

GLOSSAR FÜR DAS SCHWARZE AUGE

Eigenschaftsprobe: gelingt, wenn das Ergebnis des W20-Wurfes nicht höher ist als die Eigenschaft.

Erschwerte Eigenschaftsprobe: Erschwernis wird vom Eigenschaftswert abgezogen, bevor er mit dem Würfelergebnis verglichen wird.

Erleichterte Eigenschaftsprobe: Erleichterung wird zum Eigenschaftswert addiert.

Talentprobe: jeweils eine Eigenschaftsprobe auf jede beteiligte Eigenschaft. Talentpunkte können dazu benutzt werden, misslungene Proben auszugleichen. Nur wenn *alle* drei Eigenschaftsproben gelingen (oder ausgeglichen) sind, ist die Talentprobe gelungen.

Erschwerte Talentprobe: Erschwernis wird vom Talentwert abgezogen.

Erleichterte Talentprobe: Erleichterung wird zum Talentwert addiert. Man kann nicht mehr Talentpunkte übrig behalten, als der ursprüngliche Talentwert beträgt.

Negativer Talentwert: Liegt der Talentwert unter 0 (z.B. durch eine Erschwernis), dann wird jede der drei Eigenschaftsproben um diesen Wert erschwert.

Automatischer Erfolg/Misserfolg: Zeigen in einer Talentprobe zwei Würfel eine 1 / eine 20, dann ist die Probe unabhängig von allen anderen Bedingungen automatisch geglückt / misslungen.

Offene Talentprobe: Probe wird nach den übrig behaltenen Talentpunkten bewertet (z.B. bei einem Wettbewerb/Vergleich). Es können auch Punkte aus mehreren Proben addiert werden, bis eine bestimmte Schwelle erreicht ist, bei der die Aufgabe gelöst ist (z.B. bei Reparaturen).

Vergleichende Probe: Übrige Punkte einer Probe gelten als Zuschlag für eine konkurrierenden Probe.

Probenzuschläge bei Talenten: primitiv: -7; *alltätlich:* +0; *anspruchsvoll:* +7; *wirklich schwierig:* +12; *ohne Hilfsmittel unmöglich:* +18

Talentwerte: *Geselle:* +6, *Altgeselle:* +9, *Meister:* +12, *bekannter Fachmann:* +15 und *mehr*

Zauberprobe: läuft ab wie eine Talentprobe. Beim Misslingen muss der Zauberer die aufgerundete Hälfte der fälligen AsP bezahlen.

Behinderung: jede Rüstung hat einen BE-Wert, v. evtl. BE durch schweres oder sperriges Gepäck. Wenn bei einer Talentprobe eBE-Wert angegeben ist und das Ergebnis (eBE = BE-x) größer 0 ist, wird dieses Ergebnis als Erschwernis bei der Talentprobe angerechnet.

Regeneration: nach wenigstens 6 Stunden erholsamen Schlaf 1W6 LeP und (evtl.) 1W6 AsP, bei gelungener KO Probe +1 LeP, bei gelungener IN-Probe +1 AsP. Diese Proben können erschwert oder erleichtert werden.

Geschwindigkeit: GS von Menschen, Elfen, Orks etc.: 8. GE größer als 15: GS +1. GE kleiner 11: GS -1. Zwerge: GS -2. Gelungene Athletik-Probe: GS +0,2 pro übrig behaltetem Talentpunkt für einen Spurt.

Sozialstatus: 1-3: Bettler, Tagelöhner; 4-8: einfache Handwerker, Bauern; 7-11: niederer Adel; 6-10: Handwerksmeister, angesehene Bürger, Verwalter; 10-14:

mittlerer Adel; ab 12: reiche Handelsherren, Bürgermeister, hohe Offiziere, Schiffskapitäne; ab 15: Hochadel

Aventurische Maße: Meile (= 1 km), Schritt (= 1 m), Spann (= 20 cm), Finger (= 2cm); Stein (= 1 kg), Unze (= 25 gr)

Zeiteinheiten im Spiel: Kampfrunde (1 KR = ca. 3 sec), Spielrunde (1 SR = ca. 5 min)

