

Die Trainingshalle

Erfahrung und Lernen

„**S**laubst du, dass Ionius uns helfen kann?“, fragte Ailco den Verasti, als sie zur Trainingshalle schritten. Dieser zuckte mit den Schultern. „Ich weiß es nicht. Er hat zwar einiges zu sagen bei der Diebesgilde, aber ich bin mir nicht sicher, wie weit sein Einfluss reicht. Ich befürchte, dass man die Erlaubnis der Magier braucht, damit man die Stadt verlassen kann.“ „Es würde ja schon reichen, wenn wir wüssten, wo der Ausgang ist, dann könnten wir auch ohne große Erlaubnis versuchen zu entkommen.“ Alharrassan schaute ihn erstaunt an: „Wieso gehst du eigentlich davon aus, dass ich mitkommen will?“ Ailco musste sich eingestehen, dass der Verasti Recht hatte. Irgendwie war er immer davon ausgegangen, dass ihn seine neuen Kameraden begleiten würden. Er hatte über die ganzen Ereignisse der letzten Zeit vollkommen vergessen, dass Alharrassan eigentlich nur sein Stadtführer war und er ihm sogar noch ein paar Münzen schuldete. Der Verasti schaute ihn immer noch auf eine Antwort wartend an und Ailco sagte schnell: „Ich weiß es nicht. Ich dachte, du würdest dich vielleicht freuen, wenn du aus Kal Hadun entkommen könntest. Aber da hab ich wohl von mir auf andere geschlossen.“ Alharrassan vermied es anscheinend absichtlich, irgendetwas darauf zu sagen, denn er wechselte wenig galant das Thema: „Wir sind gleich da. Schauen wir, ob Ionius drinnen ist.“

Sie gingen durch das weit offen stehende Tor der Trainingshalle. Was von außen aussah wie das ehemalige Haupthaus der Burg und somit wohl Sitz des Fürsten und dessen Gemächer, entpuppte sich beim Eintreten als eine riesige Arena. Das Haus war bis auf die Außenmauern komplett abgerissen worden, und über fast die gesamte Grundfläche erstreckte sich jetzt ein runder Platz, der gut drei Meter tief in den Boden eingelassen war. Die fehlenden Decken und Wände waren durch ausgestützte Stützkonstruktionen aus Balken ersetzt worden, und rund um den abgesenkten Bereich erhoben sich mehrere Reihen Bänke wie eine Tribüne. Über allem hing ein animalischer Geruch nach Schweiß und Blut.

Auf dem sandigen Platz in der Versenkung waren zahlreiche teils mehr, teils weniger gerüstete Kämpfer dabei, miteinander zu trainieren und zu kämpfen. Etwas abseits erkannte Ailco, als er in die Grube schaute, zwei Gestalten, die er kannte: Ionius und Balgruf saßen nebeneinander mit dem Rücken an der Wand, waren dreckverschmutzt und schwitzten, schienen sich aber gut gelaunt zu unterhalten. Vermutlich hatten sie gerade einen Kampf hinter sich.

Als ob er den Blick gespürt hätte, schaute Ionius genau in diesem Moment hoch und erblickte Ailco am Rande der Arena stehen. Er winkte ihm zu und schien etwas zu rufen, was Ailco aber aufgrund des Kampflärmes auf dem Platz nicht verstehen konnte. Selbst Alharrassan, der direkt neben ihm stand, konnte er kaum verstehen, als dieser ihn ansprach: „Los, komm, lass uns runtergehen“, und dabei das Winken von Ionius erwiderte.

Sie gingen zu einer Treppe, die zwischen den Stufen der Tribüne nach unten führte, und folgten dem schummerigen Gang aus grob gehauenen Steinquadern, der sich schließlich auf den Trainingsplatz öffnete. Am Rande der Arena entlang gelangten sie schließlich zu Ionius und Balgruf, die sich erhoben, als sie ankamen. Der Mensch streckte Ailco freundlich lächelnd die Hand entgegen, die dieser fast schon aus einem Automatismus heraus ergriff und grüßend schüttelte. „Freut mich, dich wiederzusehen“, begann Ionius das Gespräch. Ailco nickte nur, ohne etwas zu sagen. Ihm war immer noch nicht ganz wohl in Ionius' Gegenwart. Auch Alharrassan schüttelte der Leiter der Diebesgilde die Hand und fragte ihn: „Was kann ich dieses Mal für euch tun? Habt ihr euer Problem mittlerweile lösen können?“ „Nicht so richtig“, entgegnete Alharrassan, „Das ist

auch der Grund, warum wir noch einmal in Ruhe mit dir reden müssen.“ Ionius schaute fragend, sagte dann aber: „Hier ist es ziemlich laut, wir sollten uns eventuell einen Ort suchen, an dem es stiller ist.“ Zu Balgruf gewandt fragte er: „Können wir dein Zimmer benutzen?“ Balgruf nickte: „Kann ich euch irgendwie behilflich sein?“ Ionius hat mir von der Statue erzählt. Vielleicht kann ich die irgendwie verschwinden lassen.“ „Darum geht es eigentlich gar nicht mehr“, erwiderte Alharrassan, „unsere Probleme sind erheblich schwerwiegender geworden.“ Ionius' Blick wurde noch fragender, aber er meinte nur: „Dann lasst uns hier nicht herumstehen. Ich mag Herausforderungen, wir werden schon eine Lösung finden.“

Balgruf führte die Gruppe durch einen weiteren Gang aus der Arena heraus und noch weiter unter das Gebäude. Ailco hatte das Gefühl, dass er sich eher in einem Ameisenhügel befand als in einem ehemaligen Herrenhaus. Das gesamte Gelände der Söldnergilde musste komplett untertunnelt sein. Aber in ihm keimte die Hoffnung auf, dass vielleicht einer der Tunnel wirklich in die Freiheit führen könnte.

Nach wenigen Minuten kamen sie an einer Tür an, die unverkennbar für einen Bruta gemacht war. Sie maß gute drei Meter in der Höhe und war deutlich breiter als normale Türen. Balgruf griff an seinen Gürtel, klappte eine der Schädeldecken seiner Schrumpfköpfe auf und holte einen Schlüssel aus dem Schädel. Nachdem er das Schloss geöffnet und sich über den erstaunten Blick von Ailco amüsiert hatte, betraten sie den Raum.

Der Raum dahinter war ganz klar Balgrufs Gemach, was sich allein an der Größe und Robustheit der Möbel unschwer erkennen ließ. Neben einem Tisch, mehreren Stühlen und einem überdimensionierten Bett standen auch einige Regale mit Büchern und Pergamenten im Raum, was Ailco sehr erstaunte. Anscheinend war ihm das auch nur zu gut anzusehen, denn Balgruf brach in schallendes Gelächter aus, als er zu dem Menschen blickte und sagte schließlich: „Ja, denk an... der Hohlkopf kann lesen. Und weißt du was? Ich kann sogar auch schreiben!“ Ailco war das unheimlich peinlich. „Tut mir leid, ich dachte nur...“ Ohne weiterzusprechen, machte Ailco nur eine allumfassende Bewegung in die Richtung des Brutas, als wolle er sagen: „Schau dich doch an!“ Aber Balgruf schien ihm das nicht übelzunehmen. „Fassade ist alles“, grinste er den Menschen an, „sonst wirst du in Kal Hadun nicht alt. Aber du hast ja recht, bei den meisten Brutas treffen deine Vorurteile ja zu.“ Während er sich mit einem Lappen den Schmutz und Schweiß aus dem Gesicht und vom Oberkörper wischte, ergänzte er: „Ich hätte es kaum so weit geschafft, wenn ich nur einfach eine hohle Nuss wäre.“ Ailco traute sich gar nicht so richtig zu fragen, aber er musste es einfach wissen: „Was genau machst du hier eigentlich?“ Ionius antwortete grinsend anstelle des Brutas: „Er ist der Leiter von der kleinen Anlage hier.“ Mittlerweile empfand es Ailco fast schon als unangenehm, dass ihm solche Dinge überraschten. Er sollte langsam wissen, dass in Kal Hadun manches merkwürdig war und nicht dem entsprach, was man erwarten würde.

