

MEISTER DER MAGIE

MDM_W²⁰

REGELWERK



INHALT

VORWORT	3
DER CHARAKTER	4
PERSÖNLICHKEITSMERKMALE UND EIGENSCHAFTEN	4
FERTIGKEITEN, KAMPFDISZIPLINEN UND MAGIESCHULEN	5
ATTRIBUTE	6
DAS CHARAKTERDOKUMENT	7
DAS STEIGERUNGSSYSTEM.....	11
STEIGERUNGSREGELN	13
DIE CHARAKTERERSTELLUNG.....	14
VORBEREITUNGEN FÜR EINE CHARAKTERERSTELLUNG.....	14
EINFLUSS VON RASSENANGEHÖRIGKEIT UND VORGESCHICHTE.....	14
VORGEHENSWEISE BEI DER CHARAKTERERSTELLUNG	15
PROBEN	16
EIGENSCHAFTSPROBEN	16
FERTIGKEITSPROBEN.....	16
KONKURRIERENDE PROBEN	17
QUALITÄTSPROBEN	17
DAS KAMPFSYSTEM.....	18
SPIELBRETT.....	18
ZEITEINTEILUNG IM KAMPF	18
WAFFEN UND RÜSTUNGEN	19
ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG	22
REFLEX	23
FERNKAMPF	23
KAMPFTECHNIKEN	24
DAS MAGIESYSTEM.....	25
MAGIE UND MAGIEBEGABUNG.....	25
WAHRNEHMUNG UND MANIPULATION DER MAGIE.....	25
MAGIESCHULEN	26
MAGIERESISTENZ.....	26
MAGIEGRAD	26
STUDIEREN VON ZAUBERFORMELN	27
ZAUBERFORMELN UND MAGIEPROBEN	27
MAGIE IM KAMPF	28
MAGISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN	29
ARTEFAKTE , RUNEN UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE.....	29
DAS KARMASYSTEM.....	32
ALCHEMIE	33
SUBSTANZEN – PRODUKTE DER ALCHEMIE	33
HERSTELLUNG UND IDENTIFIKATION.....	34
SPEZIALGEBIETE DER ALCHEMIE.....	34
ROHSTOFFE UND REZEPTE	34
SPEZIELLE SUBSTANZEN	35
ALCHEMIE-SETS.....	36
BOTANOLOGIE	37
RUNOLOGIE	38
ENGINOLOGIE	38

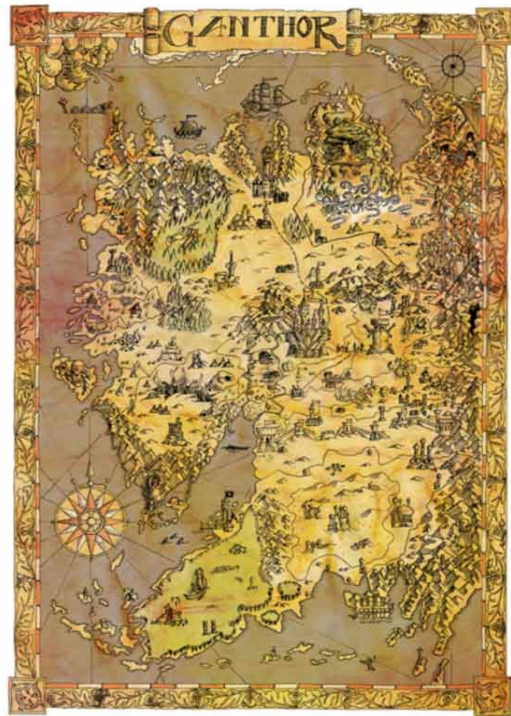
VORWORT

MEISTER DER MAGIE ist ein Pen & Paper Fantasy-Rollenspiel mit eigenem Konzept und selbst erstellten Spielsystemen. Die Helden meistern den Alltag ihrer Abenteuer auf einer mystisch mittelalterlichen Welt, dem Kontinent GANTHOR oder der kleinen Insel Kajin. Auf der Welt aus Stein, Stahl und Magie leben Zwerge, Menschen, Elfen, Orks, Oger, Drachen und viele Geschöpfe mehr.

Auf diesen 40 Seiten ist die Basis für ein „geregeltes Spielen“ festgelegt - das System MDM_W²⁰. Es bestimmt, wie der Ablauf im Spiel ist, welche Regeln gelten und welches Zubehör zum Spielen benötigt wird. Wie der Name es andeutet werden bei MDM_W²⁰ zwanzigseitige Würfel verwendet, um das Können der Helden im Kampf, für die Magie und in Spielsituationen zu messen und zu bewerten. Es ist darauf ausgelegt, mit

möglichst wenigen und ähnlichen (logischen) Regeln die Realität so einfach und gut wie möglich widerzuspiegeln. Darum dreht sich im Kern alles um eine gute Beschreibung des Helden (des „Charakters“) und wie er sich im Laufe des Spiels entwickeln kann. Hierfür wurde das „Charakterprisma“ entwickelt. Es stellt in einer übersichtlichen Form die Grundzüge des Helden dar, so dass man sich bereits mit einem Blick auf die Werte den Charakter gut vorstellen kann, ohne ein gezeichnetes Bild von ihm zu haben: Kräftig oder schwächlich? Sozial und verbal kompetent oder ungehobelt?

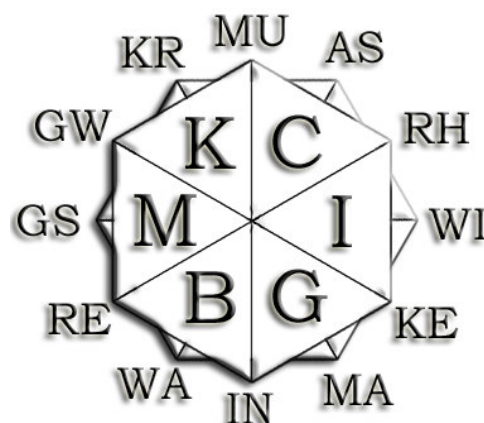
Ein weiterer Antritt von MDM_W²⁰ ist, dass sich möglichst viele Dinge automatisch ergeben ohne die Freiheit des Spiels zu rauben – mit anderen Worten, dass man möglichst wenig „nicht darf“, wie z.B. ein „großes Schwert erst ab einer Kraft von 15 benutzen“ oder „als Alchemistenanfänger eine Art magische Bombe brauen“. Natürlich darf man das! Die Frage ist jedoch, ob der Held mit wenig Kraft mit einem großen Schwert viel Schaden anrichtet. Auch der grünohrige Alchemist darf eine magische Bombe brauen – die Frage ist, ob ihm dies gelingt bzw. wie viele Gliedmaßen er danach noch bewegen kann.



MDM_W²⁰ ist sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene interessant. Um es zu spielen benötigt ein Spieler lediglich einen bis zwei W20, zwei bis sechs W6, eine Spielfigur, das Charakterdokument, Bleistift und Radiergummi. – und natürlich Kreativität, um den Spielleiter immer wieder auf Neue zu überraschen.

DER CHARAKTER

Damit eine Person von einer ungenauen und abstrakten Vorstellung zu einer greifbaren Persönlichkeit wird, bedarf es einer handfesten und eindeutigen Beschreibung. Dies gilt für jedes Rollenspiel genau wie für die Wirklichkeit – mit dem Unterschied, dass es beim Rollenspiel wesentlich einfacher ist. Würde man einen Menschen auffordern sich selbst zu beschreiben, so würde es ihm anhand von Beispielen und „messbaren“ Eigenschaften leicht fallen, ein Bild von sich zu vermitteln. Beispielsweise mit einem Satz wie: „Ich hatte immer ne 1 in Mathe, ne 5 in



Reli, repariere hobbymäßig Armbanduhren, und einen Reck-Aufschwung schaffe ich nicht einmal dann, wenn die Stange einen Meter über dem Boden hängt.“. Diese Aussage lässt direkt darauf schließen, dass die Person genug Fingerspitzengefühl und Geschick hat, einer Armbanduhr die Zahnräder zu entnehmen. Sie besitzt jedoch weder die Kraft noch die Gewandtheit, den eigenen Körper mit Anlauf an einer Metallstange hochzuziehen.

Begriffe wie „Gewandtheit“ und „Geschick“ sind ungreifbarer als eindeutige Arbeiten wie „Reparieren von Armbanduhren“. Sie vermitteln jedoch bereits eine gute Vorstellung für die Interessen und Fähigkeiten eines Menschen. Was ist jedoch mit den „allgemeineren“, nicht festlegbaren Merkmalen? Wann ist jemand allgemein sportlich oder Grobmotoriker, intellektuelle Niete oder einfach ein charismatischer Kerl? In der Realität verknüpfen wir dies unterbewusst miteinander. Wir schließen unterbewusst darauf, dass ein Olympiaschwimmer gewandt ist und Kraft hat, also allgemein „körperlich fit“ ist. Im Umkehrschluss wird der Olympiaschwimmer sehr wahrscheinlich einen Anwalt, der täglich nur vor dem Schreibtisch sitzt, im Hundertmeterlauf besiegen, obwohl die Leichtathletik doch gar nicht seine Spezialität ist, sondern das Schwimmen.

Auf diesen einfachen Überlegungen basiert das Charakterprisma von Meister der Magie. Es fasst die ganz allgemeinen und die spezielleren Züge eines Charakters in einer anschaulichen Struktur zusammen. Diese Züge sind so gewählt, dass sie den Charakter *für das Spiel* bestmöglich beschreiben können.

PERSÖNLICHKEITSMERKMALE UND EIGENSCHAFTEN

Die sechs Bezeichnungen im inneren des oben gezeigten Prismas spiegeln die allgemeinen (unmessbarsten und ungreifbarsten) Werte des Helden wider: KÖRPER (K), CHARISMA (C), INTELLEKT (I), GEIST (G), BEWUSSTSEIN (B) und MOTORIK (M). Sie werden *Persönlichkeitsmerkmale* (Abkürzung: PM) genannt. Jedem Persönlichkeitsmerkmal sind drei so genannte *Eigenschaften* zugeordnet. Diese sind die „spezielleren und besser greifbaren Angaben“. Insgesamt existieren 12 Eigenschaften: KRAFT (KR), MUT (MU), AUSSTRAHLUNG (AS), RHETORIK (RH), WISSEN (WI), KREATIVITÄT (KE), MACHT (MA), INTUITION (IN), WAHRNEHMUNG (WA), REAKTION (RE), GESCHICK (GS) und GEWANDTHEIT (GW). Dabei stehen sechs der zwölf Eigenschaften direkt an den sechs Persönlichkeitsmerkmalen, die anderen

sechs stehen zwischen zwei Persönlichkeitsmerkmalen: Gemäß der Vorstellung ist reiner KÖRPER die KRAFT, reines CHARISMA AUSSTRAHLUNG und reiner GEIST die (magische) MACHT. Dem entgegen ist REAKTION ein reflexartiges und unterbewusstes Reagieren und liegt daher zwischen BEWUSSTSEIN und MOTORIK. Die MOTORIK ermöglicht dabei das schnelle Bewegen, und das BEWUSSTSEIN löst den Reiz für diese Bewegung aus. PM und Eigenschaften hängen daher sehr eng zusammen.

FERTIGKEITEN, KAMPFDISZIPLINEN UND MAGIESCHULEN

Ein Charakter hat außer den Persönlichkeitsmerkmalen und Eigenschaften, welche ihn allgemein beschreiben, auch eindeutige Fertigungsgebiete. Der Held erlernt oder trainiert sie aktiv, wie beispielsweise bestimmte Hobbys oder einen Beruf. Diese erlernbaren Werte sind die *Fertigkeiten* (FK).

Nach einer weiteren kurzen Überlegung wird klar, dass die Fertigkeiten mit den PM und ES zusammenspielen müssen, wie es das Beispiel des Olympiaschwimmers zeigt. Die Verknüpfung geht im Charakterprisma in beide Richtungen: Von innen nach außen und umgekehrt. Steigert ein Held seinen *Fertigkeitswert* für SPRINTEN, so tut er etwas für seinen KÖRPER (PM) und auch etwas für seine KRAFT (ES). Umgekehrt hat ein Charakter, der körperlich fit und kraftvoll ist, im SPRINTEN Vorteile gegenüber einem Rivalen, welcher diese Voraussetzungen nicht mitbringt. Diese Zusammenhänge sind in MDM_w²⁰-System mitbeachtet und mit sehr einfachen Rechnungen realisiert. Wie es genau funktioniert beschreibt der Abschnitt **STEIGERUNG. KAMPFDISZIPLINEN und MAGIESCHULEN** gehören genau genommen zu den **FERTIGKEITEN**. Da sowohl der Kampf als auch die Magie im Rollenspiel etwas Besonders ist, stehen diese speziellen Fertigkeiten im Charakterbogen an einer anderen Stelle. Auch gibt es einen kleinen Unterschied in der Handhabung.

FERTIGKEITEN

Im Spiel beschreiben *Fertigkeiten* das Können der Helden im Alltagsleben. Fertigkeiten sind jeweils einem PM und einer ES zugeordnet. Es gibt eine große Liste von Vorschlägen für Fertigkeiten mit den zugehörigen PM und ES. Nebenstehend ist eine Auflistung der Fertigkeiten aus einem Charakterdokument eines Diebes. Er hat sich darauf spezialisiert, der „High Society“ Taschen und Schmuckkästen zu erleichtern. Dazu muss er charismatisch in der Lage sein, in der gehobenen Gesellschaft nicht aufzufallen. Gleichsam muss er aber auch unbemerkt durch das Fenster im ersten Stock einsteigen und dort Kisten öffnen können. Für „sehr heiße Fälle“ sind diese Kisten oftmals mit Fallen oder explodierenden Runen gesichert. Auch diese muss er entschärfen können, damit am Ende die Kasse klingelt.

Schleichen	M	WA
Fallenerkennen	B	WA
Entfesseln	B	GS
Alte Sprachen	I	RH
Benehmen	C	AS
Beeinflussen	C	AS
Schlösser öffnen	M	RE
Taschendiebstahl	M	GS
Klettern	K	GW
Runologie	I	WI
Verstecken	B	KE
Astrologie	G	IN
Menschenkenntnis	B	IN
Bluffen	C	MU
Sprinten	K	KR

KAMPFDISZIPLINEN UND MAGIESCHULEN

Kampfdisziplinen (KD) und magische Disziplinen (*Magieschulen*, MS) sind mit den Fertigkeiten identisch mit der Ausnahme, dass nur ein PM, nicht aber eine ES mit einfließt. Sie beschreiben das magische Können, des Helden und welche Chancen er hat, einen Kampf unbeschadet zu überstehen.

Stichwaffen	M
Reflexbögen	B
Chaosmagie	G
Neutalmagie	G

Kampfdisziplinen und Magieschulen SIND Fertigkeiten. In diesem Regelwerk sind immer, wenn von Fertigkeiten gesprochen wird, auch die Kampfdisziplinen und Magieschulen mitinbegriffen, es sei denn sie sind explizit getrennt dargestellt.

ATTRIBUTE

Letztlich fehlen nur noch sehr wenige Angaben, um den Charakter für das Spiel vollständig zu beschreiben. Wie kann der Gesundheitszustand des Helden beschrieben werden? Wie viel kann der Magier noch zaubern, bis er in Ohnmacht fällt? Kann der Held bei seinem verehrten Gott einen Stein im Brett haben, so dass dieser ihm in ausweglosen Situationen eventuell hilft? Wie schnell heilen Wunden? Diese Angaben beantworten die *Attribute* (AT) des Charakters. Sie werden mit einfachen Formeln aus den Werten des Charakterprismas errechnet. Nachfolgend sind die Attribute mit kurzen Erläuterungen aufgeführt. Wichtig ist dabei lediglich die Bedeutung zu kennen. Genaue Zahlen und „wie es nun genau geht“, ist direkt im Charakterbogen ersichtlich und in den Folgeabschnitten auch nochmals erläutert.

Lebenspunkte	LP	Beschreibt, wie stark der Charakter verwundet werden kann bis er stirbt oder bewusstlos wird.
Machtpunkte	MP	Beschreibt, wie viel Macht der Magier zum Zaubern maximal in sich bündeln kann. Jeder Zauberspruch „kostet“ Machtpunkte.
Karmapunkte	KP	Beschreibt, in welchem Maße es sich für den Helden lohnt, seine Gottheit um Hilfe zu bitten. Durch Beten, Huldigen und Taten, welche dem Gott gefallen, kann dieses Wohlwollen erhöht werden.
Handlungen	HN	Beschreibt, wie viele Aktionen der Charakter in einer Kampfphase (entspricht ca. 5 Sekunden) durchführen kann. Je mehr HN er hat, desto schneller und flinker ist er.
Aktionsbasis	AB	Beschreibt, wie gut der Überblick im Kampf ist. Wer die höchste Aktionsbasis hat darf im Kampf als Erster agieren.
Magieresistenz	MR	Beschreibt, wie gut der Held sich gegen magische Angriffe verteidigen kann. Die MR wird als eine Art „Parade“ auf magischer Ebene angesehen.
Reflex	RF	Beschreibt, wie schnell der Charakter auf unerwartete Ereignisse reagieren kann. Der Reflex dient daher z.B. beim Ausweichen von Pfeilen als Parade.
Regeneration LP	RLP	Beschreibt, wie schnell die Wunden des Helden heilen. Jeden Tag werden die LP um den Wert von RLP erhöht, bis er wieder kerngesund ist.
Regeneration MP	RMP	Beschreibt wie viel magische Macht der Held an einem Tag zurückgewinnen kann, bis seine Kapazität voll ist. Daher werden jeden Tag die MP um den Wert von RMP erhöht, bis die oben genannte Aufnahmefähigkeit (MP) erreicht ist.

