

# WILDE LANDE



## BAND 1: SPIELERBUCH





# WILDE LANDE

## BAND 1:

# SPIELERBUCH

Version 0.10 (Spieltest)

<https://www.wilde-lande.de>

Benjamin Eisenhofer

# INHALTSVERZEICHNIS

VORBEMERKUNG	4	FERTIGKEITEN	58
Was unterscheidet Wilde Lande von anderen D20-Spielen?	4	Fertigkeitswürfe	58
Pen-&-Paper-Rollenspiel – Was ist das?	4	Schwierigkeitsgrad	58
Würfel	6	Hintergrundfertigkeiten	58
SPIELCHARAKTERE	8	Beruf	58
Zusammenfassung	8	Allgemeine Fertigkeiten	60
Attribute	8	GESINNUNG	63
Voraussetzungen für Attribute	11	Rechtschaffen Gut	63
VÖLKER	12	Neutral Gut	63
Elfen	13	Chaotisch Gut	63
Gnome	14	Rechtschaffen Neutral	63
Halbelfen	14	Neutral	64
Halblinge	15	Chaotisch Neutral	64
Halborks	16	Rechtschaffen Böse	64
Menschen	16	Neutral Böse	64
Wolfen	17	Chaotisch Böse	64
Zwerge	17	CHARAKTERZÜGE	65
Größe und Gewicht	18	Begabungen und Bildungslücken	65
KLASSEN	20	Familie	66
Trefferwürfel und Trefferpunkte	20	Motivation und Ziele	66
Rettungswürfe	20	STUFEN UND ERFAHRUNG	69
Angriffsbonus	21	Attribute erhöhen	70
Abenteurer	22	Trefferpunkte erhöhen	70
Arkaner Krieger	24	Fertigkeiten verbessern	70
Assassine	27	Klassenkombinationen	70
Barbar	29	AUSRÜSTUNG	72
Barde	31	Vermögen zu Spielbeginn	72
Druide	34	Kleine Waffen	73
Hexenmeister	37	Einhändig geführte Waffen	73
Kämpfer	41	Zweihändig geführte Waffen	74
Kleriker	43	Fernkampfwaffen	74
Magier	46	Beschreibung der Waffen	75
Mönch	49	Munition	75
Paladin	52	Rüstung	76
Waldläufer	55	Beschreibung der Rüstung	76
		Besondere Materialien	77
		Allgemeine Güter	78

SPIELREGELN	82	Zielen	87
Zeitmessung	82	Sturmangriff	87
Bewegung	82	Leibwächter	88
Belastung	82	Verfolgung	88
Verletzungen, Tod und Heilung	82	Berittener Kampf	88
KAMPF	84	Deckung	88
Kampfrunden	84	In den Nahkampf schießen	88
Initiative	84	Unsichtbarkeit und Dunkelheit	89
Aktion halten	85	Ringkampf	89
Bewegen	85	Gegenstand benutzen	90
Angriff	85	Waffen wechseln und angreifen	90
Schaden ermitteln	86	Schadensreduktion	90
Schilder zerbrechen	86	Zauber wirken	90
Angriffsoptionen	86	Zauberresistenz	91
Gelegenheitsangriff	87	SCHLUSSWORT	92
Hinterhältiger Angriff	87	Danksagung	92
Hilflose Gegner	87	Andere Bücher	92
Überzahl	87	LIZENZEN	93
Fernkampfwaffen und Reichweite	87		

# VORBEMERKUNG

Das Fundament für diese Regeln bildet eine Vielzahl an Einflüssen größerer Geister, vorneweg Gary Gygax, Dave Arneson, Sandy Petersen, Greg Stafford und Mark Miller, die meine Rollenspiellandschaft stark geprägt haben. Auch die vielen Autoren der DIY-Szene haben mit ihren Artikeln rund um dieses großartige Hobby viel zum Entstehen beigetragen. Ich möchte mit diesem Regelwerk etwas zurückgeben.

Es war mir ein Anliegen, einen deutschen Text verfügbar zu haben, den alle Spielerinnen und Spieler meiner Kampagne nutzen können.

## WAS UNTERSCHIEDET WILDE LANDE VON ANDEREN D20-SPIELEN?

Für diejenigen, die schon verschiedene modernere Varianten von OGL-basierten Spielen kennen, folgt eine kurze Zusammenfassung der deutlichsten Abweichungen:

- Hexenmeister und Barden müssen Zauber erlernen und vorbereiten wie Magier. Hexenmeister haben eine deutlich andere Zauberliste, die mehr einem Anti-Kleriker entspricht.
- Es gibt keine Talente, die Liste der Fertigkeiten ist kompakter (als in 3e).
- Im Kampf werden Zauber zu Beginn der Runde angesagt, so dass das Wirken derselben effektiv unterbrochen werden kann. Ein misslungener Zauber kann für Anwender arkaner Magie verheerende Folgen haben.

- Druidenmagie, die von Druiden und Waldläufern gewirkt wird, ist eine eigene Form der Magie statt wie üblich göttliche Magie.

## PEN-&-PAPER-ROLLENSPIEL – WAS IST DAS?

Beim Pen&Paper-Rollenspiel übernehmen die Beteiligten die Rolle je eines fiktiven Charakters, der in der Regel durch eine Anzahl von Zahlenwerten oder beschreibenden Attributen definiert wird. Die Ausnahme bildet hier der oder die Spielleiterin, die die Kampagne plant, Situationen für die Spielerinnen und Spieler vorbereitet und den Rest der Spielwelt übernimmt, in der sich die Charaktere bewegen. Ein Beispiel eines Spielabends:

**Spielleitung:** “Wir waren beim letzten Mal an der Stelle stehengeblieben, wo der Abenteurer Alrik (Spieler 1) und die Bardin Lyra (Spielerin 2) mit dem Hauptmann der Wache verhandelt haben, ob der Kämpfer Barnabas (Spieler 3) nun gegen eine Kautionsfreikommt oder ob er bis zur Verhandlung seines Falls in der Zelle sitzen muss. Ihr habt beschlossen, Barnabas rauszuholen und gemeinsam Beweise für seine Unschuld zu suchen. Ihr hattet euch in ein Gasthaus zurückgezogen, um die Aktion zu planen. Bitte.”

**Spieler 1:** “Ok, ich hab mir seit letztem Mal einige Gedanken gemacht, aber ich glaube, wir legen einfach los, sobald Mitternacht um ist. Ich hab Dietriche, ein Seil und ein paar Pfeile mit Schlafgift, das sollte klappen. In diesem Nest hier werden sie ja wohl

keine Elitesoldaten zur Bewachung eines Gefangenen abkommandieren.“

**Spielerin 2:** “Von mir aus. Wir machen uns auf den Weg, wenn Mitternacht um ist.“

**Spieler 3:** “Danke.“

**Spielleitung:** “Ihr braucht sonst nichts mehr? Keine Besorgungen, Befragungen oder irgendwas?“

**Spielerin 2:** “Nein. Oder doch. Sollten wir vielleicht rausfinden, wer in der Nacht Wache hält und ihn vorher betrunken machen oder so?“

**Spieler 1:** “Wir haben nicht viel Zeit.“

**Spielerin 2:** “Hast Recht. Wir lassen es drauf ankommen.“

**Spielleitung:** “Ihr nähert euch dann von vorne dem Gebäude oder wie macht ihr das?“

**Spieler 3:** “Hast Du einen Grundriss von dem Gebäude?“

**Spielleitung:** “Ja, Moment. Also, das ist der Umriss, hier sind Straßen, da der Haupteingang und da die Nachbargebäude.“

**Spielerin 2:** “Ich würde vorschlagen, wir gehen einmal außenrum und sehen nach Fenstern?“

**Spieler 1:** “ Das machen wir.“

**Spielleitung:** “Also, Fenster sind hier, hier und hier. Die sind alle mit Holzläden

**verschlossen, bei diesem dringt** etwas Kerzenschimmer durch.“

**Spieler 1:** “Sollen wir dann durch das dort? Da ist es dunkel.“

**Spielerin 2:** “Ok.“

**Spielleitung:** “Der Laden lässt sich leicht öffnen, da würfeln wir mal nicht. Dahinter ist es dunkel, erstmal nichts zu sehen.“

**Spieler 1:** “Ich kletter rein.“

**Spielleitung:** “Du hörst ein seltsames Kratzen von gegenüber.“

**Spieler 1:** “Ich ziehe mein Schwert!“

**Spielerin 2:** “Ich kletter auch rein!“

**Spielleitung:** “Langsam gewöhnen sich eure Augen etwas besser an die Dunkelheit, aber wirklich was sehen könnt ihr nicht. Ihr seid in einem Raum, dort ist eine Tür und hier ein Tisch. In einer Ecke scheint sich was zu bewegen.“

**Spielerin 2:** “Ich hole meinen leuchtenden Stein aus der Tasche und halte ihn so, dass nur ganz wenig Licht in den Raum fällt.“

**Spielleitung:** “Da liegt eine Wache am Boden, offenbar gefesselt und geknebelt. Und es winden sich Tentakel um ihren Hals.“

Und so weiter. Mit den Entscheidungen der Spielenden entsteht so in dem Rahmen, den die Spielleitung aufspannt, eine Geschichte, die sich endlos fortsetzen lässt. Die Suche nach Beweisen führt die drei Charaktere vielleicht zu Hinweisen, dass die Wachen der Stadt korrupte Verbrecher sind, die von einem ehemaligen Söldnergeneral angeführt werden, der einen Pakt mit einem Dämon geschlossen hat und die Herrschaft über die Baronie übernehmen will. Vielleicht werden der Abenteurer und die Bardin bei ihrem Befreiungsversuch ertappt und getötet, oder aber ertappt, gefangen und zusammen mit dem Kämpfer als Sklaven an eine durchreisende Galeere verkauft. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

## WÜRFEL

Das Rollenspiel lebt davon, gemeinsam Geschichten zu erschaffen. Spieler und Spielerinnen tun das, indem sie mit ihren Spielcharakteren mit der Welt der Spielleitung interagieren. Die Spielleitung stellt den Rahmen des Spiels, definiert den Hintergrund, die stattfindenden Ereignisse und das Verhalten aller Spielfiguren, die nicht von Spielenden gesteuert werden.

Da die Spielcharaktere und die Spielwelt oft widerstreitende Motivationen haben, muss irgendwie darüber entschieden werden, zu wessen Gunsten ein Konflikt ausgeht. Unter anderem dazu werden Würfel herangezogen. Nachdem grob bestimmt ist, welche Bedeutung das Ergebnis eines Wurfs hat, wird gewürfelt und die Spielleitung interpretiert das Ergebnis der Situation entsprechend.

### **W3**

Um ein Ergebnis zwischen 1 und 3 zu ermitteln, wird ein normaler sechsseitiger Spielwürfel geworfen, die Ergebnisse 4, 5 und 6 gelten dann jeweils als 1, 2 und 3.

### **W4**

Der W4 ist ein Würfel mit vier Seiten. Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 25% auf.

### **W6**

Der W6 hat sechs Seiten, er ist der typische Spielwürfel, der auch bei anderen Gesellschaftsspielen wie Mensch ärgere Dich nicht verwendet wird. Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 16,67% auf.

### **W8**

Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 12,5% auf.

### **W10**

Ein W10 hat zehn Seiten und ist in der Regel von 0 bis 9 nummeriert, wobei die 0 oft als 10 gewertet wird. Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 10% auf.

### **W12**

Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 8,33% auf.

### **W16**

Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 6,25% auf.

### **W20**

Der W20 hat 20 Seiten und ist der wohl am häufigsten benötigte Würfel dieses Spiels. Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% auf.

### **W24**

Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 4,167% auf.

### **W30**

Jedes Wurfresultat tritt mit einer Wahrscheinlichkeit von 3,33% auf.

### **W100 ODER W%**

W100 oder W% ist die Kurzform für einen Wurf mit zwei W10, von denen einer die Zehner-Stellen angibt. Damit können Ergebnisse zwischen 1 und 100 ermittelt werden. Ein Ergebnis von 0 und 00 entspricht einer 100.



### **DEFINITION VON WÜRFEN**

Welche Würfel für einen Wurf verwendet werden, wird beispielsweise in dieser Form angegeben:  $1W_{20}$  (ein 20-seitiger Würfel),  $2W_6$  (zwei sechseitige Würfel).

Soll das Wurfresultat noch modifiziert werden, wird der Modifikator angegeben wie folgt:  $2W_8+4$  (wirf zwei achteitige Würfel und addiere 4 zum Ergebnis).

# SPIELCHARAKTERE

Alle Spielerinnen und Spieler benötigen mindestens einen Spielcharakter (SC), um am Spiel teilnehmen zu können. Ein Spielcharakter ist die eigene Spielfigur, die man durch die Spielwelt der Spielleitung führt, im Gegensatz zu den Nichtspielercharakteren (NSC), die von der Spielleitung verkörpert werden. Spieler und Spielerinnen haben die Entscheidungshoheit über die Handlungen ihres Spielcharakters und bestimmen dessen Aktionen oder Reaktionen im Spielverlauf. Nur bestimmte Effekte magischen Ursprungs können ihnen kurzfristig die Hoheit über den Charakter abnehmen.

Ein neuer Spielcharakter wird von den Spielerinnen und Spielern selbst erstellt, Volk und Klasse (sozusagen der Beruf) dürfen im Rahmen der jeweiligen Beschränkungen frei gewählt werden. Sie legen auch Alter, Geschlecht und Erscheinungsbild fest. Größe und Gewicht werden zufällig ermittelt.

Jeder neue Charakter beginnt auf der ersten Stufe. Im Laufe des Spiels erhält ein Charakter Erfahrungspunkte (EP) und steigt in den Stufen auf, umso mehr Erfahrungspunkte er sammelt. Und umso höher ein Charakter in den Stufen steigt, desto mächtiger wird er.

## ZUSAMMENFASSUNG

Die Erstellung eines Charakters besteht aus den folgenden Schritten:

1. Attribute auswürfeln (S. 9, s. unten)
2. Volk wählen (S. 13 ff.)
3. Klasse wählen (S. 24 ff.)
4. Fertigkeiten ermitteln (S. 62 ff.)
5. Gesinnung wählen (S. 67 f.)
6. Wenn zutreffend: Zauber notieren (siehe Magiebuch)
7. Details ergänzen (Name, Erscheinung, sonstiges)
8. Ausrüstung ergänzen (S. 76 ff.)

## ATTRIBUTE

Die Stärken und Schwächen eines Charakters werden durch sechs Werte, die so genannten Attribute definiert. Die Werte von Menschen und die meisten Attribute der anderen Völker liegen zwischen 3 und 18.

- Stärke (St)
- Geschicklichkeit (Ge)
- Konstitution (Ko)
- Intelligenz (In)
- Weisheit (We)
- Charisma (Ch)

## ATTRIBUTE ERMITTELN

Wenn eine Spielerin oder ein Spieler einen neuen Charakter erstellen möchte, dann werden die Attribute zufällig ermittelt. Der Reihe nach werden für jedes Attribut 4W6 geworfen, die drei höchsten Wurfresultate werden addiert, das niedrigste wird ignoriert. Die Summe der drei Würfel wird bei dem jeweiligen Attribut auf dem Charakterbogen notiert. Zwei der Werte dürfen anschließend vertauscht werden.

Die Höhe des Attributs bestimmt außerdem den so genannten Attributbonus für das Attribut. Der Bonus eines Attributs wird an verschiedenen Stellen verwendet, wie in den Spielregeln angegeben.

**Tabelle 1:** Attributbonus

Wert	Bonus
3	-3
4-5	-2
6-8	-1
9-12	0
13-15	+1
16-17	+2
18-19	+3
20-21	+4
22-23	+5
24-25	+6

### **NIEDRIGE ATTRIBUTE**

Ist die Summe aller Boni kleiner als 0, darf der Spieler die Attribute komplett neu würfeln.

*Maria möchte einen Charakter erstellen und ermittelt die Attribute. Der erste Wurf mit 4W6 ergibt 4, 1, 1 und 1. Die drei höchsten Werte ergeben zusammen eine 6, der Attributbonus beträgt damit -1. Maria notiert die Werte auf ihrem Charakterbogen bei Stärke und ermittelt die anderen fünf Attribute: Geschicklichkeit 18 (+3), Konstitution 11 (+0), Intelligenz 12 (+0), Weisheit 9 (+0) und Charisma 15 (+1). Die Summe aller Boni ist +3. Da Maria eine Druidin spielen möchte, benötigt der Charakter eine Weisheit von mindestens 12. Sie tauscht die Werte von Intelligenz und Weisheit, um die Klasse wählen zu können.*

### **STÄRKE (St)**

Die Stärke gibt an, wie körperlich stark ein Charakter ist. Die Stärke beeinflusst, wie viel ein Charakter tragen kann, wie stark er zuschlägt und wie leicht er einen Gegner niederringt.

Der Stärkebonus wird auf Angriffs- und Schadenswürfe addiert.

### **GESCHICKLICHKEIT (Ge)**

Die Geschicklichkeit gibt an, wie gut die Koordination und die Reflexe des Charakters ausgeprägt sind.

Der Geschicklichkeitsbonus wird auf die Rüstungsklasse des Charakters, auf Angriffe mit Fernkampfwaffen, auf die Initiative und auf Reflexwürfe angewendet.

### **KONSTITUTION (Ko)**

Die Konstitution gibt an, wie körperlich robust ein Charakter ist, wie leicht er erkrankt und wie gut sein Körper mit Giften fertig wird.

Der Konstitutionsbonus beeinflusst die Trefferpunkte des Charakters, wird auf Zähigkeitswürfe angewendet und gibt an, wann ein Charakter stirbt.

### **INTELLIGENZ (IN)**

Die Intelligenz bezeichnet die Fähigkeit, sich Zauber und Sprachen einzuprägen sowie den Wissensschatz eines Charakters.

Der Intelligenzbonus beeinflusst die Anzahl an Zaubern, die ein Anwender arkaner Magie pro Tag memorieren kann, die Fähigkeit, Sprachen zu lernen sowie die Dauer zur Erforschung neuer Zauber und Herstellung magischer Gegenstände. Der maximale Zaubergrad, den ein Anwender arkaner Magie erlernen und wirken kann, entspricht dessen Intelligenz - 10. Um Zauber des neunten Grads wirken zu können, benötigt ein Magier eine Intelligenz von mindestens 19.

### **WEISHEIT (WE)**

Die Weisheit bestimmt, wie intuitiv und charakterstark ein Charakter ist.

Der Weisheitsbonus beeinflusst die Anzahl an Zaubern, die ein Anwender von

Druiden- oder göttlicher Magie pro Tag memorieren kann, wird auf Willenswürfe angewendet und beeinflusst die Dauer zur Erforschung neuer Zauber und Herstellung heiliger Gegenstände für Kleriker. Der maximale Zaubergrad, den ein Anwender von Druiden- oder göttlicher Magie erlernen und wirken kann, entspricht dessen Weisheit - 10. Um Zauber des sechsten Grads wirken zu können, benötigt ein Kleriker oder Druide eine Weisheit von mindestens 16.

### **CHARISMA (CH)**

Das Charisma eines Charakters spiegelt dessen Ausstrahlung und Wirkung auf andere Personen wieder, aber nicht zwangsweise die Attraktivität seines äußeren Erscheinungsbilds.

Der Charismabonus beeinflusst die Chance, Gefolgsleute anzuheuern sowie die Loyalität der Gefolgsleute.

## VORAUSSETZUNGEN FÜR ATTRIBUTE

Manche Völker und Klassen setzen bestimmte Attribute voraus, die nicht unter- oder überschritten werden dürfen. Diese sind bei dem jeweiligen Volk oder der Klasse vermerkt, aber für die schnelle Referenz hier schon einmal abgebildet. Ein „-“ bedeutet, dass es keine Beschränkungen nach oben oder unten gibt.