Balgruf setzte sich neben Ionius auf eine robuste Holzbank, die an der einen Seite des Tisches stand. Ihm gegenüber hatte Alharrassan schon Platz genommen, und der Bruta machte eine auffordernde Handbewegung in Richtung des zweiten Stuhles, der seinem Sitzplatz gegenüber stand. Ailco setzte sich, während Ionius schon fragte: „Also, warum seid ihr dieses Mal zu mir gekommen?“

„Wir müssen die Stadt verlassen“, sagte der Verasti gerade heraus. Ionius schmunzelte und Balgruf fragte lachend: „Wer muss das nicht?“ Aber Alharrassan blieb hartnäckig: „Es ist wirklich dringend. So wie sich die Dinge gerade entwickeln, könnte es sonst eventuell zu einem Unglück kommen.“ „Wie meinst du das?“, hakte der Bruta nach. Ailco begann zu erzählen: „Wir haben doch diese Statue... sagen wir mal: gefunden... Mittlerweile haben wir einige Erkundigungen eingeholt und es sieht so aus, als ob sie mich mit einem Fluch belegt hat, der mich langsam aber sicher in ein Monstrum verwandelt.“ Sowohl Balgruf als auch Ionius schauten ihn ungläubig an. Der Mensch sagte schließlich: „Du willst uns veralbern, oder?“ Ailco schüttelte den Kopf, und auch Alharrassan verneinte die Frage.

Da er keine andere Möglichkeit sah, zu einem Ergebnis zu kommen, machte sich Ailco noch einmal die Mühe, alles zu erzählen, was er bisher erfahren hatte, und machte seine beiden Gesprächspartner dabei auf seine körperlichen Veränderungen aufmerksam. Als er schließlich geendet hatte, sagte er abschließend: „Das ist der momentane Stand der Dinge. Alles zusammengenommen sprechen die Tatsachen dafür, dass dieser Fluch wirklich existiert.“ „Und dass er gefährlich ist“, ergänzte Alharrassan.

„Das heißt also“, begann Ionius, „dass ihr aus der Stadt heraus wollt, um einen Tempel zu suchen, bei dem ihr den Fluch entfernen lassen könnt?“ Ailco nickte. „Das wird nicht einfach“, meinte Balgruf, „normalerweise entscheiden die Magier, wer hier raus darf.“ „Wie schwer ist, nicht einfach?“ wollte Ailco wissen. Der Bruta lachte. „War vielleicht nicht die richtige Wortwahl. Vielleicht hätte ich besser, nicht billig‘ sagen sollen?“ „Und wie teuer ist, nicht billig?“ hakte Ailco weiter nach. „Unter einem Diamanten läuft überhaupt nichts. Der normale Preis, den ich verlange, liegt eigentlich bei zehn Diamanten. Aber da ist dann auch alles drin, inklusive Freispruch von den Magiern, nicht nur eine kurze Ausgangszeit für einen Botendienst oder so etwas. Für zehn Diamanten wirst du ein freier Mann.“ Verlockend klang das in Ailcos Ohren schon, aber so viel Geld hatte er bei Weitem nicht mehr. Bevor er verurteilt wurde, wären zehn Diamanten ein Kinderspiel gewesen, aber jetzt? Und er musste auch an die anderen denken. Alharrassan wollte vielleicht nicht mit aus der Stadt, aber Xala war ganz versessen darauf. Er brauchte also mindestens die doppelte Menge an Diamanten.

„Ich weiß nicht, ob ich so viel Geld zusammenkriege. Was gibt es denn für einen Diamanten?“ „Für einen Diamanten zeige ich dir, wo die Tür ist. Den Rest musst du selbst machen. Keine Papiere, keine Ausrüstung, keine Garantie. Du bist dann

offiziell ein Verbrecher auf der Flucht.“ Keine sonderlich guten Aussichten...

Ailco warf Ionius einen bösen Blick zu. „Wenn du mich nicht verraten hättest, säße ich hier jetzt nicht. Meinst du nicht, dass du mir da noch etwas für schuldest?“ Ionius schien den bösen Unterton in der Frage zu ignorieren, denn er sagte ruhig: „Das ist richtig, es wäre vielleicht wirklich an der Zeit, meine Schuld zu begleichen. Oder anders gesagt: Das wieder rückgängig zu machen, was ich dir eingebrockt habe.“ An Balgruf gewandt ergänzte er: „Bereite alles vor, besorg die Papiere. Den Rest besprechen wir dann.“ Er wollte sich gerade wieder an Ailco wenden, als ihm noch etwas einfiel und er zu Balgruf ergänzte: „Und denk daran, sie sind zu viert!“ Alharrassan mischte sich ein: „Zu dritt, ich bleibe hier.“ Ionius schüttelte den Kopf: „Nein, du gehst mit. Ich brauche jemanden, dem ich vertraue und der auf Ailco aufpasst. Und ich kann hier nicht selbst weg.“ Der Verasti zischte etwas in der Sprache der Schlangemenschen, nickte dann aber. Balgruf sagte: „Für vier Personen dauert das Ganze aber etwas. Die Papiere müssen ja erst einmal erstellt werden. Ich denke in drei Tagen sollten sie aber fertig sein, dann steht einer Flucht nichts mehr im Wege.“

Nachdem die letzten Konditionen ausgehandelt waren, verließen Alharrassan und Ailco das Zimmer des Brutus wieder und gingen zurück zur Arena. „Was machen wir jetzt drei Tage lang?“ fragte Ailco den Verasti. Dieser zuckte mit den Schultern und blickte gedankenverloren zu den Kämpfern auf dem sandigen Platz. Schließlich drehte er sich zu Ailco und fragte: „Wie wäre es mit ein bisschen Training?“ „Hm“, machte der Mensch, willigte aber schließlich ein: „Na gut, lass uns ein wenig unsere Kräfte messen.“ „Gedämpfte Schläge, versteht sich“, sicherte sich Alharrassan ab. „Natürlich“, pflichtete Ailco ihm bei.

Gemeinsam gingen sie zu einem freien Bereich des Kampfplatzes, stellten sich gegenüber und zogen ihre Waffen. Alharrassan nahm in jede Hand eines seiner Kurzschwerter, während Ailco die vertraute Schwere seines Langschwertes genoss. Er hatte es lange nicht mehr benutzt und freute sich im Grunde darüber, wieder einmal ein paar Schläge zu machen. Der Verasti stand abwartend vor ihm, das kurze Schwert in seiner rechten Hand zeigte nach vorne, während die linke Waffe nach hinten zeigte. Als Ailco seine Grundhaltung eingenommen hatte, nahm Alharrassan den linken Arm hoch und hielt das Kurzschwert darin nach unten gerichtet schützend vor die Brust, während er sich dahinter duckte, als ob er einen Schild in der Hand hätte. Seine Muskeln spannten sich und er begann in langsamen Seitwärtsschritten um Ailco herumzugehen, wobei er mit seinen Augen die seines Gegners fixierte. Auch Ailco spannte seine Muskeln an und holte zum Schlag aus. Irgendetwas in ihm konnte es nicht abwarten, zuzuschlagen. Vielleicht brauchte er einfach ein Ventil für die ganzen Dinge, die in der letzten Zeit passiert waren.

Der Verasti parierte den ankommenden Schlag mit spielerischer Leichtigkeit mit der linken Waffe, während er einen Ausfallschritt machte und dabei mit der rechten direkt durch die offene Deckung des Menschen stieß. Mit einem erschrockenen Laut wich Ailco zur linken Seite, holte im Sprung aber schon wieder aus, um einen schnellen Rückhandschlag auf den ungeschützten Rücken des Schlangemenschen zu landen, solange dieser noch im Ausfallschritt festhing. Aber mit einer unerwartet schnellen Bewegung duckte sich Alharrassan unter dem Schlag hindurch und attackierte ihn mit einem Stich seines linken Kurzschwertes. Damit hatte Ailco gar nicht gerechnet. Wie so oft beim Kampf gegen Gegner mit zwei Waffen, hatte er wieder einmal vergessen, die zweite Waffe im Auge zu behalten. Mit Mühe konnte er dem Angriff knapp ausweichen, trotzdem traf der Verasti ihn am rechten Oberarm, und er spürte einen leichten stechenden Schmerz, als die Spitze des Schwertes seine Haut aufritzte. Vielleicht hatte er Alharrassan unterschätzt. Niemals hätte er mit so einer Schnelligkeit gerechnet, genauso wie er die Präzision des Verasti nicht erwartet hatte. Wäre Ailco mit ihm in einem richtigen Kampf gewesen, wäre er jetzt vermutlich stark verwundet worden. Er wollte sich keine Blöße geben und ermahnte sich zur Konzentration. Er spannte seine Muskeln an, fixierte seinen Gegner und richtete das Schwert auf ihn.