ZUSAMMENFASSUNG

Da dies der wichtigste Abschnitt im Regelwerk ist, hier noch einmal die Kernaussagen in aller Kürze:

- *Der Charakter wird in drei Abstraktionsebenen definiert:
→ Persönlichkeitsmerkmale (PM) - Eigenschaften (ES) – Fertigkeiten (FK).*
- *Die Persönlichkeitsmerkmale sind die „allgemeinen“ Angaben (KÖRPER, GEIST ...)*
- *Die Eigenschaften (z.B. KRAFT) sind greifbarer und gehören zu bestimmten PM.*
- *Fertigkeiten sind erlernbar. Sie sind jeweils mit einem Persönlichkeitsmerkmal und einer Eigenschaft verknüpft. (z.B. TASCHENDIEBSTAHL: MOTORIK & GESCHICK)*
- *Kampfdisziplinen (KD) und Magieschulen (MS) werden genau wie Fertigkeiten behandelt. Lediglich entfällt der Einfluss der Eigenschaften. (WUCHTWAFFEN: KÖRPER)*
- *Attribute (AT) sind aus dem Charakterprisma (PM und ES) errechnete Werte. Sie werden vor allem für die Darstellung der Gesundheit, des „Magiespeichers“, sowie für wichtige Werte im Kampf verwendet. (LEBENSPUNKTE, HANDLUNGEN, REFLEX, ...)*
- *Fertigkeiten wirken positiv auf das Charakterprisma (steigern die Werte) und umgekehrt. (Steigt SCHWIMMEN, so steigt KÖRPER und eine dessen ES {KR, MU, GW} gleich mit)*

DAS CHARAKTERDOKUMENT

Bevor wir weiter in die Tiefen des Regelwerks einsteigen, soll an dieser Stelle ein erster Einblick auf das wichtigste Papierstück eines jeden Spielers geworfen werden.

Der Charakterbogen enthält Felder für alle wichtigen Daten über den Helden. Diese Daten sind derart dargestellt, dass der Spieler schnellstmöglich auf sie zugreifen kann. Für MDM_W²⁰ ist er als ein Falblatt mit acht Seiten konzipiert - also zwei DIN A4 doppelseitig bedruckt und in der Mitte zu einem Heft gefaltet. Die acht Seiten beinhalten das Deckblatt, eine Doppelseite für Inventar und Zaubersprüche, eine Doppelseite für alles rund um den Kampf, eine dritte Doppelseite für Fertigkeiten und Steigerung, und letztlich das Schlussblatt.

Mit dem Deckblatt soll der Spieler seinen Charakterbogen gut erkennen können - großer Name, großes Bild. Andere Spieler haben anhand der allgemeinen Daten einen ersten Eindruck, wie der Held aussieht: „Nordländer, 30 Jahre alt, 1.85 groß, 90Kg schwer, männlich, kommt aus einem Fischerdorf bei Valoria.“ Im Notizfeld können beispielsweise Anhaltspunkte der Heldengeschichte (des Werdegangs) eingetragen werden.



Die erste Doppelseite zeigt sich bereits mit wesentlich zahlreicheren Informationen. Das Inventar auf der linken Seite hat Platz für 50 Objekte (oder 25 wenn die ganze Zeile genutzt wird). Je nach dem wie der Spielleiter es betrachtet muss hier auch der genaue Ort der Gegenstände und eventuell das Gewicht mit angegeben werden. Der Geldbeutel ist vom restlichen Inventar getrennt und stellt die in MEISTER DER MAGIE verwendeten Währungen dar: Gold, Kupfer und Silber.

Die linke Seite ist für Magier das „Zauberbuch“, für magisch unbegabte ein Platz für Notizen oder für Inventar. Die Linie trennt für Zauberer den MAGIEGRAD (das ist der Schwierigkeitsgrad der Magie) und die MAGISCHE KRAFT (die Wucht eines Zauberspruchs) von den restlichen Informationen über die Zaubersprüche. Hier kann der Spieler entweder nur die Bezeichnungen der magischen Formeln angeben und die genaue Beschreibung in den Magietabellen nachlesen, oder er kann direkt einige Stichdaten mit aufführen, wenn er die genauen Wirkungen der Zauber kennt. Auch die Attribute sind als Kopfzeile hier aufgeführt. Das mag anfänglich etwas verwirrend klingen, aber dadurch hat der Spieler einen großen Vorteil: Er hat auf allen Innenseiten des Heldendokumentes diese Werte im Blick, denn das einliegende DIN A4-Blatt (Seite 3 bis 6) wird oben abgetrennt. Entsprechend stehen auf Seite 7 oben die Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften in der Kopfzeile. Die Seiten 1 und 8 sind Deckblatt und Schlussblatt. Auf ihnen stehen jedoch nur Informationen, für die keine Attribute, Persönlichkeitsmerkmale oder Eigenschaften benötigt werden.

66	59	10	9	11	10	10	17	14
LP	MP	KP	H _N	AB	RF	MR	RIP	RMP

← ATTRIBUTE

INVENTAR

ORT/ GEGENSTAND	ORT/ GEGENSTAND
EISERNE RATIONEN 4	ENTERHAKEN
SEIL (30 SCHRITT)	DIETRICH-SET
ALCHEMIESET KLASSE 3	
BOTANIK-HUMIDOR	BORUN-TRANK (STARK)
	ASYSTOLIN (STARK)
	SIMION-TRANK
	SCHMIEDEHAMMER

PLATZ FÜR 50 GEGENSTÄNDE

ZAUBERSPRÜCHE / NOTIZEN

1-10	LICHTZAUBER 1MP, 5 SCHRITT
2-11	ALARMZAUBER 10MP
2-15	PERSÖNLICHKEIT LESEN
2-13	FEUERBLITZ 10MP, 3HN,

MAGIEGRAD

ZAUBERSPRÜCHE

GELDBEUTEL

GOLD : 12	KUPFER : 2
SILBER : 20	

Wie erwähnt ist die Kopfzeile der dritten Doppelseite abgeschnitten, so dass die PM, ES und AT sichtbar sind. Diese Seiten sollte der Spieler aufschlagen, wenn es zum Kampf kommt. Sie stellen fünf Bereiche dar:

In dem obersten Feld (über beide Seiten) werden die Waffen eingetragen, die der Held verwendet. Die Zeilen werden dabei aus einer Waffentabelle abgekupfert oder mit dem Spielleiter vereinbart, wenn es sich um eine besondere Waffe handelt. Zu Waffen gibt es folgende Angaben:

- Name der Waffe (BESCHREIBUNG),
- wie lange dauert ein Angriff mit dieser Waffe (HND=HANDLUNGSVERBRAUCH),
- wie stabil ist sie (STAB=STABILITÄT),
- mit welchem Waffentyp muss der Held umgehen können, damit er diese Waffe verwenden kann (WAFFENTYP),
- Auf dem rechten Blatt: Wie viel ist die Waffe schon beschädigt (RSTAB=REST-STAB),
- wie gut kann der Held zur Zeit damit angreifen und parieren (KW=KAMPFWERT),
- wie viel Schaden richtet die Waffe an (Gs = GRUNDSCHADEN),
- was passiert wenn der Held einen perfekten Treffer landet (Zs=ZUSATZSCHADEN),
- was passiert, wenn der Held einen kritischen Treffer landet (Ks=KRITISCHER SCH.)

Im Abschnitt „Rüstungen“ trägt der Spieler seine Schutzkleidung ein:

- wie stark sie ihn behindert (BE=BEHINDERUNG),
- wie stabil sie ist (STAB=STABILITÄT),
- wie viel Schutz sie bietet (Rs=RÜSTUNGSSCHUTZ)

DIESEN SEITENKOPF ABTRENNEN, DAMIT
UND ATTRIBUTE DES A

WIRD ABGESCHNITTEN

DIESEN SEITENKOPF ABTRENNEN, DAMIT PERSÖNLICHKEITSMERKMALE, EIGENSCHAFTEN
UND ATTRIBUTE DES ÄUßEREN BLATTES SICHTBAR SIND.

WAFFEN					RSTAB	KW	Gs	Zs	Ks
BESCHREIBUNG	HND	STAB	WAFFENTYP						
LANGDOLCH	2	2	STICHWAFFE	2	12	1 W6 + 2	x2	x2	
KURZBOGEN	3	2	REFLEXBOGEN	2	7	0 W6 + 5	x2	x2	
WAFFEN, KAMPFWERTE, SCHADEN							W6 +		
							W6 +		

RÜSTUNG				
RÜSTUNGSTEIL	BE	STAB	Rs	
LEDERKAPPE	0	1	0,4	
LEDERRÜSTUNG	0,3	2	3	
LEDERSTIEFEL	0	1	0,3	
SCHILD	BE	STAB	Rs	HND BLOCK
GESAMT	BE	STAB	Rs	
	0,3	4	3,7 = 4	

KAMPFDISZIPLINEN			
WAFFENTYP	PM	Ep	SUMME
STICHWAFFEN	M	8	12
REFLEXBÖGEN	B	4	7

KAMPFTECHNIKEN (KOMMT NOCH)			
FERNSCHUSS	6HN,	PROBE IST 1/4	
ERSTSCHLAG	3HN,	(PA=AT)	

AKTUELLE WERTE

LP: 26	MP: 41	KP: 5	HND-BE HN: 9
--------	--------	-------	-----------------

III

MAGIESCHULEN			
MAGIERICHTUNG	PM	Ep	SUMME
NEUTRALMAGIE	G	9	13
CHAOSMAGIE	G	1	5
HEXERMAGIE	G	2	6

IV

Im Abschnitt Kampfdisziplinen erkennen wir bekannte Bezeichnungen wieder: Die Disziplinen sind dort mit dem dazugehörigen Persönlichkeitsmerkmal aufgelistet. „EP“ bedeutet „Erfahrungspunkte“. Diese zeigen, wie stark der Held diese Disziplin trainiert hat. Werfen wir einen vorausschauenden Blick auf Blatt 7, so sehen wir, dass MOTORIK im Moment auf 4 steht. Daher ist der Fertigkeitwert als Summe beider Zahlen gleich 4+8=12. Genau diesen Wert kann der Spieler (*wenn er will*) in der „Waffenzeile“ oben unter KW (Kampfwert) eintragen – denn damit greift er an und verteidigt sich. Ebenso entsteht für „Reflexbögen“ ein Kampfwert von 7.

Die Kampftechniken wurden bisher außen vorgelassen. Sie werden weder gesteigert noch verändert. Lediglich kann der Held im Laufe des Abenteuers neue Kampftechniken erlernen. Diese Techniken bieten lebhaftere Überraschungen im Kampfgeschehen und sind meist auf einen bestimmten Waffentyp abgestimmt. Beispiele für Kampftechniken sind: Sprungattacken, Kraftattacken, Fernschüsse, Schnellschüsse, Gegenschläge, Schildschläge, Wirbelattacken, Rundumschläge und Finten.

Unter den Kampftechniken sind, nach demselben Prinzip wie die Kampfdisziplinen, die Magieschulen aufgelistet. Das Zugehörige PM ist immer der GEIST.

Letztlich fehlen nur noch die „Aktuellen Werte“. Dies sind große Felder, da sie oft geändert werden. Lebenspunkte und Magiepunkte bleiben natürlich nicht immer auf ihrem Maximalwert, und auch das Karma kann sich ändern. Als einziger „fester“ Wert stehen die verfügbaren Handlungen an dieser Stelle, da sie im Kampf immer benötigt werden. *Nun zur letzten Doppelseite:*

PM UND ES → 3 3 2 4 3 5 5 1 4 1 2 0 7 2 4 2 8 2
K C I G B M KR MU AS RH WI KE MA IN WA RE GS GW

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	PM	ES	EP	SUMME
SCHLEICHEN	M	WA	3	12
FALLENERKENNEN	B	WA	2	9
ENTFESSELN	B	GS	0	11
ALTE SPRACHEN	I	RH	0	3
BENEHMEN	C	AS	3	10
BEEINFLUSSEN	C	AS	1	8
SCHLÖSSER ÖFFNEN	M	RE	3	10
FASCHENDIEBSTAHL	M	GS	3	16
KLETTERN	K	GW	4	9
RUNOLOGIE	I	WI	3	7
VERSTECKEN	B	KE	0	3
ASTROLOGIE	G	IN	0	6
MENSCHENKENNTNIS	B	IN	1	6
BLUFFEN	C	MU	3	7
SPRINTEN	K	KR	3	11

PLATZ FÜR 30 FERTIGKEITEN

STEIFERUNG

ERFAHRUNG

	K	C	I	G	B	M
EP	11	11	7	14	11	22

	KR	MU	AS	RH	WI	KE	MA	IN	WA	RE	GS	GW
EP	9	3	7	2	4	1	13	3	8	5	19	4

LP = 2xK + M + B/2 + 15

MP = 2xG + I + C/2 + 18

KP = C/2 + I/2 + 1

HN = M/5 + B/10 + 3

AB = B + 0

MR = G/4 + C/10 + I/10 + 5

RF = RE + 5

RLP = K + 6

RMP = MA/2 + G/4 + 4

BERECHNUNG DER ATTRIBUTE

STEIFERUNGSVORGANG

1. FERTIGKEITSWERTE/KAMPFDISZIPLINEN (MAXIMAL UM 1) STEIGERN. AM BESTEN DIREKT ALLE EP SINNVOLL IST ES DIREKT KLEINE PUNKTE BEI DEN DAMIT VERBUNDENEN PM UND DEN GEWÜNSCHTEN ES IM ABSCHNITT „STEIFERUNG“ ZUMACHEN. MAXIMAL DIE HÄLFTE DER FK IN EINEM PM STEIGERN.
2. IM ABSCHNITT „STEIFERUNG“ EP AKTUALISIEREN. PAW- UND ES-WERTE FÜR /2 UND /4 BERECHNEN.
3. FERTIGKEITEN UND DISZIPLINEN (JE NACH SITUATION) AKTUALISIEREN. DAUERD ALLES SO LIEGEN.

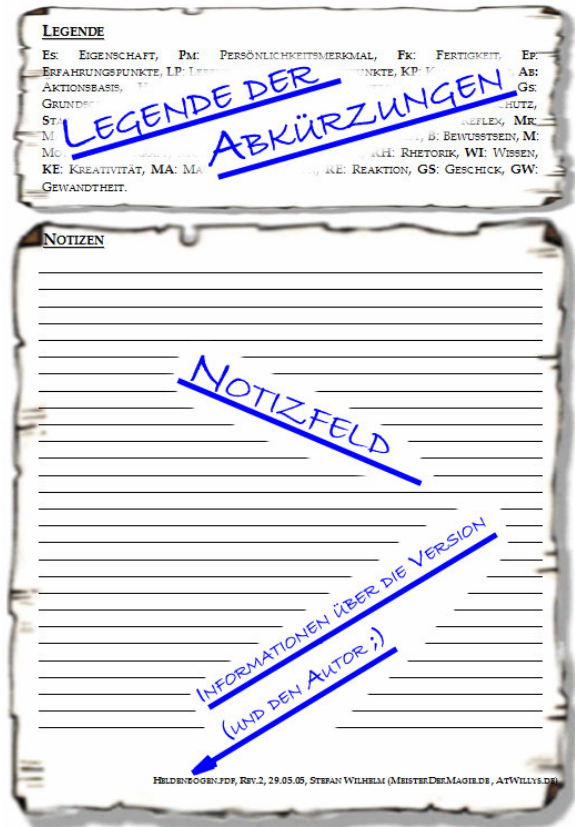
STEIFERUNGSHILFEN

Die dritte Doppelseite (beschrieben im Bild der Vorseite) teilt sich in eine Auflistung der erlernten Fertigkeiten und das Steigerungsblatt auf. Wie bei den Kampfdisciplinen und den Magieschulen ist Fertigkeitstabelle mit einer Spalte für die Persönlichkeitsmerkmale und einer Spalte für die Summe (den im Spiel verwendeten Fertigkeitswert) angelegt. Da auch Eigenschaften die Fertigkeiten hier mit einfließen existiert zusätzlich die entsprechende Spalte (ES).

Die Letzte Innenseite des Dokuments enthält die zweite Kopfzeile, in der die Werte für Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften eingetragen werden.