**Tabelle 2:** Minimale und maximale Attributwerte für Völker bei der Erschaffung

		<i>Elfen</i>	<i>Gnome</i>	<i>Halbelfen</i>	<i>Halblinge</i>	<i>Halborks</i>	<i>Menschen</i>	<i>Wolfen</i>	<i>Zwerge</i>
Stärke	Max	-	15	-	16	-	-	-	-
	Min	-	6	-	6	6	-	6	9
Geschicklichkeit	Max	-	-	-	-	-	-	-	17
	Min	9	-	6	9	3	-	9	-
Konstitution	Max	17	-	-	-	-	-	-	-
	Min	6	9	6	9	13	-	9	13
Intelligenz	Max	-	-	-	-	-	-	-	-
	Min	9	6	4	6	-	-	-	-
Weisheit	Max	-	-	-	17	-	-	-	-
	Min	-	-	-	-	-	-	-	-
Charisma	Max	-	-	-	-	-	-	-	-
	Min	9	-	-	-	-	-	-	-

**Tabelle 3:** Minimale Attributwerte für Klassen bei der Erschaffung

	<i>Abn</i>	<i>AKr</i>	<i>Ass</i>	<i>Brb</i>	<i>Bar</i>	<i>Dru</i>	<i>Hxm</i>	<i>Käm</i>	<i>Kle</i>	<i>Mag</i>	<i>Mön</i>	<i>Pal</i>	<i>Wal</i>
Stärke	-	9	12	15	-	-	-	9	-	-	15	12	13
Geschicklichkeit	-	12	12	14	12	-	6	-	-	6	15	-	-
Konstitution	-	7	-	15	-	-	-	7	-	-	11	9	14
Intelligenz	-	9	-	-	13	-	9	-	-	9	-	9	13
Weisheit	-	-	11	-	-	12	-	-	9	-	15	13	14
Charisma	-	-	-	-	15	15	-	-	-	-	-	17	-

# VÖLKER

Eine Vielzahl von Völkern lebt in der fantastischen Welt der Wilden Lande und einige davon können von Spielern und Spielerinnen für ihren Charakter ausgewählt werden. Um die Stärken und Schwächen einzelner Völker hervorzuheben, erhalten manche Völker Boni oder Abzüge auf die ermittelten Attributwerte. Manche Völker haben außerdem Mindestvoraussetzungen oder Höchstwerte für bestimmte Attribute, die zu Spielbeginn eingehalten werden müssen.

Voraussetzungen können entweder Mindestwerte sein, z. B. "Geschicklichkeit 7+" bedeutet, dass das Attribut Geschicklichkeit den Wert 7 oder besser haben muss, damit die Voraussetzung erfüllt ist. "Stärke 6-17" bedeutet, dass das Attribut Stärke nicht kleiner als 6 und nicht größer als 17 sein darf. Und "Weisheit 17-" bedeutet, dass die Weisheit nicht höher sein darf als 17.

Die Voraussetzungen für Attribute müssen erfüllt sein, bevor die angegebenen Modifikationen an den Werten durchgeführt werden. Die gewürfelten Werte müssen den Anforderungen gerecht werden. Nach der Anwendung der Modifikatoren durch das Volk können die Voraussetzungen also durchaus über- oder unterschritten werden.

Sind für ein Volk Modifikationen angegeben, dann werden diese auf das jeweilige Attribut addiert bzw. davon abgezogen. "+1 auf den Geschicklichkeitswert" bedeutet, dass die gewürfelte Geschicklichkeit um einen Punkt angehoben wird.

Volksfertigkeiten sind Fertigkeiten, über die jede und jeder Angehörige des Volkes

automatisch verfügt. Zum Beispiel können alle Elfen mit Lang- und Kurzbögen umgehen und erhalten immer einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit einem Bogen.

Für alle Völker ist angegeben, welche Sprachen ihre Angehörigen zu Spielbeginn verstehen und sprechen können. Jeder Charakter kann die Sprachen sprechen, die bei seinem Volk angegeben sind. Pro Punkt seines Intelligenzbonus kann er eine Sprache davon lesen und schreiben. Ist der Intelligenzbonus gleich oder kleiner 0, dann kann er nicht lesen und schreiben.

Für alle Völker ist ihre Bewegungsdistanz angegeben, einmal für Runden von je sechs Sekunden und einmal für je eine Stunde Überlandreise.

Außerdem ist angegeben, welche Klassen dem Volk zur Verfügung stehen. Klassen, die hier nicht aufgelistet sind, können von Angehörigen des Volkes nicht gewählt werden, auch nicht als Folgeklassen.

*Marias Charakter hat folgende Attributwerte: St 6 Ge 18 Ko 11 In 9 We 12 Ch 15. Damit kann sie bis auf Halbork und Zwerg jedes Volk wählen. Maria entscheidet sich dazu, einen Wolfen zu spielen. Neben einem ausgezeichneten Geruchssinn erhält der Charakter daher noch einen Bonus auf die Geschicklichkeit, die nun 19 beträgt.*

## ELFEN

Die Elfen sind ein langlebiges Volk mit einer sehr alten Kultur. Es ist nicht bekannt, wie lange die Elfen schon auf dem Planeten leben, klar ist nur, dass sie bereits Hochkultur hervorgebracht hatten, als die Menschen noch grunzend in ihren Höhlen saßen.

Elfen werden sehr alt. Sie werden so alt, dass noch kein Elf bekannt ist, der an seinem hohen Alter starb. Sie sind durchschnittlich etwas größer als Menschen und sehr geschickt, haben aber einen etwas fragileren Körperbau.

Heute leben Elfen unterschiedlicher Kulturen in den verschiedenen Winkeln des Planeten. Manche der Kulturen haben es schwer, sich auf friedliche Weise gegen die Expansion der anderen Völker zu behaupten, andere schützen ihre Grenzen mit unnachgiebiger Härte und gehen mit drastischen Mitteln gegen jeden vor, der innerhalb ihrer Grenzen Fuß zu fassen versucht.

### **VORAUSSETZUNGEN**

Geschicklichkeit 9+, Konstitution 6+, Intelligenz 9+, Charisma 9+

### **MODIFIKATION**

Elfen erhalten +1 auf ihren Geschicklichkeitswert und -1 auf ihren Konstitutionswert

### **VOLKSFERTIGKEITEN**

Alle Elfen können mit Lang- und Kurzbögen umgehen und erhalten einen Bonus von +1 auf Angriffswürfe mit einem Bogen.

Elfen haben eine 90%ige Resistenz gegen magischen Schlaf und Bezauberungen.

Elfen verfügen über Dämmersicht und können bei schwacher Beleuchtung wie

Sternenlicht noch Farben und Details differenziert wahrnehmen.

### **SPRACHEN**

Elfisch, Gnomisch, Halblingisch, Goblinsch, Gemeinsprache, Gnollisch

### **BEWEGUNGSDISTANZ**

- Kampf: 10 Meter/Runde
- Reisen: 6 km/Stunde

### **KLASSEN**

Abenteurer, Arkaner Krieger, Assassine, Barde, Druide, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Magier, Mönch, Waldläufer

## GNOME

Gnome sind ein kleinwüchsiges Volk fin-diger Tüftler, die sich stets im Schatten der Zwerge entwickelt haben. Sie haben oft einen wachen Geist und sind offen für neue Ideen, allerdings neigen sie dabei auch zu leichtsinnigem Verhalten.

### VORAUSSETZUNGEN

Stärke 6–15, Konstitution 9+, Intelligenz 6+

### VOLKSFERTIGKEITEN

Gnome, die eine der nachfolgend aufgeführten Klassen wählen, ermitteln ihre TP mit den hier angegebenen Würfeln anstatt mit denen bei der Klasse angegebenen.

**Tabelle 4:** Gnome – Abweichende TW

<b>Klasse</b>	<b>TW</b>
Arkaner Krieger	W6
Kämpfer	W8

Gnome erhalten einen Bonus von +2 auf ihre RK gegen Gegner, die größer als Menschen sind.

Gnome verfügen über Dunkelsicht bis 18 Meter.

Gnome erhalten einen Bonus von +4 auf Rettungswürfe gegen magische Illusionen.

### SPRACHEN

Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Koboldisch, Zwergisch

### BEWEGUNGSDISTANZ

- Kampf: 6 Meter/Runde
- Reisen: 4 km/Stunde

### KLASSEN

Abenteurer, Arkaner Krieger, Assassine, Barde, Hexenmeister, Kämpfer, Magier

## HALBELFEN

Die Nachkommen der Verbindung von Menschen und Elfen sind zahlreich. Sie werden zwar lange nicht so alt wie Elfen, aber immer noch beträchtlich älter als Menschen. Manche Halbelfen finden einen Platz in der einen oder anderen Gesellschaft, aber nicht wenige bleiben auf immer hin- und hergerissen zwischen den unterschiedlichen Kulturen. Grundsätzlich fällt ihnen die Eingliederung in eine menschliche Gesellschaft leichter als in eine elfische.

### VORAUSSETZUNGEN

Geschicklichkeit 6+, Konstitution 6+, Intelligenz 4+

### VOLKSFERTIGKEITEN

Halbelfen haben eine 30%ige Resistenz gegen magischen Schlaf und Bezauberungen.

Halbelfen verfügen über Dämmerlicht und können bei schwacher Beleuchtung wie Sternenlicht noch Farben und Details differenziert wahrnehmen.

### SPRACHEN

Elfish, Gemeinsprache, Gnollisch, Gnomisch, Goblinisch, Halblingisch, Orkisch

### BEWEGUNGSDISTANZ

- Kampf: 10 Meter/Runde
- Reisen: 6 km/Stunde

### KLASSEN

Alle



## HALBLINGE

Das Volk der Halblinge lebt schon lange in den Ländern der Menschen. Vor langer Zeit mag es einmal Halbling-Nationen gegeben haben, aber der Wunsch nach Harmonie, der nahezu jedem Halbling innewohnt, hat in vergangenen Zeiten dafür gesorgt, dass sie sich lieber einem anderen Volk unterordnen als für ihre Unabhängigkeit zu kämpfen. Über die Jahrtausende hat das immer wieder dazu geführt, dass sie das bevorzugte Ziel von Sklavenjägern wurden, was sie sehr vorsichtig hat werden lassen.

### VORAUSSETZUNGEN

Stärke 6–16, Geschicklichkeit 9+, Konstitution 9+, Intelligenz 6+, Weisheit 17-

### MODIFIKATION

Halblinge erhalten +2 auf ihre Geschicklichkeitswert und -1 auf ihren Stärkewert

### VOLKSFERTIGKEITEN

Halblinge, die eine der nachfolgend aufgeführten Klasse wählen, ermitteln ihre TP mit den hier angegebenen Würfeln anstatt mit denen bei der Klasse angegebenen.

**Tabelle 5:** Halblinge – Abweichende TW

<b>Klasse</b>	<b>TW</b>
Arkaner Krieger	W6
Kämpfer	W8
Kleriker	W6
Paladin	W8
Waldläufer	W6

Halblinge erhalten einen Bonus von +2 auf ihre RK gegen Gegner, die größer als Menschen sind.

Halblinge erhalten einen Bonus von +1 auf alle Rettungswürfe. Dieser Bonus steigt ab

fünf TW (Trefferwürfel) auf +2, ab zehn TW auf +3 und ab fünfzehn TW auf +4.

### SPRACHEN

Elfish, Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinsch, Halblingisch, Orkisch

### BEWEGUNGSDISTANZ

- Kampf: 8 Meter/Runde
- Reisen: 6 km/Stunde

### KLASSEN

Abenteurer, Arkaner Krieger, Assassine, Barde, Druide, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Magier, Paladin, Waldläufer

## HALBORKS

Halborks vereinen die besten Eigenschaften von Menschen und Orks, haben aber von allen Völkern den schlechtesten Stand. Nur selten bringt es ein Halbork zu Wohlstand und Ansehen, weit öfter endet er als Sklave, Sklavenjäger oder Söldner.

### **VORAUSSETZUNGEN**

Stärke 6+, Konstitution 13+

### **MODIFIKATION**

Halborks erhalten +1 auf ihre Konstitutionswert

### **VOLKSFERTIGKEITEN**

Halborks verfügen über Dämmerlicht und können bei schwacher Beleuchtung wie Sternenlicht noch Farben und Details differenziert wahrnehmen.

Sie sind sehr anpassungsfähig und benötigen weniger Erfahrungspunkte für einen Stufenanstieg (s. Tabelle)

### **SPRACHEN**

Gemeinsprache, Orkisch

### **BEWEGUNGSDISTANZ**

- Kampf: 10 Meter/Runde
- Reisen: 8 km/Stunde

### **KLASSEN**

Abenteurer, Arkaner Krieger, Assassine, Barbar, Druide, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Magier, Mönch, Waldläufer

## MENSCHEN

Die Menschen sind ein junges Volk, das es dank seines Expansionsdranges geschafft hat, beträchtliche Flächen des Planeten zu bevölkern und das dabei sehr unterschiedliche Kulturen entwickelt hat. Von allen Völkern (außer Orks) haben Menschen die meisten Nachkommen und die meisten Konflikte untereinander.

### **VORAUSSETZUNGEN**

Keine

### **VOLKSFERTIGKEITEN**

Menschen sind sehr anpassungsfähig und benötigen weniger Erfahrungspunkte für einen Stufenanstieg (s. Tabelle)

### **SPRACHEN**

Gemeinsprache, Zwergisch oder Elfish oder Orkisch

### **BEWEGUNGSDISTANZ**

- Kampf: 10 Meter/Runde
- Reisen: 6 km/Stunde

### **KLASSEN**

Alle

## WOLFEN

Die Wolfen sind das jüngste Volk auf dem Planeten. Ihr Erscheinen wird von den Gelehrten kontrovers diskutiert. Scheinbar über Nacht tauchte es vor wenigen tausend Jahren auf und hat sich seitdem stark ausgebreitet. Dabei haben sich zwei Kulturen entwickelt, eine militaristische mit Hang zur Expansion und eine naturalistische, deren wandernde Stämme an die Grenzen der älteren Völker stoßen.

### **VORAUSSETZUNGEN**

Stärke 6+, Geschicklichkeit 9+, Konstitution 9+

### **MODIFIKATION**

Wolfen erhalten +1 auf ihren Geschicklichkeitswert

### **VOLKSFERTIGKEITEN**

Wolfen verfügen über einen sehr feinen Geruchssinn, dadurch erhalten sie einen Bonus in Höhe ihrer TW/2 (abgerundet, mindestens +1) auf Wahrnehmungsproben.

### **SPRACHEN**

Gemeinsprache, Wolfisch

### **BEWEGUNGSDISTANZ**

- Kampf: 15 Meter/Runde
- Reisen: 8 km/Stunde

### **KLASSEN**

Abenteurer, Arkaner Krieger, Assassine, Barbar, Druide, Hexenmeister, Kämpfer, Kleriker, Magier, Mönch, Waldläufer

## ZWERGE

Die Zwerge sind nach den Elfen das zweitälteste Volk. Sie sind kurz und stämmig gebaut, extrem ausdauernd und oftmals stu-

rer als ein Esel. Einige Zwergenkulturen leben nahezu ausschließlich unterirdisch, andere haben ihre Siedlungen überirdisch errichtet. Sie sind in der Regel wesentlich weniger kompromissbereit als Elfen und verteidigen ihre Grenzen verbissen. Nur in wenigen Gegenden haben Menschen es geschafft, den Zwergen nennenswerte Gebiete streitig zu machen.

### **VORAUSSETZUNGEN**

Stärke 9+, Geschicklichkeit 17-, Konstitution 13+

### **MODIFIKATION**

Zwerge erhalten +1 auf ihren Konstitutionswert

### **VOLKSFERTIGKEITEN**

Zwerge sind von Natur aus bis zu einem gewissen Grad resistent gegen Magie und verfügen über eine Resistenz von 20 % (4 in 20) gegen arkane Magie, nicht aber gegen göttliche oder Druidenmagie. Die Resistenz wirkt gegen erwünschte wie unerwünschte Effekte arkaner Magie. Zwerge, die die Klasse Hexenmeister wählen, verlieren diese Resistenz.

Zwerge verfügen über Dunkelsicht bis 18 Meter.

### **SPRACHEN**

Gemeinsprache, Gnomisch, Goblinisch, Orkisch, Zwergisch

### **BEWEGUNGSDISTANZ**

- Kampf: 10 Meter/Runde
- Reisen: 8 km/Stunde

### **KLASSEN**

Abenteurer, Assassine, Kämpfer, Kleriker, Hexenmeister, Mönch, Paladin

## GRÖßE UND GEWICHT

### ELFEN

<b>1W100</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Größe</b>	<b>Gewicht</b>
1–15	Klein	160 + 1W10 cm	55 + 1W10 kg
16–45	Schlank	170 + 1W10 cm	60 + 1W10 kg
46–75	Durchschnittlich	175 + 1W10 cm	70 + 1W10 kg
76–80	Stämmig	175 + 1W10 cm	75 + 1W10 kg
81–95	Groß	185 + 1W10 cm	80 + 1W10 kg
96–100	Riesig	190 + 1W10 cm	85 + 1W10 kg

### GNOME

<b>1W100</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Größe</b>	<b>Gewicht</b>
1–10	Klein	80 + 1W10 cm	20 + 1W10 kg
11–25	Schlank	90 + 1W10 cm	20 + 1W10 kg
26–55	Durchschnittlich	95 + 1W10 cm	25 + 1W10 kg
56–85	Stämmig	95 + 1W10 cm	30 + 1W10 kg
86–95	Groß	100 + 1W10 cm	30 + 1W10 kg
96–100	Riesig	105 + 1W10 cm	35 + 1W10 kg

### HALBELFEN

<b>1W100</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Größe</b>	<b>Gewicht</b>
1–10	Klein	155 + 1W10 cm	50 + 1W10 kg
11–30	Schlank	165 + 1W10 cm	60 + 1W10 kg
31–70	Durchschnittlich	170 + 1W10 cm	65 + 1W10 kg
71–80	Stämmig	170 + 1W10 cm	70 + 1W10 kg
81–95	Groß	180 + 1W10 cm	70 + 1W10 kg
96–100	Riesig	185 + 1W10 cm	75 + 1W10 kg

### HALBLINGE

<b>1W100</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Größe</b>	<b>Gewicht</b>
1–10	Klein	85 + 1W10 cm	25 + 1W10 kg
11–25	Schlank	95 + 1W10 cm	25 + 1W10 kg
26–55	Durchschnittlich	100 + 1W10 cm	30 + 1W10 kg
56–85	Stämmig	100 + 1W10 cm	35 + 1W10 kg
86–95	Groß	105 + 1W10 cm	35 + 1W10 kg
96–100	Riesig	110 + 1W10 cm	40 + 1W10 kg

### **HALBORKS**

<b>1W100</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Größe</b>	<b>Gewicht</b>
1-10	Klein	160 + 1W10 cm	65 + 1W10 kg
11-25	Schlank	170 + 1W10 cm	70 + 1W10 kg
26-55	Durchschnittlich	175 + 1W10 cm	80 + 1W10 kg
56-85	Stämmig	175 + 1W10 cm	90 + 1W10 kg
86-95	Groß	185 + 1W10 cm	95 + 1W10 kg
96-100	Riesig	190 + 1W10 cm	100 + 1W10 kg

### **MENSCHEN**

<b>1W100</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Größe</b>	<b>Gewicht</b>
1-10	Klein	160 + 1W10 cm	65 + 1W10 kg
11-30	Schlank	170 + 1W10 cm	70 + 1W10 kg
31-70	Durchschnittlich	175 + 1W10 cm	80 + 1W10 kg
71-80	Stämmig	175 + 1W10 cm	90 + 1W10 kg
81-95	Groß	185 + 1W10 cm	95 + 1W10 kg
96-100	Riesig	190 + 1W10 cm	100 + 1W10 kg

### **WOLFEN**

<b>1W100</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Größe</b>	<b>Gewicht</b>
1-10	Klein	170 + 1W10 cm	75 + 1W10 kg
11-25	Schlank	180 + 1W10 cm	80 + 1W10 kg
26-70	Durchschnittlich	185 + 1W10 cm	90 + 1W10 kg
71-80	Stämmig	185 + 1W10 cm	100 + 1W10 kg
81-95	Groß	195 + 1W10 cm	100 + 1W10 kg
96-100	Riesig	210 + 1W10 cm	110 + 1W10 kg

### **ZWERGE**

<b>1W100</b>	<b>Beschreibung</b>	<b>Größe</b>	<b>Gewicht</b>
1-10	Klein	115 + 1W10 cm	65 + 1W10 kg
11-25	Schlank	125 + 1W10 cm	70 + 1W10 kg
26-55	Durchschnittlich	130 + 1W10 cm	75 + 1W10 kg
56-85	Stämmig	130 + 1W10 cm	80 + 1W10 kg
86-95	Groß	140 + 1W10 cm	80 + 1W10 kg
96-100	Riesig	150 + 1W10 cm	85 + 1W10 kg

# KLASSEN

Die folgenden Klassen können von den Spielern gewählt werden. Manche Klassen haben Mindestvoraussetzungen für bestimmte Attribute oder können von bestimmten Völkern nicht gewählt werden.

