

MARKUS UND SANDRA GERWINSKI

HEROEN

DAS ROLLENSPIEL UM MYTHEN UND HELDENSAGEN



KURZANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis

KURZREGEL I	LÄNDER UND GÖTTER
KURZREGEL II	CHARAKTERE
KURZREGEL III	CHARAKTERKONZEPTE
KURZREGEL IV	WAFFEN UND RÜSTUNGEN
KURZREGEL V	EINSTIEGSZAUBER
KURZREGEL VI	SPIELVERLAUF
KURZREGEL VII.....	KAMPF (1)
KURZREGEL VIII.....	KAMPF (2)
KURZREGEL IX	BESONDERE KAMPFSITUATIONEN
KURZREGEL X	MAGIE (1)
KURZREGEL XI	MAGIE (2)
KURZREGEL XII.....	BESCHWÖRUNGEN
KURZREGEL XIII.....	STANDARDSITUATIONEN
KURZREGEL XIV.....	PREISLISTEN
KURZREGEL XV.....	KREATUREN
Abkürzungsverzeichnis/Impressum	



HEROEN KURZREGEL I: LÄNDER UND GÖTTER

	Land	Flair	Sprachen	Mystik
LÄNDER	Al-Dahab	Frühmittelalterl. Orient („1001 Nacht“)	Dahabisch	●●●○○
	Elesseia	Mythisches Griechenland	Elessisch	●●●●○
	Gadar	Steppennomaden (Magyaren, Mongolen, Hunnen)	Gadarisch	●●●○○
	Jöldische Lande	Frühmittelalterl. Wikinger und Sachsen	Jöldisch	●●○○○
	Lydainn	Keltische Iren und Schotten	Lydainn	●●●○○
	Salgour	Mythisches Britannien („Artussage“)	Jöldisch, Tikadisch	●●○○○
	Söldnerreiche	Maurisch/christlich geteiltes Italien	Dahabisch, Tikadisch	●○○○○
	Gottheit	Aspekte	Darstellung	
GNÄDIGE GÖTTER	Ilea	Gnade, Barmherzigkeit, Menschlichkeit	Eine Frau im Reiseumhang, begleitet von einer Wölfin.	
	Taphae	Gedenken, Totenruhe, Trost	Eine verschleierte Frau im wallenden Kleid. Auf ihrer Schulter sitzt eine Schleiereule.	
	Skeyos	Meer, Wellen, Seefahrt, Spiegel, List	Ein langhaariger Mann in wallenden Gewändern, zusammen mit einem Delphin.	
	Kayson	Herdfeuer, Schmiedefeuher, Liebe; Ahnin des Kaiserhauses	Eine schöne Frau mit feurigem Haar. Um einen Arm windet sich ein Salamander.	
	Agon	Kampfkunst, Tapferkeit, Stahl	Ein bärtiger, gestandener Krieger in voller Rüstung, begleitet von einem Löwen.	
	Yetos	Wind, Wetter, Flüsse	Ein junger Mann mit weitem Umhang. Auf seinem Arm sitzt ein Wanderfalk.	
	Choys	Fruchtbarkeit, Erde, Ackerbau, Wein, Lebensfreude	Eine Tänzerin im weiten Kleid, umschwärmt von Bienen.	
DRACHEN	Lasrach	Feuer, Leidenschaft, Zorn, Gold	Ein goldener Drache.	
	Arach	Krieg, Zerstörung, Gemetzel, Hass, Eisen	Ein blutroter Drache.	
	Crith	Erdbeben, Vulkane, Asche	Eine braune Drachin.	
	Doineann	Sturm, Unwetter, Blitz und Donner	Eine nachtblaue Drachin.	
	Fairge	Wasser, Tiefe, Salz, Perlen, Mond	Eine silberne Drachin.	
	Aog	Tod, Besonnenheit	Ein schwarzer Drache.	
RIESEN	Son	Friede, Versöhnung, Weisheit, Schlaf, Erholung	Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Opalen.	
	Gopa	Stein, Berge, Gerechtigkeit	Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Topasen.	
	Ped	Eis, Beständigkeit, Reinheit, Winter	Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Bergkristallen.	
	Nebo	Nacht, Himmel, Sterne, Licht, Silber	Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Saphiren.	
	Sjapa	Mut, Stärke, Entscheidung, Treue, Wärme, Blut, Bronze	Ein steinernes Gesicht mit Augen aus Rubinen.	
URMÄCHTE	Neun Gescheiterte	Grausamkeit, Verrat, Fäulnis, Albträume, Wahnsinn u. ä.	Verschiedene.	
	Iputai	Zeit, Schicksal	Eine webende Spinne.	
	Das Chaos	Feind aller Existenz	Keine greifbare Gestalt.	

HEROEN KURZREGEL II: CHARAKTERE

CHARAKTERERSCHAFFUNG	<p>Erschaffung eines Charakters der Reife ●●○○○ (= junger Erwachsener; Standardvorgabe):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konzept: Grobe Umschreibung, z. B. „Ritter“, „Hexe“, „Bettlerin und Diebin“, „Einsamer Jäger“ etc. • Zum Erwerb von Eigenschaften für den Charakter: 120 Charakterpunkte (CP). • Attribute: Vorgabewert jeweils =1. Kosten = 5CP je weiterem Punkt (●). Maximalwert =5. • Fertigkeiten: Vorgabewert jeweils =1. Es gilt separat für jeden der Bereiche (KAMPF, BEWEGUNG, WISSEN, SOZIALES, MAGIE): <ul style="list-style-type: none"> – Erste gesteigerte Fertigkeit → <i>Leitfertigkeit</i>. Kosten = 2CP je weiterer Stufe (◆). Maximalwert =3 – Jede andere Fertigkeit [in diesem Bereich] → <i>Nebenfertigkeit</i>. Kosten = 1CP je weiterer Stufe (◆). Maximalwert = Leitfertigkeit. • Kenntnisse: Kosten zum Ankreuzen einer Kenntnis: 3CP. <ul style="list-style-type: none"> – Bei <i>Variablen Kenntnissen</i> (Berufe, Exoten, Fremdsprachen, Musikinstrumente): Ausprägung dahinter vermerken (z. B. ☒ Berufe: <i>Schneider</i>). Erwerb mehrerer Ausprägungen: Kosten = 3CP für die erste, 1CP für jede weitere (z. B. ☒ Fremdsprachen: <i>Tikadisch, Elvrisch, Dahabisch</i> → zusammen 5CP). • Vorteile: Bei Erwerb CP gemäß Liste bezahlen. Nachteile: Bei Erwerb CP <i>gutschreiben</i>! • Essenz und Ressourcen: Vorgabewert jeweils =0. Kosten zum Steigern um 1 Punkt (●) = neuer Wert in CP. (1. Punkt → 1CP, 2. Punkt → 2CP usw.) <ul style="list-style-type: none"> – Einkünfte: max. = Stand + Beziehungen! • Zauberkräfte: Zauberkräfte erwerben: Kosten in CP = Grad der Zauberkräfte (vgl. Kurzregel V). <ul style="list-style-type: none"> – Erworbener Zauber: Wenn zu mindestens einer <i>Quelle der Kraft</i> die passende <i>Zauberkunst</i> gewählt wurde (z. B. ☒ Feenwissen → ☉Form, vgl. Kurzregel XI) ⇒ Diese Quelle als <i>Hauptquelle</i> (●) markieren, alle anderen Quellen dieses Zaubers als <i>Nebenquellen</i> (⊙). • Besitz: Aus <i>Preislisten</i> auswählen (vgl. Kurzregel XIV). Freie Auswahl (je 1×) aus allem, wofür die <i>Summe der Ressourcen</i> mindestens die angegebene Richtschnur für Einkünfte erreicht. Voraussetzungen bei <i>Kenntnissen</i> beachten! (Z. B. Reitpferd: Nur für Charaktere mit ☒ Reiten wählbar. Waffen: Nur bei zugeh. Fertigkeit =2 oder mehr; nur eine Waffe pro Fertigkeit.) <ul style="list-style-type: none"> – Barschaft in Goldkronen (g) = (Einkünfte + 1) × (Summe der <i>Ressourcen</i>). <p>Bei abweichender Reife (nur fortgeschrittenen Spielern empfohlen):</p> <ul style="list-style-type: none"> – Reife=0 → 80CP; =1 → 100CP; =2 → 120CP; =3 → 130CP; =4 → 140CP; =5 → 150CP – Maximalwert einer <i>Leitfertigkeit</i> bei Spielbeginn = Reife + 1.
	<p>VORTEILE</p> <p>Adlerauge (2), Apart (2), Beherzt (3), Eulenoehr (2), Genügsam (2), Gesellig (2), Leichter Schlaf (3), Naturtalent (4), Robust (3), Trinkfest (2), Überlebender (5), Unaufhaltsam (5)</p>
NACHTEILE	<p>2 Punkte: Brauner Daumen, Farbenblind, Harmloser Fluch, Peinliches Geheimnis, Kurzsichtig, Märtyrer, Schönheitsfehler, Schüchtern, Schussel, Weitsichtig</p> <p>3 Punkte: Feuerschwäche, Schmutziges Geheimnis, Planlos, Rüpel, Schulden, Schwerhörig, Stumm, Sucht, Tiefer Schlaf, Verkrüppelt, Verwöhnt, Verzagt, Zwergwüchsig</p> <p>4 Punkte: Besessenheit, Entstellt, Falsches Geschlecht, Feenmal, Schwerwiegender Fluch, Finsternes Geheimnis, Phantomfähigkeit, Tierschwäche, Todfeind, Verhängnisvoller Eid, Zartbesaitet</p> <p>5 Punkte: Behinderung, Blind, Gedächtnisverlust, Taub</p>
ERFAHRUNG	<ul style="list-style-type: none"> • Am Ende jeder Episode vergibt der Spielleiter an jeden Spieler 1–5 <i>Erfahrungspunkte</i> (EP). Diese können zwischen den Episoden zum Steigern von Attributen, Fertigkeiten etc. oder zum Erwerb neuer Kenntnisse und Zauberkräfte ausgegeben werden. • EP-Kosten zur Steigerung um 1: <ul style="list-style-type: none"> Attribut → (Reife + 3) × <i>Neuer Wert</i> Leitfertigkeit* → <i>Neuer Wert</i> + 2 Nebenfertigkeit → 3 (Kann auch während einer Spielszene gesteigert werden!) Ressourcen → 7 × <i>Neuer Wert</i> Essenz → <i>Neuer Wert</i> • Neue Kenntnis: (Reife + 3) × 3 (Variable Kenntnis: EP = Reife + 3 für zus. Ausprägung) • Neue Zauberkräfte: (Reife + 5) × Grad <p>* Aktuelle Leitfertigkeit eines Bereichs ist/sind immer die Fertigkeit(en) mit dem höchsten Wert; kann beim Lernen frei wechseln.</p>

