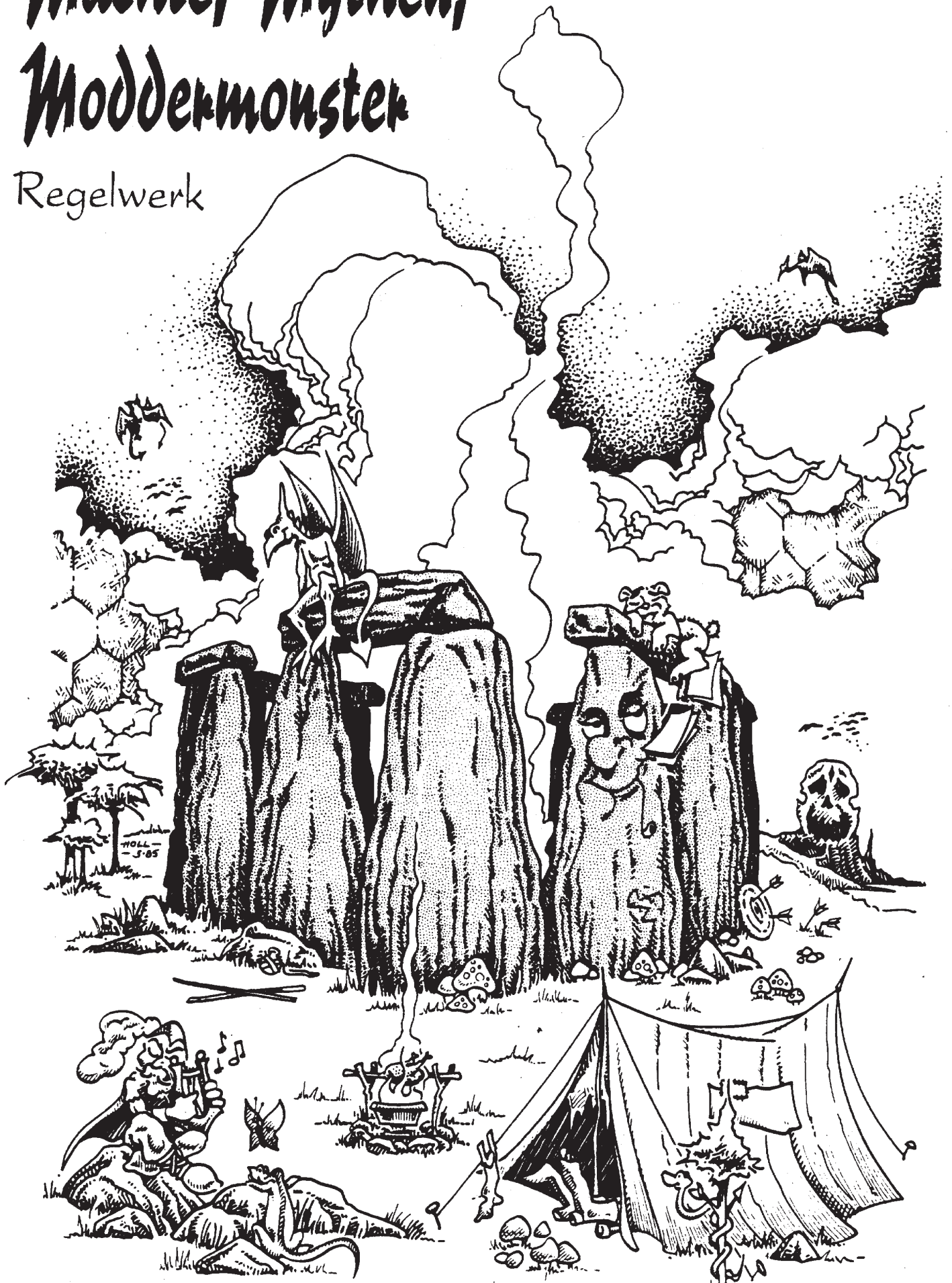


# Mächte, Mythen, Moddermonster

Regelwerk





---

Herausgeber: EDITION EINHORN

(Karl-Heinz Zapf, Andreas Trageser, Stefan Knauth)

Druck: TDA, Neustadt-Schwaig

Grafik: Tora

Layout, Gestaltung und Satz: Karl-Heinz Zapf

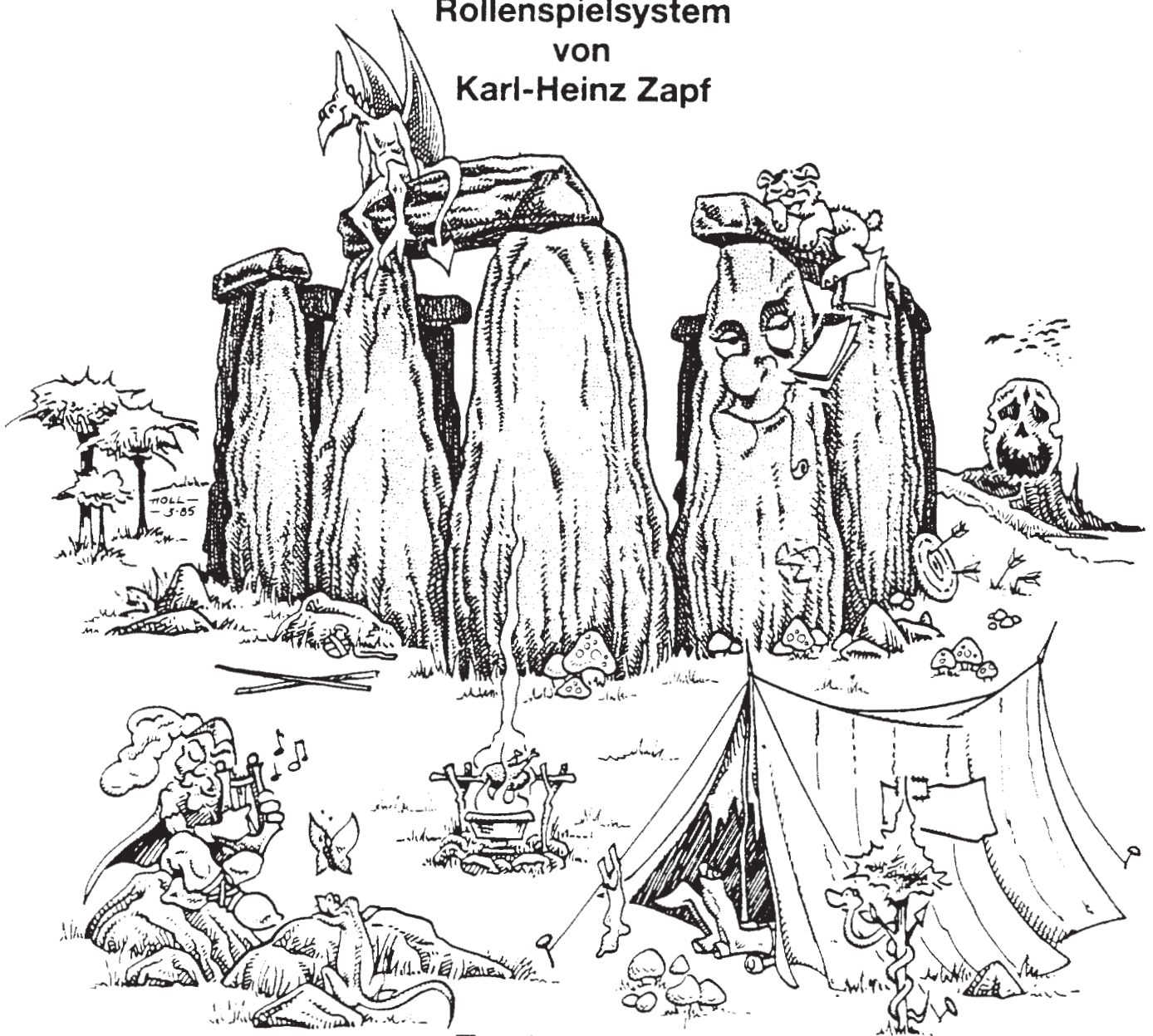
Copyright (c) 1989 bei der EDITION EINHORN

Nachdruck, Vervielfältigung oder Kopie, auch auszugsweise,  
bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung der Herausgeber

Meinen herzlichen Dank allen Spieltestern  
der ersten Ausgabe von "Mächte, Mythen, Moddermonster":  
Thomas Rau - Michael "Rabbi" Bayer - Stefan Bauer  
Alexander Rockmann - Michael "Chainsaw" Schwidefsky  
Andreas "der perverse Krieger" Trageser - Stefan Fritsche  
Robert "schöne Helena" Hartmann - Robin Bastian - Jürgen Schwenk  
und den Zeichnern der drei Regelbände,  
nämlich Christian Holl, Heidi Koch und Tora

# Mächte, Mythen, Moddermonster

Rollenspielsystem  
von  
Karl-Heinz Zapf



Zweiter Band  
Regelwerk



*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster*

Charaktererschaffung

### Charakterentwicklung

Im ersten Band dieses Rollenspielsystems, nämlich dem "CHARAKTERWERK", wurden im bezug auf die Charaktererschaffung noch einige Lücken offengelassen, da eine ausführlichere Darstellung den Rahmen dieses ersten Bandes gesprengt hätte; hier soll nun nachträglich auf all diese Dinge eingegangen werden, welche übersichtlich und verständlich erläutert werden sollen. Mit dem vorliegenden "REGELWERK" und den darin enthaltenen Regeln für "MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER" ist das Spielsystem praktisch schon komplett spielbar, der dritte, nachfolgende Band schlägt dem Moddermaster lediglich eine komplette Fantasy-Welt vor, welche als Hintergrund für seine Abenteuer mit diesem speziellen System konzipiert wurde.

#### Talente

Im "CHARAKTERWERK" wurden eine ganze Menge Talente aufgeführt, welche dieser oder jener Charakter besitzen kann, es wurde jedoch noch keine Erläuterung derselben beigefügt; obwohl sich eigentlich die meisten Talente von selbst erklären, hier die vollständige Auflistung aller Talente mit kurzen Beschreibungen ihrer Handlungsweise und Ausführung.

**FOLTERUNG:** dieses Talent ist nur sehr wenigen Charakterklassen zugänglich, welche eigens in der Art des Folterns unterrichtet wurden; Hauptziel der Folterung ist es, einem feindlichen oder eventuell nur suspekten Wesen Informationen zu entlocken. Dies zu vollbringen muß der Anwender mit dem  $W\%$  würfeln: bei 01 bis 45 ist das Opfer der Folter absolut geständig und gibt alles preis, was es weiß, bei 46 bis 50 erfolgt gar keine Reaktion, und bei 51 bis 100 stirbt das schweigsame Opfer, da der Folterknecht seine Widerstandsfähigkeit überschätzt hat.

**GAUKELEI:** das Talent Gaukelei ist hauptsächlich als Möglichkeit des schnellen Nebenverdienstes für Charaktere gedacht; diese können hiermit (bei einer gelungenen Probe) auf einem Stadtmarkt, in einer Schänke o. ä. Kunststücke vorführen (jonglieren, balancieren etc.), was ihnen jeweils  $1W10$  Silberstücke pro  $10\%$  Abstand zum Prozentwert dieses Talent es einbringt. Mißlingt die Gaukelei, so wird der Anwender meist Opfer von derben Scherzen seitens der Zuschauer; die Gaukelei kann einmal pro Licht/Dunkel (Tag) ausgeführt werden. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Aussehen.

**GESANG:** dieses Talent zeigt auf, daß der Anwender ein feines Ohr für die Musik besitzt und seine Stimme ebenfalls an gewissen Orten erklingen lassen kann, ohne Zuhörer damit zu verärgern; ebenso wie bei der Gaukelei läßt sich hiermit an belebten Orten Geld verdienen, allerdings bei jeder erfolgreichen Anwendung (pro Licht/Dunkel ist dies nur einmal möglich) nur  $1W10$  Silbermünzen. Ein schlechter Sänger wird zumeist mit Schimpf und Schande davongejagt; manche Charakterklassen benutzen dieses Talent auch dazu, junge Maiden auf sich aufmerksam zu machen oder gar ihr Herz zu gewinnen. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Ausstrahlung.

**GESCHOSSEN AUSWEICHEN:** dieses sehr nützliche Talent erlaubt es dem erfolgreichen Anwender, herannahenden Geschossen auszuweichen, wobei er in jeder KR nur einem Geschosß ausweichen kann; zu Geschossen zählen in der Regel Wurf- und Schußwaffen, aber der Moddermaster kann dieses Talent auch für größere Objekte (z. B. Felsbrocken) zulassen. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Reaktion.

**GIFT ERKENNEN:** das Talent Gift erkennen ist relativ selten anzutreffen - es dient vornehmlich dazu, dargebotene Speisen anhand von Geruch, Aussehen und Geschmack auf ihre Gifthaligkeit zu prüfen; falls Gift vorhanden ist, so wird dies bei einer gelungenen Probe festgestellt, in welchem Falle der Anwender auch erfährt, um welches Gift es sich handelt. Mißlingt die Probe, so wird der Anwender keinerlei Anzeichen von Gift entdecken

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

(verdeckter Wurf des Moddermasters erforderlich). Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Weisheit.

**INSTRUMENT BEHERRSCHEN:** der Anwender dieses Talents ist (bei einer erfolgreichen Probe) ein wahrhafter Meister auf dem Instrument, welches er beherrscht; musizierende Personen sind in vielen Landstrichen sehr angesehen und können sich ihren Lebensunterhalt, Übernachtung usw. durch dieses Talent verdienen. Es ist auch möglich, Geld zu erhalten, wenn der Anwender dies ausdrücklich wünscht (einmal pro Licht/Dunkel anwendbar), in welchem Falle 1W6 Silbermünzen pro 10% Abstand zum Prozentwert des Talent es verdient werden. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Geschicklichkeit.

**KRANKHEIT ERKENNEN:** dieses Talent läßt den Anwender (bei gelungener Probe) Krankheitszeichen einer erkrankten Person richtig deuten, so daß er (bei erneuter gelungener Probe) eine Kur hierfür erstellen kann; selbst wenn die zweite Probe mißlingt, so kann der Anwender dem Erkrankten doch mitteilen, was dieser unterlassen sollte, um eine Verschlechterung des Zustandes zu vermeiden. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Weisheit.

**LEGENDEN ERZÄHLEN:** hiermit versteht es der erfolgreiche Anwender, Personen durch seine packende Erzählweise in den Bann zu ziehen; er besitzt hierdurch auch ein relativ großes Wissen über die Geschichte der Welt Meryllia. Gute Erzähler sind rar und werden deswegen auch gut bezahlt: für jedes Licht/Dunkel, in welchem der Charakter am geeigneten Ort Legenden erzählt, erhält er 1W4 Goldmünzen ausbezahlt. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Ausstrahlung.

**LIEBESKÜNSTE:** dieses Talent ermöglicht dem Anwender die Beherrschung selbst der ausgefallensten Künste des Liebespiel es; von Massagen, Badezeremonien bis hin zum eigentlichen Liebesakt reicht dieses fundamentale Wissen, je höher der Prozentwert, desto angesehener ist der Anwender hierbei auch. Um hiermit Geld zu verdienen, muß der Anwender eine Probe bestehen; für alle 5% unter seinem Prozentwert bei diesem Talent erhält er 1W4 Silbermünzen. Mißlingt die Probe aber, so können durchaus sehr unangenehme Dinge der miß-



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

glückten Liebedienerin (oder dem Liebediener) zustoßen. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen bei den Attributen Geschicklichkeit, Aussehen und Ausstrahlung.

**PFLANZENKUNDE:** dieses Talent ähnelt sehr dem Gift erkennen, da der erfolgreiche Anwender immer bestimmen kann, welche Früchte, Wurzeln etc. in freier Wildbahn eßbar sind und welche giftig oder schädlich; dies ist sehr günstig für Personen, denen auf einer langen Reise einmal der Proviant ausgeht und die sich öfters von Pilzen oder ähnlichem ernähren müssen. Bei Mißlingen der Probe (verdeckter Wurf des **Moddermasters**) hält der Anwender die jeweiligen Pflanzen für eß- und genießbar; dieses Talent kann auch angewandt werden, wenn es um seltsame und unbekante Pflanzen geht. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Weisheit.

**SPUREN LESEN:** hiermit ist der Anwender in der Lage, verschiedenen Wesen zu folgen, auch wenn diese ihre Spuren verwischen (hierbei sind aber **Modifikationen** angebracht); falls die Probe gelingt, so kann auch die ungefähre Art des verfolgten Wesens erkannt werden. Beim Mißlingen der Probe verliert der Anwender die Fährte; Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Geschicklichkeit.

**SCHLEICHEN:** der erfolgreiche Anwender dieses Talents kann sich lautlos an ein Wesen heranpirschen, ohne daß dieses ihn bemerkt (für unterschiedliche Wesen, ihre Wachsamkeit etc. müssen **Modifikationen** angesetzt werden); bei Mißlingen der Probe (verdeckter Wurf des **Moddermasters**) denkt der Anwender zwar, das betroffene Wesen habe ihn nicht bemerkt, was aber leider nicht der Wahrheit entspricht. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Geschicklichkeit.

**SCHLÖSSER ÖFFNEN:** dieses Talent erlaubt dem Charakter, eine auf mechanischem Wege verschlossene Tür oder ähnliches zu öffnen - magisch gesicherte Schlösser können hiermit nicht geöffnet werden. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Geschicklichkeit.

**TANZ:** der Tanz dient dem Anwender dazu, seine Zuschauer mit gelungenen Körperbewegungen und ähnlichen Darbietungen in den Bann zu ziehen; gute Tänzerinnen oder Tänzer finden oft feste Anstellungen in Schänken oder gar bei adeligen Personen und verdienen pro gelungener Darbietung 1W4 Goldmünzen (eine Darbietung pro Licht/Dunkel). Bei fünf mißlungenen Darbietungen wird die Tänzerin oder der Tänzer davongejagt (dies hängt allerdings auch von der Dauer der Anstellung ab); Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Aussehen.

**TASCHENDIEBSTAHL:** hiermit kann eine Person den Versuch unternehmen, jemandem etwas zu entwenden, ohne daß dieser es sofort bemerkt (verdeckte Probe des **Moddermasters**); solche Diebstahlsversuche unterliegen gewissen **Modifikationen**, welche vom **Moddermaster** festgelegt werden. Beim Mißlingen der Probe bemerkt man den Dieb und sein weiteres Geschick liegt dann in den Händen der Person, welche er bestehlen wollte. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Geschicklichkeit.

**VERBERGEN:** dieses Talent dient dem Anwender dazu, sich den Gegebenheiten seiner Umwelt anzupassen und sich somit vor den Blicken anderer zu verbergen; bei einer gelungenen Probe (verdeckter Wurf des **Moddermasters**, evtl. mit **Modifikation**) wird ihn niemand entdecken, außer durch einen unglücklichen Zufall, ansonsten mißlingt sein Versuch und er bleibt für seine Umwelt gut sichtbar. Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Geschicklichkeit.

**WUNDEN BEHANDELN:** hiermit kann der Anwender sich selbst oder einen Gefährten bei einem Kampf entstandene Wunden oberflächlich versorgen - bei einem erfolgreichen Versuch erhält das Opfer 1W6 Ausdauerpunkte zurück (aber nur einmal pro Licht/Dunkel). Zuschläge und Abzüge auf dieses Talent erfolgen beim Attribut Intelligenz.

*Zu den Talenten und ihrer Anwendung ist nachträglich noch anzumerken, daß bei einem Wurf von 96 bis 100 auf dem W% ihre Anwendung, egal wie hoch der jeweilige Prozentwert auch sein mag, immer mißlingt; eine Person, die ein spezifisches Talent nicht besitzt, kann sich dieses auch nicht aneignen (zur Steigerung von Talenten siehe "ERFAHRUNGSSYSTEM").*





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Fertigkeiten

Die Fertigkeiten der Charaktere wurden im "CHARAKTERWERK" zwar schon des öfteren angesprochen, aber noch nie genauer erläutert, was hier nun geschehen soll; jede Charakterklasse besitzt die nachfolgenden Fertigkeiten mit den dahinter angegebenen Grundchancen. Hierzu kommen noch einige Punkte (die, wie auch die Grundchance, als Prozentpunkte gewertet werden), welche der Spieler nach seinem eigenen Gutdünken verteilen darf, die aber auch zu seinem Charakter passen sollten; die Anzahl dieser Punkte entspricht Intelligenz + Weisheit x3! Die Grundchancen stellen allesamt, wie auch bei den Talenten, Prozentchancen dar; eine kurze Erläuterung der Fertigkeiten ist ebenfalls gegeben. Zur Steigerung der Werte der Fertigkeiten wird das "ERFAHRUNGSSYSTEM" zu Rate gezogen.

**KLETTERN** (GC = Geschicklichkeit + Stärke): diese Fertigkeit erlaubt dem Charakter das Erklimmen von Hindernissen jedweder Art;

**SCHWIMMEN** (GC = Konstitution + Geschicklichkeit): dies gibt das Schwimmverhalten eines Charakters unter außergewöhnlichen Umständen an;

**REITEN** (GC = Geschicklichkeit + Ausstrahlung): diese Fertigkeit ist für den erfolgreichen Umgang mit Reittieren aller Arten sehr wichtig;

**KNOTEN KNÜPFEN** (GC = Geschicklichkeit x4): gibt an, wie gut ein Charakter einen Gegner fesseln, sich selbst irgendwo anseilen kann etc;

**GEGENSTÄNDE VERBERGEN** (GC = Intelligenz + Weisheit): dies zeigt die Fähigkeit des Charakters auf, für ihn wichtige Dinge vor den Augen anderer zu verstecken;

**VERBORGENES ENTDECKEN** (GC = Intelligenz + Glück): hiermit kann der Charakter (auf Wunsch des Moddermasters) kleine Unstimmigkeiten, verborgene Gegenstände usw. erkennen;

**LESEN UND SCHREIBEN** (GC = Intelligenz): eine wichtige Fertigkeit für Zauberer aller Art, da hiermit Bücher, Schriftrollen usw. entziffert werden können;

**FEILSCHEN** (GC = Ausstrahlung + Weisheit): eine Fertigkeit für die Straße des Lebens, denn der Preis für bestimmte Waren kann hiermit (Entscheidung des Moddermasters) gesenkt werden;

**FALLEN LEGEN** (GC = Geschicklichkeit x2): hiermit kann der Charakter Wildfallen für Kleintiere legen;

**MINERALKUNDE** (GC = Intelligenz): diese Fertigkeit erlaubt dem Charakter, den Wert von Edelsteinen und Schmuck abzuschätzen;

**GASSENWISSEN** (GC = Ausstrahlung + Glück): der Charakter findet sich hiermit mit den Gebräuchen und alltäglichen Begebenheiten in Städten zurecht;

**RECHNEN** (GC = Intelligenz): hiermit beherrscht ein Charakter die einfachen Grundrechenarten;

**HISTORIE** (GC = Weisheit + Intelligenz): dies gibt dem Charakter Einblick in z. B. Volksgebräuche, geschichtliche Zusammenhänge und ähnliches;

**GLÜCKSSPIEL** (GC = Glück + Geschicklichkeit): hiermit kann ein Charakter Gold bei (meist verbotenen) Glücksspielen gewinnen.

