

FANTASY AGE



GRUNDREGELWERK

DESIGN UND ENTWICKLUNG: CHRIS PRAMAS

ZUSÄTZLICHES DESIGN: JOSEPH D. CARRIKER, SETH JOHNSON, STEVE KENSON,
JON LEITHEUSSER, JACK NORRIS, OWEN K.C. STEPHENS

REDAKTION: EVAN SASS KORREKTORAT: JON LEITHEUSSER, STEVE KENSON, JAMIE WOOD

ARTDIREKTION UND GRAPHIKDESIGN: HAL MANGOLD KARTOGRAPHIE: ANDY LAWM

TITELBILD: SVETOSLAV PETROV RÜCKSEITENBILD: CARLOS VILLA, BRIAN HAGAN

ILLUSTRATIONEN: JUSTIN ADAMS, KYLE ANDERSON, MARIUS ANDREI, IVAN DIXON, OLGA DREBAS,
TALON DUNNING, MIKHAIL GRUELI, BRIAN HAGAN, MATT HANSEN, ILICH HENRIQUEZ,
DAVID HUESO, STEPHANIE PUI-MIN LAW, JOEL LAGERWELL, TODD LOCKWOOD, BRITT MARTIN,
RICK OTEY, OZAN ART, MIRCO PAGANESSI, JAMES RYMAN, WAYNE REYNOLDS, ALEX STONE,
MICHAEL SUTFIN, CHRISTOPHE SWAL, E.I. VIDAL, CARLOS VILLA

GREEN RONIN TEAM: JOE CARRIKER, STEVE KENSON, JON LEITHEUSSER, NICOLE LINDROOS,
HAL MANGOLD, JACK NORRIS, CHRIS PRAMAS, DONNA PRIOR, EVAN SASS,
MARC SCHMALZ, OWEN K.C. STEPHENS, BARRY WILSON

DEUTSCHE AUSGABE: TRUANT SPIELE ÜBERSETZUNG: MARIO TRUANT

LEKTORAT: MANFRED LILL KORREKTORAT: MICHELLE TRUANT

Spezieller Dank an: Laura Baileys, Hank Greens, Alison Haislips, Yuri Lowenthals und Wil Wheaton,
die der Welt mit *Titan's Grave: Die Asche von Valkana!* gezeigt haben, was *Fantasy AGE* kann!

Herzlicher Dank an: Brian Davis, Ingo Beyer, Tom Ganz, Daniel Ralph Read,
Fat Auberon, Thorsten Schreck, Oliver von Spreckelsen, Marc A. Truant

Fantasy AGE Basic Rulebook ©2015 Green Ronin Publishing, LLC. Alle Rechte vorbehalten. Verweise auf anderes urheberrechtlich geschütztes Material stellt keine Anfechtung der Rechte der jeweiligen Rechteinhaber dar. Green Ronin, Adventure Game Engine und damit verbundene Logos sind Marken von Green Ronin Publishing. Deutsche Ausgabe © 2016 von TRUANT UG (haftungsbeschränkt) unter Lizenz von Green Ronin Publishing, LLC.



TRUANT UG
(haftungsbeschränkt)
Frauenlobstraße 95
55118 Mainz
www.truant.de



Art.-Nr.1501
ISBN 978-3-934282-72-8
Gedruckt in Deutschland



INHALT

EINLEITUNG	3	Scharfschütze	54	KAPITEL 8: DIE REGELN MEISTERN	104
KAPITEL 1: CHARAKTERERSCHAFFUNG ...	8	Schwertmagier	54	Eigenschaftsproben meistern	104
Einstieg	8	Wächter	55	Basisproben	105
Charaktererschaffung in 9 einfachen Schritten ...	8	Wunderwirker.....	55	Vergleichsproben.....	106
Charakterkonzepte	9	KAPITEL 4: AUSTRÜSTUNG	56	Fortgeschrittene Proben.....	106
Eigenschaften	9	Währung	56	Rollenspielen und Regeln.....	107
Eigenschaften bestimmen.....	10	Rüstungen und Schilde	56	Kampfbetrachtungen	108
Eigenschaftsfoki.....	10	Rüstungs- und Schilddetails	56	Haupt- und Nebenfiguren	108
Völker	11	Rüstungs- und Schildbeschreibungen.....	57	Überraschung.....	108
Elfen.....	11	Waffen	57	Angriffswürfe und Umstände	109
Gnome.....	12	Waffentraining.....	57	Moral	109
Halblinge	12	Waffendetails	58	Gefahren handhaben	110
Menschen.....	13	Fernkampfwaffen	58	KAPITEL 9: GEGNER	112
Orks	14	Waffenbeschreibungen	58	Spielwerteformat	112
Zwerge	15	Granaten	60	NSC und Klassen.....	112
Hintergründe	15	Charakterausrüstung	61	Gegnerfoki	112
Soziale Schichten	16	Reisen und Abenteuer	61	Bedrohung durch Gegner.....	112
Beschreibungen.....	16	Transport und Lagerung	63	Gegner verstärken	113
Klassen	20	Werkzeuge.....	64	Andere NSC	113
Stufen gewinnen.....	20	Kleidung und Mode.....	65	Nichtkämpfer	113
Eigenschaftsverbesserungen.....	21	Handelswaren und Rohstoffe.....	66	Gegner	114
Krieger.....	22	Professionelle Ausrüstung	67	Dämonenkrieger.....	114
Magier	24	Heim und Herd.....	68	Drache	114
Schurke.....	26	Essen und Unterkunft.....	69	Gespenst.....	116
Startausrüstung	28	KAPITEL 5: MAGIE	70	Goblin	116
Verteidigung	28	Arkana und magische Talente	70	Golem	117
Namen	28	Arkanfoki	70	Lebender Toter.....	118
Ziele und Beziehungen	28	Zaubersprüche lernen	70	Mantikor	118
KAPITEL 2: GRUNDREGELN	30	Magiepunkte	70	Medusa.....	120
Spielergrundlagen	30	Zaubern in Rüstung	71	Oger	121
Eigenschaftsproben	31	Zaubersprüche wirken	71	Ork	121
Stuntpunkte.....	32	Zauberstärke	71	Räuber	121
Probetypen.....	32	Magiepunkte wiedergewinnen	71	Riese	122
Proben und Zeit.....	33	Zauberspruchformat	71	Reisenspinne	122
Erfolgsgrade	33	Zauberstunts	72	Schlangemensch	123
Erzählmodus	34	Arkana und Zaubersprüche	72	Spezielle Kräfte	124
Aktionsmodus	34	Blitzarkana.....	73	KAPITEL 10: BELOHNUNGEN	125
Aktionen durchführen	34	Erdarkana	73	Stufenaufstieg	125
Hauptaktionen	35	Feuerarkana.....	74	Stufenbelohnungen	125
Nebenaktionen	35	Heilarkana.....	75	Erfahrungspunktbelohnungen	126
Variable Aktionen.....	36	Heldenarkana	76	Ruf	127
Kampfbegegnungen	36	Hellsichtarkana	77	Ziel erreicht	127
Angreifen	36	Holzarkana	78	Schätze	128
Schaden zufügen	36	Kraftarkana	79	Magische Gegenstände	128
Charaktere töten	37	Luftarkana	80	KAPITEL 11: KAMPAGNENSETTING	133
Kampfstunts	39	Schattenarkana	80	Vorgefertigte Settings	133
Granaten	39	Schicksalsarkana	81	Ein Setting entwickeln	134
Berittener Kampf	40	Wasserarkana	82	Gute Regeln für den Weltenbau	136
Fliegende Kämpfer	40	KAPITEL 6: STUNTS	83	KAPITEL 12: ABENTEUER IN TIEFENTAL	140
Nebenaktionen	40	Erkundungs- und Rollenspielstunts	83	TIEFENTAL	140
Hauptaktionen	42	Welche Stunts kann ich verwenden?	84	Abenteurer: Nacht der Auslese	144
Lebenspunkte und Heilung	41	KAPITEL 7: DER SPIELLEITER	88	Abenteurerzusammenfassung	144
KAPITEL 3: CHARAKTEROPTIONEN	42	Die Aufgabe des Spielleiters	88	Teil 1: Eine schicksalhafte Nacht	145
Eigenschaftsfoki	42	Abenteurer vorbereiten	88	Teil 2: Die Nebel sammeln sich	149
Foki verbessern	44	Die Regeln interpretieren	88	Teil 3: Der Turm der Zauberin.....	151
Talente	44	Eine Spielsitzung leiten	89	Epilog	151
Spezialisierungen	50	Eine Kampagne planen.....	89	Weitere Abenteuer.....	152
Arkaner Gelehrter	50	Die Regeln auslegen	89	Anhang: Arkane Geister.....	152
Assassine.....	51	Heimliche Proben	89	CHARAKTERBOGEN	153
Berserker	52	Spielleitergebot	90	GLOSSAR	154
Draufgänger	52	Abenteurer schreiben	90	INDEX	156
Duellant.....	52	Eine Spielsitzung leiten	91		
Elementalist	53	Die Planung einer Kampagne	100		
Hexenjäger.....	53	Gebote und Verbote für Spielleiter	102		
Ritter.....	53				