## TREFFERWÜRFEL UND TREFFERPUNKTE

Je höher ein Charakter in den Stufen aufsteigt, über desto mehr Trefferwürfel (TW) und Trefferpunkte (TP) verfügt er. Die Anzahl der Trefferwürfel entspricht der Summe aller Stufen in allen Klassen des Charakters. Ein Charakter der ersten Stufe hat einen TW. Ein Charakter mit zwei Stufen als Kämpfer und drei Stufen als Arkaner Krieger hat fünf TW.

Bei der Erstellung des Charakters erhält er Trefferpunkte in Höhe des Maximums des Trefferwürfels seiner Klasse plus seinen Konstitutionsbonus, der auch negativ sein kann (mindestens aber 4 TP). Ein Krieger mit einem Konstitutionsbonus von +1 würde also 11 TP erhalten.

### **TREFFERWÜRFEL UND STUFE**

Trefferwürfel stellen die Summe aller Stufen eines Charakters dar. Wenn eine Klasse dem Charakter einen Bonus pro Stufe verleiht, dann werden alle Stufen der Klasse dafür herangezogen, aber nicht die gesamten Trefferwürfel. Zum Beispiel kann ein Paladin Hände auflegen, um die Wunden eines Mitstreiters zu versorgen, was 2 TP/Stufe heilt. Hier werden nur die Stufen als Paladin gezählt. Hätte der Charakter außerdem Stufen als Kleriker, so würden diese nicht berücksichtigt.

## RETTUNGSWÜRFE

Ein Charakter wird sich im Laufe seiner Karriere einer Vielzahl von Gefahren ausgesetzt sehen. Einige davon kann er durch schnelle Reaktion, Zähigkeit oder schiere Willenskraft abwenden, dazu dienen Rettungswürfe. Sie werden relevant, wenn ein Charakter auf eine Situation reagiert.

Für jede Klasse sind Boni für die drei verschiedenen Rettungswürfe angegeben. Um einen Rettungswurf zu bestehen, wirft der Spieler einen W20 und addiert den entsprechenden Bonus. Wenn das Ergebnis dem Schwierigkeitsgrad entspricht oder ihn übersteigt, ist der Rettungswurf gelungen.

### **REFLEXWÜRFE**

Kann ein Charakter eine drohende Gefahr durch eine schnelle Reaktion abwenden, dann steht ihm ein Reflexwurf zu. Ein gelungener Reflexwurf vermindert die Konsequenzen für den Charakter oder kann sie sogar abwenden. Bei einem Reflexwurf darf der Spieler den Geschicklichkeitsbonus des Charakters auf das Wurf Ergebnis addieren.

### **WILLENSWÜRFE**

Viele Zauber versuchen, den Geist des Ziels (in der Regel ein vernunftbegabtes Wesen) zu beeinflussen. Oft steht dem Ziel dann ein Willenswurf zu, um der Wirkung zu widerstehen. Bei einem Willenswurf darf der Spieler den Weisheitsbonus des Charakters auf das Wurf Ergebnis addieren.

### **ZÄHIGKEITSWÜRFE**

Die Zähigkeit eines Charakters spielt eine Rolle, wenn er vergiftet wird oder ernsthaft zu erkranken droht. Um herauszufinden, ob der Körper des Charakters ohne Schaden mit der Gefahr fertig wird, darf der Spieler einen Zähigkeitswurf ablegen und dazu den Konstitutionsbonus des Charakters auf das Wurfergebnis addieren.

### **ANGRIFFSBONUS**

Wie der Kampf funktioniert, wird im Kapitel „Kampf“ (S. 100) erläutert. An dieser Stelle sei nur erwähnt, dass ein Charakter einen Angriffsbonus auf seinen Angriffswurf erhält, der mit höheren Stufen steigt. Dieser Angriffsbonus darf angewendet werden, wenn der Charakter unbewaffnet oder mit einer Waffe kämpft, in deren Umgang er geübt ist.

### **ANGRIFFE PRO RUNDE**

Charaktere haben normalerweise einen Angriff pro Runde. Allerdings erhalten Klassen, die auf den Kampf spezialisiert sind, auf höheren Stufen zusätzliche Angriffe. Das drückt sich durch die Angabe mehrerer Angriffsboni aus. Ein Charakter mit einem Bonus von 6/1 beispielsweise hat einen Angriff mit einem Bonus von +6 und einen Angriff mit einem Bonus von +1.

## ABENTEURER

Jeder kann losziehen und Abenteuer erleben. Ein Leben als Abenteurer benötigt weder Talent noch Wohlstand. Die anderen Klassen mögen eine besondere Ausbildung genossen haben – der Lehrer eines Abenteurers ist das Leben selbst.

### VORAUSSETZUNGEN

Keine

### TREFFERWÜRFEL

W6

### FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 14 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 2 + In-Bonus

### KLASSENFERTIGKEITEN

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Abenteurer können mit allen stumpfen Hieb Waffen umgehen (außer Flegel) sowie mit Dolchen, Kurzschertern, Armbrüsten, Kurzbögen und Schleudern. Sie können leichte Rüstungen, aber keine Schilde tragen.

**Gelegenheitsangriff:** Abenteurer sind in der Regel Opportunisten, die günstige Gelegenheiten zu ihrem Vorteil nutzen. Wenn ein Abenteurer einen hinterhältigen Angriff ausführt (siehe Kampf) oder einen verbündeten Charakter im Kampf gegen den selben Gegner unterstützt und die beiden den Gegner aus zwei verschiedenen Richtungen angreifen, darf der Abenteurer einen Bonus von +4 auf seine Angriffswürfe addieren und verursacht bei einem erfolgreichen Gelegenheitsangriff zusätzlichen Schaden. Die Höhe des zusätzlichen Schadens hängt von seiner Stufe ab: Stufe 1–5 doppelter Schaden, Stufe 6–9 dreifacher

Schaden, Stufe 10–13 vierfacher Schaden und ab der 14. Stufe fünffacher Schaden.

**Tausendsassa:** Auf der fünften und dann alle weiteren fünf Stufen (10, 15, 20) erlernt ein Abenteurer den Umgang mit einer neuen Waffe.

**Gefahreninstinkt:** Ab der sechsten Stufe darf ein Abenteurer misslungene Reflexwürfe je einmal wiederholen.

**Gespür für Magie:** Ab der achten Stufe sind Abenteurer in der Lage, Zauber von arkanen Spruchrollen zu wirken. Es besteht eine Chance, dass der Zauber fehlschlägt, je höher die Zauberstufe ist. Damit der Zauber gelingt, muss dem Abenteurer ein Fertigkeitwurf für Mythos gelingen; der Schwierigkeitsgrad entspricht dabei dem eines entsprechenden Rettungswurfs gegen den Zauber.

### FOLGEKLASSEN

Assassine, Barde, Kämpfer, Kleriker, Waldläufer



**Tabelle 6:** Der Abenteurer

<i>Stufe</i>	<i>Angriffs- bonus</i>	<i>Rettungswürfe</i>			<i>Klassenfertigkeit</i>
		<i>Ref</i>	<i>Wil</i>	<i>Zäh</i>	
1	0	0	0	1	Gelegenheitsangriff ×2
2	1	0	0	1	
3	1	1	1	2	
4	2	1	1	3	
5	2	2	2	4	Tausendsassa
6	3	3	3	5	Gefahreninstinkt, Gelegenheitsangriff ×3
7	3	4	4	6	
8	4	5	5	6	Gespür für Magie
9	4	6	6	7	
10	5	6	6	7	Gelegenheitsangriff ×4, Tausendsassa
11	5	7	7	8	
12	6/1	8	8	9	
13	6/1	9	9	10	
14	7/2	10	9	10	Gelegenheitsangriff ×5
15	7/2	11	10	11	Tausendsassa
16	8/3	11	10	11	
17	8/3	11	11	12	
18	9/5	11	11	12	
19	9/4	11	11	12	
20	10/5	11	11	12	Tausendsassa

## ARKANER KRIEGER

Arkane Krieger sind die Kombination aus Kämpfern und Magiern. Sie haben von beiden Klassen etwas, werden aber nie das jeweilige volle Potential ausschöpfen.

### VORAUSSETZUNGEN

St 9+, Ge 12+, Ko 7+, In 9+

### TREFFERWÜRFEL

W8

### FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 6 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### KLASSENFERTIGKEITEN

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Arkane Krieger sind geschult im Umgang mit allen Waffen, Rüstungen und Schilden. Arkane Krieger können mit zwei Waffen kämpfen.

**Waffenspezialisierung:** Auf der ersten und der zehnten Stufe darf der Arkane Krieger je eine Waffenspezialisierung wählen. Dazu wählt er eine bestimmte Waffe aus, z. B. Langschwert oder Kurzschwert. Wenn ein Arkaner Krieger eine Waffe führt, auf die er spezialisiert ist, steigt seine Chance auf einen kritischen Treffer: Die Regel für eine natürliche 20 beim Angriffswurf (siehe Kampf, der Angreifer darf entweder maximalen Schaden verursachen oder erhält einen zusätzlichen Angriff) gilt mit zunehmender Spezialisierung auch auf niedrigeren Ergebnissen. Für jede Spezialisierung, die ein Arkaner Krieger wählt, sinkt das notwendige Wurfresultat um 1.

*Beispiel: Ein Arkaner Krieger der Stufe 10 hat zwei Spezialisierungen gewählt, z. B. Langschwert und Bogen. Mit diesen Waffen greift die Regel für eine natürliche 20 schon ab einem Wurf von 18.*

**Arkane Zauber:** Der Arkane Krieger kann arkane Zauber wirken.

**Zauberbuch:** Ein Arkaner Krieger beginnt das Spiel mit einem Zauberbuch, in dem drei zufällig ermittelte Zauber der ersten Stufe stehen.

**Innewohnende Macht:** Ab der vierten Stufe kann ein Arkaner Krieger eine Waffe, auf die er spezialisiert ist, mit magischer Macht aufladen. Dazu muss er sich eine Runde konzentrieren, anschließend ist die Waffe für den Rest des Kampfes magisch – mit einem Bonus abhängig von der Stufe des Arkanen Kriegers geteilt durch vier und abgerundet: Stufe 4–7 +1, Stufe 8–11 +2, Stufe 12–15 +3 usw. bis maximal +5 auf Stufe 20. Bei Fernkampfwaffen gelten dann die Geschosse als magisch

**Gegenstände herstellen:** Ab der fünften Stufe kann ein Arkaner Krieger Spruchrollen anfertigen. Ab der siebten Stufe kann ein Arkaner Krieger magische Tränke herstellen.

### FOLGEKLASSEN

Barde

**Tabelle 7:** Der Arkane Krieger

<i>Stufe</i>	<i>Angriffs- bonus</i>	<i>Rettungswürfe</i>			<i>Klassenfertigkeit</i>
		<i>Ref</i>	<i>Wil</i>	<i>Zäh</i>	
1	0	0	1	1	Waffenspezialisierung
2	1	0	1	1	
3	2	0	1	1	
4	3	1	2	2	Innewohnende Macht +1
5	3	1	2	2	Spruchrollen anfertigen
6	4	2	2	2	
7	5	2	3	3	Tränke brauen
8	6/1	3	3	3	Innewohnende Macht +2
9	6/1	3	3	3	
10	7/2	4	4	4	Waffenspezialisierung
11	8/3	5	4	4	
12	9/4	5	4	4	Innewohnende Macht +3
13	9/4	6	5	5	
14	10/5	7	5	5	
15	11/6/1	7	6	6	
16	12/7/2	8	7	7	Innewohnende Macht +4
17	12/7/2	9	7	7	
18	13/8/3	9	8	8	
19	14/9/4	9	9	9	
20	15/10/5	10	10	10	Innewohnende Macht +5

**Tabelle 8:** Tägliche Zauber des Arkanen Kriegers

<i>Stufe</i>	<i>Zaubergrad</i>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1	1					
2	1					
3	2					
4	2	1				
5	3	1				
6	3	2	1			
7	3	2	1			
8	3	2	2			
9	4	2	2	1		
10	4	3	2	1		
11	4	3	2	2		
12	4	3	3	2	1	
13	4	4	3	2	1	
14	5	4	3	3	2	
15	5	4	3	3	2	1
16	5	5	3	3	2	2
17	5	5	4	3	3	2
18	5	5	4	4	3	2
19	5	5	4	4	3	3
20	5	5	4	4	3	3

## ASSASSINE

Assassinen sind Giftmischer und Meuchelmörder. Im Laufe ihrer Karriere erlernen sie, göttliche Zauber zu wirken, die ihnen von den dunklen Göttern des Todes für ihre Taten gewährt werden.

### VORAUSSETZUNGEN

St 12+, Ge 12+, We 11+

### TREFFERWÜRFEL

W6

### FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 9 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 2 + In-Bonus

### KLASSENFERTIGKEITEN

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Assassinen sind geschult im Umgang mit allen Waffen, leichten Rüstungen und leichten Schilden.

**Gelegenheitsangriff:** Wenn ein Assassine einen verbündeten Charakter im Kampf gegen den selben Gegner unterstützt und die beiden den Gegner aus zwei verschiedenen Richtungen angreifen, darf der Assassine einen Bonus von +4 auf seine Angriffswürfe addieren und verursacht bei einem erfolgreichen hinterhältigen Angriff zusätzlichen Schaden, dessen Höhe von seiner Stufe abhängt: Stufe 1–4 doppelter Schaden, Stufe 5–8 dreifacher Schaden, Stufe 9–12 vierfacher Schaden und ab der 13. Stufe fünffacher Schaden.

**Verkleidungskünstler:** Assassinen sind Meister darin, in der Menge unterzugehen, allgemein übersehen zu werden oder eine andere Person zu verkörpern. Ein verkleideter Assassine wird nur von denen erkannt, die die Person, die der Assassine

darstellt, bereits persönlich getroffen haben. Solche Personen haben eine Chance, die Verkleidung zu erkennen. Einem unscheinbaren Händler an einem Marktstand wird man ohne Argwohn begegnen, außer man kennt den eigentlichen Standbesitzer oder ist sogar mit ihm verwandt. Um den Schein aufrecht zu erhalten, muss dem Assassinen ein Wurf mit einem vom Spielleiter definierten SG gelingen, zu dem die Stufe des Assassinen addiert werden darf.

**Kaltblütiger Mord:** Wenn ein Assassine ein ahnungsloses Opfer angreift, erhält er einen Bonus von +4 auf den Angriffswurf (zusammen mit dem Bonus für hinterhältige Angriffe also +6) und das Ziel gilt als hilflos (siehe Kampf, Angriffe auf hilflose Ziele).

**Umgang mit Giften:** Durch den ständigen Umgang mit Giften sind Assassinen weitgehend immun, daher dürfen sie misslungene Zähigkeitswürfe gegen die Wirkung eines Gifts je einmal wiederholen.

**Göttliche Magie:** Ab der achten Stufe können Assassinen göttliche Magie wirken.

### FOLGEKLASSEN

Abenteurer

**Tabelle 9:** Der Assassine

Stufe	Angriffsbonus	Rettungswürfe			Klassenfertigkeit
		Ref	Wil	Zäh	
1	0	1	3	2	Gelegenheitsangriff ×2, Kaltblütiger Mord, Umgang mit Giften, Verkleidungskünstler
2	1	1	3	2	
3	2	2	3	2	
4	3	3	3	2	
5	3	4	4	3	Gelegenheitsangriff ×3
6	4	4	4	3	
7	5	5	4	3	
8	6/1	6	4	3	
9	6/1	7	5	4	Gelegenheitsangriff ×4
10	7/2	7	5	4	
11	8/3	8	5	4	
12	9/4	9	5	4	
13	9/4	10	6	5	Gelegenheitsangriff ×5
14	10/5	10	6	5	
15	11/6/1	11	6	5	
16	12/7/2	11	6	5	
17	12/7/2	12	7	6	
18	13/8/3	12	7	6	
19	14/9/4	12	7	6	
20	15/10/5	12	7	6	

**Tabelle 10:** Tägliche Zauber des Assassinen

Stufe	Zaubergrad			
	1	2	3	4
8	1			
9	1			
10	2			
11	2	1		
12	2	2		
13	2	2	1	
14	3	2	1	
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

## BARBAR

Barbaren sind mächtige Kämpfer meist nomadischer Völker und Stämme. Sie sind zäh, wild und haben keine Angst vor dem Tod.

### **VORAUSSETZUNGEN**

- St 15+, Ge 14+, Ko 15+
- Gesinnung: nicht Rechtschaffen

### **TREFFERWÜRFEL**

W12

### **FERTIGKEITSPUNKTE**

- Zu Spielbeginn: 8 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### **KLASSENFERTIGKEITEN**

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Barbaren sind geschult im Umgang mit allen Waffen, Rüstungen und Schilden. Allerdings verlieren Barbaren den Klassen-Bonus auf ihre Rüstungsklasse, wenn sie schwere Rüstung tragen (s. u.). Barbaren können mit zwei Waffen kämpfen.

**Berittener Kampf:** Barbaren sind geübt im Kampf zu Pferde und können im Kampf Manöver durchführen und Reittiere zum Angriff oder Überrennen eines Gegners bewegen, auch wenn diese das normalerweise nicht tun. Sie erhalten keine Abzüge auf Fernkampfangriffe während des Reitens.

**Blutrausch:** Der Barbar kann in einem Kampf in Blutrausch verfallen. Im Blutrausch setzt er alle Möglichkeiten ein, um die nächste Kreatur anzugreifen (mit Ausnahme von handlungsunfähigen Kreaturen).

Erst wenn keine handlungsfähige Kreatur mehr sichtbar ist, endet der Blutrausch automatisch. Um den Blutrausch vorzeitig zu beenden, muss dem Barbaren ein Willenswurf mit einem SG von 20 gelingen. Solange der Blutrausch anhält, zählt jeder erfolgreiche Angriff als kritischer Treffer. Sobald der Blutrausch endet, verliert der Barbar einen TP für jede Runde, die der Rausch ange dauert hat.

**Rau wie das Land:** Beim Ermitteln der TP erhalten Barbaren nicht wie andere Klassen den Konstitutionsbonus angerechnet, sondern zusätzliche 2 TP für jeden Punkt Konstitution über 14, oder (Konstitution - 14) × 2 TP pro Stufe.

**Schnelle Reflexe:** So lange ein Barbar leichte oder mittlere Rüstung trägt, erhält er nicht den Geschicklichkeitsbonus auf die Rüstungsklasse angerechnet, sondern zusätzlich RK +2 für jeden Punkt Geschicklichkeit über 14, oder (Geschicklichkeit - 14) × 2, mindestens aber +1.

**Tief verwurzelt:** Ein Barbar darf misslungene Willenswürfe gegen den Geist beeinflussende Magie je einmal wiederholen.

**Wachsam:** Ab der sechsten Stufe handelt ein Barbar stets mit Initiative 30 (statt zu würfeln) und ist vom Gegner nie überrascht.

**FOLGEKLASSEN**

Druide, Waldläufer

**Tabelle 11:** Der Barbar

Stufe	Angriffsbonus	Rettungswürfe			Klassenfertigkeit
		Ref	Wil	Zäh	
1	1	0	0	1	Berittener Kampf, Bluttausch, Rau wie das Land, Schnelle Reflexe, Tief verwurzelt
2	2	0	0	1	
3	3	1	1	2	
4	4	1	1	3	
5	5	2	2	4	
6	6/1	3	3	5	Wachsam
7	7/2	4	4	6	
8	8/3	5	5	6	
9	9/4	6	6	7	
10	10/5	6	6	7	
11	11/6/1	7	7	8	
12	12/7/2	8	8	9	
13	13/8/3	9	9	10	
14	14/9/4	10	9	10	
15	15/10/5	11	10	11	
16	16/11/6/1	11	10	11	
17	17/12/7/2	11	11	12	
18	18/13/8/3	11	11	12	
19	19/14/9/4	11	11	12	
20	20/15/10/5	11	11	12	



## BARDE

Barden sind fahrende Gelehrte, die gelernt haben, ihre Magie in Form von Liedern und Versen zu wirken.

### **VORAUSSETZUNGEN**

- Ge 12+, In 13+, Ch 15+
- Gesinnung: jede Neutrale

### **TREFFERWÜRFEL**

W6

### **FERTIGKEITSPUNKTE**

- Zu Spielbeginn: 10 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 2 + In-Bonus

### **KLASSENFERTIGKEITEN**

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Barden können mit allen stumpfen Hieb-  
waffen umgehen (außer Flegel) sowie mit  
Dolchen, einhändig geführten Klingens-  
waffen (außer Bastardschwert), Armbrüs-  
ten, Kurzbögen und Schleudern. Sie kön-  
nen leichte Rüstungen und leichte Schilde  
tragen.