Auch hier mißlingt eine Fertigkeit immer bei einem Wurf von 95 - 100%; etwas speziellere Fertigkeiten werden nachfolgend aufgeführt: von diesen zwölf darf der Spieler mit dem W12 ermitteln, welche er beherrscht (und auf die ebenso die oben aufgeführten Punkte verteilt werden); alle Fertigkeiten werden dann zusammen auf den Charakterbogen übertragen.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Spezielle Fertigkeiten

- 1) **AKROBATIK** (GC = Geschicklichkeit + Reaktion): hiermit kann der Charakter balancieren, weiter und höher springen als normal und ist überhaupt wesentlich gelenkiger;
- 2) **SCHAUSPIELEREI** (GC = Ausstrahlung): dies erlaubt dem Charakter, sich zu verkleiden, zu verstellen etc;
- 3) **TIERABRICHTUNG** (GC = Intelligenz + Ausstrahlung :2): diese Fertigkeit ermöglicht es einem Charakter, ein Tier für sich selbst abzurichten und zu trainieren;
- 4) **ASTRONOMIE** (GC = Weisheit): hiermit erkennt ein Charakter die Zeichen der Gestirne, kann bei Nacht Himmelsrichtungen bestimmen etc;
- 5) **RUNEN LESEN** (GC = Weisheit): diese Fertigkeit erlaubt auch einem normalen Wesen, die magischen Runen der Runenmagie zu entdecken und sogar zu entziffern;
- 6) **REGENERATION** (GC = Konstitution): mit dieser Fertigkeit gewinnt ein Charakter pro Licht/Dunkel 1W3 (verlorene) LP zurück;
- 7) **MEDITATION** (GC = Weisheit): hiermit gewinnt der Charakter pro Licht/Dunkel 1W3 (verlorene) ZTP zurück;
- 8) **BESCHATTEN** (GC = Geschicklichkeit + Intelligenz): der Charakter kann hiermit einer Person unauffällig folgen;
- 9) **SECHSTER SINN** (GC = Weisheit :2): hiermit erspürt der Charakter ihn bedrohende Gefahren (nach Entscheidung des Moddermasters);
- 10) **BAUCHREDEN** (GC = Konstitution): mit dieser Fertigkeit kann der Charakter eine Stimme erschallen lassen, ohne den Mund zu bewegen;
- 11) *Zwei spezielle Fertigkeiten, nochmals würfeln;*
- 12) *Keinerlei spezielle Fertigkeiten.*

Alle Fertigkeiten werden mit dem W% getestet, der Moddermaster muß viele von ihnen gegebenenfalls mit Modifikationen versehen, welche den herrschenden Umständen angepasst sind; alle Fertigkeiten erwarten ein wenig Eigeninitiative seitens des Moddermasters, sind jedoch bereits jetzt fertig ausgearbeitet und sollten nur noch erweitert werden.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Mehrfache Charakterklassen

Es ist bei "MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER" für den Spieler möglich, nicht nur eine Charakterklasse zu besitzen, sondern mehrere, was seine Gefährlichkeit und sein Ansehen innerhalb der Spielwelt beträchtlich erhöhen kann; nachfolgend werden die Charakterklassen-Verbindungen genannt, welche möglich sind, und auch die Voraussetzungen für eine Verbindung mehrerer Klassen festgelegt.

Zunächst muß einmal festgestellt werden, daß eine Verquickung von höchstens drei Charakterklassen miteinander möglich ist; falls ein Spieler sich dafür entschließt, mehr als eine Charakterklasse für seine Figur anzuwählen (da er gute Attributswerte besitzt), so muß er die folgende Regel beachten: wenn er zu seiner (bereits vorher) gewählten Charakterklasse eine weitere angliedern will, so erhöhen sich die Grundwerte bei den Attributen dieser Charakterklasse um zwei Punkte, bei zwei angegliederten Charakterklassen um drei Punkte!

Der Charakter erhält seine sämtlichen spielspezifischen Werte von der zuvor gewählten Klasse (so z. B. Kampfwerte, ZTP, Ausrüstung etc.), bei allen weiteren gewählten Charakterklassen erhält er nur noch die Zaubersprüche zuerkannt, welche ganz normal erwürfelt werden (Ausnahme: die MP werden von der Charakterklasse übernommen, welche weniger davon besitzt)! Es folgt die Auflistung der Charakterklassen, welche sich untereinander verbinden lassen...

#### ABENTEURER:

keine zusätzlichen Charakterklassen

#### AMAZONE:

Assassine Barbar Druide Gestaltwandler Geweihter Kampfmagier Krieger Mystiker  
Paladin Priester Wächter Wechselbalg

#### ASSASSINE:

Diabolist Dieb Gestaltwandler Illusionist Mentalist Nekromant Wächter Wechselbalg

#### BARBAR:

Amazone Druide Elementarist Gestaltwandler Krieger Priester Wächter Waldläufer

#### BARDE:

Dieb Edelmann Einhornreiter Geweihter Heiler Illusionist Lustknabe Magier Seher  
Paladin Waldläufer

#### DIABOLIST:

Assassine Dieb Elementarist Kampfmagier Magier Seher Wechselbalg

#### DIEB:

Assassine Barde Gestaltwandler Geweihter Illusionist Lustknabe Mentalist  
Wechselbalg

#### DRUIDE:

Barbar Barde Einhornreiter Elementarist Gestaltwandler Heiler Magier Mystiker  
Seher Waldläufer

#### EDELMANN:

Barde Dieb Einhornreiter Geweihter Illusionist Krieger Lustknabe Magier Paladin  
Wächter Waldläufer

# Mächte, Mythen, Moddenmonster

## Regelwerk

### EINHORNREITER:

Barde Edelmann Elementarist Gestaltwandler Geweihter Heiler Illusionist Lustknabe  
Mystiker Paladin Priester Seher Waldläufer

### ELEMENTARIST:

Barbar Diabolist Druiden Gestaltwandler Heiler Kampfmagier Krieger Nekromant  
Priester Wächter

### GESTALTWANDLER:

Barbar Diabolist Dieb Druiden Elementarist Heiler Krieger Mystiker Priester  
Söldner

### GEWEIHTER:

Barde Druiden Edelmann Einhornreiter Elementarist Heiler Illusionist Lustknabe  
Magier Mentalist Mystiker Seher

### HEILER:

Barde Druiden Edelmann Einhornreiter Geweihter Illusionist Lustknabe Mystiker  
Seher

### ILLUSIONIST:

Barde Dieb Edelmann Elementarist Geweihter Heiler Magier Mentalist Seher

### KAMPFMAGIER:

Amazone Assassine Diabolist Elementarist Illusionist Krieger Magier Paladin  
Priester Söldner Wächter

### KRIEGER:

Amazone Barbar Edelmann Elementarist Kampfmagier Paladin Priester Söldner  
Waldläufer

### LUSTKNABE:

Assassine Barde Dieb Edelmann Einhornreiter Geweihter Heiler Illusionist  
Mentalist Seher Wechselbalg

### MAGIER:

Barde Diabolist Druiden Edelmann Geweihter Heiler Illusionist Mentalist Mystiker

### MENTALIST:

Dieb Edelmann Elementarist Geweihter Heiler Illusionist Mystiker Seher

### MYSTIKER:

Diabolist Druiden Edelmann Elementarist Geweihter Heiler Mentalist Priester Seher

### NEKROMANT:

Assassine Diabolist Dieb Elementarist Kampfmagier Krieger Magier Mystiker  
Paladin Wechselbalg

### PALADIN:

Barde Edelmann Einhornreiter Geweihter Heiler Kampfmagier Magier Priester Wächter

### PRIESTER:

Druiden Elementarist Gestaltwandler Heiler Krieger Seher



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### SEHER:

Barde    Druide    Einhornreiter    Geweihter    Heiler    Illusionist    Mentalist    Mystiker

### SKLAVE:

keine zusätzlichen Charakterklassen

### SÖLDNER:

Amazonen    Barbar    Diabolist    Elementarist    Gestaltwandler    Kampfmagier    Krieger    Paladin  
Wächter    Waldläufer

### WÄCHTER:

Amazonen    Barbar    Druide    Elementarist    Kampfmagier    Magier    Mentalist    Mystiker    Paladin

### WALDLÄUFER:

Amazonen    Barbar    Druide    Einhornreiter    Gestaltwandler    Heiler    Mystiker

### WECHSELBALG:

Barbar    Barde    Diabolist    Dieb    Druide    Elementarist    Heiler    Illusionist    Kampfmagier  
Magier    Nekromant

Hierzu ist noch zu sagen, daß die unterschiedliche Aufteilung der Charakterklassen beabsichtigt ist und hierbei davon ausgegangen wurde, daß manche Klassen die Zaubersprüche anderer Charaktere erlernen können, während anderen diese Möglichkeit nicht offen steht; im großen und ganzen sollten die mehrfachen Charakterklassen nicht übertrieben oft im Spiel eingesetzt werden, ein Moddermaster mag auch daran denken, sie überhaupt nicht einzuführen, weswegen dies auch nur eine zusätzliche Regelung sein sollte...

## *Motivation und Hintergrund*

Beim Spielsystem vom "MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER" muß vor Beginn des ersten Spieles vom Spieler eine Hintergrundgeschichte für seinen Charakter erfunden werden; dies geschieht am besten gleich nach dem Erwürfeln der Figur, unter Anwesenheit des Moddermasters. Die Hintergrunderzählung sollte aus einer relativ präzisen Familiengeschichte bestehen, welche die Beweggründe und das allgemeine Umfeld des jungen Charakters schildert; der Moddermaster sollte auf eine möglichst realitätsnahe Geschichte Wert legen. Hieraus folgt dann auch die Motivation des Charakters auf Abenteuer auszuziehen, welche von schnödem Gold bis hin zu edlen Prinzipien variieren kann. Nach dieser, einmal festgelegten Motivation, muß sich die Spielfigur aber in Zukunft größtenteils richten - falls dies nicht der Fall sein sollte, so kann der Moddermaster Abzüge an Erfahrungseinheiten geltend machen. Also warum geht der Charakter auf Questen aus? Aus welcher Familie und welchen Verhältnissen stammt er? Was sind seine Vorlieben und Abneigungen? In dieser Art sollte die Vorstellung erfolgen und auch auf dem Charakterbogen festgehalten werden.

## *Loyalitätswert*

Der Loyalitätswert der Spieler- oder Nichtspielercharaktere gibt an, wie zuverlässig sich dieser gegenüber seinen Gefährten verhält; er kann in Momenten benutzt werden, wo die Loyalität gegenüber einem Gefährten oder einer höhergeordneten Persönlichkeit (König, Herzog o. ä.) auf die Probe gestellt wird, kann aber vom Moddermaster auch völlig außer acht gelassen werden, wenn dieser es wünscht. Bei Nichtspielercharakteren ermittelt sich

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

der Loyalitätswert aus 3W6 plus eventuelle Zuschläge, falls die Person sich schon längere Zeit in Begleitung des Spielercharakters, der sie evtl. als Dienstpersonal oder Söldner beschäftigt, befindet (pro 1W4 Sonnen bzw. Spiel um 1 Punkt); die Loyalität eines Nichtspielercharakters kann allerdings nie über 18 Punkte steigen.

Dieser Wert wird bei Nichtspielercharakteren in extremen oder belastenden Situationen angewendet, wie z. B. drohender Todesgefahr für die Person, welcher Gefolgschaft gezollt wird; wird der Wert unterboten, so eilt der Gefolgsmann dem Charakter zur Hilfe, ansonsten denkt er an sich selbst zuerst. Spielfiguren selbst benötigen den Loyalitätswert wesentlich seltener und nur in Situationen, in denen ihre Treue gegenüber höhergestellten Persönlichkeiten, denen sie eventuell sogar Eide geleistet haben, auf die Probe gestellt wird, falls sie den Weisungen dieser Person betont nicht folgen wollen.

Freundschafts- oder Treuebezeugungen zugunsten eines Gefolgsmannes (Geschenke oder Hilfeleistungen) können mit einem zeitgebundenen Zuschlag auf den Loyalitätswert belohnt werden (meist lediglich +1 für einige Monde); umgekehrt können der Loyalität eines Gefolgsmannes auch Punkte entzogen werden, falls dieser nur schlecht bzw. unfreundlich behandelt wird. Die Loyalität kann mittels einer gelungenen Weisheitsprobe geschätzt werden: Loyalitätswert -4 +1W8 ergibt den ungefähren Schätzwert des Charakters. Diese Prozedur kann nur einmal auf eine bestimmte Person durchgeführt werden, aber durchaus von verschiedenen Spielern zur gleichen Zeit, wobei der Moddermaster jedoch immer versteckt würfelt - ein Mißlingen des Weisheitswurfes führt zu Abweichungen von +/-1W8 Punkten.

Die Bezugsperson der Nichtspielerfigur unter den Charakteren sollte diese möglichst gut behandeln, da diese durch fortlaufende schlechte Behandlung oder Ehrlosigkeit diese durchaus verlassen wird, falls ihr Loyalitätswert 5 Punkte unter den anfänglichen Wert sinkt.

Wie angeführt, ändert sich die Loyalität im Laufe der Zeit, jedoch nicht in übermäßigem Maße; höherstufige Nichtspielercharaktere können von Spielern erst dann eingeschätzt werden, wenn sie einen längeren Zeitraum mit ihnen verbracht haben, bei Personen mit sehr starkem Willen und großer Klugheit sind solche Schätzungen kaum möglich.

### Moralpunkte

Bereits im "CHARAKTERWERK" wurden mehrmals die Moralpunkte erwähnt, aber noch nie wurde ihre genaue Funktion im Spielverlauf erklärt; dies wird an dieser Stelle nachgeholt und es soll erläutert werden, weshalb die Moral eines Charakters, die man auch als seine charakterliche Stärke bezeichnen könnte, sehr



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

wichtig für eine Spielfigur werden kann.

Jede Charakterklasse beginnt, je nach ihrer Art und Zugehörigkeit, mit unterschiedlich vielen Moralpunkten (MP), die zwischen festgelegten Höchst- und Mindestwerten schwanken und sich nach dem jeweiligen Hintergrund der Charakterklasse ausrichten; erreicht ein Charakter durch Abzüge auf seine MP einen Wert von -80, so ist er als absolut böse oder chaotisch einzustufen, d. h. er ist den Mächten der Finsternis verfallen und wird fortan als Nichtspielercharakter vom Moddermaster geführt, erreichen die MP jedoch durch Zuschläge einen Wert von 100 Punkten, so gilt der Charakter als absolut gut oder rechtschaffen und er wird sich stets für die Mächte des Lichts einsetzen. Ein Spieler eines solchen Charakters kann, so er es wünscht und ihm eine Glücksprobe gelingt, seinen Charakter nach seinem Tode wiederauferstehen lassen, da seine Taten auf Meryllia den Göttern so gut gefielen; dieser kehrt mit all seinen vorherigen Werten, jedoch vollkommen nackt, auf die Welt zurück. Alle Charaktere, die zwischen diesen beiden Extremen schwanken, gehen nach ihrem Tod auf ewig in ein anderes Reich ein...

Für den Moddermaster ist anzumerken, daß MP nie leichtfertig vergeben werden dürfen sondern immer nur bei wahrlich heldenhaften Taten - im Gegensatz hierzu können Abzüge auf die MP leichtfertiger behandelt werden.

GESCHEHEN	ZUSCHLAG
Güte und Nächstenliebe	+1W4 MP
Gute, heldenhafte Tat	+1W6 MP
Leben retten	+1W8 MP

GESCHEHEN	ABZUG
Brandstiftung	-1W4 MP
Gotteslästerung	-1W4 MP
Hilfe unterlassen	-1W4 bis -1W20 MP
Brutalität	-1W8 MP
Vergewaltigung	-1W10 MP
Mord	-1W10 MP

Ab einer gewissen Anzahl von MP (in positivem und negativem Sinne) sind gewisse Veränderungen bei manchen Attributen festzustellen; diese werden durch die nachfolgende Tabelle angegeben.

MORALPUNKTE	ATTRIBUTZUSCHLÄGE/ABZÜGE
100 bis 90	+1 Punkt Ausstrahlung, +1 Punkt Aussehen, +1 Punkt Weisheit;
89 bis 80	+1 Punkt Aussehen, +1 Punkt Weisheit;
79 bis 75	+1 Punkt Weisheit.
-----	-----
-50 bis -59	-1 Punkt Ausstrahlung,
-60 bis -69	-1 Punkt Ausstrahlung, -1 Punkt Aussehen;
-70 bis -80	-1 Punkt Ausstrahlung, -1 Punkt Aussehen, -1 Punkt Weisheit.

Moralpunkte können, müssen aber nicht vom Moddermaster eingesetzt werden; sie sind lediglich dazu da, die oftmals zu leichtfertigen Handlungen der Charaktere zu dämpfen und es sollte auf keinen Fall geschehen, daß sich Spieler möglichst böse oder gut verhalten, um Abzüge oder Zuschläge zu erhalten - das letzte Wort liegt immer beim Moddermonster.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Sprachen

Mancher Charakter besitzt eine besonders große Intelligenz (Attributswert), so daß davon ausgegangen werden kann, daß dieser im Laufe der Zeit außer der allgemein gültigen **Gemeinsprache** (wird von den meisten Völkern ab **Intelligenzwert 5** vollständig beherrscht), auch **Magan Felay** genannt, die von den menschlichen Völkern gesprochen wird, noch einige andere Zungen erlernt hat; ab dem **Intelligenzwert 13** besitzt der Charakter eine zusätzliche **Sprache** (für jeden weiteren Punkt noch eine Sprache), für Halb- oder Tiermensch wird auch **Magan Felay** zur nachfolgenden Aufzählung hinzugefügt, welche mittels dem **W12** ermittelt wird.

#### WÜRFELZAHL

01  
02  
03  
04  
05  
06  
07  
08  
09  
10  
11  
12

#### SPRACHEN

Alte Sprache (Muyan Felay)  
Hohe Sprache (Nayar Felay)  
Stimme der Finsternis (Mer as Dennebar)  
Zwergensprache (Moldrim Felay)  
Niedere Zunge (Wendrin Felay)  
Halblingsprache (Erlenëan Felay)  
Atem des Feuers (Munar Erathool)  
Stimme der Tiere (Mer as Fillin)  
Liebliche Sprache (Dryad Felay)  
Zentaury (Centary)  
Dunkelzunge (Masran Tolach)  
Totenstimme (Unhram Mer)

Alle diese Sprachen werden im "HINTERGRUNDWERK" näher erläutert, ebenso wie die Wesen und Geschöpfe, die sie sprechen.

### Bewegungseinheiten

Die **Bewegungseinheiten (BE)** eines Charakters, also die Entfernung, welche er in einer gewissen Zeitspanne zurücklegen kann, wird folgendermaßen ermittelt: **20 Punkte** (als Grundgeschwindigkeit) + die **Konstitution des Charakters**; dies ergibt einen Wert zwischen **23** und **38**. Das **Bewegungssystem** von "MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER" ist kaum als abstrakt zu bezeichnen, es folgt nur dem einfachen Zweck, festzustellen, ob der Charakter oder ein eventueller Verfolger schneller ist, so daß die Zeitspanne, in welcher der Charakter sich fortbewegt, relativ unbedeutend ist. Pro Punkt Rüstschutz wird auch ein Punkt von dem oben erwähnten Wert abgezogen, desweiteren jeweils ein Punkt für übergroße oder besonders schwere Lasten (nach Entscheidung des **Moddermasters**); der **Durchschnittswert** bei den **Bewegungseinheiten** eines Charakters, sei es nun ein Mensch, Halb- oder Tiermensch, liegt also bei ca. **30 BE!**

Wie gesagt liegt hier nur ein sehr vereinfacht gehaltenes **Bewegungssystem** vor, aber jeder **Moddermaster** kann es für seine Spielgruppe erweitern, wengleich zahlreiche Spieltests zeigten, daß dies kaum nötig ist. Es folgt eine Aufzählung von Kreaturen und ihren **durchschnittlichen Geschwindigkeiten**, wobei es natürlich schnellere und langsamere Wesen von jeder Gattung geben kann.

WESEN	BE	WESEN	BE
Pferd	48	Drache	45/56 (fliegend)
Goblin	28	Gargyle	32/38 (fliegend)
Geist	40	Statue	25
Oger	38	Ork	32
Riesenspinne	44	Skelett	30
Troll	34	Dämon	60
Element	28	Einhorn	58

Auch hier müssen stellenweise **Modifikationen** (Rüstung, Reiter etc.) vom **Moddermaster** erdacht werden, welche sich sinnvoll und passend eingliedern.

