

ابف-ره نظمطي



ی فارسی فہرستہ استانیہ

Die Pharaos des alten Ägypten ließen sich zu Göttern ausrufen, was aus heutiger sich als fast amüsanter Größenwahn erscheinen mag. Was ist jedoch, wenn sie tatsächlich Götter gewesen wären? Wie lebt es sich in einer Welt, in der größtenwahnsinnige, machthungrige Despoten fast gottähnliche Fähigkeiten besitzen und alleine durch ihre persönliche Macht als Individuum die Macht eines gesamten Reichs für sich beanspruchen können?

Dieser Frage geht Shah Al-Gul nach.

Der Titel leitet sich von dem persischen Wort „Shah“ (König) und dem arabischen Wort al-Gul (Dämon) ab. Die „Dämonenkönige“ Shah Al-Gul sind jedoch keineswegs das personifizierte Böse, das diabolisch die Welt in die Dunkelheit stürzen will, wie Sauron in Herr der Ringe oder Dämonen in vielen anderen Rollenspielen. Sie haben eher eine menschenähnliche Persönlichkeit, wenn auch die eines despotischen, strengen, machtgierigen Kriegsherrn: Cäsar, Napoleon, Dschingis Khan oder besagte Pharaos wären gute Beispiele.

Das Setting spielt in einer sehr magischen, orientalischem angehauchten Welt. Inspirationsquelle war vor allem das persische Reich, mit einigen Beimischungen aus Ägypten, der Türkei, dem arabischen Raum und der Mythologie, Atlantis, Griechenland und der Bibel.

Die Regeln sollen vor allem schnell und spannend sein. Zudem muss der Spieler bei jeder Probe die wichtige Entscheidung treffen, ob er risikofreudig ist und so bessere Ergebnisse erzielen kann, aber auch seine Wahrscheinlichkeit zu scheitern erhöht, oder ob er auf Sicherheit bedacht ist. Erfolgreich wird er nur sein, wenn er weiß, in welchen Fällen er etwas riskieren kann und wann Vorsicht geboten ist.

Shah Al-Gul ist ein verhältnismäßig klassisches Rollenspiel, d. h. sie benötigen etwa zwei bis sechs Freunde, von denen einer den Spielleiterposten übernimmt und das übliche Spielmaterial.

SPIELMATERIAL:

Dieses Regelwerk

Ein Charakterdokument je Spieler

10 sechsseitige Würfel (10W6), am besten je Spieler.

Bleistift, Anspitzer, Radiergummi

Murmeln, Spielmarken oder Steine als Kismet (3-6 je Spieler)

Ideen, Kreativität, Fantasie und Freizeit

EMPFEHLUNG:

Lassen sie Chips und Cola im Supermarkt. Besorgen sie getrocknete Datteln und Feigen, süßen Tee und Baklava. Wenn sie jetzt noch zwei passende Räucherstäbchen und passende, orientalische Instrumentalmusik (z. B. http://khaled_midi.beepworld.de/bauchtanz-mp3s.htm) parat haben, sollte es ihnen leicht fallen, in die richtige Stimmung für das Rollenspiel Shah Al-Gun zu kommen.

تاریخچه فتح علی عرف تی حکا

Einst, es mag wohl 1000 Jahre her sein, lebten die Menschen in Eintracht, Harmonie, und im Einklang mit der Welt. Sie verehrten die Göttin Saadi als Schöpferin und Mutter aller Dinge. Doch diese zeigte sich nicht, sie demonstrierte nicht ihre Macht und einige Menschen begannen an ihrer Existenz zu Zweifeln.

Da wurde al Shakkar, der Verführer aus der Sphäre der Al-Gul, auf die Menschen aufmerksam. Er beobachtete und studierte sie, empfand sie als verachtenswert schwach, aber dennoch faszinierend. Da erblickte er die Tochter des Kalifen, Prinzessin Nesridine, und begehrte sie. Sie war dem Prinzen Khahid al Makbar versprochen, dessen Glaube an Saadi besonders schwach war. Er erschien dem Prinzen im Traum und sagte, er wäre sein neuer Gott. Er versprach ihm noch mehr Macht und Ansehen, wenn er ein bestimmtes Ritual durchführen würde. Mit diesem Ritual verwirkte Prinz Khahid jedoch seine Seele und al Shakkar ergriff Besitz von seinem Körper. Er heiratete Prinzessin Nesridine und sie gebar ihm fünf Töchter, die alle etwas seiner Macht erbten: Aazadreth, Marjaan, Shirin, Zari und Nelofar. Diese Töchter waren die ersten Magierinnen, die ersten Menschen mit dieser unheimlichen Energie aus der Sphäre der Al-Gul. Die Herkunft dieser Macht sowie seine Abstammung verschwieg al Shakkar jedoch zunächst.

Aazadreth war die erstgeborene und sollte das Reich ihrer Eltern übernehmen. Sie wurde bevorzugt und blieb im Palast im Herzland des Reiches.

Die erhabene, stolze und schöne Majaan sollte die Stadt Araskabat in den nördlichen Dschungeln verwalten.

Die mysteriöse, schweigsame Shirin verwaltete den östlichen Teil des Reiches von der Inselstadt Achzalar.

Die kluge und belesene Zari erhielt die südliche Stadt Quadim am großen Gebirge als Herrschaftsgebiet.

Und die temperamentvolle, sturköpfige Nelofar herrschte über die weiten, westlichen Steppen in der Stadt Ashtaad.

Obwohl ihre Eltern noch lebten, war Aazadreth von Gier, Eitelkeit und Machthunger besessen. Sie verlangte hohen Tribut von den Gebieten ihrer Schwestern und verlangte unbedingten Gehorsam und Loyalität. Das machte ihre Schwestern wütend und sie verbündeten sich gegen ihre Schwester in der Mitte des Reiches und erklärten ihr den Krieg. Die gut ausgebildeten Krieger waren jedoch alle loyal zum Reich und zur rechtmäßigen Herrscherin Aazadreth, weshalb die Schwestern ihre Kämpfer aus den Reihen der Bauern, Sklaven und der armen Stadtbevölkerung rekrutieren mussten. Diese hatten Angst und meinten, sie würden nicht gegen die erfahrenen Veteranen des Reiches bestehen können.

Da nutzen die vier Magiermogulinnen ihre Macht und formten ihre Soldaten nach den Tieren, für die ihr Herrschaftsgebiet bekannt war und die sie am liebsten mochten.

Die stolze Majaan formte Tiernmenschen aus Löwen, Tigern und Pantheren.

Die mysteriöse Shirin liebte Schlangen und Alligatoren und ließ diese für sich kämpfen.

Die kluge Zari nahm die Menschenkörper und stattete sie mit den Köpfen und Flügeln von Falken und Eulen aus.

Die temperamentvolle Nelofar hingegen ließ ihre Soldaten wachsen, kräftigte ihren Körper und schenkte ihnen die Häupter von Stier und Pferd.

Von allen vier Himmelsrichtungen drangen die Armeen der Schwestern auf das Herzland und die Hauptstadt Farashahad ein. Aazadreths Truppen wurden wieder und wieder vernichtend geschlagen, bis die Tierarmeen vor den Toren Farashahads ihr Lager aufschlugen.

Als al Shakkar gewahr wurde, wohin Gier, Eitelkeit und Machthunger seiner Tochter sein Reich gebracht hatten, wurde er sehr wütend. Er nahm seine wahre Gestalt an, die eines überdimensionalen Drachenwesens, und verschlang seine Tochter bei lebendigen Leibe.



Er alleine schlug die feindlichen Legionen in die Flucht, doch verschonte seine anderen Töchter und beließ es bei einer eindringlichen Warnung. Danach kehrte al Shakkar wieder nach Farashahad zurück und ließ sich zum neuen Herrscher und Gott ausrufen, zu Shah Al-Gul al Shakkar, dem Gebieter und Befreier der Menschen! Seit nunmehr 826 Jahren herrscht er mit Strenge, Härte, jedoch auch Weisheit und Weitsicht. Doch der Shah altert und kann seine zunehmende Schwäche kaum noch verbergen. Wenn er sterben sollte, weiß niemand, was aus dem Reich der Menschen, seit jeher Alfazar geheißen, wird.

Seine vier Töchter starben jedoch bald darauf. Erschrocken und empört, was für ein abscheuliches und furchteinflößendes Wesen ihr Vater war, wurden sie von einem aufgebrachten Mob umgebracht. Die Menschen und Tiermenschen jedoch, auf die ihr Blut tropfte, spürten die immense Macht, welche diesem innewohnte. Benommen und trunken vor Macht und Blutrausch, tranken sie das Blut der Magiermogulinnen, weideten sie aus und aßen ihr Fleisch. Dadurch wurden sie selbst zu Magiern und alle heute lebenden Magier sind Nachfahren dieser Mörderbande.

In den vier Reichen im Norden, Osten, Süden und Westen entbrannte ein kurzer Bürgerkrieg um die Herrschaftsnachfolge. Keine der Schwestern hatte einen Nachfahren hinterlassen und die Armee des Herzlandes war fast vollständig zerschlagen und konnte keines der Gebiete besetzen. Nachdem sich nach jahrzehntelangen Kriegen eine neue Menschendynastie durchsetzen konnte, war fast alles wieder beim alten und die Menschen gingen wieder ihrem alltäglichen Tagwerk nach.

Für die Tiermenschen gab es jedoch keinen Alltag mehr. Schon vor ihrer Verwandlung gehörten sie zu den Ärmsten der Armen. Jetzt wurden sie zusätzlich gehasst, verachtet und verabscheut. Sie wurden versklavt oder mussten als Tagelöhner die niedersten Arbeiten machen. Oft veranstalteten Menschen regelrechte Hetzjagden auf die neuen, fremden Kreaturen. Der Schlangemensch Raksch, der ein mächtiger Magier war, konnte dies nicht länger ertragen und wollte sein Volk befreien. Als Schatten reiste er in das Herzland stahl das Tagebuch des Prinzen Khahid al Makbar, in welchem dieser das Ritual beschrieb, welches er durchführte, um den Al-Gul zu beschwören. Er entwickelte eine Theorie über die Sphären und fand heraus, wie man die Fürsten der Al-Gul in die Welt rufen kann.

Dieses Wissen teilte er vor 412 Jahren mit den anderen Tiermenschen aus Solidarität, damit auch diese sich vom Joch der Menschen befreien konnten.

