

Spielregeln Solabars – Inhaltsverzeichnis

Spielregeln Solabars – Inhaltsverzeichnis.....	1
Der Charakter, Kampf- und Aufstiegsregeln	3
1. Der Charakter.....	3
1.1 Lebenspunkte	3
1.2 Panzerung	3
1.3 Zielwert.....	4
1.4 Waffen	4
1.4.1 Nahkampf	4
1.5 Reaktionszeit	4
1.6 Laufwert.....	5
1.7 Geschwindigkeit	5
1.8 Heilung	5
2. Fertigkeiten & Charakterbesonderheiten	5
2.1 Fertigkeiten	5
2.1.1 Ausnahmen	5
2.1.2 Willenskraft.....	5
2.1.3 Geschicklichkeit	5
2.1.4 critical Hit	5
2.1.5 magische Sinne	6
2.1.6 Steinwissen.....	6
2.1.7 Konzentration.....	6
2.1.8 Körperbeherrschung	6
2.1.9 Shentokampf.....	6
2.1.10 Kultwert.....	6
2.1.11 Weißmagiewert	6
2.2 Neue Fähigkeiten.....	7
2.3 Kampffähigkeiten	7
2.4 Immunität	7
3. Magie & Co.....	8
3.1 Was ist Magie, Kult, Weißmagie & PSI	8
3.2 Magiewert	8
3.3 magischer Zielwert	9
3.4 Kult	9
3.5 Passion	9
3.6 Weißmagie & Weißmagiewert	9
3.7 PSI	10
3.8 Der Necromant (oder eine erweiterte Spielart des Kultes).....	10
3.8.1 Beispiel für einen Necro, mit Necromantie auf 20:	10
3.8.2 Beispiel für Necro, mit Necromantie auf 40:	11
3.8.3 Dauer der Beschwörung:	11
3.8.4 Multiple Untote einer Gattung:	11
4. Lasst die Würfel entscheiden	12
4.1 Proben	12
4.2 Kämpfen	12
4.3 Gezielte Angriffsschläge	12

4.3.1 Durchführung des gezielten Angriffs	12
4.3.2 Mögliche Auswirkungen auf den Getroffenen	13
4.3.3 Beispiel.....	13
4.4 Parade (nur im Nahkampf)	13
4.5 Prügeln	14
4.6 Zaubern	14
4.7 Gegenzauber	14
4.8 Beschwörungen/Kult	15
4.9 K.O. Proben	15
4.10 Anwendung der Kräuterkunde	15
4.10.1 Heilung	16
4.10.2 Vergiftung	16
5. Meisterratgeber	16
5.1 Wie mache ich ein Abenteuer?	16
5.2 Verteilen der Erfahrungspunkte	17
5.3 Boni auf Fertigkeiten.....	18
6. Inoffizielle Regeln.....	18
6.1 Bardenmagie	18
6.2 Beidhändiger Kampf.....	19
6.3 Bogenschießen (Erweiterung).....	19
6.4 Die Magie des Tanzes – Die Shejasade	20
6.5 Energie sammeln per Naturereignis	22
6.6 Magie aufheben.....	23
6.7 Verfluchen	23
6.8 Unterstützung bei kultischen Ritualen	25
7. Glossar	26

Der Charakter, Kampf- und Aufstiegsregeln

Dies sind die Regeln des Rollenspiels SOLABAR. Sie sollen nur einen groben Abriss darstellen, um den Einstieg für den Spielleiter und die Mitspieler zu erleichtern. Das Anpassen an die eigenen Bedürfnisse ist gewünscht. Tiefgreifende Änderungen sollen aber bitte mit mir abgesprochen werden (webmaster@solabar.de). Bei Erweiterungen reicht die einfache Mitteilung.

Zum Spiel selbst wird benötigt:

- Für den Spielleiter: 1* W100, 1* W20 und ein Taschenrechner
- Für die Spieler: dito. (es reicht im Normalfall ein Taschenrechner aus)

Bitte erschreckt nicht vor dem Rechner, er wird nur während eines Kampfes benötigt und das berechnen der Schadenspunkte bedarf nicht länger, als das Auszählen von 20* W6.

1. Der Charakter

1.1 Lebenspunkte

Die Lebenspunkte sind Rassenabhängig (s. Kreaturentabelle als Anregung). Sie können anhand der Rassentabelle vergeben werden. Wird eine neue Rasse *erschaffen* müssen die Lebenspunkte in Absprache mit dem Spielleiter bestimmt werden. Der normale Wert liegt zwischen 1000 und 2000.

1.2 Panzerung

Die Panzerung eines Charakters sollte am Anfang zwischen 0 und 50 liegen. Sie zieht sich vom erwürfelten Schaden ab. Wobei es egal ist, ob es sich dabei um eine materielle, oder energetische Panzerung handelt. Bei SOLABAR sind beide Arten gleichwertig und auch durch materielle, wie auch energetische Waffen und Magie durchdringbar. Unterschiede kann es nur bei der Art der Umgebung geben. D. h. eine Metallrüstung ist in einem Rechenzentrum weniger wertvoll, genauso wie ein Energieschild in einem Zauberwald. Die Panzerung selbst kann durch eigene Modifizierungen erhöht werden. Sie steigert sich um den Wert von eingesetzten Erfahrungspunkte / 100.

Eine natürliche Körperpanzerung der Haut ist unter gewissen Umständen ebenfalls gegeben, nämlich dann wenn sie z. B. aus Schuppen oder Stein besteht. Dies sollte immer in Absprache mit der SL geschehen und kann nur schwer auf einen Grundwert festgelegt werden. Richtwert sollte hier aber auch zwischen 10 und 50 liegen. Diese Panzerung kann vom Spieler selbst aus nicht gesteigert werden. Jedoch ist es möglich, dass sie sich durch gewisse Umstände im Spiel selbst verändert.

1.3 Zielwert

Liegt zwischen 4 und 8. Er wird vom Meister festgelegt und ist abhängig von den Charaktereigenschaften des Spielers. Der Zielwert gibt an, ob jemand mit einer Waffe trifft. Er kann nur Punkt für Punkt gesteigert werden. Höhere Stufe * 100. Maximal kann der Zielwert bis 17 gesteigert werden.

1.4 Waffen

Wie schon o. a. können die Charaktere zwischen allen Arten von Waffen wählen. Sei es ein Dolch, oder ein Vibromesser. Ein Schwert, oder ein Laser, eine Armbrust, bzw. Bogen, oder ein Lasergewehr. Der Wert der Waffe (Multiplikationsfaktor = MP) sollte am Anfang zwischen 0,8 und 1,5 liegen. Wie gekämpft wird, wird weiter unten beschrieben.

Aus dem MP einer Waffe errechnet sich der Tragwert. Der Tragwert gibt an, wie sehr die Waffe den Träger behindert. Je niedriger der Wert umso besser. Er entspricht im Wesentlichen dem MP der Waffen.

Genauer gesagt: $MP * 10 - 10$. Wobei alle Waffen, deren $MP \leq 1,2$ ist, gleich 2 bewertet werden. Z. B. ein Charakter hat einen Laser mit MP 1,0 und einen Bogen mit 1,8, so ist der Tragwert für den Laser = 2 und den Bogen gleich 8, woraus sich eine Reaktionszeit von 10 ergibt. Der Nahkampf-MP zählt bei der Reaktionszeit NICHT mit.

Magische, oder andere besondere Waffen, die zum Beispiel einen Schwerkraftneutralisator eingebaut haben können eine Verringerung auf den Tragwert erhalten. Dieser wird auf dem Charakterstammblatt mit vermerkt.

1.4.1 Nahkampf

Auch der Nahkampf sollte einen Anfangswert zwischen 0,8 und 1,2 haben. Jedoch kann dieser kontinuierlich vom Spieler selbst gesteigert werden. Hier gilt: nächsthöhere Stufe * 100 EP. Das bedeutet, dass für eine Steigerung von 1,2 auf 1,3 130 EP eingesetzt werden müssen. Bei einer angenommenen Steigerung von 3,2 auf 3,3 hingegen schon 330 EP eingesetzt werden müssen.