**Bardenmusik:** Barden wirken arkane  
Magie in Form von Liedern, Versen und  
Ansprachen.

**Zauberbuch:** Ein Barde beginnt das Spiel  
mit einem Zauberbuch, in dem zwei zufäl-  
lig ermittelte Zauber der ersten Stufe ste-  
hen.

**Bardenwissen:** Barden erhalten einen Bo-  
nus von +2 auf Würfe für die Fertigkeiten  
Arkane Handwerk, Handwerk, Heilkunde,  
Seefahrt und Mythos. Dieser Bonus steigt  
ab Stufe 6 auf +4, ab Stufe 11 auf +6 und ab  
Stufe 16 auf +8.

**Fechtmeister:** Barden dürfen statt des  
Stärkebonus ihren Geschicklichkeitsbonus  
auf Angriffswürfe addieren, wenn sie mit  
einhändig geführten Klingenswaffen kämp-  
fen.

**Innewohnende Magie:** Ab der dritten Stu-  
fe gelten die Waffen des Barden als  
magisch im Kampf gegen körperlose We-  
sen oder solche, die gegen normale An-  
griffe immun sind.

### **FOLGEKLASSEN**

Abenteurer, Kämpfer

**Tabelle 12:** Der Barde

Stufe	Angriffs- bonus	Rettungswürfe			Klassenfertigkeit
		Ref	Wil	Zäh	
1	0	1	3	2	Bardenwissen +2, Fechtmeister
2	1	1	3	2	
3	2	2	3	2	Innewohnende Magie
4	3	3	3	2	
5	3	4	4	3	
6	4	4	4	3	Bardenwissen +4
7	5	5	4	3	
8	6/1	6	4	3	
9	6/1	7	5	4	
10	7/2	7	5	4	
11	8/3	8	5	4	Bardenwissen +6
12	9/4	9	5	4	
13	9/4	10	6	5	
14	10/5	10	6	5	
15	11/6/1	11	6	5	
16	12/7/2	11	6	5	Bardenwissen +8
17	12/7/2	12	7	6	
18	13/8/3	12	7	6	
19	14/9/4	12	7	6	
20	15/10/5	12	7	6	

**Tabelle 13:** Tägliche Zauber des Barden

<i>Stufe</i>	<i>Zaubergrad</i>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	1				
2	2				
3	3				
4	3	1			
5	3	2			
6	3	3			
7	3	3	1		
8	3	3	2		
9	3	3	3		
10	3	3	3	1	
11	3	3	3	2	
12	3	3	3	3	
13	3	3	3	3	1
14	3	3	3	3	2
15	3	3	3	3	3
16	4	3	3	3	3
17	4	4	3	3	3
18	4	4	4	3	3
19	5	4	4	4	3
20	5	4	4	4	4

## DRUIDE

Druiden sind die Wächter der Wildnis und die Hüter des Gleichgewichts in allen Dingen. Oft verschwinden sie aus besiedelten Gegenden, hin und wieder kämpfen sie sogar aktiv gegen die Ausbreitung der Zivilisation.

### VORAUSSETZUNGEN

- We 12+, Ch 15+
- Gesinnung: Neutral

### TREFFERWÜRFEL

W6

### FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 8 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### KLASSENFERTIGKEITEN

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Druiden können mit allen einhändig geführten stumpfen Hieb Waffen umgehen (außer Flegel) sowie mit Dolchen, Schleudern, Speeren, Stäben und Armbrüsten. Sie können leichte Rüstungen aus Leder und Schilde aus Holz tragen.

**Druidenzauber:** Druiden können Druidenmagie wirken.

**Eins mit der Natur:** Druiden kennen alle Pflanzen und Tiere, sie erkennen frisches Wasser und können sich ohne Einschränkung ihrer Bewegungsfreiheit durch dichtes Unterholz bewegen, ohne dabei Spuren zu hinterlassen.

**Druidensprache:** Ein Druiden kann sich mit anderen Druiden aller Völker in einer geheimen Sprache unterhalten, die nur Druiden bekannt ist. Ab der dritten Stufe und auf jeder folgenden Stufe erlernt der

Druiden eine der folgenden Sprachen: Zentaurensprache, Dryadisch, Elfisch, Faun, Gnomisch, Drachisch, Riesisch, Echsen-sprache, Mantikor, Feensprache, Treant (Baumriesensprache).

**Tiergestalt:** Ab der siebten Stufe kann ein Druiden drei Mal täglich seine Gestalt in die eines Vogels, eines Reptils oder eines Säug-tiers verändern. Jede Gestalt kann pro Tag nur einmal angenommen werden. Da-bei kann er sein Körpergewicht stark redu-zieren oder bis auf das Doppelte erhöhen. Bei jedem Gestaltwandel regeneriert der Druiden 10–60 % seiner verlorenen Treffer-punkte ( $W6 \times 10\%$ ). In der Tierform kann der Druiden keine Zauber wirken. Seine Ausrüstung wird mitverwandelt, eventuel-le Boni durch die Ausrüstung kommen aber nicht zum Tragen. Die Verwandlung dau-ert jeweils eine Minute.

**Zirkeldruiden:** Ab der zwölften Stufe kann ein Druiden einen Druidenzirkel gründen oder einem beitreten.

**Grünes Blut:** Ab der 16. Stufe ist ein Drui-den immun gegen alle Gifte und stirbt nicht an den Auswirkungen des Alters.

**Gestaltwandel:** Ab der 17. Stufe kann ein Druiden innerhalb einer Minute seine Gestalt verändern, so dass er wie ein beliebi-ges humanoides Wesen mit beliebigem Ge-schlecht und Alter aussieht. Diese Ver-wandlung ist nichtmagischer Natur und kann durch Zauber nicht ent-deckt werden.

### FOLGEKLASSEN

Keine

**Tabelle 14:** Der Druiden

<i>Stufe</i>	<i>Angriffs- bonus</i>	<i>Rettungswürfe</i>			<i>Klassenfertigkeit</i>
		<i>Ref</i>	<i>Wil</i>	<i>Zäh</i>	
1	0	0	2	5	Eins mit der Natur
2	1	0	2	5	
3	2	0	2	5	Druidensprache
4	3	1	3	6	
5	3	1	3	6	
6	4	1	4	7	
7	5	2	4	7	Tiergestalt
8	6/1	2	5	8	
9	6/1	2	5	8	
10	7/2	3	6	9	
11	8/3	3	6	9	
12	9/4	3	6	9	Zirkeldruide
13	9/4	4	7	10	
14	10/5	4	7	10	
15	11/6/1	4	7	10	
16	12/7/2	5	8	11	Grünes Blut
17	12/7/2	5	8	11	Gestaltwandel
18	13/8/3	6	9	12	
19	14/9/4	7	9	12	
20	15/10/5	7	10	13	

**Tabelle 15:** Tägliche Zauber des Druiden

<i>Stufe</i>	<i>Zaubergrad</i>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1	1					
2	2	1				
3	2	2	1			
4	3	2	2			
5	3	3	2			
6	3	3	2	1		
7	4	3	3	1		
8	4	4	3	2		
9	4	4	3	2	1	
10	4	4	4	3	2	
11	5	4	4	3	2	1
12	5	5	4	3	3	2
13	5	5	4	4	3	2
14	5	5	5	4	3	3
15	5	5	5	4	3	3
16	5	5	5	4	4	3
17	5	5	5	5	4	4
18	5	5	5	5	4	4
19	5	5	5	5	4	4
20	5	5	5	5	5	4

## HEXENMEISTER

Hexenmeister wurden von einer fremdartigen Kraftquelle berührt und daher in die Lage versetzt, Magie zu wirken.

### VORAUSSETZUNGEN

Ge 6+, In 9+

### TREFFERWÜRFEL

W6

### FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 8 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### KLASSENFERTIGKEITEN

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Hexenmeister sind geübt im Umgang mit Dolchen, Wurf dolchen, Stäben und Armbrüsten. Sie können keine Rüstungen oder Schilde tragen.

**Arkane Zauber:** Hexenmeister sind in der Lage, arkane Magie zu wirken.

**Zauberbuch:** Hexenmeister beginnen das Spiel mit einem Zauberbuch, in dem vier zufällig ermittelte Zauber des ersten Grades ihrer Zauberliste stehen.

**Kraftquelle:** Da sich bei Hexenmeistern die arkane Gabe in der Regel unkontrolliert entwickelt, zeigt sich die Herkunft derselben oft in einer sichtbaren Form. Wenn ein Charakter die Klasse Hexenmeister wählt, muss er sich auf eine Kraftquelle festlegen (s. u.) und erhält die dort beschriebenen Klassenfertigkeiten.

**Gegenstände herstellen:** Ab der dritten Stufe kann ein Hexenmeister magische Tränke brauen. Ab der vierten Stufe kann ein Hexenmeister Spruchrollen herstellen.

Ab der sechsten Stufe kann ein Hexenmeister Zauberstäbe herstellen.

### KRAFTQUELLE

ELEMENTAR: ERDE

**Stufe 1:** SR 5 gegen Elektrizität und Erdzauber, alle Erdzauber verursachen den doppelten Schaden.

**Stufe 5:** SR 15 gegen Elektrizität und Erdzauber.

**Stufe 10:** SR 30 gegen Elektrizität und Erdzauber, kann sich unter der Erde mit halber Geschwindigkeit bewegen.

**Stufe 12:** Kann einmal täglich einen Erd-elementar beschwören.

**Stufe 15:** Immun gegen Elektrizität und Erdzauber.

**Stufe 20:** Kann nach Belieben in die Elementarebene der Erde wechseln.

ELEMENTAR: FEUER

**Stufe 1:** SR 5 gegen Feuer, alle seine Feuerzauber verursachen den doppelten Schaden.

**Stufe 5:** SR 15 gegen Feuer.

**Stufe 10:** SR 30 gegen Feuer, kann sich alle 6 Sekunden bis zu 6 m teleportieren.

**Stufe 12:** Kann einmal täglich einen Feuer-elementar beschwören.

**Stufe 15:** Immun gegen Feuer.

**Stufe 20:** Kann nach Belieben in die Elementarebene des Feuers wechseln.

#### ELEMENTAR: KÄLTE

**Stufe 1:** SR 5 gegen Kälte und Luftzauber, alle Kältezauber verursachen den doppelten Schaden.

**Stufe 5:** SR 15 gegen Kälte und Luftzauber.

**Stufe 10:** SR 30 gegen Kälte und Luftzauber, kann mit halber Geschwindigkeit schweben.

**Stufe 12:** Kann einmal täglich einen Luft-elementar beschwören.

**Stufe 15:** Immun gegen Kälte und Luftzauber.

**Stufe 20:** Kann nach Belieben in die Elementarebene der Luft wechseln.

#### ELEMENTAR: WASSER

**Stufe 1:** SR 5 gegen Säure und Wasserschaden, alle Säure- und Wasserzauber verursachen den doppelten Schaden.

**Stufe 5:** SR 15 gegen Säure und Wasserschaden.

**Stufe 10:** SR 30 gegen Säure und Wasserschaden, kann unter Wasser atmen.

**Stufe 12:** Kann einmal täglich einen Wasserelementar beschwören.

**Stufe 15:** Immun gegen Säure.

**Stufe 20:** Kann nach Belieben in die Elementarebene des Wassers wechseln.

#### ENERGIE: POSITIVE ENERGIE

Tauscht die Zauber Leichte und Schwere Wunden verursachen gegen die Zauber Leichte und Schwere Wunden heilen.

**Stufe 1:** Kann täglich je einmal die Zauber Licht, Magisches Geschoss und Schild wirken.

**Stufe 5:** Der Hexenmeister kann einmal täglich sich oder einer anderen Kreatur die Hände auflegen, um göttliche Magie zu kanalisieren und das berührte Wesen so zu heilen, dabei heilt er 2 TP je Stufe.

**Stufe 10:** Immunität gegen alle Krankheiten und Seuchen, seien sie natürlicher oder magischer Herkunft.

**Stufe 15:** Der Hexenmeister kann mit allen intelligenten Wesen sprechen.

**Stufe 20:** Der Hexenmeister regeneriert jede Runde 10 TP, auch wenn er bereits tot ist.

#### ENERGIE: NEGATIVE ENERGIE

Kann nicht durch göttliche Magie geheilt werden.

**Stufe 1:** Darf bei einem erfolgreichen Berührungsangriff 1W6 TP des Ziels auf sich übertragen, plus weitere 1W6 TP pro 4 Stufen bis maximal 6W6 auf der 20. Stufe.

**Stufe 5:** Stabilisiert sich automatisch und kann mit negativen Trefferpunkten normal agieren.

**Stufe 10:** Kann mit allen Untoten sprechen.

**Stufe 15:** Ist immun gegen Energieverlust (s. u., „Wie man spielt“).

**Stufe 20:** Der Hexenmeister kann körperlos werden und sich durch den Astralraum bewegen.

#### FOLGEKLASSEN

Keine



**Tabelle 16:** Der Hexenmeister

<i>Stufe</i>	<i>Angriffs- bonus</i>	<i>Rettungswürfe</i>			<i>Klassenfertigkeit</i>
		<i>Ref</i>	<i>Wil</i>	<i>Zäh</i>	
1	1	0	2	1	Kraftquelle
2	1	0	2	1	
3	2	0	3	1	Tränke brauen
4	2	1	3	1	Spruchrollen anfertigen
5	3	1	4	1	
6	3	1	4	2	Zauberstäbe herstellen
7	4	2	5	2	
8	4	2	5	2	
9	5	2	6	2	
10	5	3	6	3	
11	6/1	3	7	3	
12	6/1	3	7	4	
13	7/2	4	8	4	
14	7/2	4	9	4	
15	8/3	4	10	4	
16	8/3	5	10	5	
17	9/4	5	11	5	
18	9/4	5	11	5	
19	10/5	6	11	5	
20	10/5	6	11	5	

**Tabelle 17:** Tägliche Zauber des Hexenmeisters

<i>Stufe</i>	<i>Zaubergrad</i>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1	2					
2	2					
3	3	1				
4	3	2				
5	4	2	1			
6	4	2	2			
7	5	3	2	1		
8	5	3	3	1		
9	5	4	3	2	1	
10	5	4	3	2	1	
11	5	5	4	3	2	1
12	5	5	4	3	2	1
13	5	5	4	4	3	2
14	5	5	4	4	3	2
15	5	5	4	4	4	3
16	5	5	4	4	4	3
17	5	5	4	4	4	3
18	5	5	4	4	4	3
19	5	5	4	4	4	3
20	5	5	5	4	4	4

## KÄMPFER

Kämpfer sind in allen Belangen der Kriegskunst bewandert und haben eine Ausbildung zum Soldaten genossen, die über die Verwendung einer Waffe hinausgeht. Ihre langjährige Übung mit bestimmten Waffen macht sie im Nahkampf zu extrem gefährlichen Gegnern.

### **VORAUSSETZUNGEN**

St 9+, Ko 7+

Ein Abenteurer der Stufe 5 kann ein Kämpfer werden, auch wenn er die Voraussetzungen für die Attribute nicht erfüllt

### **TREFFERWÜRFEL**

W10

### **FERTIGKEITSPUNKTE**

- Zu Spielbeginn: 10 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### **KLASSENFERTIGKEITEN**

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Kämpfer sind geschult im Umgang mit allen Waffen, Rüstungen und Schilden. Kämpfer können mit zwei Waffen kämpfen.

**Waffenspezialisierung:** Auf der ersten, fünften und alle weiteren fünf Stufen (10, 15, ...) darf ein Kämpfer eine Waffenspezialisierung wählen. Dazu wählt er eine bestimmte Waffe aus, z. B. Langschwert oder Kurzschwert. Wenn ein Kämpfer eine Waffe führt, auf die er spezialisiert ist, steigt seine Chance auf einen kritischen Treffer: Die Regel für eine natürliche 20 beim Angriffswurf (siehe Kampf, der Angreifer darf entweder maximalen Schaden verursachen oder erhält einen zusätzlichen Angriff) gilt mit zunehmender Spezialisierung auch auf niedrigeren Ergebnissen. Für jede Spezialisierung, die ein Kämpfer wählt, sinkt das notwendige Wurfergebnis um 1. Ein Kämpfer der Stufe 10 hat drei Spezialisierungen gewählt, z. B. Langschwert, Lanze und Bogen. Mit diesen Waffen greift die Regel für eine natürliche 20 schon ab einem Wurf von 17.

**Defensiver Kampf:** Ein Kämpfer, der seine Aktion im Kampf nutzt, um zu parieren statt anzugreifen, darf seinen Angriffsbonus von einem folgenden Angriffswurf gegen ihn abziehen, bis er wieder an der Reihe ist. Hat der Kämpfer mehrere Angriffe pro Runde, darf er entsprechend die Boni

jeweils von einem anderen Angriffswurf gegen ihn abziehen.

**Berittener Kampf:** Kämpfer können im Kampf Manöver durchführen und Reittiere zum Angriff oder Überrennen eines Gegners bewegen, auch wenn diese das normalerweise nicht tun. Sie erhalten keine Abzüge auf Fernkampfangriffe während des Reitens.

**Große Zähigkeit:** Kämpfer regenerieren durch natürliche Heilung das Doppelte der ermittelten TP.

**Feldherr:** Kämpfer können ganze Gruppen im Kampf effektiv anleiten und erhalten einen Bonus von +3 auf die Fertigkeit Feldherrenkunst.

**Verbesserte Initiative:** Ab der sechsten Stufe erhält der Kämpfer einen Bonus von +4 auf alle Initiativwürfe. Der Bonus steigt auf der zwölften Stufe auf +6 und auf der 18. Stufe auf +8.

**Sattelfest:** Ab der siebten Stufe kann ein Kämpfer ein Pegasus reiten, ab der neunten Stufe einen Pferdegreif und ab der elften Stufe einen Greifen, Drachen oder ähnliche Kreaturen.

#### FOLGEKLASSEN

Abenteurer, Arkaner Krieger, Assassine, Barde, Kleriker, Paladin, Waldläufer

**Tabelle 18:** Der Kämpfer

Stufe	Angriffsbonus	Rettungswürfe			Klassenfertigkeit
		Ref	Wil	Zäh	
1	1	0	0	1	Berittener Kampf, Defensiver Kampf, Feldherr, Große Zähigkeit, Waffenspezialisierung
2	2	0	0	1	
3	3	1	1	2	
4	4	1	1	3	
5	5	2	2	4	
6	6/1	3	3	5	Waffenspezialisierung
7	7/2	4	4	6	Verbesserte Initiative I
8	8/3	5	5	6	Sattelfest I
9	9/4	6	6	7	Sattelfest II
10	10/5	6	6	7	Waffenspezialisierung
11	11/6/1	7	7	8	Sattelfest III
12	12/7/2	8	8	9	Verbesserte Initiative II
13	13/8/3	9	9	10	
14	14/9/4	10	9	10	
15	15/10/5	11	10	11	Waffenspezialisierung
16	16/11/6/1	11	10	11	
17	17/12/7/2	11	11	12	
18	18/13/8/3	11	11	12	Verbesserte Initiative III
19	19/14/9/4	11	11	12	
20	20/15/10/5	11	11	12	Waffenspezialisierung

## KLERIKER

Kleriker sind die bewaffneten Diener einer Gottheit, ausgezogen um ihren Willen und ihre Gnade in allen Winkeln des Planeten zu verbreiten. Wegen ihrer Hingabe wird ihnen die göttliche Magie gewährt.

### VORAUSSETZUNGEN

We 9+

### TREFFERWÜRFEL

W8

### FERTIGKEITSPUNKTE

- Zu Spielbeginn: 6 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### KLASSENFERTIGKEITEN

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Kleriker sind geübt im Umgang mit stumpfen Hieb- und Stichwaffen, Flegeln und Armbrüsten sowie mit allen Rüstungstypen und Schilden.

**Göttliche Zauber:** Kleriker erhalten ihre Zauber als Lohn für ihren Dienst für eine bestimmte Gottheit. Die Gesinnung des Klerikers muss der der angebeteten Gottheit entsprechen. Ein Kleriker trägt ein Symbol seiner Gottheit mit sich, durch das er seine Zauber kanalisiert.

**Energie kanalisieren:** Kleriker können positive göttliche Energie kanalisieren, ohne sie in Form von Zaubern zu wirken. Dabei gibt der Kleriker einen seiner täglichen Zauber auf, um bei allen lebenden Kreaturen in einem Umkreis von 10 Metern je 1W6 TP pro Grad des aufgegebenen Zaubers zu heilen bzw. um bei allen untoten Kreaturen im Umkreis den entsprechenden Schaden zu verursachen.