In der Steigerungstabelle werden die Werte des Charakterprismas gesteigert. Diese Erfahrungspunkte fließen direkt in die Berechnungen für die Attribute mit ein. Zuletzt ist für alle Fälle eine kleine Steigerungshilfe am unteren rechten Rand niedergeschrieben.

Anknüpfend an die Steigerungshilfen sind alle verwendeten Abkürzungen auf dem Rückblatt in einer Legende beschrieben. Der restliche Platz kann für Notizen verwendet werden. Spieler und Spielleiter sollten hin und wieder einen Blick auf die Revision werfen. Die Internetadresse zum Download neuer Charakterdokumente ist ebenfalls angegeben.



DAS STEIGERUNGSSYSTEM

Beim Steigern wandelt der Spieler Erfahrungspunkte (EP), die er vom Spielleiter für einen Abenteuerabschnitt erhält, in Können um. Daher müssen die *Erfahrungswerte* von den *Spielwerten* unterschieden werden. Die Erfahrungswerte spielen im Spiel (also außerhalb des Steigerungsvorgangs) *keine* Rolle. Sie dienen nur dazu, alle *Spielwerte* zu errechnen. Im Charakterblatt sind Erfahrungswerte immer mit „EP“ gekennzeichnet. Es gibt Erfahrungswerte für Fertigkeiten (in der tabellarischen Auflistung) und für das Charakterprisma (im Abschnitt „Steigerung“ des Heldenbogens). *Jenseits dieser Grenzen werden Erfahrungswerte nicht benötigt.*

Wie in den vorgehenden Abschnitten erwähnt, beeinflussen sich Fertigkeiten und das Charakterprisma gegenseitig. Damit dies funktioniert, muss einmal im Kreis gesteigert werden - es sieht auf den ersten Blick etwas kompliziert aus, da die einzelnen Werte über den Charakterbogen verteilt eingetragen werden. Das Prinzip ist aber denkbar einfach. Erfahrungsgemäß dauert am ersten Spielabend die Steigerung ungefähr eine viertel Stunde, nach dem fünften Steigern ist es meist in 5 Minuten erledigt – auch mit der Denkzeit, was man überhaupt steigern will.

Anhand eines Beispiels soll vor der Auflistung der einzelnen Regeln das Grundprinzip umrissen werden.

- Gehen wir davon aus, dass sportliche Betätigung die Ursache für allgemeine Fitness ist. Dann muss die Steigerung immer bei den Fertigkeiten beginnen (A). Verteilt der Spieler nun einen Erfahrungspunkt auf KLETTERN (K & GW), so wandert *automatisch* auch ein Erfahrungspunkt an KÖRPER (B). Da der Spieler nun KÖRPER mitgesteigert hat, darf er sich eine Eigenschaft, die diesem PM zugeordnet ist, aussuchen (C). Es kommen für KÖRPER also KRAFT, MUT und GEWANDTHEIT in Frage. Er steigert in diesem Fall GEWANDTHEIT mit.
- Der *Erfahrungswert* von KÖRPER wird zu dem im *Spielwert* KÖRPER, indem er durch vier geteilt und kaufmännisch gerundet wird (B → D). Für die Eigenschaften wird durch zwei geteilt und gerundet (C → D).
- Damit ist der Hinweg des Kreises, die Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften, bereits fertig (D). Sie werden in der rechten Kopfzeile eingetragen. Sie sind nun wiederum der Bonus für die Fertigkeiten – nun geht es also wieder zurück.
- Dazu geht der Spieler seine Fertigungslisten durch und aktualisiert für jede Fertigkeit die Summe in der Zeile (E). In diesem Fall ist die Erfahrung der Fertigkeit 8 (er hat sie ja gerade eben um 1 gesteigert), das PM ist von 2 auf 3 gestiegen und die Eigenschaft hat jetzt den Spielwert 2. Damit hat der Held für seinen Fertigkeitwert einen Quantensprung von 10 auf 13 gemacht (*Zugegebenermaßen ist dieses Beispiel als Extremfall so gewählt. Dies kommt sonst recht selten vor.*)
- Als letzter Schritt werden die Attribute neu berechnet (F). Änderungen gibt es hier nur für die Lebenspunkte und deren Regeneration. Sie steigen wegen dem Körperpunkt um 2 und 1 an.

+2 **F** **+1**

LP	MP	KP	AB	RF	MR	RLP	RMP
----	----	----	----	----	----	-----	-----

10:4 = 2.5 = 3

3:2 = 1.5 = 2

K	C	I	G	B	D				
AS	RH	WI	KE	MA	N	WA	RE	GS	GW

FERTIGKEITEN

FERTIGKEIT	PM	Es	EP	SUMME
KLETTERN	K	GW	7 +1	10

8+3+2=13

STIEGERUNG

K	C	I	M
EP	+1		
	9		

+4 +2

KR	MP	AS	RH	WI	KE	MA	IN	RE	GS	GW	
EP										+1	2

+2 x 1

LP = 2xK + M + B/2 + ...

MP = 2xG + I + C/2 + ...

KP = ... + I/2 + ...

HN = B/10 + ...

AB = B + ...

MR = G/4 + C/10 + I/10 + ...

RF = RE + ...

RLP = K + ...

RMP = MA/2 + G/4 + ...

STEIGERUNGSREGELN

Der Spielleiter verteilt pro Spielabend **2, 4 oder 6** Erfahrungspunkte an die Spieler. Dabei entscheidet er anhand des Kampagnenabschnitts, wie viele Punkte angemessen sind. Normalerweise (durchschnittlich) werden 4 EP vergeben.

1. Der Spieler verteilt *alle* erhaltenen Erfahrungspunkte *frei* auf die FERTIGKEITEN seines Helden. Dabei gibt es drei Regeln :
 - *Jede Fertigkeit darf an einem Spielabend nur um eins gesteigert werden.*
 - *Die Erfahrungswerte der Fertigkeiten dürfen nicht über den Wert 15 hinaus gesteigert werden.*
 - *Es dürfen nicht mehr als die Hälfte der gesteigerten Fertigkeiten mit dem selben Persönlichkeitsmerkmal verknüpft sein. Das bedeutet, dass bei 4 Erfahrungspunkten an einem Abend nicht drei oder gar vier Fertigkeiten mit GEIST gesteigert werden dürfen. Der Spielleiter sollte vor allem Magier und Krieger regelmäßig daran erinnern.*
2. Mit jedem verteilten Erfahrungspunkt steigert der Spieler das zu der Fertigkeit gehörige **PM und eine ES** seiner Wahl, welche zu diesem PM gehört. Der Spieler kann auch die Eigenschaft, welche der *Fertigkeit* zugeordnet ist, steigern. Dies gilt auch dann, wenn diese Eigenschaft nicht zu dem Persönlichkeitsmerkmal passt. Beispiel: SCHLEICHEN ist verknüpft mit MOTORIK und WAHRNEHMUNG. Hier darf der Spieler neben den MOTORIK-Eigenschaften REAKTION, GESCHICK und GEWANDTHEIT auch WAHRNEHMUNG steigern.
3. Hat der Spieler alle EP auf die *Erfahrungswerte* der Fertigkeiten, Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften vergeben, so **errechnet er** die *Spielwerte* der Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften in der **rechten Kopfzeile** neu. Dies tut er, indem er die PM-Erfahrungspunkte durch vier, die ES-Erfahrungspunkte durch zwei teilt (steht auch im Charakterblatt an dieser Stelle). Beidmalig wird kaufmännisch gerundet.
4. Nachdem die Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften aktualisiert sind, werden die *Spielwerte der Fertigkeiten* (in den Tabellen unter „SUMME“ eingetragen) aktualisiert. Er addiert hierfür den *Erfahrungswert* einer Fertigkeit mit den *Spielwerten* des verknüpften Persönlichkeitsmerkmals und der verknüpften Eigenschaft. Der endgültige Wert der Fertigkeit ist also **EP+PM+ES**. Hier kommt der *einzigste Unterschied zwischen Fertigkeiten und Kampfdisziplin bzw. Magieschulen zum tragen: Diese haben keine Spalte für die verknüpfte Eigenschaft und werden daher nur als EP+PM berechnet.*
5. Letztlich werden die **Attribute** mit Hilfe der darüber stehenden *Erfahrungswerte* des Charakterprismas (Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften) neu errechnet und in die **linke Kopfzeile eingetragen**. Auch hier wird kaufmännisch gerundet. Die einfachen Formeln stehen ebenfalls direkt im Charakterbogen im Abschnitt „Steigerung“. Jeder Attributwert hat dabei einen festen Wert („+_____“), der bei der Charaktererstellung eingetragen und bei den Attributberechnungen hinzuaddiert wird. Diese so genannten „Offsets“ oder „Rassenwerte“ dienen dazu, die unterscheiden Grundvoraussetzungen der einzelnen Rassen voneinander abzuheben.

DIE CHARAKTERERSTELLUNG

Ein Rollenspiel ist im übertragenen Sinne aufgebaut wie eine Kurzgeschichte: Die Helden werden nicht (oder nur in sehr einfallreichen Fällen) ab ihrer Geburt gespielt, sondern erst ab einem interessanten Zeitpunkt. Zu diesem Zeitpunkt ist bereits klar, welche Neigungen, Ausbildungen und Befähigungen der Charakter in das Spiel mitbringt. Daher muss der Spieler bei der Charaktererstellung schon eine Vorstellung seines virtuellen Ichs haben, und sich im Vorfeld folgende Fragen stellen:

VORBEREITUNGEN FÜR EINE CHARAKTERERSTELLUNG

- *Habe ich einen bestimmten Archetyp im Auge, wie beispielsweise: Krieger, Dieb, Magier, Waldläufer, Barbar, Templer, Paladin, Druide, Hexe, Politiker, Betrüger oder Händler. Mit einer solchen Angabe hat der Spielleiter eine Vorstellung des gewünschten Charakters. Da er die Fertigkeiten und Maßstäbe gut kennt, kann er auch gute Tipps für die Charaktererstellung geben.*
- *Wie heißt mein Held?*
- *Welcher Rasse gehört mein Charakter an und wo kommt er her?*
- *Wie sieht er aus, welche Kleidung bevorzugt er?*
- *Welche Vorgeschichte hat mein Charakter und welche Fähigkeiten gehen daraus hervor?*

Zu zwei Punkten sei ein Satz erwähnt:

- ***Bei Meister der Magie definiert sich der Charakter durch die Vorgeschichte. Es ist Brauch, dass diese niedergeschrieben wird.***
- *Die Wahl eines Archetyps hat keine „typenspezielle“ Umverteilung von Erfahrungspunkten durch das Spielsystem zur Folge. Kein ernannter Krieger erhält einen Bonus auf KÖRPER und kein Magier auf GEIST. Stattdessen läuft es umgekehrt: Ein Held, dessen Erfahrung zu 50% im Körperbereich angesiedelt ist, und der sehr gut mit Wucht Waffen umgehen kann IST wohl ein Barbar.*

Wenn der Spieler diese Vorstellungen mitbringt, dann steht einem neuen Charakter nichts mehr im Wege. Die Generierung eines neuen Helden nimmt für einen anfangenden Spieler ungefähr 15 Minuten in Anspruch. Davon benötigt er die meiste Zeit für einen Steigerungsvorgang, der fünf Spielabenden entspricht.

EINFLUSS VON RASSENANGEHÖRIGKEIT UND VORGESCHICHTE

Die rassenspezifischen Werte runden das Spiel ab, indem sie die Unterschiede der einzelnen Rassen in Form von 24 unterschiedlich verteilten Erfahrungspunkten ausdrücken. Der Spieler bestimmt durch die Vorgeschichte das „Tätigkeitsfeld“ des Charakters. Wird nun eine Kampagne über 14 Spielabende (à 4 EP) betrachtet, so gewinnt der Held 56 EP hinzu und die Summe allem ist 100. Damit ist der Werdegang zu 24% abhängig von der Rasse, 20% von der Vorgeschichte und 56% von den Abenteuern – Der Charakter wird während dem Spiel erst zum Held. Ab dem 20. Abend (=124 EP) entwickelt er sich zu einem Superheld seiner Klasse.

VORGEHENSWEISE BEI DER CHARAKTERERSTELLUNG

1. Der Spieler füllt das Deckblatt des Heldenbogens nach seinen Vorstellungen aus.
2. Dann wählt er FERTIGKEITEN, KAMPFDISZIPLINEN und MAGIESCHULEN (falls magiebegabt) aus dem MDM_W²⁰-Tabellenwerk (oder fügt eigene hinzu) und überträgt sie mit den verknüpften PM- und ES- Werten in die Fertigkeitstabellen. Alle zusammen müssen **mindestens 8, höchstens 14 FK/KD/MS** sein. Für selbst erdachte FERTIGKEITEN müssen die verknüpften PM und ES plausibel gewählt und mit dem Spielleiter abgesprochen sein.
3. Nun Steigert der Spieler **20 Erfahrungspunkte** gemäß den Steigerungsregeln. Dabei darf er **FERTIGKEITEN auf einen maximalen Erfahrungswert von 4** steigern. Er sollte beim Steigern besonders darauf achten, dass **keines der Persönlichkeitsmerkmale mehr als die Hälfte der Erfahrungspunkte trägt**. Er kann das einfach prüfen: Nach dem Steigerungsvorgang darf kein PM mehr als 10 Erfahrungspunkte aufweisen.
4. Nachdem die Steigerung vollendet ist, überträgt der Spieler die **Erfahrungs-Startwerte seiner Rasse** (für die Persönlichkeitsmerkmale und Eigenschaften) vom MDM_W²⁰-Tabellenwerk in die Felder des Charakterprismas. Dasselbe tut er für die **Rassenwerte** („Offsets“) der **Attribute**.
5. Zum Schluss werden die **Spielwerte** der Persönlichkeitsmerkmale, Eigenschaften und die Attribute errechnet und in die Kopfzeile eingetragen. Mit den neu erhaltenen PM und ES werden letztlich die **Spielwerte** der Fertigkeiten, Kampfdisziplinen und Magieschulen aktualisiert.

TIPPS

- Der Spieler kann sich Fertigkeiten, die er für seinen Charakter gut findet, bereits aufgeschrieben, muss sie aber noch nicht steigern. Bei 0 sind sie ja noch nicht wirklich da.
- Der Spieler sollte zwar Akzente auf seine Profession setzen, aber auch darauf achten, dass er andere Persönlichkeitsmerkmale nicht vollkommen vernachlässigt. So etwas könnte z.B. dazu führen, dass beim Hieb des Kriegers mit einer schweren Axt (KÖRPER) kein Gras mehr wächst. Zu schade aber, dass er zu wenige HANDLUNGEN (MOTORIK & BEWUSSTSEIN) hat, um zweimal damit zu schlagen.
- Der erste Blick auf den Heldenbogen eines anderen Spielers kann täuschen, denn dieser könnte deutlich höhere Fertigkeitwerte aufweisen als der eigene Held. Das ist dann der Fall, wenn der andere Spieler viele Fertigkeiten mit gleichen PM und ES auf dem Charakterblatt stehen hat. Würde man aber alle Fertigkeiten aus dem Tabellenwerk eintragen, dann würde man erkennen, dass alle Spieler im Mittel gleich stark sind.
- Erfahrungsgemäß können „Allarounder“ viele Lebenslagen gut meistern, haben aber auch nur sehr wenige Gebiete, in denen sie anderen stark überlegen sind.
- CHARISMA wird von Spielern oft unterbewertet, da es sich nur in wenigen Attributen wieder findet. Aber gerade in der Gesellschaft ist dies die beste Waffe: Warum selbst und alleine gegen den Tyrannen ziehen, wenn man 20 Krieger auf seine Seite ziehen kann? In diesem Bereich kann die Kreativität des Spielers grenzenlos sein. Verknüpft mit einem festen Gottesglauben hilft das CHARISMA auch direkt im Kampf, denn wenn ein Templer den HEILIGEN KRIEG ausruft, bleibt kein Stein auf dem anderen.