Generell muss gesagt werden, dass nichts dagegen einzuwenden ist, wenn durch Magie, Kult, oder technische Feinheiten die Waffen verbessert werden. Was sich auf den MP, oder Tragwert der Waffe auswirkt. Auch können Mittel eingesetzt werden, die den Nahkampf-MP steigern, obwohl sie allein keinen MP haben. Kombinationen aus Waffe und Nahkampf sind ebenfalls ausdrücklich erlaubt.

1.5 Reaktionszeit

Die Reaktionszeit legt die Reihenfolge des Angriffs der Charaktere und Gegner im Kampf fest. Wer den niedrigsten Wert hat beginnt. Ermittelt wird die Reaktionszeit durch den Tragwert der Waffen.

1.6 Laufwert

Der Laufwert ist die Geschwindigkeit, mit der sich ein Charakter dauerhaft, ohne zu ermüden, bewegen kann. Er liegt am Anfang zwischen 3 und 6, was in etwa 6 - 12 km/h entspricht. Auch hier kann eine Steigerung nur durch den Spielleiter erfolgen.

1.7 Geschwindigkeit

Die Geschwindigkeit gibt den Zeitpunkt nach Bekanntgabe einer Flucht aus einem Kampf an. Hat also ein Charakter eine Geschwindigkeit von 5, so muss er noch weitere 5 Kampfrunden verweilen, nachdem er sagt, dass er abhauen will. Der Wert errechnet sich = (Reaktionszeit - Laufwert). Ist der Wert gleich null, darf man sofort gehen.

1.8 Heilung

Ein Charakter regeneriert in zwei Stunden 5% seiner Lebenspunkte. Das bedeutet bei einem Charakter mit 1000 Lebenspunkten 50 in zwei Stunden. Im Schlaf halbiert sich das Intervall. Das heißt der Charakter regeneriert 5% in einer Stunde.

Änderungen können nur von der Spielleitung vorgenommen werden.

2. Fertigkeiten & Charakterbesonderheiten

2.1 Fertigkeiten

Fähigkeiten haben einen Grundwert zwischen 20 und 40 (W100 würfeln). Steigern nach der Formel:

Stufenpunkte * 2. Soll z. B. von 49 auf 51 gesteigert werden, muss $(49+50+51)*2$ gerechnet werden. Dies sind dann die einzusetzenden EP. Ist der Fähigkeitenwert unterhalb 50, erhält der Charakter bei einem Probenwurf zwischen 6 - 15 einen Bonus von 1, bei einem Wurf zwischen 1 - 5 einen Bonus von 2. Liegt der Wert über 50, gibt es nur noch bei der 1 einen Bonus von 1.

2.1.1 Ausnahmen

2.1.2 Willenskraft

- Grundwert liegt zwischen 40 und 60
- Multiplikationsfaktor = 3

2.1.3 Geschicklichkeit

- Grundwert = 20
- Multiplikationsfaktor = 3

2.1.4 critical Hit

- Grundwert = 5
- Multiplikationsfaktor = 4 (immer)
- kann erst ein hochwertiger Charakter erlernen
- bei gelungener Probe ist der Gegner auf jeden Fall tot

- Das Bonussystem bei den Fähigkeiten findet hier keine Anwendung

2.1.5 magische Sinne

- Grundwert = 10
- Multiplikationsfaktor = 3

2.1.6 Steinwissen

- Grundwert = 20
- Multiplikationsfaktor = 3
- Der Charakter sieht wie die Umwelt wirklich aussieht
- Ist nur mit einem Stein in der Stirn möglich, der aus den Figuren im Steinwald auf Treba kommt

2.1.7 Konzentration

- Grundwert = 10
- Multiplikationsfaktor = 3
- Gelingt die Probe, erhöht sich der magische Zielwert um 1

2.1.8 Körperbeherrschung

- Grundwert = 20
- Multiplikationsfaktor = 3

Gelingt die Probe, führt der Charakter bei einem Nahkampfangriff ein plötzliches Ausweichmanöver aus und wird nur noch mit dem, um den Körperbeherrschungswert verringerten Wert getroffen.

2.1.9 Shentokampf

- Grundwert = 10
- Multiplikationsfaktor = 4
- Das Shento ist eine Waffe zw - 5 die erst später im Abenteuer gefunden werden kann. Durch die Fähigkeit kann der Zielwertabzug verringert werden.
- Shentokampf = 20 zw -4
- Shentokampf = 40 zw -3
- Shentokampf = 60 zw -2
- Shentokampf = 80 zw -1
- Shentokampf = 100 normaler zw

2.1.10 Kultwert

- Grundwert = 0
- Multiplikationsfaktor = 5
- Das steigern von 10 auf 20 durch Einsatz von 500 EP ist **nicht** möglich.

2.1.11 Weißmagiewert

- Grundwert liegt zwischen 0 und 10
- Mehrpunkte werden vom Spielleiter verliehen

2.2 Neue Fähigkeiten

Neue Fähigkeiten erlernt der Charakter von selbst! 10 Punkte werden geschenkt. Um auf 20 zu steigern, müssen 500 Erfahrungspunkte eingesetzt werden (Ausnahmen: Shentokampf; critical Hit und Immunität). Dann wird nach den Regeln gesteigert.

2.3 Kampffähigkeiten

Bogenschießen, Dolchwurf und waffenloser Kampf sind Kampffähigkeiten. Die Probe wird gewürfelt, gelingt sie, wird der Gegner mit dem Fähigkeitenwert getroffen, ohne dass dieser Panzerung oder Körperbeherrschung abziehen darf.

2.4 Immunität

Ein Charakter hat im Verlauf seines Lebens die Möglichkeit gegen Schadens- bzw. Geisteszauber, die auf ihn gewirkt werden immun zu werden. Dies kann der Char zum Beispiel bei einem magischen Angriff auf sich feststellen. Die Immunität gilt nur gegen Magie, Kult und PSI. Gegen Weißmagie gibt es keine Immunität. Voraussetzung hierfür ist, dass der Char weder magisch, noch kultisch, noch psionisch noch weißmagisch begabt ist.

Entdeckt der Charakter diese Fähigkeit an sich, so muss er sich für eine Richtung entscheiden. Es ist nur eine Immunität gegen Schadens- **oder** Geistesmagie möglich.

Der Wert der Fähigkeit beginnt bei 0. Der MP um die Fähigkeit zu steigern liegt bei 6 (BSP.: Um von 0 auf 5 zu steigern, müssen $(0+1+2+3+4+5)*6=90$ EP eingesetzt werden.). Die Regel, dass von 10 auf 20 unter Einsatz von 500 EP gesteigert werden kann entfällt.

Die Anwendung ist normal. D. h. gelingt die Probe mit einem Wurf, der \leq dem Fähigkeitenwert liegt, so wirkt der Zauber nicht. Der Immune hat jedoch die Möglichkeit gewollt einen Zauber hindurch zu lassen (Z. B. Heilmagie). Auch hier wirkt jedoch die Immunität. Ob also ein Zauber gewollt hindurch gelangen kann muss ebenso ausgewürfelt werden nach den bekannten Prinzipien. Hier aber verringert sich der Fähigkeitenwert prozentual und zwar in % um den Fähigkeitenwert. Wenn also ein Immuner einen Heilzauber durchlassen möchte, der diese Fähigkeit auf dem Wert 30 hat, so verringert sich die Fähigkeit um 30%. Es muss also nur noch gegen 21 gewürfelt werden. Hier gilt aber eine 50%-Grenze. Ein Char mit Wert 60 kann diesen also in einem solchen Fall auch nur um maximal 50% senken und nicht um 60%.

Ausgenommen von der Immunität sind Zauber, die über dritte gewirkt werden. D. h. ein Immuner wird durch eine Fackel, die magisch entzündet wurde verletzt, ohne dass er hier auf Immunität würfeln kann. Genauso

wenig, wie sich ein Geistesimmuner gegen ein anderes beeinflusstes Wesen mit der Fähigkeit zur Wehr setzen kann.

3. Magie & Co.

3.1 Was ist Magie, Kult, Weißmagie & PSI

In Solabar wird in vier unterschiedliche, übersinnliche Fähigkeiten differenziert. Zunächst ist dort einmal die Magie. Mit Magie ist das schnelle wirken magischer Aktionen gemeint. Dazu wird die Magie, die sich in allem befindet, durch den Magieanwendenden kanalisiert und in von ihm gewollte Bahnen gelenkt. Magie ist das schnelle wirken und ein Spruch dauert maximal so lange, bis der Magier etwas Neues wirkt, oder aber der Zauber seine Wirkung erfüllt hat.