Motivation \_\_\_\_\_

Gesellschaftlicher Status

Ausweichstatus

Erfahrungseinheiten \_\_\_\_\_

Erfahrungsstufe

Bewegungseinheiten

Beschränkungen der Charakterklasse \_\_\_\_\_

## Mächte, Mythen, Moddermonster





*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster  
Kampfsystem*

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Kampfsystem

Das nachfolgend aufgeführte **Kampfsystem** von "MÄCHTE, MYTHEN, MODDER-MONSTER" folgt einem einfachen Prinzip - es ist in viele einzelne, voneinander nahezu unabhängige Bausteine untergliedert, um genau zu sein, jeder Abschnitt stellt Stichwörter und Begriffe in den Raum, die dann näher erläutert werden. Somit baut sich nach und nach das komplette Regelwerk des Kampfes auf, wobei anzumerken ist, daß nicht alle Abschnitte gleich wichtig sind - viele können zur besseren oder schnelleren Spielbarkeit weggelassen bzw. vom Moddermaster umgestaltet oder ganz neu erschaffen werden.

Das **Kampfsystem** soll nicht den Anspruch auf Vollständigkeit erheben, es bietet genügend Raum für eigene Ideen und Verbesserungen, aber es wurde ernsthaft versucht, so viele nützliche Regelungen wie nur möglich mit einer dennoch relativ kleinen Komplexität zu verbinden.

### Angriffs- und Paradechance

Unter diesen beiden Begriffen versteht man die grundlegende Fertigkeit eines Wesens, mit einer Waffe umzugehen; abgesehen von irgendwelchen volksbedingten Zuschlägen, Boni durch magische Waffen o. ä. stellt jeder dieser beiden Werte eine Zahl zwischen 0 und 18 dar, welche die Wahrscheinlichkeit ausdrückt, mit der ein Charakter einen Angriff erfolgreich ausführen bzw. einen solchen abfangen kann. Jeder Charakter besitzt für die verschiedenen Waffengattungen unterschiedlich hohe Werte, welche sich im Laufe der Zeit erhöhen oder erniedrigen können (aber in keinem Fall, auch nicht durch Zuschläge, über 18 steigen); es können, wie schon erwähnt, Zuschläge und Abzüge hierauf erfolgen, aber dies spielt momentan noch keine größere Rolle. Man muß davon ausgehen, daß, je höher die Zahl bei der **Angriffs- oder Paradegrundchance** des Spielers ist, desto leichter er einen Erfolg verbuchen wird können, d. h. er trifft seinen Gegner oder wehrt einen von diesem vorgebrachten Angriff ab. Es wird mit dem **W20** ermittelt, ob der Spieler Erfolg hat, es muß ihm gelingen, unter seiner spezifischen Zahl zu bleiben, die er in der entsprechenden Sparte besitzt! Bei einem Kampf, in dem beide Parteien zunächst gleichzeitig angreifen und keine von beiden überascht wird, erfolgt die erste Attacke gleichzeitig, d. h. beide Spieler würfeln auf ihre **AGC** - derjenige von ihnen, der **mehr Punkte Abstand von seiner erwürfelten Augenzahl zu seinem AGC-Wert** hat wird seinen Gegner treffen (keine Parade!) und darf in der nächsten Sequenz nochmals zuerst angreifen! Falls eine Person sich nur auf die Verteidigung konzentrieren möchte (z. B. beim Versuch der Gefangennahme eines Wesens), so erhält diese einen Zuschlag von +2 auf ihre **Paradechance** (aber natürlich darf in der **Kampfrunde**, in welcher dieser Bonus gilt, nicht auch noch angegriffen werden); beim Angriff wiederum verhält es sich genauso, nur muß der Angreifer sich mindestens eine **Kampfrunde** lang vor seiner Attacke konzentrieren können (z. B. bei einem Hinterhalt), und erhält dann einmalige +2 auf seine **AGC/AC**.

**MERKE:**  
Angriffs- und Paradegrundchance (AGC/PGC) werden durch Zuschläge oder Abzüge zu Angriffs- und Paradechance (AC/PC)!

**MERKE:**  
Erfolg des Spielers, d. h. gelungener Angriff oder Parade, wird mit dem **W20** ermittelt, mit dem bis zu höchstens der Zahl des jeweiligen Wertes gewürfelt werden darf!

**MERKE:**  
Bei einer gleichzeitigen Attacke zweier Parteien wird mittels des Abstandes von der Würfelzahl zum Angriffswert ermittelt, wer seinen Gegner trifft!

**MERKE:**  
Bei Konzentration auf reine Parade oder Angriff erfolgt ein Zuschlag von +2 auf diesen Wert!

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

**Beispiel:** Meradon Cunwyr, unser Barde aus dem "CHARAKTERWERK", betritt eine Wirtsstube, woraufhin sofort ein finster aussehender Mann namens Alador aufspringt und schreit: "Endlich sehen wir uns wieder, du Hund!" Er fackelt auch nicht lange, sondern zieht seine Waffe und dringt damit auf Meradon ein, der, überrascht wie er ist, gerade noch seinen Degen ziehen kann und versucht, den Angriff zu parieren! Aladors AGC beträgt bei Hieb Waffen 12 Punkte (er benutzt ein Schwert) und da seine Waffe einen Zuschlag von +1 hat (es handelt sich um ein magisches Artefakt), erhöht sich seine AGC zu einer realen AC von 13 Punkten; seine PGC beträgt 10, seine PC also 11!

Meradon benutzt einen normalen Degen (Stichwaffe) und hat hiermit eine AGC von 10 und eine PGC von 8 Punkten. Da er überrascht wird, entscheidet der Moddermaster, daß er in der ersten Sequenz der ersten Kampfrunde (mehr hierzu später) nur parieren kann! Alador würfelt eine 9 auf dem W20 (oder besser, der Moddermaster), Meradons Spieler eine 5, beide blieben somit also unter ihrem Wert, d. h. Alador hat zwar getroffen, aber der Barde hat den Hieb gedankenschnell pariert.

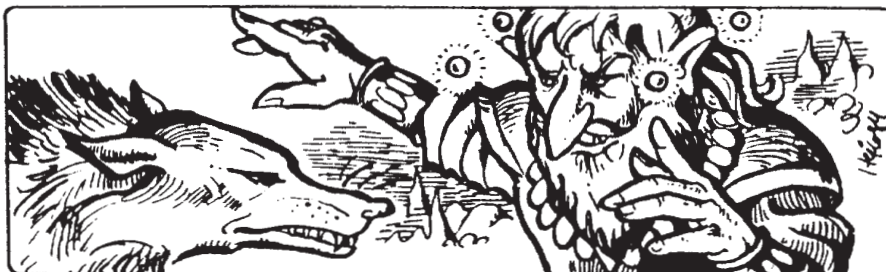
### Spielrunde und Kampfrunde

Die **Spielrunde** ist ein eher abstrakter Begriff, der lediglich zur ungefähren Zeitabschätzung für den Moddermaster dient; sie hat mit dem eigentlichen Spielgeschehen eher wenig zu tun und beträgt ungefähr eine volle Minute. Diese **Spielrunde** wiederum ist unterteilt in mehrere **Kampfrunden**, nämlich 10 an der Zahl, von der eine jede also 6 Sekunden währt. Innerhalb einer **Kampfrunde** wird, wie könnte es anders sein, hauptsächlich gekämpft, aber auch andere Aktionen finden in dieser Zeitspanne statt; die **Kampfrunde** nun wird nochmals unterteilt in **zwei Sequenzen** zu jeweils 3 Sekunden. In einer **Sequenz** wird eine Spielfigur entweder ihre Waffe ziehen, oder angreifen oder parieren können (es gibt natürlich noch wesentlich mehr Möglichkeiten). Im allgemeinen ist es so, daß ein Charakter in der ersten **Kampfsequenz** angreift und in der zweiten dann eine **Attacke** pariert, womit die **Kampfrunde** beendet wäre und eine neue anbricht. Nun ist es aber durchaus möglich, daß z. B. ein Spieler seine Waffe verliert und diese wieder aufheben muß, was eine **Kampfrunde** dauern würde; es könnte auch der Fall auftreten, daß ein überraschter Charakter erst seine Waffe aus der Scheide ziehen muß, was wiederum eine **Sequenz** kostet - der Moddermaster sollte aber, wie in so vielen anderen Fällen auch, seine eigene Meinung walten lassen.

MERKE:  
1 Spielrunde = 60 Sekunden!  
1 Kampfrunde = 6 Sekunden!  
1 Sequenz = 3 Sekunden!

MERKE:  
In einer Sequenz wird entweder angegriffen oder pariert, beides ist nicht möglich!

**Beispiel:** Der Barde Meradon Cunwyr schleicht durch einen unterirdischen Höhlenkomplex, als ihn plötzlich hinterrücks ein Ork anspringt! Dieser greift in der ersten Kampfsequenz an, da Meradon sich nicht auf eine **Attacke** vorbereitet hatte, und trifft den Barden auch; Meradon indes zieht, ebenfalls in der ersten Sequenz, seine Waffe, kann damit aber auch in der zweiten Sequenz nicht offensiv werden sondern ist zum parieren gezwungen, bis die nächste **Kampfrunde** beginnt, in der er zuerst zuschlagen darf!



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Lebens- und Ausdauerpunkte

Die **Lebenspunkte** sind einer der wichtigsten Werte eines Charakters, denn sie geben, im wahrsten Sinne des Wortes, seine derzeitige **Lebenskraft** wider. Sinken sie im Laufe eines Abenteuers einmal auf 0, so kann der betroffene Charakter sterben, wenn ihm nicht eine **Konstitutionsprobe** pro SR gelingt - dies geht so weiter bis zu -4 Lebenspunkte, wobei die negative Zahl als Modifikator dient; ab -5 LP ist ein Charakter sofort tot! Gelingt ihm die **Konstitutionsprobe**, so bleibt er am Leben, und zwar so lange, bis ihm eine Probe mißlingt (in welchem Falle er stirbt) oder ein **Heilzauber** o. ä. auf ihn angewendet wird.

Die **Ausdauerpunkte** hingegen spiegeln eher die körperliche Fitness des Charakters wider, sie werden nicht durch Wunden verbraucht, sondern einfach durch große oder länger andauernde Anstrengungen; so verliert ein Charakter während eines **Kampfes** alle zwei KR die Hälfte des Schutzwertes seiner Rüstung (aufgerundet) an AP. Desweiteren werden AP verloren, wenn der Gegner einen Treffer landet, die **erwürfelte Schadenspunktzahl** wird immer direkt von den **Ausdauerpunkten** abgezogen, wohingegen von den LP nur das abgezogen wird, was durch die Rüstung dringt! Feindliche Angriffe, die erfolgreich pariert werden, kosten weder LP noch AP.

Bei diesem System kann es durchaus vorkommen, daß ein Charakter plötzlich keine LP, aber durchaus noch einige AP hat, dies ist aber nicht unbedingt als sehr unrealistisch zu betrachten, denn ein Kämpfer kann durchaus noch hervorragend in Form sein, viele Fleischwunden werden auch ihn zum Sturze bringen; deswegen gilt hier auch die Regel: sobald die LP eines Charakters auf 0 oder darunter sinken, werden bei seiner ersten Ohnmacht sofort seine AP ebenfalls auf 0 gesenkt! Die **Regeneration** von **Ausdauerpunkten** geschieht durch **Schlaf** (pro Licht/Dunkel kehrt ein AP zurück, es können jedoch auf diese Weise nicht mehr als 10 AP zurückgewonnen werden), durch **Nahrungsaufnahme** (pro Mahlzeit, höchstens drei am Tag, kehren 4 AP zurück) und durch das Talent "**Wunden behandeln**" (bringt 1W6 AP zurück, darf aber pro Person pro Tag nur einmal angewendet werden) - zwischen zwei **Abenteuern** regenerieren sich die AP natürlich wieder vollständig. Bei den **Lebenspunkten** liegt die Sache ein klein wenig anders, diese regenerieren nämlich sehr viel langsamer und überhaupt nicht einzeln, es gilt also die Regelung, daß natürliche **Heilungsprozesse** ca. einen **Monat** (Monat), voll von Ruhe und Abgeschiedenheit ohne jegliche Aufregung und mit geeigneter Pflege, benötigen, dann sind alle LP wieder hergestellt; vorher kann dieser Zustand nur durch **Magie** erreicht werden (z. B. Heilzauber)! Die LP und AP können während eines Abenteuers niemals über ihren ursprünglichen Wert hinaus erhöht werden!

Der **Moddermaster** kann über alle ansonsten evtl. anfallenden AP-Verluste (schwere Arbeit, große körperliche Entbehrungen etc.) weitgehend selbst bestimmen, da eine starre Festlegung hierbei nahezu unmöglich ist - es sollten aber nie mehr als 4 AP auf einmal bei einer solchen Entscheidung verloren gehen. Die **Folgen** des Verlustes von AP drücken sich hauptsächlich in **Kampfabzügen** aus, da der Charakter ja direkt körperlich geschwächt wird; die nachfolgende Aufstellung gibt an, was hierbei die Folgen sind:

#### MERKE:

Ab -5 LP ist der Charakter sofort tot; alle 2 KR verliert ein Charakter automatisch die Hälfte des Schutzwertes seiner Rüstung an AP!

#### MERKE:

AP werden bei jedem nicht parierten Treffer verloren (volle Anzahl der Schadenspunkte); LP werden nur dann verloren, wenn der Schlag die Rüstung (Schutzwert) durchdringt!

#### MERKE:

LP = Konstitution x 2!  
AP = Konstitution x 4!

#### MERKE:

Beim Verlust von LP und AP werden gewisse Nachteile beim Kampf und Verhaltensmöglichkeiten angesetzt!





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Verlust

-1/4 Anfangs-AP  
-2/4 Anfangs-AP  
-3/4 Anfangs-AP  
0 AP

### Auswirkungen

-1 auf AGC/PGC  
-2 auf AGC/PGC, ZTW -1  
-3 auf AGC/PGC, ZTW -2  
-5 auf AGC/PGC, ZTW -4

Es erfolgen nach Festlegung des Moddermasters natürlich auch Abzüge bei den Talenten und Fertigkeiten; diese Abzüge entfallen nach der Regeneration natürlich wieder.

Der Verlust von Lebenspunkten (LP) wirkt sich hingegen vor allem bei den allgemeinen Verhaltensmöglichkeiten eines Charakters aus, wie hier erläutert werden soll; verliert ein Charakter über die Hälfte seiner LP, so sinken seine AGC und PGC bei allen Waffengattungen auf die Hälfte ab (es wird abgerundet)! Er kann nun keinerlei anstrengende Tätigkeiten mehr ausüben (wie z. B. das Heben schwerer Lasten), außerdem sinkt sein ZTW um -5; sobald die LP einer Spielfigur unter den Wert von 5 Punkten sinken, so kann sie sich nur noch mühsam fortbewegen, keinerlei Kampf- oder Magiehandlungen mehr durchführen und ist somit vollständig auf die Hilfe seiner Gefährten angewiesen. Auch hier muß der Moddermaster die Talente und Fertigkeiten berichtigen, falls sie überhaupt noch angewendet werden können!

In jedem Fall sind die LP vorrangig zu behandeln, d. h. falls ein Charakter nur noch die Hälfte seiner LP, aber dafür noch einige AP mehr hat, werden negative Auswirkungen dennoch in Kraft treten und sich aufaddieren!

*Beispiel: Meradon Cunwyr, unser altbekannter Barde, ist in einen Kampf mit einem erbosten Edelmann verwickelt, dessen Dame von Meradon verführt worden ist, was dieser nun natürlich zu rächen trachtet! Der Barde trägt eine Lederrüstung (Schutzwert 3) und ihn trifft ein Schlag des Edelmannes mit voller Wucht, welcher zehn Schadenspunkte verursacht - es werden nun also zehn volle Punkte von der Ausdauer des Barden abgezogen (!) und nur sieben Punkte von seinen Lebenspunkten.*

*Nach einiger Zeit des Kampfes jedoch zwingt der Barde seinen Gegner nieder, so daß dieser nach einem erfolgreichen Angriff seines Kontrahenten nur noch vier Lebenspunkte besitzt und deshalb, um Gnade flehend, zusammenbricht (unabhängig von der Anzahl der verbliebenen AP).*

### Schaden und Schadenspunkte

Der Schaden wird festgelegt durch den Wert einer Waffe, ausgedrückt durch Würfelzahlen, so besitzt z. B. ein Schwert einen Schaden von  $1W8+1$  Punkten; die Schadenspunkte des Schwertes sind nun aber die möglichen Augenzahlen, welche der jeweilige Würfel erzielen kann. Wenn nach einem Treffer (gelungener Angriff, mißlungene Parade) gewürfelt wird, so ermittelt sich die Anzahl der Schadenspunkte, welche der Gegner erhält, nach der erwürfelten Augenzahl plus evtl. Zuschläge der spezifischen Waffe. Die Höhe dieser Schadenspunkte zeigt dann auf, ob eine evtl. getragene Rüstung durchdrungen wurde (dies geschieht dann, wenn die Schadenspunkte den Schutzwert übertreffen) oder nicht, je höher also die Schadenspunktanzahl, desto besser. Natürlich können auch anderweitig Schadenspunkte entstehen, z. B. bei Stürzen, doch dies soll an anderer Stelle näher erläutert werden; der Kampfschlag (durch Stärke) wird jedenfalls als Zahl mit einem Pluszeichen vermerkt und im Gefecht zu den erreichten Schadenspunkten hinzuaddiert.

MERKE:  
Ab der Hälfte der LP sinken  
AGC und PGC auf die Hälfte!

MERKE:  
Die Anwendung von Talenten  
und Fertigkeiten muß be-  
schränkt werden!

MERKE:  
Schaden legt nur den erforderlichen Würfel + etwaige Zuschläge fest - Schadenspunkte (SP) hingegen sind die bereits addierten Endzahlen!

MERKE:  
Kampfschläge bei Stärke  
werden zu den SP addiert!

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

*Beispiel: Der Barde Meradon schleicht durch eine dunkle Gasse, was ihm aber offenbar nicht so recht gelingt, denn plötzlich tritt aus den Schatten eine Gestalt hervor und rammt ihm einen Dolch in die Seite! Der Dolch (Schaden 1W4+1) verursacht 3 Schadenspunkte (SP) und bleibt somit, zum Glück für Meradon, in seiner Lederrüstung hängen!*

### Schutzwerte

Es gibt eine Möglichkeit für den Charakter, sich vor Schadenspunkten zu schützen, nämlich das Tragen einer Rüstung bzw. eines Schildes. Rüstungen haben einen spezifischen Schutzwert, welcher mittels einer einstelligen Zahl angibt, wieviele Schadenspunkte von der Rüstung aufgehalten werden. Schilde hingegen besitzen einen aktiven und einen passiven Schutzwert, wobei der Passive zum Schutzwert einer (evtl. getragenen) Rüstung hinzugezählt wird. Der aktive Schutzwert wird hingegen sogleich von der AGC des Gegners abgezogen, da ja der Charakter schwerer zu treffen ist. Nähere Angaben hierzu finden sich bei den Waffen- und Rüstungsbeschreibungen, etwas weiter hinten im KAMPFSYSTEM zu finden.

**MERKE:**  
Der Schutzwert wird von den SP subtrahiert und ergibt die Zahl, welche von den LP abgezogen wird!

**MERKE:**  
Der aktive Schutzwert eines Schildes wird von der AGC des Gegners abgezogen, der Passive zum Schutzwert des Verteidigers addiert!

*Beispiel: Meradon Cunwyr trägt, wie schon erwähnt, eine Lederrüstung mit einem Schutzwert von 3 Punkten - hierzu erwirbt er einen Holzschild mit einem aktiven Schutzwert (ASW) von -2 und einem passiven Schutzwert (PSW) von 1. Bei einem Überfall von Wegelagerern kämpft er mit deren Anführer und erhält einen Schlag, welcher ihn acht LP (und AP) kosten würde; da er aber einen Schutzwert von 4 Punkten (Rüstung & Schild) besitzt, werden nur 4 LP abgezogen (und natürlich volle 8 AP)!*

### Waffenloser Kampf

Der Waffenlose Kampf, also der Schlagabtausch ohne jegliche Art von Waffe, nur mit Fäusten etc. ausgetragen, läuft im Prinzip wie ein ganz gewöhnlicher Kampf ab, mit einem entscheidenden Unterschied - es werden nur AP verloren, falls ein Schlag trifft, und bei 0 AP wird der betroffene Charakter bewusstlos! Er bleibt in diesem Zustand, bis ihm eine Konstitutionsprobe gelingt (eine pro SR erlaubt), in welchem Falle er wieder erwacht, und dies mit der Hälfte seiner vorherigen AP.

**MERKE:**  
SP werden nur von den AP abgezogen, bei 0 AP wird der Charakter bewusstlos!

Beim Waffenlosen Kampf werden die Regeln für Abzüge beim AP-Verlust nicht beachtet. Fäuste und Beine haben eine kurze Reichweite und verursachen an Schaden:

Faust - 1W6 AP (2x pro KR)

Fuß - 1W8 AP (1x pro KR)

Der Schutzwert von Rüstungen wird beim Waffenlosen Kampf genauso beachtet wie beim gewöhnlichen Kampf, Schilde entfalten ihre Schutzwirkung jedoch nicht!

**MERKE:**  
Kampfschläge gelten auch beim Waffenlosen Kampf!

Ein Angriff mit den Fäusten gelingt, wenn zwei erfolgreiche AGC-Proben abgelegt wurden, ein Tritt mit dem Fuß gelingt bei einer Probe (und ist auch nur einmal pro KR möglich).