Abkürzungen: AE (Astralenergie), AP (Abenteuerpunkte), AsP (Astralenergie), AT (Attacke), AT+ (Angesagte Attacke), AU (Ausdauer), AuP (Ausdauerpunkte), BE (Behinderung), BF (Bruchfaktor), CH (Charisma), DK (Distanzklasse), eBE (effektive Behinderung), FF (Fingerfertigkeit), FK (Fernkampf-Attacke), GE (Gewandtheit), IN (Intuition), INI (Initiative), INI-Bas (Initiative-Basiswert), KK (Körperkraft), KL (Klugheit), KO (Konstitution), KR (Kampfrunde), LE (Lebensenergie), LeP (Lebenspunkte), MR (Magieresistenz), MU (Mut), PA (Parade), RS (Rüstungsschutz), SO (Sozialstatus), SP (Schadenspunkte), SR (Spielrunde), TaP (Talentpunkte), TaW (Talentwert), TP (Trefferpunkte), W oder W6 (sechseitiger Würfel), W20 (20-seitiger Würfel), WM (Waffenmodifikator), ZfP (Zauberfertigkeit), ZfP* (bei einer Zauberprobe übrig behaltene ZfP), ZfW (Zauberfertigkeitsswert)

Sprachen kennen: TaW 2: einzelne Wörter; TaW 4: einfache Sätze; 1/3 der Komplexität: fließendes Sprechen. 1/2 Komplexität: durchschnittlicher Muttersprachler. Lesen/Schreiben: TaW 2: Buchstaben erkennen; 1/3 der Komplexität: kurze Sätze; 1/2 Komplexität: flüssiges Lesen und Schreiben

I m K A M P F

Initiative: Vor Kampfbeginn würfelt jeder Beteiligte 1W6 + Initiative-Basis - BE +/- INI-Modifikatoren der benutzten Waffe. (Bei mehreren Beteiligten erhält jeder Angehörige der größeren Gruppe noch jeweils +1 pro Person, die sie den anderen zahlenmäßig überlegen ist.) Im Kampf handelt der Beteiligte mit dem höchsten INI-Ergebnis zuerst, anschließend der mit dem zweithöchsten etc., bis alle einmal dran waren. Ein solcher Vorgang heißt KR. Sinkt die INI einer Person aus irgendwelchen Gründen auf 0 oder darunter, hat sie nur noch eine Aktion pro Runde (keine AT mehr).

Aktionen: Jedem Beteiligten stehen pro KR 2 Aktionen zu: eine (AT) genau dann, wenn er laut INI-Reihenfolge dran ist, eine zweite (PA) genau dann, wenn er sie benötigt. Wird die zweite Aktion nicht benötigt, dann verfällt sie.

Kampfablauf: Angreifer würfelt AT (Eigenschaftsprobe auf den AT-Wert der benutzten Waffe, evtl. durch eBE und anderes modifiziert). Gelingt die AT, würfelt der Angegriffene eine PA (wie oben). Wenn PA misslingt, ist er getroffen. Angreifer ermittelt Schwere des Treffers (TP, je nach benutzter Waffe). Angegriffener zieht von den TP

seine Rüstung ab (RS, je nach getragener Rüstung). Der Rest sind die Schadenspunkte (SP), die von den LeP des Getroffenen abgezogen werden.

Zaubern oder andere Aktivitäten: Dauer von Zauberei ist bei dem einzelnen Zauber angegeben. Dauer anderer Aktivitäten werden vom Meister abgeschätzt. Die erste Aktion geschieht zum Zeitpunkt der INI-Reihenfolge, die zweite am Ende der Kampfrunde.

Glückliche AT: gewürfelte 1 bei der AT Probe. Muss sofort durch einen weiteren AT-Wurf mit gleichen Modifikationen bestätigt werden. *Unbestätigt:* kann nur mit halber PA abgewehrt werden. *Bestätigt:* kritischer Treffer, ermittelte TP werden verdoppelt, verursacht auf jeden Fall eine Wunde, auch wenn keine SP entstehen.

Glückliche PA: gewürfelte 1 bei der PA-Probe. Muss wie glückliche AT bestätigt werden. *Unbestätigt:* normal gelungene PA. *Bestätigt:* Besonders gelungene Abwehr-Bewegung, dadurch zählt die PA nicht als Aktion.

Patzer: gewürfelte 20 bei AT oder PA. Muss ebenfalls bestätigt werden: Wenn sofort anschließender Wurf gelingt, ist es einfach nur mißlungene AT bzw. PA. Wenn er mißlingt, ist es ein Patzer. Held verliert alle weitere Aktionen dieser KR und muss einmal auf der Patzer-tabelle würfeln (siehe unten).

AT+: Angreifer kann sich selbst eine Erschwernis für seine AT auferlegen (zusätzlich zu allen anderen Modifikationen). Gelingt die AT trotz Erschwernis unpariert, verursacht der Treffer pro Punkt Erschwernis einen zusätzlichen TP. Misslingt die AT, dann ist die nächste Aktion des Angreifenden um genauso viele Punkte erschwert.