HEROEN KURZREGEL III: CHARAKTERKONZEPTE

KÄMPFER	<p>Panzerreiter: St=3, Gw=3, Ad=3 • Reiterk.=3 <input checked="" type="checkbox"/> Langschwert <input checked="" type="checkbox"/> Lanze • Einzelk.=3, Handgem.=2 • Gruppenk.=2 <input checked="" type="checkbox"/> Schw. Rüstung • Tiere=3 <input checked="" type="checkbox"/> Reiten ▷ <i>Unterkonzepte:</i></p> <p>▷ Ritter (<i>Herkunft:</i> Salgour, Jöld. Lande): Führung=2 • Benehmen=2 <input checked="" type="checkbox"/> Etikette • Summe RESS.=4, davon Stand=2</p> <p>▷ Kataphrakt (<i>Herkunft:</i> Söldnerreiche): <input checked="" type="checkbox"/> Formation • <input checked="" type="checkbox"/> Lesen • Handwerk=3 <input checked="" type="checkbox"/> Berufe: <i>(Handwerk)</i> <input checked="" type="checkbox"/> Exoten: Streitwagen • Summe RESS.=9, davon Stand=3</p> <p>▷ Ghulam (<i>Herkunft:</i> Al-Dahab, Söldnerreiche): <input checked="" type="checkbox"/> Lesen • Benehmen=2 <input checked="" type="checkbox"/> Etikette • Summe RESS.=5, davon Stand=0! (Unfrei)</p> <p>Leichter Reiter: St=2, Gw=3, Ad=3 • Einzelk.=3, Reiterk.=3 <input checked="" type="checkbox"/> Langschwert • Entdeckg.=2 <input checked="" type="checkbox"/> Fährtenlesen • Schießen=3 <input checked="" type="checkbox"/> Bogen • Tiere=3 <input checked="" type="checkbox"/> Reiten • Summe RESS.=3, davon Stand=1 ▷ <i>Unterkonzepte:</i></p> <p>▷ Beduine (<i>Herkunft:</i> Al-Dahab): Überleben=3 <input checked="" type="checkbox"/> Wüste • <input checked="" type="checkbox"/> Exoten: Kamele</p> <p>▷ Steppenreiter (<i>Herkunft:</i> Gadar): Überleben=2 <input checked="" type="checkbox"/> Grasland</p>
	<p>Söldner (<i>Herkunft:</i> Beliebig): St=2, Gw=2, Ad=3, Am=3 • Gruppenk.=3 <input checked="" type="checkbox"/> Formation <input checked="" type="checkbox"/> Schw. Rüstung • Einzelk.=2, Handgem.=2 • Laufen=3 • Werfen=2 <input checked="" type="checkbox"/> Wurfspieß • Summe RESS.=2</p>
	<p>Wikinger (<i>Herkunft:</i> Jöld. Lande): St=3, Gw=3, Ad=3 • Einzelk.=3 <input checked="" type="checkbox"/> Axt/Hammer • Handgem.=2, Gruppenk.=2 • Boote=3 <input checked="" type="checkbox"/> Segeln • Laufen=2 <input checked="" type="checkbox"/> Schwimmen • Werfen=2 <input checked="" type="checkbox"/> Wurfaxt • Überleben=2 <input checked="" type="checkbox"/> Meer <input checked="" type="checkbox"/> Schnee • Summe RESS.=2, davon Stand=1</p>
	<p>Highlander (<i>Herkunft:</i> Lydainn): St=2, Gw=3, Ad=3 • Einzelk.=3, Handgem.=2 • Klettern=2, Laufen=2 • Werfen=2 <input checked="" type="checkbox"/> Schleuder • Überleben=3 <input checked="" type="checkbox"/> Bergland <input checked="" type="checkbox"/> Grasland • Stand=1</p>
	<p>Paladin (<i>Herkunft:</i> Ellesseia, Salgour, Söldnerreiche): St=3, Gw=3, Ad=3 • Einzelk.=3 <input checked="" type="checkbox"/> Langschwert <input checked="" type="checkbox"/> Schw. Rüstung • Handgem.=2 • Gedächtnis=2 <input checked="" type="checkbox"/> Lesen • Stand=1, Beziehungen=1, Leumund=1 • <input checked="" type="checkbox"/> Götterkult, Essenz=2 ▷ <i>Unterkonzepte:</i></p> <p>▷ Ritter der Barmherzigkeit: Fi=2 • <input checked="" type="checkbox"/> Heilkunde • Zauber LEBE</p> <p>▷ Taphaelin: Vn=2 • Menschenk.=2 • Zauber ODEM</p> <p>▷ Schwertmönch: Vs=2 • <input checked="" type="checkbox"/> Kampfkunst <input checked="" type="checkbox"/> Formation • <input checked="" type="checkbox"/> Kriegsgerät • Zauber WAFFE</p> <p>▷ Salamandergardist: Tiere=3 <input checked="" type="checkbox"/> Reiten • Benehmen=2 <input checked="" type="checkbox"/> Etikette • Zauber WEICHE • <i>Nachteil:</i> Verhängnisvoller Eid (Suche nach dem Kaiser)</p>
ZAUBERER	<p>Gelehrter (<i>Herkunft:</i> Al-Dahab, Ellesseia, Salgour, Söldnerreiche): Vs=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 • Logik=3 <input checked="" type="checkbox"/> Philosophie • <input checked="" type="checkbox"/> Lesen <input checked="" type="checkbox"/> Fremdsprache: Elessisch (<i>Entfällt bei gebürtigem Elessier</i>) • Zauber wirken=3, Zweites Gesicht=2, Weltbindung=2, Essenz=3 ▷ <i>Unterkonzepte:</i></p> <p>▷ Mystiker: Am=3 • <input checked="" type="checkbox"/> Sagen <input checked="" type="checkbox"/> Mystik • Zauber: 1×Atem, 1×Tiefe</p> <p>▷ Zauberpriester: Vn=3 • Menschenk.=3 • <input checked="" type="checkbox"/> Götterkult • Zauber: 1×Güte • Stand=1, Beziehungen=1</p>
	<p>Hexe (<i>Herkunft:</i> Beliebig): Vs=2, Eg=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 <input checked="" type="checkbox"/> Heilkunde <input checked="" type="checkbox"/> Trankkunde • <input checked="" type="checkbox"/> Gassenwissen • Zauber wirken=3, Zweites Gesicht=3, Weltbindung=2, Essenz=3 • <input checked="" type="checkbox"/> Feenwissen • Zauber: 1×Form</p>
	<p>Druide (<i>Herkunft:</i> Lydainn): Vs=3, Vn=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 <input checked="" type="checkbox"/> Heilkunde <input checked="" type="checkbox"/> Trankkunde • Zauber wirken=3, Zweites Gesicht=3, Weltbindung=3, Essenz=3 • <input checked="" type="checkbox"/> Drachenkult <input checked="" type="checkbox"/> Feenwissen • Zauber: 1×Zorn, 1×Form • Stand=2</p>
	<p>Seher (<i>Herkunft:</i> Jöld. Lande): Vs=3, Vn=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 <input checked="" type="checkbox"/> Gesetze • Menschenk.=3 • Zauber wirken=2, Zweites Gesicht=3, Weltbindung=3, Essenz=3 • <input checked="" type="checkbox"/> Riesen kult <input checked="" type="checkbox"/> Mystik • Zauber: 1×Stille, 1×Tiefe • Stand=1</p>
	<p>Schamane (<i>Herkunft:</i> Al-Dahab, Gadar): Vs=2, Am=2, Eg=3, Zb=3 • Gedächtnis=3 <input checked="" type="checkbox"/> Heilkunde • Überleben=3 <input checked="" type="checkbox"/> <i>(Geländeform)</i> • Menschenk.=3 • Zauber wirken=3, Zweites Gesicht=3, Weltbindung=2, Essenz=3 • <input checked="" type="checkbox"/> Ahnen kult <input checked="" type="checkbox"/> Feenwissen • Zauber: 1×Schwere, 1×Form • Stand=1</p>
ANDERE	<p>Jäger (<i>Herkunft:</i> Beliebig): St=2, Gw=3, Ad=3, Am=3 • Einzelk.=2, Handgem.=2 • Entdeckg.=3 <input checked="" type="checkbox"/> Fährtenlesen • Klettern=3, Laufen=3 • Schießen=3 <input checked="" type="checkbox"/> Bogen • Überleben=3 <input checked="" type="checkbox"/> <i>(Geländeform)</i> • Summe RESS.=3</p>
	<p>Gauner (<i>Herkunft:</i> Beliebig): Gw=3, Am=3 • Entdeckg.=3, Klettern=3, Laufen=3 • <input checked="" type="checkbox"/> Stadt • Benehmen=2 <input checked="" type="checkbox"/> Gassenwissen • Täuschung=3 ▷ <i>Unterkonzepte:</i></p> <p>▷ Dieb: Fi=3 • Handgemenge=2 • Handwerk=3 <input checked="" type="checkbox"/> Schlossknacken • <input checked="" type="checkbox"/> Taschendiebstahl • <i>Nachteil:</i> Schmutziges Geheimnis</p> <p>▷ Meuchler: St=2, Vs=2 • Handgem.=3 • Werfen=3 <input checked="" type="checkbox"/> Wurfmesser • <i>Nachteil:</i> Finsteres Geheimnis</p>

HEROEN KURZREGEL IV: WAFFEN UND RÜSTUNGEN

Waffe	Fertigkeiten	Kenntnis	St	Schaden	Reichw.	Raumb.	Grobh.	Deckg.	Ress.
waffenlos	Handgemenge			St	0		2		
Dolch	Handgemenge			4 ^x	0		2		1
Kurzschwert	Einzel+Gruppenk.		1	St+3	1		3		2
Langschwert	Einzel+Reiterk.	☒	2	St+4	2	1	3	1	3
Bihänder ^Z	Einzelkampf	☒	4	St+6	3	2	4	1	4
Rapier	Einzelkampf	☒	1	6 ^x	2		2	1	3
Jagdspeer	Ez.+Gr.+Reiterk.		1	St+2	3		3		1
Sauspieß ^Z	Einzel+Gruppenk.		2	6 ^x	3		3 ^s		2
Pike	Ez.+Gr.+Reiterk.		2	St+3	4		4		2
Hellebarde ^Z	Einzel+Gruppenk.	☒	2	St+3/+4	4	(3) ^h	4		3
Lanze	Gruppen+Reiterk.	☒	3	St+4	6		4		3
Knüppel	Ez.+Gr.+Handg.		1	St+1	1		4		
Kampfstab ^Z	Einzelkampf	☒	2	St+2	2	1	3	1	
Streitkolben	Einzel+Reiterk.		3	St+3 ^P	2	1	4		2
Streithammer	Einzel+Reiterk.	☒	3	St+4 ^P	2	1	4		2
Dreschflegel	Einzel+Reiterk.	☒	2	St+2	2 ^K	1	5		
Streitflegel	Einzel+Reiterk.	☒	3	St+4	2 ^K	1	5		2
Beil	Einzel+Gruppenk.		2	St+3	1		4		2
Streitaxt	Einzel+Reiterk.	☒	3	St+5	2	1	4		2
Zweihandaxt ^Z	Einzel+Reiterk.	☒	5	St+7	3	2	4		3
Kleiner Schild			1					1 [*]	2
Reiterschild		☒	1			1		1 [*]	3
Armeeschild		☒	2					1 [*]	2
Setzschild			(3)			(1) ^t		1 [*]	3
Parierdolch	(nur mit Langschw./Rapier)			4 ^x	0		2	2 ^d	3

☒ Waffe muss als *Kenntnis* beherrscht werden; sonst: Mod.-2 auf Aktionswurf, Deckg.=0.
^Z Zweihandwaffe: Muss mit beiden Händen geführt werden.
^P Panzerbrechend: -3 auf Schutz der gegnerischen Rüstung, Deckung der Rüstung wird ignoriert.
^K Kettenwaffe: Kann nicht mithilfe von Deckung pariert werden.
^x Stichwaffe: Sonderregeln bei Schadensermittlung beachten.

^s Sauspieß: Hält einen *↑Kraftangriff* schon mit *gezieltem, leichtem* Treffer auf.
^h Hellebarde: Stechend geführt **Schaden=St+3**; schlagend **Schaden=St+4, Raumb.=3**. Hebt Reiter schon mit *ungezieltem, leichtem* Treffer aus dem Sattel (Verzicht auf Schaden).

^{*} Deckung zählt auch gegen Fernkampfangriffe.
^t Setzschild: St und Raumb. gelten nur für den Einsatz im Nahkampf.
^d Parierdolch: Bietet Deckung nur gegen max. Schaden=7.