Plötzlich fragte er sich, was er hier überhaupt machte. Irritiert betrachtete er das befremdliche Stück Metall in seinen Klauen und ließ es schließlich fallen. Er ließ sich auf alle viere herab und blickte zu seinem Feind, als ihm die schmerzende Verletzung an seinem linken Vorderlauf auffiel, aus der eine dünne Spur frischen Blutes lief und einen süßlichen Duft verströmte. Aber er konnte auch den leicht beißenden Körpergeruch des Schlangewesens riechen, das vor ihm stand und ihn mit seinen Kurzschwertern bedrohte. Er spürte deutlich, wie die Überlegenheit der Angst wich. Er würde leichtes Spiel mit diesem Gegner haben, der ihm völlig unterlegen war. Voller erregter Vorfriede bildete sich eine Menge Speichel in seinem Maul. Ungehindert ließ er ihn aus seinen Lefzen tropfen und entblößte seine scharfen, kräftigen Zähne. Anscheinend versuchte sein Gegner, sich zurückzuziehen, denn er entfernte sich mit langsamen, vorsichtigen Schritten rückwärts von ihm und hielt seine beiden Waffen auf ihn gerichtet, als ob er ihn in Schach halten wollte. Aber so einfach würde er es ihm nicht machen. Der Gegner war trotz seiner immer stärker werdenden Angst noch ernst zu nehmen. Außerdem genoss er gerade seine vollkommene Überlegenheit. Er ließ ein drohendes Knurren ertönen, bleckte seine Zähne und genoss den stärker werdenden, herben Geruch von Angst, der von dem Verasti ausging. Langsam näherte er sich ihm, versuchte seinen ausweichenden und immer unsicherer werdenden Schritten zu folgen und ihm nicht die Möglichkeit zu geben, sich in Sicherheit zu bringen. Von irgendwoher rief eine weibliche Stimme, dass er aufhören solle. Aber er sah dazu keinen Grund. Das Opfer war in die Enge getrieben, es war ängstlich und schwach. Und es bot genug Fleisch, um das gesamte Rudel zu sättigen. Als er es endlich weit genug zurückgedrängt hatte, dass es mit dem Rücken zur Wand gepresst dastand, war es Zeit, seine Kameraden zu rufen. Er hob den Kopf und stieß ein lautes Heulen aus,

das jedes Mitglied seines Rudels erkennen und hören musste. Anschließend legte er die Ohren flach an den Kopf und spannte seine Muskeln an. Mit einem kraftvollen Sprung, die Vorderpfoten voraus, schoss er auf sein Opfer zu und warf es durch die bloße Kraft des Aufpralls von den Beinen. Irgendwo aus den Augenwinkeln erkannte er einige andere Menschenwesen, die sich ihm mit gezogenen Waffen näherten. Neue Opfer, um die er sich später kümmern würde. Der Schlangemensch hielt schützend seinen Arm vor sich, doch der sollte ihm nichts nützen. Seine scharfen Zähne bohrten sich tief in das Fleisch, das bitter und nach Schweiß schmeckte. Aber schnell wurde der Geschmack von süßem Blut überdeckt. Kombiniert mit dem herben und jetzt fast explodierenden Geruch von Angst, dem schmerz erfüllten Geschrei seines Opfers und dem Zucken des gepeinigten Körpers unter sich, ergab sich daraus eine Symphonie für seine Sinne. Er rammte seine Zähne wieder und wieder in den Arm seines Opfers, bis er schließlich das laute Knacken und Knirschen zersplitternder Knochen hörte, gepaart mit einem ohrenbetäubenden Schmerzensschrei und einem gewaltigen Aufbäumen seines Opfers. Er strauchelte und glitt vom Körper des Verasti.

Alharrassans Gesicht war schmerzverzerrt, und er hielt seinen gebrochenen und blutenden Arm gegen seine Brust gepresst, während er mit entsetztem Blick vor Ailco zurückwich. Lunett und Xala bahnten sich einen Weg zu dem Verasti durch die Kämpfer, die einen Kreis um die beiden Kontrahenten gebildet hatten und anscheinend nicht wussten, ob sie eingreifen oder einfach nur entsetzt sein sollten.

Ailco lag noch immer dort, wo er von dem Verasti geglitten war. Er bekam kaum Luft und lag schwer atmend auf dem Rücken. Er hatte einen äußerst widerlichen Geschmack im Mund und versuchte irgendwie zu verhindern, dass er sich übergeben musste. Die Leute um ihn herum hatten ihre Waffen gezogen und schienen jederzeit bereit zu sein, sich gegen ihn zu verteidigen. Als er sich erhob, zuckten sie unmerklich zusammen und griffen ihre Waffen fester.

Mit mühsamen Schritten schleppte sich Ailco zu dem verletzten Verasti, der schwer atmend und kreidebleich an die Wand gelehnt saß und von Lunett verarztet wurde. Er schien Ailco das Ganze wenig böse zu nehmen, denn er grinste ihn schwach an und meinte: „Da hast du mich ja ganz schön erwischt.“ Der Mensch war so überrascht, dass er den Mund öffnete, um etwas zu erwidern, ihn dann aber einfach wieder schloss. Schließlich sagte er doch: „Tut mir leid, war vielleicht keine so gute Idee, sich auf einen Kampf einzulassen.“ Erschöpft ließ er sich neben den Verasti an die Wand sinken und versuchte die bitterbösen und entsetzten Blicke von Lunett und Xala zu ignorieren. Alharrassan meinte: „Keine Sorge, das heilt schon wieder. Ich habe schon schlimmere Verletzungen gehabt, aber bisher habe ich alles überlebt.“ „Nimmst du mir das nicht übel?“, fragte Ailco unsicher. „Ach was... so wie du die Veränderungen beschrieben hast, kannst du nichts dafür. Und ich bin ja selbst schuld, dass ich dich zum Kampf herausgefordert habe. Also Schwamm drüber.“ Lunett blickte von ihrer Arbeit auf und sagte bestimmt: „Du gehst aber trotzdem gleich erst einmal ins Siechenhaus. Ich kann hier wenig machen, so eine gute Wundheilerin bin ich nicht. Und die Wunde ist so groß, dass ein geschulter Blick darauf geworfen werden muss.“

Xala ging auf Ailco zu und betrachtete ihn eingehend. Als er sie fragend anschaute, sagte sie zu Lunett und Alharrassan gewandt: „Guckt mal!“, und zeigte dabei auf Ailcos Ohren. Die beiden Angesprochenen schauten erstaunt auf und richteten ihren Blick auf den Menschen, der hastig seine Ohren abtastete. Sie waren spitz und irgendwie knorpelig. Langsam fand er die Veränderungen nicht mehr besonders komisch. Sie kamen anscheinend schneller und häufiger. Es blieb ihm nicht mehr lange Zeit...

Erfahrung und Lernen

Der Anreiz eines Rollenspieles besteht zum großen Teil darin, dass der Charakter, den man durch zahlreiche Gefahren und Abenteuer führt, im Laufe des Spieles besser wird und neue Dinge lernt bzw. seine bereits erlernten Fertigkeiten verbessert.

Bei Samyra unterscheidet man zwischen zwei verschiede-

nen Arten des Lernens. Zum einen gibt es das Lernen im Selbststudium, zum anderen gibt es noch das Lernen durch Abenteuerpunkte. Diese sammelt ein Charakter durch Reisen, Zusammentreffen mit anderen Figuren, durch aktives Ausspielen seines Charakters und andere Dinge, die nicht direkt mit dem Anwenden von Fertigkeiten zu tun haben.

Selbststudium

Selbststudium bedeutet, dass der Charakter anhand von Erkenntnissen, die er beim **Anwenden** der Fertigkeiten erlangt, die Möglichkeit bekommt, diese Erfahrungen umzusetzen und dadurch eine **Steigerung** der Fertigkeitsstufe zu erhalten. Er macht dieses für sich selbst, indem er über sein Handeln und die gemachten Erfahrungen reflektiert, und nicht dadurch, dass ein Lehrmeister ihm neues Wissen beibringt.

Um solche außergewöhnlichen Einsichten zu bekommen, muss ein Ereignis eintreffen, das über das bloße Anwenden einer Fertigkeit hinausgeht. Dieses trifft auf einen **kritischen Erfolg** bei der Probe zu. Da man auch aus Fehlern lernt (oder es zumindest sollte), kann man auch aus einem **kritischen Fehler** neue Erkenntnisse gewinnen.

