

Sonderregeln

Inhalt	Seite
Ereignisse	1
Naturgewalten	4
Feuer	8
Kämpfe im Dunkeln	9
Giganten	10
Wettspiele	10
Training	19

1. Ereignisse

Um das Spiel ein wenig willkürlich interessant zu gestalten, kann der SM vor dem Abenteuer per Würfel eines der folgenden Ereignisse auswürfeln, die in diesem Abenteuer Einfluss auf das Spiel haben werden. Das Ergebnis wird vom SM zunächst geheim gehalten und tritt dann zu einer bestimmten Zeit während des Abenteuers auf. Es kann die ganze Gruppe oder nur eine Person der Gruppe betreffen.

1.1 Eine Zeit ermitteln: Der SM hat das Abenteuer bereits grob aufgebaut und würfelt nun ein Ereignis, das irgendwann zeitlich auftritt. Um die Uhrzeit zu ermitteln, nimmt er den W100 und teilt das Ergebnis durch 4 ($W100 : 4$) und erhält dadurch die Stunde, wann das Ereignis stattfinden soll. Natürlich kann der SM mit Rücksicht auf sein geplantes Abenteuer das Ereignis zeitlich anders fixieren.

1.2 Wen trifft das Ereignis? Viele Ereignisse betreffen die Gruppe, manche auch die Umgebung oder den Lebensraum, wo sich die Gruppe aufhält. Einige Ereignisse können aber auch nur eine Person betreffen. Wenn das der Fall ist, wird die Person per Würfel ermittelt. Dabei werden wichtige NSC-Personen, für die der SM beispielsweise einen Charakterbogen entworfen hat, mit einbezogen. Die Person wird mit dem W20 ermittelt. Jede Person erhält zwei Würfelwerte, wobei Charaktere mit einem GL-Wert von mind. 18 nur einen Würfelwert erhalten und Charaktere, deren GL-Wert unter 10 liegen, erhalten drei Würfelwerte. Beispiel:

<u>Personen</u>	<u>Würfelwerte</u>
<i>A hat einen GL-Wert von 18 und erhält die Ziffer</i>	<i>= 1</i>
<i>B hat keinen besonderen GL-Wert und erhält die Ziffern</i>	<i>= 2 - 3</i>
<i>C hat keinen besonderen GL-Wert und erhält die Ziffern</i>	<i>= 4 - 5</i>
<i>D hat keinen besonderen GL-Wert und erhält die Ziffern</i>	<i>= 6 - 7</i>
<i>E hat einen GL-Wert von unter 10 und erhält die Ziffern</i>	<i>= 8 - 10</i>
<i>F ist ein NSC ohne besonderen GL-Wert und erhält die Ziffer</i>	<i>= 11 - 12</i>

*Nun entscheidet der W20, auf welche Person das Ereignis angewandt wird.
(Bei 13 - 20 wird der Wurf wiederholt.)*

1.3 Liste der Einflüsse

W100	Einfluss	Erläuterungen und Hinweise
01 - 04	Blinddarm	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Charakter der Gruppe erleidet irgendwann Magenschmerzen. - Die Schmerzen treten morgens, nachmittags und abends auf, wenn der TW auf VIT misslingt. - Die Schmerzen verursachen sonst - 2 LE und - 1 VIT. - Gelingt der TW, spürt der Charakter nur ein leichtes Ziehen im Bauch und erleidet nur - 1 VIT. - Ist der TW auf VIT 3 x hintereinander gelungen, ist die Person geheilt. - Sinkt die VIT unter 10, erleidet der Charakter leichtes Fieber. - Sinkt die LE unter 10, erleidet der Charakter Schmerzen im rechten Bein. Bewegungen werden - 2 WM. Außerdem mag der Charakter nichts essen. Um sich zum Essen zu zwingen, muss ihm der TW auf WS gelingen. - Sinkt die LE unter 7, muss sich der Charakter übergeben und erleidet Durchfall. - Eine Blinddarm-Behandlung ist kaum möglich.

W100	Einfluss	Erläuterungen und Hinweise
05 - 08	Diebstahl	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Charakter der Gruppe wurde irgendwann bestohlen. - Per Würfel wird ermittelt, was ihm gestohlen wurde. - Der Charakter bemerkt den Diebstahl erst später. - Der Diebstahl wird im Spiel vom SM geschickt eingesetzt. - Charaktere mit einem SINN-Wert von mind. 18 könnten den Diebstahl bemerken. Sie müssen in der Situation dann den TW schaffen.
09 - 12	Epidemie	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe kommt in ein Gebiet (oder befindet sich in einem), in dem eine Epidemie ausbrechen wird. - Die Krankheit wird vom SM ausgewürfelt (muss aber zur Situation passen).
13 - 16	Fund	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe macht irgendwann einen besonderen Fund, z. B. Alkohol, Medizin, Geld, Waffen, eine wertvolle Information o. ä. - Der Fund muss von der Gruppe jedoch gefunden werden.
17 - 20	Furz	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Charakter der Gruppe muss irgendwann plötzlich stark furzen. - Dem Charakter muss in dem Moment der TW auf WS gelingen, sonst wird es eine feuchte Flatulenz.
21 - 24	Grausamer Fundort	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe stößt irgendwann auf einen furchtbaren Ort, wo etwas Grauenhaftes passiert ist. - Die Situation fordert ein TW auf WS, um keinen Wahn zu erleiden.
25 - 28	Insekten	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe wird irgendwann Opfer von einem Insektenangriff. - Der SM kann sich die Insekten ausdenken oder würfelt sie aus.
29 - 32	Jagd auf Tiere	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe kommt in ein Gebiet, in dem ein besonderes Tier existiert, auf das sich die Jagd sehr lohnen würde. - Der SM denkt sich ein entsprechendes Tier aus.
33 - 36	Jagd durch Tiere	<ul style="list-style-type: none"> - Ein besonderes Jagdtier oder eine Gruppe von Tieren wird auf die Gruppe machen. - Sie stellen der Gruppe erst über einen längeren Zeitraum nach. In dem Zeitraum erkennt die Gruppe, dass sie Opfer dieser Jagd werden. - Das oder die Tiere wählt sich der SM frei aus.
37 - 40	Klamotten-Schwund	<ul style="list-style-type: none"> - Die Klamotten eines Charakters der Gruppe sind in Mitleidenschaft geraten und taugen nichts mehr. - Anhand der Trefferliste wird die Bekleidung ermittelt.
41 - 44	Krankheit	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Charakter der Gruppe erleidet eine Krankheit. - Die Krankheit wird vom SM ermittelt. - Es handelt sich um eine leichte Erkrankung (Wert 12; Kategorie 1).
45 - 48	Mystischer Ort	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe kommt in ein mystisches Gebiet, in dem es eine oder bestimmte Para-Kreaturen gibt. - Der SM kann die Kreatur frei auswählen oder auswürfeln.
49 - 52	Naturgewalt	<ul style="list-style-type: none"> - Irgendwann tritt in der Gegend eine Naturgewalt auf. Der SM oder der W12 können die Naturgewalt bestimmen: 1 = Ascheregen; 2 = Dürre; 3 = Erdbeben; 4 = Gewitter; 5 = Hagelschlag; 6 = Sandsturm; 7 = Schneesturm; 8 = Starkregen; 9 = Orkan; 10 = Vulkanausbruch; 11 = Tsunami; 12 = Waldbrand. - Zu den Naturgewalten, siehe unten!
53 - 56	Notdurft	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Charakter der Gruppe muss irgendwann dringend aufs Klo. - Wenn der Charakter nicht sofort geht, bekommt er Bauchschmerzen (- 2 LE und - 1 VIT). - Schafft es der Charakter nicht innerhalb der nächsten W6 Min., geht die Notdurft in die Hose. - Danach hören die Bauchschmerzen auf. Die Talente regenerieren in diesem Fall je Std. um je einen Punkt.
57 - 60	Räuber	<ul style="list-style-type: none"> - Eine Räuberbande tritt irgendwann auf. Sie wollen plündern oder fordern Tribut, um die Gruppe weiterziehen zu lassen. - Die Anzahl und Bewaffnung der Räuber entspricht die der Heldengruppe. - Die Plünderer würden flüchten oder sich ergeben, wenn sie merken, dass sie im Kampf unterlegen sind.
61 - 64	Schlaflose Nacht	<ul style="list-style-type: none"> - In der folgenden Nacht wird der Schlaf der Gruppe ständig unterbrochen. Die Folge ist Müdigkeit. - Um welche nächtlichen Störungen es sich handelt, denkt sich der SM frei aus.
65 - 68	Schöner Moment	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe erlebt irgendwann einen wunderschönen Moment. Dabei kann es sich um ein Naturschauspiel oder eine gute Theateraufführung handeln o. ä. - Der Moment bewirkt vorübergehend + 1 GL und + 1 VIT.

