

Ohnmacht zu verhindern oder zu beenden. Hat sich ein Spieler verkalkuliert und die "letzte Reserve" nicht rechtzeitig eingesetzt, wird der Held ohnmächtig. Unter Aufwendung von Epik kann ein Held auch dann, wenn die Erschöpfung gerade die Lebensfunken überschritten hat, die "letzte Reserve" noch einsetzen, um bei Bewußtsein zu bleiben. Auch wenn der Held seit mehreren Kampfrunden ohnmächtig am Boden liegt, kann der Spieler jederzeit Epik benutzen, um die "letzte Reserve" anzuwenden und wieder aufzustehen.

Stabilisieren: Ein Held darf Epik ausgeben, um eine Lebensgefahr sofort zu beenden. Er bleibt kampfunfähig, aber er erhält wieder einen Lebensfunken und verhindert so den eigenen Tod.

Artefakte und Begleiter: Ein Held darf Epik einsetzen, um mit einer Handwerks-Fähigkeit ein magisches Artefakt zu schaffen, oder um ein Tier zu einem epischen Begleiter zu machen. Näheres zu diesen Möglichkeiten findest Du im Kapitel "Spielemente".

Tabelle 2-1: Glück nach Stufe

Stufe	Glück
1/4	1
1/3	1
1/2	2
1	2
2	3
3	3
4	3
5	4
6	4
7	4
8	5
9	5
10	5
11	5
12	6

Gold und Handel

Wir verwalten Gold und Reichtümer bei EPOS nicht Münze für Münze - gemessen daran, dass man auch Handelsfürsten und Heerführer verkörpern kann, wäre dies auch ein schwer zu bewältigender Verwaltungsaufwand. Deshalb nutzen wir stattdessen zwei abstrakte Werte, um den Handel in Regeln zu fassen. Dies wären zum einen die sogenannten **Märkte**, die angeben, auf welche Gegenstände ein Held jederzeit Zugriff hat - ein Schmied, der Schwerter verkauft, hat eben auch einige davon vorrätig.

Der zweite Wert sind die sogenannten **Goldwürfel**. Diese beschreiben das Handgeld des Helden. Hiervon muss er sich alle Dinge kaufen, auf die er nicht durch einen eigenen Markt Zugriff hat.

Märkte

Jeder Held mit einem gewissen Status hat von Haus aus Zugriff auf diverse Dinge. Diesen Zugriff regeln wir über die sogenannten Märkte, in denen ein Held unterschiedliche "Ränge" zwischen 1 und 3 aufweisen kann. Wie viele Ränge ein Held hat, um sie auf die Märkte aufzuteilen, hängt von seinem Status ab.

Tabelle 2-2: Marktränge

Status	Ränge für Märkte
I	0
II	1
III	3
IV	6
V	10
VI	15
VII	21

Ein Held, der in einem bestimmten Markt Punkte hat, darf Gegenstände dieser Gattung bis zu dem Wert seines Marktes einfach besitzen und damit im Spiel verwenden. Auf diese Art kann zwar auf die Goldwürfel-Probe verzichtet werden, jedoch erzeugen Artefakte und Untergebene weiterhin Vergeltungen für den Meister (siehe "Die Aufgabe des Meisters").

Beispiel: Der berühmte Schmied Hattori Hanzo aus Echigo

hat einen Status von III. Dies bringt ihm drei Ränge für seine Märkte. Er gibt 2 Ränge auf 'Nahkampfwaffen' und einen auf 'Rüstungen'. Dies verrät uns, dass er einen großen Vorrat von Waffen (bis zu einem Wert von 6) und einige einfache Rüstungen (bis zu einem Wert von 3) jederzeit griffbereit hat.

Beispiel: Quintus, seines Zeichens Hauptmann der Stadtwache von Aventicum, hat einen Status von IV und damit 6 Ränge für Märkte. Der Spieler wählt: Untergebene 2, Nahkampfwaffen 1, Rüstungen 2, Fernwaffen 1. Damit hat er als Hauptmann durch den Markt 'Untergebene' natürlich Zugriff auf seine Wachen und einige Pferde, sowie durch 'Nahkampfwaffen', 'Fernwaffen' und 'Rüstungen' auch auf die Waffenkammer der Garde.

