



Datenblatt-Guide

- Hinweise zum Ausfüllen -

Zum übersichtlichen Notieren der Spieldaten von Abenteurern (und wichtigen Nichtspielerfiguren) gibt es drei Arten von Datenblättern, die unten folgen, zum Ausdrucken und Ausfüllen.

Auf dem **Figurenblatt** werden beim Auswürfeln einer neuen Spielerfigur alle Informationen eingetragen, die langfristig wichtig sind. Wenn der Abenteurer etwas hinzulernt oder sein Grad steigt, wird dieses Blatt aktualisiert. Dieses Blatt kann an einem sicheren Ort verwahrt werden und wird beim eigentlichen Spielen nicht gebraucht.

Während des eigentlichen Spiels braucht der Spieler das **Abenteuerblatt**, auf dem er alle Werte einträgt, die er regelmäßig braucht.

Spieler, die eine zauberkundige Figur gewählt haben, brauchen außerdem noch das **Zauberblatt**, auf dem sie ihre Zauberkünste und ihre magischen Gegenstände eintragen können.

Das Figurenblatt

Oben auf dem Blatt werden zuerst der Name des Abenteurers und des Spielers eingetragen. Dann folgen auf der linken Seite Abenteurertyp, Grad (anfangs 1) und eventuelle Spezialisierung (Waffe bei Kämpfern, Zaubersart bei Magiern). Schamanen können hier ihr Totemtier eintragen, Druiden ihre Fylgie und Hexer ihren Mentor.

Unter diesen Angaben werden wichtige Spieldaten wie Eigenschaftswerte, die Bewegungsweite, der Fertigkeitswert für Raufen und die Bonuswerte für Ausdauer, Angriff usw. eingetragen.

Rechts davon ist Platz für Hintergrundinformationen wie Geburtsdatum, Alter, Größe, Gewicht und Gestalt (d.h. die Kleidergröße), Stand, Heimatland und Glaube sowie für die Information, ob der Abenteurer rechts-, links- oder beidhändig ist. Darunter bleibt Raum für besondere Merkmale wie Augen- und Haarfarbe, Narben usw.

Unter diesem Block folgen das LP- und das AP-Maximum. Göttliche Gnade (GG) und Schicksalsgunst (SG) erhalten

Abenteurer erst im Laufe des Spiels, so dass diese Plätze vorerst leer bleiben.

Die linke Seite des Blattes wird durch eine Liste abgeschlossen, in der der Spieler im Laufe der Zeit vermerken kann, wie groß der Erfahrungsschatz (ES - alle jemals erhaltenen Erfahrungspunkte) seines Abenteurers ist, wie viele Erfahrungspunkte (EP) er noch übrig und noch nicht für Lernen oder Steigern ausgegeben hat und wie viel Geld sein Abenteurer besitzt. Nach einem Abenteuer (Gewinn an Geld und Erfahrung) und nach dem Lernen (Einsatz von EP und Geld für Lern- und Trainingseinheiten) werden die geänderten Werte in einer neuen Spalte eingetragen.

Auf der rechten Hälfte des Blattes ist Platz für die Fertigkeiten, die der Abenteurer beherrscht, für die entsprechenden Fertigkeitswerte und für die noch nicht zum Lernen ausgegebenen Praxispunkte. An dieser Stelle werden bei den Fertigkeitswerten Zuschläge oder Abzüge, die ein Abenteurer durch besonders hohe oder niedrige Werte der Leiteigenschaft hat, **nicht** berücksichtigt! *Abwehr*, *Resistenz* und *Zaubern* sind bereits eingetragen, da jede Spielerfigur diese Fertigkeiten hat. Auch hier werden die Bonuswerte **nicht** addiert. Kämpfer ohne magische Fähigkeiten tragen hinter *Zaubern* ihren ungelerten Fertigkeitswert in Klammern, z.B. „+(2)“, ein. Neben den gelernten Fertigkeiten kann ein Abenteurer hier auch angeborene Fertigkeiten wie *Berserkergang* oder *Wachgabe* eintragen.

Zauberer und **zauberkundige Kämpfer** können die rechte Spalte auch nutzen, um die noch verfügbaren Praxispunkte für ihre Zauberkünste einzutragen.

Rechts unten findet sich zum Schluss Platz für den Bonus auf EW:Wahrnehmung bei bestimmten Sinneswahrnehmungen, über den ein Abenteurer als angeborene Fähigkeit verfügen kann.

Das Abenteuerblatt

Name, Typ und Grad des Abenteurers werden oben eingetragen. Hier ist auch Platz für den aktuellen Stand an Göttlicher Gnade und Schicksalsgunst.



Auf der linken Seite folgen die Eigenschaften und die Bewegungsweite. Darunter schließen sich die Erfolgswerte für Abwehr (ohne bzw. mit der üblicherweise benutzten Verteidigungswaffe), Resistenz und Zaubern an. Dabei werden Abwehr- Resistenz- und Zauberbonus **gleich addiert**.

Es folgt die Liste aller Fertigkeiten, die der Abenteurer gelernt hat. Beim Fertigkeitswert wird hier ein eventueller Zuschlag durch einen hohen Leiteigenschaftswert **gleich addiert**. In der Spalte PP können während des Abenteuers vergebene Praxispunkte mit Strichen markiert werden. Die Praxispunkte für die verschiedenen Sprucharten, Wundertaten, Dweomer oder Zauberverse können rechts unten eingetragen werden.