W100	Einfluss	Erläuterungen und Hinweise
69 – 72	Tierseuche	<ul style="list-style-type: none"> - Eines oder mehrere Tiere der Gruppe sind erkrankt. - Der W12 bestimmt die Krankheit: 1 = Grippe; 2 = Hasenpest; 3 = Katzenschnupfen; 4 = Milzbrand; 5 = Pest; 6 = Pocken; 7 = Rotz; 8 = Schlaf- und Komakrankheit; 9 = Schwindsucht; 10 = Sluggy; 11 = Tollwut; 12 = Wurf muss wiederholt werden. - Die Krankheit muss zum Tier passen. Der Wurf zur Ermittlung der Krankheit muss sonst wiederholt werden.
73 – 76	Schimmel	<ul style="list-style-type: none"> - Einige Klamotten und auch die Zelte setzen allmählich Schimmel an. - In der Nacht kommt es zu Atemproblemen, die am nächsten Morgen – 1 VIT bewirken. - Auf Dauer kann dies eine Lungenentzündung verursachen.
77 – 80	Sturmphänomen	<ul style="list-style-type: none"> - Irgendwann kommt ein Sturm auf, mit Starkwind und Regen. - Außerdem fallen dadurch Tiere vom Himmel, die mit dem W6 ermittelt werden: 1 – 2 = Fische und andere Seetiere; 3 – 4 = Frösche; 5 = Vögel; 6 = Fledermäuse. - In den meisten Fällen sind die Tiere gefroren und tot.
81 – 84	Verirrt	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe verläuft bzw. verirrt sich irgendwann in einem fremden Gebiet. Sie haben Mühe, von dort wieder herauszufinden. - Evtl. macht die Gruppe dabei auch eine überraschende Entdeckung.
85 – 88	Verletzungsgefahr	<ul style="list-style-type: none"> - Die Gruppe betritt ein gefährliches Gebiet, in dem es sich verletzen könnte. Dies kann verursacht werden, beispielsweise durch Kakteen, Vulkangestein, Distelfelder, giftige Pflanzen oder auch ein bruchfälliges Bauwerk. Der SM denkt sich eine passende Situation aus. - Jedem Charakter muss ein TW auf GL oder MOT gelingen, um sich nicht zu verletzen. - Die Verletzung kann bis zu 3 TP verursachen und dadurch ist auch eine Erkrankung möglich, wenn der TW auf VIT misslingt.
89 – 92	Verstopftes Ohr	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Charakter der Gruppe leidet unter einem verstopften Ohr. - Der Betroffene hört schlecht und auditive TW auf SINN werden – 2 WM. - Nur ein Medikus kann die Verstopfung lösen.
94 – 96	Zahnschmerzen	<ul style="list-style-type: none"> - Ein Charakter der Gruppe leidet unter einem kaputten Zahn. - Dem Betroffenen muss täglich der TW auf VIT gelingen. Sobald der TW misslingt, bemerkt er die Zahnschmerzen und erleidet – 2 LE und – 1 VIT. - Künftig muss täglich der TW auf VIT gemacht werden. Misslingt der TW, erleidet er erneut die Schmerzen. Gelingt es aber, dass die LE wieder komplett regeneriert, sind die Zahnschmerzen vorbei. - Sinkt die LE aber unter 7, entwickelt sich eine Wurzelentzündung. Die Schmerzen finden dann täglich statt (ohne TW). Es hilft nur noch das Ziehen des Zahns. - Bevor es zu einer Wurzelentzündung kommt, könnte ein Zahnarzt Abhilfe schaffen.
97 – 100	Der Wurf muss wiederholt werden!	

2. Naturgewalten

Naturgewalten können durch ein Ereignis ausgelöst werden, aber ebenso, wenn es aufgrund der Bedingungen zum Ort und zum Spiel passt.

Ascheregen: Ascheregen wird durch einen naheliegenden Vulkan ausgelöst. In der Landschaft, in der ein Vulkan existiert, ist das Gebiet von schwerem Ascheregen betroffen. Benachbarte Landschaften sind noch leicht vom Ascheregen betroffen.



Auswirkungen:

- Wenn Asche vom Himmel fällt, ist das zunächst ein ungewöhnliches Phänomen.
- Die Luft schmeckt leicht nach Schwefel und die Aschewolken verdüstern die Gegend.
- Leichter Ascheregen ist vor allem schlecht für grasende Tiere. Der Ascheregen verschmutzt auch Wasser und Lebensräume.
- Schwerer Ascheregen trübt die Sicht und erschwert die Atmung. Je Std. ist ein TW auf VIT nötig, sonst verliert der Betroffene – 1 VIT. Außerdem werden Felder und Straßen verunreinigt. Das hat auch Folgen für das Tier und dessen Nahrung.

Dürre: Dürre geht mit großer Hitze einher, die im Sommer in einigen Gebieten auftreten kann. Betroffen sind mildklimatische, warme und tropische Gegenden.

Auswirkungen: Die Hitze kann Dehydrierung, Sonnenbrand, Sonnenstich und Erschöpfung auslösen und setzt den Charakter auch sonst gesundheitlich zu (siehe unter Gesundheitsstörungen!)

Erdbeben: Großräumige Erschütterungen des Erdbodens. Erdbeben können einen zu Fall bringen und Gebäude einstürzen lassen. Herabfallende Bauteile und Äste stellen eine Gefahr dar.

Auswirkungen:

- Um sich bei einem Erdbeben auf den Beinen zu halten, ist ein TW auf MOT nötig, sonst fällt man zu Boden. Ein weiterer TW auf MOT entscheidet dann auch darüber, ob der Charakter durch den Sturz – 1 LE erlitten hat.
- Wer sich in einem Gebäude oder in einem Wald aufhält, dem muss der TW auf GL gelingen, sonst wird er von einem herabfallenden Element erwischt. Dies verursacht einen Treffer wie durch einen Knüppel (4 / 5 / 5+W6 TP). Die Stärke des Treffers bestimmt der SM mit einem TW und dem Wert 10.

Gewitter: Donner und Blitze ziehen über das Gebiet hinweg. Es treten dabei auch Regen und Sturm auf. Blitze stellen eine Gefahr dar, wenn man sich an einem einsamen Ableiter befindet, wie z. B. an einem alleinstehenden Baum oder in einem alleinstehenden Haus oder wenn man sich alleine oder in einer Gruppe auf weiter Flur befindet.

Auswirkungen:

- Sollte sich eine Person oder eine Gruppe an einem einzelnen Baum, in einem einzelnen Gebäude oder auf einsamer Flur befinden, muss den Betroffenen der TW auf GL gelingen. Misslingt der TW, wird man von einem Blitz getroffen, der auch noch auf die benachbarten Felder wirken kann.
- Der Blitz verursacht im Zentrum 15 TP und einen Schock und der Betroffene ist ohnmächtig. Im Streufeld von 3 x 3 Metern verursacht er 10 TP und einen Schock und der Betroffene wird ohnmächtig, wenn ihm der automatische TW auf WS misslingt. Im Umfeld von 5 x 3 Metern verursacht der Blitz noch 5 TP und einen Schock.

Geysire: Geysire (nihonisch: „wilde Ströme“) brechen häufig in jungvulkanischen Regionen aus. In den Schloten brodelt das Grundwasser, das durch den vulkanischen Grund erhitzt wird, bis der Druck einen Ausbruch ermöglicht. In manchen Gebieten stehen mehrere Geysire nebeneinander und brechen zu unterschiedlichen Zeiten aus.

Auswirkungen:

- Der SM kann die Charaktere durch ein Gebiet mit einer hohen Ansammlung an Geysiren durchlaufen lassen. Die Löcher sind im Kampfraster eingezeichnet. Nachdem die Charaktere ihre ersten Aktionen ausgeführt haben, würfelt der SM, wie viele (W20) und welche Geysire ausbrechen.
- Durch den Ausbruch spuckt der Geysir heißes Wasser in eine Richtung, die der W10 bestimmt: 1 = nach diagonal oben links, 2 = nach oben, 3 = nach diagonal oben rechts usw. Bei 5 und 10 bleibt der Wasserstrahl in seiner Quelle. Danach bestimmt der W10, in wie viele Felder der Wasserstrahl in diese Richtung ausbricht. Kriegt ein Charakter den heißen Wasserstrahl ab, erleidet er 3 / 5 / 5+W12 TP (siehe in der Trefferliste unter leichte Klingenwaffen!). Um die Stärke des Wasserstrahls zu ermitteln, verwendet der SM den Wert 12.

Hagelschlag: Hagel ist zunächst ein Wetterphänomen, das in kalten Gebieten auftreten kann, aber auch im Frühling oder Herbst. Der Hagelschlag bezeichnet den Einschlag von Eiskörnern, die so groß wie handgroße Steine werden können. Das Phänomen tritt nur einige Minuten lang auf und ist auf einen Raum von wenigen Kilometern begrenzt.

Auswirkungen:

- Für jede Aktion, in der sich der Charakter unter freiem Himmel befindet, wird er von großen Hagelbällen bombardiert. Der Hagel schlägt ein, wie ein Stein (3 / 4 / 4+W6 TP). Um die Stärke der jeweiligen Hagelkörner zu ermitteln, verwendet der SM den Wert 12. Auf jede Person schlagen W6 Hagelbälle ein. Ein Ausweichen ist nur mit dem Zauber Superagilität-Tempo möglich. Auch ein hoher GL-Wert könnte hilfreich sein. So würde der Betroffene nur W4 Hagelbälle abkriegen.
- Der Hagelschlag kann auch leichte Gebäude zerstören und Tieren schaden.

Lawine: Ein tiefes Grollen ist zu hören, danach fließt oder staubt eine gewaltige Menge an Schnee den Berg hinunter. Voraussetzungen von Schneelawinen sind steile, waldfreie Hänge von mindestens 20 ° Neigung und eine schichtweise ungenügend verfestigte oder am Boden schlecht haftende Schneedecke. Erhöhte Lawinengefahr besteht bei großen Schneefällen, bei Tauwetter und tiefgreifender Erwärmung, vor allem in den Alpen und am Rande der Alpen. Lawinen können auch durch laute Geräusche ausgelöst werden. Humanoiden werden einer Lawine zu Fuß kaum entkommen können. Lawinen können Geschwindigkeiten von bis zu 240 Km/h erreichen. Durch die Lawine können Humanoiden an Felsen oder Bäume geprallt werden oder sie werden unter den Schneemassen begraben. 1 m³ Pulverschnee wiegt 40 Kg. 1 m³ nasser Schnee wiegt 500 Kg. Die Verschütteten werden nach spätestens 20 Min. erstickt sein.

Auswirkungen: Eine Verfolgungsszene, im Wettlauf mit der Lawine wäre unwirklich. Überlebenschance besteht bei leichter Verschüttung. Der SM könnte ein verschüttetes Gebiet anbieten, wo die Charaktere nach Überlebenden suchen müssen, evtl. auch nach anderen verschütteten Charakteren. Der SM hat für sich die Verschütteten markiert, die Spieler müssen suchen. Das Spielfeld mit den Verschütteten kann 20 x 20 Felder groß sein. Entsprechend des Wertes in Suchen hat jeder Sucher so viele Versuche eine Person zu finden. Beim Befreien reicht es aus, dass die Gefundenen zunächst wieder Luft kriegen. Mögliche Verletzungen: Wer von einer Lawine leicht erfasst wurde, erleidet 8 TP (siehe Trefferliste, vergleichbar mit einem guten TW eines Morgensterns!)

Nebel: Nebel entsteht im Winterhalbjahr und auch in kalten Schneegebieten oder an Küsten und Seen, je nach Wetterlage. Er verursacht eine eingeschränkte Sicht.