**MERKE:**  
Schutzwert von Rüstungen wird normal beachtet!

*Beispiel: Der Barde Meradon hat Streit mit einem feisten Händler auf dem Sklavenmarkt und dieser ruft seinen muskelbepackten Leibwächter herbei, welcher Meradon einen Schlag mit der Faust versetzen will (seine AGC beim Waffenlosen Kampf beträgt 14, seine PGC 10); der Barde blockt jedoch ab (bei einer PGC von 4), schlägt zurück und trifft den verdutzten Hünen bei einer AGC von 8 Punkten)! Der Faustschlag verursacht 1W6 Punkte Schaden bei seinem Gegner und da dieser nur normale Kleidung trägt (Schutzwert 1), und der Spieler des Barden eine 5 erwürfelt, erhält der Leibwächter 4 Punkte Abzug von seinen Ausdauerpunkten!*

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Kampfzuschläge

Eine wichtige Verbesserung der Kampfkraft eines Charakters stellen diverse Kampfzuschläge dar, welche wie folgt ermittelt werden (und die bei niedrigen Attributswerten natürlich auch nachteilig wirken können):

STÄRKEWERT	ZUSCHLAG/ABZUG
6 bis 8	-2
9 bis 10	-1
11 bis 12	+/-0
13 bis 15	+1
16 bis 17	+2
18	+3

Der Zuschlag bzw. Abzug wird auf die verteilten Trefferpunkte eines Charakters im Kampfe angerechnet (d. h. direkt zu den Schadenspunkten hinzuaddiert).

INTELLIGENZWERT	ZUSCHLAG/ABZUG
6 bis 8	-1
9 bis 12	+/-0
13 bis 15	+1
16 bis 17	+2
18	+3

Der Zuschlag bzw. Abzug wird auf die AGC beim Kampfe angerechnet.

GESCHICKLICHKEITSWERT	ZUSCHLAG/ABZUG
6 bis 8	-2
9 bis 10	-1
11 bis 12	+/-0
13 bis 15	+1
16 bis 17	+2
18	+3

Der Zuschlag bzw. Abzug wird sowohl bei den AGC, wie auch bei den PGC beim Kampfe vermerkt.

REAKTIONSWERT	ZUSCHLAG/ABZUG
6 bis 8	-2
9 bis 10	-1
11 bis 12	+/-0
13 bis 14	+1
15 bis 16	+2
17 bis 18	+3

Der Zuschlag bzw. Abzug wird bei den PGC des Charakters festgehalten.

### Kampf mit mehreren Beteiligten

Sofern ein Spielercharakter von mehreren Gegnern angegriffen wird (bis zu vier Gegner in freiem Gelände) kann er nur einen hiervon angreifen und nur einen parieren; als Ausnahme gelten gute Kämpfer, welche bei der Parade einen Wert von 10 oder mehr besitzen - sie können diese Ziffer auf die Anzahl ihrer Feinde aufteilen (bei zwei Gegnern und einer PC von 10 also z. B. auf jeden Kontrahenten 5 Punkte) und dann versuchen, diese abzuwehren. Bei der AC gilt dies ab dem Wert von 12 Punkten, wobei aber höchstens zwei Gegner angegriffen werden können (bei PC keine Beschränkung)! Der Spieler kann sich aber auch immer jeweils auf einen Gegner konzentrieren (siehe oben).



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Angriffs- und Paradedehler

Es kann im Kampfgeschehen durchaus vorkommen, daß einem Charakter ein Fehler bei der Handhabung seiner Waffe unterläuft, z. B. eben diese verliert oder ähnliches; um dies auch bei diesem Kampfsystem zu simulieren geschieht dies im Spiel immer dann, wenn beim AGC oder PGC-Wurf eine 20 auf dem W20 erscheint. Die folgende Aufstellung gibt an, was in diesem Falle geschehen wird:

#### Zweihänder, Hieb- und Stichwaffen

W12	FEHLERART (AGC)	AUSWIRKUNGEN
1	Schweiß in den Augen	Nächste AGC mit Abzug von -3!
2	Straucheln	Gegner erhält +5 auf seine nächste AGC!
3	Sturz	Gegner erhält zwei Angriffe mit -4 Abzug an PGC/Spieler!
4	Unkontrollierte Drehung	Gegner erhält unparierten Angriff +3!
5	Waffe verloren	Gegner erhält bis zu zwei unparierte Angriffe!
6	Konfusion	Zwei unparierte Angriffe!
7	Verstauchung	Spieler verliert auf AGC/PGC während dieses Kampfes -3 Punkte!
8	Ungedeckter Schlag	Gegner erhält +5 AGC, Spieler -4 PGC!
9	Wilde Attacke	Spieler kann für 4 Sequenzen nur parieren!
10	Waffe zerschmettert	Gegner kann so lange unpariert angreifen, bis neue Waffe gezogen wird (mind. 1 KR)!
11	Eigentreffer	Abzug des Schadens der Waffe und ein unparierter Angriff des Gegners mit +4!
12	Eigentreffer	Abzug des Schadens der Waffe verdoppelt, zwei unparierte Angriffe des Gegners mit +4!
W8	FEHLERART (PGC)	AUSWIRKUNGEN
1	Verwirrung	Spieler erhält einmaligen PGC-Abzug von -3!
2	Straucheln	Spieler muß für die nächsten zwei Sequenzen parieren (mit PGC -2)!
3	Sturz	Spieler pariert zwei Angriffe des Gegners mit -5!
4	Offene Deckung	Gegner erhält einmaligen Angriffszuschlag von +5!
5	Waffe verloren	Gegner erhält mindestens zwei unparierte Angriffe!
6	Furcht	Gegner erhält auf alle Angriffe +3, Spieler auf alle Paraden -3, bis Mutprobe gelingt (eine pro KR)!
7	Waffe zerschmettert	Gegner kann so lange unpariert angreifen, bis neue Waffe gezogen wird (mind. drei Sequenzen)!
8	Eigentreffer	Abzug des Schadens der Waffe und zwei unparierte Angriffe des Gegners!

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Wurfwaffen

W8	FEHLERART (AGC)	AUSWIRKUNGEN
1	Schulter verstaucht	Waffe fällt zu Boden, für 1W10 SR -3 auf AGC/PGC!
2	Schulter verrenkt	Waffe fliegt davon, bis Heilung Abzug von -6 auf AGC/PGC!
3	Muskelzerrung	AGC-Abzug bei zukünftigen Angriffen von -2 Punkten!
4	Unkontrollierter Wurf	Chance (nach Entscheidung des Moddermasters), einen Gefährten zu treffen!
5	Sturz	Sturz in geschwungene Waffe, Schaden (ohne SW) abziehen!
6	Straucheln	Wurf geht fehl, Waffe ist verloren, AGC/PGC für 4 KR -2!
7	Drehung	Wurf geht fehl, Waffe ist verloren, für nächste KR AGC/PGC -3!
8	Eigentreffer	Abzug des Schadens der Waffe und Abzüge AGC/PGC für zwei KR von -4!

### Schußwaffen

W8	FEHLERART (AGC)	AUSWIRKUNGEN
1	Geschoss fallengelassen	Spieler verliert eine KR!
2	Waffe fallengelassen	Spieler verliert 1 SR!
3	Sehne reißt	Waffe bis zur Reparatur unbrauchbar!
4	Waffe bricht	Waffe wird völlig unbrauchbar!
5	Verfrühter Schuß	Pfeil geht fehl, nächste AGC erhält Abzug von -4!
6	Waffe zersplittert	Waffe wird völlig unbrauchbar, Spieler erhält 1W4 SP (ohne Schutzwert)!
7	Wilder Schuß	Pfeil trifft mit 50%-Chance einen Gefährten, ansonsten zerbricht er!
8	Eigentreffer	Spieler trifft sich selbst, Abzug des Schadens der Waffe und für 2 KR AGC/PGC -2!



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Natürliche Waffen

W6	FEHLERART (AGC & PGC)	AUSWIRKUNGEN
1	Schmerzhafter Schlag	Spieler erhält für eine KR Abzüge bei AGC/PGC von -2!
2	Offene Deckung	Gegner erhält unparierten Angriff +4!
3	Schulter verstaucht	Spieler erhält für 2 KR Abzüge von -3 auf AGC/PGC!
4	Schulter verrenkt	Spieler erhält bis Heilung Abzüge von -5 auf AGC/PGC!
5	Muskelzerrung	Spieler erhält einmaligen Abzug von -5 auf seine nächste Kampfaktion (AGC oder PGC)!
6	Knochenbruch	Spieler bricht sich betroffenes Gelenk, dieses wird nutzlos; bis zur Heilung erfolgen Abzüge auf AGC/PGC von -5 Punkten!

Diese Angaben sind als Leitfaden gedacht und können selbstverständlich abgewandelt werden, wenn dies den Wünschen der Spielergruppe und des Moddermasters entspricht.

### Kritische Treffer

Ein Kritischer Treffer ist ein ganz spezieller, besonders gefährlicher Schaden, der dadurch erzielt wurde, daß der Angreifer eine Schwäche in der Verteidigung seines Gegners entdeckte und auch geschickt ausnutzte; im Spielgeschehen bedeutet dies, bei einer erwürfelten 1 auf dem W20 tritt ein Kritischer Treffer auf - Charaktere mit Geschicklichkeitszuschlägen erhalten diese auf ihre Mindestchance (also 1) angerechnet, so daß die Wahrscheinlichkeit, einen Kritischen Treffer zu erzielen, bis zu vier Punkten ansteigen kann (Grundchance plus jeweils einen Punkt für Geschicklichkeitszuschläge ab dem Wert 13). Die Auswirkungen eines solchen Treffers werden in der nachfolgenden Aufstellung beschrieben:

W100	AUSWIRKUNGEN
01 - 25%	Stark blutende, tiefe Fleischwunde; zusätzlicher Schaden von 1W6 Lebenspunkten!
26 - 40%	Schwerer Treffer am Körper, verdoppelter Schaden!
41 - 50%	Treffer am linken bzw. rechten Arm (1-3 links, 4-6 rechts, auf W6), der Arm ist für 1W10 Licht/Dunkel nicht mehr zu gebrauchen; Abzüge auf alle Kampfwerte (falls zutreffend) von -6 Punkten, außerdem nurmehr beschränkte Anwendung von Talenten und Fertigkeiten möglich. Bei einem Angriff mit einer Klingenwaffe besteht eine 25%-Chance, daß der Arm abgetrennt wird, bei einer Attacke mit einer stumpfen Waffe besteht eine 35%-Chance, daß der Arm gebrochen wird und somit wahrscheinlich auf Dauer unbrauchbar!
51 - 60%	Treffer am linken bzw. rechten Bein (ermittelt mit W6), Einschränkungen bei Kampfwerten (-4 Punkte); Talente und Fertigkeiten werden eingeschränkt. Beim Angriff mit einer Klingenwaffe besteht eine 25%-Wahrscheinlichkeit, daß das Bein abgetrennt wird, bei der Attacke mit einer stumpfen Waffe besteht eine 35%-Chance, daß das Bein für immer gelähmt bleibt, ansonsten gelten die Beschränkungen nur für 1W20 Licht/Dunkel.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

- 61 - 65% Treffer am Kopf, verdreifachter Schaden und Ohnmacht der betroffenen Person für 1W10 SR (danach ist pro SR eine Konstitutionsprobe zum Erwachen gestattet)!
- 66 - 75% Treffer am Kopf, verdoppelter Schaden, das Gesicht wurde verletzt; Abzug von 1W4 Aussehenspunkten, da eine tiefe Narbe entsteht.
- 76 - 80% Schwerer Treffer an einem Teil der Wirbelsäule, zusätzlicher Schaden von 1W8 Punkten; bei Mißlingen einer Konstitutionsprobe -3 tritt eine Lähmung auf, welche mit dem W20 bestimmt wird:  
1 bis 5 = linker Arm  
6 bis 10 = linkes Bein  
11 bis 15 = rechter Arm  
16 bis 20 = rechtes Bein.  
Solche Lähmungen wirken permanent (Abzüge festlegen) und können nur durch Magie behoben werden.
- 81 - 85% Treffer am Hals, das Opfer erhält verdoppelte Schadenspunkte; beim Angriff mit einer scharfen Klingewaffe verliert die betroffene Person pro SR zusätzlich 1W4 LP, bis die Wunde behandelt wird. Bei einer stumpfen Waffe wurden Halswirbel verletzt, verhält sich das Opfer nicht absolut ruhig, besteht eine 25%-Chance des abrupten Todes je SR, bis die Wunde bandagiert wurde. Solche Treffer heilen erst nach 1W4 Monden völlig aus und können bei jeder Kampfhandlung bzw. übermäßiger Anstrengung während dieser Zeit mit einer 35%-Chance wieder auftreten!
- 86 - 92% Treffer an einem Auge, bei Verwendung einer stumpfen Waffe lediglich zusätzliche 1W10 Punkte Schaden; bei einer Klingewaffe jedoch wird das Auge mit einer 50%-Wahrscheinlichkeit zerstört (bei Stichwaffen in jedem Falle), der Aussehenswert der betroffenen Person sinkt um 4 Punkte, sämtliche Werte, bei denen es auf dreidimensionales Sehen ankommt, werden halbiert. Kampfwerte erhalten einen Abzug von -5, es entsteht nochmals ein Schaden von 1W8 Punkten.
- 93 - 94% Treffer an einem inneren Organ, vervierfachter Schaden;
- 95 - 96% Treffer an einem inneren Organ, vervierfachter Schaden; wird die Verletzung nicht sofort auf magische Weise kuriert, treten pro KR weitere 1W6 Punkte Schaden auf.
- 97 - 99% Schwerer Kopftreffer, vervierfachter Schaden und permanenter Verlust von 1W4 Punkten Intelligenz durch eine starke Gehirnerschütterung; es tritt eine Ohnmacht auf, welche 1W20 SR währt und aus der das Opfer von selbst nicht mehr erwachen kann (hier helfen nur Heilzauber, Tränke etc.)!
- 100% Treffer an einem lebenswichtigen Organ, welcher sofort tödlich wirkt!

### Verteidigungstreffer

Falls im Kampfgeschehen dem Angreifer eine Attacke mißlingt, dem Verteidiger aber seine Parade gelingt und der Abstand der erwürfelten Werte 10 Punkte oder mehr beträgt, so erzielt der Verteidiger mehr zufällig einen Treffer; der Schaden wird ermittelt, danach greift der Verteidiger jedoch ganz normal an. Kritische Treffer o. ä. entfallen bei dieser Zusatzregel zum Kampfsystem (welche der Moddermaster nach Belieben einsetzen kann).





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Reichweite von Waffen

Ein weiterer wichtiger Punkt in diesem Kampfsystem betrifft die Reichweite der Waffen; es dürfte wohl ziemlich klar sein, daß es in höchstem Maße unrealistisch ist, daß ein Kämpfer mit einem Speer damit genauso umgeht und die gleichen AGC und PGC-Chancen hat, wie ein Kämpfer, der einen Dolch führt. Daher werden die Reichweiten in drei Kategorien unterteilt, nämlich lang, mittel und kurz; diese werden nun im Verhältnis zum Abstand der beiden Kontrahenten voneinander gesehen, und diese Entfernung wiederum wird eingestuft in nahe, mittel und weit. Anhand des nachfolgenden Schemas läßt sich erkennen, welche Zuschläge z. B. der Kämpfer mit dem Speer (lange Reichweite) auf weite Distanz gegenüber dem Kämpfer mit dem Dolch hat (dieser mit kurzer Reichweite); es wird davon ausgegangen, daß ein Kampf (außer bei Überraschung, in welchem Falle der Angreifer die Distanz festlegt) immer bei der Distanz des Kämpfers beginnt, welcher mit seiner Waffe die größere Reichweite hat. Gelingt diesem Kämpfer mit der längeren Waffe jeweils seine Parade, so hält er den Gegner auf Abstand (d. h. auch weiterhin gleiche Distanz), mißlingt sie jedoch einmal, so rückt der Gegner eventuell eine Distanzstufe näher heran (falls er keine kürzere Waffe besitzt), woraufhin sich das Kampfgeschick (aufgrund von Zuschlägen) sofort ändern kann! Umgekehrt spielt es sich natürlich ebenso ab, wenn nämlich der Angreifer mit der kürzeren Waffe seine Parade verpatzt, in welchem Falle er wieder eine Distanzstufe zurückgedrängt wird!

Entfernung	Waffen mit <u>langer</u> Reichweite	Waffen mit <u>mittlerer</u> Reichweite
nahe	-4	-2
mittel	+/-0	+4
weit	+4	-2

Entfernung	Waffen mit <u>kurzer</u> Reichweite
nahe	+4
mittel	+/-0
weit	-4

Die Zuschläge bzw. Abzüge gelten immer für die AGC, nicht jedoch für die PGC; sie treten nur stets dann in Kraft, wenn gegen eine Waffe mit anderer Reichweite gekämpft wird, bei gleichen Reichweiten verändert sich nichts!

### Entwaffnungschance

Während eines Kampfes kann ein ausgebildeter Kämpfer versuchen, seinem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen; fehlt er jedoch, so hat sein Kontrahent einen unparierten Angriff frei! Es ist anzumerken, daß nur wirkliche Meister der Kampfeskunst es verstehen, ihren Gegner zu entwaffnen, andere haben diese Möglichkeit überhaupt nicht.

CHARAKTER	ENTWAFFNUNGSCHANCE (W20)
Krieger	05
Paladin	05
Amazone	04
Edelmann	03
Kampfmagier	04
Söldner	04

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

---

Bei einem angekündigten Entwaffnungsversuch gelten die Regeln für einen Kritischen Treffer nicht! Falls die Entwaffnung gelingt, so benötigt der Gegner zwischen einer und drei Kampfrunden, um seine Waffe wieder aufzunehmen (nach Entscheidung des Moddermasters).

### Stärkepotential

Das Stärkepotential eines Charakters kann bisweilen dazu angewandt werden, scheinbar unüberwindliche Hindernisse zu beseitigen, wie z. B. Felsbrocken oder Fallgitter; die Anwendung des permanent vorhandenen Stärkepotentials kostet jeweils die Hälfte der Ausdauerpunkte des Charakters, aufgerundet (wegen der unglaublichen Anstrengung, welcher er unterliegt). Das Stärkepotential wird ermittelt durch den Stärke- und den Konstitutionswert des Charakters, die addiert und dann durch sechs geteilt werden; dieser Wert kann nicht im Kampf angewendet werden, sondern nur beim Heben, Schieben oder ähnlichen Aktivitäten, welche sehr schwere Gebilde betreffen und eine gewisse Konzentrationsphase benötigen.

### Ausweichstatus

Der Ausweichstatus (AS) ist ein zusätzlicher Wert und kann nach Belieben eingesetzt werden, ist aber für den Spielverlauf nicht unbedingt notwendig; dieser Wert wird für Attacken mit großen Objekten (z. B. geschleuderte Steinbrocken, Attacken zu Pferde etc.) benötigt, möglichst, um diesem zu entgehen. Er wird ermittelt aus Geschicklichkeit plus Reaktion geteilt durch drei (abgerundet), wobei jeweils ein Punkt für alle drei Punkte an Rüstungsschutzwert abgezogen wird. Der Ausweichstatus kann auch dann zur Geltung kommen, wenn der Charakter keine Waffe zur Hand hat, sollte nach Möglichkeit aber nicht allzu oft eingesetzt werden (der Moddermaster entscheidet darüber, ob getragene Ausrüstung, Waffen etc. ebenfalls zum Punktabzug beim Ausweichstatus führt, und wie hoch dieser ist).

### Kampf zu Pferde

Ein berittener Kämpfer kann seinen Gegner aus dem Sattel heraus angreifen, was ihm in jedem Falle einen Zuschlag von +4 auf seine AGC bringt; er kann ebenfalls versuchen, seinen Kontrahenten niederzureiten, wobei er eine erfolgreiche Probe auf seine Fertigkeit REITEN ablegen muß, gelingt diese, so kann sein Gegner noch versuchen, auszuweichen, mißlingt dies, so nimmt er 1W20 Punkte Schaden hin.

Der Moddermaster ermittelt nach dem Niederreiten, ob ein Kritischer Treffer erzielt wurde: bei 15 bis 20 (auf dem W20) ist dies der Fall! Will der Reiter dieselbe Aktion nochmals durchführen, so muß er sich zunächst einmal von seinem Opfer entfernen, sein Reittier wenden (Dauer 2 KR), und dann erneut heranreiten. Erwürfelt sein Gegner während des Nahkampfes zu irgendeiner Zeit eine 1 oder 2 auf dem W20, so wurde das Reittier schwer verletzt, was zum Sturz des Reiters führt (Schaden 1W8)!

Tritt ein Reiter gegen einen Reiter an, so wird dieser Kampf ganz normal durchgeführt; lediglich zu beachten ist, daß von jedem Reiter bei jedem Waffengang eine Probe auf seine Reitfertigkeit verlangt wird, um einen schmerzhaften Sturz vom Pferd zu vermeiden (Schaden 1W8 Punkte)!



Heffert II.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Schutz und Deckung

Manche Charaktere sind vor Schuß- und Wurfaffen auf die eine oder andere Art geschützt, sei es, daß sie sich schnell bewegen, sich hinter einem Objekt verbergen oder besonders klein sind; in diesem Abschnitt werden solche Modifikatoren für Schuß- und Wurfaffen angegeben und festgelegt. Zunächst werden anhand der Größe, Entfernung und Geschwindigkeit die Angriffgrundchancen entsprechend berichtigt.

<u>Ziel</u>	sehr klein -5 (z. B. Drachenauge) / keine Wurfaffen
	klein -3 (z. B. Hase)
	mittel +/-0 (z. B. Goblin)
	groß +2 (z. B. Troll)
	sehr groß +4 (z. B. Drache)

<u>Entfernung</u>	sehr weit -5 (über 20 Wurf) / keine Wurfaffen
	weit -3 (10 bis 20 Wurf) / keine Wurfaffen
	mittel +/-0 (6 bis 9 Wurf)
	nahe +2 (3 bis 5 Wurf)
	sehr nahe +4 (2 Wurf und darunter)

<u>Geschwindigkeit</u>	sehr schnell -5 (z. B. Einhorn)
	schnell -3 (z. B. Fledermaus)
	normal +/-0 (z. B. Oger)
	langsam +2 (z. B. Element)
	sehr langsam +4 (z. B. Statue)

<u>Deckung</u>	sehr schwer -5 (z. B. nur Kopf frei)
	schwer -4 (z. B. nur Kopf und Schultern frei)
	mittel -3 (z. B. Körper halb bedeckt)
	leicht -2 (z. B. Körper hinter Astwerk, Gebüsch)
	sehr leicht -1 (z. B. Körper in knieender Stellung)

Es gibt aber auch Zuschläge für das Zielen auf eine bestimmte Stelle, sofern dies ungestört erfolgte; diese bauen sich wie nachfolgend schildert auf:

<u>Zieldauer</u>	0 KR +/-0 Trefferchance
	1 KR +1 Trefferchance
	2 KR +2 Trefferchance
	3 KR +3 Trefferchance
	4 bis beliebig +4 Trefferchance
	----

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Wuchtiger Treffer

Würfelt ein Angreifer bei einer Attacke auf dem W20 eine natürliche 2, so wurde ein dermaßen wuchtiger Schlag ausgeführt, daß der Gegner nicht parieren kann und doppelten Schaden hinnehmen muß (ohne Schutzwert von Rüstungen, es sei denn, es handelt sich um eine natürliche Panzerung)!