Kult hingegen ist das dauerhafte wirken von Magie. Einmal Beschworenes wird immer wieder funktionieren mit dem Kult, der auf den Gegenstand oder das Wesen gewirkt wurde. Kult besteht aus Ritualen und dauert entsprechend. Im Kampf ist Kult selbst nicht anwendbar, außer der Kultist wendet Kult des Bereiches Kampfkult an. Dieser aber ist in Schwierigkeitsbereichen, die selbst ein sehr hoch stehender Charakter nur mit Schwierigkeiten wirken kann.

PSI ist die moderne Form übersinnlicher Fähigkeiten und betrifft auch nur Mitglieder technischer Rassen. Es gliedert sich in Telepathie, Telekinese und Teleportation und was sich daraus ergeben kann. PSI ist mächtig, aber auch nur in seinen Bereichen.

Weißmagie ist die Magie des Schaffens und Zerstörens. Sie kann nur unter sehr speziellen Bedingungen überhaupt erlernt werden und von allein erhält ohne Absprache mit der SL kein Spieler diese Form der Magie und selbst dann ist sie stark eingegrenzten Richtlinien unterworfen. In der Wirkungsweise ist es die Vereinigung von Magie und Kult zu etwas noch stärkerem. Sinnvoll ist es letztendlich Weißmagie nicht zuzulassen, oder aber erst nach mehreren Jahren des Solabar Spielens.

3.2 Magiewert

Ein Anfangsmagiewert für einen magiebegabten Charakter sollte zwischen 50 und 100 liegen. Magie kann auch später noch erlernt werden. Der Anfangswert sollte dann aber nicht die 50 überschreiten.

Gesteigert wird der MW nach folgendem Muster:

250 Erfahrungspunkte müssen zum Lernen eingesetzt werden. Es wird gewürfelt: $(300 - 5 * W100) / 10$. Die erzielten Punkte werden **hinzugezählt** oder **abgezogen**.

Zwei Beispiele: Du würfelst eine 10. Macht nach der Formel $(300 - 5 * 10) / 10 = 25$, also ganz klasse, denn dein Magiewert ist schwups um 25

gesteigert. Du würfelst eine 90. Macht nach der Formel $(300-5*90)/10=-15$, also ziemlich Pech gehabt, denn schon ist dein Magiewert um 15 gesunken.

Natürlich kann es dabei auch zu Werten mit Kommastellen kommen. Ist dies der Fall wird ganz normal mathematisch gerundet.

Der generelle Hintergrundgedanke ist dabei, dass das magische Studium nicht zwingend immer zum Erfolg führt, sondern im wahrsten Sinne auch nach hinten losgehen kann, da es sich hier um eine Gratwanderung handelt, Mächte zu beherrschen die weit über einem Sterblichen stehen und in einem Tempo gewirkt werden, das so in der Schöpfung nicht vorhanden ist.

3.3 magischer Zielwert

Wird wie der normale Zielwert behandelt. Erlernt ein Charakter die Magie ganz neu, so wird sein MZ auf 3 festgelegt und kann dann normal gesteigert werden.

3.4 Kult

Der Anfangswert für einen Kultisten sollte zwischen 10 und 40 liegen. Kult kann durchaus im späteren Verlauf an sich entdeckt werden und somit als neue Fertigkeit hinzukommen. Wie Kult gesteigert wird, kann unter der Auflistung der besonderen Fähigkeiten nachgeschlagen werden.

3.5 Passion

Passion wird für einen kult- oder magiebegabten Helden von der Spielleitung und dem Spieler gemeinsam festgelegt. Sie kann auf relevante Sprüche oder Beschwörungen Wirkung von -0,5 bis +0,5 (Sprüche, s. Magietabelle), bzw. -20 bis +20 (Beschwörungen, s. Kulttabelle) erzielen.

3.6 Weißmagie & Weißmagiewert

Wird vom Spielleiter festgelegt. Kann ein Charakter erst erhalten, wenn sein Magiewert bei 750 und Kultwert bei 250 liegt. Weißmagie kann nicht gesteigert werden, Mehrpunkte werden vom Spielleiter vergeben.

Funktionsweise:

Eine normale Probe wird auf Weißmagie gewürfelt. Zaubersprüche der Weißmagie können der entsprechenden Tabelle entnommen werden. Egal, ob die Probe gelingt, oder nicht, wird ein Punkt vom Weißmagiewert abgezogen. Ist dieser bei 0 kann keine Weißmagie mehr gewirkt werden.

Anmerkung:

Weißmagisch kann ein Charakter nur unter besonderen Bedingungen werden. Er muss geprägt sein durch eine äußerste Verbundenheit zur Natur und das Leben lieben, es muss gar ein Teil des Seins sein. Weißmagie ist äußerst selten und sollte ausschließlich sehr erfahrenen Solabarspielern gegeben werden.

3.7 PSI

PSI wird eine Fähigkeit behandelt. Das bedeutet, dass mentale Kraft und auch mentale Geschicklichkeit bei einem Psioniker bei der Charaktererschaffung mit $20 + 1W20$ ausgewürfelt wird. Diese beiden Werte können dann ganz normal mit dem MP 2 gesteigert werden. Die Fertigkeiten unter Telekinese, Telepathie und Teleportation beginnen jedoch bei null, haben aber auch den MP 2, d. h. will man Gedankenlesen zum Beispiel auf den Wert 5 bringen, müssen zuerst einmal mentale Kraft und Geschicklichkeit ≥ 30 sein und dann halt $(1+2+3+4+5)*2=30$ EP einsetzen, um diese 5 zu erreichen. So wird auch ganz normal weitergesteigert.

Will der Psioniker dann irgendwann in die Stufe 2 aufsteigen, muss mentale Kraft und Geschicklichkeit ≥ 40 sein **und** die Summe aller Punkte auf die Unterfähigkeiten in Stufe 1 müssen mindestens 150 ergeben. So geht es dann analog weiter. Als Beispiel der Aufstieg in Stufe drei. Dort muss mentale Kraft und Geschicklichkeit ≥ 50 sein und man muss in den Unterfähigkeiten der Stufe 2 mindestens 150 Punkte in der Summe haben, die Punkte in Stufe 1 zählen dabei **nicht** mit. Es gelten immer nur die Punkte, aus der Stufe, aus der man in die höhere aufsteigen möchte.

Jetzt sollte auch klar sein, warum die PSI-Tabelle nur bis Stufe 6 entwickelt wurde, denn es sind einige 100.000 EP notwendig, um dorthin zu gelangen.

3.8 Der Necromant (oder eine erweiterte Spielart des Kultes)

- Ein Necromant ist generell nur kultisch begabt
- Die Mengen der Proben orientieren sich an der 'Lebensdauer' der beschworenen Untoten
- Die Schwierigkeit ist abhängig von der Mächtigkeit des Untoten

Generell muss der Necromant die Fähigkeit Necromantie haben. Sie wird mit Startwert 20 festgelegt und erhält den Steigerungsfaktor 4. Es gibt kultische Beschwörungen, wie zum Beispiel:

Skelett beschwören: einfache Probe +400 (für je 10 min)

Zombie beschwören: einfache Probe +430 (für je 10 min)

Hat jemand jetzt Necromantie, wird die Probe für nekromantischen Kult sofort um -300 leichter, jeder andere Kult aber +100 schwerer. Hinzu kommt, dass die Beschwörung um den Fähigkeitenwert leichter wird, sobald es die Necromantie betrifft, normaler Kult aber um diesen Wert noch zusätzlich schwerer wird.

3.8.1 Beispiel für einen Necro, mit Necromantie auf 20:

Skelett beschwören: einfache Probe +80

Zombie beschwören: einfache Probe +110

hingegen

kultische Sinne: einfache Probe +120 (also nicht mehr einfache Probe, wie für jeden anderen Kultischen)

3.8.2 Beispiel für Necro, mit Necromantie auf 40:

Skelett beschwören: einfache Probe +60

Zombie beschwören: einfache Probe +90

hingegen

kultische Sinne: einfache Probe +140 (also nicht mehr einfache Probe, wie für jeden anderen Kultischen)

Daraus folgt:

Der Necromant ist definitiv Spezialist und nur Necromantie fällt ihm leicht und wird auch immer leichter, wohingegen *normaler* Kult immer schwerer wird. Trotzdem bleibt es generell Kult und auch ein normal kultisch begabter kann diese Beschwörungen wirken, muss dann aber entsprechend stark sein.

