

BLUT & EISEN

Das Schwarze Auge

EINE ALTERNATIVE DSA-SPIELWEISE VON ANDREAS AAS SCHROTH

BLUT & EISEN Copyright © 2004, 2005, 2006 Andreas AAS Schroth

DAS SCHWARZE AUGER Copyright © by Fantasy Productions GmbH.

"Das Schwarze Auge", "Aventurien" und "Myranor" sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

FANPRO ist ein eingetragenes Warenzeichen der Fantasy Productions GmbH.

Dieser Text enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien.

Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen.

PROLOG

*Trink, Bruder, aus dem Humpen
Voll Tränen, Schweiß und Blut,
Leg ab den elend Lumpen
Und wirf ihn in die Glut
Boron steht auf der Schwelle
Und grüßt: "s'ist vorbei!"
Rührt sich nicht von der Stelle,
Nun, Bruder, bist Du frei!
– Sewerisches Lied*

Das alternative DSA-Spielsystem „Dreckiges Aventurien“ („Ein dreckig' Leben“) wurde erstmals im Frühjahr 1999 im Zuge einer langen Newsgroup-Diskussion zum Thema „Alternatives Kampfsystem“ geschaffen und seitdem stetig weiter verfeinert.

Die vorliegende dritte Version des Regelwerks mit Namen BLUT & EISEN (B&E) unterscheidet sich von den vorangegangenen Versionen vor allem durch eine weitere radikale Vereinfachung der Regeln bei gleichzeitiger Wahrung der „Tödlichkeit“ des „dreckigen“ Kampfsystems.

Grob gesagt kann man B&E als „Low Fantasy“ Stil und damit als Gegenteil zum „High Fantasy“ Stil im Sinne vom „Herrn der Ringe“ begreifen. Unterdessen es bei High Fantasy oft um das Schicksal von Völkern geht, mächtige magische Kräfte gewirkt werden und das Schicksal des Bauern am Wegesrand höchst egal ist, verzichtet die Low Fantasy meist auf die klare Unterteilung von Gut und Böse und konzentriert sich somit eher auf ein „realistisches“, halbschattiges Setting mit stärkerem Brennpunkt auf dem Schicksal einzelner Charaktere oder Dörfer, nicht weltumspannende Mega-Plots.

Die Geschichte von B&E beginnt damit, dass ich – abgeschreckt von der zunehmenden Durchdringung von DSA mit Stilelementen der Renaissance und der grafisch mir zu klinisch sauberen Präsentation der DSA Grafiken mit Helden, die gerade aus der Badewanne gestiegen sind und Spielzeugwaffen tragen – lange Jahre DSA ruhen ließ, um dann eines Tags auf dem Speicher die längst eingemottete Erst-Ausgabe von DSA zu finden.

Ich blätterte kurz darin herum, und bald war ich förmlich überwältigt von Nostalgie und Begeisterung für das minimalistische Regelwerk und die präsentierte Atmosphäre. Gerade die nach heutigem Maßstab primitiven Zeichnungen erweckten in mir sofort die alten Gefühle von Spannung und Düsternis, und wie ich da so sitze beginne ich langsam zu begreifen, was mich eigentlich von DSA weggetrieben hat.

DSA war anders als andere der damals verfügbaren Fantasy-Rollenspiele ein "deutsches" System. Die für den Grundband gewählten Menschen, Helden und Monstern waren wenn nicht vom Namen und Wesen (Tatzelwurm), so zumindest von der grafischen Präsentation her gerade eben frisch den germanischen Märchen und Sagen entstiegen, und

auf der doppelseitigen Illustration des Marktes (eines der schönsten DSA-Bilder überhaupt) sah man Krämer und Bauern durcheinander gehen, im Hintergrund ein Kirchturmlein, um das Vögel fliegen. Die anderen Bilder waren meist in Düsternis getaucht, die Kleidung wirkte archaisch, germanisch, grob und billig, die Waffen schmucklos und brachial und die Rüstungen grobschlächtig und schwer.

Ich sprach mit ein paar Freunden darüber, und bald war eine Runde gefunden, die ebenso empfand wie ich: Wir wollten nach Aventurien zurück, aber ohne Schnörkel und bunt geputzte Stiefelchen. Wir wollten wieder durch die Wälder ziehen, aber ohne Federpuschel auf dem Filzhut, ohne silbrig glänzenden Degen, wir wollten wieder gegen die Monster ziehen, wollten das Klirren der Schwerter, aber eben nicht mit Zahlen auf dem Blatt, sondern mit der ganzen Brutalität und Schnelligkeit, die in einem solchen Kampf steckt.

Mit BLUT & EISEN haben wir eine Spielweise und ein totalverschlanktes DSA Regelwerk geschaffen, das unseren Präferenzen voll entspricht. Und das wir dir und deinen Mitspielern hier gerne vorstellen möchten.

Wie für jeden Spielstil so gilt auch hier: den „ultimativ und einzig wahrhaft richtigen“ Spielstil gibt es nicht. Und der einzige Spielstil, der wirklich falsch ist, ist der, welcher dir keinen Spaß macht.

Dieses File ist nicht dazu gedacht, Leuten, die vollends happy mit den aktuellen DSA-Materialien sind, vom System wegzutreiben, sondern im Gegenteil solche Meister und Spieler, die durch den Wandel der Editionen von DSA abzurücken drohen (oder es zwischenzeitlich schon aufgegeben hatten) neu für DAS SCHWARZE AUGE zu gewinnen.

Willkommen im Aventurien aus BLUT & EISEN.

DAS DRECKIGE AVENTURIEN

*"Sagt Händler: Wie gut ist dieses Florett?"
"Bei sachgerechter Benutzung ist es unzerbrechlich, mein Herr!"
"Und wieviele Schwerthiebe kann ich damit parieren?"
"Ob, Herr, einen Schwerthieb zu parieren wäre keine sachgerechte Behandlung!"*

Der vielleicht irritierendste und heutzutage zugleich typischste Faktor bei DSA ist die bunte Durchmischung der Kulturen und zeitlichen Epochen.

Die gute Absicht im Kopf, einer möglichst breiten Zahl von Spielern jeden nur erdenklichen Heldentyp von Sindbad und Siegfried über Hercules und Ali Baba bis Erik, Gandalf oder D'Artagnon zu bieten, wurde eine Welt geschaffen, die auf wahrhaft kleinstem Raum die Kulturen der ganzen alten Welt und die zeitliche Spanne von der Antike bis Anfang der Neuzeit parallel präsentiert.

Gerade diese Durchmischung macht für viele heute den besonderen Reiz von DSA aus. Aber dieser Reiz birgt stets auch die Gefahr, dass aus kultureller Besonderheit spielerische Beliebigkeit wird. Was jeder bemerkt hat, der schonmal in einer Runde mit einem Novadi, einem Nivesen, einem Thorwaler und einem Moha gespielt hat.

Es ist schlicht nicht möglich, in einem solchen Mix die bei DSA einmalig detailliert ausgebildeten kulturellen Nuancen etwa der Novadi darzustellen, ohne zugleich die kulturellen Eigenarten anderer Charaktere zu vernachlässigen. Die Folge ist oft ein Kompromiss: Eine „Patchwork“-Heldengruppe, die durch das ganze bekannte Aventurien tingelt, ohne die Details örtlicher Settings wirklich in Fleisch und Blut übergehen lassen zu können.

Diese Art des „kosmopolitischen Heldentourismus“ (zum Abenteuer segeln, örtliche Monster erschlagen, ein paar Trophäen und Andenken einsacken und weiterfahren) mag sehr artgerecht für uns „Globale Player“ sein. Mittelalterlich aber ist sie nicht.

Die erste und wichtigste Regel des Low Fantasy Settings BLUT & EISEN lautet darum folgerichtig:

WENIGER IST MEHR

Da unsere Spielrunde im Bornland angesiedelt ist, wirst du im Folgenden vor allem Textbeispiele und Szenarien aus dem bornländischen Leben finden. Es ist aber völlig egal, ob du BLUT & EISEN im Bornland oder im Lieblichen Feld spielt. Nur:

**Entscheide dich für eine Gegend, für einen Stil,
für eine Kultur, für ein Land!**

Dieses Land und seine Leute sind der emotionale „Anker“ der ganzen Kampagne und auch aller Helden. Alles, was von außerhalb kommt, ist fremd und bedrohlich.

Reduzierst du dich auf ein einziges Land als Fokus, wird dessen Kultur und Setting etwas ganz Besonderes.

Vermischt du beliebig diverse Kulturen oder existieren diese parallel und gleichberechtigt unter den Heldentypen deiner Runde, ist das Besondere auf einmal völlig banal. Heute Kuslik, morgen Wehrheim, übermorgen APAnfa, was soll's. Alle Helden sind tolerant zueinander, die heimatliche Identität z.B. des Thorwalers der Gruppe ist nur ein schmückendes Beiwerk, eine Marotte – wenn nicht gar Klischee, Karikatur.

BLUT & EISEN ist nur ein SpielSTIL, und der Kern dieses Stils besteht in der konsequenten Reduktion der Elemente auf das Dunkle, Urtümliche, Alltägliche und ja auch Brutale der überwiegend mittelalterlichen Welt.

Die Elemente des „High Fantasy Aventurien“, das in einigen Boxen und Modulen sehr präsent ist, haben bei BLUT & EISEN nichts verloren. Goldene Rondra-Statuen von 4 Metern Höhe sind für B&E ebenso unpassend wie Fürstenpaläste aus rotem Marmor. Straßen sind für B&E Helden ein unbekannter Luxus, Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau – bei aller heutiger sexual correctness – ein Fremdwort (obgleich es weiterhin Baroninnen und Kriegerinnen etc. gibt, nur im ganz normalen Dorfleben schaut das etwas anders aus), Elfen sind nur Legenden und Magier sind doch die Leute, die Kindern Warzen anhexen, nicht?

Die Änderungen am "Normal-DSA" hin zu "Dreckig-DSA" sind minimal, aber wichtig. So wichtig sogar, dass man sie gar nicht genug herausstellen kann, denn alternative Kampf- und Verwundungsregeln sind im Vergleich dazu nur schmückendes Beiwerk.

LOW FANTASY

Es ist im Zuge des „Herrn der Ringe“ Film-Hype auch im Rollenspielbereich wieder eine starke Strömung hin zur High Fantasy losgetreten worden, unterdessen die zwischenzeitlich einmal sehr populären Low-, Pulp- und Dark Fantasy Systeme (inklusive etwa der *Welt der Dunkelheit*) eher auf dem Rückzug sind.

Und sicher – heroische Fantasy-Kampagnen im Stile vom „Herrn der Ringe“ können Spaß machen. Es bleibt aber bei diesen immer das Problem, dass du mit jeder epischen Kampagne einpacken kannst, sobald sie ihren Höhepunkt erreicht hat.

Soll heißen: Wenn man eine Kampagne spielt (meinetwegen ziehen wir den Herrn der Ringe als Beispiel heran), dann ist episches Spiel okay – eine Kampagne, ein Hauptziel, ein großes Abenteuer. Die meisten Epik-Spieler spielen aber mit

einer Gruppe eine ganze Serie von Epik-Abenteuern, jedesmal für den Meister mit dem Zwang verbunden, das letzte Abenteuer noch zu "toppen" – was dann eben dazu führt, dass eine große Zahl höchst fragwürdiger Helden mit seltsamen Beinamen wie "Drachentöter", "Basiliskenversteinerer", "Götterbesieger", "Nagrach-Bezwinger" etc. und mit Dutzenden magischer heiliger Hastenichgesehen-Waffen etc. durch die Gegend poltern.

Hierbei ist dann oft interessant, dass in der Stammkneipe der Helden (wo sie am Anfang ihrer Karriere den protzerischen Reden eines 3.-Stufe-Kriegers lauschten, vor dem sie einen Heidenschiss hatten) nun nur noch 25.-Stufe-Halbelfen-Dämonenkrieger herumhängen (deren protzerischen Reden die Helden lauschen und vor denen sie einen Heidenschiss haben).

Man bedenke: Selbst Tolkien war nicht blöd genug, einen "Herrn der Ringe Zweite Trilogie" zu schreiben. Und auch STAR WARS Vater George Lucas hat nicht umsonst seine zweite Trilogie *vor* die „Hauptkampagne“ mit ihrem nicht top-baren Klimax „Tod des Imperators“ und „Ende von Darth Vader“ gesetzt.

Hätte Tolkien als „Meister“ einer Fantasy-Runde eine weitere Trilogie nach Mordors Untergang schreiben müssen, er hätte den Zwang gehabt, Frodo und den Gefährten (seiner „Heldengruppe“) ein noch böseres Oberböses auf den Hals zu hetzen.

So hat Tolkien zwar weitere Geschichten geschrieben, die auf Mittelerde spielen, aber was aus den Helden jenes Abenteuers "Der Herr der Ringe" (da Frodo mitspielt also ein "Einführungsabenteuer für 2-4 Hobbits der 1.-3. Stufe und einen Magier der 94. Stufe“) nachher geworden ist, nunja, das steht offen.

Möglicherweise hat der Spieler von Frodo von seinem Meister Tolkien genug AP bekommen, um auf einen Satz von der 1. in der 4. Stufe zu landen, aber was macht Tolkien, wenn der Spieler von Frodo ihn drängelt mit der Frage "Und was spielen wir *nächstes* Wochenende?".