FERNKAMPFWAFFEN	Waffe	Fertigk.	Knnt.	St	Schd.	Erschwernis Aktionswurf für Distanz (Schritte)													Ress.
						10	20	30	50	70	100	150	200	300	500				
	Armbrust	Schießen ^a		2	7 ^P	0			2	4	6			-----			3		
	Jagdbogen ^Z	Schießen	☒	2	6	0		1	2		3	4	5	-----		3			
	Langbogen ^Z	Schießen	☒	3	9	0		1		2		3	4	5	6	---	4		
	Reiterbogen ^Z	Schießen	☒	2	7	0	1	2		3	4	5	6				3		
	Schleuder	Werfen	☒	1	St+2	0	1	2	4	6		-----					2		
	Wurfaxt	Werfen	☒	3	St+5	0	1	-----											
	Wurfmesser	Werfen	☒		4 [×]	0	1	-----										1	
	Wurfspeer	Werfen ^w	☒	2	St+3	0	1	2	-----										1
--- = außer Reichweite. Alle Fernkampfwaffen haben Grobh.=3.																			
^a Armbrust: nur jede 3. Runde einsetzbar.																			
^w Wurfspeer: bleibt bei Abwehr mit Schild stecken → Schild ist für diesen Kampf unbrauchbar.																			

RÜSTUNGEN			Deckung		Schwere			Ressourcen		Name (Vollschutz)	
	Material	Schutz	Glieder	Rumpf	Glieder	Rumpf	Voll	Glieder	Rumpf		Voll
	Polster	1						1	1	Polstermantel	
	Hartleder	2						1	2	3	Lederrüstung
	Nieten	3						2	3	5	Nietenpanzer
	Kette	3		1		☒ 2	☒ 2	3	4	7	Kettenkleid
	Platte	4	1	1*	☒ 2	☒ 3	☒ 3	4	5	9	Vollplatte
☒ Rüstung besitzt Wert auf Schwere → ☒ Schw. Rüstung nötig, sonst: Mod. –Schwere auf Aktionswurf.											

HEROEN KURZREGEL V: EINSTIEGSZAUBER

	Zauber	At.	Quellen der Kraft	Beschreibung
BESCHWÖRUNGEN	TIER	Eg	Form ... + Stille → <i>Säugetier</i> + Schwere → <i>Reptil</i> + Atem → <i>Vogel</i> + Tiefe → <i>Fisch</i> (+ Weitere)	Tiervertrauter. • Herbeirufen von Artgenossen. • Tiersprache. – 1. GRAD: Eichhörnchen, Kröte, Forelle – 2. GRAD: Katze, Marder, Drossel, Ringelnatter, Lachs – 3. GRAD: Dachs, Luchs, Krähe, Kreuzotter, Hecht
	DING	Am	Form	Talisman: Belebtes Objekt. • Beleben gleichartiger Objekte. – 1. GRAD: Schreibfeder, Nähnadel, Spielwürfel – 2. GRAD: Handschuh, Schal – 3. GRAD: Messer, Seil, Stoffpuppe
	GENIUS	Eg	Form ... + Tiefe → <i>Wasser</i> + Atem → <i>Luft</i> + Schwere → <i>Erde</i> + Zorn → <i>Feuer</i> (+ Weitere)	Begleiter: Elementar. • Beschwören gleichartiger Geister. – 3. GRAD: Bis ca. ellenlange Elementarform
	DAEMON	Zb	CHAOS	Begleiter: Dämon • Beschwören gleichartiger Dämonen. – 3. GRAD: Puka (Gestaltwandler), Imp (Quälgeist)
1. GRAD	DUNKEL	Vs	Atem, Schwere	Verdunkelt eine Lichtquelle.
	ELEND	Eg	Tiefe, Zorn	Opfer erleidet Schmerzen, Schwäche o. ä.
	GEFEIT	Eg	Form, Stille	Schützt vor Feuer- oder Kälteschaden, Säure etc.
	LEBE	Vn	Güte	Verzauberter überlebt 1× <i>tödlichen</i> Schaden.
	LEIB	Eg	Form, Schwere	Kontrolle über Manneskraft, Schwangerschaften etc.
	LICHT	Vs	Atem, Stille	Erzeugt ein Licht. • Blenden von Gegnern möglich.
	ODEM	Am	Stille, Güte	Ermittelt, ob ein Wesen noch lebt.
	QUAL	Zb	CHAOS , Schwere	„Böser Blick“: Opfer erleidet (vorübergehenden) Schaden.
	REIZ	Am	Form, Zorn	Mod. +1 auf Schönheitswurf und alle sozialen EW:Eg.
	SCHILD	Vs	(Variabel)	Abwehr von feindlichen Zaubern.
	SICHT	Vs	Atem	Klare Sicht in Dunkelheit, Nebel etc.
	TRUG	Eg	Atem, Form	Erzeugt Illusion eines leblosen Objekts.
	WEICHE	Eg	Zorn, Güte	Direkter Schaden gegen Geisterwesen (ggf. Austreibung).
2. GRAD	BLEND	Eg	Atem, Form, Schwere	Ändert illusionär die Erscheinung lebloser Objekte.
	BOE	Vs	Atem, Zorn	Windstoß reißt Gegner um, lenkt Geschosse ab o. ä.
	EIS	Vs	Tiefe, Stille	Gefriert ein Objekt oder Wesen.
	FEST	Vs	Schwere, Stille	Fügt zwei Objekte/Wesen felsenfest zusammen.
	FLAMME	Eg	Zorn	Setzt ein Objekt in Brand. • Stichflamme gegen Feinde.
	FRAGE	Eg	Schwere, Stille, Zorn	Zauberer erhält Antwort auf eine (kurze) Frage ins Jenseits.
	GEFAHR	Vs	Tiefe, Form	Warnt den Zauberer vor Gefahren.
	SCHUB	Vn	Atem, Güte	Hebt Beeinträchtigungen durch Schaden vorübergehend auf.
	SIECHE	Zb	CHAOS , Tiefe	Verschieben/Aufbewahren von Krankheiten.
	SORGLOS	Eg	Stille	Opfer gibt einer Schwäche nach. (Eindösen, Trödeln ...)
	ZUFALL	Am	Tiefe, Schwere	Lenkt ein zufälliges Ereignis auf ein bestimmtes Wesen.
3. GRAD	ANGST	Zb	CHAOS , Atem	Opfer wird ängstlich und übervorsichtig.
	BEBE	Eg	Schwere, Zorn	Bringt eine Wand, Säule o. ä. zum Einsturz.
	DOPPEL	Eg	Tiefe, Atem, Form	Erzeugt illusionären Doppelgänger eines Wesens.
	KRIECHE	Zb	CHAOS , Form	Liebeszauber: Das Opfer verfällt einer Bezugsperson.
	SPERRE	Eg	Schwere	Erzeugt eine Wand aus Stein, Erde oder Pflanzen.
	STELLEN	Eg	Form	Zwingt ein Geisterwesen in stoffliche Gestalt.
	UNGIFT	Eg	Schwere, Güte	Setzt die Wirkung eines Giftes aus.
	URTEIL	Vn	Tiefe, Güte	Offenbart die Gesinnung eines Wesens/Objekts.
	VISION	Vs	Tiefe	Bietet vage Hinweise auf die Zukunft des Verzauberten.
	WAFFE	Eg	Form, Güte	Waffe verwundet auch Geister, Untote, Dämonen o. ä.
	WAHR	Am	Tiefe, Atem	Durchschauen von Illusion/Verwandlung.
Anmerkung zur Charaktererschaffung: Nicht alle Zauber, die man im Spiel gern anwenden würde, müssen bei Spielbeginn auch erworben werden. Die Regeln für <i>freie Magie</i> (siehe Kurzregel X, XI: MAGIE) erlauben es, die eigenen Zauberkräfte zu variieren und sich andere magische Effekte zu erschließen.				

HEROEN KURZREGEL VI: SPIELVERLAUF

WÜRFELMECHANISMEN

- **Erfolgswurf** auf $\langle \text{Fertigkeit} \rangle$ gegen $\langle \text{Attribut} \rangle$ (abgekürzt: EW($\langle \text{Fertigkeit} \rangle$): $\langle \text{Attribut} \rangle$)
 - Wirf so viele Würfel, wie $\langle \text{Fertigkeit} \rangle$ beträgt; jeder Würfel kleiner oder gleich $\langle \text{Attribut} \rangle$ zählt als **Erfolg**.
 - Anzahl Erfolge höher als die eines Gegners (*vergleichender* EW) oder eine vom SL zuvor festgelegte Mindestanzahl (*fixer* EW) → Aktion gelungen.

Beispiel: EW(Einzelkampf): Gw für einen Charakter mit Einzelkampf=3, Gw=4 → wirf 3 Würfel; jeder Würfel mit Augenzahl 1–4 zählt als Erfolg.

 - **Nachwurf:** Wirf für jede geworfene 1 einen weiteren Würfel. Jede 1 im Nachwurf führt zu erneutem Nachwurf etc.
 - **Modifikationen:** *Erschwernisse* werden vom $\langle \text{Attribut} \rangle$ abgezogen (Schreibweise: Mod. −x), *Erleichterungen* aufaddiert (Mod. +x).
 - **Extreme Erschwernis:**

$$\langle \text{Attribut} - \text{Erschwernis} \rangle = 0 \rightarrow \text{je 2 Würfel mit Wert 1 ergeben zusammen 1 Erfolg.}$$

$$\quad \quad \quad \quad \quad = -1 \rightarrow \text{je } 3 \times 1 = 1 \text{ Erfolg.}$$

$$\quad \quad \quad \quad \quad = -2 \rightarrow \text{je } 4 \times 1 = 1 \text{ Erfolg etc.}$$
 - **Serie:** Vorab festgelegte Anzahl Erfolge muss über mehrere *Runden* hinweg angesammelt werden. (Je Runde: Ein EW pro beteiligter Spielfigur.)
 - **Aufholjagd:** Verfolgter beginnt die *Serie* mit Vorsprung an Erfolgen. Jede Runde: Vergleichender EW zwischen Verfolgtem und Verfolger. • Verfolgter hat mehr Erfolge → Differenz zum Vorsprung addieren. Verfolger hat mehr Erfolge → Differenz vom Vorsprung abziehen. • Vorsprung fällt auf 0 oder darunter → Verfolgter ist eingeholt.- **Summierter Wurf** auf $\langle \text{Attribut} \rangle$ (abgekürzt: SW[$\langle \text{Attribut} \rangle$])
 - Wirf so viele Würfel, wie $\langle \text{Attribut} \rangle$ beträgt, und addiere die Ergebnisse.
 - Summe übertrifft den Wurf eines Gegners (*vergleichender* SW) oder einen vom SL zuvor festgelegten Wert (*fixer* SW) → Aktion gelungen.
 - **Bonuswürfel** werden dem Würfelvorrat zunächst hinzugefügt. Vor Ermittlung der Summe wird die gleiche Anzahl Würfel mit den *niedrigsten* Werten wieder entfernt.

Beispiel: SW[St] mit 2 Bonuswürfeln (SW[St(+2)]) für einen Charakter mit St=4 → wirf 4 + 2 = 6 Würfel; entferne danach die 2 niedrigsten Würfel, summiere die verbleibenden 4.

 - **Maluswürfel:** Wie Bonuswürfel, aber vor Ermittlung der Summe werden die Würfel mit den *höchsten* Werten entfernt. Malus- und Bonuswürfel negieren einander.

