

Abenteurpunkte

Ein Held bekommt im Laufe der Zeit für seine Erlebnisse Abenteurpunkte. Diese Abenteurpunkte werden vom Meister vergeben, wobei er sie sowohl für Abenteuer, die der Held gemacht hat als auch für rollengerechtes Verhalten des Spielers vergeben kann.

Mit diesen Abenteurpunkten kann der Held später etwas erlernen, so er denn einen Lehrer findet. Beim Lernen wandelt der Held die Abenteurpunkte in Erfahrungspunkte um.

al Ged

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

alte Magie

siehe Quellen der Macht

Angriffssprüche

Angriffszauber beinhalten alle Zauber, die weder Nichtangriffszauber noch Elementenangriffszauber sind. Gewöhnlich wird ein Angriffszauber gegen eine Kreatur oder ein ungewöhnliches Objekt gerichtet, die oder das das Recht hat, den Auswirkungen des Spruches zu widerstehen.

Genauerer über Angriffssprüche kann man in dem Abschnitt Regeln - Zaubersystem - Angriffssprüche nachlesen.

Angriffszauber

Zauber, der ein einzelnes Ziel angreift, jedoch kein Elementenzauber ist.

Angst vor Dunkelheit

Diese schlechte Eigenschaft bewahrt den Charakter davor, sich allzu häufig in etwas Dunkles zu begeben (auch wenn der Spieler dies wünscht).

Angst vor Feuer

Diese schlechte Eigenschaft bewahrt den Charakter davor, wissentlich mit einem offenen Feuer in Kontakt zu kommen (auch wenn ihm dies das Leben retten könnte).

At/Pa Malus

In besonderen Situationen (durch Behinderung, Verletzung...) kann es vorkommen, daß ein Wesen (sei es Held oder Monster) nicht perfekt kämpfen kann. Um dies vereinfacht darstellen zu können, wurden die Attacke- bzw. Parade- Mali eingeführt. Diese Mali verringern den entsprechenden Wert um einen Betrag, welcher der Situation angemessen ist. Ein At-Malus von 4 bedeutet also, daß ein Held statt mit einer Attacke von 12 nur noch mit At 8 angreifen kann.

Attacke

Unter einer Attacke versteht man eine einzelne Aktion, die dazu dient, einem Gegner zu schaden. Für eine Attacke wird mit einem W20 gewürfelt, wobei der Attackewert nicht überschritten werden darf. Gelingt die Attacke, so muß der Gegner versuchen, die zu Parieren. Mißlingt dies, so fügt man dem Gegner Schaden zu. Die Höhe dieses Schadens wird in Trefferpunkten angegeben, die durch eine vorhandene Rüstung verringert werden können. Die Menge der Trefferpunkte, die den Rüstungsschutz des Gegners überschreitet, wird Schadenspunkte genannt und von der Lebensenergie des Gegners abgezogen.

Attackeserie

Bei dem Rollenspiel Muini Mula teilt sich der Zweikampf in sogenannte Serien auf.

Zu Beginn des Kampfes wird die Initiative bestimmt. Hierzu wird, sofern nicht einer der Kämpfer den Überraschungsmoment auf seiner Seite hat, mit einem W100 gewürfelt, wobei der jeweilige Reaktionswert jedes Kämpfers zum Wurf addiert wird. Der Kämpfer, dessen Ergebnis höher ausfällt, besitzt die Initiative und darf seine Attackeserie starten. Hierzu würfelt er mit einem W20 und muß mit dem Ergebnis unter seinem Attackewert für die verwendete Waffe bleiben. Der Kämpfer, der nicht die Initiative besitzt, muß parieren, indem er ebenfalls mit einem W20 würfelt, wobei sein Wurf unter dem Würfelwurf des Angreifers (und seinem Paradowert) bleiben muss. Geht die Attacke fehl, wechselt die Initiative und aus dem Angreifer wird der Angegriffene. Geht die Parade fehl, so wird der Angegriffene getroffen und der Angriff beginnt von Neuem.

Attackewert

Der Attackewert gibt an, wie wahrscheinlich es ist, den nächsten Schlag so auszuführen, daß das Ziel zu einer defensiven Handlung gezwungen wird.

Normalerweise liegen Attackewerte zwischen 1 und 18. Da die Attacke mit einem W20 durchgeführt wird, liegt also die Wahrscheinlichkeit für eine gelungene Attacke zwischen 5 und 90%.

Der Attackewert wird folgendermaßen bestimmt: Zu der Grundattacke für die entsprechende Waffenklasse wird 10% des Poolwertes der entsprechenden Waffe addiert. Bei erfahrenen Kriegeren wird dieser Wert meistens über 18 liegen. Sie können, ebenso wie jeder andere, auf einen Teil ihres Attackewertes verzichten und z.B. nur mit 18 angreifen, oder sie können ihre Attacke erschweren, indem sie z.B. versuchen, gezielt kritisch zu attackieren.

Aussehen

Das Aussehen ist eine Angabe des äußeren Erscheinungsbildes eines Charakters. Hohe und niedrige Werte für Aussehen haben direkten Einfluß auf die erste Reaktion von Fremden. Charaktere mit hohen Aussehenswerten werden meist bedeutend besser behandelt als solche mit niedrigen Aussehenswerten, insbesondere von Mitgliedern der gleichen Rasse aber des anderen Geschlechts. Allerdings kann die Aufmerksamkeit, die ein Charakter mit sehr hohen Aussehenswerten erregt, ihm auch über den Kopf wachsen.

Es ist bekannt, daß Elfen über ein sehr hohes Aussehen verfügen, während Zwerge eher grobschlächtig wirken.

AZP - Außerordentliche Zauberpatzer

Wenn ein Zauberkundiger das Risiko auf sich nimmt, einen Zauber zu sprechen, der unter den momentanen Bedingungen zu schwer für ihn ist (keine Hand frei, zu niedrig stufig...), so muß er testen, ob es zu einem außerordentlichen Zauberpatzer kommt.

Wie genau dieser Test aussieht, kann man in dem Abschnitt Regeln - Zaubersystem - AZP nachschlagen.

Berge, die die Welt verbinden

Bei den Bergen, die die Welt verbinden handelt es sich um ein Gebirgsmassiv, welches das westliche von dem östlichen Meer trennt.

Berserkerang

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn unglaubliche Leistungen im Kampf zu erreichen.

Leider hat dieses angeborene Talent auch sehr viele Schattenseiten, über die man sich in dem Abschnitt Regeln - Talentsystem - angeborene Talente - Berserkerang informieren kann.

Bewegungsarten

Für einen Helden gibt es 7 Bewegungsarten:

Spazieren (B x^{1/2})

Beim Spazieren schlendert der Abenteurer durch die Gegend. Diese Fortbewegungsart ist äußerst ausdauerschonend, allerdings auch sehr langsam.

Gehen (B x1)

Beim Gehen handelt es sich um die normale Fortbewegungsart eines Abenteurers. Nicht zu langsam, aber auch nicht allzu erschöpfend. Joggen (B x^{1/2}) Joggen tun Abenteurer, die sich relativ lange möglichst schnell fortbewegen wollen.

Laufen (B x2)

Laufen können Abenteurer (sofern es sich nicht um Zwerge handelt) nicht allzu

Rennen (B x3)	lange. Diese Fortbewegungsart ist bereits ziemlich erschöpfend. Rennen tun Helden nur, wenn sie in Not sind. Entweder wollen sie jemanden möglichst schnell beistehen, oder sie versuchen sich möglichst schnell, von einem Ort (oder Wesen) wegzubewegen.
Spurt (B x4)	Spurten tun Helden eigentlich nie, es sei denn, sie sind kurz vor Einsetzen der Panik.
Sprint (B x5)	Der Sprint ist die seltenste Fortbewegungsart für Abenteurer. Normalerweise verwenden sie in nur, wenn sie in Panik sind.

Weitere Informationen über die Bewegungsarten findet man in dem Abschnitt Regeln - allgemein - Bewegungsweite

Bewegungsweite

Die Bewegungsweite gibt an, wie viele Felder weit sich ein Charakter in einer Kampfrunde bewegen kann. Hierbei ist es wichtig zu wissen, daß ein Feld einen Durchmesser von 2 Metern hat und eine Kampfrunde 12 Sekunden dauert. Weiterhin ist es wichtig zu wissen, daß die Bewegungsweite durch einen Spurt um bis zu dem Faktor 5 erhöht werden kann.

Dank ihrer langen Beine und Ihrer grazielen Gestalt bewegen sich die Elfen am schnellsten fort. Am langsamsten sind die beiden kleinen Rassen, Zwerge und Halblinge. Mit ihren bedeutend kürzeren Beinen können sie das Tempo der Menschen und insbesondere der Elfen nicht erreichen.

Bewegungsweite, momentan

Die momentane Bewegungsweite eines Helden ist die Strecke, die er in einer Kampfrunde bei normaler Bewegung zurücklegen kann. Hierbei ist zu berücksichtigen, daß eine Kampfrunde 12 Sekunden dauert und die Einheit, in der die Bewegungsweite angegeben wird, Felder beträgt. Ein Feld sind 2 Meter.

Die momentane Bewegungsweite errechnet sich aus der maximalen Bewegungsweite eines Abenteurers, von der die Behinderung abgezogen wird, die dieser durch Lasten und Rüstungen erleidet. Die momentane Bewegungsweite kann niemals größer sein als die maximale Bewegungsweite.

Genauerer zur Bewegungsweite kann man unter Regeln - Allgemein - Bewegungsweite nachschlagen.

Boham, der Weiße (10ter Monat des Jahres)

In diesem Monat ist das Land mit einer weißen Decke überzogen, die gnädig das Elend und den Schmutz bedeckt. Die Temperaturen steigen langsam wieder an, wodurch es Ende Boham zu einem starken Anschwellen der Flüsse kommt, die auch häufig über ihre Ufer treten und das Land mit Kälte und Schmutz heimsuchen.

In dieser Zeit wächst die Gemeinschaft der Dörfer zusammen, wenn noch keine neuen Lebensmittel in Sicht sind und die Bevölkerung sich selber unterstützen muß.

Bolzen

Magiekundigen der Grund- und alten Magie ist es möglich, Elemente zu bändigen und als Angriffe einzusetzen. Hierbei haben sie zwei Möglichkeiten. Sie können entweder eine relativ große Menge dieses Elementes beschwören und als Ball werfen, der beim Aufprall explodiert, oder sie können eine kleinere Menge konzentrieren und als Bolzen gegen einen Gegner schleudern.