Erzielt man bei einer Probe auf eine Fertigkeit eines dieser besonderen Würfelerggebnisse, **markiert** man sich dieses im dafür vorgesehenen Kreis vor dem Namen der Fertigkeit auf dem Charakterbogen. Da die meisten Spieler dieses mit einem Kreuz machen, spricht man auch verkürzt davon, dass man ein **„X“** auf die Fertigkeit bekommt.

Fin, die Unglücksnigro, versucht durch eine schmale Schießscharte in das Innere eines Turmes zu kriechen. Der Spielleiter verlangt eine Probe auf Winden. Der Wurf zeigt eine 20! Wild strampelnd bleibt die Nigro mitten in der Öffnung stecken und kann sich keinen Zentimeter vor oder zurück bewegen. Aber etwas Positives hat die Situation: Die Spielerin macht sich im Kreis vor der Fertigkeit auf dem Charakterbogen ein X.

Man kann nie mehr als **eine Markierung** auf ein und dieselbe Fertigkeit haben, sondern erst eine neue bekommen, wenn man die bestehende verarbeitet hat (siehe unten). Fällt in der Zwischenzeit ein weiterer kritischer Erfolg oder Fehler bei einer Probe auf diese Fertigkeit, gewinnt man daraus keine neuen Erkenntnisse.

Nachdem die Abenteurer kurz diskutiert haben, entschließen sie sich, die Nigro ihrem Wunsch gemäß durch die Schießscharte ins Innere des Gebäudes zu drücken, anstatt sie wieder nach draußen zu ziehen. Somit muss Fin auch auf dem Rückweg wieder durch die Scharte. Und bleibt wieder stecken! Dieses Mal erhält sie allerdings trotz des kritischen Fehlers kein X, da sie vom vorherigen Versuch schon eines hat. Fin weiß also durchaus schon, dass es so nicht funktioniert. Hätte sie doch nur die Zeit gehabt, diese Erkenntnis zu vertiefen!

Tritt das besondere Würfelerggebnis beim Anwenden eines **Zaubers** auf, muss sich der Zauberer entscheiden, ob er das X für die **Fertigkeit** oder die **Kraftstufe** des Zaubers verwendet. Ein Zauberer kann also mit ein und demselben Zauber insgesamt zwei Markierungen sammeln: eine für die Fertigkeit und eine für die Kraftstufe. Nur wenn schon beide Markierungen gesetzt sind, erhält er kein X für ein

besonderes Würfelerggebnis.

Also muss Fin wieder mit vereinten Kräften aus der Öffnung gezerrt werden. Fadsha, der etwas schwächliche Zauberer, möchte mit anfassen und reagiert auf die Aufforderung des Spielleiters, eine erschwerte Probe auf Kraftakt zu werfen, mit einem vorangehenden Segenszauber. Der Wurf ist eine 1 – kritischer Erfolg! Der Spieler muss sich jetzt entscheiden, ob er das X auf die Kraftstufe von Segnen oder auf die Zauberfertigkeit Leben setzt. Da er allerdings schon von einer zurückliegenden Heilung ein X auf Leben hat, macht er sich die Markierung bei der Kraftstufe des Zaubers.

Markierungen verwerten

Hat man erst einmal ein X gesammelt, kann man versuchen, aus dieser Erfahrung eine neue Erkenntnis zu gewinnen, die so grundlegend ist, dass daraus eine Erhöhung der Fertigkeitsstufe resultiert.

Diese Methode ist **pro Tag** nur für **eine Markierung** (und somit nur für eine Fertigkeit) möglich und kostet den Charakter **2 Stunden** Zeit, die er ungestört mit seiner Reflexion und dem Üben der neuen Bewegungsabläufe und Handgriffe verbringen muss. Wird er in dieser Zeit gestört, kann er seine Erfahrung nicht verarbeiten und das X **verfällt** ohne Effekt.

Nach Ablauf der zwei Stunden wird schließlich abhängig von der bisherigen Fertigkeitsstufe mit **einem oder mehreren W20** gewürfelt. Die Anzahl hängt davon ab, wie weit man die Fertigkeit in Relation zum Grundwert schon gesteigert hat. Die Spalte Selbststudium in Tabelle 12.1 gibt einen Überblick, mit wie vielen Würfeln geworfen werden muss.

Hat man einen **Bonus** auf eine Fertigkeit (zum Beispiel durch eine Gabe), wird dieser bei der Relation zum Grundwert nicht beachtet, sondern von der Fertigkeitsstufe ohne Bonus ausgegangen.

Will man ein X auf eine Fertigkeit, die man bisher noch **nicht gesteigert** hat, verwerten, wird die Menge an benötigten Würfeln **um 1 erhöht** und der Wurf gegen den **Grundwert** durchgeführt.

Fertigkeitsstufe	Selbststudium	AP
bis GWx2	1W20	x0,5
bis GWx3	2W20	x1
bis GWx4	3W20	x2
bis GWx5	4W20	x4
über GWx5	5W20	x6

Tabelle 12.1: Selbststudium / AP-Kosten

Wenn alle benötigten Würfel **höher** als die bisherige Fertigungsstufe sind, steigt diese um einen Punkt und das X wird entfernt. Hatte man die Fertigkeit zuvor noch nicht gesteigert, gilt sie nach einem erfolgreichen Wurf als **erlernt**.

Am Abend des Tages sammelt Fin all ihre (sonst sehr schwache) Konzentration und denkt noch einmal über die missglückten Versuche, durch die Schießscharte zu gelangen, nach. Die Nigro hat einen Grundwert Akrobatik von 08 und Winden auf FS 14. Somit liegt ihre Fertigungsstufe noch unter dem doppelten Grund-

wert, und die Spielerin muss nur mit einem Würfel würfeln, um das X zu verwerten. Das Ergebnis ist eine 15 und führt damit gerade so zu einem Erfolg. Die Spielerin streicht also das X auf dem Charakterbogen und erhöht dafür die Fertigungsstufe der Fertigkeit Winden auf 15.

Kraftstufen von Zaubern können ausschließlich im Selbststudium gesteigert werden. Da man nicht einfach mehr Mana bündeln kann, um einen Zauberer mächtiger zu machen, muss jeder Zauberer seine eigenen, ganz persönlichen Kniffe entwickeln, wie er die erlernte Grundtechnik verbessern und effektiver machen kann. Diese Verfeinerungen sind so diffizil, dass sie nicht von einem Lehrmeister gelehrt werden können, und selbst die speziell für magische Belange entwickelten *Manazeichen* haben nicht die Möglichkeit, dieses Wissen zu transportieren.

Damit die Kraftstufe im Selbststudium erhöht werden kann, braucht man fundierte Kenntnisse der entsprechenden Magietheorie. Daher benötigt der Zauberer in der entsprechenden Magiefertigkeit mindestens eine Fertigungsstufe, die der Mindest-FS des Zaubers plus der **aktuellen** Kraftstufe des entspricht.

Ein Zauberer muss sich entscheiden, ob er die pro Tag einmalige Möglichkeit des Selbststudiums für eine Fertigkeit oder eine Kraftstufe verwendet, wenn er mehrere Markierungen gesammelt hat.

Entscheidet er sich für die **Kraftstufe**, würfelt er mit 1W20. Ist das Ergebnis höher als

10 + aktuelle Kraftstufe x2

steigt sie um 1 und die Markierung wird entfernt.

Fadsha hat Segnen mittlerweile auf Kraftstufe 3. Damit er sein X auf die Kraftstufe von Segnen verwerten kann, benötigt er mindestens einen Wert von 9 (min. FS von Segnen + aktuelle KS) auf die Fertigkeit Leben. Er muss mit einem W20 würfeln und ein Ergebnis von $10 + 3 \times 2 = 16$ übertreffen. Der Wurf zeigt eine 17, sodass das Selbststudium zum Erfolg führt. Der Spieler entfernt also das X vom Charakterbogen und erhöht die Kraftstufe des Zaubers auf 4.

Zeigt einer der beteiligten Würfel beim Selbststudium ein Ergebnis, das **niedriger** als erforderlich ist, konnte man entweder seine Erfahrung nicht richtig verarbeiten oder die neue Erkenntnis hat sich als nicht so brauchbar herausgestellt wie man gedacht hat. Es kommt zu keiner Änderung an der Fertigungs- oder Kraftstufe. Die Markierung wird dennoch gestrichen.