PROBEN

Proben verbinden das sichere Können eines Helden mit dem Zufall. Sie sind immer dann erforderlich, wenn der Held eine Aufgabe nicht eindeutig meistern kann. In MDM_W²⁰ gibt vier Arten von Proben. Bei beiden Probentypen wird mit einem W20 gewürfelt und ein fester Wert (Fertigkeitswert oder Eigenschaftswert) hinzuaddiert. Der Spielleiter legt zuvor einen Schwellenwert fest, welcher bei der Probe mindestens erreicht werden muss. *Beispiel: Unser Dieb will in ein Fenster im ersten Stock einsteigen. Glücklicherweise ragen viele Ziegelsteine aus der Mauer heraus, so dass er an einigen Stellen guten Halt findet. Der Spielleiter entscheidet eine für „Klettern“ eine normale Probe auf 15. Der Fertigkeitswert des Diebes in „Klettern“ ist 9. Dazu würfelt er eine 8 mit dem W20. Mit 17 als Summe der Werte ist die Probe bestanden.*

EIGENSCHAFTSPROBEN

Eigenschaftsproben sind meist an **allgemeine Situationen** gekoppelt und werden dann durchgeführt, **wenn der Charakter sich auf keine Aufgabe direkt konzentriert**. Sie dienen dem Spielleiter meist um zu bestimmen, ob für die Helden etwas Unerwartetes eintritt. Dabei bestimmt er eine passende Eigenschaft für die Situation. Die Helden müssen mit einem W20 und dieser Eigenschaft (Summe) mindestens den Schwellenwert erreichen. Beispielsituationen:

- *Die Heldengruppe wandert über eine Klippe. Plötzlich bringt sie ein heftiger Windstoß ein wenig aus dem Gleichgewicht. Mit einer erfolgreichen Probe auf GEWANDTHEIT kommt es zu keiner kritischen Situation.*
- *Der Held geht über einen belebten Marktplatz und wird offensichtlich verfolgt. Mit einer WAHRNEHMUNGSPROBE bemerkt er den Verfolger und ist auf eine Auseinandersetzung vorbereitet.*

Hat der Held eine Fertigkeit, die für die gegebene Situation passend ist, so entscheidet der Spielleiter, ob die Probe mit dem Fertigkeitswert, einem Bonus oder ohne Bonus erfolgt. Die nebenstehende Tabelle zeigt Anhaltswerte für den Spielleiter als Bezeichnungen.

Schwierigkeitsgrad	Schwelle
Leicht	8
NORMAL	10
Anspruchsvoll	12
Schwer	14
Sehr schwer	16

FERTIGKEITSPROBEN

Für **spezielle Aufgaben** werden immer **Proben auf Fertigkeiten** abgelegt. Dabei bestimmt der Spielleiter anhand der Aufgabe, welche Probe (Schwellenwert) zu bewältigen ist. Gilt es eine verschlossene Kiste zu öffnen, so ist die Fertigkeit SCHLÖSSER ÖFFNEN die richtige. Hat der Spieler diese Fertigkeit nicht gesteigert, so werden die Erfahrungspunkte als 0 angenommen. *Da sich der Fertigkeitswert jedoch aus der Summe $FK=EP+PM+ES$ zusammensetzt ist der Held keineswegs chancenlos. Im Beispiel mit der Kiste würde für einen Charakter ohne die Fertigkeit SCHLÖSSER ÖFFNEN die Summe von MOTORIK+REAKTION als Wert angewendet werden.*

Die Tabelle auf der Folgeseite beschreibt die Schwierigkeitsgrade von Fertigkeitssproben. Der Spielleiter kann auch Schwellenwerte zwischen den aufgelisteten Graden wählen. *Es bürgert sich jedoch schnell ein, dass der Spielleiter eine „normale Probe“ verlangt und den Spielern bekannt ist, dass sie bei Fertigkeitssproben dazu eine 15 erreichen müssen.*

Schwierigkeitsgrad	Schwelle	Anforderungen
Leicht	10	Kann ohne Befähigung bewältigt werden
NORMAL	15	Kann von einem Laien bewältigt werden
Anspruchsvoll	20	Erfordert grundlegende Fertigkeitwerte
Schwer	25	Erfordert gute bis sehr gute Befähigung
Sehr schwer	30	Erfordert stark spezialisierte Professionalität
Fast unmöglich	35	Erfordert extreme Spezialisierung

KONKURRIERENDE PROBEN

KONKURRIERENDE PROBEN können FERTIGKEITSPROBEN oder EIGENSCHAFTSPROBEN sein. Sie zeichnen sich dadurch aus, dass zwei Charaktere mit einem W20 gegeneinander würfeln und ihre Fertigkeiten/Eigenschaften hinzuaddieren. Dabei gibt es immer einen agierenden und einen reagierenden Charakter. Das beste Beispiel hierfür ist der Kampf: Einer greift an, der andere pariert. Dabei sei eine Besonderheit beachtet. Wenn beide den gleichen Wert erreichen, so gewinnt der *Reagierende die Auseinandersetzung*. Die Fertigkeiten müssen für konkurrierende Proben keineswegs dieselben sein. Es gibt gegensätzliche Fertigkeiten wie FALLENSTELLEN und FALLENERKENNEN. Für Fertigkeiten wie beispielsweise HANDELN verwenden die Kontrahenten dieselbe Fertigkeit. Wird für eine Auseinandersetzung keine passende Fertigkeit gefunden, oder hat keiner der Charaktere die passende Fertigkeit gesteigert, so kann der Spielleiter eine Eigenschaft bestimmen. Für einen Wettbewerb in Armdrücken ist KRAFT eine passende Eigenschaft.

QUALITÄTSPROBEN

QUALITÄTSPROBEN sind immer FERTIGKEITSPROBEN. Manchmal haben Spieler Ideen für Werkzeuge oder Waffen, die der Charakter selbst herstellen soll. Die QUALITÄT ist ein einfaches Maß dafür, wie gut die Dinge gelingen. Dabei würfelt der Spieler einfach 4 Mal dieselbe Fertigungsprobe. Je nachdem wie schwer die Arbeit/Aufgabe ist und wie gut der Charakter die Fertigkeit beherrscht, können null bis vier der einzelnen Proben gelingen. Die QUALITÄT entspricht der Anzahl der gelungenen Proben. Der Maßstab geht demnach wie nebenstehend von 0 bis 4, wobei 0 „misslungen“ und 4 „perfekt gelungen“ bedeutet. Mit diesem Maßstab kann gleichzeitig festgelegt werden, wie „effizient“ ein erstelltes Objekt funktioniert. Die QUALITÄT kann natürlich auch mit Prozenten dargestellt werden, wenn es eingänglicher ist.

	QUALITÄT		
0	missl.	0%	0/4
1	schlecht	25%	1/4
2	gut	50%	2/4
3	sehr gut	75%	3/4
4	perfekt	100%	4/4

- 4 FERTIGKEITSPROBEN, *gelungen oder nicht?*
- **QUALITÄT = ANZAHL GELUNGENER PROBEN = 0 bis 4 = misslungen bis perfekt**
- *Patzer verringern die QUALITÄT um 1, perfekt gelungene Proben erhöhen sie um 1. Die QUALITÄT ist letztendlich jedoch nie über 4 und nie unter 0. Der Spielleiter honoriert Werte über 4 und lässt sich für Werte kleiner 0 etwas „Nettes“ einfallen.*

Qualitätsproben werden beispielsweise in der Alchemie und anderen Wissenschaften verwendet. Ebenso wenn der Magier etwas beschwört. Der Spielleiter kann immer dann, wenn eine Aufgabe länger dauert und gewissenhaft angegangen wird, diese Probe verwenden. Der Vorteil der Q-Probe ist, dass für den Spieler wichtige Aufgaben nicht nur von einer einzigen Probe abhängen, sondern gewissermaßen „gemittelt“ wird.

DAS KAMPFSYSTEM

Wie im Abschnitt Proben bereits erwähnt, kommt der Charakter während seiner Abenteuer nicht immer an Auseinandersetzungen vorbei. Für handgreifliche Auseinandersetzungen bietet das Kampfsystem die richtigen Darstellungsformen.

SPIELBRETT

Der Kampf in MEISTER DER MAGIE wird mit beliebigen Figuren auf einem Spielplan durchgeführt, der wie eine Bienenwabe in hexagonale Felder eingeteilt ist. Ein Hexfeld entspricht einer Fläche mit 1 Meter Diagonale, auch ein Schritt genannt.

ZEITEINTEILUNG IM KAMPF

Der Kampfverlauf kann am besten als eine ungewöhnliche Filmszene betrachtet werden. Der Film sei mit einer Kamera gedreht, welche alle drei Sekunden ein neues Bild aufnimmt und es drei Sekunden lang anzeigt. In einem Bild ist vielleicht eine grüne Gestalt mit erhobenem Schwert zu sehen, und ein Krieger in Abwehrposition. Fünf Schritte entfernt steht ein Magier mit ausgestrecktem Stab. Ein Bild später: Der Krieger steht einen Schritt von der Kreatur weg und ist seinerseits in Angriffsstellung, die Kreatur brennt und die Spitze des Zauberstabes leuchtet nach.

KAMPFPHASEN UND AKTIONSBASIS

Das genannte Beispiel zeigt, wie im Kampfsystem die Zeit angehalten wird. Dabei entspricht jedes Bild einer so genannten *Kampfphase*. Pro Kampfphase (3 Sekunden) darf jeder beteiligte ein Mal *agieren*. In welcher Reihenfolge die einzelnen Helden und Kreaturen zum Zuge kommen, entscheidet deren Überblick im Kampf. Dieser Überblick wird durch das Attribut AKTIONSBASIS ausgedrückt. Der Held (oder die Kreatur) mit der höchsten AKTIONSBASIS hat die erste Initiative im Kampf.

Der Spielleiter erstellt eine Liste aller am Kampf beteiligten Charaktere und Kreaturen. Er ordnet die Liste von der höchsten zur niedrigsten Aktionsbasis. Haben zwei oder mehrere Helden bzw. Kreaturen die gleiche Aktionsbasis, so entscheidet das Würfelglück mittels einem W20. Der Zeitplan gilt für den ganzen Kampf und läuft pro Kampfphase einmal ab.

HANDLUNGEN

Das Attribut HANDLUNGEN (HN) beschreibt, wie flink ein Held ist. Je mehr HANDLUNGEN er hat, desto mehr kann er binnen 3 Sekunden (einer Kampfphase) tun. Jede Aktion, die er durchführt, kostet ihn Zeit – und somit auch HANDLUNGEN:

- *Die Fortbewegung um einen Schritt kostet zwei HANDLUNGEN aus dem Stand*
- *Einen Schritt Sprinten benötigt eine HANDLUNG, dann kann der Charakter jedoch nicht angreifen. (Fortbewegung oben bedeutet natürlich nicht müßig gehen)*
- *Die Parade mit beliebiger Waffe kostet eine HANDLUNG.*
- *Die benötigten HANDLUNGEN beim Attackieren sind abhängig von der Waffe und werden im Charakterblatt zusammen mit einer Waffe eingetragen. Ebenso sind die benötigten HANDLUNGEN zum Zaubern abhängig vom Spruch.*
- *Für komplexere Abläufe entscheidet der Spielleiter*

WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffen und Rüstungen sind für die meisten Helden das Handwerkszeug im Kampf. Durch Verwendung einer Waffe kann ein Held seinen Gegner schwerer verletzen, mit Hilfe einer Rüstung werden Verletzungen gemindert.

Im Rollenspiel muss für eine Waffe geklärt sein wie man sie führt, wie schnell ein Angriff damit erfolgen kann, wie stabil sie ist, welchen Schaden sie dem Gegner normal zuführt und wie sich dieser Schaden bei einem sehr gut gelungenen Angriff oder beim Treffen einer kritischen Körperzone verändert. Bei einer Rüstung muss feststehen, welchen Schaden sie abhält, wie stabil sie ist und wie stark sie den Helden beim kämpfen beeinträchtigt. Ein besonders Rüstungsteil ist das Schild, da es aktiv eingesetzt werden kann.

STABILITÄT

Mit dem Wert STABILITÄT wird ausgedrückt, welchen Schaden eine Waffe oder Rüstung verkraften kann, bis sie zerstört ist. Dabei wird im Spiel der fließende Übergang von „vollständig intakt“ bis „total zerstört“ nicht mitbeachtet. Das bedeutet, eine Waffe macht nicht weniger Schaden, wenn sie teilweise zerstört ist, und ein Rüstungsteil schützt bis zur Zerstörung im vollen Maße. Die *maximale* STABILITÄT einer Waffe oder Rüstung wird im Charakterbogen unter „STAB“ eingetragen, die RESTSTABILITÄT unter (RSTAB). Sinkt der Wert der RESTSTABILITÄT auf null, so ist der Gegenstand irreparabel und vollständig zerstört. Für alle größeren Werte von RSTAB kann der Gegenstand repariert werden.

- *Die STABILITÄT von Rüstungen sinkt bei KRITISCHEN oder PERFEKTEN TREFFERN bestimmter Waffentypen und durch Effekte von speziellen Zaubern oder Chemikalien.*
- *Die STABILITÄT von Waffen sinkt durch Effekte von Zaubern oder Chemikalien.*
- *Für die Gesamtrüstung werden die Stabilitäten aller Rüstungsteile im Charakterbogen eingetragen, aufaddiert, kaufmännisch gerundet und in der Zeile „GESAMT“ verzeichnet.*
- *Bei geringer Reststabilität der gesamten Rüstung kann der Spielleiter entscheiden, ob bestimmte Rüstungsteile irreparabel beschädigt sind (am Besten auswürfeln).*
- *Wenn nicht explizit anders angegeben, so sinkt die STABILITÄT immer um 1. Dies gilt für alle Effekte, bei denen „beschädigt die Rüstung“ ohne einen Wert angegeben ist.*

Beispiele für Stabilitätsverlust

- *PERFEKTER ODER KRITISCHER TREFFER mit Äxten, Hämmern und Schwertern*
- *SÄUREN und Stoffe mit hoher Brenntemperatur*
- *Zaubersprüche ROST, WAFFE ZERTRÜMMERN, FERNWAFFE ZERSTÖREN*

BEHINDERUNG

Eine Beeinträchtigung der Beweglichkeit im Kampf rührt vor allem durch Verwendung von Rüstungen her, so dass die BEHINDERUNG eine Abnahme der verfügbaren HANDLUNGEN zur Folge hat. Die BEHINDERUNG existiert nur für Rüstungen. (Siehe auch im Abschnitt „SCHILD“).

- Die BE-Werte der einzelnen Rüstungsteile werden im Charakterbogen unter „RÜSTUNGEN“ **aufgelistet, aufaddiert, kaufmännisch gerundet** und im Feld „GESAMT“ **eingetragen**. Im Tabellenwerk sind Standardrüstungen aufgelistet.
- Diese Gesamtbehinderung wird vom Attribut HANDLUNGEN subtrahiert und (sofern der Spieler dies benötigt) im darunter liegenden Feld „HND“ als Endwert der **zur Verfügung stehenden HANDLUNGEN** eingetragen.

WAFFENTYPEN

In MEISTER DER MAGIE sind die Waffen in so genannte WAFFENTYPEN eingeteilt. Mit diesen Kategorien sind individuelle Eigenheiten von unzählig vielen Waffen auf prinzipielle Verwendungsarten heruntergebrochen. Ein Dolch ist beispielsweise eine STICHWAFFE, eine Axt eine SPALTWAFFE, und ein Langbogen ein REFLEXBOGEN.

Die Verwendung eines bestimmten WAFFENTYPS wird durch dessen KAMPFDISZIPLIN ausgedrückt. Der Fertigkeitwert einer Kampfdisziplin bestimmt, wie gut der Held mit dem entsprechenden WAFFENTYP angreifen und parieren kann.

Die einzelnen Waffengruppen sind im Folgenden näher erläutert. (Hier müssen auch Begriffe verwendet werden, die erst später erklärt werden)

- **STICHWAFFEN** sind kleine Handwaffen, die sehr flink geführt werden können, dafür aber weniger Schaden verursachen. *Sie beschädigen die Rüstung des Gegners nicht. Bei einem PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffer stechen sie durch Rüstungsteile durch bzw. an diesen vorbei (Rüstungsschutz gilt in diesen Fällen nicht).*
- **SCHNITTWAFFEN** können z.B. Sichel, Sensen und Säbel sein. Sie sind vor allem gegen ungerüstete Gegner effektiv. *SCHNITTWAFFEN beschädigen die Rüstung des Gegners bei einem PERFEKTEN Angriff (schneiden Halteriemen durch).*
- **SCHWERTWAFFEN** sind Hieb- und Schnittwaffen zugleich, werden jedoch erfahrungsgemäß weder wie reine Schnittwaffen noch wie reine Hiebwaffen geführt und bilden daher eine eigene (große) Kategorie. *Sie beschädigen die Rüstung des Gegners bei einem PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffer.*
- **SPALTWAFFEN, WUCHTWAFFEN und KETTENWAFFEN** unterscheiden sich geringfügig im Erscheinungsbild, sehr deutlich aber in der Handhabung. *Alle drei Waffentypen beschädigen die Rüstung bei einem PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffer.*
- **STABWAFFEN** sind allgemein dünn und kürzer als 2 Schritt. Sie sind sehr flexibel anwendbar und können den Gegner aus dem Konzept oder aus dem Gleichgewicht bringen. *Sie beschädigen keine Rüstungsteile. Stattdessen verliert*

der Gegner für die aktuelle KAMPFPHASE eine HANDLUNG bei einem PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffer.