CHARAKTERERSCHAFFUNG

Um in einem Rollenspiel zu spielen, musst du dir zuerst einen Charakter erschaffen. Dieser ist dein Alter Ego in *Fantasy AGE*, der Charakter, den du übernehmen wirst, weil du aufregende und lebensgefährliche Abenteuer erleben möchtest. Da dein Charakter der Brennpunkt deiner Spielerfahrung ist, ist es ziemlich wichtig, den richtigen Charakter für dich zu erstellen. Wenn du mit einem Charakter endest, den du uninteressant findest oder der dir zu spielen keinen Spaß bereitet, wird dein Vergnügen am Spiel leiden. Scheue dich nicht, Zeit und einige Gedanken in die Erschaffung deines Charakters zu investieren. Dieses Kapitel erklärt den ganzen Prozess und stellt Beispiele zur Verfügung, damit du sehen kannst, wie es gemacht wird. Wenn du fertig bist, hast du einen spielbereiten Charakter.

EINSTIEG

Das erste Mal, wenn du dieses Kapitel liest, wirst du auf Regeln und Begriffe stoßen, die du noch nicht verstehst. Nicht in Panik geraten. Du wirst alles erfahren, was du wissen musst, während du dich durch die Kapitel arbeitest. Du solltest mindestens die ersten sechs Kapitel überfliegen, bevor du dich hinsetzt, um einen Charakter zu erstellen. Denke auch daran, dass es einen Index am Ende des Buches gibt. Wichtige Begriffe kannst du dort jederzeit nachschlagen.

Bevor du anfängst, einen Charakter zu erstellen, wirst du einen Charakterbogen benötigen. Dieser ist ein Protokoll für deinen Charakter, und du verwendest ihn, um seine verschiedenen

Eigenschaften und Fähigkeiten festzuhalten. Du wirst einen leeren Charakterbogen am Ende dieses Buchs finden, den du bei Bedarf kopieren kannst. Auf www.truant.de kannst du zudem eine PDF-Version des Charakterbogens herunterladen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG IN 9 EINFACHEN SCHRITTEN

Das Erschaffen eines *Fantasy AGE*-Charakters ist ein geradliniger Prozess, den du in neun einfachen Schritten vollenden kannst. Die Schritte werden hier aufgelistet, und der Rest des Kapitels behandelt jeden Schritt im Detail.

1. **DENKE DIR EIN CHARAKTERKONZEPT AUS.** Dies ist eine grobe Vorstellung von der Art des Charakters, den du gern spielen würdest.
2. **BESTIMME DIE EIGENSCHAFTEN.** Die körperlichen und geistigen Eigenschaften sind der Kern deines Charakters.
3. **WÄHLE EIN VOLK AUS.** Dein Charakter kann ein Elf, Gnom, Halbling, Mensch, Ork oder Zwerg sein.
4. **BESTIMME DIE SOZIALE SCHICHT UND DEN HINTERGRUND.** Dein Hintergrund bezieht sich auf die Zeit, bevor du Abenteuer geworden bist.
5. **WÄHLE EINE KLASSE.** Dies ist die Berufung deines Charakters im Leben. Du kannst zwischen Krieger, Magier oder Schurke wählen.

6. **NIMM DEINE STARTAUSRÜSTUNG AUF.** Dein Charakter braucht eine Ausrüstung, bevor die Abenteuer beginnen.
7. **VERTEIDIGUNG BERECHNEN.** Dies hilft deinem Charakter dabei, Kampfbegegnungen zu überleben.
8. **WÄHLE EINEN NAMEN.** Jeder Held braucht einen guten Namen!
9. **WÄHLE ZIELE UND BEZIEHUNGEN DEINES CHARAKTERS.** Sie helfen dabei, ihm eine Persönlichkeit zu geben.

CHARAKTERKONZEPTE

Bevor du dich hinsetzt, um einen Charakter zu erschaffen, solltest du ein kleines bisschen über den Kampagnenhintergrund erfahren, in dem ihr spielen werdet. *Fantasy AGE* kann mit einer großen Bandbreite an Settings verwendet werden. Sprich also mit deinem Spielleiter, um herauszufinden, wo dein Spiel stattfinden wird. Sobald du einige Basisinformationen über die Welt herausgefunden hast, kannst du dir überlegen, welchen Charakter du spielen willst. Du wirst die drei wichtigsten Entscheidungen – die Wahl von Volk, Hintergrund und Klasse – in den Schritten 3 bis 5 der Charaktererschaffung treffen. Bevor du jedoch dahin kommst, ist es eine gute Idee, zunächst ein grundlegendes Charakterkonzept zu präsentieren. Dieses kann zu Beginn ziemlich breit angelegt sein. Der Prozess der Charaktererschaffung wird dir helfen, dich zu fokussieren.