Wenn sie sich für einen Bolzenangriff entscheiden, so können sie den Angriff bedeutend besser zielen. der Nachteil ist, daß Bolzenangriffe normalerweise immer nur gegen einen Gegner durchgeführt werden können.

Buch der Magie

Bei dem Buch der Magie handelt es sich um eines der Regelbücher von Rolemaster. Und zwar, wie der Name bereits sagt, um das Regelbuch, in welchem die Magie erläutert wird. In diesem Buch können alle Regeln zum Magiesystem nachgeschlagen werden, die in dem Regelwerk von Muini Mula nicht weiter erläutert werden.

Bälle

Magiekundigen der Grund- und alten Magie ist es möglich, Elemente zu bändigen und als Angriffe einzusetzen. Hierbei haben sie zwei Möglichkeiten. Sie können entweder eine relativ große Menge dieses Elementes beschwören und als Ball werfen, der beim Aufprall explodiert, oder sie können eine kleinere Menge konzentrieren und als Bolzen gegen einen Gegner schleudern.

Wenn sie sich für einen Ballangriff entscheiden, so haben sie den Vorteil, daß sie ein ganzes Gebiet mit der todbringenden Macht des Elementes überschwemmen können. Leider können Ballangriffe bei weitem nicht so gut gezielt werden wie Bolzenangriffe, dafür können sie allerdings gegen mehrere Gegner, die sich in einem bestimmten Gebiet aufhalten, eingesetzt werden.

Charisma

siehe persönliche Ausstrahlung

Daschdar (1ter Monat des Jahres)

Bei Daschdar handelt es sich um den ersten Frühlingsmonat. Es ist die Zeit, in der die letzten Schneefelder schmelzen und das erste Grün die Augen aller Lebewesen erfreut.

Drachen

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Dudang (5ter Tag der Woche)

Der fünfte Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Dudang genannt.

Eigenschaften

Bei den Eigenschaften handelt es sich um die psychischen und physischen Charakteristika eines Bewohners der Fantasywelt. Anhand der Eigenschaftswerte wird bestimmt, was einer Figur gelingt und was nicht. Die Eigenschaften werden erweitert durch die Talente, können aber auch ohne diese verwendet werden. (So kann ein Held über ein Seil balancieren, wenn ihm eine Akrobatikprobe (Talent) ohne Aufschlag oder eine Geschicklichkeitsprobe (Eigenschaft) mit einem Aufschlag von 20 bis 50 Punkten gelingt.

Folgende Eigenschaften werden im Rollenspiel Muini Mula mittels Würfelwürfen bestimmt:

- Kraft
- Geschicklichkeit
- Intelligenz
- Reaktion
- Lebensenergie
- Wahrnehmung / Erinnerung
- Selbstbeherrschung
- Gabe
- Glaube
- Geist
- Aussehen
- persönliche Ausstrahlung
- Bewegungsweite

Genauereres über die Eigenschaften kann man im Abschnitt Regeln - Erschaffung - Eigenschaften nachlesen

Eigenschaften, schlechte

Die schlechten Eigenschaften dienen in dem Rollenspiel Muini Mula dazu, die Heldencharaktere mit einigen Ecken und Kanten zu versehen, insbesondere wenn sich ihre Spieler dagegen sträuben sollten. Dank dieser schlechten Eigenschaften hat der Meister eine (zugegeben kleine) Möglichkeit, in die Handlungen der Helden einzugreifen und ihnen eventuell die einfache Lösung zu ersparen ;)

Mehr zu den schlechten Eigenschaften (die von einigen Spielern auch positiv gesehen werden), findet man in dem

Abschnitt Regeln - Erschaffung - schlechte Eigenschaften.

Eisenstücke

Anderer Begriff für Kreuzer
siehe Währungssystem

Eitelkeit

Dank dieser schlechten Eigenschaft sieht der Held immer wie aus dem Ei gepellt aus. Die Kosten für die neue Kleidung, Bäder... nimmt man ja gerne in Kauf. Wer ißt denn schon gerne, und ein verrostetes Schwert tut auch seinen Dienst.

Elementenangriffssprüche

Elementenzauber konzentrieren eine der Rohformen der Elemente Wasser, Feuer, Erde, Luft, Kälte und Licht in einen physischen Angriff auf ein Ziel. Da solch ein Angriff körperlich erfolgt, kann das Opfer keinen Magieresistenzwurf machen. Jeder Spruch hat eine eigene Angriffstabelle, die die jeweilige Rüstung des Opfers berücksichtigt

Elementenzauber

Ein Zauberspruch, der Feuer, Kälte, Wasser, Eis oder Licht erschafft, benutzt, oder manipuliert, um ein Ziel zu erreichen.

Elfen

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Elidia

Der Name der Welt, in welcher Muini Mula gespielt wird und die auf diesen Seiten beschrieben wird, in Felahelah (der Sprache der Elfen)

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte sind ein Maß für die Gefährlichkeit eines Helden. (Das andere Maß sind seine Eigenschaftswerte)

Nachdem ein Held Abenteuer überlebt hat bekommt er für seine Erlebnisse Abenteuerpunkte. Mit diesen Abenteuerpunkten (und der gleichen Menge Kreuzer) kann der Held bei einem Lehrer etwas lernen. Gelingt ihm dies, wandeln sich die Abenteuerpunkte in Erfahrungspunkte um, wobei der Held für jeden ausgegebenen Abenteuerpunkt und jeden ausgegebenen Heller einen Erfahrungspunkt bekommt.

Lernt er also etwas, daß 300 Erfahrungspunkte kostet, so muß er dafür 150 Abenteuerpunkte und 1½GS ausgeben.

Falah

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Falaleeh

Eine der beiden Sprachen der Felahelah (Elfen)

Feigheit

Unüberlegte Angriffe auf überlegen wirkende Gegner werden mittels dieser schlechten Eigenschaft effektiv verhindert.

Fernkampfaffen

Diese Waffenklasse unterteilt sich in zwei Unterklassen und einige zusätzliche Waffen:

I. Die erste Unterkategorie sind die Wurfaffen. Hier sind zusammengefaßt:

- Wurfpeile, Wurfsterne und Wurfmesser
- Wurfkeulen, Wurfhämmer und Wurfäxte
- Wurfspeere

II. Die zweite Unterkategorie sind die Schußaffen. Hier sind zusammengefaßt:

- Armbrüste (leichte, normale, schwere und überschwere)
- Bögen (Kurz und Lang)
- Zwillen

III. Weiterhin gibt es noch folgende Waffen unter den Fernkampfaffen, wobei diese Waffen keiner Kategorie im engeren Sinne (GAt & GPa) angehören:

- Blasrohre
- Bolas
- Lassos
- Schleudern

Figuren, Zinn-

Das Rollenspiel Muini Mula ist so konzipiert, daß die Kämpfe am besten anhand von Zinnfiguren nachgestellt werden, da es Kampfregeln gibt, die nur durch die Verwendung von Figuren Anwendung finden können.

Fingerfertigkeit

siehe Geschicklichkeit

Finten

Gute (und verzweifelte) Kämpfer können versuchen, ihren Gegner durch Finten zu verwirren, bis sie ohne Schwierigkeiten einen gezielten Schlag durch die aufgebrochene Deckung anbringen können.

Genauer über die Durchführung von Finten findet man in dem Abschnitt Regeln - Kampf - Waffenfertigkeiten - Finten.

Freßsucht

Dank dieser schlechten Eigenschaft ist der Charakter meistens wohlgenährt. Leider reichen die Lebensmittelvorräte der Gruppe bei vielen Freßsüchtigen nur halb so lange wie geplant. Aber man kann ja jagen gehen (wie, niemand kann jagen??? - wie wäre es mit Nahrung finden? - auch keiner - oho)

Gabe

Die Gabe ist ein Wert für die Fähigkeit des Charakters, magische Energie aus seiner Umgebung zu beziehen. Diese magische Energie kann der Charakter in Zaubersprüche der Grundmagie umwandeln.

Als besonders begabt gelten die Elfen, während die Halblinge und Zwerge die sie umgebende magische Energie kaum wahrnehmen können.

Die Energie, die dem Charakter zur Verfügung steht, wird folgendermaßen berechnet:

- Bei einem Eigenschaftswert von weniger als 40 hat man keinerlei Magiepunkte.
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 40 hat man einen Magiepunkt (z.B. bei 59 hat man 19 Magiepunkte)
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 70 bekommt man einen zusätzlichen Magiepunkt (z.B. bei 79 hat man 48 Energiepunkte)
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 100 bekommt man noch einen weiteren zusätzlichen Magiepunkt (z.B. bei 120 hat man: 80 Punkte über 40 + 50 Punkte über 70 + 20 Punkte über 100 = 150 Magiepunkte)

Gebietszauber

Elementenzauber, der ein größeres Gebiet betrifft, nicht nur einen Gegner

Geist

Der Geist ist ein Wert für die Fähigkeit des Charakters, magische Energie aus seinem Inneren zu beziehen. Diese magische Energie kann der Charakter in Zaubersprüche der Mentalmagie umwandeln.

Den Elfen fällt es besonders leicht, dieses innere Reservoir anzuzapfen, während die Halblinge und Zwerge kaum etwas mit der ihnen innewohnenden Energie anfangen können.

Die Energie, die dem Charakter zur Verfügung steht, wird folgendermaßen berechnet:

- Bei einem Eigenschaftswert von weniger als 40 hat man keinerlei Magiepunkte.
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 40 hat man einen Magiepunkt (z.B. bei 59 hat man 19 Magiepunkte)
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 70 bekommt man einen zusätzlichen Magiepunkt (z.B. bei 79 hat man 48 Energiepunkte)
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 100 bekommt man noch einen weiteren zusätzlichen Magiepunkt (z.B. bei 120 hat man: 80 Punkte über 40 + 50 Punkte über 70 + 20 Punkte über 100 = 150 Magiepunkte)

Geld

siehe Währungssystem

Geschicklichkeit

Bei der Geschicklichkeit handelt es sich um die physische Gewandheit eines Charakters. In diesem Wert werden sowohl die Fingerfertigkeiten als auch die Ganzkörpergeschmeidigkeit zusammengefaßt.

Ein hoher Geschicklichkeitswert bewirkt, daß der Charakter sich geschmeidig wie eine Katze bewegen kann, während niedrige Werte in tollpatschig wirken lassen.