Neben dem X auf Segnen hat Fadsha auch noch eines auf die Fertigkeit Leben. Er beherrscht diese auf FS 14, hat aber in Aspektmagie nur einen Grundwert von 5. Damit liegt er über $GW \times 2$ und muss daher mit 2W20 würfeln und mit beiden Würfeln über 14 erreichen. Die Ergebnisse sind jedoch 8 und 9. Das Selbststudium ist klar misslungen. Fadsha erhält also keine Steigerung auf die Fertigkeit, muss aber trotzdem das X streichen.

Sprachen durch Zuhören lernen

Hält man sich längere Zeit in einer Umgebung auf, in der eine fremde Sprache gesprochen wird, hat man die Möglichkeit, diese durch das bloße **Zuhören** zu erlernen. Als **fremde** Sprachen werden hierbei Sprachen betrachtet, die man höchstens auf einer Fertigungsstufe beherrscht, die dem **Grundwert** Sprache entspricht.

Pro Tag darf man eine Probe auf den GW Sprache durchführen. Sobald man hiermit genügend Güte **angesammelt** hat, um die momentane Fertigungsstufe der Sprache zu übertreffen, darf man die FS um 1 erhöhen.

Pollux schlägt es während einer Schiffsreise nach Daktia. Eigentlich sollte es nur ein kleiner Zwischenstopp werden. Ärgerlicherweise wurde das Schiff während eines Sturmes stark beschädigt und muss zunächst repariert werden, was einige Tage in Anspruch nehmen wird. In der Zwischenzeit versucht der Bruta, sich mit Händen und Füßen mit den Einheimischen zu verständigen, um an Essen und Unterkunft zu kommen. Zudem hat er durch die Einkäufe auf dem Markt und die abendlichen Aufenthalte in diversen Tavernen häufigen Kontakt zu den Dakki. Er darf also pro Tag eine FP(Sprache) werfen. Sobald er damit eine Güte von 1 oder mehr angesammelt hat, darf er sich die Sprache Dakki auf FS 1 notieren. In den darauf folgenden Tagen würfelt der Spieler weiterhin jeden Tag eine FP(Sprachen), um eine Güte von 2 oder mehr anzusammeln. Sobald er diese Güte zusammen hat, steigt Dakki auf FS 2.

Hat man irgendwann eine Fertigungsstufe erreicht, die **einen Punkt höher** ist als der Grundwert Sprache (sei es durch das Zuhören oder einen Gang zum Lehrmeister), kann man die Fertigkeit nicht weiter über das bloße Zuhören steigern, sondern nur auf normalem Wege mittels Selbststudium oder AP.

Pollux hat einen Grundwert Sprachen von 4. Sobald er durch das Zuhören eine Fertigungsstufe von 5 erreicht hat, kann er sie nicht weiter über diese Methode steigern. Ihm wird es allerdings schon nach wenigen Tagen zu bunt, und er beschließt, bei einem der Einheimischen in die Lehre zu gehen und die Sprache von Grund auf zu lernen.

Abenteurerpunkte

Ein auf Abenteuer ziehender Charakter gewinnt nicht nur durch das Anwenden seiner Fertigkeiten die Möglichkeit, sich zu verbessern. Auch das Durchstreifen fremder Länder, Kontakt zu ungewöhnlichen Leuten, das Lösen von Rätseln und Ähnliches, mit dem ein Abenteurer regelmäßig konfrontiert wird, gibt ihm Erfahrung. Diese wird ihm in Form von **Abenteurerpunkten** (AP) zugesprochen.

Die gängigste Methode zum Gewinnen von Abenteurerpunkten ist das **aktive Spiel**. Je nach Schwierigkeit des Abenteuers erhält man **1 bis 5 Abenteurerpunkte** für **jede Stunde**, die aktiv für das Abenteuer genutzt wurde. Zeit, die beispielsweise für das Bestellen und Essen von Pizza oder die Unterhaltung über berufliche oder private Ereignisse verbracht wird, wird nicht mit AP belohnt. Es empfiehlt sich, dass der Spielleiter sich in jeder Spielsitzung notiert, wie viele Stunden gespielt wurde, damit er am Ende die richtige Menge an AP vergibt. Man teilt die Schwierigkeit von Abenteuern in drei Stufen: leicht, normal und schwer. Wo die genauen Unterschiede liegen, kann man dem Kasten auf dieser Seite entnehmen.

Weitere AP verdient sich der Charakter durch das **Bestehen des Abenteuers**. Bestehen bedeutet hierbei nicht, dass man lebend aus den Gefahren entkommen ist, sondern dass die gestellten Aufgaben entsprechend der Vorgaben gelöst wurden. Wenn dieses der Fall ist, verdient sich jeder daran beteiligte Abenteurer nochmals (je nach Schwierigkeit und Länge des Abenteuers) **5 bis 10 AP**.

Außerdem gibt es in den meisten Abenteuern spezielle Situationen, an denen man zusätzliche Abenteurerpunkte gewinnen kann, wenn man entsprechende Handlungen durchgeführt hat.

Darüber hinaus kann der Spielleiter **besondere Aktivitäten** seiner Spieler mit Erfahrung belohnen. Hierzu gehören das charaktertypische Ausspielen des Charakters sowie gute und kreative Einfälle, das Lösen von Rätseln, das Weiterbringen der Handlung und allgemein aktives Spiel.

Ob diese Möglichkeiten der Erfahrungsgewinnung genutzt werden, muss jede Gruppe für sich selbst entscheiden. Der Spielleiter sollte bei der Wahl dieser Optionen allerdings niemals mehr AP pro Spielsitzung vergeben als das Abenteuer stündlich gibt.

Oftmals artet die Vergabe von AP nach diesem Schema in einen Vergleich der Spielqualitäten der Spieler aus, sodass sich vor allem stillere Spieler benachteiligt fühlen. Daher sollten nur erfahrene Spielleiter diese Möglichkeiten nutzen. Normalerweise reichen die Abenteurerpunkte für das aktive Spiel und Bestehen eines Abenteuers aus, um den Charakter schnell genug verbessern zu können, sodass man auf die zusätzlichen Punkte nicht unbedingt angewiesen ist.

Schwierigkeit von Abenteuern

Leichte Abenteuer (1 AP pro Stunde)

Leichte Abenteuer sind sehr gradlinig aufgebaut und haben oftmals keine wirkliche Hintergrundgeschichte. Es wird nur sehr geringer oder einseitiger Fertikeiteneinsatz gefordert. Die Interaktion mit anderen Figuren der Spielwelt beschränkt sich auf ein Minimum. Oftmals sind solche Abenteuer simple Zwischenhandlungen, um beispielsweise eine langwierige Reise abwechslungsreicher zu gestalten. Zu leichten Abenteuern gehören beispielsweise die Erkundung einer Höhle, einer Gruft oder einer anderen räumlich begrenzten Örtlichkeit, der Räuberüberfall am Wegesrand oder ähnliche Ereignisse. Verhalten sich die Abenteurer nicht völlig abwegig, wird ein leichtes Abenteuer immer zum Erfolg führen.

Normale Abenteuer (3 AP pro Stunde)

Ein normales Abenteuer folgt einem klaren Handlungsstrang, der sich an einigen Stellen verzweigt und Entscheidungen von den Abenteuern verlangt. Diese Art Abenteuer erfordert den Einsatz verschiedenster Fertigkeiten und setzt Interaktion mit einer überschaubaren Menge an Nichtspielerfiguren voraus. Die Abenteurer müssen selbstständig die Lösung unterschiedlicher Probleme finden und Recherche betreiben. Durch falsche Entscheidungen der Abenteurer kann es zu Misserfolgen kommen, normalerweise sind diese aber nicht so gravierend, dass man das Abenteuer nicht auf anderem Wege weiterführen könnte. Selbst wenn die Abenteurer falsche Entscheidungen treffen und das Abenteuer dadurch nicht bestehen, sind die Auswirkungen dieses Scheiterns lokal begrenzt.

Schwere Abenteuer (5 AP pro Stunde)

Schwere Abenteuer verlangen viel von den Charakteren, aber auch von den Spielern. Sie haben verstrickte Handlungsstränge mit zahlreichen Beteiligten, fordern das häufige und vor allem erfolgreiche Anwenden von Fertigkeiten. Nicht selten führen Fehlentscheidungen in Sackgassen, aus denen man entweder gar nicht oder nur sehr schwer wieder herauskommt. Oftmals führen falsche Entscheidungen entweder zu einem vorzeitigen Ende des Abenteuers oder sogar zum Tod der Charaktere. Es ist ebenfalls denkbar, dass falsche Handlungen der Charaktere in einem schweren Abenteuer weitreichende Folgen für die Spielwelt haben können, beispielsweise das Freilassen eines Dämons, das

Verwüsten eines Landstriches oder die Auslöschung einer ganzen Stadt.