**Untote vertreiben:** Kleriker können einmal pro Minute versuchen, Untote zu vertreiben. Dazu wirft der Spieler einen W20 und addiert den Charismabonus. Der Kleriker vertreibt dann Untote mit insgesamt so viel TW, wie in der Tabelle angegeben:

Wurfergebnis	TW Untote
0-	TW des Klerikers -4
1-3	TW des Klerikers -3
4-6	TW des Klerikers -2
7-9	TW des Klerikers -1
10-12	TW des Klerikers
13-15	TW des Klerikers +2
16-18	TW des Klerikers +4
19-21	TW des Klerikers +6
22+	TW des Klerikers +8

Dabei wird mit den Untoten begonnen, die dem Kleriker am nächsten stehen.

Ist die Stufe des Klerikers doppelt so hoch wie die TW eines vertriebenen Untoten, so ist dieser zerstört.

**Hirte:** Ab der achten Stufe erhält ein Kleriker das göttliche Recht, einen Tempel zu gründen und erhält dazu finanzielle Unterstützung von seiner Kirche.

### FOLGEKLASSEN

Abenteurer, Paladin

**Tabelle 19:** Der Kleriker

<i>Stufe</i>	<i>Angriffs- bonus</i>	<i>Rettungswürfe</i>			<i>Klassenfertigkeit</i>
		<i>Ref</i>	<i>Wil</i>	<i>Zäh</i>	
1	0	0	2	5	Energie kanalisieren, Untote vertreiben
2	1	0	2	5	
3	2	0	2	5	
4	3	1	3	6	
5	3	1	3	6	
6	4	1	4	7	
7	5	2	5	7	
8	6/1	2	5	8	Hirte
9	6/1	2	5	8	
10	7/2	3	6	9	
11	8/3	3	6	9	
12	9/4	3	6	9	
13	9/4	4	7	10	
14	10/5	4	7	10	
15	11/6/1	4	7	10	
16	12/7/2	5	8	11	
17	12/7/2	5	8	11	
18	13/8/3	6	9	12	
19	14/9/4	7	10	12	
20	15/10/5	7	10	13	

**Tabelle 20:** Tägliche Zauber des Klerikers

<i>Stufe</i>	<i>Zaubergrad</i>					
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
1	1					
2	2					
3	2	1				
4	3	2				
5	3	3	1			
6	3	3	2			
7	3	3	2	1		
8	3	3	3	2		
9	4	4	3	2	1	
10	4	4	3	3	2	
11	5	4	4	3	2	1
12	6	5	5	3	2	2
13	6	6	6	4	2	2
14	6	6	6	5	3	2
15	7	7	7	5	4	2
16	7	7	7	6	5	3
17	8	8	8	6	5	3
18	8	8	8	7	6	4
19	9	9	9	7	6	4
20	9	9	9	8	7	5

## MAGIER

Magier formen und das Gewebe der Magie zu immer mächtigeren Zauberformeln und sind mit Abstand die mächtigsten Magiebegabten Charaktere, wenn auch mit die zerbrechlichsten.

### **VORAUSSETZUNGEN**

Ge 6+, In 9+

### **TREFFERWÜRFEL**

W<sub>4</sub>

### **FERTIGKEITSPUNKTE**

- Zu Spielbeginn: 6 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### **KLASSENFERTIGKEITEN**

**Umgang mit Waffen und** Rüstungen: Magier sind geübt im Umgang mit Dolchen, Wurfdolchen, Stäben und Armbrüsten. Sie können keine Rüstungen oder Schilde tragen.

**Arkane Zauber:** Magier sind in der Lage, arkane Magie zu wirken.

**Zauberbuch:** Ein Magier beginnt das Spiel mit einem Zauberbuch, in dem die Zauber Licht und Magie entdecken stehen sowie zwei weitere zufällig ermittelte Zauber des ersten Grades (bei doppelten Ergebnissen wird der Wurf wiederholt). Sie besitzen außerdem eine Spruchrolle mit einem Zauber des zweiten Grades, der zufällig von ihrer Zauberliste ermittelt wird.

**Arkane Handwerk:** Magier erhalten stets einen Bonus von +3 auf Fertigkeitwürfe dieser Fertigkeit.

**Gegenstände herstellen:** Ab der dritten Stufe kann ein Magier Spruchrollen und wundersame Gegenstände herstellen. Ab der fünften Stufe kann ein Magier magische Tränke brauen und magische Waffen, Rüstungen sowie Zauberstäbe herstellen.

### **FOLGEKLASSEN**

Abenteurer



**Tabelle 21:** Der Magier

<i>Stufe</i>	<i>Angriffs- bonus</i>	<i>Rettungswürfe</i>			<i>Klassenfertigkeit</i>
		<i>Ref</i>	<i>Wil</i>	<i>Zäh</i>	
1	0	0	2	1	Arkane Handwerk
2	0	0	2	1	
3	0	0	2	1	Spruchrollen anfertigen, Wundersame Gegenstände herstellen
4	0	1	3	1	
5	1	1	3	1	
6	1	2	4	2	
7	1	2	4	2	
8	2	2	4	2	
9	2	3	5	3	
10	3	3	5	3	
11	3	4	6	3	
12	4	4	6	4	
13	4	4	6	4	
14	5	5	7	4	
15	5	5	7	4	
16	6/1	6	8	5	
17	6/1	6	8	5	
18	7/2	6	8	5	
19	7/2	6	9	5	
20	7/2	6	10	5	

**Tabelle 22:** Tägliche Zauber des Magiers

<i>Stufe</i>	<i>Zaubergrad</i>								
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	3	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3	1			
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	3	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	6	5	5	5	5	4	3	3	2

## MÖNCH

Mönche beginnen ihren Weg oft mit der Suche nach einem Sinn im Leben, der sie zu der Kunst der Körperbeherrschung führt. Mit der Zeit wird ihr Geist mächtiger als die Materie, so dass sie die Realität ohne den Einsatz von Magie nach ihrem Willen beeinflussen können.

### **VORAUSSETZUNGEN**

- St 15+, Ge 15+, Ko 11+, We 15+
- Gesinnung: Rechtschaffen Gut, Rechtschaffen Neutral, Rechtschaffen Böse

### **TREFFERWÜRFEL**

W4

### **FERTIGKEITSPUNKTE**

- Zu Spielbeginn: 9 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

## **KLASSENFERTIGKEITEN**

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Mönche sind geübt im Umgang mit einhändig geführten Äxten, Dolchen, einhändig geführten Schwertern (außer Bastardschwert), Speeren, Stäben, Bögen und Armbrüsten. Sie können keine Rüstungen oder Schilde tragen. Mönche können mit zwei Waffen kämpfen.

**Abgehärtet:** Ein Mönch der ersten Stufe addiert +4 auf seine TP.

**Kampfkünstler:** Ein bewaffneter Mönch addiert seine halbe Stufe (aufgerundet) auf Schadenswürfe. Ein unbewaffneter Mönch fügt seinem Gegner Schaden zu wie in der Tabelle angegeben.

**Qi-Schlag:** Wenn ein unbewaffneter Mönch mit seinem Angriffswurf die Rüstungsklasse seines Gegners um 5 oder mehr übertrifft, ist dieser für 1W6 Runden betäubt.

**Aktive Abwehr:** Ein Mönch darf gegen jeden Angriff durch nichtmagische Geschosse einen Reflexwurf ablegen, der Schwierigkeitsgrad entspricht dem Ergebnis des Angriffswurfs. Gelingt der Wurf, konnte der Mönch das Geschoss abwehren.

**Tierfreund:** Ab der dritten Stufe kann ein Mönch mit Tieren sprechen.

**Sturz bremsen:** Ab der vierten Stufe kann ein Mönch, der sich bis zu einer Armlänge entfernt von einer Wand befindet, bis zu 6 m fallen, ohne Schaden zu nehmen. Ab der sechsten Stufe kann er unbeschadet 9 m fallen, wenn er sich innerhalb 1 m entfernt von einer Wand befindet. Ab der 13. Stufe kann ein Mönch unbeschadet beliebig tief fallen, solange er sich bis zu 2 m entfernt von einer Wand befindet.

**Körperbeherrschung:** Ab der fünften Stufe ist ein Mönch immun gegen alle natürlichen und magischen Krankheiten sowie gegen die Zauber Hast und Verlangsamung.

**Drittes Auge:** Ab der sechsten Stufe öffnet sich das dritte Auge des Mönchs. Von nun an kann er in den Astralraum sehen und die Gesinnungen Gut, Neutral und Böse von Externaren erkennen.

**Selbsteilungskräfte:** Ab der siebten Stufe kann ein Mönch sich einmal täglich selbst heilen. Die geheilten TP entsprechen  $1W4 + (Stufe - 6)$ , also  $1W4 + 1$  auf der siebten Stufe,  $1W4 + 2$  auf der achten Stufe usw.

**Alles lebt:** Ab der achten Stufe kann ein Mönch mit Pflanzen sprechen.

**Reiner Geist:** Ab der neunten Stufe ist ein Mönch zu 50 % resistent gegen den Geist beeinflussende Zauber. Diese Resistenz steigt mit jeder weiteren Stufe um 5 % bis zu einem Maximum von 95 % (1 in 20) auf der 18. Stufe. Sollte die Resistenz versagen,

steht dem Mönch gegebenenfalls immer noch ein Rettungswurf zu.

**Mein Körper ist mein Haus:** Ab der elften Stufe ist ein Mönch immun gegen alle Gifte.

**Transzendenz:** Ab der 15. Stufe kann sich ein Mönch hin und wieder an die Zukunft erinnern: Einmal pro Spielabend darf der Spieler einen Würfel neu werfen. Ab der 17. Stufe kann der Mönch die Realität mit der Kraft seines Bewusstseins verändern: Einmal pro Spielabend darf der Spieler bestimmen, dass der Würfelwurf eines anderen Spielers (einschließlich SL) wiederholt wird.

Mit dem Erreichen der 20. Stufe hat der Mönch die Transzendenz vollendet und wird zu einem Teil der Realität. Er verschwindet und kann nicht beschworen oder wiederbelebt werden.

**Vibrierende-Hände-Technik:** Ab der 16. Stufe kann ein Mönch einmal pro Woche die Vibrierende-Hände-Technik anwenden. Dazu muss er eine Kampfrunde lang seine Hände durch Konzentration in feine Schwingungen versetzen und dann innerhalb von drei weiteren Kampfrunden sein Ziel berühren, sonst ist der Einsatz der Technik für die nächsten Woche vertan. Die Technik hat keinen Einfluss auf körperlose Wesen. Die Technik kann auch nicht auf Wesen angewendet werden, die über mehr TW oder mehr als doppelt so viele TP wie der Mönch verfügen. Nachdem das Ziel berührt wurde, kann der Mönch bei seinem Ziel innerhalb von einem Tag pro (Stufe - 12) durch einen Gedanken ei-

nen der folgenden Effekte auslösen (ein Tag auf Stufe 13, zwei Tage auf Stufe 14 usw.):

- Vollständige Genesung
- Person bezaubern
- Tod

Die Wirkung von Person bezaubern hält 24 Stunden.

**FOLGEKLASSEN**

Keine

**Tabelle 23:** Der Mönch

Stufe	Angriffs-		Rettungswürfe			Schaden	Klassenfertigkeit
	bonus	Ref	Wil	Zäh			
1	1	0	2	1	1W4	Abgehärtet, Aktive Abwehr, Kampfkünstler, Qi-Schlag	
2	2	0	2	2	1W6		
3	3	1	2	2	1W8	Tierfreund	
4	4	1	3	2	1W8	Sturz bremsen I	
5	5	2	3	3	1W10	Körperbeherrschung	
6	6/1	2	3	3	1W10	Drittes Auge, Sturz bremsen II	
7	7/2	2	4	3	1W12	Selbstheilungskräfte	
8	8/3	3	4	4	1W12	Alles lebt	
9	9/4	3	4	4	2W8	Reiner Geist	
10	10/5	3	5	4	2W10		
11	11/6/1	4	5	5	2W12	Mein Körper ist mein Haus	
12	12/7/2	4	5	5	3W8		
13	13/8/3	4	6	5	4W6	Sturz bremsen III	
14	14/9/4	5	6	6	5W6		
15	15/10/5	5	7	6	5W6	Transzendenz I	
16	16/11/6/1	6	7	7	4W8	Vibrierende-Hände-Technik	
17	17/12/7/2	6	8	7	4W8	Transzendenz II	
18	18/13/8/3	7	8	8	3W12		
19	19/14/9/4	7	9	8	3W12		
20	20/15/10/5	8	9	9	3W16	Transzendenz III	

## PALADIN

Paladine sind rechtschaffene Kämpfer, die bedingungslos im Dienst des Guten stehen. Sie sind wie Kleriker die bewaffneten Diener ihrer Gottheit. Sie verfügen über weniger Magie als Kleriker, dafür sind sie bessere Kämpfer.

### **VORAUSSETZUNGEN**

- St 12+, Ko 9+, In 9+, We 13+, Ch 17+
- Gesinnung: Rechtschaffen Gut

### **TREFFERWÜRFEL**

W10

### **FERTIGKEITSPUNKTE**

- Zu Spielbeginn: 8 + In-Bonus
- Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### **KLASSENFERTIGKEITEN**

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Paladine sind geschult im Umgang mit allen Waffen, Rüstungen und Schilden. Allerdings nutzen Paladine niemals Waffen, die dem gemeinen Volk zugeordnet werden, wie Keulen, Flegel, Schuss-, Jagd- oder

Stangenwaffen, wenn nicht die äußerste Notwendigkeit dazu besteht.

**Waffenspezialisierung:** Auf der ersten und der zehnten Stufe darf der Paladin je eine Waffenspezialisierung wählen. Dazu wählt er eine bestimmte Waffe aus, z. B. Langschwert. Wenn ein Paladin eine dieser Waffen führt, gilt die Regel für eine natürliche 20 beim Angriffswurf (siehe Kampf) mit zunehmender Spezialisierung auch auf niedrigeren Ergebnissen. Für jede Spezialisierung, die ein Paladin wählt, sinkt das notwendige Wurfergebnis um 1. Ein Paladin der Stufe 10 mit zwei Spezialisierungen, z. B. Langschwert und Lanze, greift die Regel für eine natürliche 20 schon ab einem Wurf von 18.

**Verhaltensregeln der Paladine:** Alle Paladine stehen im Dienst des Guten. Ein Paladin, der wesentlich eine böse Tat vollbringt, eine gute Tat nicht vollbringt oder eine böse Tat nicht verhindert, verliert seinen Status und kann seine Klassenfertigkeiten nicht mehr einsetzen.

**Immunität gegen Krankheiten:** Ein Paladin ist geschützt vor allen Krankheiten und Seuchen natürlicher oder magischer Herkunft.

**Hände auflegen:** Paladine können einmal täglich sich oder anderen die Hände auflegen, um göttliche Magie zu kanalisieren und das berührte Wesen zu heilen. Dabei heilen sie 2 TP je Stufe. Je angefangene fünf Stufen kann der Paladin einmal pro Woche ein Ziel von Krankheiten heilen (1/Woche auf Stufe 1–5, 2/Woche auf Stufe 6–10 usw.).

**Heilige Waffe:** Dem Paladin wird auf der ersten Stufe eine heilige Waffe gewährt. Es handelt sich um eine magische Waffe +1 mit der Eigenschaft heilig (siehe Magiebuch, magische Waffen). Der magische Waffenbonus beträgt +1 für je vier angefangene Stufen des Paladins, ein Paladin der 17. Stufe hat also eine heilige Waffe mit einem Bonus von +5. Wenn der Paladin seine heilige Waffe führt, dann wirkt seine Schutzaura zusätzlich wie der Zauber Magie bannen. Diese Waffe kann verloren gehen oder gestohlen werden. Dem Paladin wird keine weitere heilige Waffe gewährt, er kann aber die eines anderen Paladins führen.

**Schutzaura:** Der Paladin strahlt eine Aura des Schutzes aus, die 2 Meter weit reicht und wirkt wie der Zauber Schutz vor Bösem.

**Reittier:** Ab der vierten Stufe kann ein Paladin ein Reittier rufen. Dabei handelt es sich um ein intelligentes schweres Streitross mit 5 TW (5W8 + 5 TP), RK 15 und der Geschwindigkeit eines mittleren Streitrosses. Das Ross erscheint durch Magie, wenn es gerufen wird, aber dem Paladin wird alle zehn Jahre nur ein Reittier gewährt. Sollte das Tier sterben, dann muss der Paladin die verbleibende Zeit abwarten.

**Göttliche Zauber:** Ab der neunten Stufe kann ein Paladin göttliche Magie wirken. Er kann keine Spruchrollen einsetzen.

#### **FOLGEKLASSEN**

Kleriker

**Tabelle 24:** Der Paladin

Stufe	Angriffs- bonus	Rettungswürfe			Klassenfertigkeit
		Ref	Wil	Zäh	
1	1	0	0	1	Hände auflegen, Heilige Waffe +1, Immunität gegen Krankheiten, Schutzaura, Waffenspezialisierung
2	2	0	0	1	
3	3	1	1	2	
4	4	1	2	3	Reittier
5	5	2	3	4	Heilige Waffe +2
6	6/1	2	3	4	
7	7/2	3	4	5	
8	8/3	4	5	6	
9	9/4	5	6	7	Heilige Waffe +3
10	10/5	6	6	7	Waffenspezialisierung
11	11/6/1	7	7	8	
12	12/7/2	8	8	9	
13	13/8/3	9	9	10	Heilige Waffe +4
14	14/9/4	9	9	10	
15	15/10/5	9	10	11	
16	16/11/6/1	9	10	11	
17	17/12/7/2	9	11	12	Heilige Waffe +5
18	18/13/8/3	9	11	12	
19	19/14/9/4	9	11	12	
20	20/15/10/5	9	11	12	

**Tabelle 25:** Tägliche Zauber des Paladins

Stufe	Zaubergrad			
	1	2	3	4
9	1			
10	2			
11	2	1		
12	2	2		
13	2	2	1	
14	3	2	1	
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3



## WALDLÄUFER

Waldläufer sind die Wächter der Länder und Reiche, die in langwierigen Erkundungsmissionen die Entwicklung der Feinde der Zivilisation beobachten. Sie sind hervorragende Kämpfer und Jäger, die durch ihre Nähe zur Natur den Umgang mit Druidenmagie erlernen.

### **VORAUSSETZUNGEN**

- St 13+, Ko 14+, In 13+, We 14+
- Gesinnung: Jede Gute

### **TREFFERWÜRFEL**

W8

### **FERTIGKEITSPUNKTE**

Zu Spielbeginn: 9 + In-Bonus

Beim Stufenaufstieg: 1 + In-Bonus

### **KLASSENFERTIGKEITEN**

**Umgang mit Waffen und Rüstungen:** Waldläufer sind geschult im Umgang mit allen Waffen sowie mittleren Rüstungen und allen Schilden. Waldläufer können mit zwei Waffen kämpfen.

**Abgehärtet:** Ein Waldläufer der ersten Stufe ermittelt seine TP mit zwei statt wie üblich mit einem Würfel, er darf also 2W8 werfen und die Ergebnisse addieren.

**Erzfeinde:** Waldläufer erhalten einen Bonus in Höhe ihrer Stufe auf Schadenswürfe gegen folgende Wesen: Grottschrate, Ettins, Riesen, Gnolle, Goblins, Hobgoblins, Kobolde, Oger, Orks und Trolle.

**Spurenleser:** Waldläufer sind hervorragende Spurenleser und können Kreaturen sehr viel besser verfolgen als alle anderen Klassen. Wann immer ein Waldläufer Spuren liest, erhält er einen Bonus von +4 auf Würfe für die Fertigkeit Wildnis.

**Waffenspezialisierung:** Auf der fünften und zehnten Stufe darf ein Waldläufer eine Waffenspezialisierung wählen. Dazu wählt er eine bestimmte Waffe aus, z. B. Langschwert oder Kurzschwert. Die Klassenfertigkeit funktioniert ansonsten wie beim Kämpfer beschrieben.

**Tiergefährte:** Der Waldläufer hat einen treuen Tiergefährten, der ihn auf seinen Abenteuern begleitet. Der Spieler darf ein Tier aus der folgenden Liste wählen.

1. Adler
2. Affe
3. Dachs
4. Eule
5. Falke
6. Hund
7. Katze
8. Pavian
9. Schreckensratte
10. Wiesel

Mit steigender Stufe des Waldläufers erhält das Tier zusätzliche TW, einen Bonus auf die natürliche RK und es steigen sein Bonus auf Angriffs- und Schadenswürfe.

Der Waldläufer darf auf der 9. und 13. Stufe einen weiteren Tiergefährten wählen, der je mindestens 1 TW weniger hat als der Waldläufer. Diese später gewählten Tiere erhalten die oben angeführten Boni, allerdings werden ihre TW von der Stufe des Waldläufers abgezogen, um die jeweilige Zeile der Tabelle zu ermitteln.