Auswirkungen:

- Bei schwerem Nebel kann die Sicht auf einige Meter begrenzt sein.
- Visuelle TW auf SINN können – 2 WM werden.
- Es besteht die Gefahr, dass man sich verläuft.
- Im Winter wirkt sich Kälte durch die Feuchtigkeit noch stärker aus.

Sandsturm: Sandstürme treten in Alharu und in umliegenden Gegenden auf. Feinster Sand wird dabei durch Sturmwinde fortgetragen. Sandstürme verursachen eine eingeschränkte Sicht und eine erschwerte Atmung.

Auswirkungen:

- Bei einem Sandsturm ist die Sicht auf einige Meter begrenzt.
- Visuelle TW auf SINN werden – 4 WM.
- Je ¼ Std. ist ein TW auf WS nötig, sonst erleidet man Atemnot und wird 1 Min. lang handlungs- und bewegungsunfähig und verliert – 1 VIT. Es besteht die Gefahr, vom Sand erstickt zu werden.
- Es besteht die Gefahr, dass man sich verläuft.
- Der Sand bewirkt eine Veränderung der Landschaft.

Schneesturm: Schneestürme können vor allem in den Alpen auftreten und im Winter auch in anderen Gebieten. Schneestürme treten lokal auf, werden von starken Winden begleitet und der Schneefall ist massiv stark. In nur wenigen Stunden häuft sich der Schnee hoch an und es entstehen Schneeverwehungen, Wege werden unpassierbar, einfache Strohhäuser können unter der Schneelast zusammenbrechen und das Arbeiten im Freien ist kaum noch möglich. Nach der Schneekatastrophe besteht im Gebirge Lawinengefahr.

Auswirkungen:

- Bei einem Sandsturm ist die Sicht auf einige Meter begrenzt.
- Visuelle TW auf SINN werden – 2 oder – 4 WM.
- Es besteht die Gefahr, dass man sich verläuft.
- Es besteht die Gefahr, dass man in Schneeverwehungen versackt, nicht weiterkommt und auch erfrieren kann.

Starkregen: Starkregen treten vor allem im Frühling und Herbst lokal auf. Der Regen hält mehrere Stunden an und verursacht, dass Flüsse zu reißenden Bächen werden und Wege, Felder und Lebensräume überspült werden.

Auswirkungen:

- Durch den Starkregen werden Bekleidungen in wenigen Sekunden völlig durchnässt und schwerfällig.
- Der Regen kann starke Überschwemmungen verursachen, die Siedlungen, Dörfer und Städte betreffen. Die Bewohner flüchten auf ihre Dächer. Alleine so eine Situation, anderen zu retten, sich durch Wassermassen zu kämpfen, zu schwimmen, sich mit Gegenständen oder Kanus fortzubewegen, kann ein ganzes Abenteuer darstellen.

Sturm – Tornado – Orkan: Ein Sturm ist ein starker Wind, der leichte Schäden anrichten kann. Ein Tornado ist ein kleinräumiger Wirbelsturm in warmen Jahreszeiten, der in Verbindung mit Gewittern entsteht. Ein Tornado lässt Wirbelhosen entstehen, die eine große Gefahr darstellen und schwere Schäden verursachen können. Ein Orkan ist ein tropischer Zyklon, der sich über viele Kilometer mit hoher Geschwindigkeit ausbreitet. Er kann vor Ort Tornados oder schwere Stürme, ebenso auch Sturmfluten an den Küsten verursachen. Besonders betroffen von diesen Naturgewalten kann die Küstenregion von Watteriek sein.

Auswirkungen:

- Tornados können Häuser abdecken und Gegenstände fortreißen und stellen eine große Gefahr dar.
- Wer sich am oder im Schlauch eines tornadoartigen Luftwirbels befindet, wird vom Erdboden fortgerissen und durch die Lüfte geschleudert. Durch die Geschwindigkeit dürfte fast jeder Humaoid an der Wucht des Aufpralls auf den Boden oder durch einen fliegenden Gegenstand sterben.
- Auf hoher See stellen Stürme, Tornados und Orkane eine große Gefahr dar.

Sturmflut und Tsunami: Eine Sturmflut ist ein auflandiger Sturm, mit außergewöhnlich hohem Wasserstand, der an Flachküsten schwere Verheerungen hervorruft. Eine Sturmflut wird häufig durch Schlechtwetter begleitet. Ein Tsunami ist eine seismische Woge, die durch ein submarines Erdbeben erzeugt wird. Sie kann plötzlich auftreten und an Küsten mit bis zu 30 m Höhe auflaufen und schwere Schäden anrichten.

Auswirkungen: Solche auflaufenden Wassermassen zu überleben, ist recht aussichtslos. Es kommt allerdings darauf an, wo sich der Charakter befindet. Wer eine aktive Angriffswelle überleben will, muss den TW auf SCHW schaffen. Der TW kann mit – 4 WM werden. Auch ein Tsunami und die Folgen der Überschwemmung können ein Abenteuer füllen.

Sumpffeld: Sumpf ist ein ständig von Wasser durchtränktes, auch permanent oder zeitweise unter Wasser stehendes Gelände mit angepasster Pflanzenwelt. Das Durchqueren mancher Sumpffelder ist gefährlich, weil der Treibsand den Wanderer einsacken lässt. Außerdem gibt es in abgelegenen Sumpffeldern Kreaturen wie Flugwürmer, Hirnfliegen, Schlangen oder Alligatoren.

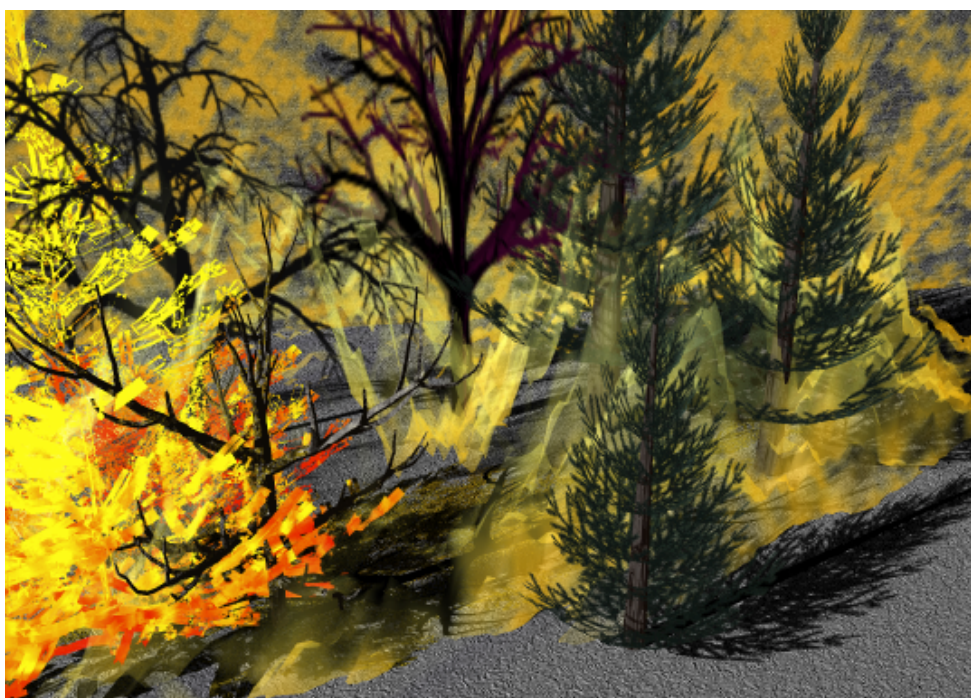
Auswirkungen: Wenn die Charaktere nicht mit SINN durch den Sumpf laufen, geraten sie in den Sumpf. Für jeden Charakter entscheidet der TW auf GL, ob man eingesackt ist. Wer eingesackt ist, steckt plötzlich bis zum Bauch im Sumpf und sackt allmählich tiefer. Der SM könnte veranlassen, dass die Gruppe der Spieler in Echtzeit handeln muss. Jeder rechnet zuerst aus, wie viel cm von seinem Charakter zu sehen sind, wenn dieser schon bis zum Bauch im Sumpf steckt. Pro Echtzeit-Min. sackt der Charakter 2 cm tiefer. Die Suche nach einem geeigneten Stock (mit dem TW Suchen), um jemanden zu retten, dauert W4 oder W6 Min., die von der Echtzeit abgezogen werden. Das Herausziehen der einsackenden Personen ist nur dann möglich, wenn sie ihre Arme noch benutzen können. Das Ziehen muss beim Eingesackten und beim Ziehenden mit dem Talent ST geschehen. Der Eingesackte erhält, wegen der schweren Sumpfmasse – 2 WM. Misslingt der TW bei einem der beiden, rutscht die Person um 2 cm tiefer oder der Stock bricht. Bewegt sich eine Person im Sumpf, so rutscht sie zusätzlich 2 cm tiefer.

Vulkanausbruch: Vulkanausbrüche werden häufig begleitet von Erdbeben, Schlammlawinen, schwefelhaltigen Ascheregen, Lavaströmen, Magmaauswürfen mit Gesteinstrümmern. Nahe gelegene Seen können durch Hitze und Säure vergiftet werden, Geysire können ausbrechen, Unterwasservulkane können Tsunamis verursachen. Großvulkane können bei ihren Explosionen eine Druckwelle erzeugen, die vor ihrer Zerstörung eine Staubwand vorausschiebt.

Auswirkungen:

- Zum Ascheregen und zum Erdbeben, siehe oben!
- Die Lavaströme sind 1. – 1.200 ° heiß. Die Berührung würde Körperteile sofort abbrennen. Die Nähe zur Lava ist kaum auszuhalten. TW werden entsprechend erschwert.
- Magmaauswürfe sind nur in Schlotnähe tödlich gefährlich. Mögliche ausgeschossene Gesteinstrümmern können jedoch weit in die Umgebung geschossen werden. Der Bombenregen führt zu weiteren Bränden. Charaktere, die sich im Gebiet so eines Bombardements befinden, müssen einen TW auf GL schaffen, um nicht von den feurigen Brocken getroffen zu werden. In der Trefferliste kann „Feuer“ mit 5 TP als Vorlage eines kleinen Magmabrockens dienen.

Waldbrand: Ein Waldbrand-Feuer breitet sich entsprechend der Windrichtung und meistens sehr schnell aus. Aus dem Feuer- und Rauchgebiet hinaus wird man sich kaum retten können. Der SM kann aber einen Plot erstellen, bei dem ein Humanoid jemanden oder sich aus einem Brandgebiet retten muss. Für den Schaden, den das Feuer anrichtet, ist in der Trefferliste unter Brandwaffen zu gucken. Siehe auch hier unter „Feuer“!