Schadensart	Symbol	Regeneration je Punkt			Frist bei <i>tödlichem</i> Schaden
		(<i>leicht</i>)	(<i>schwer</i>)	(<i>tödlich</i>)	
Wunden	×	1 Tag	1 Woche	2 Wochen	15 Minuten
Erschöpfung	E	15 Minuten	1× schlafen	3 Tage	1 Tag
Vergiftung	G	1 Stunde	1 Tag	1 Woche	3 Tage
Hunger	H	1 Tag	1 Woche	2 Wochen	1 Tag
Durst	D	1 Stunde	1 Tag	3 Tage	1 Tag
Ersticken	S	1 Minute	15 Minuten	1 Tag	5 Minuten

SCHADEN

- **Erleiden von Schaden:** Eintrag in einem Kästchen der Schadensskala auf dem Charakterbogen. *Schwere* des Schadens entscheidet darüber, in welcher Zeile der Skala (*leicht/schwer/tödlich*), *Art* des Schadens über das eingetragene *Symbol* (vgl. Tabelle oben).
 - **Schweregrade:**
 - *Leicht:* Keine unmittelbaren Auswirkungen, zählt aber mit bei *Schadenssteigerung* (s. u.).
 - *Schwer:* Je Schadenspunkt Mod. –1 auf alle EW, 1 Maluswürfel auf alle SW.
 - *Tödlich:* Der Charakter ist handlungsunfähig. Ohne Hilfe → Tod nach Ablauf der *Frist* (vgl. Tabelle).
 - **Schadenssteigerung:** Ermittle *Schadenssumme*: +1 für jeden *leichten*, +2 für jeden *schweren* Schadenspunkt. Liegt die Summe insgesamt =Ad des Charakters oder höher → Jeder weitere Schadenspunkt wird automatisch mindestens *schwer*. • Ist allein der Anteil Schadenssumme aus *schwerem* Schaden =Ad oder höher → Nächster Schadenspunkt wird automatisch *tödlich*.
- Beispiel:** Charakter mit Ad=4 hat 1 leichte Wunde, 1 leichte Vergiftung, 1 schwere Erschöpfung → Schadenssumme = $2 \times \text{leicht} (1) + 1 \times \text{schwer} (2) = 4$ → erreicht Ad → nächster Punkt Schaden ist automatisch schwer.

HEROEN KURZREGEL VII: KAMPF (1)

SCHNELLKAMPF	<p>Grundlegende Kampfregeln; ausreichend zur schnellen Abwicklung eines Kampfes zwischen Kontrahenten von ungefähr gleichwertiger St, Bewaffnung und Rüstung.</p> <ol style="list-style-type: none"> Aktionen ansagen: Jeder Spieler legt fest, was seine Spielfigur beabsichtigt. (Falls nicht anders angesagt: Den oder die Gegner verletzen.) Aktionswürfe ausführen: Für jeden Kombattanten wird ein EW($\langle Kampffertigkeit \rangle$):Gw gewürfelt. Aktionswürfe auswerten: Jeder Kombattant kann seine Erfolge beliebig auf seine Gegner verteilen. Zur Abwehr eines Gegners genügt ein <i>Gleichstand</i> an Erfolgen (zugeteilte Anzahl = Abwehr). Zum Angriff muss der Kombattant <i>mehr</i> Erfolge vorweisen als der Gegner (Anzahl = Angriff). Er kann maximal <i>einen</i> Gegner angreifen und muss sich gegen die Übrigen auf die Abwehr beschränken. Beispiel: <i>Ein Ritter gegen zwei Räuber. Ritter \rightarrow 4 Erfolge. Räuber A \rightarrow 1 Erfolg. Räuber B \rightarrow 2 Erfolge. Der Ritter nutzt 1 Erfolg zur Abwehr von Räuber A, die restlichen 3 zum Angriff gegen Räuber B. Da er damit dessen 2 Erfolge überbietet, setzt er einen Treffer. („Angriff=3 gegen Abwehr=2“)</i> Schaden ermitteln: Eine getroffene Spielfigur erleidet 1 Punkt <i>leichte Wunden</i> (×). Ist der Getroffene bereits angeschlagen, kann daraus durch Schadenssteigerung eine <i>schwere</i> bzw. <i>tödliche Wunde</i> werden. (Vgl. Kurzregel VI: <i>Spielverlauf</i>). Bewegung: Alle Kombattanten können ihre Position wechseln. (Bei Verwendung von Geländeskizzen mit Feldeinteilung: Anzahl Schritte = Zugweite=Gw+Am+Laufen, ggf. – Schwere der Rüstung.)
FERNKAMPF	<p>Für den Eingriff in den Kampf mit einer Fernwaffe gelten folgende Besonderheiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> Der Schütze kann nur schießen/werfen, wenn er nicht in einen Nahkampf verwickelt ist. In Schritt 1 muss er sein Ziel ansagen. Es kann also nicht – im Gegensatz zum Nahkampf – nach Auswertung der Würfe flexibel gewählt werden. Der Schütze muss zu Beginn der Runde freie Schussbahn auf sein Ziel haben. Je nach Art der Waffe wird der Aktionswurf als EW(Schießen):Gw bzw. EW(Werfen):Gw ausgeführt. Die Benutzung einer Fernwaffe ohne Beherrschung der zugehörigen Kenntnis bringt erhebliche Nachteile. (Vgl. Kurzregel IV: <i>Waffen und Rüstungen</i>.) Hält der Schütze ins Getümmel, dann erleidet er auf den anvisierten Kombattanten Mod. –1; kann dieser abwehren, dann muss dessen Nahkampfgegner den Schuss <i>ohne</i> Mod. abwehren, um nicht stattdessen getroffen zu werden.
WAFFEN UND RÜSTUNG	<ul style="list-style-type: none"> Eine Spielfigur kann nur Waffen führen, für die sie die Mindestanforderung auf St erfüllt. Gemittelte Trefferauswertung: Ermittle Schadensindex (SX) = Schaden der Waffe des Angreifers minus Schutz der gegnerischen Rüstung. $\begin{array}{llll} 2 \times \text{SX} & \text{kleiner oder gleich} & \text{St des Getroffenen} & \rightarrow \text{(keine Wunde)} \\ \text{SX} & \text{kleiner als} & 2 \times \text{St des Getroffenen} & \rightarrow \text{leichte Wunde} \\ \text{SX} & \text{größer oder gleich} & 2 \times \text{St des Getroffenen} & \rightarrow \text{schwere Wunde} \\ \text{SX} & \text{größer als} & 6 \times \text{St des Getroffenen} & \rightarrow \text{tödliche Wunde} \end{array}$ Beispiel: <i>Pirat mit Streitaxt (St=4, Schaden=St+5=9) gegen Highlander im Lederpanzer (St=5, Rüstung=2) \rightarrow SX=9–2=7; größer als halbe, aber nicht größer als doppelte St des Highlanders \rightarrow Mittlerer Schaden des Piraten gegen den Highlander: leichte Wunde.</i> Exemplarische Trefferauswertung: Würfle SW[SX] als <i>Schadenswurf</i>, vergleiche mit SW[St] des Getroffenen als <i>Rettungswurf</i>; Konsequenzen wie bei gemittelter Auswertung. Beispiel: <i>Der Pirat würfelt mit SX=7 Würfeln \rightarrow Summe = 32. Der Highlander hält mit St=5 Würfeln dagegen: 5 \rightarrow tödliche Wunde; 6–16 \rightarrow schwere Wunde; 17–30 \rightarrow leichte Wunde.</i> Trefferauswertung von Stichwaffen (Dolch, Rapier): St des Angreifers höher als Schutz der Rüstung \rightarrow Waffe zählt als <i>panzerbrechend</i> (–3 auf Schutz der Rüstung). Beispiel: <i>Rapier (Schaden=6) gegen Plattenharnisch (Schutz=4): St=1–4 \rightarrow SX=6–4=2. St=5 \rightarrow SX=6–1=5.</i> Schaden an Gegenständen: Statt <i>Rettungswurf</i> fester Wert für Haltbarkeit des Gegenstands. Nur geeignete Werkzeuge verursachen Schaden. „Leichte Wunde“ \rightarrow Haltbarkeit sinkt um 1; „schwere Wunde“ \rightarrow Gegenstand zerstört.

HEROEN KURZREGEL VIII: KAMPF (2)

GROBHEIT UND DECKUNG	<ul style="list-style-type: none">Ein Angreifer attackiert mit Anzahl Erfolge =Angriff; der Angegriffene verteidigt mit Anzahl Erfolge =Abwehr. Ist die Differenz Angriff–Abwehr mindestens so groß wie die Grobheit der Waffe des Angreifers, dann setzt dieser einen gezielten Treffer. Er kann gezielt<ul style="list-style-type: none">einen Arm oder ein Bein treffen (es ist bis zur Ausheilung der Verletzung nicht einsatzfähig),den SX für diesen Treffer verdoppeln odereine Schwachstelle in der Rüstung anvisieren (Schutz ignorieren).Beträgt die Differenz Angriff–Abwehr mindestens 6, dann setzt der Angreifer einen kritischen Treffer. → <i>leichte Wunde</i> genügt, um kampffentscheidend (z. B. tödlich) zu treffen.<p>Beispiel: <i>Ritter mit Langschwert (Grobh.=3) würfelt 8 Erfolge. Gegner hat</i></p><ul style="list-style-type: none"><i>höchstens 2 Erfolge → kritischer Treffer</i><i>höchstens 5 Erfolge → gezielter Treffer</i><i>höchstens 7 Erfolge → ungezielter Treffer</i>Deckung der Bewaffnung zählt als autom. Erfolge zur Abwehr. (Gegen Fernwaffen: Nur Deckung von Schild oder Plattenharnisch.)<p>Beispiel: <i>Wikinger mit Schild (Deckg.=1) hat 2 Erfolge im Aktionswurf → Abwehr=3, Angriff=2.</i></p>															
REICHWEITE UND DRUCK	<ul style="list-style-type: none">Ein erfolgreicher Angreifer kann darauf verzichten, einen Treffer zu setzen, und stattdessen Druck aufbauen. Der bestehende Druck von Kombattant A auf B wird als Zahl nachgehalten.In Phase 4 der Kampfrunde: Differenz Angriff–Abwehr auf den Druck addieren. Anschließend entscheidet der Angreifer, ob er den Druck jetzt in einem Treffer auflöst. (Druck mindestens =Grobh. → <i>gezielt</i>; Druck mindestens =6 → <i>kritisch</i>.) Der Druck wird nach dem Treffer auf 0 zurückgesetzt.Ein Kombattant unter Druck kann selbst keinen Treffer setzen. Er kann nur, wenn er eine Runde gewinnt, den Druck um Angriff–Abwehr vermindern. (Überzählige Erfolge: Selbst Gegendruck aufbauen oder sofort Treffer setzen.)<p>Beispiel: <i>Duell zweier Kombattanten mit Langschwert (Grobh.=3). Anfangs: Druck=0 in beide Richtungen.</i></p><table><tr><th>Erfolge Kombattant A</th><th>Kombattant B</th><th></th></tr><tr><td>4</td><td>3</td><td>→ Druck=1 <i>gegen B</i>.</td></tr><tr><td>3</td><td>3</td><td>→ (<i>unverändert</i>.)</td></tr><tr><td>1</td><td>3</td><td>→ Druck=1 <i>gegen A</i>.</td></tr><tr><td>3</td><td>5</td><td>→ Druck=3 <i>gegen A</i>.</td></tr></table><p><i>B löst den Druck auf → gezielter Treffer gegen A; Druck fällt zurück auf 0.</i></p>Bei Waffen gleicher Reichweite beträgt der Druck bei Kampfbeginn 0; bei Waffen unterschiedlicher Reichw. gilt bei Kampfbeginn die Differenz als Druck gegen den Kombattanten mit der kürzeren Waffe.<p>Beispiel: <i>Jagdspeer (Reichw.=3) gegen Kurzschild (Reichw.=1) → bei Kampfbeginn Druck=2 gegen den Kämpfer mit dem Kurzschild.</i></p>Kombattant mit Reichw.=0 setzt Treffer → kann den Gegner ins Handgemenge verwickeln und so daran hindern, eine Waffe mit Reichw.=1 oder mehr einzusetzen.Es löst den Druck, den ein Kombattant ausübt, vorzeitig auf und setzt ihn auf den Anfangswert (Differenz der Reichweiten) zurück, wenn<ul style="list-style-type: none">er von einem Dritten getroffen bzw. selbst unter Druck gesetzt wird,er den attackierten Gegner wechselt <i>oder</i>einer der Kombattanten bis außer Reichweite zurückweicht.Nur im Nahkampf kann über mehrere Runden hinweg Druck aufgebaut werden; ein Fernkämpfer muss stets mit einem einzelnen Schuss bzw. Wurf treffen.	Erfolge Kombattant A	Kombattant B		4	3	→ Druck=1 <i>gegen B</i> .	3	3	→ (<i>unverändert</i> .)	1	3	→ Druck=1 <i>gegen A</i> .	3	5	→ Druck=3 <i>gegen A</i> .
Erfolge Kombattant A	Kombattant B															
4	3	→ Druck=1 <i>gegen B</i> .														
3	3	→ (<i>unverändert</i> .)														
1	3	→ Druck=1 <i>gegen A</i> .														
3	5	→ Druck=3 <i>gegen A</i> .														
PARIERWAFFEN	<ul style="list-style-type: none">Schild: Nur zusammen mit Einhandwaffen oder Wurfaffen einsetzbar.<ul style="list-style-type: none">Kampf zu Pferd: Nur mit Reiterschild.Kampf in Formation: Nur mit Armeeschild.Schusswaffen (Bogen, Armbrust): Nur mit im Boden verankertem Setzschild.Parierdolch: Nur zusammen mit Langschwert oder Rapier einsetzbar; nicht gegen Schaden=8 oder mehr.															