### Finte und Ausfall

Der Charakter kann während eines Kampfes allerlei Tricks versuchen, um seinen Gegner zu narren, die beiden hier aufgeführten sind aber wohl die wichtigsten und effektivsten; bei der Finte unternimmt der Charakter einen Scheinangriff, d. h. er kündigt eine Finte an und würfelt ganz normal auf seine AGC - gelingt dies nicht, so wechselt der Angriff, falls es aber gelingen sollte, so fügt der Charakter seinem Gegner in keinem Falle Schaden zu, sondern hat mit diesem Bluff praktisch einen Gutpunkt gesammelt, den er bei seinem nächsten Angriff entweder zu seiner AGC hinzuzählen darf oder sie von der PGC seines Gegners abziehen kann! Es sind unbegrenzt viele Finten hintereinander möglich, mißlingt aber auch nur eine davon, so sind alle vorher durchgeführten ebenfalls hinfällig!

Beim Ausfall wiederum kann ein Charakter seinen Gegner mit einer Angriffsserie schockieren, die nur dann unterbrochen wird, wenn ein Angriff mißlingt; Voraussetzung für einen Ausfall ist eine gelungene Mutprobe, dann kann der Charakter bis zu fünf Angriffe hintereinander ausführen, wobei sein Gegner nur parieren darf! Gelingen alle, so wechselt das Kampfgeschehen ganz normal, geht aber eine Attacke fehl, so hat sich der Charakter schwer verschätzt und gibt sich eine Blöße: d. h. sein Gegner erhält zwei unparierte Angriffe frei!



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Waffen, Rüstungen und Schilde

Die nachfolgende Auflistung gibt alle Waffengattungen an, welche ein Charakter während seines Lebens erwerben kann; alle Angaben für jedwede Waffe sind vollständig, so daß es für den Moddermaster und auch dem Spieler jederzeit möglich ist, nachzuschlagen.

Der Kauf von Waffen ist billig und teuer möglich, angegeben sind jeweils die Preise, welche für weniger gute Verarbeitung gelten, also für billige Waffen, den Kaufpreis für teure Waffen ermittelt der Moddermaster durch eine Multiplikation dieses Wertes mit 3!

Der Bruchwert (BW) einer Waffe wird jeweils dann getestet, wenn zwei Wesen gegeneinander kämpfen und beide ihren Angriff- bzw. Paradedurf schaffen; ist dies der Fall und die Waffen prallen also aufeinander, so wird bei billigen Waffen mit dem W12, bei teuren Waffen mit dem W20 gewürfelt: wird der angegebene Bruchwert (oder darunter) erzielt, so zerbricht die Waffe klirrend!

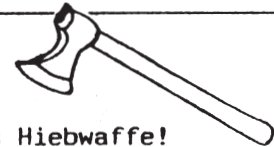
Für manche Waffen, Schilde und Rüstungen sind Grundwerte bei der Stärke des Charakters erforderlich; bei Schilden und Rüstungen ist ohne diesen Grundwert ein Tragen schlichtweg unmöglich, bei Waffen wird für jeden Punkt unter diesem Wert jeweils ein Punkt bei dem Schaden der jeweiligen Waffe abgezogen.

Alle anderen Angaben erklären sich von selbst oder werden an anderer Stelle näher erläutert.

### Wurfwaffen

Name der Waffe: WURFBEIL  
Schaden: 1W6+1  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 04

Kosten: 8 Silbermünzen  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 45 Unzen  
Besonderes: dient auch als Hiebwaaffe!



Name der Waffe: DOLCH  
Schaden: 1W4+1  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 04

Kosten: 4 Silbermünzen  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 15 Unzen  
Besonderes: dient auch als Stichwaaffe!



Name der Waffe: KRUMMDOLCH  
Schaden: 1W4+1  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 04

Kosten: 5 Silbermünzen  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 20 Unzen  
Besonderes: dient auch als Stichwaaffe!



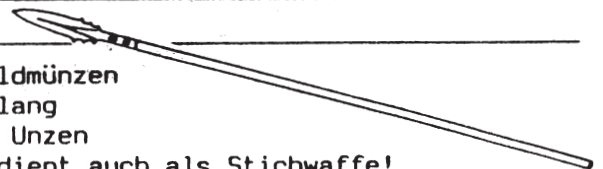
Name der Waffe: WURFSTERN  
Schaden: 1W6  
Stärkewert: -  
Bruchwert: -

Kosten: 3 Silbermünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 5 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: SPEER  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 07  
Bruchwert: 04

Kosten: 5 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 100 Unzen  
Besonderes: dient auch als Stichwaaffe!



Waffenillustrationen: Bernhard Petzold



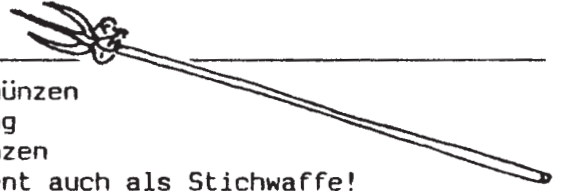


# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Name der Waffe: DREIZACK  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 08  
Bruchwert: 03

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 115 Unzen  
Besonderes: dient auch als Stichwaffe!



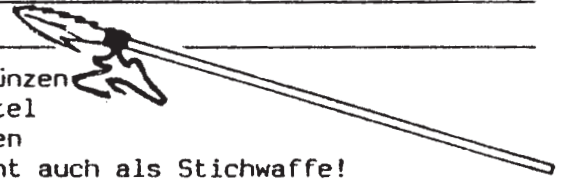
Name der Waffe: MESSER  
Schaden: 1W4  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 06

Kosten: 1 Silbermünze  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 10 Unzen  
Besonderes: dient auch als Stichwaffe!



Name der Waffe: WURFSPIESS  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 07  
Bruchwert: 03

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 65 Unzen  
Besonderes: dient auch als Stichwaffe!



Name der Waffe: WURFPFEIL  
Schaden: 1W6+1  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 04

Kosten: 4 Silbermünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 5 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: WURFKUGELN (Bola)  
Schaden: -  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 06

Kosten: 1 Goldmünze  
Reichweite: -  
Gewicht: 4 Unzen  
Besonderes: die Wurfkugeln verursachen keinen

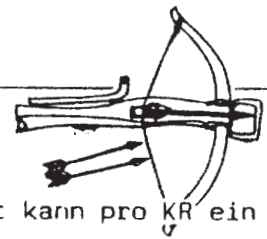
Schaden, sondern können ein Wesen zu Fall bringen, falls diesem es nicht gelingt, auszuweichen bzw. zu parieren (in welchem Falle die Wurfkugeln nutzlos werden)!



## Schußwaffen

Name der Waffe: ARMBRUST  
Schaden: 1W12  
Stärkewert: 13  
Bruchwert: 05

Kosten: 10 Goldmünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 100 Unzen  
Besonderes: mit der Armbrust kann pro KR ein Bolzen abgefeuert werden!



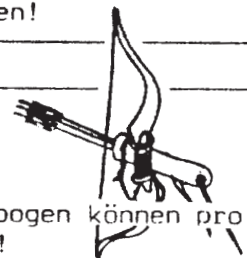
Name der Waffe: SCHLEUDER  
Schaden: 1W6  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 08

Kosten: 1 Silbermünze  
Reichweite: -  
Gewicht: 6 Unzen  
Besonderes: mit der Schleuder können pro KR zwei Steine geschleudert werden!



Name der Waffe: KURZBOGEN  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 09  
Bruchwert: 07

Kosten: 4 Goldmünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 35 Unzen  
Besonderes: mit dem Kurzbogen können pro KR zwei Pfeile abgefeuert werden!



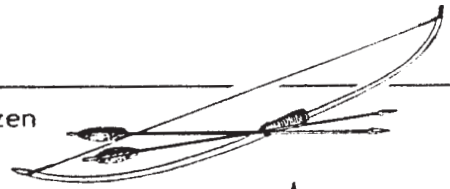
# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Name der Waffe: LANGBOGEN  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 06

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 45 Unzen

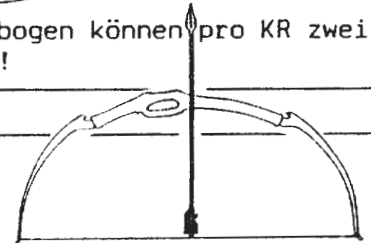
Besonderes: mit dem Langbogen können pro KR zwei Pfeile abgefeuert werden!



Name der Waffe: SCHWERER BOGEN  
Schaden: 1W10  
Stärkewert: 12  
Bruchwert: 05

Kosten: 8 Goldmünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 60 Unzen

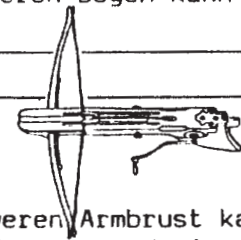
Besonderes: mit dem Schweren Bogen kann pro KR ein Pfeil abgefeuert werden!



Name der Waffe: SCHWERE ARMBRUST  
Schaden: 1W12+1  
Stärkewert: 15  
Bruchwert: 05

Kosten: 14 Goldmünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 120 Unzen

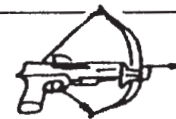
Besonderes: mit der Schweren Armbrust kann alle zwei KR ein Bolzen abgefeuert werden!



Name der Waffe: HANDARMBRUST  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 09  
Bruchwert: 05

Kosten: 12 Goldmünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 25 Unzen

Besonderes: mit der Handarmbrust kann pro KR ein Bolzen abgefeuert werden!



Name der Waffe: BLASROHR  
Schaden: 1W4+1  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 08

Kosten: 5 Goldmünzen  
Reichweite: -  
Gewicht: 10 Unzen

Besonderes: falls der Pfeil des Blasrohrs eine Rüstung durchdringt, so verursacht Pfeilgift (Kosten 10 GM/20 Pfeile) zusätzlich 1W8 SP!



## Stumpfe Waffen

Name der Waffe: MORGENSTERN I  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 02

Kosten: 10 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 100 Unzen

Besonderes: dieser Morgenstern ist stabförmig!



Name der Waffe: MORGENSTERN II  
Schaden: 1W10  
Stärkewert: 12  
Bruchwert: 04

Kosten: 12 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 120 Unzen

Besonderes: dieser Morgenstern besitzt eine dornenbewehrte Kugel am Ende einer kurzen Kette (alle gegnerischen Paraden mit Abzug -1)!



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Name der Waffe: MORGENSTERN III  
Schaden: 1W10+1  
Stärkewert: 14  
Bruchwert: 04

Kosten: 14 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 140 Unzen

Besonderes: dieser Morgenstern besitzt zwei dornenbewehrte Kugeln am Ende zweier kurzer Ketten (alle gegnerischen Paraden Abzug -2)!



Name der Waffe: MÖRGENSTERN IV  
Schaden: 1W12  
Stärkewert: 16  
Bruchwert: 04

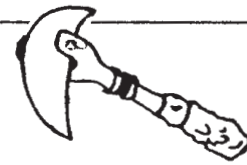
Kosten: 16 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 180 Unzen

Besonderes: dieser Morgenstern besitzt drei dornenbewehrte Kugeln am Ende dreier kurzer Ketten (alle gegnerischen Paraden Abzug -3)!



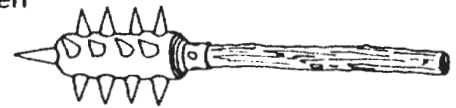
Name der Waffe: RABENSCHNABEL  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 07  
Bruchwert: 03

Kosten: 3 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 80 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: STREITKOLBEN  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 08  
Bruchwert: 03

Kosten: 4 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 90 Unzen  
Besonderes: -



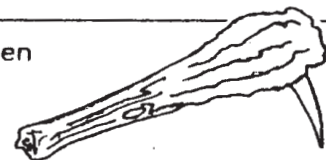
Name der Waffe: KRIEGSHAMMER  
Schaden: 1W12  
Stärkewert: 14  
Bruchwert: 02

Kosten: 12 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 130 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: KEULE  
Schaden: 1W6  
Stärkewert: 06  
Bruchwert: 05

Kosten: 5 Silbermünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 65 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: KAMPFSTAB  
Schaden: 1W6+1  
Stärkewert: 08  
Bruchwert: 04

Kosten: 2 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 85 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: PEITSCHE  
Schaden: 1W3  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 06

Kosten: 8 Silbermünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 25 Unzen

Besonderes: die Peitsche trifft automatisch eine Schwachstelle in der gegnerischen Rüstung (mit dieser Waffe ist keine Parade möglich)!



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Name der Waffe: REITERHAMMER  
Schaden: 1W10  
Stärkewert: 12  
Bruchwert: 03

Kosten: 8 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 115 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: KRIEGSKETTE  
Schaden: 1W6+1  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 04

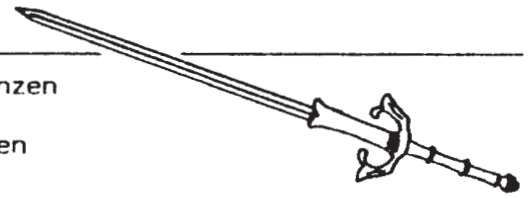
Kosten: 5 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 95 Unzen  
Besonderes: -



### Zweihänder

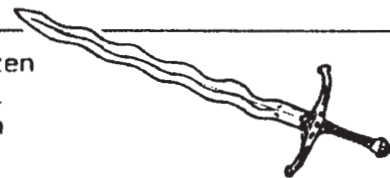
Name der Waffe: ZWEIHÄNDERSCHWERT  
Schaden: 1W10+1  
Stärkewert: 11  
Bruchwert: 02

Kosten: 7 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 125 Unzen  
Besonderes: -



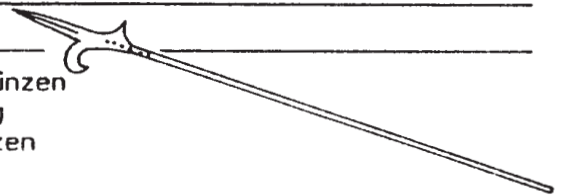
Name der Waffe: WELLENKLINGE  
Schaden: 1W10  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 03

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 110 Unzen  
Besonderes: -



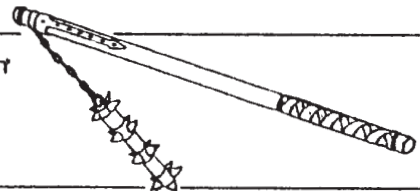
Name der Waffe: HELLEBARDE  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 12  
Bruchwert: 03

Kosten: 7 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 130 Unzen  
Besonderes: -



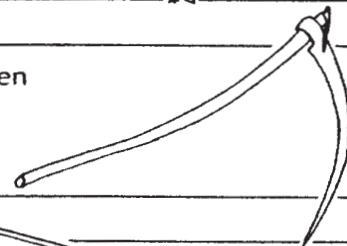
Name der Waffe: KRIEGSFLEGEL  
Schaden: 1W10  
Stärkewert: 12  
Bruchwert: 04

Kosten: 8 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 125 Unzen  
Besonderes: -



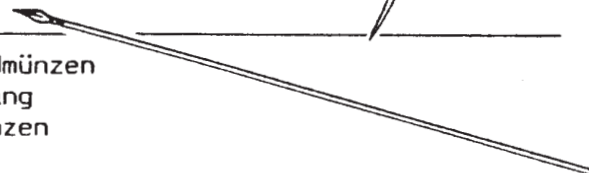
Name der Waffe: KAMPFSENSE  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 04

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 100 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: PIKE  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 03

Kosten: 5 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 95 Unzen  
Besonderes: -

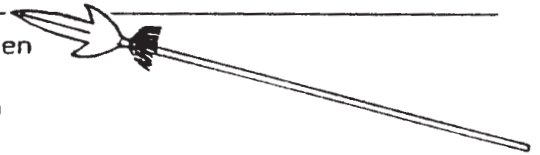


# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Name der Waffe: KORSEKE  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 11  
Bruchwert: 02

Kosten: 8 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 115 Unzen  
Besonderes: -



### Stichwaffen

Name der Waffe: DOLCH  
Schaden: 1W4+1  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 04

Kosten: 4 Silbermünzen  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 15 Unzen  
Besonderes: dient auch als Wurfwanne!



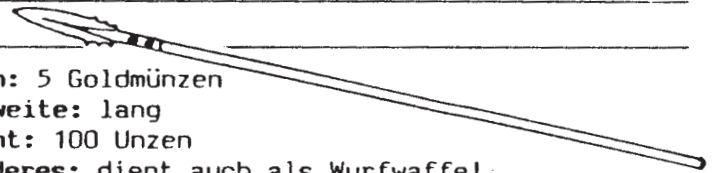
Name der Waffe: KRUMMDOLCH  
Schaden: 1W4+1  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 04

Kosten: 5 Silbermünzen  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 20 Unzen  
Besonderes: dient auch als Wurfwanne!



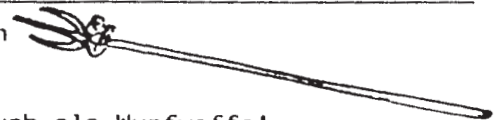
Name der Waffe: SPEER  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 07  
Bruchwert: 04

Kosten: 5 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 100 Unzen  
Besonderes: dient auch als Wurfwanne!



Name der Waffe: DREIZACK  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 08  
Bruchwert: 03

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 115 Unzen  
Besonderes: dient auch als Wurfwanne!



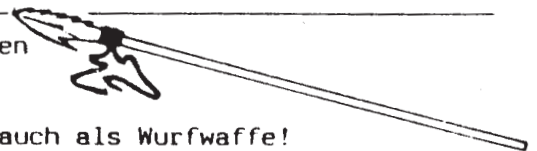
Name der Waffe: MESSER  
Schaden: 1W4  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 06

Kosten: 1 Silbermünze  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 10 Unzen  
Besonderes: dient auch als Wurfwanne!



Name der Waffe: WURFSPIESS  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 07  
Bruchwert: 03

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 65 Unzen  
Besonderes: dient auch als Wurfwanne!

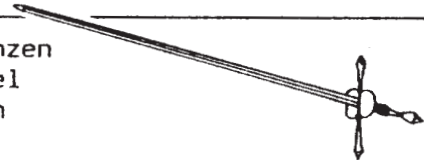


# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Name der Waffe: DEGEN  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 07  
Bruchwert: 03

Kosten: 2 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 45 Unzen  
Besonderes: -



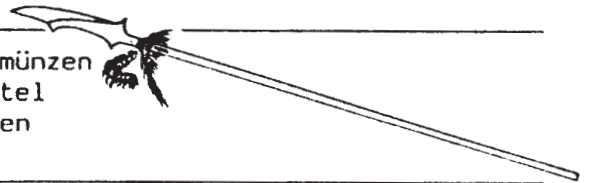
Name der Waffe: SCHWERER DOLCH  
Schaden: 1W6+1  
Stärkewert: -  
Bruchwert: 03

Kosten: 1 Goldmünze  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 30 Unzen  
Besonderes: -



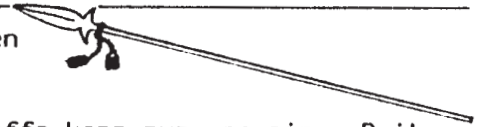
Name der Waffe: KRIEGSSPIESS  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 08  
Bruchwert: 02

Kosten: 10 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 80 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: LANZE  
Schaden: 1W12  
Stärkewert: 14  
Bruchwert: 03

Kosten: 15 Goldmünzen  
Reichweite: lang  
Gewicht: 145 Unzen  
Besonderes: diese Waffe kann nur von einem Reittier herab geführt werden!



Name der Waffe: SCHWERTSTAB  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 07  
Bruchwert: 03

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 75 Unzen  
Besonderes: -



## Hieb Waffen

Name der Waffe: BASTARDSCHWERT  
Schaden: 1W10  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 02

Kosten: 8 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 115 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: KURZSCHWERT  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 08  
Bruchwert: 02

Kosten: 2 Goldmünzen  
Reichweite: kurz  
Gewicht: 75 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: SCHWERT  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 09  
Bruchwert: 02

Kosten: 4 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 85 Unzen  
Besonderes: -



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Name der Waffe: KRUMMSÄBEL  
Schaden: 1W6+1  
Stärkewert: 06  
Bruchwert: 03

Kosten: 1 Goldmünze  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 60 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: SÄBEL  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 07  
Bruchwert: 03

Kosten: 2 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 70 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: DOPPELBLATTAXT  
Schaden: 1W10  
Stärkewert: 12  
Bruchwert: 03

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 125 Unzen  
Besonderes: -



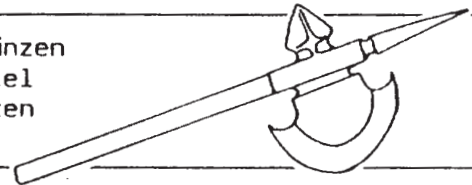
Name der Waffe: KRIEGSBEIL  
Schaden: 1W8+1  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 03

Kosten: 5 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 105 Unzen  
Besonderes: -



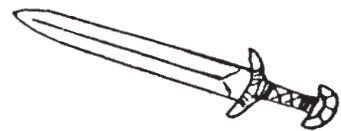
Name der Waffe: DORNENAXT  
Schaden: 1W8  
Stärkewert: 11  
Bruchwert: 02

Kosten: 5 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 115 Unzen  
Besonderes: -



Name der Waffe: BREITSCHWERT  
Schaden: 1W10  
Stärkewert: 10  
Bruchwert: 02

Kosten: 6 Goldmünzen  
Reichweite: mittel  
Gewicht: 100 Unzen  
Besonderes: -



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Die Rüstungen haben nur eine einzige Aufgabe: den Charakter vor dem Verlust von Lebenspunkten zu schützen; dies wird gewährleistet durch ihren Schutzwert, welcher, desto höher er ist, umso mehr Schutz vor den gegnerischen Waffen bietet.