3. Feuer

3.1 Der Schaden durch Feuer

- Eine Flamme richtet 1 TP an.
- Ein Feuer richtet 5 TP an.
- Der Flammenstrahl eines Drachens wirkt explosiv, auch in benachbarte Felder hinein.
- Neben den Folgeschäden, die durch das Feuer angerichtet werden, muss der Charakter einen TW auf MUT machen. Misslingt der TW, erleidet er einen Schreck und rennt brennend davon.

3.2 Flammen

- Zum Umgang mit Flammen: Wenn eine Person eine Flamme abbekommt, brennt diese Flamme an der Körperpartie weiter.
- Mit dem Auftritt der Flamme erleidet der Betroffene 1 TP. Der Betroffene muss nun einen TW auf MUT machen, um keinen Schreck zu erleiden. Misslingt dieser TW, rennt der Betroffene schreiend weg. Die Flammen werden ihn weiter verzehren, sofern der Betroffene nicht in irgendein Gewässer springt oder gelöscht wird.
- Der Betroffene muss außerdem einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er einen Schock.
- Die Flamme kann einfach gelöscht werden, indem man dafür eine Aktion opfert und sie ausklopft, mit dem Talent MOT. Dabei handelt es sich um eine Handlung.
- Sollte die Flamme weiter brennen, breitet sie sich in der nächsten Aktion aus: Eine neue Flamme entsteht. Ein TW auf MUT ist nun nicht mehr nötig. Aber für jede Flamme muss in jeder Aktion ein TW auf WS gemacht werden, sonst erleidet man einen Schock.
- Außerdem verursacht jede weitere Flamme – 1 WM auf alle Talente.
- Eine Flamme frisst sich auch durch NRS und rüstende Bekleidung und dezimiert so den RS. Der NBS wirkt nicht gegen Flammen.
- Schwere Verbrennungen haben einen langen Spitalaufenthalt zur Folge.

3.3 Feuer breitet sich aus

Die Charaktere können sich in einem Raum oder in einem brennenden Wald befinden. Mit dem Würfel wird ermittelt, wo sich überall ein Feuerherd befindet. Nachdem alle Charaktere an der Reihe waren, wird für jeden Feuerherd ermittelt, wie es sich verhält. Der W10 bestimmt die Richtungen, wohin sich das Feuer ausbreiten könnte.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Der Feuerherd befindet sich auf dem Feld mit der Nummer 5.

- 1 – 4 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
- 5 = Das Feuer breitet sich nicht aus.
- 6 – 9 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
- 10 = Das Feuer erlischt.

- Sollte das Feuer auf ein Feld hin angreifen, wo sich ein Charakter befindet, kann dieser versuchen auszuweichen, indem er z. B. davon springt.

3.4 Durch Feuer springen oder rennen

- Wer durch einen Feuerherd hindurchspringen oder -rennen will, dem muss zuvor der TW auf MUT gelingen (einmalig). Anschließend muss ihm der TW auf Springen oder Rennen gelingen.
- Ein Feuerherd, der 3 Meter (Felder) weit brennt, kann nicht durchquert werden, ohne dass man verbrennt.

3.5 Weitere Gefahren

- Metalle und metallische Türgriffe sind durch Feuer überhitzt und verursachen bei Berührung W6 TP und eine mittlere Wunde.
- Durch Feuer können in einem Haus Elemente einstürzen. Hier könnte ein TW auf GL gefordert sein. Ein herunterfallendes Element schadet mit 5 / 6 / 6+W6 TP, wie durch einen Hufschlag.
- Die größte Todesursache beim Feuer ist die Rauchvergiftung. In einem Haus muss dem Charakter je Aktion ein TW auf WS gelingen. Misslingt der TW, sinkt VIT – 1. Der Charakter kann dadurch ohnmächtig werden.

4. Kämpfe im Dunkeln

Es wird zwischen dunkel und düster unterschieden. Im Düstern können die Kontrahenten noch erschwert sehen, aber im Dunkeln gibt es absolut kein Licht, außer jemand benutzt eine Lichtquelle.

4.1 Düstere Umgebung

- Im Düstern werden die entsprechenden Talentwürfe – 2 WM.

4.2 Dunkle Umgebung

Für das Spiel im Dunkeln verwendet der SM ein Raster. Die Spieler wissen absolut nicht, was um ihre Charaktere herum geschieht.

- Niemand kann in absoluter Dunkelheit sehen, außer ...
 - wenn Licht erzeugt wird, z. B. durch eine Fackel oder durch besondere Sinnesfähigkeiten;
 - wenn ein Charakter eine besondere Fähigkeit hat, mit der er im Dunkeln etwas erkennen kann.
- Wird die Dunkelheit künstlich, teilweise erhellt, ist es düster.
 - Lichtquellen erleuchten nur ein gewisses Spektrum. Dahinter kann man wiederum nichts mehr sehen. Außerdem kann die Lichtquelle aus der Dunkelheit heraus deutlich erkannt werden.
- Wer sich fortbewegt, könnte gehört werden.
 - Schleicht jemand erfolgreich, kann er von anderen vermutlich nicht gehört werden.
- Ein möglicher TW auf SINN ist eine Kognition. Gelingt dieser TW, erhält die Person Hinweise darauf, aus welcher Richtung er ungefähr was gehört haben könnte (im 90°-Bereich).
 - Ist jemand bereits am Schleichen, muss man einen Gegen-TW auf SINN schaffen, um den Schleichenden wahrzunehmen.
 - Der SM erklärt dem Spieler die Situation beispielsweise so: „Du hörst etwas, ungefähr 2 – 5 Meter rechts von dir. Und gerade aus, etwas weiter weg von dir, scheint auch etwas zu sein.“
 - Der Charakter kann nicht unterscheiden, ob es sich um einen Gegner oder Verbündeten handelt. Räume, die einen Schall verursachen oder Tiere können den Charakter in die Irre führen.
- Wirft jemand etwas willkürlich in die Dunkelheit, kann das Geräusche den ungefähren Standort des Werfers verraten. Oder auch bewusst einen falschen Standort suggerieren.
- Eine Attacke ins Ungewisse kann durchgeführt werden. Der SM wertet das Ergebnis aus, aber die Auswirkungen können im Verborgenen bleiben.
- Attacken, die im Dunkeln eintreffen, können fast nie pariert werden.
- Personen, die in SINN einen Wert von mind. 18 haben, an die kann man sich nicht lautlos anschleichen.
- Paraden, die im Dunkeln stattfinden, werden – 4 WM.

Der SM zieht seine Charaktere möglichst neutral. Sie suchen ebenso nach Geräuschen und verwenden dabei ihre SINN. Wenn sie sich an nichts orientieren können, lässt der SM sie nach dem Zufallsprinzip des W10 laufen. Entsprechend der Abbildung gibt der Würfel an, wohin der NSC ziehen wird. Die 5 ist der Standort. Wird die 5 gewürfelt, bleibt die Person dort stehen und macht evtl. eine andere Aktion, z. B. einen TW auf SINN. Bei 0 muss wiederholt werden.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

5. Giganten

Als Giganten werden Kreaturen bezeichnet, die oftmals groß und mächtig sind und eine LE von mind. 30 haben.

- Große Kreaturen besitzen einen Powerschlag, der im Nahkampf + W6 TP mehr anrichtet. Beim Powerschlag ist darauf zu achten, dass ein Treffer laut Trefferliste in eine nächst höhere Kategorie rutschen kann, wenn die TP entsprechend hoch ausfallen.
- Giganten können einen NRS besitzen.
- Giganten besitzen eine NBS, der 10 % der aktuellen LE-Wert beträgt.
- Bei Giganten wird erst der NBS berücksichtigt und dann der NRS.
- Sollte der Gigant eine künstliche Rüstung besitzen, gilt zuerst der RS der künstlichen Rüstung.
- Bei der Ermittlung des Treffers, anhand der Trefferliste, fallen die Auswirkungen bei einem Giganten eine Kategorie geringer aus. Ein meisterhafter Treffer wird zu einem guten Treffer, ein guter Treffer wird zu einem normalen Treffer, ein normaler Treffer bleibt aber ein normaler Treffer.
- Giganten erhalten erst dann einen Schock, wenn die LE nur noch die ½ ihres ursprünglichen Wertes beträgt; außer bei empfindlichen Körperpartien, wie z. B. dem Auge.
- Feuer frisst sich durch den NBS und den NRS durch, selbst wenn der Gigant noch keinen Schock erhält. Das ist jedoch nicht bei Panzerplatten oder beim Schuppenpanzer der Drachen der Fall.

Größenvergleich:
Zwerg, Anthrop, Oger, Troll, Riese



6. Wettspiele

In einem Abenteuer kann es vorkommen, dass die Charaktere an einem Wettspiel teilnehmen, mit dem Wunsch, ihr Geld zu vermehren bzw. um es einfach zu verprassen. Im Folgenden sind typische Wettspiele beschrieben, mit möglichen Regeln.

6.1 Arenakämpfe: Der nomaische Begriff „Harena“ bezeichnete einst einen sandigen Veranstaltungsort, der im Laufe der Jahre zu einer Wettkampfstätte wurde, um die ringsum die Zuschauer sitzen. Als Arenakämpfe haben sich Kämpfe gegen Tiere oder zwischen Personen etabliert, die bis zur Aufgabe oder dem Tod gegeneinander antreten. Weit bekannt sind die Kämpfe der Doranus-Arena im Königreich Doran im Lande Runfeld oder die bekannte Arena von Panpolis.

Regeln: In die Arena werden Kreaturen oder und Personen geschickt, die um ihren Sieg bzw. um ihr Überleben kämpfen. Es gibt verschiedene Wettmöglichkeiten, in denen die Zuschauer ihr Geld verwetten können.