Die zweite, wichtige Regel bei B&E ist darum:

BLEIBE KLEIN & DRECKIG

Wer den Helden seiner Spieler Gold in den Rachen wirft, von dem verlangen die Spieler nur noch mehr. Wessen Held einmal die Prinzessin befreit und den Drachen besiegt hat, der muss kreuz und quer durch ganz Aventurien schippern, um noch Herausforderungen zu finden. Aber:

Je kleiner man anfängt, desto mehr Potenzial zur Steigerung hat man.

Je präsenter die Gefahr des Ablebens schon bei einem normalen Schwertkampf mit einem Räuber ist, desto weniger muss man mit vierzehnköpfigen untoten Oger-Golems um sich schmeißen, um die Aufmerksamkeit der Spieler zu erregen.

Im Folgenden wird es also nicht darum gehen, wie Aventurien durch den Erzhexer Mordorborbarad den Nochviel-Oberfürchterlicheren auf dem Garethron Thron in eine düstere Welt verwandelt werden kann, sondern darum, auf welchen Elementen Aventuriens bei BLUT & EISEN der Fokus des Spieles liegt und vor allem: wie Dinge beschrieben werden, die sich im Umfeld der Helden bewegen.

EINE WELT AUS BLUT UND EISEN

"Erst wenn das letzte Rätsel geknackt, der letzte Drache erschlagen und der letzte Goblin zum Ledergerber oder Rattenfänger weitergebildet wurde, wirst du merken, dass die Prinzessin dich eh nicht ranlässt."

DSA-Spruchwort

Bevor man sich als Meister dazu entschließt, DSA im Stil BLUT & EISEN zu leiten, sollte man sich ganz ernsthaft fragen, ob man die entsprechende Befähigung mitbringt, atmosphärisch "dicht" zu erzählen.

Wer "Loot & Pillage" Stil spielt, dem mag ein Plan und ein paar Monster genügen, und oft erschöpfen sich Beschreibungen in: *"der Raum ist 4x5m groß, mit einer Tür auf der Ostseite. An einem Tisch in der Mitte des Raumes sitzt ein Ork, der sich erhebt und sich euch mit einem Kampfschrei nähert* {Klassische Hirsdelaktion von Standard-Orks}. *Was tut ihr?"*.

Wer aber dank des Minimalismus von B&E stärker mit Atmosphäre arbeiten muss, der muss in der Lage sein, auch spontan solcherlei Szenen aufzupeppen:

"Knirschend schwingt die Tür vor euch auf. Der Raum dahinter ist nur in das flackernde Zwielflicht eurer Fackeln gebüllt. Der Raum scheint annähernd quadratisch, vielleicht 4 Schritt an jeder Seite, mit einer niedrigen Decke, aus der an manchen Stellen feine Wurzeln hervorbrechen. In der Mitte der Kammer steht ein massiger, aber einfacher Holztisch. Mit einem Male seht ihr einen Schemen im Halbdunkel vor euch, der mit einem feuchten Fauchen hinter dem Tisch vorspringt und nun eilends nach rechts rennt, hin zu einer Tür. {eine Sekunde Pause, um den Spielern Gelegenheit zu geben JETZT SCHNELL etwas zu tun, falls nicht SOFORT etwas angesagt wird ungerührt weiter:}

An der Tür hält die Gestalt kurz inne und wirft einen Blick zurück, und eure Fackeln erbellen das Zerrbild eines Gesichtes, eingesäumt von struppigem schwarzen Haar, der mit scharfen Zähnen bewehrte Mund geöffnet in einem stummen Fauchen, die Augen ein lidloses rotes Leuchten mörderischer Gier".

Natürlich haben Orks auch bei B&E keine rot leuchtenden Augen – aber im Widerschein einer Fackel und in der Schrecksekunde können sie so wirken.

Was uns zum nächsten Thema und zur dritten Regel von BLUT & EISEN bringt:

ES GIBT KEINE WAHRHEIT

Die abergläubischen und unaufgeklärten Helden befinden sich in einer ganz anderen Situation sind als ihre aufgeklärten Spieler fernab am sicheren Spieltisch. Folgerichtig nehmen diese die sie umgebende Welt auch ganz anders wahr.

Bären werden schnell 5 Meter groß, wenn man gegen sie kämpft, Wildschweine sind Tiere des Namenlosen mit

ellenlangen Hauern, wenn sie einen durch einen dunklen Wald hetzen, und Wölfe von unheiliger Intelligenz, wenn sie immer schon da sind, wohin man flüchten will. In Nebel gefüllten Wäldern hört man den Odem von Geistern, das Moor verschluckt mit böser Absicht die Spuren des Wandersmannes, und die Nacht kommt schneller, je mehr man sie fürchtet. Ein Weg von wenigen Meilen kann einem scheinen wie ein wochenlangem Marsch, wenn man durch unwegsames Gebiet muss, Alpe und Mahre ziehen einem genau so die Kräfte aus dem Leib, wie der Händler es einem hinter vorgehaltener Hand sagt. Kurzum:

Atmosphärische Dichte und Bedrohlichkeit gehen vor objektiver Realität.

Wenn die Helden nach der Schlacht den Bornbären betrachten, mag es ja sein, dass sie ihn abschreiten und erkennen, dass er nur 2 Schritt groß war – aber wetten? Im nächsten Wirtshaus erlangt er wieder seine 5 Schritt Größe, seine rot gleißenden mordgeilen Augen, das fast menschlich wirkende Grollen und Fauchen, und auch sein Atem ist wieder rauchesschwanger (kein Wunder, bei vier Grad unter Null).

„Subjektive Realität“ bedeutet, Dinge so zu beschreiben, wie sie sich den HELDEN darstellen, nicht wie sie „tatsächlich“ sind.

Beispiel für eine „tatsächliche“ Beschreibung:

„Vor dir geht eine Treppe 14 Stufen abwärts. Ihr unteres Ende liegt in Dunkelheit“

Beispiel für eine subjektive Beschreibung:

„Vor dir liegt eine Treppe, die sich nach wenigen Stufen in Dunkelheit verliert. Das flackernde Licht deiner Kerze zeichnet unstete Schatten, und der an der Flamme zerrende Luftzug droht das kleine Licht vollends zu erlöschen und dich in undurchdringlicher Finsternis einzukerkern“.

Bei Beschreibungen von Orten und Gegebenheiten gilt es außerdem immer das Gleichgewicht zwischen Detailreichtum und Dauer der Wahrnehmung zu wahren.

Nehmen wir einmal an, die Helden betreten ein zerfallenes Kloster der Hesinde in der Nähe von Karstenhof in den Drachensteinen:

"Mit einigen letzten Schritten betretet ihr den Platz, auf dem die Ruinen des Hesindeklosters stehen. Der Weg von Karstenhof hinab war zwar nicht sonderlich weit, aber das Gehen über den oft nur handbreiten Treidelpfad und das Klettern über die hiesigen knochenbleichen Felsen hat euch mehr angestrengt, als ihr dachtet, und da der Praiosschild sein Heim in den Wolken verlassen hat und nun prall und rund im Herzen Alverans steht, lasst ihr euch im Schatten der nächstbesten Mauer fallen und befreit eure Füße aus den schweißnassen Schublen.

Die Luft im Schatten der Mauer ist kühl und duftet nach Fels, die Mauer selbst ist aus örtlichem Felsstein geschichtet und dabei ebenso bleich wie die Felsen der Umgebung. Moos sprießt an manchen Stellen über der zerklüfteten Mauer, und wenn ihr eure Köpfe emporreckt gen Alveran, dann scheint euch der obere Mauerrand struppig und rissig wie die Rinde an einem alten Baume. Indem ihr nach rechts blickt, hinan nach Karstenhof, könnt ihr gerade eben noch so den haarfein scheinenden Speer in der Ferne erkennen, der auf der Spitze des Wehrturmes seine Kreise zieht.

Nicht zum ersten Male schaudert ihr ob des Gedankens, dass jener Mann dort auf der Turmspitze nur Ausschau hält nach einem Flügelpaare zwischen den Wolken, und ihr fragt euch erneut, wie die braven Bauern von Karstenhof so weit hier droben in den Drachensteinen ihr Leben zubringen mögen, ewig in der Sorge, dass die Herren dieser Berge hinabfahren und Mensch und Bornrind verzehren {wichtig: Sie schaudern ob des Gedankens an einen Drachen, nicht weil einer tatsächlich zu sehen wäre!}. Ihr streckt euch und erhebt euch, blickt über die braunen, toten Weinberge zu Füßen des Klosters, sie ebenso wie die einstmaligen Bewohner dieser Mauern vergangen und verschwunden, nun nur noch totes Laub in Borons Garten. Ihr späht ins Innere des niedrigen Baus, und im Halbschatten einer Wand, die noch kümmerliche Reste eines Daches trägt, könnt ihr einige Bienenkörbe sehen, die von Praios' Schild hell erleuchtet sind. Der Boden dieses Platzes, vormals wohl der Vorhof des Klosters, ist mit Gräsern bewachsen, und Bergblumen nicken ihre Köpfe im sachten Wind, der durch die hohl und leer schauenden Fensterungen des Gemäuers streicht....."

Wären die Helden in Eile, würden sie mit ihren Sinnen natürlich im Prinzip das Gleiche sehen, hören, riechen, schmecken und ertasten wie wenn sie wie in obigem Beispiel erst einmal rasten und ausspannen, und tatsächlich sollte man stets versuchen, nicht nur das zu beschreiben, was gesehen werden kann, sondern auch Gerüche und Geräusche, Temperaturen und die Stofflichkeit der Dinge so ausführlich zu beschreiben, wie es der Situation angemessen ist – aber Vorsicht: Früher oder später werden die Spieler gerne etwas tun wollen und hibbelig werden, wenn der Meister einfach immer weiter und weiter beschreibt, obgleich sie schon mehr als genug gehört haben und eigentlich die Bienenkörbe untersuchen wollen, die der Meister vor vierzehn Minuten schon beschrieben hat. Besonders, wenn die Helden in Eile sind oder gar im Kampfe, sollte die Umgebung auf das Nötigste reduziert werden.

Würden unsere Helden obiges Kloster also nicht an einem schönen Nachmittage in aller Ruhe in Augenschein nehmen, sondern auf der Flucht vor wem oder was auch immer des Gemäuers angesichtig werden, müßte die Beschreibung gewaltig gerafft werden:

"Ihr stürmt den schmalen Pfad hinauf, das Brüllen der larsachschen Mordbrenner hinter euch. Indem ihr die Kuppe des Berges erreicht, breitet sich vor euch ein weites grünes Tal aus, in dessen Tiefe ihr einige

Ziegen und deren Hirten seht {wichtig, da die Helden ihnen vielleicht zurufen wollen}. Euer Weg führt wenige Dutzend Schritt vor euch auf einen gewundenen Treidelpfad, der nach links hinauf zu einem kleinen Dorf mit Wehrturm führt, nach rechts aber zu einer Ruine eines Klosters oder einer Bergwehr zu führen scheint. Zum Dorf hinauf ist es zu weit, wollt ihr den schnell aufschließenden Verfolgern entgehen, die Ruine aber könntet ihr mit Phexens Hilfe erreichen. Wohin wendet ihr euch ? 5... 4... 3... {Der Meister sollte den Spielern in solchen Situationen keine Zeit geben, lange nachzudenken – die Helden haben auch keine!} [...]

Ihr erreicht die ersten Mauern des Klosters, just als hinter euch von der Bergkuppe her ein Schrei ertönt – sie haben euch gesehen! Schnell lauft ihr durch die Tür in den wohl einstigen Vorhof des Gemäuers. Zu eurer Rechten bieten Trümmer und der Schatten Schutz {immer im Kontext dessen beschreiben, was die Helden interessiert}, aber einige Bienenstöcke stehen dort. Tiefer in der Ruine scheint es bessere Versteckmöglichkeiten zu geben, aber ihr könntet auch versuchen, durch ein klaffendes Loch in der linken Wand den steilen Abhang hinunter in einige tote Weinberge zu fliehen, wo ihr vielleicht die schwerer gerüsteten Larsacher abhängen könntet..."

DER REIZ DES DERISCHEN

Kann man ehrfurchtsvoll vor einem Elfen stehen, wenn man einen in der eigenen Heldengruppe hat? Nein.

Je vertrauter die Helden mit „dem Fantastischen“ sind, desto abgestumpfter sind sie gegenüber dem, was der Meister ihnen entgegenstellt. Wer einen Drachen gesehen hat, dem ist ein Goblin egal. Wer einen Drachen *getötet* hat, dem sind auch 100 Goblins egal.

Um die Basis für eine dunkle, mystische Atmosphäre zu legen muss das Übernatürliche selbst RAR sein.

Vom Fantastischen weiß man, dass es dies gibt, und erzählt sich schaurige Geschichten darüber. Man trifft es nicht beim Gemüsehändler.

Um die Furcht der Helden vor dem Unbekannten zu erhalten, sollte diese Furcht zum einen berechtigt sein (durch Heimtücke in der Fremde wie durch die Tödlichkeit des Kampfsystems, dazu später mehr) und zum anderen sehr VIEL unbekannt sein.

Was ist im Halbdunkel der Unterschied zwischen einem groß gewachsenen dreckigen Goblin und einem klein geratenen dreckigen Ork? Wir wissen es nicht, und die Helden auch nicht. Es ist überhaupt nicht Aufgabe des Meisters, den Spielern Informationen in die Hand zu geben, die die Helden nicht besitzen. Wenn die Spieler beschließen, der beschriebene kleine runzelige Kerl mit der schwarzen Kutte sei ein Kobold, steht ihnen das frei. Was der alte Zwerg dann davon hält, ist eine andere Geschichte.