Wenn du ein Charakterkonzept entwickelst, denke daran, dass es die Grundidee des Spiels ist, dass dein Charakter ein unbekannter und sich nach oben kämpfender Abenteuerer ist. Du beginnst das Spiel nicht als Kronprinz oder Erzmagier. Du musst erst deine Spuren verdienen und du kannst dir sicher sein, dass sie einen Preis haben werden. Also überlege dir gut, wer dein Charakter ist und wie er zum Abenteuerer geworden ist. Hier sind einige Beispielkonzepte:

- Das Kind eines entehrten Ritters, das die Ehre des Familiennamens wiederherstellen will.
- Der Spross einer Handelsfamilie, der mehr vom Leben sehen will als Kontenbücher.
- Ein Flüchtling, dessen Dorf geplündert und zerstört wurde.
- Ein Kind des Waldes, das sich mehr unter Tieren wohlfühlt als unter Leuten.
- Ein Künstler, der an dunklen und gefährlichen Orten nach Inspiration sucht.
- Ein naiver Bauer, der weiter als 5 Meilen von seinem Geburtsort weg reisen will.
- Ein Sucher von verbotenem Wissen, der häufig handelt, bevor er denkt.
- Ein zynischer Söldner, der nur an die Münze glaubt.
- Ein Freigeist, der vor einer arrangierten Ehe geflohen ist, um ein Leben als Abenteuerer zu führen.
- Ein Straßenbengel, der alles tun wird, um zu überleben.

EIGENSCHAFTSOPTIONEN

Diese Regeln zur Charaktererschaffung wurden für Einsteiger entworfen. Zufällige Elemente erleichtern die Entstehung, während sie Entscheidungen einschränken. Wenn du Rollenspielerfahrung hast oder mehr Kontrolle bei der Bestimmung der Eigenschaften haben möchtest, kannst du mit Zustimmung deines Spielleiters eine der folgenden zwei Optionen verwenden.

OPTION 1: EIGENSCHAFTEN ANORDNEN

Bei dieser Option würfelst du deine Eigenschaften zufällig, wie unten beschrieben. Jedoch kannst du die Ergebnisse zuteilen, wie du wünschst. Du entscheidest, welche Eigenschaft welchen Wert bekommt. Anstatt die Eigenschaften in der Reihenfolge zu würfeln, würfelst du einfach neunmal auf die Tabelle **Eigenschaften bestimmen** und vermerkst die Ergebnisse auf einem Schmierzettel. Dann ordnest du die Werte den Eigenschaften deiner Wahl zu.

OPTION 2: EIGENSCHAFTEN KAUFEN

Option 1 erlaubt dir mehr Kontrolle über die Eigenschaften, aber einige Spieler wollen die völlige Kontrolle. Bei dieser Option beginnen alle Eigenschaften deines Charakters bei 0 und du bekommst zehn Verbesserungen, um sie anzuheben. Jede Verbesserung, die du aus gibst, hebt eine Eigenschaft um 1, aber keine Eigenschaft kann größer als 3 sein. Du musst alle zehn Verbesserungen ausgeben. Völker und Hintergründe modifizieren dann diese Startwerte. Anders als bei einigen ähnlichen Systemen von anderen Rollenspielen erlaubt es diese Option nicht, einige Eigenschaften schlechter zu machen, um mehr Verbesserungen für andere ausgeben zu können.

BEISPIEL

Nicole und ihre Freunde beginnen eine Fantasy AGE-Kampagne. Dafür muss sie einen Charakter entwerfen. Nachdem sie den Kampagnenhintergrund mit ihrer Spielergruppe besprochen hat, entscheidet sich Nicole, dass der despotische König aus politischen Gründen die Eltern ihres Charakters mit erfundenen Anklagen beseitigt hat. Ihr Charakter ist in einem kirchengeführten Waisenhaus aufgewachsen und als Erwachsene sehnt sie sich nach Gerechtigkeit und Rache im gleichen Maße.

EIGENSCHAFTEN

Dein Charakter wird durch neun Eigenschaften definiert: Geschicklichkeit, Intelligenz, Kämpfen, Kommunikation, Konstitution, Präzision, Stärke, Wahrnehmung und Willenskraft. Zusammen genommen zeigen diese Eigenschaften die Stärken und Schwächen deines Charakters. Du bestimmst deine Eigenschaften mit Würfelwürfen. Diese ergeben Eigenschaftswerte von -2 bis 4. Je höher die Zahl, desto besser ist die Eigenschaft. Eine -2 ist ziemlich schlecht, während eine 4 hervorragend ist. Eine 1 ist durchschnittlich.

EIGENSCHAFTEN BESTIMMEN

3W6 WURF	STARTWERT	3W6 WURF	STARTWERT
3	-2	11	1
4	-1	12	2
5	-1	13	2
6	0	14	2
7	0	15	3
8	0	16	3
9	1	17	3
10	1	18	4

Während des Spieles können deine Eigenschaften steigen, wenn du Erfahrung sammelst und lernst, wie man seine natürlichen Begabungen besser nutzt.

Eigenschaften sind ein Schlüsselbestandteil des Spiels und du wirst sie oft verwenden. Du wirst es nützlich finden, die Natur jeder Eigenschaft zu verstehen, darum folgen hier ihre Beschreibungen.

- **GESCHICKLICHKEIT** umfasst Gewandtheit, Hand-Auge-Koordination und Schnelligkeit deines Charakters.
- **INTELLIGENZ** ist ein Maß für Verstand, Auffassungsgabe und Bildung deines Charakters.
- **KÄMPFEN** ist Kampf mit schwereren Waffen wie Äxten, schweren Klingen oder Speeren.
- **KOMMUNIKATION** umfasst die sozialen Fertigkeiten deines Charakters, seine persönliche Interaktionen sowie seine Fähigkeit, mit anderen umzugehen.
- **KONSTITUTION** ist die Zähigkeit und der Schadenswiderstand deines Charakters.
- **PRÄZISION** vertritt die physische Genauigkeit deines Charakters sowie seine Fertigkeit im Umgang mit Fecht- und Fernkampfswaffen wie Rapieren und Bögen.
- **STÄRKE** ist die physische Körperkraft deines Charakters.
- **WAHRNEHMUNG** umfasst alle Sinne und die Fähigkeit, die Sinneseindrücke zu interpretieren.
- **WILLENSKRAFT** umfasst geistige Widerstandskraft, Disziplin und Selbstvertrauen.

EIGENSCHAFTEN BESTIMMEN

Du würfelst, um deine Eigenschaften zu bestimmen. Dazu brauchst du drei 6-seitige Würfel (3W6). Würfle mit allen dreien und addiere sie, um ein Ergebnis zu bekommen. Wenn du beispielsweise eine 3, 4 und 6 würfeln würdest, wäre dein Ergebnis 13 (3+4+6 = 13).

Du machst insgesamt neun dieser Würfelwürfe, einen pro Eigenschaft. Auf deinem Charakterbogen wirst du eine Liste von Eigenschaften bemerken. Oben anfangend würfelst du für jede Eigenschaft und konsultierst die Tabelle **Eigenschaften bestimmen**, um deinen Startwert zu ermitteln. Ein Würfelwurf von 11 auf der Tabelle bedeutet zum Beispiel, dass die betroffene Eigenschaft einen Startwert von 1 hat. Fahre damit fort, bis alle neun Eigenschaften einen Startwert haben.

Wenn du damit durch bist, darfst du zwei Eigenschaften miteinander tauschen. Dies gibt dir die Möglichkeit, deinen Charakter ein wenig nach deinen Wünschen anzupassen.