3.8.3 Dauer der Beschwörung:

Pro Probe hält die Beschwörung 10 Minuten an. Das heißt, ein Golem der mit einfacher Probe beschworen wird, hält 10 Minuten, ein Golem, der mit dreifacher Probe beschworen wird, hält 30 Minuten. Die Beschwörung kann während sie aktiv ist beliebig verlängert werden, eine misslungene Probe begrenzt dieses.

Ein Untoter, dessen Beschwörungszeit abgelaufen ist, ist TOD. Er kann somit weder erneut beschworen, noch wiederbelebt werden. Der Necromant benötigt einen weiteren Toten als neues Material.

3.8.4 Multiple Untote einer Gattung:

Der Necromant kann mehrere Untote derselben Gattung beschwören, jedoch erschwert sich jede Probe pro Wesen um 15. Eine existierende Gruppe kann nicht erweitert werden.

Beispiel:

Der Necromant hat 10 Skelette bei sich. Er findet ein Weiteres. Wenn er diese auch beschwören möchte, so werden separate Proben für dieses erforderlich.

Ein schon *lebender/wandelnder* Untoter kann NICHT von einem Nekromanten übernommen/kontrolliert werden. Man braucht immer frische *Ware*.

Es fällt einem Necromanten nicht leichter einen Untoten zu erlösen/töten als jedem anderen Helden.

4. Lasst die Würfel entscheiden

4.1 Proben

Ein W100 wird gewürfelt. Bleibt die Augenzahl kleiner gleich des Fähigkeitenwertes, ist Probe bestanden.

4.2 Kämpfen

1 W20 wird gewürfelt. Bleibt die Augenzahl kleiner gleich des eigenen Zielwertes, ist ein Treffer erzielt worden. Es wird ein W100 gewürfelt (bei Pasch neu werfen und aufaddieren, 00 = 100), das Ergebnis mit dem Multiplikationsfaktor der Waffe multiplizieren und die Panzerung, evtl. Körperbeherrschung des Gegners abziehen. Das gerundete Ergebnis wird dem Gegner von den Lebenspunkten abgezogen. Eine Kampfrunde entspricht etwa 5 Sekunden.

Giftpunkte, Feuerpunkte, Blitzpunkte und Frostpunkte ziehen sich automatisch vor Beginn jeder Kampfrunde von den Lebenspunkten des Getroffenen ab.

4.3 Gezielte Angriffsschläge

Kämpft ein SC/NSC im Nahkampf, kann sie vor ihrem Angriff verkünden, dass sie einen gezielten Angriff auf einen bestimmten Körperteil seines Gegners durchführen will. Wird ein gezielter Angriff durchgeführt, gibt es Abzüge auf den Zielwert und Aufschläge auf die Trefferpunkte.

Angriffe können geführt werden auf:

- Torso
- Hände/Arme
- Füße/Beine
- Hals/Kopf

4.3.1 Durchführung des gezielten Angriffs

Der Zielwert wird erschwert. Der Spieler selbst muss einen Bereich für den Schadenswurf festlegen. Siehe hierzu die folgende Aufzählung. Anschließend wird der Angriff ausgewürfelt. Liegt der Würfelwert im angesagten Würfelbereich, kommt es zum erwürfelten Schaden und der Auswirkung auf den Körperteil. Liegt der Würfelwert nicht im zuvor angegeben Bereich, wird nur der Schaden berechnet. Würfelt der Spieler einen Pasch, so zählt diese Zahl für den angesagten Würfelbereich. Der

folgende Bonuswurf erhöht nur den Schaden, hat jedoch keinen Einfluss auf die Wirksamkeit des gezielten Angriffs.

Zielwertmalus und Würfelbereiche der gezielten Angriffe:

- 1) Torso: ZW – 1. Der Bereich für den W100 umfasst 20 Punkte.
- 2) Hände/Arme: ZW – 2. Der Bereich für den W100 umfasst 15 Punkte.
- 3) Füße/Beine: Analog zu Hände/Arme.
- 4) Hals/Kopf: ZW – 3. Der Bereich für den W100 umfasst 10 Punkte.

4.3.2 Mögliche Auswirkungen auf den Getroffenen

1) Torso

Kommt die Auswirkung des gezielten Angriffs zum Tragen, erhält der Angriff einen Schadensbonus von 30%.

2) Hände/Arme

Kommt die Auswirkung des gezielten Angriffs zum Tragen, wird der Arm/ die Hand des Getroffenen nutzlos. Mit allen möglichen Auswirkungen.

3) Füße/Beine

Kommt die Auswirkung des gezielten Angriffs zum Tragen, verliert der Getroffene den Stand.

4) Hals/Kopf

Kommt die Auswirkung des gezielten Angriffs zum Tragen, wird der getroffene bewusstlos.

4.3.3 Beispiel

Ein SC mit dem Zielwert 10 möchte einen gezielten Angriff auf die Arme des Gegners durchführen. Der Zielwert wird auf 8 verringert. Gelingt die Probe, so muss er jetzt einen 15 Punkte umfassenden Würfelwert angeben. Zum Beispiel 41 bis 55. Würfelt der SC mit dem W100 in diesen Bereich, trifft er den Gegner mit dem normal zu berechnenden Schaden und der anvisierte Arm wird unbrauchbar. Würfelt der SC außerhalb des angegebenen Bereichs, kommt nur der Schaden zum Tragen. Die anderen gezielten Angriffe werden analog dazu ausgeführt.

4.4 Parade (nur im Nahkampf)

Möchte ein Charakter die Wirkung eines Schlages (min. 40% Abzug auf die noch vorhandenen Lebenspunkte) verringern, kann er versuchen, einen Paradeschlag durchzuführen. Der Charakter verzichtet dann aber auf einen Schlag in seiner nächsten Runde, wenn er bereits zugeschlagen hat, bzw. er muss auf seinen Angriff in derselben Runde verzichten.

Durchführung:

Der Charakter würfelt mit einem W20 eine Paradeprobe.

- $W20 = 20 \Rightarrow$ Parade misslingt
- $W20 = 11$ bis $19 \Rightarrow$ bleibt der Trefferbonus für einen gezielten Schlag erhalten, weiteres Vorgehen s. u.
- $W20 = 1$ bis $10 \Rightarrow$ der Trefferbonus für einen gezielten Schlag entfällt.

Es wird ein normaler Schlag ausgewürfelt. Die erzielten Punkte werden von den Punkten des Angreifers abgezogen, so dass die Angriffswirkung verringert wird. Ist der Paradeschlag höher als der Angriff, war die Parade so erfolgreich, dass die Punkte aus:

Parade - Angriff als Rückschlag auf die Lebenspunkte des Angreifers treffen.

4.5 Prügeln

Die Gegner werfen je einen W100. Das Ergebnis muss ± 10 des jeweiligen Kraftwertes liegen. Dies ist der 'Zielwert'. Jeder Kämpfer erhält 10 K.O.-Punkte. Dann wird mit einem W100 gekämpft. Misslingt die Probe auf den Zielwert, geht der Schlag daneben. Gelingt sie, wird gerechnet:

$(\text{Zielwert} - \text{Probenwert})/10$. Das gerundete Ergebnis wird dem Getroffenen von den K.O.-Punkten abgezogen. Erreicht ein Kontrahent 0 K.O.-Punkte, geht dieser K.O., er stirbt auf keinen Fall.

4.6 Zaubern

1 W20 wird gewürfelt. Bleibt die Augenzahl kleiner gleich des magischen Zielwertes, ist der Spruch gelungen. Es wird ein W100 gewürfelt (bei Pasch neu werfen und aufaddieren, 00 = 100). Ist der Wurf, multipliziert mit dem Multiplikationsfaktor des Spruchs, kleiner gleich dem Magiewert, so ist der Spruch erfolgreich. Sollte das Ergebnis höher als der Magiewert sein, ist der Spruch misslungen und ein Rückschlag in Höhe $\text{Würfelwert} * \text{MP/Zauber} - \text{Magiewert}$ trifft den zaubernden Charakter als Schaden.