Denn dieser spezifische Wert wird jeweils von den erhaltenen Schadenspunkten abgezogen, übertreffen die Schadenspunkte den Schutzwert, so durchdringen die übrigen die Rüstung und kosten Lebenspunkte, ist der angerichtete Schaden jedoch gleich oder gar geringer als der Schutzwert, so erreicht den Charakter kein Schadenspunkt mehr.

Rüstungen aber nehmen selbst im Laufe der Zeit einiges an Schaden hin und nutzen sich somit ab, dies wird bei ihrem sogenannten Abnutzungswert ausgedrückt; anders als bei den Schilden jedoch muß hier nach jeweils 10 abgefangenen Treffern (Strichliste auf Notizblatt), welche ganz von der Rüstung abgefangen wurden, mit dem W12 auf diesen Abnutzungswert gewürfelt werden, falls die erreichte Zahl kleiner oder gleich dem AW ist, so geschieht nichts, liegt sie aber darüber, so sinkt der Schutzwert der Rüstung um einen Punkt, bedingt durch Schäden am Material.

Durch Reparaturen können diese Punktverluste wieder wettgemacht werden, wengleich die Kosten hierfür oftmals unverhältnismäßig hoch sind.

Alle übrigen Angaben erklären sich von selbst oder werden an anderer Stelle näher erläutert.

### KLEIDUNG

Schutzwert: 01  
Kosten: 10 Silbermünzen  
Stärkewert: -  
Gewicht: 30 Unzen  
Abnutzungswert: 02  
Geschicklichkeitsmalus: -  
Reaktionsmalus: -

### WAFFENROCK

Schutzwert: 02  
Kosten: 10 Goldmünzen  
Stärkewert: 05  
Gewicht: 90 Unzen  
Abnutzungswert: 03  
Geschicklichkeitsmalus: -  
Reaktionsmalus: -

### LEDERRÜSTUNG

Schutzwert: 03  
Kosten: 20 Goldmünzen  
Stärkewert: 05  
Gewicht: 140 Unzen  
Abnutzungswert: 04  
Geschicklichkeitsmalus: -  
Reaktionsmalus: -1

### RINGELPANZER

Schutzwert: 04  
Kosten: 35 Goldmünzen  
Stärkewert: 07  
Gewicht: 180 Unzen  
Abnutzungswert: 06  
Geschicklichkeitsmalus: -1  
Reaktionsmalus: -1

### SCHUPPENPANZER

Schutzwert: 05  
Kosten: 50 Goldmünzen  
Stärkewert: 08  
Gewicht: 200 Unzen  
Abnutzungswert: 07  
Geschicklichkeitsmalus: -1  
Reaktionsmalus: -2

### KETTENPANZER

Schutzwert: 06  
Kosten: 70 Goldmünzen  
Stärkewert: 09  
Gewicht: 275 Unzen  
Abnutzungswert: 08  
Geschicklichkeitsmalus: -2  
Reaktionsmalus: -2

### PLATTENPANZER

Schutzwert: 07  
Kosten: 100 Goldmünzen  
Stärkewert: 11  
Gewicht: 400 Unzen  
Abnutzungswert: 09  
Geschicklichkeitsmalus: -2  
Reaktionsmalus: -3

### EISENRÜSTUNG

Schutzwert: 08  
Kosten: 150 Goldmünzen  
Stärkewert: 14  
Gewicht: 700 Unzen  
Abnutzungswert: 10  
Geschicklichkeitsmalus: -3  
Reaktionsmalus: -4

Falls der Stärkewert eines Charakters unter dem erforderlichen Stärkewert einer Rüstung liegt, so kann er diese nicht tragen bzw. benutzen, da ihn dies auf Dauer zu sehr anstrengen würde; der Moddermaster kann nach eigenem Gutdünken, immer mit einem Blick auf die Stärke des Charakters, festlegen, wieviel dieser mit sich herumtragen kann. In diesem Fall ist, wie so oft, gesunder Menschenverstand und realitätsbezogene Denkweise wichtiger als eine Tabelle.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

---

Die Schilde unterliegen, wie auch die Rüstungen, einer gewissen Gefahr der Abnutzung; wenn der Angriffswurf eines Gegners in der Spanne der Zahl des Verteidigers liegt, welche durch seinen Schild abgedeckt wird (Aktiver Schildschutz), so werden die Schadenspunkte voll vom Schild abgefangen und direkt aufaddiert, bis der Abnutzungswert (AW) überschritten wird, in welchem Falle der Schild nutzlos wird.

---

### PARIERSCHILD

Aktiver Schildschutz: -1  
Passiver Schildschutz: +/-0  
Kosten: 4 Goldmünzen  
Stärkewert: 07  
Gewicht: 65 Unzen  
Abnutzungswert: 15  
Besonderes: -

---

---

### HOLZSCHILD

Aktiver Schildschutz: -2  
Passiver Schildschutz: +1  
Kosten: 8 Goldmünzen  
Stärkewert: 09  
Gewicht: 100 Unzen  
Abnutzungswert: 25  
Behinderung: AGC -1/PGC -0  
Besonderes: -

---

---

### DORNENSCHILD

Aktiver Schildschutz: -1  
Passiver Schildschutz: +1  
Kosten: 10 Goldmünzen  
Stärkewert: 08  
Gewicht: 85 Unzen  
Abnutzungswert: 35  
Behinderung: AGC -1/PGC -1  
Besonderes: der Dorn des Schildes  
kann als Stichwaffe eingesetzt werden  
(Schaden 1W6+1)

---

---

### EISENSCHILD

Aktiver Schildschutz: -3  
Passiver Schildschutz: +2  
Kosten: 20 Goldmünzen  
Stärkewert: 13  
Gewicht: 180 Unzen  
Abnutzungswert: 40  
Behinderung: AGC -2/PGC -1  
Besonderes: -

---



*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster  
Magiesystem*

### Magiesystem

Die **Magie** oder **Zauberei** spielt eine sehr große Rolle in der Welt von "MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER", so daß ihr ein ausführliches Kapitel gewidmet ist; im **Magiesystem** wird ebenfalls so vorgegangen wie im **Kampfsystem** zuvor, nämlich Schritt für Schritt, so daß eine allmähliche Annäherung an die auf **Meryllia** sehr komplexe Welt der **Magie** möglich wird. Auch hier stehen aber dem jeweiligen **Moddermaster** alle Wege offen, eigene Ideen einzubauen und selbst kreativ tätig zu werden...

#### *Ermittlung der Zauberwerte*

Schon im **Charakterwerk** wurden eine Anzahl von Werten erwähnt, die sehr wichtig für den jeweiligen **Zauberer** sind, dort aber noch nicht näher erläutert wurden; dies soll an dieser Stelle nachgeholt werden und gleichsam mit einer Erklärung dieser Werte zusammenfallen.

Zunächst wäre da einmal der Wert, welcher einem **Zauberer** erst das Ausüben seiner **Magie** möglich macht, nämlich der **Zaubertalentwert (ZTW)**; dieser immens wichtige Wert legt fest, ob dem **Zauberer** bei seinem Versuch, **Magie** zu wirken, Erfolg beschieden ist oder nicht - würfelt der Spieler für seinen **Charakter** mit dem **W20** unter oder gleich dieser Zahl, so gelingt der **Zauber**, würfelt er jedoch darüber, so hatte er **Pech**, der **Zauber** mißlang! Der **Zaubertalentwert** ermittelt sich aus:

den Hauptattributen der Charakterklasse  
plus Weisheit und Intelligenz

dies ergibt eine Zahl, welche nun durch die Anzahl der beteiligten Attribute geteilt wird (falls **Weisheit** und/oder **Intelligenz** zu den Hauptattributen des **Charakters** gehören, so werden diese Werte natürlich nur einmal zur Errechnung verwendet)!

Das Ergebnis ist der **Zaubertalentwert des Charakters** (bei ungeraden Zahlen wird immer abgerundet). Die Anwendung des **Zaubertalentwertes** wird mitunter auch als **Zauberprobe** bezeichnet.

Beim **Mißlingen** der **Magie** gehen, je nach Entscheidung des **Moddermasters** (die er vor dem ersten Spiel treffen muß) entweder alle **ZTP** verloren, welche für ein Gelingen vonnöten gewesen wären, oder aber nur die Hälfte davon (aufgerundet)!

Die **Zaubertalentpunkte (ZTP)** werden (wie schon mehrmals erwähnt) für jede einzelne **Charakterklasse** spezifisch ermittelt, dies ist nachzulesen im "CHARAKTERWERK".



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Der **Magieresistenzwert (MRW)** ist ebenfalls von sehr großer Wichtigkeit, verhilft er doch dem Opfer eines Zauberspruches, dessen negativen Auswirkungen (zumindest teilweise) zu entgehen; dieser Wert gibt an, wie stark ein Charakter gegen Magie empfänglich ist; gelingt einem Spieler ein Wurf des MRW gegen z. B. einen Kampf- oder Illusionszauber, so wird der Kampfzauber mit halber Wirkung bei ihm eintreffen, der Illusionszauber zeigt auch gewisse Schwächen, wie etwa Transparenz von illusionären Kreaturen o. ä. Der Magieresistenzwert ergibt sich aus den Werten Weisheit, Glück und Intelligenz; diese werden addiert und dann durch fünf geteilt (bei ungeraden Werten immer aufrunden), dies ergibt einen Zwischenwert, der, nochmals durch zwei geteilt, den Wert des Magieresistenzwertes beziffert.

Der Magieresistenzwert wird alle zwei Stufen, die der Charakter aufsteigt, automatisch um einen Punkt erhöht; desweiteren erhalten Spruchbenutzer mit mehr als acht beherrschten Sprüchen nach allen drei Stufen einen Zuschlag von einem zusätzlichen Punkt auf ihren Magieresistenzwert.

### Patzer bei Zaubersprüchen

Bei der Anwendung von Zauberei kann es durch Unachtsamkeit seitens des Anwenders auch zu schlimmen Patzern, bei besonders guter Konzentration aber ebenfalls zu besonders guten Ergebnissen kommen; diese speziellen Fälle werden in der nachfolgenden Aufstellung abgehandelt.

Würfelfurf bei  
ZTW-Probe

1

2

---

19

20



Auswirkungen

Spruch erhält Beistand einer übergeordneten Macht: verdoppelte Wirkungs-dauer und (falls vorhanden) Schadens-wirkung

Spruch erregt Aufsehen einer übergeordneten Macht: verdoppelte Wirkungs-dauer

---

Spruch erregt Mißfallen einer übergeordneten Macht: halbierte Wirkungs-dauer und (falls vorhanden) Schadens-wirkung

Spruch erzürnt eine übergeordnete Macht: der Zauber verpufft wirkungslos (bei verlorenen ZTP) bzw. richtet sich im Falle eines Kampfzaubers o. ä. gegen den Anwender



### Das Erlernen von Zaubersprüchen

Manch ein Charakter kann sich durch große Belesenheit und die erforderliche Weisheit Zaubersprüche hinzulernen, welche er in alten Pergamentrollen, Zauberbüchern o. ä. finden kann; falls dies geschieht, d. h. ein Charakter (egal, welcher Klasse er angehört) entdeckt einen (unverschlüsselten) Spruch, so muß er zunächst eine Probe auf seine Fertigkeit "Lesen und Schreiben" ablegen, mißlingt diese bereits, so erweist sich die verwendete Ausdrucksform als zu komplex für die betroffene Person und sie kann diesen Spruch auf keinen Fall mehr entziffern. Gelingt die Probe, so

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

erfolgt danach eine Attributprobe auf Weisheit, um festzustellen, ob der Charakter die wichtigen Textpassagen überhaupt richtig verstanden und begriffen hat - falls auch diese Probe gelingen sollte, so hat der jeweilige Charakter den Spruch erlernt und kann diesen (je nach Angabe) entweder nur einmal oder unbegrenzt oft anwenden; mißlingt die Attributprobe, so kann die jeweilige Person den Zauber nur nach langen Studien erlernen, welche 1W10 Monde (weniger evtl. Intelligenzzuschläge) in Anspruch nehmen.

### Magische Artefakte

Die Vielzahl von magischen Artefakten, welche sich auf Meryllia befinden, ist fast nicht zu überblicken, und ihr Spektrum reicht von Gegenständen, welche wahre Macht innehaben über mit einem Fluch belegte Artefakte bis hin zu magischen Spielereien; es ist nahezu unmöglich, hier eine Liste dieser Artefakte aufzustellen, aber die Abenteurer zu "M,M,M" werden dem jeweiligen Moddermaster einen Überblick darüber verschaffen, was wirklich alles möglich ist - im Prinzip ist zu sagen, daß er in dieser Hinsicht fast völlig freie Hand hat, nur einigermaßen detailliert muß die Beschreibung des Artefaktes schon sein (Anwendungsdauer und -häufigkeit, Art des Zaubers etc.)!

Zur besseren Kontrolle hier die allgemeine Einteilung von magischen Artefakten in unterschiedliche Grade, die in etwa die Größe ihrer Macht wiedergeben:

- GRAD I - nur Kampfbzuschläge, Attributzbzuschläge etc;
- GRAD II - stärkere, gezielte Zuschläge o. ä;
- GRAD III - einfache Zauber (z. B. Licht, Stimme etc.);
- GRAD IV - stärkere Zauberei (z. B. Schutz, Bezauberungen etc.);
- GRADE V bis VII - Beschwörungen, Anrufungen, Wiederbelebung etc.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk



Desweiteren erfolgt eine Einteilungsübersicht, die aufzeigt, wie der Moddermaster seine magischen Artefakte genau festlegen und gestalten kann:

Name des Artefaktes: ....

Erschaffer des Artefaktes: ....

Wirkung des Zaubers: ....

Häufigkeit der Anwendung: ....

Schaden: ....

Wirkungsdauer: ....

Zuordnung: ....

Radius: ....

Besonderes: ....

Einordnung: ....

Einige Beispiele zur Anwendung dieses Schemas finden sich bei der Charakterklasse "EDELMAHN", nachzuschlagen im "CHARAKTERWERK".

Alles in allem ist anzumerken, daß magische Artefakte aus dem Spielgeschehen von "Mächte, Mythen, Moddermonster" nicht mehr wegzudenken sind und auch Moddermaster mit einer gewissen Abneigung gegen sie es sich doch lieber zweimal überlegen sollten, sie aus dem Spiel zu lassen...

### Ringmagie

Die Magie von Ringen ist die macht- und eindrucksvollste in ganz Meryllia; solche Artefakte können, sobald sie erst einmal auf einen Finger gestreift wurden, nicht mehr abgenommen werden, gleich, ob ihr Zauber nun guter oder schlechter Natur für den Träger ist. Bei einem aufgestreiften Ring muß sich der Besitzer nur noch auf die ihm innewohnende Magie konzentrieren, welche dann sofort in Aktion tritt (je nach Art des Zaubers erfährt der Träger sogleich, worum es sich handelt, oder erst später); die Vielzahl von magischen Ringen auf Meryllia ist schlicht und einfach überwältigend und es gibt leider (außer Zaubersprüchen) keine Methode herauszufinden, welcher Art denn die Magie ist, welche einem solchen Artefakt innewohnt! Bei der Erfindung und Entwicklung von magischen Ringen sind dem Modder-





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

master keine Grenzen gesetzt.

### Zauberstäbe

Diese machtvollen magischen Utensilien sind nur Mitgliedern der vier machtvollsten Zaubergilden zugänglich und können auch nur von ihnen hergestellt und benutzt werden, es sei denn, das den Stab an sich nehmende Wesen besitzt selbst über zehn Sprüche und es gelingt ihm eine (der Macht des Stabes entsprechend modifizierte, bei einem gespeicherten Spruch also normale Probe, bei zwei Sprüchen Probe -1 etc) **Ausstrahlungsprobe**; mißlingt diese, so explodiert der Zauberstab und verursacht einen Schaden von **1W10 Lebenspunkten** sowie einen **permanenten Verlust von 1W6 ZTP!**

Falls die Probe gelingt, so erkennt der Stab seinen neuen Besitzer ohne Schwierigkeiten an; Zauberstäbe erhöhen das **Ansehen eines Charakters** und können im Verlaufe eines Abenteuers von großem Nutzen sein. Allerdings muß ein Stab erst einmal **magiefähig** gemacht werden, d. h. der Zauberer (also entweder **Illusionist, Kampfmagier, Nekromant** oder **Magier**) muß ihn in einer geheimnisvollen Zeremonie mit einem Teil seiner **eigenen Magie** erfüllen, so daß letztendlich der Stab eine Art **Eigenleben** gewinnt.

Die oben genannte Zeremonie kostet den Zauberer **1W8 ZTP**, danach ist der Stab für die speziellen **Zauber** aufnahmefähig, welche in der unten aufgeführten Reihenfolge ausgeübt werden müssen (es steht dem Zauberer natürlich frei, seinen Stab mit Sprüchen zu belegen)!

#### STIMMENSTAB

Hiermit wird dem Zauberstab eine Art eigenes Leben eingepflanzt, welches sich durch eine eigene Intelligenz festlegt (pro eingesetztem ZTP erhält der Stab zwei Intelligenzpunkte); der Zauberstab kann eine tiefe, wohl-tönende Stimme erschallen lassen, die immer dann erklingt, wenn er (!) es für richtig hält. Der Zauberstab kann Auskunft über **magische Artefakte, Gegenden, Volksgebräuche** etc. geben, da er automatisch durch den Spruch einiges an **Wissen** erhält (der **Moddermaster** legt dies fest)!

Die Kosten für diesen Spruch betragen mindestens drei ZTP.

#### KRAFTSTAB

Hiermit wird im Stab **Stärke** gespeichert, so daß in Zukunft mit ihm ohne Probleme **Truhen, Türen** etc. aufgebrochen werden können; diese dürfen allerdings **nicht auf magische Weise gesichert** sein!

Die Kosten für diesen Spruch betragen sechs ZTP.

#### FACKELSTAB

Hiermit wird dem Stab die **Fähigkeit** gegeben, auf Verlangen seines Besitzers **hell aufzuleuchten** und die Umgebung somit zu offenbaren; die **Intensität** des Lichtes entspricht in etwa dem einer normalen Fackel, wobei anzumerken ist, daß dieses **magische Licht** keine Wärme abgibt!

Die Kosten für diesen Spruch betragen fünf ZTP; die **Fähigkeit** des Stabes kann dreimal pro Tag für jeweils **1W20 SR** angewendet werden.

#### KAMPFSTAB

Hiermit wird der Stab in eine **magische Waffe** verwandelt, die für den Zauberer **kämpft** und gegen alle **magischen Verteidigungszauber** immun ist; der Schaden des **Kampfstabes** beträgt **2W6 Punkte**, er greift mit der **AGC** des Besitzers bei den **Stumpfen Waffen** an!

Die Kosten für diesen Spruch betragen sechs ZTP; die **Fähigkeit** des Stabes kann dreimal pro Tag für jeweils **1W10 SR** angewendet werden.

#### RÜCKKEHRSTAB

Hiermit bekommt der Stab auf **wundersame Weise** die **Fähigkeit**, mittels **Teleportation** stets zu seinem **Besitzer** zurückzukommen, sofern dieser unter den **Lebenden** weilt!

Die Kosten für diesen Spruch betragen sechs ZTP.

*Der Zauberstab ist nach der magischen Zeremonie, außer durch stärkste Zauberei, nicht mehr zu zerstören.*

### Runenmagie

Diese Magie gilt als die machtvollste und die gefährlichste (wie bereits im "CHARAKTERWERK" erwähnt), und sie wird auch nur von den Mitgliedern der größten Zaubergilden beherrscht (nämlich Magier, Illusionisten, Kampfmagier und Nekromanten); ein Runenzauber kann von einem dieser Zauberkundigen getätigt werden, indem er mit bloßen Händen das Runenzeichen des jeweiligen Zauberspruches an eine Wand, auf den Boden oder an die Decke malt, dieses wird (unter Aufwendung der doppelten ZTP des Spruches und gelungener Zauberprobe) kurz aufglühen und dann unsichtbar werden. In diesem Zustand kann es nur von einem Angehörigen der großen Zaubergilden entdeckt werden, dieser sieht es zwar automatisch (wenn er an erster oder zweiter Stelle einer Gruppe steht), muß aber eine Probe mit dem W% ablegen, ob er einen Gegenzauber findet (Intelligenz +5% je Stufe des Zauberers), falls ihm dies nicht gelingt, so bleibt die Rune vorhanden, bis ein lebendes, menschliches oder menschenähnliches Wesen den Radius ihrer Wirkung betritt (er betragt ca. 10 Fuß im Umkreis um die Rune), dann wird ihre Wirkung auf dieses Wesen entfaltet und die Rune verschwindet! Gelingt der Versuch, so muß der Zauberkundige lediglich einen ZTP aufwenden, um die Rune aufzulösen. Wenn ein Zauberer versucht, die Rune zu entziffern, besteht stets eine 25%-Chance, daß sich der Spruch bei Mißlingen des Versuches auf ihn auswirkt!