Der Meister sollte alles aufweichen, was den Spielern Sicherheit gibt. Denn deren Helden haben keine.

Die folgenden Punkte sind nur ein kleiner Ausschnitt aus all den Maßnahmen, die für eine BLUT & EISEN Gruppe vorgenommen werden sollten:

(1) Keine Elfen oder Zwerge in der Gruppe

Keine Diskussion. PUNKT. Nichts zerstört das Geheimnis um diese von Legenden umrankten Völker schneller als ihre ständige Präsenz, egal wie gut gespielt. Das Prinzip ist eigentlich logisch: Wenn in einem Horrorfilm am Ende, beim Höhepunkt des Filmes, ein Untoter auftaucht, dann ist das schockierend, gruselig, furchteinflößend etc. Wenn aber von der ersten Filmsekunde an Heerscharen von Zombies durch die Gegend schlurfen, sind diese am Ende des Filmes höchstens noch mäßig interessant – und der Autor wird tunlichst als Schockerelement einen "Oberbösen" oder "Super-Untoten" einbauen müssen – und das läuft dem Gedanken des Minimalismus und der Reduktion bei B&E völlig zuwider.

Da B&E-Dörfler zudem viel paranoider sind als Normal-Aventurier (und das zu Recht), wäre es auch nicht ratsam, derlei zwielichtiges Gezücht mit sich zu führen (*"Jeder weiß: Die Elfen sind mit Borbarad im Bunde"*). Jeder Mensch hat, auch wenn er 100x weiß, wie nett die Elfen sind, trotzdem Angst vor ihnen, und eine Aura der Mystik umgibt sie wie feine Nebelschleier. Funktioniert aber nicht, wenn der Spieler Kai mit seinem Elfen "Legolas Nachtwind" mitspielt. Keine Elfen, keine Zwerge. Basta.

(2) Keine offene Magie

Der Grundgedanke bei aller Magie in B&E-Runden ist die Unsicherheit, und tatsächlich ist der Unterschied zwischen Magie und Gottglaube nicht sehr groß. Anders als ein Schwertkämpfer, welcher der Materie verbunden ist und so recht genau weiß, was er kann, müssen Magier und Geweihte bei B&E sich in Bescheidenheit üben. Das heißt nicht, dass sie nicht ebenso mächtig sind wie ihre "Normal-DSA-Kollegen", aber auf andere Weise. Bei B&E darf keine Magie (zumindest in Spielerhand) auftreten, die offenkundig ist (ein Feuerball, z.B.). Warum? Damit Magie SCHRECKLICH und BEDROHLICH bleibt und nicht bagatellisiert wird (*"Lass den Feuerstein stecken, ich mach schon Feuer"*). FOOM).

Man kann sehr schön gleichartige Effekte erzielen (also die Sprüche was ihre Wirkung betrifft behalten), aber mit "zufälligen" Mitteln (*"Dass der Stützbalken aber auch genau in diesem Moment nachgeben musste"*) oder auf der Basis von NSC-Aktionen (wenn der Magier seine Bannkreise gegen Wölfe zieht, tauchen auch keine Wölfe auch: Die Magie funktioniert, bleibt aber ungreifbar und unheimlich).

Magier sind etwas UNHEIMLICHES und werden demzufolge von allen gefürchtet (oder verbrannt), vor allem in den dunklen Zeiten nach Borbarads Fall.

Wenn ein Spieler unbedingt einen Magier spielen will, gestatte es ihm nur, wenn du der Meinung bist, der Spieler bedient damit nicht nur sein Ego, sprich: Er kann es ab, wenn du ihm in den Zauberstab zwickst. DU machst die Zauberproben für ihn (falls du dich überhaupt dazu herablässt) – und am Besten entwickelst ihr gezielt für die Spielfigur eine Art freies Halb-Glaubenssystem (Barbara Hambleys "Der Schwarze Drache" hat ein paar nette Ansätze dafür, weitere Anregungen findest du im Regelteil). Was immer Du tust: **MAXIMAL 1 "außergewöhnlicher" Charakter pro**

Spielgruppe (sprich 1 Geweihter ODER 1 Magier ODER 1 Norbarde ODER 1 Nivese etc.).

Und ebenfalls wichtig: Der „Außergewöhnliche“ spielt nicht für sich, sondern für die anderen Spieler. Wer einen Magier spielt, dessen JOB ist es, die Mystik und Unheimlichkeit dieses Wesens zu erhalten und die anderen Spieler zu fesseln.

(3) Kein festes Wissen

Die Spieler dürfen nur so selten wie möglich Gelegenheit bekommen, von ihrem Spielerwissen zu profitieren. Man sollte als Meister für jedes Monster mindestens vier, besser zehn verschiedene Namen parat haben (bzw. ins Buch kritzeln), wie das Monster in anderen Landstrichen genannt wird. Die Namen können dabei auch gerne doppelt oder dreifach, mit oder ohne leichte Abwandlungen verwendet werden: Ich hatte mal viel Spaß mit dem Namen "Unhold", den die Helden als Alternativnamen für "Ork" kennenlernten – als sie dann ein Dorf vor 3 Unholden retten wollten, mussten sie aber feststellen, daß die Dörfler damit Oger meinten.

Gleiches gilt für Preise, Zahlungsmittel etc., ja selbst für Entfernungen zwischen Orten.

Was Zahlungsmittel angeht, sollte der Meister es den Spielern außerhalb von Städten sehr schwer machen, ihr Geld loszuwerden: Jeder hat zwar irgendwie die Passagen gelesen, dass auf dem Land meist nur Tauschhandel betrieben wird, aber kaum einer hält sich daran.

B&E Helden sollten stets außer einigen Münzen der Landeswährung auch besondere Schmuckstücke (wie eine schöne Fibel oder einen festen Gürtel) oder andere Dinge mit sich führen, die sie tauschen könnten, und so klumpen und klappern neben den paar Geldstücken eben auch Fibeln, hübsche Steine, Muscheln, Haselnüsse, Kräuter und dergleichen mehr im Beutel.

(4) Keine Weltreisen

Helden sollten wenig reisen und sollten das Spiel irgendwo im absoluten Niemandsland in einem winzigen Dorf beginnen (bei uns ist es Salderholt im Bornland). Das hält sie neugierig und macht die Welt größer.

Geschehnisse oder Fakten über die Welt außerhalb ihrer Gegend (vorzugsweise sollten alle Helden aus etwa derselben Gegend kommen) sollten total entfallen oder aber so verzerrt sein, dass sie kaum mehr der Wahrheit entsprechen (Stille-Post-Verfahren), während jener kleine Kartenausschnitt (bei meiner Gruppe die Gegend um Salderholt und Salderkeim) mit so viel Details wie möglich gefüllt wird: Jeder Weg hat einen Namen, es existieren Dutzende von Tälern, Flüssen, Bächen – alle mit Namen – Felsen, um die sich Legenden Ranken, abgelegene Örtchen wie Karstenhof, alte Mühlen etc.

"Fremd" können die Helden sich schon im nächsten Tal fühlen – spätestens 3 Täler weiter spricht man mit einer solchen Mundart, dass sie sich kaum noch verständlich machen können. Und natürlich haben die Dörfler üble Geschichten über die Nachbardörfer parat: Die Niederlarsacher paaren sich mit Pferden, die Weiber der Madasheimer verwandeln sich nachts in Raben und hacken ihren Gästen, die sie freundlich aufnehmen, die Augen aus etc. etc.

Noch was: **KEINE KARTEN FÜR SPIELER!** Karten verschaffen gesicherte Erkenntnisse über Raum und damit über Zeit, und das gilt es zu vermeiden. Wenn die Helden überhaupt eine Karte mal finden, dann ist sie definitiv FALSCH.

(5) Kein magisches Übermaß

Man sollte schon von Anfang an konsequent damit beginnen, strikt „derisch“ zu spielen, d.h. bis etwa zur 4. Stufe wenig bis gar keine fantastischen Elemente einzubauen. Die Götter gibt es natürlich, Drachen gibt es, Oger gibt es, aber getroffen hat sie eben noch keiner. Geht man gedanklich davon aus, dass BLUT & EISEN weniger "fantastisch" ist als Normal-DSA, so kommt dies einer Einschränkung gleich – wer B&E aber als "Mittelalter-Rollenspiel mit mythischen Elementen" begreift, dem tun sich hier wahrhaftig fantastische Pfründe auf, vor allem, wenn er entsprechend sorgsame Nachforschungen über das Mittelalter betreibt.

(6) Keine Weltrettung durch die Helden

Eines der wichtigsten Prinzipien. Die Helden dürfen irgendwann ein Dorf retten. Vielleicht sind sie auch an der Rettung einer Stadt beteiligt, aber sie werden niemals die sein, die Borbarad in letzter Sekunde vertreiben. Wenn die Spieler solche Erwartungen haben, dann mögen sie Star Wars spielen, nicht B&E.

(7) Keine Superhelden

Helden in Low Fantasy Erzählungen definieren sich weniger über ihre Stärken, mehr über ihre Schwächen. Auch sind die Helden viel öfter selbst zwielichtige Gesellen und werden von der Bevölkerung des Landes auch entsprechend angesehen (nicht vergessen: ein „Held“ ist zunächst mal meist jemand ohne Stand und ohne Gilde, der sein Dorf verlassen hat und sich, statt einem anständigen Gewerk nachzugehen, zu heiraten und auf den Feldern des Herren brav die Fron zu verrichten mit anderen „Saufbrüdern“ durch die Gegend zieht und anständigen, hart arbeitenden Leuten die Zeit stiehlt).

Schon bei der Entwicklung der Helden sollten daher die Schattenseiten ihrer Entwicklung und Persönlichkeit klarer herausgearbeitet werden. Auch sollten B&E Helden vorzugsweise arm sein. Und arm bleiben! Wozu auch gehört:

WENIG ABENTEUER-PUNKTE VERTEILEN! (Nein, noch weniger). Der Aufstieg in die dritte Stufe wird begeistert gefeiert werden, wenn es so lange gedauert hat, so weit zu kommen, während Helden der 10. Stufe eigentlich nur die Zeit bis zum Erreichen der 11. tötlichen.

(8) Keine NSCs von der Stange

Das vielleicht wichtigste Prinzip überhaupt. Ein Dankeschön von einer alten Frau, welche die Helden gut kennen oder die ihnen richtig lebendig dargestellt wurde, ist viel, VIEL lohnender als die Anfeuerungsrufe der ganzen gesichtslosen Garether Bürgerschaft. Ein von ihrer Tochter angefertigtes Halsband mit drei aufgereihten Holzperlen zum Dank ist VIEL kostbarer als ein magisches Schwert.

Der Meister sollte sich stets darum bemühen, jeder Person (und jedem Monster) das die Helden treffen, so viel Eigenständigkeit, Persönlichkeit und „Farbe“ zu geben wie irgend möglich. Zentralere NSCs (wie eine Auswahl von

Figuren des Heimatortes der Helden) sollten detailliert ausgearbeitet werden. Für flüchtige Begegnungen am Wegesrand genügen spontane Ideen oder – wenn man dafür nicht Schnelldenker genug ist – ein Raster vorbereiteter Charaktere (müssen keine Spielwerte umfassen, dafür aber Name, Eigenarten im Verhalten, bestimmte Körper- oder Kleidungsmerkmale und vielleicht kleine verborgene Geheimnisse, Pläne oder versteckte Nebenabenteuer-Ansätze).

(9) Keine Rücksicht auf Heldenstufen

Das Aventurien von BLUT & EISEN ist kein Land, das auf die Stufe der Helden Rücksicht nimmt. Wenn die Totensümpfe als so gefährlich beschrieben werden, dass schon manch großer Held dort nicht herauskam, sollte eine Bande dahergelaufener Helden der 1.-3. Stufe darin elendiglich verrecken bzw. bestenfalls gerade so eben mit 1-2 Überlebenden sich retten können.

In meiner derzeitigen Kampagne sind die Helden mal auf ein Abenteuer gestoßen, das ich eigentlich erst für die ferne Zukunft (und etwa die 5. Stufe) vorgesehen hatte – versehentlich haben sie einen Zauberbann gelöst und Düsternis breitete sich über dem Dorf Karstenhof in den Drachensteinen aus. Ihr Problem, dass sie genau „nach Art von B&E“ gelöst haben: Indem sie erkannten, überfordert zu sein, und sich an die NSCs im Dorf gewandt haben.

Und nein, es tauchte kein gottgleicher Magier in einer Wolke auf und gab einen Tipp, sondern sie diskutierten leidenschaftlich mit den Dörflern, bezwangen das Übel gemeinsam mit diesen, und viele lebendige NSCs des Dorfes fanden den tragischen Tod, ehe das Böse zurück in die Tiefe gezwungen werden konnte.

In dieser Tiefe unter dem Kloster haben die Helden außerdem eine Tür gefunden, die sie nicht haben öffnen können – sie erfuhren aber, wie der Schlüssel aussieht. Diesen fanden sie mehrere Abenteuer später an ganz anderer Stelle mehr zufällig – nun können sie nach Karstenhof zurück und die Tür öffnen, wenn und wann sie mögen.