BEISPIEL

Nicole muss jetzt für die Eigenschaften ihres Charakters würfeln. Sie würfelt mit 3W6 und bekommt 10. Auf dem Charakterbogen schauend, sieht Nicole, dass das ihrem Charakter einen Wert von 1 in ihrer ersten Eigenschaft (Geschicklichkeit) gibt. Sie macht dann noch 8 Würfelwürfe und erhält 7, 13, 8, 13, 10, 13, 14 und 16. Die Eigenschaften ihres Charakters sind: Geschicklichkeit 1, Intelligenz 0, Kämpfen 2, Kommunikation 0, Konstitution 2, Präzision 1, Stärke 2, Wahrnehmung 2 und Willenskraft 3. Sie hat dann die Möglichkeit, zwei ihrer Werte zu tauschen. Nicole entscheidet sich dafür, Stärke und Willenskraft zu tauschen, also endet sie mit Stärke 3 und Willenskraft 2.

EIGENSCHAFTSFOKI

Ein Fokus ist ein spezieller Kompetenzbereich im Rahmen einer größeren Eigenschaft. Während die Intelligenz bestimmt, wie klug dein Charakter ist, würde beispielsweise ein Heraldikfokus spezielle Kenntnisse von Wappen und Königsfamilien implizieren. Im Spiel bedeutet dies, dass deine Eigenschaft, wenn du einen Fokus hast, effektiv 2 höher als normal ist, wenn du innerhalb dieses Bereichs arbeitest. Dies wird im Detail im **KAPITEL 2: GRUNDREGELN** erklärt.

Eigenschaftsfoki (oder kurz Foki) sind eine der Möglichkeiten, deinen Charakter einzigartig zu machen. Es kann einen anderen Krieger in deiner Abenteurergruppe geben, aber eure Foki können völlig verschieden sein. Du brauchst dich über die Auswahl von Foki jetzt noch nicht zu sorgen; das geschieht später im Charaktererschaffungsprozess.

Fantasy AGE enthält die nachfolgenden Foki. Du wirst neue Foki in verschiedenen AGE-Hintergrundbänden finden.

- **GESCHICKLICHKEIT:** Akrobatik, Fallen, Fingerfertigkeit, Handwerk, Heimlichkeit, Initiative, Kalligraphie, Reiten, Schlösser öffnen, Segeln.
- **INTELLIGENZ:** Arkanas (verschiedene), Arkanes Wissen, Brauen, Geschichtskunde, Heilkunde, Heraldik, Ingenieurwissen, Kartographie, Kryptographie, Kulturkunde, Militärkunde, Musikkunde, Nachforschen, Naturkunde, Navigation, Religionskunde, Schätzen, Schreiben.
- **KÄMPFEN:** Äxte, Hiebswaffen, Lanzen, Schwere Klingen, Speere, Stangenwaffen.
- **KOMMUNIKATION:** Anführen, Auftreten, Ermitteln, Etikette, Glücksspiel, Täuschen, Tiere führen, Überzeugen, Verführen, Verhandeln, Verkleiden.
- **KONSTITUTION:** Ausdauer, Laufen, Rudern, Schwimmen, Trinken.
- **PRÄZISION:** Arkaner Schlag, Bögen, Fechten, Granaten, Leichte Klingen, Raufen, Schwarzpulver, Stäbe.
- **STÄRKE:** Einschüchtern, Fahren, Klettern, Körperkraft, Schmiedekunst, Springen.

MISCHLINGE

Einige Kampagnenhintergründe schließen Abkömmlinge aus verschiedenen Völkern ein (Halbelfen, um das klassische Beispiel zu nennen). Welche Völker gemeinsame Abkömmlinge hervorbringen können, das ist abhängig vom jeweiligen Hintergrund. Spieler sollten das mit dem Spielleiter abstimmen, bevor sie einen solchen Charakter erschaffen. Ein Mischling lässt sich leicht mit diesen Regeln erschaffen. Entscheide erst, welches Volk im Erbe des Charakters dominiert. Verwende die Grundregeln dieses Volkes mit einer Ausnahme: Anstatt zweimal auf der Vorteilstabelle des dominierenden Volkes zu würfeln, würfelst du nur einmal darauf und einmal auf der Vorteilstabelle des anderen Volkes deines Charakters.

BEISPIEL

Karin will einen Charakter spielen, dessen Eltern ein Elf und ein Mensch waren. Sie entscheidet, dass das Elfenerbe ihres Charakters dominierend ist. Während sie ihren Charakter erstellt, verwendet sie die Elfenregeln. Jedoch würfelt sie nur einmal auf der Tabelle für Elfenvorteile. Ihren zweiten Würfelnwurf macht sie auf der Tabelle für Menschenvorteile, um das menschliche Erbe ihres Charakters zu repräsentieren. Sie würfelt +1 Präzision bei den Elfen und +1 Stärke bei den Menschen.

- **WAHRNEHMUNG:** Empathie, Hören, Riechen, Schmecken, Sehen, Spurensuche, Suchen, Tasten.
- **WILLENSKRAFT:** Glaube, Moral, Mut, Selbstbeherrschung.

VÖLKER

Du kannst bei *Fantasy AGE* aus sechs Völkern wählen: Elfen, Gnome, Halblinge, Menschen, Orks und Zwerge. Deine Wahl kann je nach Setting wichtige Auswirkungen haben. Kläre es mit deinem Spielleiter ab, falls du irgendwelche Fragen hast. Es hat auch konkrete Auswirkungen auf deinen sich entwickelnden Charakter. Deine Wahl des Volkes wird eine oder mehrere deiner Eigenschaften modifizieren und dir einen oder mehrere Foki geben, die Sprachen bestimmen, die du sprechen und schreiben kannst, und vielleicht weitere Vorteile mit sich bringen. Sobald du dich für ein Volk entschieden hast, wirst du bestimmte Vorteile automatisch bekommen, plus zwei, die du aus einer Tabelle auswürfeln kannst.

Dieses Regelwerk deckt das ab, was als die klassischen Fantasy-Völker betrachtet wird. Dein Kampagnensetting kann einige ungewöhnlichere Optionen haben. Dein Spielleiter wird es dich wissen lassen, wenn dies der Fall ist.

BEISPIEL

Nicole denkt über die verschiedenen Völker nach, aber entscheidet sich dafür, einen Menschen für ihren Charakter zu wählen. Dies erlaubt ihr, ihr Kämpfen von 2 auf 3 zu verbessern. Sie kann dann zwischen zwei Foki wählen: Geschicklichkeit (Reiten) oder Konstitution (Schwimmen). Sie kommt zu dem Schluss, dass Reitstunden im Waisenhaus ziemlich unwahrscheinlich gewesen wären, und nimmt Schwimmen. Sie merkt dann ihre Grundgeschwindigkeit. Sie kann die Allgemeine Sprache sprechen und lesen. Sie würfelt dann zweimal auf der Tabelle für menschliche Vorteile und bekommt eine +1 zu ihrer Konstitution (damit insgesamt 3) und den Fokus (Raufen). Anscheinend musste man schon robust sein, um in diesem Waisenhaus zu überleben.