Die im Abenteuer gesammelten AP werden **nach** dessen Abschluss vom Spielleiter an die Charaktere vergeben. Da das Verwerten von Abenteurerpunkten Geld und vor allem Zeit kostet und man zunächst einen geeigneten Lehrmeister finden muss, ist es (in der Regel) nur zwischen zwei Abenteuern möglich, diese zu verwerten.

AP verwerten

Damit man seine Abenteurerpunkte verbrauchen kann, muss man zunächst einen **Lehrmeister** finden, der einem die gewünschte Fertigkeit beibringen kann beziehungsweise zeigen kann, wie man sich in ihr verbessert.

Lehrmeister sind Nichtspielerfiguren, die man fast überall auf Samyra finden kann. Die meisten davon leben in den größeren Städten Samyras, wo sie in entsprechenden Organisationen (beispielsweise Magiergilden, Armeen oder Söldnergilden) ihr Wissen vermitteln. Man kann sie jedoch auch in kleinen Dörfern oder fernab der Zivilisation antreffen, wo sich zumeist alte und verdiente Kämpfer und Zauberer zur Ruhe gesetzt haben, um dem Trubel der Städte zu entgehen.

Ob es am momentanen **Ort** der Abenteurer einen Lehrmeister für eine Fertigkeit gibt, hängt davon ab, wo sie sich gerade befinden und was sie lernen möchten. Neben der **Größe der Ortschaft** muss sich der Spielleiter Gedanken über das **Land** machen, in dem die Charaktere momentan sind. In Tahary werden beispielsweise nur Frauen in Kampfkünsten unterrichtet, während in Midland nur Priester zaubern dürfen. Einschränkungen dieser Art gibt es zahlreiche. Sie sollten bei der Entscheidung, ob ein Lehrmeister zu finden ist, mit in die Überlegungen einbezogen werden.

In einigen Ländern wird man außerdem Lehrer für bestimmte Fertigkeiten nicht finden. In der Wüste ist die Suche nach einem Lehrmeister für *Überleben - Schnee* zum Beispiel ein recht hoffnungsloses Unterfangen.

Zudem ist es natürlich von starker Bedeutung, wie weit der Charakter in der gewünschten Fertigkeit **fortgeschritten** ist. Wenn der Spielleiter entschieden hat, dass ein Lehrmeister gefunden werden kann, würfelt er mit **2W6+8** und legt damit fest, bis zu welcher **Fertigkeitsstufe** der Lehrer unterrichten kann. Ist die gewünschte neue Fertigkeitsstufe des Abenteurers kleiner oder gleich diesem Ergebnis, kann der Lehrer ihn unterrichten. Andernfalls übersteigt das Können des Charakters das des Lehrmeisters.

Insbesondere in großen Städten gibt es normalerweise nicht nur einen Lehrer für ein und dieselbe Fertigkeit. Daher kann der Spielleiter den Wurf für je **10.000 Einwohner** einer Ortschaft wiederholen.

Der Spielleiter kann allerdings auch auf den Wurf verzichten, wenn er den Charakteren die Möglichkeit geben möchte, eine bestimmte Fertigkeit steigern zu können, oder wenn er der Ansicht ist, dass das geforderte Können so typisch für die Gegend ist, dass es auf jeden Fall einen Lehrmeister dafür gibt.

Der Spielleiter muss außerdem je nach Aufenthaltsort und Land entscheiden, ob das Lernen von **Zaubern** und speziell von den gewünschten Sprüchen, möglich ist. In den meis-

ten Dörfern sind keine oder nur schwache Zauberkundige sesshaft und in den meisten Ländern wird das Lehren von Magie von den Magiergilden monopolisiert.

Zudem sollte bedacht werden, dass die meisten Zauberer **Spezialisten** auf einem Gebiet sind und nur dieses so gut beherrschen, dass sie es auch lehren können. Es ist also nicht damit zu rechnen, dass man abseits der großen Magiergilden Lehrmeister für verschiedene Kategorien findet. Zauber mit **Kosten von 9 oder 10** (die man erst im separat erhältlichen Zauberbuch findet) sind so extrem selten auf Samyra, dass man sich dafür ganz gezielt nach einem Lehrmeister umsehen muss und diesen nicht ohne Weiteres in jedem kleinen Städtchen finden kann. Man muss hierfür Nachforschungen anstellen und teilweise weite Reisen antreten, nur um dann eventuell festzustellen, dass der Lehrmeister schon verstorben oder weggezogen ist. Oftmals sind diese Zaubersprüche besonders gut gehütete Geheimnisse von Magiergilden, die sie nur an hochgestellte Persönlichkeiten innerhalb ihrer Kreise weitergeben.

Will ein Charakter einen derartigen Zauberspruch lernen, sollte sich die Suche nach einem Lehrmeister sehr schwer gestalten und mit einem Aufwand verbunden sein, der dem Zauberspruch angemessen ist. Der Spieler muss sich darüber im Klaren sein, dass ein solcher Zauberspruch ihn in die Elite der Magiebegabten aufnimmt und ihm nicht einfach so in den Schoß fallen sollte. Oftmals ist das Lernen solch mächtiger Magie damit verbunden, bestimmte Verpflichtungen einzugehen, die jederzeit eingefordert werden können (und ein eigenes Abenteuer sein können).

Einen Lehrmeister für eine **Kampffertigkeit** findet man hingegen relativ leicht, da diese Kenntnisse auf Samyra sehr gängig sind und in fast jeder Armee oder Söldnervereinigung gelehrt werden. Zudem gibt es viele Kämpfer, die sich zur Ruhe gesetzt haben und ihr Wissen an zahlungswillige Schüler weitergeben. Trotz allem heißt das aber nicht, dass man die Kampffertigkeiten an jeder Ecke lernen kann. Auch hier sollte der Spielleiter entscheiden, ob es am Aufenthaltsort einen Lehrmeister zu finden gibt.

Die meisten Lehrmeister beherrschen nur **eine** Kampffertigkeit so gut, dass sie sie weitergeben können. Wollen mehrere Charaktere fernab von großen Städten unterschiedliche Kampffertigkeiten erlernen, ist die Chance, dass gerade dort zwei verschiedene Lehrmeister ansässig sind, relativ gering.

Dahingegen sollte der Spielleiter den Spielern keine Steine in den Weg legen, wenn sie sich in einer großen Stadt mit Armee oder Söldnergilde nach einem Lehrmeister umsehen. In der Regel sollten sie dort einen finden können.

Mit intensivem Training ist es möglich, dass ein Charakter seine Werte für die verschiedenen körperlichen und geistigen **Energien** und seine **Ausdauer** steigert.

Dieses Training besteht vorwiegend aus körperlicher Erüchtigung oder mentalem Training. Solche Übungen sind nur unter der Aufsicht eines speziell geschulten Lehrmeisters möglich und können nur in großen Städten bei entsprechenden Organisationen (Armee, Söldnervereinigungen, Magiergilden) durchgeführt werden.

Es ist nicht möglich, dass sich Abenteurer **untereinander** Unterricht geben, da sie nicht über die erforderlichen didaktischen Grundlagen verfügen.

Karma

Bewahrer müssen durch die Verbundenheit zu ihrem Aspekt nicht nur bestimmte Aufgaben erfüllen und sich an die Prinzipien halten, sondern können im Gegenzug auch auf die Unterstützung der Wesenheit in brenzligen Situationen zurückgreifen. Damit sie diese Möglichkeit nutzen können, müssen sie vorerst die Gunst des Aspektes erlangen und diese schließlich einsetzen, um eine Gefälligkeit einzufordern.

Ein Maß für die Gunst des Bewahrers ist sein **Karma**. Er erwirtschaftet es sich durch das Bestehen von Abenteuern und durch aspektgefälliges Handeln. Verfügbare Punkte können eingesetzt werden, um zum einen mächtige Bewahrerkräfte zu aktivieren und zum anderen, um sich den oftmals gefährlichen Alltag ein wenig einfacher zu gestalten.