Wunden: Erleidet ein Held durch einen Treffer oder eine Verletzung mehr SP als seine KO beträgt, entsteht eine Wunde. Übersteigen die SP die doppelte KO, entstehen zwei Wunden etc. Glückliche AT erzeugen ebenfalls eine Wunde. Manche Waffen (Pfeile, Armbrustbolzen) erzeugen immer eine Wunde, sobald sie auch nur 1 TP erzielen. Pro Wunde, die ein Held hat, erleidet er je 2 Punkte Abzug auf AT, PA, GE, FK und INI.

Schwerer Treffer: 15 oder mehr TP kosten zusätzlich einen Punkt AT oder PA.

Kampfunfähig: Sinkt die LE eines Kämpfers auf 5 oder darunter, ist er kampf- und handlungsunfähig. Sinkt sie auf 0 oder darunter, ist er in Lebensgefahr und stirbt in W6 KR x KO, wenn ihm bis dahin nicht geholt wird. Sinkt sie sogar unter den negativen KO-Wert, ist der Held sofort und unwiderruflich tot.

Fernkampf: Probe auf FK-Wert mit Modifikationen nach Zielgröße, Entfernung und evtl. weiteren Bedingungen.

Schnellschuss: Probe +2, dauert so lange wie bei der Waffe unter "Laden" angegeben (einschließlich Pfeil/Bolzen aus Köcher holen, Waffe spannen, schießen).

Normaler Schuss: Probe +0, dauert 1 Aktion länger als Schnellschuss

Schnelles Werfen: Probe +2, Wurf-Waffe ziehen 1 Aktion, Werfen zweite Aktion

Normales Werfen: Probe +0, eine weitere Aktion
Zielgröße: *winzig* (Maus) +8, *sehr klein* (Kaninchen) +6, *klein* (Reh) +4, *mittel* (Mensch) +2, *groß* (Troll) +0, *sehr groß* (Elefant) -2, *Ziel bewegt sich:* eine Größenklasse kleiner. *Ziel bewegt sich schnell oder schlägt Haken:* zwei Größenklassen kleiner. Deckung verändert die Größenklasse.

Entfernung: *sehr nah* -2, *nah* +0, *mittet* +4, *weit* +8
extrem weit +12. Einteilung je nach Waffe.

Fernkampf+: wie AT+, allerdings steigt der Schaden nur um 1 Punkt pro 2 Punkte Erschwernis. Pro 2 Punkte Zuschlag dauert das Zielen eine zusätzliche Aktion.

Schildparade: eigene AT je nach Attackewaffe, dazu Modifikation je nach Schild. Paradowert: PA-Basis + Sonderfertigkeiten + Schildmodifikation. (Bei einem Gegner mit Kettenwaffe entfällt Schildmodifikation.)

Freie Aktion: kostet keine Zeit, eine pro anderer Aktion möglich. Schritt, Drehung um 45 Grad, Rennen über GS Schritt, ein Wort rufen, sich zu Boden fallen lassen, Gegenstand fallen lassen, Artefakt aktivieren.

Gewöhnliche Aktion: kostet eine Aktion. AT, AT+, PA, Bewegen über GS Schritt und dabei die Umgebung beachten, Sprinten über 2xGS Schritt, Position verändern (aufstehen o.ä.), Waffe ziehen.

Orientieren: zwei Aktionen lang ungestört die Umgebung beobachten und eine IN-Probe schaffen erhöht den INI-Wert: Mali wegen Patzern fallen weg, außerdem steigt das INI-Würfelergebnis auf eine 6.

Patzertabelle (2W6)

2: Waffe zerstört: INI -4, muss neue Waffe ziehen.

3-5: Sturz: INI -2, liegt auf dem Boden.

6-8: Stolpern: INI -2.

9-10: Waffe verloren: INI -2, GE-Probe, um Waffe aufzuheben, oder neue Waffe ziehen.

11: Selbst verletzt: INI -3, TP durch eigene Waffe

12: Schwerer Eigentreffer: INI -4, TP durch eigene Waffe, Rüstung ignorieren.

Besondere Kampfsituationen

Mondlicht: AT+3/PA+3

Sternenlicht: AT+5/PA+5

Völlige Dunkelheit: AT+8/PA+8

In knietiefem Wasser: PA+2

In hüfttiefem Wasser: AT+2/PA+4

In schultertiefem Wasser: AT+4/PA+6

Unter Wasser: AT+6/PA+6

Fliegender Gegner: AT+2/PA+4

Unsichtbarer Gegner: AT+8/PA+8

Angreifer liegt am Boden: AT+3/PA+5

Verteidiger liegt am Boden: AT-3/PA-3

Angreifer auf Pferd: AT-1/PA+1

Verteidiger auf Pferd: AT+2

Gegner in der Überzahl: alle Proben +1

Gefährten in der Überzahl: alle Proben -1