Daraufhin riefen die Löwen-, Tiger- und Panthermenschen den Shah Al-Gul al Rakshahzor und gründeten im Norden das Reich Khejah.

Im Osten riefen die Schlangen- und Alligatormenschen die große Schlange Shahia Al-Gul al Shazadra und nannten ihr Reich Zhehetep.

Im Süden riefen Eulen- und Falkenmenschen ihr Reich Dschamhad mit Hilfe der weisen Shahia Al-Gul al Shahrami aus. Im Westen gründeten die Pferde- und Stiermenschen und Shah Al-Gul ach Shazafar ihr Reich Koshdar.

In all diesen neuen Reichen werden die Menschen seither unterdrückt. Sie sind der Bodensatz der neuen Gesellschaft, in den Kasten der Niederen, Sklaven oder gar Elternlosen. Die Tiermenschen sind hingegen seither Bürger, Beamte und Adlige.

Doch seitdem ist nichts mehr, wie es war. Immer mehr Menschen und Tiermenschen versuchen, größere Al-Gul oder niedere Wesen ihrer Sphäre zu rufen, um Macht und Einfluss zu erlangen. Auch andere Fürsten der Al-Gul sind mittlerweile auf diese neue, noch recht junge Sphäre aufmerksam geworden und streben danach, die fünf neuen Herrscher zu ersetzen. Doch auch wenn die Shah Al-Gul mächtig sind und ihr Reich seit Jahrhunderten Schützen, so bleiben sie doch außersphärische, kaltherzige und machtbesessene Despoten, unter denen es den wenigen Beamten, Adligen und Machthabern gut, aber weit mehr Personen schlecht geht.

Nun, da Shah Al-Gul al Shakkar bald sterben wird, bricht eine Zeit der Veränderung an.

Es ist eine Zeit der Magie und Macht, des Kampfes und des Heldentums...

مغی ذاتن تافن ید شلاق زدن



Der Kontinent Jihan liegt im Ozean des Windes. Einen anderen Kontinent haben die Bewohner bisher nicht entdeckt.



Hauptstadt: Farashahad

Regent: Shah Al-Gul al Shakkar

Einwohner: 4.672.000 (84% Menschen, je etwa 2% aller anderen Völker)

Landschaft: Wüste um Bechtar und Isthafar, etwas Vegetation an der Küste, Steppen

Die Menschen

Die Menschen sind die älteste Kultur auf Jihan und ziemlich stolz auf diesen Umstand. Sie ertragen es kaum, dass sie in den anderen Reichen unterdrückt werden. Sie sehen den Kontinent weiterhin als ihren rechtmäßigen Besitz an. Bei den anderen Völkern gelten sie als diebisch, lügnerisch, ehrlos, kriegslüsternd und primitiv.

Bonus Attribut:

Eins nach Wahl +1W

Bonus Fertigkeiten:

Reiten +1W

Diebeshandwerk +1W

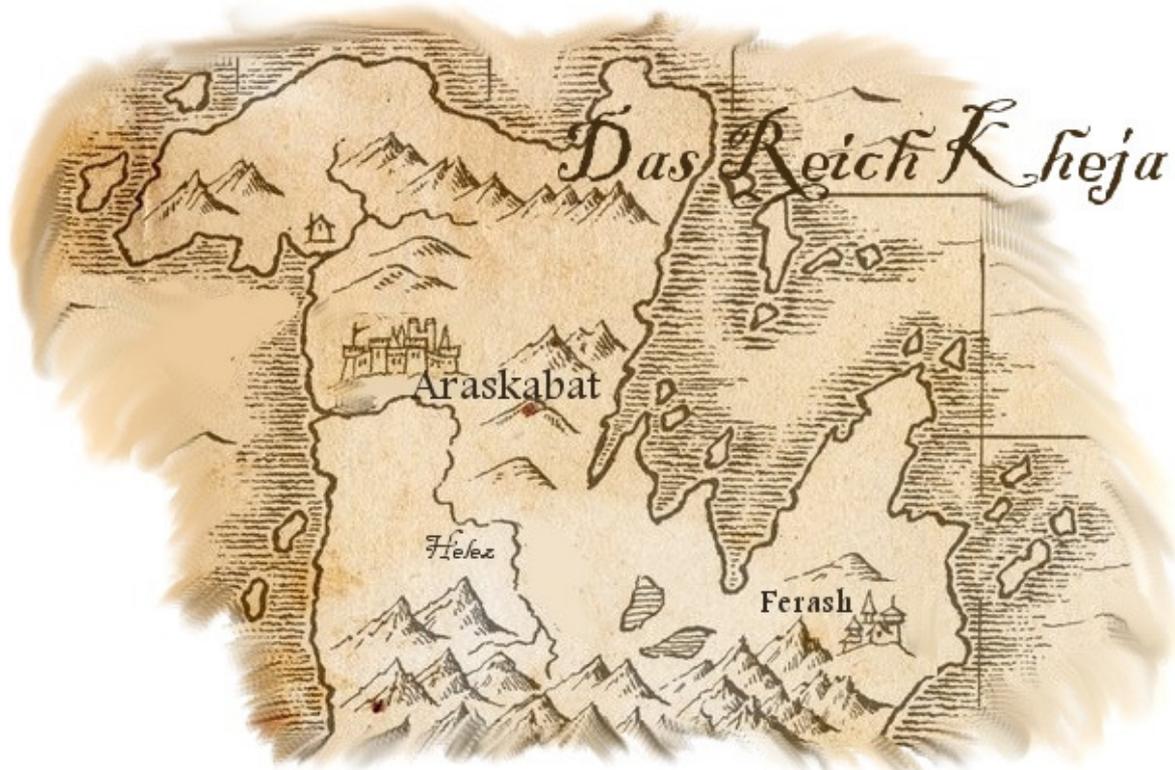
Vorteil: Unterschätzt

Einmal je Spielsitzung dürfen Menschen eine vergleichende Probe gegen ein anderes Volk wiederholen und das bessere Ergebnis behalten

Nachteil: Verhasst

Malus von -2 auf Charme-Proben gegenüber anderen Völkern





Hauptstadt: Araskabat

Regent: Shah Al-Gul Rakshahzor

Einwohner: 2.461.000 (17% Roashar, 23% Keshir, 21% Ashkar, 28% Menschen...)

Landschaft: Undurchdringliche Dschungel und steile Gebirge

Die Roashar (Löwenmenschen)

Die Roashar sind Humanoide mit einem dichten Fell und einem Löwenkopf. Sie sind im Schnitt etwa 10cm größer als Menschen.

Es waren die Roashar, welche den Shah Al-Gul al Rakshahzor herbeiriefen. Deshalb bilden sie, obwohl sie in der Minderheit sind, die herrschende Schicht im Reich Kheja. Sie wirken erhaben und selbstbewusst, gelten aber als arrogant, da sie sich für etwas besseres halten als die Menschen und die Keshir. Durch ihren Pakt mit Rakshahzor können sie ihre Macht halten. Doch es wäre falsch, die Roashar nur als luxusverwöhnte Aristokraten zu sehen. Die meisten gehen einem normalen, aber hoch angesehenen Beruf nach. Die Händler der Roashar, welche die Kostbarkeiten der Dschungel mit ihren Handelsflotten nach ganz Jihan verkaufen, gehören zu den reichsten des Kontinents.

Bonus Attribut:

Charisma +1W

Bonus Fertigkeiten:

Courage +1W

Diplomatie +1W



Vorteil: Eiserner Wille

Aufgeben liegt den Roashar fern. Sie dürfen einmal je Spielsitzung den Zustand „Bedrängnis“ kurieren, ohne einen Kismetpunkt dafür zahlen zu müssen.

Nachteil: Arroganz

Einige Tätigkeiten betrachten die Roashar als unter ihrer Würde. Immer, wenn sie solche Tätigkeiten durchführen oder sich einem Nicht-Roashar unterordnen, verlieren sie einen Kismetpunkt.

Die Keshir (Tigermenschen)

Die Keshir sind Humanoide mit Tigerkopf und sind im Schnitt 5cm kleiner als Menschen. Sie sind in der Regel genügsame Arbeiter und machen die Berufe, für die sich die Roashar zu schade sind. Dennoch stehen sie noch weit über den Menschen. Einige Keshir wollen sich jedoch nicht damit zufrieden geben, unter den Roashar zu stehen. Sie planen einen Umsturz oder holen sich als Räuber und Diebe auf illegale Weise, was ihnen ihrer Meinung nach zusteht. Viele sind auch Piraten auf den westlichen und östlichen Inseln, welche die Handelsschiffe der Roashar überfallen.

Bonus Attribut:

Agilität +1W

Bonus Fertigkeiten:

Athletik +1W

Diebeshandwerk +1W

Vorteil: Sprungkraft

Keshir können enorme Höhen und Weiten springen. Sie erhalten einen Bonus von +2, wenn es bei Athletik-Proben ums Springen geht. Außerdem können sie bei der Bewegung im Kampf über einen Gegner springen, wenn nach oben hin genügend Platz ist.

Nachteil: Heißblütig

Keshir sind sehr temperamentvoll und mögen es nicht, sich zu verstellen. Sie erhalten einen Malus von -2 auf Charme- und Diplomatie-Proben, wenn sie ihre Gesprächspartner nicht ausstehen können. Misslingt die Probe, werden sie oft beleidigend.



Die Ashkar (Leopardenmenschen)

Die Ashkar sind Humanoide mit den Köpfen von Leoparden, Panthern, Pumas oder Jaguaren. Sie sind zwar etwa 10cm kleiner als Menschen, dafür jedoch sehr muskulös. Sie haben sich ihre aggressive, raubtierhafte Natur bewahrt und gelten als jähzornig und stolz. Sie bilden häufig die Kämpfer des Kheja-Reiches und sind, im Gegensatz zu den Keshir, den Roashar zumindest meistens loyal. In seltenen Fällen werden Ashkar sogar für ihre Loyalität oder Tapferkeit belohnt und werden in den Adelsstand gehoben, auch wenn dies eine Ausnahme ist. Häufig gelten sie bei den anderen Völkern als primitiv.