Erlangen von Karma

Die einfachste Möglichkeit zum Erlangen von Karma ist das **Bestehen von Abenteuern**. Für jedes bestandene Abenteuer erhält ein Bewahrer im Anschluss je nach Schwierigkeit **1 bis 5 Karmapunkte** (KP). Auch in diesem Falle bedeutet das Bestehen, dass man nicht nur überlebt hat, sondern die Aufgabe im angedachten Sinne gelöst wurde.

Zusätzlich bekommt die Figur für jede Situation, in der sie sich für das Befolgen der gewählten Prinzipien des Aspektes entscheidet, einen zusätzlichen KP schon während des laufenden Abenteuers sofort gutgeschrieben. Es ist hierbei maßgeblich, dass die Entscheidung des Spielers für ihn und seine Gefährten **Konsequenzen** hat.

Ein Bewahrer eines Todesaspektes, der prinzipiell alle Toten bestattet, bekommt hierfür nicht jedes Mal einen Karmapunkt. Steht die Gruppe allerdings vor der Entscheidung, in eine Gruft einzudringen und von dort Gegenstände zu entwenden, und der Bewahrer versucht mit allen Mitteln, seine Kameraden davon zu überzeugen, dass sie auch auf anderem Wege vorankommen können, gewinnt er dafür einen Punkt Karma – unabhängig davon, ob seine Bemühungen zum Erfolg führen.

Im Gegenzug **verliert** ein Bewahrer an Karma, wenn er sich **willentlich** gegen die Prinzipien seines Aspektes entscheidet. Je nach Schwere des Vergehens kostet ihn dieses **1 bis 3 Punkte**, die ihm sofort abgezogen werden – sowohl von den momentan verfügbaren als auch von der Gesamtsumme seiner KP. Das kann in diesem Falle unter Umständen dazu führen, dass das Karma unter 0 fällt.

Führt der Überzeugungsversuch des Todesbewahrers aus dem obigen Beispiel nicht zum Erfolg, und seine Kameraden dringen plündernd in die Krypta vor, wäre es ein grober Verstoß des Charakters, wenn er sich daran beteiligen würde. In diesem Falle würde sein Handeln mit dem Verlust von 1 bis 3 Punkten Karma bestraft werden – je nach dem, wie stark er sich an der Aktion beteiligt.

Einsetzen von Karma

Neben den schon erwähnten und in *Kapitel IV - Aspekte und Kulte* näher beschriebenen **Bewahrerkraften** kann ein Charakter sein Karma auch einsetzen, um alltägliche Situationen leichter zu meistern und zu überleben. Je nach Menge der KP, die er ausgibt, bieten sich ihm unterschiedliche Möglichkeiten.

Für den Einsatz von **einem Karmapunkt** kann der Charakter drei verschiedene Wirkungen erbitten. Entweder werden sämtliche zusätzliche Würfel einer **erschwerten** Probe entfernt (der Spieler wirft die Probe also nur mit einem Würfel) oder die **Güte** einer gelungenen Probe wird auf das Maximum erhöht. Sie wird also berechnet als ob die Probe mit einem Wurf von 1 gelungen wäre, allerdings ohne dadurch zu einem kritischen Erfolg zu werden. Die dritte Möglichkeit ist, dass der Spieler eine **misslungene** Probe wiederholen darf.

Setzt man **2 Punkte Karma** ein, kann der Charakter den letzten erlittenen **Schaden rückgängig** machen, selbst wenn dieser zu seinem Tode geführt hätte. Diese Unterstützung wird nur gewährt, wenn der erlittene Schaden nicht vom Bewahrer selbst oder durch dessen Verschulden verursacht wurde.

Springt ein Charakter vorsätzlich in eine Schlucht, sollte er nicht darauf hoffen, dass sein Aspekt den zu erwartenden Sturzscha-den negiert.

Für **3 Karmapunkte** kann sich der Charakter **komplett heilen** lassen. Seine Werte für LE, KE, ME und AUS werden auf das Maximum zurückgesetzt. Zudem werden sämtliche anderen Leiden der Figur kuriert, unter anderem Krankheiten, Gifte oder die Auswirkungen einer schweren Verletzung. Normalerweise wird der Aspekt diesen Wunsch nur gewähren, wenn der Bewahrer wirklich ernsthaft verletzt ist und vor der normalen Heilung mit weiterem Schaden zu rechnen ist.

Die eingesetzten Karmapunkte sind anschließend **verbraucht** und regenerieren sich nicht von selbst. Sie müssen erst wieder durch das Bestehen von Abenteuern oder aspektkonformes Verhalten verdient werden.

Die Unterstützung des Aspektes kann jederzeit eingefordert werden und tritt ohne zeitliche Verzögerung ein. Trotzdem sollte dem Bewahrer bewusst sein, dass es keine gute Idee ist, die übernatürliche Wesenheit wegen Lappalien anzurufen. Vielmehr sollte der Einsatz von Karma für Notsituationen reserviert sein.

Entscheidet der Aspekt (und damit der Spielleiter), dass keine Notwendigkeit des Karmaeinsatzes besteht, verliert der Bewahrer trotzdem die eingesetzten Punkte, wird damit aber kein Ergebnis erzielen. Letztlich sinkt der Charakter dadurch im Ansehen der Wesenheit.

Fertigkeitsstufe	Selbststudium	AP
bis GWx2	1W20	x0,5
bis GWx3	2W20	x1
bis GWx4	3W20	x2
bis GWx5	4W20	x4
über GWx5	5W20	x6

Tabelle 12.1: Selbststudium / AP-Kosten

Fertigkeiten steigern

Will ein Charakter seine Abenteurerpunkte einsetzen, um eine seiner Fertigkeiten zu verbessern, kostet ihn diese eine gewisse Menge an Punkten für die Steigerung der Stufe um 1. Um die Menge zu ermitteln, wird die neue Fertigungsstufe abhängig vom Grundwert mit einem Faktor multipliziert, den man aus der Spalte AP in Tabelle 12.1 ablesen kann.

Wie auch beim Selbststudium wird ein eventuell vorhandener **Bonus** durch beispielsweise eine Gabe bei der Bestimmung der Kosten nicht beachtet.

Möchte man die FS um mehrere Punkte steigern, muss man jede Steigerung um +1 separat bezahlen. Es ist nicht möglich, Zwischenstufen zu überspringen.

Kialah möchte ihre Fertigkeit Heilung - Wunden von 14 auf 16 erhöhen. Sie muss also zunächst FS 15 und dann FS 16 erwerben. Ihr Grundwert Heilung beträgt nur 05, daher benötigt sie für die erste Steigerung 15 (neue Fertigungsstufe) $\times 1 = 15$ AP. Will sie nun noch FS 16 erlernen, wird die Steigerung deutlich teurer, da sie mit FS 15 das Dreifache ihres Grundwertes erreicht hat. Eine Erhöhung würde sie $16 \times 2 = 32$ AP kosten.

Hat man einen Grundwert von **0 oder weniger**, wird dieser für die Berechnungen auf 1 erhöht. Will man eine Fertigkeit, die man durch einen niedrigen Grundwert auf 0 oder weniger hat, steigern, wird als neue FS für die Berechnung so lange 1 angenommen, bis die echte FS sich auf 1 erhöht hat.

Normalerweise dürfen Fertigkeiten, die einen derart niedrigen Grundwert haben, nicht angewandt werden. Sobald die Fertigungsstufe jedoch auf 1 oder höher gesteigert wurde, gilt die Fertigkeit als **erlernt** und darf vom Charakter normal benutzt werden – er hat sich durch hartes Training über seine geistigen und körperlichen Voraussetzungen hinweggesetzt.

Zaubersprüche lernen

Möchte der Charakter neue Zaubersprüche lernen und hat einen entsprechenden Lehrmeister dafür gefunden, muss er das **Zehnfache** der beim Spruch angegebenen **Kosten** in Abenteurerpunkten aufbringen.

Ebenso muss der Charakter beim nachträglichen Lernen eines Zaubers die mindestens erforderliche FS in der entsprechenden Zauberkategorie aufweisen.

Jeden Zauber, den man neu erlernt, beherrscht man auf **Kraftstufe 1**.

Kampffertigkeiten lernen

Damit ein Abenteurer eine Kampffertigkeit erlernen kann, muss er zunächst die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen. Anschließend kann er, nachdem er einen Lehrmeister gefunden hat, die Fertigkeit zu den in *Kapitel VIII - Der Kampf* angegebenen AP-Kosten erlernen. Eine tabellarische Übersicht der Kosten und Voraussetzungen findet man zusätzlich im *Anhang*.