- In der Doranus-Arena werden jeweils 9 Kämpfer zugelassen.
- Dann wird mit dem W6 ermittelt, ob Tiere am Arenakampf teilnehmen: 1 – 3 = kein Tier; 4 = ein Tier; 5 = zwei Tiere; 6 = drei Tiere. Die Tiere werden anhand der Kreaturenliste ausgewürfelt, dabei werden jedoch nur kampfbereite Tiere genommen.
- Schließlich wird die Anzahl der Nahkampfwaffen ermittelt (W10). Diese werden aus der Liste der Nahkampfwaffen ausgewürfelt. Zuletzt werden sie per Würfel in das Kampfraster der Arena ausgelegt.
- Die Kontrahenten starten am Rande der Arena. Auch diese Plätze werden ausgewürfelt.
- Dann beginnt der Kampf.
- Als Verlierer gelten jene Kämpfer, die ohnmächtig geworden sind oder Gnade durch den Sieger empfangen haben. Der Gewinner erhält den Siegpunkt.
- NSC-Kontrahenten erhalten Werte auf die jeweiligen Kampftalente REFL, LE, ST und RENN; nämlich 10 + W10 Punkte.
- Anhand des REFL-Wertes wird, addiert mit dem W20, die Reihenfolge festgelegt.

Regeln für Wettende: Wer eine der folgenden Wetten richtig tippt, erhält seinen Einsatz zurück und einen entsprechenden Gewinn. Man darf nicht den gleichen Platz doppelt verwetten.

- Goldwette: Es wird auf einen Sieger des Kampfes gewettet.
 - Gewinn: 3facher Einsatz
- Silberwette: Es wird auf zwei Kandidaten gesetzt, die Sieger werden könnten.
 - Gewinn: doppelter Einsatz
- Bronzewette: Es wird auf drei Kandidaten gesetzt, die Sieger werden könnten.
 - Gewinn: Einsatz
- Überlebenden-Wette: Es wird die Anzahl der Überlebenden gewettet, die noch während der Arena-Zeit am Leben geblieben sind. Dazu zählen Ohnmächtige, Aufgegebene und der Sieger.
 - Gewinn: ½ Einsatz
- Todes-Wette: Es wird die Anzahl der Toten gewettet, die noch während der Arena-Zeit verstorben sind.
 - Gewinn: ¼ Einsatz

6.2 Armdrücken: Armdrücken ist eine Kraftsportart und ein Geselligkeitsspiel, das gerne in Kneipen gespielt wird, um sich zu messen. Zwei Kontrahenten treten gegeneinander an. Sie sitzen am Tisch und haben den Ellbogen eines Armes auf dem Tisch, sie reichen sich dann gegenseitig die Hand und versuchen auf Startkommando die Hand des Gegners auf den Tisch zu drücken.



Regeln: Gespielt wird in Sekunden, also in Aktionen, bei denen die Kontrahenten den Arm ihres Gegners immer weiter hinunterdrücken können. Ausgehend von der oberen Position (90 ° oben), geht es in beide Richtungen immer schrittweise um 10 ° hinab, bis man die 90 ° an der Tischplatte erreicht. Gleiches gilt auch für die andere Richtung.

- Mit dem Start müssen beiden Kontrahenten je Aktion die TW auf ST durchführen. Dabei werden die Ergebnisse gegeneinander aufgerechnet:
 - Wer den TW verpatzt, verliert – 20 ° in die verlustreiche Richtung.
 - Außerdem erhält er einen sofortigen dauerhaften Abzug in ST.
 - Wer den TW misslingt, verliert – 10 ° in die verlustreiche Richtung.
 - Wer den TW normal schafft, drückt den Gegner um 10 °.
 - Wer den TW gut schafft, drückt den Gegner um 20 °.
 - Wer den TW meisterhaft schafft, drückt den Gegner um 30 °.
 - Außerdem erhält er eine sofortige dauerhafte Aufwertung in ST.
- Wer in ST einen Wert von 18 hat, schafft bei einem gelungenen TW außerdem 10 ° mehr.
- Je Aktion erhalten beide Kontrahenten – 1 WM.
- Wer unterhalb seiner 90 ° liegt, erhält – 1 WM.
- Wer unterhalb seiner 45 ° liegt, erhält – 2 WM.
- Dauert ein Kampf 5 Runden, werden die Beteiligten danach Muskelkater erleiden. Der Muskelkater kann sich durch weitere Kämpfe potenzieren.

Regeln für Wettende: Die Beteiligten machen ihre Einsätze. Die Einsätze müssen nach oben hin begrenzt werden. Die Gewinner teilen sich den Gewinn der Verlierergruppe auf und erhalten entsprechend ihres Einsatzes den Gewinn ausgeschüttet. Von dem Gewinn erhält jedoch auch der Gewinner des Armdrückens noch einen Anteil.

6.3 Hufeisenwerfen: Abgenutzte Hufeisen werden gerne zum Spielen genutzt. Auf eine Entfernung von 6 Metern wird ein Stab in den Boden geschlagen. Die Spieler versuchen ihre Hufeisen so nah wie möglich an diesen Stab heran zu werfen bzw. den Stab mit dem Hufeisen zu umschlingen.

Regeln:

- Es werden 5 Runden oder mehr vereinbart.
- Die Spieler werfen nacheinander. Sie nutzen dafür das Talent „Werfen / Fangen“.
- Bei einem meisterhaften TW gelingt es dem Spieler mit dem Hufeisen den Stab zu umschlingen.
 - Der Spieler erhält 3 Punkte.
 - Außerdem wird sein Wert in WF dauerhaft aufgewertet.
(Zu beachten: Durch Meisterwürfe kann ein Talent in einem Abenteuer max. um einen Punkt angehoben werden.)
- Der Spieler, der es am nächsten zum Stab schafft, erhält 2 Punkte.
- Der Spieler, der es am zweitnächsten zum Stab schafft, erhält 1 Punkt.
- Es kann also durchaus sein, dass nur ein Spieler 2 Punkte und ein weiterer Spieler 1 Punkt erhalten.
- Um zu ermitteln, wer es am nächsten und zweitnächsten den Stab erreicht hat, wird die Differenz vom Talentwert und dem Würfelwert ermittelt. Wer die höchste Differenz hat, schneidet dabei am besten ab.
 - Bsp.: Ein Spieler hat in WF einen Wert von 15 und würfelt eine 8. Die Differenz beträgt 7 Punkte. Ein anderer Spieler hat in WF einen Wert von 14 und würfelt eine 3. Die Differenz beträgt 11 Punkte. Der zweite Spieler hat also besser geworfen und kommt am nächsten heran.

6.4 Pferderennen / Sulky-Rennen: Bei dem Pferderennsport, auch Derby genannt, kämpfen die Pferde (oder auch Goronen) mit ihren Reitern, den Jockeys, um den Sieg. Auf einer fast 3 Km langen Strecke galoppieren die Tiere Richtung Ziellinie und die Zuschauer können Wetten abgeben. Ein Pferd rennt dabei 20 – 35 Km/h schnell. Beim Sulky-Rennen verwenden die Reiter ein angehängtes Pfarrgestell, das von zwei Pferden gezogen wird. (In dem Fall wird nicht der TW auf Reiten, sondern auf Kutschfahrt gemacht.)

Regeln: An dem Rennen nehmen 9 Pferde mit ihren Jockeys teil. Es wird eine Bahn erstellt, die 3 Km entspricht. Diese Bahn ist in 100-m-Feldern aufgeteilt. Das Galoppieren eines 100-m-Feldes braucht durchschnittlich 14 Sek.

- Die Werte der Jockeys und ihrer Pferde:
 - Die Jockeys nutzen das Talent REFL um die Reihenfolge zu ermitteln.
 - Die Jockeys nutzen das Talent Reiten, um mit dem Pferd die Bahn entlang zu galoppieren. (Oder Kutschfahrt, wenn sie mit Sulkys fahren.)
 - NSC erhalten in den Talenten REFL 10 + W10, Reiten 14 + W6 und VIT 8 + W10 Punkte.
 - Der Jockey, der im letzten Rennen Platz 1 gemacht hatte, erhält auf das Talent Reiten + 3 WM.
 - Der Jockey, der im letzten Rennen Platz 2 gemacht hatte, erhält auf das Talent Reiten + 2 WM.
 - Der Jockey, der im letzten Rennen Platz 3 gemacht hatte, erhält auf das Talent Reiten + 1 WM.
 - Der SM kann zur Übersicht die letzten 5 Rennen ermittelt haben. Hierfür erhalten die Jockeys und Pferde ihre festen Namen. Das ermöglicht es für die Wettenden, eine ungefähre Ahnung zu bekommen, auf welche Pferde sich die Wettplatzierungen lohnen.
 - Das Rennen verläuft über 30 Felder.
 - Entsprechend der ermittelten Reihenfolge (REFL + W20) starten die Pferde durch.
 - Zu Beginn müssen die Jockeys einmalig einen TW auf REFL schaffen, um durchzustarten.
 - Bei einem verpatzten TW kommt das Pferd nicht voran. Die Patzertabelle entscheidet über die Folgen des Patzers. Der Reiter erhält einen dauerhaften Abzug im Talent Reiten.
 - Bei einem misslungenen TW kommt das Pferd nicht voran.
 - Bei einem normal gelungenen TW kommt das Pferd voran. Es folgt der TW auf Reiten.
 - Bei einem gut gelungenen TW kommt das Pferd voran. Es folgt der TW auf Reiten, der einmalig + 2 WM wird.
 - Bei einem meisterhaft gelungenen TW kommt das Pferd voran. Es folgt der TW auf Reiten, der einmalig + 4 WM wird. Der Reiter erhält eine dauerhafte Aufwertung im Talent Reiten.
 - Die Jockeys müssen nun in jeder Runde einen TW auf Reiten machen.
 - Bei einem verpatzten TW kommt das Pferd nicht voran. Die Patzertabelle entscheidet über die Folgen des Patzers. Der Reiter erhält einen dauerhaften Abzug im Talent Reiten.
 - Bei einem misslungenen TW kommt das Pferd nur 1 Feld weiter.
 - Bei einem normal gelungenen TW kommt das Pferd 2 Felder weiter.
 - Bei einem gut gelungenen TW kommt das Pferd 3 Felder weiter.
 - Bei einem meisterhaft gelungenen TW kommt das Pferd 4 Felder weiter. Der Reiter erhält eine dauerhafte Aufwertung im Talent Reiten.
- Bei den TW auf REFL und Reiten ist an mögliche WM zu denken, die ein Reiter aufgrund eines vergangenen Gewinns innehat oder durch persönliche Vitalität (ab dem Wert 15 oder 18). Außerdem ist daran zu denken, dass eine Auf- oder Abwertung durch Meister- oder Patzerwürfe die Talentwerte je Abenteuer nur um einen Punkt senken oder steigen kann.