Bonus Attribut:

Stärke +1

Bonus Fertigkeiten:

Nahkampf +1

Courage +1

Vorteil: Aggressiv

Einmal pro Spielabend dürfen Ashkar einen verursachten Schaden erneut würfeln und das bessere Ergebnis behalten.

Nachteil: Jähzornig

Ein Ashkar lässt sich nichts gefallen. Wenn er beleidigt oder provoziert wird, rastet er aus, verlangt Rechtfertigung und neigt auch zur körperlichen Gewalt. Um einen kühlen Kopf zu bewahren, muss er einen Kismetpunkt opfern.





Hauptstadt: Achzalar

Regent: Shahia Al-Gul al Shazadra

Einwohner: 1.749.000 (36% Izhlith, 41% Gatorh, 16% Menschen...)

Landschaft: Wüste, im Norden teilweise Dschungel, Achzalar ist eine Inselstadt

Die Izhlith (Schlangemenschen)

Die Izhlith haben einen menschlichen Oberkörper, aber den Unterleib einer Schlange. Ihr Torso ist etwas kleiner und schwächer als der eines Menschen, jedoch kann ihr Schwanz 3-4m Länge erreichen. Sie gelten als äußerst magiebegabt, machthungrig und intrigant. In der Tat haben die Izhlith ein Zuchtprogramm, welches dazu führte, das 40% aller Izhlith magisch begabt sind und dieses Volk somit die meisten Magier auf Jihan stellt. Im Reich Zehetep bilden sie die Führungsschicht und leben streng getrennt von den Gatorh. Da sie sehr menschenähnlich aussehen und sich kaum solidarisch gegenüber den Gatorh zeigen, gelten sie (zu unrecht) bei anderen Völkern als Menschenfreunde.

Bonus-Attribut:

Verstand +1W

Bonus-Fertigkeit:

Zaubern +1W

Nekromantie +1W



Vorteil: Aufbäumen

Ein Izlith kann sich auf sein Schwanzende stellen und somit problemlos Dinge in einer Höhe von 4m erreichen. Er erhält außerdem einen Bonus von +2 auf Athletikproben, wenn es ums Klettern geht.

Nachteil: Leicht zu treffen

Durch ihren großen Schwanz und die fehlenden Beine können Izlith schlechter ausweichen und erhalten daher einen Malus von -1 auf ihre Abwehr.

Die Gathor (Alligatormenschen)

Die Gathor sind humanoide Alligatoren. Sie werden zwar im Schnitt nur 1,55m groß, verfügen jedoch über immense Muskelkraft. Bei anderen Völkern gelten sie als unberechenbar, insbesondere da sie kaum über Gesichtsmuskeln verfügen und ihren Gesichtsausdruck nicht ändern können. Sie sehen wütend genauso aus, wie wenn sie sich freuen oder trauern. Die meisten Gathor machen sich nichts aus Politik und haben sich damit abgefunden, im Staat nur die zweite Geige zu spielen. Das bedeutet allerdings nicht, dass sie die Izlith nicht für ihre arrogante, bevormundende Art hassen würden. Andere wiederum lassen ihren Frust an den Menschen aus und nutzen diese als Sündenbock für alles mögliche.



Bonus-Attribut:

Stärke +1W

Bonus-Fertigkeiten:

Nahkampf +1W

Einschüchtern +1W

Vorteil: Lederhaut

Die Gathor haben eine grüne, ledrige Haut und erhalten deshalb Schutz +1 (zusätzlich zu eventuell getragenen Rüstungen).

Nachteil: Träge

Aufgrund ihrer eher kurzen Beine und gebeugten Haltung, sind Gathoren nicht besonders schnell. Sie haben einen Malus von -2, wenn es bei Athletikproben ums Sprinten geht und Ihre Agilität ist bei der Berechnung der Fortgewegung im Kampf um einen Punkt geringer.



Hauptstadt: Quadim

Regent: Shahia al-Gul al Shahrami

Einwohner: 2.184.000 (41% Ishark, 27% Ochal, 26% Menschen...)

Landschaft: Trockene Steppen und Hügellandschaften, kleine Gebirge, milderes Klima

Die Ishark (Falkenmenschen)

Ishark haben den Kopf und die Klauen eines Falken oder eines Adlers, sind ansonsten aber menschlich und werden etwa 2m groß. Ihre Stimme klingt hohl und eher gehaucht, als gesprochen. Sie regieren offiziell zusammen mit den mysteriösen Ochal, haben aber hierbei die größeren Reichtümer angehäuft. Sie gelten als edelmütig und gönnerhaft. In der Tat werden Menschen im Dschamhad weniger unterdrückt als in den anderen Reichen. Doch wirklich hohe Positionen in der Gesellschaft erreichen sie auch hier nicht.

Bonus-Attribut:

Charisma +1W

Bonus-Fertigkeiten:

Fernkampf +1W

Wahrnehmung +1W

Vorteil: Adleraugen

Bei jeder Wahrnehmungsprobe, bei der es um Sehschärfe geht, haben Ishark einen +2 Bonus.



Nachteil: Edelmut

Aufgrund ihrer Erziehung und verschiedener Legenden und Geschichten ist es den Ishark zuwider, unschuldiges Leben zu gefährdet oder auch nur untätig zu bleiben, während anderes Leben gefährdet wird. Wenn sie keinen Kismetpunkt opfern, müssen sie helfen.

Die Ochal (Eulenmenschen)

Die Ochal sind schweigsame, mysteriöse Wesen. Sie werden im Schnitt nur etwa 1,40 groß und sind somit das kleinste Volk auf Jihan. Außerdem haben sie im Gegensatz zu den Ishark Flügel und sind fähig, eine kurze Zeit zu fliegen. Sie reden nicht viel und gelten als überaus intelligent. Fast alle Ochal besitzen eine Lese- und Schreibfähigkeit und folgen dieser Tätigkeit mehr als jedes andere Volk. Sie sind wissbegierig und sind vor allem eine wandelnde Chronik aller möglichen Sagen, Legenden, Geschichten und Ereignisse. Sie haben zwar theoretisch die gleichen Rechte wie die Ishark, aber weniger Interesse an Geld, Macht oder Ruhm. Sie halten Menschen zwar für primitiv, kulturlos und rückständig, doch sind ihnen gegenüber weniger aggressiv als andere Völker. Im Reich Dschamhad lebt es sich für die menschliche Minderheit somit noch am bequemsten nach dem Menschenreich Alfazar.



Bonus-Attribut:

Verstand +1W

Bonus Fertigkeit:

Bücherwissen +1W

Alchemie +1W

Vorteil: Flügelfähigkeit

Ochal können etwa 200m weit fliegen. Sie haben dabei etwa dreifache Laufgeschwindigkeit. Danach sind sie allerdings erschöpft (-1 Malus auf alle körperlichen Proben) und müssen sich 5 Minuten ausruhen, um diesen Zustand wieder zu heilen. (Oder Kismetpunkt ausgeben).

Nachteil: Klein

Aufgrund ihrer geringen Größe sind Ochal zerbrechlicher als alle anderen Völker. Deshalb wird ihr Schutz-Wert um einen Punkt reduziert.

Weiterer Vor-/Nachteil: Nachtsicht

Die Ochal können bei Nacht und Dunkelheit sehr gut sehen, sie erhalten nie Abzüge aufgrund von Dunkelheit, während alle anderen Völker einen Malus von -2 auf Wahrnehmungsproben bei Nacht, die mit Sehkraft zu tun haben, erleiden. Stattdessen erleiden Ochal diesen Malus jedoch bei Sonnenschein und wenn es sehr hell ist.



Hauptstadt: Ashtaad

Regent: Shah Al-Gul ach Shazafar

Einwohner: 2.224.000 (64% Kazargh, 21% Equi, 11% Menschen...)

Landschaft: Trockene Steppen und Hügellandschaften, kleine Gebirge, milderes Klima

Die Kazargh (Stiermenschen)

Die Kazargh sind mit einer Durchschnittsgröße von 2,40m das größte Volk auf Jihan. Sie haben Stierhörner und Hufen anstelle von Füßen, jedoch einen äußerst starken, menschlichen Körper. Sie gelten als äußerst kriegerisch und archaisch. Außerdem sind sie für ihre aufbrausende Art und ihren besonderen Hass auf Menschen bekannt. Letzteres liegt darin begründet, dass ihr Volk am härtesten unter der Herrschaft der Menschen zu leiden hatte. Sie wurden als Zug- und Lasttiere missbraucht und behandelt wie Vieh. Da sie den Shah Al-Gul ach Shazafar herbeiriefen, hat sich der Spieß nun umgedreht. Fast alle Menschen im Reich Koshdar sind ihre Diener oder Sklaven und tragen ein Brandzeichen. Ausländische Menschen ohne



Brandzeichen werden zwar verachtet und haben es nicht leicht, jedoch werden diese aus diplomatischen Gründen nicht versklavt. Es heißt, würde das Kachstan-Gebirge im Norden das Reich nicht vom Menschenreich Alfazar trennen, hätten sie den Menschen längst den Krieg erklärt.

Bonus-Attribut:

Stärke +1W

Bonus-Fertigkeiten:

Nahkampf +1W

Kriegsherr +1W

Vorteil: Schmerzresistent

Kazargh empfinden weniger Schmerz als andere Völker. Sie ignorieren die Abzüge für die erste Wunde.

Nachteil: Berserker

Ist ein Kazargh in einem Kampf ernsthaft verletzt (zwei Wunden und mehr), so schlägt seine Wildheit durch, er erhält den Zustand „Blutrausch“. Er muss in den folgenden Runden immer mehr Angriffswürfel als Verteidigungswürfel wählen. Mit einem Kismetpunkt kann er diesen Zustand beenden.

Die Equi (Pferdemenschen)

Mit einer Größe von durchschnittlich 1,95m überragen die Equi die meisten Menschen. Sie gelten als hedonistische Wesen und genießen das Leben, die Lust, den Luxus, den Wein, die



Kunst und Musik. Sie teilen die kriegerische Art der Kazargh nicht und wenden sich stattdessen lieber den schönen Dingen des Lebens zu. Da die Menschen ihre Pferde lieben, war das Verhältnis zwischen Menschen und Equi nie derartig schlecht wie das Verhältnis der Kazargh zu den Menschen. Aus den Streitigkeiten dieser beiden Völker halten sie sich daher raus und kümmern sich stattdessen um ihre Belange.

