONALES WACHSTUM

Unproportionales Wachstum der Blutgefäße. Adern treten hervor und der Puls wird an vielen Körperbereichen sichtbar.

2. HERZ, BLUTGEFÄSSE



9 ANIMAL (VORTEIL)

Das Herz des Charakters arbeitet auf dem Niveau eines kräftigen Tieres (Bär, Löwe...). Der Spielleiter wählt das fragliche Tier – in der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist. Tugend *Gewalt* +1.

10 ANIMAL (NACHTEIL)

Das Herz des Charakters arbeitet auf dem Niveau eines kleinen Tieres (Ratte, Krähe). Der Spielleiter wählt das fragliche Tier – in der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist. Tugend *Gewalt* -1.



1 360°

Der Rumpf gewinnt ausserordentlich an Flexibilität. Der Charakter kann sich aus dem Stand um knapp 360° drehen und rückwärts ebenso handeln wie vorwärts.

2-4 ÜBERFUNKTION

Der Charakter gewinnt an Kraft und Ausdauer. Tugend *Gewalt* +1.

5-6 UNTERFUNKTION

Der Charakter verliert an Kraft und Ausdauer. Tugend *Gewalt* -1.

7-9 DEFORMATION

1-3: 10% Größenzunahme

4-6: 10% Größenabnahme

7: 10cm länger

8: 10cm breiter

9: 10cm kürzer

10: 10cm schmaler

10 ANIMAL

Der Oberkörper des Charakters übernimmt die Züge eines beliebigen, tierischen Rumpfes (bleibt jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Hierdurch wirkt er besonders bullig, schwächig usw. Der Spielleiter wählt das fragliche Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

3. RUMPF



4. ARME, HÄNDE



1 ANIMAL (NACHTEIL)

Ein Arm oder eine Hand des Charakters übernimmt die Züge von tierischen Greifarmen, Krallen und Ähnlichem, bleibt jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt. Die Körperfunktionen erweitern sich nicht!

Der Spielleiter wählt das fragile Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist. Tugend *Künste* -1.

2-4 DEFORMATION

1-2: Arm 10% länger

3-4: Arm 10% kürzer

5-6: Ein Finger des Charakters schrumpft, verwächst oder verkümmert. Tugend *Künste* -1

7-8: Dem Charakter wächst ein zusätzlicher Finger. Tugend *Künste* -1

9: Zwei Finger des Charakters verwachsen zu einem. Tugend *Künste* -2.

10: Die Fingernägel des Charakters beenden ihr Wachstum und fallen (an beiden Händen) aus. Die allgemeine Empfindlichkeit nimmt zu.

5-7 ÜBERFUNKTION

Tugend *Gewalt* +1

8-10 UNTERFUNKTION

Tugend *Gewalt* -1

1-5

ARM, HAND

6-10

WAFFENARM, WAFFENHAND

1-4: 10% länger

5-8: 10% kürzer

9: Verkrümmung

10: Verhärtung

2-3 DEFORMATION

Geschlechtstrieb +1

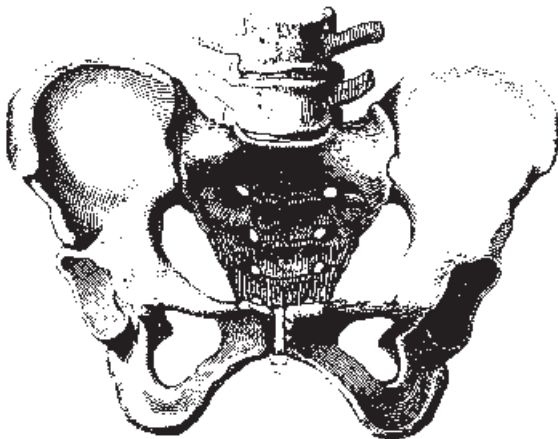
4-5 ÜBERFUNKTION

Geschlechtstrieb -1

6-7 UNTERFUNKTION

Der Charakter wird unfruchtbar.

8-10 UNFRUCHTBARKEIT



5. GESCHLECHT

Das Geschlecht des Charakters übernimmt die Gestalt eines beliebigen, tierischen Geschlechts (bleibt jedoch hautfarben bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt).

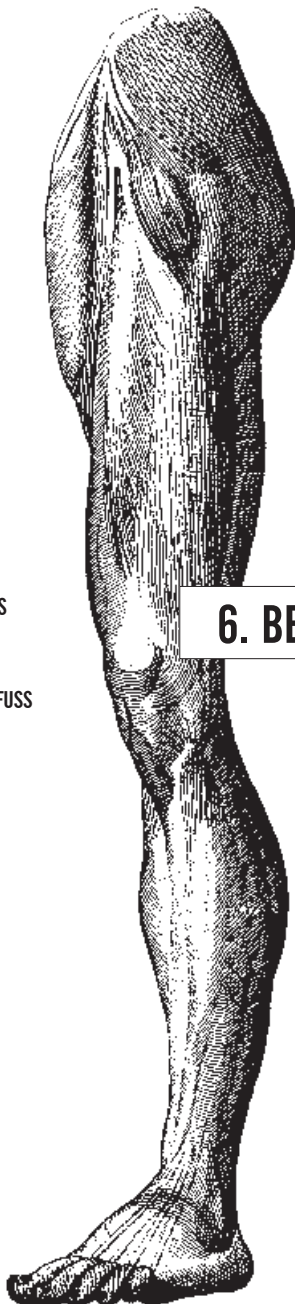
Der Spielleiter wählt das fragile Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

Handelt es sich dabei um kein Säugetier, verliert der Charakter die Möglichkeit, sich fortzupflanzen.

1 ANIMAL



„1. WEGEN DES KALTEN BRANDES, WELCHER DAS FLEISCH TIEF VERDIRBET.
2. WEGEN EINER GANTZLICHEN ZERQUETSCHUNG, WELCHE FLEISCH UND
BEIN GÄNTZLICH ZERMATSCHET.
3. BEY UNHEILSAMER CARIES
(KNOCHENFRASS) ODER SPINA VENTOSA.
(...) 5. BEY ANDEREN CARIÖSEN UND
UNGESTALTEN GLIEDERN.“
(- Gründe für die Amputation »großer Glieder«, Lorenz Heister, 18 Jhd.)



1-5

LINKES BEIN, LINKER FUSS

6-10

RECHTES BEIN, RECHTER FUSS

6. BEINE, FÜSSE

Tugend Reaktion -1

7-8 UNTERFUNKTION

Tugend Reaktion +1

9-10 ÜBERFUNKTION

Ein Bein oder ein Fuß des Charakters übernimmt die Züge von tierischen Hinterläufen, Hufen, Pfoten und Ähnlichem (bleibt jedoch hautfarben und unbehaart, bis eine andere Mutation Gegenteiliges bestimmt). Die Körperfunktionen erweitern sich nicht!

Der Spielleiter wählt das fragile Tier - In der Regel solch eines, das typisch für die jeweilige Region ist.

1 ANIMAL



6 666

1-5: Würfeln Sie noch zwei mal auf der Verwuchstabelle.

Beide Mutationen gelten.

6: Die körperliche Entwicklung des Charakters kehrt sich um! Die langsame Verwandlung in ein Kind, Jahr um Jahr, beginnt.

7-10: In der folgenden Nacht erleidet der Charakter W10 Schadenspunkte unter heftigen Schmerzen, Fieber und Todesangst. Sinkt die Verfassung dabei auf 0, stirbt er.

2-5 DEFORMATION

1-2: Bein 10% länger

3-4: Bein 10% kürzer

5-6: Ein Zeh des Charakters schrumpft, verwächst oder verkümmert.

7-8: Dem Charakter wächst ein zusätzlicher Zeh.

9: Zwei Zehen des Charakters verwachsen zu einem.

10: Die Zehennägel des Charakters beenden ihr Wachstum und fallen (an beiden Füßen) aus. Die allgemeine Empfindlichkeit nimmt zu.



1-2: Haartyp wechselt (von glatt zu kraus oder umgekehrt)

3-4: +20% übermäßige Behaarung

5-6: kompletter Haarausfall

7-10: Farbänderung nach Entscheid des Spielers

1 HAARE

1-2: +20% schwarz

3-4: +20% gelb

5-6: +20% rot

7-8: +20% weiß

9-10: +20% transparent

2 HAUTFARBE

3 GEWEBESCHWÄCHE

Es kommt zu intensiver Faltenbildung am ganzen Körper des Charakters.

Dem Charakter wächst Fell wie einem Säugetier (Bär, Wolf, Ochse...), jedoch deutlich spärlicher und lückenhaft.

Die komplette Hautoberfläche ist betroffen.

1-6 FELL

Dem Charakter wachsen Hautschuppen wie einem Reptil (Eidechse, Schlange) jedoch deutlich spärlicher und lückenhaft.

7-8 SCHUPPEN



6

ANIMAL

Unregelmäßige Pigmentierung verursacht »fleckige« Haut am ganzen Körper.

4 PIGMENTIERUNG

Am Körper des Charakters bilden sich wässrige Beulen in der Größe von Hühnereiern. Die Beulen selbst sind nicht schmerzhaft.

5 BEULEN

Am Körper des Charakters bilden sich unzählige Warzen in verschiedenen Größen.

6 WARZEN

Intensive Absonderung schleimiger Flüssigkeit durch alle Hautöffnungen.

Ein glänzender Film ist permanent sichtbar. Der Charakter verbreitet zusätzlich unangenehmen Geruch.

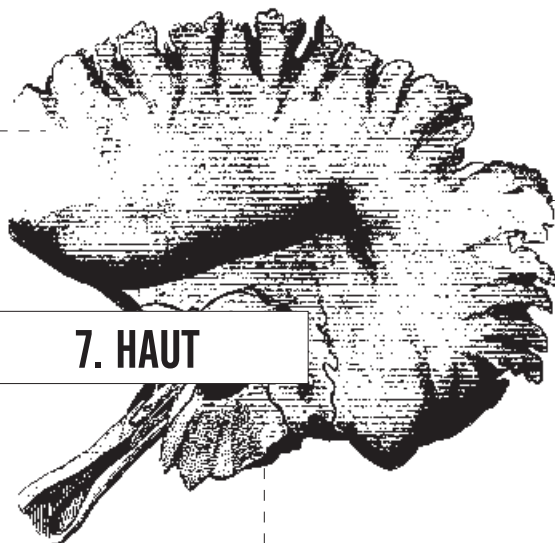
Tugend *Gunst* -1.

7 ABSONDERUNG

Es kommt zur Ausbildung kleiner, harter Dornen auf der Hautoberfläche. Prügeln verursacht 1 Schadensklasse mehr als normal!

8 DORNEN

1-5
OBERFLÄCHE



7. HAUT

Dem Charakter wächst Flaum wie einem Vogel (Geier, Falke, Taube...), jedoch deutlich spärlicher und lückenhaft.

Die komplette Hautoberfläche ist betroffen.

9-10 FLAUM

1-4 VERDICHUNG

Die Hautstruktur verdichtet sich. Der Charakter erhält einen natürlichen, nicht behindernden Rüstungsbonus, der (ähnlich leichter Lederrüstung) eingehende Treffer um eine Schadensklasse senkt. Tugend *Reaktion* in Bezug auf Tasten -1.

Die Hautoberfläche ist trocken und gerötet. Große Partikel der oberen Hautschicht lösen sich regelmäßig.

9 SCHUPPENBILDUNG

Der Charakter reagiert allergisch gegen...

1-2: Plastik

3-4: Alkohol

5-6: tierisches Eiweiß in Nahrung

7-8: pflanzliches Eiweiß in Nahrung

9-10: Felle und Leder

Bei näherem Kontakt mit entsprechendem Material kommt es zu Pickeln und Juckreiz. Wird die allergische Reaktion ignoriert, verstärken sich die Krankheitssymptome.

10 ALLERGIE

Die Haut wird dünner. Der Charakter ist empfindlich gegenüber Hitze und Kälte. Eventuell bestehender natürlicher Rüstungsschutz wird abgebaut.

5-9 AUFLÖSUNG

7-10
KONSISTENZ



10 ANDAUERENDE SCHÄDEN

Schwere, andauernde Hautschäden! Der Charakter erleidet einmal pro Woche 2 Schadenspunkte (als sichtbare Geschwüre) auf einer zufälligen Körperzone.

1-2: Stärkung des Skeletts. Der Charakter erhält eine massivere Statur. Tugend *Gewalt* +1.

3-4: Schwächung des Skeletts. Der Charakter erhält eine zierlichere Statur. Tugend *Gewalt* -1.

5-6: Plötzlicher Muskelaufbau. Tugend *Gewalt* +1.

7-8: Plötzlicher Muskelabbau. Tugend *Gewalt* -1.

9: Unproportionaler Verwuchs einer Körperzone. Der Charakter wird definitiv hässlich.

1-2: Kopf

3-4: Rumpf

5-6: Waffenarm

7-8: Arm

9-10: Beine

10: Dem Charakter wächst ein Buckel. Tugend *Reaktion* -1.

1-2 DEFORMATION

Ein abgeschlagenes Körperteil wächst neu bzw. wird neu nachwachsen.

1-5: das Richtige

6-10: das Falsche (z.B. Bein statt Arm)

3 WACHSTUM

Schließmuskelschwäche. Der Charakter wird inkontinent.

4 SCHLIESSMUSKEL

1-5: Der Knochenbau wird elastischer. Schäden durch stumpfe Waffen werden um 1 Schadensklasse gemindert. Sturzschäden halbieren sich.

6-10: Der Knochenbau wird poröser. Schäden durch stumpfe Waffen werden um 1 Schadensklasse erhöht. Sturzschäden verdoppeln sich.

5 KNOCHENBAU

Es kommt zu einer partiellen Verhärtung des Muskelgewebes. Tugend *Reaktion* -1.

6 LÄHMUNG

1-5: Überfunktion der Lunge. Tugend *Gewalt* +1.

6-10: Unterfunktion der Lunge (Bluthusten, Verschleimung). Tugend *Gewalt* -1.

7 ATMUNG

1-5: Zahnausfall. Der Charakter verliert seine Zähne.

6-10: Zahnwuchs. Der Charakter erhält 2W10 zusätzliche Zähne, die wild aus dem Kiefer wachsen.

8 ZÄHNE

Bei der Ermittlung der Initiative erhält der Charakter permanent 1W10 Bonus.

9 BLITZREFLEXE

Fehler im Immunsystem. Die körpereigene Abwehr attackiert Skelett und Muskulatur des Charakters. Er erhält einmal pro Woche 2 Schadenspunkte, die sich an folgender Körperzone in Form dunkler, schmerzhafter Blutergüsse manifestieren.

1-2: Kopf

3-4: Rumpf

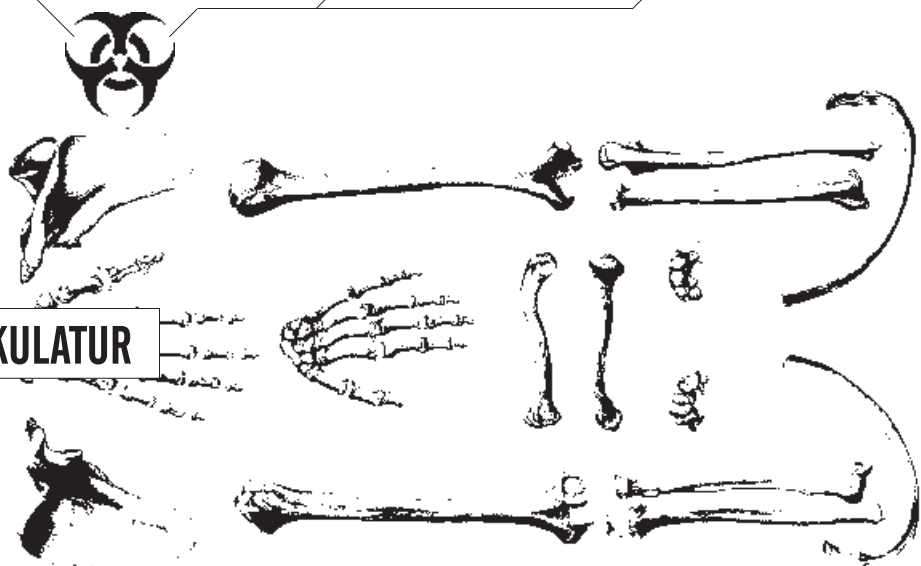
5-6: Waffenarm

7-8: Arm

9-10: Beine

10 IMMUNSYSTEM

8. SKELETT, MUSKULATUR





1-3: 10% länger. Die Fertigkeiten Schwimmen und Schwanz steigen um je 1.

4-6: 10% kürzer. Die Fertigkeiten Schwimmen und Schwanz sinken um je 1.

7-8: 10% dicker. Attacken mit dem Schwanz verursachen 1 Schadensklasse mehr als normal.

9-10: 10% dünner. Attacken mit dem Schwanz verursachen 1 Schadensklasse weniger als normal.

1-4 DEFORMATION

SCHWANZ



9. FLÜGEL, SCHWANZ



10: Verhärtung. Fliegen -1.

9: Starke Verkrümmung. Fliegen -1.

5-8: 10% kleinere Fläche. Fliegen -1.

1-4: 10% größere Fläche. Fliegen +1.

1-4 DEFORMATION

Fertigkeit Fliegen +1.

5-7 ÜBERFUNKTION

Fertigkeit Fliegen -1.

8-10 UNTERFUNKTION

FLÜGEL



5 STARRE

1-5: Muskelstarre - Die Fertigkeiten Schwimmen und Schwanz sinken um je 2.

6-10: Muskelstarre wird aufgelöst. (Ist der Schwanz des Charakters nicht starr, kann diese Mutation zum Zeitpunkt einer späteren Erstarrung eingelöst werden.)

6-7 ÜBERFUNKTION

Tugend *Reaktion* +1

8-10 UNTERFUNKTION

Tugend *Reaktion* -1

10. OPTIONAL



Weitere Mutationen nach Entscheidung des Spielleiters.

FRAGEN ZUR TABELLE

TUGENDEN ÜBER 6?

_Bestimmt eine Mutation den Anstieg einer Tugend über 6, ist die fragliche Position auf dem Charakterblatt (beispielsweise Gunst) mit einem hochgestellten »+« zu versehen. Der Spielleiter kann die extrem hohe Tugend optional berücksichtigen – es gilt jedoch nie die 7 als Würfelgrundlage.

TUGENDEN UNTER 1?

_Bestimmt eine Mutation die Senkung einer Tugend unter 1, ergeben sich drastische Konsequenzen. Es sind im Einzelnen:

Gewalt: Der Charakter ist zu keiner körperlichen Anstrengung mehr fähig. Vermutlich wird er nicht auf seinen eigenen Beinen stehen können.

Reaktion: Der Charakter ist fast völlig gelähmt. Seine Sinne arbeiten auf niedrigstem Niveau.

Künste: Der Charakter ist zu keiner feinmotorischen Aktion mehr fähig. Er wird keine Suppe alleine essen können, ohne die Hälfte auf dem Tisch zu verlieren.

Weisheit: Der Charakter ist geistig degeneriert. Er wird keinen vollständigen Satz mehr formulieren können.

Gunst: Der Charakter verhält sich strikt asozial. Gefangen in einem Teufelskreis aus ständiger Provokation und Ablehnung wird er sein Gefühl für das richtige Maß im Umgang mit Gefährten, Fremden, ja selbst Tieren verlieren.

Auf Tugenden in Höhe von 0 kann grundsätzlich keine Probe mehr erfolgen.

IDENTISCHER WURF?

_Unterliegt ein Charakter mehrfach der selben Mutation, ist der bestehende Effekt nach Ermessen des Spielleiters zu verdoppeln.

FLÜGEL SCHWANZ UND AMPUTIERTE KÖRPERTEILE?

_Fällt die Mutation auf eine Körperzone, über die der Charakter nicht verfügt, kommt es zu keinem Effekt. Glück gehabt...

Einige Spielgruppen interpretieren Würfe auf Flügel oder Schwanz (bei Charakteren die nicht über jene Körperzonen verfügen) als biologischen »Wunsch« nach der Ausprägung eines tierischen Merkmals. Lesen Sie mehr hierzu im Kapitel »Charakter, Berufung«, S. 154.

DAUER EINER MUTATION?

_Verwandlungen passieren schleichend – keinesfalls von heute auf morgen. Es empfiehlt sich eine Entwicklungszeit von mindestens einer bis maximal vier Wochen. Häufig geht der Verwuchs einher mit leichten bis mittleren Schmerzen und kündigt sich erfahrenen Abenteurern so schon im Vorfeld an.

CODE _Ein Kodierungssystem ermöglicht es, einzelne Mutationen anhand von Zahlenreihen zu identifizieren. So bedeutet die Reihe 8-2-9-3 »Skelett, Muskulatur - Deformation - Unproportionaler Verwuchs - Rumpf«, die Reihe 1-3-7 »Kopf - Augen - Unterfunktion«. Die Werte ergeben sich aus der Aneinanderreihung von W10-Würfeln.



KRANKHEIT

Im Anschluss an den Verwuchs widmet sich dieser Abschnitt der Ermittlung typischer Infektionskrankheiten.

Wann ein Spielleiter seine Runde mit Krankheiten konfrontiert und welche Erreger er dazu erfindet, bleibt ihm überlassen. »Eigenschaften« und »Symptome« sind frei wählbar. Die »Stufe der Krankheit« und ihre »Verbreitung« ergeben sich aus ihnen.

EIGENSCHAFTEN

- Art der Infektion: Viren, Bakterien, Pilze...
- Art der Übertragung: Luft, Nahrung, Blut...
- Aggressivität: 5 (minimal) ▶
10 (gering)
15 (üblich)
20 (hoch)
25 (extrem)
- Inkubationszeit: 1 W10 Tage
- Name der Krankheit: beliebig

SYMPTOME

- Übelkeit(1) oder Erbrechen(2)
- Durchfall(1)
- Blässe und Appetitlosigkeit(1) oder schwere Müdigkeit(2)
- Fieber(1) oder Delirium(5)
- Husten / Heiserkeit(1) oder Husten mit schleimigem Auswurf (2)
- Juckreiz(1) oder Schmerz(2) oder schwerer Schmerz(3) oder Todesangst(5)
- Schwellung(1) oder Taubheit(2) oder Lähmung(5)
- Atemnot(2)
- Ausschlag(1) oder Beulen(5)
- Zittern(1) oder Krämpfe(3)
- Zersetzung eines Organs(10)

KRANKHEITSBEKÄMPFUNG

Der Bekämpfung von Krankheiten liegt die entsprechende Fertigkeit *Heilen* (s S. 68) zugrunde. Stufe und Verbreitung bestimmen maßgeblich die Schwierigkeit der Aktion. Die Stufe der Krankheit errechnet sich aus der Summe ihrer Symptome. Es gelten die Ziffern in Klammern. Die Verbreitung der Krankheit wird abgeleitet aus ihrer Stufe.

STUFE DER KRANKHEIT (NACH SUMME IHRER SYMPTOME)																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	12	10	9	8	7
VERBREITUNG DER KRANKHEIT (NACH IHRER STUFE)																			

Merke: Ein niedriger Wert deutet auf hohe Bekanntheit!

AGGRESSIVITÄT _Die Aggressivität einer Gruppe von Erregern beschreibt die Wahrscheinlichkeit des Krankheitsausbruchs. Sie gilt als Fähigkeit in einer Probe gegen die Verfassung infizierter Charaktere.

Mehr über die Verfassung eines Charakters erfahren Sie im Kapitel »Vom Kampf«, S. 90.

SYMPTOME _Die Symptome dieser Darstellung sind vertikal frei kombinierbar (Übelkeit mit Durchfall mit Fieber und so fort...).

Horizontale Verbindungen stehen für gleichartige Symptome von unterschiedlicher Intensität (aus Zittern wird ein Krampf). Sie sind nicht innerhalb einer Krankheit zu kombinieren.

SCHÄDEN DURCH KRANKHEIT

_Gesundheitlicher Schaden entspricht der Stufe der Krankheit in Schadenspunkten pro Woche. Werden Symptome nicht rechtzeitig behandelt, ist eine Verschlechterung des Krankheitsbildes zu erwarten.

BEISPIELKRANKHEITEN

EINFACHER SCHNUPFEN

_Art der Infektion: Viren

Art der Übertragung: Luft

Aggressivität: 15

Symptome: Blässe (1), Husten/Heiserkeit mit schleimigen Auswurf (2)

Stufe der Krankheit: 3 (=Schadenspunkte pro Woche)

Verbreitung: 2

SCHWERE ERKÄLTUNG

_Art der Infektion: Viren

Art der Übertragung: Luft

Aggressivität: 15

Symptome: Schwere Müdigkeit (2), Husten/Heiserkeit mit schleimigen Auswurf (2), Fieber (1)

Stufe der Krankheit: 5 (=Schadenspunkte pro Woche)

Verbreitung: 4

KALTER WAHN

_Art der Infektion: Bakterien

Art der Übertragung: Luft

Aggressivität: 10

Symptome: Atemnot (2), Lähmung (5)

Stufe der Krankheit: 7 (=Schadenspunkte pro Woche)

Verbreitung: 6

KINDERSCHRECK

_Art der Infektion: Bakterien

Art der Übertragung: Körperflüssigkeiten

Aggressivität: 5

Symptome: schwerer Schmerz (3), Schwellung (1), Beulen (5)

Stufe der Krankheit: 9 (=Schadenspunkte pro Woche)

Verbreitung: 8

Nach Ende der Krankheit bleibt der Betroffene durch tiefe Narben entstellt.



SCHÜTTELFIEBER

_Art der Infektion: Bakterien
 Art der Übertragung: Biss eines Tieres, das die Erreger trägt.
 Aggressivität: 20
 Symptome: Taubheit (2), Krämpfe (3), Delirium (5)
 Stufe der Krankheit: 10 (=Schadenspunkte pro Woche)
 Verbreitung: 9

HIRNWURM

_Art der Infektion: Parasit
 Art der Übertragung: Einnahme von Fleisch, das den Erreger trägt.
 Aggressivität: 25
 Symptome: Zittern (1), Zersetzung eines Organs (10)
 Stufe der Krankheit: 13 (=Schadenspunkte pro Woche)
 Verbreitung: 12

SUMPFPEST

_Art der Infektion: Bakterien
 Art der Übertragung: Einnahme von Nahrung, die die Erreger trägt.
 Aggressivität: 5
 Symptome: Erbrechen (2), Durchfall (1), Fieber (1), Todesangst (5), Zersetzung eines Organs (10)
 Stufe der Krankheit: 19 (=Schadenspunkte pro Woche)
 Verbreitung: 8



KREATUREN

Der folgende Baukasten soll dem Spielleiter helfen, eigene, an die Kampagne angepasste Wesen ins Leben zu rufen. Die Referenzkreaturen der folgenden Seiten (es handelt sich dabei ausschließlich um bekannte, irdische Geschöpfe) dienen der Orientierung.

LEBENSRAUM

Welche Gegenden bewohnt das Tier? Ist es ein Wesen der Luft, des Wassers oder ausschließlich an Land zu treffen? Stammt es von der Ostküste, der Westküste oder der Mittelachse? Bevorzugt es reiche Dschungel oder eher öde Steppen?

GRÖSSE

Welche Größe hat das Tier?

Gigantismus ist im Endland ein häufiges Phänomen.

SINNE

Über welche Sinne verfügt das Tier? Kann es sehen, hören, riechen, schmecken oder tasten? Verfügt es möglicherweise über telepathische Wahrnehmung oder andere ungewöhnliche Sinne? Benutzt es den menschlichen Wahrnehmungsraum oder sind seine Sinne auf andere Frequenzen spezialisiert?

ANATOMIE (KÖRPERZONEN)

Welche Körperzonen besitzt die Kreatur? Welche Gliedmaßen (Flügel, Flossen, Schwänze, Tentakel) sind vorzufinden? Hat sie einen sichtbaren Kopf, Hörner oder seltsame Auswüchse?

Welche Oberfläche bietet die Haut? Fell oder natürliche Panzerung? Welche Farbe, Härte und chemische Eigenschaften hat die Oberfläche?

ANGRIFFS- UND ABWEHRMECHANISMEN

Welche Körperteile nutzt das Tier zum Stoßen, Beißen oder Kratzen und welchen Schaden verursachen sie? Wie hoch ist die natürliche Panzerung?

Im Gegensatz zu den differenzierten Kampffertigkeiten der Spielercharaktere, reicht bei Kreaturen ein einziger Wert »Kampf«. Er umfasst sämtliche Angriffs- und Abwehrhandlungen (Handhabung=0). Die Auswirkungen kritischer Treffer müssen im Einzelfall ermittelt werden. Alle Angaben gelten als Richtwerte. Die tierische Initiative wird mittels der Höhe der Fähigkeit »Kampf« + 2W10 ermittelt.

PHYSISCHE RESISTENZ

Wie resistent ist das Tier gegen Verletzungen? (Die Berechnung der Physischen Resistenz kann bei Kreaturen nicht nach der Formel für aufrecht gehende Zweibeiner erfolgen.)



AUSSERGEWÖHNLICHE FÄHIGKEITEN

Besitzt das Tier weitere besondere Fähigkeiten? Ist es elementaristisch begabt, überdurchschnittlich intelligent oder kennt gar eine primitive Sprache?

NAHRUNG

Wovon ernährt sich die Kreatur? Von Fleisch, Pflanzen oder Mineralien?

VERHALTEN

Welches Sozialverhalten zeigt das Tier? Lebt es in kleinen Rudeln, großen Herden oder ist es nur einzeln anzutreffen?

Wehrlose Beutetiere

flüchten immer, kämpfen nicht

Wehrhafte Beutetiere

kämpfen nur zur Verteidigung, nutzen jede Gelegenheit zur Flucht

Vorsichtige Jäger

greifen nur hungrig an, flüchten wenn sie unterlegen sind

Aggressive Jäger

greifen unvermittelt an, kämpfen bis zum Tod

REFERENZKREATUREN UND KAMPFREGELN

_Im Kampf gegen Tiere gelten vereinfachte Regeln. Jede Kreatur verfügt über vier Körperzonen (Kopf, Herz, Rumpf und Glieder). Diese Körperzonen sind, abhängig von der Größenordnung des Tieres, unterschiedlich schwer zu treffen. Resistenz und Rüstung der Zonen können vom Spielleiter einfach »über den Daumen« bestimmt und für die Dauer des Kampfes auf einem Notizzettel vermerkt werden.

ANMERKUNG _Die hier genannten Nahkampf-Schwierigkeiten sind nur als Empfehlungen zu betrachten. Bei Tieren mit ungewöhnlicher Anatomie verändern sich die Mindestwürfe (siehe unten).

KLEINE TIERE

_Referenz

Maus: Kampf (0), TP (0), PHR (<1), natürliche Rüstung (0)

Ratte: Kampf (4), TP (1), PHR (1), natürliche Rüstung (0)

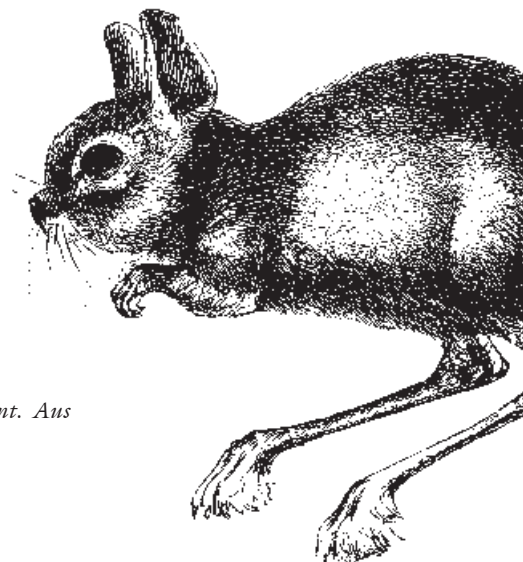
Kröte: Kampf (4), TP (1), PHR (<1), natürliche Rüstung (0)

Skorpion: Kampf (1), TP (8 Gift), PHR (<1), natürliche Rüstung (0)

[S] Nahkampf gegen kleine Tiere

[10] Rumpf, [10-15] Glieder, [20] Kopf, [25] Herz

Kopf, Herz und Glieder sind bei Kreaturen dieser Größenordnung nicht relevant. Aus Gründen der Vollständigkeit sind sie dennoch aufgeführt.



MITTELGROSSE TIERE

Referenz

Hund: Kampf (6), TP (2), PHR (6), natürliche Rüstung (0)

Wolf: Kampf (8), TP (2), PHR (8), natürliche Rüstung (1)

Wildschwein: Kampf (8), TP (4), PHR (12), natürliche Rüstung (1)

[S] Nahkampf gegen mittelgroße Tiere

[5] Rumpf, [5-10] Glieder, [15] Kopf, [20] Herz



GROSSE TIERE

Referenz

Bär: Kampf (15), TP (8), PHR (20), natürliche Rüstung (1)

Bulle: Kampf (9), TP (8), PHR (20), natürliche Rüstung (1)

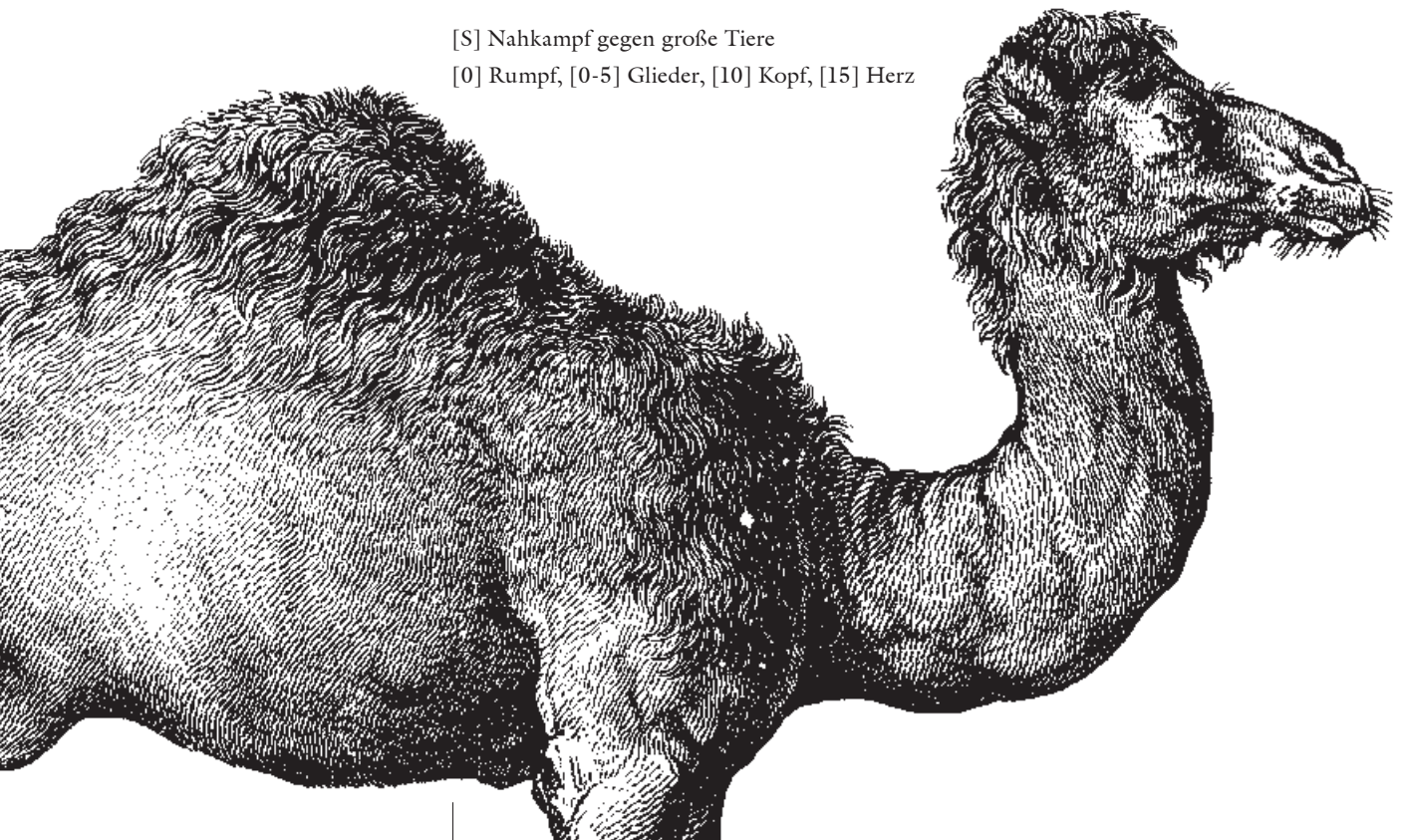
Wildesel: Kampf (2), TP (1), PHR (16), natürliche Rüstung (1)

Pferd: Kampf (2 als Streitross bis 10), TP (2), PHR (20), natürliche Rüstung (1)

Kamel: Kampf (3), TP (2), PHR (24), natürliche Rüstung (1)

[S] Nahkampf gegen große Tiere

[0] Rumpf, [0-5] Glieder, [10] Kopf, [15] Herz



GEWALTIGE TIERE

_Referenz

Nashorn: Kampf (9), TP (16), PHR (35), natürliche Rüstung (3)

Elefant: Kampf (5 als Kriegselefant bis 10), TP (16), PHR (40), natürliche Rüstung (3)

[S] Nahkampf gegen große Tiere

[0] Rumpf, [0] Glieder, [5] Kopf, [10] Herz

„SEIN UNTERKIEFER
STREIFT DIE ERDE
UND DER
OBERKIEFER
REICHT IN DEN
HIMMEL (...)“
(- Germanische Göttersgaen, der Fenriswolf)

BESONDERE ANATOMIE

_Ermittlung von Körperzonen und Schwierigkeiten bei Kreaturen mit besonderer Anatomie.