4.7 Gegenzauber

Wenn ein Zauberer einen Spruch wirken lässt, kann ein anderer versuchen, diesen wieder unwirksam werden zu lassen. Wenn der Spruch erfolgreich war, muss der Wert notiert werden, der sich aus:

$\text{Magiewert} - (\text{W100} * \text{mp d. Spruchs})$ ergibt. Der Gegenzauber funktioniert nach den normalen Regeln. Der Endwürfelwert wird durch den notierten Wert dividiert, der daraus folgende Prozentwert gibt die Wirksamkeit des Angriffszaubers an. Ist der Gegenzauber stärker als der Angriffszauber, so ist dieser vollkommen unwirksam. Übersteigt der Gegenzauber den Punktwert des Angriffszaubers um mehr als 50%, so geht die Differenz aus Gegenzauber - Angriff voll als Rückschlag auf den Angreifenden. Übersteigt der Angriffszauber den Punktwert des Gegenzaubers um mehr

als 50%, so geht die Differenz aus Angriff - Gegenzauber voll als Rückschlag auf den Verteidiger.

4.8 Beschwörungen/Kult

Ein W100 wird gewürfelt. Bleibt die Augenzahl kleiner gleich des Beschwörungswertes (Siehe Kulttabelle), ist die Beschwörung gelungen. Misslingt die Probe, kann auf den beschwörten Gegenstand nie wieder eine Beschwörung durchgeführt werden. Pluswerte in der Tabelle bedeuten, dass diese auf den Würfelwert hinzuaddiert werden, Minuswerte, dass sie abgezogen werden.

Gerade beim Kampfkult wird es somit deutlich, dass ein Kultwert von deutlich über 100 mehr als sinnvoll ist, auch wenn dieser nur teuer und über lange Zeit zu erkaufen ist.

4.9 K.O. Proben

Sinken die Lebenspunkte eines Charakters während eines Kampfes unter 25% der Ausgangslebenspunkte, muss er vor jedem weiteren Angriff einen K.O.-Check durchführen, indem eine Probe auf Willenskraft gewürfelt wird. Misslingt die Probe, ist der Charakter für diese Angriffsrunde ohnmächtig.

Sinkt der Wert unter 12,5% und misslingt die Probe, stellt sich Ohnmacht für drei Angriffsrunden ein.

Die Proben müssen so lange gewürfelt werden, bis die Lebenspunkte wieder oberhalb der Grenzwerte liegen. Gelingt die Probe, kann der Charakter ganz normal angreifen.

4.10 Anwendung der Kräuterkunde

Die Kräuterkunde unterteilt sich in zwei Abschnitte. Die Heilung und das Mischen von Giften.

Über die Heilung können entweder zugefügte Giftpunkte geheilt werden oder Schaden am Leib eines Charakters. In welcher Form die Kräuter verabreicht werden, obliegt dem Spieler des anwendenden Charakters, sei es in Trank-, Verband- oder Salbenform, oder hier nicht genannten Anwendungsmöglichkeiten.

Mit der Vergiftung können Tinkturen gemischt werden, die eine vergiftende Wirkung haben. Diese können verabreicht (oral) werden oder zugefügt werden über materielle Waffen, wie Schwerter oder Pfeilspitzen (venal), die mit der Tinktur behandelt wurden. Die Nachweislichkeit bezieht sich nur auf die Überprüfung an toten Charakteren, wie diese umgekommen sind. Gifte, die nicht nachweisbar sind, können am lebenden Charakter über Kräuterkunde geheilt werden. Giftpunkte können generell nur über Kult und Kräuterkunde geheilt werden.

4.10.1 Heilung

- je Kräuterkundepunkt 1 Lebenspunkt. Der Charakter braucht aber eine Erholungsphase.
- je 2 Kräuterkundepunkte 1 Giftpunkt
- je 25 Kräuterkundepunkte 75 Lebenspunkte mit sofortiger Wirkung. Dies verursacht beim zu Heilenden jedoch eine Bewusstlosigkeit von 30 Sekunden.
- je 10 Kräuterkundepunkte verringert sich die Bewusstlosigkeitsdauer um 5 Sekunden

Beispiel:

- Ein Charakter mit 45 Kräuterkundepunkten kann 45 LP heilen mit einer Ruhepause des zu Heilenden pro z. B. Trank.
- Er kann 23 Giftpunkte heilen pro Trank.
- Er kann 75 Lebenspunkte pro Trank heilen, dann ist der zu heilende Charakter aber 10 Sekunden bewusstlos (30 Sekunden – 4 x 5 Sekunden). Verabreicht der Kräuterkundekundige zwei solche Tränke, werden natürlich 150 LP geheilt, aber die Bewusstlosigkeit erhöht sich auf 20 Sekunden.

4.10.2 Vergiftung

- je 5 Kräuterkundepunkte 1 Giftpunkt oral beigefügt, ohne das ein anderer dies nachweisen kann
- je 3 Kräuterkundepunkte 1 Giftpunkt venal beigefügt, ohne dass ein anderer dies nachweisen kann
- je 2 Kräuterkundepunkte 1 Giftpunkt venal beigefügt, jedoch kann ein anderer dies nachweisen

5. Meisterratgeber

5.1 *Wie mache ich ein Abenteuer?*

Den ersten Gedanken, der zur Beantwortung der Frage führt, ist, wer überhaupt mitspielt. Sind es alles alte Wesen, bietet sich Fantasy an, bei neuen Wesen halt Sci-Fi. Ist die Gruppe gemischt, sollte auch das Abenteuer gemischt sein. Obwohl es auch immer wieder spannend ist, einen Haufen Magier in eine High-Tech-Umgebung zu verfrachten. Danach sollte man sich die Entwicklung der Charaktere der Spieler anschauen. Anfänger sollten immer auf Galat starten, um erst einmal ein "Gefühl" für das Sonnensystem zu bekommen. Als Faustregel kann man nehmen:

- Sci-Fi in [Jalena](#).
- Fantasy ganz weit weg von Jalena.
- Für beides irgendwo eine kleine bis mittelgroße Stadt erfinden, um die es genügend "Landschaft" gibt. Vielleicht mit kleinen Vordörfern in modern und alt.

- Auf andere Planeten des Systems sollte ein Abenteuer erst verlegt werden, wenn sowohl der Meister, wie auch die Spieler ein Gefühl für ihre Möglichkeiten erspielt haben.

Dann sollte man sich als Meister die Frage stellen, was ich überhaupt erreichen will. Sei es das beliebte Truhen finden und öffnen, oder Rätsel lösen und die Prinzessin befreien, oder das Daraufhin arbeiten auf ein großes Ziel, bzw. mehr Wissen über den Sinn des Universums zu vermitteln sein. Die Frage bleibt dem Meister überlassen und es gibt auch bestimmt kein Allgemeinrezept, diese zu beantworten.

Bei Solabar muss man als Meister sehr auf die Intuition und die Fantasie der Spieler setzen. Absolut vorgefertigte Abenteuer sind fast unmöglich. Nur das Szenario, halt der Ort, kann genau bestimmt werden. Das Spiel ist sehr frei für alle Arten der Entfaltung, was man auch zulassen sollte, um Spaß aufkommen zu lassen. Das erfordert vom Meister natürlich schon die Gabe, auf alle Arten von Unvorhergesehenem reagieren zu können und zur Not das ganze Abenteuer auch in eine ganz andere Richtung driften zu lassen. Egal, ob dadurch die Planung des Abenteuers vollkommen über den Haufen geworfen wird.

Zuletzt bleibt noch zu sagen, dass der Meister nicht auf Kleinigkeiten achten sollte. Der Spruch: "Du hast Dir jetzt den Schädel eingerammt, weil Du nicht gesagt hast, dass du dich bückst, als du die Höhle betreten hast!", darf auf keine Fall kommen. Solabar lebt von der Freiheit, die allen gegeben ist, und es ist schön dabei zu sein, wenn richtig Diskutiert wird, wie weiter vorgegangen wird, weil die Spieler erstmal an sich entdecken müssen, was sie alles können, obwohl sie es ja können nur halt noch nicht wissen.

Denn können kann man erst einmal alles, es bleibt nur die Frage, wie schwer etwas ist, und ob der Charakter es schon probieren kann, ohne gleich zu sterben. Der Weg vom billigsten Feuerzauber, bis zur mächtigen Feuerwelle ist viel kürzer als man denkt, deswegen braucht man es nicht immer neu lernen, man muss einfach besser werden.