HEROEN KURZREGEL IX: BESONDERE KAMPFSITUATIONEN

	Situation	Regelmechanismus
VERSCHIEDENE KAMPFSITUATIONEN	<i>Aufwärts kämpfen</i>	Gegner in erhöhter Position → Mod. -1 auf Aktionswurf
	<i>Beidhändiger Kampf</i>	☒ Beidh. Kampf! • Nur Einzelkampf • Addierte Mindest-St beider Waffen darf nicht höher sein als St + 1 • Zwei Aktionswürfe → Wenn der Höhere genügt, um mindestens selbst nicht getroffen zu werden: Angriff auch mit dem Zweiten.
	<i>Betäuben</i>	Handgemenge mit stumpfer Waffe (z. B. Faust, Knüppel) bzw. Fernkampf mit stumpfem Geschoss (z. B. Schleuder) • <i>gezielter</i> Treffer + <i>leichter</i> Schaden → Gegner bewusstlos
	<i>Blind kämpfen</i>	Im Dunkeln, gegen Unsichtbare oder blind → Mod. -3 auf Aktionswurf
	<i>Entwaffnen</i>	☒ Langschwert, Rapier, Kampfstab oder Kampfkunst! • <i>Gezielter</i> Treffer + mind. <i>leichter</i> Schaden → Verzicht auf Schaden; Gegner wird unverletzt entwaffnet
	<i>Ermüden</i>	In Phase 1 ansagen! • +1 auf Deckg. • Wird Ermüder nicht getroffen → in Phase 4: Statt reg. Schaden vgl. EW(⟨ <i>Kampfsit.</i> ⟩):Ad mit dem Gegner • Ermüder hat mehr Erfolge → Gegner erleidet 1 Punkt <i>leichte Erschöpfung</i> (<i>Schadenssteigerung!</i>)
	<i>Falsche Hand</i>	Rechtshänder kämpft mit links oder umgekehrt → Mod. -2 auf Aktionswurf • Entfällt bei ☒ Beidh. Kampf
	<i>Festhalten</i>	Nur waffenlos mögl. • Teffer → in Phase 4: Kein Schaden, sondern <i>Haltewurf</i> (= vgl. SW[St(+ Handgemenge)] mit Gegner) • Angreifer hat höhere Summe → Gegner wird festgehalten • Weitere Runden: Festgehaltener hat als einzig mögliche Aktion Befreiungsversuch (Wiederholung des Haltewurfs) • Gemeinsames Festhalten: Angreifer addieren beim Haltewurf ihre SW[St]
	<i>Feuer</i>	Schaden nach Größe des Feuers (Fackel: Schaden=3) • Metallrüstung: Schutz=1, sonst: Schutz=0 • <i>Gezielter</i> Treffer + mind. <i>leichter</i> Schaden → Gegner brennt → Bis gelöscht: Automatisch 1 Punkt <i>schwere Wunden</i> pro Runde; kein koordinierter Angriff möglich, nur ↑ <i>Kraftangriff</i> mit Schaden=St + Ad (Feuer)
	<i>Fliegende Kreaturen</i>	Im Nahkampf gegen Gegner am Boden: Nur vom selbst attackierten Gegner angreifbar (und ggf. dessen Partnern in ↑ <i>Formation</i>); sonst nur mit Fernwaffen
	<i>Formation</i>	☒ Formation! • Gelände muss Schlachtreihe erlauben! (Ebener Grund; kein gewundener Gang, dichter Wald o. ä.) • Einheitl. Bewaffnung: Mit Fertigkeit Gruppenkampf verwendbar, gleiche Reichw.! • Parierwaffen: Nur Armeeschild! • Anführer ernennen → führt die Formation wie <i>eine</i> Spielfigur • Gemeinsame Bewegung: Zugweite des langsamsten Mitstreiters • Aktionswürfe und Deckg. aller Mitstreiter bilden gemeinsamen Vorrat: Beim Kampf nach vorn beliebig auf die Gegner verteilbar • Gegen Fernwaffen: Alle Vorteile nur mit Schilden
	<i>Hinterrücks angreifen</i>	+1 auf Angriff • Ignoriere Parierwaffen, Deckung und Reichweite des Gegners
	<i>Kampfkunst</i>	☒ Kampfkunst! • Waffenlos! • Rüstung: Höchstens Schutz=1! • Reichw.=1, Deckg.=1 • Gegnerische Deckg. wie im Fernkampf • Erfolge aus Aktionswurf dürfen auf mehrere Angriffe verteilt werden • Überzählige Erfolge steigern St für Schaden, ↑ <i>Festhalten</i> etc.: Bis Verdopplung der St 1 Erfolg pro Punkt, bis Verdreifachung 2 Erfolge pro Punkt usw.
	<i>Kraftangriff</i>	(Bevorzugte Taktik von starken, langsamen Spielfiguren gegen schwächere, flinke Gegner) • In Phase 1 ansagen! • Kraftangreifer (KA) verzichtet auf Verteidigung (Abwehr=Deckg. wie im Fernkampf) und stürzt sich dem Gegner entgegen • Druck wird aufgelöst • Handlungsoptionen des Gegners (Ansage!): ▷ 1. Ausweichen (erfordert Platz) → 1 Erfolg genügt zur Vermeidung des Treffers; Gegenangriff ist um eine Trefferklasse verringert (<i>gezielt</i> → <i>ungezielt</i> , <i>kritisch</i> → <i>gezielt</i>) ▷ 2. Standhalten → Den KA hält auf: ↑ <i>Betäuben</i> , ↑ <i>Umwerfen</i> oder <i>schwere Wunde</i> . (Wenn <i>unaufhaltsam</i> : Nur <i>tödl.</i> oder <i>krit.</i> Treffer!) • KA nicht gestoppt → Gegner hat nur Abwehr=Deckg. wie im Fernkampf; Gleichstand Abwehr= Angriff des KA → Treffer
	<i>Liegend kämpfen</i>	Mod. -2 auf Aktionswurf • Keine Zweihandwaffen • Keinen Druck ausüben • Keine Schuss- oder Wurfaffen außer Armbrust oder Wurfmesser • Zugw.=1 • Aufstehen: In Phase 1 ansagen! → Gelingt, wenn Spielfigur nicht getroffen wird
	<i>Meucheln</i>	Nur gegen arglose Opfer (→ <i>Abwehr</i> =0) • Erdolchen → <i>leichte</i> oder <i>schwere Wunde</i> steigert sich zu <i>tödl.</i> ; erzeugt Lärm, außer bei <i>kritischem</i> Treffer • ↑ <i>Würgen</i> → mit Schlinge: beim Haltewurf St des Meuchlers verdoppeln
	<i>Reiterkampf</i>	☒ Reiten! • Abger. Streitross! • Parierwaffe: Nur Reiterschild! • EW(Tiere):Gw zum Aktionswurf addieren • Gegner zu Fuß kämpfen gegen Reiter ↑ <i>aufwärts</i> (nicht gegen das Pferd!) • Angriff gegen Gegner zu Fuß kann auch als <i>Niederreiten</i> interpretiert werden (Schaden=10) → keine Bewegung in Phase 5 • Aus dem Sattel heben: Gegner → <i>gezielter</i> Angriff + mind. <i>leichter</i> Schaden (☒ <i>Hellebarde</i> → <i>ungezielter</i> Angriff genügt) • Angriff im Galopp → St=8 des Pferds zum Schaden addieren
	<i>Umwerfen</i>	☒ Axt/Hammer, Hellebarde, Kampfstab oder Kampfkunst! • <i>Gezielter</i> Treffer + mind. <i>leichter</i> Schaden → Gegner fällt (unverletzt) zu Boden, kämpft <i>liegend</i> weiter
	<i>Waffe ziehen</i>	In Phase 1 ansagen! • Spielfigur verzichtet auf Angriff • Spielfigur darf selbst nicht getroffen werden
	<i>Würgen</i>	Nur waffenlos mögl.! • Gelingenes ↑ <i>Festhalten</i> mit <i>gezieltem</i> Treffer → Festgehaltener erleidet bis zur Befreiung jede Runde 1 Punkt <i>leichtes Ersticken</i> (<i>Schadenssteigerung!</i>)

HEROEN KURZREGEL X: MAGIE (1)

WIRKEN EINES ZAUBERS	<ul style="list-style-type: none"> • Der Preis eines Zaubers ist normalerweise gleich dessen Grad. Der „gewirkte Preis“ kann jedoch durch ungünstige Bedingungen (vgl. Kurzregel XI) oder gewünschte zusätzliche Effekte höher liegen. • Sicheres Wirken: Der Charakter nimmt freiwillig so viele Punkte Schicksal hin, wie der Preis des Zaubers beträgt. (Für jeden Punkt ein Kästchen der Schicksalsleiste auf dem Charakterbogen abstreichen.) → Der Zauber wirkt zuverlässig und in vollem Umfang. • Riskantes Wirken: Der Spieler führt einen EW(Zauber wirken) gegen das <i>Wirkattribut</i> (AT.) des Zaubers aus. <ul style="list-style-type: none"> – 0 Erfolge → Der Zauber wirkt nicht; der Charakter erleidet 1 Punkt Schicksal – ab 1 Erfolg → Der Zauber wirkt; neu erlittenes Schicksal = Preis des Zaubers minus Erfolge (bis hinab auf 0). • Viele Zauber erfordern, um das Ausmaß des magischen Effekts zu bestimmen, zusätzlich einen SW[Zb] zur Ermittlung der Mächtigkeit des Zaubers. (Verzicht auf Wurf: $Mächtigkeit = 3 \times Zb$.) Regeln zur Auswertung stehen in den Beschreibungen der betreffenden Zauber angegeben. • Für simultanes Wirken mehrerer Zauber oder mehrfach desselben Zaubers müssen die Preise der Zauber addiert werden. Sie werden entweder alle zusammen <i>sicher</i> oder mit einem gesammelten Wurf <i>riskant</i> gewirkt. (Unterschiedliche Wirkattribute → niedrigster Wert zählt.) Sofern gefragt, haben sie alle dieselbe Mächtigkeit. • Zaubern im Kampf: Jede Kampfrunde kann der Zauberer nur einen Zaubervorgang ausführen. Er verzichtet damit auf seinen regulären Aktionswurf <i>und</i> seine Bewegung.
SCHICKSAL	<ul style="list-style-type: none"> • Übersteigt nach dem Zaubervorgang (ob erfolgreich oder nicht) das Schicksal des Charakters dessen Essenz, dann muss er einen Schicksalswurf ausführen (EW(Weltbindung):Zb). Erreicht er mindestens so viele Erfolge, wie die Differenz Schicksal–Essenz beträgt, passiert nichts. Anderenfalls kann der Charakter <i>vorerst keine Zauber mehr anwenden</i>. • Um nach misslungenem <i>Schicksalswurf</i> die Fähigkeit zum Zaubern wiederzuerlangen, muss sich der Charakter einer Schicksalsstunde stellen. Diese wird in Runden abgehandelt, die wie folgt ablaufen: <ol style="list-style-type: none"> 1. Der Charakter erleidet wahlweise <ul style="list-style-type: none"> – 1 Punkt <i>schwere Vergiftung</i> (Schadenssteigerung beachten, vgl. Kurzregel VI) <u>oder</u> – den Verlust einer Zauberkraft. Was von beidem geschieht, entscheidet der Spieler. 2. Ist der erlittene Schaden <i>tödlich</i> oder büßt der Charakter seine <i>letzte</i> Zauberkraft ein, dann ist die Schicksalsstunde beendet. Anderenfalls wird für den Charakter ein erneuter Schicksalswurf ausgeführt. (Erschwerisse durch <i>schweren</i> Schaden beachten!) 3. Gelingt der Schicksalswurf, dann endet die Schicksalsstunde. Anderenfalls sinkt das Schicksal des Charakters um 1, und es beginnt eine neue Runde mit Schritt 1. Nach Ende der Schicksalsstunde wird das Schicksal des Charakters auf 0 zurückgesetzt. • Abbau von Schicksal: Einmal am Tag hat der Charakter die Möglichkeit, in einem (bei Charaktererschaffung ausgestalteten) Ritus Schicksal abzubauen. Hierzu führt er einen EW(Weltbindung):Zb durch. Die Anzahl Erfolge gibt an, wie viele Punkte Schicksal abgebaut werden. Der Ritus dauert ca. 4 Stunden.
WIDERSTAND UND GESPÜR	<ul style="list-style-type: none"> • Soll eine Spielfigur gegen ihren Willen verzaubert werden, dann kann sie mit einem Widerstandswurf in Form eines SW[Vn+Stand] dagegen ankämpfen. Liegt der so erwürfelte Widerstand über der Mächtigkeit des Zaubers, dann wirkt der Zauber nicht auf diese Spielfigur. • Der Widerstandswurf hilft nur gegen Zauber, die sich <i>unmittelbar</i> auf die Spielfigur oder ein Objekt in ihrem Besitz auswirken (Beeinflussung, Verwandlung o. ä.), nicht aber gegen Zauber, die sie nur <i>indirekt</i> betreffen (Stichflamme eines Feuerzaubers, Angriff einer beschworenen Kreatur, magisch verursachter Einsturz eines Gebäudes o. ä.) • Bei Tieren: Widerstand = zur Beschwörung nötige Mächtigkeit (vgl. Kurzregel XII). • Mit einem EW(Zw. Gesicht):Zb kann man <ul style="list-style-type: none"> – das Wirken oder Nachwirken von Magie in der Nähe spüren, – die Gegenwart außerweltlicher Wesenheiten wahrnehmen (Geister, Dämonen, Feenwesen etc.) oder – das Aussehen außerweltlicher Wesenheiten klar erkennen.