Diese Eigenschaft ist besonders bei den Halblingen stark ausgeprägt.

Gewandheit

siehe Geschicklichkeit

Glaube

Die Glaube ist ein Wert für die Verbundenheit des Charakters mit seinem Gott. Aus dieser Verbindung wird dem Charakter von seiner Gottheit magische Energie zur Verfügung gestellt.

Diese magische Energie kann der Charakter in Zaubersprüche der Göttermagie umwandeln.

Die Verbindung zu den Gottheiten ist insbesondere bei den Hobbits nicht stark ausgeprägt.

Die Energie, die dem Charakter zur Verfügung steht, wird folgendermaßen berechnet:

- Bei einem Eigenschaftswert von weniger als 40 hat man keinerlei Magiepunkte.
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 40 hat man einen Magiepunkt (z.B. bei 59 hat man 19 Magiepunkte)
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 70 bekommt man einen zusätzlichen Magiepunkt (z.B. bei 79 hat man 48 Energiepunkte)
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 100 bekommt man noch einen weiteren zusätzlichen Magiepunkt (z.B. bei 120 hat man: 80 Punkte über 40 + 50 Punkte über 70 + 20 Punkte über 100 = 150 Magiepunkte)

Goblins

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Goldgier

Dank dieser schlechten Eigenschaft schafft es ein Charakter relativ leicht, sein Vermögen zu vermehren, so er denn die Versuche überlebt.

Goldstücke

siehe Währungssystem

Greife

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Grudahr

Der Name der Welt, in welcher Muini Mula gespielt wird und die auf diesen Seiten beschrieben wird, in Gandahr (der Sprache der Zwerge)

Grundattacke

Die Grundattacke gibt an, wie gut ein Kämpfer eine bestimmte Waffenkategorie erlernt hat. Die Grundattacke einer jeden Waffenkategorie kann erlernt werden, wobei der Grundwert 8 beträgt. Aus der Grundattacke und 10% des Pools errechnet sich die Attacke mit einer Waffe aus der entsprechenden Waffenkategorie, wobei dieser Wert um entsprechende Boni / Mali der Waffe verändert werden kann.

Grundmagie

siehe Quellen der Macht

Grundparade

Die Grundparade gibt an, wie gut ein Kämpfer eine bestimmte Waffenkategorie erlernt hat. Die Grundparade einer jeden Waffenkategorie kann erlernt werden, wobei der Grundwert 5 beträgt. Aus der Grundparade und 10% des Pools errechnet sich die Parade mit einer Waffe aus der entsprechenden Waffenkategorie, wobei dieser Wert um entsprechende Boni / Mali der Waffe verändert werden kann.

Göttermagie

siehe Quellen der Macht

Halblinge

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Harpfen

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Heller

siehe Währungssystem

Herdang (3ter Tag der Woche)

Der dritte Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Herdang genannt.

Hintergrundoptionen

Bei den Hintergrundoptionen handelt es sich um zufällig, teilweise tiefgreifende Veränderungen an der Heldenfigur. Keine dieser Hintergrundoptionen an sich ist negativ für einen Helden, allerdings gibt es viele Hintergrundoptionen, die verhindern, daß ein Held eine bestimmte Laufbahn einschlagen kann. Jedem Spieler ist es freigestellt für seinen Helden eine oder mehrere Hintergrundoptionen (je nach Rasse) zu

erwürfeln oder für jede nicht verwendete Hintergrundoptionen einen Lernpunkt zu erhalten.

⦿Hirrschsch

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

⦿Horchchen

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn dazu extrem leise Geräusche wahrzunehmen, sofern dies seine Umgebung zuläßt (in einer Kneipe, in der laut Lieder gegrölt werden, wird auch ein Held mit diesem angeborenen Talent keine geflüsterte Unterhaltung zwei Tische weiter verstehen können).

⦿Hybridmagie

Bei der Hybridmagie handelt es sich um eine Magieart, die aus zwei Quellen der Macht hervorgegangen ist. Hierbei ist zu berücksichtigen, daß nur die Götter-, Grund- und Mentalmagie miteinander kombiniert werden können.

⦿Hybridzauberer

Ein Zauberkundiger, der seine magische Energie aus 2 verschiedenen Quellen der Macht bezieht.

⦿Hydrophobie

Diese schlechte Eigenschaft hat bestimmt schon hunderte von Helden vor einem nassen Tod bewahrt. Besser 200km durch feindliches Gebiet wandern, als diesen breiten Strom überqueren (je ruhiger das Wasser, je mehr Gefahren lauern darin).

⦿Höhenangst

Helden mit dieser schlechten Eigenschaft werden niemals gefährlich stürzen können, da sie nicht in die entsprechenden Höhen aufsteigen werden.

⦿ICE

Bei der Iron Crown Enterprises handelt es sich um die Firma, die das Fantasy Rollenspiel Rolemaster publiziert hat, auf dem das Zaubersystem von Muini Mula basiert.

⦿Initiative

Die Initiative bestimmt die Reihenfolge im Kampf.

Die Initiativewert jedes einzelnen Kämpfers wird bestimmt, indem mit einem W100 gewürfelt wird und zu dem ergebnis der Reaktionswert des jeweiligen Kämpfers addiert wird.

Die Initiative muß jedesmal neu bestimmt werden, wenn sich die Kampfsituation ändert (z.B. durch Veränderung der Anzahl der Kämpfer)

⦿Intelligenz

Die Intelligenz gibt an, wie gut ein Charakter logisch denken und seine bisherigen Erfahrungen mit der momentanen Situation in Einklang bringen kann.

Als besonders intelligent gelten die Elfen.

Weiterhin ist die Intelligenz ein Maß dafür, wie gut man die einfachste Magieart, die prosaische Magie, beherrschen kann.

Die Energie, die dem Charakter zur Verfügung steht, wird folgendermaßen berechnet:

- Bei einem Eigenschaftswert von weniger als 40 hat man keinerlei Magiepunkte.
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 40 hat man einen Magiepunkt (z.B. bei 59 hat man 19 Magiepunkte)

- Für jeden Eigenschaftspunkt über 70 bekommt man einen zusätzlichen Magiepunkt (z.B. bei 79 hat man 48 Energiepunkte)
- Für jeden Eigenschaftspunkt über 100 bekommt man noch einen weiteren zusätzlichen Magiepunkt (z.B. bei 120 hat man: 80 Punkte über 40 + 50 Punkte über 70 + 20 Punkte über 100 = 150 Magiepunkte)

Jahr

Das Jahr auf Kandar ist in 10 Monate eingeteilt. Jeder dieser Monate hat 40 Tage, die in vier gleich große Wochen unterteilt wurden.

Die gebräuchlichsten Namen für die 10 Monate sind die Namen, die im alten Kaiserreich verwendet werden:

1. Daschdar
2. Maresch
3. Jebohl
4. Xolol
5. Yardack
6. Tehbar
7. Komal
8. Umdiel
9. Voltan
10. Boham

Die Jahreszeiten verteilen sich folgendermaßen auf die einzelnen Monate:

- I. Frühling: Daschdar und Maresch
- II. Sommer: Jebohl, Xolal und Yardack
- III. Herbst: Tehbar und Komal
- IV. Winter: Umdiel, Voltan und Boham

Jebohl (3ter Monat des Jahres)

Jebohl ist der erste Monat des Sommers. In den meisten Gegenden ist die Temperatur zu dieser Zeit am angenehmsten. Die Niederschläge des Frühjahrs lassen nach. Wer immer eine Reise unternehmen will, versucht sie auf diesen Monat zu verlegen. Allerdings sollte man sich spüten. Normalerweise steigen die Temperaturen in den letzten Tagen des Jebohl schnell an, was das Reisen zur Qual machen kann.

Jodang (2ter Tag der Woche)

Der zweite Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Jodang genannt.

Jähzorn

Durch diese schlechte Eigenschaft braucht sich ein Charakter keine Gedanken darüber zu machen, daß er ungestraft beleidigt werden könnte. Er wird immer alles unternehmen, eggen jeden vorzugehen, der ihn in Rage bringt (und sei es ein Drache...)

Kalender

Das Jahr auf Kandar umfaßt 400 Tage, die in 10 Monate eingeteilt sind. Jeder dieser Monate hat 4 Wochen, wobei jede Woche wiederum 10 Tage hat. Diese Einteilung gilt in den Gebieten der meisten bekannten Rassen. Die Benennung der Monate und Wochentage ist allerdings sprachabhängig. Einige Rassen haben, wie zum Beispiel die Zwerge und Elfen, haben auch den Wochen spezifische Namen gegeben, bei den Menschen werden die Wochen normalerweise einfach durchnummeriert (von 1 bis 4).

Die Halblinge feiern an zwei Tagen der Woche (am Wonnetag und am Sonnentag {dem 4 und dem 9 Tag der Woche}). Bei den Zwergen gibt es keine Feiertage im eigentlichen Sinn, obwohl sie an zwei Tagen im Jahr zu Ehren ihres höchsten Gottes die Arbeit niederlegen.

Im alten Kaiserreich ist es den Adligen vorbehalten, am 10 Tag der Woche einen Tag der Freude und Erholung einlegen zu dürfen, während die einfache Bevölkerung das Jahr über durcharbeiten muß.

Die Elfen kennen keinen wöchentlich wiederkehrenden Feiertag, allerdings haben sie viele der sogenannten hohen

Tage, an denen jeder Elf, sofern es ihm möglich ist, seine Arbeit ruhen läßt.

Kampfkoordination

Wenn mehrere einen Einzelnen bedrängen wollen, so müssen sie versuchen, den zur Verfügung stehenden Platz optimal zu nutzen, so daß der Einzelne nach Möglichkeit von allen Seiten gleichzeitig angegriffen wird und die Angreifer sich nicht unnötig gegenseitig behindern. Diese koordinierten Angriffe kann man lernen (Talent: Kampfkoordination)

Wie man das Gelernte im Kampf anwendet, findet man in dem Abschnitt Regeln - Kampfregeln - Kampfkoordination.

Kampfrunde

Die Dauer einer Kampfrunde beträgt im Rollenspiel Muini Mula 6 Sekunden. Da der Kampf sekundengenau abgerechnet wird, hat eine Kampfrunde kaum eine Bedeutung. Sie wird nur noch benutzt, um bestimmte Aktionen oder Gegebenheiten abzuschätzen.