### Gildenroben

Fast jeder Charakter erhält von seiner Gilde eine Robe, welche ihn als Angehörigen dieser Vereinigung ausweist; sie ist bestickt mit vielen magischen Runen und Schriftzeichen aller Sprachen. Aber diese Roben besitzen noch einige wesentlich bessere Eigenschaften, als lediglich den Träger seiner Umgebung vorzustellen: auf Befehl des Trägers verschwinden sie sozusagen einfach im Nichts, so daß sie ihm also nicht als unnötiger Reiseballast im Wege sind! Kein anderes Wesen kann die Robe benutzen, denn sie wird sich, sobald irgendjemand sie anlegen sollte, sofort auflösen - nach dem Tode ihres Besitzers zerfällt sie übrigens ohnehin zu Staub. Der größte Vorteil aber, den eine solche Gildenrobe bietet, ist ihre Fähigkeit, einen der Zaubersprüche des Besitzers zu



# Mächte, Mythen, Moddermonster

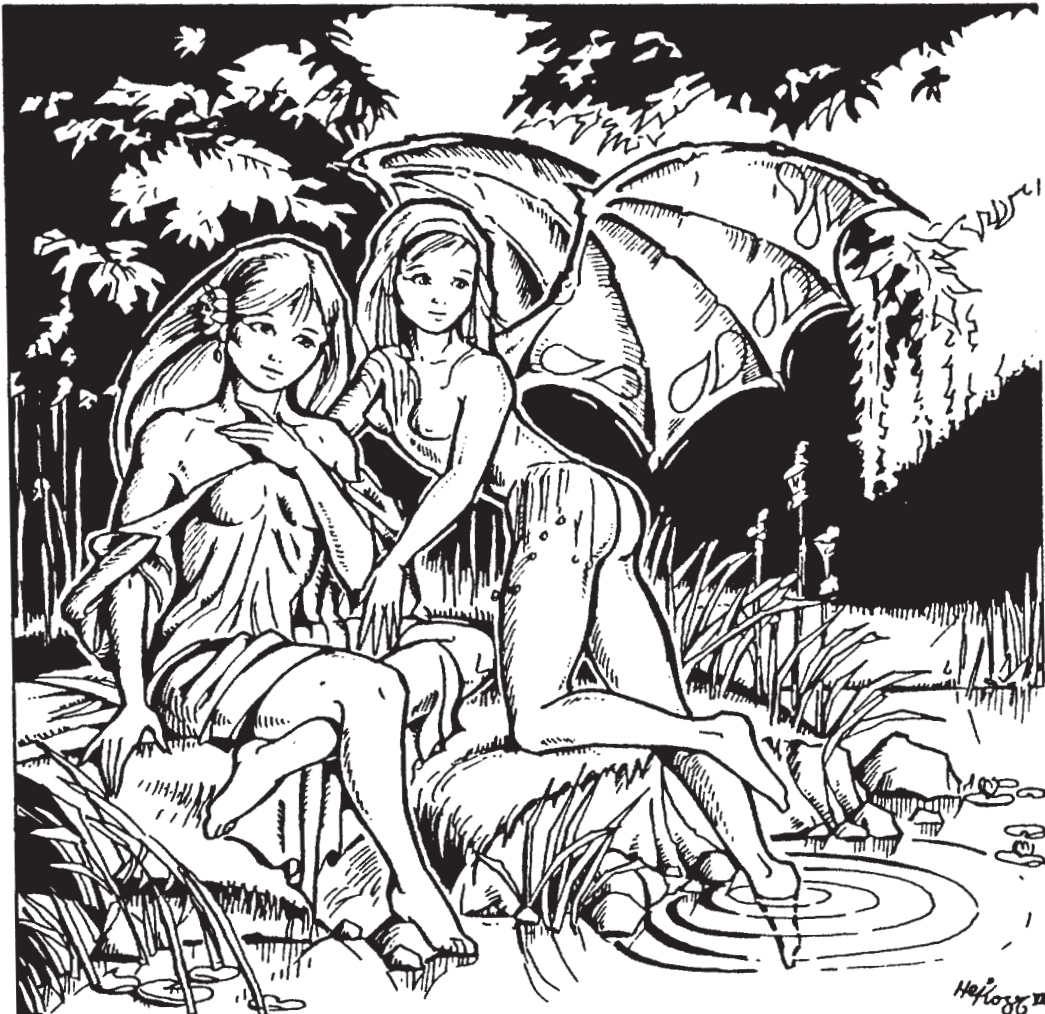
## Regelwerk

speichern (mit einmaligem ZTP-Aufwand), welcher dann beliebig (einmal pro Licht/Dunkel, also Tag) eingesetzt werden kann (es ist aber dennoch eine ganz normale Zauberprobe notwendig)!

### Regeneration von Zaubertalentpunkten

Seine Fähigkeit, Magie ausüben zu können, kann für einen Gelehrten der Zauberei oft lebenswichtig sein, wie schnell also regenerieren sich verbrauchte Zaubertalentpunkte? Im Prinzip ist zu sagen, daß die ZTP, diese magische Energie, die irgendwo im Zauberer gespeichert ist, nicht einfach durch Schlaf oder ähnliches zurückkehrt, es ist dazu vielmehr Meditation und Ruhe nötig, in welcher der Zauberer aus den ihn umgebenden Kraftfeldern wieder Energie zurückgewinnen kann.

Pro Licht oder Dunkel (also Stunde), in welcher ein zauberfähiger Charakter meditiert, gewinnt er 1W4 ZTP zurück; es ist jedoch anzumerken, daß Meditation keinesfalls normalem Schlaf gleichkommt, dies bedeutet also, der Charakter muß darauf achten, auch genügend erholsamen Schlaf zu erhalten (ansonsten kann der Moddermaster Abzüge auf spezifische Werte festlegen)! Der Meditierende darf während dieser Zeit nicht gestört werden, ansonsten wird seine Konzentration geschwächt und er erhält automatisch nur 1 ZTP zurück (falls er nach der Störung die Meditation wieder aufnimmt); es wird in jedem Falle davon ausgegangen, daß der jeweilige Zauberkundige zwischen seinen Abenteuern und Questen genug Zeit hat, zu meditieren und sich zu sammeln, so daß sich die ZTP automatisch wieder bis zum Anfangsstand aufbauen.





*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster  
Erfahrungssystem*

### Erfahrungssystem

Das System von "MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER", welches die Aufstiegsmöglichkeiten der Charaktere während ihres Lebens auf Meryllia festlegt, nennt sich Erfahrungssystem; denn je mehr Abenteuer ein Charakter hinter sich bringt und je mehr Erfahrung er also somit sammelt, desto besser wird er sich wohl in Zukunft in ähnlichen, bereits erlebten, Situationen verhalten können. Auch hier werden sicherlich einige Moddermaster Verbesserungsvorschläge vorbringen und diese natürlich auch ins Spiel einbauen können, wenn auch ihre Spieler damit einverstanden sind; es wurde auf jeden Fall versucht, möglichst wenige Regeln aufzustellen, denn je seltener der jeweilige Moddermaster nachschlagen muß, desto besser.

### Erfahrungseinheiten

Nach jedem erfolgreich bestandenen Abenteuer erhält der Charakter vom Moddermaster sogenannte Erfahrungseinheiten (EE) zuerkannt; je besser der Spieler seine Rolle darstellte, desto mehr EE wird er am Ende erhalten. Es gibt keine feste Regelung, wieviele EE ein Spieler erhalten sollte, hier wird dem Moddermaster völlig freie Hand gelassen: im Prinzip sollte nach dem Spielverhalten, seinem Witz, Mut, Opferbereitschaft und Einfallsreichtum und nicht zuletzt bei seinem Erfolg bei der Beseitigung gefährlicher Wesen verteilt werden.

Als Faustregel gilt hierbei: besser ein guter Dialog zwischen Charakter und Moddermaster (also Nichtspielercharakter) als ein schnell gezogenes Schwert! In diesem Sinne sollte ein guter, hervorragender Spieler um die 90 bis 100 EE erhalten, ein mäßiger um die 30 bis 40 EE; wie bereits erwähnt zählt hierbei die eher subjektive Meinung des Moddermasters.

Die nachfolgende Tabelle zeigt auf, wieviele EE nötig sind, damit ein Charakter in eine neue Stufe aufsteigen kann:

Erfahrungseinheiten	Stufe
0 bis 99	1
100 bis 249	2
250 bis 449	3
450 bis 699	4
700 bis 999	5
1000 bis 1349	6
1350 bis 1749	7
1750 bis 2199	8
2200 bis 2699	9
2700 bis ....	10





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

Hierzu ist noch anzumerken, daß ein Charakter sich ab Erreichen der 10. Stufe zur Ruhe setzen darf, d. h. diese Spielfigur scheidet (für immer) aus dem Spielgeschehen aus, vorher jedoch auf keinen Fall.

Vererbung von magischen Artefakten o. ä. an die nächste Spielfigur ist zwar nicht ausgeschlossen, sollte sich aber in Grenzen halten - der Moddermaster muß abwägen, ob die Argumente, die der Spieler hierfür vorbringt, ihm auch als angemessen erscheinen, und im Zweifelsfalle dieses Ansinnen einfach ablehnen.

Wenn ein Charakter nun eine Stufe aufgestiegen ist, gibt es allerhand Möglichkeiten für ihn, seine ihm zu eigenen Fähigkeiten zu verbessern...

### Erfahrung und Kampfwerte

Kämpferische Charakterklassen (Krieger, Söldner etc) werden es wohl bevorzugen, ihre Werte beim Kampf und ähnlichem zu steigern wenn sie eine neue Stufe erreichen; da die Attribute nie erhöht werden können (außer auf magischem Wege), muß der Spieler die von ihnen abhängigen Werte weiter aufbauen (denn ein Krieger wird seine ihm angeborne Geschicklichkeit nicht verbessern können, dafür aber z. B. seinen Umgang mit einer Waffe). Ein Wert, der als Alternative zu den ZTP (für eher stärker magiefähige Charakterklassen) erhöht werden kann und dem Kämpfer sehr zugute kommt, sind die LP; diese können nach dem Eintritt in eine neue Stufe um 1W4 Punkte gesteigert werden - ebenso werden natürlich die AP (AP = LPx2) berichtigt.

**Wichtig:** es können nur entweder LP oder ZTP erhöht werden!

Desweiteren kann der Spieler (gleich, für was er sich nun entscheidet) +1 Punkt auf entweder seine AGC oder PGC bei einer bestimmten Waffengattung verteilen.

### Erfahrung und Magiewerte

Für Zauberer aller Arten bietet sich statt der LP-Erhöhung die ZTP-Steigerung an (beides gleichzeitig ist nie möglich); mit jeder neuen Stufe erhält der Zauberer 1W6 Punkte an ZTP hinzu!

Ein weiterer Wert, nämlich die Magieresistenz, wird automatisch alle zwei Stufen, welche der Charakter aufsteigt, um jeweils einen Punkt erhöht (siehe hierzu auch "MAGIESYSTEM"); der anfängliche Zaubertalentwert (ZTW) des Zauberers bleibt ebenfalls nicht unverändert, denn für jede Stufe würfelt der Spieler einmal mit dem W20: wirft er eine Zahl, welche größer seinem ZTW ist, so kann er ihn um einen Punkt erhöhen, ansonsten bleibt er unverändert.

Der Spieler, welcher sich für eine Erhöhung seines ZTP-Wertes entscheidet, hat noch eine Besonderheit zu beachten: er darf nämlich einmal bei seinen Zaubersprüchen erwürfeln, ob er einen weiteren hinzulernt! Dies ist dann der Fall, wenn der Würfel die Zahl eines Zaubers zeigt, den der Charakter bis dahin noch nicht besitzt - diesen Spruch darf er sich dann auf seinem Charakterbogen gutschreiben; falls aber die Ziffer eines Zauberspruches erscheint, welchen der Charakter schon kennt, so kann er kein neues Zauberwerk erlernen.

**Wichtig:** es können nur Sprüche hinzugelernt werden, wenn eine ZTP-Erhöhung stattfindet!

### Erfahrung und Fertigkeiten

Die Fertigkeiten eines Charakters werden ebenfalls in jeder neuen Stufe berichtigt, aber nur, wenn er diese auch angewandt hat und somit Gelegenheit erhielt, sie zu verbessern; hierzu wird bei der Anwendung einer Fertigkeit ein Strich (Kreuzchen, Kreis o. ä.) mit Bleistift hinter diese Fertigkeit gemacht (aber nur dann, wenn sie auch erfolgreich ausgeführt wurde); nach dem Aufstieg in eine neue Stufe wird nun mit dem W8 gewürfelt: wird eine Zahl erreicht, die über dem Wert dieser Fertigkeit liegt, so darf diese um 1W10 Punkte erhöht werden! Ansonsten ändert sich



nichts; anzumerken ist hierbei, daß jede Fertigkeit pro Stufe nur einmal erhöht werden darf!

### Erfahrung und Talente

Die Talente der Charaktere werden, so wie Fertigkeiten, jede neue Stufe erhöht, ebenfalls dann, wenn sie erfolgreich angewandt wurden; die Methode, nach welcher vorgegangen wird, ist ebenfalls die selbe wie bei den Fertigkeiten, aber die Talente werden jeweils nur um 1W6 Punkte gesteigert.

### Erfahrung und Geistesfähigkeiten

Hier wird davon ausgegangen, daß keine Steigerung auf dem Gebiet der Macht über den Geist möglich ist, was bedeutet, daß diese Werte stets gleich bleiben (es sei denn, der Moddermaster legt für seine Spielergruppe eine anderslautende Regelung fest).

### Erfahrung und Altern

Wie bereits im "CHARAKTERWERK" geschehen, muß vor Beginn des ersten Spieles festgelegt werden, wie alt der jeweilige (menschliche) Charakter ist; für alle 10 Sonnen über 50 darf 1 Punkt zur Weisheit addiert werden (Obergrenze 18 Punkte), der Aussehenswert wird hierfür jedoch um jeweils 1 Punkt gesenkt (diese Regelung gilt nur für menschliche Charaktere, Angaben für Halbmenschen müssen vom Moddermaster entsprechend modifiziert werden).

Nach jedem Abenteuer vergehen stets 1 bis 4 Sonnen (Jahre) im Leben der Helden, ehe wieder eine Queste ansteht, so daß der Moddermaster nach jedem Spiel mit dem W4 würfelt und so die Anzahl der Sonnen feststellt, die für die Charaktere vergehen - dies muß auch sogleich auf dem Charakterbogen festgehalten werden.

Ab dem Alter von 60 Sonnen besteht eine Grundchance von 15%, daß der jeweilige Charakter an Altersschwäche stirbt; für alle zwei zusätzlichen Sonnen erhöht sich diese Chance um immer 5%, so daß es also durchaus vorkommen kann, daß eine Spielfigur nicht im Kampfe stirbt.







*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster  
Geistesfähigkeiten*

### Geistesfähigkeiten

Falls ein Charakter bei seinen Attributen Intelligenz, Weisheit und Ausstrahlung mindestens einen Wert von 12 besitzt, so macht ihn dies zu einem sogenannten Geistherrscher, das heißt, er wurde unterrichtet in der machtvollen Art der Nutzung der verborgenen Fähigkeiten des Geistes; seine Grundchance, eine solche Fähigkeit erfolgreich anzuwenden, beträgt Intelligenz + Weisheit + Ausstrahlung :5 (aufgerundet)! Dieser Wert wird als Geisteskraftwert (GKW) bezeichnet.

Mittels dieses Wertes wird auf dem W20 ermittelt, ob bei einer Anwendung der gewünschte Effekt eintritt oder nicht - der Spieler darf nur bis höchstens der Zahl seines GKW würfeln! Ein Charakter verliert bei einer erfolgreichen (im Gegensatz zur Magieanwendung) Anwendung seiner Geistesfähigkeiten eine dort festgelegte Anzahl von Ausdauerpunkten, da ihn die ganze Angelegenheit körperlich in Mitleidenschaft nimmt: sobald aber ein Charakter nur noch bis zur Hälfte seiner anfänglichen AP besitzt, kann er keine Geistesfähigkeiten mehr einsetzen, bis er wieder mehr als die Hälfte an AP besitzt (allerdings kann er seine Geistesfähigkeiten auch dann noch anwenden, wenn dies bedeutet, daß er damit in den unteren Bereich seiner Ausdauerpunkte gelangt)!

Die Anzahl der Geistesfähigkeiten, die ein Charakter besitzt, entspricht seinem Glückswert; er darf für jeden Punkt einmal bei der nachfolgenden Auflistung würfeln und sich die entsprechende Fähigkeit auf seinem Charakterbogen aufnotieren (es wird hierbei mit dem W% gewürfelt, Werte über 50 verfallen).

Es wurde bei den Geistesfähigkeiten bewußt auf eine sehr detaillierte Beschreibung verzichtet, um Platz zu sparen, bei Fragen hierzu soll der jeweilige Moddermaster nach seiner eigenen Meinung entscheiden.

#### 01 PRESENZ

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 1 AP

Beschreibung: der Ausüber stellt fest, wieviele denkende Wesen sich um ihn herum befinden (bis zu 10 Wurf weit).

#### 02 GEISTIGE PRESENZ

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 3 AP

Beschreibung: der Ausüber stellt fest, welcher Art die Wesen um ihn herum (siehe PRESENZ) sind (Rasse, Beweggründe).

#### 03 WAHRE PRESENZ

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausüber erhält (wie bei GEISTIGE PRESENZ) alle dort angeführten Informationen, plus die gerade ablaufenden Aktionen (z. B. Gespräche, Kampf).

#### 04 WACHSAMKEIT

Ausübungszeit: 0,5 KR

Dauer: 60 SR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüber wird sofort alarmiert, sogar aus dem Schlaf geweckt, wenn sich ein denkendes Wesen in den Radius von 4 Wurf um den jeweiligen Charakter begibt.

#### 05 EMOTION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 2 AP

Beschreibung: der Ausüber erhält bei Berührung des Opfers eine Vorstellung von dessen derzeitiger Gefühlswelt (Haß, Liebe, Furcht etc).

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### 06 GEDANKE

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausüßer erhält oberflächliche Gedankengänge des Opfers; falls diesem ein Intelligenzwurf gelingt, so bemerkt es, was geschieht.

### 07 WAHRER GEDANKE

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausüßer erhält tiefergehende Gedankenströme des Opfers, so unter anderem Erinnerungen und Erfahrungen.

### 08 INTUITION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausüßer erhält eine Vision, was vielleicht passieren könnte, wenn er eine bestimmte Aktion durchführt.

### 09 TODESVISION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüßer muß sich hierzu in der Nähe eines Leichnams aufhalten und erhält dann einen Blick durch die Augen des Toten, in welchem er die Todesart (und eventuelle Mörder) sehen kann.

### 10 WARNUNG

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 60 SR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausüßer wird sofort gewarnt, falls jemand in seiner Nähe (Gefährten ausgeschlossen) etwas gegen ihn unternehmen, d. h. ihm physisch Schaden zufügen will.

### 11 VISION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausüßer erhält eine kurze Vision über ein anderes Wesen; falls dieses im Verlaufe von 1 Licht/Dunkel (Tag) sterben sollte (vom MM festgelegt), so wird die Vision die Art und Weise aufzeigen.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

---

### 12 HINTERGRUND

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 3 AP

Beschreibung: der Ausüßer berührt einen unbekanntem Gegenstand und erfährt, woher dieser stammt, wer ihn herstellte etc.

### 13 IDEE

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 3 AP

Beschreibung: der Ausüßer berührt einen Gegenstand und erhält einen kurzen Eindruck davon, was dieser bis zu einem Licht/Dunkel (Tag) vorher "erlebt" hat (Persönlichkeiten, andere Objekte etc).

### 14 MANIPULATION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann hiermit durch die reine Kraft seiner Gedanken normale Objekte bewegen; sie dürfen jedoch nicht schwerer sein als daß er sie nicht selbst mit einem einzelnen Finger heben könnte.

### 15 WAHRE MANIPULATION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann hiermit normale Gegenstände bis hin zu seinem eigenen Gewicht bewegen; da diese Bewegung sehr langsam ist, können keine Angriffe geführt werden.

### 16 REFLEKTION

Ausübungszeit: 0,5 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 3 AP

Beschreibung: der Ausüßer lenkt hiermit ein auf ihn gezieltes Geschoß von seiner Flugbahn ab, so daß es umkehrt und auf den Schützen zufliegt (nochmaliger Trefferwurf).

### 17 VAKUUM

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausüßer läßt an einem bestimmten Punkt (2x2 Wurf Radius) einen luftleeren Raum entstehen; kurz darauf kehrt die Luft explosionsartig zurück, was einen Schaden von 1W10 Punkten pro Opfer verursacht.

### 18 GEISTESSCHUTZ

Ausübungszeit: 0,5 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausüßer erhält hiermit einen Schutz vor Angriffen, die direkt gegen seinen Geist gerichtet sind, von seiner Stufe x10 in Prozent.

### 19 ÖFFNUNG

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann hiermit eine Tür oder ein Portal von in etwa seiner Größe zerbersten lassen (sofern keine Schutzvorrichtungen darüber liegen).

### 20 GESPRÄCH

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 2 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann einer Person auf geistigem Wege ein einzelnes Wort zukommen lassen.

### 21 GEHÖR

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 SR

Kosten: 3 AP

Beschreibung: der Ausüßer "hört" die Gedanken eines anderen Wesens, sofern dieses damit einverstanden ist.

### 22 FRAGE

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüßer richtet eine einfache Frage an ein menschliches oder menschenähnliches (m/m) Wesen, welches diese wahrheitsgemäß beantworten muß.

### 23 ANGST

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 10 SR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann hiermit einem m/m Wesen Furcht einjagen, so daß es vor ihm fliehen wird.



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### 24 LÜGE

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 60 SR                      Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausübler kann einem m/m Wesen eine einzelne Lüge vortragen, dieses wird sie als absolut wahr hinnehmen, es sei denn, es wird mit stichhaltigen gegenteiligen Beweisen konfrontiert.

### 25 WORT

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 1 KR                      Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausübler konzentriert sich auf sein m/m Opfer, welches Blickkontakt aufnimmt und wie paralysiert stehenbleibt.