Raubvogel

4 Körperzonen, Größenordnung: klein

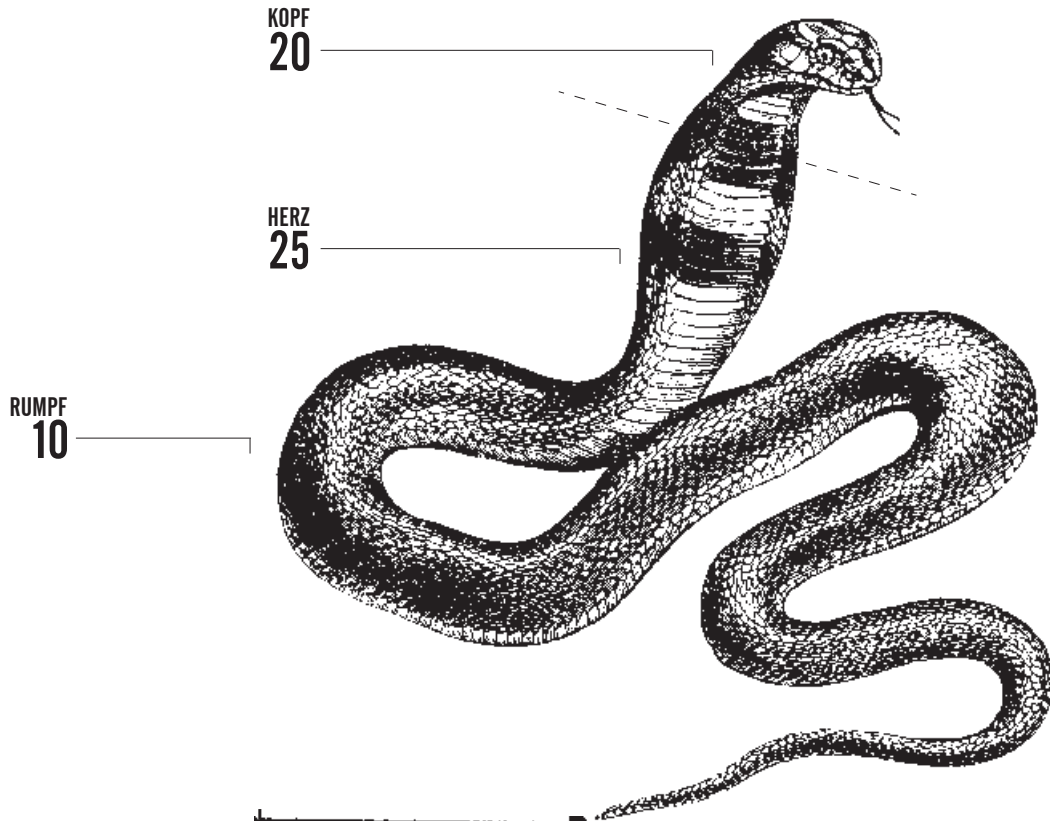
Flügel und Krallen erhalten den Status von »Gliedern«. Aufgrund des Größenunterschiedes werden ihnen aber jeweils andere Schwierigkeiten zugewiesen.



Schlange

3 Körperzonen, Größenordnung: klein

Schlangen verfügen nicht über Gliedmaßen. Die Anzahl der Körperzonen wird auf 3 gesenkt.



»Die Straße trug vier Spuren.

Links und rechts der Bahn warfen die Überreste alter Häuser ihre Schatten. Hingesezt wie hohle Schädel. Und so rochen sie auch.

Brocken und Mauersteine, mit zerbrochenen Knochen durch zerbrochene Knochen. Und ein jeder flüsterte dem Wind eine eigene Geschichte. Eine Geschichte vom Sterben und vom Tod.

Hinter den Splittern einer gläsernen Wand schlief ein Hund am Fuße einer bleichen, menschlichen Figur.

An einer Straßenkreuzung schoss eine Gruppe von Dromedaren hinüber. In ihrem Wind-schatten erkannte ich eine Gestalt. Männlich. Schöne Stiefel. Viel Gepäck.

Ich verlor sie am Horizont.

»Nach all den Wochen hätte ich nichts gegen ein paar Neuigkeiten gehabt. Aber es laufen zu viele Mörder herum. Zu viele Killer. Verrückte Zeit...«

(- Tagebuch eines Reisenden, von einem Basar an der Ostküste)



Octopus

4 Körperzonen, Größenordnung: gewaltig

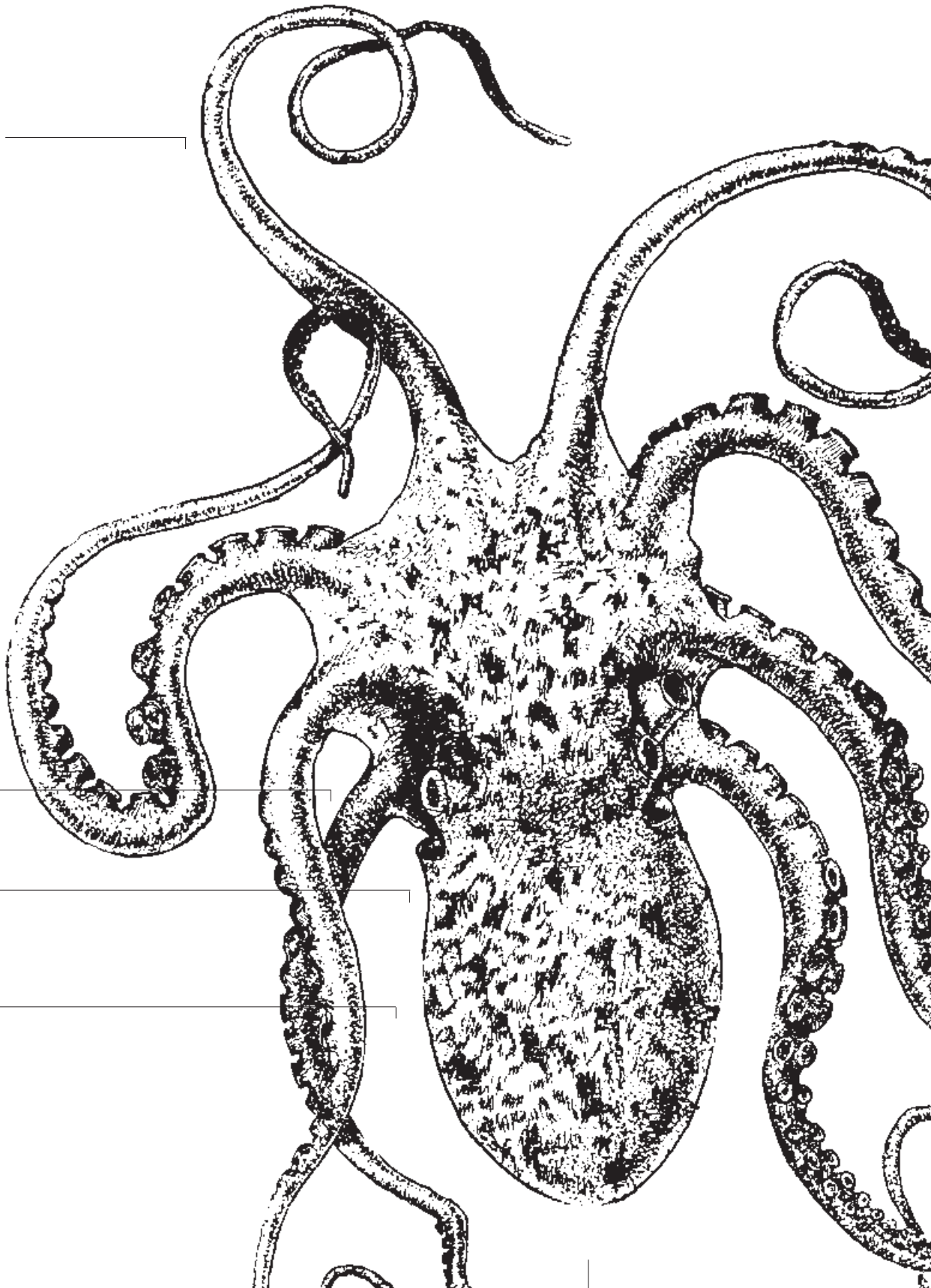
Der ungewöhnliche Körperbau des Octopus verändert die Nahkampf-Mindestwürfe der Ordnung »Gewaltige Tiere«.

TENTAKEL
0

KOPF
5

HERZ
15

RUMPF
5







ACHTUNG!

_Dieses Kapitel enthält Hintergrundinformationen, die allein für den Spielleiter bestimmt sind!

K A P I T E L 7

„DENN MIT FEUER HÄLT ER GERICHT.
MIT SEINEM
SCHWERT VOLLZIEHT ER ES AN ALLEM
FLEISCH,
UND DIE ERSCHLAGENEN
WERDEN ZAHLREICH SEIN.“
(- Jesaja)

VOM ERZÄHLER

ZEITTADEL

0 | NADIR

Unsägliches Leiden, Sterben, Schlachten, Chaos. Alte Götzen fallen wie Kartenhäuser – die Elemente treten die Herrschaft an und verbannen sicher geglaubte Naturgesetze. Zeitgleich erwachen die Monolithen.

5 | EXODUS

Die Zivilisation ist entthront. Reste der Menschheit ziehen durch wüstenhaftes Land, ohne Heimat, ohne Ziel.

10 | HOLOCAUST

Das Ende der Menschheit scheint besiegelt. Gesunde Nachfahren kommen nicht zur Welt.

15 | MUTATION

Die letzten Menschen siechen dahin. Ihre missgebildeten Kinder wachsen heran zu den Stammesvätern neuer Rassen.

50 | NEUES LEBEN

Fünf Rassen dominieren im Kampf ums Überleben – grimmige Mutter Natur legt vier von ihnen an die Ketten der Elemente. Eine jedoch gedeiht im Schoße der Monolithen.

75 | NEUE ORDNUNG

Eine neue Ordnung festigt sich. Doch die Zukunft liegt in trüben Schleiern.

100 | DIE GEBURT...

RELIGIONEN UND ORGANISATIONEN

VORWORT

„Das Endland ist geprägt von Anarchie. Die Organisationen der folgenden Seiten betreffen selten mehr als ein Zehntel der Population. Ihre Gebote ändern sich und verwässern mit jeder Stadt, die sie passieren. Nichtsdestotrotz handelt es sich bei ihnen um das Größte, mit dem die Reste der Zivilisation aufwarten können – und so reichen die Sagen und Legenden viel weiter hinaus, als selbst die Arme der Mächtigsten...

DIE GILDE

Dem wohl größten Bündnis der neuen Welt unterstehen zahlreiche Straßen, Siedlungen und fruchtbare Ländereien entlang der Mittelachse.

Wie niemand sonst verfolgt die Gilde das Ideal einer geordneten, einer zivilisierten Welt. Ein Heer aus Tauschern, Schreibern und Kartographen knüpft Verbindungen zwischen den Städten und bekämpft die blutige Anarchie. Die Grundlagen hierfür bilden der Gildenbrief und sein erster Paragraph, »Die Bewahrung«.

Zu den jüngsten Erfolgen des Bundes zählen die Gildentafeln, die Reisende über regionalen Besitz und Bedarf informieren, bewachte Büros an Handelsstraßen (in denen allerdings auch Zoll kassiert wird) und Treffpunkte in den größeren, humanischen Städten.

Den Kern der Gilde, die einst von drei Handelshäusern im Norden gegründet worden sein soll, bildet nach wie vor ein hoher Rat von Händlern und Philosophen. Gildenritter bahnen ihr Wort durch das Chaos der Anarchen.

Symbol: Ein Wagenrad auf Straßen nach Nord, Süd, Ost und West. Sofern nicht zur Täuschung genutzt, deutet das Gildenkreuz stets auf einen Ort der Zuflucht und Sicherheit.





KLEIMS

_Kleims definieren Besitz und Einflussbereich madischer Gräben. Wer einen Kleim betritt, akzeptiert dessen Ordnung – tut er es nicht, wird sein Eindringen als Angriff gewertet.

In einer materialistischen Welt wird so Besitzstreitigkeiten vorgebeugt und gesellschaftlicher Frieden geschaffen. Der Einfluss eines Kleims erstreckt sich auf alle Mitglieder eines Grabens. Ihm unterstehen Kind wie Greis, Tochter wie Mutter.

Symbol: Ein jeder Kleim markiert sein Gebiet durch Zeichnung und Schrift; am häufigsten jedoch durch eine Summe dreier Ziffern. Sie gilt im Handel mit der Mittelachse zugleich als Warenzeichen.

Die Numerologie ist das Feld der Mada und Madi. Auch in die Kennzeichnung von Kleims hielten ihre Gesetze Einzug...

- 0 Üppigkeit, Wohlstand
- 1 Weisheit
- 2 Glück
- 3 Soziales Geschick
- 4 Handwerkliches Geschick
- 5 Zähigkeit
- 6 Kämpferische Stärke
- 7 Kreativität, Künste
- 8 Elementare Stärke
- 9 Fruchtbarkeit



So repräsentiert die Folge 970 also Fruchtbarkeit, Kreativität und Wohlstand. Die Folge 652 hingegen »kämpferische Stärke, Zähigkeit und Glück«. Je nach Region misst man der Stellung einer Ziffer zusätzliche Bedeutung bei (die 1. Position repräsentiert den Großvater, die 2. den Vater, die 3. den ältesten Sohn...).

Für die zufällige Ermittlung eines Kleims genügt bei Bedarf ein Wurf mit 3 W10.

DER STURM

_Die Ikarim sind bekannt dafür, jede Form größerer Organisation abzulehnen. Und doch entwickelte sich in den kargen Weiten des Nordens eine beinahe mystische Instanz, der Sturm, welcher im Falle drohender Gefahr Nachrichten wie Lauffeuer verbreitet und Tausende mobilisiert. Aufzeichnungen entfesselter Stürme reichen zurück bis in die ersten Jahre nach Nadir. Umgeben von den Gefahren aus Ost und West behauptet er unmissverständlich den Lebensraum des Windvolkes. Zudem hält sich das Gerücht einer eingeschworenen Kriegerkaste mit Namen Dorn, die den ideologischen Rückhalt des Sturmes bildet. Auf ihre Existenz gibt es jedoch keine gesicherten Hinweise.

Symbol: Der Ursprung des Symbols, welches im Ernstfall hundertfach, meterhoch auf Fels gemalt wird, ist ungeklärt. Einige Schreiber interpretieren Pfeilspitzen nach Norden. Andere halten es für ein religiöses Symbol auf der Basis dreier Pfähle.

Anmerkung: Die Kunde eines bevorstehenden Sturmes sollte selbst friedfertige Spielercharaktere der Ikarim in Aufruhr versetzen. Er bietet in jedem Falle die Grundlage einer kompletten Kampagne.



DAS BLUT

_An der Westküste predigen machtbesessene Schamanen eine Religion von Gewalt, Blut und Tod. Personenopfer und Kannibalismus bilden die Grundlage zahlreicher, dunkler Rituale.

Hält der Priester seine Anhänger durch Orgien von Fraß, Gewalt und Geschlechtlichkeit bei Laune, sichert er sich zugleich unantastbaren Status und Autorität in der unbarmherzigen Welt der Aquides.

Die Aquida und Aquidi ganzer Stämme unterstehen der Herrschaft solcher Medizinmänner. Sich zu entziehen, ist dem Einzelnen praktisch unmöglich.

Zunehmend gelingt es den Blutpriestern, das unbändige Potential des Seevolkes zu egoistischen Zwecken zu bündeln, Krieger zum Rauben, Stürmen und Töten anzustacheln. Mancherorts sollen Blutkulte sogar in befestigte Städte der Mittelachse eingefallen sein!

Symbol: Das Zeichen mit Namen Daas repräsentiert den entwurzelten Reißzahn eines Aquida. Abenteurer und einfache Reisende tun gut daran, sich bei seinem Anblick schleunigst davon zu machen...





DIE ZITADELLE

„Der Legende nach gründet die Zitadelle auf der letzten menschlichen Stadt; von Nadir verschont und gestärkt durch die Kraft tausender Feuer. Die Gruppe ihrer Anhänger konzentriert sich in der östlichen Wüste. Einzelne jedoch treibt es bis zur Mittelachse und weiter...

Ihr Ziel ist Herrschaft und Expansion. Die Zitadelle befindet sich auf der steten Suche nach hochwertigen Artefakten und menschlichem Wissen.

Beschränkte sie sich zu ihrer Gründung noch auf Raubzüge in Richtung der Mittelachse, verwaltet sie inzwischen das mächtigste Archiv an Artefakten im ganzen Land. Ihr dunkler Einfluss ist gefürchtet bis in die entlegensten Regionen.

Zum inneren Kreis des östlichen Bündnisses gehört ein großer Stab aus Tauschern, Elementaristen, Übersetzern, Söldnern und Agenten. Viele sind gezeichnet durch einen tätowierten Halbmond zwischen Zeigefinger und Daumen auf dem Handrücken.

Der Austritt erfolgt nur mit dem Tod.

Symbol: Zwei Lichtlinien auf der Sichel des jungen Mondes

Das Himmelszelt: Nach der Mythologie der Zitadelle sind Mond und Sterne Menschenwerk – mächtige Artefakte, deren Beherrschung zugleich die Beherrschung der Welt bedeutet. Die unnatürlich grellen Lichtlinien am Firmament stützen diese Behauptung...



„ES SIND HUMANES DORT OBEN
AUF DEM
MOND!
ICH HABE SIE
SELBST GESEHEN!

(- Ein Seher aus dem Osten, unlängst für verrückt erklärt)



7 . 2

ELEMENTAR- K U L T E

„VERFLUCHT SEI DER ACKER UM DEINETWILLEN...
 UNTER MUHSAL WIRST DU VON IHM ESSEN,
 ALLE TAGE DEINES LEBENS
 BIS DU ZURÜCKKEHRST
 ZUM ACKERBODEN
 DAVON DU GENOMMEN BIST.
 DENN STAUB BIST DU,
 ZUM STAUB MUSST DU ZURÜCK!“
 (- Genesis)

ERDKULT

Der Kult der Erde gründet auf den Überzeugungen eines alten Mada, dem die Legende den Namen »Druida« gab. Selbstlos durchreiste er das Land, von den tiefsten Niederungen des Südens bis in die entfernten Horte der Ikarim, auf der fieberhaften Suche nach Menschenwerk, um es zu zerstören. Die Tech waren ihm verhasste Leichenfledderer; blind vor dem Fluch der Alten Welt.

In welcher verdorbene Stadt sein Weg ihn auch führte, stets berichtete er von der drohenden Gefahr aus der Tiefe. Erdelementaristen sammelte er um sich und erklärte ihnen, man müsse den Grund befreien von der Last, die in seiner Mitte begraben ist, damit aus der Steppe endlich wieder Grasland werden könne.



Es gelang Schreibern nicht, seine Reisen komplett zu verfolgen. Wo Druida lebt, ja, ob er noch lebt, ist ungewiss. Seine Spur verliert sich im Nordosten, aber seinen Fußstapfen folgte der Kult der Erde. Einige Hundert Maden, Humanes und Aquides als Elementaristen, Jäger oder Tierführer in südwestlicher Richtung, geeint unter dem Wappen eines mächtigen Ochsenschädels. Die Anhänger Druidas trachten voll Wut nach der Zerstörung jeder menschlichen Technologie; oft sogar ihrer Opfer: Mutanten! Tatkräftig unterstützen sie Farmer und Viehzüchter bei der Rekultivierung der Äcker und Gräben, weshalb der Kult von den Schultern des gemeinen Volkes getragen wird.

Man mag sich vorstellen, was in einer Ortschaft regiert von Druiden geschieht, so eine Gruppe junger Abenteurer stolz mit kostbarem Tauschmaterial aus vergangenen Tagen aufkreuzt...

FEUERKULT

„Im Südosten, wo einige Kleims der Mada im Bündnis mit Cerbores leben und die wenigen Oasen der Wüste besetzen, gewann das Feuerelementar, ob seiner starken Präsenz, eine große Schar von Anhängern.

Versuchten seine Mitglieder einst (darunter auch verwegene Humanes) in religiöser Einkehr den Gefahren des Feuers Herr zu werden, sind Zerstörung und Schmerz nunmehr gebilligtes Beiwerk eigenartiger Forschungen. Die Anhängerschaft des Feuerkultes besteht aus eigenbrödlischen Alchimisten, brandentstellten Renegaten und fanatischen Priestern, die bereit sind, ihr Leben jederzeit Sonnengott *Neon* zu Füßen zu legen und als Missionare bis tief in den Westen zu reisen, um Feuerelementaristen aller Länder zur gewaltigsten Streitmacht zu vereinen.

Wie zu erwarten, kollidieren Aktivitäten hier und dort mit den Interessen der allmächtigen Zitadelle, und wenn es bislang noch zu keiner offenen Schlacht geriet, so sind doch bereits die Späher beider Parteien unterwegs.

Zentrum aller Aktivität bildet der Neontempel. Ein riesiger Bau, Menschenwerk, in dem tausende bunter »Sonnenzepter« den ersten Siedlern als Geschenk des Himmels galten. Ein Dutzend Ableger, kleinere Tempel, wurden von Anhängern Neons im Südwesten und entlang der Mittelachse errichtet. Da die ansässigen Missionare in aller Regel zugleich hohe Elementaristen sind, stellt sich ihren Worten niemand entgegen. Eine Aufgabe für Lebensmüde – oder Abenteurer – oder beide...

„**VERBRENNT
EURE BÜCHER.
MACHT KRIEGER AUS EUREN SCHREIBERN.
LASST EURE HEILER
NEUE GIFTE
FÜR EURE PFEILE ERFINDEN.
DANN TÖTET,
VERBRENNT!**“
(- Ben Yusuf Ibn Tashfin)

HEBEN



DA MACHTE
 „GOTT DER HERR
 DEN MENSCHEN
 AUS DER ERDE VOM ACKER UND BLIES IHM DEN
 ODEM
 DES LEBENS IN SEINE NASE.
 UND SO WAR DER MENSCH
 EIN LEBENDIGES WESEN.“
 (- Genesis)

WINDKULT

So sicher, wie die Geburt eines jungen Ikara den Tod seines Elter bedeutet, ist alles Leben im Endland Teil eines mächtigen Kreises aus Entstehung und Zerstörung – Soedenfalls die Überzeugung Radairs, geistiger Vater des Kult des Windes; vermutlich seit Jahrzehnten tot.

Die Ordnung aller Existenz folgt ihm nach einer neunstufigen Hierarchie:

9. Stein und Erz
8. Pilze, Sträucher, Bäume
7. Käfer, Spinnen, Fliegen
6. größere Tiere an Land
5. Maden und Aquides
4. Humanes und Cerbores
3. Vögel
2. Ikarim
1. Energie

Nur wem es gelingt, den Geist von den niederen Bedürfnissen des Körpers zu trennen, entspringt dem Zirkel. Seine Seele entfalte sich in purem Licht, jenseits des Horizonts, an einem Ort mit Namen »Himmelreich«, wo die Ahnen versammelt sind.

Die Geburt als Ikarim muss als Gabe verstanden werden. Wer sie nicht zu nutzen vermag, verbleibt für Ewigkeiten im Kreislauf, beginnt wiederum als Stein, lebt als Pflanze, dann als Tier, dann als Mitglied einer untergeordneten Rasse.

CARNIVAL _Gerüchte kursieren über eine radikale Sekte des Windkultes, die im äußersten Norden, vielleicht an der Konjunktion selbst, in klösterlicher Isolation lebt. Ihre Anhänger, ausschließlich alte Ikarim, sollen Wege gefunden haben, den Verwuchs durch Willenskraft zu überwinden. Andere Berichte sprechen von »Fleischmagie«, die dem *Carnival* ermöglicht, lebende Substanz nach seinem Wunsch zu formen. Düstere Überlieferungen, die hoffentlich nicht mehr sind, als Schauermärchen...

Die Gesetze des Kultes sind schlicht: Verletze nicht, kein Tier und keinen Zweibeiner. Mache deinen Geist stark genug, deinen Körper zu beherrschen und nicht umgekehrt. Lehre andere Ikarim den Kult des Windes.

Viele Luftelementaristen des Nordens haben hier ihre geistige Heimat gefunden. Gebildete Humanes studieren seither Radairs Weg und suchen nach Beweisen oder Gegenbeweisen für manche Theorie. Einige sollen gar zum Kult konvertiert sein und fristen ihr Leben nun als freiwillige Diener, hin und wieder Kindermädchen, umherziehender Ikarim.

Den Dorn (wenn sie überhaupt existieren) dürfte der Kult des Windes, im Besonderen die Ablehnung von Gewalt, übel aufstoßen. Gerüchte besagen, sie hätten Radair seinerzeit gefangen und die Flügel abgeschlagen. Wer weiß...

**„ABER DER HERR SAH, DASS DER MENSCHEN BOSHEIT GROSS WAR AUF ERDEN
UND ALLES DICHTEN UND TRACHTEN IHRES HERZENS NUR BOSE WAR IMMERDAR.
DA REUTE ES IHN, DASS ER DIE MENSCHEN GEMACHT HATTE
AUF ERDEN UND ER SPRACH:**

**ICH WILL DIE MENSCHEN
DIE ICH GESCHAFFEN HABE
VERTILGEN VON DER ERDE.**

**AN DIESEM TAGE BRACHEN ALLE BRUNNEN DER GROSSEN TIEFE AUF
UND TATEN SICH DIE FENSTER DES HIMMELS AUF
UND EIN REGEN KAM AUF ERDEN**

**VIERZIG TAGE UND
VIERZIG NÄCHTE**

**UND DIE WASSER NAHMEN ÜBERHAND
UND WUCHSEN SO SEHR AUF ERDEN,
DASS ALLE HOHEN BERGE UNTER DEM GANZEN HIMMEL BEDECKT WURDEN.**

**DA GING ALLES FLEISCH UNTER,
DASS SICH AUF ERDEN REGTE, AN VÖGELN, AN WILDEM GETIER UND ALLEM,
WAS DA WIMMELTE AUF ERDEN
UND ALLEN MENSCHEN.“**



WASSERKULT

„Blubbernde Wasserpfeifen, feuchter Dampf und würziger Rauch – dies ist die berauschende Welt des Wasserkultes. Sein Symbol ist der siebenblättrige Fächer des Traumkrauts, welches im nasskalten Nordwesten so dicht wächst wie kein anderer Strauch. Sich seiner Wirkung zu bedienen gehört in jener Region zum faulen Alltag. Seine Anhänger, so heißt es, verharren oft tagelang, kichernd, schnarchend, aufstehend nur zum Spucken oder Nachfüllen der Pfeife. Als wären es Echsen im Winterschlaf, liegen mächtige Aquides wie nasse Säcke auf blanken Klippen. Gerade so als könnte man sie an allen Vieren packen und davontragen.“

Doch schlimm sind die Gerüchte aus jener Zeit, als die Ernte schlechter ausfiel und marodierende Horden Wahnsinniger durch das Westland zogen, sich gegenseitig und Fremden an die Gurgel sprangen, wahllos mordeten.

Wer kann sagen, wie viele junge Abenteurer auf ihren Reisen dem Traumkraut begegneten und seiner unheilvollen Magie zum Opfer fielen. Die süchtigen Elementaristen, wenn sie auch zu lächeln scheinen, sind oft nur verdammt zur grinsenden Gleichgültigkeit.

Zur Beachtung:

Das endländische Traumkraut hat weitaus mächtigere Wirkung als irdische Pflanzen ähnlicher Kategorie. In der Regel wirkt es stark halluzinogen, manchmal einschläfernd. Zu 10% jedoch besteht die Gefahr, augenblicklich in blutrünstigen Wahn zu verfallen. Panikattacken, in denen der Betroffene entweder schreiend flieht oder brutal um sich schlägt.



HANDBUCH FÜR DEN SPIELLEITER

EINLEITUNG

Der Tod hat viele Gesichter. Unzählbar sind die gangbaren Wege in diese dunkle Zeit, in dieses dunkle Land, das wir das Endland nennen. Gab es einen atomaren Krieg? War es eine unabwendbare Naturkatastrophe? Gerieten die Völker in Streit um wertvolle Ressourcen oder Macht? Gab es überhaupt noch Völker zu jener Zeit? Fragen, die jeder Endland-Spielleiter vorerst *allein* für seine Runde beantworten soll.

Dieses Buch enthält viele Anregungen für eine lebendige, atmosphärisch dichte Spielwelt. Für welche Details, welchen Kontinent, welche Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sich der Erzähler jedoch entscheidet, obliegt allein seiner Phantasie...

(Dieses Buch liefert absichtlich keine Antwort auf die Frage, wann die menschliche Rasse zugrunde ging. Als groben Ausgangspunkt der Geschichte lassen sich jedoch die Jahre um 2000 n. Chr. datieren.)

DER ERZÄHLER

Rollenspiel beginnt mit dem Erzähler – und mit ihm endet es auch.

Während die Leser eines Fantasy-Romans oder das Publikum eines Science-Fiction-Films fremde Welten eher konsumieren, als an ihnen teilzuhaben, besitzen Sie als Erzähler im Endland-Rollenspiel die wunderbare Gelegenheit, das Gesicht der Welt in all seinen Facetten maßgeblich zu prägen.

Sie entwerfen die Abenteuer, durch die sich die Spieler schlagen werden, bestimmen Bevölkerung, Freunde und Feinde, Kreaturen, die Umweltbedingungen und politischen Gefüge – all jenes, was auch in einer echten Welt zu finden wäre.

Zweifelsohne sollten Sie sich dabei zunächst auf den Entwurf von Gegebenheiten konzentrieren, die für Ihre Spieler in absehbarer Zeit von Bedeutung sein werden. Alles andere lässt sich improvisieren. Nichts muss dabei realistisch sein (immerhin wird hier ein Spiel gespielt) – aber in der Logik der Spielwelt doch plausibel.

Parallel zur Ausgestaltung der Welt fungiert der Spielleiter als Schiedsrichter zwischen den handelnden Charakteren. Er entscheidet, wann welche Regeln zur Anwendung kommen, ob gewürfelt wird und was das Ergebnis für Konsequenzen nach sich zieht. Im Zweifelsfalle ist sein Wort oberstes Gebot und stets maßgeblich – gleich, was an anderer Stelle gesagt oder geschrieben wird.



Das *Handbuch für den Spielleiter* wird sich vom Entwurf einer Spielwelt über das Schreiben von Kampagnen und Abenteuern bis hin zur Behebung typischer Anlaufprobleme allen Aufgaben widmen, denen sich ein Erzähler im Endland-Rollenspiel gegenüber-sieht.

GRUNDBEGRIFFE

EPOS	KAMPAGNE	ABENTEUER	SZENE
_Synonym für den Weltenhintergrund – das <i>Epos</i> erstreckt sich vom Anbeginn der Zeit bis zu ihrem Ende, umfasst alles. Die Anzahl mit-spielender Charak-tere ist theoretisch unbegrenzt.	_Geschlossene Er-zählung innerhalb eines näher bestimm-ten Gebietes vor dem Weltenhinter-grund. Die <i>Kampa-gne</i> ist begrenzt auf den Raum von dem Beginn eines grö-ßeren Konfliktes bis zu dessen Lösung. Die Anzahl mit-spielender Charak-tere ist nur logisch begrenzt.	_Einzelne Episode, begrenzt auf den Beginn verschiede-ner, kleiner Kon-flikte bis zu deren Lösung im Rahmen der Kampagne. Die Anzahl mitspielen-der Charaktere ist deutlich begrenzt.	_Kleinste sinnbil-dende Einheit im Rollenspiel. Eine <i>Szene</i> beschränkt sich – ganz ähnlich wie innerhalb eines Kinofilms – auf kurze Abschnitte, wie etwa den Ein-marsch in eine Stadt, ein Kampf oder den Traum von einem alten Freund.

_Eine Kampagne ist Teil eines Epos. Ein Abenteuer ist Teil einer Kampagne. Eine Szene ist Teil eines Abenteuers.

BEISPIEL _Die Hierarchie der vier Einheiten lässt sich am Beispiel der Mad Max Trilogie veranschaulichen.

Alle 3 Filme spielen vor dem apokalyptischen Hintergrund einer verfallenen (und zusehends weiter verfallenden) Erde. Recht und Ordnung haben aufgehört zu existieren – die Endzeit beginnt. Dieser Hintergrund, inklusive all seiner hier ungenannten Details, bildet den *Epos* im Rollenspiel.

Vor dem apokalyptischen Hinter-grund spielen die Mad Max Filme. Sie beschreiben Max’ Leben und seinen Weg vom idealistischen, jungen Cop zum hartgesottenen Abenteurer.

Die Gesamtheit der drei Filme ist vergleichbar mit einer *Kampagne* im Rollenspiel.

Jeder Film wiederum bildet eine in sich geschlossene Episode – ein einzelnes *Abenteuer*, das wiederum in viele kleinere *Szenen* teilbar ist.

IN DEM BEWUSSTSEIN, DASS JEDERZEIT
ALLES VORBEI SEIN KANN,
MÜSSEN WIR SO LEBEN,
ALS OB DAS SPIEL
ENDLOS WEITERGEHT.“
(- Bartolain)

EIN SCHICKSALSREICHER WURF

_Ein neues Endland-Epos beginnt mit einem entscheidenden Wurf, den wir als *Fatum* bezeichnen. Mit einem W100 bestimmt der Spielleiter im Verborgenen die verbleibenden Jahre bis zum Untergang der Welt! Diese geheime Zahl sollte ihm niemand abringen können, bevor es die Zeit von selbst erledigt...

Anmerkung: Der W100 ist nicht etwa ein hundertseitiger Würfel sondern wird aus zwei verschiedenfarbigen W10 gebildet. Beim Wurf bildet einer die Zehnerstelle, der andere die Einer. Ein Wurf von 5 und 7 bringt demnach das Ergebnis 57. Zwei Nullen gelten als 100.

E P O S

DER KOSMOS UND DIE WELT

_Der Anfang von allem ist *alles*.

Die Welt im Rollenspiel – das Epos im Endland – umfasst die Gesamtheit alles existierenden, aller Kontinente, aller Meere und all ihrer Bewohner.

Betrachten wir die vielen Informationen zu Land und Leuten in den vorangegangenen Kapiteln etwas genauer, können wir sie grob in zwei Kategorien unterteilen. Es finden sich *Konstanten*, die grundlegende, typisch endländische Charakteristika beschreiben: Die Monolithen, die fünf Erbenrassen (und ihre Relation), die Elemente und der Elementarismus, die Aufteilung der Welt in fünf Regionen, von der Achse, über den Ozean im Westen, das Feuer im Osten, das Hochland des Nordens, die Täler des Südens und schließlich die drei Technologie-Level.

Sie sind die Eckpfeiler der Schöpfung – sie sind die Überschriften jener Abenteuer, die Ihre Runde einmal schreiben soll.

Zwischen ihnen liegt eine ganze Reihe von *Variablen*. Angefangen von globalen Fragen zur Vergangenheit der Welt und ihrer Zukunft bis hin zu scheinbar trivialen Dingen: Wie weit muss ich reisen, um von der letzten westlichen Stadt der Humanes das Ewige Meer zu erreichen? Welche Pflanzen wachsen in den Steppengebieten östlich der Mittelachse und wie schmecken sie? Was ist das beliebteste Reittier der madischen Bunkerbewohner? Und überhaupt: Was für Bunker...?

Sie sehen, das Endland-Rollenspiel überlässt die Ausgestaltung der Welt zu einem großen Teil den Spielrunden, die sie bereisen. Für den Spielleiter bedeutet dies Freiheit einerseits, denn er kann Ideen und Phantasien ohne Rücksicht auf offizielle Vorgaben verwirklichen, Verantwortung andererseits, denn eine Welt, die langweilig, unlogisch oder im weitesten Sinne nicht plausibel ist, entzieht einer Endland-Runde womöglich die Grundlage ihrer Existenz: Freude am Spiel.

„WIE HEISST DENN
DAS SPIEL?“
„ES HEISST: GIBT ES EINEN
GOTT?“
(- *Adams Family*)

VARIABLEN _Die Bibliotheken unserer Welt sind voll von alten Legenden, Mythen und Märchen, Phantasien und Erklärungsversuchen, die in einer Zeit entstanden, in der die Menschen genau jene *Variablen* mit Antworten zu füllen versuchten.

Viele dieser guten Ideen hat die Realität eingeholt – zum Glück aber spielen Sie ein *Rollenspiel*...



ERSTE SCHRITTE

„Wenn Coleman Charlton und Peter Fenlon in einem der Standardwerke des Rollenspiels, *Rolemaster*, schreiben, »Die Entwicklung eines Hintergrundes besteht im schichtweisen Auflegen immer speziellerer Ideen auf allgemeine Vorentscheidungen.«, erklären sie genau jenen Prozess, der den Einstieg in ein neues Endland-Epos ermöglicht. Schärfen Sie Ihren Blick für das Wesentliche!

WO MÖCHTEN SIE SPIELEN?

„Bestimmen Sie zunächst die grobe Himmelsrichtung, in der Ihre Kampagne stattfinden soll.

Sven war schon immer fasziniert vom Osten des Endlandes, von den mächtigen Cerbores, den verbrannten Einöden und der bedrohlichen Ewigkeit. Als Spielleiter seiner Endland-Runde entschließt er sich daher, sein Augenmerk auf die Regionen des Ostens zu lenken. Alles, was er im Grundregelwerk bislang über die Cerbores und ihren Lebensraum gelesen hat, dient ihm als Ausgangspunkt seiner Vorbereitungen.

WELCHES TECH-LEVEL IST VORHERRSCHEND?

„Das Endland-Rollenspiel kennt drei große Technologie-Level und ordnet sie unterschiedlichen Regionen des Kontinents zu: Den steinzeitlichen Westen, die mittelalterliche Achse und den technisierten Osten.

Wählen Sie Ihr bevorzugtes Tech-Level und ergänzen Sie es nach Ihrer Vorstellung.

*Sven entschließt sich für den Osten des Kontinents. Damit hat er sich für einen Spielflair entschieden, der sich am klassischen Endzeit-Genre (an Filmen wie *Mad Max*, den *Juggern* oder Computerspielen wie *Fallout*) orientiert. Fahrzeuge und Feuerwaffen gehören zum Alltag, sind jedoch kostbar, heiß begehrt und heiß umkämpft.*

Als Besonderheit seines Epos beschließt Sven, Fluggeräten eine hohe Verbreitung zu geben: Fesselballons, Zeppeline, Segelflieger bis hin zu Helikoptern und Jets.

WELCHE RASSEN UND KULTE DOMINIEREN DIE REGION?

„Bestimmen Sie, wem die politische Macht obliegt. Klären Sie, welche Form von Ordnung existiert.

Sven entscheidet, dass die Cerbores in seiner Spielregion die Mehrheit der Bevölkerung stellen. Reisende Humanes zählen zur zweitgrößten Gruppe, Maden sind selten. Ikarim oder gar Aquides sollen vorerst nicht auftauchen. Sven legt fest, dass von beiden Rassen in seiner Region nur Erzählungen oder »Souvenirs« (Waffen, Kultgegenstände, getrocknete Körperteile) existieren.

In seiner Vision eines Epos nimmt die Zitadelle als politische Organisation eine entscheidende Rolle ein. Sie wird von fanatischen Anhänger unterstützt und kontrolliert weite Teile der fruchtbaren Wüste. Der Neon-Kult erscheint Sven uninteressant. Er wird in seiner Spielwelt nur am Rande in Erscheinung treten – vorerst jedoch nicht einmal das. Stattdessen schwebt ihm schon seit längerer Zeit ein Geheimbund alter Cerbores vor, der unter der Führung eines diabolischen Sehers schreckliche Ziele verfolgt. Nur Sven kennt diese Ziele und er führt sie schriftlich aus...

WISSEN, KREATIVITÄT, FLEXIBILITÄT „Die wichtigsten Eigenschaften guter Spielleiter lassen sich in drei Schlagworten zusammenfassen:

Wissen, da der Spielleiter die Endland-Regeln in weiten Teilen kennen muss, um bei Bedarf schnell und richtig über die Anwendung von Würfeln entscheiden zu können. Wer zumindest weiß, wo er nachschlagen muss, hat den wichtigsten Schritt bereits getan.