Kandar

Der Name der Welt, in der Muini Mula gespielt und die auf diesen Seiten beschrieben wird, in der Allgemeinsprache.

Kettenwaffen

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Kriegsflögel
- Morgensterne (normale und große)
- Chakkos
- Schlagketten (kleine und normale)

Klasse I bis III Sprüche

siehe Spruchklassen

Klaustrophobie

Diese schlechte Eigenschaft bewahrt jeden Helden davor, in einer engen Röhre stecken zu bleiben, von einem Berg zerquetscht zu werden..., da er sich niemals in einen geschlossenen Raum (insbesondere nicht unter der Erde) begeben würde.

Kleptomanie

Diese schlechte Eigenschaft ist perfekt dazu geeignet, viel Geld zu verdienen oder seine Hände zu verlieren (je nach Höhe des Taschenspielerwertes des Helden)

Kodusch (10ter Tag der Woche)

Der letzte Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Kodusch genannt. Die meisten Adligen halten an diesem Tag inne, während die einfache Bevölkerung wie an jedem anderen Tag ihrer normalen Beschäftigung nachgeht.

Komal, der Bunte (7ter Monat des Jahres)

Im zweiten Monat des Herbstes verfärben sich endgültig alle Pflanzen. Die Welt wird freundlich und bunt. Manchmal kommt es in dieser Zeit bereits zu den ersten Stürmen, meistens warten diese allerdings bis zum Umdiel.

Wanderer, die auf einer langen Reise sind, sollten versuchen, diese noch im Komal zu beenden, da die Temperaturen mit Beginn des Umdiel stark sinken.

Kondition

Die Kondition gibt an, wie gut die körperliche Verfassung eines Charakters ist. Die Kondition eines Charakters wird nach folgender Formel berechnet: $2 \times (\text{Eigenschaft Kraft} + \text{Talent Ausdauer} + \text{doppelte Stufe})$. Die schlechteste Kondition haben die Halblinge, welches aber weniger auf ihren meist umfangreichen Bauchumfang sondern eher auf ihre fehlende Kraft zurückzuführen ist.

Konstitution

siehe Lebensenergie

Kostenfaktoren

Die Kostenfaktoren sind ein sehr wichtiges Element im Steigerungskonzept des Rollenspiels Muini Mula. Sie sind ein Maß für die Schwierigkeit, die es einem Helden bereitet, eine Waffe oder ein Talent zu erlernen. Wie sie genau verwendet werden, kann man in dem Abschnitt Regeln - Lernen nachlesen

Kraft

Hierbei handelt es sich um die physische Kraft eines Charakters. Sie bestimmt sowohl, wieviel ein Charakter tragen kann als auch die Menge an roher Energie, die er entfalten kann. (z.B. mit einer Waffe)

Ein hoher Kraftwert läßt einen Charakter äußerst eindrucksvoll erscheinen (insbesondere, wenn er mit einer entsprechenden Größe daherkommt. Mit einem niedrigem Kraftwert erscheint der Charakter schwächling, eher wie ein Bücherwurm denn wie ein Kämpfer.

Die Kraft ist besonders bei den Zwergen stark ausgeprägt, während die Halblinge sehr schwächling wirken.

Kreaturen, große und übergroße

Einige Kreaturen sind dermaßen groß oder / und mächtig, daß sie mit den normalen kritischen Treffern nicht zu erfassen sind. Diese Wesen werden mit gesonderten Regeln für Kampf und die Magie bedacht. Im Kampf werden kritische Treffer gegen diese Großen/Übergroßen Kreaturen um 10 bis 60 Punkte reduziert. Bei magischen Angriffen müssen die kritischen Treffertabellen gegen Große/Übergroße Kreaturen verwendet werden. In der Beschreibung der einzelnen Monster ist jeweils angegeben, ob es sich um eine große oder übergroße Kreatur handelt und um wieviel die kritischen Treffer reduziert werden müssen.

Große Kreaturen sind z.B.: Trolle, Giganten, normale Dämonen, Untote usw.

Übergroße Kreaturen sind z.B.: Dinosaurier, Drachen (sowohl junge als auch erwachsene, als auch alte.), höhere Dämonen, Dämonenlords usw

Kreuzer

siehe Währungssystem

kritische Treffer

Wenn ein magischer Angriff mittels physischen Kräften (z.B. materialisierten Elementen) durchgeführt wird, so führt dies fast immer zu kritischen Treffern. Im Gegensatz zu den kritischen Treffern durch Waffen werden diese kritischen Treffer je nach Schwere in fünf Kategorien aufgeteilt (A bis E).

Die genauen Auswirkungen der kritischen Treffer durch Magie kann man in dem Abschnitt Regeln - Magie - kritische Treffer nachlesen.

kritische Treffer

Um einen kritischen Treffer auszuteilen, gibt es zwei Möglichkeiten. Die eine Möglichkeit ist es, den Gegner zu

attackieren und zu hoffen, daß man trifft und danach ein W20-Wurf kleiner ist als der kritisch - Wert der Waffe, der in der Tabelle der Waffenklassen in der Spalte KT aufgelistet ist.

Kupferstücke

Anderer Begriff für Heller
siehe Währungssystem

Lebensenergie

Die Lebensenergie ist ein abstraktes Maß für das im Charakter verbliebene Leben. Wird der Charakter durch physische oder psychische Gewalt verwundet, so verringert sich die Lebensenergie. Der Charakter bemerkt dies dadurch, daß er sich immer schwächer fühlt und es ihm auch immer schwerer fällt, Handlungen auszuführen. (Genauer ist im Abschnitt Regeln - Allgemein - Heilung - Verletzungen beschrieben).

Als unverwundlich gelten die Zwerge, die auch von den schwersten Treffern scheinbar unbeeindruckt bleiben. Als besonders zart und verletzlich erweist sich die andere kleine Rasse, die Halblinge. Eine leichte Verletzung, die Zwerge vermutlich noch nicht einmal richtig bemerken würden, kann sie bereits umbringen.

Lebenspunkte (momentane Lebensenergie)

Die Lebenspunkte geben an, wieviel Lebensenergie im Moment noch im Helden verweilt. Wenn der Held verletzt wird, dann sinken seine Lebenspunkte. Wenn die Lebenspunkte unter einen bestimmten Wert sinken, dann ist der Held so geschwächt, daß sich auch seine anderen Werte verringern.

Genauer kann man dies in dem Abschnitt Regeln - Allgemein - Heilung - Verletzungen nachlesen.

Lernpunkte

Bei der Erschaffung einer Heldenfigur erhält diese 20 Lernpunkte. Diese Lernpunkte können dazu verwendet werden einen Beruf, Zaubersprüche, Waffenfertigkeiten oder Talente zu erlernen. Des weiteren kann die Figur für jeden nicht verwendeten Wurf auf den Hintergrundoptionen einen weiteren Lernpunkt ausgeben.

Diese Lernpunkte symbolisieren die bisherigen Erfahrungen des Helden, da das Spiel nicht mit der Geburt des Helden sondern erst mit dem Erwachsen werden beginnt.

Lidang (9ter Tag der Woche)

Der neunte Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Lidang genannt. Bei den Halblingen ist dieser Tag als Sonnentag bekannt und einer der beiden Festtage der Woche.

Loyalitätswert

Der Loyalitätswert ist ein numerischer Wert für die Treue einer Nichtspielerfigur, welche die Helden begleitet. Dieser Wert ist nur dem Meister bekannt und kann von diesem dazu verwendet werden, festzustellen, ob die Nichtspielerfigur eine bestimmte, von den Spielern gewünschte, Handlung ausführen wird, wenn diese nicht unbedingt im Interesse der Nichtspielerfigur steht.

Genauer über Nichtspielerfiguren und ihren Loyalitätswert kann man in dem Abschnitt Regeln - Allgemein - NSP nachlesen.

Madang (1ter Tag der Woche)

Der erste Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Madang genannt.

Magie

Unter Magie versteht man die Fähigkeiten eines Zauberkundigen, manipulierend in den Fluß der Dinge einzugreifen.

Zu diesem Zweck kann er entweder die Macht seines Geistes einsetzen (Mentalmagie), sich die Kraft aus der

Umgebung holen (Grundmagie) oder auf die Unterstützung seines Gottes (Göttermagie) bauen. Es gibt auch Magiekundige, die zwei (Hybridmagier) oder alle drei (alte Magiekundige) dieser Bereiche verwenden können. Aber was auch immer ein Zauberkundiger tut, seine Macht ist begrenzt. Diese Grenze wird symbolisiert durch seine Stufe, seine Energiepunkte und die Anzahl an Zaubersprüchen, über die er verfügt.

Magiemodifikatoren

Magiemodifikatoren geben an, wie gut eine bestimmte Rasse verzaubert werden kann und wie gut diese Rasse zaubern kann.

Wenn eine Rasse über einen hohen Magiemodifikatorwert verfügt (z.B. Halblinge und Zwerge), so ist es sehr schwer, sie mit der entsprechenden Magieart zu verzaubern.

Durch ihre angeborene Resistenz gegenüber dieser Magie ist es dieser Rasse allerdings auch fast unmöglich, die entsprechende Magie anzuwenden.

Verfügt eine Rasse hingegen über sehr niedrige (oder gar negative) Magiemodifikatorwerte (z.B. Elfen und Menschen), so fällt es einem Magiekundigen recht leicht, diese Rasse zu verzaubern.

Andererseits ist es für Mitglieder dieser Rassen auch einfach, die entsprechende Magie anzuwenden.

Spieltechnisch sieht es folgendermaßen aus:

- Wenn man mit der entsprechenden Magie angegriffen wird, so wird der Magiemodifikator auf den Widerstandswurf addiert
- Wenn man einen Zauberspruch der entsprechenden Magie erlernen will, so wird auf den Lernwurf der Magiemodifikator aufgeschlagen.

Magiepunkte

Die Magiepunkte eines Helden entsprechen seinem magischen Potenzial. Sie geben an, wie lange der Charakter in der Lage ist, Zaubersprüche auszuführen. Jeder Zauber verbraucht (mindestens) seine Stufe in Magiepunkten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen entfaltet bei Muini Mula ein Held sein magisches Potenzial bereits sehr früh (mit der Pubertät). Im Laufe seines Heldenlebens kann er die Anzahl seiner Magiepunkte nur noch in geringem Maße steigern. Allerdings ist es ihm möglich, später mächtigere Zaubersprüche zu erlernen und vor allen Dingen auch anzuwenden.