Regeln für Wettende: Wer eine oder folgenden Wetten richtig tippt, erhält seinen Einsatz zurück und einen entsprechenden Gewinn. Man darf nicht den gleichen Platz doppelt verwetten.

- Goldwette: Es wird auf einen Sieger des Kampfes gesetzt.
 - Gewinn: 3facher Einsatz.
- Silberwette: Es wird auf zwei Kandidaten gesetzt, die Sieger werden könnten.
 - Gewinn: doppelter Einsatz.
- Bronzewette: Es wird auf drei Kandidaten gesetzt, die Sieger werden könnten.
 - Gewinn: Einsatz.

6.5 Schach: Schach stammt aus der nomaischen Welt. Es ist ein strategisches Brettspiel, bei dem zwei Spieler abwechselnd Spielsteine auf einem Spielbrett bewegen, mit dem Ziel, die gegnerische Königsfigur so anzugreifen, dass diese nicht mehr flüchten oder sich wehren kann, ohne geschlagen zu werden.

Regeln: Schach wird während des Spiels nur mittels TW auf INTEL gespielt.

- Es wird per Würfel ermittelt, wer die weißen Figuren besitzt und dieser Spieler startet das Spiel.
- Die Spieler machen abwechselnd einen TW auf INTEL.
 - Wird der TW verpatzt, führt der Spieler einige schlechte Spielzüge aus. Sein nächster TW wird – 4 WM. Außerdem erhält der Spieler eine dauerhafte Abwertung in INTEL.
 - Ist der TW misslungen, führt der Spieler unbedeutende Spielzüge aus. Sein nächster TW wird – 2 WM.
 - Ist der TW normal gelungen, schlägt der Spieler im Laufe einiger Züge eine gegnerische Spielfigur.
 - Ist der TW gut gelungen, schlägt der Spieler im Laufe einiger Züge zwei gegnerische Spielfiguren. Sein nächster TW wird + 2 WM.
 - Ist der TW meisterhaft gelungen, schlägt der Spieler im Laufe einiger Züge vier gegnerische Spielfiguren. Sein nächster TW wird + 4 WM. Außerdem erhält der Spieler eine dauerhafte Aufwertung in INTEL.
- Es gibt 16 Spielfiguren auf jeder Seite. Der Spieler, der zuerst 16 gegnerische Figuren geschlagen hat, konnte den gegnerischen Spieler Schachmatt setzen.
 - Sollte in dieser Runde aber der gegnerische Spieler gleich viele Punkte erreichen, liegt ein Remis vor und die Spieler haben unentschieden gespielt.
- Sollte der Gegner ein NSC sein, kann im Vorfeld dessen INTEL-Wert ermittelt werden, nämlich 12+W6.

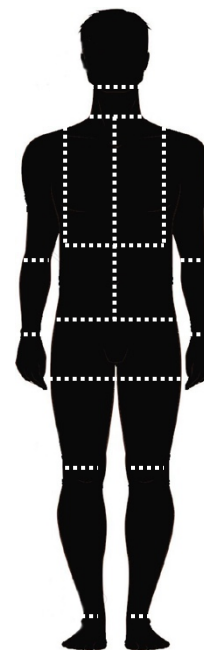
6.6 Tjostieren: Beim Tjostieren, auch Lanzenstechen genannt, treten zwei mit Rittermontur gerüstete Reiter zu Pferd oder Goron gegeneinander an, reiten aufeinander zu und versuchen sich gegenseitig mit einer Lanze vom Pferd zu stoßen oder mind. einen Treffer an Schild oder Helm des Kontrahenten zu landen. Die Verletzungsgefahr ist bei dem Spiel hoch.

Regeln:

- Die Kontrahenten haben ein Pferd und sind mit einer kompletten Metallrüstung gerüstet und tragen in der einen Hand eine Lanze und in der anderen Hand einen Rundschild, der zunächst den Torso schützt.
- Die Kontrahenten reiten mit ausgerichteter Lanze aufeinander los.
- Ein Treffer gegen Schild oder Helm ergibt einen Punkt.
- Fällt der Gegner vom Pferd, erhält man zwei Punkte.
- Ein gefallener Gegner darf erneut auf sein Pferd steigen und den Kampf fortsetzen.
- Wenn einer der Kontrahenten aufgibt, klappt er als Zeichen sein Visier hoch.
- Die Talente: Für das Tjostieren werden folgende Talente genutzt: Reiten, Willensstärke, Sinnesschärfe, Stärke, Klingenwaffen, Reflex, Motorik, Schlagwaffen, Vitalität und Lebensenergie.
 - Ein NSC erhält in den jeweiligen Talenten einen Wert von 12 + W6 Punkten; in VIT allerdings 8 + W10.
 - Für SC gilt im Übrigen, dass sie vor dem Kampf den TW auf MUT schaffen müssen, um sich überhaupt dieser Gefahr auszusetzen.
- Behinderungen: Die Rüstung, das Hantieren mit den Waffen und das gleichzeitige Reiten stellt für den Reiter eine große Herausforderung dar.
 - Die Ritterrüstung verursacht – 8 WM.
 - Das Halten von Lanze und Schild bedarf eines gelungenen TW auf WS, um die Beidhändigkeit zu schaffen.
 - Mögliche VIT-Werte können positiv oder negativ Einfluss nehmen.
 - Mögliche Bewegungen, wie auch die Nähe der Ziele werden hier vernachlässigt.
- Kontinuierliche Turnierkämpfe: Sollten im Spiel wiederkehrende Turnierkämpfe stattfinden, erhalten die letzten siegreichen Turnierkämpfer positive WM:
 - Der Reiter, der es ins Endfinale geschafft, aber nicht gesiegt hat, erhält + 2 WM.
 - Der Reiter, der den Sieg errungen hatte, erhält + 4 WM.
- Reiten: Zuerst muss den Kontrahenten der TW auf Reiten gelingen.
 - Wird der TW verpatzt, fällt der Reiter schon zu Beginn vom Pferd. Sein Gegner erhält 2 Punkte. Außerdem erhält der Reiter einen Abzug dauerhaft in Reiten.
 - Misslingt der TW, hat der Reiter das Pferd nur schwer unter Kontrolle. Seine folgenden TW in dieser Runde werden – 2 WM.
 - Gelingt der TW, reitet der Reiter problemlos auf seinen Gegner zu.
 - Gelingt der TW meisterhaft, reitet der Reiter meisterhaft auf seinen Gegner zu. Seine folgenden TW in dieser Runde werden + 2 WM. Außerdem erhält der Reiter eine Aufwertung dauerhaft in Reiten.



- **Lanze ausrichten:** Der Reiter wird seine Lanze in Stellung bringen und muss nun einen TW auf WS schaffen, denn er versucht mit Lanze und Schild beidhändig zu hantieren. Mögliche WM, die sich durch Rüstungen, VIT und dem TW auf Reiten ergeben haben, müssen hier berücksichtigt werden.
 - Wird der TW verpatzt, fällt dem Reiter die Lanze aus der Hand.
Er darf sie in der nächsten Runde wieder aufnehmen.
Außerdem erhält der Reiter einen Abzug dauerhaft in WS.
 - Misslingt der TW, findet die Beidhändigkeit nicht statt.
Der Reiter kann den Schild nicht nutzen.
 - Gelingt der TW, reitet der Reiter problemlos mit Lanze und Schild auf seinen Gegner zu.
 - Gelingt der TW meisterhaft, reitet der Reiter problemlos mit Lanze und Schild auf seinen Gegner zu.
Mögliche Attacken mit der Lanze oder Paraden mit dem Schild werden + 2 WM.
Außerdem erhält der Reiter eine Aufwertung dauerhaft in WS.
- **Das Zielen:** Weil der Reiter unter Behinderungen in Bewegung ist, kann er beim Kontakt keine Zone bestimmen, die er direkt treffen möchte. Um eine Körperzone zu treffen, z. B. den Kopf (also den Helm) oder den Schild, muss ihm das Zielen gelingen, wofür ihm der TW auf SINN gelingen muss. Dieser Zug muss vorher angekündigt worden sein. Ein Zielen ist nicht möglich, wenn sich der Reiter auf einen Powerschlag konzentrieren möchte. Mögliche WM durch VIT oder die sich durch den TW auf Reiten ergeben haben, müssen hier berücksichtigt werden.
 - Wird der TW verpatzt, misslingt das Zielen.
Die folgende Attacke mit der Lanze wird - 2 WM.
Außerdem erhält der Reiter einen Abzug dauerhaft in SINN.
 - Misslingt der TW, misslingt das Zielen.
 - Gelingt der TW, kann der Reiter sein Ziel bestimmen.
Die folgende Attacke mit der Lanze wird + 2 WM.
 - Gelingt der TW meisterhaft, kann der Reiter sein Ziel bestimmen.
Die folgende Attacke mit der Lanze wird + 4 WM.
Außerdem erhält der Reiter eine Aufwertung dauerhaft in SINN.
- **Powerattacke:** Besitzt der Reiter in ST einen Wert von mind. 18, kann er den Powerschlag aktivieren. Der Zug muss vor der Attacke angekündigt worden sein. Ein Powerschlag ist nicht möglich, wenn sich der Reiter aufs Zielen konzentrieren möchte. Nur durch VIT können hier mögliche WM einfließen.
 - Dem Angreifer muss der TW auf ST gelingen.
 - Bei einem gelungenen Powerschlag richtet die folgende Attacke + W6 TP mehr an.
- **Die Attacke:** Nachdem beide Reiter ihre Vorbereitungen während des Ritts ausgeführt haben, kommt es zur Attacke. Für die Attacken müssen den Reitern (gleichzeitig) die TW auf K LW gelingen. Mögliche WM durch Rüstungen, VIT, durch das Reiten, durch das Ausrichten der Lanze oder durch das Zielen ergeben haben, müssen hier berücksichtigt werden. Eine Lanze richtet 5 / 8 / 8+W12 TP an.
 - Wird der TW verpatzt, misslingt die Attacke.
Die Patzertabelle auf Attacken entscheidet über die Folgen.
Außerdem erhält der Reiter einen Abzug dauerhaft in K LW.
 - Misslingt der TW, misslingt das Zielen. Der Gegner wird nicht getroffen.
Mit dem W10 muss allerdings ermittelt werden, wohin daneben der Angreifer gestoßen hat:
 - Bei einer 5, 8 und 10 wurde das Pferd verletzt.
Das Pferd stürzt zu Boden, ebenso auch dessen Reiter.
Der gestürzte Reiter erleidet W6 TP.
Der Sturz bewirkt keinen Punkt für den Angreifer, denn der Stoß auf das Pferd gilt als Foul. Bei einem 3. Foul wäre der Angreifer disqualifiziert.
Der gestürzte Reiter darf sich für die nächste Runde ein neues Pferd nehmen.
 - Gelingt der TW normal, trifft der Reiter seinen Gegner.
Die Trefferliste entscheidet über die Folgen.
Sollte der Reiter nicht gezielt haben, muss die Körperzone ermittelt werden, wo der Gegner attackiert wurde.
Der Schild des Gegners schützt zunächst den kompletten Bauch- und Oberkörperbereich.
 - Gelingt der TW gut, trifft der Reiter seinen Gegner.
(Gleiche Regeln wie beim normalen Treffer.)
 - Gelingt der TW meisterhaft, trifft der Reiter seinen Gegner.
(Gleiche Regeln wie beim normalen Treffer.)
Außerdem kann der Gegner die Attacke nicht parieren.
Außerdem fällt der Gegner vom Pferd und erleidet weitere W6 TP.
Außerdem erhält der Reiter eine Aufwertung dauerhaft in K LW.