ELFEN

Elfen sind anmutige und sehr aufmerksame Wesen mit einer inneren Verbindung zur natürlichen Welt. Sie sind perfekte Jäger und Kundschafter und außerdem die Erben alter magischer Traditionen. Sie bevorzugen Waldgebiete, Regenwälder und Dschungel. Sie bauen ihre Wohnungen und Städte in und zwischen Bäumen, manchmal hoch oben. Einige Zweige des Elfenvolkes verlassen die Wälder für mächtige Steinstädte oder ein Leben auf den Meeren.

Elfen sind ein lebhaftes Volk, die ihre Einstellungen und Handlungen ändern wie der Wind die Richtung ändert. Dies führt sie häufig weit von zu Hause weg, während sie die Welt jenseits ihrer Heimatländer erforschen. Elfen ergreifen jede Gelegenheit, neue Leute zu treffen und neue Orte zu erkunden. Sie sind offen und freundlich, aber es ist häufig schwierig zu sagen, ob sie aufrichtig oder sarkastisch sind. Trotzdem sind die meisten Elfen tapfer und hilfsbereit. Sie kommen häufig denen zur Hilfe, die weniger wie sie über das Überleben in freier Wildbahn wissen.

Elfen sind große und anmutige Wesen. Sie sind zwischen fünf und sechs Fuß groß mit einem schlanken Körperbau. Elfen sind besonders langlebig. Ihre Anführer werden für gewöhnlich aufgrund ihres Alters und ihrer Weisheit ausgewählt.

ELFENNAMEN

- **WEIBLICHE NAMEN:** Alowar, Celemor, Elowen, Faerenel, Hereal, Lanathiel.
- **MÄNNLICHE NAMEN:** Alagolin, Effolond, Kyriel, Larrendir, Melloran, Serren.
- **FAMILIENNAMEN:** Andurarl, Arvanor, Derendil, Ellendi, Kellovan, Talloran.

EINEN ELFEN SPIELEN

Wenn du einen Elfen spielen willst, modifiziere deinen Charakter wie folgt:

- Addiere 1 zu deiner Geschicklichkeit.
- Wähle Intelligenzfokus (Naturkunde) oder Wahrnehmungsfokus (Sehen).
- Dunkelsicht, die es dir erlaubt, im Dunkeln bis zu 20 m weit zu sehen.

- Deine Geschwindigkeit ist 12+Geschicklichkeit (minus einer eventuellen Rüstungsbehinderung).
- Du kannst Elfish und die Allgemeine Sprache sprechen und lesen.
- Würfle zweimal auf die Tabelle für Elfenvorteile für zusätzliche Vorteile. Würfle mit 2W6 und addiere die Würfel. Wenn du dasselbe Ergebnis zweimal bekommst, würfle solange neu, bis du einen anderen Vorteil erhältst.

ELFENVORTEILE	
2W6 WURF	VORTEIL
2	+1 Kommunikation
3-4	Intelligenzfokus (Kulturkunde)
5	Wahrnehmungsfokus (Hören)
6	Waffengruppe: Bögen*
7-8	+1 Präzision
9	Geschicklichkeitsfokus (Initiative)
10-11	Kommunikationsfokus (Überzeugen)
12	+1 Wahrnehmung

* Wenn deine Klasse dir dies bereits zur Verfügung stellt, kannst du stattdessen den Präzisionsfokus (Bögen) nehmen.

GNOME

Die geselligen und klugen Gnome sind natürliche Baumeister, Kesselflicker und Ingenieure. Sie sind immer mit etwas beschäftigt, ob sie ihre weitverzweigten Bauwerke weiter ausbauen, zerbrochene Gerätschaften flicken oder Geschäfte tätigen. Wie die Zwerge sind sie für ihre Liebe zu Gold und Edelsteinen bekannt, aber im Gegensatz zu ihnen sind sie keine Bergleute. Gnome würden für die begehrten Kostbarkeiten lieber arbeiten oder tauschen. Eine lange Geschichte als Händler und Wanderer hat sie zu einem für ihren Geschäftssinn bekannten Volk gemacht. Gnome haben auch Magie in ihrem Blut, und die Kontrolle arkaner Kräfte hat ihnen geholfen, bei unzähligen Gelegenheiten gegenüber größeren Völkern zu bestehen. Aus diesem Grund sind Magier in gnomischen Siedlungen und Karawanen immer willkommen.

Gnomenstädte sind normalerweise unterirdisch, obwohl es einige Gnome vorziehen, in hügeligem Waldland zu leben. Andere Gnome gehen auf Tour und leben in Wagen, die mit dem ganzen Komfort eines mobilen Hauses ausgerüstet sind (und mit zahlreichen Fallen, um Diebe abzuhalten). Ob auf der Straße oder in einer Siedlung – Gnome übertragen den Klügsten in ihrer Gemeinschaft die Führung und Leitung.

Gnome haben große Augen, Knollennasen, große Köpfe und knorrige Finger. Sie sind nur drei bis vier Fuß groß und im Vergleich zu ihren Zwergenvettern recht schlank.

GNOMENNAMEN

WEIBLICHE NAMEN: Alyce, Emma, Flora, Sturm, Muriel, Rubin.

MÄNNLICHE NAMEN: Zahn, Flinder, Mansarde, Hoster, Weldon, Yost.

FAMILIENNAMEN: Steinweber, Goldgewirr, Wärter, Steinzapfer, Toller, Unterberg.

EINEN GNOM SPIELEN

Wenn du einen Gnom spielen willst, modifiziere deinen Charakter wie folgt:

- Addiere 1 zu deiner Geschicklichkeit.
- Wähle Konstitutionsfokus (Ausdauer) oder Geschicklichkeitsfokus (Fingerfertigkeit).
- Dunkelsicht, die es dir erlaubt, im Dunkeln bis zu 20 m weit zu sehen.
- Deine Geschwindigkeit ist 8+Geschicklichkeit (minus einer eventuellen Rüstungsbehinderung).
- Du kannst Gnomisch und die Allgemeine Sprache sprechen und lesen.
- Würfle zweimal auf die Tabelle für Gnomenvorteile für zusätzliche Vorteile. Würfle mit 2W6 und addiere die Würfel. Wenn du dasselbe Ergebnis zweimal bekommst, würfle solange neu, bis du einen anderen Vorteil erhältst.

GNOMENVORTEILE	
2W6 WURF	VORTEIL
2	+1 Konstitution
3-4	Geschicklichkeitsfokus (Fallen)
5	Intelligenzfokus (Schätzen)
6	Wahrnehmungsfokus (Hören)
7-8	+1 Willenskraft
9	Intelligenzfokus (Arkane Wissen)
10-11	Kommunikationsfokus (Verhandeln)
12	+1 Intelligenz

HALBLINGE

Fremdliche Leute, die hauptsächlich für ihre Liebe für Essen, Getränke und das einfache Leben bekannt sind. Halblinge sind fleißige Leute, die als Bauern, Gastwirte und Händler leben. Es gibt immer jene Halblinge, die sich nach einem Leben voller Abenteuer sehnen. Für sie sind die ruhigen Dörfer der Landwirte Langeweile pur, darum reisen sie bei der ersten Gelegenheit ab, um die weite Welt zu sehen. Sie werden häufig als Diebe klassifiziert, dabei gehen Halblingsschurken vielen und abwechslungsreichen Beschäftigungen nach.