Gesundheit steigern

Das Steigern der Gesundheitswerte folgt im Prinzip den gleichen Regeln wie das Erhöhen der Fertigkeiten. Da die Gesundheit jedoch keine Fertigungsstufe hat, bedient man sich fester Werte, der sogenannten **Lernwerte**, die je nach Energie unterschiedlich hoch sind.

Der Lernwert für die Steigerung der **Lebensenergie** beträgt **10**, für **körperliche** und **mentale** Energie **5** und für **Ausdauer** **2**.

Die Steigerung einer Energie um **einen** Punkt kostet so viele AP wie der Lernwert multipliziert mit dem aus Tabelle 12.1 in Abhängigkeit zum Grundwert abgelesenen Faktor.

Fadsha möchte seine ME erhöhen. Als Mensch aus den Reihen der Mach-el-Akach hat er einen ME-Grundwert von 28. Sein momentanes Maximum beträgt 42. Er liegt somit also noch unter dem doppelten Grundwert. Der Lernwert für mentale Energie beträgt 5. In Abhängigkeit zum Grundwert wird dieser anhand Tabelle 12.1 mit 0,5 multipliziert. Fadsha muss also $5 \times 0,5 =$ gerundet 3 AP für eine Erhöhung seiner ME um 1 zahlen.

Zeit und Geld

Jede Steigerung und jedes Erlernen durch Abenteurerpunkte kostet **pro aufgebrauchten Punkt 1 Tag Zeit**.

An diesen Tagen kann man keine anderen Tätigkeiten ausüben, da man in der Regel mehrere Stunden (normalerweise zwischen 8 und 10) pro Tag mit Üben beim Lehrmeister beschäftigt ist.

Es ist insbesondere nicht machbar, in dieser Zeit auf Abenteuer auszugehen oder Markierungen im Selbststudium zu verarbeiten.

Außerdem braucht man eine gewisse Menge **Zinn**, denn wie alle anderen Dienstleistungen, müssen auch Lehrmeister bezahlt werden.

Der Lohn des **Lehrers** (oder andere Kosten, die beim Training entstehen) beträgt **5 Zinn pro aufgebrauchten Abenteurerpunkt**.

Zusätzlich zu diesem Betrag muss man noch **2 Zinn pro Tag an Lebenshaltungskosten** in dieser Zeit aufbringen, wenn man nicht irgendwo kostenlos untergebracht ist.

Das Lernen eines neuen **Zauberspruches** kostet den Charakter die übliche Menge an Zeit, allerdings kann der Preis des Lehrmeisters deutlich höher liegen als normal, insbesondere wenn man bei einer Magiergilde lernen will, bei der man nicht selber Mitglied ist (also in der man nicht seine Erstausbildung bekommen hat).

Zudem sind sich die Magier darüber im Klaren, wie wertvoll ihr Wissen ist. Je höher die Kosten eines Spruches, desto tiefer lassen die Lehrer den Charakter in die Tasche greifen.

Als Faustregel kann man die Zinnkosten mit den Kosten des Spruches multiplizieren. Es steht dem Spielleiter aber frei, den Preis noch weiter (oder gar nicht) zu verändern oder das Lernen des Zaubers als Belohnung für spezielle Abenteuer oder Taten zu vergeben (insbesondere bei Zaubern mit hohen Kosten).

Steigern über FS 20

Mit intensivem Training kann ein Charakter Fertigkeitstufen von 20 erreicht. Hier sind die normalen Möglichkeiten erschöpft: kein Lehrmeister kann Fertigkeitstufen von mehr als 20 unterrichten, und auch im Selbststudium werden die Würfe mit dem W20 niemals mehr als 20 zeigen können. Es ist trotzdem möglich, diese Grenze zu überschreiten, auch wenn dieses ein sehr langwieriger Prozess ist.

Eine Steigerung ist in diesem Falle nur über ein **modifiziertes Selbststudium** möglich. Hat man durch einen kritischen Erfolg oder Fehler ein X auf eine Fertigkeit bekommen, die man auf 20 (oder höher) hat, wirft man für die Verwertung eine (erschwerte) Probe gegen den **Grundwert** der Fertigkeit mit der von der Relation zwischen Grundwert und FS abhängigen Anzahl Würfel. Aus dieser Probe ermittelt man die Güte und sammelt sie an (man sollte sie sich notieren, damit der Wert nicht verloren geht). Das **Ansammeln** von Güte kann man wie gehabt in einer zweistündigen Reflexion einmal am Tag durchführen.

Kialah hat ihre Fertigkeit für Stichwaffen nach längerem Spielen auf eine Fertigkeitstufe von 23 gebracht. Bei einem Angriff erzielt sie einen kritischen Erfolg und erhält entsprechend ein X auf die Fertigkeit. Dieses kann sie in einem ruhigen Augenblick in einem zweistündigen Selbststudium verwerten. Ihr Grundwert für Stichwaffen (Waffengruppe 2) liegt bei 7. Ihre Fertigkeitstufe liegt also über dem dreifachen Grundwert, somit muss sie beim Selbststudium mit 3W20 würfeln. Eine erschwerte Probe mit 3 Würfeln ist eine Probe+2; sie muss eine FP(Waffengruppe 2)+2 machen. Gelingt diese, notiert sich die Spielerin die Güte.

Hat man auf diese Art genügend Güte angesammelt, dass sie mindestens so viele Punkte beträgt wie die **Fertigkeitsstufe über 20** liegt, kann man durch das Aufbringen der üblichen Menge an **Abenteurerpunkten** die FS erhöhen. Dieser Verbrauch von AP kostet kein Geld (außer Lebenshaltungskosten), jedoch die normale Menge an Zeit, die man für das Lernen mit AP benötigt (also 1 Tag pro Punkt).

Kialah muss insgesamt 3 Punkte Güte ansammeln, da ihre Fer-

Geldbelohnungen

Das Verwerten von AP kostet eine nicht unerhebliche Menge an Geld. Oftmals sind jedoch gerade umherziehende Abenteurer knapp bei Kasse. Da man neben den Kosten für einen Lehrmeister auch die Lebenshaltungskosten decken muss, benötigt man für das Verwerten von AP die 7-fache Menge in Zinn, steht aber schließlich nach dem Lernen mit leeren Taschen da. Es empfiehlt sich daher, dass man den Charakteren bei eigenen Abenteuern die Möglichkeit gibt, genügend Geld zu sammeln, sei es durch Beutefunde oder eine direkte Geldbelohnung vom Auftraggeber. Die Summe sollte pro Charakter ungefähr dem **8- bis 10-fachen der AP-Menge in Zinn** entsprechen.

Es ist jedoch oftmals schwer, bereits vor dem Abenteuer abzuschätzen, wie viele AP die Charaktere bekommen werden (da die genaue Anzahl ja davon abhängig ist, wie viele Stunden die Spieler benötigen). Um flexibel zu sein, empfiehlt es sich, einige Beutefunde einzubauen, die man unter Umständen im Wert variieren kann. Hierbei bieten sich vor allem Kunstgegenstände an, die bei einem interessierten Sammler deutlich mehr Geld erbringen als ihr reiner Materialwert beträgt (vgl. Kapitel XIII - Abenteurerleben).

tigkeitsstufe von Stichwaffen 3 Punkte über 20 liegt. Sobald sie so viele Punkte angesammelt hat, kann sie mit den üblichen AP-Kosten die FS erhöhen. Wie oben erwähnt, liegt ihre FS über dem dreifachen Grundwert, somit muss sie 24 (neue Fertigkeitstufe) $\times 2 = 48$ AP für eine Steigerung aufbringen. Sie benötigt hierfür 48 Tage Zeit, muss aber keinen Lehrmeister bezahlen und daher nur 2 Zinn pro Tag als Lebenshaltungskosten aufbringen.

Hat man genügend Güte gesammelt, um eine Steigerung mit AP durchführen zu können, kann auf die entsprechende Fertigkeit vorerst kein weiteres X gesammelt werden. Erst wenn die Steigerung mit AP durchgeführt wurde, wird die angesammelte Güte wieder auf 0 gesetzt, und man kann beginnen, für den nächsten Punkt zu sammeln.

Es ist mit dieser Methode (und viel, viel Zeit) möglich, die Fertigkeitstufen sämtlicher Fertigkeiten bis ins Unendliche zu steigern. Begrenzungen nach oben gibt es nicht, es stellt sich nur ab einer gewissen FS die Frage nach der Sinnhaftigkeit einer weiteren Erhöhung.