Magieresistenzbonus

Der Wert, der auf die Magieresistenz des Angegriffenen addiert wird. Er ergibt sich durch Vorteile des Angegriffenen (Boni durch Reaktion, Schild, Rüstung, Position und magische Gegenstände)

Maresch, der Farbenfrohe (2ter Monat des Jahres)

Bei Maresch handelt es sich um den zweiten (und letzten) Frühlingsmonat. In diesem Monat blühen die meisten Pflanzen. Die Welt wirkt in dieser Zeit am fröhlichsten.

Maverick

Administrator dieser Seiten. Weitere Informationen zu Maverick gibt es hier.

Menschen

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Mentalmagie

siehe Quellen der Macht

Mergels

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Mithrilstücke

siehe Währungssystem

momentane Lebensenergie

siehe Lebenspunkte

Monat

Das Jahr auf Kandar ist in 10 Monate eingeteilt. Jeder dieser Monate hat 40 Tage, die in vier gleich große Wochen unterteilt wurden.

Die gebräuchlichsten Namen für die 10 Monate sind die Namen, die im alten Kaiserreich verwendet werden:

1. Daschdar
2. Maresch
3. Jebohl
4. Xolol
5. Yardack
6. Tehbar
7. Komal
8. Umdiel
9. Voltan
10. Boham

Die Jahreszeiten verteilen sich folgendermaßen auf die einzelnen Monate:

- I. Frühling: Daschdar und Maresch
- II. Sommer: Jebohl, Xolal und Yardack
- III. Herbst: Tehbar und Komal
- IV. Winter: Umdiel, Voltan und Boham

Muini Mula

Name des Rollenspiels, welches auf diesen Seiten vorgestellt wird.

Muini Mula

Muini Mula ist ein Dorf, welches in den Bergen, die die Welt verbinden liegt und das kaum eine Bedeutung für Kandar hat. Früher war es ein berühmter Handelsknoten, heutzutage lebt der Weise darunter.

Nachtsicht

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn dazu, auch bei sehr schlechten Lichtverhältnissen akzeptabel zu sehen. Zwar wird niemand außer Zwergen durch dieses angeborene Talent dazu befähigt, bei völliger Dunkelheit zu sehen, aber es ist ausreichend für einen Kampf in der Nacht.

Negativpunkte

Bei der Erschaffung eines Helden muß der Spieler 20 sogenannte Negativpunkte auf die verschiedenen schlechten Eigenschaften verteilen. Durch Erhöhung der Lebensenergie und des Aussehens seines Helden kann er bis zu weitere 20 Negativpunkte für seinen Helden zusammensammeln.

Die Erhöhung einer schlechten Eigenschaft kostet pro Punkt zwischen $\frac{1}{2}$ und 1 Negativpunkt, je nach Wertung der schlechten Eigenschaft.

Schlechte Eigenschaften, deren Erhöhung um einen Punkt auch einen Negativpunkt aufbrauchen, sind:

- Aberglaube
- Angst vor Dunkelheit
- Angst vor Feuer
- Feigheit

- Goldgier
- Jähzorn
- Neugier
- Spielsucht
- Totenangst

Schlechte Eigenschaften, deren Erhöhung einen 2/3 Negativpunkt aufbrauchen (Man sollte also diese schlechten Eigenschaften also immer auf eine durch 3 teilbare Zahl erhöhen), sind:

- Freßsucht
- Kleptomanie
- Trunkenheit

Schlechte Eigenschaften, deren Erhöhung einen 1/2 Negativpunkt aufbrauchen (man sollte diese schlechten Eigenschaften also immer auf eine gerade Zahl steigern), sind:

- Eitelkeit
- Höhenangst
- Hydrophobie
- Klaustrophobie

Neugier

Kein Charakter mit einem hohen Neugierwert braucht sich zu fragen, was dieses seltsame Geräusch hinter der nächsten Ecke verursacht. Er schaut einfach nach.

Nichtangriffssprüche

Bei Nichtangriffssprüchen handelt es sich, wie bereits der Name sagt, um Zaubersprüche, die keinen Gegner angreifen können. Hierbei handelt es sich um Heilsprüche, Informationszauber, Defensivzauber usw.

Nichtspielerfiguren

Im Laufe ihres Abenteuerlebens begegnen den Helden vielen intelligenten Lebewesen, mit denen sie sich verständigen können. Diese Charaktere werden alle vom Meister geführt und Nichtspielercharaktere genannt. Genaueres über die Nichtspielerfiguren kann man im Abschnitt Regeln - Allgemein - NSP nachlesen.

NSP

siehe Nichtspielerfiguren

Oger

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Orks

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Oydang (7ter Tag der Woche)

Der siebte Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Oydang genannt.

Parade

Eine gelungene Parade ist das beste Mittel, um physischen Schaden abzuwehren.

Eine Parade wird mit einem W20 ausgewürfelt, wobei das Würfelergebnis den Paradowert nicht überschreiten darf.

Paradeserie

Bei dem Rollenspiel Muini Mula teilt sich der Zweikampf in sogenannte Serien auf.

Zu Beginn des Kampfes wird die Initiative bestimmt. Hierzu wird, sofern nicht einer der Kämpfer den Überraschungsmoment auf seiner Seite hat, mit einem W100 gewürfelt, wobei der jeweilige Reaktionswert jedes Kämpfers zum Wurf addiert wird. Der Kämpfer, dessen Ergebnis höher ausfällt, besitzt die Initiative und darf seine Attackeserie starten. Hierzu würfelt er mit einem W20 und muß mit dem Ergebnis unter seinem Attackewert für die verwendete Waffe bleiben. Der Kämpfer, der nicht die Initiative besitzt, muß parieren, indem er ebenfalls mit einem W20 würfelt, wobei sein Wurf unter dem Würfelwurf des Angreifers (und seinem Paradowert) bleiben muss. Geht die Attacke fehl, wechselt die Initiative und aus dem Angreifer wird der Angegriffene. Geht die Parade fehl, so wird der Angegriffene getroffen und der Angriff beginnt von Neuem.

Paradowert

Falls ein Lebewesen so attackiert wird, daß es ohne eigene Aktion auf jeden Fall getroffen würde (die Attacke des Gegners also gelungen ist), so muß es eine Parade durchführen. Der Paradowert gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Parade gelingt. Er liegt immer zwischen 2 und 17. Selbst der schlechteste oder erschöpfteste Kämpfer hat mindestens eine 10% Wahrscheinlichkeit auszuweichen, wenn er irgendwelche Ausweichversuche durchführt.

Eine höhere Wahrscheinlichkeit als 85% kann ein Paradeversuch definitionsgemäß niemals erbringen.

Der Paradowert wird errechnet, indem man die Grundparade für die entsprechende Waffenkategorie um 10% des Pools, den der Verteidiger mit der entsprechenden Waffe hat, erhöht.

Falls das Ergebnis größer als 17 ist, so kann der Verteidiger entweder auf einen Teil seiner Parade verzichten oder seinen Paradowert auf andere Art senken (z.B. durch den Versuch, mit einer Parade die Attackeserie des Angreifers zu brechen.)

Patzer

Ein Magier hat zwei Möglichkeiten einen Zauberputzer zu erliegen. Entweder er würfelt bei einem "normalen" Zauber eine 1 oder 2 (auf dem W100). Oder er versucht einen Zauber, der im Moment zu schwierig für ihn ist. Dann muß er einen Wurf gegen einen AZP würfeln. Mißlingt dieser, so patzt der Magiekundige, egal, wie es dazu kommt. Nach einem Patzer muß der Magiekundige auf der entsprechenden Patzertabelle, die im Abschnitt Regeln - Zauber - Patzer aufgelistet sind, würfeln.

Putzer

Falls während eines Kampfes bei dem Angriffs oder Verteidigungswurf eine 20 gewürfelt wird, so gilt diese Aktion als gepatzt. Ein Angriffsputzer beendet auf jeden Fall die Angriffsserie, ein Paradeputzer führt dazu, daß man getroffen wird. Weiterhin kann ein Patzer weitere, ziemlich negative, Auswirkungen haben. Diese werden auf der zutreffenden Patzertabelle nachgeschlagen.

Weiteres über Patzer findet man in dem Abschnitt Regeln - Kampf - Patzer. Die Patzertabellen findet man in dem Abschnitt Regeln - Kampf - Patzer - Patzertabellen.

Peitschen

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Peitschen (normale und große)

persönliche Ausstrahlung

Die persönliche Ausstrahlung eines Charakters, auch Charisma genannt, zeigt an, wie gut (oder schlecht) das Benehmen des Charakters ist.

Hohe Werte bei der persönlichen Ausstrahlung machen einen Charakter liebenswert, man verzeiht ihm eigentlich alles.

Niedrige Werte hingegen führen dazu, daß man schnell eine Abneigung gegenüber dem entsprechenden Charakter empfindet. Helden mit hoher persönlicher Ausstrahlung sind die geborenen Anführer, sofern sie nicht durch andere Faktoren (Rassenzugehörigkeit...) davon abgehalten werden.

Über besonders hohe Werte in der persönlichen Ausstrahlung verfügen die Halblinge, auch wenn sie nicht zum

Führen geboren wurden. Besonders niedrig ist die persönliche Ausstrahlung bei den Elfen und Zwergen. Geborene Anführer einer Gruppe sind somit die Menschen, was nicht unbeträchtlich zu dem Aufstieg dieser Rasse beigetragen hat.

Platinstücke

siehe Währungssystem

Pordang (6ter Tag der Woche)

Der sechste Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Pordang genannt.

primäre Grundmagie

siehe Quellen der Macht

prosaische Magie

siehe Quellen der Macht

Quellen der Macht

Bei den Quellen der Macht handelt es sich um die verschiedenen Gebiete, aus denen ein Zauberkundiger seine Magie beziehen kann.

Hervor gehen alle Quellen der Macht aus der primären Grundmagie, die allerdings von normalen Magiekundigen nicht direkt angezapft werden kann. Dies ist den Göttern (und vielleicht einigen alten Drachen) vorbehalten.

Fast genauso energiegeladen ist die alte Magie, die allerdings auch nur von einigen sehr wenigen Zauberkundigen angezapft werden kann.

Übliche Magiequellen heutzutage sind die Götter-, die Grund- und die Mentalmagie, die von jedem fähigen Zauberkundigen verwendet werden können, sofern er die entsprechenden Voraussetzungen für entsprechende Magieart erfüllt (Hohe Eigenschaftswerte bei Glaube, Gabe oder Geist).