Bonus-Attribute:

Stärke +1W

Bonus- Fertigkeiten:

Charme +1W

Heilung +1W

Vorteil: Pferdelunge

Die Equi sind sehr ausdauernd und dürfen die erste Erschöpfung, die sie erhalten, ignorieren.

Nachteil: Hedonistisch

Den Equi fällt es schwer, einer Versuchung zu widerstehen. Wenn ein Equi einem Genuss frönen könnte, muss er dies tun oder einen Kismetpunkt ausgeben, um sich auf „wichtigere Dinge“ zu konzentrieren.



اریخچه اب-ف-ال-ظھبی تیحا

Shah Al-Gul lässt sich zwar mit „Dämonenkönige“ übersetzen, jedoch würde ein Vergleich mit klassischen „Fantasy-Dämonen“ unpassend sein. Sie sind nicht die Widersacher der Götter, sie sind nicht das personifizierte Böse und sie wollen die Welt auch nicht zerstören. Dennoch regieren sie als machtbesessene Despoten und verlangen Opfer und Verehrung. Sie verfolgen und töten alle, die ihnen gefährlich werden könnten. Die Völker Jihans haben sich meist mit ihnen arrangiert und tragen ihre Kämpfe untereinander aus. Schlimmer noch: Da viele Menschen und Tiermenschen ebenfalls machtbesessen sind, versuchen sie mächtige Al-Gul zu beschwören, welche die Shah Al-Gul, die derzeitigen Könige, herausfordern und besiegen sollen. Bisher ist dieses keinem Al-Gul gelungen, jedoch war es einige male denkbar knapp.

Die Sphäre der Al-Gul

Den Kosmos durchströmen zwei Urkräfte. Ayazumi schafft, was Akbar nimmt. Alles wird geboren, um wieder zu sterben. Dieses ehernen Prinzip macht auch vor Göttern und Sphären nicht halt. Götter sterben nach Äonen, Sphären vergehen. So schrumpft auch die Sphäre der Al-Gul allmählich und ihnen bleiben vielleicht nur noch 1000 Jahre, vielleicht auch nur noch 10 Jahre, wer weiß...

Die Al-Gul wollen sich nicht damit abfinden, dass ihre Sphäre dem Untergang geweiht ist und ihre Zeit verrinnt. Sie wurden bei ihrer Suche nach einer neuen Heimstätte auf die Sphäre der Menschen aufmerksam. Fünf ihrer Fürsten gelang es, die Sphäre der Menschen zu betreten und sie herrschen seitdem über die Reiche der (Tier-)Menschen. Ihnen gelang es, einige ihrer Lakaien (ca. 500 weitere, weit weniger mächtige Al-Gul) mit in die neue Sphäre zu nehmen. Doch für Al-Gul, die ihnen gefährlich werden könnten und die ihren neuen Status als Shah, als uneingeschränkter Herrscher, gefährden würden, ist auf dieser jungen, kleinen Sphäre kein Platz. Es ist schon schlimm genug, das neben ihnen noch weitere vier Machthaber es in diese Sphäre geschafft haben.

Al-Gul besitzen einen freien Willen und können nicht, wie Dämonen in vielen Fantasy-Settings, beherrscht werden. Das sie sich mit Menschen und anderen Völkern einlassen und diese zu Adligen, Verwaltern und Beamten machen, beruht auf der Tatsache, dass dies ihre Macht erweitert. Sie besitzen zwar immense magische und mystische Macht, sind jedoch nicht allmächtig und können nicht alle Städte verwalten. Außerdem könnten sie ihre Macht nicht halten, wenn die Völker sich gegen sie verbünden würden. Damit dies nicht geschieht, lassen sie einige an ihrer Macht teilhaben. Der Hass und der Neid der Bevölkerung konzentriert sich so auf die mächtigen Menschen und Tiermenschen, während die Shah Al-Gul in ihrem Status kaum hinterfragt werden.

Shah Al-Gul al Shakkar

Reich: Alfazar

Beschworen durch: Khahid al Makbar, einen Menschen

Al Shakkar ist der erste, älteste und mächtigste Al-Gul, der es in die Sphäre der Menschen schaffte. Er verschwieg zunächst seine Natur und versteckte sich im Körper des menschlichen Shah Khahid al Makbar. Als er jedoch im Fünf-Schwester-Krieg gezwungen war, seine wahre Natur zu enthüllen, rettete er das Reich und damit auch unzähligen Menschen das Leben. Er ließ sich als Gott verehren und verbot sofort alle anderen Religionen.

Häufig nimmt er immer noch die Form den Shah Khahid al Makbar an, an die er sich gewöhnt hat: Ein 44jähriger Mann mit spitzen, schwarzen Bart und langen Haaren. Allerdings zeigen Klauenhände und Widderhörner auch in dieser Form seine Herkunft an. In Schlachten verwandelt er sich gerne in einen riesigen Wurm mit starken Klauen und einem zahnbewehrten, gigantischem Maul.



Shah Al-Gul Rakshazor

Reich: Kheja

Beschworen durch: Die Roashar

Rakshazor, der meist eine Gestalt irgendwo zwischen Drache und Löwe mit Adlerschwingen und einer Schulterhöhe von 15m annimmt, gilt als äußerst bestrebt, das Territorium des sehr kleinen Reiches Kheja auszuweiten. Unklar ist hingegen, ob er Alfazar oder Zhehetep oder gar beide Reiche hierbei im Auge hat. Vor etwa zweihundert Jahren griff er al Shakkar direkt an. In diesem Kampf verletzten sich beide schwer und mussten abbrechen, um ihre Wunden zu kurieren. Seitdem ist Rakshazor in Lauerstellung. Jeder weiß, dass er nach Rache für die schmachvolle Niederlage sinnt. Die Frage ist nur, ob er sich zunächst auf das vermeintlich leichter einzunehmende Zhehetep konzentriert.



Shahia Al-Gul al Shazadra

Reich: Zhehetep

Beschworen durch: Die Izlith

Die „Große Schlange“ al Shazadra ist die mysteriöseste Shahia und wird oft jahrelang nicht von Außenstehenden gesehen. Oft verbringt sie Monate und manchmal Jahre in der Inselstadt Achzalar und schläft, meditiert oder brütet Pläne. Keiner weiß, was sie vorhat, doch die wenigsten befürchten gutes. Sie ist für ihren äußerst großen Blutdurst bekannt und „faule“ Sklaven oder Verbrecher müssen daher um ihr Leben bangen und hoffen, dass sie nicht eines der zahlreichen Blutopfer werden, die der großen Schlange gemacht werden.

Al Shazadra liebt die Izlith und betrachtet sie fast als ihre Kinder, alle anderen Völker, einschließlich der Gathor sind ihr größtenteils egal. Daher sind immer mehr Gathor an ihren Sturz interessiert. Wenn es bloß nicht so schwer wäre in die unterseeischen Höhlen unter Achzalar zu gelangen, wo sie ihren reich verzierten Thronsaal hat.



Shahia Al-Gul al Sharami

Reich: Dschamhad

Beschworen durch: Die Ishark und Ochal

Al Sharami ist zugleich eine Schelmin wie auch eine Psychopathin. Aus einer unberechenbaren, wechselhaften Tageslaune heraus entscheidet sie über Leben und Tod, Krieg oder Frieden. Sie zerstört ganze Dörfer, wenn sie einen unloyalen Beamten in ihnen entdeckt. Es ist aber auch schon vorgekommen, dass sie einen Verräter nicht nur begnadigte, sondern ihn mit Gold überschütten ließ und ihm Ländereien schenkte. Vor 250 Jahren verlor das Reich Dschamhad die Schlacht mit den Menschenreich Alfazar um die Stadt Zafham, weil al



Sharami es für amüsan befand, sich während des Schlachtgetümmels in einen Spatzen zu verwandeln und in dieser Gestalt weiter zu streiten.

Zum Glück interessiert sie sich in ihrem Wahnsinn kaum oder nur selten für Politik, so das den Ishark weitestgehend freie Hand gelassen wird. Doch in unregelmäßigen Abständen macht al Sharami ihnen einen Strich durch die Rechnung und beschließt, es müsste doch nach ihren Willen gehen. Häufig ist dies eine reine Machtdemonstration ohne jeglichen, weiteren Sinn. Sie lässt in diesen Fällen nicht mit sich reden und amüsiert sich, dass fast niemand den Schneid hat, Widerworte vorzubringen, obwohl ihre Beschlüsse häufig negativ für das Reich sind.

Shah Al-Gul ach Shazafar

Reich: Koshdar

Beschworen durch: Die Kazargh

Ach Shazafar, der Zerstörer, ist der kriegerische aller Al-Gul. Seine Kolossale 20m-Gestalt gleicht einem Berg aus Knochenplatten, Dornen, Hörnern, Zähnen und Muskelfleisch. Er speit Feuer und siedendes Öl und vernichtet alleine ganze Armeen. Manchmal provoziert er andere Reiche, zertrampelt ganze Dörfer oder tötet Lakaien der anderen Shahs. Zur Rechenschaft wurde er bis jetzt kaum gezogen. Die anderen Reiche sahen ein, dass eine Rache für sie alles nur schlimmer und nichts besser machen würde. So ist ach Shazafar den anderen Reichen ein besonderer Dorn im Auge. Er schätzt die Kazargh für ihre wilde, blutrünstige Art. Die Equi hält er für schwach und verweichlicht, schätzt sie jedoch als Verwalter, da sie trotz ihrer genussüchtigen, hedonistischen Art oft besser und umsichtiger regieren als die Kazargh. Es ist ein offenes Geheimnis, dass er einen Krieg gegen die Menschen plant und nur noch auf den richtigen Zeitpunkt wartet...



تماسي Kampaφnen تجهزات

Sie haben nun einen ersten Einblick in die Welt von Shah Al-Gul erhalten. Natürlich ist es möglich, „normale“ Abenteuer in dieser Welt zu erleben und vielleicht haben sie beim Lesen auch schon einige Ideen gehabt. Falls nicht oder sie epischere Geschichten erleben wollen, für die Shah Al-Gul eigentlich auch gedacht ist, empfehlen sich folgende Kampagnenideen:

Die Auserwählten

Die Wiedergeburt der Göttin Saadi steht bevor. Sie will die Menschheit (und Tiermenschheit) vom Joch der Al-Gul befreien und die Herrschaft über die von ihr erschaffene Sphäre wieder übernehmen. Sie erholt sich jedoch nur langsam, ihre Macht ist beschränkt und ihr Einfluss auf die Sphäre der Menschen sehr beschränkt. Sie erwählt einige Helden durch Träume und Visionen und lenkt ihr Schicksal, dass diese sich zusammenfinden. Ihr Ziel sei es, die Shah Al-Gul und ihre Lakaien zu schwächen und mit ihrer Hilfe schließlich zu besiegen.