### 26 PEIN

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 5 KR                      Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausübler kann hiermit seinem m/m Opfer einen illusionären Schmerz zufügen, so daß es mit AGC/PGC -1 agiert.

### 27 SCHLINGE

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 1 KR                      Kosten: 3 AP

Beschreibung: der Ausübler kann hiermit eine m/m Person kurzzeitig wie mit einer (illusionären) Drahtschlinge würgen, so daß diese 1W6 Punkte an LP-Schaden hinnimmt (ohne Schutzwert).

### 28 MACHT

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 1 KR                      Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausübler läßt reine Geisteskraft auf seinen Gegner einströmen, so daß dieser 1W20 Punkte an Schaden hinnimmt.

### 29 VERGESSEN

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: -                      Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausübler kann sein m/m Opfer eine Minute seines Lebens permanent vergessen lassen.

### 30 KONFUSION

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 1 KR                      Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausübler läßt sein m/m Opfer vergessen, was es eigentlich in der folgenden KR tun wollte (z. B. Bogen abfeuern).

### 31 AUSTAUSCH

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 10 KR                      Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausübler läßt seinen Geist in den Körper eines m/m Wesens schlüpfen und kann dieses mit der Hälfte all seiner aktiven Eigenschaften bewegen; der Besitzer des Körpers bemerkt alles, ist aber inaktiv. Falls der Körper sterben sollte, so werden beide Geistwesen zerstört.

### 32 SPRUNG

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 1 KR                      Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausübler "springt" kurzzeitig in eine andere Dimension, und kehrt dann exakt an den gleichen Ort zurück, an dem er sich vorher befand.

### 33 TELEPORTATION

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 1 KR                      Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausübler teleportiert sich an einen Ort bis zu 15 Wurf Entfernung; es dürfen keinerlei Hindernisse zwischen ihm und seinem Ziel sein (eine geschlossene Tür wäre ein Hindernis, eine Grube nicht).

### 34 RESISTENZ

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: 1 SR                      Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausübler erhält einen zusätzlichen Schutzwert von +1.

### 35 TRANCE

Ausübungszeit: 1 KR                      Dauer: -                      Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausübler kann sich oder einen Gefährten nach einer tödlichen Wunde in einen tranceähnlichen Zustand versetzen, in welchem er zwar bewegungsunfähig ist, aber am Leben bleibt, bis vielleicht Heilung möglich ist.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### 36 KONZENTRATION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausübler kann eine Zauberprobe mit +2 ablegen.

### 37 SENSIBILITÄT

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausübler nimmt die Dinge um ihn herum (z. B. Atmen, Herzschläge, Temperaturwechsel) mit vielfach geschärften Sinnen wahr.

### 38 SPRUNG

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 3 AP

Beschreibung: der Ausübler kann bis zu 5 Wurf weit und bis zu 2 Wurf hoch springen.

### 39 GESCHWINDIGKEIT

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 SR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausübler bewegt sich mit doppelter Geschwindigkeit vorwärts.

### 40 CHARISMA

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 SR

Kosten: 4 AP

Beschreibung: der Ausübler wirkt auf alle m/m Wesen um ihn herum plötzlich besonders freundlich und anziehend.

### 41 KÖRPER

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausübler erhält, falls er keinerlei Rüstung trägt, einen Schutzwert von 5.

### 42 DOMINATION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausübler zwingt ein anderes Wesen dazu, nach seinem Willen zu handeln - dieses muß menschlich oder menschenähnlich sein und es wird bei gefährlichen Aktionen aus der Domination ausbrechen können.





# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### 43 HYPNOSE

Ausübungszeit: 2 KR

Dauer: -

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann hiermit ein m/m Wesen in Hypnose versetzen, falls dieses damit einverstanden ist, und wird ihm dann Fragen über seine, vielleicht längst vergessene, Vergangenheit stellen, welche dieses wahrheitsgemäß beantworten wird.

### 44 KRAFT

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 60 SR

Kosten: 3 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann hiermit alle Auswirkungen einer Unterernährung o. ä. übergehen.

### 45 PROJEKTION

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 10 SR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann hiermit seine Gestalt, bewegungslos und leicht transparent, an einen beliebigen bekannten Ort projizieren.

### 46 IMMUNITÄT

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüßer kann sich hiermit gegen sämtliche ihm schädliche Energien schützen (Feuer, Eiseskälte, Blitz etc.), er muß aber vor Anwendung der Geistesfähigkeit angeben, vor welcher.

### 47 VERÄNDERUNG

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 6 AP

Beschreibung: der Ausüßer nimmt hiermit scheinbar eine andere, aber menschliche Gestalt an.

### 48 FREUNDSCHAFT

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 10 SR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüßer wird einer m/m Person als guter Freund erscheinen; diese Person muß aber keineswegs Aktionen durchführen, die gegen ihre normalen Aktivitäten sprechen.

### 49 BALANCE

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 1 KR

Kosten: 2 AP

Beschreibung: der Ausüßer bringt eine m/m Person dazu, die Balance zu verlieren und zu stürzen, so daß sie 1 KR benötigt, sich wieder aufzurappeln.

### 50 PARALYSE

Ausübungszeit: 1 KR

Dauer: 5 KR

Kosten: 5 AP

Beschreibung: der Ausüßer paralyisiert, also lähmt, seinen m/m Gegner, so daß dieser Abzüge bei AGC/PGC von -3 erhält.

Zur Ausübung einer jeden Geistesfähigkeit wird Konzentration in der angegebenen Dauer benötigt, dann erst kann ein Versuch unternommen werden, geistige Fähigkeiten anzuwenden.

Die Anzahl der Geistesfähigkeiten eines Charakters wird, wie schon anfangs erwähnt, durch die Punktzahl des Glückswertes festgelegt; der Spieler würfelt nun so oft mit dem W%, bis er diese Zahl erreicht hat, wobei er die Zahlen bis zu 50 bei den angeführten Geistesfähigkeiten nachschlägt und aufnotiert (auf seinem Charakterbogen), die Zahlen über 50 aber als Fehlversuche ebenfalls von seinem Glückswert abziehen muß.

## Die Geisteskraft

Die Geisteskraft (entspricht Weisheit x2) ist eine zusätzliche Regelung für den Moddermaster, die aber nicht unbedingt in das Spielgeschehen eingebaut werden muß; dieser Wert hängt nur sehr lose mit dem Geisteskraftwert zusammen und gibt den derzeitigen geistigen Zustand des jeweiligen Charakters an. Durch große Schocks kann der Wert der Geisteskraft (GK) absinken, was zur Folge hat, daß der Charakter sich anders verhält als

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

normal, da eben seine Nerven sehr angespannt sind. Ein Verlust kann im großen und ganzen durch folgende Dinge erzielt werden:

Tod eines Gefährten -1W4 GK  
Tod eines guten Bekannten -1W6 GK  
Anblick einer schrecklichen Bestie -1W8 GK  
Anblick, der das Begriffsvermögen übersteigt -1W10 GK  
etc.

Dies sind Standardsituationen und lediglich Beispiele, der Moddermaster muß je nach Situation selbst entscheiden, welcher Abzug angemessen ist; die Folgen eines solchen Verlustes von Geisteskraft wirken sich wiederum auf die Anwendung der Geistesfähigkeiten (falls vorhanden) und auf das allgemeine Verhalten des Charakters aus.

VERLUST	GKW	VERHALTEN
1/2 der GK	Anwendung -4	Charakter wird zusehends nervöser, neigt zu überhasteten, unüberlegten Handlungen, vertraut seinen Gefährten nicht mehr...
alle Punkte GK	keine Anwendung mehr möglich	Charakter bricht ohnmächtig zusammen (für 1W4 SR) und erwacht, falls ihm eine Weisheitsprobe gelingt (ansonsten weitere 1W4 SR) mit einer Geisteskrankheit...

Desweiteren dient die Geisteskraft als Wert in Prozent zum erfolgreichen Widerstand gegen eine direkte oder indirekte Attacke, welche auf geistiger Ebene erfolgt; gelingt es dem Charakter, mit dem W% unter seinem GK-Wert zu bleiben, so geschieht ihm nichts, ansonsten treffen ihn alle Auswirkungen einer Geistesfähigkeit voll.

### Die Geisteskrankheiten

Geisteskrankheiten basieren auf dem Verlust von Geisteskraft-Punkten (welche sich übrigens durch Schlaf wieder aufbauen, d. h. ab 6 Stunden Schlaf kehren sie komplett zurück) und können von kleinen, verrückten Angewohnheiten bis hin zu wirklich haarsträubenden Eigenschaften variieren. Auch hier muß der Moddermaster frei nach seiner Meinung entscheiden, aber die Geisteskrankheit sollte auch zu dem jeweiligen Erlebnis passen, welches den Charakter so verstört hat (falls z. B. ein Charakter den völlig zerstückelten Leichnam eines alten Freundes findet und daraufhin ohnmächtig wird, so könnte es sein, daß er in Zukunft Angst vor allem Toten hat).

Wie bereits erwähnt ist der Wert Geisteskraft ein rein zusätzlicher Wert für den Fall, daß einige Moddermaster Abenteuer leiten, welche eher auf Elementen des Horrors basieren...





*Mächte,  
Mythen,  
Moddermonster  
Sonstiges*

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Sonstiges

Unter dem Stichwort "Sonstiges" sind im "REGELWERK" dieses Fantasy-Rollenspielsystems all jene Dinge zusammengefasst, welche für sich selbst nicht umfangreich genug sind, ein eigenes Kapitel zu bilden; die Liste reicht von einer **Waffenübersicht**, über **Ausrüstungstabellen** bis hin zu den **Umrechnungswerten**, im Prinzip ist hier also alles vorhanden, was im Verlaufe eines **Abenteurs** einmal benötigt werden könnte. Falls dennoch Fragen auftauchen sollten, so ist der **Moddermaster** dazu aufgerufen, seine eigene Phantasie spielen zu lassen und diese unvermeidlichen Regellücken auszufüllen.

### Ausrüstung

Rucksack .....	1 SM	Pechfackel .....	1 KM
Seil (30 Fuß) .....	1 SM	Öllampe mit Öl .....	2 SM
Kletterhaken .....	5 KM	Hammer .....	1 SM
Ölfläschchen .....	1 SM	Spiegel .....	5 SM
Hornkamm .....	5 KM	Wanderstab .....	2 SM
Netz .....	4 SM	Zunderkästchen .....	3 SM
Wasserschlauch .....	2 SM	Ankereisen .....	5 SM
Ledertasche .....	5 SM	Angelhaken/Schnur .....	3 KM
Decke .....	2 SM	Brecheisen .....	5 SM
Schreibzeug .....	6 SM	Pergament .....	2 SM
Sack .....	2 KM	Gürteltasche .....	3 SM
Kleines Zelt (2/3) .....	5 GM	Großes Zelt (3/5) .....	10 GM
Talgkerze .....	1 KM	Harfe .....	15 SM
Flöte .....	5 SM	Laute .....	10 SM
Zaumzeug .....	5 SM	Sattel .....	10 GM
Satteltaschen .....	4 GM	Laterne .....	1 GM

### Kleidung

Hemd (Leinen) .....	1 SM	Hemd (Seide) .....	8 SM
Derbe Hose .....	2 SM	Gute Hose .....	1 GM
Derbe Jacke .....	3 SM	Gute Jacke .....	14 SM
Tunika .....	5 SM	Umhang .....	4 SM
Mantel .....	4 SM	Schlichtes Kleid .....	2 SM
Kleid .....	8 SM	Robe .....	3 GM
Stiefel (halbhoch) .....	1 GM	Stiefel (kniehoch) .....	2 GM
Kutte .....	1 GM	Gürtel .....	5 KM
Leinenhandschuhe .....	5 KM	Lederhandschuhe .....	1 SM
Seidenhandschuhe .....	5 SM	Derbes Schuhwerk .....	2 SM
Gute Schuhe .....	5 SM	Sandalen .....	8 KM
Cape .....	3 SM	Hosenrock .....	1 SM

GM = Goldmünzen / SM = Silbermünzen / KM = Kupfermünzen



# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Nahrungsmittel

Brot .....	2 - 3 KM	Käse .....	2 - 4 KM
Butter .....	1 - 3 KM	Eier (zehn) .....	2 - 3 KM
Milch .....	1 - 3 KM	Gemüse .....	2 - 5 KM
Früchte .....	2 - 3 KM	Fleisch .....	1 - 8 SM

### GASTHAUS:

Eintopf mit Brot .....	4 KM	Stück Hammelbraten .....	1 SM
Stück Rindfleisch .....	8 KM	Bankett (4 - 6 Personen) ...	1 GM
Apfelwein .....	2 KM	Dünnbier .....	3 KM
Bier .....	4 KM	Starkbier .....	5 KM
Wein .....	1 KM	Guter Wein .....	5 KM
Branntwein .....	2 KM	Feiner Branntwein .....	1 SM

### Sonstige Kosten

### TIERE:

Zugpferd .....	40 GM	Reitpferd (unerfahren) ....	60 GM
Reitpferd (erfahren) .....	100 GM	Streitroß .....	300 GM
Esel .....	20 GM	Maultier .....	25 GM
Kleintiere (Katze, Huhn) ...	3 - 5 GM	Jagdhund .....	15 GM
Wachhund .....	30 GM	Greif .....	1200 GM
Riesenfalke (unerfahren) ....	500 GM	Riesenfalke (erfahren) ...	800 GM
Pegasus .....	2500 GM	Einhorn .....	3000 GM

Die nachfolgende Auflistung der Preise von Sklaven ist variabel, da die Kosten sich nach Aussehen und Zustand, sowie nach der Ausbildung der Sklaven richten.

Knabe .....	80 GM	Mädchen .....	100 GM
Junger Mann .....	150 GM	Junge Frau .....	200 GM
Erwachsener Mann .....	250 GM	Erwachsene Frau .....	300 GM

### UNTERKUNFT:

Strohsack im Schlafraum .....	1 SM	Bett im Schlafraum .....	6 SM
Einzelzimmer .....	1 GM	Doppelzimmer .....	2 GM

(plus jeweils 3 GM falls Lustknabe erwünscht)

### WAFFENKNECHTE:

Unter dem Namen **Waffenknechte** fasst man auf **Meryllia** all jene Individuen zusammen, die nicht angesehen genug (von anderen Qualitäten einmal abgesehen) sind, um den Rang des Söldners zu erwerben; **Waffenknechte** bestehen in diesem Spielsystem ausschließlich (es sei denn, der **Moddermaster** ändert dies ab) aus **Abenteurern** des menschlichen Volkes, da bei den anderen Rassen diese Art des Verdienstes ausnahmslos verpönt ist. Der **Waffenknecht** wird mit all seinen für das Spielgeschehen wichtigen Werten vom **Moddermaster** festgelegt (auch seinen Charaktereigenschaften) und dient seinem Auftraggeber in der Regel für ein **Abenteuer**; je nach Länge und Art desselben verlangt ein **Waffenknecht** (der 1. Stufe) ab 25 Goldmünzen. Es ist jedoch dem jeweiligen **Moddermaster** überlassen, ob er **Waffenknechte** in seinen Spielen zulassen will oder nicht.

# Mächte, Mythen, Moddermonster

## Regelwerk

### Umrechnungswerte

#### MASSE UND GEWICHTE

Wie bereits erwähnt gelten auf Meryllia andere Maß- und Gewichtseinheiten; diese werden nachfolgend aufgeführt - es wurde bewußt versucht, eine gewisse Fremdartigkeit zu erreichen, denn die Aufgabe einer Fantasy-Welt sollte es sein, sich möglichst weit von der realen Welt abzulösen.

- 1 Fuß = 35 cm
- 1 Spanne = 100 cm (1 m)
- 1 Wurf = 300 cm (3 m)
  
- 1 Unze = 25 g
- 1 Stein = 5 kg

#### ZEITEINHEITEN

Auch der Ablauf der Zeit folgt auf Meryllia anderen Gesetzen, und die Umrechnungen (welche schon oft im "CHARAKTERWERK" erwähnt wurden) werden nachfolgend aufgelistet.

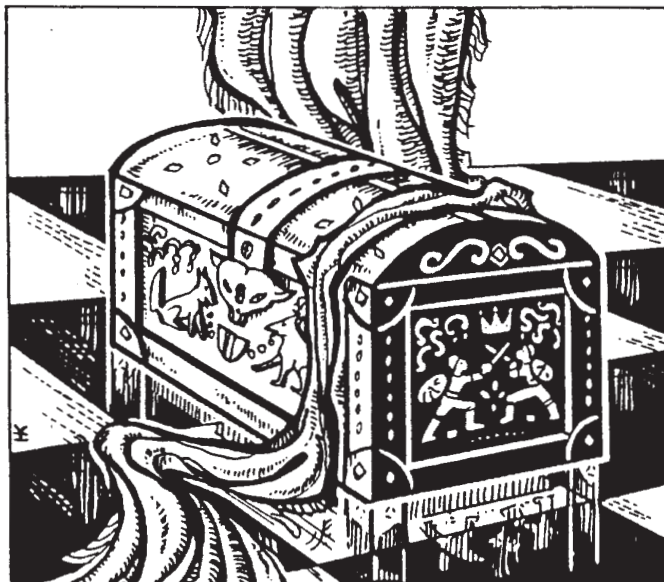
- 1 Jahr = 1 Sonne
- 1 Sonne = 14 Monde (Monate)
- 1 Tag = 1 Licht (Tag) & 1 Dunkel (Nacht)  
ergibt Licht/Dunkel
- 1 Stunde = entw. 1 Licht oder 1 Dunkel
- 1 Woche = 10 Licht/Dunkel
- 1 Mond = 40 Licht/Dunkel
- 1 Sonne = 1020 Licht/Dunkel (560 Tage)

Einteilung der Monate: Erster Mond, Zweiter Mond, Dritter Mond, Vierter Mond (dann wiederholt)

#### WÄHRUNG

- 1 Goldmünze = 10 Silbermünzen
- 1 Silbermünze = 10 Kupfermünzen

Dem Moddermaster steht es frei, sich entsprechende Namen für die verschiedenen Münzen der Währung einfallen zu lassen.





### Inhaltsverzeichnis

Seite 2 .....	<b>CHARAKTERERSCHAFFUNG</b>
Seite 3 .....	Talente
Seite 7 .....	Fertigkeiten
Seite 8 .....	Spezielle Fertigkeiten
Seite 9 .....	Mehrfache Charakterklassen
Seite 12 .....	Motivation / Loyalitätswert
Seite 13 .....	Moralpunkte
Seite 16 .....	Sprachen / Bewegungseinheiten
Seite 17 .....	<b>CHARAKTERBOGEN (Dritter Teil)</b>
Seite 18 .....	<b>KAMPFSYSTEM</b>
Seite 19 .....	Angriffs- und Paradechance
Seite 20 .....	Spielrunde und Kampfrunde
Seite 21 .....	Lebens- und Ausdauerpunkte
Seite 23 .....	Schaden und Schadenspunkte
Seite 24 .....	Schutzwerte / Waffenloser Kampf
Seite 25 .....	Kampfbeschläge / Kampf mit mehreren Beteiligten
Seite 27 .....	Angriffs- und Paradedehler
Seite 29 .....	Kritische Treffer
Seite 30 .....	Verteidigungstreffer
Seite 32 .....	Reichweite von Waffen / Entwaffnungschance
Seite 33 .....	Stärkepotential / Ausweichstatus / Kampf zu Pferde
Seite 35 .....	Schutz und Deckung
Seite 36 .....	Rechts- Linkshändigkeit / Wuchtiger Treffer Ausfall
Seite 37 .....	Waffen, Rüstungen und Schilde
Seite 49 .....	<b>MAGIESYSTEM</b>
Seite 50 .....	Ermittlung der Zauberwerte
Seite 51 .....	Patzer bei Zaubersprüchen Das Erlernen von Zaubersprüchen
Seite 52 .....	Magische Artefakte
Seite 53 .....	Ringmagie
Seite 55 .....	Zauberstäbe
Seite 56 .....	Runenmagie / Gildeproben
Seite 57 .....	Regeneration von Zaubertalentpunkten
Seite 58 .....	<b>ERFAHRUNGSSYSTEM</b>
Seite 59 .....	Erfahrungseinheiten
Seite 61 .....	Erfahrung und Kampfwerte / Erfahrung und Magiewerte / Erfahrung und Fertigkeiten
Seite 62 .....	Erfahrung und Talente / Erfahrung und Geistesfähigkeiten / Erfahrung und Altern
Seite 64 .....	<b>GEISTESFÄHIGKEITEN</b>
Seite 65 .....	Liste der Geistesfähigkeiten
Seite 71 .....	Die Geisteskräfte
Seite 72 .....	Die Geisteskrankheiten
Seite 74 .....	<b>SONSTIGES</b>
Seite 75 .....	Ausrüstung / Kleidung
Seite 77 .....	Nahrungsmittel / Sonstige Kosten
Seite 78 .....	Umrechnungswerte
Seite 79 .....	<b>INHALTSVERZEICHNIS</b>

# MÄCHTE, MYTHEN, MODDERMONSTER



„Mächte, Mythen, Moddermonster“ ist ein Rollenspielsystem, das von Spielern für Spieler speziell für das Fandom entwickelt wurde.

Es mag manchmal bizarr und ungewöhnlich sein, gewiss, immer jedoch aufregend und interessant und sicherlich eine Herausforderung für jeden Rollenspieler, egal, welchen Alters.

„Mächte, Mythen, Moddermonster“, ein System, bei dem stets der Spielgeist im Vordergrund steht, und deshalb enthalten die drei Regelwerke auch alles, was für ein erfolgreiches Abenteuer vonnöten ist.

Ausbaumaterial wird zwar folgen, ist aber keineswegs unbedingt nötig, um einen reibungslosen Ablauf des Rollenspiels zu gewährleisten...

In diesem Werk ist zu finden:

- Detailliertes Kampfsystem
- Ausrüstungs- und Waffenlisten
- Erfahrungsstufen und Aufstiegsmöglichkeiten
- und viele weitere Informationen