Eine einfache Art der Magie ist die prosaische Magie. der Umgang mit dieser Magieart ist relativ ungefährlich und allen einigermaßen gescheiten Leuten (hohe Intelligenzwerte) möglich.

Reaktion

Die Reaktion gibt an, wie schnell ein Charakter eine Situation erfassen und darauf sinnvoll reagieren kann.

Reaktionswerte sind besonders hoch bei den Halblingen, während die Elfen zumeist etwas länger brauchen, bis sie sinnvoll agieren.

Riechen

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn dazu auch schwächste Gerüche wahrzunehmen. Er kann es zwar bei weitem nicht mit einem Hund aufnehmen, aber starken Gerüchen kann auch er einige Zeit lang folgen.

Köchen hilft dieses angeborene Talent, wenn sie von ihren Töpfen abgelenkt werden.

Riesen

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Rolemaster

Bei dem Fantasy Rollenspiel Rolemaster handelt es sich um ein phantastisches Rollenspiel, auf dem das Zaubersystem von Muini Mula basiert. Es wurde publiziert von der Firma Iron Crown Enterprises.

Rüstungen

Bei dem Rollenspiel Muini Mula können die Helden verschiedenen Rüstungsarten tragen und auch beliebig kombinieren, solange der Meister dies zulässt und der Held sich noch bewegen kann.

Genauerer zu den Rüstungen findet man in dem Abschnitt Regeln - Kampfregeln - Rüstungen.

Rüstungsschutz

Der Rüstungsschutz gibt an, wie gut ein Lebewesen gegen physische und elementare Gewalten geschützt ist.

Beim Rollenspiel Muini Mula wird der Rüstungsschutz in fünf Kategorien aufgeteilt. Vier dieser Kategorien (Schnitt / Scharf / Stich / Stumpf) schützen gegen physische Gewalt, die fünfte Kategorie (Magie) gegen einige magische Angriffe (größtenteils Angriffe mit Elementen).

Sadang (4ter Tag der Woche)

Der vierte Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Sadang genannt. Bei den Halblingen ist dieser Tag als Wonnetag bekannt und einer der beiden Festtage der Woche.

Schadenskategorie (SK)

Die Schadenskategorie bestimmt, wieviel Schaden ein Kämpfer mit einer Waffe anrichten kann. Hierbei unterscheiden sich drei Schadenskategorien für die einzelnen Waffen bei jedem Kämpfer (teilweise sogar erheblich). Normalerweise wird die Schadenskategorie für eine Waffe bestimmt, indem man zuerst in der Tabelle der Waffenklassen nachschlägt, wie "Kraft-" bzw. "Geschicklichkeits-lastig" diese Waffe ist. Anhand dieses Wertes (Kr/Ge) kann man bestimmen, wieoft die Kraft und Geschicklichkeit in die Berechnung der Schadenskategorie einfließt (3, 2 oder 1mal). Man addiert anschließend die entsprechenden Werte (z.B. 3mal Kraft + 1mal Geschicklichkeit), addiert noch den dreifachen Pool hinzu, den man mit dieser Waffe besitzt und schlägt das Ergebnis in der Trefferpunktemodifikationstabelle nach. Dieser Wert gibt die Schadenskategorie an, in welcher man die entsprechende Waffe beherrscht. (Dieser, zugegeben recht komplizierte, Vorgang wird natürlich nur einmal durchgeführt, und die durch die Schadenskategorie modifizierten Trefferpunkte direkt auf dem Dokument des Helden vermerkt.

Einige Besonderheiten sind noch bei Fernkampfwaffen zu beachten. Bei Schußwaffen hängt der Kraftwert IMMER von der effektiven Kraft ab, die diese Waffe auf das Geschoß übertragen kann. Bei der Berechnung der Schadenskategorie von Fernkampfwaffen fließt auch noch das Talent Maße und Entfernungen schätzen mit ein. Schließlich verändert sich die Schadenskategorie noch in Abhängigkeit von der Entfernung, über die geschossen werden soll.

Genauerer zur Berechnung der Schadenskategorie kann man in dem Abschnitt Regeln - Kampfsystem - Trefferpunktemodifikationstabelle nachschlagen. Weitere Erklärungen zum Fernkampf findet man in dem Abschnitt Regeln - Kampfsystem - Fernkampf.

Schadenspunkte

Wenn ein Lebewesen von einem Schlag getroffen wird, so erleidet es Schaden. Dieser Schaden ist abhängig von der Wucht und Präzision, mit welcher der Schlag ausgeführt wurde. Dies wird durch die Trefferpunkte symbolisiert, die jedesmal bestimmt werden, wenn ein Lebewesen von einem Schlag getroffen wird.

Von diesen Trefferpunkten wird der Rüstungsschutz des Getroffenen abgezogen. Dieser Rüstungsschutz symbolisiert sowohl die natürliche Rüstung vieler Tiere (z.B. Lederhaut der meisten Säuger) als auch die Lagen Stoff, Leder, Metall..., die sich einige Kämpfer überhängen. Das Ergebnis dieser Subtraktion (sofern es größer 0 ist) wird von der momentanen Lebensenergie des Getroffenen abgezogen.

Scharfblick

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn dazu, kleine Details auch auf große Entfernungen wahrzunehmen. Insbesondere für exzellente Fernkämpfer ist dieses angeborene Talent unverzichtbar.

Schicksalspunkte

Die Schicksalspunkte sind das, was einen Helden von einem durchschnittlichen Bewohner Kandars unterscheidet. Diese Schicksalspunkte bieten dem Helden die Möglichkeit, eine zweite Chance zu bekommen. Sobald der Held merkt, daß das Schicksal (seine Würfel) sich gegen ihn verschworen hat, kann er durch den Einsatz eines Schicksalspunktes versuchen, sich noch einmal durchzumogeln. Leider verfügen die Helden nicht über ausreichend Schicksalspunkte, um sich jeder bedrohlichen Situation zu entziehen, so daß ihr Einsatz wohl durchdacht werden sollte!

Genauer zu den Schicksalspunkten kann man in dem Abschnitt Regeln - Allgemein - Schicksalspunkte nachlesen.

Schilder

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Schilder (Buckler, normale, große, Mann und Waffenschilder)

Schmecken

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn dazu feinste Geschmacksnuancen wahrzunehmen. Er kann viele Gifte oder Verdorbenes sofort herausschmecken. Leider schmeckt er auch genauso deutlich eine mißlungene Mahlzeit, welches in einigen Abenteurergruppen dazu führen kann, daß der Held zu einem Rohkostfanatiker wird.

schwarzes Schwert

Um das schwarze Schwert ranken sich bereits einige Legenden. Sicher ist nur, daß es existiert und das es Mittelpunkt einer Religion ist, die allerdings heutzutage nicht mehr praktiziert wird. Das letzte Auftauchen des schwarzen Schwertes datiert sich auf die Mitte des Jahres 4011. Damals sprach der Weise persönlich mit dem Träger des schwarzen Schwertes, der danach in Richtung Westen aufbrechen wollte. Da, wie jeder weiß, im Westen von Muini Mula nichts existiert, nehme ich an, das der Träger des schwarzen Schwertes zu diesem Zeitpunkt bereits wahnsinnig war, was aber nicht der Meinung des Weisen entspricht.

Die Legenden besagen, daß das schwarze Schwert aus reinem Donarium bestehen soll, hoch intelligent ist und jeden tötet, dem es eine Wunde zuführt. Weiterhin soll der Träger des schwarzen Schwertes unverwundbar werden. Natürlich enthalten solche Legenden nur ein Körnchen Wahrheit. In diesem Fall wird das Schwert wahrscheinlich mit einer dünnen Schicht Donarium überzogen (und damit unbezahlbar wertvoll) sein. Bereits eine solch kleine Menge Donarium wird ausreichen, um das Schwert intelligent zu machen. Wahrscheinlich wird es sich mit seinem Träger durch Telepathie verständigen können. Außerdem wird es durch jede Rüstung schneiden, als sei diese nicht vorhanden. Aber weitere Macht wird ein einfaches Schwert wohl kaum haben. Meiner Meinung nach wurde es als Statussymbol für den Führer der Bruderschaft des schwarzen Schwertes geschaffen. Damals, in der Zeit der Herrschaft der al'Ged war ein Symbol wichtiger den je.

Schwerter

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Kurzschwerter
- Schwerter
- Langschwerter
- 1½- Händer
- Bihänder

Selbstbeherrschung

Die Selbstbeherrschung ist ein Maß für die Fähigkeit eines Charakters, sich in entscheidenden Situationen nicht von seinen Gefühlen leiten zu lassen.

Von den Halblingen ist bekannt, daß sie sich in den meisten Situationen besonders gut zusammenreißen können.

Sicheln

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Sicheln (kleine, Druiden- und normale)

Silberstücke

siehe Währungssystem

SK

siehe Schadenskategorie

Speere

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Stoßspeere
- Speere
- Piken
- Lanzen (aus dem Stand und vom Pferd)

Spielsucht

Diese schlechte Eigenschaft kann Helden mit zu großen Vermögen helfen, dieses schwere Gold endlich wieder los zu werden. Eine kurze Pokerpartie bis zur nächsten Woche und die Sache ist erledigt.

Zusammen mit dem Talent Taschenspielerei kann diese schlechte Eigenschaft allerdings auch zu einer sprudelnden Geldquelle werden. (bis das Blut aus den Armstümpfen rinnt, wenn man denn erwischt wurde)

Spruchklassen

Zaubersprüche unterteilen sich in 4 Spruchklassen, wobei diese Einteilung durch die Differenz zwischen der Stufe des Zauberkundigen und der des Zauberspruchs gebildet wird.

Genauerer kann man in dem Abschnitt Regeln - Zaubersystem - Zauberzeit nachlesen.

Spruchstufe

Zaubersprüche sind in Spruchstufen unterteilt, wobei die Spruchstufe ein Maß für die Qualität des Zaubers ist, bezogen auf die Spruchliste, in der er sich befindet.

Von dieser Spruchstufe abhängig ist die Energie, die ein Zauberkundiger benötigt, um einen entsprechenden Zauber werfen zu können. Weiterhin ist von dieser Stufe abhängig, wieviele Erfahrungspunkte ein Magiekundiger aufwenden muß, um den entsprechenden Zauberspruch erlernen zu können. Schließlich gibt die Spruchstufe noch an, ob ein Zauberkundiger einen Zauberspruch ohne AZP-Test sprechen kann oder nicht.