- **STANGENWAFFEN** zeichnen sich durch eine enorme Länge von mehr als zwei Schritt aus. Sie haben viele Vorteile, allerdings benötigt ein Angriff mit einer Stangenwaffe auch wesentlich mehr Handlungen. *Mit ihnen kann ein Gegner über ein Feld hinweg angegriffen werden. Sie beschädigen die Rüstung des Gegners bei einem PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffer und durchstechen sie zugleich, so dass leichter Rüstungsschutz ignoriert wird.*
- Der waffenlose Kampf wird ebenfalls als Waffentyp angegeben („Typ: Keine Waffe“). Er ermöglicht größte Flexibilität bei geringstem Schaden. *Ohne Waffe werden keine Rüstungsteile beschädigt oder durchdrungen.*
- **WURFWAFFEN, REFLEXBÖGEN, ARMBRÜSTE und SCHLEUDERN** sind allgemein betrachtet Fernwaffen, unterscheiden sich jedoch in ihrer Nutzung. Für sie gelten die Fernkampfbregeln (s.u.). In Bezug auf den PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffer müssen hier logische Fälle unterschieden werden:
 - *Ist das Geschoss lang, dünn und in Flugrichtung spitz, so wird die Rüstung durchschlagen, nicht aber beschädigt. Dasselbe gilt für kleine, sehr schnelle Geschosse.*
 - *Ist das Geschoss ein massiver stumpfer Klumpen, so wird die Rüstung beschädigt, nicht aber ignoriert.*
 - *Ist das Geschoss leicht und klein (z.B. Blasrohrpfeil) so wird die Rüstung weder ignoriert noch beschädigt.*
- **BALLISTISCHE WAFFEN** sind besonders große, meist statisch aufgebaute Fernkampfaffen. Dazu zählen Katapulte, Ballisten, Mangeln oder Tribuchés. Sie zeichnen sich durch eine enorme Reichweite und hohen Schaden aus, benötigen aber viel Zeit zum zielen und nachladen. Besondere Kreationen der Spieler, wie z.B. „Riesenarmbrust, die an am Schulterpanzer eines Helden montiert werden muss“ werden ebenfalls zu diesen Waffen gezählt. *Für den PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffer gelten die vorgehenden Betrachtungsfälle der Fernwaffen.*

SCHILDE

Das Schild ist ein *aktiver Rüstungsgegenstand*, der in gleichem Maße in den Gesamtüstungsschutz mit eingeht wie andere Rüstungsteile. Es kann jedoch auch als zweite, gleichzeitige Parademöglichkeit verwendet werden.

- *Eine Parade mit einem Schild kann zusammen mit der einer Waffe angewendet werden. Das Ergebnis des PARADEWURFES (erster Wurf) wird dabei um den BLOCK-Wert des Schildes erhöht.*
- *Eine Schildparade kostet zusätzliche HANDLUNGEN. Für normale Schilde kostet eine Schildparade 2 HANDLUNGEN (Wert wird in das HND-Feld des Schildes eingetragen). Für spezielle Schilde kann dieser Wert unterschiedlich ausfallen.*
- *Die Schildparade kann nicht nach einem erfolglosen PARADEWURF nachträglich genannt werden. Diese Entscheidung muss vor dem Würfeln getroffen werden.*

ANGRIFF UND VERTEIDIGUNG

Bei einem Schlagabtausch kann viel passieren. Für einen Angriff ist daher folgender Handlungsablauf festgelegt:

1. **TREFFERPROBE:** Konkurrierende Probe, die darüber entscheidet, ob der Angriff erfolgreich ist oder pariert wird. Dabei gibt es folgende Besonderheiten:
 - **ZEIGT DER WÜRFEL DES ANGREIFERS EINE 20**, so hat dieser eine PERFEKTE (oder MEISTERLICHE) Attacke durchgeführt. Die Attacke gilt in diesem Fall auch dann als gelungen, wenn der Verteidiger auf einen höheren Gesamtwert kommt. Ein PERFEKTER Angriff wird mit einem Zusatzschaden honoriert, welcher im Charakterblatt bei der Waffe (unter „Zs“ ganz rechts) eingetragen ist. Es kann sich, je nach Waffe, um eine Vervielfachung des Schadens oder um eine Erhöhung um einen festen Wert handeln (mal oder plus).
 - **ZEIGT DER WÜRFEL DES VERTEIDIGERS EINE 20**, so hat er PERFEKT pariert. Er kann ohne Handlungsverlust im selben Moment (auch wenn er nicht am Zuge ist) einen Gegenangriff durchführen.
 - **ZEIGEN BEIDE WÜRFEL EINE 20**, entscheidet das bessere Gesamtergebnis. Der Zusatzschaden entfällt, da beide gleich gut gekämpft haben.
 - **ZEIGT DER WÜRFEL DES ANGREIFERS EINE 1**, so stolpert er und verliert alle weiteren Handlungen in dieser Kampfphase. Dies wird auch PATZER genannt. In diesem Fall würfelt der Angreifer erneut mit einem W20, um festzustellen, wie schlimm er den Angriff verpatzt hat.
 - **W20 < 10:** Stolpert, kein Schaden
 - **W20 > 15:** Fügt sich mit eigener Waffe *halben* Schaden zu (würfeln)
 - **W20 > 14:** Fügt sich mit eigener Waffe *vollen* Schaden zu (würfeln)
 - **ZEIGT DER WÜRFEL DES VERTEIDIGERS EINE 1**, so gilt der Angriff als erfolgreich. Zusätzlich würfelt der Verteidiger gemäß den vorgehenden Angaben, ob er sich bei der zusätzlich selbst verletzt.
2. **KRITISCHER TREFFER: War die Attacke erfolgreich**, so würfelt der Angreifer erneut mit einem W20 um festzustellen, ob er seinen Gegner an einer empfindlichen Stelle getroffen hat. Zeigt der Würfel einen Wert über der so genannten KRITSCHWELLE (19 - 20), so handelt es sich um einen KRITISCHEN TREFFER, der zu kritischem Schaden führt. Wie die Schadenserhöhung sich verhält ist im Charakterbogen bei der Waffe eingetragen (unter „KS“). Ein UNKRITISCHER TREFFER (1 - 2) führt im Gegenzug zu keinem Schaden.
3. **SCHADENSWURF:** Der Angreifer würfelt den Schaden mit sechsseitigen Würfeln aus. Dieser GRUNDSCHADEN ist im Charakterdokument bei der Waffe unter „Gs“ eingetragen. Für 2W6+3 würfelt er mit zwei sechsseitigen Würfeln, bildet die Summe der Augenzahlen und addiert 3 hinzu. Für PERFEKTE ANGRIFFE und KRITSCHÄDEN ist die Reihenfolge zu beachten: GESAMTSCHADEN = [(GRUNDSCHADEN O ZUSATZSCHADEN) O KRITSCHADEN], denn die Operatoren „O“ können ein Plus oder ein Mal sein. (Distributivgesetz)

4. ANRECHNUNG DES SCHADENS: Der Verteidiger nimmt den Treffer zur Kenntnis (muss dies tun), indem er seinen Gesamttrüstungsschutz vom ermittelten Schaden subtrahiert und seine Lebenspunkte um das Ergebnis herabsetzt.

REFLEX

Der Reflex ist eine „Handlung“, die der Charakter unterbewusst einsetzt, wenn etwas für ihn Unerwartetes eintritt. Er ist eine blitzschnelle, primitive Bewegung (kein Flickflack rückwärts, sondern eher ein ruckartiges Ducken) und nimmt daher keine HANDLUNG in Anspruch. Er ergibt sich aus dem Attribut REAKTION ($RF=RE+OFFSET$)

Der REFLEX wird *ausschließlich* dann als Parade verwendet, wenn ...

- der Charakter seine gesamten Handlungen aufgebraucht hat. Dies geht nur ein Mal pro Kampfphase.
- der Charakter mit einem (ausweichbaren) Geschoss attackiert wird. (z.B. Pfeil, Bolzen, Speer und Stein)
- der Charakter mit einem Zauberspruch attackiert wird, bei dem explizit erwähnt ist, dass man ihm ausweichen kann.
- der Charakter sich im Nahkampf befindet, ein weiterer Gegner diesem Nahkampf beitrifft (sich hinbewegt) und ihn sofort attackiert.
- ein Gegner ihn *erstmalig* mit einer Waffe angreift, welche eine überraschende Funktionalität besitzt. *Eine solche Waffe ist beispielsweise ein Schnappspeer, der wie ein Stab aussieht, jedoch eine versteckte Metallspitze am oberen Ende besitzt. Durch Drücken eines Auslösers schießt diese Spitze aus dem Stab heraus.*
- Der Charakter vom Kampfgeschehen abgelenkt wird. Dies entscheidet der Spielleiter in seltenen (und nur für passende) Situationen.

FERNKAMPF

Fernkämpfe unterscheiden sich von Nahkämpfen der Form, dass es mit steigender Entfernung immer schwieriger wird ein sich bewegendes Objekt zu treffen. Ein weiterer Einfluss ist die Größe des Zielobjektes. Daher gibt es für den Fernkampf folgende Regeln:

- Für den Fernangriff gelten die üblichen Angriffsregeln mit zwei Ausnahmen:
 - Eine PERFEKTE Parade hat keinen Gegenangriff zur Folge
 - Ein PATZER führt nicht zum Stolpern, sondern zu einem Defekt an der Waffe (z.B. Sehne reißt). Der Spielleiter bestimmt über eventuelle Verletzungen.
- Pro zwei Schritt Entfernung wird das Ergebnis der Attacke um eins gemindert. („Probenerchwernis“ = Entfernung / 2)
- Für Zielobjekte kleiner einem Schritt wird das Ergebnis der Attacke um *die Hälfte des Kehrwertes gemindert*: **ERSCHWERNIS = $\frac{1}{2}$ / GRÖÖE**.

Beispiel: Objekt ist $\frac{1}{4}$ Schritt groß: Erschwernis = $\frac{1}{2} / \frac{1}{4} = \frac{1}{2} \times 4 = 2 \rightarrow$ Attacke=Probenergebnis-2.

KAMPFTECHNIKEN

Selten kämpfen die unterschiedlichen Helden auf genau die gleiche Art und Weise. Jeder hat irgendwie seine Techniken, die er sich mit der Zeit angeeignet hat, und die ihm einen persönlichen Vorteil verschaffen. Dabei leitet der eine Held die nächsten Bewegungsabläufe seines Gegners aus dessen Schulterbewegungen her, ein anderer hingegen verlässt sich ganz auf die unerbittliche Wucht seines Rundumschlages. Ein Dritter kann über eine Entfernung von 30 Schritt ein Seil mit einem Pfeil durchtrennen. Kampftechniken machen das allgemeine Geschehen in der Schlacht somit individueller und lebhafter.

- KAMPFTECHNIKEN werden nicht gesteigert, sondern werden nur als Begriff im Heldenblatt in den entsprechenden Zeilen eingetragen. Es gibt kein Maß, wie gut man die Technik beherrscht, denn das ist bereits für die Kampfdisziplinen der Fall. *„Hat man sie, kann man sie“.*
- KAMPFTECHNIKEN sind im MDM_W²⁰-Tabellarium aufgelistet. Um sie zu erwerben, muss der Charakter bestimmte Grundvoraussetzungen erfüllen. Welche Voraussetzungen das sind, ist für die jeweilige Technik angegeben. Beispiele sind ein Mindestmaß an Kraft oder ein Mindestmaß für die Beherrschung eines Waffentyps (KAMPFDISZIPLIN).
- KAMPFTECHNIKEN können entweder eine besondere Waffenhandhabung oder eine bestimmte Aktion im Kampf ermöglichen. *Z.B. kann mit „SCHWERE WAFFEN“ eine zweihändige Waffe einhändig geführt werden. Mit „FINTE“ darf der Held die Entscheidung über einen KRITISCHEN TREFFER zwei Mal auswürfeln.*
- Die letztgenannten aktionsbasierenden Techniken können nicht beliebig angewendet werden, sondern stellen immer eine **Bedingung** an die Situation und benötigen **zusätzliche Zeit** (HANDLUNGEN) für die Vorbereitung. *Eine SPRUNGATTACKE beispielsweise benötigt zwei HANDLUNGEN zu denen der Waffe, und der Held muss zwei Schritt vom Gegner entfernt sein, um Anlauf zu nehmen und auszuholen. Dafür fügt er seinem Gegner sehr wahrscheinlich KRITISCHEN SCHADEN zu, denn die KRITSCHWELLE wird um 12 (von 19 auf 7) gesenkt.*
- Die Kampftechniken sind einer oder mehreren Kampfdisziplinen zugeordnet. Welche dies sind ist für jede Technik im Tabellarium vermerkt. *Ein FERNSCHUSS ist beispielsweise mit einer schweren Axt sehr problematisch.*
- Der Spielleiter kann eigen erdachte KAMPFTECHNIKEN genehmigen. Er sollte dabei aber sehr aufmerksam und objektiv auf die Effekte und Bedingungen der Technik achten. *KAMPFTECHNIKEN sind eine der wenigen Elemente, welche die Ausgeglichenheit eines Kampfes stark und ungerecht aus dem Ruder bringen können. Für fehlende Befähigung der KAMPFDISZIPLINEN, AKTIONSBASEN, HANDLUNGEN und REFLEXE existiert für den Charakter in Form von anderen Befähigungen ein ausgleichender Gegenpol im Spiel. Für die KAMPFTECHNIKEN gilt dies nicht.*
- *Der Spieler darf immer dann eine neue KAMPFTECHNIK hinzufügen, wenn der Erfahrungswert (unter EP) einer passenden KAMPFDISZIPLIN um 3 gestiegen ist. Dies entspricht den Werten { 3, 6, 9, 12, 15, ... }.*

DAS MAGIESYSTEM

Dem Namen dieses Rollenspiels zu Folge ist dem Magiesystem von MEISTER DER MAGIE eine besondere Rolle zugetan. Die Magie verkörpert das Mystische und Unfassbare. Sie hat so viele Formen und Effekte, dass sie nicht allgemein in einem Regelwerk zusammengefasst werden kann. Stattdessen gibt es Grundgesetze der Magie. Die Besonderheiten zu jeder einzelnen Form sind in Nachschlagewerken übersichtlich zusammengefasst. Das Nachschlagewerk des Magiers ist in erster Linie DAS BUCH DER MAGISCHEN FORMELN.

Auch die Alchemie kann mit Hilfe magischer Kräuter Essenzen mit unvorstellbaren Effekten produzieren. Wie dies funktioniert steht unter ALCHEMIE und im BUCH MAGISCHER TRÄNKE.

Der Hintergrund über das Verständnis der Magie, sowie eine genaue Erläuterung der Magierichtungen sind im Dokument „MEISTER DER MAGIE“ beschrieben. In diesem Regelwerk wird nur sehr kurz darauf eingegangen.

MAGIE UND MAGIEBEGABUNG

Obwohl es eine Kernkomponente des Spiels ist, sind sehr wenige Bewohner Ganthors magiebegabt. *Die Magiebegabung ist die Fähigkeit, magische Macht, die ganz Ganthor auf der magischen Ebene überströmt, zu sammeln, in sich zu bündeln, zu formen und freizugeben.* Sie ist somit die Grundvoraussetzung dafür, dass der Charakter zaubern kann. Doch sie reicht bei weitem nicht allein, der Magier muss diese Fähigkeit trainieren, seine Aufnahmefähigkeit erhöhen und natürlich die richtigen Worte wissen, welche der Magie ihre vielen Formen verleiht.

WAHRNEHMUNG UND MANIPULATION DER MAGIE

Magier können magische Strukturen in Form von Geflechten aus golden leuchtenden Strängen wahrnehmen, wenn sie sich explizit darauf konzentrieren. Diese Wahrnehmung wird als MAGISCHE SICHT bezeichnet. Der Magier kann die Struktur dieser Geflechte verändern, sie entwirren oder zerstören.

- *Jeder Magier beherrscht die MAGISCHE SICHT. Die Anwendung der MAGISCHEN SICHT kostet ihn 1 MP. Die Wirkungskdauer beträgt ungefähr eine halbe Minute.*
- *Um eine Magiestruktur zu manipulieren muss der Magier Macht aufbringen (für MAGISCHE SICHT) und eine Probe ablegen (für die Manipulation). Machtkosten und Höhe der Probe sind von der Situation abhängig und liegen im Ermessen des Spielleiters. Die „Magieart“ der Struktur bestimmt, welche MAGIESCHULE der Zauberer anwenden muss.*

MAGIESCHULEN

Die magische Welt wurde von den Gelehrten in sechs Magierrichtungen eingeteilt, den MAGIESCHULEN. Alle Zauber, Beschwörungen und Artefakte sind in diesen Schulen wieder zu finden. Die Magieschulen sind im Einzelnen: NEUTRALMAGIE, LEBENSMAGIE, NATURMAGIE, CHAOSMAGIE, HEXERMAGIE und TODESMAGIE.