Ein Tiergefährte mit 8 TW eines Waldläufers der 9. Stufe erhält Boni wie der Tiergefährte eines Waldläufers der ersten Stufe (Stufe 9 - 8 TW = 1).

**Druidenzauber:** Ab der neunten Stufe kann ein Waldläufer druidische Zauber wirken.

**FOLGEKLASSEN**

Keine

**Tabelle 28:** Tiergefährte des Waldläufers

<i>Tiergefährte</i>				
<i>Stufe des Waldläufers</i>	<i>Bonus TW</i>	<i>RK-Bonus</i>	<i>Angr./Schaden</i>	
1	0	+0	+0	
2	0	+1	+0	
3	1	+2	+0	
4	2	+2	+1	
5	2	+3	+1	
6	3	+4	+1	
7	4	+4	+1	
8	4	+5	+2	
9	5	+6	+2	
10	6	+6	+2	
11	6	+7	+2	
12	7	+8	+2	
13	8	+8	+3	
14	8	+9	+3	
15	9	+10	+3	
16	10	+10	+3	
17	10	+11	+3	
18	11	+12	+4	
19	12	+12	+4	
20	12	+12	+4	

**Tabelle 26:** Der Waldläufer

Stufe	Angriffs- bonus	Rettungswürfe			Klassenfertigkeit
		Ref	Wil	Zäh	
1	1	0	0	1	Abgehärtet, Erzfeinde, Spurenleser, Tiergefährte I
2	2	0	0	1	
3	3	1	1	2	
4	4	1	2	3	Waffenspezialisierung
5	5	2	3	4	
6	6/1	2	3	4	
7	7/2	3	4	5	Tiergefährte II
8	8/3	4	5	6	
9	9/4	5	6	7	
10	10/5	6	6	7	Waffenspezialisierung
11	11/6/1	7	7	8	
12	12/7/2	8	8	9	
13	13/8/3	9	9	10	Tiergefährte III
14	14/9/4	9	9	10	
15	15/10/5	9	10	11	
16	16/11/6/1	9	10	11	Tiergefährte III
17	17/12/7/2	9	11	12	
18	18/13/8/3	9	11	12	
19	19/14/9/4	9	11	12	Tiergefährte III
20	20/15/10/5	9	11	12	

**Tabelle 27:** Tägliche Zauber des Waldläufers

Stufe	Zaubergrad			
	1	2	3	4
9	1			
10	2			
11	2	1		
12	2	2		
13	2	2	1	
14	3	2	1	
15	3	2	1	1
16	3	3	1	1
17	3	3	2	1
18	3	3	3	1
19	3	3	3	2
20	3	3	3	3

# FERTIGKEITEN

Fertigkeiten stellen die Kompetenz eines Charakters in bestimmten Tätigkeits- oder Wissensbereichen dar, die nicht rein über Attribute abgebildet werden.

## FERTIGKEITSWÜRFE

Wenn ein Fertigkeitwurf erforderlich ist, dann wird ein W20 geworfen und das Ergebnis zum Fertigkeitswert addiert. Ist die Summe größer oder gleich dem vorher festgelegten Schwierigkeitsgrad, ist der Wurf gelungen.

## SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Schwierigkeitsgrad gibt an, welchen Wert ein Spieler bei einem Wurf erreichen muss, damit das gewünschte Ziel erreicht wird.

**10:** Eine Herausforderung für Anfänger, Routine für Profis

**15:** Die Standard-Schwierigkeit – Eine Herausforderung für Profis

**20:** Eine Herausforderung für Experten – für wirklich einfallsreiche oder knifflige Taten

**25:** Eine Herausforderung für Meister

**30:** Fast schon übermenschliche Schwierigkeit

**35:** Übermenschliche Schwierigkeit

## HINTERGRUNDFERTIGKEITEN

Jeder Charakter kennt sich mit solchen Tätigkeiten aus, die mit seiner Klasse assoziiert werden können. Abenteurer zum Beispiel kennen die zwielichtigen Viertel einer Stadt und ihre Überlebensregeln, Kle-

riker kennen die Gottheiten und wissen, zu welchen Feiertagen welche Opfer gebracht werden. Wenn eine Situation einen Wurf erfordert, werden die Stufen der entsprechenden Klasse des Charakters sowie ein passender Attributbonus zum Wurf addiert und das Ergebnis mit dem SG verglichen.

## BERUF

Für jeden neuen Charakter wird mit einem W20 von der folgenden Liste ein Beruf ermittelt, den der Charakter aufgrund seiner Herkunft oder während seines Werdegangs erlernt hat. Der Beruf kann der des Charakters oder der der Eltern sein, je nachdem was für den Charakter besser passt.

Wie bei den Hintergrundfertigkeiten kennt sich ein Charakter auch in seinem Beruf aus und erhält die Anzahl seiner TW als Bonus auf entsprechende Würfe.

1. Adliger
2. Bettler
3. Bogner
4. Bursche/Magd

5. Fahrender Händler
6. Förster
7. Glücksspieler
8. Goldschmied
9. Händler
10. Holzfäller
11. Jäger
12. Kunstmaler
13. Ladenbesitzer
14. Matrose
15. Metzger
16. Minenarbeiter
17. Schmied
18. Schreiber
19. Soldat/Söldner
20. Steinmetz

**Adliger:** Der Charakter kann eine zusätzliche Sprache sprechen und erhält einen Bonus von +1 auf seinen Fertigkeitswert in Heilkunde.

**Bettler:** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf seinen Fertigkeitswert in Fingerfertigkeit.

**Bogner:** Der Charakter kann unabhängig von seiner Klasse mit Bögen umgehen.

**Bursche/Magd:** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf seinen Fertigkeitswert in Heimlichkeit.

**Fahrender Händler:** Der Charakter kann den Wert eines Gegenstandes ziemlich genau einschätzen (bis auf 10 % mehr oder weniger genau).

**Förster:** Der Charakter kann die meisten Pflanzen identifizieren und Tiere anhand ihrer Spuren erkennen.

**Glücksspieler:** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf seinen Fertigkeitswert in Wahrnehmung.

**Goldschmied:** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf seinen Fertigkeitswert in Mechanik.

**Händler:** Der Charakter erhält zu Spielbeginn das doppelte des ermittelten Vermögens.

**Holzfäller:** Der Charakter kann unabhängig von seiner Klasse mit Beilen und Äxten umgehen.

**Jäger:** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf seinen Fertigkeitswert in Wildnis.

**Kunstmaler:** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf seinen Fertigkeitswert für Arkanes Handwerk.

**Ladenbesitzer:** Der Charakter kann zu 50 % erkennen, ob sein Gesprächspartner lügt oder versteckte Absichten hegt.

**Matrose:** Der Charakter erhält +1 auf seine Fertigkeitswerte in Akrobatik und Seefahrt.

**Metzger:** Der Charakter erhält einen Bonus von +2 auf hinterhältige Angriffe.

**Minenarbeiter:** Der Charakter kann in unterirdischen Gewölben zu 50 % erkennen, in welche Himmelsrichtung er sich bewegt.

**Schmied:** Der Charakter kann unabhängig von seiner Klasse mit stumpfen Hieb- waffen (außer Flegeln) umgehen und Herkunft, Qualität und Material einer Schmiedearbeit erkennen.

**Schreiber:** Der Charakter erhält einen Bonus von +1 auf seinen Fertigkeitswert in Mythos.

**Soldat/Söldner:** Der Charakter kann mit Schilden und Speeren umgehen.

**Steinmetz:** Der Charakter kann Erbauer, Statik, Zweck und Alter einer Konstruktion identifizieren.

## ALLGEMEINE FERTIGKEITEN

Im Gegensatz zu Klassen- und Hintergrundfertigkeiten stehen den Charakteren unabhängig von ihrer Klasse alle allgemeinen Fertigkeiten zur Verfügung. Einige der Fertigkeiten können nur angewendet werden, wenn ein Charakter über einen Fertigkeitswert von mindestens 1 verfügt. Das ist bei der jeweiligen Fertigkeit angemerkt.

### ALLGEMEINE FERTIGKEITEN ZU SPIELBEGINN

Alle Charaktere starten mit einem Wert von 0 in jeder Fertigkeit. Dieser Wert kann durch Volk, Klasse oder Hintergrund verändert werden. Zu Spielbeginn erhält außerdem jeder Charakter eine Anzahl von Punkten, die auf die Fertigkeiten verteilt werden können. Die Punkte dürfen auf beliebig viele Fertigkeiten aufgeteilt werden, allerdings darf keine Fertigkeit mehr als vier Punkte erhalten.

Durch Boni von Klassen- und Hintergrundfertigkeiten können die endgültigen Fertigkeitswerte auch auf über vier Punkte steigen.

Es können keine Punkte zur späteren Verwendung aufbewahrt werden.

### FERTIGKEITEN UND ATTRIBUTBONI

In der nachfolgenden Tabelle sind den Fertigkeiten beispielhaft Attribute zugeordnet, deren Bonus auf das Ergebnis des Fertigkeitswurfs angerechnet wird. Je nach Situation kann es sein, dass ein anderes Attribut sinnvoller ist, dann wird dessen Bonus zum Wurf addiert.

**Tabelle 29:** Fertigkeiten und Attributboni

<i>Fertigkeit</i>	<i>Attributbonus</i>
Akrobatik	Geschicklichkeit
Arkane Handwerk	Intelligenz
Athletik	Konstitution
Feldherrenkunst	Intelligenz
Fingerfertigkeit	Geschicklichkeit
Handwerk	Geschicklichkeit
Heilkunde	Weisheit
Heimlichkeit	Geschicklichkeit
Mechanik	Geschicklichkeit
Mythos	Weisheit
Seefahrt	Weisheit
Suchen	Weisheit
Wahrnehmung	Weisheit
Wildnis	Weisheit

### AKROBATIK

Glatte Wände hochklettern, auf einem Seil balancieren, unbeschadet durch einen Raum voll wirbelnder Klingen laufen.

Wird beispielsweise angewendet, wenn ein Charakter eine Wand ohne offensichtliche Kletterhilfen ersteigen möchte. Charaktere mit zwei freien Händen, die ohne Zeitdruck oder Widerstand eine Leiter oder

ein Seil hochklettern möchten, müssen dagegen in der Regel keinen Wurf ablegen.

### **ARKANES HANDWERK**

Magische Tränke, magische Gegenstände oder Schriftrollen herstellen und identifizieren. Der Charakter muss selbst arkane Magie wirken können, um Gegenstände herstellen zu können.

Um die Fertigkeit anzuwenden, muss der Charakter einen Fertigkeitswert von mindestens 1 haben.

### **ATHLETIK**

Weitwurf, Hochsprung, Dauerlauf. Die Fertigkeit kommt zum Einsatz, wenn besonders anstrengende Tätigkeiten durchgeführt werden sollen.

### **FELDHERRENKUNST**

Einheiten und Armeen befehligen, Truppenbewegungen bewerten und voraussagen, Truppenverschiebungen und Taktiken planen.

### **FINGERFERTIGKEIT**

Eine Geldbörse stehlen, einen kleinen Gegenstand verstecken oder einen Gegenstand auf einer Druckplatte gegen einen anderen Gegenstand austauschen, Knoten öffnen.

### **HANDWERK**

Gegenstände herstellen, beschädigte Gegenstände reparieren oder die Machart von Handwerkszeug identifizieren

### **HEILKUNDE**

Krankheiten kurieren oder Verwundete pflegen, Gifte und Gegengifte identifizieren und herstellen.

Wunden versorgen: Direkt nach einem Kampf kann ein Charakter die Fertigkeit nutzen, um sich selbst oder einen anderen Charakter zu behandeln und verlorene TP wieder herzustellen. Dadurch erhält der behandelte Charakter TP in Höhe seiner TW wieder. Steht dem Heilkundigen eine Heilertasche zur Verfügung, erhält der behandelte Charakter TP in Höhe seiner TW und zusätzlich TP entsprechend der Fertigkeitspunkte des Heilkundigen.

### **HEIMLICHKEIT**

Sich in den Schatten verstecken oder leise bewegen. Wenn ein Charakter sich un bemerkt an einen ahnungslosen Gegner heranschleicht und ihn angreift, ist der Gegner überrascht.

### **MECHANIK**

Schlösser öffnen oder Fallen entschärfen.

### **MYTHOS**

Effekte von Zaubern erkennen, Gottheiten identifizieren, Mythen und Sagen.

### **SEEFAHRT**

Schiffsmannschaften anführen, kleine Segelschiffe steuern, Knoten binden und Orientierung auf hoher See.

Um die Fertigkeit anzuwenden, muss der Charakter einen Fertigkeitswert von mindestens 1 haben.

## **SUCHEN**

Geheimtüren, Fallen oder versteckte Gegenstände finden. Wenn ein Gegenstand, eine Falle oder eine Türe gefunden wurde, heißt das nicht unbedingt, dass der Charakter auch weiß, wie man ihn/sie benutzt, öffnet oder entschärft.

## **WAHRNEHMUNG**

Feinde im Hinterhalt entdecken, um nicht überrascht zu werden. Leise Geräusche wahrnehmen.

## **WILDNIS**

Jagen, Wasser finden, Spuren suchen, Orientierung, einen geeigneten Lagerplatz suchen etc.

<b>Gelände</b>	<b>Chance auf Jagderfolg</b>
Berge	+0
Ebene	+1
Hügel	+0
Sumpf	+0
Wald	+2
Wasser	+0
Wüste	-1

Für die Jagd ungeeignete Waffen verringern die Chance um 1. Hat ein Charakter keine Fernkampf-Waffe, wird die Chance nochmals um 1 reduziert.

Bei einem Erfolg konnte genug Wild gefangen werden, um Rationen für 1W4 Tage zu erhalten, dabei wurden 1W10 Geschosse verbraucht.

Versucht ein Charakter, in der Wüste Trinkwasser zu finden, dann muss er bei der Probe 5 von seinem Wurfergebnis abziehen.

Um die Fertigkeit anzuwenden, muss der Charakter einen Fertigkeitwert von mindestens 1 haben.



# GESINNUNG

Die Gesinnung eines Charakters fasst grob sein Weltbild zusammen. Es wird in zwei Dimensionen differenziert: Einen Gegensatz bilden "Gut" und "Böse", einen anderen "Chaos" und "Ordnung" bzw. "Rechtschaffenheit". Daraus ergeben sich neun Kombinationen. Das Konstrukt ist ziemlich naiv und vereinfacht, aber es ermöglicht sozusagen eine Parteizugehörigkeit.

Ein guter Charakter ist selbstlos, ein böser Charakter denkt vor allem an seinen Vorteil und nimmt dabei in Kauf, dass dieser auf Kosten anderer geht. Ein neutraler Charakter hat dazu keine rechte Meinung. Ein neutraler Charakter hat keine Bedenken, Diebstahl zu begehen, aber kaltblütiger Mord aus Habgier ist eine böse Tat.

Ein rechtschaffener Charakter folgt Gesetzen, glaubt an Regeln und fühlt sich an Verträge gebunden. Ein chaotischer Charakter glaubt an Selbstbestimmung und an den freien Willen. Ein neutraler Charakter denkt, dass man die Regeln auch mal brechen muss, wenn es seiner Sache dient.

Einzelne böse Spielercharaktere in einer sonst neutralen und guten Gruppe sind in mehrerer Hinsicht problematisch: Es ist nicht leicht, als Gruppe ein gemeinsames Vorgehen zu verabreden, wenn ein böser Charakter sich regelmäßig unsolidarisch verhält. Da außerdem die Gesinnungen wie ein Parteiensystem funktionieren, fühlt sich ein böser Charakter im Zweifelsfall eher einer gegnerischen Monsterhorde verbunden als seiner Gruppe. Es schadet sicher nicht, zu verabreden, dass die Spieler nur neutrale und gute Gesinnungen wählen.

## RECHTSCHAFFEN GUT

Rechtschaffen gute Charaktere streben nach einer übergreifenden Harmonie, die durch bestimmte Regeln sichergestellt wird. Diese Regeln müssen im Zweifelsfall mit Gewalt verteidigt werden. Rechtschaffen gute Wesen sind Archonten und Engel.

## NEUTRAL GUT

Neutral gute Charaktere streben nach einem wohlwollenden Miteinander, das auf vernünftigen Verhaltensregeln basiert, die im Einzelfall vernachlässigt werden können, wenn es dem Gemeinwohl dient. Neutral gute Wesen sind Zentauren und Ents.

## CHAOTISCH GUT

Chaotisch gute Charaktere tun ihr bestes, um das Wohl der Gemeinschaft sicherzustellen. Allerdings benötigt es dazu aus ihrer Sicht keine Regeln, sondern einen gesunden Verstand und eine Hingabe an das Leben an sich. Chaotisch gute Wesen sind Dryaden, Pegasi und Einhörner.

## RECHTSCHAFFEN NEUTRAL

Rechtschaffen neutrale Charaktere fügen sich und ihr Schicksal in bestehende Regeln. Sie stellen ihre Gefühle hinter ihre Pflicht. Rechtschaffen neutrale Wesen sind Mykonide (Pilzleute).

## NEUTRAL

In jeder Hinsicht neutrale Charaktere leben das Prinzip der Nichteinmischung. Sie sorgen sich um ihr eigenes Überleben, aber was um sie herum geschieht, ist in der Regel das Problem anderer Leute. Diese Sorte Charakter ist unter Umständen schwer in eine Gruppe zu integrieren. Neutrale Wesen sind die meisten Tierarten, Elementare und Echsenmenschen.

## CHAOTISCH NEUTRAL

Chaotisch neutrale Charaktere kümmern sich bevorzugt um ihre eigenen Belange. Allerdings ist nicht so recht klar, was ihre eigenen Belange sind. Eigentlich ist ihr Leben eine Aneinanderreihung von Bauchentscheidungen. Chaotisch neutrale Wesen sind Satyrn und Slaad.

## RECHTSCHAFFEN BÖSE

Rechtschaffen böse Charaktere nutzen das bestehende System, um jede Situation im Rahmen der Regeln zu ihrem Vorteil zu nutzen. Ergibt sich die Möglichkeit, dann etablieren sie entsprechende Systeme, die sie bevorteilen und ihnen Macht über andere gewähren. Ihre Gesetze rechtfertigen Genozid. Rechtschaffen böse Wesen sind Hobgoblins und Kobolde.

## NEUTRAL BÖSE

Neutral böse Charaktere sind leidenschaftslose Opportunisten oder fremdbestimmte Übeltäter. Wenn sich ersteren die Möglichkeit bietet, nutzen sie Systeme aus, oder ziehen Vorteile aus dem Fehlen derselben. Sie sind die Mitläufer, die ein lebensfeindliches Regime ermöglichen. Neutral böse Wesen sind Goblins und die meisten

Untoten ohne eigenes Bewusstsein wie Skelette oder Zombies.

## CHAOTISCH BÖSE

Chaotisch böse Charaktere sind im Extremfall sadistische Spinner, die kein Spielleiter in seiner Gruppe dulden muss. Als Gegner sind sie hart an der Grenze zum unerträglichen, da sie jede zwischenmenschliche Regel und jedes geltende Gesetz verwerfen, um sich am Leiden anderer Kreaturen zu ergötzen. Chaotisch böse Wesen sind Orks und Gnolle.

# CHARAKTERZÜGE

Die folgenden Tabellen und Fragen sollen helfen, bei Bedarf etwas Hintergrund für den Charakter zu definieren. Manchen Spielerinnen und Spielern fällt es leichter, sich in eine Rolle zu versetzen, wenn bereits ein paar Charakterzüge definiert sind.

Die Kombination der Ergebnisse von den Tabellen ergibt einen Hintergrund für den Charakter und bestenfalls ein paar Anknüpfungspunkte für die Spielleitung, die in den kommenden Spielrunden aufgegriffen werden können.

## BEGABUNGEN UND BILDUNGS-LÜCKEN

Für den Charakter werden zwei Tätigkeiten auf der folgenden Tabelle ermittelt. Für Würfe bei Tätigkeiten, die mit dem ersten ermittelten Stichwort zu tun haben, erhält der Charakter künftig einen Bonus von +2. Für Würfe mit Bezug zum zweiten Stichwort erhält der Charakter einen Abzug von -2.