Kreativität, da Rollenspiel-Abenteuer, nicht anders als die Drehbücher guter Filme, neue Ideen und fesselnde Handlung erfordern.

Flexibilität, da der Verlauf eines Rollenspielabenteuers stets dynamisch und nur bedingt vorhersehbar ist. Wer damit rechnet, dass die Spieler wohl stets einen Weg finden, die Sache anders anzugehen als geplant, rechnet richtig.

WELCHER RASSE GEHÖREN DIE SPIELERCHARAKTERE AN?

„Was für Einschränkungen gibt es bei der Wahl der Charaktere?“

Sven überlässt die Wahl und Erschaffung der Spielercharaktere fast gänzlich seiner Runde. Die Story verbietet allerdings die Wahl von Aquides oder Ikarim.

»Gut wäre es«, teilt Sven seinen Spielern mit, »wenn ihr Cerbores nehmt. Der Beruf ist Eure Sache.«

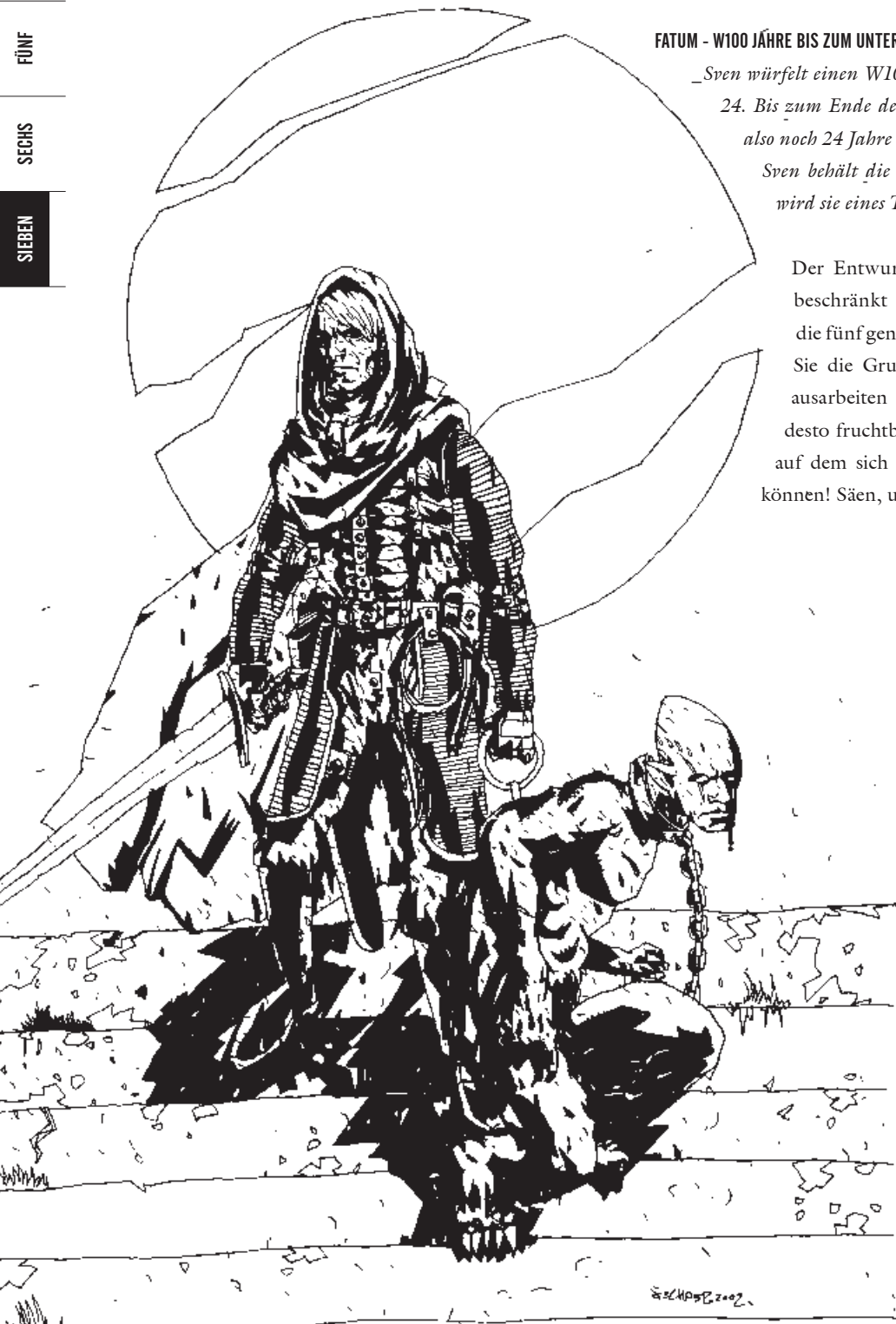
Weitere Einschränkungen will Sven nicht machen. Er behält es sich jedoch vor, am Ende der Charaktererschaffung noch einmal einen Blick auf die Ergebnisse zu werfen und bestimmte Details in Absprache mit dem betroffenen Spieler zu ändern.

FATUM - W100 JÄHRE BIS ZUM UNTERGANG DER WELT

„Sven würfelt einen W100 und erhält ein Ergebnis von 24. Bis zum Ende der Welt werden – nach Regel – also noch 24 Jahre ins Land gehen.“

Sven behält die Zahl im Kopf. Möglicherweise wird sie eines Tages noch wichtig...

Der Entwurf eines neuen Endland-Epos beschränkt sich zunächst tatsächlich auf die fünf genannten Punkte. Je sorgfältiger Sie die Grundlagen der Welt anfänglich ausarbeiten und aufeinander abstimmen, desto fruchtbarer ist auch das Fundament, auf dem sich Ihre Geschichten entwickeln können! Säen, um zu ernten...





7 . 3 . 2

KAMPAGNE

DIE KAMPAGNE

_Getreu dem Grundsatz *Vom Allgemeinen zum Besonderen* folgt auf den rohen Entwurf der Spielwelt die Entwicklung einer eigenständigen *Kampagne*. Sie ist vergleichbar mit einer Roman- oder TV-Serie und basiert auf einer Gruppe einzelner Episoden, den Abenteuern.

Drei Aspekte sind es, die dem Design einer Endland-Kampagne zugrunde liegen. Wir bezeichnen Sie als *Thema*, *Ort* und *Charaktere*.

DAS THEMA

_Was geschieht in Ihrer Kampagne, was ist ihr zentrales Motiv? Schicken Sie die Spieler auf Erkundung der Welt und ihrer Vergangenheit? Suchen Sie womöglich Action in spannungsgeladenen Kämpfen? Geht es um die Verwirklichung großer Ideale? Suchen Sie Helden oder Henker für Ihre Geschichte?

Das Thema einer Kampagne ist ihr wesentliches, ihr *wiederkehrendes* Element. Fassen Sie es in Worte und formulieren Sie einen eigenen Titel, auf den Sie sich künftig stets berufen können.

Sven plant eine Kampagne, in der die Abenteurer zwischen die Fronten zweier mächtiger Parteien geraten: Der Zitadelle auf der einen, seinem Geheimbund auf der anderen Seite. Es geht um Politik, um Intrigen, um Lügen und Propaganda. Das Handeln der Spielercharaktere soll einen entscheidenden Einfluss auf den Ausgang der Geschichte haben. Werden die Abenteurer als Spione für eine der beiden Seiten arbeiten? Werden sie den Konflikt schlichten oder möglicherweise selbst die offene Schlacht provozieren? Werden Sie sich auf die Seite der Bevölkerung schlagen, die von beiden Mächten nichts Gutes zu erwarten hat? Nomen est omen – Sven wählt »Die neuen Könige« zum Titel seiner Kampagne.

TIPP _Ein Tipp von Drehbuchautoren:
Ob Ihre Geschichte tragfähig ist, erkennen Sie um so deutlicher, je kürzer Sie sie erzählen!

Das Urelement jeder Geschichte ist Kampf! Kampf um Besitz, Kampf um Anerkennung, Kampf um Ehre, Kampf um Recht und Gerechtigkeit – nicht zwangsläufig eine blutige Angelegenheit. Erfahrene Autoren sprechen von einem notwendigen Willensgegensatz, der die Basis jeder Geschichte bildet. Tatsächlich trifft diese Regel auf den Großteil aller guten Romane, Filme oder Rollenspiel-Abenteuer zu. Prüfen Sie, ob es auch in ihrer Kampagne einen zentralen Konflikt zwischen den Helden und ihren Gegenspielern auszutragen gilt.

Bei der Suche nach dem Kern ihrer Kampagne können Sie Filme, Bücher, andere Rollenspiele, ja selbst Zeitungsartikel zur Inspiration heranziehen. Nahezu jeder Stoff lässt sich unter Anpassung der Rahmenbedingungen (Stand der Technik, Gestalt der Umwelt...) in die postapokalyptische Welt des Endlands übertragen!

DER ORT

_Vor dem Hintergrund Ihres Endland-Epos gilt es, eine bestimmte Region, das *Setting*, genauer auszuarbeiten. Als Spielleiter bestimmen Sie, wo sich Ihre Kampagne abspielen soll, legen fest, welche Städte und Siedlungen zu erreichen sind, welche lokalen Machtverhältnisse existieren, welche Wahrheiten, welche Lügen und Geheimnisse auf die Charaktere warten.

Sven konzentriert sich bei der geographischen Ausarbeitung seiner Kampagne zunächst auf ein grobes Gerüst. Auf einem Blatt Papier steckt er den wichtigsten Bereich ab. Dieser Bereich entspricht einer Fläche, welche die Spielercharaktere in etwa zwei Wochen Fußmarsch durchqueren könnten.

Intuitiv setzt Sven drei Punkte in die Landschaft. Jeder dieser Punkte repräsentiert eine größere Stadt. Sven erfindet Namen für diese Städte und skizziert auf weiteren Blättern Ideen für ihre Gestalt, ihren Status, die politischen Verhältnisse und die verfolgten Ziele.

Ein ausgetrocknetes Flussbett führt durch die Region. Unterhalb der westlichsten Stadt existiert eine alte, menschliche Ruine, welche die Bewohner als »verwunschen« bezeichnen. Sven entscheidet, dass in den Katakomben unterhalb dieser zerstörten Siedlung das Hauptquartier seines Geheimbundes zu finden sei... und so fort.

DIE CHARAKTERE

_Keine Saga ohne Helden – die Wahl der richtigen Charaktere kann zu einem entscheidenden Faktor für Erfolg oder Misserfolg der gemeinsamen Geschichte werden. Art und Weise, wie Sie an die Charakterschaffung herantreten, hat großen Einfluss auf die folgenden Aspekte der Vorbereitung. Tatsächlich können wir an diesem Punkt erstmals zwei große Kampagnentypen voneinander unterscheiden: Die *freie* und die *geschlossene Kampagne*.

DIE FREIE KAMPAGNE

_Ein bewährter Weg, sich seiner Kampagne zu nähern, besteht darin, erst einmal den Spielern bei der Entwicklung ihrer Charaktere über die Schulter zu sehen.

Als Spielleiter können Sie sich im Vorfeld darauf beschränken, von den wenigen Eckpfeilern Ihres Epos zu berichten.

»Meine Kampagne wird an der Ostküste spielen, im Reich der Cerbores. Aquides und Ikarim sind nicht erlaubt. Bei der Wahl der Berufungen habt ihr freie Hand. Ich würde aber eine gesunde Mischung der Gruppe empfehlen...«



Je mehr Freiheit Sie den Spielern bei der Erschaffung ihrer Charaktere und der Entwicklung eigener Hintergrundgeschichten lassen, desto mehr Möglichkeiten haben Sie später, allein aus diesen Biographien eine interessante Handlung für Ihre Kampagne zu improvisieren.

Beginnen Sie die Erzählung mit einem packenden Aufhänger, einem guten Start. Beobachten Sie, wie Ihre Spieler reagieren – dann wiederum reagieren Sie, von Abenteuer zu Abenteuer.

Diese Form der Kampagnenplanung ist höchst interaktiv und ermöglicht ein zeitlich unbegrenztes Spiel.

STRUKTUR FREIER KAMPAGNEN



0. VORBEREITUNG

_Vorbereitung der Kamapgne; ggf. gemeinsame Charaktererschaffung

1. ERSTE SPIELSITZUNG / »PROLOG«

_Aufeinandertreffen der Spielercharaktere in der Spielwelt, arrangiert durch den Erzähler. Erster Aufhänger der Kampagne; kleines Abenteuer, in das die SC geraten

2. ZWEITE SPIELSITZUNG

_Der Fortlauf der Geschichte richtet sich nach dem Verhalten der Spieler und des Spielleiters und ist theoretisch unbegrenzt.

DIE GESCHLOSSENE KAMPAGNE

_Nun gibt es wiederum Spielleiter – und vielleicht gehören Sie dazu – die eine Rollenspielkampagne betrachten, wie einen großen Fantasy-Roman oder einen Kinofilm, mit klarem Anfang und eben solchem Finale.

In diesem Fall entwickeln Sie die Story, vom ersten bis zum letzten Akt, und bestimmen selbst, welche Charaktere als Spielercharaktere zum Einsatz kommen. Ausgearbeitete Spielwerte und eigene Hintergrundgeschichten gehören dazu!

Der Vorteil konstruierter Charaktere liegt oftmals in der Ausgeglichenheit der Abenteuergruppen. Stärken und Schwächen der einzelnen Gefährten sind gleichmäßig verteilt. Schnittpunkte in den Biographien der Persönlichkeiten schaffen einen gemeinsamen Nenner, einen Fixpunkt, der die Gruppenmitglieder zusammenschweißt; vom klassischen Fall des gemeinsamen Feindes, über Liebe, Prophezeiung, Jugendfreundschaft, Familienbande, Religion, bis hin zum Fanatismus und weiter.

Seien Sie sich jedoch darüber bewusst, dass die geschlossene Story disziplinierte Spieler erfordert, die über lange Zeit bei der Stange bleiben und nicht zu weit vom vordefinierten Kurs abkommen.

STRUKTUR GESCHLOSSENER KAMPAGNEN



0. VORBEREITUNG

„Anfang, Ende und wesentliche Zwischenschritte der Kampagne wurden vom Erzähler bereits entwickelt. Eine Auswahl an Charakteren wird den Spielern zur Verfügung gestellt.“

1. ERSTE SPIELSITZUNG / »PROLOG«

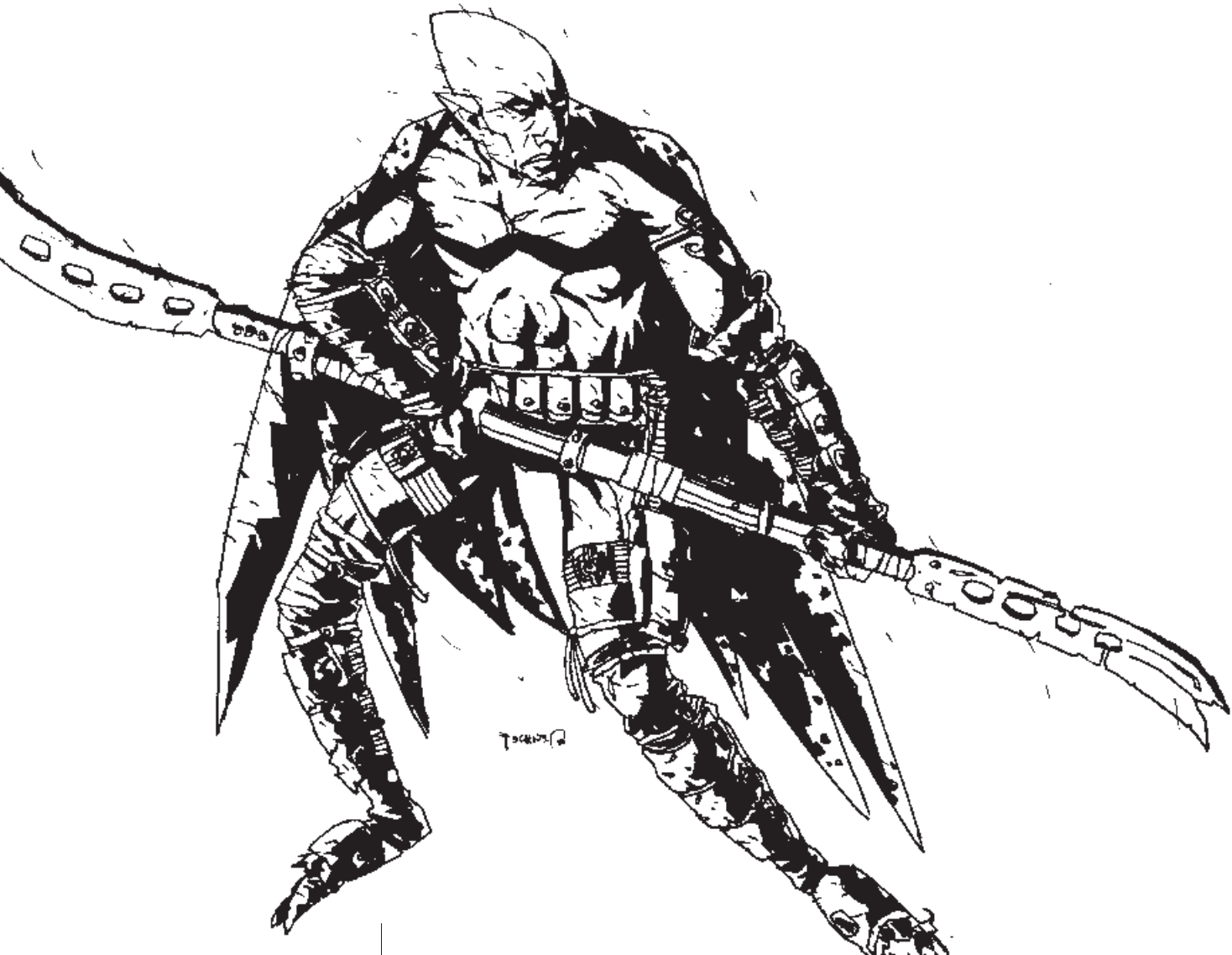
„Das 1. Kapitel der Kampagne beginnt“

2. ZWEITE UND WEITERE SPIELSITZUNGEN

„Die Kampagne wird gespielt“

3. LETZTE SPIELSITZUNG / »FINALE«

„Die Spieler erreichen das Finale der Kampagne (z.B. den Tod des mächtigen Erzfeindes, die Befreiung des Propheten, der Fund des sagenumwobenen Artefaktes...).“





PROLOG, ENTWICKLUNG UND FINALE

Wird der zeitliche Ablauf einer Kampagne auf seine wesentlichen Segmente reduziert, erhält man ein Modell dreier Phasen: der *Prolog* als Einleitung, die *Entwicklung* als Fortlauf und das *Finale* als Abschluss der Geschichte. Sie werden im Folgenden eingehend charakterisiert:

DER PROLOG

So wie die Ouvertüre eines klassischen Stückes die Atmosphäre der gesamten Symphonie widerspiegelt, dient der Prolog im Rollenspiel dazu, die Spieler auf die bevorstehende Kampagne einzustimmen. Vergleichen Sie ihn mit der ersten Viertelstunde eines Kinofilms.

Folgendes Beispiel dokumentiert den Beginn einer Kampagne an der Mittelachse:

Behäbig legt sich der Schleier der Nacht über das Tal eurer Kindheit. Eine bedrohliche Wand dichten, nassen Nebels rollt von den Bergen heran an das stille Städtchen, das ihr eure Heimat nennt: AR-CO. Wärt ihr nur Bäcker, Schuster, Kerzenmacher geworden, so wie eure Eltern es sich gewünscht hatten. Stattdessen wurdet ihr Taugenichtse, Tagediebe, Abenteurer...

Und so kommt es auch, dass ihr zu dieser Stunde nicht in euren Betten seid, sondern drei Flaschen vormals kalten Weins zu euren Füßen liegen. Der Blick von acht Augen streift über eine Landschaft, die sich wohl seit zwei Jahrzehnten nicht verändert hat. Links von euch die Berge, rechts von euch eine ewige, kahle Steppe und ein Pfad ins nichts. Hinter euch, das Fundament des stahlgrauen Monolithen, an dem die erzene Tafel lehnt, die diesem Nest ihren Namen gab: AR-CO. Die Legende besagt, die vier Buchstaben hätten bei der Ankunft der ersten Siedler zur Begrüßung geleuchtet. Wer weiß? Ihr jedenfalls habt sie nie leuchten gesehen...

Aus der Mitte einer Herde gewaltiger Tiere entspringt der flinke Schatten eines Pferdes. Es kommt näher, noch näher und stoppt schnaubend vor den Toren. Sein Fell und sein Schweif sind blutgetränkt. Ein Sattel hängt in Fetzen dicht über dem Sand und eine große, hölzerne Kiste macht ihm das Stehen schwer. Noch ehe ihr nachsehen könnt, was es mit ihm auf sich hat, bricht es über die eigenen, zitternden Vorderbeine, stürzt auf die Flanke. Hektisch bläht sich der gewaltige Rumpf die letzten Male auf und es wird still...

In diesem speziellen Falle waren sich die Spielercharaktere untereinander gut bekannt. Sie stammten alle aus dem selben Dorf.

Beginnt Ihre Kampagne mit Charakteren, die einander erst noch kennen lernen sollen, kann die Einleitung auf einer Vielzahl individueller Prologe basieren. Erst im Anschluss kreuzen sich die Wege der Beteiligten.

Achten Sie darauf, solche Kampagnenstarts zu entwickeln, die allen Charakteren eine angemessene Perspektive bieten, an der Geschichte teilzuhaben. Eine Gruppe religiöser Pazifisten wird sich nicht für ein Attentat engagieren lassen. Eine Herde von Renegaten stöbert nicht in Texten von vor Nadir nach dem Ursprung der Zivilisation.

PROLOG FÜR SPIELLEITER Wenn Sie als Autor in die Lage kommen, Endland-Abenteuer für andere Spielleiter zu schreiben, bieten sich weitere stilistische Möglichkeiten. Sie werden nicht versuchen, Spieler in die Geschichte zu involvieren sondern *Erzähler*.

Ihr Prolog könnte dabei aus der Sicht eines Statisten geschrieben sein und bestimmtes Hintergrundwissen über das bevorstehende Abenteuer beinhalten. Oder Sie entwickeln eine atmosphärische Kurzgeschichte zur Einleitung.

KENNELNERN-PHASE _Es ist geradezu klassisch, Abenteurer in Kneipen und Tavernen zum ersten Male zusammenzuführen. Das funktioniert in der Regel zwar gut, wird auf Dauer aber natürlich eintönig. Zwei Beispiele aus der Praxis, die Sie entweder so verwenden oder als Inspiration für eigene Kennenlern-Phasen verwenden können:

Mord

Auf einem verwinkelten Bergpfad stößt ein allein reisender Spielercharakter auf einen Leichnam. Während er den Toten untersucht, treffen andere Spielercharaktere hinzu. Die Szene gleicht einem Mord. Wie werden sie reagieren?

Gefangenschaft

Die Spielercharaktere geraten unabhängig voneinander in Gefangenschaft. Dies kann entweder auf Befehl eines Fürsten geschehen oder auch in Folge einer Naturkatastrophe (verschüttet in einem Tunnel).

Die Charaktere sind aufeinander angewiesen, wenn sie entkommen wollen.

Marcus Johanus vom LIQUID Rollenspiel schrieb in diesem Zusammenhang treffend: »Je stärker die Gefühle eines Lesers oder Zuschauers (in unserem Fall also der Spieler) angesprochen werden, umso größer ist die Wirkung der Geschichte und (beim Rollenspiel-Abenteurer) die Motivation der Spielercharaktere, bzw. der Spieler.«

Kürzere Formen des *Prologs* dienen zur Einstimmung auf jede neue Spielsitzung, im Besonderen nach längeren Pausen. Spielleiter oder Spieler fassen zusammen, was zuletzt geschah und in welchem Moment die Charaktere wieder in die Handlung einsteigen.

DIE ENTWICKLUNG

_Die weitaus längste Phase einer Rollenspielkampagne bildet die *Entwicklung* der Story. Sie kann sich über zwei, fünf, zehn, ja bis zu hunderten von Spielsitzungen erstrecken und steht in direktem Zusammenhang zum gewählten Kampagnentyp.

Während freie Kampagnen sich größtenteils schrittweise, im Idealfall »von allein« entwickeln, benötigen geschlossene Kampagnen einen recht rigiden Führungsstil, bei dem alles Handeln sich notwendigerweise auf ein Endziel hin ausrichtet. In Vollendung lässt sich die geschlossene Kampagne in eine Reihe einzelner Etappen, vergleichbar mit den Kapiteln eines Buches aufteilen, die die Runde nach und nach zu absolvieren hat, um schließlich das Ende zu erreichen. Ein großer Unterschied besteht hier also in der Planbarkeit von Ereignissen.

Grundsätzlich gilt: Rollenspielkampagnen basieren auf Interaktion und verlaufen *dynamisch*. Möglicherweise schlagen die Spieler im Lauf der Geschichte überraschend eine andere Richtung ein, als Sie vorgesehen haben. Entwickeln Sie alle Details (im Besonderen der Geographie und der Siedlungen) daher schrittweise, mit jeder Spielsitzung etwas weiter. Planen Sie die Rahmenhandlung ihres Abenteuers und improvisieren Sie alles, was dazwischen liegt.

Die folgenden Abschnitte *Charaktere*, *Spieler*, *Setting*, *Präsentation* und *Atmosphäre* werden sich eingehend mit der *Entwicklung* einer Kampagne beschäftigen.

DAS FINALE

_Das Ende einer Rollenspielkampagne ist wie der letzte Akt im Theater: Das Publikum will Sieger und Besiegte sehen!

Geschlossene Kampagnen erreichen mit dem *Finale* ihren vorbestimmten Abschluss. Die Spielercharaktere waren entweder erfolgreich oder nicht. Ihre Namen und ihre Taten gehen in die Geschichte ein, werden weitergegeben von Vätern an ihre Söhne oder geraten für immer in Vergessenheit. Als Erzähler haben Sie die Wahl, die Spieler mit ihren lieb gewonnenen Charakteren durch weitere Abenteuer zu senden, ja sogar eine ganz neue Kampagne in dem gewählten Epos zu beginnen. Oder Sie integrieren die alten Helden auf andere Weise in folgende Kampagnen (ihre Namen tauchen in Legenden auf, sie erscheinen als Nichtspielercharaktere, usw.).

Offene Kampagnen bergen die Gefahr, nach einer gewissen Zeit einzuschlafen, sei es, weil dem Spielleiter Ideen für die Fortführung der Geschichte fehlen, sei es, weil die Spieler einfach Lust auf etwas Neues haben. In solchen Fällen gilt ein einfacher Grundsatz: Aufhören, wenn es am Schönsten ist!



Führen Sie die offenen Handlungsfäden zusammen und erzwingen Sie eine Lösung. Lassen Sie die Charaktere zu Helden werden (oder gewähren Sie ihnen zumindest einen Heldentod...). Übertreiben Sie es ruhig in der Schlussphase. Ihr letztes Abenteuer muss sein wie ein rauschendes Fest – bis irgendwann, irgendwann das Licht ausmacht...

Wenn Sie den erhöhten Aufwand nicht scheuen, entwerfen Sie kurze *Epiloge* für die überlebenden Charaktere:

»Darox, der Schmied, machte sich nach dem Tod seiner Gefährten auf nach Elhala, der Stadt seiner Kindheit, die hier niemand kannte und zu der es keine Karten gab.

Darox wusste nicht, ob er ein Jahr zu wandern hätte oder zehn. Darox wusste auch nicht, was für Gefahren ihm auf den Weg dorthin begegnen würden.

Aber das Andenken an seine tapferen Freunde machte ihn stark.

Die Farmer in dieser Gegend erzählten sich noch lange von den fünf Abenteurern. Sie erzählten sich von jungen Männern, die als Helden starben.

Und einem Fünften, der ging, um ihr Werk unsterblich zu machen...«

Je nach Grundstimmung Ihrer Kampagne kann solch ein *Epilog* pathetisch oder ironisch, ernsthaft oder humorvoll ausfallen.

Das *Finale* selbst sollte stets aus dem Handeln der Spielercharaktere resultieren. Ein Ende, welches durch höhere Macht (zum Beispiel die Armee des Fürsten) oder schlicht Willkür (Tod beim Einsturz eines Gebäudes) hervorgerufen wird, ist in aller Regel enttäuschend. Die Ausnahme hierzu bildet das Finale laut *Fatum*: Der Untergang der Welt! Es bleibt Ihrer Phantasie überlassen, wie und wie schnell (oder ob überhaupt) die letzte große Apokalypse geschieht. Es gibt sogar Erzähler, die verlegen ihre komplette Kampagne in die düstere *Zeit der letzten Wochen*...

**SCHREIB AUF,
WAS DU GEGESEHEN HAST: WAS IST
UND WAS DANACH
GESCHEHEN WIRD.“**
(- Johannes 1,10-20)

ABENTEUER

Was die Kampagne im Großen ist das Abenteuer im Kleinen. Es erstreckt sich, vom Beginn bis hin zur Lösung, selten über mehr als 2 Spielabende und folgt dabei seiner eigenen Dramaturgie.

Je nachdem, ob das Abenteuer als Kapitel einer geschlossenen Kampagne oder freier *One-Shot* gespielt wird, richtet sich der Vorbereitungsaufwand des Spielleiters.

THEMA

Keine Geschichte funktioniert ohne einen Kern; ohne zentralen Konflikt. Ein alter Elementarist quält wehrlose Bauern? Ein Artefakt verbreitet Angst und Schrecken? Entwickeln Sie stets zuerst den *zentralen Konflikt* des Abenteuers. ◀

Im Idealfall liefert die übergeordnete Kampagne einen passenden Aufhänger für den Spieleabend. Zusätzliche Abenteuer-Ideen finden Sie weiter unten.

BERATER UND SÖLDNER

Abenteurer verfügen in der Regel über Fähigkeiten, die der gemeinen Bevölkerung verschlossen sind. Häufig treten sie daher in den (bezahlten) Dienst eines Fürsten.

GEGEN DEN TYRANNEN

Auf Seiten der Bevölkerung wiederum, ergibt sich die heroische Aufgabe, einen fürchterlichen, artefaktbewehrten Tyrannen oder hohen Elementaristen in die Flucht zu schlagen.

SIEDLUNG UND ERKUNDUNG

Das Endland ist in weiten Teilen unentdeckte Wüste. Ihre Aufklärung ruft geradezu nach den Spielercharakteren. Der Anschluss an einen hoffnungsvollen Treck von Siedlern ist wahrscheinlich.

BOTENGANG

Eine wichtige Nachricht muss eine entfernte Siedlung erreichen? Es geht um Leben und Tod? Der klassische Auftrag eines Abenteurers!

KREATUREN

Wenn einfache Bauern ihr Land verlassen, weil »wütende Dämonen« sie bedrohen, handelt es sich oftmals um verwachsene Kreaturen aus Fleisch und Blut. Die Legende des Drachentöters in der Endzeit...

MOTIV

Schlechte Abenteuer gleichen einer Aneinanderreihung isolierter Szenen, deren Bezug zum Kontext oft nicht erkennbar ist. Sorgen Sie dafür, dass die Dinge nicht ohne Grund geschehen. Was wäre das Motiv des alten Elementaristen, die Bauern zu quälen? Woher stammt das furchtbare Artefakt?



OBJEKTE UND PERSONEN

Wertvolle Artefakte und mächtige Personen erwecken den Neid ganzer Landstriche. Ihre Beschaffung, Vernichtung oder Rettung kann Aufgabe mutiger Abenteurer sein.

BELAGERUNG

Gesunde Städte in meilenweiter Einöde sind beliebte Ziele von Söldnern, Clans oder anderen schlagkräftigen Gruppierungen. Um die Siedlung bei der Einnahme nicht zu zerstören, warten erfolgreiche Feldherren zumeist darauf, dass die Einwohner sich nach zäher Belagerung von selbst ergeben. Auf wessen Seite stehen die Spielercharaktere?

TURNIERE

Hin und wieder veranstaltet eine regionale Persönlichkeit ein öffentliches Turnier. Wettkämpfe, in denen sich besonders Abenteurer messen können.

DUELLE

Die persönliche Variante des Wettkampfes – häufig emotionaler und gefährlicher (so beim Streit um die Gunst einer gesunden, jungen Frau).

ÜBERLEBEN

Wildnis, Rassismus, Kannibalen... Im Endland wird das blanke Überleben manchmal selbst zum Abenteuer.

HANDLUNGORT

_Wo spielt das Abenteuer? Mitten in der Wüste? In dichter Zivilisation?

Der Handlungsort kennzeichnet den geographischen Bereich, den die Spieler im Rahmen des Abenteuers betreten. Dieser kann sich über eine ganze Region, aber auch nur einen einzigen, verfallenen Bunker erstrecken.

Um die Aktionen der Charaktere vor Ort leiten zu können, sollten Sie über eine Skizze des Handlungsortes und wesentlicher Gebäude verfügen. Ist das Abenteuer Teil einer Kampagne, bietet sich nun Gelegenheit, das bereits vorhandene Setting weiter zu detaillieren.

DIE FEUERSTELLE

_Als kleinste Einheit zivilisierten Lebens kann die Feuerstelle gelten. Sie umfasst nicht mehr als ein oder zwei Familien, die irgendwo in der Wildnis ein Dach über dem Kopf gefunden haben. Das Leben hier gestaltet sich naturgemäß abgeschieden und ereignisarm.

DAS DORF

_Eine Gruppe von Unterkünften, dies können Häuser aus Stein, Zelte oder auch nur ausgeschlachtete Wohncontainer sein, bildet bereits ein Dorf. In solch überschaubaren Gemeinschaften kennt meist jeder jeden und den Gefahren des Alltags wird gemeinsam begegnet. Einige Dörfer verfügen zudem über etablierte Strukturen, welche die Hierarchie der Einwohner regeln (z.B. das Stimmrecht des Dorfältesten).

ANMERKUNG _Im Endland sprechen die Bewohner von *gewonnenem* und *verlorenem* Land.

So unterscheiden sie gesunde Siedlungen, kultiviertes Ackerland und unverseuchte Wildnis auf der einen, Geisterstädte, Ruinen und Schlachtfelder auf der anderen Seite.

Jahr für Jahr steigt der Anteil an verlorenem Land, wenngleich die globale Entwicklung der Bevölkerung nicht bewusst ist. Zwischen beiden Varianten kommt es zu regelmäßigen Verschiebungen. Gesunde Städte werden verlassen, Ruinen neu bevölkert.

DIE STADT

„Größer als das Dorf, zugleich anonym, sind die Städte des Landes, deren größte Exemplare Einwohnerzahlen von bis zu 4000 erreichen. Grundsätzlich werden drei Typen unterschieden.

Junge Städte bezeichnen Siedlungen, die von den Erben selbst errichtet wurden. Oft befinden sie sich in der Nähe eines Monolithen, natürlicher oder menschlicher Ressourcen (Erz, Flora, Fauna, Fabriken...).

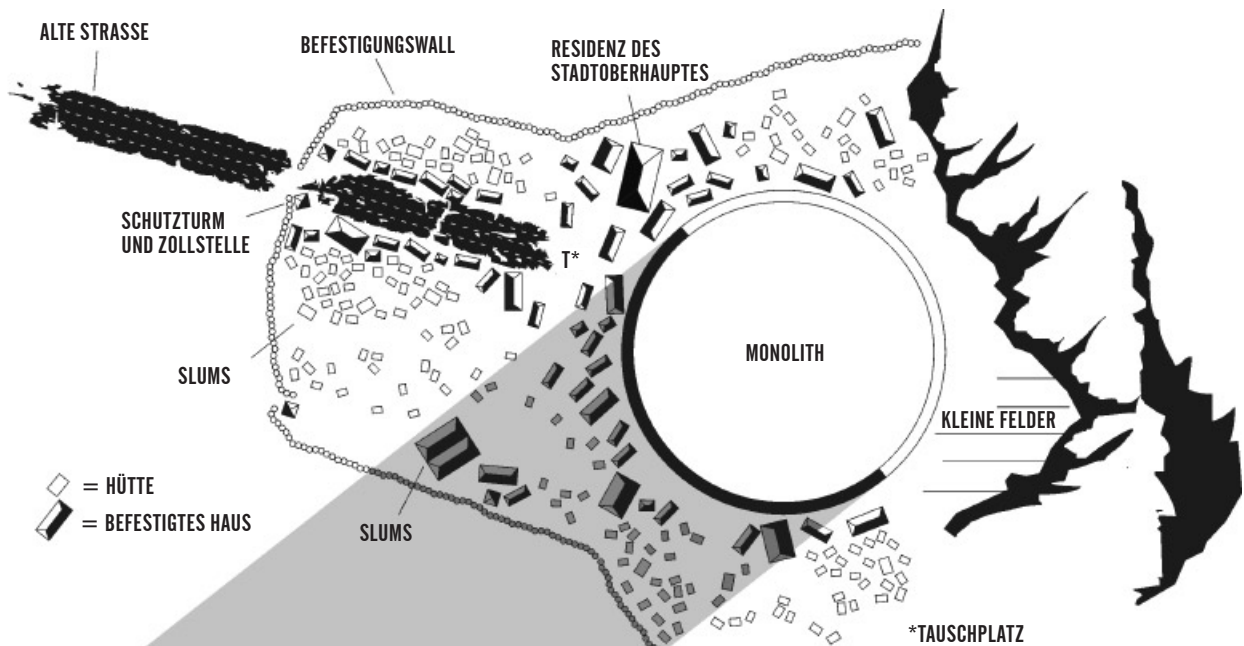
Alte Städte sind ehemalige, menschliche Metropolen; reich an Artefakten, aufgrund intensiver Verstrahlung jedoch spärlich bevölkert. Sie sind Tummelplatz für Ausgestoßene, Flüchtlinge und Schatzsucher.

Zwillingsstädte sind auf oder aus Ruinen neu erbaute Siedlungen. Sie sind reich an Artefakten und Sehenswürdigkeiten, jedoch hoch verstrahlt. Seltener ist der Glücksfall einer Zwillingsstadt in der Nähe eines Monolithen.

BEISPIELSTADT

„Im Osten die Berge, im Westen die Anbindung an eine menschliche Straße und inmitten des Ganzen ein Monolith – beste Voraussetzungen für eine gesunde, wachsende Stadt.

Ein Befestigungswall schützt vor Wildnis und Überfällen. Ein Stadtoberhaupt und Gardisten halten ihre schützenden Hände über die Geschicke der Bürger. Damit kann diese Siedlung als äußerst zivilisiert gelten.



Die Areale um den Monolithen und entlang der alten Straße sind heiß begehrt. Abgelegene Bereiche unterliegen einem Wildwuchs an den Hütten von Armen, Gescheiterten, aber auch jungen Siedlern.