(10) Keine Ablenkung vom Spiel am Spieltisch

Weiß eigentlich jeder, machen aber nur wenige. Auf einen Tisch gehören Kerzen (falls möglich als einzige Lichtquelle), Getränke nach Möglichkeit aus altmodisch scheinenden Holz-, Ton- oder Zinnbechern, Chips und Pizza gibt's soweit möglich gar nicht (lieber Pause einlegen oder „passende“ Snacks anbieten (Nüsse, Früchte, handgemacht aussehendes Gebäck)) und im Idealfall sollte auch die Kleidung der Leute der Gewandung der Helden oder wenigstens dem Mittelalter nahekommen (klingt kindisch, bringt aber sehr viel).

Gerne auch mehr Live-Aktionen am Tisch: Eine Borongeweihte, deren Spielerin in schwarzer Robe am Tisch sitzt und ein Glöckchen läutet, kommt viel düsterer als Heike, die sagt: *"Ja, also mein Charakter geht jetzt irgendwie da rüber zu der Gruft, holt sein Totenglöckchen raus und bimmelt"*.

Probier es einfach einmal aus, lass dich nicht beirren von Spielern, die an deiner geistigen Gesundheit zweifeln, lass lieber einmal DSA ausfallen und bereite eine laaange Sitzung an einem wirklich schön unheimlichen und atmosphärischen Ort vor, dekoriere den Tisch, besorge Tonkrüge etc. und verdonnere die Spieler, in Kostümage zu erscheinen. Du wirst es nicht bereuen

BLUT & EISEN REGELWERK

"Meister, hast Du auch drei Würfel für mich?"
Unbekannter Spieler, zu Boron gegangen

Wenn man als Rollenspieler – wie ich – in die Jahre kommt, weiß man mit seiner knapp gewordenen Freizeit Besseres anzufangen als Regelwerke zu studieren, und nachdem ich mit einigem Grausen die neuerlichen weiteren Komplizierungen der DSA-Regeln in der aktuellen Neuauflage studiert habe formte sich in mir der deutliche Wunsch, ein DSA-Regelsystem zu haben das „ganz einfach“ ist (ich wundere mich offen gesagt, warum noch niemand den Rückgang der Popularität des Rollenspiels mit der absurden Detaildichte heutiger Regelwerke in Verbindung gebracht hat. Schon der Textumfang und Seitenzahl der Regel-Schinken ist Ehrfurcht gebietend).

DER HELDENBRIEF

BLUT & EISEN verwendet einen eigenen Heldenbrief, den du hinten im Anhang findest. Hintergrund für die Neuerstellung desselben ist, dass mit dem vereinfachten Regelwerk starke Veränderungen auch an den Talenten und sogar den Grundeigenschaften stattfinden.

GRUNDEIGENSCHAFTEN

Bei der Erschaffung wird für jede positive Eigenschaft einmal 1W6+7 und für jede negative Eigenschaft einmal 1W6+1 gewürfelt. Die Zuteilung der gewürfelten Werte zu den jeweiligen positiven und negativen Eigenschaften erfolgt nach einem der folgenden Systeme:

Totalverdreckt. Jeder Wurf wird in der Reihenfolge, in der er gewürfelt wurde, der betreffenden Eigenschaft zugeordnet. Der Spieler würfelt einmal 1W6+7 und einmal 1W6+1 extra und kann, wenn er will, einen beliebigen zuvor gewürfelten Wert gegen diese Extra-Werte austauschen.

Dreckig. Es werden 6x 1W6+7 und 6x 1W6+1 gewürfelt und die so erwürfelten Werte vom Spieler frei auf den jeweiligen Eigenschaften zugeordnet. (Optional kann je 1 Wurf zusätzlich gemacht und das jeweils schlechteste Ergebnis der 7 Würfe gestrichen werden).

Weichspülsauber. Jeder Spieler erhält 66 Punkte für positive und 24 Punkte für negative Eigenschaften, die er frei aufteilen kann (gähn). Dabei müssen positive Eigenschaften am Ende Werte von 8 bis 13 und negative Eigenschaften Werte von 2 bis 7 haben.

Bei den positiven Eigenschaften gibt es bei BLUT & EISEN eine Abwandlung, da *Konstitution* und *Fingerfertigkeit* abgeschafft werden (*Fingerfertigkeit* geht wieder mit *Geschicklichkeit* zusammen, *Konstitution* entfällt bzw. spaltet sich wieder

in *Mut* (geistiges Vermögen, den Körper zum Äußersten anzuspornen) und *Stärke* (körperliche Fitness) auf). Die positiven Eigenschaften sind also:

- MUT
- KLUGHEIT
- INTUITION
- CHARISMA
- GESCHICKLICHKEIT
- KÖRPERKRAFT

Bei den negativen Eigenschaften werden *Raum-, Höhen- und Totenangst* zu einem Wert zusammengefasst: *Ängste*. Als neue negative Eigenschaft kommt *Faulheit* hinzu. Die negativen Eigenschaften sind also:

- ABERGLAUBE
- ÄNGSTE
- NEUGIER
- GOLDGIER
- JÄHZORN
- FAULHEIT

Ängste. Für jeden Punkt in Ängste muss der Spieler eine Sache festlegen (auf dem Heldenbrief ankreuzen), vor der er Angst hat (z.B. große Höhen, enge Räume, Tote, Spinnen, etc.). Wann immer er mit einer seiner Ängste konfrontiert wird, muss er eine *Mutprobe* ablegen. Wäre ohnehin eine *Mutprobe* fällig (z.B. beim Überqueren eines in großer Höhe gespannten Seils) wird diese für Helden mit der betreffenden Angst um +5 erschwert.

Faulheit. *Faulheitsproben* können dann angewandt werden, wenn ein Held etwas erneut probieren möchte, was gerade bereits nicht geklappt hat und einige Mühe gemacht hat. Durch eine „geglückte“ *Faulheitsprobe* wird der Held daran gehindert, auch noch die 4. Probe zum Aufbrechen einer Kiste zu machen. Hierbei wirkt die Zahl der erfolglosen Versuche als Modifikator (4. Versuch = um 4 erleichterte *Faulheitsprobe*). Außerdem kann auf *Faulheit* gewürfelt werden, um einen Spieler zu realistischem Verhalten seines Helden zu nötigen: Ein Held kann so dazu gebracht werden, die behagliche Wärme eines Gasthauses aufzusuchen, obwohl der Spieler lieber noch weiter auf einen Wurfrolch sparen und den Helden deshalb im Wald schlafen lassen möchte („Ich bin doch Jäger, das macht mir nichts aus“).

TALENTE

Wer schonmal versucht hat, einem Spieler mit gerade verstorbenem Helden „schnell“ einen neuen Helden zu geben, weiß, dass dies gerade nach der 4. Auflage der DSA-

Regeln leicht ein längeres Unterfangen sein kann. Wenn alle Fertigkeiten, die bei DSA existent sind, so immanent wichtig sind – warum haben dann nahezu alle Fantasy-Systeme weit weniger Fertigkeiten? Sind die alle doof?

BLUT & EISEN verwendet ein weitaus einfacheres und „abgespecktes“ Fertigkeiten-System, das deshalb nicht weniger dynamisch und spannend ist.

Kampftalente

werden komplett abgeschafft. Mal ehrlich: Jeder Held wird mit der Waffe oder Waffenkombination kämpfen, mit der er sich auskennt. Wie gut er mit allen anderen Waffen der Welt kämpfen kann, ist unerheblich außer für den Fall, dass er „seinen“ Waffentyp mangels entsprechender Waffe gerade nicht ausführen kann, und dafür genügen auch pauschale Ausnahmeregeln.

Es gibt bei BLUT & EISEN wieder – wie früher – nur einen AT und einen PA Wert.

Dieser beginnt mit einem Startwert von

10 für AT (+1 AT für je 2 volle Punkte über MU 11, -1 AT pro Punkt unter MU 11) und

8 für PA (+1 PA für je 2 volle Punkte über GE 11, -1 PA für jeden Punkt unter GE 11).

Bei jedem Stufenanstieg hat der Spieler 2 Versuche, seinen AT- oder PA-Wert zu überwürfeln und somit anzuheben. AT oder PA können sich hierbei um max +1 anheben. AT und PA verbessern sich außerdem durch Anheben von MU bzw. GE. Der Steigerungsversuch für AT/PA wird NACH Anhebung von MU oder GE durchgeführt.

Unter Parade versteht man dabei ein „dem Kampfstil entsprechendes Defensiv-Verhalten“. Im Falle des Schwertkämpfers also ein Blocken, im Falle eines Raufenden gegen einen Schwertkämpfer ein Ausweichen.

AT und PA gelten für einen Kampfstil, den der Spieler festlegen kann. Ist der Held ein Krieger, können dies auch mehrere Kampfstile sein. **Die Kampfstile, die ein Held beherrscht, werden bei der Erstellung ausgewählt und die betreffenden Kampfstile auf dem Bogen angekreuzt.**

- **Nichtkämpfer 1 Kampfstil**
- **Halbkämpfer 3 Kampfstile**
- **Vollkämpfer 5 Kampfstile**

Nichtkämpfer sind z.B. Händler, Geweihte (außer Rondra), Magier und andere Helden, die in ihrem Beruf üblicherweise nicht zur Waffe greifen. Nichtkämpfer dürfen nur „Raufen“, „Stechen und Schlitzen“ oder „Spalten und Bersten“ als Kampfstil nehmen.

Halbkämpfer sind z.B. Jäger, Piraten, Streuner und andere Helden, die üblicherweise ab und an zur Waffe greifen. Halbkämpfer können aus allen Kampfstilen außer „Rondraschlag“ wählen.

Vollkämpfer sind all jene, die ihr Geld ausschließlich durch Waffengebrauch verdienen, also Krieger, Söldner und

Rondra-Geweihte. Vollkämpfer können aus allen Kampfstilen wählen.

Der bei den Kampfstilen in Klammern angegebene Wert ist der Abzug auf AT und PA, wenn man eine Waffe der betr. Kategorie führen möchte, ohne den betr. Kampfstil zu besitzen. Führt man eine Waffe, ohne den betr. Kampfstil zu besitzen, darf man mit dieser keine Spezialmanöver (AT+) durchführen.

Raufen (-2) – für alle Arten des waffenlosen Kampfes.

Stechen und Schlitzen (-2) – für alle kurzen Stichwaffen (die PA ist hier als „Ausweichen“ zu begreifen).

Spalten und Bersten (-4) – für alle scharfen und stumpfen Hieb Waffen mit langem Griff (Beile, Äxte, Streitkolben, Schnitter).

Hauen (-6) – für alle einhändigen Hieb Waffen mit kurzem Griff und langer Klinge (Säbel, Schwerter).

Fechten (-6) – für alle langen Stichwaffen mit kurzem Griff und langer Klinge (Rapier, Florett).

Gardeschlag (-8) – für alle beidhändig geführten Waffen mit langem Griff und kurzer Klinge (Speere, Hellebarden, Infanteriewaffen).

Rondraschlag (-10) – für alle beidhändig geführten Waffen mit kurzem Griff und langer Klinge (Zweihänder, Rondrakamm).

Schild (speziell) – Wer nicht gelernt hat, mit einem Schild umzugehen, dem wird dieser allzu oft schlicht im Weg sein. Schildkampf ist ein eigener Kampfstil, der auch extra genommen werden muss (zusätzlich zum Waffentyp). Wer diesen Stil nicht besitzt, kämpft mit einem (ggf. zusätzlichen) AT-Abzug von 3 Punkten. Der Paradebonus durch den Schild bleibt aber erhalten, weswegen er für defensive Helden gut geeignet ist. **Kleine Schilde** haben eine PA-Bonus von 2 Punkten, **große Schilde** einen PA-Bonus von 4, aber einen AT-Abzug von 2 Punkten.

Zwei Waffen (-4) – Wer diesen Kampfstil gelernt hat, kann mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen. Mindestens eine der beiden Waffen muss eine Kurz Waffe wie ein Dolch oder eine Handaxt sein. Dieser Kampfstil erlaubt einen unparierbaren Gelegenheitsangriff mit der Zweit Waffe, wann immer der Gegner patzt, egal was das Ergebnis des Patzers ist.

Spezielle Waffe (variabel) – es gibt einige Waffen, die in keine dieser Kategorien fallen, z.B. Kampfstäbe, Peitschen etc. Derlei exotische Waffen erfordern einen für jede Waffe einzigartigen Kampfstil, dessen Details die SL festlegt. Mit Kampfstab kämpft es sich z.B. auch als Ungeübter recht gut, er sollte also einen geringen Abzug haben (-3), unterdessen mit einer Peitsche ohne lange Übung überhaupt nicht zu kämpfen ist (-10).

(Fernkampf ist kein eigener Kampfstil, sondern ein normales Talent, das über Geschicklichkeitsproben abgewickelt wird.)

Andere Talente

Statt sich mit 3 Würfeln und Verrechnungen aus geschafften Differenzen und Resttalentwerten auseinanderzusetzen wird bei BLUT & EISEN jeder Talentwurf mit 1W20 gewürfelt. Jedes Talent ist klar 1 Attribut zugeordnet, das am wichtigsten für den Erfolg dieser Probe ist: Die **Talentbasis**.

Schwimmen ist z.B. eigentlich nicht besonders körperlich schwer, da aber Proben wohl fast immer beinhalten werden dass der Held in Gewandung in irgendein Wasser stürzt ist KK als Talentbasis hier entscheidend.