**Tabelle 30:** Begabung und Bildungslücke

<b>W30</b>	<b>Tätigkeit</b>
1	Auf Details achten
2	Balancieren
3	Bildhauerei und Schnitzen
4	Effizient packen und ordnen
5	Fischen und angeln
6	Gärtnern und Floristik
7	Gespür für Stimmungen
8	Glas blasen
9	Inneneinrichtung
10	Jonglieren
11	Kalligrafieren
12	Knoten binden

<b>W30</b>	<b>Tätigkeit</b>
13	Kochen und backen
14	Lügen
15	Malen und Zeichnen
16	Modebewusstsein
17	Nähen und stricken
18	Pflanzen erkennen
19	Rechnen
20	Redegewandt
21	Reimen
22	Schauspielern
23	Schwimmen
24	Singen
25	Smalltalk
26	Sortieren und aufräumen
27	Steinkunde
28	Stimmen nachahmen
29	Tanzen
30	Trommeln

Scheinbar widersinnige Ergebnisse wie in der Floristik begabte Barbaren sollten nicht gleich verworfen werden, aber wenn ein Spieler eine Eigenschaft wirklich nicht für seinen Charakter möchte, kann er den Wurf wiederholen oder ignorieren.

## FAMILIE

Mit den folgenden Tabellen werden zumindest die nächsten Verwandten und das Verhältnis des Charakters zu ihnen definiert.

Zuerst werden die Verwandten definiert. Der Charakter hat einen Vater und eine Mutter sowie je einen Großvater und eine Großmutter väterlicher- wie mütterlicherseits. Die Anzahl der weiteren Verwandten wird anhand der folgenden Tabelle ermittelt.

**Tabelle 31:** Anzahl Geschwister

<i>W30</i>	<i>Anzahl Geschwister</i>
1 – 8	0
9 – 13	1
14 – 20	2
21 – 24	3
25 – 28	4
29	5
30	6

Die Geschwister sind zu je 50 % jünger oder älter und zu je 50 % Bruder oder Schwester.

Mit derselben Tabelle können auch Onkel und Tanten (also Geschwister der Eltern) sowie deren Kinder ermittelt werden.

Es bietet sich an, alle Verwandten in einer Liste zu ordnen und anschließend jeweils das Verhältnis zum Charakter auf der folgenden Tabelle zu definieren.

**Tabelle 32:** Beziehung

<i>W30</i>	<i>Beziehung</i>
1 – 2	Sehr enge Verbindung
3 – 5	Enge Verbindung
6 – 8	Freundliche Beziehung
9 – 10	Entfernte Beziehung
11 – 12	Angespannte Beziehung
13	Entfremdet
14	Rivalen
15	Verschollen
16	Nie kennengelernt (ist am Leben)
17	Nie kennengelernt (verschollen)
18	Nie kennengelernt (verstorben)
19 – 20	Verstorben

## MOTIVATION UND ZIELE

Der Charakter erhält ein langfristiges Ziel und eine Motivation. Die Motivation ist, was als Antrieb für seine Taten dient und in alle Entscheidungen einfließt. Ein langfristiges Ziel ist erst in ferner Zukunft erreichbar. Der Spieler ermittelt zwei Ergebnisse auf der folgenden Tabelle und ordnet diese der Motivation und dem langfristigen Ziel zu.

**Tabelle 33: Motivation**

<b>W100</b>	<b>Der Charakter will ...</b>
1	alte Fesseln loswerden
2	andere lehren
3	andere zufrieden machen
4	beliebt sein
5	berühmt werden
6	das eigene Unternehmen schützen
7	das eigene Volk schützen
8	das Leid beenden
9	das Vertrauen wiedererlangen von (Tabelle Charaktere)
10	das Werk eines Toten vollenden (nochmal hier würfeln, und Tabelle Charaktere)
11	das Wort seiner Gottheit verbreiten
12	dem Anspruch gerecht werden von (Tabelle Charaktere)
13	den Bedürftigen helfen
14	den eigenen Namen bekannt machen
15	den eigenen Namen reinwaschen
16	den eigenen Wert beweisen
17	den Frieden bewahren
18	den Namen der eigenen Familie berühmt machen
19	den Namen der eigenen Familie reinwaschen
20	der Nachwelt in Erinnerung bleiben
21	die eigene Heimat schützen
22	die eigene Ideologie verbreiten
23	die Elementarebenen bereisen
24	die Geheimnisse einer untergegangenen Zivilisation lüften
25	die Geheimnisse eines ausgelöschten Volkes lüften
26	die Gunst gewinnen von (Tabelle Charaktere)
27	die Gunst seiner Gottheit erlangen
28	die Heimat befreien
29	die Heimat zu alter Größe führen
30	die Kontrolle haben
31	die Korruption beenden
32	die Regierung absetzen
33	die Unschuldigen beschützen
34	Die wahre Natur der Götter verstehen

**W100 Der Charakter will ...**

35	die wahre Natur der Magie verstehen
36	die Welt bereisen
37	die Welt nach dem eigenen Willen neu formen
38	ein abwechslungsreiches Leben führen
39	ein Buch schreiben
40	ein einzigartiges Kunstwerk schaffen
41	ein Geheimnis der eigenen Vergangenheit lösen
42	ein Gott werden
43	ein Reich gründen
44	ein Unternehmen gründen
45	ein uraltes Rätsel lösen
46	eine alte Schuld begleichen
47	eine Anstellung finden
48	eine führende Rolle in einer relevanten Organisation einnehmen
49	eine Heimat finden
50	eine neue Heimat finden
51	eine neue Politikform etablieren
52	eine Prophezeiung erfüllen
53	eine sichere Welt für das eigene Volk schaffen
54	eine verlorene Erinnerung wiederfinden
55	eine verschollene Stadt entdecken
56	einem Rivalen oder Erzfeind entkommen
57	einen Fluch aufheben von (Tabelle Charaktere)
58	einen Fluch aufheben, der auf der Familie liegt
59	einen Gegenstand erlangen
60	einen gestohlenen Gegenstand wiedererlangen
61	einen Krieg beenden
62	einen Rivalen oder Erzfeind beschämen
63	einen Rivalen oder Erzfeind besiegen
64	einen Rivalen oder Erzfeind zerstören
65	einen Wettbewerb gewinnen
66	Einfluss auf die Politik nehmen können
67	forschen und neue Orte entdecken
68	Freunde finden

**W100 Der Charakter will ...**

69	herausfinden was passiert ist mit (Tabelle Charaktere)
70	herausfinden, wer er wirklich ist
71	im Luxus leben
72	in Frieden leben
73	jemanden beschützen (Tabelle Charaktere)
74	jemanden finden (Tabelle Charaktere)
75	jemanden rächen (Tabelle Charaktere)
76	jemanden retten (Tabelle Charaktere)
77	jemanden töten (Tabelle Charaktere)
78	jemanden von den Toten zurückholen (Tabelle Charaktere)
79	jemanden von einer Krankheit heilen (Tabelle Charaktere)
80	Kriminelle aufhalten
81	künstlerische Inspiration finden
82	mächtig sein
83	neue Erfahrungen machen
84	nie wieder Leid hinnehmen müssen
85	respektiert werden
86	seine Angst überwinden
87	seine Unabhängigkeit bewahren
88	seinem Herzen folgen
89	seinem Land dienen
90	seinem Leben einen neuen Sinn geben
91	seinem Volk dienen
92	sich rächen an (Tabelle Charaktere)
93	sich wiedervereinen mit (Tabelle Charaktere)
94	Unsterblichkeit erlangen
95	vergangene Fehler wiedergutmachen
96	Vermögen erlangen
97	vor der eigenen Vergangenheit fliehen
98	wahrgenommen werden von (Tabelle Charaktere)
99	Wissen anhäufen und Neues entdecken
100	zu den Sternen reisen

**Tabelle 34: Charaktere**

<b>W12</b>	<b>Charaktere</b>
1	Bruder oder Schwester
2	Ex-Geliebte/-r
3	Großmutter/-vater
4	Jugendfreund/-in
5	Lehrer/-in
6	Mutter/Vater
7	Onkel/Tante
8	Vetter/Base
9	Religiöse Führungsperson
10	Politische Führungsperson
11	Kultmitglied
12	Unbekannte Person

# STUFEN UND ERFAHRUNG

Alle Charaktere beginnen mit Klassen auf der ersten Stufe. Hat ein Charakter genügend Erfahrungspunkte gesammelt, steigt er auf eine neue Stufe auf. Die notwendige Anzahl an Erfahrungspunkten ist in der Tabelle Erfahrungspunkte angegeben. Die für die nächste Stufe notwendigen Erfahrungspunkte werden anhand der TW eines Charakters ermittelt, diese entsprechen

den Stufen aller Klassen eines Charakters. Bei einem Stufenanstieg verbessern sich gegebenenfalls einige Werte des Charakters wie Angriffsbonus oder Rettungswürfe, er erhält vielleicht Zugriff auf neue Klassenfertigkeiten oder kann Zauber einer höheren Stufe wirken, wie bei der Klasse angegeben. Er darf die angegebene Anzahl Punkte auf seine Fertigkeiten verteilen.

**Tabelle 35:** Stufen und Erfahrungspunkte

<i>TW</i>	<i>Menschen, Halborks</i>	<i>Andere Völker</i>	<i>Erhöhung eines Attributs</i>
1	0	0	
2	1.900	2.000	
3	5.700	6.000	
4	13.300	14.000	1.
5	25.650	27.000	
6	42.750	45.000	
7	66.025	69.000	
8	96.900	102.000	2.
9	134.900	142.000	
10	182.400	192.000	
11	264.100	278.000	
12	370.500	390.000	3.
13	503.500	530.000	
14	674.500	710.000	
15	1.016.500	1.070.000	
16	1.320.500	1.390.000	4.
17	1.681.500	1.770.000	
18	2.128.000	2.240.000	
19	2.650.500	2.790.000	
20	3.325.000	3.500.000	5.

## ATTRIBUTE ERHÖHEN

Auf der 4., 8., 12., 16. und 20. Stufe darf ein Charakter ein beliebiges seiner Attribute um einen Punkt erhöhen.

## TREFFERPUNKTE ERHÖHEN

Bei jedem Stufenaufstieg steigt die Anzahl der Trefferpunkte, dazu wirft der Spieler den bei der Klasse angegebenen Trefferwürfel und addiert das Ergebnis sowie seinen Konstitutionsbonus (mindestens aber 1) auf seine aktuellen Trefferpunkte. Ein Charakter beispielsweise, der eine Stufe als Krieger aufsteigt und einen Konstitutionsbonus von +2 hat, würde einen W10 werfen und auf das Ergebnis +2 addieren. Die Summe würde er dann zu seinen aktuellen Trefferpunkten hinzuzählen.

## FERTIGKEITEN VERBESSERN

Jede Klasse erhält beim Stufenaufstieg Punkte, die auf die allgemeinen Fertigkeiten verteilt werden dürfen. Die einzige Beschränkung hierbei ist, dass keine Fertigkeit höher sein darf als die TW des Charakters plus 3. Ein Abenteurer der Stufe 2 darf also keine Fertigkeit auf einem höheren Wert als 5 haben, und ein Charakter mit jeweils fünf Stufen als Kämpfer und Arkaner Krieger (und damit insgesamt 10 TW) darf keine Fertigkeit über 13 Punkten haben. Dabei zählen Boni durch Klassen- oder Hintergrundfertigkeiten sowie Attributboni nicht dazu, diese werden erst hinterher dazugezählt.

## KLASSENKOMBINATIONEN

Ein Spieler darf grundsätzlich bei einem Stufenaufstieg seines Charakters entscheiden, dass dieser nun in einer anderen, neuen Klasse aufsteigen soll. Welche Klassen

gewählt werden dürfen, ist in der Tabelle für mögliche Klassenkombinationen angegeben. Allerdings darf ein Charakter nur Klassen wählen, die bei seiner ersten gewählten Klasse angegeben sind und insgesamt nicht mehr als drei Klassen.

Zum Beispiel darf ein Kleriker die Klassen Abenteurer und Paladin wählen. Wählt er nun eine Stufe als Abenteurer, dann darf er trotzdem nur Stufen als Abenteurer, Kleriker oder Paladin wählen, auch wenn die Klasse Abenteurer weitere Klassen erlaubt.

Wenn zum Beispiel ein Charakter als Abenteurer beginnt, dann darf er in bis zu zwei weiteren der angegebenen Klassen Stufen aufsteigen, z. B. Kämpfer und Kleriker. Hat er insgesamt Stufen in drei Klassen, darf er keine Stufen in weiteren Klassen erhalten, auch wenn die Klasse Abenteurer weitere Klassen erlaubt.

Es gibt eine weitere Einschränkung: Hat ein Charakter eine Klasse mit einer der drei Magiearten (arkane Magie, göttliche Magie, Druidenmagie) gewählt, dann darf er keine Klasse wählen, die eine andere Magieart wirken kann. Zwar darf ein Abenteurer laut Tabelle Klassen als Barde und Kleriker wählen, tatsächlich aber schließen sich diese beiden gegenseitig aus.

Außerdem muss ein Charakter in jeder Klasse (auch in der ersten) mindestens fünf Stufen erreicht haben, bevor er eine weitere Klasse wählen oder in seiner ursprünglichen Klasse weitere Stufen erhalten darf.

Ein Charakter muss also in seiner ersten gewählten Klasse mindestens fünf Stufen aufsteigen, bevor er eine Stufe in einer weiteren Klasse aufsteigen darf. Wählt der Charakter dann eine andere Klasse, dann muss er mindestens fünf weitere Stufen in dieser Klasse aufsteigen (und damit über



mindestens zehn Trefferwürfel verfügen), bevor er eine dritte Klasse wählen oder weitere Stufen in der ersten Klasse aufsteigen darf.

Die notwendigen Erfahrungspunkte für einen weiteren Stufenaufstieg müssen anhand der Trefferwürfel des Charakters (die Summe aller Stufen in allen Klassen) ermittelt werden, unabhängig von der Stufe der Klasse, in der der Charakter aufsteigen soll.

**Tabelle 36:** Mögliche Klassenkombinationen

	<i>Erste gewählte Klasse</i>													
	<i>Abn</i>	<i>AKr</i>	<i>Ass</i>	<i>Brb</i>	<i>Bar</i>	<i>Dru</i>	<i>Hxm</i>	<i>Käm</i>	<i>Kle</i>	<i>Mag</i>	<i>Mön</i>	<i>Pal</i>	<i>Wal</i>	
Abn			x		x			x	x	x				
AKr								x (A)		x (A)				
Ass	x (G)							x (G)						
Brb														
Bar	x (A)	x (A)						x (A)						
Dru				x (D)										
Hxm														
Käm	x				x									
Kle	x (G)							x (G)				x (G)		
Mag		x (A)												
Mön														
Pal								x (G)	x (G)					
Wal	x (D)			x (D)				x (D)						

(A): Arkane Magie

(D): Druidenmagie

(G): Göttliche Magie

# AUSRÜSTUNG

Als übliche Währung werden Goldmünzen (GM), Silbermünzen (SM) und Kupfermünzen (KM) akzeptiert. Eine Goldmünze entspricht zehn Silbermünzen bzw. 100 Kupfermünzen.

## VERMÖGEN ZU SPIELBEGINN

Jeder Charakter beginnt das Spiel mit einem zufällig ermittelten Geldbetrag.

**Tabelle 37:** Vermögen zu Spielbeginn

<b>Klasse</b>	<b>GM</b>
Abenteurer	3W6 × 10
Arkaner Krieger	4W4 × 10
Barbar	3W6 × 10
Barde	3W6 × 10
Druide	2W4 × 10
Hexenmeister	1W10 × 10
Kämpfer	4W6 × 10
Kleriker	5W4 × 10
Magier	2W6 × 10
Mönch	1W6 × 10
Paladin	2W6 × 20
Waldläufer	5W4 × 10

Der ermittelte Betrag wird nochmal durch das Volk des Charakters modifiziert wie in der folgenden Tabelle angegeben.

**Tabelle 38:** Vermögen modifiziert nach Volk

<b>Volk</b>	<b>Mod.</b>
Elf	125 %
Gnom	100 %
Halbelf	100 %
Halbling	125 %
Halbork	75 %
Mensch	100 %
Wolfen	75 %
Zwerg	150 %

Ermittelt beispielsweise ein Spieler das Vermögen eines Wolfen-Klerikers, wirft er 5W4 und multipliziert das Ergebnis mit 10. Das Wurfresultat beträgt 12, damit ergeben sich 120 GM. Nun wird das Ergebnis seinem Volk entsprechend modifiziert, für Wolfen beträgt der Modifikator 75 % oder auch 0,75. Daraus ergeben sich schlussendlich  $120 \times 0,75 = 90$  GM.

## KLEINE WAFFEN

<i>Name</i>	<i>Preis (GM)</i>	<i>Schaden</i>	<i>Gewicht (kg)</i>
Dolch	2	1W4	0,5
Schlagring	2	1W4	0,5
Schlagstock	5	1W6	2
Sichel	6	1W6	1
Stahlhandschuh	s. Rüstung	1W3	s. Rüstung
Leichter Hammer	1	1W4	1
Handbeil	6	1W6	1,5
Leichte Hacke	4	1W4	1,5
Kukri	8	1W4	1
Totschläger	1	1W3	1
Leichter Schild	s. Rüstung	1W3	s. Rüstung
Kurzschwert	10	1W6	1
Kama	2	1W6	1
Nunchaku	2	1W6	1
Sai	1	1W4	0,5
Siangham	3	1W6	0,5

## EINHÄNDIG GEFÜHRTE WAFFEN

<i>Name</i>	<i>Preis (GM)</i>	<i>Schaden</i>	<i>Gewicht (kg)</i>
Keule	-	1W6	1,5
Streitkolben	12	1W8	4
Morgenstern	8	1W8	3
Kurzspeer	1	1W6	1,5
Kriegsaxt	10	1W8	3
Flegel	8	1W8	2,5
Langschwert	15	1W8	2
Kriegshacke	8	1W6	3
Rapier	20	1W6	1
Krummsäbel	15	1W6	2
Schwerer Schild	s. Rüstung	1W4	s. Rüstung
Dreizack <sup>s</sup>	15	1W8	2
Bastardschwert	35	1W8	3
Zwergenaxt	30	1W10	4
Peitsche	1	1W3	1

## ZWEIHÄNDIG GEFÜHRTE WAFFEN

<i>Name</i>	<i>Preis (GM)</i>	<i>Schaden</i>	<i>Gewicht (kg)</i>
Speer <sup>s</sup>	5	1W8	4,5
Stab	-	1W6	2
Falchion	75	2W4	4
Glefe <sup>s</sup>	8	1W10	5
Goedendag	3	1W10	5
Doppelaxt	20	1W12	6
Riesenkeule	5	1W10	4
Schwerer Flegel	15	1W10	5
Zweihänder	50	2W6	4
Guisarme <sup>s</sup>	9	2W4	6
Hellebarde <sup>s</sup>	10	1W10	6
Lanze <sup>s</sup>	10	1W8	5
Ranseur <sup>s</sup>	10	2W4	6
Kriegsense <sup>s</sup>	18	2W4	5
Bastardschwert	35	1W10	3

## FERNKAMPFWAFFEN

<i>Name</i>	<i>Preis (GM)</i>	<i>Schaden</i>	<i>Reichweite (m)</i>	<i>Gewicht (kg)</i>
Leichte Armbrust	35	1W8	15	2
Schwere Armbrust	50	1W10	25	4
Schleuder	-	1W4	15	-
Langbogen	75	1W8	35	1,5
Kompositbogen	100	1W8	40	1,5
Kurzbogen	30	1W6	20	1
Bola	5	1W4	5	1
Netz	20	-	3	3
Shuriken	1	1W2	3	0,2
Wurfpfeil	0,5	1W4	5	0,2
Wurfspeer	1	1W6	15	1
Wurfbeil	8	1W6	10	1

## BESCHREIBUNG DER WAFFEN

<sup>s</sup> **(Stangenwaffe):** Ein Charakter mit Stangenwaffe zu Fuß kann aus der zweiten Reihe angreifen. Stangenwaffen können gegen Sturmangriffe eingesetzt werden.

**Armbrust, Leicht:** Eine leichte Armbrust nachzuladen kostet eine Bewegung oder eine andere Handlung.

**Armbrust, Schwer:** Eine schwere Armbrust nachzuladen dauert eine volle Runde. In dieser Zeit darf sich ein Charakter nicht bewegen oder eine andere Handlung ausführen.

**Bastardschwert:** Ein Bastardschwert kann mit einer oder mit zwei Händen geführt werden. Daher ist es in beiden Tabellen mit unterschiedlichem Schaden gelistet.

**Lanze:** Ein berittener Charakter darf eine Lanze mit einer Hand führen. Ein berittener Sturmangriff mit einer Lanze verursacht den dreifachen Schaden.