S(c)ha(c)hmatt

Wie gesagt altert al Shakkar und wird immer schwächer. Nun wittert ach Shazafar sein Chance und erklärt dem Reich der Menschen den Krieg. Die anderen Reiche können ach Shazafar nicht einfach gewähren lassen. Würde er das gesamte Reich der Menschen erobern, wäre er zu mächtig. Sie müssen sich entweder mit den Menschen verbünden und das Reich Koshdar angreifen oder selbst das Menschenreich Alfazar attackieren um hier Landschaften zu erobern, was ach Shazafar allerdings ebenfalls nicht gefallen wird. In einer Schlacht wird al Shakkar getötet und das Menschenreich zerfällt. Magier der Menschen beschwören jedoch bald einen neuen Shah Al-Gul und holen mit ihm zum Gegenschlag aus...

Idealerweise sollte die Heldengruppe recht homogen sein (z. B. alles Menschen oder zumindest Helden aus verbündeten Völkern).

Der Thronerbe

Al Shazadra und al Shakkar, bzw. Menschen und Izlith verbünden sich. Al Shazadra und al Shakkar zeugen einen Sohn, der seine Eltern verschlingt (oder eine Tochter) und mächtiger ist als alle anderen Al-Gul zusammen. Die Reiche Alfazar und Zhehetep erklären allen anderen den Krieg und wollen diese unterjochen. Die Heldengruppe (idealerweise ohne Menschen und Izlith) muss dies verhindern, wenn sie verhindern will das ihr Volk versklavt oder vernichtet wird.

Kombination

Die empfohlene Kampagne ist eine Kombination aus der ersten und der zweiten oder dritten, eventuell auch einer eigenen Kampagne. Während Krieg tobt und Intrigen gesponnen werden, ist es das Ziel der Helden, im Auftrag der Göttin (oder aus privater Motivation) die Welt vom Joch der Shah Al-Gul zu befreien (und eventuell die Reiche zu einen).

ی فارسی ۳۰۰۰۰۰ استانیهای

Attribute:

In haben alle Charaktere die folgenden fünf Attribute, die bei einem normalen Menschen zwischen 1 und 5 liegen.

Stärke (ST): Seine Muskelkraft, auch Ausdauer und Konstitution

Agilität (AG): Seine Schnelligkeit, Geschicklichkeit, Fingerfertigkeit, Körperbeherrschung

Instinkt (IN): Seine Intuition, auch Wahrnehmung, Willenskraft und Überlebenswillen

Verstand (VE): Seine Denkfähigkeit, auch Cleverness, Wissen und Weisheit

Charisma (CH): Sein Charme, auch Führungsqualität, Attraktivität und Empathie

Wert	Bedeutung
0	Erbärmlich
1	Schwach
2	Durchschnittlich
3	Stark
4	Sehr stark
5	Herausragend
6	Phänomenal
7	Unglaublich
8	Legendär

Fertigkeiten:

Während Attribute die allgemeinen Eigenschaften des Charakters beschreiben, beschreiben Fertigkeiten seine erlernten Talente. Nicht jeder Charakter hat jede Fertigkeit. Jede Fertigkeit ist einem Attribut zugeordnet. Machen sie eine Probe, so wählen sie die entsprechende Fertigkeit, addieren den Wert des zugehörigen Attributes und erhalten ihren Würfelpool. Wie eine Probe abläuft erfahren sie im folgenden Kapitel.

Wert	Bedeutung
0	Ahnungslos
1	Trainiert
2	Ausgebildet
3	Talentierte / Erfahren
4	Profi
5	Veteran
6	Meister
7	Großmeister
8	Legende

Athletik (AG): Springen, Klettern, Laufen, Schwimmen...

Nahkampf (AG): Waffenlos oder mit Nahkampfwaffen Gegner verletzen

Fernkampf (AG): Kampf mit Bögen, Armbrüsten, Wurfmessern und –speeren, auch Werfen

Heimlichkeit (AG): Schleichen, Verstecken und ungesehen bleiben...

Diebeshandwerk (AG): Taschendiebstahl, Schlösser knacken, Fallen entschärfen...

Reiten (IN): Pferde, Kamele auch fliegende Teppiche werden „geritten“.

Zaubern 2 (IN): ????????

Überleben (IN): Das Überleben in Wildnis und Wüste, Tierkunde

Wahrnehmung (IN): Aufmerksamkeit und Sinnesschärfe, Sehen, Hören, Riechen, Fühlen...

Courage (IN): Mut und in brenzligen Situationen einen kühlen Kopf bewahren.

Bücherwissen (VE): Ab Wert 2 beherrscht man das Schreiben; Geschichte, Mathematik...

Kriegsherr (VE): Kriegskunst, das Wissen um Taktik und Strategie in der Schlacht

Heilung (VE): Heilung von Wunden, Giften und Krankheiten

Alchemie (VE): Tränke herstellen, Pflanzen suchen, Pflanzenkunde, Gifte brauen

Zaubern 1 (VE): ???? Traditionelle Magie

Zaubern 3 (CH): ????

Gerüchte (CH): Über aktuelle Gerüchte wissen und nach Neuigkeiten umhören, Smalltalk

Diplomatie (CH): Jemand durch Argumente, Rhetorik und Verhandeln überzeugen, handeln

Charme (CH): Sympathie erwecken, jemand durch Musik und Tanz beeindrucken, betören

Einschüchtern (CH): Jemanden durch Drohen und aggressives Fordern manipulieren

Proben:

Proben werden normalerweise auf Fertigkeiten gemacht, wenn die Situation passend erscheint und das Ergebnis nicht belanglos ist. Man erhält einen Würfelpool, indem man den Wert der Fertigkeit und den Wert des Attributes addiert.

Beispiel: Ein ausgebildeter Nahkämpfer (2) mit durchschnittlicher Agilität (2) hätte einen Würfelpool von 4 (2+2).

Von diesen Würfelpool würfelt er nun einige, alle oder keinen. Die Würfel, die tatsächlich geworfen werden, heißen „Risikowürfel“ oder einfach Risiko. Die anderen werden beiseite gelegt und heißen „Sicherheitswürfel“ oder einfach Sicherheit.

Ziel ist es, mit einem Würfel über 4 zu würfeln, je höher, desto besser, denn jedes weitere vielfache von 4 gibt einen Krit:

Ergebnis	Bedeutung
1	Patzer
2-3	Gescheitert
4+	Knapper Erfolg
8+	Guter Erfolg (ein Krit)
12+	Herausragender Erfolg (zwei Krits)
16+	Meisterlicher Erfolg (drei Krits)
20+	Glorreicher Erfolg (vier Krits)
24+	Legendärer Erfolg (fünf Krits)
28+	Göttlicher Erfolg (sechs Krits), u.s.w.

Was ein Krit ist, wird später erläutert.

Kommen wir zunächst zu den zwei Spezialregeln und warum es klug ist, einige Sicherheitswürfel zu behalten.



Regel der Sechs:

Wenn eine Sechs gewürfelt wird, so „explodiert“ der Würfel, d. h. man wirft ihn erneut und addiert sechs zu dem Ergebnis. Wird erneut eine Sechs gewürfelt, merkt man sich das Ergebnis (12) und würfelt den Würfel erneut solange, bis keine Sechs mehr gewürfelt wird. Bei einer Probe zählt jeweils nur ein Würfel mit dem höchsten Ergebnis.

Regel der Eins:

Sobald ein Würfel eine Eins zeigt, ist die Probe verloren. Zeigen sogar alle geworfenen Würfel eine Eins, so ist dies ein kritischer Patzer mit weiteren, negativen Folgen. Glücklicherweise kann man mit Sicherheitswürfeln jeweils eine Eins eliminieren (jedoch nicht bei kritischen Patzern!).

Übrige Sicherheitswürfel:

Sicherheitswürfel werden in erster Linie dazu verwendet, Einsen zu eliminieren. Sollten nach dem Eliminieren von Einsen noch Sicherheitswürfel übrig sein, so gibt jeder Sicherheitswürfel einen +1 Bonus auf den Wert des höchsten Risikowürfels.

Schwierigkeiten:

Der Spielleiter kann je nach Situation Boni und Mali für besonders leichte oder schwere Aufgaben nennen. Diese Boni und Mali werden auf das höchste Würfelergbnis angewandt, nachdem eventuelle Boni durch Sicherheitswürfel angerechnet wurden.

Modi	Bedeutung
+2	Kinderleicht
+1	Einfach
0	Routine
-1	Knifflig
-2 bis -3	Schwierig
-4 bis -5	Hart
-6 bis -7	Kaum zu schaffen
-8 bis -15	Fieser Spielleiter!!!

Beispiel:

Sahid ist sehr flink (Agilität 4) und ein talentierter Dieb (Diebeshandwerk 3), erhält also als Würfelpool 7 Würfel (7W6).

Er will auf dem Marktplatz „für Geld sorgen“. Der Spielleiter sagt an, dass der Platz zwar voll ist, aber die Wachen hier sehr aufmerksam sind, es wäre „knifflig“ (-1). Außerdem kündigt der Spielleiter an, dass Sahid bei Erfolg 15 Drachmen „verdient“ und für jeden Krit gibt es weitere 10 Drachmen!

Dennoch ist Sahid lieber vorsichtig. Probleme mit der Wache kann er sich jetzt echt nicht leisten. Sahids Spieler nimmt vier Würfel in die Hand und zeigt damit an, dass er drei Würfel als „Sicherheit“ behält. Er würfelt 1,1,3 und 6. Er opfert zwei Würfel aus seiner Sicherheit, um die beiden Einsen zu eliminieren. Dann würfelt er die Sechs noch mal und erhält eine Fünf, also insgesamt 11 (explodierte 6 + 5). Die 3 wird ignoriert, da sie nicht das höchste Ergebnis ist. Da Sahid noch einen Sicherheitswürfel übrig hat, verwandelt sich dieser in einen +1 Bonus und sein Ergebnis ist 12. Da aber die Aufgabe „knifflig“ (-1) ist, ist das Endergebnis 11. Da dies über 8 ist, erhält Sahid einen Erfolg mit einem Krit, d. h. er beschafft sich ungesehen 25 Drachmen und macht reiche Beute.