Der Stadtwall wurde seinerzeit so großzügig geführt, dass die Ortschaft geschützt expandieren kann. Und was läge mehr im Sinne eines Fürsten?



Während kleinere Brunnen an verschiedenen Orten innerhalb der Stadt zu finden sind, kommen größere Mengen frischen Wassers, Früchte, Fleisch und Getreide von Farmen aus der näheren Umgebung. Am Fuß des Berges wurden Felder bepflanzt. Sie dienen der Notversorgung.

STÄDTISCHE RESSOURCEN

Im Zusammenhang der geographischen Position einer Siedlung, gleich welcher Rasse, steht eine spezifische Zahl an Ressourcen, die nicht zuletzt über die Menge an Einwohnern entscheidet.

Die Art der vorhandenen Ressourcen bestimmt der Spielleiter. Die Bevölkerungszahl kann im Anschluss durch den Würfel ermittelt werden.

BASIS RESSOURCEN

	EINWOHNER
Ackerbau (Früchte, Brot, Bier, besondere Pflanzen)	+ 1W100
Viehzucht (Fleisch, Felle, Milch, Transport)	+ 1W100
Fischfang (Fleisch, Wasserreserven)	+ 1W100
Forst (Wild, Holzkohle, Energie, Holzvorrat)	+ 1W100

BESONDERE RESSOURCEN

	EINWOHNER
Erz (Schmiedekunst)	+ 2W100
Steinkohle (Energie)	+ 1W100
Silber & Gold (Schmuck, Tauschmittel)	+ 3W100
Edelsteine & Kristalle (Schmuck, Tauschmittel)	+ 3W100
Wissenschaft (Mathematik, Sprachen, Alchimie, Tierkunde, Elementarismus)	+ 4W100
Kunst (Malerei, Musik, Zirkus, Literatur)	+ 1W100
Infrastruktur (Straßen und Bekanntheit)	+ 5W100
Artefakte (Klassen 0 bis 4)	+ 6W100

NEGATIVE RESSOURCEN

	EINWOHNER
Überbevölkerung & Armut (Seuchen, Kriminalität)	+ 50%
Rassismus oder Fremdenhass	- 20%
Kannibalismus	- 30%
Böse Religion	- 10%
Hoher Verwuchs oder <i>Blinder Monolith</i> (wirkungsschwach oder wirkungslos)	- 50%



IHRE STADT Der flexible Hintergrund, den Endland Ihnen als Spielleiter bietet, erlaubt die Umsetzung vieler kreativer Ideen. Nichts spricht dagegen, dass Sie am Stadtplan Ihrer Heimatstadt die Ruinen einer alten Metropole entwickeln. Erfahren die Spieler im Laufe der Kampagne, dass ihre Charaktere durch die Trümmer ihres eigenen Viertels ziehen, dürfte das für Gänsehaut sorgen. Vielleicht bedienen Sie sich auch an den Karten anderer Rollenspielwelten, die ihre Gruppe bis dato bereist hat, oder nehmen sich die Städte der Fantasy-Literatur zum Vorbild.

HERRSCHAFTSFORM

Diktatorisch: Über die Stadt oder Region herrscht ein selbstge-rechter Fürst, König oder schlicht Herrscher.

Demokratisch: Die Stadt oder Region wird von der Bevölkerung durch gewählte Repräsentanten oder Älteste kontrolliert. Möglicherweise sind jedoch bestimmte Gruppen (Frauen, Kinder...) vom Stimmrecht ausgeschlossen.

Fanatistisch: Auf der Siedlung liegt das Gesetz religiöser Fanatiker – vielleicht sogar mit wohlwollender Unterstützung der Bevölkerung.

Anarchistisch: Ohne politische Struktur. Bei Konflikten gilt das Recht des Stärkeren.

TYPISCHE ORTE

_Neben den Siedlungen existiert eine Reihe weiterer, für endzeitliches Rollenspiel typischer Orte. Wir wollen Sie im Folgenden kurz vorstellen:

DIE FARM

_Das verpestete Land gibt seinen Bewohnern nicht viel. Mehr als eine Familie von Bauern mit Knechten und Tieren im näheren Kreis führt (von einigen fruchtbaren Landstrichen entlang der Mittelachse abgesehen) oft zu blutigem Streit. Von größerer Macht sind die Farmer, die glückliche Oasen in meilenweiter Einöde besetzen und diese mit der Gewalt zahlreicher Waffen verteidigen. Wasser und Nahrung sind hier, obgleich an der Quelle, teurer als in manch großer Stadt.

LAGER UND FABRIKEN

_Es waren die schlichten Bauten, deren Grundfeste Nadir überdauerten. Die einsamen Hallen der Menschen, oft längst geplündert, bieten Schutz vor Wind und Wetter. Diejenigen, die aus Steppe und Wüste wie bombastische Pilze ragen, ziehen Abenteurer gleichermaßen an, wie neugieriges Getier.

BUNKER

_...haben der großen Katastrophe standgehalten und sind zur dunklen Heimat ganzer Sippen geworden. Uneinnehmbare Festungen aus meterdicken Mauern; häufig versteckt unter einem Mantel aus Gras und Sand. Es hält sich das Gerücht, in einigen könnte man sogar auf alte Menschen treffen...

FLUGHÄFEN UND PLATTFORMEN

_Ehemalige militärische Basen, abseits der »Alten Städte«, sind in ihrem ursprünglichen Sinne meist nicht mehr nutzbar. Aufgrund der weiten Ebenen und der oftmals guten Anbindung an menschliche Straßen entwickelten sich jedoch viele von ihnen zu bekannten Marktflecken.

DER SCHROTTPLATZ

_Müllhalden und Schrottplätze sind reich an verwertbaren Rohstoffen. In einigen Regionen werden sie von ihren Bewohnern so erbittert verteidigt wie Königreiche. Geschickten Bastlern gelingt hier mitunter sogar die Konstruktion ganzer Fahrzeuge, die gegen hohen Gegenwert getauscht werden.

DAS VERSTECK

_Die großen Wanderungen nach Nadir führten zur Bildung tausender, kleiner Verstecke und Unterkünfte. In manchen verbarg man Waffen, hortete Lebensmittel oder suchte nur Schutz vor Kreaturen und Plünderern. Viele der entkräfteten Flüchtlinge starben jedoch mit Hab und Gut in den Löchern, die sie sich selbst gegraben hatten. 100 Jahre später stoßen Abenteurer und Schatzsucher noch immer fast zufällig auf solche Örtlichkeiten – oftmals ein gefundenes Fressen!

GEWÄSSER

_ Süßwasser aus stehenden Gewässern ist selten und kostbar. Vormalig kristallklare Seen sind längst verkommen zu rostbraunen Tümpeln aus denen Müll und Kadaver quellen. Flüsse sind in besserem Zustand, obschon einige unsichtbares Gift aus alten Fabrikrühen mit sich schleppen. Wenn also die alte Weisheit, Wasser sei Leben, auch keine volle Gültigkeit mehr besitzt, suchen viele Siedler dennoch ihr Glück an den Ufern der alten »Riwwer« schon allein aufgrund des guten Transportweges.

AUF ALTEN WEGEN**»KONKRIT«**

_ Straßen aus Beton oder Asphalt, seltener Pflastersteinen durchkreuzen das Land, scheinbar ohne rechten Ursprung und ohne Ziel. Lassen sich ihre Bahnen streckenweise über Kilometer verfolgen, verlieren sie sich irgendwann zwischen Sand, Erde oder wildem Gewächs. Vielfach locken ihre Ufer neue Siedler an, denn eine gut erhaltene Straße garantiert Anbindung an den Rest der Zivilisation. Im Osten, so besagen Gerüchte, verkündet die Zitadelle schon aus Tagesmärschen Entfernung durch ein dichtes Netz vielbefahrener »Haiweis« ihre Position.

SCHIENEN

_ Schienen sind seltener und in der Regel auch schlechter erhalten als Straßen aus Konkrit. Im Süden sollen einige Kleins der Mada gepanzerte »Treins« verwenden um Waren von großem Gewicht Richtung Mittelachse zu transportieren. Andere Berichte sprechen von überwältigenden, unterirdischen Schienennetzen in manch alter Stadt – vermutlich ist ihre Benutzung den örtlichen Größen vorbehalten.

BRÜCKEN

_ Von den schlichten Holz- oder Hängebrücken der Erben abgesehen, gibt es im Endland nicht mehr viele von ihnen. Die Ruinen vormalig gigantischer Bauten führen auf direktem Wege ins Meer, in Täler oder zwischen gebrochene Felsen. Im Norden, wo die Steine sich zu großen Gebirgen auftürmen, sollen noch einige stehen wie aus der Zeit vor Nadir, doch werden sie bewacht von misstrauischen Ikarim, die von eben jenen hohen Zoll verlangen, die nicht stattdessen einfach fliegen können.

»PAIPLAINS«

_ Die ursprüngliche Bedeutung oberirdischer Rohre oder anderer Leitungen ist selbst von gebildeten Erben nicht ohne weiteres zu rekonstruieren. Wenngleich die Überreste von niemandem noch gepflegt werden, nutzen sie doch der Orientierung in wüstenhaftem Gebiet.

SIGNALFLAGGEN

_ Optische Signale dienen der Kommunikation über weite Strecken. Ein gemeinschaftliches Symbolinventar entstand an der Mittelachse und hat sich in Teilen über den gesamten Kontinent verbreitet. ▶

**SIGNALFLAGGEN**

_ Freier Zutritt, Reisende willkommen (*gelb*)



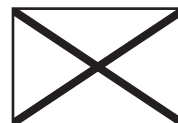
_ Brauchen Nahrung / Wasser (*grün / weiß*)



_ Seuche in der Stadt, Verwuchs (*weiß auf schwarz*)



_ Brauchen Hilfe! (*rot auf weiß*)



_ Kein Zutritt (*schwarz auf weiß*)



_ Markt, viel Tauschmaterial (*schwarz auf gelb*)



_ Söldner gesucht! (*weiß auf schwarz*)



_ Anarchie! (*weiß auf schwarz*)



MOTIVATION

Beantworten Sie, welchen Grund die Charaktere haben, den Handlungsort zu betreten? Sind sie schlicht auf der Suche nach »Action«? Wittern sie Beute? Gibt es gar ein persönliches Interesse?

Wie auch beim Entwurf von Kampagnen gilt hier: Achten Sie darauf, solche Abenteuer zu entwickeln, die allen Charakteren eine angemessene Perspektive bieten, an der Geschichte teilzuhaben.

FREUND UND FEIND

Welche Personen könnten den Spielern im Verlauf des Abenteuers in die Quere kommen? Werden sie die Charaktere unterstützen oder sabotieren?

LÖSUNG

Was ist der »Königsweg«, das bestehende Problem zu lösen? Gibt es Alternativen? Überlegen Sie sich auch, was droht, wenn die Charaktere scheitern?

ERGÄNZUNGEN

MARSCHGESCHWINDIGKEIT

Zur Ermittlung der pro Stunde und Geländetyp zurückgelegten Kilometer kann die folgende Tabelle verwendet werden: ◀

GELÄNDETYP	FORMEL
Straße	$2X + 3 \text{ KM}$
Flachland/ Steppe	$2X + 2 \text{ KM}$
Wald/ Sandwüste	$2X$
dichter Wald	X
Hochland/ Dschungel	$X:2$

In einer geschlossenen Gruppe richtet sich die Reisegeschwindigkeit nach der effektiven Reaktion des langsamsten Gruppenmitgliedes bzw. Reittieres ($= X$). Bei Nacht halbiert sich die Reisegeschwindigkeit prinzipiell.

BEISPIEL Eine Gruppe bestehend aus drei Personen mit effektiven Geschwindigkeiten von 3, 4 und 5 will bei Tag einen längeren Marsch absolvieren. Bei dem zu durchkreuzenden Terrain handelt es sich um Flachland. Die Formel hierfür: $2X + 2 (= 6 + 2)$. Die Gruppe legt folglich unter Höchstgeschwindigkeit 8 Kilometer pro Stunde zurück.



Der Spielleiter kann die Marschgeschwindigkeit bei schwerem Gepäck oder besonders widrigen Wegverhältnissen reduzieren. Einen Richtwert zur täglichen Marschdauer bildet der Wert der Tugend Gewalt x 2 in Stunden.

PAUSEN UND LAGERPLÄTZE

_Unter günstigen Bedingungen kann eine Reisegruppe täglich bis zu 12 Stunden marschieren; der Rest der Zeit wird mit Rast und Schlaf verbracht. Überschreitet die Gruppe dieses Pensum, muss sie damit rechnen, am Ende des Tages erschöpft auf einem schlechten Lagerplatz in möglicherweise gefährlicher Umgebung zu landen.

GELD UND VERPFLEGUNG

_Während mancherorts Projektile, Münzen oder Plastikperlen die Funktion einer regionalen Währung übernommen haben, existiert *Geld* im ursprünglichen Sinne nicht mehr. Zu wenig Macht wohnt den Organisationen des Endlands inne und zu groß sind die Entfernungen zwischen den Siedlungen.

Gold und Silber, seltene Edelsteine, genießen in allen Regionen einen recht stabilen Tauschwert. Mit verarbeiteten Rohstoffen, Waffen, Pelzen oder Glas ist der Handel aufgrund des unvorhersehbaren Verhältnisses von Angebot und Nachfrage ungleich riskanter. Immer wertvoll auf den kargen Landstrichen zwischen zwei Siedlungen sind Lebensmittel. Wer sich in Städten oder bei Farmern nicht ausreichend versorgt, hat später nur die Wahl zwischen Leben und Tod – und so verwundert es nicht, dass in den Wüsten jenseits der Achse wohl mehr Leute für eine Flasche Wasser als für einen Beutel voller Gold getötet wurden. ▶

Ähnliche Gier erwecken Artefakte und Charaktere von außergewöhnlichen Fähigkeiten. Einem guten Heiler wird ein krankes Dorf seine Reichtümer zu Füßen legen – aus einer gesunden Stadt aber wird die örtliche Gilde den Störenfried verjagen, wagt er es, seine Dienste anzubieten.

Es obliegt dem Spielleiter und seiner Gruppe, eine Welt zu schaffen, in der sich die Geschäftemacherei auf individuell angenehmem Niveau abspielt.

ZEITRECHNUNG

_Die gemeine Bevölkerung zählt längst keine Daten mehr. Frühling und Herbst kündigen sich den Farmern von alleine an und Verabredungen trifft man am einfachsten zu Sonnenaufgang, Sonnenuntergang oder zur Mittagsstunde (wenn die Sonne am höchsten steht). Langfristige Absprachen reichen bis zum nächsten Voll- oder Neumond.

Anders in Ortschaften mit öffentlichen Uhren an Kirchtürmen oder Rathäusern. Allerdings variiert die offizielle Zeit von Stadt zu Stadt um bis zu mehrere Stunden.

KNAPPHEIT _Ein Mangel an Wasser kann binnen weniger Tage zum Tode führen! Unter größtmöglicher Einschränkung der körperlichen Anstrengung stirbt ein Charakter ohne Zugang zu Wasser an der Westküste (um 10°C) in etwa 9 Tagen, an der Mittelachse (um 30°C) innerhalb von 5 Tagen und an der Ostküste (um 50°C) innerhalb von 2 Tagen.

Wassermangel äußert sich in anfänglichen Stadien mit Übelkeit, Schwindel und Kopfschmerzen. Später schwillt die Zunge, Schlucken wird unmöglich, die Haut wird taub, Sinne versagen. Erreicht der Flüssigkeitsverlust schließlich 30% und mehr, fällt der Charakter ins Delirium.

Nahrungsmangel hingegen überlebt ein Abenteurer bis zu 3 Wochen!

Schäden durch mangelnde Verpflegung sind vom Spielleiter im Einzelfall zu improvisieren. Grundsätzlich erweisen sich Cerbores gegenüber Wasserknappheit resistenter als Aquides.

Die spezialisierte Fertigkeit *Natur: Wüste* hilft einem Abenteurer, seine Wasserreserven optimal einzuteilen.

„EIN GUTER HIRTE
SCHÜTZT SEINE SCHAFEN -
ABER ER ZIEHT IHNEN NICHT
DAS FELL ÜBER DIE OHREN.“
(-aus Australien-)

CHARAKTERE

DIE CHARAKTERE

Ein *Charakter*, ob auf Seiten eines Spielers oder des Spielleiters, verlangt einen unverwechselbaren Hintergrund, um im Laufe des Rollenspiels »lebendig« zu werden. Neben der Frage nach den angemessenen Tugenden und Fertigkeiten sind es also vor allem Aspekte der Persönlichkeit und der Lebensgeschichte, die aus einem Blatt Papier einen Helden, einen Abenteurer machen. Wenn Sie als Spielleiter in die Situation kommen, wichtige Charaktere für Ihre Kampagne zu entwerfen, kann Ihnen die folgende Übersicht behilflich sein.

DIE ROLLE

Welche Rolle übernimmt der Charakter in Ihrer Kampagne? Ist er der beste Freund eines Spielercharakters? Ist er eine Person mit tragender Bedeutung oder sogar ein Hauptcharakter?

Je nach Relevanz der Rolle können Sie den Detailgrad der folgenden Punkte skalieren.

Markus, Spielleiter einer ambitionierten Endland-Runde, bereitet die kommende Spielsitzung vor. Im Verlauf des Abenteuers sollen die Charaktere eine Siedlung erreichen, deren Vorsteher sie für einen Auftrag zu engagieren versucht. Markus plant, diesen Mann als wichtigen Charakter über einen längeren Zeitraum auftreten zu lassen. Aus diesem Grunde widmet er ihm nun größere Aufmerksamkeit.

DIE FÄHIGKEITEN

Was gehört zu den besonderen Fähigkeiten des Charakters? Was versetzt ihn in die Lage, das zu sein, was er ist? Hierbei geht es weniger um Spielwerte als um Ideen. »Er ist gewitzt und sehr charismatisch – so hat er den ganzen Hofstaat unter seine Kontrolle gebracht.« Hat der Charakter mächtige Freunde? Besitzt der Charakter ein bestimmtes Artefakt, das ihm besondere Dinge ermöglicht? Auch dies gehört in den Bereich *Fähigkeiten*.

»Bosak«, so tauft Markus den Vorsteher, ist ein kluger Mada im besten Alter, der die Siedlung mit sicherer Hand führt, für ihre Verteidigung und ihr Wachstum sorgt. Er ist der geborene Tauscher mit einem hervorragenden Sinn für Diplomatie. »Es gibt keine Verhandlung«, so sagen die Einwohner, »die Bosak als Verlierer verlässt.«



Bosak selbst verfügt über beste Kontakte zu den wichtigen Männern und Frauen des Ortes und unterhält gute Verbindungen zu den benachbarten Städten. Markus beschließt, Bosak zu einem Tauscher zu machen. Bosak erhält die Berufsfertigkeiten Propaganda (6) sowie Vertuschen (5). Die Tugend Gunst liegt bei 6 Punkten. Zudem soll Bosak unter anderem über die Fertigkeit Rhetorik in Höhe von 4 verfügen.

DIE ZIELE

_Welche Ziele verfolgt der Charakter? Ist er den Spielercharakteren wohl oder übel gesonnen? Besteht ein Interessenkonflikt zwischen ihm und der Abenteuergruppe? Wird er die Charaktere möglicherweise für einen bestimmten Auftrag zu gewinnen versuchen?

Mit dem Wachstum der Ortschaft (ein Werk, das sich Bosak selbstbewusst auf die Fahnen schreibt), wuchs auch das Interesse von Banditen und Plünderern.

Gerüchte kursieren, eine Karawane der Cerbores sei unterwegs, Bosaks Heim zu überfallen. Die Spielercharaktere kommen gerade recht, um in der Angelegenheit zu recherchieren...

DAS ÄUSSERE

_Wie sieht der Charakter aus? Wirkt er imposant oder eher mickrig? Erscheint er freundlich oder abweisend? Verfügt er neben den offensichtlichen auch noch über versteckte, körperliche Merkmale (zum Beispiel einen fehlenden Finger, einen Schlitz im Ohr oder eine Tätowierung im Nacken)? Kleidung erfüllt nicht selten den Zweck, die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Gruppe, Kaste oder Sippe anzuzeigen. Trifft dies auch auf diesen Charakter zu?

Markus beschließt, Bosak eine autoritäre Erscheinung zu geben. Der Mada ist kräftig gebaut und verhältnismäßig hoch gewachsen. Seine himmelblauen Augen sind wach und registrieren mehr, als den meisten Verhandlungspartnern lieb ist. Bosak trägt einen dunklen Umhang aus kostbarem Artefaktstoff, polierte, goldene Schulterteile und einen massiven Patronengurt um seinen Bauch. Auf seinem linken Unterarm prangt eine rostbraune Tätowierung: 631 – Der Name seines Kleims.

GESTIK UND MIMIK

_Auf den ersten Eindruck folgt – sofern die Story es nicht anders will – ein zweiter: Stimme und Bewegung des Charakters. Spricht er einen Akzent? Spricht er hoch oder tief? Spricht er langsam und gewählt oder hektisch und undeutlich? Stottert er vielleicht sogar? Gönnen Sie Ihrem Charakter ein unverwechselbares Merkmal!

Die kleine Bühne des Spieltisches lebt vor allem von Stimme und Gesichtsausdruck der Darsteller, da Kostüme, Bauten oder aufwendige Spezialeffekte fehlen. Ein guter, will heißen *geübter* Spielleiter, verfügt über ein ganzes Repertoire abrufbarer Charaktere. Auf dem Weg dorthin mag es hilfreich sein, Schauspielern auf der Leinwand aufmerksam zu folgen. Was tun sie, um selbstsicher zu wirken? Wann erscheinen sie ängstlich, verwirrt, fröhlich oder traurig? Üben Sie Charaktere und spielen Sie vor dem Spiegel.

Als Gedankenstütze genügt es in manchen Fällen, auch einfach einen Stichpunkt, etwa »Han Solo« zu notieren, um sich (vorausgesetzt Sie kennen den *Krieg der Sterne*) in Sekunden ein lebendiges Bild von jenem Typ ins Gedächtnis zu rufen, den Sie darstellen wollen.

DIE ENDEIT _Verwuch und Gewalt sind allgegenwärtig. Ein Großteil der erwachsenen Bevölkerung trägt sichtbare Spuren der Mutation, ist gezeichnet von entbehrungsreichen Zeiten und blutigen Kämpfen!

100 Jahre nach Nadir sind Helden wohl nicht mehr als Legenden. Die ruhmreichen Renegaten, von denen die Lieder der Narren berichten, sind armselige Krüppel, Bettler auf schmutzigen Straßen, Verlorene.

DIE ENDEIT _Statten Sie Ihre Charaktere mit Ticks und Macken aus. Lassen Sie sie zucken, sabbern, unentwegt mit den Augen blinzeln. Wer weiß, welch schreckliche Momente des Horrors sie in der postapokalyptischen Wüste bereits durchlebt haben?

Bosak wird, so Markus' Planung, mit tiefer Stimme sprechen. Bosak lässt sich durch nichts so einfach aus der Ruhe bringen und lacht gerne lauthals, herzlich, sofern es die Situation ergibt.

Sein Gesichtsausdruck ist generell freundlich, väterlich. Mitunter scheint die linke Gesichtshälfte jedoch langsamer zu reagieren als die rechte. Sie ist seit einem Insektenstich taub....

Gleichmaßen gilt ein universeller Grundsatz: Keine Stereotypen! Klischeecharaktere (»der bucklige Bösewicht mit der Augenklappe und dem fiesen Lachen...«) eignen sich für Einsteigerrunden, in denen es mehr auf das Erlernen der Spielmechanismen und der Regeln als auf interessantes Rollenspiel ankommt. Später werden sie zu plakativ, berechenbar, schlimmstenfalls langweilig. Nutzen Sie die Erwartungshaltung der Spieler zu ihrem Vorteil: Was, wenn der Bösewicht sich als Freund entpuppt? Oder der Freund als Bösewicht...?

SCHNITTPUNKTE

_Legen Sie schließlich fest, wann, wo und warum die Spielrunde mit dem Charakter in Kontakt kommt. Handelt es sich um eine Schlüsselszene, machen Sie sich gedanklich noch einmal klar, was *passieren* und was *keinesfalls passieren* sollte, um den Fortlauf der Kampagne zu gewährleisten.

Bosak wird mit den Charakteren nach deren Ankunft in der Ortschaft Kontakt aufnehmen. Der Besitzer einer Taverne informiert den Vorsteher, dass sich »geeignete Personen« gefunden haben. Bosak wird den Charakteren einen entsprechenden Lohn für die Arbeit anbieten. Im Idealfall willigen die Spieler ein und das Abenteuer beginnt. Keinesfalls sollten die Spieler mit Bosak in Streit geraten.

Diese Übersicht kann in einer leicht modifizierten Form auch Spielern helfen, ein deutlicheres Bild von ihrem Charakter zu zeichnen. Erweitern Sie die Checkliste in diesem Fall um die Themen *Vergangenheit* (warum, woher und aus welchen Verhältnissen kommt der Charakter), *den größten Wunsch*, *die größte Angst* und *Marotten* (»der Charakter trinkt keinen Alkohol, wenn es Vollmond ist...«).





ARCHETYPEN

_Um die Spieler nicht mit einer Vielzahl von Namen und Persönlichkeiten zu belasten, sollten Sie sich in Ihrer Kampagne auf wenige, handlungstragende Nichtspielercharaktere konzentrieren.

Jede Figur in Ihrer Kampagne erfüllt eine *Funktion*. Sie kann dazu dienen, den Spielercharakteren das Leben schwer zu machen, sie kann den Spielern helfen, sie kann auch einfach nur Statist sein, um einer Szene »Realität« einzuhauchen. Im folgenden Modell unterscheiden wir sieben Archetypen von Nichtspielercharakteren:

HAUPTFIGUREN

_Bei den *Hauptfiguren* einer Kampagne handelt es sich in der Regel um die Gegenspieler der Helden, der Spielercharaktere. Sie sind an dem zentralen Konflikt der Geschichte beteiligt und von seinem Ausgang unmittelbar betroffen.

Klassischerweise verfügen solche *Hauptfiguren* über mehr Einfluss und mehr Macht als die Spielercharaktere. Schließlich wäre ein ungefährlicher Feind so gut wie gar kein Feind...



GEGNER

_Zu den freiwilligen und unfreiwilligen Helfern eines großen Feindes zählen all die kleinen *Gegner* der Spielercharaktere. Sie handeln entweder in seinem Auftrag (Söldner, bestochene Gardisten, parteiische Richter) oder verfolgen unabhängige, eigene Ziele (Banditen, Piraten). Ihre Aufgabe ist so einfach wie undankbar: den Charakteren Probleme zu bereiten!

Als Spielleiter obliegt Ihnen die Gratwanderung zwischen »viel zu leicht« und »viel zu schwer«.

Fehlt Ihnen die nötige Erfahrung, beginnen Sie Ihre Abenteuer zunächst mit schwächeren Kontrahenten. Sie werden sehen, ob und wie die Spieler die Situation meistern und können den Schwierigkeitsgrad in Zukunft anheben, falls nötig.



INFORMANTEN

_*Informanten* haben die Aufgabe, die Spieler über die Voraussetzungen eines Konflikts zu informieren und im Fortlauf der Geschichte über bestimmte Wendungen auf dem Laufenden zu halten. In der Regel handelt es sich dabei um vertraute Personen, Freunde oder Kameraden. Hin- und wieder werden Figuren unfreiwillig zu *Informanten*, indem sie zu Aussagen gezwungen oder beim Gespräch belauscht werden. ►

FREUNDE, FAMILIE UND VERBÜNDETE

_*Verbündete* dienen als Helfer und sicherer Hafen der Spielercharaktere. Von ihnen kann Rat in scheinbar ausweglosen Situationen eingeholt werden. Mächtige Freunde können Spielern schlimmstenfalls das Leben retten – gleichzeitig können Freunde in Not (zum Beispiel durch Entführung oder Bedrohung) wiederum Zeit und Aufmerksamkeit der Spieler beanspruchen. Der eigentliche Sinn von Freunden und Verbündeten besteht jedoch darin, die Spielercharaktere emotional in die Spielwelt zu integrieren. Sie können den Helden Hoffnung geben und Sinn. Sie können sie motivieren und anspornen.

BEISPIEL _Die Abenteuerer erreichen ihre Heimatstadt Nuark, wo sie von einem aufgeregten Freund sogleich begrüßt werden. »Kommt mit! Es sind schreckliche Dinge geschehen. Schreckliche Dinge! Es ist keine Zeit zu verlieren...«





AUFTRAGGEBER

_Auftraggeber involvieren die Charaktere in den *zentralen Konflikt*, sofern dies nicht innerhalb der Geschichte von alleine geschieht.

Sie verschaffen den Abenteurern Belohnung bei erfolgreichem Ausgang des Auftrags, können jedoch zu ernsthaften Feinden, ja Gegenspielern werden, wenn die Spieler versagen oder sie von ihnen betrogen werden. Spannend kann es sein, mehrere Auftraggeber, womöglich mit entgegengesetzten Zielen, an die Spielercharaktere herantreten zu lassen.



STATISTEN

_Statisten »bevölkern« das Land und geben den Szenen Ihres Abenteuers die notwendige Kulisse. Es handelt sich um Randfiguren, die ein gemeinsames Schicksal, eine gemeinsame Stimmung vereint. In einem tyrannisierten Fürstentum sind sie die geplagte Bevölkerung, mit schmutzigen Gesichtern, ausgemergelten Körpern, zerrissenen Kleidern. Auf einem ausgelassenen Fest sind sie die tanzenden, lachenden Gäste.

Statisten können von einer passiven Position auch in eine aktive gelangen: Zum Beispiel dann, wenn sie als wütender Mob auf die Abenteurer losgehen...



FREAKS

_Aus der Masse der Statisten stechen gelegentlich Figuren, die auf ihre Weise besonders witzig, skurril, seltsam, im weitesten Sinne *auffällig* sind: Mutanten, Psychopathen und Sonderlinge jeder Couleur.

Der Auftritt solcher *Freaks* ist zumeist auf eine starke Szene begrenzt. Sie dient dazu, den linearen Verlauf eines Abenteuers etwas zu verwischen oder von der Haupthandlung abzulenken. Möglicherweise liefert sie sogar genug Stoff für eine eigene, kleine Nebenhandlung. Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf!

„SCHEISSE, MANN –
ICH BIN EINFACH DER
GEBORENE KILLER!“
(- *Natural Born Killers*)



7 . 5

SPIELER

DIE SPIELER

_Endland steht und fällt – immerhin handelt es sich um ein Gesellschaftsspiel – mit den Menschen, die es spielen. Beste Vorbereitung, tolle Ideen und große Ambition nützen nicht, wenn man sich einer Runde müder Spieler gegenüber sieht, die allesamt doch lieber ins Kino gegangen wären, anstatt sich am Freitagabend um einen runden Tisch zu versammeln...

Ebenso wichtig wie die Vorbereitung einer aufregenden Kampagne ist also die Zusammensetzung der Spiel(-er)runde!

Seit seinem Bestehen hat das Rollenspiel verschiedene Entwicklungsphasen durchlebt, die, vergleichbar mit Epochen in Mode und Literatur, bestimmte *Stile* hervorbrachten und konsequent förderten. War dies zu Beginn das berüchtigte *Hack & Slay*, das sich auf das Töten von Monstern und das Zusammenraffen von Schätzen konzentrierte, fand die Evolution im würfel- und nahezu regelfreien Erzählspiel, dem *Storytelling* des amerikanischen Verlages White Wolf einen Gegenpol und vorläufigen Höhepunkt. Alles Weitere wäre im wahrsten Sinne des Wortes Theater...

Rollenspielsysteme kamen und gingen, doch die unterschiedlichen Möglichkeiten es zu erleben blieben. Eine Reihe von Spielstilen soll hier vorgestellt werden:

HACK & SLAY

_Fans des *Hack & Slay* bewegen ihre Charaktere wie Spielfiguren über das Schlachtfeld einer Tabletop-Landschaft. Ihre »Helden« sind in der Regel profillos und austauschbar.

Ziele:

- + Kämpfen, Töten, Anhäufen von Schätzen
- Rollenspiel und soziale Interaktion der Charaktere

POWERGAMING

_Powergamer (oder auch *Munchkins*) kennen die Regeln und Regellücken des Spiels auswendig und nutzen diese zu ihrem Vorteil. Stundenlanges Berechnen der besten Waffen- und Fertigkeitenkombinationen bereitet ihnen scheinbar mehr Vergnügen, als das Spielen selbst. Einige führen mit Vorliebe Strichlisten über die Anzahl getöteter Gegner.

Ziele:

- + Anhäufen von Fähigkeiten und Besitztümern, um den Charakter regeltechnisch überlegen zu machen
- + Kämpfe sind willkommen, da hier die exakte Anwendung von Regeln üblich ist
- Rollenspiel und soziale Interaktion der Charaktere

MODERN

Der *moderne* Stil, wie ihn *ApocaSys* propagiert, beschreitet einen Mittelweg aus Regeltreue und freier Erzählung.

Ziele:

- + Kämpfe, Charakterentwicklung und Interaktion der Charaktere bewegen sich auf paritätischem Maß
- + Klassische Elemente eines Spiels, *Glück* und *Zufall*, sind vorhanden

STORYTELLING

Anhänger des *Storytelling* verzichten oftmals gänzlich auf die Anwendung von Regeln und Würfeln. Die Spielrunde erscheint Außenstehenden wie ein kleines Laientheater.

Ziele:

- + ausgeprägtes Rollenspiel, soziale Interaktion der Charaktere
- + ausgiebige Beschäftigung mit der Hintergrundgeschichte von Welt und Charakteren
- Kämpfe sollen nicht plausibel simuliert werden, sie dienen als Elemente der Erzählung
- Regeln und Werte sind im Allgemeinen unbequem, wenig Wettkampf, kaum *Competition*

Diese Darstellung ist sicher nicht vollständig und bietet auch kein Schema, nach dem sich *alle* Spieler kategorisieren lassen. Es hilft dem Spielleiter jedoch, die Wünsche seiner potentiellen »Kundschaft« genauer einzuschätzen.

Es mag möglich sein, Spieler von ihren festen Spielgewohnheiten abzubringen und sie zu anderen, nicht zwangsläufig besseren, zu erziehen. Idealerweise aber finden im Rahmen der Spielrunde ohnehin solche Menschen zueinander, die eine ähnliche Erwartung von der Kampagne verbindet.

VON DEN MENSCHEN...

Wahrlich kein Patentrezept lässt sich für Aspekte des Rollenspiels aufstellen, die unter den Sammelbegriff »Zwischenmenschlich« fallen. Unabhängig von den individuellen Vorlieben für einen bestimmten Spielstil gibt es Spieler, die lauter und präsenter sind, solche, die man aufgrund ihrer Stille Gefahr läuft zu vergessen und auch eine Hand voll unberechenbarer Typen, die mal in die eine, mal in die andere Richtung ausschlagen.

Als Spielleiter ist es nicht Ihre Aufgabe, für Gleichheit unter den Spielern zu sorgen (und womöglich sind es ja gerade die charakterlichen Unterschiede, die uns zu Freunden werden lassen). Folgender Grundsatz kann aber helfen, jeden Teilnehmer am Ende der Sitzung mit dem guten Gefühl gehen zu lassen, auch etwas beigetragen, etwas geschafft zu haben: *Mindestens eine Szene pro Abend!*

Machen Sie Eigenschaften oder bestimmte Fähigkeiten eines Spielercharakters wichtig für den Fortlauf der Geschichte. Gönnen Sie dem Spieler je nach Vorliebe einen gelungenen Kampf oder einen wichtigen Dialog, eine spannende Szene!

ANMERKUNG _Auf ganz besondere Exoten, etwa das *würfellose* Rollenspiel oder die Variante unter freiem Himmel, das *Live-Rollenspiel (LARP)*, wollen wir hier aus Platzgründen verzichten. Nähere Informationen zu dem Thema bieten Rollenspielshops oder entsprechende Seiten im Internet.



Ihre Maxime als Erzähler muss es sein, eine Rahmenhandlung zu definieren, innerhalb der die Abenteurer nicht nur *sich* sondern auch *etwas* bewegen können.

Spielercharaktere sind die Helden eines Abenteuers, nicht die Komparsen. Ihr Handeln sollte stets merklichen Einfluss auf die Story haben. Dies beinhaltet keinesfalls die Garantie auf den erfolgreichen Ausgang eines Abenteuers. Auch eine Geschichte, in der die Helden scheitern, kann eine Geschichte sein, die in Erinnerung bleibt...

Aristoteles stellte einst über das antike Theater eine entscheidende Regel auf: Das Stück müsse einen Wechsel von Glück und Unglück, von Erfolg und Niederlage beinhalten.

Mehr noch sollte sich dieser Wechsel auf die Hauptfiguren beziehen.

Aristoteles hatte wohl keine Ahnung vom Rollenspiel. Seine Regel aber gilt auch hier!

MIT DEM STROM SCHWIMMEN

„Naturgemäß werden sich die Spieler im Laufe einer spannenden Kampagne immer aktiver und intensiver mit der Spielwelt auseinandersetzen.“

Aus diesem Grunde ist es wichtig, Gespür für ihre Wünsche und Ziele zu entwickeln. Berücksichtigen Sie gute Ideen, indem Sie sie als Aspekte der Geschichte übernehmen. Überlassen Sie Teile der Erzählung durchaus der Initiative der Spieler und *schwimmen Sie mit dem Strom*.

Spielleiter: *Ihr betretet das große, zerfallene Haus. Es scheint ursprünglich als Lager gedient zu haben. Jedenfalls stapeln sich bis an die hohe Decke Kisten und Gerümpel. Staub liegt in der Luft und...*

Spieler 1: *Haaa - Tshi!*

Spieler 2: *Sei ruhig! Vielleicht sind wir nicht die Einzigen!*

Spieler 3: *Hey! Dort hinten bewegt sich doch etwas...*

Spielleiter (der in dem Lagerhaus eigentlich keine Begegnung vorgesehen hatte): *Just in diesem Moment stürzt eine Palette von Kisten um. Es knallt!*

Spieler 2: *Deckung! (...)*

AUTORITÄT

„Als Spielleiter *führen* Sie die Runde und sind grundsätzlich letzte Instanz, was Regeln, Story, selbst Belange der Spielercharaktere angeht. Auf eine einfache Formel reduziert heißt das: Am Tisch sind Sie der Boss! Wenn Sie regelmäßig mit Ärgernissen wie mangelnder Disziplin oder der Anzweiflung ihrer Entscheidungen zu kämpfen haben, können Sie davon ausgehen, dass Ihre Spieler das noch nicht begriffen haben...“

Autorität ist eine Frage des Respekts. Im Falle des Rollenspiels können Sie sich den Respekt Ihrer Spielrunde auf zwei grundlegenden Arten verdienen: inhaltlich und zwischenmenschlich.