HEROEN KURZREGEL XI: MAGIE (2)

	Bedingung	Auswirkung
DAUER	<i>Zauberwirkung hält an für:</i>	
	1 Runde (10 Sekunden)	Preis des Zaubers verringert sich um 1. (Nicht unter 1!)
	1 Szene (15 Minuten)	Preis des Zaubers bleibt unverändert.
	4 Stunden	Preis erhöht sich um 1.
	1 Tag	Preis erhöht sich um 2.
	1 Mond	Preis erhöht sich um 3.
	1 Jahr	Preis erhöht sich um 4.
	bis Erfüllung des Zwecks	Preis erhöht sich um 5.
DISTANZ	Berührung	<i>Sicheres Wirken</i> möglich; <i>riskantes Wirken</i> → Mod. +1.
	Sprechweite (bis 15 Schritt)	<i>Sicheres Wirken</i> möglich; <i>riskantes Wirken</i> ohne Mod.
	Rufweite (bis 60 Schritt)	<i>Riskantes Wirken</i> erforderlich, Mod. -1.
	Sichtweite	Mod. -2.
	Vertrauter Ort	Mod. -3.
	Beschriebener Ort	Mod. -4.
	Fremder Ort	Mod. -5.
EINFLÜSSE	Probe des Ziels verfügbar.	Erschwernisse für <i>Reichweite</i> werden negiert.
	Innere Anwendung (Trank, verzauberte Nadel oder Klinge)	Der Verzauberte hat keinen Widerstandswurf.
	Ritual, je Stunde	Mod. +1 auf <i>riskantes Wirken</i> , 1 Punkt <i>leichte Erschöpfung</i> .
	Bündeln	Überzählige Erfolge vom <i>riskanten Wirken</i> als Bonuswürfel beim Wurf auf <i>Mächtigkeit</i> anrechnen.
	Verstärken	je Schadenspunkt: +1 Würfel zur <i>Mächtigkeit</i> (Ekstase → <i>Erschöpfung</i> + 1 Szene Zeitaufwand, Drogen → Gift, Blutopfer → Wunden).
	Opfergaben	Für <i>riskantes Wirken</i> : Zusätzl. Erfolge = Wert des Opfers (bis max. = gewürfelte Erfolge). • Wert eines Tieropfers = Grad des Tiers gemäß Beschwörungstabelle (vgl. Kurzregel XII). • Wert eines Objekts = geforderter Wert auf Einkünfte gemäß Preislisten (vgl. Kurzregel XIV).
	Zaubern ohne Gesten	Preis erhöht sich um 1.
	Zaubern ohne Worte	<i>Riskantes Wirken</i> gefordert, Preis erhöht sich um 1.
	Keine Berührung zum Talisman	<i>Riskantes Wirken</i> gefordert, Erschwernis gemäß Entfernung zum Talisman (vgl. Tabelle REICHWEITE).
	Fesselung mit Eisen	Keine Magieanwendung möglich.
BESCHWÖRUNGEN	<ul style="list-style-type: none"> Jede herbeigerufene Kreatur (bzw. jedes belebte Objekt) erfordert beim Wirken einen Mindestwert an <i>Mächtigkeit</i> (angegeben in Kurzregel XII). Es werden höchstens so viele Wesen beschworen, dass die Summe ihrer <i>Mächtigkeiten</i> die gewirkte <i>Mächtigkeit</i> des Zaubers nicht übersteigt. <p>Beispiel: <i>Zauber TIERE, Beschwörung von Wölfen. (Geforderte Mächtigkeit: 4 pro Tier.) Gewirkte Mächtigkeit des Zaubers: SW[Zb] ergibt 15 → Es werden drei Wölfe beschworen.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Beschworene Wesen erfüllen für den Zauberer <i>eine</i> Aufgabe. Die Zauberwirkung endet spätestens mit deren Erledigung oder mit dem Tod bzw. der Zerstörung des Wesens. Herbeigerufene Kreaturen lösen sich nach Ende der Zauberwirkung in Nichts auf. 	
FREIE MAGIE	<ul style="list-style-type: none"> Eine Spielfigur kann auch Zauber wirken, ohne sie als <i>Kraft</i> zu besitzen, wenn sie entweder <ul style="list-style-type: none"> (a) <i>mindestens eine</i> Quelle der Kraft dieses Zaubers als Hauptquelle (●) besitzt oder (b) <i>alle</i> Quellen der Kraft dieses Zaubers mit ihren Nebenquellen (⊙) abdeckt. Schwelle: = Maß für die Schwierigkeit zum Erschließen des Zaubers; normalerweise =Grad; in Fall (a): +1 je fehlende Quelle der Kraft. <p>Beispiel: <i>Zauberer mit ● Atem, ⊙Form, ⊙Stille: Für Zauber DUNKEL (Atem, Schwere, Grad=1) → Schwere fehlt ⇒ Schwelle=2.</i></p>	
	<ul style="list-style-type: none"> Vor der <i>ersten</i> Ausführung in einer laufenden Szene muss ein Wurf auf <i>Fachwissen</i> ausgeführt werden (vgl. Kurzregel XIII). Geforderte Anzahl Erfolge =Schwelle des Zaubers. 	
	<ul style="list-style-type: none"> Erneuter Versuch nach Misslingen → Neue Kampfrunde; Schwelle des Zaubers um 1 erhöhen. 	
	<ul style="list-style-type: none"> Der Zauber kann danach für den Rest der Szene jederzeit gewirkt werden. (Preis=Schwelle, ggf. erhöht durch ↑DAUER, ↑DISTANZ, ↑EINFLÜSSE oder gewünschte zusätzliche Effekte.) 	

HEROEN KURZREGEL XII: BESCHWÖRUNGEN

	Kreatur		Bemerkungen	Gr.	Mächtigkeit
TIER	Kleingetier (Maus, Hase, Kröte, Forelle) kleines Raubtier (Katze, Fuchs, Marder, Lachs) mittl. Raubtier (Dachs, Luchs, Jagdhund, Hecht) großes Raubtier (Wolf, Leopard, Katzenhai) Wildschwein Bär		Nicht kampftauglich.	1	1 pro Tier
				2	3 pro Tier
				3	4 pro Tier
				4	4 pro Tier
				6	7 pro Tier
				8	10 pro Tier
	Wanzen, Käfer, Grillen o. ä. Fliegen, Mücken, Schmetterlinge, ungiftige Spinnen Giftschlange		Nicht kampftauglich.	1	1 je 10 Tiere
			Nicht kampftauglich.	2	1 je 10 Tiere
			Kein tödliches Gift.	3	3 pro Tier
	kleiner Vogel (Drossel, Spatz, Rotkehlchen) mittl. Vogel (Krähe, Elster) oder Fledermaus großer Vogel (Rabe, Reiher, Schwan) Jagdfalke Adler		Nicht kampftauglich.	2	1 pro Tier
				3	3 pro Tier
				4	4 pro Tier
				5	6 pro Tier
	Pferd Streitross		Nicht kampftauglich.	6	10 pro Tier
				7	10 pro Tier
GENIUS	Erdelementar		Nicht kampftauglich.	3	7 pro Geist
	Wasserelementar		Nicht kampftauglich.	3	7 pro Geist
	Luftelementar		Nicht kampftauglich.	3	7 pro Geist
	Feurelementar			3	7 pro Geist
DING	Schreibfeder, Nähnadel, Spielwürfel o. ä.		Nicht kampftauglich.	1	1 pro Objekt
	Handschuh		Nicht kampftauglich.	2	2 pro Objekt
	Messer		Nicht kampftauglich.	3	2 pro Objekt
	Stoffpuppe		Nicht kampftauglich.	3	2 pro Objekt
	Schal			2	2 pro Objekt
	Seil			3	1 je 2m Seil
	Schemel			2	2 pro Objekt
	Tisch			3	5 pro Objekt
DAEMON	Puka		Gestaltwandler; imitiert Zauber TIERE. (Nur schwarze Tiere.)	3	wie imitierte Tierart
	Imp			3	4 pro Dämon
	<i>Mächtigkeit</i>	Ausdehnung: FLAMME, LICHT, DUNKEL	Ausdehnung: EIS	Ausdehnung: Illusion (BLEND, TRUG, DOPPEL)	SIECHE: Krankheit
ANDERE ZAUBER	1	Kerzenflamme	Becher Wasser	„Eine Handvoll“	
	3	Fackel	Eimer Wasser	„Ellenlang“	Schnupfen
	6	1 Schritt brennende Fläche	1 Schritt Eisfläche auf Gewässer	Menschengroß	Kinderkrankheit (Röteln, Scharlach)
	10	5 × 5 Schritt		Karren, Pferd	Lungenentzündung
	15	30 × 30 Schritt		Hütte, Elefant	Malaria
	21	200 × 200 Schritt		Haus, Burg, Drache	Aussatz
	28	1 Meile		Landschaft	Pest
BESONDERHEITEN	<ul style="list-style-type: none"> • FLAMME: <ul style="list-style-type: none"> – Flamme brennt für Dauer der Zauberwirkung auch ohne Brennstoff, wird aber durch ungünstige Umgebung in der Mächtigkeit reduziert. (Regen oder große Kälte → Mächtigkeit–6; unter Wasser → Mächtigkeit–12. – Flächendeckende Anwendung auf von Lebewesen besetzte Fläche: Die Mächtigkeit des Zaubers kämpft gegen den summierten Widerstand aller betroffenen Wesen an. Gegen alle: Je Runde im brennenden Bereich → <i>ungezielter</i> Treffer mit ↑<i>Feuer</i> (vgl. Kurzregel IX), Schaden=Zb des Zaubers, ggf. erhöht um Blutopfer, Drogen o. ä. – Stichflamme gegen 1 Wesen: Wie <i>gezielter</i> Treffer mit ↑<i>Feuer</i>. • LICHT: Kann verdichtet werden, um Gegner zu blenden → betrifft jeden Gegner, dessen Widerstand unter der Mächtigkeit bleibt. • ZUFALL: Gewirkter Preis des Zaubers entspricht Wahrscheinlichkeit des Ereignisses, z. B.: „Es geschieht einem von 4“ → Preis=4 				