Halblinge nennen das Ackerland und Hügelland ihr Zuhause. Einige bauen ihre Häuser direkt in die Hügel hinein, während andere menschenartige Gebäude bevorzugen. Wenn sie in von Menschen dominierten Städten leben, bauen Halblinge ihr Heim in Kellern oder größeren oberirdischen Unterkünften, wenn sie erwarten, oft Nichthalblinge als Gäste zu bewirten oder mit diesen Geschäfte zu machen.

Sie sind ungefähr halb so groß wie Menschen (könnte man von ihrem Namen her erwarten). Erwachsene Halblinge sind selten mehr als drei Fuß groß. Sie sind manchmal füllig, aber dieses zusätzliche Gewicht behindert sie kaum.

KRIEGER

Der Krieger ist der klassische Kämpfer. Du kannst diese Klasse dazu verwenden, um jeden kriegerischen Charakter zu vertreten. Dein Charakter könnte ein Ex-Soldat, ein Karawanenwächter, ein Söldner, ein Milizsoldat oder ein ehemaliger Schmied sein, der zum Abenteurer wurde. Ein Krieger kämpft für die Ehre, die Rache, die Gerechtigkeit, das Geld oder für ein besseres Morgen. Einige Mitglieder der Kriegerklasse haben eine formelle Ausbildung erhalten, während andere nur mit ihrem Instinkt kämpfen. Alle können sich in einem Kampf behaupten.

Als Krieger wirst du dich für gewöhnlich mitten im Schlachtengetümmel befinden. Du hast Zugriff auf schwerere Rüstungen und mehr Waffen als Mitglieder der anderen Klassen. Du kannst ziemlich großen Schaden austeilen und einstecken. Es ist deine Aufgabe, die stärksten Feinde anzugreifen, sodass die Schurken und Magier der Gruppe eine Chance haben, ihre Fähigkeiten einzusetzen.

Krieger erhalten Spezialisierungen, wenn sie aufsteigen, die es ihnen erlauben, ihre Kämpferfähigkeiten auf unterschiedlichste Arten zu fokussieren. Sie werden ausführlich im **KAPITEL 3: CHARAKTEROPTIONEN** dargestellt.

Wenn du vorher noch nie ein Tischrollenspiel gespielt hast, ist der Krieger eine gute Klasse für den Anfang. Deine Fähigkeiten sind geradlinig, und du hast in jeder Kampfbegegnung genügend zu tun.

PRIMÄRE EIGENSCHAFTEN: Geschicklichkeit, Kämpfen, Konstitution und Stärke

SEKUNDÄRE EIGENSCHAFTEN: Präzision, Intelligenz, Kommunikation, Wahrnehmung und Willenskraft

ANFÄNGLICHE LEBENSPUNKTE: 30+ Konstitution + 1W6

WAFFENGRUPPEN: Raufen plus drei deiner Wahl aus den folgenden: Äxte, Schwarzpulver, Hieb Waffen, Bögen, schwere Klingen, leichte Klingen, Speere oder Stäbe

KLASSENFÄHIGKEITEN

Krieger gewinnen folgende Fähigkeiten auf den angegebenen Stufen.

STUFE 1

ANFÄNGLICHES TALENT: Du wirst ein Novize in zwei der folgenden Talente: Ballistik, Zwei-Waffen-Kampf, Stangenwaffenkampf, Einhandwaffenkampf, Zweihänder-Kampf, Waffenloser Kampf, Waffe-und-Schild-Kampf, Wurfwaffenkampf. Du beginnst auch als Novize im Rüstungstraining.

STUFE 2

NEUER EIGENSCHAFTSFOKUS: Du gewinnst einen der folgenden Eigenschaftsfoki: Geschicklichkeit (Reiten), Intelligenz (Militärkunde) oder Stärke (Klettern).

STUFE 3

NEUES TALENT: Du wirst Novize in einem neuen Talent oder gewinnst einen Grad in einem, das du bereits hast.

STUFE 4

NEUE SPEZIALISIERUNG: Du kannst eine Spezialisierung für deine Klasse wählen. Du gewinnst den Grad eines Novizen im Spezialisierungstalent, siehe **KAPITEL 3: CHARAKTEROPTIONEN**.





GRUNDREGELN

Nun, da du einen *Fantasy AGE*-Charakter erschaffen und ein wenig über das Spiel erfahren hast, ist es an der Zeit zu lernen, wie die Regeln im Spiel funktionieren. Darum dreht es sich in diesem Kapitel. Zuerst gibt es einige praktische Hinweise für den Spieler. Dann folgen die Grundregeln des Spiels, die du kennen solltest, wenn du dich zum Spiel an den Tisch setzt. Hier wirst du die Regeln für Eigenschaftsproben, Erzähl- und Aktionsmodus, Kampf, Stunts und Heilung finden. Wenn du dich nach dem Lesen dieses Kapitels ein bisschen überwältigt fühlen solltest, musst du nicht beunruhigt sein. Du brauchst dir das nicht alles einzuprägen, um zu spielen. Der Spielleiter ist da, um die Regeln zu interpretieren, und du wirst die Dinge lernen, während du spielst. Und obwohl es wichtig ist, die Regeln zu lesen, ist das kein Ersatz für das eigentliche Spiel. Nur während des Spielens selbst, wirst du sehen, wie alles funktioniert und sich zusammenfügt.

SPIELERGRUNDLAGEN

Wie du sicher inzwischen bemerkt hast, enthält dieses Buch eine Menge Regelmaterial. Der Kern des Spielsystems wird mit vielen Beispielen erklärt, um das alles verständlich zu machen. Wenn du allerdings vorher niemals ein Rollenspiel gespielt hast, wirst du dich immer noch fragen, was es bedeutet, ein Spieler zu sein. Bevor wir aber die Grundbestandteile wie Eigenschaftsproben und Kämpfen erläutern, lohnt es sich, einen Schritt zurück zu gehen und einige Grundlagen zu überprüfen.

Dein Charakterbogen ist ein guter Platz, um anzufangen. Du findest einen Charakterbogen am Ende des Buchs. Du kannst

ihn gern kopieren (oder ein PDF von www.truant.de herunterladen).

Der Charakterbogen ist der Grundstein deines Spielercharakters. Stelle sicher, dass du ihn zu jeder Spielsitzung mitbringst, denn ohne ihn zu spielen könnte sich als schwierig gestalten. Einige Spieler lassen ihren Charakterbogen oder Kopien davon gleich beim Spielleiter, um sicherzustellen, dass das kein Problem ist.

Du solltest auch dafür sorgen, dass dein Charakterbogen immer auf dem neuesten Stand ist. Es liegt an dir, die aktuellen Lebenspunkte, Erfahrungspunkte, Eigenschaftsverbesserungen, Vermögen und andere Details zu notieren. Wenn du zu einer Sitzung kommst, sollte dein Charakter spielfertig sein. Lebenspunkte ändern sich am häufigsten; sie gehen rauf und runter, während dein Charakter in Kämpfen Schaden nimmt und wieder geheilt wird. Du solltest das vielleicht auf Notizzetteln notieren, damit du nicht ständig auf dem Bogen radieren musst. Wenn dein Charakter am Ende einer Sitzung verwundet ist, dann notiere seine aktuellen Lebenspunkte, um sie für das nächste Mal direkt bereit zu halten. Wenn du einen Magier spielst, werden sich deine Magiepunkte ebenfalls häufig durch das Wirken von Zaubersprüchen ändern.