Sprungkraft

Die Sprungkraft eines Abenteurers gibt an, wie weit er theoretisch springen kann. Da dieser Sprung von vielen Faktoren abhängig ist (Beladung, Bekleidung, Anlauf...) sollte man die Sprungkraft besser im Abschnitt Regeln - Allgemein - Sprungkraft nachlesen

Stangenwaffen

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Kampfstöcke
- Kampfstäbe (inkl. verbesserte)
- Hellebarden

Sternzauber (*-Zauber)

siehe Spruchklassen

Stichwaffen

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Dolche
- Degen

Strukturschaden

Wenn ein Gegenstand von einer Waffe getroffen wird, so werden nicht wie üblich die Trefferpunkte bestimmt, sondern der Strukturschaden. Dieser wird für jede Waffe getrennt angegeben (Spalte Strukturschaden in der Tabelle der Waffenkategorien). Für viele Waffen ist dies ein fester Wert, der nicht durch die Kraft oder Geschicklichkeit des Angreifers modifiziert wird.

stumpfe Wuchtwaffen

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Keulen (kleine, normale, große und 2Hand)
- Streitkolben
- Kriegshämmer
- Stielhämmer

Talente

Unter Talenten werden im Rollenspiel Muini Mula alle erlernbaren Fertigkeiten zusammengefaßt, die sich nicht auf den Kampf oder die Magie beziehen. Aufgegliedert werden die Talente in die steigerbaren Talente, welche jeder Abenteurer im Laufe seines Lebens verbessern kann und die angeborenen Talente, die dem Heden mit in die Wiege gelegt werden.

Genauerer zu den Talenten findet man in dem Abschnitt Regeln - Talente.

Talente, angeborene

Bei den angeborenen Talenten handelt es sich nicht um Talente im eigentlichen Sinne. Statt dessen handelt es sich um Fertigkeiten, die der Held von seinen Eltern vererbt bekommen hat. Somit ist die Wahrscheinlichkeit, ob ein Held ein angeborenes Talent beherrscht oder nicht, rassenspezifisch unterschiedlich. Folgende angeborene Talente gibt es:

- Wachgabe
- Berserkerang
- Horchen
- Nachtsicht
- Riechen
- Tasten
- Scharfblick
- Schmecken
- Zauberlärm hören

Im Abschnitt Regeln - Talentsystem - angeborene Talente kann man sich genau über die angeborenen Talente informieren.

Talente, steigerbare

Bei den steigerbaren Talenten handelt es sich um Erweiterungen der Grundeigenschaften, die von den Abenteurern im Laufe ihres Lebens langsam bis zu einem bestimmten Grad erlernt werden. Der maximale Wert, bis zu dem ein steigerbares Talent erlernt werden darf, hängt von den Obergrenzen ab, die bei jeder

Talentbeschreibung aufgeführt werden.

Welche steigerbaren Talente es gibt kann man in dem Abschnitt Regeln - Talentsystem - steigerbare Talentenachschlagen.

Tasten

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn dazu mit seinen Fingerkuppen Unregelmäßigkeiten, die mit dem Auge nicht wahrnehmbar sind, zu erkennen. Dieses angeborene Talent erhöht die steigerbaren Talente Geheimfächer finden und Taschenspielerei um 10 Punkte.

Tehbar, der Reiche (6ter Monat des Jahres)

Der erste Monat des Herbstes erfüllt das gesamte Land mit Freude. In diesem Monat können die Bauern die Früchte ihrer Arbeit ernten. Der Adel treibt meistens um diese Zeit seine Steuern ein, die Handwerker bekommen ihren ausstehenden Lohn.

Leider neigen auch viele Räuberbanden dazu, sich um diese Zeit zusammenzurotten und die Freude vieler Dörfer zu zerstören.

Falls man eine lange Reise plant und vor marodierenden Räuberbanden nicht zurückschreckt, dann sollte man sie spätestens im Tehbar beginnen.

Tekdang (8ter Tag der Woche)

Der achte Tag der 10-tägigen Woche wird im alten Kaiserreich Tekdang genannt.

Totenangst

Die Angst vor wiedererweckten Toten kann das Leben des Charakters deutlich verlängern - Leider wird es von den Freunden meistens nicht allzu gerne gesehen, wenn man plötzlich das Hasenspanier ergreift.

Tragkraft

Die Tragkraft eines Abenteurers ist ein einfach klingender Begriff, hinter dem sich jedoch eine Menge verbirgt. Heben kann ein Held ohne Schwierigkeit seine Körperkraft in Kilogramm, tragen kann ein Abenteurer ein Zehntel davon, danach wird er langsamer. Genaueres kann man in dem Abschnitt Regeln - Allgemein - Tragkraft nachlesen.

Treffer, kritisch

siehe kritische Treffer

Treffer, kritisch

siehe kritische Treffer

Trefferpunkte

Jeder Schlag, der ein Ziel trifft, verursacht Schaden. Hierbei spielt es im Prinzip keine Rolle, ob es sich um ein lebendes oder unbelebtes Ziel handelt. Bei lebenden Zielen wird dieser Schaden in Trefferpunkten angegeben. Von diesen Trefferpunkten wird der Rüstungsschutz des Ziels abgezogen und der Rest als Schadenspunkte von der momentanen Lebensenergie abgezogen. Bei unbelebten Objekten wird der Schaden nicht durch die Trefferpunkte einer Waffe, sondern durch ihren Strukturschaden bestimmt. Dieser Strukturschaden gibt direkt die Höhe des Schadens an, welcher an dem entsprechenden Objekt verursacht wurde.

Die Trefferpunkte einer Waffe sind abhängig von der Art einer Waffe (Messer - Schwert), der Kraft bzw. Geschicklichkeit des Trägers der Waffe und dem Vermögen des Trägers der Waffe, diese zu verwenden. Wie genau Trefferpunkte berechnet werden, kann man in dem Abschnitt Regeln - Kampfsystem - Trefferpunktemodifikationstabelle nachlesen.

Trunkenheit

Die schlechte Eigenschaft Trunkenheit führt dazu, daß man schnell sein Talent Zechen autodidaktisch steigern kann. (Für die kaputte Leber gibt es ja schließlich Heiler)

Umdiel, der Stürmische (8ter Monat des Jahres)

Der erste Monat des Winters kommt immer mit heftigen Winden daher. Innerhalb von wenigen Tagen fallen die Temperaturen auf wenige Grad über dem Gefrierpunkt. Schnell verlieren die Pflanzen ihre Blätter, so daß die Welt trist und grau wird.

Aufgrund der häufigen Stürme in diesem Monat kann reisenden nur davon abgeraten werden in diesem Monat auf Wanderschaft zu sein. Auch die meisten Kriege werden im Umdiel unterbrochen, um Ende Boham, Anfang Daschdar wieder aufzuflackern.

Uoltan, der Eisige (9ter Monat des Jahres)

In diesem Monat hat der Winter die Welt in seinem eisigen Griff. Die Temperaturen fallen weit unter den Gefrierpunkt und große Massen Schnee fallen auf die Erde. Jeder Bewohner Kandars ist froh, wenn er in dieser Zeit ein Dach und ein warmes Feuer hat. Die Tiere sind in diesem Monat nicht zu sehen um keinen Unvorsichtigen zur Jagd zu verleiten.

Wachgabe

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn zu einem sehr leichten, aber dennoch erholsamen Schlaf. Sobald er erwacht, kann er innerhalb weniger Sekunden agieren (oder wieder einschlafen, so er dies wünscht).

Helden ohne dieses angeborene Talent schlafen bedeutend besser, aber nicht erholsamer.

Waffenfertigkeit

Bei der Waffenfertigkeit handelt es sich um eine numerische Interpretation der Qualität, mit der ein Charakter eine Waffe verwenden kann. Dieser Wert gibt an, mit welcher Wahrscheinlichkeit der erste Schlag trifft. Er beeinflusst maßgeblich den Schaden, den der Charakter mit der Waffe verursacht und gibt dem Charakter schliesslich noch die Möglichkeit, bestimmte Waffenfertigkeiten zu erlernen.

Waffenklassen

In eine Waffenklasse werden jeweils ähnliche Waffenarten zusammengefaßt, wie z.B. die Klasse der Schwerter oder die Klasse der Stangenwaffen. Als Art gelten jeweils Waffen, die sich sehr stark ähneln und nur durch kleiner Details unterscheiden, wie z.B. die Langschwerter oder die Kriegsbeile.

waffenloser Kampf

Diese Waffenklasse unterteilt sich in zwei Unterklassen:

I. Die Angriffsvarianten des waffenlosen Kampfs. Hier sind zusammengefaßt:

- Schläge (mit der Handkante und der Faust, wobei zusätzlich Schlagringe und Schlaghandschuhe verwendet werden können)
- Tritte
- Sprungtritte und Umrennangriffe

II. Die Verteidigungsvarianten des waffenlosen Kampfs. Hier sind zusammengefaßt:

- Ausweichen
- waffenloser Kampf Ausweichen

Wahrnehmung / Erinnerung

Diese Eigenschaft teilt sich in zwei Bereiche auf. Zum Einen gibt sie an, wie gut die Wahrnehmungsfähigkeiten

eines Charakters ausgeprägt sind. Insbesondere die Suche nach verborgenen Dingen (Geheimtüren, Fallen...) wird mit Hilfe dieser Eigenschaft durchgeführt.

Weiterhin wird mit Hilfe dieser Eigenschaft die Gedächtnisleistung eines Charakters bestimmt. Falls man sich an ein Gesicht oder einen Namen erinnern will, so wird eine Probe gegen diese Eigenschaft fällig.

Herausstechend sind die Wahrnehmungsfähigkeiten und das schon sprichwörtliche Gedächtnis der Zwerge, während die Elfen eher als oberflächlich und vergesslich verschriehen sind.

☞Weise von Muini Mula, Der

Ein alter Mensch (unsterblich?), der unter Muini Mula, einem Dorf in den Bergen, die die Welt verbinden, lebt.

☞Weisheit

siehe Intelligenz

☞Widerstand

Der Widerstandwert gegen eine bestimmte Magieart errechnet sich aus der (oder den) Eigenschaftswerten, welche die entsprechende Magieart beinhalten (z.B. Gabe für Grundmagie). Dieser Wert (+50 bis -25) wird noch um den Magiemodifikator der entsprechenden Magieart erhöht, so daß ein theoretischer Widerstandswert gegen die entsprechende Magieart von +90 bis -30 entstehen kann. Dieser Wert wird auf dem Dokument des Helden vermerkt und ist von diesem jedesmal anzugeben, wenn er mit Magie angegriffen wird.