Ebenso ist beim *Klettern* auch KK und GE sehr wichtig, aber ohne MU wird jede Unternehmung beim ersten Absatz oder ersten diffizilen Griff zu Ende sein.

Der Meister kann jederzeit beschließen, eine andere als die gelistete Talentbasis bei einer Probe zu verlangen, beispielsweise wenn aufgrund von Strömungen IN beim *Schwimmen* wichtiger als KK ist oder beim *Erklettern* einer Mauer GE wichtiger ist als MU. **Die Talentbasis ist stets so hoch wie das betreffende Attribut.**

Talente haben einen Wert von 0 (Ungelernter) bis 12 (Meister). Bei der Konvertierung bestehender Charaktere wird der positive Talentwert einfach halbiert (es gibt keine negativen Talentwerte bei B&E).

Eine Probe gelingt, wenn ein Ergebnis mit W20 erzielt wird, das höchstens so hoch ist wie die Summe aus Talentbasis und Talentwert. Einem Streuner mit Mut 11 und Schwimmen 3 gelingt seine Talentprobe also, wenn er eine 1-14 würfelt.

Glückserfolg und Talent-Patzer: Eine 1 ist immer erfolgreich, eine 20 immer ein Fehlschlag. Ist die Probe normalerweise für den Helden nicht zu schaffen und wird eine 1 gewürfelt, ist die Probe gerade so eben geschafft. War sie aber (zumindest theoretisch) zu schaffen und wird eine 1 gewürfelt, wurde ein spektakulärer Erfolg erzielt. Der Meister kann in diesem Fall 1W20 nachwürfeln lassen: Je höher die gezeigte Zahl, desto drastischer die erzielte Wirkung.

Ähnliches gilt für den Talent-Patzer: 1W20 wird nachgewürfelt – je höher die gezeigte Zahl, desto drastischer die sich nun entfaltende Katastrophe, die gut zu weiteren Proben oder abhängig der Situation sogar zum Tod führen kann.

Beispiele für Talentschwierigkeiten

- **-10 = lachhaft** (auf einem Pferd bleiben, das geführt wird, über ein Koppelgatter steigen, merken dass beim Würzen Salz und Zucker verwechselt wurde)
- **-6 = sehr leicht** (auf einem Esel bleiben, der alleine im Schritt der Straße folgt, einen feuchten Grashügel hinaufgehen, eine Krähe am klaren Abendhimmel sehen)
- **-3 = leicht** (im leichten Trab einen sanften Hügel hinabreiten, eine Treppe hinabsteigen auf der einzelne Stufen fehlen, bemerken dass die Leute auf der Straße lachen, weil der Hosenstall offen ist).
- **0 = alltäglich** (ein Galopp über offenes Feld, einen Baum bei gutem Wetter erklimmen, ein Reh am Waldrand erspähen).
- **+3 = fordernd** (per Galopp einem gewundenen Waldweg folgen, eine grob geschichtete Stadtmauer erklimmen, ein Feuer riechen, das im Nachbarhaus ausbricht)
- **+6 = schwer** (auf einem plötzlich steigenden Pferd bleiben, einen feuchten Brunnenschacht hinabsteigen, verschobene Gegenstände in der Schlafkammer bemerken)
- **+10 = heldenhaft** (mit einem ungeübten Reitpferd durch einen brennenden Thronsaal reiten, bei schwerem Sturm den Mast eines Seglers erklimmen, im Schlachtgetümmel einen bestimmten Ork wiedererkennen)
- **+20 = unmöglich** (im vollen Galopp ein Wildwasser über einen umgestürzten Baumstamm überqueren, eine glatte Felswand mit einem verwundeten Kameraden auf dem Rücken hinaufklettern, auf einem Schlachtfeld einen abegangenen Knopf finden).

Basistalente

Wie in der 4. Edition üblich (nicht jede neue Regel ist schlecht) existieren bestimmte Basistalente, die jeder Held hat und anwenden darf, und Spezialtalente, die nur bestimmte Helden haben und die auch nur von denen angewandt werden dürfen, die das betr. Talent besitzen.

Auf dem B&E Heldenbrief stehen nur die Basistalente, Spezialtalente müssen extra dazugeschrieben werden.

MUT

- Klettern
- Selbstbeherrschung
- NEU: Einschüchtern
- NEU: Anführen
- NEU: Vortrag

KLUGHEIT

- Götter und Kulte
- Rechnen
- Sagen/Legenden
- Heilkunde Wunden
- Wildnisleben (+ Orientierung)

INTUITION

- Sich verstecken
- Sinnenschärfe
- Tanzen
- Menschenkenntnis
- Malen/Zeichnen

CHARISMA

- Singen
- Überreden
- Verführen
- NEU: Betteln
- NEU: Beruhigen

GESCHICKLICHKEIT

- Schleichen
- NEU: Handarbeiten
- NEU: Reiten
- NEU: Rennen
- NEU: Balance

KÖRPERKRAFT

- Schwimmen
- Zechen
- NEU: Fesseln brechen
- NEU: Gewaltmarsch
- NEU: Schlösser brechen

Alle Basistalente haben einen Startwert von 0.

Neue Talente

Folgende Talente sind neu bzw. als Basistalente neu:

Einschüchtern – wenn erfolgreich, muss dem Gegenüber eine MU-Probe mit Erschwernis in Höhe des Erfolgsgrades gelingen, um nicht eingeschüchtert zu sein. Die genauen Effekte hängen von den Begleitumständen ab (ein Hauptmann wird nicht vor einem Streuner Angst haben, ein

Händler wird keine Bande Räuber alleine durch böses Gucken in die Flucht schlagen (naja, schon, ist nur halt ne höhere Schwierigkeit, +20 oder so)).

Anführen – wenn erfolgreich, muss jeder, der den gegebenen Befehlen nicht nachkommen möchte, eine MU-Probe ablegen. Natürlich bedingt dieses Talente, dass der Angesprochene dem Befehl eigentlich nachkommen müsste (Bauer gegenüber Edelmann, Gardist gegenüber Hauptmann, Bürger gegenüber Gardist).

Vortrag – wenn erfolgreich, hört das Publikum dem Vortragenden zumindest bei dem zu, was er vortragen möchte, sei es eine Ansprache, einig gegen die Mordbrenner zu kämpfen oder ein Vortrag auf der Flöte im Wirtshaus. Die Vortrags-Probe sagt noch nichts über den Erfolg dessen aus, was da vorgetragen wurde, es sorgt nur für Aufmerksamkeit. Eine zweite Probe mag dann entscheiden, wie begeistert das Publikum ist – wobei der Meister die Schwierigkeit nicht nur von der Laune der Leute und der Situation, sondern vor allem auch vom Rollenspiel des Spielers des Vortragenden abhängig machen sollte.

Wildnisleben und Sagen – nicht neu, aber es sei gesagt, dass unter diesen Talenten auch das Wissen um Kreaturen aller Art zählen, und dass es für die Aventurier kein konkretes Unterscheidungsmerkmal zwischen „Tier“ und „Fabelwesen“ gibt: Kreaturen unterscheiden sich bestenfalls nach Gefährlichkeit, aber über Wölfe gibt es mindestens so viele Sagen von Intelligenz und Zauberkraften, Bannsprüchen und alten Kulten wie über Goblins oder Drachen. Zum Talent Wildnisleben gehört auch Orientierung, da beide Bereiche eng verflochten sind (schonmal von einem orientierungslosen Jäger gehört? Eben!).

Betteln – Bei Gelingen erhält der Held innerhalb von 3 Stunden Betteln einen Geldwert an Hellern in Höhe des Erfolgsgrades (gezahlt in dem Ort angemessener „Währung“: Kreuzern, Deut, aber auch Holzperlen, Äpfeln etc.). Bei drastischem Misserfolg besteht je nach Gegend die Gefahr, stattdessen verjagt oder sogar verhaftet worden zu sein. In diesen Fällen stehen die Chancen gut, dass der Bettler für irgendein Verbrechen schuldig gemacht werden wird, für das man noch keinen Täter hat.

Beruhigen – gegen Tiere ebenso wie gegen jähzornige Helden wirksam, aber nicht anwendbar, wenn ein Kampf bereits begonnen hat.

Reiten – nicht neu, aber eben auch kein spezielles Talent wie in DSA 4. Edition. Ich bin selbst Reiter und kenne auch die Tücken des Reitens, betrachte Reiten aber in Aventurien als so verbreitet – und sei es auf Dorschulzes Ochsen – dass jeder versuchen darf, eine Probe auf Reiten abzulegen. Ob er sich bei der betr. Talentprobe +6, wenn das Pferd einen gestürzten Baum überspringt, dann halten kann, ist eine andere Sache (ich würde generell alle Schwierigkeiten bei Nichtreitern erhöhen, weil Pferde wissen, mit wem sie den Affen machen können).

Handarbeiten – hierzu zählen Holz- und Lederarbeiten ebenso wie Schneidern. So der Meister will, kann der Talentwert auf verschiedene Handarbeiten aufgeteilt werden (statt Handarbeiten-6 z.B. Handarbeiten-6 (Nähen-4, Schuster-2)).

Rennen – nicht im Sinne von Wagen- oder Pferderennen, sondern von schnellen Sprints, sei es beim Weglaufen oder Verfolgen.

Balance – den Körper in Balance halten, was sonst.

Fesseln brechen – sich aus Fesseln mit Gewandtheit herauszuschlingeln ist eine Kunst (spezielles Talent), sich aus Umklammerungen oder Ketten gewaltsam zu befreien ein Basistalent.

Ausdauer – wird immer dann gewürfelt, wenn nach Ansicht des Meisters die Kräfte eines Helden langsam erschöpft sein müssten. Wenn diese Probe mislingt, verliert der Charakter auf jeden Fall 1W6-3 LE und muss rasten. Selbst wenn sie gelingt, kann der Meister eine Probe auf *Faulheit* verlangen.

Schlösser brechen – ob Türen, Kisten oder Truhen: der Held versucht mit diesem Talent, etwas mit Gewalt (und hoffentlich mit Hebel) aufzubrechen oder einzurennen.

Bei der Helden-Aufstellung darf der Spieler frei 30 Punkte unter den Basistalenten verteilen. Kein Wert darf hierbei über 5 angehoben werden.

Jeder Held darf außerdem mit Einverständnis des Meisters 15 Punkte auf weitere Spezialtalente verteilen, die entweder passend zum Helden speziell definiert oder aus den DSA-Talentlisten ausgewählt werden (er kann diese 15 Punkte auch auf Basistalente verteilen, wenn er mag). Die Zahl der so aktivierten Spezialtalente sollte nicht über 7 liegen.

Beispiele/Vorschläge für Spezialtalente:

Ritter: Heraldik (KL), Lanzengang (MU), Hofgebaren (CH)

Krieger: Heraldik (KL), Rüstflicken (GE), Schlachtenlieder (CH)

Jäger: Fallen (KL), Fährten (IN), Felle (GE)

Norbarden: Fährten (IN), Tränke brauen (KL), Flüche (CH)

Geweihte: Bekehren (CH), Wunder erleben (CH) und ein weiteres, dem Gott entsprechendes Talent:

- Efferd – Seemannsglück (CH) Eine gelungene Probe bewirkt, dass ein vom Meister erwürfeltes Unglück (Zufallsbegegnung, Wetterereignis) das Schiff der Helden verschont.
- Rahja – Umgarnen (CH) Eine gelungene Probe bewirkt, dass das umgarnete Opfer sich vom Geweihten dazu bringen lässt, eine wichtige Pflicht zu vernachlässigen.
- Rondra – Schlachtruf (CH) Eine gelungene Probe bewirkt, dass der Mut derjenigen, die auf Seiten des Geweihten streiten (und auf Rondra vertrauen) um +3 erhöht ist und der Schaden der Mitstreiter um +1 erhöht wird.
- Praios – Gottvertrauen (CH) Eine gelungene Probe bewirkt, dass der Geweihte, indem er an die Macht der Zwölfe und an Praios gemahnt, für die Dauer einer Szene alle Ängste seiner Zuhörer mildert (MU+5).
- Tsa – Lebensodem (CH) Eine Gebet zu Tsa und eine gelungene Probe schenkt dem Opfer, das weniger als 10 Lebenspunkte hat, neuen Lebenswillen und +1W6 LE.
- Hesinde – Schriften lesen (CH) Eine gelungene Probe enthüllt dem Geweihten den ungefähren Sinn von Schriftzeichen, die er normaler Weise nicht lesen könnte.
- Travia – Herdfeuer schüren (CH) Eine gelungene Probe gestattet es dem Geweihten, selbst unter ungünstigsten Bedingungen ein Feuer zu bauen, dem sich tierhafte Monster zudem nur nähern können, wenn ihnen eine MU-Probe gelingt.
- Boron – Menschenkenntnis (CH) Eine gelungene Probe warnt den Borongeweihten vor verborgener Heimtücke und lässt ihn das Blut an den Händen eines Mörders wittern.
- Phex – Schattenschlich (CH) Eine gelungene Probe lässt den Geweihten wie einen Schatten huschen. Der Erfolgsgrad der Probe zählt als Bonus auf Verstecken und Schleichen und GE-Proben zum Stehlen.