- Ein *magisch begabter* Charakter kann drei der sechs MAGIESCHULEN mit entsprechender Begründung frei wählen.
- Zu den drei gewählten MAGIESCHULEN ist jeder Magier mit der NEUTRALMAGIE vertraut.
- MAGIESCHULEN sind die FERTIGKEITEN der Magie. Sie sind immer an das PERSÖNLICHKEITSMERKMAL GEIST gebunden. (*Falls unsicher*: Obgleich keine Eigenschaft bei den Magieschulen angegeben ist, kann gemäß den üblichen Regeln des Steigerungssystems natürlich eine der Eigenschaften KREATIVITÄT, GEIST und INTUITION mitgesteigert werden.)
- Die Fertigkeitwerte der MAGIESCHULEN werden verwendet ...
 - für Proben im Spiel, z.B. für MANIPULATION DER MAGIE
 - als Magieangriffswert im Kampf. (Verteidigung ist die MAGIERESISTENZ)
 - für die Endprobe beim Erlernen einer neuen Zauberformel
- Es ist sehr *unüblich*, jedoch nicht verboten, TODESMAGIE und LEBENSMAGIE gleichsam zu erlernen. Der Spieler sollte dies gut begründen können.
- Magisch unbegabte Charaktere erlernen keine Magieschulen. Die entsprechenden Felder im Charakterblatt bleiben leer.

MAGIERESISTENZ

In einer magischen Welt ist die Magieresistenz etwas vollkommenen Natürliches. Jedes Lebewesen nimmt Magie in sich auf und kann magische Effekte mehr oder minder gut von sich abweisen - auch wenn es nicht in der Lage ist mit der ihr umzugehen. Daher können nicht nur Magier diese grundlegende Befähigung trainieren. Die Magieresistenz wird als „Verteidigung“ oder Parade gegen Zauberformeln betrachtet und verwendet.

MAGIEGRAD

Je effektvoller und intensiver ein Zauberspruch ist, desto schwerer ist es im Allgemeinen, ihn richtig anzuwenden und zu erlernen. In den einzelnen Magieschulen werden die Formeln daher bereits richtig in die Professionskategorien eingeteilt. Theoretisch geht die Skala der Magiegrade bis zehn, doch Zaubersprüche über dem Magiegrad VI sind weitestgehend unbekannt.

	Magiegrad	Erschwernis
1	I	0
2	II	3
3	III	6
4	IV	9
5	V	12
6	VI	15

- Der MAGIEGRAD erschwert die MAGIEPROBEN sowohl im Spiel als auch im Kampf um den Wert: **Erschwernis = 3 x (MAGIEGRAD – 1)**, wie in der nebenstehenden Tabelle angedeutet.

STUDIEREN VON ZAUBERFORMELN

Es genügt nicht, einen Zauberspruch laut vorzulesen, denn gesprochene Worte sind lediglich eine Hilfestellung für die schwierige Aufgabe, die Magie richtig zu formen. Ein Magier muss sein Kontingent durch stetiges Studieren Zauber um Zauber erweitern. Je höher der Magiegrad einer Formel ist, desto länger dauert es ihn zu verinnerlichen. Das Studieren eines Zauberspruches schließt mit dem Aussprechen der Formel, und damit deren erstmaligen Einsatz, ab.

	Magiegrad	Lernzeit
1	I	1
2	II	4
3	III	9
4	IV	16
5	V	25
6	VI	36

- *Der Spieler wählt einen Zauberspruch aus dem BUCH DER MAGISCHEN FORMELN. Ebenso kann auch der Spielleiter einen neuen Zauberspruch definieren.*
- *Die Anzahl an Stunden, welcher ein Magier zum Studieren eines Zaubers benötigt, entspricht gemäß der nebenstehenden Tabelle dem Quadrat des MAGIEGRADES. Lernzeit = MAGIEGRAD²*
- *Die Endprobe des Zaubers ist eine gewöhnliche MAGIEPROBE, die drei Mal gewürfelt wird. Zwei Mal muss sie erfolgreich sein.*
- *Ist die Endprobe nicht erfolgreich, so geschieht tritt ein unvorhergesehener Effekt ein. Der Spielleiter bestimmt diesen Effekt. Der Zauber muss inklusive Lernzeit nochmals verinnerlicht werden.*

ZAUBERFORMELN UND MAGIEPROBEN

Die Zaubersprüche sind im BUCH DER MAGISCHEN FORMELN tabellarisch aufgelistet. Damit die Übersicht bei einem Spruchkontingent von mehr als 180 Formeln nicht verloren geht, ist für jeden Spruch eine Tabelle mit einem Kopf und einem Textbereich angelegt:

Name des Spruchs	GRAD-Mk	KOSTEN	HANDLUNGEN	REICHWEITE	SCHADEN	WIRKUNGSDAUER
------------------	---------	--------	------------	------------	---------	---------------

Detaillierte Informationen zum Spruch.

Der Kopf enthält die Kerninformationen über den Spruch in Kurzform:

- *Wie heißt er?*
- *Welchen MAGIEGRAD und welche MAGISCHE KRAFT hat er?*
- *Wie viele MACHTPUNKTE muss für diesen Spruch investiert werden?*
- *Wie viele HANDLUNGEN braucht der Magier für den Zauber. (Wie lange dauert das Sprechen des Zaubers)*
- *Bis zu welcher Entfernung reicht der Zauber*
- *Wie viel Schaden fügt der Zauber einem Gegner zu*
- *Wie lange wirkt der Zauber*

Der Texttrumpf beschreibt genau, was beim Sprechen des Zaubers passiert. *Einige Werte in der Kopfzeile sind eingeklammert. In diesem Fall sollte der Texttrumpf noch einmal genauer betrachtet werden – Zauber sind eben sehr individuell.*

MAGIEPROBEN

Anhand der MAGIEPROBE wird festgestellt, ob ein Zauber erfolgreich gesprochen wird. Ist diese Probe erfolgreich, so wirkt der Zauber und erledigt alles Weitere selbstständig. Die Magieprobe wird nach einem einfachen Muster durch den Magiegrad beeinflusst:

	Magiegrad	Probe
1	I	20
2	II	23
3	III	26
4	IV	29
5	V	32
6	VI	35

- **MAGIEPROBE = 20 + MAGIEGRADERSCHWERNIS**
- **ZEIGT DER W20 EINE 1 (PATZER)**, so gehen die gesamten Spruchkosten verloren.
- **MISSLINGT DIE MAGIEPROBE**, so gehen $\frac{1}{2}$ der Spruchkosten für ihn verloren.
- **ZEIGT DER W20 EINE 20 (PERFEKT)**, so bleiben die Spruchkosten vollständig erhalten.
- **BESCHWÖRUNGEN** oder große Zauberformeln kann der Magier auch mit **QUALITÄTSPROBEN** durchführen (lässt sich Zeit). Gelingen zwei der vier Einzelproben, so ist die Beschwörung erfolgreich. Besonderheit bei diesen Proben: Die Spruchkosten bleiben vollständig erhalten, wenn mehr als zwei der Proben **PERFEKT** sind. Bei mehr als 2 **PATZERN** gehen die gesamten Spruchkosten verloren.

FOKUSZAUBER

Jeder Magier kann Zauber, die ausschließlich auf ihn selbst wirken, vorbereiten und zu gegebenem Zeitpunkt ohne Handlungsverlust und Probe aktivieren. In diesem Zusammenhang spricht man von Fokuszaubern. Die Probe für ein Vorbereiten eines Fokuszaubers ist immer um 3 erschwert (ein Grad höher). Die Machtpunkte des Zaubers sind bis zum Aktivieren reserviert, und können nicht für andere Zauber verwendet werden. Misslingt eine Vorbereitungsprobe, so gehen alle bislang vorbereiteten Fokuszauber verloren.

MAGISCHE KRAFT

Der Magier kämpft nicht mit der Magie, sondern lässt die Magie für sich kämpfen. Das bedeutet, nicht der Magier greift seinen Gegner an, sondern der Magier wirkt einen Zauber, welcher als „magischen Angriffswert“ die **MAGISCHE KRAFT** besitzt und gegen den Kontrahenten zieht. Der Gegner verteidigt sich gegen den Zauber mit seiner **MAGIERESISTENZ**.

MAGIE IM KAMPF

Im Folgenden ist der Vorgang im Kampf dargestellt:

1. Der Magier **wählt** seinen **Zauberspruch** und führt eine **MAGIEPROBE** durch.
2. **Ist die MAGIEPROBE erfolgreich**, so wirkt der Zauber mit seiner magischen Kraft gegen die Zielkreatur. Magier und Zielkreatur würfeln konkurrierend mit der **MAGISCHEN KRAFT** bzw. der **MAGIERESISTENZ**.
3. Hat der Zauber die Zielkreatur geschlagen, so wird entweder der Schaden des Zaubers ausgewürfelt oder der Effekt des Zaubers wirkt. Ist der **magische Angriff PERFEKT**, so wird ein eventueller **Schaden oder Effekt verdoppelt**.

MAGISCHE WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Magische Waffen und Rüstungen **können nur durch Magie zerstört oder beschädigt werden**. Im Einzelnen bedeutet dies für Kampf und Spiel:

- *Magische Waffen und Rüstungen sind oft mit Zusatzeffekten ausgestattet*
- *Magische Waffen und Rüstungen verlieren keine STABILITÄT bei PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffern, sofern die Gegnerwaffe nicht ebenfalls magisch ist.*
- *Magische Rüstungen werden von nichtmagischen Waffen bei PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffern nicht durchschlagen.*
- *Sind die Waffen/Rüstungen beider Kämpfer magisch, so gelten bei PERFEKTEN oder KRITISCHEN Treffern dieselben Regeln, als seien beide Waffen/Rüstungen nichtmagisch.*

ARTEFAKTE, RUNEN UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Magie kann mit verschiedenen Methoden in Form von Objekten instantiiert werden, um eine spezielle Funktion zu übernehmen. Die Kreativität bietet eine grenzenlose Palette, von der einmalverwendbaren magischen Falle über selbst regenerierende magische Wächter bis hin zum magischen Kühlschrank mit Innenlicht. Magische Objekte haben entweder eine dauerhafte und ständige Wirkung (z.B. permanentes Licht) oder Effekte, die durch eine Bedingung ausgelöst werden (z.B. ein- und ausschaltbares Licht oder eine magische Flammenfalle).

Es gibt drei Herangehensweisen, um „greifbare“ Magie zu erzeugen:

- *RUNEN werden mit Hilfe von Legierungen aus Metallen und Gesteinen, die magische Aufnahmefähigkeit haben, hergestellt. Vor allem die Rotbärte sind für diese Kunst bekannt. Mit den richtigen und präzise geschmiedeten oder gravierten Symbolen entstehen magische Effekte in den schön geformten Objekten.*
- *ARTEFAKTE sind Objekte aus reiner, materienunbelasteter Magie, welche aufwendig in eine greifbare Form gebracht wird. Sie finden vor allem bei den Elfen Anwendung. Ein Artefakt benötigt als Kernstück ein Material, welches Macht speichern kann.*
- *Unter MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN versteht man allgemein Materie, die mit funktionellen Zaubern belegt ist. Sie können magische Materialien als Kernkomponente enthalten, müssen aber nicht.*

MACHTQUELLEN UND HERSTELLUNG MAGISCHER OBJEKTE

Die Herstellung magietragender Objekte erfolgt immer in zwei Schritten

1. *Formen eines intrinsischen (=magiebündelnden) Gegenstandes aus normaler Materie oder einer Machtquelle.*
2. *Belegen des intrinsischen Gegenstandes mit einem Zauber oder Effekt*

Zauber und magische Effekte benötigen immer ein bestimmtes Maß an gebündelter Macht. Wie viel Macht ein intrinsischer Gegenstand beherbergen kann, hängt von Art und Menge der Machtquelle, sowie von der Qualität der Verarbeitung ab. Von der Art der Machtquelle hängt ebenfalls ab, wie schnell sich diese Machtpunkte selbstständig regeneriert und wie schwer die Verarbeitung ist. In der folgenden

Tabelle ist gegeben, wie viel Macht die Quellen pro Gramm maximal aufnehmen können, wie hoch die maximale tägliche Machtregeneration ist, wie viel Goldstücke ein Gramm der Quellen kostet (Richtpreis gemäß Handelsabkommen Λ|Ψ-VII), wie hoch die Probe für das Formen des intrinsischen Gegenstandes aus der jeweiligen Machtquelle ist und bis zu welchem Gewicht die Quellen belegt werden können.

Bezeichnung	Kapazität MP/g	Regeneration /g		Preis /g	Formung	Max Gw
NORMALE MATERIE	1/50	-1/500	10 Tage	-	Probe: 20	1000g
METEORITENSPLITTER	15	5	3 Tage	10 Gold	Probe: 23	2g
DRACHENERZ	20	5	4 Tage	15 Gold	Probe: 26	3g
MITHRILL	20	10	2 Tage	25 Gold	Probe: 29	4g
ADAMANTIUM	20	20	1 Tag	40 Gold	Probe: 32	5g
BAUMKRISTALL	25	50	12 h	65 Gold	Probe: 35	5g
MONDPERLEN	30	120	8 h	105 Gold	Probe: 38	unendlich

Deutlich sichtbar kann normale Materie keine Macht aufnehmen. Deshalb verliert sie täglich ein zehntel der überladenen MACHTPUNKTE. Normalerweise dauert es demnach zehn Tage, bis der Gegenstand so magisch wie seine Umgebung ist.

Die Proben für die Herstellung sind für alle drei Methoden gleich, lediglich unterscheiden sich die Fertigkeiten, mit denen die Proben durchgeführt werden:

1. *Die FORMUNGSPROBE ist eine QUALITÄTSPROBE. Je besser das intrinsische Objekt hergestellt wird, desto mehr MACHT kann es aufnehmen, und desto schneller regeneriert sich diese MACHT. Ist die QUALITÄT PERFEKT, so ist Machtspeicher und Regeneration wie in der Tabelle, für schlechtere Proben sind es entsprechende Anteile (%) davon (siehe QUALITÄTSPROBEN).*
2. *Die BELEGUNGSPROBE ist ebenfalls eine QUALITÄTSPROBE, bei der mindestens 2 Einzelproben gelingen müssen (QUALITÄT=2). Sie wird für jeden Zauber oder Effekt separat durchgeführt. Wird eine Belegungsprobe nicht bestanden, so funktioniert der Zauber/Effekt nicht oder anders. Daher sollte der Charakter immer prüfen, ob sein Werk auch den vorgesehenen Zweck erfüllt.*

HERSTELLUNG VON RUNEN

Die Runenherstellung ist selten eine Angelegenheit der Magier. Die Konzeption, d.h. welche genauen Maße die Symbole haben müssen, arbeitet ein RUNOLOGE aus. Zum Formen der intrinsischen Gegenstände wird ein RUNENSCHMIED benötigt, und ein RUNENGRAVEUR belegt den Gegenstand mit einem Effekt. Beide Fertiger arbeiten nach dem Plan der Runologen (siehe „BUCH DER RUNOLOGIE“).

- *Die FORMUNGSPROBE wird mit RUNENSCHMIEDEN durchgeführt*
- *Die BELEGUNGSPROBE wird mit RUNENGRAVUR durchgeführt*
- *Neue Runeneffekte werden mit RUNOLOGIE kreiert (siehe RUNOLOGIE↓). Die Proben hierzu sind normale Proben. Misslingen sie, so ist der Plan der Rune falsch und alle danach gefertigten Runen haben keine oder eine andere Wirkung (Spilleiterentscheid).*

Der Vorteil an den Runen ist, dass man die MAGIEQUELLEN etwas effektiver nutzen kann (siehe unten). Der Nachteil ist, dass die Fertigung mit zwei unterschiedlichen Fertigkeiten geschieht und zusätzlich ein intrinsisches Trägermaterial zwingend erforderlich ist. Bei den Rotbärten sind deshalb für jede der Fertigkeiten Spezialisten am Werk.

HERSTELLUNG VON ARTEFAKTEN

ARTEFAKTE kommen ausschließlich von den Magiern. Dazu müssen sie zuerst eine MACHTQUELLE auf magischem Wege mit einer materialisierten Magie vermischt und geformt werden. Danach wählt der Magier aus seinem Zauberbuch einen oder mehrere Sprüche, mit denen das ARTEFAKT belegt wird. Generell ist MAGISCHE SICHT für die gesamte Fertigungszeit erforderlich.

- Die FORMUNGSPROBE wird mit NEUTRALMAGIE durchgeführt.
- Die BELEGUNGSPROBEN werden mit den Magieschulen der Zauber durchgeführt.

Der Vorteil an Artefakten ist, dass sie prinzipiell von jedem Magier erstellt werden können und nur schwer zerstörbar sind. Der Nachteil ist, dass die Magieschulen für kompliziertere Artefakte hoch gesteigert werden müssen.

HERSTELLUNG VON MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN

Gegenstände können ebenfalls allein durch den Magier zu MAGISCHEN GEGENSTÄNDEN gemacht werden. Allerdings wird oftmals eine MACHTQUELLE in den Gegenstand eingepflegt. Hierzu sind natürlich handwerkliche Fertigkeiten gefragt.

- Die FORMUNGSPROBE wird der Fertigkeit, welche zur Bearbeitung des Materials benötigt ist, durchgeführt.
- Die BELEGUNGSPROBEN werden mit den Magieschulen der Zauber durchgeführt.