☞Woche

Eine Woche besteht aus 10 Tagen, die im alten Kaiserreich folgende Namen tragen:

1. Madang
2. Jodang
3. Herdang
4. Sadang
5. Dudang
6. Pordang
7. Oydang
8. Tekdang
9. Lidang
10. Kodusch

☞Wonnenons

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

☞Würfel

Würfel sind das Salz in der Suppe des Rollenspiels (Obwohl man es meiner Meinung nach nicht durch zuviele Würfel versalzen kann, höchstens durch zuviel würfeln, aber das sind meine Spieler ja gewohnt).

Das Schicksal und der Erfolg einer Aktion, wird in unserem Rollenspiel durch das Werfen von Würfeln entschieden. Es gibt 4- 6- 8- 10- 12- 20- und 30- seitige Würfel. Fanatiker benutzen 100- seitige Würfel, die man aber auch sehr preiswert durch den Gebrauch von zwei 10- seitigen Würfeln ersetzen kann: der erste Wurf gilt hierbei als die Zehnerstelle, der zweite Wurf als die Einerstelle. Fallen zwei Nullen (00) so gilt der Wurf als 100.

Würfel werden normalerweise benannt, indem man der Zahl der Seiten, die sie haben, ein W voranstellt. (z.B. W6; W20...)

Durch die geschickte Kombination verschiedener Würfel kann man fast jede Wahrscheinlichkeit simulieren (W60 ist ein W6 und ein W10; W3 ist ein W6, dessen Ergebnis halbiert und aufgerundet wird...)

☞Währungssystem

Das Währungssystem Kandar unterscheidet sich von Nation zu Nation. Die geläufigste Währung, die auch fast in ganz Kandar anerkannt wird, ist die Währung des alten Kaiserreichs. Diese Währung besteht aus 6 verschiedenen Münzgrößen, wobei sich die einzelnen Münzen je nach Prägeort extrem unterscheiden können:

Mithrilstücke
(MS) Mithrilstücke sind die begehrtesten Geldstücke schlechthin. Leider gibt es nur recht wenige von ihnen. Da sie aus einem äußerst wertvollen Metall gefertigt wurden, sind sie sehr klein und leicht, was ihren Transport extrem erleichtert. Wenn die Zwerge es nicht als Verschwendung eines sehr wertvollen Rohstoffs ansehen würden und fast jedes Mithrilstück einschmelzen würden, dessen sie habhaft werden können, wäre dies garantiert die Währung der Könige. So ist es allerdings so, daß nur einige Glückliche jemals ein Mithrilstück zu Gesicht bekommen werden, und noch weniger jemals in den Besitz eines solchen gelangen werden.

Platinstücke
(PS) Platinstücke wurden indirekt von den al Ged im Jahre 3364 nGK eingeführt. Damals bezahlten die ersten von ihnen, die Kandar betreten, mit Platinbarren alles, was sie erstanden. Findige Händler kamen auf die Idee, aus diesen Barren Münzen zu fertigen. Dank des hohen Wertes dieser Münzen setzte sich die Idee schnell durch. Ein Platinstück ist 75 Goldstücke wert.

Goldstücke
(GS) Goldstücke sind die Standardwährung der Oberschicht. Alle Luxuswaren werden normalerweise in Goldstücken bezahlt, auch wenn der Großteil der Bevölkerung mit ihnen nur selten in Kontakt kommt.

Silberstücke
(SS) Silberstücke handelt es sich um die verbreitetsten Geldstücke im alten Kaiserreich. Auch wenn die zumeist armen Bewohner des Landes froh sind, wenn sie mal über das eine oder andere Silberstück verfügen können, so horten die meisten Händler unumgänglich diese recht wertvollen Geldstücke.

Heller
(He) Heller sind die Währung des kleinen Mannes, wie ein altes Sprichwort des Kaiserreichs aussagt. (Nur wer sich auf Heller bettet kann das Gold des Sonnenaufgangs genießen). Fast alle Gegenstände des täglichen Gebrauchs lassen sich mit Heller bezahlen.

Kreuzer
(Kr) Kreuzer handelt es sich um die wertlosesten Geldstücke, die im Kaiserreich in Umlauf sind. Viele Bewohner bücken sich noch nicht einmal mehr, um einen einzelnen Kreuzer aufzuheben. Viele Bettler erscheinen nicht dankbar, wenn man ihnen einen Kreuzer gibt. Dennoch sollte man auch diese Geldstücke nicht verdammern, da man (zumindestens in den ländlichen Gegenden) auch mit einigen Kreuzern am Tag recht gut leben kann.

Die Währungen können folgendermaßen ineinander umgerechnet werden:

1MS = 100GS = 1.000SS = 10.000He = 100.000Kr

1PS = 75GS

Xolol, der Heiße (4ter Monat des Jahres)

Xolol ist der Monat des Jahres, an dem die Temperaturen am höchsten sind. Bereits in den letzten Tagen des Jebohl steigen die Temperaturen schnell an und bleiben den gesamten Xolol auf einem hohen Niveau. Viele Landstriche können in den mittleren Wochen des Xolol nur unter großen Qualen durchquert werden.

Die Küstenbewohner begrüßen diesen Monat größtenteils, da das Wetter immer schön ist und der kühle Wind des Meeres die Tagestemperaturen sehr angenehm macht.

Yardack, der Blutige (5ter Monat des Jahres)

Im Yardack erholt sich Kandar vom Xolol. Die Temperaturen sinken langsam wieder, das Leben wird wieder angenehm. Die Bauern können nun abschätzen, wie gut ihre Ernte werden wird.

Wenn nicht viele Herrscher diesen Monat dazu auserkoren hätten, einen Krieg zu beginnen, könnte er der beliebteste aller Monate werden.

Zauber(spruch)

Mittels eines Zauberspruchs kann ein Zauberkundiger seine magische Energie in ein Ereignis umsetzen. Zaubersprüche gibt es für (fast) jede Gelegenheit und in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Diese Schwierigkeitsstufen symbolisieren, in wie weit ein Zauberkundiger seine magische Energie für bestimmte Handlungen einsetzen kann.

So wird niemand einfach so eine Feuerkugel werfen können. Nein, erst muß der Zauberkundige den vorsichtigen Umgang mit dem Feuer erlernen (Erwärmen von Materie - Entzünden von Materie...)

Zauberbücher

Die einfachste und populärste Methode um Zauber zu lernen und zu nutzen sind Zauberbücher. In Zauberbüchern ist das Wissen von Lehren, Untersuchungen und zusammengetragenen Erfahrungen vereinigt und in eine präzise Form gebracht worden.

Zauberbücher bieten ihrem Besitzer eine Anzahl von Vorteilen, weshalb Zauberbücher zum einen so teuer sind, und zum anderen so eifersüchtig bewacht werden. Diese Vorteile beinhalten:

- I. Der Magier kann die Sprüche aus dem Buch lernen (falls er sie nicht schon beherrscht), wenn er die Sprache beherrscht, in der sie geschrieben wurden. Wenn nicht, könnte es einige mindere Katastrophen beim Ausprobieren der Zauber geben - je mehr Zauber der Magier schon vorher beherrscht hat, desto größer sind seine Überlebenschancen ...
- II. Wird ein Zauber mit Unterstützung des Zauberbuchs gesprochen, so verringert sich eine AZP (die vielleicht gerade aktuell ist...) um 25.

Zauberlärm

Wenn ein Magiekundiger einen Zauberspruch wirkt, so stört er das Gefüge der Macht um sich herum. Wesen, die empfindlich sind für dieses Gefüge der Macht, können Änderungen darin wahrnehmen, auch wenn sie meistens nicht genau wissen, was sie da wahrnehmen. Diese Änderungen im Gefüge der Macht breiten sich wie die Wellen auf einer Wasseroberfläche, in die man einen Stein geworfen hat, aus.

Bei den meisten Lebewesen ist es so, daß sie die Änderungen in dem Gefüge der Macht als Geräusch wahrzunehmen meinen, deshalb spricht man auch von "Zauberlärm hören".

Zauberlärm hören

Dieses dem Spieler in die Wiege gelegte Talent befähigt ihn dazu, die Schwingungen wahrzunehmen, die durch das Auslösen von Magie erzeugt werden.

Es ist ihm durch dieses angeborene Talent möglich einen Zauberspruch Stufe³ Dezimeter weit zu hören. (Einen Stufe 1 Spruch also 10cm weit, einen Stufe 10 Spruch 100m weit...) Es ist dem Charakter allerdings nicht möglich zu sagen, wie weit er von dem Zauberdnden entfernt ist oder welche Stufe der Spruch hat (Ein Stufe 10 Zauber hört sich in 100m Entfernung genauso laut an wie ein Stufe 1 Spruch, der direkt neben dem Zauberdnden ausgeführt wird).

Zauberspruchlisten

Es gibt grundsätzlich drei verschiedene Zauberspruchlistenarten:

- **offene** Spruchlisten: Diese können von jedem erlernt werden, der Sprüche der entsprechenden Magieart erlernen darf
- **geschlossene** Spruchlisten: Diese können von jedem reinen Zauberer der entsprechenden Magieart erlernt werden. Hybridzauberer, die auf die entsprechende Magieart zurückgreifen können, dürfen die geschlossenen Listen bis zur Spruchstufe 20 erlernen
- **Grundlisten**: Hierbei handelt es sich um spezielle Listen, die nur von Mitgliedern der entsprechenden Zunft erlernt werden können

Zunft, magische

Eine magische Zunft ist eine Art Berufsgruppe für Zauberkundige. Nur Mitglieder können bei einer magischen Zunft Zaubersprüche, insbesondere solche, die zu den Grundlisten der Zunft gehören, erlernen.

Häufig werden sich allerdings Mitglieder einer Zunft bereit erklären, Mitgliedern einer befreundeten Zunft Zaubersprüche beizubringen, solange es sich hierbei nicht um die Geheimnisse der eigenen Zunft (Grundlisten) handelt.

Zwerge

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Zyklopen

Eine der vielen Rassen aus Kandar.

Äxte

In dieser Waffenklasse sind folgende Waffenarten zusammengefaßt:

- Handäxte
- Streitäxte
- Kriegsbeile
- Schlachtbeile