5.2 Verteilen der Erfahrungspunkte

Der Meister ermittelt für sich eine Grundpunktzahl für das gesamte Abenteuer. Im Verlauf des Spiels zieht er für nicht erbrachte Leistungen Punkte ab. Am Ende des Abenteuers ergibt sich dann ein Grunderfahrungspunktwert, den jeder Mitspieler erhält. Die 'Urpunktezahl' sollte der Meister für sich behalten. Normal sind 200 - 800 EP's.

Während des Abenteuers notiert sich der Meister auf der Erfahrungspunktetabelle weitere EP's für Einzelleistungen der Charaktere, die am Ende des Abenteuers auf die Grundpunkte angerechnet werden.

Normal sind:

- für herausragende Leistungen 20 - 150 EP's
- für normale Leistungen 1 - 20 EP's

Wird Magie oder Kult gewirkt, werden auch hierfür unter bestimmten Voraussetzungen Punkte verteilt.

Und zwar:

- die Beschwörung ist eine, die nicht immer gelingt und Probewurf liegt unter 10 => 5 EP's
- der Zauber ist einer, der nicht immer gelingt und das Zaubererergebnis liegt unter 10 => 10 EP's

Punkte für besonders gute Angriffe mit normaler Waffe/normalem Schlag:

- Treffer > 150 => 5 EP's
- Treffer > 250 => 10 EP's

Punkte für das Töten eines Gegners:

Lebenspunkte des Feindes/100/Anzahl der kämpfenden Charaktere = EP's für jeden Kämpfer. Tötet ein Charakter einen Feind allein, erhält er natürlich Lebenspunkte des Feindes/100!

5.3 Boni auf Fertigkeiten

Dieser kleine Abschnitt ist zwar bereits unter den Fähigkeiten erwähnt. Der Übersichtlichkeit halber aber erwähne ich die Fähigkeitenboni hier noch einmal.

Ist der Fähigkeitenwert unterhalb 50, erhält der Charakter bei einem Probenwurf zwischen 6 - 15 einen Bonus von 1, bei einem Wurf zwischen 1 - 5 einen Bonus von 2. Liegt der Wert über 50, gibt es nur noch bei der 1 einen Bonus von 1.

6. Inoffizielle Regeln

(Dies sind mögliche Regelerweiterung, die ihre Anwendung finden können, aber nicht müssen. Sie sind nur dazu geneigt dem Spiel evtl. noch mehr Tiefe zu verleihen.)

6.1 Bardenmagie

Üblicherweise bezieht ein magisch begabtes Wesen die Magie aus der Umgebung, kanalisiert sie in sich, gibt ihr die Form, die sie haben soll und wirkt sie dann. Ein Barde hin kann die Magie über seine Musik sammeln. Durch das Spiel auf einem Instrument oder über seinen Gesang. Er formt sie dann über die Töne und die Gefühle, die er aus sich heraus produziert und wirkt dadurch die Sprüche.

Daraus folgt, dass ein Barde recht lang für einen magischen Spruch im Vergleich zu einem Magier braucht und seine Magie fast schon die Schwelle zum Kult erreicht. Ebenso wirkt ein Zauber eines Bardens, der Magie über die Musik wirkt, immer so lang, wie er spielt und nicht, wie lang er sich auf den Zauber konzentriert. Der Blitzstrahl erscheint also am

Ende seines Crescendos auf seiner Harfe und die Suggestion endet mit seinem sphärischen Gesang.

Wichtig ist, dass nicht jeder Barde magisch ist. Diese muss bei der Charaktererschaffung bestimmt werden. Es kann auch Barden geben, die halt einfach ‚nur‘ Musik machen. Anders herum muss ein Barde aber, wenn er magisch ist, nicht zwingend Magie über Weg seiner Musik wirken, er kann es auch ganz normal, wie ein Mager bewerkstelligen.

Macht er es über seine Musik ist dies schlicht äußerst feines Charakterplay.

Ein Barde, der seine Magie musikalisch wirkt, hat immer die Passion Musik und diese dann auch spezialisiert auf sein Hauptinstrument, das auch durchaus seine Stimme sein kann.

Musik legt sich immer auf Geist und Seele, wodurch Sprüche die genau Wirkung auf diese Bereiche eines Wesens haben leichter werden. Sprüche, die diesen Bereich nicht treffen werden dadurch natürlich schwerer.

(Beispiele wären: magisches Singen=MP -0,5 – Eisstrahl=MP +0,5 wobei das je 10lp +0,1 auf dem MP erhalten bleibt.)

6.2 Beidhändiger Kampf

Beidhändiger Kampf ist eine Fähigkeit, die ein Char erst nach einiger Spielzeit in Solabar erlangen können sollte. Es gilt dabei: Man kann es dann halt und kann in einer Runde sowohl mit linker, wie rechter Hand angreifen.

Jeder Angriff wird einzeln vom Zielwert, wie auch vom Schaden in Bezug zur Kampfkraft der Waffe verliehen.

Wann sollte ein Solabar-Char diese Fähigkeit erlernen können:

Ist nicht so leicht zu beantworten. Entweder man nimmt einen Zeitrahmen, den ich zwischen 3 und 5 Jahren ansetzen würde oder an der Stärke der Waffen. Da würde ich einen MP von 7 als gerechtfertigt ansehen. Wenn ein SC sich solche Waffen erarbeitet hat, dann sind auch die Gegner entsprechend ausgerüstet und brechen im Normalfall auch unter einem Doppelschlag nicht gleich zusammen.

6.3 Bogenschießen (Erweiterung)

Ein Bogenschütze kann versuchen, in einer Kampfrunde zwei Pfeile abzuschießen. Entweder zwei Pfeile auf ein Ziel oder ein Pfeil auf zwei Ziele, die er dann aber sehen können muss, ohne dabei seinen Kopf zu bewegen.

Die Voraussetzung ist, dass der Schütze einen Bogen hat, dessen MP $\geq 6,5$ liegt.

Ausführung:

Auf ein Ziel muss der Zielwert nur einmal, bei zwei Zielen zwei Mal ausgewürfelt werden. Für jeden Pfeil wird ein separater Schadenswurf mit 1W100 ausgewürfelt. Auf den Schadenswurf des jeweils zweiten Pfeils gibt es einen generellen Abzug von 30 auf den Würfelwert bei einem Ziel und 35 bei zwei Zielen.

Anmerkung:

Von einer Erschwerung des ZW hab ich abgesehen, ich wüsste nicht, warum das der Fall sein sollte. Beim Schaden gibt es keinen prozentualen Abzug, weil ich glaube, dass dies einfach zu viel Rechnerei bedeutet. Ein fester Wert gefällt mir da besser, vor allem, weil der zweite Schuss so, trotz Treffer, evtl. überhaupt keinen Schaden anrichtet.

6.4 Die Magie des Tanzes – Die Shejasade

„... und da war es mir, als würde die wache Welt hinter einen Vorhang gezogen. Ich war allein. Allein mit mir und dieser wunderschönen Frau, die in ihren verführerischen Tüchern um mich herum tanzte, obwohl mein Geist rief, dass ich eben noch unter vielen Männern saß, die wie verzaubert der Tänzerin zusahen. Doch die Rufe verblassten, wie die Klänge wuchsen. Um mich herum aufstiegen. Himmlische Klänge, die einfach in der Luft erschienen und mich in ein Land trugen, in dem die Flüsse aus Gold waren und an den Bäumen wuchs, was das Herz nur zu begehren vermochte.