Der Vorteil von magischen Gegenständen ist, dass im Vergleich zu Runen und Artefakten „schnell und billig“ gefertigt sind. Der Nachteil ist, dass die relativ schnell zerstört werden können.

ZERSTÖRUNG VON INTRINSISCHEN OBJEKTEN

Prinzipiell werden alle drei Arten jeweils in **umgekehrter Reihenfolge zerstört, wie sie geschaffen wurden**. Zuvor muss jedoch die gebündelte Macht aus den Gegenständen durch den Spruch MACHTENTZUG oder durch Auslösen entfernt werden. **Es fallen demnach dieselben Proben in umgekehrter Reihenfolge an**, wobei ein Fehler der BELEGUNGSPROBE unangenehme Folgen hat (Spielleiter). Die QUALITÄT der RÜCKFORMUNGSPROBE entscheidet darüber, wie viel Prozent der MACHTQUELLE rückgewonnen wird.

- **RUNEN** werden zerstört, ein Runengraveur die Symbolstruktur so verändert, dass sie keiner funktionellen Runenstruktur mehr gleicht (dafür gibt es ebenfalls Pläne). Dann schmilzt der Runenschmied die Legierungen ein und gewinnt die Rohmaterialien zurück. (Alles in allem oftmals so gefährlich wie bei einem Bombenräum-Kommando.)
- **ARTEFAKTE** werden zerstört, in dem mit „ARTEFAKT ZERSTÖREN“ die Zauber entfernt werden (Vorsicht geboten). Dann muss die MACHT rückgeformt, dematerialisiert und freigegeben werden. Es bleibt ein Teil der MACHTQUELLE zurück, welcher der QUALITÄTSPROBE entspricht (0%, 25%, 50% oder 100%).
- **MAGISCHE GEGENSTÄNDE** werden zerstört, indem die MACHT entzogen wird. Ist keine MACHT mehr vorhanden, so fluktuiert die Magiestruktur. Dann kann der Gegenstand zerschlagen und eine eventuelle MACHTQUELLE rückgewonnen werden. (Daher zerstören ich manche MAGISCHEN GEGENSTÄNDE selbst.)

DAS KARMASYSTEM

Schicksal ist in MDM_W²⁰ an eine göttliche Komponente gebunden - und gibt dem Spielleiter einen erweiterten Freiraum. Je mehr sich ein Held seiner Gottheit verbunden zeigt, desto höher sind die Chancen, dass der Gott sich in ausweglosen Situationen dem Helden erkenntlich zeigt. Der Held kann seinen Gott explizit um Hilfe bitten (*KARMAPROBE*), oder der Gott bietet dem Helden an, einen neuen Weg zu öffnen (*Spielleitervorschlag and den Spieler*). Für den Umgang mit dem Karma gelten einfache Regeln:

- *KARMAPUNKTE werden wie LEBENSPUNKTE und MACHTPUNKTE „aufgeladen“. Für das Karma entspricht der maximale Wert dem Attribut KARMAPUNKTE (KP). Der Held erhöht seine KP um einen Punkt, indem er zwei Stunden betet. Für besondere Taten, welche dem Gott gefallen, entscheidet der Spielleiter über höhere Punkteverteilungen.*
- *Die KARMAPROBE wird abgelegt, wenn der Spieler seinen Gott explizit um Hilfe bittet oder der Gott Hilfe anbietet. Dabei würfelt der Spieler mit einem W20 und addiert die aktuellen KARMAPUNKTE des Helden (nicht die maximalen!) auf das Würfelergbnis.*
 - *Für eine Bitte des Helden muss die Probe um 15 höher als die Kosten sein*
 - *Wirkt der Gott aus eigener Initiative, so muss der Wert nur um 10 höher sein*
 - *Für „kleine Tipps“ vom Gott (wenn's mal nicht weiter geht) ist keine Probe benötigt. („Streich mal 7KP weg wenn du willst - du bist auf magischer Sicht.“).*
 - *Besonderheit: hat sich ein Held bereits in seiner Vorgeschichte dem Gott verschrieben (Templer, Paladin oder Priester), und handelt er stets danach, so ist die „Bittprobe“ nicht Karmakosten+15, sondern nur Karmakosten+10.*
- *Hilfen der Götter kosten KP, wie das Wirken von Zaubern MP kostet. Bittet der Spieler um eine Hilfe, welche seinem Gott missfällt, so gehen die KP dafür verloren, jedoch tritt der Effekt nicht ein (Spielleiter entscheidet).*
- *Der Spieler muss vor dem Ablegen einer Probe bzw. vor dem Angreifen oder Parieren um göttliche Hilfe bitten.*
- **Standardhilfen der Gottheiten sind:**
 - **GÖTTLICHER BEISTAND (KOSTET 10KP):** Eine Probe wird um 5 erleichtert. (Sei es im Kampf, in der Magie oder für eine Fertigkeitssaufgabe im Spiel. Karmaproben ausgeschlossen).
 - **GÖTTLICHER SEGEN (13KP):** KAMPFWERTE und REFLEX steigen für einen Kampf um 5
 - **GÖTTLICHE HEILUNG / GÖTTLICHE MACHT (16KP):** Held erhält 75LP bzw. 75MP
 - **GÖTTLICHE REVISION (19KP):** Der Spieler kann entweder im aktuellen Kampf zwei eigene Würfelergbnisse neu würfeln oder ein Würfelergbnis einer anderen Kreatur/Helden neu würfeln lassen. Der Effekt verschwindet nach dem Kampf (kein „Vorbereiten von Neuwürfeleien“ mögl.).
 - **HEILIGER KRIEG (22KP):** Der Held erhält alle LP zurück. Für den aktuellen Kampf ist er furchtlos, seine Ausrüstung zählt als magisch, KAMPFWERTE und REFLEX erhöhen sich um 8. Die Magieresistenz steigt um 8.
- *Der Spielleiter kann weitere göttliche Hilfen erfinden und anwenden.*
- **Besonderheit:** Bei Templern, Paladinen und Priestern hilft der Gott öfter. Ebenso kann in Ausnahmefällen eine große Hilfestellung (z.B. HEILIGER KRIEG) ohne Probe angeboten werden.

ALCHEMIE

Die Alchemie ist allgemein die Kunst der Identifikation, Herstellung und Weiterverarbeitung von Substanzen. Sie ist je nach Wahl des Spielers oder Spielers ein Gebiet so groß ist wie die Magie, denn man kann die Alchemie nach den hier angegebenen Grundregeln spielen oder mit erweiterten Regeln, welche im *BUCH DER ALCHEMIE* stehen und auf den Grundregeln basieren. Die erweiterten Regeln legen lediglich Dinge genauer fest, die erst dann Bedeutung erhalten, wenn mit der Alchemie öfter gearbeitet wird. *Die ALCHEMIE ist wie die MAGIE eine besondere FERTIGKEIT und muss im Heldenbogen explizit notiert sein, damit man sie anwenden kann. Dasselbe gilt für die im Folgenden beschriebenen Spezialgebiete der ALCHEMIE. Für die Anwendung von Stoffen ist die FERTIGKEIT ALCHEMIE nicht erforderlich. Dies gilt auch für ein Vermengen von mehreren Stoffen, sofern dadurch kein neuer Stoff entsteht.*

SUBSTANZEN – PRODUKTE DER ALCHEMIE

Die Produkte, welche Alchemisten herstellen, sind in den seltensten Fällen Gebrauchsgegenstände. Es sind meist Stoffe (auch als „SUBSTANZEN“ bezeichnet), die in kleineren oder größeren Behältnissen aufbewahrt werden und für bestimmte Aufgaben verbraucht werden, wie z.B. SÄUREN beim Gravieren von Arathstahl oder im Kampf. Alchemisten machen im übertragenen Sinne das Leben leichter. Da es in der Alchemie viele verschiedene Stoffe mit unterschiedlichen Wirkungen gibt, müssen wir sie kategorisieren, um sie schnell und einfach anwenden zu können:

Wir unterscheiden in erster Linie MAGISCHE und NATÜRLICHE SUBSTANZEN. Hierzu ein kleines Beispiel: Ist ein Held verletzt und nimmt Heilbeeren (NATÜRLICH) ein, dann heilen seine Wunden schneller, und daher *regenerieren* seine LP besser. Trinkt der Held einen Borun-Trank (Heiltrank, MAGISCH), so schließen sich seine Wunden in einer Sekunde, sodass sich *sofort* seine LP erhöhen. Daher ist der logische Ansatz dahingehend, dass Effekte, welche wir uns in der Realität noch erklären können, natürlichem Ursprungs sind. Hingegen sind Effekte, die unsere realen Vorstellungen überschreiten, aus der Magie entsprungen.

Auch im Spiel müssen NATÜRLICHE und MAGISCHE Stoffe ein wenig unterschieden werden:

- *NATÜRLICHE SUBSTANZEN können Pulver, Säfte, Öle, und vieles mehr sein. Es gilt hier die Regel, dass die Wirkung umso größer ist, je mehr man davon anwendet. D.h. die doppelte Menge Heilbeerensaft bewirkt doppelt so viel Regeneration wie die einfache Menge. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er von seinen 2 Einheiten Heilbeerensaft nur eine oder beide anwenden will.*
- *MAGISCHE SUBSTANZEN sind immer flüssig und werden in Phiolen aufbewahrt. Hier gilt die Regel, dass der Held einen Trank entweder nicht trinkt oder ganz trinkt. Er kann ihn nicht einteilen. Bei magischen Stoffen kommt es darauf an, wie stark sie konzentriert sind. Dabei gibt ein Borun-Trank mit der Stärke 2 doppelt so viele LP zurück wie ein Borun-Trank der Stärke 1.*

Kurzgefasst ist bei natürlichen Substanzen die Menge wichtig, bei magischen Tränken die Konzentration der Magie im Trank. Die Gelehrten auf Ganthor sprechen hierbei von der MAGISCHEN INTRINSICDICHT (,,MID“), im Volksmund und für Alchemisten, die auf dem Boden bleiben, ist es einfach die STÄRKE.

HERSTELLUNG UND IDENTIFIKATION

Die Arbeit des Alchemisten ist für den Spieler wesentlich einfacher als die Herstellung von Runen oder Artefakten. Der Arbeitsvorgang wird als *alchemistische Verarbeitung* bezeichnet. Für die Herstellung von magischen oder natürlichen Substanzen führt der Alchemist eine normale QUALITÄTSPROBE durch. Der Probenwert ist in jedem Rezept angegeben. Für magische Substanzen ergibt sich daraus die Stärke des Stoffes, bei natürlichen Substanzen die Menge.

QUALITÄT	STÄRKE	MENGE
0 : 20%	0: Misslungen	0
1 : 40%	1 : Schwach	1
2 : 60%	2 : Mittelstark	2
3 : 80%	3 : Stark	3
4 : 100%	4 : Sehr stark	4

Neben der Produktion von Stoffen muss der Alchemist auch gefundene oder gekaufte Substanzen einschätzen können. **Dazu würfelt er eine normale Probe auf den Probenwert der Substanz** (den nur der Spielleiter kennt). **IST DIE PROBE ERFOLGREICH ODER PERFEKT, so verrät der Spielleiter die genauen Daten des Stoffes. IST DIE PROBE NICHT ERFOLGREICH ODER GEPATZT, so entscheidet der Spielleiter, welche grobe Beschreibung er preisgibt.** Ist der Ergebniswert der Probe stark unter dem Schwellenwert der Substanz, so kann der Spielleiter natürlich auch falsche Angaben machen.

SPEZIALGEBIETE DER ALCHEMIE

Die im Abschnitt Substanzen genannten Spezialgebiete haben für wirken sich positiv auf die ALCHEMISTISCHE VERARBEITUNG und die IDENTIFIKATION. Hat der Spieler das zu der Substanz gehörende Spezialgebiet explizit im Heldenbogen vermerkt und gesteigert, so kann er zu der Probe mit ALCHEMIE eine **zusätzliche Probe** für jedes dazugehörige Spezialgebiet durchführen. **Das beste Ergebnis wird gewertet.** (Normal nur eine zusätzliche Probe. Bei magischen Tränken sind durch die Intrinsicologie bis zu zwei zusätzliche Proben möglich).

Erlernbare Spezialgebiete sind: **INTRINSIOLOGIE** (generell magische Substanzen), **ACIDIOLOGIE** (Säuren), **VENOMOLOGIE** (Gifte), **PYROLOGIE** (Brenn- und Sprengstoffe), **VITALOGIE** (Heilsubstanzen), **PNEUMOLOGIE** (Stoffe, die Luft oder Vakuum erzeugen), **LUMINOLOGIE** (leuchtende Substanzen), **VINOLOGIE** (Alkohole). *Der Acidiologe kennt sich demnach gut mit SÄUREN aus.*

ROHSTOFFE UND REZEPTE

Prinzipiell können alle Rezepte und möglichen Rohstoffe vom Spielleiter frei erfunden und ausgelegt werden. Eine „Ideensammlung“ mit vielen Rezepten stellt das Buch der Alchemie dar, in dem bereits bestehende Rezepte und Rohstoffe tabellarisch aufgelistet sind. Jede Substanz erhält dort einen Namen und alle benötigten Angaben:

NAME DER SUBSTANZ		SPEZIALGEBIET	
VERARBEITUNG	A x Rohstoff1 + B x Rohstoff2 → QUALITÄT x Endsubstanz	PROBE	<>
WIRKUNG	Hier stehen Wirkung, die Wirkungsdauer und erweiterte Informationen.		

SPEZIELLE SUBSTANZEN

Im Spiel gibt es spezielle Substanzen, die im Vergleich zu anderen relativ oft angewendet werden. Dazu gehören z.B. Heiltränke und machterfrischende Tränke. Um immer direkt mitreden zu können solltest Du diese Substanzen im Hinterkopf behalten.

DIE DREI MAGISCHEN GRUNDSUBSTANZEN

Die wichtigsten drei Substanzen lassen sich aus den drei magischen Kräutern BORUN (rot), SIMION (blau) und VINOS (gelb) gewinnen. Diese Tränke werden immer in Glasphiolen aufbewahrt und haben „übernatürliche“, magische Effekte:

- Der BORUN-TRANK ist ein leuchtend roter, magischer Heiltrank, welcher binnen einer Sekunde Lebenspunkte zurückgibt.
- Der SIMION-TRANK ist ein leuchtend blauer Trank, der die Machtpunkte des Magiers sofort erfrischt.
- Der VINOS-TRANK ist leuchtend gelb und im Volksmund als der Trank der Alchemisten bekannt. Die Alchemisten, welche stets großen Wert auf genaue Beschreibungen legen, betrachten ihn genauer als die Hauptsubstanz der INTRINSIOLOGIE. Intrinsiologen verstehen sich sehr gut darin, aus VINOS und weiteren Ingredienzien eine Vielzahl von Tränken mischen, die den Formeln der Zauberei gleichstehen.

GIFTE

Gifte sind bekanntlich Stoffe, welche auf die eine oder andere Weise in den Körper von Lebewesen gelangen und dort Schaden anrichten. Die Wirkungen gehen von einem stechenden Schmerz oder einem Rausch über Lähmung oder Beeinflussung des vegetativen Nervensystems bis hin zur Zersetzung des Körpergewebes. ***Unter GIFTEN versteht man auf Ganthor jene SUBSTANZEN, die den Körper schädigen. In den Rezepten sind die genauen Wirkungen der GIFTE angegeben. Das GEGENGIFT ist der NEUTRALISATOR für das GIFT.***

SÄUREN

Auch bei SÄUREN unterscheiden wir bewusst zwischen Realität und Spiel. In der Realität gibt es für Säuren und deren „Gegenspieler“, den Basen/Laugen einen chemischen neutralisierenden Zusammenhang. Beide können jedoch gefährlich sein. Für das Spiel greifen wir *nur* das markanteste Merkmal einer Säure auf. Das ist die Eigenschaft, Stoffe aufzulösen. ***SÄUREN sind auf Ganthor Substanzen, die andere Substanzen mehr oder minder gut zersetzen. Es gibt nur eine Stoffgruppe, mit der NATÜRLICHE SÄUREN Probleme haben: Keramische Materialien wie Glas, Stein, Ton oder Sand. Daher verlieren keramische Rüstungen von NATÜRLICHEN SÄUREN keine STABILITÄT. Magische Rüstungen werden nur von magischen Säuren zersetzt. Keramische magische Rüstungen sind demnach vollkommen immun gegen Säuren. Säuren haben wie Gifte einen gegenteiligen Stoff, der sie vernichtet (NEUTRALISIERT). Diese nennt man ANTISÄUREN (da „Gegensäuren“ eigenartig klingt). Die ANTISÄURE ist der NEUTRALISATOR für die SÄURE.***

NEUTRALISATION UND RESISTENZ

Es gibt auf Ganthor Stoffe, die nur dafür existieren, um ganz bestimmte andere Stoffe zu vernichten. Das sind die NEUTRALISATOREN. Sie reagieren freiwillig mit Nichts auf der Welt außer mit der Substanz, die sie neutralisieren sollen. Daher kann ein Charakter eine ANTISÄURE trinken, ohne sich zu verletzen (- mit einer starken realen Lauge ist dies unmöglich). Der Begriff RESISTENT bedeutet auf Ganthor, dass eine Kreatur oder ein Objekt *vollkommen* immun gegen die Auswirkung bestimmter Substanzen ist. *Ist ein Tier giftresistent und wird von einem vergifteten Pfeil getroffen, so erleidet es nur den Schaden des Pfeils, nicht des Giftes. Kommt das Tier anschließend auf den Esstisch, so kann es sein, dass sich der Jäger selbst vergiftet. Da ein Steingolem aus Stein besteht ist er säureresistent.*

- Ein GEGENGIFT wirkt nur dann, wenn wirklich ein GIFT im Körper wirkt, nicht jedoch bei einem ungesunden Stoff, der Lähmungserscheinungen hervorruft. Gifte sind oftmals in Kämpfen interessant, da sie dem Gegner zusätzlichen Schaden zufügen, wenn sie in den Körper gelangen. Das ist dann der Fall, wenn der Gegner durch die Waffe/Geschoss LEBENSPUNKTE verliert, also die Rüstung durchschlagen wird oder der Rüstungsschutz nicht den gesamten Waffenschaden absorbiert.