Krits:

Krits, bzw. „Kritische Erfolge“, beschreiben, dass dem Helden etwas besonders gut gelungen ist. Wenn möglich und sinnvoll, kündigt der Spielleiter an, was ein Krit bei einer Probe bedeutet: Der Dieb macht mehr Geld, der Alchimisten erhöht die Wirkungsdauer des Trankes, der Läufer rennt schneller, der Handwerker schafft ein regelrechtes Kunstwerk und der Kämpfer trifft einen wunden Punkt oder schlägt besonders heftig.

Wenn möglich quantisiert der Spielleiter dies vor der Probe nach seinem Ermessen, z. B.: „Du brauchst 10 Stunden für die Reparatur, mit jedem Krit geht es 2 Stunden schneller.“

Vergleichende Proben:

Bei einer vergleichenden Probe werden die höchsten Ergebnisse der beiden Kontrahenten verglichen. Bei einem Gleichstand gewinnt der Verteidiger, bzw. es kommt zu keiner Veränderung der Situation.



لمات مصطلح Kismet سرنوشت

Kismet bedeutet Schicksal und ist eine besondere Kraft, die Helden und wichtige Personen von Statisten unterscheidet. Jeder Held und jeder wirklich wichtige SL-Charakter erhält zu Beginn des Spielabends drei Kismetpunkte, die durch Spielsteine, Murmeln, kleine Halbedelsteine oder ähnliches repräsentiert werden. Sie lassen sich wie folgt einsetzen:

1. Glück:

Der Spieler darf einen Wurf (egal ob Probe oder Schaden) wiederholen, er darf das bessere Ergebnis behalten.

2. Scheitern vermeiden:

Der Spieler kann durch das Ausgeben eines Kismetpunktes eine Eins eliminieren

3. Spotlight:

Der Spieler kann einen Kismetpunkt ausgeben, damit bei einem folgenden Wurf die Regel der Eins nicht gilt. Er kann also auf Sicherheit verzichten und seinen gesamten Würfelpool als Risikowürfel werfen.

4. Motivation:

Der Spieler erklärt, dass der Held für die Szene besonders motiviert ist. Er erhält für kurze Zeit (ein Kampf, eine Verfolgungsjagd, ein Betörungsversuch, einen Trank brauen...) für eine Fertigkeit seiner Wahl +2 auf den Wert.

5. Zustand kurieren:

Der Spieler kann durch einen Kismetpunkt einen Zustand wie „bedrängt“, „erschöpft“, „verwirrt“, „brennend“, „Übelkeit“, „geblendet“ und ähnliches sofort kurieren.

Regeneration von Kismet

Normalerweise erhält man drei Kismetpunkte zu Beginn der Spielsitzung und erhält keine zurück, egal wie viel Zeit vergeht. Erst am nächsten Spielabend wird das Kismet wieder auf drei gesetzt. In folgenden Situationen kann der Spielleiter einem Spieler jedoch zusätzliche Kismetpunkte gewähren. Dies ist jedoch eine besondere Belohnung und mehr als ein bis drei Kismet sollte ein Spieler über den Abend verteilt nicht erhalten. Vor allem gilt: Der Wille zählt! schüchterne Spieler oder Rollenspielfänger sind nicht zu benachteiligen.

1. Gute Sprüche:

Witzige *ingame* (!) Sprüche, aber vor allem solche, die zum Helden passen und von ihm zitiert werden könnten (selbst erdachte Redewendungen und Weisheiten, blumige Beleidigungen...) sind zu belohnen.

2. Drama:

Bringt ein Spieler eine Emotion seines Helden, z. B. Wut, Trauer, Furcht, Freude, Verbissenheit (...), außerordentlich gut rüber, ist dies zu belohnen.

3. Stunts und Mut:

Aktionen und blumige Beschreibungen, an die man sich noch lange erinnern wird, sind ebenso zu belohnen wie Kämpfe gegen übermächtige Gegner und waghalsige Aktionen.

تماسی منبع کتابی RE تجهیزات

Das volle Potential kann ein Held nur dann entfalten, wenn er seine Ressourcen nutzt. Ressourcen können Ausrüstungsgegenstände sein, aber auch besonderes Hintergrundwissen, Kontakte zu mächtigen Personen, ein Unterschlupf oder Versteck, Ländereien, Berühmtheit, Zugang zu einem Labor oder einer magischen Bibliothek und ähnliches. Theoretisch kann fast alles eine mögliche Ressource sein, deshalb können hier nur einige Beispiele aufgeführt werden. Jederzeit können jedoch neue Ressourcen improvisiert werden.

Ressourcen gewähren bei ihrem Einsatz ihre Qualität in Sicherheit. Sie können Einsen eliminieren und bringen einen +1 auf das Endergebnis einer Probe. Sie können nicht als Würfel geworfen werden. Es kann immer nur eine Ressource angewandt werden. Wenn mehrere Ressourcen passen würden, muss der Spieler sich entscheiden, welche er nutzt. Eine Ausnahme ist jedoch Alchimie, bei der einmal Labor, bzw. Alchimieausrüstung und auf der anderen Seite Zutaten genutzt werden. Hier muss der Spieler die niedrigere Qualität der beiden Ressourcen nehmen, aber die Ladung von den Zutaten abstreichen.

Werden Ressourcen nicht im Zusammenhang mit einer Probe verwendet, so kann man ihren Effekt anhand ihrer Qualität erkennen. Jede Ressource hat folgende Spielwerte:

Name der Ressource:

Zum Beispiel: Schild, Heilkräuter, Berühmtheit in Quadim, Kontakte zur Unterwelt...

Qualität:

Jeder normale Gegenstand hat eine Qualität von 1-5. Nur seltene, einzigartige magische Artefakte haben eine höhere. Auch Alltagsgegenstände wie beispielsweise ein Messer oder ein Seil haben eine Qualität von 1, ein stumpfes Messer oder ein einfacher Stein jedoch nicht. Bei Kontakten gibt die Qualität an, wie mächtig die Person ist und wie weit sie dem Helden helfen kann und wird. Allgemein gibt die Qualität der Ressource an, wie hilfreich sie ist.

Wert	Gegenstand	Kontakt
1	Alltagsgegenstand	Normaler Bürger
2	Sehr gut gearbeitet	Bürger, aber guter Freund / würde viel tun
3	Meisterwerk, magisch	Einflussreich, Mentor, niederer Adel
4	Magisches Meisterwerk	Adel, Meister auf seinem Gebiet
5	Seltene Artefakt	Hoher Adel und zudem guter Freund

Ladungen:

Wie oft kann der Held die Ressource noch anwenden? Einige Ressourcen sind permanent, beispielsweise ein Schild, ein Messer oder ein Unterschlupf. Dies wird mit einem „p“ gekennzeichnet. Kein Charakter sollte mit einer permanenten Ressource mit einer Qualität von größer als zwei Beginnen. Andere werden mit der Zeit verbraucht, beispielsweise Kräuter, Tagesrationen, Dietriche. Auch Kontakte werden „verbraucht“: Die Person hilft vielleicht einmal oder zweimal, beim dritten oder vierten mal denkt sie sich vielleicht „Warum soll ich dir die ganze Zeit helfen? Tu du doch mal was für mich!“.

Bedingung:

Jede Ressource hat eine Bedingung für ihren Einsatz. Diese ist meist so speziell, das man sie nicht notiert, sondern sich lediglich Gedanken darum macht. Der Zugang zu einer mächtigen Bibliothek hilft nicht in einem Kampf und ein magisches Schild hilft nicht beim Erlangen von Wissen. Ob eine Ressource einsetzbar ist entscheidet in einem Zweifelsfall der Spielleiter.

Regeneration:

Sprechen sie beim Erstellen der Ressource ab, unter welchen Umständen sich eine Ladung „regeneriert“. Heilkräuter „regenerieren“ sich, wenn man neue kauft oder mit viel Zeitaufwand neue sucht. Ein Kontakt „regeneriert“ sich, wenn man ihm hilft oder ihm Geschenke macht (eine Hand wäscht die andere...). Ein magisches Artefakt könnte eine Ladung am Tag regenerieren. Einige Ressourcen lassen sich nicht regenerieren und sind mit ihrem Einsatz verloren.

Einsatz von Ressourcen:

„Ladungen“ sind häufig im übertragenen Sinne zu sehen. Ein magisches Schild mit drei Ladungen würde natürlich nicht zu Staub zerfallen, wenn es dreimal benutzt würde. Es würde im Kampf sicher auch mehr als dreimal benutzt. Aber dreimal in einem Kampf gibt es wirklich einen effektiven Bonus. Ansonsten kann man auch gut ohne die magische Wirkung des Schildes damit parieren, aber in drei Szenen im Kampf macht das Schild schließlich einen Unterschied.

EINIGE BEISPIELE FÜR RESSOURCEN:

Heilungselixiere

Qualität: X

Ladungen: Y

Bedingung: 6 Stunden Schlaf

Regeneration: Kaufen (ca. 20*X² Drachnen), finden oder selbst herstellen.

Der Held hat Y Heilungselixiere, die jeweils X Wunden über Nacht heilen.

Mitglied der Diebesgilde von Araskabat

Qualität: 2

Ladungen: 2

Bedingung: Kontaktmann der Gilde aufsuchen und um einen Gefallen bitten.

Regeneration: etwas für die Diebesgilde erledigen oder „Beitragszahlungen“ (50 Drachnen)

Der Held ist Mitglied einer Diebesgilde, von der er Gefallen, Informationen oder Ausrüstung erbitten kann. Die Gilde verlangt jedoch ebenfalls gelegentliche Gunsterweisungen.

Almanach der Legenden

Qualität: 1

Ladungen: 3

Bedingung: „Bücherwissen“-Proben im Bereich Geschichte und Sagen

Regeneration: 3 Stunden Lesearbeit, nach 20 Ladungen neues Buch kaufen

Der Held hat ein wertvolles Buch über Sagen und Legenden, dass sein wissen mehrt.