Und die Shejasade tanzte weiter, weiter nur für mich und ihr Liebreiz drang in mein Herz und ich wandelte mich. Die Mühsal des Lebens fiel von mir und Freude kehrte zurück in dunkle Kammern, die all die Jahre in mir gewachsen waren. Ich lächelte. So lange war mein Gesicht versteinert und endlich wieder war dort Fröhlichkeit in mir. Ihr Schritte waren der Balsam meiner Seele und die Bewegungen ihres Leibes lösten in mir Gefühle, die vergessen waren: Freude, Schönsinn und Begehren...“

Die Magie des Tanzes der Shejasade ist eine ganz besondere in der Welt Solabars. Es gibt bisher nur zwei Völker, wo diese Kunst überhaupt bekannt ist: Bei den Aijnan und bei den Sinar. Trotzdem scheint es nicht unwahrscheinlich, dass diese Meisterschaft auch Angehörige anderer Völker erreichen können. Zum Beispiel heißt es, dass Töchter des Königshauses der Elben zu Thrumumbahr ebenfalls in den Rang einer Shejasade gelangen können, wie auch die Silberfäden bei den Zwergen Thrumumbahrs. Jedoch wird es niemals bei Völkern geschehen, deren Tänze durch strikte Regeln reglementiert sind. Voraussetzung ist der perfekte Einklang mit dem eigenen Leib. Die hohe Kunst der Improvisation und das Verbinden von Tanzelementen zu einem ganz eigenen Stil. Das gepaart mit einer Ausdruckskraft des Körpers der Tänzerin, die den Zuschauer zu betören vermag. Diese Gabe wird vielleicht bei einer von 100 Tänzerinnen je zum Ausbruch kommen, ist dies aber der Fall, so ist sie eine Shejasade.

Zunächst einmal ist Shejasade nur der Titel einer Meistertänzerin. Trotzdem aber hat es zur Folge, dass sie auch in der Lage ist, in ihren Tanz eine besondere und einzigartige Form der Magie zu weben, die sie auch lenken kann. Das hervorrufen von sphärischen Klängen ist noch das offensichtlichste Merkmal. Hinzu kommt aber, die Möglichkeit letztendlich alle Zauber aus dem Bereich Geistesmagie auf andere in ihre Tänze zu

weben.

Die häufigsten Arten des magischen Tanzen sind aber immer noch die Absicht zu betören, zu verführen, zu verschleiern oder zu verbergen.

Natürlich bedeutet diese Gabe der Shejasade ein lebenslanges Üben und Vervollkommen ihrer Fähigkeiten. Tägliches, praktisches Training ist also Pflicht. Hört eine Shejasade damit auf, wird die Magie ihre Tänze verlassen. Sie verliert dadurch nicht ihren Rang, aber die besondere Gabe. Generell ist zu sagen, dass Shejasaden natürlich bekannt sind, diese aber die Gabe, die damit verbunden ist geheim halten. Zwar wird wie o. g. auch der Betrachter immer von Magie sprechen, wenn er in den Bann einer Shejasade fällt, aber niemals davon, dass es wirklich Magie ist. Ihr Können gilt als Mysterium und die Shejasaden sorgen auch dafür, dass es so bleibt. Sie selbst denken, dass es sich dabei um eine Gnade der Göttin handelt, die ihnen zuteilwird, denn es ist wirklich so, dass bei einem Tanz einer Shejasade weder Magie zu spüren ist, noch ein Zauberkundiger sich der Wirkung zu entziehen mag. Wer einer Shejasade zusieht und sie ihre Kraft wirken lässt, so verfällt man dieser Magie – immer!

Was ist mit Männern. Nun, von der Theorie her können auch Männer in diesen Rang kommen. Sie werden dann Shejasad genannt. Jedoch ist das wahrlich so extrem selten, dass sogar in den Überlieferungen der Shejasaden kaum solche Fälle gibt und diese nur alle paar Jahrhunderte geschehen. Wenn aber, wird darüber berichtet, dass es sich um so überirdisch schöne Männer handelte, dass sie eigentlich schon wieder androgyn wirkten und eine immens weibliche Ausstrahlung hatten, die auch in den Bewegungen deutlich erkennbar gewesen sind.

Und noch eine kleine Anmerkung. Den Shejasaden ist es möglich, einander zu spüren. Man kann dies nicht wie eine Karte benutzen, eher so, dass sie sich plötzlich treffen und dann wissen, warum sie eigentlich den einen oder anderen Weg gegangen sind. Auch ist diese Gabe räumlich stark begrenzt und allenfalls innerhalb den Mauern einer Stadt möglich.

Wie also sieht der magische Tanz einer Shejasade in der Anwendung aus? Da es sich hierbei wirklich um eine direkte Vermischung von Kult und Magie handelt und keine der beiden magischen Gaben mit ihren Regeln die des magischen Tanzen wirklich umschreiben können, bedarf es schlicht der Fähigkeit Tanz. Denn eines muss klar sein: Eine Shejasade kann die Wirkung ihres Tanzen nicht einfach ausschalten, wenn sie aufhört zu tanzen, wie es bei der Magie der Fall wäre. Der Tanz wird im Betrachter immer nachwirken und das auch nur für eine Zeit, die nicht wirklich fest zu machen ist. Eine Shejasade wird mit der Zeit zwar in etwa abschätzen können, wie lang ihr Können wirkt, aber mehr auch nicht. Anders herum ist es nicht wie bei Kult, dass ein einmal Betanzter immer wieder umgehend in den Bann gebracht werden kann. Hier muss die Shejasade wieder von vorn beginnen.

Dadurch aber, dass es sich um eine Verbindung von Klang und Bewegung handelt, die obendrein über einen Zeitraum ausgeführt werden muss, nämlich der Dauer des Liedes zu dem getanzt wird, ist der magische Tanz näher am Kult, als an der Magie.

Wichtig ist obendrein auch die Gemütsverfassung der Zuschauer. Jeder wird anders reagieren und es kann von Mal zu Mal schwanken. Die Intensität der Wirkung ist also ebenfalls nur Schätzbar für die Shejasade. Die Fertigkeit Tanz wird also bei Erreichen des tänzerischen Meisterranges ganz normal mit $20 + 1W20$ ermittelt. Der MP zu Steigerung beträgt hierbei 4. Gewirkt werden kann letztendlich alles aus dem Bereich Geisteszauber auf andere. Jedoch ist das mit Vorsicht zu genießen und wahrscheinlicher sind die o. g. Wirkungen, denn eines muss immer klar sein: Eine Shejasade liebt das Tanzen und wünscht den Zuschauer eben damit in andere Welten zu führen, um ihnen wohl zu gefallen und ihnen eine wunderbare Zeit zu schenken. Wirklich etwas damit erreichen, will die Shejasade extrem selten. Zur Abenteurerin wird eine Shejasade nicht aufgrund ihrer Gabe. Da müssen andere Gründe her.

Daraus folgt natürlich, dass eine Tänzerin, die schon magisch oder kultisch begabt ist, zwar den reinen Titel einer Shejasade erreichen kann, aber niemals die damit verbundenen Gaben erhalten wird, denn diese kann sie mit den ihr zur Verfügung stehenden Kräften so oder so schon längst wirken. Aber trotzdem wird eine solche Shejasade niemals den besonderen Zauber des Tanzes zum Ausdruck bringen können, wie eine volle Shejasade. Bei ihr ist es wirklich dann nur der Titel – nicht mehr. Denn sowohl die Kunst der Magie, als auch die des Tanzes braucht viel Zeit. In beiden zur Meisterschaft zu gelangen, sollte nicht nur extrem selten sein... eigentlich sollte es so gut wie nie vorkommen. Zum Abschluss noch ein Wort zur Passion: Ja! Schlicht und ergreifend. Natürlich kann eine Shejasade eine Passion haben. Ob jetzt Verführung, Verschleierung, usw. ist egal. Ist die Passion aber vorhanden, so wird sie ganz normal angewendet, wie in den Regeln beschrieben.

6.5 Energie sammeln per Naturereignis

Sollte ein Magier oder Kultist bei einem Naturereignis einen Spruch oder eine Beschwörung wagen, die den entfesselten Elementen entspricht (sprich: Ein Kugelblitz in einem Gewitter, ein Feuerball bei einer Feuersbrunst oder einem Vulkanausbruch usw.), so KANN (muss aber nicht) er oder sie die Gewalten der Natur mit in den Spruch/Beschwörung einfließen lassen. Dies würde die Wirkung um $2W20\%$ erhöhen. Kommt es zu einem Backslash, erhöht sich der Schaden um $2W20\%$.

Da Kultisten hier eigentlich außen vor blieben, da sie keinen Backslash zu fürchten haben, gibt es hier eine Sonderregelung. Sie ermitteln mit $3W20$ einen temporären Fähigkeitenwert. Gelingt die Probe auf diesen Wert, können sie nach gelungener Beschwörung die Verbesserung um $2W20\%$ in Anspruch nehmen. Gelingt die Probe hingegen nicht, erhalten diese $1W20\%$ des verursachten Schadens als Backslash.