Für Abenteurer, die Zauberkünste aus dem Ergänzungsband *Das Mysterium* einsetzen, gibt es verschiedene Abenteuerblätter, die sich nur in der PP-Liste unterscheiden: Barden benutzen das Blatt mit *Zauberliedern*, Heiler und Weise das Blatt mit *Thaumatherapie*, Runenmeister und Thaumaturgen das Blatt mit *Runenstäben*, *Zaubersiegeln* usw., und alle anderen das Blatt, in dem *Zaubersalze* die *Zauberlieder* ersetzen. Abgesehen von Runenmeister und Thaumaturgen tragen alle anderen Zauberer, die einige Fähigkeiten der Zauberkunst (Zaubermittel usw.) gelernt haben, die dafür vergebenen PP auf der **Rückseite** des Abenteuerblatts ein.

Unter den gelernten Fertigkeiten kann auch eine eventuell vorhandene angeborene Fertigkeit vermerkt werden. Platz für einen angeborenen Zuschlag auf Sinneswahrnehmungen ist rechts unten.

Zum schnellen Nachschlagen sind auch die Fertigkeitswerte für ungelernete Fertigkeiten abgedruckt. Wer eine nicht-menschliche Figur hat, muss einige ungelernete Fertigkeitswerte per Hand abändern, da Elfen, Zwerge usw. hier den einen oder anderen Vorteil haben.

Auf der rechten Hälfte des Abenteuerblattes werden zuerst die Lebens- und Ausdauerpunkte notiert. In dem grau unterlegten Feld werden LP- und AP-Maximum eingetragen. Dahinter schließt sich der jeweils aktuelle LP- und AP-Wert nach Verwundungen und Heilvorgängen an. Es folgt die Angabe von Schadens-, Angriffs- und Abwehrbonus, wobei bei den letzten beiden auch die verringerten Werte in der typischen Rüstung des Abenteurers (s. *Kodex*, S. 73) notiert werden. Dahinter wird die Rüstung beschrieben, z.B. *Plattenrüstung*, *Lederhelm*, *Lederhandschuhe*, *Metallbeinschienen*. Die Rüstklasse wird rechts davon eingetragen einschließlich des Hinweises, um wie viele LP schwerer Schaden dank des Rüstungsschutzes verringert wird. Hier steht auch die Angabe der tatsächlichen Bewegungsweite und Gewandtheit, die

der Abenteurer in seiner typischen Rüstung hat (s. *Kodex*, S. 73).

Darunter schließen sich die Waffen an, die der Abenteurer mit sich führt. Bei Fertigkeitswert und Schaden werden der persönliche Angriffs- und Schadensbonus und - bei verzauberten Waffen - auch der magische Bonus gleich **eingerechnet**. Besitzt der Abenteurer zwei Waffen derselben Art, von denen eine magisch ist, so notiert er Fertigkeitswert und Schaden getrennt für jede der Waffen. Bei Wurf- und Schusswaffen wird in der Spalte *Nah* die Entfernung eingetragen, bis zu der im Nahbereich geschossen oder geworfen wird, ab der also entfernungsbedingte Abzüge berücksichtigt werden müssen. Bei Verteidigungswaffen können hier die AP eingetragen werden, um die sich leichter Schaden verringert.

Zum Schluss ist bereits die Fertigkeit *Raufen* eingetragen, mit der sich jeder Abenteurer seiner Haut wehren kann.

Auf der **Rückseite** des Abenteuerblatts kann der Spieler notieren, welche Ausrüstung sein Abenteurer mit sich führt. Hier sollte er auch vermerken, wo sich welcher Gegenstand befindet (Rucksack, Tasche der Robe, Lederbeutel am Gürtel usw.).

Das Zauberblatt

In das Zauberblatt werden oben der Name des Zaubers, sein Grad, sein Typ (*Magier*, *Hexer*, ...) und sein Fertigkeitswert für Zaubern eingetragen. Dann folgen die Spieldaten der Zaubersprüche aus dem *Arkanum*, die der Abenteurer gelernt hat.

Im Feld „AP“ wird die Zahl der beim Zaubern verbrauchten AP eingetragen. Im Feld „Prozess“ steht der Prozess (*Beherrschen*, *Bewegen*, ...) des Spruchs, der für die Spezialisierung von Magiern und für die Vergabe von PP wichtig ist. Handelt es sich um keinen Spruch, sondern um einen Zauber aus einer anderen Gruppe, steht hier *Wundertat*, *Dweomer* oder *Zauberlied*.

Im Feld „Wirkung“ kann der Spieler sich Notizen zur Wirkung (z.B. zum angerichteten Schaden) des Zaubers machen. In den Feldern „Wirk.ziel“ und „Art“ werden schließlich Wirkungsziel (*Geist*, *Körper*, *Umgebung*) bzw. Art des Zaubers (*Gedanke*, *Wort*, *Geste*) und eingetragen.

Rechts unten ist Platz zum Notieren der wichtigsten magischen Gegenstände, die man während des Abenteuers bei sich trägt und ihrer Wirkung.