INHALTLICHE AUTORITÄT

_Das Endland selbst ist unfair genug – bleiben *Sie* fair! Behandeln Sie die Spieler und ihre Charaktere gleichwertig und nehmen Sie deren Kritik und Anregungen ernst.

Sie können Regeln hart oder lasch anwenden – wichtig ist, dass Sie Ihre Linie mit Konsequenz beibehalten. Bleiben Sie in Ihren Entscheidungen zudem immer plausibel. Wenn Sie in der Anwendung bestimmter Regeln unsicher sind, nehmen Sie sich Bedenkzeit oder ziehen Sie die Spieler zu Rate. Notfalls treffen Sie eine Entscheidung unter Vorbehalt. Die Fähigkeit, die eigene Meinung zu revidieren, zeugt von mehr Weitblick und Größe, als der Versuch, sie gegen alle Vernunft durchzusetzen.

Was die Erzählung selbst betrifft, achten Sie stets darauf, wesentliche Ereignisse durch vorhergegangene Momente zu begründen. Ohne erkennbaren Zusammenhang einzelner Episoden könnte sich bei Ihren Spielern der Eindruck erhärten, Sie hätten eigentlich »keinen Plan« von dem, was Sie da erzählen...

ZWISCHENMENSCHLICHE AUTORITÄT

_Zwischenmenschliche Autorität gewinnen Sie in erster Linie durch den richtigen, um nicht zu schreiben *vorbildhaften* Auftritt. Halten Sie Termine ein und denken Sie an Ihre Unterlagen.

Ein Erzähler, der sich auf sein Abenteuer sichtlich vorbereitet hat, wird bei seinen Spielern ganz natürlich größeres Interesse und Kooperationsbereitschaft vorfinden, als jemand, der »mal eben« eine Runde leiten will.

EINE NEUE RUNDE

_Haben Sie Ihre Ideen, Ihre Ziele und Ihre Spieler schließlich zusammengebracht, steht dem Start einer Endland-Kampagne nichts mehr im Wege. Was gilt es, bei der oftmals unterschiedlichen Vorbildung der Teilnehmer zu berücksichtigen?

ENDLAND SPIELER

_Der Übergang von einer bestehenden Endland-Runde in eine neue gestaltet sich unkompliziert. Je dichter sich Ihre Kampagne an den zu Beginn des Buches definierten *Konstanten* bewegt, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass die neuen Spieler sich miteinander und in der Welt schnell zurechtfinden. Erfahrungsgemäß gibt es die größten Differenzen bei der Verfügbarkeit und dem Wert von Artefakten, der eigentlichen Gestalt des Kontinents und der Umsetzung der Spielregeln. Wichtig ist also, dass Sie die Spieler im Vorfeld über bestimmte Hausregeln oder ungewöhnliche Details Ihres Epos in Kenntnis setzen.

ANDERE ROLLENSPIELER

_Etwas mehr Erklärungsarbeit erfordert der Start einer Kampagne mit Spielern, die zwar Erfahrung mit anderen Systemen gemacht haben, Endland jedoch nur vom Hörensagen kennen.

Es ist empfehlenswert, Ihren Mitspielern noch vor dem ersten Treffen den Abschnitt *Atomic Punk* zur Verfügung zu stellen. Auf wenigen Seiten gibt er eine kompakte Vorschau auf das, was die Charaktere erwartet.

REGELN _Die sichere Anwendung von Regeln setzt voraus, dass Sie mit den entsprechenden Abschnitten im Grundregelwerk vertraut sind. Dabei ist kein stures Pauken erforderlich – Sie sollten aber zumindest wissen, an welcher Stelle sich bestimmte Sachverhalte nachschlagen lassen.

Bei spezifischen Regeln (zum Beispiel für Alchimie) kann die Ermittlung von Mindestwürfen auch im Teamwork mit dem betroffenen Spieler erfolgen.



Altgediente Fantasy-Rollenspieler tendieren dazu, jeden Charakter im Plural anzureden («Ihr versteht was ich meine, mein Herr?«), Cyberpunk-Rollenspieler lösen Probleme lieber mit der Waffe als mit dem Verstand, um sich hinterher zu wundern, dass weit und breit kein »Straßendoc« aufzutreiben ist, der ihre Wunden versorgt. Auch die so leicht von der Zunge gehende Bezeichnung »Menschen«, wenn eigentlich »Erben« gemeint sind, gehört zu den Angewohnheiten, die Umsteigern anhaften.

Es ist Aufgabe des Spielleiters, auf solche Dinge hinzuweisen, sofern sie ihn in seiner Endland-Runde stören.

EINSTEIGER

„Ganz neue Spieler, die mit dem Rollenspiel noch keine Erfahrung gemacht haben, müssen *langsam* an Spielmechanismen, Welt und Regeln herangeführt werden.

Erschaffen Sie gemeinsam mit den neuen Teilnehmern die Spielercharaktere. Geben Sie ihnen Zeit, sich mit dem Grundregelwerk und den enthaltenen, atmosphärischen Texten und Bildern zu beschäftigen. Nicht jeder fängt an zu schwimmen, wenn man ihn ins kalte Wasser wirft. Gestalten Sie das erste gemeinsame Abenteuer also sachte.

Motivieren Sie die neuen Spieler, sich in ihre Rolle hineinzusetzen.

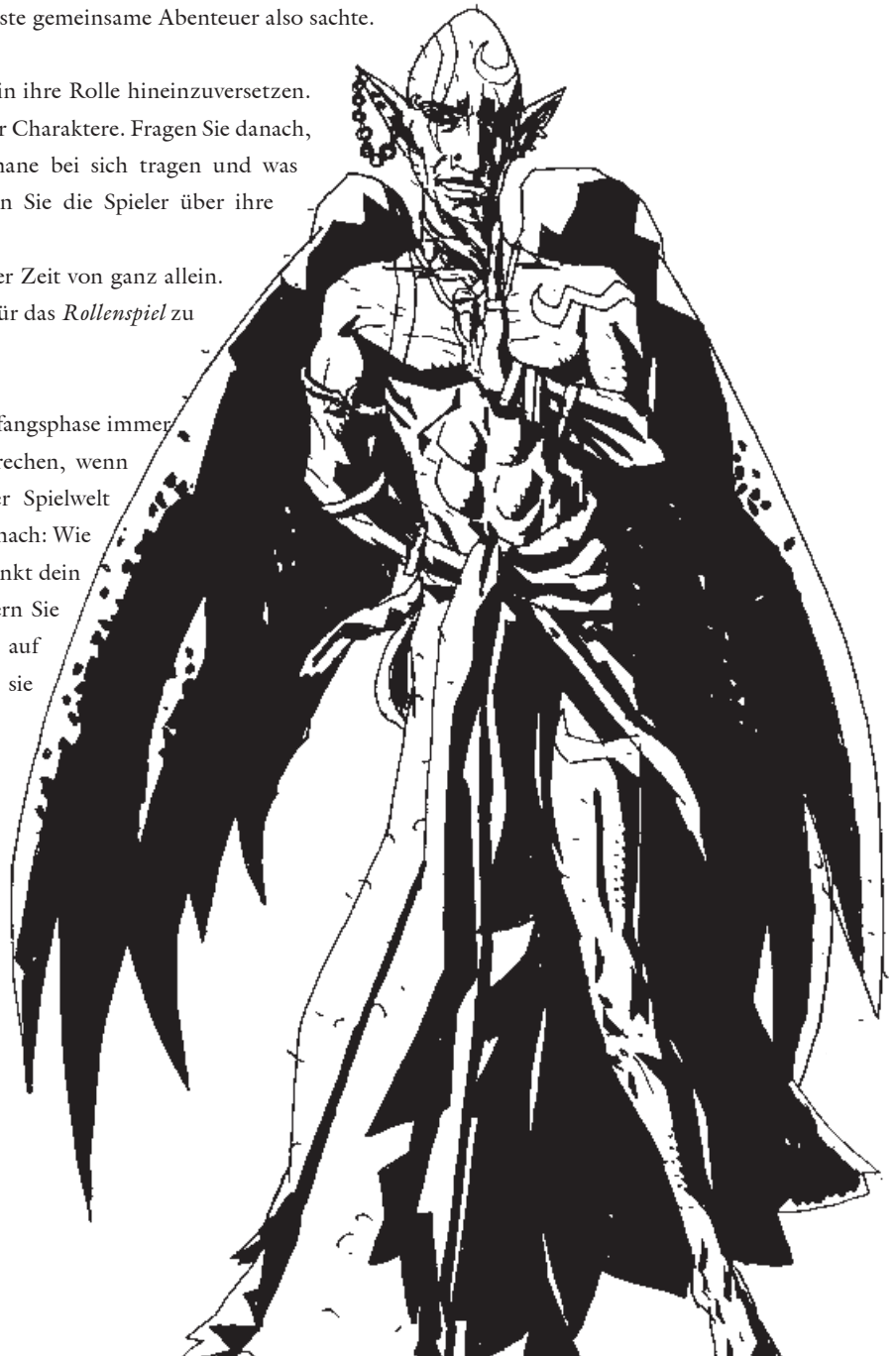
Fragen Sie nach der Lieblingsfarbe ihrer Charaktere. Fragen Sie danach, ob ihre Charaktere besondere Talismane bei sich tragen und was es mit ihnen auf sich hat. Involvieren Sie die Spieler über ihre Charaktere in die Welt!

Regeln lernen die neuen Spieler mit der Zeit von ganz allein.

Wichtig ist, dass es Ihnen gelingt, sie für das *Rollenspiel* zu gewinnen.

Halten Sie die neuen Spieler in der Anfangsphase immer wieder an, in wörtlicher Rede zu sprechen, wenn ihre Charaktere mit Personen in der Spielwelt interagieren. Fragen Sie regelmäßig danach: Wie fühlt sich dein Charakter jetzt? Was denkt dein Charakter in diesem Moment? Erinnern Sie die Spieler an die psychischen Werte auf dem Charakterblatt – und ändern Sie sie gegebenenfalls.

Eine Warnung zum Schluss: Wer mit dem Rollenspiel keine Erfahrung hat, für den kann es geradezu erschreckend sein, eine altgediente Endland-Runde in Aktion zu sehen. Packen Sie in solchen Fällen also bitte nicht gleich die ganz blutigen Mutanten-Kettensägen-Horrorschichten auf den Tisch...



TROUBLESHOOTING

_Wenn Frust den Spielspaß überwiegt, treten Spielrunden oftmals an einen Scheideweg: Weitermachen oder das Handtuch werfen?

Eine Reihe klassischer Probleme, Ideen zur Lösung und Vorbeugung finden Sie im Folgenden.

STREIT ZWISCHEN CHARAKTEREN

_Streit zwischen Spielercharakteren ist wohl der häufigste und unproblematischste Fall. Bewegt sich die Auseinandersetzung im Bereich von Animositäten ist sie rollenspielerisch sogar wünschenswert. Schlimmstenfalls beginnen die Streithähne den Rest der Runde zu nerven, was in der Regel mit einem entsprechenden Hinweis zu unterbinden ist.

Kritischer sind Auseinandersetzungen, welche die Spielercharaktere unter Anwendung von Gewalt führen. Ein Dieb schneidet seinem Gefährten des Nachts die Kehle durch, ein Priester erschlägt im Affekt den Ungläubigen...

Mitunter existieren in Spielrunden schwelende Konflikte zwischen Charakteren, die ein gewaltsames Ende unausweichlich machen. Der allgemeinen Stimmung zuträglich ist ein solches jedoch nie. Nicht selten überträgt sich der *in-time* Konflikt dann sogar in die *out-time*. Es ist unbedingt empfehlenswert, bereits im Zuge der Charaktererschaffung darauf zu achten, dass keine Abenteurer mit unvereinbaren Interessen ins Rennen gehen. Ist es dafür zu spät, haben Sie noch im Spiel die Möglichkeit, den Beteiligten aufzuzeigen, dass ihre Überlebenschancen in der Gruppe stets größer sind als allein. Unterbrechen Sie den Streit mit einem Angriff von Banditen oder wilden Bestien. Zwingen Sie die verfeindeten Charaktere in Situationen, aus der es nur ein gemeinsames Entrinnen gibt.

Denn: Überleben im Endland bedeutet nicht die Wahl zwischen angenehm und weniger angenehm. Es bedeutet die Wahl zwischen *übel* und *weniger übel*...

STREIT ZWISCHEN SPIELERN

_Streit zwischen Spielern (der nicht einmal etwas mit der laufenden Kampagne zu tun haben muss) lösen die Beteiligten am besten allein und *nach* dem Spiel.

Lassen Sie nicht zu, dass die Auseinandersetzung die Runde sprengt. Schlimmstenfalls beenden Sie den Spielabend und gehen mit dem Rest der Mannschaft ein Bier trinken – so zynisch das auch klingen mag.

Rollenspiel ist nicht Alltag und der Alltag ist nicht Rollenspiel. Trennen Sie beides strikt. Laden Sie die Betroffenen zu keiner weiteren Spielsitzung ein, so lange der Konflikt nicht beigelegt ist.

STREIT MIT DEM SPIELLEITER

_Ärger mit dem Spielleiter kennt zahllose Ursachen. Möglicherweise war eine seiner Entscheidungen ungerecht, möglicherweise war sein Abenteuer »unlösbar«, möglicherweise hat er einen der Spielercharaktere »auf dem Gewissen«...

Wann immer echte Konflikte auftreten, die über notwendige Meinungsverschiedenheiten hinausgehen, sollten Sie versuchen, sie auf die Zeit nach dem Spiel zu vertagen. Ist das nicht möglich, sollten Sie die Runde an diesem Punkt unterbrechen und versuchen, kurzfristig eine Lösung zu finden.



Je länger Sie dann allerdings diskutieren, desto weiter wächst der Abstand zum laufenden Abenteuer. Bedenken Sie, dass Ihre Spieler nach hitzigen Gesprächen vermutlich nicht so einfach zurück in das Spiel finden werden. Unter Umständen ist es auch hier das Beste, den Abend gänzlich zu beenden.

Mit etwas zeitlichem Abstand und gekühlten Gemütern sollte eine Beilegung des Konflikts gelingen. Wenn Sie als Erzähler häufiger in Streit mit Spielern geraten, fragen Sie sich auch, was Ihr Anteil daran sein kann. Es gibt Spielleiter, die wären wirklich geborene Spieler – wechseln Sie also einfach einmal die Perspektive...

NACH DEM SPIEL

Die Zeit nach dem Spiel, der Moment, an dem alle die Ereignisse des Abends Revue passieren lassen (und nicht selten die Feilscherei um Abenteuerpunkte beginnt), können Sie nutzen, um Feedback für das gelaufene Abenteuer zu gewinnen. Fragen Sie die Spieler, was ihnen gefallen hat und was besser werden könnte. Beschränken Sie sich nicht auf ein einfaches »Hat es euch gefallen?« Sie werden in aller Regel »Ja« zur Antwort bekommen. Nehmen Sie die Aussagen der Spieler ernst und berücksichtigen Sie gute Ideen, indem Sie sie als Elemente zukünftiger Abenteuer übernehmen (s. »Mit dem Strom schwimmen«).

Mitunter erweist sich harsche Kritik als schwer verdaulich. Ärgern Sie sich jedoch nicht darüber – betrachten Sie das als Lehrgeld auf dem Weg, ein meisterlicher Erzähler zu werden.

WECHSELNDE SPIELLEITER

In jüngeren Spielrunden ist das Bedürfnis nach dem Aufbau eigener Spielercharaktere häufig besonders stark ausgeprägt. Dies führt dazu, dass niemand die vermeintlich undankbare Position des Erzählers einnehmen will. Es kommt zum Kompromiss und geleitet wird reihum. Wenn es in Ihrer Spielrunde zu solch einer Konstellation kommt, klären Sie zumindest die folgenden Fragen:

- Was geschieht mit dem Charakter des Spielers, der den Erzähler übernimmt? Wird er stillschweigend mitgeschleppt? Verschwindet er vielleicht, um bei der nächsten Sitzung zur Gruppe zurückzustoßen? Wenn ja, wie?
- Wie werden Geheimnisse in Bezug auf bestimmte Nichtspielercharaktere oder Artefakte gewahrt?
- Wie viele Erfahrungspunkte erhält der Charakter des Spielleiters? Eine Pauschale?

Grundsätzlich ist allerdings von wechselnden Spielleitern abzuraten. Lang angelegte Kampagnen können nicht entstehen. Schlimmstenfalls rächen sich die Beteiligten aneinander, jeweils aus der Position des Spielleiters für angeblich vorausgegangenes Unrecht.

ANMERKUNG Fragen Sie die Spieler, welche Schritte sie im kommenden Abenteuer unternehmen wollen.

»Weiter Richtung Barstow oder den Fluss hinab?«

Die Information hilft Ihnen, sich auf die nächste Spielsitzung vorzubereiten. Organisieren Sie bei der Gelegenheit auch gleich das nächste Treffen. Wann sonst sind schon alle Beteiligten versammelt, um einen gemeinsamen Termin auszuhandeln?

ZWEI SPIELLEITER In besonders großen Spielrunden von acht, neun oder mehr Teilnehmern kann es durchaus sinnvoll sein, sich die Aufgaben der Spielleitung zu teilen.

Beide Erzähler können unterschiedliche Nichtspielercharaktere im Dialog darstellen. Vor wichtigen Regelentscheidungen können sie sich beraten oder mögliche Entscheidungskompetenzen für Spezialgebiete (Kampf, Elementarismus, Alchimie) abgeben.

„MEINE HÖLLE?
EIN LAND, IN DEM ES KEINE BÄUME GIBT,
EIN LAND, IN DEM EWIG DER WIND SAUST
UND DIE HUNDE BELLEN...“
(- Seidel)

7 . 6

SETTING

DAS ECHTE SETTING

„Einen beachtlichen Einfluss auf die Stimmung Ihrer Abenteuer hat das *echte Setting*, der Tisch an dem Sie sich versammeln, der Ort, an dem Sie spielen. Im Folgenden wollen wir Ihnen eine Reihe von Aspekten vorstellen, die im Rahmen der Physik des Spiels von Bedeutung sind...

DER ORT SELBST

„Der erste Aspekt ist der wichtigste: Wählen Sie einen Ort, an dem sich die Spieler (und natürlich Sie selbst) wohl fühlen. Niemand mag kalte Füße, stickige Luft, grölhende Nachbarn oder lärmende Haustiere. Berücksichtigen Sie angenehme Sitzgelegenheiten und einen ausreichend großen Spieltisch dazu. Mit der Wahl des passenden Ortes haben Sie bereits »die halbe Miete«!

DIE UHRZEIT

„Die Mehrzahl der Rollenspielrunden verlegt Ihre Treffen wohl in den frühen Abend, um bis in die Nacht oder sogar den kommenden Morgen hinein zu spielen. Dies hat einleuchtende Gründe: Die Nacht bildet den stärksten Kontrast zu den Sorgen und Verpflichtungen des *Alltags*. In der Nacht ist die Ablenkung durch Ereignisse »von draußen« am geringsten. Ihre Spielrunde kann sich vollends auf das Abenteuer konzentrieren.

DIE SITZORDNUNG

„Wie sich die Spieler um den Spieltisch versammeln, obliegt letztlich ihrer persönlichen Entscheidung. Bedenken Sie nur, dass ein ausreichender Abstand zu Ihren Aufzeichnungen vorhanden sein muss. Sie möchten ja keine Geheimnisse preisgeben!

DAS LICHT

„Es empfiehlt sich, die Raumbeleuchtung der Spielsituation anzupassen. Die Charaktere marschieren durch einen dunklen Bunker? Dimmen Sie das Licht oder reduzieren Sie es auf den Schein einer Taschenlampe!



Die Charaktere rasen mit einem gestohlenen Jeep durch die östliche Wüste? Drehen Sie das Licht auf!

Idealerweise beschränkt sich der »Spot« aber auf den Spieltisch und die Spieler. Die Ausleuchtung des gesamten Raumes sollten Sie vermeiden. Im Kino liegt das Licht schließlich auch auf der Leinwand und nicht auf den Sitzen. Im besten Falle erschaffen Sie allein durch den geschickten Einsatz von Licht eine Atmosphäre, welche die Spieler glauben macht, sie wären an einem völlig anderen Ort. Verhängen Sie notfalls Bilder, Poster oder Schrankwände, die einen zu vertrauten Eindruck erwecken.

DER SOUNDTRACK

_Musik ist ein hervorragendes Hilfsmittel, um Szenen im Rollenspiel die nötige Grundstimmung zu verschaffen. Ist der Track traurig? Ist der Track fröhlich? Stachelt der Track die Spieler an oder beruhigt er sie?

Es lohnt sich, im Vorfeld eines Abenteuers eine Liste von Soundtracks anzulegen, auf die später schnell zugegriffen werden kann. Wenn Sie auf Musik verzichten, verschenken Sie geradezu eine Fülle von Optionen (stellen Sie sich nur Ihren Lieblingsfilm ohne Musik vor...).

HANDOUTS

_In den Bereich der Vorbereitung einer Spielsitzung fällt auch die Herstellung von *Handouts*. Hierunter verstehen wir all jene Gimmicks, die Sie während des Spiels den Teilnehmern tatsächlich in die Hand geben können. Wir unterscheiden...

KARTEN

_Karten bestimmter Regionen oder Bodenpläne von Gebäuden verschaffen den Charakteren Zugang zu wertvollem Wissen. Gleichzeitig bietet sich dem Spielleiter die Möglichkeit, mittels falscher oder unvollständiger Information die Spieler auf eine falsche Fährte oder gar in einen Hinterhalt zu locken. Der Fund einer Karte kann den Aufhänger eines ganzen Abenteuers bilden.

Wie Sie Dokumente »endzeitlich« gestalten ist ganz Ihrer Phantasie überlassen. Ein Kaffeebad, abgebrannte Ecken oder »Blut« aus rotem Wein schaffen das nötige Flair. Wer die Arbeit scheut, findet im Schreibwarenhandel entsprechend vorbedruckte Papiere.

AUFZEICHNUNGEN UND BRIEFE

_Weitaus persönlicher als Karten sind Hinterlassenschaften in der Form von Testamenten, Warnungen, abgerissenen Rezepten, Anleitungen oder Briefen. Ein unerschöpflicher Quell an Handouts kann aus diesem Bereich generiert werden, selbst wenn sie nur dazu dienen, Unruhe oder Verwirrung zu stiften.

BILDER

_Man muss kein geübter Zeichner sein, um seiner Spielrunde Bilder anzubieten: Das Internet, Comics und Rollenspielbücher bieten eine große Zahl verwendbarer Vorlagen, seien es Landschaften, Portraits, Waffen, Gebäude oder Kreaturen.

Sofern für den eigenen Gebrauch bestimmt, kann sich der Spielleiter uneingeschränkt aus den verschiedensten Quellen bedienen.

ARTEFAKTE

„Gegenstände des Alltags, von Batterien über Getränkedosen bis hin zu CDs, können nach entsprechender Bearbeitung wie hundertjährige Artefakte aussehen.

Hier sind Kreativität und geschickte Hände gefragt, um die Spielrunde ins Staunen zu versetzen! Dachböden, Keller und Flohmärkte sind ideale Orte, um nach »Artefakten« Ausschau zu halten. (Das ist ein Spiel – Gefahr für Leib und Leben beim Bau oder der Darbietung selbstgebastelter »Artefakte« sollten Sie ausschließen...)

FIGUREN

„Tabletop-Miniaturen, wie sie von Firmen wie *Games Workshop* produziert werden, gehören seit Anbeginn des Rollenspiels zur Ausstattung vieler Spielrunden. Mit ihrer Hilfe lassen sich Kämpfe und ähnliche Situationen recht anschaulich nachstellen. Leider laden sie im wahrsten Sinne des Wortes zum (Herum-)Spielen ein, weswegen sie den Einsatz solcher Figuren in Ihrer Runde erst einmal testen sollten.





RHETORIK

GRUNDLAGEN DER PRÄSENTATION

Der Spielleiter im Endland-Rollenspiel ist mehr als der Banker bei *Monopoly*, mehr als der Schiedsrichter bei einem Fußball-Match: Er ist vor allem der *Erzähler*. Wenn Sie so wollen, ein Märchen-Onkel, ein begnadeter Schreiber oder wahnsinniger Prophet. Im Folgenden werden wir uns zunächst mit dem theoretischen Teil der Erzählkunst auseinandersetzen, um dann in einen großen, praktischen Abschnitt überzuwechseln.

DIE KLASSISCHE ERZÄHLUNG

Traditionell werden Geschichten aus der Position eines Beobachters, in der dritten Person Singular erzählt. Alle Volksmärchen basieren auf diesem Prinzip. Sie berichten von »der Prinzessin«, von »dem Frosch«, »dem Prinzen« oder »der bösen Königin«. Demgegenüber steht die Erzählung in der ersten Person, die Biographie. Sie taucht im Alltag sehr häufig auf, im Märchen so gut wie gar nicht. Beide Formen der klassischen Erzählung sind für das Rollenspiel – erstaunlicherweise – von geringerer Bedeutung. Sie erscheinen nur in der *wörtlichen Rede* (s. u.).

DER IMPERATIV

Den größten Teil der Erzählungen im Rollenspiel bildet die Stilform des *Diktats* oder auch des *Imperativs*. Der Erzähler in seiner Funktion als »Sensor« der Charaktere beschreibt, was die Abenteurer wahrnehmen, konstruiert Gebäude, Landschaft, Lebewesen vor ihrem geistigen Auge, beschreibt Gerüche und Gefühle. Die Erzählung im Imperativ, in der zweiten Person Singular bzw. Plural (»du siehst« / »ihr seht«) stellt in der Literatur eine große Ausnahme dar. Bestenfalls tritt sie in Verbindung mit der entsprechenden Zeit in Erscheinung (»ihr werdet schon sehen«). Man könnte fast vermuten, sie wurde geradezu für das Rollenspiel erfunden...

ANMERKUNG Aus Sicht der Spieler existiert der Imperativ übrigens auch in der ersten Person Singular (»Ich gehe jetzt«) oder Plural (»Wir gehen jetzt. Basta!«).

DIE WÖRTLICHE REDE

Wörtliche Rede und Dialoge tragen in erheblichem Maße zur lebendigen Atmosphäre des Rollenspiels bei. Während die Spieler eines Brettspiels sich im Eifer des Gefechts durchaus mit ihren Spielsteinen »verwechseln« (»Ich stand auf diesem Feld und nicht dort!«), kämen sie doch nie auf die Idee, ihnen das Sprechen beizubringen. Rollenspielcharaktere hingegen sprechen schon!

In den verschiedenen Spielrunden herrscht unterschiedliche Auffassung darüber, wie viel wörtliche Rede der Atmosphäre zuträglich ist. In der Praxis sollten Sie den besten Weg gemeinsam mit Ihren Spielern ausloten. Als Faustregel gilt: Wichtiges ausspielen, Unwichtiges abkürzen.

Viele Szenen, die einer jungen Rollenspielrunde noch etlichen Spaß bereiten, werden mit zunehmender Erfahrung langweilig. »Wichtig« ist also stets relativ.

FORTGESCHRITTENE TECHNIKEN

_Wer das Handwerkszeug des Spielleiters beherrscht, dem bieten sich eine ganze Reihe *fortgeschrittener Techniken*, welche die Erzählung um einiges raffinieren können. Eine Auswahl dieser Tricks finden Sie hier:

DURCH DAS AUG DER KAMERA

_Die Kunst des Erzählens ist eine Kunst des Erweckens: Erwecken von Phantasie, Erwecken von Gefühl und starken Bildern. Was also spricht dagegen, sich bestimmter Methoden bei der Beschreibung von Szenen zu bedienen, die einem aus Hollywood wohl bekannt sind?

DER UNBETEILIGTE BEOBACHTER

_Dramaturgisch sinnvoll ist es, den Spielern hin- und wieder die Beschreibung der Handlung ihrer Charaktere abzunehmen und zusammenzufassen.

»Du, Max, reit dein Schwert hoch, Farum holt aus und versucht die Pistole in die Finger zu bekommen, Deven ffnet den Mund und will brllen...«

Dies eignet sich besonders dann, wenn es am Tisch zu chaotischen Situationen kommt, in denen jeder schnell etwas loszuwerden versucht. Der unbeteiligte Beobachter ist wie die Kamera am Action-Set. Hautnah zeigt sie die Szene, ohne von den Handelnden selbst gesehen zu werden.

Bei dieser Technik treffen Sie als Spielleiter allerdings keine Entscheidung darber, wie sich die Charaktere verhalten! Sie fassen lediglich die Ansagen der Spieler zusammen und ergnzen sie erzhlerisch.

CUTS UND CLIFFHANGER

_Cuts, zu deutsch »Schnitte«, dienen dazu, im Rahmen der Erzhlung rasch zwischen verschiedenen Handlungsschaupltzen hin und her zu blenden. Im Rollenspiel bietet sich dies vor allem an, wenn die Abenteurer getrennt voneinander unterwegs sind.

Wann Sie als Spielleiter Szenenwechsel bestimmen, ist abhngig vom Fortlauf der Geschichte. In der Regel »cutten« Sie dann, wenn eine Szene (eine im weitesten Sinne zusammenhngende Handlungseinheit) abgeschlossen ist. Hierunter fallen Situationen wie die Vorstellung bei einem Auftraggeber, der Besuch eines Tauschers, ein Kampf und hnliches.

Aufregend wird es, wenn Sie Szenen im Moment hchster Spannung »schneiden«. Drehbuchautoren bezeichnen solche Momente als »Cliffhanger«.

In nervenzerreiender Verfolgungsjagd hetzen die Abenteurer ber den schmalen Bergpfad. Links von ihnen geht es hunderte von Metern steil hinab. Pltzlich lst sich ein Gesteinsbrocken, unsere Helden taumeln, zwei bleiben zurck, einer strzt, erkennt im Fallen einen Felsvorsprung, greift instinktiv hinein und – bleibt hngen. Cut!

Achten Sie bei Abenteuern mit gespaltener Runde mglichst darauf, den Beteiligten einen gleichen Anteil an der Spielzeit zu gewhren. Anderenfalls knnten ihre Cuts und Cliffhanger zu echten Stimmungskillern werden...



SLOW MOTION

Soldaten, denen das Blut aus ihren Wunden platzt, Actionhelden, die gewappnet mit fernöstlicher Kampfkunst vom Kronleuchter springen – das Kino nutzt die Technik der *Slow Motion* gekonnt. Auch der Erzähler im Rollenspiel kann Situationen von Einmaligkeit in Zeitlupe beschreiben. Hierunter fällt der Tod eines Helden im Kampf, eine besondere akrobatische Aktion, ein plötzlich eintretendes Naturereignis oder schlicht der Verlust eines wichtigen Gegenstandes, den Dorfbrunnen hinab.

Wichtig ist, dass Sie den Zeitraffer nicht inflationär verwenden. Zu häufig angewandt verliert er bald seine hervorhebende Wirkung.

EINSCHÜBE

_Wie Sie mit Hilfe von *Cuts* zwischen verschiedenen Szenen wechseln, haben Sie nun erfahren. Die Technik eignet sich jedoch nicht nur, um zwischen den Aktionen einer getrennten Abenteurrunde hin und her zu blenden...

TRÄUME, VISIONEN UND FLASHBACKS

_Träume, Visionen oder Flashbacks treffen einen Charakter im Schlaf oder am Tag, in Phasen der Ruhe oder mitten im Kampf, auf der Flucht. Sie geben ihm versteckte Hinweise, verborgen im Bildhaften, sie geben ihm Erinnerung an lang zurückliegende Ereignisse oder deuten einen Weg in die Zukunft.

Als Spielleiter sind Sie bei der Gestaltung solcher Einschübe allein durch ihre Phantasie beschränkt. Was wollen Sie erreichen? Wollen Sie die Spieler auf eine bestimmte Idee bringen? Wollen Sie den Spielern Angst machen oder sie verunsichern?

Allein mit Hilfe bruchstückhafter Erinnerung lassen sich ganze Abenteuer konstruieren. Was wäre, wenn fünf Charaktere in einem eingestürzten Gebäude erwachen, ohne Erinnerung an ihren Namen oder ihre Vergangenheit? Was, wenn sie einander helfen, sich aus den Trümmern zu befreien, gemeinsam die Spuren ihrer Geschichte verfolgen, um am Ende festzustellen, dass sie Jäger und Gejagte waren?

MIT ALLEN SINNEN

_Spieler können Sehen, Hören, Schmecken, Riechen, Fühlen – fünf Sinne, mit denen sie die Welt erfahren, dienen Ihnen als Kanäle Ihrer Erzählung.

Appellieren Sie bei der Beschreibung von Szenen und Momenten stets an *alle Sinne*. Teilen Sie den Spielern mit, was ihre Charakter *erleben*. Noch bevor man einen Leichnam sieht wird man ihn riechen. Noch bevor man seinen Feinden gegenübersteht mag man sie hören. Noch bevor man die zerkochte Echse in dem Eintopf findet, wird man ihre Krallen auf der Zunge spüren...

Oft ist der visuelle nicht der erste Sinneseindruck. Im Umkehrschluss haben Sie als Spielleiter natürlich die Möglichkeit, Sinne der Spielercharaktere gezielt zu beschneiden (Taubheit, Blindheit, usw.)!

ANDERENORTS _Sehr cinematisch (aber leider wenig plausibel) sind Sequenzen, die der Spielrunde von Situationen berichten, die außerhalb der Wahrnehmbarkeit durch die Spielercharaktere liegen. Beispiele:

- Ein vertrauter der Charaktere spielt doppeltes Spiel und trifft eine Abmachung mit einem Erzfeind.
- Feine Rauchschwaden steigen aus Felsrissen eines hoch gelegenen Gebirges. Sie deuten auf einen bevorstehenden Vulkanausbruch.
- Ein Kopfgeldjäger nimmt schweigend die Spur der Charaktere auf.

Wichtig ist, dass die Spieler beim Einsatz dieser Technik unbedingt zwischen ihrem eigenen Wissen und dem der Charaktere zu unterscheiden vermögen.

„HABT IHR EIN PFERD FÜR MICH?“ -
 „WENN ICH MICH HIER SO UMSEHE,
 DANN SIND NUR DREI DA.
 SOLLTEN WIR DENN TATSÄCHLICH
 EINS VERGESSEN HABEN?“ -
 „IHR HABT ZWEI
 ZUVIEL.“
 (- Spiel mir das Lied vom Tod)

7 . 8

ATMOSPHERE

24 TIPPS FÜR ENDZEITLICHES ROLLENSPIEL

Eigenes Gepräge, Ausstrahlung, Stimmung – das Lexikon umschreibt den Begriff der *Atmosphäre* mit vier einfachen Worten. Um Atmosphäre zu schaffen, bedarf es hingegen eines Vielfachen.

Die folgenden Punkte liefern konkrete Ideen und Anregungen für endzeitliches Rollenspiel. Welche Sie hiervon in Ihre Runde übernehmen, obliegt wie immer Ihrer persönlichen Entscheidung.

1. DIE GEMEINSCHAFT UND IHR ENDE

»Das Leben in der Frühzeit war gefährlich, entbehrungsreich und nur der Schutz der Gemeinschaft konnte den Einzelnen vor dem Unwill der Natur bewahren. Der Tod war Alltag (...)
 (- Lars Richter)

_Nur die Gruppe gewährt Schutz vor den Gefahren der Außenwelt: Krankheiten, wilde Tiere, andere Stämme, Abenteurer oder Ausgestoßene.

Bestehende Gemeinschaften reagieren oft argwöhnisch auf alles, was »von draußen« kommt. Wer aus der Gemeinschaft seines Dorfes, seiner Familie oder zumindest seiner Gefährten ausgestoßen wird, muss spüren, dass seine Überlebenschance beinahe täglich sinkt. Machen Sie Ihren Spielern klar: Auch wenn ihre Charaktere sich nicht gerade lieben – der eine ist die Lebensversicherung des anderen.

2. SCHOCK-EFFEKTE

»Ok, they are in front of the doors.
 5 meters... 4... 2...?
 That can't be! That's inside the room!
 (-Alien II)

_Das Endland ist böse und unberechenbar. Mörder und Mutanten durchsetzen die letzten Bastionen der Zivilisation wie zähes Unkraut.



Zeigen Sie rohe, scheinbar umotivierte Gewalt und Härte. Geben Sie Waffen in die Hände von Kindern. Präsentieren Sie harmlose, fast bemitleidenswerte Geschöpfe, die sich von einem Moment zum anderen in brutale Killer verwandeln.

Entwerfen Sie paradiesische Landschaften, in denen geifernde Bestien lauern. Ködern Sie die Spieler mit Freundschaft, Frieden, Wohlstand – und schlagen Sie erbarmungslos zu. Bedienen Sie sich der klassischen Methoden des Horror-Genres, um Ihren Spielern das blanke Entsetzen in die Gesichter zu treiben. Isolieren Sie einzelne von der Gruppe und liefern sie in die Hände sadistischer Elementaristen oder selbsternannter Wissenschaftler. Hetzen Sie die Abenteurer buchstäblich in Sackgassen. Wenn die Helden die Tür verrammeln, kommen Sie durch das Fenster! Wenn sie das Fenster verbarrikadieren, kommen Sie durch den Schornstein. Und wenn selbst der verriegelt ist, dann brechen Sie einfach durch die Wand...

3. PSYCHO

*»Mir gefällt Ihre Ausdrucksweise: kurz, bündig und degeneriert.«
(- Manhattan)*

_Wahnsinn, Irrsinn, Perversion – wenn man im Endland sonst nicht auf vieles zählen kann, so doch darauf: Früher oder später begegnet man immer Einem, dem das Schicksal übel mitgespielt hat...

Kinder die hysterisch schreiend über ein totes Tier herfallen. Glucksende Laute aus der Kehle eines Irren, während er wirre Zeichnungen in den Sand malt. Diese Welt ist eine kranke und so sind es ihre Bewohner. Führen Sie das Ihren Spielern vor Augen!

Stellen Sie sich vor, die Charaktere werden am Eingang einer Handelsstadt von einem tobenden Alten als Mörder seiner Familie bezeichnet. Was, wenn ein Charakter auf die Idee kommt, er sei der Gesandte eines mächtigen Gottes? Was, wenn sich ein alter Cerbora für einen lebenden Menschen hält? Oder man den lebenden Menschen für einen alten Cerbora...?

Weitaus beängstigender als die Vision eines Verrückten in einer Gruppe geistig gesunder ist das Szenario eines Gesunden in einer Gruppe Verrückter. Denken Sie mal darüber nach. Aber denken Sie nicht zu lange...

4. SEKTEN, RELIGIONEN, FANATIKER, KULTE...

*»Es ist nicht möglich, dass ein Glaube stirbt; es sei denn, dass ein neuer geboren würde.«
(- Jose Ortega y Gasset)*

_Endzeit-Propheten und selbsternannte Messias verkünden die Gebote neuer Religionen mit Feuer und Schwert! Dort, wo die Hoffnungslosen sind, mehren sich die Jünger verheißungsvoller Sekten wie die Opfer ansteckender Krankheiten. Die Religionen des Endlands sind häufig abstruse Interpretationen alten Glaubens und nicht selten werden überlieferte Gesetze den Zwecken ihrer neuen Meister angepasst. Erbitterte Kämpfe zwischen verfeindeten Orden sind die Folge.