- Firun – Kälte trotzen (CH) Eine gelungene Probe bewirkt, dass der Firungeweihete keinen Schaden durch Kälte nimmt. Auch seine Gefährten erhalten einen Bonus von +4 Punkten, der Kälte zu trotzen.
- Ingerimm – Wert kennen (CH) Eine gelungene Probe enthüllt dem Geweihten entweder den (ungefähren) Wert eines Kleinods oder gibt ihm ein Gespür dafür, welcher Gegenstand vor seinen Augen der Wertvollste ist.
- Peraine – Nähren (CH) Der über einer Speise ausgebrachte Segen und eine gelungene Probe bewirken, dass die Essenden sich auch mit sehr geringer Nahrungsmenge satt fühlen.

Magier: Arkane Zeichen (KL), Alchimie (KL), Zaubern (KL)

Gaukler: Jonglieren (IN), Bauchreden (CH), Stehlen (GE)

Streuner: Gassenwissen (IN), Stehlen (GE), Falschspiel (IN)

Bei jedem Stufenaufstieg erhält der Spieler 20 Versuche, seine Talente zu verbessern. Hierfür muss er mit 1W6 versuchen, seinen Talentwert zu überwürfeln. Hat er Talentwert 6, muss er versuchen diesen mit 2W6 zu überwürfeln (das Lernen wird etwas leichter, da er die Anfangsschwierigkeiten des Erlernens hinter sich hat). Hat er 12, ist er ein Meister dieses Talent.

Ein Kommentar noch zu Sinnesproben: Meistenteils lasse ich diese durch die Spieler machen, würfelle aber hinter dem Sichtschirm einen einzelnen W20, wobei mich nur die Ergebnisse 1-2 (er hat die Probe geschafft, auch wenn der Spieler Gülle gewürfelt hat) sowie 19-20 (er hat die Probe versifft, egal was er gewürfelt hat) interessieren. Dies soll bewirken, daß die Spieler trotzdem sie selbst ihre Proben ablegen niemals ganz sicher sein können, ob ihr Gegenüber nun lügt oder nicht oder das Zimmer wirklich keine Geheimtür hat oder etwa doch? In ganz wichtigen Szenen würfelle ich für die Spieler.

KÄMPFEN UND STERBEN

Irgendwo habe ich mal gelesen (ich glaube im Aventurien-Almanach), dass jeder Held bis zu seiner 15. Stufe 3 (oder 5) Drachen erschlagen hat. Nun, meines Erachtens nach läuft da irgendwas falsch, wenn diese statistische Größe so locker hingenommen wird.

Es gibt von Barbara Hambly ein exzellentes Buch, "Der Schwarze Drache". In diesem Roman muss der Protagonist, der in Balladen besungene "Drachentöter" dem jungen Knappen aus den fernen Südländern erstmal deutlich machen muß, dass er diese 7m lange Bestie nur mit einem vergifteten Speer hat erlegen können, und nicht etwa mit Ritterrüstung und Schwert (eine Vorstellung, über die er sich fast kaputt-lacht).

Das tödlichere Verwundungssystem bei BLUT & EISEN führt gerade durch seine „Brutalität“ dazu, dass die Spieler sehr viel realistischer mit der Gefahr umgehen werden – sie werden Kämpfen lieber aus dem Weg gehen, Feinde lieber übertölpeln, vor einem Monster lieber auch mal fliehen und allgemein sehr viel liebevoller mit ihrem Charakter umgehen – und um vieles stolzer auf sich sein, einen mehreren Oger besiegt zu haben ("Wir leben noch, wir leben noch, Hurra, Hurra").

Somit ist der Vorwurf, eine "blutige" Spielweise bzw. ein "brutales" Kampfsystem würde zu mehr Brutalität im Spiel

führen völlig unbegründet – genau das Gegenteil ist doch richtig:

In Systemen, in denen Kämpfe sich auf unblutige Aufrechnungen von Punkten und Buchführung über Lebenspunkte reduzieren, werden Helden allzuoft zum Schwert greifen, um Probleme zu lösen. Warum nachdenken, wenn man sich durch einen Angriff keinem Risiko aussetzt? Bestes Beispiel: Star Wars ("Es sind ja nur Stormtrooper, die treffen eh nie und wenn, was soll's? Wir sind die Helden")

In Systemen hingegen, in denen EIN EINZIGER HIEB todbringend sein kann, in denen die Auswirkungen von Kämpfen in aller dreckigen Härte offenkundig werden, sind die Helden meiner Erfahrung nach sehr darum bemüht, andere Wege zur Konfliktlösung zu beschreiben, was meiner Ansicht nach zu viel mehr Spielspaß und – im Falle eines Kampfes – zu wesentlich mehr Angst, Furcht und Emotionalität führt. Bestes Beispiel: Rolemaster (LE-freies Verwundungssystem, in dem man nach dem ersten Treffer schon abkratzen kann und das im Regelfalle auch tut ;-) .

Damit das BLUT & EISEN System in diesem Sinne funktioniert, müssen die Spieler deutlich spüren, wie tödlich Kämpfe sind. Es darf an dem Fakt keinen Zweifel geben, dass auch die völlig bescheuerte Stadtwache dich mit einem Hieb zu Boron schicken kann.

Der Meister darf seinen Spielern deshalb keine Gnade erweisen, muss dafür aber die Gefahr an das Kampfsystem anpassen.

Er muss Monster in seinen Abenteuern so einbauen, dass diese MIT DIESEM NEUEN SYSTEM zu besiegen sind – d.h. bei Kaufabenteuern werden aus 18 Orks eben geschwind mal 9 oder besser noch 6 – aber wenn das Monster dann einen tödlichen Treffer landet, dann ist der Held (so alle Mittel und Zauber versagen) eben TOT.

Kampfgel 1: Zwei Kampffaktionen pro KR

Bei BLUT & EISEN hat jeder Held (und jeder menschenartige Gegner) in jeder Kampfunde 2 Kampffaktionen. Es bleibt dem Spieler überlassen, ob er daraus 2 Attacken, 2 Paraden oder 1 Attacke und 1 Parade macht.

Kampfgel 2: Mut zur offenen Deckung

Wer angreifen will, obwohl das dem Gegner die Chance zu einem unparierbaren Angriff öffnet, muss vorher eine MU-Probe würfeln. Wird also ein Held z.B. von 2 Räufern bedrängt, kann er sich eigentlich nur verteidigen (2 Paraden/KR). Möchte er dennoch angreifen, öffnet er damit in jedem Fall den Gegnern die Chance zum unparierbaren Angriff (durch Verzicht auf 1 seiner 2 möglichen PAs). Die sausen den Klängen der Gegner sehend, muss der Held in jeder Runde, in der er angreifen will, vorher MU würfeln.

Kampfgel 3: Kampfmanöver

Alle Kampfmanöver werden bei BLUT & EISEN zu einer AT+ (Attacke mit angesagter Erschwernis) zusammengefasst. Jeder Spieler kann sich selbst die AT schwerer machen, um entweder dem Gegner die PA zu erschweren (Finte) oder mehr Schaden zu machen (gezielter Schlag) oder beides. Dabei sollte der Spieler stets zunächst das angestrebte Manöver beschreiben und dann die AT-Erschwernis ansagen.

Beispiel: „Atrik stürzt sich mit erhobenem Knüppel auf Einauge. Statt aber wie erwartet den Knüppel von oben herabsausen zu lassen, macht er einen Haken und hämmert dem Piraten den Knüppel mit voller Wucht gegen das Knie. *Attacke +6, 2 auf Schaden, 4 auf Parade.* Wenn dem Spieler der AT-Wurf gelingt, ist Einauges PA-Wurf um 4 erschwert. Kommt die *Attacke* dank fehlgeschlagener PA durch, macht Atrik 2 Punkte Extra-Schaden.

Ebenso wie bei der AT kann der Spieler sich auch freiwillig seine PA erschweren, um die angesagte Erschwerung als Bonus auf seine AT in der gleichen oder nächsten KR zu bekommen.

Kampfgregel 4: Schaden hochwürfeln

Beim Schadenswurf wird jede 6 auf W6 bzw. jeder 20 auf W20 (bei kritischem Treffer) erneut gewürfelt und das Ergebnis zum Schaden addiert. Auch mehrmals!

Beispiel: Atrik trifft mit seinem etwas desolat wirkenden Knüppel (1W+1) und würfelt eine 6. Damit hat er schon mal 7 TP erzielt - das bisherige DSA-Maximum. Jetzt würfelt er aber noch mal: Noch eine 6. Nun ist er schon bei 13 TP. Er würfelt noch mal: Eine 3. Sein Endergebnis ist 16 TP.

Beispiel 2: Ein Troll drischt mit seiner Holzfülleraxt auf einen armen Helden ein (3W). Er würfelt: 3, 6, 6 für 15 TP. Die beiden 6en würfelt er weiter: 6, 1 - insgesamt 22 TP. Die verbliebene 6 wird noch mal gewürfelt: 5 - Endergebnis 27 TP.

Kampfgregel 5: Schwere Wunden

Erhält der Held bzw. ein Gegner mit einem Schlag mehr Schaden als 1/3 seiner vollen LE, erleidet er eine SCHWERE WUNDE und muss sofort eine MU-Probe ablegen.

Gelingt diese, kann er schwer verwundet und unter großen Schmerzen mit halber AT und halber PA weiterkämpfen (das kann auch mehrfach passieren!).

Misslingt die MU-Probe, muss er aus Schmerz, Schock oder Schrecken den Kampf abbrechen. Er muss fliehen oder aufgeben.

Unabhängig davon, ob die MU-Probe gelingt oder misslingt, wird sofort 1W6 gewürfelt, welches Attribut vom schweren Treffer betroffen ist:

- 1 = MU (z.B. Bauchtreffer (Entsetzen, Wundstocher))
- 2 = KL (z.B. Kopftreffer)
- 3 = IN (z.B. Verletzung des Auges/Klingeln in Ohren)
- 4 = CH (z.B. Gesichtstreffer)
- 5 = GE (z.B. Muskelverletzung)
- 6 = KK (z.B. Knochenbruch)

Dieses Attribut wird um die Menge des gerade erhaltenen Schadens reduziert (auf min. 1) und bleibt so gesenkt, bis die Wunde erfolgreich versorgt ist (durch gelungenen Heilkunde-Wurf mit Schwierigkeit in Höhe des bei dieser Wunde erlittenen Schadens). Danach reduziert sich der Abzug sofort um W6 (ggf. hochwürfeln!). Sollte der Wundabzug hierdurch „sofort weg“ sein: Glück gehabt! Der Wundschmerz war nur oberflächlich oder schockbedingt.

Andernfalls steigt das betroffene Attribut bei angemessener Versorgung (gelungener täglicher Heilkunde-Wurf, Schonung, Ruhe) um 1 pro Woche. In der letzten Heilungswoche muss dem Heilkundigen ein Wurf in Höhe von (20 minus damaligen LE-Tiefststand) gelingen, oder es bleibt ein permanenter Abzug von -1 zurück.

ACHTUNG: Dieser senkt auch das niemals von diesem Helden erreichbare Attributs-Maximum um 1!

Kampfgregel 6: Unter LE 20

Bei jedem Treffer, der die LE unter 20 bringt, muss die verbliebene LE auf W20 unterwürfelt werden (*Lebensprobe*), oder der Held/Gegner hat eine SCHWERE WUNDE (s.o.) erlitten, was hier in jedem Fall das Kampfende für ihn bedeutet.

Es wird auch hier eine MU-Probe gemacht. Gelingt sie, kann der Held zu fliehen versuchen oder sich ergeben. Ist sie misslungen, wird er sofort bewusstlos durch Wundstocher.

Kampfgregel 7: Unter LE 1

Fällt die LE unter 1, liegt der Held im Sterben. Wenn er liegt! Denn: Solange es ihm gelingt, bei der *Lebensprobe* auf W20 eine 1 zu würfeln, kann er für jeweils W6 KR weiterkämpfen, bis er entweder eine neue Wunde erhält oder die KR verstrichen sind (dann: neue *Lebensprobe*).

Wessen LE unter 1 gesunken ist, wird innerhalb von W6 Minuten (hochwürfeln!) sterben, wenn er nicht innerhalb dieser Zeit stabilisiert wird. Hierfür ist ein *Heilkunde*-Wurf +20 vonnöten. Die Erschwerung von +20 wird um je 3 Punkte reduziert für jeden Charakter mit *Heilkunde* auf min. 3, der bei der Versorgung mithilft, und um 5 Punkte, wenn ein ordentlich ausgestattetes Hospitz/Heilerstube/Tsa-Tempel zur Verfügung steht.

Gelingt der Wurf nicht, kann in W6 Minuten ein neuer Versuch durchgeführt werden (falls der Held dann noch lebt). In jedem Fall wird aber für zusätzliche *Heilkunde*-Versuche nach dem ersten je 1 Punkt eines zufällig gewählten Attributes permanent abgezogen.

Kampfgregel 8: Heilung

Manche Wunden, die während des Kampfes entstehen, entpuppen sich nach Untersuchung, Reinigung, Versorgung und kurzer Pause als gar nicht so schlimm. Wird ein Held OHNE SCHWERE WUNDEN unmittelbar(!) nach dem Kampf versorgt und gelingt dabei ein *Heilkunde*-Wurf mit Schwierigkeit (20 minus LE-Stand (min. 0)) bekommt er sofort 1W6 LE zurück.