ALCHEMIE-SETS

Die Ausrüstung des Alchemisten wird als Alchemie-Set bezeichnet. Größe und Preis reichen von kleinen Ausmaßen bis in sehr große Dimensionen. Die Stufe eines Alchemie-Sets beschreibt, wie dienlich es dem Alchemisten bei seiner Arbeit ist. Je größer ein Set ist, desto besser muss der Alchemist sein, um es zu bedienen. Das Set selbst gibt einen festen Bonus auf die durchgeführten Proben für die Verarbeitung oder Identifikation.

- Damit der Alchemist ein Alchemie-Set verwenden kann, muss mindestens die Anzahl an Erfahrungspunkten in Alchemie haben, wie die Stufe des Sets ist.
- Ein Alchemie-Set bewirkt eine Probenerleichterung in der Form, dass der **BONUS-Wert** des Sets (siehe Tabelle) auf das Probenergebnis hinzuaddiert wird.
- Für die Pflanzenverarbeitung ist mindestens ein Alchemie-Set der Stufe 1 benötigt. Für alle weiteren Verarbeitungen mindestens ein Set der Stufe 2.

STUFE	GEWICHT	PREIS	ART	BONUS	FERTIGUNGSART
1	1 Kg	5 G	Portabel	0	Einzelfertigung
2	3 Kg	10 G	Portabel	1	Einzelfertigung
3	5 Kg	20 G	Portabel	2	Einzelfertigung
4	7 Kg	40 G	Portabel	3	Einzelfertigung
5	40 Kg	100 G	Stationär	5	Einzelfertigung
6	90 Kg	300 G	Stationär	8	Einzelfertigung
7	160 Kg	>2000 G	Stationär	13 21	Einzelfertigung Prozesslinienlauf

BOTANOLOGIE

Die Kunst der Botanologie besteht in der Identifikation, dem Finden und der Anwendung von Pflanzen. Oftmals sind Pflanzen die Rohstoffe für die Alchemie. Ein Alchemist weiß zwar ebenfalls, wie er Pflanzen erkennt und alchemistisch verarbeitet, jedoch weiß er nicht, wo welche Pflanzen wachsen, ob sie Krankheiten haben oder ob bei der Ernte bestimmte Dinge zu beachten sind. Der Botanologe versteht es, viele Pflanzen gezielt zu kultivieren und kennt die Standorte und Wirkungen der einzelnen Kräuter. Ohne die Botanologie wäre die Vielfalt der Alchemie nicht zu dem heutigen Ausmaß gewachsen, denn meist sind es die Botanologen, die spezielle Wirkungen von Pflanzen erstmals erkennen. Daher sind viele Berufsalchemisten auch in der Botanologie versiert.

- *Die Botanologie dient Finden, Ernten und Konservieren von Pflanzen*
- *Der Botanologe kennt die Wirkungen von Pflanzen*
- *Der Botanologe kann viele Pflanzen kultivieren, aber viele Pflanzen benötigen auch spezielle Standorte und Umweltbedingungen.*

BUCH DER BOTANOLOGIE

Im **BUCH DER BOTANOLOGIE** sind viele Vorschläge für Pflanzen mit den Wirkungen und ausführlichen Beschreibungen wie gemacht. Weiterhin umfasst es eine Tabelle mit Vorkommensorten und den normalerweise auffindbaren Mengen.

AUSRÜSTUNG DES BOTANOLOGEN

Die normale Ausrüstung eines Botanologen ein ALCHEMIE-SET der Stufe 1. Das entspricht einer kleinen Ledermappe mit den nötigsten Bgebrauchsgegenständen. Zum Aufbewahren der Ernte dienen meist eine Botanikbox, ein Humidor, Gläser und Phiolen oder Stoffsäckchen.

BOTANOLOGIEPROBEN

- **FÜR DAS FINDEN VON PFLANZEN** prüft der Spielleiter die Umweltbedingungen im **BUCH DER BOTANOLOGIE** (wo sich die Helden gerade befinden, z.B. Wald, Wiese, Wüste, Waldrand, Moor, Sumpf) und lässt den Spieler eine **NORMALE FERTIGKEITSPROBE** auf **BOTANOLOGIE** würfeln. Ist die Probe geschafft, so entnimmt der Spielleiter die Rahmenwerte aus dem **BUCH DER BOTANOLOGIE** und überschreibt sie dem Spieler. Der Spielleiter sollte dabei auch würfeln, um nicht „willkürlich“ zu handeln. Ein guter Ansatz ist es, mit einem W20 auf 10 zu würfeln, ob der Charakter etwas findet. Der Charakter kann an derselben Stelle so oft Kräuter finden, bis seine Probe mit Botanologie oder die Spielleiterprobe auf einmal misslingt. Der Spielleiter kann natürlich auch festlegen, dass in diesem Gebiet nichts zu finden ist.
- **FÜR DIE KULTIVIERUNG UND ERNTE** von kultivierten Pflanzen führt der Spieler für jede geerntete Pflanze/Einheit eine **NORMALE PROBE** auf **BOTANOLOGIE** durch. Für jede erfolgreiche Probe ist eine Pflanze kultiviert/geerntet.
- **FÜR DIE KONSERVIERUNG EINER PFLANZE** führt der Spieler eine **NORMALE PROBE** auf **BOTANOLOGIE** durch. Die Konservierung oftmals nicht nötig.

RUNOLOGIE

Wie im Abschnitt **ARTEFAKTE , RUNEN UND MAGISCHE GEGENSTÄNDE** angedeutet, ist die Runologie eine ursprünglich zwergische Wissenschaft, die sich damit beschäftigt, Materie so zu formen, dass sich Magischstrukturen darin bilden. Runologen sehen nicht nur deshalb selten Licht, weil es meist Zwerge sind, sondern weil die Konzeption neuer „intrinsischer Strukturkatalysatoren“ (wie es dort heie) eine sehr mathematische und logische Aufgabe ist. Dies kann dauern. Runologen stzen sich bei ihrer Arbeit auch viel auf Erfahrungswerte und bekannte Runenstrukturen. Die RUNOLOGIE wurde vor allem deshalb in das Spiel mit eingebunden,

- *damit Magier nicht die alleinige Kontrolle ber magische Objekte haben. Dies ffnet dem Spielleiter viele Mglichkeiten, denn nicht alle Probleme mit magisch verschlossenen Tren oder Magiefallen knnen durch den Magier gelst werden. Wenn die Geschichte die Helden vorerst an der Tre vorbeifhren soll, so kann die Runologie hierbei helfen.*
- *damit prinzipiell magisch unbegabte Helden einen Fu (wenn auch nur einen) in diesen Bereich setzen knnen, in dem sie ihre Ausrstungsgegenstnde mit Runen versehen.*

Die Kunst der RUNOLOGIE ffnet dem Spieler und Spielleiter die Tr zur Kreativitt. Es ist kein Tabellarium hierfr vorgesehen, stattdessen denkt sich der Spieler eine Rune aus, die er konzipieren will. Der Spielleiter entscheidet anhand davon, ob diese Idee tragbar oder vollkommen bertrieben ist, wie schwer die Probe auf die Fertigkeit RUNOLOGIE sein wird, und was bei der Konzeption der Rune herauskommt, wenn die Probe nicht erfolgreich ist. Meist wird eine QUALITTSPROBE angewendet. Die Probenschwellen sollten ber 20 liegen.

ENGINOLOGIE

Wie die RUNOLOGIE ist die ENGINOLOGIE eine Wissenschaft, die im Spiel eine ntzliche Ergnzung ist. Der Begriff Enginologie ist etymologisch aus dem angelschsischen Sprachraum hergeleitet und kann mit dem realen Wort „Engineering“, also Ingenieurskunst verglichen werden. Ein hauptberuflicher Enginologe untersteht oftmals direkt seinem Frsten bzw. Herrscher und soll dessen Wnsche realisieren. Er muss eine fachbergreifende bersicht ber Magie, Architektur, Runologie, Werkstoffkunde, Alchemie und Botanologie und Fertigungsverfahren haben und sitzt sehr oft mit Spezialisten aus den verschiedenen Bereichen an einem Tisch. Ein Held ist praktisch niemals ein hauptberuflicher Enginologe. Die Wissenschaft hilft dem Spieler, Erfindungen besser zu realisieren.

- *Immer dann, wenn der Spieler besondere Gebrauchsgegenstnde erfindet und bauen will, **hilft ihm die Fertigkeit Enginologie in Form einer weiteren Probe**, wenn er sich zuvor einen Plan des Gegenstandes gezeichnet hat (Zeitaufwand entscheidet Spielleiter). **Das bessere Probenergebnis zhlt.** Dies gilt fr alle Arten von Proben. Die ENGINOLOGIEPROBE ist immer dieselbe Probe wie die Fertigungsprobe.*
- **BEISPIEL:** *Der Spieler erfindet PYORDOR-HORAKDET-AUFSTZE fr Pfeile und Bolzen, die beim Auftreffen auf das Ziel neben einer kleinen Explosion eine starke Hitze erzeugen und 3W6+3 zustzlichen Schaden verursachen und die Rstung um 2 beschdigen. Er konzipiert 9 Stunden (Spielleiter) und fertigt dann 10 Aufstze mit NORMALEN PROBEN auf FEINMECHANIK. Fr jede gelungene Probe entsteht 1 Pfeil. Dabei darf er jede Probe einmal auf Feinmechanik und einmal auf Enginologie wrfeln. Ist eine der Proben bestanden, so ist der Pfeil hergestellt.*

LIZENZ

Diese Lizenz gilt für das vorliegende Dokument, sowie alle Inhalte der Webseiten der Domain meisterdermagie.de und atwillys.de/meisterdermagie. Die Autoren und Rechtsinhaber des Spielrahmens sind Philipp Neidig, Christian Roth, Martin Schultz und Stefan Wilhelm. Autor und Rechtsinhaber dieses Spielsystems und Regelwerkes ist Stefan Wilhelm.



Namensnennung-NichtKommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 2.0 Deutschland

Sie dürfen:

- den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich aufführen
- Bearbeitungen anfertigen

Zu den folgenden Bedingungen:



Namensnennung. Sie müssen den Namen des Autors/Rechtsinhabers nennen.



Keine kommerzielle Nutzung. Dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.



Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Wenn Sie diesen Inhalt bearbeiten oder in anderer Weise umgestalten, verändern oder als Grundlage für einen anderen Inhalt verwenden, dann dürfen Sie den neu entstandenen Inhalt nur unter Verwendung identischer Lizenzbedingungen weitergeben.

- Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen die Lizenzbedingungen, unter die dieser Inhalt fällt, mitteilen.
- Jede dieser Bedingungen kann nach schriftlicher Einwilligung des Rechtsinhabers aufgehoben werden.

Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts bleiben hiervon unberührt.

Das Commons Deed ist eine Zusammenfassung des Lizenzvertrags in allgemeinverständlicher Sprache. Der Vertrag ist unter (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/de/legalcode>) einsehbar.

SPIEL	14 Abende = ca. 100EP ; 20 Abende = ca. 120EP.
STEIGERUNG	<p>{2, 4, 6} EP pro Abend, durchschnittlich 4EP.</p> <ol style="list-style-type: none"> ERFAHRUNGSWERTE: FK+1 → PM+1 → ES+1 SPIELWERTE: PM:2, ES:4 → FK = EP+ PM + ES ATTRIBUTE: PM, ES → AT <ul style="list-style-type: none"> Pro Abend jede FK nur um 1 steigern, FK nicht über 15 steigern Maximal die Hälfte auf ein PM steigern Spieler kann ES der FK steigern, auch wenn nicht in PM der FK Neue KAMPFTECHNIK wenn eine KAMPFDISZIPLIN um 3 gestiegen ist
PROBEN	<p><u>ALLGEMEIN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> PERFEKT = 20 , PATZER = 1, NORMAL = 2 .. 19 PROBENERGEBNIS = W20 + FK <p><u>MAßSTAB = [LEICHT, NORMAL, SCHWER, SEHR SCHWER, FAST UNMÖGLICH]</u></p> <p>FERTIGKEITSPROBE: < 10 , 15, 20, 25, 30, 35 > = 5 x (M+1)</p> <p>EIGENSCHAFTSPROBE: < 8, 10, 12, 16, 18 > = 2 x (M+3)</p> <p>KONKURRIERENDE: AG → PROBE ← REAG. Bei gleichem Erg. gewinnt REAG.</p> <p>QUALITÄTSPROBE: 4 EINZELPROBEN → QUALITÄT = Anzahl erfolgreicher Proben</p> <p>MAGIEPROBE: GRAD 1 .. 6 → <20, 23, 26, 29, 32, 35> = 3 x GRAD + 17</p> <p>KARMAPROBE: (W20 + AKTUELLE KP) ≥ (KARMAKOSTEN + 15)</p>
KAMPF	<p><u>ALLGEMEIN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> CHAR mit höchster AB beginnt in jeder KAMPFFHASE ATTACKE und PARADE mit den KAMPFDISZIPLINEN der verwendeten Waffe PERFEKTE ATTACKE / PARADE gewinnt auch wenn Probeergebnis kleiner PERFEKTE ATTACKE = ZUSATZSCHADEN (Zs) , PERFEKTE PARADE = Gegenangriff PATZER Nahkampf = Ausrutschen: ab10 halber Schaden, ab 15 voller Schaden PATZER Fernkampf = Defekt an Waffe KRITISCHER TREFFER= KRITISCHER SCHADEN (Ks) , KRIT bei W20 ≥ 19 STABILITÄT sinkt bei KRIT bestimmter Waffen, bestimmter Magie oder Effekten RÜSTUNG / WAFFE voll funktionstüchtig bis STAB ≤ 0 REFLEX statt PARADE, wenn: keine HN mehr (ein mal), Geschoss, Unerwartetes SCHILDBLOCK: 2 HN → PARADE+BLOCK-Wert des Schildes, vor Würfeln ansagen <p><u>HANDLUNGEN:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> Fortbewegung (Normal 1 Schritt, Laufen 2 Schritt) → 2 HN, PARADE → 1 HN, ANGRIF → Waffe, REFLEX → 0HN Komplexe Abläufe und Sonderwünsche → Spielleiter BEHINDERUNG von Rüstungen BE = Handlungsabzug <p><u>FERNKAMPF:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ENTFERNUNGSERSCHWERNIS = ENTFERNUNG : 2 GRÖßENERSCHWERNIS = 1 : (2 x GRÖßE) (nur wenn Zielobjekt < 1 Schritt groß)
MAGIE	<p><u>ALLGEMEIN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> LERNZEIT für neuen Zauber = MAGIEGRAD x MAGIEGRAD Stunden MAGISCHE RÜSTUNG verliert keine STAB, außer Waffe ebenfalls magisch <p><u>MAGIEPROBEN: ↑ (PROBEN)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> PERFEKTE PROBE → MP bleiben alle erhalten MISSLUNGENE PROBE → ½ MP gehen verloren PATZER → alle MP gehen verloren <p><u>IM KAMPF</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Zauberwahl & Magieprobe Falls 1: Konkurrierend: Zauber gegen Feind: MK gegen MR Falls 2: Schaden/Effekt
KARMA	<ul style="list-style-type: none"> 2 STUNDEN BETEN → +1 KP. Mehr KP, wenn Held im Sinne des Gottes handelt KARMAPROBE ↑ (PROBEN) <ul style="list-style-type: none"> Wenn Held den Gott um Hilfe bittet Erschwernis 15 (Templer & Priester 10) Wenn Gott Hilfe anbietet (Spielleiter), Erschwernis 10 Für kleine Tipps evtl. keine Probe (Spielleiterentscheid)