HEROEN KURZREGEL XIII: STANDARDSITUATIONEN

	Situation	Regelmechanismus
BEWEGUNG	<i>Fährtenlesen</i>	☒ Fährtenlesen! • EW(Entdeckung):Am ^(G) • Erschwernisse aus Alter der Spur und Untergrund • Spur folgen → <i>Serie</i> • Verfolgter verwischt Spur (☒ <i>⟨Geländeform⟩!</i>) → <i>Aufholjagd</i> : EW(Entdeckung):Am ^(G) Fährtenleser gegen Verfolgter
	<i>Gewaltmarsch</i>	Gewöhl. Tagesleistung → folgenlos • Jeden Tag: EW(Laufen):Ad → pro Erfolg (oder pro Punkt <i>schwere Erschöpfung</i>) zurückgelegte <i>Zusatzstrecke</i> = 1/3 der gewöhl. Tagesl. • <i>Stützen</i> : 2 Erfolge von Helfern → 1 Erfolg für Gestützten • Kürzere Wanderungen: 1 EW/Stunde, Schaden = <i>leichte Erschöpfung</i> • Querfeldein → EW ^(G)
	<i>Hindernislauf</i>	<i>Serie</i> von EW(Laufen):Gw ^(G) • 0 Erfolge → hingefallen
	<i>Klettern</i>	EW(Klettern):Gw, ggf. ^(G) • Längere Klettertour: <i>Serie</i> ; EW mit 0 Erfolgen → Absturz
	<i>Rennen/Springen</i>	SW[St(+Laufen)] zur Ermittlung von Geschwindigkeit, Weite oder Höhe
	<i>Rudern/Paddeln</i>	Vorankommen: <i>Serie</i> von EW(Boote):St • Manöver, Seegang o. ä. → EW(Boote):Gw
	<i>Schleichen/Verbergen</i>	vgld. EW(Entdeckung):Gw ^(G) gegen ↑ <i>Wachsamkeit</i> des Beschlichenen
	<i>Schwimmen</i>	☒ Schwimmen! (sonst nur Wassertreten ohne Fortbewegung) • Vorankommen: <i>Serie</i> von EW(Laufen):Ad • Manöver, Strömung, Seegang o. ä. → EW(Laufen):Gw
	<i>Segeln</i>	☒ Segeln! • Schnelligkeit → EW(Boote):Am • Manöver, Seegang o. ä. → EW(Boote):Gw
	<i>Wachsamkeit</i>	EW(Entdeckung):Am ^(G)
WISSEN	<i>Belauschen</i>	Erlangte Informationsmenge → EW(Verständigung):Am
	<i>Fachwissen</i>	☒ <i>⟨Wissensgebiet⟩!</i> • EW(Gedächtnis):Vs, Schwierigkeit der Frage → nötige Anzahl Erfolge • mit zus. ☒ <i>Philosophie</i> : EW(Logik):Vs, addiere Erfolge zum Ergebnis (bis max. so viele Erfolge wie zuvor aus EW(Gedächtnis))
	<i>Flicken/Basteln</i>	EW(Handwerk):Fi, ggf. ☒ <i>Berufe</i> : (<i>entspr. Beruf</i>)!
	<i>Geheimtüren suchen</i>	EW(Handwerk):Am • mit ☒ <i>Architektur</i> → EW(Kunst):Vs, addiere Erfolge zum Ergebnis
	<i>Katapult bedienen</i>	☒ <i>Kriegsgerät!</i> • <i>Fernkampf</i> mit EW(Handwerk):Vs
	<i>Krankheit behandeln</i>	☒ <i>Heilkunde!</i> • <i>Pflege</i> : 1 EW(Gedächtnis):Am pro Tag; nötige Anzahl Erfolge je nach Krankheit; Misslingen → 1 Punkt <i>leichte Vergiftung</i> • <i>Diagnose/Heilmittel finden</i> : ↑ <i>Fachwissen</i> • <i>Heilung</i> : Nach festgelegter Zeit (ggf. nur mit Heilmittel)
	<i>Orientierung</i>	EW(Ueberleben):Vs ^(G)
	<i>Reiten</i>	☒ Reiten! • Manöver → EW(Tiere):Gw • Scheuendes Tier beruhigen: EW(Tiere):Am • Misslingen: letzten EW wiederholen; erneutes Misslingen → Sturz • Galopp → <i>Serie</i> von EW(Tiere):Gw • Reise zu Pferd: wie ↑ <i>Gewaltmarsch</i> mit EW(Tiere):Ad
	<i>Schlossknacken</i>	☒ Schlossknacken! • EW(Handwerk):Fi
	<i>Tier befehligen</i>	☒ <i>⟨Dressur⟩!</i> • EW(Tiere):Am • Schwierigkeit des Befehls → nötige Anzahl Erfolge
	<i>Trank brauen</i>	☒ <i>Trankkunde!</i> • Erprobtes Rezept: Kein EW nötig • Neues Rezept/Experiment: EW(Gedächtnis):Vs, Schwierigkeit der Formel → nötige Anzahl Erfolge
	<i>Überleben</i>	☒ <i>⟨Geländeform⟩!</i> Nahrung, Lagerplatz, Gefahren erkennen → EW(Überleben):Am
	<i>Wundversorgung</i>	☒ <i>Heilkunde!</i> • Wundbrand vermeiden, Knochen richten o. ä. → ohne EW • Leben retten nach <i>tödl. Wunde</i> → EW(Gedächtnis):Fi, Anzahl Erfolge mindestens = <i>schwere Wunden</i> • Leben retten nach <i>tödl. Ersticken</i> → 1 Erfolg in EW(Gedächtnis):Ad
SOZIALES	<i>Ablenkung</i>	EW(Täuschung):Eg • Erfolge zu ↑ <i>Schleichen</i> , ↑ <i>Taschendiebstahl</i> , ↑ <i>Falschspielen</i> o. ä. eines Partners addieren • Mehrere Ablenkungen summieren sich nicht!
	<i>Beruhigen/Trösten</i>	EW(Menschenk.):Vn
	<i>Beschatten</i>	Bei Richtungswechsel: vgld. EW(Benehmen):Am (+ ↑ <i>Beziehungen</i>) Gejagter gegen Jäger
	<i>Beziehungen</i>	<i>Beziehungen</i> = autom. Erfolge auf EW (negieren sich mit Mod. für Fremdheit)
	<i>Darbietung</i>	Rede, Gesang o. ä.: EW(Ausdruck):Eg • Tanz: EW:Gw • Publikum einschätzen: EW:Am
	<i>Durchschauen</i>	vgld. EW(Menschenk.):Am gegen ↑ <i>Selbstbeherrschung</i> , ↑ <i>Lügen</i> oder ↑ <i>Falschspielen</i>
	<i>Einschüchtern</i>	Drohgebärde: vgld. EW(Ausdruck):St gegen ↑ <i>Selbstbeherrschung</i> des Gegenübers • Präsenz: EW(Führung):Eg • subt. Drohungen: EW(Manipulation):Am(+ ↑ <i>Beziehungen</i>)
	<i>Entfesseln</i>	☒ <i>Kunststücke!</i> • vgld. EW(Ausdruck):Fi gegen EW(Handwerk):Fi des Fesselnden
	<i>Falschspielen</i>	☒ Falschspielen! • EW(Täuschung):Fi
	<i>Führung</i>	EW(Führung):Eg • Schwierigkeit der Situation → nötige Anzahl Erfolge
	<i>Lügen</i>	EW(Täuschung):Vs
	<i>Nachforschungen</i>	ggf. ☒ <i>Etikette/Gassenw.</i> ! • Informationsmenge → EW(Benehmen):Vs (+ ↑ <i>Beziehungen</i>)
	<i>Schönheit</i>	EW(Eg):Ad • Ersetzt Wurf zum ↑ <i>Verführen</i> , je nach Situation auch zur ↑ <i>Ablenkung</i>
	<i>Selbstbeherrschung</i>	EW(Führung):Vn
	<i>Taschendiebstahl</i>	☒ Taschendiebst. ! • vgld. EW(Täuschung):Fi gegen ↑ <i>Wachsamkeit</i> des Opfers
	<i>Überreden/Verführen</i>	vgld. EW(Manipulation):Eg gegen ↑ <i>Selbstbeherrschung</i> des Gegenübers
^(G) Kenntnis für ☒ <i>⟨Geländeform⟩</i> erforderlich (ggf. alle zutreffenden Geländeformen), sonst Mod. -2.		