Ein **NICHT SCHWER VERWUNDETER Held** erhält außerdem

- o durch Ruhen und eine Mahlzeit +1W6-3 LE
- o durch ein Festmahl +2W6-2 LE,
- o durch ungestörte(!) Nachtruhe +1W6 LE

SCHWER VERWUNDETE Helden heilen nur bei täglicher *Heilkunde*-Pflege (Schwierigkeit 20 minus aktueller LE-Stand, min. 0) und nur je 1/2 so viel LE, bis die LE wieder min. 30 hat (dann ist die Schwere Wunde weg).

Kampfgregel 9: LE, AU und AE

Bei BLUT & EISEN gilt die „alte“ LE-Regel, wonach Helden mit LE 30+W6 anfangen. *Ausdauer* wird abgeschafft bzw. zusammen mit der *Astralenergie* zur *Lebensenergie* „vereint“ (tatsächlich verwandeln B&E Zauberer beim Hexen ihre Lebensenergie in Astralenergie, aber das ist ein technisches Detail).

Dem Verständnis von BLUT & EISEN nach ist LE ein Maß für die Lebendigkeit und Überlebensfähigkeit eines Helden, seiner Seele ebenso wie seines Körpers. Die LE ist ein Maß von Gesundheit und Vitalität, Kraft und Seelenstärke, ein Zeichen dafür, wie gut er Verwundungen wegstecken, weiterkämpfen und am Leben festhalten kann, wie stark die

Bindung seiner Seele zum irdischen Leib ist, und bei Zaubern aller Art die Reserve, aus der er seine Zauber wirkt (ja, Zauberer können sich „totzaubern“, indem sie die letzten Reste ihrer LE in einen letzten Zauberspruch oder Fluch brennen. Dazu später mehr).

Weitere Kampfregeln:

Linkshändig kämpfen: Wer mit der Waffe in der Schildhand kämpfen will, kämpft mit AT -3 und PA -2.

Beengter Raum: Kämpft ein Charakter in einem Umfeld, das zu eng für seine Waffe ist, erhält er dadurch eine Attacke-Erschwerung von 3 und eine Parade-Erschwerung von 2 Punkten. Beengter Raum liegt vor, wenn nicht die doppelte Waffenlänge als Platz zum Ausholen und Manövrieren zur Verfügung steht. Steht nicht einmal die einfache Waffenlänge zur Verfügung, verdoppelt sich die Erschwerung. Die Kampfstile „Stechen & Schlitzen“ und „Gardewaffen“ haben niemals AT-Abzüge für beengten Raum (allerdings PA-Abzüge).

MAGIE UND GLAUBE

BLUT & EISEN verwendet ein völlig anderes Magie-System als DSA. Tatsächlich verwende ich persönlich aktuell gar kein Magie-„System“, sondern mehr ein freies System einzelner Zauber, die ein Held meiner Gruppe beherrscht.

Magie beherrschen

Magie ist Kontrolle und der Austausch von Kraft: Der Magier nimmt Kraft, formt sie durch die Kraft seines Willens in eine bestimmte Richtung oder bindet sie in Zeichen. Das ist nicht ganz ohne Risiko.

Das Wesen der Magie

Der Einfachheit halber bezeichnen wir alles, was auf nicht-natürliche Art und Weise Dinge bewirkt, als Magie, egal ob es sich dabei um die Macht eines Magiers, die Zerstörungskraft eines Dämons oder das Wunder eines Gottes handelt. Zu allen Zeiten gilt: **Wo immer Magie gewirkt wird, muss die Magie auch von irgendwoher kommen, und sei es aus dem Magier selbst.**

Geweihte haben den Vorzug, dass ihnen diese Magie quasi von oben geschenkt (bzw. von den Göttern gewirkt) wird, aber auch diese werden stets verlangen, dass der Geweihte selbst etwas dazu gibt – nämlich einen Teil seines selbst, dass er „ausgibt“, um die Aufmerksamkeit seines Gottes zu erregen.

Orte der Magie

Es gibt in Aventurien magische Orte, die von Geweihten wie Magiern gerne für sich besetzt werden. Der Vorteil dieser Orte ist, dass man die für einen Zauber notwendige Macht der Magie aus dem Ort ziehen kann, ohne aus sich selbst schöpfen zu können. Dabei ist es oft so, dass das Wesen eines magischen Ortes ihn für die eine oder andere Art von Magie geeigneter macht als für andere.

Zaubern

Das Zauber-Prinzip ist regeltechnisch höchst simpel: Jeder Magier beherrscht eine sehr kleine Anzahl (1. Stufe max. 3-5) bestimmter Formeln, mit der er einen speziellen Effekt erzielen kann. Damit ihm das gelingt, führt er bestimmte Aktionen aus (Kräuter verbrennen, Kreise ziehen, Zeichen schnitzen, was immer der Zauber vorsieht), entscheidet sich, wieviele Punkte *Lebensenergie* er durch den Zauber in Astralenergie (und damit Zauberwirkung) verwandelt möchte und würfelt eine Probe gegen eine **Zauberbasis+Zauberwert** (das Gleiche wie beim Talent: Das wichtigste Attribut für diesen Zauber plus seine Erfahrung im Umgang mit diesem Zauber).

Ist die Zauberprobe erfolgreich, wird mit 1W6 die Zahl zusätzlicher Lebensenergie-Punkte gewürfelt, die in den Zauber fließen (*Lebensenergie* ist kein Wasserhahn, den man punktgenau zudrehen kann). **ACHTUNG: Sechsen werden hochgewürfelt!**

Durch diese „Eruption“ an magischer Energie werden die Kräfte des Ortes angesprochen; es wird gewürfelt, wieviel Kraft vom Ort in den Magier zurückfließt.

Toter Ort – Manche Orte sind geradezu ausgedörrt von Magie. Diese rauben bei jeder Zauberwirkung in ihnen W6 Punkte zusätzlicher Energie aus dem Magier, die ohne Wirkung absorbiert werden. Außerdem reduziert sich die Zauberwirkung um weitere 1W6. Beide W6 werden hochgewürfelt. Magieraubende Orte sind meist an einer Abwesenheit von Leben zu erkennen. Basilisken erschaffen z.B. auf viele Jahre magieraubende Orte, wo immer sie sich bewegen.

Normaler Ort – An den meisten Plätzen Aventuriens fließt keine Astralenergie in Lebensenergie zurück, alle Kraft kommt aus dem Magier allein.

Magischer Ort – In vielen Gegenden gibt es magische Orte, die von den Bauern oft auch als solche erkannt werden. Pilzkreise im Wald, ein merkwürdiger Felsen, eine leere Ruine, um die sich Spukgeschichten ranken, eine besondere Biegung im Fluss, an der Feen baden sollen. Nicht alle diese Orte sind wahrhaft magisch, aber ein Zauberer hat mit einer IN-Probe +3 gute Chancen, einen magischen Ort als solchen zu erkennen. An einem normalen magischen Ort fließt 1W6 Astralenergie in LE des Zaubers zurück. Sechser werden hochgewürfelt. Fließt mehr Magie zurück, als ausgesandt wurde, fließt der Überschuss vom Ort in die Zauberwirkung.

Elmsfeuer – An einigen wenigen Orten in Aventurien überkreuzen sich die Magie-Linien und schaffen einen stark magischen Ort, andere Elmsfeuer entstehen aus magischen Orten zu bestimmten Sternkonstellationen. Magische Zentren sind nie unauffällig und für jeden durch eine einfache IN-Probe zu erspüren. Magische Kreaturen der gleichen Prägung wie das Elmsfeuer fühlen sich zu diesem stark hingezogen, weshalb es nie lange dauert, bevor sich an Orten wie z.B. den Totensümpfen entsprechendes Ungetier ansammelt (die eigentlichen Elmsfeuer sind einzelne Punkte inmitten der Sümpfe). Für jeweils 6 Punkte, die an einem Elmsfeuer an Magie gewirkt werden, gibt dieses 1W6 Punkte Astralenergie zurück und gibt außerdem 2W6 Punkte Astralenergie in den Zauber hinein – sofern der Zauber zur Natur des Ortes passt. Alle W6 werden hochgewürfelt, wodurch zuweilen fantastische Effekte erzielt werden können (siehe Glorana die Eishexe und ihr eisiges Reich).

Zwölfgöttliche Orte – die Gebete der Geweihten folgen im Kern dem gleichen Prinzip wie die Zauber der Magier: Der Geweihte verbrennt einen Teil seines selbst in einem Hilfeschrei an seinen Gott, der Ort nimmt Energie oder gibt Energie hinzu. Der eigentliche Zauber (= Wunder) wird nicht vom Geweihten, sondern vom Gott gewirkt, aber das ist ein eher technisches Detail. Die oben beschriebenen Orte sind für Geweihte irrelevant. Ob ein Ort für den Geweihten „verflucht“, „normal“, „segensreich“ oder ein „Heiligtum“ seines Gottes ist, hängt ganz von dem Wesen des Ortes und des Gottes ab.

Das Gebeinfeld einer großen Schlacht ist für einen Geweihten der Tsa ein verfluchter Ort (= toter Ort), für einen Geweihten der Rondra vielleicht segensreich (= magischer Ort) und die auf ihm stehende Gedenksäule für einen Borongeweihten vielleicht sogar ein Heiligtum (= Elmsfeuer).

Anmerkung: Ein Kirchenbau macht noch kein Heiligtum! Während jede geweihte Kirche ein gesegneter Ort des betr. Gottes ist, sind Heiligtümer von Sakralbauten unabhängig. Sollte also ein Tempel ein Heiligtum sein, so ist eher der Tempel auf dem Heiligtum gebaut worden („hier entsprang für den pilgernden Efferdpriester eine Quelle aus dem Stein, der zum Dank für seinen Gott hier diesen Tempel gründete“) als dass der Ort wegen des Tempels zum Heiligtum wurde.

BEISPIELE FÜR ZAUBER

Ich weiß, ich weiß: Es wäre schön, hier jetzt ein schönes, 100-seitiges Lexikon gängiger Zauber zu finden.

Tut mir leid, gibt es nicht. Ich erfinde neue Zauber jeweils individuell passend zum Zauberer und Anlass, aus dem er den Zauber entdeckt, erfindet oder beigebracht bekommt.

Wichtig ist hierbei, dass jeder Zauber seine eigene Identität hat. Es können zwei Zauber exakt das Gleiche bewirken und sind dennoch zwei getrennte, verschiedene Zauber.

Druidischer Wegezauber

Zu den nützlichsten Zaubern aller Magier zählt der Wegezauber, der den Magier zum nächstgelegenen „magischen Zentrum“ führen soll. Dabei erfährt der Zauberer neben der Richtung auch die generelle Stärke, in der Magie zu diesem Ort fließt. Ob dieses Fließen aber auf einen nahegelegenen, schwachen Ort oder ein fernes Elmsfeuer hinweist, ist schwer festzustellen.

Durchführung: Der Druide benötigt einen kaltgeschmiedeten Nagel aus Eisen, den er die Haut eines toten Tieres einschlägt. Die Haut vergräbt er etwa eine Hand tief in der Mitte einer Lichtung. Auf dem Ort tötet er ein beliebiges Lebewesen (in der Regel einen Vogel, die hierfür am Besten geeignet scheinen). Das Blut sinkt in die Erde, das Tier wird verbrannt. Stehend lässt der Druide die Asche auf den Ort regnen (es sollte dabei möglichst windstill sein). Die Asche wird in die Richtung fliegen, in der das Kraftzentrum ist, und zwar umso stärker, je stärker/näher das Zentrum ist.

Zauberbasis: CH

Astralkraft: pro ASP Erweiterung des Wirkungskreises um 1 km, es wird der zaubermächtigste Ort im Wirkungskreis gezeigt. Druide muss IN-Probe schaffen, um Anzeige der Asche richtig zu deuten.

Elfischer Wegezauber

Durchführung: Der Elf legt sich mit bloßem Oberkörper direkt auf die Erde und schläft ein. Im Schlaf sieht er den Zauberort und weiß, wie stark er ist, von welchem Wesen er ist, und nach dem Erwachen weiß er in welcher Richtung dieser liegt.

Zauberbasis: IN, Schwierigkeit für Nichtelfen +5

Astralkraft: entweder für je 3 ASP einen weiteren Ort in 1 km Umkreis anzeigen oder für jeden ASP den Wirkungskreis um 100 m erweitern (Wahl liegt beim Elfen, beide Sachen können kombiniert werden).

Hexenbann zum Schutz des Nachtlagers

Durchführung: Das Nachtlager muss auf einer Lichtung zwischen min. 3 Buchen liegen. Die Hexe ritzt in jede Buche ihr persönliches Zauberzeichen, bricht einen Zweig ab und schreitet während sie die Zweige mit frischem Gras zusammenbindet den Schutzkreis ab, lese die Formeln rezitierend. Dann entfacht sie in der Mitte des Kreises ein Feuer und wirft die Buchenzweige hinein. Der Schutzkreis wird halten, solange das Feuer am Brennen gehalten wird und keiner aus dem Schutzkreis diesen verlässt.

Zauberbasis: MU

Astralkraft: pro ASP werden Kreaturen jeder Art von +5 LE vom Bannkreis abgehalten (d.h. für 7 ASP werden alle Kreaturen bis 35 LE unbewusst am Kreis vorbeilaufen, die meisten so weit, dass sie nie auch nur in die Nähe kommen). Wesen und NSCs, die ganz gezielt nach den Helden suchen, können sie finden, wenn ihnen eine MU-Probe mit einer Erschwernis von +1 für jeweils 5 investierte ASP gelingt. Der Meister führt alle Proben verdeckt aus, da die Helden nie wissen, ob der Schutz wahrhaftig wirkt oder das nur Aberglaube ist.