Etikette

Qualität: 1

Ladungen: permanent

Bedingung: Charme-, Diplomatie- und Gerüchte-Proben in Adelskreisen

Der Held hat angemessene Umgangsformen und weiß sich wohl zu verhalten.

جنگ کردن Kampf كوش کردن

Initiative:

In jeder Runde wird die Initiative ermittelt und gleichzeitig festgelegt, wie offensiv oder defensiv man in der Runde agiert. Man nimmt seinen Würfelpool in die linke Hand (oder zur Not in beide Hände, wenn man ein sehr guter Kämpfer ist) und nimmt in geheimen eine bestimmte Anzahl an Risikowürfeln heraus. Die Risikowürfel heißen im Kampf auch Angriffs- oder Aktionswürfel. Haben alle Spieler und der Spielleiter dies getan, so halten sie ihre rechte Hand geschlossen in die Mitte des Spieltisches und öffnen sie auf das Kommando „âschkâr“ (اشكار, öffnen) des Spielleiters.

Wer am meisten Angriffswürfel in der Hand hält, also der offensivste Kämpfer ist, darf den Kampf beginnen. Ihm folgt der zweitoffensivste u.s.w.

Haben Spielleiter und Spieler gleich viele Würfel in der Hand, so handelt der Spieler zu erst. Haben zwei Spieler gleich viele Würfel in der Hand, so einigen sie sich auf eine Reihenfolge oder handeln gleichzeitig.

Spielleiter und Initiative:

Es kann passieren, dass der Spielleiter mehrere Gegner verwalten muss. In einem solchen Fall fast der Spielleiter diese zu Gegnergruppen zusammen, die gleichzeitig handeln und auch gleich offensiv kämpfen. Beim zeigen der Initiative kündigt er an, welche Gegnergruppe er verkörpert. In der Regel ist dies der mächtigste Gegner oder die schlagkräftigste Gegnergruppe. Nach dem Öffnen der Hände sagt er an, wie offensiv die anderen Gegnergruppen in dieser Runde agieren werden.

Beispiel: Cyrus (Kampfpool 8), Shaadi (Kampfpool 7) und Zhun (Kampfpool 5) kämpfen gegen 5 Straßenräuber (Kampfpool 4) und deren Anführer Iraj (Kampfpool 9). Cyrus wählt im Geheimen 5 Angriffswürfel, Shaadi 6, Zhun 3, der Spielleiter sagt, er repräsentiert Iraj und wählt 6. Nachdem der Spielleiter das Kommando „âschkâr“ sagte, zeigen alle, wie viele Würfel sie in der Hand halten und die Reihenfolge steht fest. Der Spielleiter sagt, die Straßenräuber wählten 3 Angriffswürfel. Die Reihenfolge ist somit: Zunächst Shaadi (6), dann Iraj (6, aber Spielerin geht vor Spielleiter), dann Cyrus (5), dann Zhun (3), dann die Straßenräuber.

Bewegungen:

Bewegungen müssen vor einem eventuellen Angriff erfolgen. Der Spieler darf einen Würfel ausgeben, um seine Bewegungsweite (normalerweise Agilität +2) in Metern zu laufen. Ob er einen Angriffs- oder Verteidigungswürfel ausgibt, spielt dabei keine Rolle. Spielt man mit Miniaturen wird empfohlen, eine Karte im Maßstab 1:50 zu verwenden, d. h. zwei Zentimeter entsprechen einem Meter. Die Figur eines Helden mit Agilität 5 könnte sich mit durch das Opfern von zwei Würfeln also 10cm auf der Karte oder 10m in der Spielwelt bewegen. Gibt man auf diese Weise mehr als 3 Würfel aus, so kann man nicht mehr attackieren. Mehr als 5 Würfel kann man in einer Kampfrunde nicht ausgeben. Hat ein Held einen Kampfpool, der kleiner ist als 5, so kann er auch alle Würfel opfern, um sich Agilität*5 Meter zu bewegen (eine Art panischer Flucht).

Angriff:

Bei einem Angriff kündigt der Charakter sein Ziel an. Das Opfer kann, wenn es noch Sicherheitswürfel/Verteidigungswürfel übrig hat, seinen Abwehr-Wert verbessern. Es erhält +1 auf Abwehr je geopferten Würfel. Der Angreifer würfelt eine normale Probe mit seinen Risikowürfeln/Angriffswürfeln gegen den normalen Mindestwurf 4. Allerdings muss er den Abwehr-Wert seines Gegners von seinem Endergebnis abziehen. Er kann allerdings noch seine Sicherheitswürfel opfern, um sein Ergebnis zu erhöhen.

Beispiel:

Shaadi hat Agilität 4 gibt 2 von ihren 6 Angriffswürfeln aus, um dadurch 8m auf Iraj zu zurennen. Als sie bei ihm ist, hat sie noch 4 Angriffswürfel, mit dem sie ihn attackiert. Iraj (bzw. der Spielleiter) kündigt an, dass er alle seine 3 Verteidigungswürfel zur Abwehr dieses Hiebes verwendet. Er hat Abwehr 2, +3 durch die Verteidigungswürfel, also hat Shaadi für ihren Angriff eine Erschwernis von 5. Sie würfelt mit ihren 4 Angriffswürfeln 1,3,6 und 6. Sie verwendet ihren letzten Sicherheitswürfel, um die Eins zu eliminieren (Sie hatte einen Kampfpool von 7 und davon 6 als Risiko-/Angriffswürfel verwendet). Einer kommenden Attacke von Iraj ist sie somit recht hilflos ausgeliefert, da sie sehr offensiv agierte. Sie würfelt die beiden Sechsen erneut und erhält 2 und 3. Ihr höchstes Ergebnis ist also 9 (6+3), davon muss der Abwehr-Wert von 5 abgezogen werden, somit bleiben 4: Ein knapper Erfolg!

Schaden:

Zum bestimmen des Schadens würfelt man im Falle eines Treffers eine Probe mit den entsprechenden Schadenswürfeln (etwa Dolch 1W6, Säbel 2W6, Kriegssaxt 3W6). Die Regel der Eins zählt hier nicht, wohl aber die Regel der Sechs, d. h. diese explodieren. Zu dem höchsten Ergebnis addiert sie ihren Stärke-Wert. Zudem erhält sie für jeden Krit, den sie bei der Angriffsprobe schaffte, +2 als Bonus. Von dem Ergebnis muss er den Schutz-Wert des Gegners (meist seine Stärke + seine Panzerung) abziehen. Ein knapper Erfolg bringt den Gegner in „Bedrängnis“ (s. u.), jeder Krit fügt ihm eine Wunde zu.

Ergebnis	Bedeutung
0 - 3	Treffer zeigt keine Wirkung
4+	Bedrängnis
8+	Bedrängnis + eine Wunde
12+	Bedrängnis + zwei Wunden
16+	Bedrängnis + drei Wunden
20+	Bedrängnis + vier Wunden
24+	Bedrängnis + fünf Wunden
28+	Bedrängnis + sechs Wunden u.s.w.

Bedrängnis:

Kämpfer, die in „Bedrängnis“ geraten, sind nur sehr leicht verwunden, sind durch den Angriff gestürzt, verwirrt, verängstigt, desorientiert, kurzzeitig entwaffnet, angeschlagen, eingeschüchtert und ähnliches, haben aber (noch) keine wirklich ernstzunehmende Wunde.

Am Ende der Runde, in der man die Bedrängnis erhalten hat, kann man nichts dagegen unternehmen. In der nächsten Runde erhält man einen Malus von -2 auf alle Angriffsaktionen, kann ansonsten jedoch normal agieren. Alle Risiko-/Angriffswürfel, die ein angeschlagener Kämpfer am Ende der Runde (nachdem alle Kämpfer dran waren) noch übrig hat, darf er für eine Erholungsprobe verwenden. Bei einer Erholungsprobe zählt weder die Regel der Eins oder der Sechs, auch Modifikationen gibt es keine. Sobald eine Vier oder ein höheres Ergebnis fällt, gilt der Kämpfer nicht länger als „in Bedrängnis“. Erhält ein Kämpfer in Bedrängnis jedoch eine weitere „Bedrängnis“, so zählt diese stattdessen als Wunde.



Wunden:

Jeder Mensch oder Tiermensch verträgt drei Wunden. Sobald er eine vierte erhält, ist er tot, bzw. außer Gefecht. Jede Wunde verringert außerdem den Kampfpool um einen Würfel.

Mehrere Angriffe:

Ein Angreifer kann auch mehrfache Angriffe auf den gleichen oder verschiedene Gegner starten. Hierzu muss er seine Angriffswürfel jedoch aufteilen. Bei zwei Angriffen haben beide Angriffe jedoch einen Malus von -2 , bei drei Angriffen einen von -3 , mehr als drei Angriffe pro Runde sind nicht möglich. Der zweite oder dritte Angriff macht, unabhängig von der verwendeten Waffe, nur 1W6 Schaden, da es ihm an Präzision und Durchschlagskraft mangelt. Durch den Kampf mit zwei Waffen wird dieser Malus um einen Punkt reduziert (man kann nur mit einem Nahkampfwert von mind. 3 mit zwei Waffen kämpfen), hat man darüber hinaus die Gabe „beidhändiger Kampf“, so reduziert sich der Malus um einen weiteren Punkt.

Patzer im Kampf:

Ist das höchste Ergebnis bei einer Angriffsprobe 1 oder noch darunter, so zählt dies als Patzer. Der Kämpfer hat sich selbst in Bedrängnis gebracht. War er schon in Bedrängnis, so hat er sich selbst eine Wunde zugefügt.

Gezielte Angriffe / Wuchtangriffe:

Der Kämpfer kann einen gezielten Angriff starten. Er zielt auf eine empfindliche Stelle, eine Schwachstelle in der Rüstung oder legt besondere Wucht in den Schlag. Er kündigt einen Malus auf seine Angriffsprobe an, diesen Malus darf er beim Würfeln des Schadens addieren.

Waffen:

Das Spiel Shah Al-Gul unterscheidet in drei Nahkampfwaffenkategorien: leicht, mittel und schwer. Dabei ist es irrelevant, ob die leichte Waffe nun ein Dolch, ein Messer oder ein Knüppel ist oder ob der schwere Streitkolben nun als mittelschwere oder schwere Waffe gilt. Der Spieler kann frei entscheiden, in welche Kategorie seine Waffe gehören soll. Schwere Waffen sind jedoch in der Regel Zweihandwaffen, es ist jedenfalls kein Schildkampf möglich. Leichte Waffen haben 1W6 Schaden, mittelschwere 2W6 und schwere 3W6 Schaden.