6.6 Magie aufheben

Wenn ein Magier eine Magie eines anderen Magiers aufheben will, so muss er dies zuerst letztendlich blind tun. Also einen imaginären, hohen MP selbst wählen und versuchen die Ursprungsmagie zu knacken. Die SL muss dann entscheiden, ob dieses gelingt oder nicht.

Wenn der gleiche Magier, die gleiche Magie erneut vom gleichen anderen Magier aufheben will, so bekommt er aber den MP von der SL mitgeteilt, da er durch den ersten Versuch, wenn er gelang, nun weiß, wie stark die Magie wirklich ist und somit genau abschätzen kann, was dort aufzuheben ist.

6.7 Verfluchen

Was ist verfluchen?

Verfluchen beinhaltet das belegen eines Wesens mit einem Bann, der so lange bestehen bleibt, bis er aufgelöst wird. Ein Fluch ist in der Regel ein körperlicher Malus.

Wer kann verfluchen?

Generell jeder. Es erscheint plausibel, dass Alte Wesen besser verfluchen könnten, Wesen, die in beiden Welten verwurzelt sind dem Ganzen Neutral gegenüber stehen und technische Wesen eher Probleme damit haben, anders herum das abwehren von Flüchen für Technische leichter ist durch ihre Sozialisierung, anders herum für Alte Wesen wesentlich schwieriger. Um aber jetzt diesen kleinen Bereich nicht zu sehr mit Boni, Mali und vor allem Rumrechnereien und Diskussionen, wer nun zu welcher Gruppe gehört über zu bewerten, gibt es für alle Wesen, egal woher eine Regelanwendung.

... Daraus folgt ...

Wie wird verflucht?

Über die Fertigkeit Fluchen. Diese Fertigkeit erhält man, sobald das erste Mal ein Fluch ausgesprochen wird. Die Fähigkeit Fluchen hat einen generellen festen Grundwert von 20 und einen Steigerungs-MP von 3. Daraus folgt, der Fluchende macht eine normale Probe auf die Fähigkeit und gelingt diese, so steht der Fluch in der Luft. Jedoch erhält der Verfluchte, so er die Fähigkeiten Fluchen noch nicht hat, im gleichen Moment diese Fähigkeit und kann versuchen den Fluch abzuwehren.

Auch hier wird wieder die Probe auf die Fähigkeit durchgeführt, misslingt die Probe, wirkt der Fluch, gelingt die Probe, geht es weiter. Die Würfelwerte aus der Probe sollten notiert werden, denn sie werden für die Formel benötigt, die berechnet, ob der Fluch gelingt oder nicht.

Diese sieht wie folgt aus:

(Fluchen des Verfluchenden - Probenwert) - (Fluchen des Verfluchten - Probewert) = ja/nein

Ja/Nein ergibt sich ganz leicht. Ist das Ergebnis positiv, gelingt der Fluch, ist es negativ, misslingt der Fluch. Sollte der wohl seltene Fall von 0 eintreten, gilt die Regel im Zweifel für den Angegriffenen und der Fluch wirkt ebenfalls nicht.

Weiteres Vorgehen:

Wenn der Fluch ausgesprochen ist und wirken kann, teilt der Verfluchende dem Verfluchten mit, wie der Fluch zu erfüllen oder auszulösen ist. Sprich, man weiß immer, wie man ihn auch wieder wegbekommen kann. Egal, ob es jetzt eine ausgiebige Massage ist, oder man das Herz von 5 Jungfrauen essen muss. Jedoch muss auch hier die Auslöse wieder in einem angemessenen Rahmen zum Fluch selbst stehen und darf weder über- noch untertrieben sein.

Daraus folgt ein schneller Punkt...

Wann hört ein Fluch auf?

- Sobald der Fluchaussprechende verstirbt
- Sobald der Fluch erfüllt wird, die Aufgabe gelöst ist, die zum Fluch gehört
- Sobald er abgelaufen ist, denn ich sehe keinen Grund, warum es nicht auch zeitlich begrenzte Flüche geben soll.

Kann ich zurückfluchen?

Geht aufgrund der bisherigen Regel nicht.

Weitere Spielarten des Verfluchens!

Verfluchen über Tränke:

Durchführung der des Verfluchens über einen Trank:

Der Verfluchende muss den Trank selbst brauen, dazu ist die Fähigkeit Kräuterkunde notwendig. Die Probe muss natürlich gelingen. Ebenso eine anschließende Probe auf Fluchen.

Der Verfluchende muss das Gebräu selbst direkt, oder indirekt verabreichen. Sollte der Trank an jemanden weitergegeben werden, der dies erledigt, wirkt der Trank nur anhand der Kräuterkunde und NICHT der Fluch.

Da dies mitunter für einen Kräuterkundigen mitunter nicht leicht sein dürfte, gibt es im Gegenzug aber keine Möglichkeit sich dann noch gegen den Fluch zu wehren.

Pränatale Flüche:

Warum nicht, kann es durchaus geben, ich sehe hier nur rein gar keine Relevanz für ein Spiel in der Gruppe, weil es einfach viel zu große Zeiträume betrifft. Jedoch kann man an so einer pränatalen Verfluchung mit Sicherheit ein schönes Abenteuer aufziehen.

Ergo kann es durchaus schön sein, wenn die SL mal ein Abenteuer macht, in dem es darum geht einen pränatal Verfluchten zu erretten... usw... wäre auf jeden Fall ein Spiel, wo das Verfluchen eine große Bedeutung hätte.

6.8 Unterstützung bei kultischen Ritualen

Der Normalfall einer kultischen Beschwörung ist das Zusammenkommen von Kultisten, die das Ritual durchführen, um damit eine Wirkung zu erreichen oder etwas zu beschwören. Jedoch ist es durchaus möglich, dass auch Magier an einem Ritual teilnehmen. Da jedes Ritual von einer Person geführt wird und die notwendige zusätzliche Kraft von den Teilnehmern zur Verfügung gestellt wird, ist es nicht abwegig, dass auch durchaus Magier dies bewerkstelligen können.

Dabei aber sind zwei Punkte zu beachten:

Zum einen müssen die Magier die Ritualfolge kennen. Da bedeutet die nötigen Worte müssen genauso, wie von Kultisten richtig intoniert gesprochen werden und Bewegungsformen des Leibes müssen identisch ausgeführt werden. Zum anderen wird die Beschwörung trotz allem niemals die Wirkung erreichen können, als wäre sie nur von Kultisten durchgeführt worden.

Das Gedankenspiel ist durchaus weiter zu treiben. Wenn also obige Bedingungen gegeben sind, können auch nicht magische Wesen daran teilnehmen. Jedoch können nicht magische Wesen keine Wilde Magie/Arkane Kraft aus der Umgebung ziehen. Das bedeutet, dass die Magie, die sie dem Ritualführer zur Verfügung stellen, direkt von ihrer Lebenskraft abgezogen wird.

Das ist natürlich eine extreme Bedingung, denn diese Teilnehmer verlieren Lebensjahre. Ein mögliches Szenarium wäre ein Dorf, das von feindlichen Kräften überfallen wird und der Dorfschamane durch eine Beschwörung die einzige Rettung bringen kann. Da werden wohl auch Nichtmagische gern Lebensjahre geben, bevor sie umgehend ihr Leben verlieren.

Aber auch hier müssen die Teilnehmer die Worte und Bewegungen des Rituals können. Was – gelinde gesagt – ein wohl extrem unwahrscheinlicher Fall ist.

Das hier genannte in eine einfache Formel zu packen, ist hingegen extrem Schwierig und wird an dieser Stelle auch nicht geleistet. Es gibt da einfach

zu viel Unbekannte, wie die Stärke der teilnehmenden Kultisten, Magier und nicht magische Wesen.

Sollte es wirklich einmal zu einer solchen Beschwörung kommen, ist es immer eine Fallentscheidung.

7. Glossar

- EP = Erfahrungspunkte
- Kw = Kultwert
- LP = Lebenspunkte
- Mp = Multiplikationsfaktor
- Mw = Magiewert
- Mz = magischer Zielwert
- Pz = Panzerung
- W100 = hundertseitiger Würfel (Wobei in der Regel zwei zehnsseitige Würfel genutzt werden wobei einer die erste und der andere die zweite Stelle darstellt.)
- W20 = zwanzigseitiger Würfel
- W6 = sechsseitiger Würfel
- Zw = Zielwert