Arkane Beschwörung

Durchführung: Der Magier zieht zunächst mit Zauberkreide (die er zuvor aus 7 seltenen Stoffen selbst hergestellt hat mit Alchimie +3) ein Schutzdreieck für sich selbst, wobei in die umgebenden Formeln auch sein Name und ein Teil seiner eigenen Seele einfließen.

Dann zieht er einen Kreis für den Geist oder Dämon, den er beschwören möchte. Jeder Geist erfordert einen anderen, nur für ihn geeigneten Kreis.

Wo sich Dreieck und Kreis berühren, wird ein weiterer Kreis gezogen, in den ein Kupferkessel gestellt wird. Dieser wird mit seltenen Kräutern im Wert von 300 Silbergroschen beheizt und enthält spezielle Substanzen, die dem zu rufenden Geist gefällig sind (diese Substanzen zu bestimmen und zu besorgen, kann ein eigenes Abenteuer sein). Sollte der Geist ein Opfer erfordern, muss dieses auf einem an der Grenze beider Symbole präsenten Opferstein aus Boronsfels (schwarzer Basalt) platziert werden. Der Magier steht beim Zugeben der Beschwörungsgredenzien bereits im Schutzdreieck, das er mit Beginn des Ritus nicht mehr verlassen darf.

Beim Beschwören webt er weitere Energie in den Ruf. Ist der Ruf begonnen, muss er auch vollendet werden – der Magier kann nicht mehr zurück.

Erscheint der Geist, muss der Magier zum Dritten Energie aufwenden, um ihn zu binden. Gelingt ihm dies, können nun Magier und Dämon die Konditionen der Freilassung des

Geistes/Dämons verhandeln, üblicherweise die Erledigung eines Dienstes, je nach Geist auch mehrere Dienste.

Sollte der Magier beim Rufen oder Binden soviel LE verlieren, dass er unter 20 fällt und demzufolge einen LE-Wurf machen muss und dieser misslingt, wird der Dämon freigesetzt. Je nach Art des gerufenen Geistes wird dieser daraufhin schlicht verschwinden, in den Körper des Magiers fahren, den Magier versklaven oder den Magier sogar fressen wollen.

Zauberbasis:

MU für das Ziehen des Schutzdreiecks,

KL für das Zeichnen des Kreises,

CH zum Rufen des Geistes und

MU zum Binden des Geistes,

Schwierigkeiten richten sich nach Art des Geistes (z.B. +1 für im Haus lebenden Spuk, +3 für minderen Waldgeist, +5 für geringen Dämon, +7 für höheren Dämon, +10 für Dämonenfürsten (kann durch Opfergaben gesenkt werden)).

Astralkraft: für jeden ASP im Schutzdreieck Probe des Dämons in Dreieck einzubrechen +1, für jeden ASP im Beschwörungskreis Probe des Dämons aus Kreis freizukommen +1, jeder ASP zum Beschwören erleichtert Beschwörungssprobe um 1, jeder ASP in Bindungsversuch erleichtert Bindungsprobe um 1.

Der Wert, mit dem der Dämon eine Probe ablegt, um freizukommen, ist genau so hoch wie der Beschwörungs-Modifikator dieses Dämons (3 für Waldgeist, 5 für geringen Dämon, 10 für Dämonenfürsten).

BEISPIELE FÜR GEBETE

am Beispiel Boron

Boron Hilf

Das einzige Gebet an Boron, das ohne vorhergehendes Boronslob gesprochen wird. Boron Hilf ist ein Stoßgebet in der Not, dessen Ausgang völlig unklar ist.

Zauberbasis: CH. Schwierigkeit nach Meister-Entscheid. In diesen spielt die Bedrohlichkeit der Situation hinein (wie todesgefährlich ist das Ganze), die Quelle der Gefahr (sind es Räuber oder Untote), die Frömmigkeit des Borongeweihten (heute schon Boron gelobt, trotzdem man nicht in Todesgefahr war?) und natürlich die Götterbestechung (wenn du mich rettetest, bau ich dir hier einen Schrein/reise ich nach diesem Abenteuer nach Punin und opfere/werde ich im nächsten Boron den ganzen Mondlauf zu deinen Ehren schweigen). Ein „normaler“ Modifikator ist eine +20. Von diesem ausgehend sollten Erleichterungen und Erschwernisse subtrahiert bzw. aufaddiert werden.

Astralkraft: für jeden ASP Erleichterung der CH-Probe um 1. Die gewährte Hilfe wird umso größer sein, je höher die Differenz ist, um die die Probe geschafft wurde. Auch bei göttlichen Wundern sollte der Meister den B&E Grundsatz „Weniger ist mehr“ niemals vergessen: Die Rettung sollte stets so erfolgen, dass der Ungläubige die Rettung noch immer für Zufall halten kann. Es heißt GLAUBEN, nicht WISSEN!

Boronslob

Das Grundgebet an Boron, das vor jedem der folgenden Gebete auszubringen ist und die generelle Gewogenheit des Stülen bestimmt.

Zauberbasis: CH, Basisschwierigkeit 20, 10 in einem Tempel, 15 in oder auf einem Grab. Auf diese Schwierigkeit abzug von 5 Punkten durch Verbrennen von Zweigen der Boronsbuche in einer Messingschale, die aus dem gleichen Metall wie das verwendete Boronsglöckchen gegossen wurde, -1 pro ASP.

Astralkraft: wenn die CH-Probe gelang, Erleichterung aller Proben des Folgegebetes um Differenz, um die die CH-Probe geschafft wurde (min. 1).

Retons Wahrheit

Dieses Gebet gilt der inneren Einkehr und soll Gewissheit schaffen, ob einer bestimmten Person zu trauen ist.

Durchführung: Der Borongeweihte kniet vor einem Abbild Borons bzw. einem Boronsrad und begibt sich in Meditation. Ist er ganz ruhig, verbrennt er in einem Tiegel vor sich ein Teil dessen, zu dem er Klarheit benötigt. Hierzu zählt neben Haaren auch Kleidung oder persönlicher Besitz, vorzugsweise solcher, den das „Opfer“ selbst geschaffen hat (z.B. eine selbst geschriebene Notiz).

Zauberbasis: IN, Schwierigkeit +20 (abzüglich Erleichterung durch das Boronslob)

Astralkraft: pro ASP Chance von 2 in 20, die Wahrheit über das Opfer zu erfahren (8 ASP = Chance von 1-16 auf W20). Der Meister würfelt verdeckt und drückt die Vision von der wahren Natur des Opfers in Form einer bildhaften Vision aus. Diese ist umso klarer, desto besser der W20 Wurf war. „Gerade so eben geschafft“ könnte also ein fabulöser Traum mit Tieren sein, unterdessen eine 1 die detaillierte Vision ist, wie das Opfer seinen Bruder hinterrücks erdolcht, inklusive wo er das Messer versteckt hat.

NACHBEMERKUNGEN

*"Alle guten Dinge haben einmal ein Ende."
"Soso - und was hat das mit dem
BLUT & EISEN Regelwerk zu tun?"
Unbekannter Spieler, zu Boron gegangen*

Tja, das war's. Ein paar Anmerkungen zum Stil, ein vereinfachtes Talent- und Kampfsystem, mehr ist an BLUT & EISEN nicht dran. Und trotzdem ist es eine ganz eigene, neue Welt, die erkundet und erobert werden will.

Ein paar letzte Worte noch:

Vorgefertigte Abenteuer für B&E

Es gibt einige recht gut auf BLUT & EISEN ummünzbare DSA-Abenteuer (speziell niedrigstufige), aber man kann nicht grundsätzlich sagen "Kauf es, reduziere die Monster um 50% und hab' Spaß". Wer B&E spielt, muss stets vorgefertigte Abenteuer von Grund auf überarbeiten, indem er sie auf die B&E Prinzipien überprüft und modifiziert.

So empfiehlt es sich, neben der Reduzierung der Anzahl der Gegner auch die Art der Gegner und anderen NSCs zu überarbeiten. Warum ein Oger, wenn es auch ein grausamer, dunkle Legenden umrankter Banditenhauptmann aus Uriels Sturm tut, dem man nachsagt, er habe sich nach der Schlacht an der Feste Dazumal die Leber des Burgherren servieren lassen? Warum ein elfischer Händler, wenn es ein bei B&E genauso exotischer Händler aus dem Nachbarreich sein kann? Eine gute Möglichkeit sind immer DSA-Bände mit Abenteuer-Anregungen oder kurz skizzierten Abenteuern zum Selbst-Ausarbeiten durch den Meister. Hier bieten sich recht taugliche Möglichkeiten der Abenteuer-Erschaffung.

Enge außerhalb des Kampfs

Kurze Anmerkung über etwas, das ich selbst gerne vermesse: Lange Waffen, vor allem Zweihänder, Stangenwaffen und Langbögen(!) sind sperrige Gegenstände, die bei allerlei Aktivität im Wege sein können – allen voran bei den zahllosen Aktivitäten, die Helden in WÄLDERN entfesseln (schleichen und fliehen, z.B.). Hierzu gibt es keine allgemeine Regel, aber Helden mit derlei sperrigem Gerät sollten SALZIGE Erhöhungen auf ihre Proben erhalten, von mindestens +3 bis +10.

Schlusswort

So - damit endet unser kleiner Ausflug nach Dreckig-Aventurien. Ich hoffe, die vorgestellten Regeln und Anregungen gefielen dir oder bringen dich auf weitere, eigene Ideen. Du kannst das File hier gerne weitersenden, aber bitte in unabgeänderter Form, mit den (c)-Hinweisen (speziell den DSA-Copyrights von Fanpro!!) und nur nichtkommerziell.

Ich freue mich übrigens immer sehr über feedback und antworte auch auf jede Mail, selbst wenn man mich mit mehr oder minder gutformulierter und -durchdachter Kritik zumüllt. Natürlich freue ich mich über positive Kritik, Lob, Jubelrufe und dergleichen mehr als über "Äh, alles Scheiße, mecker nich über unser schönes DSA", aber naja, die Götter haben uns mit vielen Geschmäckern ausgestattet, und jedem gefällt nunmal etwas anderes (ist ja auch gut so).

Für Rückfragen oder Antworten:

Meine E-Mail ist: blutundeisen@rabens-aas.de

Viel Spaß!

Andreas "A.A.S." Schroth

BLUT & EISEN

Das Schwarze Auge

CHARAKTERDATEN

NAME	HELDENTYP	STUPE
HEIMATORT	GEBURTSTAG	GRÖSSE
STAND D. ELTERN	GÖTTER	GEWICHT

GUTE EIGENSCHAFTEN

MUT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KLUGHEIT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
INTUITION	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CHARISMA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GESCHICK	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
KÖRPERKRAFT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN

ABERGLAUBE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÄNGSTE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NEUGIER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
GOLDGIER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
JÄHZORN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
FAULHEIT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÄNGSTE # = ÄNGSTWERT

<input type="checkbox"/> HÖHE	<input type="checkbox"/> WÄLDER
<input type="checkbox"/> WIRTE	<input type="checkbox"/> STÄDTE
<input type="checkbox"/> RINGE	<input type="checkbox"/> KLEINIG
<input type="checkbox"/> TOTE	<input type="checkbox"/> WAPPEN
<input type="checkbox"/> KRANKHEIT	<input type="checkbox"/> BLUT
<input type="checkbox"/> DUNKELHEIT	<input type="checkbox"/> WAHNSINN
<input type="checkbox"/> MAGIE	<input type="checkbox"/> RATTEN
<input type="checkbox"/> WASSER	<input type="checkbox"/> MONSTER

FERTIGKEITEN

MUT

KLETTERN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SELBSTBEHERR.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
EINSCHÜCHTERN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ANFÜHREN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VORTRAG	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KLUGHEIT

GÖTTER+KULTE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RECHNEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SAGEN+LEGEND.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HEILKUNDE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WILDNISLEBEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

INTUITION

VERSTECKEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SINNESSCHÄRFE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
TANZEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
MENSCHENKENN.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SCHIESSEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

CHARISMA

SINGEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ÜBERREDEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VERFÜHREN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BETTELN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BERUHIGEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GESCHICK

SCHLEICHEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
HANDARBEIT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
REITEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
RENNEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BALANCIEREN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KÖRPERKRAFT

SCHWIMMEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ZECHEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AUSDAUER	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
AUFBRECHEN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
BOOTSMANN	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

SPEZIALFERTIGKEITEN

_____ (-)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____ (-)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
_____ (-)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

KAMPFSTILE 1/3/5

<input type="checkbox"/> RAUFEN (-2)
<input type="checkbox"/> SCHLITTERN (-2)
<input type="checkbox"/> SPALTEN & BEISTEN (-4)
<input type="checkbox"/> HAUKN & STECHEN (-5)
<input type="checkbox"/> FRECHTEN (-6)
<input type="checkbox"/> SPRESSEN (-8)
<input type="checkbox"/> RONDERSCHLAG (-10)
<input type="checkbox"/> SCHILD (-3 AT)
<input type="checkbox"/> ZWEI WAPPEN (-4)
<input type="checkbox"/> SPEZIALWAFFE: _____

KAMPFWERTE

AT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
WAFFE	_____		
TP	_____		
WAFFE	_____		
TP	_____		
WAFFE	_____		
TP	_____		
LE	_____		
RS	_____		