Du solltest Würfel mitbringen (mindestens 3W6, mit einer anderen Farbe für den Stuntwürfel), einen Bleistift, etwas Schreibpapier für Zeichnungen und irgendwelche Getränke und Snacks, die du während des Spieles gerne zur Hand hättest. Du musst möglicherweise auch eine oder mehrere Miniaturen mitbringen, wenn ihr Bodenpläne verwendet (siehe die Verwendung von Bodenplänen in einem Kasten in diesem Kapitel).

Du würfelst immer mit drei Würfeln, wenn du eine Eigenschaftsprüfung ablegst, wobei zwei Würfel dieselbe Farbe haben sollten, der dritte eine andere. Der andersfarbige Würfel wird als Stuntwürfel bezeichnet. Er hat mehrere Verwendungszwecke im Spiel. Er wird benutzt, um Stuntpunkte (SP) zu generieren, den Grad eines Erfolgs zu messen und bei einem Gleichstand den Gewinner zu ermitteln. Wenn der Stuntwürfel erwähnt wird, dann handelt es sich immer um den andersfarbigen Würfel bei den Eigenschaftsprüfungen.

ABENTEUER SPIELEN

Während einer Spielsitzung wirst du deinen Charakter in einem Abenteuer spielen. Es ist die Aufgabe des Spielleiters, das Abenteuer zu präsentieren, und deine ist es, eine Hauptrolle darin zu spielen. Ein Abenteuer wird in einer Abfolge von Szenen gespielt, die als Begegnungen bezeichnet werden. Jede Begegnung baut auf der letzten auf und führt schließlich zu einem Höhepunkt und einem Abschluss.

Am Ende jeder Spielsitzung bekommst du Erfahrungspunkte, basierend auf den überstandenen Begegnungen. Regeln für Erfahrungspunkte finden sich in **KAPITEL 10: BELohnUNGEN**.

Es gibt drei grundlegende Typen von Begegnungen bei *Fantasy AGE*:

- **KAMPFBEGEGNUNGEN:** Dies sind die klassischen Action-szenen, in denen die Abenteurergruppe gegen einen oder mehrere Feinde kämpft.
- **ERKUNDUNGSBEGEGNUNGEN:** Diese Szenen handeln von der Erkundung von Umgebungen und beinhalten solche Herausforderungen wie die Suche nach Spuren, das Überwinden von natürlichen Widrigkeiten, das Vermeiden von Fallen und das Lösen von Rätseln.
- **ROLLENSPIELBEGEGNUNGEN:** Diese Szenen beinhalten Gespräche, Intrigen und Ermittlungen.

Jeder Begegnungstyp hält verschiedene Herausforderungen und Belohnungen bereit. Einige erfordern viele Würfelwürfe und andere gar keine. Verschiedene Spieler am Tisch werden verschiedene Typen von Begegnungen bevorzugen. Einige leben für den Nervenkitzel eines Kampfs, andere bevorzugen die Herausforderung bei der Lösung von Problemen und wieder andere gehen ganz im Rollenspiel auf. Ein gutes Abenteuer wird alle drei Typen von Begegnungen verwenden, um die Dinge lebhaft zu gestalten und für jeden etwas zur Verfügung zu stellen.

EIGENSCHAFTSPROBEN

Während einer Spielsitzung gibt der Spielleiter die Szene vor und dann entscheiden die Spieler, wie ihre Charaktere handeln und was sie tun werden. Als Spieler beschreibst du die Handlungen deines Charakters. Du könntest sagen: „Ich durchsuche die Bibliothek nach einem Folianten über die Korritte-Ketzerei.“ Der Spielleiter erzählt dir dann das Ergebnis deiner Handlung und kann dabei neue Elemente in die Szene einführen. Zum Beispiel: „Du suchst seit 10 Minuten, aber bevor du findest, was du suchst, platzt ein wütender Priester in die Bibliothek hinein und konfrontiert dich.“

Wenn dein Charakter alltägliche Handlungen unternimmt, die keine große Chance auf einen Misserfolg haben, muss nicht

gewürfelt werden. Es reicht zu sagen, dass du zur Taverne gehst oder dir einen Dolch von einem lokalen Waffenschmied kaufst. Wenn du willst, dass dein Charakter etwas Riskantes machen soll oder es eine echte Chance für einen Misserfolg gibt, dann kommen die Würfel zum Einsatz.

Um das Ergebnis von Aktionen zu bestimmen, musst du eine Eigenschaftsprüfung ablegen. Diese Prüfungen sind das Herz der *Adventure Game Engine* und du wirst in jeder Spielsitzung viele davon ablegen. Eigenschaftsprüfungen sind leicht zu lernen und schnell abzuhandeln, sodass das Spiel zügig weitergehen kann.

Um eine Eigenschaftsprüfung zu machen, nimmst du zuerst drei sechsseitige Würfel (3W6) zur Hand. Zwei der Würfel sollten eine Farbe und der dritte eine andere Farbe haben. Der Würfel mit der anderen Farbe wird Stuntwürfel genannt (siehe **Der Stuntwürfel**). Würfel mit allen drei Würfeln und addiere die Ergebnisse zusammen. Du möchtest möglichst hoch würfeln! Dann fügst du die Eigenschaft hinzu, die du prüfst und weitere 2, wenn du einen passenden Eigenschaftsfokus hast. Die Gesamtsumme ist dein Probenergebnis.

$$\text{PROBE} = 3W6 + \text{EIGENSCHAFT} + \text{FOKUS}$$

Selbst wenn du mehrere passende Foki besitzt, kannst du bei einer Probe nur einen einzigen verwenden. Du kannst nie die Vorteile mehrerer Foki bei einer Eigenschaftsprüfung nutzen.

BEISPIEL

Eine Schurkin Najah versucht über einen Zaun zu springen, während sie auf der Flucht ist. Der Spielleiter entscheidet, dass dies eine Geschicklichkeitsprüfung erfordert. Najahs Spieler würfelt mit 3W6 und erhält 10 (3+3+4). Sie fügt dann die Geschicklichkeit des Charakters 3 und weitere 2 hinzu, weil sie einen passenden Fokus (Akrobatik) hat. Najahs endgültiges Ergebnis ist 15 (10+3+2).

Wenn auf Eigenschaftsprüfungen in *Fantasy AGE*-Büchern verwiesen wird, verwenden sie das folgende Format: Eigenschaft (Fokus). Intelligenz (Arkane Wissen) und Konstitution (Schwimmen) sind Beispiele dieses Formats. In den meisten Fällen ist es nicht von Bedeutung, ob du den angegebenen Fokus hast. Du kannst immer noch die Probe versuchen; du bekommst eben den Bonus nicht, den ein Fokus gewährt. Einige Prüfungen verlangen aber spezielle Fertigkeiten oder Kenntnisse, um sie überhaupt ablegen zu können, d.h. man benötigt den Fokus, um die Probe zu versuchen. Wenn du den erforderlichen Fokus nicht hast, scheiterst du automatisch. Diese Prüfungen geben an, dass der entsprechende Fokus für die Probe benötigt wird. Und sie benutzen folgendes Format: Intelligenz (Navigation benötigt).