- **Die Parade:** Gleichzeitig zu den Attacken können die Reiter auch eine Parade einsetzen, um gegen die Attacke ihres Gegners vorzugehen. Das ist nur dann möglich, wenn dem Gegner eine Attacke gelungen ist. Mögliche WM durch Rüstungen, durch VIT oder die sich durch das Reiten ergeben haben, müssen hier berücksichtigt werden. Für die Paraden hat der Reiter zwei Optionen.
 - Der Reiter möchte der Attacke ausweichen. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und MOT gelingen.
 - Der Reiter möchte mit seinem Schild parieren. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und SCHLW gelingen. Der Treffer auf den Schild verursacht 1 Punkt für den Angreifer.
 - **Der Schild:** Wurde der Schild getroffen, bringt das 1 Punkt für den Angreifer.
 - Der Schild hat einen BS von + 6.
Ein normaler Treffer durch die Lanze schadet dem Schild also nicht.
 - Der Schild hat einen RS von + 8.
Hat der Schild seinen RS verloren, ist der Schild zerstört bzw. unbrauchbar.
Der Reiter darf sich für die nächste Runde einen neuen Schild besorgen.
 - **Die Metallrüstung:** Wurde der Helm getroffen, bringt das 1 Punkt für den Angreifer.
 - Die Metallrüstung bewirkt beim Reiten, beim Ausrichten der Lanze, bei der Attacke und bei der Parade – 8 WM.
 - Die Metallrüstung dezimiert die TP der Attacke, wodurch der Treffer laut Trefferliste auch in eine geringere Kategorie sinken kann.
 - Die Rüstungsteile haben einen BS von + 4.
Die Lanze schadet in allen Fällen den Rüstungsteilen.
 - Die Rüstungsteile haben einen RS von + 6.
Hat ein Rüstungsteil seinen RS verloren, ist sie an dieser Stelle zerstört (siehe dazu die obere Skizze!).
 - Wurde der Helm zerstört, darf sich der Reiter für die nächste Runde einen neuen Helm besorgen.
 - **Der Sturz vom Pferd:** Dass der Gegner vom Pferd fällt, kann für den Reiter ein vorrangiges Ziel sein, denn schließlich bewirkt das 2 Siegpunkte. Ein Sturz vom Pferd findet unter folgenden Möglichkeiten statt:
 - Der Gegner hat beim Reiten gepatzt und fällt selbstverschuldet vom Pferd.
 - Die Attacke des Angreifers war meisterhaft.
 - Die Trefferliste bestimmt nach einer erfolgreichen Attacke „kampfunfähig“, „ohnmächtig“ oder „tot“.
 - Die LE des Betroffenen ist in den kritischen Bereich (unter 4) gesunken und der automatische TW auf WS ist misslungen. Der Charakter wird dann ohnmächtig. Der Wettkampf wird nach dessen Ohnmacht fortgesetzt.
- Wird das Pferd getroffen und der Reiter stürzt, bewirkt das keine Siegpunkte, sondern gilt als Foul.

Handhabung für den SM:

Reiter / Talente	Reiten	WS	SINN	ST	KLW	REFL	MOT	SCHLW	VIT	LE	
Harnisch	BS+4	RS+6	WM-8	Dezimierte Stellen:							
Reiten	WM durch VIT		WM d. Harnisch	WM durch Sieg					Folgen		
Lanze ausrichten	WM durch VIT		WM d. Harnisch	WM d. Reiten		gel. / missl. TW	gel. / missl. TW				
Schild	BS+4	RS+9	Beidh. nutzbar?		Aktueller RS						
Zielen	WM durch VIT		WM d. Reiten	WM durch Sieg		gel. / missl. TW	Zielobjekt				
Powerattacke	WM durch VIT		WM durch Sieg	gel. / missl. TW		+ W6 TP?					
Attacke	WM durch VIT		WM d. Harnisch	WM d. Reiten		WM d. Lanze		WM d. Zielen			
	WM durch Sieg			gel. / missl. TW				Foul			
Parade	WM durch VIT		WM d. Harnisch	WM d. Reiten		WM durch Sieg		Ausw. / kontern			
Auswertung	Treffer / Sturz?				Folgen				Punkte		

Regeln für Wettende: Wer eine der folgenden Wetten richtig tippt, erhält seinen Einsatz zurück und einen entsprechenden Gewinn. Man darf nicht den gleichen Platz doppelt verwetten.

- Goldwette: Es wird auf einen Sieger des Kampfes gesetzt.
 - Gewinn: 3facher Einsatz.
- Silberwette: Es wird auf zwei Kandidaten gesetzt, die Sieger werden könnten.
 - Gewinn: doppelter Einsatz.
- Bronzewette: Es wird auf drei Kandidaten gesetzt, die Sieger werden könnten.
 - Gewinn: Einsatz.

Turniersituation:

- An dem Turnier können 8 Reiter teilnehmen.
- In den ersten Kämpfen treten Reiter 1 gegen 2 an, 3 gegen 4, 5 gegen 6 und 7 gegen 8.
- Danach folgt das Halbfinale.
- Es treten an: Gewinner aus 1 / 2 gegen Gewinner 3 / 4 und Gewinner 5 / 6 gegen Gewinner 7 / 8.
- Danach folgt das Endfinale.
- Es treten schließlich an: Gewinner aus 1 / 2 / 3 / 4 gegen Gewinner 5 / 6 / 7 / 8.

6.7 Wettrennen: Bei einem Wettrennen treten Kontrahenten gegeneinander an, um den Sieger einer gewissen Strecke zu ermitteln. Die folgenden Regeln zum Wettrennen können aber auch eingesetzt werden, wenn Kontrahenten versuchen, schneller einen Ort oder an einen Gegenstand zu kommen. Für das Wettrennen kann eine Strecke in Feldern aufgebaut werden.

Wie beim Personenkampf findet das Wettrennen in Aktionen statt und eine Kampfliste kann geführt werden. Der REFL-Wert wird zuerst mit dem W20 addiert, daraus resultiert die Reihenfolge der Kontrahenten.



Ein durchschnittlicher Sprinter rennt ca. 25 Km/h schnell. Das entspricht im Kampfaster 5 Felder.

Regeln:

- Der SM kann grafisch eine Strecke erstellen, die von den Kontrahenten geschafft werden soll. Diese Strecke kann durch Hindernisse verkompliziert werden und nebenbei TW auf SINN, Springen oder REFL erfordern oder negative WM verursachen.
- Die Kontrahenten werden in einer Kampfliste geführt. Mit den Werten in REFL und dem W20 wird die Reihenfolge der Kontrahenten ermittelt.
- Beim Wettrennen muss in jeder Runde der TW auf RENN gelingen.
 - Wurde der TW verpatzt, kommt der Rennende nicht vorwärts. Die Patzertabelle bestimmt die Folgen. Außerdem erhält der Rennende im Talent dauerhaft einen Abzug.
 - Ist der TW zu Beginn des Rennens misslungen, strauchelt der Rennende und kommt nur 1 m weit.
 - Ist der TW während des Rennens misslungen, schafft der Rennende nur 4 m.
 - Gelingt der TW, schafft der Rennende 5 m.
 - Gelingt der TW meisterhaft, schafft der Rennende 6 m. Außerdem erhält der Rennende im Talent dauerhaft einen Aufschlag.
 - Besitzt der Rennende im Talent RENN mind. den Wert 18, schafft er zusätzlich 1 m mehr.
 - Oger und Plantoiden rennen aufgrund ihrer Größe 1 m weiter.
- Der Rennende kann während seiner Aktion zu Beginn des Rennens seine Richtung um 90 ° ändern oder während des Rennens max 2 x bis zu 45 °.
- Parallele Handlungen werden – 4 WM.
- Wird eine Attacke auf einen anderen rennenden Gegner ausgeübt, wird diese – 2 WM, weil der Kontrahent in Bewegung ist.
- Je nach Wert in RENN muss der Charakter nach entsprechenden Aktionen einen TW auf VIT schaffen, sonst ist er erschöpft:
 - Personen mit einem Rennen-Wert von unter 10: TW auf VIT erstmals nach 1 Aktion
 - Personen mit einem Rennen-Wert von 10 – 11: TW auf VIT erstmals nach 5 Aktionen
 - Personen mit einem Rennen-Wert von 12 – 14: TW auf VIT erstmals nach 1 Min.
 - Personen mit einem Rennen-Wert von 15 – 17: TW auf VIT erstmals nach 5 Min.
 - Personen mit einem Rennen-Wert von mind. 18: TW auf VIT erstmals nach 10 Min.
 - Die TW werden dann nach entsprechenden Aktionen erneut gefordert und jeweils – 1 WM.