Bei den Gegenständen auf die ein Markt Zugriff verleiht, ist eine Zahl an Stufen für Werkzeuge bzw. Grad für Artefakte angegeben, ebenso die Goldwerte von Waffen und Rüstungen. Erhält ein Held über mehrere Märkte Stufen oder Grade für die gleichen Waren, addieren sich diese. Verfügt ein Held also über die Märkte *Bibliothek* und *Giftküche* auf dem jeweils ersten Rang, darf er die beiden Boni von jeweils einer Stufe auf Mystik-Werkzeuge addieren und hat damit Zugriff auf die entsprechenden Werkzeuge bis zu einer Größenordnung von 2. Ebenso darf ein Held, der einen Bonus von jeweils 3 G für Schilde aus den Märkten für Nahkampfwaffen und Rüstungen erhält, diese addieren. Über die Märkte können natürlich auch Werkzeuge von verbesserter Qualität erworben werden. Ein solches gilt - wie gehabt - pro Extra-Würfel den es verleiht, als um zwei Stufen höher.

FERNWAFFEN

Rang I:

- o Beliebige Schuss- und Wurfaffen bis zu einem Wert von 3 G.
- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Schnitzen*, *Mechanik* und *Kriegskunst*.

Rang II:

- o Beliebige Schuss- und Wurfaffen bis zu einem Wert von 6 G.
- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Schnitzen*, *Mechanik* und *Kriegskunst*.
- o Ein Grad für Fernwaffen-Artefakte.

Rang III:

- o Ein Grad für Fernwaffen-Artefakte.

NAHKAMPFWAFFEN

Rang I:

- o Beliebige Nahkampfwaffen, Faustkampfwaffen und Schilde bis zu einem Wert von 3 G.

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Schnitzen*, *Schmieden* und *Kriegskunst*.

Rang II:

- o Beliebige Nahkampfwaffen und Faustkampfwaffen bis zu einem Wert von 6 G.

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Schnitzen*, *Schmieden* und *Kriegskunst*.

- o Ein Grad für Nahkampfwaffen-Artefakte.

Rang III:

- o Ein Grad für Nahkampfwaffen-Artefakte.

RÜSTUNGEN

Rang I:

- o Beliebige Rüstungen und Schilde bis zu einem Wert von 3 G.

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Schmieden* und *Schneidern*.

Rang II:

- o Beliebige Rüstungen bis zu einem Wert von 6 G.

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Schmieden* und *Schneidern*.

- o Ein Grad für Rüstungs-Artefakte.

Rang III:

- o Beliebige Rüstungen bis zu einem Wert von 9 G.

- o Ein Grad für Rüstungs-Artefakte.

HEILER

Rang I:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Kochen*, *Wunden Verbinden*, *Heilkunde* und *Naturkunde*.

- o Ein Grad für Elixire und Öle mit positiver oder heilender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Rang II:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Kochen*, *Wunden Verbinden*, *Heilkunde* und *Naturkunde*.

- o Ein Grad für Elixire und Öle mit positiver oder heilender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Rang III:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Wunden Verbinden* und *Heilkunde*.

- o Ein Grad für Elixire und Öle mit positiver oder heilender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

GIFTKÜCHE

Rang I:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Heilkunde*, *Mystik* und *Naturkunde*.

- o Ein Grad für Elixire und Öle mit negativer oder verletzender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte. [†]

Rang II:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Heilkunde*, *Mystik* und *Naturkunde*.

- o Ein Grad für Elixire und Öle mit negativer oder verletzender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte. [†]

Rang III:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Heilkunde* und *Mystik*.

- o Ein Grad für Elixire und Öle mit negativer oder verletzender Wirkung. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte. [†]

[†] Diese Artefakte werden in "Magie & Mythen" näher behandelt.