BEISPIEL

Der Magier Varuker und die Schurkin Najah finden ein in einer fremden Schrift verfasstes Buch. Natürlich versuchen sie, es zu entziffern. Der Spielleiter sagt den Spielern, dass hierfür eine Intelligenzprobe (Arkane Wissen benötigt) erforderlich sein wird. Varuker hat den Fokus für Arkane Wissen, also ist er im Stande, eine Probe abzulegen und das Buch zu lesen. Najah besitzt diesen Fokus nicht, also hat sie keine Hoffnung darauf, das Buch zu entziffern. Für sie ist das nur Kauderwelsch.

STUNTPUNKTE

Wird bei bestimmten Proben ein Pasch gewürfelt, erzeugt das Stuntpunkte (SP abgekürzt). Du kannst diese Punkte verwenden, um mehrere spezielle Manöver durchzuführen. Stuntpunkte werden in erster Linie bei Kampfbegegnungen verwendet, um die Kämpfe dynamisch und spannend zu halten, zusammen mit Zauberstunts, die es den Magiern erlauben, ihre Zaubersprüche zu verbessern.

Wenn dein Spielleiter es erlaubt, kannst du Stuntpunkte auch bei Erkundungs- und Rollenspielbegegnungen einsetzen. Siehe **KAPITEL 6: STUNTS** für mehr Informationen über diese Optionen.

PROBENTYPEN

Nun, da du das endgültige Ergebnis der Eigenschaftsprobe hast, musst du es mit einem anderen Wert vergleichen, um das Resultat der versuchten Handlung zu bestimmen. Es gibt zwei allgemeine Arten von Proben: *Basisprobe* und *Vergleichsprobe*. Sie werden verschieden aufgelöst.

BASISPROBE

Das ist die am häufigsten verwendete Probe. Bei einer Basisprobe würfelst du gegen einen festen Zielwert (ZW abgekürzt), der vom Spielleiter festgesetzt wird.

1. Du sagst dem Spielleiter, was du zu tun gedenkst.
2. Der Spielleiter bestimmt die Eigenschaft sowie passende Foki (wenn überhaupt) und teilt dann der Aufgabe einen Zielwert zu, der auf ihrer Schwierigkeit und den vorherrschenden Verhältnissen basiert.
3. Du legst eine Eigenschaftsprobe ab und errechnest dein Probenergebnis.
4. Wenn dein Probenergebnis gleich dem oder größer als der Zielwert ist, hast du die Probe erfolgreich bestanden und die Handlung vollendet.

BEISPIEL

Die Schurkin Najah versucht, in der Dunkelheit der Nacht ein Gebäude zu erklimmen. Der Spielleiter entscheidet, dass dies eine Stärkeprobe und Klettern der offensichtliche Fokus ist. Die Wand hat viele Griffmöglichkeiten, aber es ist dunkel, darum setzt der Spielleiter den Zielwert auf 13 fest. Die Spielerin von Najah würfelt und ihr Probenergebnis ist 14. Trotz der Dunkelheit erklettert die Schurkin geschickt die Wand.

BASISPROBEN UND ZIELWERTE

Ein Charakter, der eine Basisprobe ablegt, muss gegen den vom Spielleiter gesetzten Zielwert würfeln (ZW). Der Spielleiter bestimmt den Zielwert basierend auf dem Schwierigkeitsgrad der Probe. Der Spielleiter sollte dazu alle relevanten Faktoren, einschließlich des Geländes, des Wetters, der Ausrüstung, Hilfen und so weiter in Betracht ziehen. Die folgende Tabelle stellt Richtwerte für die grundlegende Probenschwierigkeit zur Verfügung.

SCHWIERIGKEITSGRADE FÜR PROBEN

PROBENSCHWIERIGKEIT	ZIELWERT
Routine	7
Leicht	9
Durchschnitt	11
Herausfordernd	13
Schwer	15
Großartig	17
Beeindruckend	19
Fast Unmöglich	21

VERGLEICHSPROBE

Wenn sich dein Charakter mit einem anderen Charakter misst, müsst ihr eine Vergleichsprobe ablegen, um zu sehen, was geschieht. Bei dieser Art der Probe würfeln beide Charaktere und die Ergebnisse werden verglichen. Anders ausgedrückt: dein Zielwert wird durch das Probenergebnis deines Gegners bestimmt.

1. Du sagst dem Spielleiter, was du zu tun gedenkst.
2. Der Spielleiter bestimmt die Eigenschaft sowie passende Foki (wenn überhaupt), die von dir und deinem Gegner verwendet werden. Der Spielleiter kann dann jedem von euch Boni oder Abzüge für die Eigenschaftsproben zuteilen, welche die Umstände repräsentieren.
3. Du und dein Gegner legen dann eure Eigenschaftsproben ab und berechnet eure Probenergebnisse.
4. Die Probenergebnisse werden verglichen. Ist dein Probenergebnis höher als das deines Gegners, gewinnst du. Bei einem Unentschieden gewinnt der mit dem höheren Ergebnis seines Stuntwürfels. Ist das immer noch ein Unentschieden, dann gewinnt der mit dem höheren Eigenschaftswert. Ist das dann immer noch ein Unentschieden, dann sollten beide die Probe wiederholen.

Dasselbe Verfahren kann verwendet werden, wenn mehr als zwei Charaktere miteinander wetteifern. In solchen Fällen legt jeder eine Eigenschaftsprobe ab und alle Ergebnisse werden verglichen. Das höchste Probenergebnis gewinnt, Unentschieden werden wie oben in Schritt 4 gelöst.

Dabei ist zu bemerken, dass nicht notwendigerweise alle Charaktere dieselbe Eigenschaft verwenden. Das würde dann Sinn machen, wenn alle bei einem Armdrücken wetteifern und Stärkeproben ablegen. In anderen Situationen kann eine Eigenschaft gegen eine andere antreten. Ein Leibwächter, der

FANTASY AGE

KLASSE

STUFE

ERFAHRUNGSPUNKTE

NAME

HINTERGRUND

SOZIALE SCHICHT

GESCHICKLICHKEIT

WERT

INTELLIGENZ

WERT

KÄMPFEN

WERT

KOMMUNIKATION

WERT

KONSTITUTION

WERT

PRÄZISION

WERT

STÄRKE

WERT

WAHRNEHMUNG

WERT

WILLENSKRAFT

WERT

GESCHWINDIGKEIT VERTEIDIGUNG RÜSTUNG BEHINDERUNG LEBENS-PUNKTE

RS

RÜSTUNGSTYP

LP

KRÄFTE, TALENTE UND SPEZIALISIERUNGEN

BEWEGEN

ANSTÜRMEN

RENNEN

IN METER

NAHKAMPFWAFFE

ANGRIFFSWURF

SCHADEN

WAFFENGRUPPEN & NOTIZEN

FERNKAMPFWAFFE

ANGRIFFSWURF

SCHADEN

KURZE REICHWEITE

LANGE REICHWEITE

NACHLADEN

ZAUBERSPRÜCHE

MP

ZAUBER-
STÄRKE

AUSRÜSTUNG UND GELD