Waffe	Schaden	Preis
Handschar (Krummdolch)	1W6	40 Drachnen
Kindjal (grader Zierdolch)	1W6	2 Dinar
Katar (Faustdolch)	1W6	70 Drachnen
Jatagan (Kurzsäbel)	1W6	80 Drachnen
Scimitar (Säbel)	2W6	1,5 Dinar
Falchion (Wuchtiger Hiebsäbel)	2W6	2 Dinar
Bhuj (Axtähnliche Stabwaffe)	2W6	1 Dinar
Tabar (Halbmondförmige Zweihandaxt)	3W6	3 Dinar
Bashar (schwerer Kriegshammer)	3W6	2 Dinar
Achstaad (schwerer Zweihandsäbel)	3W6	4 Dinar

Schildkampf:

Kämpft der Held mit leichten oder mittelschweren Waffen, so kann er ein Schild im Kampf verwenden. Schilde erhöhen die Abwehr um +1.

Rüstungen:

Schwere Rüstungen vermindern die Beweglichkeit und damit die Abwehr, erhöhen aber gleichzeitig den Schutz. Beidhändiger Kampf ist nicht mehr möglich, sobald aufgrund der Rüstung ein Punkt Abwehr abgezogen wird.

Rüstung	Abwehr	Schutz	Preis
Normale Straßenkleidung	---	---	Ca. 30 Drachnen
Lederrüstung	---	+1	80 Drachnen
Tuchrüstung	---	+1	100 Drachnen
Arm und Beinschienen	---	+1	120 Drachnen
Geh. Leder + Arm- und Beinschienen	-1	+2	220 Drachnen
Kettenrüstung	-1	+2	5 Dinar
Spangenanzer	-1	+2	4 Dinar
Bronzeküraß mit Helm	-1	+2	8 Dinar
Schuppenpanzer	-2	+3	15 Dinar
Plattenpanzer	-2	+3	25 Dinar
Schild	+1	---	50 Drachnen

سي ق ت ب غ ه ط ع ي ت ن ف ل خ ا ه ل ز ا ت

Die Heldenerschaffung ist schnell gemacht. Bei Shah Al-Gul sind Helden zunächst nur leicht besser als die normale Bevölkerung, steigern ihre Fähigkeiten jedoch sehr schnell.

1. Volk und Konzept wählen:

Was wollen sie spielen? Einen Equi-Magier, einen Keshir-Dieb, einen Menschenkämpfer oder eine Izlith-Nekromantin?

2. Attribute:

Die Helden starten mit einem Punkt in jedem der fünf Attribute. Sie erhalten 7 Bonuspunkte, von denen sie maximal drei auf ein Attribut verteilt werden können. Im Anschluss erhält der Held abhängig von seinem Volk noch einen Bonuspunkt auf ein bestimmtes Attribut. Die Werte liegen somit zu Beginn zwischen 1 und 4 (eventuell 5 durch den Volksboni).

3. Fertigkeiten:

Wählen sie aus den Fertigkeiten eine aus, in der sie besonders talentiert sind (Fertigkeitswert 3), zwei in denen sie ausgebildet wurden (Fertigkeitswert 2) und vier, die sie zumindest grundlegend beherrschen (Fertigkeitswert 1). Im Anschluss erhalten sie zwei weitere Punkte als Volksbonus

4. Vorteile / Nachteile:

Wählen sie zwei Vorteile aus der folgenden Liste. Einen weiteren Vorteil und einen speziellen Nachteil erhält man durch die Wahl seines Volkes.

5. Abgeleitete Werte berechnen:

Der Wert Abwehr entspricht dem halben, abgerundeten Instinkt des Helden. Der Wert Schutz entspricht der halben, abgerundeten Stärke des Helden plus eventueller Rüstung.

Die Bewegungsweite entspricht der Agilität + 2.



Modifizieren:

Wenn sie sich nicht mit dieser vorgeschlagenen Erschaffung anfreunden können, können sie stattdessen zweimal wie folgt tauschen: Ein Attributspunkt entspricht einer Fertigkeit auf dem Fertigkeitswert 2 oder einem Vorteil. Sie können also auf einen Vorteil und einen Attributspunkt verzichten, um zwei weitere Fertigkeiten mit Wert 2 zu erhalten. Stattdessen können sie auch auf zwei Vorteile verzichten um 2 Attributspunkte zusätzlich zu bekommen.

Vorteil	Wirkung
Draufgänger	Erhält einen Punkt Sicherheit, wenn er bei einer Probe seinen gesamten Würfelpool als Risiko einsetzt.
Rüstungsgewöhnung	Der Abwehrmalus von schweren Rüstungen ist einen Punkt geringer
Akrobat	+1 auf Abwehr, falls keine Rüstung oder nur Leder getragen wird
Leibwächter	Kann seine eigenen Verteidigungswürfel für Gefährten im Umkreis von 3m opfern, um ihre Abwehr zu erhöhen.
Teamplayer	Der Held kann sein eigenes Kismet für Gefährten opfern
Ausgeprägter Sinn	Wahrnehmungsproben +2 mit diesem Sinn
Sprinter	+2 auf Athletikproben, wenn es ums Laufen geht. +2 auf Agilität bei der Berechnung der Fortbewegung im Kampf.
Harter Hund	Held verkraftet 4 statt 3 Wunden.
Kampfreflexe	Bei der Initiative wird so getan, als hätte der Spieler des Helden zwei Angriffswürfel mehr in der Hand
Heldenhaft	+1 Kismet zu Beginn jedes Spielabends
Glück	+1 Kismet zu Beginn jedes Spielabends
Schmerztoleranz	Verhindert den Verlust von Kampfpool bei einer Wunde
Adlig	Erhält die Ressource „adlig, Ladungen: permanent, Qualität 1, Bedingung: Soziale Situation, in der ein Adelstitel von Vorteil ist.“
Zäh	Der Held verkraftet besonders viel und erhält Schutz +1
Ressource	Der Held erhält eine Ressource. Dies kann ein Kontakt, spezielles Hintergrundwissen, eine Gruppenzugehörigkeit oder ein besonderer Gegenstand sein. Er kann 5 Punkte auf Qualität und Ladungen verteilen oder eine permanente Ressource der Qualität 1 haben. Die Bedingung sollte so gewählt werden, dass sie etwa 1-3mal am Spielabend nützlich sein könnte. Die Regenerationsrate sollte so gewählt werden, dass je Spielabend 1-2mal die Ladungen regeneriert werden können. Alternativ regeneriert sich eine Ladung je Spielabend. Sprechen sie die Ressource mit dem Spielleiter ab.
Attraktiv	Gewährt einen Bonus von +1 auf Charme-Proben, +2 wenn es ums Betören geht
Tiermeister	+1 bei allen Proben, bei denen es um Tiere geht (keine Tiermenschen!), z. B. Reiten, der Heilung von Tieren, Tiere verjagen (Einschüchtern)...
Angriffslustig	Ist der Held in Bedrängnis, verwundet in der Runde aber einen Gegner, so heilt sofort seine eigene Bedrängnis
Furchteinflößend	Bonus von +1 bei Einschüchtern-Proben
Beidhändiger Kampf	Malus für Mehrfachangriffe um einen Punkt reduzieren
Schildkampf	Wenn der Held mit einem Schild kämpft, kann er im Nachhinein <i>einen</i> Angriffswürfel zu einem Verteidigungswürfel machen.
Brutalität	Wenn der Held mit einer schweren Nahkampfwaffe kämpft (3W6 Schaden), darf er einen Würfel mehr werfen.
Feilscher	Der Held ist ein geborener Händler, er kann Dinge für 80% ihres Wertes kaufen und kann sehr exakt den Wert aller Dinger schätzen
Loyalität	Der Held ist seinen Gefährten gegenüber loyal. Ist er in Bedrängnis und sieht, wie ein Gefährte verwundet wird, heilt seine Bedrängnis sofort automatisch
Verteidiger	Wählt der Held mehr Verteidigungswürfel als Angriffswürfel, erhält er einen zusätzlichen Verteidigungswürfel

نمات مصطح ناعق ناعتي سنوشت

Die Entwicklung des Helden geht in Shah Al-Gul schnell voran. Nach jedem Spielabend erhält jeder Spieler Abenteuerpunkte (AP). Bei der Bemessung der Abenteuerpunkte spielen zwei Faktoren eine Rolle: 1. Haben die Charaktere spannende Erlebnisse gehabt, die ihre Erfahrungen bereicherten? 2. Hat es der Spielgruppe (Spielern und SL!) Spaß gemacht?

Es wird von einem Standardwert von etwa 5 AP je Spielabend (ca. 4-6 Stunden) ausgegangen. Nun kann jeder in der Runde (auch der Spielleiter) äußern, ob er damit zufrieden ist oder warum er mehr oder weniger für angemessen halten würde. Gab es besonders viele erinnerungswürdige Momente und alle hatten Spaß, gibt es mehr AP. Hat man nur rumgeblödeln und kam kaum in der Geschichte voran, gibt es weniger. Nur wenn sich alle Spieler und der Spielleiter einig sind, dass es mehr oder weniger als 5 AP geben sollte, gibt es die entsprechende Anzahl, ansonsten bleibt es beim Standardwert. Insgesamt sollte die Anzahl an AP von 0 (absolute Zeitverschwendung für alle Beteiligten) bis 12 (großartiger Spielabend, an dem alle sich auch in 2 Jahren noch gerne erinnern) für einen Abend reichen. Mit Abenteuerpunkten kann man nun (sofort) folgende Dinge machen.

1. Vorteil wählen:

Für 5 AP erhält man einen neuen Vorteil

2. Attribut steigern:

Ein Attribut kann um einen Punkt gesteigert werden, wenn der neue Attributswert*2 an AP bezahlt wird. Um Stärke von 5 auf 6 zu bringen bräuchte man also 12 AP.

3. Fertigkeit steigern:

Der neue Fertigkeitwert ist an AP zu bezahlen. Um Fernkampf von 3 auf 4 zu bringen, bräuchte man also 4 AP.