(Richtlinien zur Erschaffung einer Glaubenswelt ▶)

Definition

Grundlegendes Prinzip der Religion, Idee

Gottheiten

Beschreibung des Gottes/ der Götter und heiliger Wesen

Priester

Typische Merkmale des Priesters, Hierarchien innerhalb der Religion

Rituale

Religiöse Pflichten (z.B. Gebet), übliche Feste und Zeremonien (z.B. Fastenzeit)

Verbreitung

Bekanntheitsgrad der Religion und Zahl ihrer Anhänger

Toleranz

Stellung zu anderen Religionen und Ungläubigen

Tod

Ansichten über den Tod (Existenz einer Seele, Leben nach dem Tod...)

Kampf

Verhältnis zu Kampf und Gewalt

Bedingungen

Vorbedingungen zur Übernahme des Glaubens (Geschlecht, Rasse, Herkunft...)

Partnerschaft

Ansichten zu Liebe und Fortpflanzung

Historie

Geschichte der Religion, Stellung zur menschlichen Vergangenheit und Artefakten

5. UNGERECHTIGKEIT

»Diese Stadt macht aus guten Männern schlechte. Oder Tote!«

(- Radioactive Dreams)

„Die Macht liegt in den Händen von Spinnern und Ausbeutern. Wer fair spielt ist selbst Schuld! Zeigen Sie Ungerechtigkeit und lassen Sie die Spieler Ungerechtigkeit am eigenen Leibe spüren. Ein Auftraggeber betrügt sie um ihren Lohn. Ein fetter Tauscher feilscht um ausgehungerte Sklaven. Ein betrunkenen Lump erschlägt sein Kind auf offener Straße. Über die Grenzen der Landstriche hinweg existiert kein großes Gesetz. Ordnung ist Unordnung und die Laune der Herrschenden unberechenbar.

Wiegen Sie die Spieler nie im Glauben, sie könnten sich auf Recht oder Gerechtigkeit verlassen. Es sei denn, es ist eine Falle... ◀

6. FLORA UND FAUNA

„Die Welt der »Wastes« bildet einen furchtbaren, surrealen Zoo, erobert von fleischfressenden Pflanzen, gigantischen Monstern und giftigen Insekten. Die strahlenden Einöden jenseits der Monolithen bergen den Verwuchs, sind selbst von seiner jahrelangen wirkenden Kraft gezeichnet. Lassen Sie die Charaktere spüren, dass in dieser Welt kein Platz für ein Picknick ist – sie arbeitet gegen Sie.

Bei ihren Wanderungen werden die Abenteurer über Kulturen stolpern, deren Überleben vollständig von der Nutzung neuer Tierarten abhängt. Die Einheimischen gehen mitsamt einem Riesenkraken auf die Jagd, lassen ihre Karren von Echsen ziehen oder melken zweiköpfige Kühe, um aus deren Milch eigenartige Drogen zu gewinnen. ◀

7. ZEITDRUCK

»Komm‘ nie auf die unendlich dumme Idee wegzulaufen, denn ich hab 6 kleine Freunde, die alle schneller laufen können als Du.«

(- From Dusk till Dawn)

„Bleiben Sie den Spielern stets im Nacken! Jagen Sie sie durch das Land. Drängen Sie die Spieler dazu, in hektischen Situationen hektisch Entscheidungen zu treffen. Verbieten Sie lange Bedenkzeit und entscheiden Sie gegebenenfalls selbst für den Charakter (»Was willst du tun? Drei, zwei, eins...«) ▶

Kurzschlussreaktionen können einen Abenteurer in ernste Schwierigkeiten bringen – manchmal aber retten Sie ihm das Leben.

8. DIE ELEMENTE

»Ihr seid wie Kinder mit Zündhölzern! Nein, ihr seid schlimmer...

Denn mit dem Feuer spielt ihr nicht. Das Feuer spielt mit euch!«

(- Ein Humana aus dem Norden)

„Die Elemente sind alles und alles sind die Elemente: Die alten Mächte haben die Welt längst unter sich aufgeteilt. Ihr Kampf ist entfacht und wann immer Ikara auf Mada, Aquida auf Cerbora trifft, ist es, als ob die Kinder verfeindeter Familien aufeinandertreffen.

Zeigen Sie Elementarismus als alltäglichen Teil des Lebens. Zeigen Sie ihn als bedrohliche, tief im Wesen der Existenz verwurzelte Kraft einerseits, als väterlichen Hüter andererseits, als allgegenwärtige Instanz einer letzten, großen Ordnung.

ABENTEUERIDEE (5) „Machen Sie die Spieler recht früh mit einem NSC bekannt, welcher geradezu unglaublich hilfsbereit und selbstlos handelt. Er wird den jungen Abenteuern aus so mancher Verlegenheit helfen und ihnen den Start in ihre Karriere erleichtern. Der Mentor versorgt die Spielergruppe zunächst mit Aufträgen, gutem Lohn und sorgt für ihre Reputation, indem er von ihren Taten berichtet. Hinter der freundlichen Fassade plant er jedoch einen großen Raubüberfall für den er Sündenböcke braucht: Die Charaktere!

Geschickt arrangiert er Beweise, sorgt dafür, dass die Abenteurer am Tatort gesehen werden, lässt Waffen und Tatwerkzeug in ihrer Habe verstecken und beschuldigt sie schließlich öffentlich des Raubes! Wie retten die Spieler ihre Haut...?

ABENTEUERIDEE (6) „Lassen Sie die Spieler im Dienste der Gilde, der Zitadelle oder anderer Organisationen eine Expedition begleiten, während der sie bisher unbekannte Nutztiere katalogisieren, fangen und zähmen sollen. Tiere, die sich für die Kriegsführung eignen sind natürlich ebenso gefragt, aber ungleich schwieriger unter Kontrolle zu bringen.



9. KINDER

»Unterschätze nicht die Kinder. Eines kannst du erschlagen. Auch zwei.

Aber nicht zwei Dutzend.«

(- Renegat aus dem Süden)

„Groß ist die Zahl der Kinder, deren Eltern früh von Krankheit, Verwuchs oder Banditen getötet wurden. Dort wo die Städte sind, da sammelt sich das Elend. Während die jüngsten wie Straßenkötter fernab der breiten Wege nach Essbarem stöbern, arbeiten die Älteren als flinke Diebe oder geschickte Trickbetrüger. In einigen Regionen haben sich verwaiste oder geflohene Jungen und Mädchen zu aggressiven Kinderbanden zusammengerottet.

Gemeinsam ist den wild zusammengewürfelten Haufen zumindest ihre Unberechenbarkeit: Wann schlagen sie zu? Wonach wählen sie ihre Opfer? Und wer hat das Kommando? Straßenkinder kennen ihre Viertel (und die Verstecke darin) besser als jeder andere. So schnell wie sie zuschlagen, entkommen sie auch. Östlich der Mittelachse verfügen Kinderbanden auch über Schusswaffen – und sie machen skrupellos Gebrauch davon. In einigen Abenteuerkneipen kursieren zudem immer wieder Geschichten von gefährlichen Kindertierführern oder Kinderelementaristen... ▶

10. TECH VS TRAD

»Deine Augen sind voller Hass. Das ist gut. Hass hält einen Mann am Leben.

Er gibt ihm Kraft.«

(- Ben Hur)

„Die seit Anbeginn der neuen Zeit schwälende Auseinandersetzung zwischen Techs und Trads spaltet das Lager der Humanes in zwei große, in einigen Regionen fanatische Parteien. Maden und Ikarim gelten in dieser Frage als gemäßigt, Cerbores und Aquides sind – schon aufgrund ihrer unterschiedlich entwickelten Technologie – geborene Vertreter der Extreme.

Die Kombination eines mittelalterlichen Ambientes (Lederrüstungen, Kettenhemden, rostige Stahlschwerter) mit Anleihen aus moderner Technik (Fahrzeuge, Schusswaffen, Kleidung, Schrott) ist eines der wesentlichen atmosphärischen Mittel des *Atomic Punk!*

Dieses Spannungsverhältnis bietet Ihnen als Spielleiter das nötige »Grundrauschen« all ihrer Erzählungen. Der Kampf der Kulturen und Überzeugungen ist Stoff für ganze Abenteuer. Eine Gruppe von Trads zwingt eine Mission bis an die Ostküste. Eine Gruppe von Techs treibt die Suche nach einem alten Artefakt tief in den Westen. Druiden verbrennen auf ihren Kreuzzügen alte Bibliotheken. Ein Fürst verbietet der Bevölkerung das Tragen von Feuerwaffen, aber privilegiert damit das eigene Heer. Ein Kult im Westen betet die Bombe an... ▼

11. TECH LEVEL

„Je deutlicher Sie als Spielleiter die drei Tech-Level in ihrer technologischen Ausprägung voneinander unterscheiden (und eben als verschieden vermitteln), desto vielfältiger und faszinierender die Welt, auf der sich Ihre Spielrunde bewegt.

Natürlich verlaufen die Grenzen von Ost nach West fließend – irgendwann jedoch könnten Ihre Spieler die einzigen Männer mit Schusswaffen sein, in einem Dorf voller Schmiede und Schwertkämpfer. Umgekehrt dürfte der Marsch unbedarfter Abenteuerer aus dem Westen in den »sagenumwobenen« Osten zu einer echten Entdeckungsreise werden.

ABENTEUERIDEE (7) „Spielen Sie ein Abenteuer, das als »Roadmovie« angelegt ist: Geben Sie den SC eine wichtige Fracht, die sie von einer Stadt in eine andere transportieren sollen. Verfolger sind ihnen stets dicht auf den Fersen, Reifen platzen, Benzin geht aus, Hinterhalte werden gelegt und immer können sie nur knapp und ohne großes Taktieren entkommen.

Sind die Spieler am Zielort angekommen, merken sie, dass dort eine Falle lauert und sie verdammt schnell weiter müssen, um ihre Haut zu retten...

ABENTEUERIDEE (9) „Die Charaktere erreichen eine Geisterstadt fernab jeder Zivilisation. Rund drei Dutzend Kinder im Alter von 8-12 Jahren bevölkern die Ortschaft. Die SC sind die ersten Fremden (und Erwachsenen), mit denen sie nach Jahren der Isolation in Kontakt kommen. Wie werden die Kinder reagieren? Was hat sie an diesen Ort im Nirgendwo verschlagen? Und wem gehört das Tagebuch, dass der Älteste stets bei sich trägt, wenngleich von den Kindern niemand daraus lesen kann?

In einer Stadt, etwa 10 Tagesmärsche entfernt, flüchtete seinerzeit ein Mann mit 50 Kindern vor einer grassierenden Seuche in die Wüste. Doch der Mann starb auf seinem Weg in eine neue Heimat und die Kinder entkamen in jene Geisterstadt.

12. MEDIZINISCHE VERSORGUNG

»...sagen wir doch einfach, es sei ein Unfall gewesen!«

(-Ghail)

„In einer Zeit, in der man die alten Lehren suchen muss wie vergrabenes Gold, stagniert die medizinische Versorgung der breiten Bevölkerung auf niedrigem Niveau. Scharlatane und Wunderheiler finden sich in jedem zweiten Dorf.

Ihre Patienten tragen die Spuren von falscher oder zumindest wenig behutsamer »Therapie« oft ein Leben lang: Blindheit, Taubheit, amputierte Körperteile, tiefe Narben und großflächige Verätzungen. Präsentieren Sie Ihren Spielern Gesundheit als hohes Gut – und zeigen Sie auch, wie schnell man es im Endland verlieren kann.

Wo Moral ein Fremdwort ist, dort kennt man keine ethischen Gebote. Der ungeheure Wissensdrang cerborischer Tüftler schlägt sich nieder in abscheulichen Experimenten an Sklaven und Gefangenen. Endzeitliche Frankensteins lauern in so manchem Keller und wehe, wenn sie losgelassen... ◀

»Die Wissenschaft hat keine moralische Dimension. Sie ist wie ein Messer. Wenn man es einem Chirurgen und einem Mörder gibt, gebraucht es jeder auf seine Weise.«

(- von Braun)

13. SUCHT UND DROGEN

»Wir waren kurz hinter Barstow, inmitten der Wüste, als die Drogen anfangen zu wirken...« (-Rage)

„Wer die Welt nicht erträgt, der versucht sie zu vergessen. In den großen Städten jenseits der Achse grassiert der Verfall. Betrunkene Kinder säumen die Gassen, Junkies sterben vor den Ruinen alter Schaufenster, reiche Tauscher feiern Orgien unter dem Einfluss wild gepanschter Chemikalien... ▶

14. BRÜCKEN ZERSTÖREN

»Es ist ungewiss, wo uns der Tod erwartet. Erwarten wir ihn überall!«

(- Montaigne)

„Fatum, Zerstörung und Verwuchs – machen Sie Ihren Spielern klar, dass ihre Existenz, ihre Welt selbst nur ein Ziel kennt: das Ende. Die letzten Tage des Lebens sind angebrochen und irgendwann wird die Sonne untergehen, ohne sich am nächsten Tag aus dem Osten zu erheben...

Senden Sie die Spieler in Geisterstädte, die bis vor ein paar Jahren noch florierende Handelsposten waren. Nehmen Sie den Charakteren ihren Rückhalt – entreißen Sie ihnen den Boden unter den Füßen! Zerstören Sie ihre Heimat. Lassen Sie ihre Dörfer niederbrennen. Töten Sie Freunde und Verbündete, wenn niemand damit rechnet.

ABENTEUERIDEE (10) „Irgendwo an der fruchtbaren Achse gedeiht eine Siedlung der Humanes. Technik und Artefakte sind den Einwohnern fremd, wozu auch, gibt doch die Natur den Siedlern alles, was sie zum Leben benötigen. Man verfügt über sauberes Wasser, baut Nutzpflanzen an, züchtet Tiere und ist zufrieden mit dem Leben als Selbstversorger. Gäbe es da nicht ein Problem: Seit einiger Zeit treibt sich eine Biker-Gang in der Gegend herum. Die Banditen aus dem Osten sind nicht sehr viele, aber sie verfügen über Motorräder, Feuerwaffen und viele andere furchteinflößende Artefakte. Hier kommen die Charaktere ins Spiel. Allerdings können sie den Gegner nicht alleine bezwingen. Wie bringen sie die harmlosen, technikfremden Siedler dazu, sich zu verteidigen? Und wie nehmen sie ihnen die Angst vor all den Feuer speienden, lärmenden, schrecklichen Artefakten der Biker?

ABENTEUERIDEE (12) „Die Spieler werden von einem Zirkel Wissenschaftler angeheuert, Artefakte zu suchen, technische Informationen zusammenzutragen und verschiedene Raubtiere zu fangen. Der Zirkel versucht sich darin, tierisches Leben mit Technik zu verbinden. Kampfhunde mit verstärkten Fängen, Primaten mit künstlichen, waffenstarrenden Gliedmaßen, Reittiere mit Waffenhalterungen – Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf! Irgendwann brauchen die Wissenschaftler aber auch jemanden, um ihre neuesten Kreationen auszuprobieren...



15. KONTRASTE

_Setzen Sie Vertrautes in einen neuen Kontext: Eine Pizza-Hut-Filiale, die als Haus einer Humanes-Familie dient. Ein Highway, auf dem eine Karawane mit Kamelen an rostigen Autowracks vorbeizieht. Ein Ozeantanker, gestrandet in der Wüste oder Hochhäuser, deren Skyline aus dem Meer ragt.

Spielen Sie mit Institutionen und Symbolen unserer Gesellschaft. Lassen Sie die Charaktere gelegentlich über allerlei edle Kunst aus der Vergangenheit stolpern: ein altes Ölgemälde dient nun als Regenschutz in einem Nomadencamp oder eine Marmorstatue als Zielobjekt bei der Ausbildung von Schützen. Auch Kontraste in der Ausrüstung (Schwert neben MG, Säbel neben Pistole) helfen dem Erzähler, ein typisch endländisches Flair zu vermitteln.

16. WAFFEN

_Waffen sind allgegenwärtig und es ist üblich, bereits Kindern den Umgang mit ihnen beizubringen.

Während in den größten Städten des Kontinents strikte Gesetze gelten, welche die Einfuhr und das Tragen von Waffen beschränken, herrscht in der Wildnis und vielen kleineren Ortschaften allein das Recht des Stärkeren.

So manchem Schützen steht sein Gewehr näher als sein bester Freund. Der Renegat aus dem Westen traut eher seiner Klinge als seinem Verstand. Und so machen Leichensammler und Totengräber überall dort ein gutes Geschäft, wo schnelles Gold Abenteurer aus allen Richtungen des Himmels lockt.

17. EINÖDEN

»Was reizt Sie eigentlich persönlich an der Wüste?« – »Sie ist sauber.«
(- Lawrence von Arabien)

_Das Leben ist selten und kostbar. Die Reise durch das Endland muss geprägt sein von Phasen, in denen den Charakteren tagelang nur das Blau des Himmels und die Weite der Steppe begegnen. Nahrung und Trinkwasser werden kostbarer als älteste Artefakte.

Testen Sie, wie lange Ihre Spieler einen Marsch durchs nirgendwo verkraften. Auf welche Ideen kommen sie, wenn einfach nichts geschieht? Und was, wenn umgeben von Sand und Sonne eines Tages die Vorräte zur Neige gehen? Heißt es doch: Erst kommt das Fressen -- und dann die Moral... ►

18. SEX

»Ruhig Baby, das ist besser als Sex.«
(- Hellraiser)

_In Regionen, die starkem Verwuchs anheim gefallen sind, verkommt die Suche nach Lebenspartnern allein zur Suche nach *gesunden* jungen Männern und Frauen. Viele traditionelle Humanes sehen in der Fortpflanzung eine notwendige Pflicht, den Erhalt ihrer Sippe, wenn nicht gar der Zivilisation selbst zu sichern. Christliche Vorstellungen von Treue und Enthaltsamkeit hingegen, geraten zusehends in Vergessenheit. ►

ABENTEUERIDEE (13) _Eine Abenteuergruppe (vorzugsweise mit einem Heiler in der Runde) erreicht eine Siedlung. Die Bevölkerung leidet an einer seltenen Seuche. Der ansässige »Doktor« verfügt über ein Mittel, das Milderung verspricht. Und er fordert es zu einem stolzen Preis.

Ist er am Ausbruch der Seuche möglicherweise beteiligt? Und sind die Symptome der Seuche vielleicht eher die Symptome von Entzug...

ABENTEUERIDEE (17) _Belagerung! In einer Stadt, in der auch die SC eingeschlossen sind, beginnen Hungersnot und Siechtum um sich zu greifen.

Die Belagerer töten jeden, der aus der Stadt zu entkommen versucht. Aufgabe der SC soll es sein, die Stadt unbeobachtet zu verlassen und in einem befreundeten Ort Hilfe zu holen.

ABENTEUERIDEE (18) _Die Charaktere werden zu einem ungewöhnlichen Auftrag gebeten. Eine örtliche Herrscherin sucht einen kräftigen und gesunden Partner zur Zeugung eines Nachfahren. Die alte Dame zahlt sehr gut!

Der Leihvater muss eine Reihe (zum Teil gefährlicher) Proben bestehen, um sich als würdig zu erweisen – nur erfährt dieser davon erst, wenn er sie bestanden hat...

19. PIONIERGEIST

»Alle Hoffnungen sind naiv, aber wir leben von ihnen.«

(- Primo Leri)

ABENTEUERIDEE (19) _Die Charaktere werden von Pionieren der Gilde angeheuert, sie bei der Besiedlung eines neuen Monolithen zu unterstützen. Es gibt viel zu tun, wo Leute sich neu niederlassen: Brücken bauen, Dämme anlegen, Felder bewässern, wilde Tiere oder Krus vertreiben, neue Krankheiten bekämpfen und unbekannte Flora und Fauna erforschen.

Nach all der Arbeit winkt den Spielern ein »sicherer Hafen«, in den sie in Zeiten der Gefahr stets zurückkehren können.

_Erfindergeist und Improvisationstalent kennzeichnen die eifrigen Pioniere der Humanes. Sie besiedeln unbekanntes Gebiet, machen Wüsten urbar und schneiden Handelsstraßen, wo vorher dichte Wälder waren.

»Aus der Not eine Tugend« gilt als Leitmotiv jeder endzeitlichen Zivilisation. Siedler und Pioniere symbolisieren Optimismus und Hoffnung im Endland-Rollenspiel. ◀

20. KRIEG UND VÖLKERWANDERUNG

»Nichts vernichtet alles!«

(- Physiker der Cerbores)

_Die Welt befindet sich im Umbruch. Neue Fürsten, aufstrebende Religionen, Banditen, Krus und nicht zuletzt die großen Rassen kämpfen um Vorherrschaft über fruchtbares Land. Der Krieg hat reiche Gebiete in kahle Schlachtfelder verwandelt, die schon bald die Farbe der Wüste annehmen. Auf der Suche nach neuer Ordnung hinterlassen marodierende Armeen nichts als Tod und verbrannte Erde.

Bastler der Cerbores erfinden immer mächtigere, immer »menschlichere« Waffen, die ganze Städte mit einem Donnerschlag zerreißen.

Demgegenüber stehen die kinderreichen Aquides, die auf der Suche nach Nahrung und Lebensraum Blut für Boden opfern. Und ihr Drängen und ihre Entschlossenheit wachsen, Tag um Tag... ◀

21. DRECK UND DUNKELHEIT

»Du wirst doch noch Scheiße schaufeln können!«

(- Mad Max III)

_Tosende Unwetter und rabenschwarzer Fallout – es gibt nicht viele lichte Momente im Endland. Diese Welt ist düster und ihre Schrecken kriechen am liebsten nachts aus ihren Ecken hervor.

Über den artefaktreichen Hochburgen der Tech hängen undurchdringliche Wolken von Schwefel, Chlor und Verbrennungsqualm, Säure regnet vom Himmel, jede Vegetation ist erstickt.

Die schlagartige Verknappung von Benzin und Strom führte zu neuartigen Wegen der Energieerzeugung. Methan, eine erdgasähnliche Verbindung von Kohlen- und Wasserstoff, wird mancherorts in Tierfarmen erzeugt, um Städte mit künstlichem Licht zu versorgen. Woanders greift man auf die Hilfe von Elementaristen zurück oder züchtet in unterirdischen Anlagen phosphoreszierende Pilze.

(Mehr zu Elementarismus siehe S. 174.)

22. WISSEN STIRBT

Immer mehr wissen immer weniger. 100 Jahre nach Nadir kann das einfache Volk weder lesen noch schreiben. In dem Maße, in dem Straßen und Gebäude der Menschen verfallen, verfällt auch ihr geistiges Erbe. Und so beschränkt sich die Kenntnis von der Vergangenheit oft nur auf Ahnungen und Legenden.

Die Grenze zwischen Geschichte und Fiktion verwischt. Naturwissenschaft fällt mancherorts auf den Stand des menschlichen Mittelalters zurück.

ABENTEUERIDEE (20) _Ein örtlicher Despot hat eine neue Stadt eingenommen, die Hälfte der Behausungen und Felder sind zerstört und verbrannt. Ein riesiger Flüchtlingsstreck macht sich auf den Weg. Doch einige unter den Flüchtlingen haben noch etwas, das der Despot will: die geheimen Lagepläne der umfangreichen Wasservorräte der Stadt. Die Charaktere werden angeheuert, um die Informationen zu beschaffen und die Gesuchten zurückzubringen. Was sie erleben sind Tod und Elend unter den Flüchtlingen, aber auch gute Leute, die teilen und aufeinander Acht geben. Wollen sie die Fliehenden wirklich um ihr letztes Gut bringen oder mit den gesuchten »Verschwörern« gegen den Tyrannen kämpfen?



23. TAUSCHHANDEL

»Bringt eure Leichen raus – ich nehme sie in Zahlung.«

(- Monty Python)

Statt mit Geld handeln die Erben mit Ware; der Tauschhandel blüht! Marktflecken schießen entlang vielbefahrener Straßen wie Pilze aus dem Boden. Reiche Kontore im Nirgendwo leben allein von ihrer Bekanntheit – und von den Dingen, die andere auf die Basare tragen.

Arme verpfänden in Zeiten der Not durchaus ein Auge, die rechte Hand oder das erstgeborene Kind und Sklavenhandel ist in Gebieten östlich der Achse alltägliches Geschäft.

Präsentieren Sie Ihren Spielern den Handel im Endland als beständigen Puls des Lebens, als Indikator für Wohlstand und Vielfalt einer Region. Und immer auch als Tummelplatz entschlossener Abenteurer...

24. DIE EWIGEN ZWEITEN

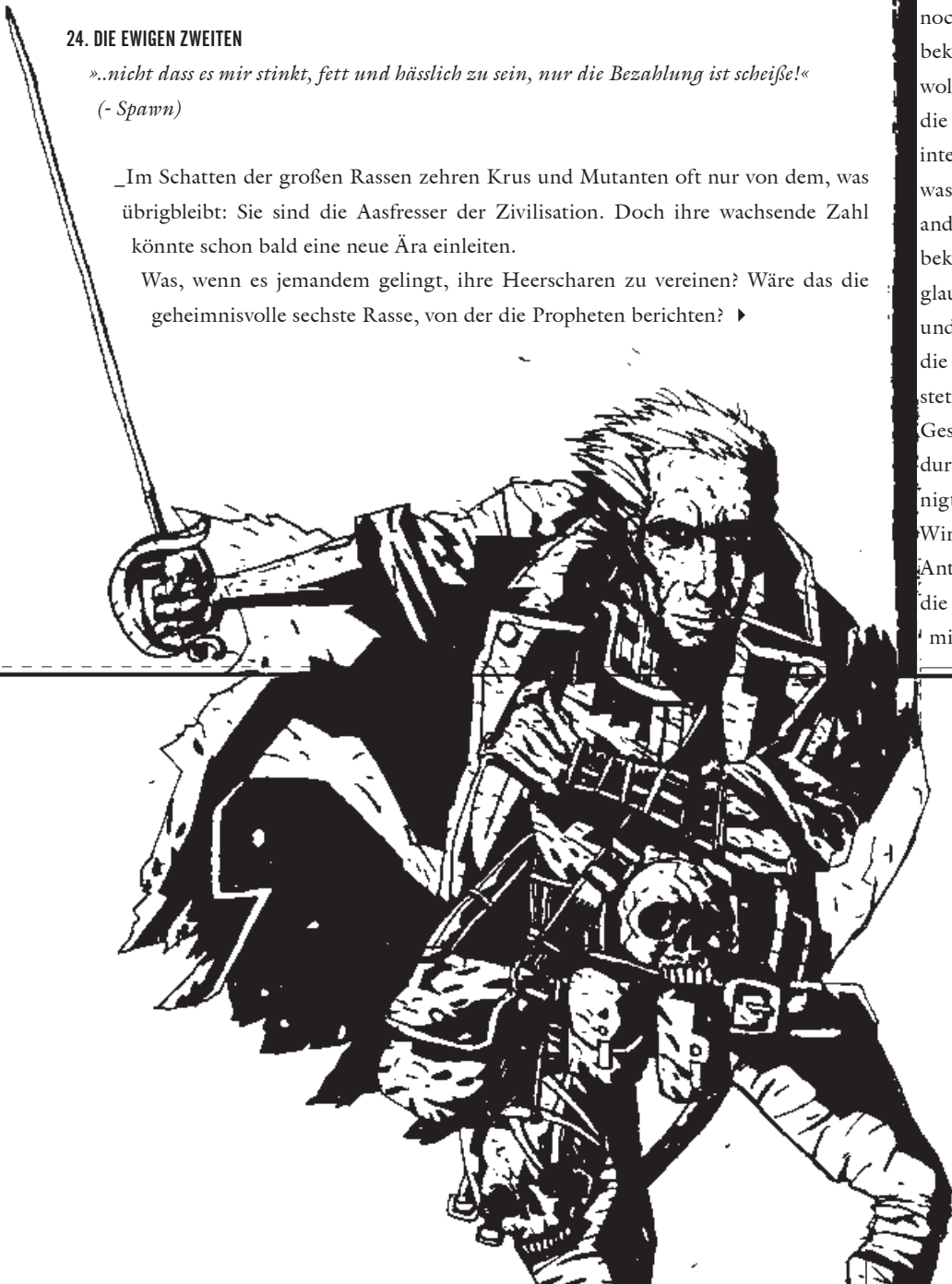
»..nicht dass es mir stinkt, fett und hässlich zu sein, nur die Bezahlung ist scheiße!«

(- Spawn)

Im Schatten der großen Rassen zehren Krus und Mutanten oft nur von dem, was übrigbleibt: Sie sind die Aasfresser der Zivilisation. Doch ihre wachsende Zahl könnte schon bald eine neue Ära einleiten.

Was, wenn es jemandem gelingt, ihre Heerscharen zu vereinen? Wäre das die geheimnisvolle sechste Rasse, von der die Propheten berichten? ▶

ABENTEUERIDEE (24) In der Region, die von den SC bespielt wird, nehmen Krus und Mutanten stark zu. Hungernde Horden fallen immer wieder über Felder und Viehherden her. Die Bevölkerung ist extrem verängstigt, auch wenn noch keine Übergriffe auf Erben bekannt geworden sind. Viele wollen das Problem beseitigt und die Mutanten tot sehen, andere interessieren sich zumindest dafür, was hinter all dem steckt, wieder andere erkennen immer öfter bekannte Gesichter und Totgeglaubte unter den Krus. Verwandte und Freunde verschwinden und die Zahl der Mutierten nimmt stetig zu. Was steckt hinter den Geschehnissen? Wird der Verwuchs durch jemanden bewusst beschleunigt? Versagt die schützende Wirkung der Monolithen? Um Antworten zu finden, müssen sich die Charaktere selbst unter die Krus mischen...



**„DAS IST,
WOFÜR ICH LEBE!“**
(- *Tech aus dem Nordosten*)

ARTEFAKTE

Unerlässlich für die Entwicklung eines neuen Endland-Epos ist die Auswahl verfügbarer Artefakte durch den Spielleiter. Dabei geht es weniger um Einzelexemplare als um ganze Gruppen von Gegenständen wie Fahrzeuge, Feuerwaffen oder Computer.

Ideen für mögliche Überbleibsel bietet die folgende Liste, die das technische Niveau der menschlichen Rasse zum Zeitpunkt vor Nadir grob zusammenfasst.

ENERGIEQUELLEN

Verbrennungsmotor, Erdgas und -öl, Kohle- und Nuklearkraftwerke, in Konsequenz: das Stromnetz, Batterien

WERKSTOFFE

Holz, Metall, modernes Metall, Kunststoff, Beton, Naturstein

TEXTILIEN

Leder, Baumwolle, Synthetik

WAFFEN UND MILITÄRISCHE AUSTRÜSTUNG

Atomare, biologische und chemische Systeme; Feuerwaffen auf der Basis von Projektilen; Sprengstoffe; geheime Militärprojekte im Experimentalstatus (z.B. Laserwaffen), Radare, Nachtsichtgeräte, Funkgeräte, Panzerwesten

FAHRZEUGE

Fahrräder; Krafträder, Kraftfahrzeuge, Flugzeuge, Hubschrauber und Schiffe in Abhängigkeit von fossilem Treibstoff

MEDIZIN

Pharmazeutische Produkte aller Art, medizinisches Werkzeug, Verbandsmaterial

AUFZEICHNUNGEN

Auf Papier und in elektronischer Form

ARCHITEKTUR UND SIEDLUNG

Metropolen neben Dörfern; Straßen und Schienen

ALLTÄGLICHES

Schreibgerät, Handwerksbedarf, elektrisches Werkzeug, motorbetriebenes Werkzeug, Computer, Unterhaltungselektronik...



ANMERKUNG _Es steht dem Spielleiter frei, jeden anderen Hintergrund für seine Kampagne heranzuziehen oder neu zu entwickeln.

Futuristische bis hin zu mittelalterlichen Szenarios sind denkbar (ein katastrophaler Untergang der menschlichen Rasse um das Jahr 1000), dann jedoch auf Kosten hochklassiger Artefakte.

Dieses Grundregelwerk wird sich im Folgenden jedoch stets auf die »offizielle« Geschichte beziehen, die ihren Ursprung in den Jahren um 2000 A.D. nimmt.



ARTEFAKTKLASSEN

Die Masse des menschlichen Erbes wird in 8 Kategorien geteilt.

KLASSE 4 - UNNÜTZE UND DEFЕКTE GEGENSTÄNDE, ROHMATERIAL

Die Artefakte dieser Gruppe finden bestenfalls Verwendung als Schmuck oder werden von findigen Handwerkern weiterverarbeitet. Oftmals ist der ursprüngliche Verwendungszweck gar nicht zu rekonstruieren. Die Verbreitung solchen Schrotts ist sehr hoch.



KLASSE 3 - HARMLOSE GEGENSTÄNDE

Die Artefakte dieser Gruppe können zu verschiedenen, ungefährlichen Zwecken eingesetzt werden. Hierzu zählen beispielsweise Feuerzeuge, Digitaluhren, Taschenlampen, Ferngläser, CD-Player oder Kugelschreiber. Ihre Verbreitung an der Mittelachse ist durchschnittlich. Die Preise für Artefakte der Klasse 3 liegen in etwa bei denen von guter Ausrüstung.

KLASSE 2 - EINFLUSSREICHE GEGENSTÄNDE

Artefakte dieser Gruppe können je nach Anwendung großen Nutzen oder Schaden bringen. Hierzu zählen beispielsweise autonome, medizinische Geräte oder tragbare Waffen. Artefakte der Klasse 2 sind selten und kostbar. Auf den Märkten der Mittelachse werden sie wie Luxusgüter getauscht.

KLASSE 1 - GEFÄHRLICHE GEGENSTÄNDE

Die Artefakte dieser Gruppe können das politische und soziale Gleichgewicht einer Region ins Wanken bringen. Hierzu zählen Fahrzeuge, Flugzeuge und installierte Waffen. Ihre Verbreitung ist sehr gering. Die Preise rangieren in schwindelerregenden Höhen – nicht selten kosten Artefakte der Klasse 1 sogar den Kopf...

KLASSE 0 - LEGENDÄRE GEGENSTÄNDE

Auf Artefakte dieser Gruppe dürften die Spielercharaktere selten zweimal treffen: Sie beinhaltet alle Formen von Massenvernichtungswaffen. Glücklicherweise ist die Verbreitung solcher Artefakte extrem gering. Sie genießen in etwa den Status alter Drachen in Heldensagen.

KLASSEN C, B UND A

Artefakte der Gruppen C, B und A enthalten schlicht Informationen. Der Grad der Anwendbarkeit läuft der alphabetischen Position des Buchstabens entgegen. So entsprechen Informationen der Klasse C »Kauderwelsch« (und eignen sich bestenfalls mythologisch) wogegen A-Daten, leicht verständlich, brisante Themen berühren (beispielsweise eine Anleitung zur Herstellung von Bomben).

Belletristik oder Kochrezepte sind typische Vertreter der Klasse B (wobei nicht auszuschließen ist, dass der eine oder andere Gelehrte einen Roman für eine wertvolle Legende hält...).



ANMERKUNG _Angaben zur Verbreitung verstehen sich in Bezug auf die Mittelachse.

VOKABELN

_Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Artefakte durch die Charaktere bezeichnen zu lassen. Neben umgangssprachlichen Kombinationen (zum Beispiel »menschliches Breitschwert« für »Kettensäge«) ist folgende Variante zu empfehlen: Finden Sie eine fremdsprachliche Vokabel für den gesuchten Gegenstand, lesen Sie sie gemäß ihrer Heimatsprache und schreiben Sie das Wort anschließend auf. Im Referenzfalle gilt als Fremdsprache englisch und als Heimatsprache deutsch.

Eine kleine Vokabelliste...

Deutsch	Englisch	Adaption
Benzin	<gas>	Gäss / Gess / Gäs ...
Motorrad	<bike>	Baik / Beik...
Auto	<car>	Karr
LKW	<truck>	Track

MASSE UND GEWICHTE

_So wie die menschliche Sprache als kontinentales Bindeglied der Erben erhalten blieb, überlebten die populären Maß- und Gewichtseinheiten.

neu:	alt:
Kilometer	etwa 1 Kilometer
Meter	etwa 1 Meter
Finger	etwa 1 Centimeter
Kilogramm	etwa 1 Kilogramm
Liter	etwa 1 Liter

Mitunter schwankt der Wert einer Einheit um bis zu 200% abhängig von Region und Situation.





A N H A N G I

TAUSCHWERTE

Alle Preise dieser Tabelle gelten für Waren von durchschnittlicher Qualität entlang der Mittelachse. Artefakte sind im Westen kostbarer, im Osten deutlich günstiger. Für sauberes Wasser und Früchte gilt ein umgekehrtes Verhältnis.