- Tritt eine Erschöpfung ein, erleidet der Charakter auf alle TW – 2 WM.
- Die WM regenerieren sofort, wenn man das Rennen abbricht und sich kurz erholt.
- Alternativ kann der Charakter versuchen, sich mit einem automatischen TW auf WS gegen die Erschöpfung zu wehren. Gelingt ihm der TW auf WS, finden die WM nicht statt. Misslingt der TW auf WS, wird der Charakter allerdings ohnmächtig.

6.8 Wettsaufen: Beim Wettsaufen versuchen sich die Kontrahenten durch kontinuierlichen Alkoholkonsum „unterm Tisch zu saufen“. Gewinner ist derjenige, dem es gelingt, als Letzter auf den Beinen zu bleiben bzw. sich nicht zu übergeben.

Regeln:

- Zwei Personen oder eine Gruppe von Personen setzen sich dem Wettsaufen aus.
- Für den Wettkampf wird das Talent Saufen genutzt.
- Es wird Alkohol getrunken, beispielsweise muss jeder Mitspieler je Min. ein Bier trinken.
- Die alkoholische Wirkung beginnt ab dem 3. Getränk zu wirken.
- Nun muss jeder, nach einem „Schluck“, einen TW auf Saufen schaffen.
 - Die TW werden dann je Runde um – 1 WM.
(nach dem 4. „Schluck“ wird also – 1 WM usw.)

Der Talentwurf auf Saufen:

- Wurde der TW verpatzt, hat sich der Spieler übernommen und scheidet aus.
 - Es treten Nebenwirkungen auf; siehe unten unter Überdosis!
 - Der Spieler erhält im Talent Saufen einen dauerhaften Abzug.
- Ist der TW misslungen, scheidet der Spieler aus.
 - Es treten Nebenwirkungen auf; siehe unten unter Überdosis!
- Ist der TW gelungen, kann der Spieler das Spiel fortsetzen.
- Ist der TW meisterhaft gelungen, kann der Spieler das Spiel fortsetzen.
 - Der Spieler erhält auf den nächsten TW + 2 WM.
 - Der Spieler erhält im Talent Saufen eine dauerhafte Aufwertung.

Alkoholsüchtige: Alkoholsüchtige haben beim Saufspiel einen Vorteil, weil sie das Trinken gewohnt sind.

- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erhalten + 1 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erhalten + 2 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erhalten + 4 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erhalten + 6 WM.
- Außerdem erleben Alkoholsüchtige die Nebenwirkungen von Alkohol geringer (siehe unten!)

Die Nebenwirkungen von Alkohol:

1.Wirkung:

- Ungeübte Trinker erleben nach 5 Min. die 1. Wirkung des Alkohols; beim Wettsaufen nach dem 3. Getränk:
 - Der Alkohol wirkt allmählich euphorisierend, stimulierend, angsthemmend, leicht betäubend und bewegungseinschränkend.
 - GL + 1 und MUT + 1.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 4. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 5. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 6. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erleben die 1. Wirkung erst nach dem 7. Getränk.

2.Wirkung:

- Ungeübte Trinker erleben nach 30 – 50 Min. die 2. Wirkung des Alkohols; beim Wettsaufen nach dem 5. Getränk:
 - Die Wirkung des Alkohols tritt nun deutlich ein (siehe obere Beschreibung!)
 - Zusätzlich MUT + 1, REFL + 1 und WS – 1.
 - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden – 2 WM.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 10 – 11 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 7. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 12 – 14 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 8. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von 15 – 17 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 9. Getränk.
- Alkoholsüchtige mit einem PM-Wert von mind. 18 erleben die 2. Wirkung erst nach dem 10. Getränk.

Überdosis: Eine Überdosis tritt auf, wenn der TW auf Saufen misslungen ist.

- Wirkung:
 - Zusätzlich in MUT + 1 und WS - 1 und REFL - 4.
 - Alle motorischen, visuellen und kognitiven Talente werden um weitere - 2 WM.
 - Der Charakter muss beim Laufen einen TW auf MOT schaffen, sonst fällt er um.
 - Kältewahrnehmung findet kaum statt.
 - Sollte der Charakter einen Schock erleiden, nimmt er den ersten Schock nicht wahr.
 - Der Charakter bekommt Hunger.
- Außerdem entscheidet der W20:
 - 1 - 5 = Übelkeit
 - Die Übelkeit dauert W6 Std. lang an.
 - Der Charakter erleidet - 1 VIT.
 - 6 - 8 = Erbrechen
 - Der Charakter muss sich übergeben.
 - Der Charakter erleidet - 1 LE und - 1 VIT.
 - 9 - 10 = Durchfall
 - Der Charakter muss jede ¼ Std. auf Klo.
 - Der Zustand dauert W6 Std. lang an.
 - Der Charakter erleidet - 1 LE und - 1 VIT.
 - 11 - 12 = Sexsucht
 - Der Charakter erhält im PM Sexsucht + 3.
 - Das PM baut sich ab der 3 Std. stündlich um je einen Punkt ab.
 - Allerdings leidet der Charakter auch an Orgasmusstörung und fehlender Erektion.
 - 13 - 14 = Cholerik
 - Der Charakter erhält im PM Cholerik + 3.
 - Das PM baut sich ab der 3. Std. stündlich um je einen Punkt ab.
 - 15 = Ohnmacht
 - Der Charakter wird W6 x ¼ Std. lang ohnmächtig.
 - Ein TW auf GL entscheidet darüber, ob der Charakter stirbt.
 - Eine Erste Hilfe ist jedoch möglich.
 - 16 - 20 = Es geschieht nichts.

Halbwertszeit: Die Wirkung von Alkohol beträgt 3 Std. Danach bauen die Werteveränderung stündlich ab.

Nachwirkungen: Die Nachwirkungen treten nach der Halbwertszeit auf:

- Der Charakter muss Urin lassen.
- Bei einer Überdosis ist der Charakter danach müde.
- Bei einer Überdosis ist der Charakter danach dehydriert, wenn er kein Wasser zu sich nahm.
- Bei einer Überdosis leidet der Charakter danach an W6:
 - 1 = Kopfschmerzen
 - 2 = Schwindel
 - 3 = Übelkeit
 - 4 - 6 = /

7. Training

Der Charakter kann sich im Laufe der Abenteuer fortbilden oder trainieren und dadurch seine Talentwerte verbessern. Die Umsetzung muss im Rollenspiel zum Einsatz kommen, aber das Ergebnis wird Out-Play ermittelt. Der Spieler, der seinen Charakter trainieren bzw. fortbilden möchte, kündigt dies dem SM an und erklärt dabei, welches Talent er aufbessern möchte. Für das Training gelten folgende Regeln:

7.1 Grundregeln

- Es kann nur ein Talent verbessert werden.
- Das Training soll in 3 Abenteuern hintereinander durchgeführt werden. In jedem dieser 3 Abenteuer muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Der Spieler muss das Training spielerisch kurz darstellen. Vergisst er das Training oder setzt er seine Prioritäten anders, verliert er eine Trainingsphase.
- Durch das Training verstreicht Spielzeit. Während andere Charaktere bestimmte Dinge tun, muss sich der Charakter die Zeit nehmen und trainieren. Hierfür können Inplay ungefähr 1 – 2 Std. vergehen.
- Am Ende des Trainings entscheidet der TW, ob das Training erfolgreich oder ein Misserfolg war.
- Talente, die der Charakter nicht trainieren kann sind AUSS, GL, INST und LE.
- Training kann nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter derzeit einen Entzug durchführt oder einen Zauber oder einen Budo-Kampfrick erlernt. Ebenso kann der Charakter nur in einem Bereich trainieren und nur einmal im Abenteuer trainieren.
- Nach den 3 Abenteuern müssen 3 Abenteuer dazwischen liegen, bis man erneut trainieren kann.
- Wird das Training abgebrochen, verliert der Charakter einen Punkt in dem Talent.
- Durch einen Anleiter (Trainer, Berater, Meister) wird das Training positiv WM:
 - Der Anleiter muss in dem entsprechenden Talent mind. den Wert 15 haben.
 - Der Anleiter muss im Talent INTEL mind. den Wert 12 haben, um anleiten zu können. Auf dieses Talent macht der Anleiter den TW.
 - Gelingt der TW gut, wird der TW des Schülers + 1 WM.
 - Gelingt der TW meisterhaft, wird der TW des Schülers + 2 WM.

7.2. Trainingsablauf

1. Während des Abenteuers führt der Charakter sein Training durch. Hier findet noch kein TW statt.
2. Nach der Trainingsphase wird das Ergebnis ermittelt, mit dem TW auf das entsprechende Talent.
3. Mögliche Talentverbesserungen, aber auch mögliche Komplikationen treten erst im nächsten Abenteuer durch die Bewertung auf.

7.3 WM auf den TW

- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 12 wird der TW – 2 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 15 wird der TW – 4 WM.
- Besitzt der Charakter in dem Talent den Wert von mind. 18 wird der TW – 6 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf INTEL gut gelungen ist, erhält der Charakter + 1 WM.
- Wird der Charakter durch einen Trainer trainiert, dessen TW auf INTEL meisterhaft gelungen ist, erhält der Charakter + 2 WM.
- Der Spieler muss außerdem auf mögliche weitere WM achten, z. B. durch VIT oder Rüstungen.

7.3. Training

TW-Ergebnis	Folgen
Normaler TW	Trainingsphase gelungen.
Guter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Meisterhafter TW	Trainingsphase gelungen; + 2 WM bei der nächsten Trainingsphase; + 1 im Talent durch die sofortige Aufwertung des Meisterwurfs.
Mislungener TW	Trainingsphase misslungen; – 2 WM bei der nächsten Trainingsphase.
Patzer	Training komplett misslungen; – 1 im Talent durch die sofortige Abwertung des Patzers; – 2 WM auf alle dazu passenden TW im nächsten Abenteuer (es kann sich dabei um eine Verstauchung oder um eine Erschöpfung handeln usw.) Ein neues Training ist erst in 3 Abenteuern wieder möglich.

7.5 Ergebnisse der Trainingsphasen

- Eine nicht durchgeführte Trainingsphase gilt als misslungen.
- Sind 2 Trainingsphasen gelungen = + 1 im entsprechenden Talent
- Wurden 3 Phasen durchgeführt, von denen mind. eine gelungen war = + 1 im entsprechenden Talent
- Sind alle 3 Trainingsphasen misslungen = - 1 im entsprechenden Talent
- Wurde das Training abgebrochen = - 1 im entsprechenden Talent