HEROEN KURZREGEL XIV: PREISLISTEN

LEBENSHALTUNG	<ul style="list-style-type: none">• Durchschnittsangaben für einen städtischen Markt im Inland von Salgour. Währung: Goldkrone (g), Silbergroschen (s), Kupfer-As (k); 1g = 30s, 1s = 12k.• Dahinter angegeben: Der Attributwert auf Einkünfte, mit dem die entsprechende Ware zum gewohnten Lebensstil gehört. (Grobe Richtschnur für das Spiel ohne exaktes Nachhalten von Geldmitteln und Vorräten.)• ☒ : Besitz bei Spielbeginn erfordert Beherrschung einer passenden Kenntnis. (Z. B. Reitpferd: ☒ Reiten; Jagdhund: ☒ Fährtenlesen; Dietriche: ☒ Schlossknacken usw.)											
	<i>Lebensmittel (je kg oder l):</i> Brot 1k ○○○○○ Obst, Gemüse 1k ○○○○○ Beeren 2k ●○○○○ Fisch 2k ●○○○○ Milch 3k ●●○○○ Eier (12) 6k ●●○○○ Käse 4k ●●○○○ Geflügel 4k ●●○○○ Fleisch 8k ●●○○○ Wild 1s ●●●○○ Honig 5s ●●●●○ Heim. Gewürze 1s ●●●○○ Exot. Gewürze 12g ●●●●● Salz 1g ●●●●○				<i>In der Schänke (je Portion):</i> Eintopf 3k ●○○○○ Fisch vom Grill 6k ●●○○○ Stück Braten 1s ●●●○○ Apfelwein 1k ○○○○○ Bier 2k ●○○○○ Schnaps 2k ●○○○○ Met 3k ●●●○○ Wein 4k ●●●○○ Branntwein 6k ●●●○○ <i>In der Herberge (je Nacht):</i> Schlafsaal 3k ●○○○○ Mehrbettzimmer 1s ●●●○○ Eigene Kammer 5s ●●●●○				<i>Wohnraum in der Stadt (je Monat):</i> Platz im Hospiz ○○○○○ Zimmer 10s ●○○○○ Hütte/Wohnung 1g ●●●○○ <i>Kleidung (schlicht, zweckm.):</i> Kittel 9k ○○○○○ Hemd 1s ●○○○○ Hosen 1s6k ●○○○○ Hut 6k ●○○○○ Mantel 3s ●●○○○ Paar Schuhe 8s ●●○○○ Samt, Pelzbesatz: Preise ×5 Seide, Brokat: Preise ×20			
WAFFEN UND RÜSTUNGEN	<i>Nahkampfwaffen:</i> Dolch 5s ●○○○○ Rapier 15s ☒ ●●●○○ Kurzschwert 8s ●●○○○ Langschwert 15s ☒ ●●●○○ Bihänder 1g ☒ ●●●○○ Jagdspeer 5s ●○○○○ Sauspieß 6s ●●○○○ Pike 8s ●●○○○ Hellebarde 10s ☒ ●●○○○ Lanze 20s ☒ ●●○○○ Streitaxt 8s ☒ ●●○○○ Streithammer 8s ☒ ●●○○○ Streitkolben 8s ●●○○○ Zweihandaxt 15s ☒ ●●●○○ Streitflegel 10s ☒ ●●○○○				<i>Fernkampfwaffen:</i> Jagdbogen 8s ☒ ●●○○○ Langbogen 15s ☒ ●●○○○ Reiterbogen 15s ☒ ●●○○○ Armbrust 1g ●●●○○ 1 Pfeil/Bolzen 3k Schleuder 1s ☒ ○○○○○ Wurfmesser 5s ☒ ●○○○○ Wurfaxt 8s ☒ ●●○○○ Wurfspeer 5s ☒ ●○○○○ <i>Parierwaffen:</i> Kleiner Schild 5s ●●○○○ Reiterschild 10s ☒ ●●●○○ Armeeschild 8s ☒ ●●○○○ Setzschild 8s ●●○○○ Parierdolch 10s ●●●○○				<i>Rüstungen:</i> Polstermantel 20s ●○○○○ Lederharnisch 3g ●●○○○ Nietenwams 4g ●●○○○ Kettenhemd 7g ☒ ●●●○○ Brustplatte 15g ☒ ●●●●○ Arm- oder Beinschutz – Hartleder 20s ●○○○○ – Nieten 1g ●●○○○ – Kette 3g ●●●○○ – Platte 4g ●●○○○ Lederhelm 4s ●○○○○ Nietenhelm 8s ●○○○○ Kettenkapuze 20s ●●○○○ Schalenhelm 1g ●●○○○ Kettenkleid 10g ☒ ●●●●○ Vollplatte 20g ☒ ●●●●●			
	<i>Tiere:</i> Zug-/Packpferd 1g ●●●○○ Reitpferd 1g15s ☒ ●●●○○ Streitross 12g ☒ ●●●●○ Esel 15s ●●○○○ Jagdhund 15s ☒ ●●●○○ Jagdfalke 3g ☒ ●●●●○ <i>Zubehör:</i> Zaumzeug 2s ●○○○○ Sattel 15s ●●○○○ Satteltaschen 5s ●○○○○ Karren 1g ●●●○○ Falknerausr. 1g ●●●○○				<i>Auf Reise und Queste:</i> Rucksack 3s ●○○○○ Wasserschlauch 1s ●○○○○ Arzneitasche 6s ☒ ●●○○○ Decke 1s ●○○○○ Zelt (4 Pers.) 8s ●●○○○ 6m Seil 3k ●○○○○ Messer 1s ●○○○○ Zunderbüchse 1s ●○○○○ Kochkessel 4s ●○○○○ Laterne 7s ●●○○○ Lampenöl für 6h 2k 10 Fackeln 1k Axt, Schaufel 3s ●○○○○ Dreschflegel 1s ●○○○○ Stemmeisen 1s ●○○○○ Dietriche 20s ☒ ●●○○○				<i>Alles für den Gaukler:</i> Flöte o. Trommel 5s ☒ ●○○○○ Horn 15s ☒ ●●○○○ Sackpfeife 20s ☒ ●●○○○ Laute 25s ☒ ●●○○○ Harfe 2g ☒ ●●●○○ Jonglierrequisiten 3s ☒ ●○○○○ Schauspielkostüm 15s ●●○○○ Wahrsagekarten 6g ●●●○○ <i>Zauberwerke (je 1 Anwendung):</i> Schönheitstrank 7s (REIZ) Aphrodisiakum 7s (LEIB) Heiltrank 20s (LEBE) Gegengift 1g (UNGIFT) Schutzamulett 2g (GEFAHR) Bannamulett 3g (WEICHE)			
AUSRÜSTUNG												

HEROEN KURZREGEL XV: KREATUREN

	Kreatur	Kampfwerte/Beschreibung
TIERE	Adler	St=4, Gw=5, Ad=2, Am=6; Handgemenge=3; Schaden=6, im Flug=8; Grobh.=3; im Flug Deckg.=1* (schwer zu treffen wg. Schnelligkeit).
	Bär	St=8, Gw=2, Ad=5, Am=3; Schaden=10; Grobh.=5, Reichw.=1; Vorteil: Unaufhaltsam; bevorzugt <i>Kraftangriffe</i> .
	Giftschlange	St=1, Gw=4, Ad=2, Am=4; Handgemenge=2; Schaden=2; Grobh.=2, Deckg.=1 (schwer zu treffen wg. geringer Größe); <i>leichte Wunde</i> → 1 Punkt <i>schwere Vergiftung</i> (bis zu 3× pro Kampf).
	Jagdfalke	St=1, Gw=5, Ad=2, Am=6; Handgemenge=3; Schaden=2, im Flug=4; Grobh.=3; Deckg.=1, im Flug=2* (schwer zu treffen wg. Schnelligkeit im Flug und geringer Größe).
	kleines Raubtier (Katze, Fuchs, Marder, Lachs)	St=1, Gw=4, Ad=3, Am=5; Handgemenge=2; Schaden=2; Grobh.=3, Deckg.=1 (schwer zu treffen wg. geringer Größe), Reichw.=−1.
	mittl. Raubtier (Dachs, Luchs, Jagdhund, Hecht)	St=2, Gw=3, Ad=3, Am=5; Handgemenge=2; Schaden=4; Grobh.=3. • Jagdhund: zusätzlich ☒ Fährtenlesen, Entdeckung=6 ☒ <i>⟨alle Gelände außer Meer, Sumpf⟩</i> .
	großes Raubtier (Wolf, Leopard, Katzenhai)	St=3, Gw=3, Ad=3, Am=4; Handgemenge=2; Schaden=6; Grobh.=3.
	Pferd	St=8, Gw=2, Ad=5, Am=3; Schaden=10; Laufen=6.
	Streitross	Wie einfaches Pferd; zusätzlich: Handgemenge=2.
	mittl. Vogel (Krähe, Elster) oder Fledermaus	St=1, Gw=5, Ad=1, Am=5; Handgemenge=1; Schaden=1, im Flug=2; Grobh.=4; AttrDeckg.=1, im Flug=2* (schwer zu treffen wg. Schnelligkeit im Flug und geringer Größe).
	großer Vogel (Rabe, Reiher, Schwan)	St=2, Gw=5, Ad=1, Am=5; Handgemenge=1; Schaden=2, im Flug=4; Grobh.=4; im Flug Deckg.=1* (schwer zu treffen wg. Schnelligkeit).
	Wildschwein	St=5, Gw=2, Ad=5, Am=2; Schaden=7; Grobh.=5; Vorteil: Unaufhaltsam; bevorzugt <i>Kraftangriffe</i> .
BELEBTE OBJEKTE	Handschuh	Kann sich kriechend fortbewegen, mit St=1 zugreifen und Objekte transportieren.
	Stoffpuppe	Kann sich um 3 Schritt pro Runde fortbewegen, mit St=1 zugreifen und Objekte transportieren.
	Messer	Kann sich ruckend und hüpfend fortbewegen und eigenständig schneiden.
	Schal	St=1, Gw=5, Am=0, Haltbarkeit=6. Kann sich schlängeln, jemanden würgen oder ihm die Augen verdecken. Nur mit scharfen Klingenwaffen zu beschädigen.
	Seil	St=1 je 6m Seil, Gw=5, Am=0, Haltbarkeit=9. Kann sich schlängeln (auch rauhe Wände hinauf), sich verknoten, jemanden festhalten (→ fesseln) oder würgen. Nur mit scharfen Klingenwaffen zu beschädigen.
	Schemel	St=1, Gw=1, Am=0, Haltbarkeit=12; Schaden=2; Rüstung: Rumpf=2 (=0 gegen Äxte); nur <i>Kraftangriffe</i> .
	Tisch	St=2, Gw=1, Am=0, Haltbarkeit=16; Schaden=4; Rüstung: Rumpf=2 (=0 gegen Äxte); nur <i>Kraftangriffe</i> .
ELEMENTARE	<i>Bemerkung:</i> Die hier beschriebenen niederen Elementargeister treten immer in Form von höchstens kniehohen oder ellenlangen Gestalten aus dem jeweiligen Element auf. (Gnomenhaft menschlich, Tierform, einzelne Hand, Luftwirbel, hüpfende Flamme o. ä.)	
	Erdelementar	Bewegt sich durch Erde und Fels. Kann dabei Objekte bis zu einer Größe mitnehmen, die er mit dem Körper ganz umschließen kann. St=5, um Dinge oder Wesen zu tragen oder am Boden festzuhalten. (Kann sich fest verankern.)
	Feurelementar	Gw=4, Ad=1, Am=2. Schaden=3 (↑ <i>Feuer</i> , vgl. Kurzregel IX); nur <i>Kraftangriffe</i> . (Unverwundbar) [†] Bekämpfung mit Wasser → 1 Punkt <i>leichter</i> Schaden. Ersticken mit Decke, Umhang o. ä. erfordert <i>gezielten</i> Treffer. Zauber Eis → sofortige Bannung.
	Luftelementar	(Unverwundbar) [†] Flugfähig. Kann leichte Objekte (Blätter, Tücher) mitnehmen.
	Wasserelementar	(Unverwundbar) [†] St=2 zum Mitnehmen von Objekten im Wasser.
DÄMON	Imp	St=3, Gw=3, Ad=3, Am=2; Handgemenge=3; Schaden=4; Grobh.=4 (Vorteil: Unaufhaltsam) [†] . • Chaoskreatur; zwergenhaft menschenähnl., monströse Gestalt.
	Puka	Gestaltwandler; kann Form und Kampfwerte beliebiger (schwarzer) Tiere annehmen. → Beschwörung durch Zauber DAEMON initiiert Zauber TIERE.
	† Besonderheit entfällt gegenüber Angriff mit magischer Waffe.	

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

Abk.	Bedeutung	eingeführt in
Ad	Ausdauer (Attribut)	Charakterbogen
Am	Aufmerksamkeit (Attribut)	Charakterbogen
At.	(Wirk-)Attribut (eines Zaubers)	Kurzregel V/X
CP	Charakterpunkt	Kurzregel II
D	Durst (Schadensart)	Kurzregel VI
E	Erschöpfung (Schadensart)	Kurzregel VI
Eg	Erscheinung (Attribut)	Charakterbogen
EP	Erfahrungspunkt	Kurzregel II
EW	Erfolgswurf	Kurzregel VI
Fi	Fingerfertigkeit (Attribut)	Charakterbogen
k	Kupfer-As (Währung)	Kurzregel XIV
g	Goldkrone (Währung)	Kurzregel XIV
G	Vergiftung (Schadensart)	Kurzregel VI
Gr.	Grad (eines Zaubers)	Kurzregel V
Gw	Gewandtheit (Attribut)	Charakterbogen
H	Hunger (Schadensart)	Kurzregel VI
Mod.	Modifikation	Kurzregel VI
NSC	Nichtspielercharakter	
s	Silbergroschen (Währung)	Kurzregel XIV
S	Ersticken (Schadensart)	Kurzregel VI
SC	Spielercharakter	
SL	Spielleiter	
St	Stärke (Attribut)	Charakterbogen
SW	Summierter Wurf	Kurzregel VI
SX	Schadensindex	Kurzregel VII
Vn	Vernunft (Attribut)	Charakterbogen
Vs	Verstand (Attribut)	Charakterbogen
Zb	Zauber (Attribut)	Charakterbogen
×	Wunden (Schadensart)	Kurzregel VI

Copyright © 2017 Markus und Sandra Gerwinski, Stade
 Coverillustration: Jennifer S. Lange, Lübeck
 Layout und Satz: Markus Gerwinski, Stade

Quelle: <http://heroen.gerwinski.de> (Sektion SHOP)