ÜBERLEBEN	TW	KLEIDUNG	TW	SCHRIFT	TW	KÜCHE	TW
Bier (Krug)	1	Gürtel	12	Schreibzeug	24	Becher (Ton)	4
Brot (Leib)	2	Hemd	49	Kugelschreiber	108	Besteck (Satz)	
Energy Drink (Dose)	34	Hose	49	Pergament		Holz	6
Fleisch (Portion)	5	Jacke	100	Bogen	23	Metall	69
Gemüse (Portion)	2	Kampfanzug (Militär)	756	Rolle	48	Plastik	310
Gewürz (Dose)		Kapuze	30	ZEITMESSER	TW	Kochtopf (5l)	41
häufig	2	Kleid	167	Armbanduhr (batteriebetr.)		Krug (0,5l)	21
mittel	6	Lederschuhe	145	Analog	455	WERKZEUG	TW
selten	12	Lederstiefel	216	Digital	540	Alchimie (Utensilien)	1700
Köder/Würmer	1	Mantel	120	Stundenglas	31	Angelzeug (kompl.)	5
Kuchen	4	Motorradstiefel	523	Zeitkerze	4	Batterie	
Schnaps (Flasche)	12	Mütze	11	INSTRUMENTE	TW	1,5V	60
Tagesration (komplett)	9	Schal / Halstuch	7	Blockflöte	43	9V	126
Wasser (1l, abgekocht)	1	einf. Kleidung (kompl.)	270	Fiedel	590	Auto	297
Wein (Flasche)	5	REISEBEDARF	TW	Flöte	480	Bohrmaschine	
UNTERKUNFT	TW	Hängematte	19	E-Gitarre	1500	elektrisch	770
<i>(Preise pro Nacht)</i>		Moskitonetz	215	Gitarre	550	Hand-	289
mies (Scheune)	2	Rucksack	36	Horn	240	Brecheisen	110
normal (Schlafsaal)	15	Wanderstab	5	Tambourin	23	Dietriche (Satz)	240
gut (Einzelzimmer)	40	Wasserschlauch (4l)	10	SCHMUCK	TW	Feile	90
luxuriös (Suite)	80	Wolldecke	48	<i>(aus einfachem Metall)</i>		Hammer	134
+Freudenmädchen	20	Zelt		Amulett	185	Kettensäge	890
+Sexpuppe	90	2 Pers.	140	Armreif	185	Lupe	250
DROGEN	TW	4 Pers.	255	Brosche	185	Säge	175
<i>(jeweils eine Anwendung)</i>		BELEUCHTUNG	TW	Halskette	200	Schere	98
Heroin	240	Fackel	2	Ohrring	108	Spaten	31
Kokain	300	Glühbirne		Piercing	120	Stromkabel (1m)	35
LSD	187	schwach	28	Ring	70	Taschenrechner	
Schnaps (Flasche)	12	stark	33	Stirnreif	190	Batterie	632
Traumkraut	1	Halogenbirne		Tätowierung	19	Solar	1259
Zigarillo	4	schwach	36	TIERE	TW	Elefant	5500
Zigarette	2	stark	45	Esel			700
UNIVERSALIEN	TW	Kerze	4	Huhn			7
<i>(in Reinform)</i>		Lampenöl (0,5l)	9	Hund			130
Kupfer (100g)	10	Leuchtstoffröhre	60	Gaul			800
Silber (100g)	100	Öllampe	6	Kamel			3500
Aluminium (100g)	100	Taschenlampe	540	Kuh			1100
Gold (100g)	300	Zunder (komplett)	33	Ochse			1400
Monolithium (100g)	2000	FAHRZEUGE	TW	Pony			1500
Edelstein (100g)	20000	Jeep	96000	Reitpferd			3000
DIENTSE	TW	Karren	1520	Schaf			72
<i>(pro Tag)</i>		Kutsche	24000	Schwein			85
Arbeiter	20	Ruderboot	2150	Ziege			50
Handwerker	32	Truck	142000				
Hilfsarbeiter	8	Benzin (1l)	200				
Profi	70	WAFFEN	TW				
		<i>siehe S. 104</i>					

VIEL LÄRM UM NICHTS

EIN ABENTEUER AN DER MITTELACHSE

VON DALIBOR PETROVIC

„Leise schallte das Getrappel der Pferdehufe durch den Wald, als Konrad mit seinem schwer beladenen Karren den Waldweg entlang fuhr. Grinsend saß er auf dem Kutschbock, genoss den Schatten der großen Bäume und freute sich, wieder große Geschäfte machen zu können, sobald er Arisa erreicht hatte. Das plötzliche Wiehern der Pferde riss Konrad aus seinem Tagtraum. Nervös warfen sie den Kopf in den Nacken und wurden unruhig, als auch er das fremdartige Geräusch hörte. Ein Brüllen wie das hohe Schreien einer wütenden Kreatur drang aus dem Dunkel des Waldes und es kam immer näher. Konrad glaubte schemenhafte Gestalten erkennen zu können und das Gebrüll wurde lauter. Mit wilden Rufen trieb er seine Pferde voran, immer schneller raste sein Wagen den holprigen Waldweg entlang. Er verlor dabei einige wertvolle Kisten, da sie nicht fest genug angebunden waren. Das Geräusch war immer noch zu hören und schien ihn zu verfolgen, als Konrad um eine Biegung fuhr und die Pferde panisch aufbäumten. Geistesgegenwärtig riss er an den Zügeln, doch es war zu spät, um dem Baumstamm auszuweichen, der den Weg versperrte. Schlenkernd prallte der Wagen gegen das Hindernis und riss die Pferde samt Konrad mit sich. Das markerschütternde Brüllen und ein höhnisches Lachen drangen noch an seine Ohren, bevor er in Ohnmacht fiel...“

ÜBERBLICK

„In diesem Abenteuer werden die Spieler in seltsame Geschehnisse um die Stadt Arisa verwickelt. Es gilt, die Machenschaften einer gerissenen Räuberbande aufzudecken, welche die Handelswege unsicher macht und mit Hilfe einer eigentümlichen Apparatur geschickt Reisende und Händler in ihre Falle lockt. Im Verlauf des Abenteuers werden die SC im Dienste der Gilde die Spur aufnehmen und hinter das Geheimnis der Bande kommen, um dieser schließlich das Handwerk zu legen.“

SITUATION

„Schauplatz des Abenteuers ist die Stadt Arisa und deren Umland. Auf halbem Weg zwischen zwei Monolithen entstanden, gedeiht sie nun schon seit vielen Jahren, umgeben von saftigen Grasweiden und einem dichten, gesunden Wald. Eine steinerne Stadtmauer schützt Arisa vor ungebetenen Besuchern und bietet vielen Händlern einen sicheren und willkommenen Handelsplatz, was der Stadt großen Reichtum beschert hat. Imposante Steinhäuser reihen sich aneinander und wohlhabende Bürger gehen tagtäglich ihren Geschäften nach. Man könnte fast meinen, Arisa sei ein Teil des Paradieses in dieser sonst so unerbittlichen Welt. Seit einigen Wochen jedoch terrorisiert eine Gruppe von Banditen das Umland von Arisa, wo sie Handelswege überfällt und Reisende ausraubt.“



Mit Hilfe eines noch funktionstüchtigen Artefaktes verbreiten sie nicht nur Angst unter den Händlern, sondern schüren auch Gerüchte um eine wilde Bestie, die für die Überfälle verantwortlich gemacht wird und deren Ruf man angeblich manchmal nachts vernehmen kann. Hinter all dem verbirgt sich jedoch kein wirkliches Monster, sondern das Artefakt eines findigen Tüftlers unter den Verbrechern. Dieser hat ein altes Megaphon repariert und wieder in Gang gebracht. Dank seiner Fähigkeit Tierstimmen perfekt zu imitieren, sorgt der Anführer der Bande nun mit diesem Gerät für Furcht und ungeheuerliche Gerüchte unter den Reisenden. Mit ihrem Trick treiben die Banditen ihre Opfer in Hinterhalte oder Sackgassen, um sie dann zu überfallen und gefangen zu nehmen oder gar zu töten. Da diese Ereignisse dem guten Ruf und vor allem der finanziellen Situation Arisas schaden, sucht das ansässige Gildenoberhaupt händeringend nach Hilfe.

EINSTIEG

Um die Spieler in das Geschehen einzubinden bieten sich zwei Wege an: Auf der Reise nach oder einem Zwischenhalt in der Nähe Arisas, werden die SC durch Geräusche aus dem Wald aufgeschreckt. Diese werden immer lauter und bedrohlicher und schemenhafte Gestalten im Dickicht bewegen sich schnell auf die Gruppe zu. Fast schon ohrenbetäubend laut wird das Brüllen und versetzt die Gruppe in panische Angst. Nur in letzter Sekunde können sich die Spieler aus dieser bedrohlichen Lage retten, indem sie in Richtung der Stadt davonlaufen. Unweit der Stadtmauern, wo der Wald sich lichtet, lassen die Verfolger von ihnen ab und die Gruppe kann unbeschadet die Stadt betreten. Dort erfahren sie schnell von den Geschehnissen der letzten Tage und der Suche des Gildenführers Marius nach Abhilfe.



Wichtig ist hier, dass die Spieler Angst um ihre Charaktere bekommen und nicht auf Angriffskurs gehen, da das Abenteuer dann bereits sehr schnell zu Ende sein würde.

Eine weitere Möglichkeit ist, die Gruppe schon in der Stadt anfangen zu lassen. Der geschundene und abgekämpfte Mann aus dem Prolog kommt in die Taverne gestürzt, in der sich auch die Gruppe befindet und berichtet aufgeregt von einem Überfall durch das Monster aus dem Wald. Nur mit Mühe sei er entkommen, erzählt der Händler, er habe aber alle seine Waren zurücklassen müssen. Auf weitere Fragen weiß er nicht viel zu antworten, außer dass er mit seinem Gespann in eine Sackgasse geraten sei und von dort aus zu Fuß die Flucht ergriffen habe. Das Monster habe er zwar gehört, aber nur schemenhaft erkennen können. Daraufhin mischt sich der Wirt ein und verkündet lautstark, dass der Gildenführer Marius nach Leuten suche, die sich der Sache annehmen und dass es dringend Zeit werde, etwas zu unternehmen.

DER AUFTRAG

_Das Gildenhaus erweist sich als kleines Gebäude, dessen Äußeres mit kunstvoll gefertigten Wandbehängen verziert wurde. Nur wenige offizielle Mitglieder der Gilde befinden sich in der Stadt und außer Marius und zwei Wachen treffen die Spieler niemanden im Gildenhaus an. Marius erweist sich als recht forsch und kommt schnell zur Sache. Er braucht eine schlagkräftige Truppe, die das Waldmonster erlegen soll, damit die Handelswege wieder sicher bereist werden können. Als Belohnung setzt er 2 Silbernuggets pro Kopf an und bei erfolgreichem Vorgehen stellt er weitere Aufträge für die Gilde in Aussicht. Für erste Nachforschungen empfiehlt er, sich im Wald oder auf den Handelsstraßen umzusehen, warnt aber vor den Gefahren einer direkten Konfrontation mit dem unbekannten Wesen. Wie sich das weitere Vorgehen der Gruppe nun gestaltet ist relativ offen. Hier ein paar Möglichkeiten, die der Spielleiter als Hilfe nehmen und nach Belieben ergänzen und modifizieren kann:

AUF DEN SPUREN DES MONSTERS

_Sollten die Spieler dem Tipp des Gildenoberhauptes folgen, und direkt den Wald absuchen wollen, finden sie nach einiger Zeit einen der Handelswege. Kurz darauf entdecken sie dort die Überreste eines Pferdekarrens. Verlassen und teilweise zerstört liegt dieser umgekippt da, umgeben von leeren Kisten und Säcken. Bei näherer Betrachtung der Stelle entdecken die SC Spuren, die von der Stelle in nördlicher Richtung in den Wald führen und die eher nach humanoiden Wesen als nach einem Monster aussehen. Folgt die Gruppe der Spur, gelangt sie schließlich an eine Waldlichtung, auf der die Banditen ihr Lager errichtet haben. Die Anzahl der Räuber sollte der SL hier seiner Gruppe anpassen, wobei 4-6 Banditen angemessen wären. Kontaktiert die Gruppe die Banditen, stellen diese sich unwissend. Die Bestie beschreiben sie als sehr gefährlich und gigantisch und erzählen von einer fiktiven Begegnung mit ihr. Eine Verbindung zum Monster oder den Überfällen streiten sie ab. Sie seien lediglich Leute, die von etwas leben müssten und so haben sie den umgefallenen Wagen eben geplündert.

GEHEIMES TREFFEN

_Bei der Durchsuchung des Waldes, beobachtet die Gruppe heimlich ein Gespräch zweier Personen. Aus dem Dickicht heraus können sie mitverfolgen, wie sich ein dunkel gekleideter Humana mit einem Ikara unterhält und diesem dann drei kleine Dinge übergibt.



Kurz darauf zucken kleine Blitze aus den Fingern des Ikara und verschwinden in den zylinderförmigen, kleinen Gegenständen, die nicht näher erkannt werden können. Für einen Silbernugget, den ihm der Humana überreicht, wechseln die mysteriösen Gegenstände ihren Besitzer und beide entfernen sich wortlos voneinander. Verfolgen die Spieler den Ikara und überwältigen ihn, erzählt er, dass er regelmäßig für diese Person gegen Bezahlung »Batteries« auflädt. Aber er weiß nicht, wer der andere ist und wozu er die Dinge braucht. Eine Verfolgung des Humana führt die Gruppe an eine Lichtung, wo noch einige andere Humanes campieren, umgeben von vielen Kisten und Säcken (siehe »Auf den Spuren des Monsters«).

AUF FRISCHER TAT

_Hat der SL die Gruppe über das zweite Einführungsbeispiel in das Abenteuer involviert, so bietet sich dieser Punkt an. Der Händler, der vor kurzem überfallen wurde, wendet sich an die Gruppe und bittet sie um Hilfe. Er bietet den SC ein Silbernugget pro Kopf, wenn sie ihm helfen, seine Waren wiederzubeschaffen. Gemeinsam begibt sich die Gruppe in Richtung der Stelle, an der der Angriff stattfand. Kurz davor werden die SC hellhörig als sie entfernt Stimmen vernehmen. Nach vorsichtigem Anschleichen können sie aus mittlerer Entfernung beobachten, wie mehrere Humanes die letzten Kisten von Konrads Wagen heben und mit diesen in den Wald verschwinden – von dem vermeintlichen Monster ist allerdings keine Spur zu sehen. Wählen sie nicht den direkten Angriff, können sie die Banditen bis zu ihrem Lager verfolgen, das diese an einer Lichtung aufgeschlagen haben.

DUMMER FEHLER

_Als die SC sich gerade in der Stadt befinden, entsteht unweit von ihnen ein plötzlicher Tumult. Brüllend und wild gestikulierend deutet ein Händler auf einen Mann, der sich rennend einen Weg durch die Menge bahnt. Eine Verfolgung glückt nicht und die unbekannte Person verschwindet schnell außerhalb der Stadt im Dickicht des Waldes. Der aufgebrachte Händler erzählt der Gruppe, dass der Flüchtige ihn mit einem silbernen Ring bezahlen wollte. Diesen habe er jedoch erst vor zwei Wochen bei einem Überfall durch das Waldmonster verloren, als er in kopfloser Flucht seine Waren zurücklassen musste. Nun stellt sich die Frage, was sich wirklich hinter den Erzählungen über das unbekannte Wesen verbirgt.

DIREKTE KONFRONTATION

_Die Gruppe entschließt sich, dem Monster direkt entgegenzutreten, um es zur Strecke zu bringen. Mit viel Überredungskunst bringen sie einen Händler dazu, einen der Wege durch den Wald zu nutzen und als Köder zu fungieren, damit sie das Monster anlocken und töten können. Ob die Spieler dabei unter Planen verhüllt, versteckt mitfahren oder ob sie sichtbar den Händler begleiten, ist hierbei entscheidend. Sind alle Spieler zu sehen, so wird die Banditengruppe nicht angreifen. Lediglich wenn sich nur ein Teil oder niemand zu erkennen gibt, attackieren sie die Reisenden.

LÖSUNGSWEGE

_Legen es die Spieler auf eine direkte Konfrontation im Wald an, so werden sie in einen Kampf gegen die Banditenbande verwickelt, der sich als durchaus fordernd erweist. Haben sie die Gegner besiegt, finden sie auch das Megaphon bei einem der toten Banditen. Durch etwas Herumexperimentieren gelingt es ihnen, dieses einzuschalten und nach einiger Zeit verstehen sie auch die Funktionsweise des Gerätes. Das Geheimnis des Waldmonsters ist somit gelüftet.

Verfolgen die SC jedoch die Spuren der Banditen bis zu deren Lager, so ergeben sich mehrere Möglichkeiten: Entscheiden sie sich nicht für einen direkten Angriff, so beobachten sie nach kurzer Wartezeit, wie einer der Räuber einen trichterförmigen Gegenstand vor den Mund hält und seine Stimme, die ein tierisches Brüllen imitiert, um ein Vielfaches verstärkt. Die anderen Banditen quittieren diese Probe mit schallendem Gelächter und der drahtige Humana stellt den Apparat zufrieden lächelnd neben sein Zelt. Wie die SC dem Treiben der Bande nun ein Ende setzen, ist variabel. Durch Sabotage des Gerätes, indem z.B. bei Nacht heimlich die Batterien entfernt werden, wäre der Spuk beendet. Auch der Diebstahl des Gerätes, als Beweis für Marius bietet sich an. Sollte die Gruppe eine Konfrontation mit der Räuberbande scheuen, so können sie sich an Marius wenden, der sich mit etwas Zähneknirschen bereiterklärt, zwei seiner Wachen für das Ausräuchern der Bande als Unterstützung mitkommen zu lassen. Den Lohn senkt er hierbei aber auf ein Silbernugget pro Kopf, da er für den höheren Lohn auch ein selbstständiges Erledigen der Aufgabe erwartet.

DAS ENDE UND WEITERE MISSIONEN

_Erledigen die SC ihren Auftrag gemäß den Wünschen von Marius und ohne seine Unterstützung durch zusätzliche Kämpfern, so bietet er ihnen danach eine feste Einstellung bei der Gilde an. Die versprochene Belohnung erhalten sie natürlich in beiden Fällen.

Weitere Ideen für den Aufbau einer Kampagne wären folgende:

- Eskorte eines Händlers: Marius bittet die Gruppe, einen bekannten Händler zu einer anderen Handelsstadt zu eskortieren. Bei einem nächtlichen Überfall wird ein wertvoller Gegenstand des Händlers gestohlen, den es nun zurückzubringen gilt.
- Aufklärung eines Mordes: Eine wichtige Person in Arisa wird heimtückisch ermordet. Wer war der Täter, wieso musste diese Person sterben und wie kann man ein weiteres Blutbad verhindern? Fragen, auf die die SC angesetzt werden.
- Belagerung: Eine marodierende Horde von Banditen und Aussätzigen belagert die Stadt und droht, das Wasser zu verseuchen. Hält die Stadt der Belagerung stand? Wie und woher soll Hilfe kommen und was passiert, wenn das Wasser wirklich vergiftet wird? Das Schicksal der Stadt liegt in den Händen der Spieler. Vielleicht kann das seltsame Artefakt nun den Spielern nützlich sein...



A N H A N G I I I

VOM REGEN IN DIE TRAUFE

EIN ABENTEUER AN DER WESTKÜSTE

VON STEFAN OHLERICH

Der vernarbte Schamane holte weit aus, bevor er das Messer auf den vor ihm knienden Aquida zu bewegte. Fast zärtlich zog er dem Wehrlosen seinen Ritualdolch quer über den Oberkörper, bevor er ihm mit einem zufriedenen Grunzen in die Fettschicht an der rechten Schulter stach. Die Klinge aus scharfgeschliffenem Korallenstein schnitt tief in das Fleisch des jungen Bullen, aber Scharfzahn zuckte noch nicht mal zusammen, so gut hatte er sich auf diesen Moment vorbereitet. Schließlich war diese Verwundung der Beginn seiner Initiation als vollwertiger Jäger der Dorfgemeinschaft und damit im wahrsten Sinne des Wortes ein tiefer Einschnitt in seinem Leben.

Die Schmerzen waren noch zu ertragen, und dank der dicken Fettschicht waren auch keine Muskeln oder Sehnen verletzt worden. Schwerer wog der nun einsetzende Blutverlust, denn im Wasser würden durch den Geruch frischen Blutes schon bald allerlei Raubfische und Seemonster angelockt werden. Im Kampf gegen diese Killer der See mussten sich die Initianten nun bewähren. Schon so mancher vielversprechende Bulle war von einem solchen Kampf nicht zurückgekehrt.

Der Stammesälteste schlug mit seinem Ritualspeer aus Elfenbein dreimal auf den Boden. Dies war das traditionelle Zeichen für die nun folgende Reise.

»Jäger wollt ihr sein, und Jäger könnt ihr werden. Kehrt erst wieder, wenn ihr mit einer Beute zurückkehrt, welche euren Familien Ehre macht!«

Scharfzahn suchte den Blick eines jungen Mädchens, die ihm mit sorgenvoller Miene zögernd zuwinkte. Sobald der junge Mann als Jäger anerkannt worden war, durfte er sich eine Gemahlin nehmen, wobei er schon zu einem gewissen Einvernehmen mit Schmalbein gekommen war...

Unter den Jubelrufen ihrer Freunde und Familien glitten die jungen Aquides zu ihrer ersten eigenständigen Jagd ins Wasser. Der Beutezug konnte beginnen. Aber wer der Jäger und wer das Opfer war, musste sich erst noch herausstellen...

DAS DORF

Das Dorf der Aquides liegt an einem recht malerischen Sandstrand. Da es in der Gegend wenig Holz gibt, behelfen sich die Stammesangehörigen mit einem Baumaterial, welches häufig anzutreffen ist: Knochen. Die Versammlungshalle in der Mitte des Dorfes besteht aus den Überresten eines 15 Meter langen Wals. Der Eingang ist das geöffnete Maul des Ungetüms und die sorgfältig in einem Stück gegerbte Walhaut bedeckt die aus den Knochen des Brustkorbs bestehenden Stützpfeilern dieses ungewöhnlichen Zeltes. Dadurch wirkt der Bau tatsächlich wie ein gestrandeter Wal und ist der ganze Stolz des Dorfes.

Die normalen Wohnhütten sind zwar ebenfalls aus den Überresten von erbeuteten Riesenmeerestieren gefertigt, aber bei ihnen wurde das Außenleder aus mehreren Tieren zusammengestückt.

Der bevorzugte Grundriss ist rund und der Eingang wird mit den Zähnen erbeuteter Ungeheuer geschmückt. Daher hat man als Fremder ständig den Eindruck, man müsse beim Betreten dieser Hütten in das Maul eines ziemlich hässlichen Kugelfisches schreiten.

Das spärliche Mobiliar besteht aus Treibholz oder Korallenstein. Die Aquides der Gegend halten Bauholz für sehr wertvoll. Nur der Stammesälteste ist wohlhabend genug, sich für seine Behausung eine Holztür leisten zu können. Alle anderen Hüttenzugänge sind mit straffgezogenen Ledervorhängen verschlossen.

Die Gebiete des Stammes umfassen einige flache Lagunen, in denen sich mit Fischreusen und Gezeitentümpeln regelmäßig kleinere Fische fangen lassen. Hier sammeln Kinder Krebse ein; die erwachsenen Jäger sehen diese harmlosen Tümpel allerdings als unter ihrer Würde an. Wahre Jäger begeben sich in die Korallenriffe vor der Küste, wo das reichhaltige Nahrungsangebot nicht nur eine Vielzahl von Fischschwärmen nährt, sondern auch immer wieder große Raubfische aus dem offenen Meer anlockt. Die Westseite der Riffe fällt stark ab und ist dank der Tiefseefische auf Nahrungssuche ein extrem gefährliches Gebiet. Durch zahlreiche Lücken in den Riffen begeben sich die Monster auch auf die Ostseite, sind dort allerdings etwas seltener anzutreffen.





Der Blutgeruch verwundeter Aquides ist ein Signal für eine Vielzahl von hier lebenden Raubfischen, sich diese vermeintlich leichten Opfer als nächste Malzeit einzuverleiben. Als Spielleiter sollte man darauf achten, ob die Spieler eigene Jagdstrategien entwickeln oder einfach nur darauf warten, dass irgendein Untier sie anfällt. Je besser sie sich vorbereiten, desto einfacher sollte der nun kommende Kampf werden. Wenn die SC einen Köder auslegen, einen Hinterhalt aufbauen oder sich in den Korallen verstecken, sollte dies vom Spielleiter auch honoriert werden. Das Abenteuer ist für Endland-Neulinge gedacht, daher sollten die SC nicht sofort in den Kampf gegen ein unschlagbares Monster gehetzt werden. Allerdings muss klar sein, dass durchaus Gefahr für ihr Leben besteht.

Als Gegner bietet sich ein Hai an, man kann aber auch Kraken, Rochen, Seeschlangen oder Riesenseesterne nehmen. Auf Riesenquallen sollte man eher verzichten, da man diese Burschen nur schlecht essen kann...

Sobald die Helden den Raubfisch getötet haben, beginnt die Heimreise zurück zum Dorf. Diese dürfte sich keineswegs einfach gestalten, denn eine Menge Tiere am Riff würden sich gerne einen Bissen aus dem Leichnam herausreißen. Daher werden die SC auf dem Rückweg einige unerwünschte Aasfresser vertreiben müssen, wenn sie nicht wie bei Hemingways »Der alte Mann und das Meer« nur mit einem Skelett im Dorf ankommen wollen.

DER ÜBERFALL

„In Hochstimmung kehren die Jäger zum Dorf zurück. Aber wenn die SC mitsamt ihrer Beute an Land gehen, erwartet sie kein freudiges Fest, sondern ein Bild der Verwüstung: die Wände der Versammlungshalle sind aufgeschlitzt und die Rundhütten sind geplündert worden. Überall liegen tote Aquides herum und Brandspuren auf dem Boden zeugen von dem Einsatz des verhassten Feuers durch bislang unbekannte Angreifer. Der Geruch schwelenden Leders und frischen Blutes macht einen Aufenthalt im Dorf nur schwer erträglich.“

Humanische Sklavenjäger haben die Aquides-Siedlung überfallen und einen Großteil der Bewohner entführt. Die SC sind nur durch pures Glück diesem Angriff entkommen. Die Angreifer haben zwar Federn lassen müssen, das Dorf ist allerdings so gut wie ausgelöscht. Die wenigen Überlebenden sind zu schwer verletzt, um eine Verfolgung der Angreifer auch nur zu erwägen.

In der Mitte des Dorfplatzes finden die entsetzten SC den Stammesältesten, er hat mit seinem Elfenbeinspeer eigenhändig drei Humanes getötet, bevor er mit einem Gewehr niedergeschossen wurde. Röchelnd winkt er die SC zu sich.

»Ihr seid die letzten noch kampffähigen Krieger... verfolgt diese Meuchler und befreit unsere Leute... viel Glück, sie sind nach Süden gezogen...«

Er wird ohnmächtig, bevor er weitere Informationen geben kann.

Die Siedlung ist zerstört und geplündert. Hier ist auch für die SC bis auf den zersplitterten Elfenbeinspeer nichts mehr zu holen. Vermutlich werden sie nun die Sklavenhändler verfolgen wollen. Das ist nicht schwer, denn im Sandstrand sind deutlich die Spuren von mehreren Karren zu sehen. Dabei ist zu bedenken, dass die entführten Gefangenen Freunde und Familienmitglieder der Spielercharaktere sind – Versagen ist also keine Option!

DIE SKLAVENKARAWANE

_Die Humanes-Plünderer ziehen mit ihrer Beute an der Küste entlang, um nach weiteren Dörfern zu suchen. Aquides sind bei den schwächeren Rassen wegen ihrer Körperkraft als Arbeiter sehr begehrt. Die Karawane setzt sich wie folgt zusammen:

In der Vorhut befinden sich einige bewaffnete Wachen, welche die Berufung Jäger oder Schütze haben. Als nächstes kommt ein von Aquides gezogener Karren mit Gitteraufbauten, in dem sich die gefangenen aquidischen Kinder befinden. Ein weiterer Karren transportiert Lebensmittel, sowie den einen oder anderen verwundeten Humana. An diesen Karren sind versklavte Dorfbewohner angekettet. Die Gefangenen tragen ein hölzernes Joch um den Hals, an dem auch ihre Hände angekettet sind. Ihre Münder sind geknebelt und ihre Schwänze am linken Fuß des Hinterrades festgebunden. Lange Ketten verbinden die Gefangenen auch untereinander, damit niemand entfliehen kann. Mehr hinkend als laufend, müssen die Sklaven eine Marschgeschwindigkeit einhalten, welche in ihrem derzeitigen Zustand viel zu hoch ist. Sobald ein Aquida stürzt (was wegen der Ketten fast unvermeidlich scheint), wird er von den Wachleuten gnadenlos gepeitscht und geschlagen. Ein Bild des Elends...

Dank der Karren und der humpelnden Gefangenen kommt die Karawane nicht allzu schnell voran, also dürfte es für unsere Helden ein Leichtes sein, die Feinde noch einzuholen. Die Planung der Befreiung liegt nun in den Händen der Spieler. Die Sklavenjäger sind als Humanes den Aquides-SC körperlich unterlegen, aber trotzdem gute Kämpfer. Von daher dürfte sich ein Frontal-Angriff auf die Karawane eher verbieten. Eine Guerilla-Taktik wäre angebrachter: ein nächtlicher Angriff auf einen Wachposten sollte das Risiko für die SC deutlich verkleinern. Allerdings töten die Humanes für jeden ermordeten Wachposten aus Rache einen Gefangenen!

ENDE DES ABENTEUERS

_Falls die Sklaven befreit wurden, werden die SC feststellen, dass einige der Entführten fehlen. Dabei kann es sich je nach Wunsch des SL um Freunde, Familienangehörige oder den Lebenspartner handeln, besonders wirkungsvoll sind natürlich auch Kinder. Die befreiten Sklaven können nur berichten, dass einige Gefangene direkt nach dem Angriff auf ein Schiff gebracht wurden, welches nach Norden fuhr. Damit haben die SC einen guten Grund, ihr Dorf jetzt endgültig zu verlassen. Die Suche nach versklavten Familienmitgliedern kann die SC nun je nach Wunsch des Spielleiters über den gesamten Kontinent tragen und Stoff für eine ganze Kampagne bieten.



A N H A N G I V

DEEITONA – DAS GROSSE RENNEN

EIN ABENTEUER AN DER OSTKÜSTE

VON MALTE BELZ

Das Rennen zur Sommersonnenwende war immer das größte. Ein riesiges Spektakel, alles war voll mit Leuten und Wagen, Zelten und Hütten. Kaum wieder zu erkennen, das staubige Deeitona. Auf den Rängen drängten sich die Schaulustigen jetzt, kurz vor Ende des Rennens, wie Sandkörner in der Wüste. In der Box seines Teams roch es zwar bestimmt nicht viel besser als in der Menge, aber wenigstens trat ihm hier niemand auf die Füße. Im Gegenteil, hier gab es Platz und kühles Bier.

Da kamen die ersten Wagen um die Kurve zur Zieldurchfahrt, zwei Runden waren jetzt noch zu fahren. Rätt und Börner lagen gut im Rennen. Ihr Traik kämpfte um den vierten Platz. Baxter jubelte. Unter den ersten Fünf im großen Rennen – das bedeutete reichlich Respekt und einen saftigen Preis. Er kramte aufgeregt nach einer Kippe. Als er wieder aufsaß, zerplatzten seine Träume. Die klassische Zange: Zwei der großen Karrs nahmen das Traik in die Mitte. Rätt bremste rechtzeitig, doch die Kontrolle über die Lenkung war dahin. Sie knallten in einen kleinen Baggi. Beide Fahrzeuge überschlugen sich und verschwanden in einer Staubwolke. Für Rätt und Börner war das Rennen schlagartig vorbei, Baxters begann jetzt erst. Bis zum Abend mussten die Überbleibsel wieder fahren...

ÜBERBLICK

„Dieses Abenteuer ist um ein großes Auto- und Motorradrennen herum angelegt, welches einmal im Monat auf der weithin bekannten Rennstrecke Deeitona stattfindet. Die Region um Deeitona ist im östlichen Bereich Endlands nahe der Küste angesiedelt. Die Geschehnisse, in welche die Charaktere verwickelt werden, machen sie zu Mitgliedern eines der zahlreichen Teams, die bei dem großen Rennen an den Start gehen. Je nachdem, welche Fähigkeiten die Charaktere mitbringen, können sie als Techniker, Fahrer, Wache, Sanitäter oder Ähnliches für ihr Team arbeiten. Es lässt sich somit leicht die ganze Bandbreite einer Abenteuergruppe in das Spiel integrieren. Neben den Aufgaben, welche die Charaktere in ihrem Team zu erfüllen haben, wird sich das Abenteuer darum drehen, die Machenschaften von Motul, dem Erfinder und Organisator des Rennens, aufzudecken. Dieser manipuliert die Rennen regelmäßig, indem er verdeckt eigene, überlegene Teams an den Start schickt und die anderen Mannschaften gezielt sabotieren lässt.“

DEEITONA UND DAS RENNEN

„Deeitona existiert seit ca. 10 Jahren und hat sich von einem ehemals kleinen, örtlichen Beschleunigungsrennen auf den Überbleibseln eines alten Haiweis zu einem bekannten Ereignis in der Region entwickelt, von dem jeder Möchtegern-Rennfahrer und Gelegenheitsschrauber des Ostens schon einmal gehört hat. Die Rennstrecke liegt mitten in der Wüste, in der Nähe der mittelgroßen Stadt Tompa. Sie ist ungefähr 15 km lang und besteht zu ca. einem Drittel aus dem Konkrit eines alten Haiweis.“

Der Rest der Strecke führt durch die von Canyons und Hügeln durchzogene umliegende Wüste und wird regelmäßig neu festgelegt, um das Rennen interessanter zu machen. Der Erfinder und Veranstalter des Rennens, Motul, ehemaliges Mitglied einer gefürchteten Baikergäng, hat Deeitona mit eiserner Hand und gutem Geschäftssinn zu dem gemacht, was es heute ist. Kleinere, private Rennen und Trainingsläufe gibt es in Deeitona fast jeden Tag, aber einmal im Monat versammeln sich alle Teams, die gerade ein funktionierendes Fahrzeug parat haben, zum großen Preis von Deeitona. Massen Schaulustiger kommen hierher, um zu wetten und zu sehen, wer dieses Mal die spektakulärsten Crashes baut.

Bei den monatlichen Rennen sind immer zwischen zehn und fünfzehn größtenteils einheimische Mannschaften mit bis zu drei Fahrzeugen am Start. Die traditionsreichen Wettkämpfe zur Sommer- und Wintersonnenwende allerdings ziehen meist mindestens die doppelte Menge Teams aus der ganzen Region an. Sie sind gleichzeitig große und beliebte Volksfeste. In Deeitona darf mit jeder Art von motorbetriebem Bodenfahrzeug gestartet werden und es gewinnt derjenige, welcher nach 10 Runden zuerst das Ziel erreicht – egal in welchem Zustand. Was während des Rennens passiert, unterliegt nur wenigen Regeln, da Motul eine eindeutige Meinung vertritt: »Weniger Regeln, mehr Spaß«.

Die Fahrzeuge dürfen mit maximal 3 Leuten besetzt sein und als Bewaffnung sind keinerlei Feuerwaffen, allerdings jeder andere denkbare Waffentyp zugelassen. Sehr wohl mit Feuerwaffen ausgestattet sind allerdings die zahlreichen Streckenwachen, die jede Manipulation von außen verhindern und gegebenenfalls bestrafen sollen. Um das Rennen über die Einnahmen durch das Wettgeschäft und die zahlreichen Verkaufsstände hinaus noch lukrativer zu machen, hat Motul sich eine wichtige Zusatzregel ausgedacht, welche er mit Hilfe seiner Wachen gnadenlos durchsetzt: Fahrzeuge, die während des Rennens auf der Strecke liegen bleiben (und das sind in der Regel sehr viele), müssen diese bis Sonnenuntergang mit laufendem Motor wieder verlassen haben, andernfalls gehen sie in den Besitz der »Deeitona Gärädsch« über. Diese Motul gehörende Werkstatt hat sich im Laufe der Jahre zu einem der bestsortierten Ersatzteillager des gesamten Ostens entwickelt und nicht wenige Teams müssen ihre alten Bauteile regelmäßig von Motul zurückkaufen.

Auch die Gewinne, die das Rennen verspricht, werden aus den Lagern der »Deeitona Gärädsch« bestritten, die Plätze 2-5 erhalten verschiedene Preise wie Motoren, Fahrwerke, Ersatzteile oder neue Reifen.





Der erste Preis ist immer ein Fahrzeug, das von den Mechanikern des Gewinnerteams innerhalb einer Woche eigenhändig fahrtüchtig aus den Ersatzteilen des Werkstattlagers zusammengebaut werden muss, um dann (und das ist Pflicht) am nächsten Rennen teilzunehmen. Da eigentlich kein Team allein von den Preisen der Rennen leben kann und auch das Wetten auf die eigenen Fahrzeuge selten die ganz großen Gewinne bringt, mussten sich die meisten einheimischen Teams Alternativen einfallen lassen, um zu überleben. Dies führte dazu, dass Deeitona heute nicht nur eine Rennstrecke mit einigen dazugehörigen Werkstätten ist, sondern sich der kleine Fleck in der Wüste zu einer florierenden Dienstleistungsbörse entwickelt hat. Wer in der Gegend Leute braucht, die sich mit Transport- und Kurierdiensten, Geleitschutz oder auch technischen Feinheiten auskennen, der kommt in der Regel immer auf eines der zahlreichen Teams aus Deeitona zurück – weil die Spezialisten eben oft nur hier zu finden sind.

EINSTIEG

Der Einstieg der Spieler in das Szenario wird sich dadurch ergeben, dass sie Mitglieder eines relativ kleinen Teams namens »Sandsturm« sind oder werden. Die Mannschaft hat das letzte Rennen mit seinem aufgemotzten Traik durch viel Glück gewonnen, da die größeren Teams es in ihrer blinden Rivalität übersehen haben. Wieder mehr auf Schnelligkeit und Wendigkeit als auf Masse und Bewaffnung setzend, hat sich das Team innerhalb einer schweißtreibenden Woche einen leicht bewaffneten, zweiseitigen Baggi zusammengebaut. Da die »Sandstürmer« jetzt über zwei Fahrzeuge verfügen und sie im nächsten Rennen auch beide einsetzen wollen, brauchen sie Verstärkung – die Charaktere. Schließlich ist das nächste Rennen das große Sommersonnenwende-Rennen!

Es bietet sich an, »Deeitona – Das große Rennen« als Einstiegsabenteuer zu spielen, da die Spielergruppe sich dann aus den Mitgliedern der »Sandstürmer« rekrutieren kann und die Charaktere so bereits ein Stück weit zusammengeschweißt sind. Es entfallen somit die üblichen Probleme mit dem Kennenlernen.

Wird »Das große Rennen« in einem bereits bestehenden Epos gespielt, wäre es gut, in die vorherigen Abenteuer schon einige Gerüchte über die Rennen einfließen zu lassen, um die Spieler neugierig zu machen und ihnen einen Grund zu geben, nach Deeitona zu reisen. Hier angekommen können sie in der »Gasolin Bar« von dem Chef und ersten Fahrer der »Sandstürmer«, Carbid, angesprochen werden. Oder sie fragen ein bisschen herum, bis sie auf Carbid und sein fünfköpfiges Team stoßen und einen Job angeboten bekommen.

Viel wird das Team den SC für ihre Arbeit nicht bieten können, aber Kost und Logis, jede Menge Erfahrung was das Tüfteln und Fahren angeht (eventuell leichtere Fertigungssteigerung) und das ein oder andere Ersatzteil sollten drin sein.

VERLAUF

Zu Beginn des Abenteuers sollten die Spieler die Chance haben, sich ein wenig an ihren neuen Job und die neuen Kollegen zu gewöhnen. Lassen Sie einen Fahrer ein paar heiße Trainingsrunden drehen oder einen Tüftler an einem röhrenden 300 PS Motor schrauben. Am Ende des ersten Tages ist eine feuchtfröhliche Trinkrunde zu empfehlen, bei der die eventuellen neuen Teamkollegen herzlich aufgenommen werden und man erste Infos und Gerüchte über das Rennen und die anderen Teams verstreuen kann. Auch eine zünftige, aber nicht wirklich gefährliche Kneipenschlägerei mit anderen Teams in der »Gasolin Bar« wäre zum Einstieg passend, um gleich zu Anfang ein sportliches Konkurrenzgefühl zu vermitteln.