BIBLIOTHEK

Rang I:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Mystik*, *Naturkunde* und *Orientierung*.

- o Ein Grad für Schriftrollen-Artefakte. [†]

Rang II:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Mystik*, *Naturkunde* und *Orientierung*.

- o Ein Grad für Schriftrollen-Artefakte. [†]

Rang III:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Mystik* und *Orientierung*.

- o Ein Grad für Schriftrollen-Artefakte. [†]

[†] Diese Artefakte werden in "Magie & Mythen" näher behandelt.

GEMISCHTWAREN

Rang I:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Kochen*, *Mechanik*, *Schmieden*, *Schneidern*, *Schnitzen*, *Wunden Verbinden* und *Orientierung*.

- o Zwei Stufen für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Verstecken*, *Klettern*, *Reiten* und *Überleben*.

- o Ein Grad für Speisen- und Tee-Artefakte. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

Rang II:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Kochen*, *Mechanik*, *Schmieden*, *Schneidern*, *Schnitzen*, *Wunden Verbinden* und *Orientierung*.

- o Zwei Stufen für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Verstecken*, *Klettern*, *Reiten* und *Überleben*.

- o Ein Grad für Speisen- und Tee-Artefakte. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

- o Ein Grad für Werkzeug-Artefakte aller Art.

- o Ein Grad für Luxusgüter-Artefakte aller Art.

Rang III:

- o Eine Stufe für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Wunden Verbinden* und *Orientierung*.

- o Zwei Stufen für Werkzeuge zu den Fähigkeiten *Verstecken*, *Klettern*, *Reiten*, *Kochen*, *Mechanik*, *Schneidern* und *Überleben*.

- o Ein Grad für Speisen- und Tee-Artefakte. Ein Grad für Zutaten für ebensolche Artefakte.

- o Ein Grad für Werkzeug-Artefakte aller Art.

- o Ein Grad für Luxusgüter-Artefakte aller Art.

UNTERGEBENE

Welche Art von Untergebener ein Held zur Verfügung hat, hängt natürlich stark von seiner eigenen Profession ab. Ein tibe-

Mit dem Markt "Untergebene" ist es einem Helden möglich, größere Mengen an Spielfiguren ins Spiel zu werfen. Dies produziert aber zum einen sogenannte *Vergeltungen* (siehe "Die Aufgabe des Meisters") und ist zum anderen begrenzt - die Diener eines reichen Helden, die in seinem Palast umhereilen, versorgen sich selbst bzw. sind durch den Status des Helden gedeckt - doch schon die handvoll Soldaten, die der Held zur Erkundung eines Verlieses mitnehmen will, muss gesondert versorgt werden. Wie auch beim Rest der Handelsregeln sparen wir uns hier kleinteilige Verwaltung. Stattdessen gilt: Die Stufensumme der Spielfiguren, die sich aktiv am Spielgeschehen beteiligen (also durch *Vergeltungen* aktiviert wurden) darf niemals den Wert *'Marktrang x Status x 10'* des Helden übersteigen.



rischer Offizier wird über Soldaten und Pferde verfügen, während eine Nachtfalke vielleicht zahlreiche Tiere der nördlichen Wälder an ihre Seite rufen kann.

Rang I:

- o Zugriff auf Figuren im Wert von einer Vergeltung.
- o Eine Stufe für Werkzeuge zur Fähigkeit *Kriegskunst*.

Rang II:

- o Zugriff auf Figuren im Wert von drei Vergeltungen.
- o Eine Stufe für Werkzeuge zur Fähigkeit *Kriegskunst*.

Rang III:

- o Zugriff auf Figuren im Wert von fünf Vergeltungen.

Gegenstände kaufen

Die Goldwürfel sind sozusagen das "Handgeld" des Helden. Also alles, was er nicht zum Erhalten seines Status braucht und damit zur freien Verfügung hat. Mit ihnen kann er dann auch Gegenstände erwerben, auf die er nicht über seine Märkte zugreifen kann, weil sie entweder den Wert seines Marktes übersteigen oder er den Markt eventuell gar nicht hat.

GEGENSTÄNDE KAUFEN

Um einen Gegenstand zu kaufen, wirft der Spieler alle seine Goldwürfel (die bei 1 bis 9 ein Erfolg sind). Kann er damit den Wert des Gegenstandes erreichen oder überbieten, so hat er ihn gekauft ohne weitere Verluste hinnehmen zu müssen. Gelingt ihm das nicht, kann er den Gegenstand zwar trotzdem erwerben, muss aber die Differenz zwischen dem Erfolg und dem Wert des Gegenstandes an Goldwürfeln einbüßen - entscheidet er sich gegen diese Option, um seine Goldwürfel zu behalten, zählt die Probe als misslungen.

Eine misslungene Probe heißt, der Gegenstand konnte bei diesem Händler nicht erworben werden. Ein Held kann sich nun entscheiden, durch die Stadt zu spazieren und Händler zu finden, die es ihm eventuell billiger anbieten. Diese Chance sinkt aber stetig: Für jeden erneuten Versuch, diesen speziellen Gegenstand in der Stadt zu bekommen, muss der Held einen Würfel aus seinem Vorrat nehmen (der zwar nicht verloren geht, aber eben auch keinen Erfolg bringen kann).

Ein Versuch ohne Abzüge ist erst wieder gestattet, wenn der Held seine Goldwürfel erhöht oder in der Stadt an Ruhm gewonnen hat.

Außerdem dürfen jederzeit Ruhm-Würfel geworfen werden, um einen Kauf zu verbessern (diese werden dabei jedoch verbraucht). Ruhm-Würfel können als Belohnung für eine bestandene Queste gewonnen werden (siehe "Die Aufgabe des Meisters").

GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

Ein Held kann ein Objekt aus seinem Besitz auch wieder verkaufen. Um hierbei einen Gewinn erzielen zu können, muss dies jedoch ein Gegenstand sein, auf den der Held nicht sowieso über einen seiner Märkte Zugriff hätte.

Ist diese Voraussetzung erfüllt, so wirft der Spieler eine Zahl an Würfeln entsprechend dem Wert des Objektes, zieht aber vorher seinen Status von der Zahl der Würfel ab. Kann er mit seinen Erfolgen die Zahl seiner eigenen Goldwürfel überbieten, so bekommt er die Hälfte der überschüssigen Erfolge (normal runden) in Goldwürfeln hinzu.

Mißlingt die Probe, hat der Held den Gegenstand zwar auch verkauft, aber nicht genug dafür bekommen, um Goldwürfel zu gewinnen.

SCHÄTZE SAMMELN

Findet ein Held einen Schatz, so würfelt der Spieler einfach eine Probe, als würde sein Held gerade einen Gegenstand im Wert des Schatzes verkaufen. Auch hier heißt ein Mißlingen, dass der Held den Schatz zwar an sich genommen hat, aber es nicht genug war, um einen Goldwürfel zu bringen.

Wenn mehrere Helden einen gefundenen Schatz unter sich auftei-

len, so wird von der Probe für jeden Helden nach dem ersten ein Würfel abgezogen. Jeder Held würfelt eine eigene Probe zum Verbessern seiner Goldwürfel.

Den Status ändern

Die Goldwürfel und der Status stehen natürlich in gewisser Weise auch in Verbindung. Ein Held kann seinen Status erhöhen, indem er diese Erhöhung wie einen Gegenstand kauft. Eine Erhöhung um einen Grad weist als Kosten immer das Dreifache des erwünschten Status auf.

Umgekehrt kann ein Held auch Goldwürfel gewinnen, indem er seinen Status reduziert. Dies wird behandelt, als verkaufe er einen Gegenstand im Wert seines dreifachen Status.

Eine Änderung des Status während des Spiels ändert natürlich nur die Lebensqualität eines Helden, nicht aber seinen tatsächlichen Stand. Um also der rechtmäßige König eines Reiches zu sein, muss der Held den Status von 6 von Anfang an inne gehabt haben.