Bis zum Rennen sind mindestens drei bis vier Tage nötig, um die Charaktere in den Plot um Motul und seine Machenschaften zu verstricken. Hierbei lässt sich, je nach Geschmack der Spieler, das Hauptaugenmerk des Szenarios auch durchaus im Wesentlichen auf die Atmosphäre Deeitonas, die Rolle der Charaktere im Team der »Sandstürmer« und den Wettkampf vor und während des großen Rennens legen lässt.

Um den Plot um Sabotage und geheime Absprachen verfolgen zu können, empfiehlt es sich, einige der unten aufgeführten Szenen zu nutzen und diese mit speziell für Ihre Spielergruppe entworfenen, weiteren Ereignissen zu kombinieren. Bei diesen Szenen muss jedoch beachtet werden, dass nicht die Spieler das Sagen im Team haben, sondern sie lediglich Teil der von Carbid geführten Mannschaft sind. Sollten sie eine Art Sprecherposition einnehmen wollen, müssen sie sich diese erst verdienen.

WAS KÜMMERN UNS DIE ANDEREN

_Einer der Spieler (vorzugsweise ein Tüftler) beobachtet, wie jemand des Nachts bei einem anderen kleineren Team an den Fahrzeugen herumhantiert. Es muss von Sabotage ausgegangen werden. Um sicher zu gehen, dass der Spieler hier noch nicht ernsthaft eingreift und so den weiteren Plot gefährdet, sollte ein NSC aus den Reihen der »Sandstürmer« dabei sein, der dem Spieler klarmacht, dass er sich raushalten und keinen Ärger riskieren soll.

ABSPRACHEN DER GROSSEN TEAMS

_Die Spieler bemerken immer wieder, dass sich die Chefs einiger größerer Teams besser verstehen, als sie es so kurz vor dem Wettkampf eigentlich dürften. Gerade diese Teams bekommen auch des Öfteren Besuch von Motuls Handlangern oder sogar von ihm persönlich.

EINSCHÜCHTERUNGSVERSUCHE

_Einige Mitglieder der von Motul geschmierten Teams versuchen, die »Sandstürmer« einzuschüchtern. Sollte es zu einer Schlägerei kommen, werden die Rennwachen zwar schlichten, dies aber klar zu Gunsten der Anderen.

EIN UNMORALISCHES ANGEBOT

_Ein Unterhändler Motuls macht den »Sandstürmern« durch die Blume das Angebot, ihre Fahrzeuge heile zu lassen, wenn sie sich aus dem Kampf um die Plätze 1-3 heraushalten. Man könne ihnen dann mit einigen Ersatzteilen oder billigerem Benzin entgegen kommen.

SABOTAGE!

_Haben die Bestechungs- und Einschüchterungsversuche nicht gefruchtet, wird nun der eine oder andere Saboteur sein Glück versuchen. Sogar eines der Mitglieder der »Sandstürmer«, ein Humanes Techniker namens Harold wird bei dem Versuch, das eigene Team zu sabotieren, erwischt.

AUSSPRACHE

_Irgendwann wird der Punkt erreicht sein, an dem den Spielern der Kragen platzt und an dem sie etwas gegen die Gängeleien und die unfairen Machenschaften tun wollen. Da die Spieler nicht die Anführer des Teams sind und sie somit nicht ganz eigenmächtig handeln können, sollten sie das Gespräch mit Carbid und den anderen suchen, um deren Meinung zu hören – wenn nicht, wird das Team selbst auf die Charaktere zukommen.



Die NSC im Team der »Sandstürmer« kennen die Situation schon lange, haben sich damit abgefunden und versuchen, damit zu leben. Carbid und die Mannschaft denken nicht daran, selber etwas gegen Motul und seine Schergen zu unternehmen. Gute Argumente und die flammende Rede eines der Spieler könnten sie aber dazu bewegen, die Aktionen der SC zumindest passiv zu unterstützen. Der einzige gute Rat, den das Team den Spielern geben kann ist, mehrere, vor allem auswärtige Mannschaften aufzuklären und zu überreden, gemeinsam etwas gegen Motul zu unternehmen.

LÖSUNGEN

Je nachdem, wie die Spieler das Szenario angehen, wird es verschiedene Lösungsmöglichkeiten geben. Liegt das Hauptaugenmerk auf dem Rennen und dem Charakterspiel im Team, ist das Ende relativ frei. Vom kläglichen Ausscheiden in der ersten Runde bis zum erneuten Überraschungssieg der »Sandstürmer« ist viel möglich – hier ist alles abhängig vom taktischen Spielgeschick und Würfelglück der Spieler.

Haben sich die Spieler die Entlarvung Motuls vorgenommen, ist dies kein leichtes Unterfangen. Die im Grunde einzige Chance wurde ihnen von Carbid bereits genannt: Sie müssen Beweise sammeln und es schaffen, die Machenschaften von Motul publik zu machen, um so eine große Zahl an unabhängigen Teams auf ihre Seite zu bekommen. Ihr Vorteil hierbei ist, dass beim großen Rennen zur Sommersonnenwende sehr viele auswärtige Teams antreffen, die leichter zu beeinflussen sind, da zumindest sie bisher immer noch an ein »ehrliches Rennen« geglaubt haben.

Ist dies geschafft und sind einige gute Beweise erbracht, wird Motul klein begeben und versprechen, sich zukünftig aus dem Renngeschehen herauszuhalten. Damit haben die Spieler zwar einen Sieg errungen, aber dafür als »Siegespreis« auch einen neuen Feind auf ihrer Liste, welcher allerdings jetzt sehr viel subtiler arbeiten muss.

Die etwas krassere Variante wäre zu versuchen, Motul von seinem Thron zu heben und andere Organisatoren zu bestimmen, die das Rennen von nun an leiten. Dies sollte sehr viel anstrengender, aber auch besser belohnt werden (Erfahrungspunkte, Reputation etc.)

LOSE ENDEN

Entschließen sich die Spieler, Deeitona sofort nach den Geschehnissen zu verlassen, können Sie diesen Ort (und auch den rachsüchtigen Motul) natürlich zu einem späteren Zeitpunkt und vielleicht dann mit einem völlig neuen Gesicht wieder verwenden:

Die Verhältnisse in Deeitona könnten, nachdem die SC mitgeholfen haben, eine neue Rennleitung einzusetzen, wider Erwarten noch schlimmer geworden sein, so dass sie sich erneut einmischen müssen, um alles in Ordnung zu bringen. Der vertriebene Motul mag zu seinem alten »Job« zurückgekehrt sein und führt nun wieder eine gefürchtete Motorrad-Gang, die es zu bekämpfen gilt.

Bleiben die Charaktere allerdings noch eine Weile, lässt sich im Dienste der »Sandstürmer« oder anderer Teams gut noch das eine oder andere Abenteuer als Kurierfahrer, Transportgarde oder Ähnliches erleben.

Wenn die Spieler Geschmack an dem Szenario gefunden haben und noch mehr Rennen spielen wollen, besteht die Möglichkeit, ein eigenes Team zu gründen und so an den Start zu gehen. Eine abwechslungsreiche Mischung aus gelegentlichen Rennen und ein paar spannenden Aufträgen im Umland zwischendurch wird motorsportbegeisterte Spielergruppen eine Weile unterhalten können.

GLOSSAR

GLOSSAR DES ENDLAND ROLLENSPIELS

▪ = OUT-TIME | OHNE KENNZEICHNUNG = IN-TIME

▪ **ATOMIC PUNK** _Dreckig, brutal, durchgeknallt – *Atomic Punk* ist die explosive Mischung aller Stilelemente, die die Welt des Endland-Rollenspiels so neu und einzigartig machen. Ein innovatives Genre fernab breitgetrampelter Pfade: Endzeit-Fantasy zwischen der Conan-Saga und den Mad Max Filmen!

AHN _*Ahn* bezeichnet den archetypischen Vertreter einer Rasse, der bestimmte körperliche und geistige Grundvoraussetzungen beschreibt, auf deren Basis Spieler- und Nichtspielercharaktere erschaffen werden. So sind die Vertreter einer bestimmten Rasse aufgrund ihres Körperbaus bei Spielbeginn besonders stark, Mitglieder anderer Rassen wiederum besonders intelligent oder geschickt.

▪ **APOCASYS** _*ApocaSys* ist das Regelsystem des Endland-Rollenspiels. Es ist ein sehr schnelles, modular gehaltenes Werkzeug, das dem Spielleiter viel Freiheit aber auch Verantwortung in die Hände legt. Der Name entspringt aus der Symbiose der Begriffe »Apocalypse« und »System«.

APOKALYPSE _siehe *Nadir*

ARTEFAKTE _Als *Artefakte*, Relikte oder auch »Menschenwerk« werden die Überbleibsel der menschlichen Zivilisation bezeichnet. Hierunter fallen technische Gegenstände wie Computer und Automobile aber auch so simple Dinge wie Schrauben, Fotos, Plastikschaalen oder schlicht verrosteter Müll. Die meisten *Artefakte* sind verstrahlt und somit Erreger des gefürchteten *Verwuchs*.

ANIMALE _*Animale* bilden eine Untergruppe der Mutanten. Sie sind durch bestimmte Umstände derart genetisch verändert, dass sie physische (und nicht selten auch psychische) Merkmale einer bestimmten Tierart aufweisen. Tierhafte Veränderungen am Körperbau sind in nahezu jeder Form denkbar. Ein Beispiel für starke animale Veränderung sind die echsenhaften *Aquides* oder die geflügelten *Ikarim*.

AQUIDES (*Aquida*, *Aquidi*) _Das rohe Volk des Westens. Seine Bezeichnung entspringt dem Namen des Wassers und ist Sinnbild für Lebendigkeit, Ursprung, Chaos!

BASTARD _*Bastarde* sind Kinder aus der geschlechtlichen Verbindung zweier unterschiedlicher Rassen. Sie verfügen über die kombinierten Fähigkeiten beider *Ahnen*, sind selbst jedoch unfruchtbar.

ANDERE REGELWERKE _*ApocaSys* und Endland sind zwar ein eingespieltes Team, allerdings nicht untrennbar miteinander verbunden. Es ist durchaus möglich, Endland mit Hilfe von Universalsystemen wie z.B. GURPS, d20 oder LIQUID zu spielen. Im umgekehrten Falle empfiehlt sich *ApocaSys* als kompaktes und modernes Regelwerk für andere Rollenspielwelten.



BLUT _*Blut* ist der Name eines aquidischen Kultes, der Kampf, Gewalt und Triebhaftigkeit propagiert. Er beschränkt seine Aktivitäten vornehmlich auf den Westen des Kontinents, ist jedoch weit über dessen Grenzen hinaus bekannt und berüchtigt.

CARNIVAL _*Carnival* bezeichnet eine mysteriöse Organisation, die an der nördlichen Konjunktion in klösterlicher Abgeschlossenheit Methoden entwickelt hat, den Verwuchs zu überwinden und Organisches nach eigenem Willen zu »formen«. Bislang ist jedoch niemand, der die Existenz des *Carnival* beweisen wollte, lebend zurückgekehrt.

CEMA _Bastard zwischen Cerbora und Madi bzw. Cerbori und Mada.

CERBORES (*Cerbora*, *Cerbori*) _Das dunkle Volk des Ostens. Alte Sagen kennen »Zerberus« als mehrköpfigen Bewacher der Unterwelt. Die Bezeichnung wurde von Gelehrten später mit »Höllenhund« übersetzt.

DAAS _Der größte Fangzahn im Maul eines Aquida trägt den Namen *Daas*. Seine einprägsame, sichelartige Form wurde im Laufe der Jahre zum Symbol des Blutkultes.

DORN _Die *Dorn* sind eine Kaste legendärer Krieger der Ikarim, die hoch in den unzugänglichen Gebirgen des Nordens über das Schicksal des Windvolkes Rat halten. Da sie mitunter jahrelang nicht in Erscheinung treten, zweifeln viele an ihrer Existenz.

DRUIDEN _Die Anhänger des *Erdkultes* nennen sich nach ihrem madischen Gründervater *Druiden*. Ihr vordringliches Ziel ist die Vernichtung allen Menschenwerks. Mutanten sind ihnen verhasste Produkte einer abnormen Natur.

Zum Einflussgebiet der Fanatiker zählt in erster Linie der Südwesten des Kontinents. Teile der druidischen Lehren wurden jedoch von Tauschern über den gesamten Kontinent verbreitet. Vereinzelt trifft man auf Stoßtrupps, die als Saboteure durch das Land ziehen, um alte Fabriken, Bibliotheken und alles andere zu vernichten, was eines Tages den Weg zurück in eine »menschliche« Vergangenheit ebnen könnte.

ELEMENTARISMUS _*Elementarismus* beschreibt die Kunst, Feuer, Wasser, Erde oder Luft in ihren natürlichen Vorkommen zu manipulieren und in Vollendung zu *kontrollieren*. Mit der Gabe des *Elementarismus* ist ein bestimmter Prozentsatz aller Lebewesen im Endland gesegnet. Dem Wirken der vier Urgewalten kann sich nichts und niemand entziehen – lediglich menschliche *Artefakte* streuben sich aus ungeklärter Ursache gegen ihren Einfluss.

EKLIPS _*Eklips* bezeichnet den riesenhaften, wandernden Schatten, den ein Monolith unter Sonnenbestrahlung wirft. Ihm werden zahlreiche, mystische Kräfte nachgesagt (hierunter zum Beispiel die Heilung unfruchtbarer Frauen oder die Abwehr böser Geister).

▪ **ENDZEIT** _Die letzte Epoche der Zivilisation; die Tage seit Nadir (vgl. Steinzeit, Kreidezeit, Neuzeit, usw.).

EPOS _*Epos* bezeichnet das umfangreiche Konstrukt aus Spielwelt, Handlungsfasen, technischer Entwicklungsstufe, gespielten Kampagnen und allen anderen Faktoren, die das Endland-Rollenspiel innerhalb der einzelnen Spielrunden aus- und einzigartig machen. Die Entwicklung eines Endland-*Epos* obliegt stets dem Spielleiter.

ERDE _Das Urelement der Kraft, des Fleisches und der Fruchtbarkeit. Die der *Erde* zugeordnete Himmelsrichtung ist Süden.

ERDKULT _siehe *Druiden*

ERBEN _*Erben* ist das Synonym jener fünf Rassen, die einst aus den Schrecken Nadirs hervorgingen. Sie lösten die Menschheit als vernunftbegabte Bewohner des Planeten ab.

▪ **ESCHATOLOGIE** _Die Lehre von der Endzeit.

▪ **FATUM** _*Fatum* bezeichnet den Würfelwurf, mit dessen Hilfe der Spielleiter vor Beginn eines neuen Endland-Epos die verbleibenden Jahre bis zum Untergang der Welt ermitteln kann. Grundsätzlich ist das Ergebnis als Richtwert, nicht als zwingende Regel zu betrachten.

FEUER _Das Urelement der Zwiespältigkeit, des wärmenden Herdfeuers einerseits, der Gefräßigkeit und Gier andererseits. Als allgegenwärtige Manifestation des Feuerelements gilt die Sonne. Die dem *Feuer* zugeordnete Himmelsrichtung ist Osten.

FEUERKULT _siehe *Neon*

FLUCH DER ALTEN WELT _siehe *Artefakte*

GEFALLENE, DER _Erzeuger und Bewahrer alles Existierenden; einst »das Sein selbst«. Sein Tod läutet die Endzeit ein.

GILDE _Die *Gilde* ist das größte Bündnis der bekannten Welt. Sie wurde von Tauschern aus dem Volk der Humanes gegründet. Ihr Ziel ist es, entlang der Mittelachse Zivilisation, Ordnung und Sicherheit zu schaffen und so florierenden Handel zu ermöglichen.

HUCE _Bastard zwischen Humana und Cerbori bzw. Cerbora und Humani.

HUMANES (*Humana, Humani*) _Das große Volk der Achse. Sein Name erinnert an die Ideale des Humanismus, an die Menschheit selbst.

IKARIM (*Ikara*) _Das eigensinnige Volk des Nordens. Es ist benannt nach Ikarus, jenem Übermütigen, der aus Flügeln von Federn und Wachs der Sonne entstieg, jedoch ins Meer stürzte und ertrank.

▪ **IN-TIME** _Synonym für »im Spiel« oder »im Charakter«. Spieler und Spielleiter handeln *in-time*, wenn sie mit Personen der Spielwelt interagieren. Demgegenüber steht die *out-time*. Sie bezeichnet Handlungen am Tisch, die keinen unmittelbaren Einfluss auf die Geschehnisse der Spielwelt haben (z.B. Regel- oder Verständnisfragen).



JOHN _Ein Schreiber aus dem Norden, dessen Aufzeichnungen unter gelehrten Erben hohe Verbreitung gefunden haben. Der Legende nach handelte es sich bei ihm um den letzten Menschen auf Erden.

▪ **KAMPAGNE** _Als *Kampagne* wird eine Gruppe zusammenhängender oder aufeinander aufbauender Abenteuer bezeichnet, die in ein gemeinsames, großes Finale münden.

KLEIM _*Kleim* steht für das Einflussgebiet einer madischen Sippe. *Kleims* sind strikt hierarchisch organisiert und in der Regel unterirdisch, in alten Bunkern, Minen oder Höhlen angesiedelt. Typisch für *Kleims* ist die Verwendung bestimmter Codes zur Kennzeichnung des Besitztums (z.B. »101«, »564« oder »222«). Den einzelnen Zahlen wird dabei nach den Gesetzen der Numerologie individuelle Bedeutung beigemessen.

KONJUNKTION _Die *Konjunktionen* sind gefürchtete Gebiete am Nord- und Süde des Kontinents, an denen Feuer und Wasser aufeinandertreffen. Hier herrscht das Chaos! Im Volksglauben gelten die *Konjunktionen* als Brutstätten widernatürlicher Bestien und Monster.

KRU _Gruppen von Mutanten, die aufgrund bestimmter Umweltbedingungen oder durch Inzucht ähnliche veränderte Merkmale tragen, werden als *Kru* bezeichnet. Große *Krus* erreichen Zahlen von bis zu 100 Mitgliedern. Sie sind überall im Endland anzutreffen, wo es ihnen gelang, besondere evolutionäre Nischen zu besetzen.

LITHIUM _Umgangssprachliche Kürzung von *Monolithium*.

LUFT _siehe *Wind*

MADEN (*Mada, Madi*) _Das eifrige Volk des Südens. Seine Bezeichnung entstammt dem Namen des gleichlautenden Tieres und wird übertragend gebraucht für die blinde, in letzter Konsequenz selbstzerstörerische Ausbeutung eines übermächtigen Organismus.

MAHU _Bastard zwischen Mada und Humani bzw. Madi und Humana.

MANIFEST _*Manifest* bezeichnet eine Wirkungskategorie im Elementarismus. So kennen Feuerelementaristen beispielsweise 7 *Manifeste*, darunter »Licht«, »Hitze« oder »Formung«. Der zu Grunde liegende Begriff *Manifestation* bedeutet schlicht »Sichtbarwerdung«.

▪ **MAXED** _Als (engl.) *maxed* wird ein Charakter bezeichnet, der in Folge von Verletzungen handlungsunfähig geworden ist.

MENSCHHEIT _Das Volk, das die Welt vor Nadir beherrschte und dessen Erbe allgegenwärtig ist. Die *Menschheit* ist Vor- und Feindbild zugleich. *Menschen* selbst gelten als ausgerottet. Es gibt keine Beweise dafür, dass *Menschen* noch am Leben sind.

MENSCHENWERK _siehe *Artefakte*

MITTELACHSE _*Mittelachse* heißt jener Bereich des Endlands, durch den sich von Nord nach Süd die gigantische Kette der Monolithen zieht. Dieses relativ gemäßigte und lebensfreundliche Gebiet wird in erster Linie von Humanes bewohnt. Ihnen folgen Maden und Ikarim.

MONOLITHEN _Die *Monolithen* sind riesige Säulen, welche in der Zeit nach Nadir entlang der Mittelachse aus dem Boden bis dicht unter das Himmelszelt gewachsen sind. Ihr schwerer, artefaktischer Panzer macht sie immun gegenüber elementarer Beeinflussung oder roher Gewalt.

Verwuchs scheinen sie in ihrem gewaltigen Rumpf zu absorbieren – Siedlungen am Fuße eines *Monolithen* gedeihen prächtig und ihr Volk ist stark und kinderreich. Über den Ursprung der *Monolithen* ist nichts bekannt. Sie zählen zu den größten Mysterien der Welt.

MONOLITHIUM _Wenn Monolithen selbst als unzerstörbar gelten und auch kein Fall bekannt ist, in dem je ein einziger gestürzt wurde, kursiert dennoch ein Material, dessen klarer Glanz an Silber, dessen Leichtigkeit an Kunststoff und dessen Härte an Bunkerbeton erinnert: Monolithenerz oder kurz *Monolithium*.

Es ist der kostbarste Rohstoff auf dem ganzen Kontinent und nur einer handvoll Meisterschmiede ist seine Verarbeitung bekannt. Monolithiumpanzer und Waffen werden auf den Basaren höher gehandelt als selbst tadellos erhaltene Artefakte.

MUTANTEN _Als *Mutanten* bezeichnet man die durch Strahlung in nahezu jeder denkbaren Form veränderten Bewohner des Endlandes, seien es tierische oder pflanzliche Lebensformen. Mit zunehmendem Alter gewinnen auch Abenteurer mehr und mehr Eigenschaften eines *Mutanten*. Dennoch ist der Begriff im Sprachgebrauch vor allem echten »Monstern« vorbehalten.

MUTATION _siehe *Verwuchs*

NADIR _*Nadir* beschreibt die Apokalypse, den fast vollständigen Untergang der Alten Welt, aus dem das Endland hervorgegangen ist. Die ursprüngliche Bedeutung des Begriffs *Nadir* als Antonym zu *Zenit* ist im Endland unbekannt.

NEON _Der *Neon*-Kult wird von fanatischen Elementaristen und Anbetern des Feuers betrieben. Er ist ansässig im Südosten des Kontinents. Einzelne Missionare treibt es jedoch bis zur Mittelachse und weiter.

NUMEROLOGIE _*Numerologie*, die Schule der Zahlen, ist eine madische Geheimlehre, welche die Gesetze der Mathematik mit der prophetischen Kraft der Sterndeutung zu einer exakten Wissenschaft vereint. Ihre Wurzeln finden sich in den Ursprüngen des madischen Volkes selbst. Mit Hilfe der *Numerologie* werden Bündnisse geschlossen und verworfen, Schlachtpläne bestimmt, selbst Kriege geführt.

RABIES _*Rabies* bezeichnet den Ausbruch »blinder Wut« zwischen Aquides und Cerbores. *Rabies* gilt als unkontrollierbar und ist fest im Wesen beider Rassen verwurzelt.

▪ **OUT-TIME** _Gegenteil der *in-time* (s. dort)



▪ **RASSEN** _Einen elementaren Bestandteil des erzählerischen Konzeptes hinter Endland bildet das Quintett der fünf großen *Rassen*. 100 Jahre Nach Nadir lebt das Böse, das die Menschheit zu Fall brachte, in den dunklen Eigenschaften der Erben fort...

[IKARIM]

Hochmut, Arroganz

[AQUIDES]

Triebhaftigkeit, Gewalt

[HUMANES]

-

[CERBORES]

Destruktivität, Egoismus

[MADEN]

Materialismus, Gier

STICHWÖRTE FÜR ENTWICKLER:

AQUIDES

Mythos: Indianische Kultur, Primitivismus und Naturverbundenheit, Betonung alles Körperlichen

Nomenklatur: Indianisch, primitiv

Ästhetik: Indianisch, primitiv

Element: Wasser (geographische Entsprechung: West)

Tech-Level: (vorwiegend) 1

CERBORES

Mythos: Orientalische und römische Kultur, Anleihen aus Punk und Trash des 20. Jahrhunderts

Nomenklatur: Lateinisch (in Politik, Militär, Wissenschaft u.Ä.), modern technisch

Ästhetik: Militärisch, Punk

Element: Feuer (geographische Entsprechung: Ost)

Tech-Level: (vorwiegend) 3

IKARIM

Mythos: Esoterisch-asketisch, sektierend, verschwörerisch

Nomenklatur: Biblisch

Ästhetik: Faschistisch, streng (»Herrenrassen-Mentalität«)

Element: Luft (geographische Entsprechung: Nord)

Tech-Level: (vorwiegend) 2

HUMANES

Mythos: Europäisch mittelalterlich, (jedoch) atheistisch

Nomenklatur: Fantasy

Ästhetik: Europäisch mittelalterlich

Element: – (geographische Entsprechung: Zentrum)

Tech-Level: (vorwiegend) 2

MADEN

Mythos: Germanisch-nordisch, Anleihen aus der Frühzeit der Industrialisierung

Nomenklatur: Germanisch

Ästhetik: mittelalterlich, industriell (»Dampfzeitalter«)

Element: Erde (geographische Entsprechung: Süd)

Tech-Level: (vorwiegend) 2

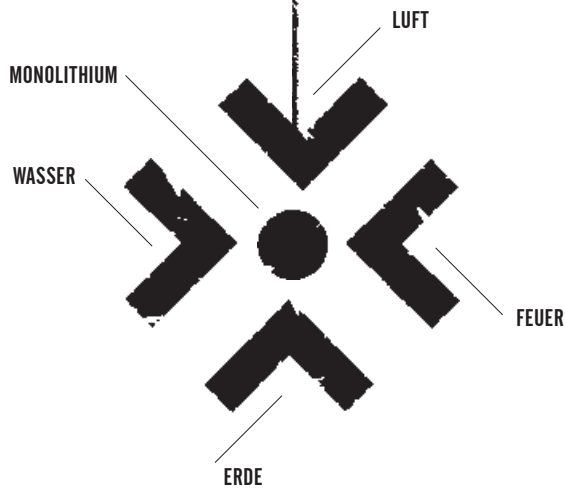
ENTWICKLERWISSEN _Die *Stichworte für Entwickler* entstammen den Archiven der Endland-Redaktion. Sie sollen veranschaulichen, welche mythologischen Einflüsse und kulturellen Aspekte der Kreation der fünf Rassen zugrunde lagen.

Es liegt an Ihnen, diesen Wissensvorsprung zum Entwurf Ihrer Kampagnen einzusetzen.

RUNEN _*Runen* dienen Elementaristen bei der Erzeugung besonderer, elementarer Effekte.

STURM _Der *Sturm* ist ein Bündnis der Ikarim, das sie verpflichtet, im Falle drohender Gefahr gemeinsam für die Verteidigung ihrer Heimatgebiete einzutreten. Basis dieses alten Kultes sind die ikarischen *Dorn*.

SYMBOLE _Übersicht:



WASSERKULT



ERDKULT



BLUT



WINDKULT



FEUERKULT



ZITADELLE



GILDE



KLEIMS



STURM





▪ **TECH-LEVEL** *_Tech-Levels*, zu deutsch »Technologie-Stufen«, kennzeichnen den Entwicklungsgrad der drei großen Spielregionen im Endland. Es wird zwischen den Levels 1 (archaischer, steinzeitlicher Westen), 2 (mittelalterliche Achse) und 3 (cinematisch-endzeitlicher Osten) unterschieden. Der Spielleiter bestimmt, welches oder welche *Tech-Levels* mit welchen Modifikationen er für seine Kampagne heranzieht.

VERWUCHS *_Verwuchs* beschreibt die ersichtlichen oder spürbaren Folgen von Mutation. Die Bandbreite möglicher Formen von *Verwuchs* ist vielfältig wie das Leben selbst. Es gibt sowohl vorteiligen *Verwuchs* als auch nachteiligen!

WASSER *_Das Urelement des Blutes, der Wildheit und der Ursprünglichkeit. Die dem Wasser zugeordnete Himmelsrichtung ist Westen.*

WASSERKULT *_In bestimmten Regionen des Westens wächst ein Kraut, das bei der Einnahme halluzinierend wirkt. Seiner Anziehungskraft erliegen jene Männer und Frauen, die den Rausch zum Daseinszweck erkoren haben. Der Kult der Wasserpfeifen – der Kult des Wassers.*

WIND *_Das Urelement des Geistes und der Zeit. Luft gilt als Überträger alles Unsichtbaren: Der Gerüche, der Gefühle, der Gedanken. Die dem Wind zugeordnete Himmelsrichtung ist Norden.*

WINDKULT *_Der Windkult ist eine Religion der Ikarim, die Friedfertigkeit und Entsagung predigt. Sie ordnet alle Lebensformen in ein hierarchisches Modell an dessen Krone das Windvolk rangiert.*

ZITADELLE *_Die Zitadelle ist das sagemuwobene Bündnis des cerborischen Volkes. An der Ostküste ist sie die bestimmende Kraft und breitet sich, auf der Suche nach Wissen, Artefakten und Macht über immer größere Teile des Landes aus. Ihre Späher, so heißt es, sind längst verteilt auf dem ganzen Kontinent...*

„DIE HIMMEL WERDEN WIE RAUCH
ZERFETZT WERDEN,
UND DIE ERDE WIRD
ZERFALLEN WIE EIN KLEID,
UND IHRE BEWOHNER WERDEN
DAHINSTERBEN WIE
MÜCKEN.

ABER MEIN HEIL
WIRD IN EWIGKEIT BESTEHEN
UND MEINE GERECHTIGKEIT WIRD
NICHT ZERSCHLAGEN WERDEN.“
(-Jesaja)



England Rollenspiel

NAME

GESCHLECHT

AHN: HUMANES

ALTER

BERUFUNG

GRÖSSE

NATURTALENTE

STATUR

AUSSEHEN



GEWALT

/ EFFEKTIV



REAKTION

/ EFFEKTIV



KÜNSTE

/ EFFEKTIV



WEISHEIT



GUNST

WEISHEIT + GUNST

PSR

(GEWALT + REAKTION) x 2

PHR

REAKTION* + GUNST + W10

INITIATIVE

*EFFEKTIV



VERFASSUNG



MAX

+8

+6

+4

+2

+1

R

BE

TYP

KOPF

HERZ
RUMPF
GESCHLECHT

ARM

WAFFENARM

BEIN RECHTS

BEIN LINKS

BE GESAMT

BEWAFFNUNG + MUNITION

SCHWANZ
10

LINKER FLÜGEL
16

RECHTER FLÜGEL
14

ARM
9

WAFFENARM
11

BEIN
9

KOPF
15

HERZ
17

RUMPF
5

GESCHLECHT
13

England Rollenspiel

NAME

GESCHLECHT

AHN: CERBORES

ALTER

BERUFUNG

GRÖSSE

NATURTALENTE

STATUR

AUSSEHEN



GEWALT

/ EFFEKTIV



REAKTION

/ EFFEKTIV



KÜNSTE

/ EFFEKTIV



WEISHEIT



GUNST

WEISHEIT + GUNST

PSR

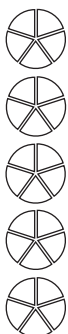
(GEWALT + REAKTION) x 2

PHR

REAKTION* + GUNST + W10

INITIATIVE

*EFFEKTIV



VERFASSUNG



MAX

+8

+6

+4

+2

+1

R

BE

TYP

KOPF

HERZ

RUMPF

GESCHLECHT

ARM

WAFFENARM

BEIN RECHTS

BEIN LINKS

BE GESAMT

BEWAFFNUNG + MUNITION



Endland Rollenspiel

NAME

GESCHLECHT

AHN: MADEN

ALTER

BERUFUNG

GRÖSSE

NATURTALENTE

STATUR

AUSSEHEN



/ EFFEKTIV

GEWALT



/ EFFEKTIV

REAKTION



/ EFFEKTIV

KÜNSTE



WEISHEIT



GUNST

WEISHEIT + GUNST

PSR

(GEWALT + REAKTION) x 2

PHR

REAKTION* + GUNST + W10

INITIATIVE

*EFFEKTIV



VERFASSUNG



MAX

+8

+6

+4

+2

+1

R

BE

TYP

KOPF

HERZ
RUMPF
GESCHLECHT

ARM

WAFFENARM

BEIN RECHTS

BEIN LINKS

BE GESAMT

BEWAFFNUNG + MUNITION

WAFFENARM
11

ARM
9

KOPF
15

HERZ
17

RUMPF
5

GESCHLECHT
13

BEIN
9

SCHWANZ
10

LINKER FLÜGEL
16

RECHTER FLÜGEL
14

England Rollenspiel

NAME

GESCHLECHT

AHN: IKARIM

ALTER

BERUFUNG

GRÖSSE

NATURTALENTE

STATUR

AUSSEHEN



GEWALT

/ EFFEKTIV



REAKTION

/ EFFEKTIV



KÜNSTE

/ EFFEKTIV



WEISHEIT



GUNST

WEISHEIT + GUNST

PSR

(GEWALT + REAKTION) x 2

PHR

REAKTION* + GUNST + W10

INITIATIVE

*EFFEKTIV



VERFASSUNG



MAX

+8

+6

+4

+2

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

+1

R

BE

TYP

RE. FLÜGEL
14

KOPF
15

WAFFENARM
11

RUMPF
5

LI. FLÜGEL
16

HERZ
17
ARM
9

BEIN
9

KOPF
HERZ
RUMPF
GESCHLECHT

ARM
WAFFENARM
BEIN RECHTS

BEIN LINKS
FLÜGEL RECHTS
FLÜGEL LINKS

BE GESAMT

BEWAFFNUNG + MUNITION

SCHWANZ
10

GESCHLECHT
13

England Rollenspiel

NAME

GESCHLECHT

AHN: AQUIDES

ALTER

BERUFUNG

GRÖSSE

NATURTALENTE

STATUR

AUSSEHEN



GEWALT

EFFEKTIV



REAKTION

EFFEKTIV



KÜNSTE

EFFEKTIV



WEISHEIT



GUNST

WEISHEIT + GUNST

PSR

(GEWALT + REAKTION) x 2

PHR

REAKTION* + GUNST + W10

INITIATIVE

*EFFEKTIV



VERFASSUNG



MAX

+8

+6

+4

+2

+1

R

BE

TYP

KOPF

HERZ

RUMPF

GESCHLECHT

ARM

WAFFENARM

BEIN RECHTS

BEIN LINKS

SCHWANZ

BE GESAMT

WAFFENARM

11

KOPF

15

RUMPF

5

ARM

9

HERZ

17

SCHWANZ

10

GESCHLECHT

13

BEIN

9

LINKER FLÜGEL

16

RECHTER FLÜGEL

14

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

--

--

This image shows a blank sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

--

--

[illegible][illegible][illegible][illegible]

CHARAKTERKLASSE:	RANG:	RASSE:	NOTIZEN:																
GEW:	REA:	KÜN:		WEI:	GUN:														
FERTIGKEITEN:																			
WAFFEN UND RÜSTUNG:																			
VERFASSUNG	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] []																		
	MAX +8 +6 +4 +2 +1																		

England

Rollenspiel

EPILOG

„Sechs Tage war der hinkende Bastard dem Lauf der Straße gefolgt, die wie eine ausgefranzte Narbe Wälder und Steppen durchzog, windschiefe Behausungen jenseits der großen Städte nährte, um schließlich in der Nähe eines Monolithen im Leib der Erde zu verschwinden.

Er trug nicht mehr bei sich, als ein alter Mann mit einem Bein auch hätte tragen sollen; einen rostigen Stab, einen Leinensack, einen purpurnen Mantel, der wie ein zerfressenes Leichentuch von seinen Schultern hing und mit jedem Schritt vier Hände voll Staub über den Boden fegte.

Als die Abendsonne in aller Ferne am Horizont versank, erhob sich vor ihrem blutroten Schild der ersehnte Monolith wie das Schwert eines Gottes. Und was dem Betrachter auf den ersten Blick wie dessen glühender Schattenriss erschien, offenbarte sich unter den aufsteigenden Massen von Qualm als größtes Inferno, das dieser Landstrich seit Nadir gesehen hatte: Der Monolith brannte! Von dem mächtigen Fundament bis in jene Höhen, die das Sternenzelt zu streifen schienen. Die Flammen hielten ein Fest und ihr Singen reichte kilometerweit, die alte Straße hinab. Feuer, das sich in den müden Augen des Bastards spiegelte und sie zu neuem Leben zu erwecken schien, brach in lodernden Stößen über die Häuser und Hütten am Fuße des Monolithen. Es verschluckte sie.

Flammen regneten vom Himmel, als fielen die Sterne, als spie die Sonne selbst ihr Innerstes über die armen Wesen dieser Stadt. Keinen Kilometer weiter, liefen ihm nackte Kinder mit aufgerissenen Mäulern entgegen. Ihre Haut war verkohlt. Rotbraune Lappen hingen ihnen statt Haaren von den runden Köpfen. Blut troff ihnen aus der Nase vor Erschöpfung. Sie liefen wie Schafe, bei denen dem Schlachter das Beil versagte. Sie rannten, als wären sie dem Tod entkommen. Pferde, Hunde, Schweine folgten ihnen. Männer und Frauen mit zerrissenen Gliedern stolperten aus der schwarzen Wolke, keuchten und starben so; mit aufgepumpten Hälsen. Je näher der Hinkende dem brennenden Koloss kam, desto unerträglicher wurde die Hitze. Berstendes Holz traf ihn zwischen die Rippen. Das verzerrte Schreien der Sterbenden zwischen die Augen. Panische Arme packten sein Bein, seinen Stab, und er verlor sich in dem Chaos, das niemand überleben sollte.

Als die Hölle nach Stunden der Vernichtung aufhörte zu fressen, trieb der Ostwind klare Luft über das Land. Zwischen den letzten Rauchschwaden standen sich zwei schwarz bemalte Gestalten gegenüber, in einer Wüste, die leerer und stiller nicht hätte sein können. Ein weiß dampfender Monolith im Westen - Und der Bastard, auf einem Bein, im Osten.

Unter seinem Hemd holte er eine Karte hervor, auf der er mit zitterndem Zeigefinger dem Lauf der alten Straße folgte, jeder Wendung, um schließlich ihr Ende mit einem schwarzen Schädel zu markieren. »Zeit heilt keine Wunden«, las er von einem gelben Fetzen Papier, der mit einer dünnen Klammer an jener Karte befestigt war.

»Sie schlägt welche.«

Die Nacht war vorüber. In seinem Rücken ging die Sonne auf.

endland

endzeit rollenspiel



Die Geschichte der Zivilisation erzählt von langsamen, gelegentlich dramatischen Bereicherungen des menschlichen Lebens, und von Episoden, in deren Verlauf all die angehäuften materiellen und geistigen Reichtümer sinnlos zerstört wurden. Diese periodisch wiederkehrenden Rückfälle in die Bestialität scheinen an Schärfe mehr und mehr zuzunehmen und immer größere Verheerungen anzurichten, so dass wir uns heute tatsächlich der Bedrohung ausgesetzt sehen, all das restlos zu verlieren, was wir bisher in unseren Bemühungen um ein besseres Leben erreicht haben.

Judson Herrick (The Evolution Of Human Nature)