**Netz:** Ein Netz verursacht keinen Schaden. Stattdessen muss der Gegner einen Reflexwurf ablegen, dessen SG dem Ergebnis des Angriffswurfs entspricht. Misslingt der Wurf, verstrickt sich der Gegner und ist hilflos. Er benötigt 1W3 Runden, um sich aus dem Netz zu befreien. Gelingt der Wurf, verliert der Gegner seine nächste Aktion.

**Peitsche:** Bei einem erfolgreichen Treffer muss der Gegner einen Reflexwurf ablegen, dessen SG dem Ergebnis des Angriffswurfs entspricht. Misslingt der Wurf, hat die Peitsche ein Körperteil des Gegners umschlungen.

## MUNITION

Anstatt einzelne Bolzen oder Pfeile für Bögen und Armbrüste nachzuhalten, erhält ein Spieler einen Munitionswürfel. Jedes Mal, wenn der Charakter schießt, wird der Munitionswürfel geworfen. Bei einem Wurf Ergebnis von 1 tauscht der Spieler den Würfel gegen den nächstkleineren Würfeltypen, in dieser Reihenfolge: W12, W10, W8, W6, W4. Zeigt der W4 eine 1, dann hat der Charakter noch einen letzten Pfeil übrig. Ein Köcher kostet je nach Anspruch des Charakters zwischen 1 und 20 GM. Ein W12 für Pfeile oder Bolzen kosten 5 SM. Jede Aufstockung zum nächstgrößeren Würfel kostet 1 SM. Hat ein Charakter zum Beispiel ein paar Pfeile verschossen und einen W8 als Munitionswürfel, dann kostet die Aufstockung auf einen W12 wegen der zwei Würfelgrößen (W8 zu W10 zu W12) 2 SM.

## RÜSTUNG

Rüstung gewährt einen Bonus auf die Rüstungsklasse. Allerdings schränkt sie mit steigendem Gewicht auch die Bewegungsdistanz ein, unabhängig davon, ob der Charakter belastet ist.

Rüstung kann nicht miteinander kombiniert werden, ausgenommen Schilde.

## BESCHREIBUNG DER RÜSTUNG

**Turmschild:** Ein Turmschild ist so groß wie ein durchschnittlicher Charakter (abhängig vom Volk). Daher ist er im Zweikampf nicht sehr effektiv. Gegen Fernkampfangriffe bietet der Turmschild harte Deckung.

<i>Name</i>	<i>Preis (GM)</i>	<i>RK-Bonus</i>	<i>Bewegungs- distanz</i>	<i>Gewicht (kg)</i>	<i>Kategorie</i>
Waffenrock	5	1	100 %	5	Leicht
Lederrüstung	10	2	100 %	7,5	Leicht
Beschlagene Lederrüstung	25	3	100 %	10	Leicht
Kettenhemd	90	4	100 %	12,5	Leicht
Fellrüstung	15	3	75 %	12,5	Mittel
Schuppenpanzer	50	4	75 %	15	Mittel
Kettenpanzer	125	5	100 %	20	Mittel
Brustplatte	200	5	100 %	15	Mittel
Schienenpanzer	200	6	75 %	22,5	Schwer
Bänderpanzer	250	6	75 %	17,5	Schwer
Plattenpanzer	600	7	75 %	25	Schwer
Ritterrüstung	1500	8	75 %	25	Schwer
Leichter Schild (Holz)	3	1	100 %	2,5	Schild
Leichter Schild (Metall)	9	1	100 %	3	Schild
Schwerer Schild (Holz)	7	2	100 %	5	Schild
Schwerer Schild (Metall)	20	2	100 %	7,5	Schild
Turmschild	30	4	50 %	22,5	Schild

## BESONDERE MATERIALIEN

### **ADAMANTIN**

Adamantin ist ein ultrahartes Metall. Waffen aus Adamantin ignorieren Schadensreduktion. Rüstung aus Adamantin gewährt eine Schadensreduktion gegen Waffen (nicht gegen Zauber) von 5 für leichte und mittlere Rüstung und Schilde sowie 10 für schwere Rüstung.

Eine Waffe oder Rüstung aus Adamantin kostet zusätzlich das 1.000-fache ihres Gewichts in GM.

### **DRACHENHAUT**

Drachenhaut kann als alternativer Werkstoff für Metallrüstungen und -schilde verwendet werden. Sie gewährt eine SR von 5 für schwere Rüstung und SR 10 gegen Feuer für alle Rüstungen und Schilde.

Aus der Haut eines Drachen kann man ein bis zwei Rüstungen und zwei Schilde herstellen.

Die Herstellung kostet zusätzlich 300 GM pro Rüstung oder Schild.

### **EISENHOLZ**

Eisenholz ist annähernd so hart wie Metall, aber so leicht wie trockenes Holz. Rüstung aus Eisenholz wiegt nur 50 % bei gleichem RK-Bonus.

Eine Waffe oder Rüstung aus Eisenholz kostet zusätzlich das 20-fache ihres Gewichts in GM.

### **METEORSTAHL**

Meteorstahl hat eine verheerende Wirkung auf Kreaturen von fremden Ebenen (Externare). Die bloße Berührung verursacht ihnen starke Schmerzen und ein erfolgreicher Angriffswurf verursacht doppelten Schaden.

Eine Waffe oder Rüstung aus Meteorstahl kostet das fünffache des üblichen Marktpreises.

### **MITHRIL**

Mithril ist ein sehr leichtes, robustes Material, das statt Metall für Rüstungen verwendet werden kann. Rüstungen aus Mithril wiegen nur die Hälfte und gelten als eine Kategorie leichter, z. B. ist eine Mithril-Riterrüstung eine mittlere Rüstung.

Eine Waffe oder Rüstung aus Mithril kostet zusätzlich das 500-fache ihres Gewichts in GM.

### **SILBER**

Waffen aus speziell gehärtetem Silber sind wirkungsvoll gegen manche Kreaturen wie Werwölfe.

Waffen aus Silber kosten zusätzlich 30 GM pro Kilo.

## ALLGEMEINE GÜTER

Es folgt die Liste der allgemeinen Güter, die für Spieler erhältlich sind. In kleineren Dörfern kann das Angebot eingeschränkt sein.

<i>Gegenstand</i>	<i>Preis (GM)</i>	<i>Gewicht (kg)</i>
Abdeckbare Laterne	7	1
Angelhaken	0,1	-
Blendlaterne	12	1,5
Brecheisen	2	2,5
Eimer (leer)	0,5	1
Eisentopf	0,8	2
Fackel	0,01	0,5
Fass (leer)	2	15
Fernglas	1.000	0,5
Feuerholz (pro Tag)	0,01	10
Feuerstein und Stahl	1	-
Fischernetz (1,50m × 1,50m)	4	2,5
Flasche (leer)	0,03	0,2
Flaschenzug	5	2,5
Glocke	1	-
Gürteltasche (leer)	1	0,2
Hammer	0,5	1
Handschellen	15	1
Handschellen, Silber	50	1
Handschellen, Mithral	1.000	1
Hanfseil (15 m)	1	5
Karten- und Schriftrollenbehälter	1	0,2
Kerze	0,01	-
Kette (3 m)	30	1
Kleiner Stahlspiegel	10	0,2
Kletterhaken	0,1	0,2
Korb (leer)	4	0,5
Krähenfüße	1	1
Kreide, 1 Stück	0,01	-
Lampe, gewöhnliche	0,1	0,5
Leinwand (ca. 1 m <sup>2</sup> )	0,1	0,5
Leiter, 3 m	0,2	10
Nähnadel	0,5	-
Öl (Fläschchen mit ca. ½ Liter)	0,1	0,5

<i>Gegenstand</i>	<i>Preis (GM)</i>	<i>Gewicht (kg)</i>
Papier (Blatt)	0,4	-
Pergament (Blatt)	0,2	-
Phiole für Tinte oder Trank	1	-
Reiseproviant (pro Tag)	0,5	0,5
Rucksack (leer)	2	1
Sack (leer)	0,1	0,2
Schlafsack	0,1	2,5
Schleifstein	0,02	0,5
Schloss (Einfach)	20	0,5
Schloss (Durchschnittlich)	40	0,5
Schloss (Gut)	80	0,5
Schloss (Hervorragend)	150	0,5
Seidenseil (15 m)	10	2,5
Seife (pro Pfund)	0,5	0,5
Siegelring	5	-
Siegelwachs	1	0,5
Signalpfeife	0,8	-
Spaten oder Schaufel	2	4
Spitzhacke	3	5
Stab, 3 m	0,05	4
Stundenglas	25	0,5
Tinte (Fläschchen mit ca. 30 ml)	8	-
Tintenschreiber	0,1	-
Tonbecher	0,02	0,5
Tonhumpen	0,02	2,5
Tonkrug	0,03	4,5
Tragbarer Rammbock	10	10
Truhe (leer)	2	12,5
Vorschlaghammer	1	5
Wasserschlauch	1	2
Wasseruhr	1.000	100
Wein in Glasflasche	2	0,5
Winterdecke	0,5	1,5
Wurfhaken	1	2
Zelt	10	10



<b>Kleidung</b>	<b>Preis (GM)</b>	<b>Gewicht (kg)</b>
Adelskleidung	75	5
Bauernkleidung	0,1	1
Entdeckerkleidung	10	4
Gelehrtenkleidung	5	3

Handwerkskleidung	1	2
Höflingskleidung	30	3
Kaltwetterkleidung	8	3,5
Klerikale Gewandung	5	3
Königliche Kleidung	200	7,5
Mönchskleidung	5	1
Unterhalterkleidung	3	2
Reisekleidung	1	2,5

<b>Besondere Ausrüstung</b>	<b>Preis (GM)</b>	<b>Gewicht (kg)</b>
Alchemistenlabor	200	20
Diebeswerkzeug	30	0,5
Heilertasche	50	2
Heiliges Symbol, Holz	1	-
Heiliges Symbol, Eisen	5	0,5
Heiliges Symbol, Silber	25	0,5
Heiliges Symbol, Gold	100	0,5
Heiliges Symbol, Platin	500	0,5
Musikinstrument, gewöhnlich	2,5	1,5
Musikinstrument, Meisterarbeit	100	1,5
Schminkzeug	50	4
Werkzeugsatz	5	2,5
Zauberbuch	100	1,5

<b>Dienste</b>	<b>Preis (GM)</b>	<b>Gewicht (kg)</b>
Bote	0,02 pro km	-
Kutschfahrt	0,03 pro km	-
Arbeiter	6 pro Tag	-
Fackelträger	4 pro Tag	-
Schiffsreise	0,1 pro km	-

<b>Unterkunft und Verpflegung</b>	<b>Preis (GM)</b>	<b>Gewicht (kg)</b>
Bankett (pro Person)	10	-
Bier 4 Liter	0,2	4
Bier 1 Krug	0,04	0,5
Brot (pro Laib)	0,02	0,2
Fleisch (Stück)	0,3	0,2
Übernachtung (luxuriös)	2	-
Übernachtung (durchschnittlich)	0,5	-
Übernachtung (armselig)	0,2	-
Mietwohnung, einfach (Monat)	50	-
Mietwohnung, mittel (Monat)	300	-
Mietwohnung, luxuriös (Monat)	1.000	-
Käse (Stück)	0,1	0,2
Mahlzeit (dürftig)	0,1	-
Mahlzeit (gewöhnlich)	0,3	-
Mahlzeit (gut)	0,5	-
Kanne Wein (gewöhnlich)	0,2	3
Flasche Wein (edel)	10	1

**Reittiere und  
Zubehör**

	<b>Preis (GM)</b>	<b>Gewicht (kg)</b>
Esel oder Maultier	8	350
Futter (pro Tag)	0,05	5
Kriegspony	45	450
Leichtes Streitross	110	600
Pony	30	400
Reitpferd	75	450
Schweres Streitross	300	1500
Zugpferd	200	1000
Harnisch (mittel- große Kreatur)	(Rüstung ×2)	(Rüstung ×1)
Harnisch (große Kreatur)	(Rüstung ×4)	(Rüstung ×2)
Reithund	150	25
Militärsattel	20	15
Packsattel	5	7,5
Reitsattel	10	12,5
Satteltaschen	4	4
Stallunterbringung (pro Tag)	0,5	-
Wachhund	25	12,5
Zaumzeug	2	0,5

<b>Transportmittel</b>	<b>Preis (GM)</b>	<b>Gewicht (kg)</b>
Galeere	30.000	-
Karren	15	100
Knarr	3.000	-
Kriegsschiff	25.000	-
Kutsche	100	300
Langschiff	10.000	-
Ruder	2	5
Ruderboot	50	50
Schlitten	20	150
Segelschiff	10.000	-
Wagen	35	200

<b>Rohstoffe</b>	<b>Preis (GM)</b>	<b>Gewicht (kg)</b>
Adamantin	500	1
Blei	0.3	1
Bronze	0.8	1
Drachenhaut	50	1
Eisen	0.2	1
Eisenholz	15	1
Gold	100	1
Kupfer	1	1
Messing	0.6	1
Meteorstahl	25	1
Mithril	250	1
Silber	10	1
Stahl	8	1



# SPIELREGELN

## ZEITMESSUNG

Die Zeit in der Spielwelt vergeht in der Regel schneller als die reale Zeit am Spieltisch. Stundenlange Märsche oder einige Tage Rast in einem Dorf können in wenigen Sätzen abgehandelt werden. Andererseits vergeht gerade bei Kämpfen sehr viel mehr Zeit am Spieltisch als in der Spielwelt, da Kampfrunden für die Charaktere jeweils sechs Sekunden dauern. Zehn Kampfrunden dauern eine Minute. Bei Zaubern und andere magischen Effekten ist die Zeit oft in Runden, Minuten oder Stunden angegeben.

## BEWEGUNG

Für jede Kreatur ist die Bewegungsdistanz angegeben. Dabei gibt es eine Distanz für Kampfrunden, die sich in Metern bemisst, und eine Distanz für Überlandreisen, die die durchschnittlichen Kilometer pro Stunde angibt, die ein Charakter mit angemessenem Gepäck zurücklegen kann.

Im Wasser bewegen sich Charaktere mit einem Viertel ihrer üblichen Bewegungsdistanz.

## BELASTUNG

Ein Charakter kann das dreifache seiner Stärke in kg tragen, bevor seine Bewegungsdistanz bei Reisen eingeschränkt ist. Er kann bis zum vierfachen mit sich führen, allerdings reduziert sich die Reisegeschwindigkeit dann auf die Hälfte.

Im Kampf kann ein Charakter ein Gewicht entsprechend seiner Stärke in kg tragen, ohne eingeschränkt zu sein. Bis zum

eineinhalbfachen seiner Stärke in kg wird seine Bewegungsdistanz halbiert, bis zum zweifachen gedrittelt, bis zum dreifachen geviertelt.

## VERLETZUNGEN, TOD UND HEILUNG

Nimmt ein Charakter Schaden, dann reduzieren sich seine Trefferpunkte. Ein Charakter mit 0 oder weniger TP verliert das Bewusstsein. Ein Charakter mit weniger als 0 TP liegt im Sterben und verliert jede Runde 1 TP, bis seine Wunden versorgt werden oder bei einem Wurf mit einem W20 ein Ergebnis höher als die negativen TP geworfen wird. Betragen die negativen TP den umgekehrten Wert der Konstitution des Charakters, stirbt er.

Ein Charakter mit Konstitution 15 beispielsweise hat einen bösen Treffer abbekommen, der seine TP auf -10 senkt. Er verliert das Bewusstsein und verliert nun jede Runde 1 TP. Wenn dem Spieler mit einem W20 ein Wurf größer oder gleich 10 (bzw. in den folgenden Runden 11, 12, usw.) gelingt, stabilisiert sich der Charakter und bleibt so lange ohne Bewusstsein, bis seine Wunden versorgt wurden und er wieder mehr als 0 TP hat. Sinken die TP auf unter -15, stirbt der Charakter.

Charaktere mit mehr als 0 TP erhalten durch natürliche Heilung jeden Tag TP in Höhe ihrer TW zurück. Wenn sie strenge Bettruhe halten, erhalten sie das zweifache ihrer TW. Wenn sich dazu noch ein Arzt um sie kümmert, erhalten sie das dreifache ihrer TW pro Tag.

### ***ATTRIBUTSCHADEN***

Manchmal nimmt ein Attribut eines Charakters Schaden. Solcher Schaden regeneriert sich mit einem Punkt pro Tag, wenn der Effekt, der den Schaden verursacht hat, nicht permanent ist.

### ***ENERGIEVERLUST***

Der Kontakt mit negativer Energie, beispielsweise durch Angriffe von manchen Untoten, führt zu Energieverlust. Dadurch werden Attributwerte dauerhaft reduziert, was wiederum eine Änderung der Attributboni zur Folge haben kann. Sinkt so ein Attributwert auf 0, stirbt der Charakter. Wenn der Energieverlust, der zum Tod des Charakters führt, durch einen Untoten verursacht wurde, verwandelt sich der Charakter innerhalb von 24 Stunden in den selben Typ Untoten.

# KAMPF

Wenn es im Spielverlauf zu einem Kampf zwischen verschiedenen Charakteren kommt, wird dieser anhand der folgenden Regeln in aufeinanderfolgenden Runden abgehandelt.

## KAMPFRUNDEN

Eine Kampfrunde dauert sechs Sekunden. Während einer Kampfrunde darf jeder Beteiligte einmal handeln.

Die Reihenfolge wird zu Beginn des Kampfes durch die Initiative bestimmt, wie unten beschrieben. Damit ist die Reihenfolge der Handlungen für den Kampf festgelegt.

Nach Ermittlung der Initiative setzt sich jede Runde für den Rest des Kampfes aus folgenden Phasen zusammen:

- 1. Moralwürfe:** Sollte für einen NSC oder ein Monster ein Moralwurf fällig sein, wird dieser zu Beginn der Runde abgelegt, so dass die Handlungsweise in der Runde entsprechend abgeleitet werden kann.
- 2. Zauber ankündigen:** Charaktere, die in dieser Runde einen Zauber oder Gegenzauber wirken wollen, erklären ihre Absicht in umgekehrter Initiativereihenfolge beginnend mit 1. Charaktere mit einer niedrigen Initiative müssen also ihre Absichten zuerst verkünden. Das hat zur Folge, dass Charaktere mit einer höheren Initiative Gegenzauber wirken können, wenn sie das möchten.

- 3. Handeln:** Jeder Charakter darf in der ermittelten Reihenfolge handeln, derjenige mit der höchsten Initiative beginnt. Jeder Charakter darf sich einmal bewegen und eine Handlung durchführen (z. B. angreifen, einen Ringkampf beginnen oder einen angekündigten Zauber wirken) oder sich zweimal bewegen.

Wenn der Kampf nicht beendet wurde, beginnt eine weitere Runde.

## INITIATIVE

Um die Reihenfolge der Beteiligten festzulegen, wirft jeder Spieler einen Würfel. Die einzelnen Beteiligten handeln dann nacheinander beginnend mit demjenigen, der die höchste Initiative hat. Bei Gleichstand entscheidet ein weiterer Würfelwurf darüber, wer tatsächlich zuerst an der Reihe ist.

Wenn eine Partei die andere überrascht hat, dürfen die Beteiligten der überraschten Partei in der ersten Runde nicht handeln.

Monster verwenden ihren Moralwürfel zur Bestimmung der Initiative. Welchen Würfel SC verwenden, hängt von ihrem Geschicklichkeitsbonus ab:

**Tabelle 39:** Initiative von Spielercharakteren

<b>GE-Bonus</b>	<b>Initiative</b>
-3	W4
-2	W6
-1	W8
+0	W10
+1	W12
+2	W16
+3	W20
>3	W30

## AKTION HALTEN

Ein Charakter kann abwarten und später in der Initiativereihenfolge agieren. Ab dann agiert er in jeder Runde zur neuen gewählten Initiative. Wenn ein Charakter seine Aktion von einem bestimmten Auslöser abhängig macht, agiert er gleichzeitig mit dem Verursacher derselben, nicht vorher.

## BEWEGEN

Ein Charakter kann sich zweimal bis zu seiner Bewegungsdistanz bewegen, wenn er keine anderen Aktionen ausführt.

Ein Charakter kann sich bis zu seiner Bewegungsdistanz bewegen und in derselben Runde angreifen oder eine andere Handlung ausführen.

Ein Charakter, der sich bewegt hat, darf nur einen einzelnen Angriff ausführen.

Ein Charakter, der einen Zauber wirkt, darf sich erst danach einmal bewegen.

## ANGRIFF

**Angriffswurf:** Um einen Gegner anzugreifen, wird ein Angriffswurf mit einem W20 geworfen. Zu dem Wurf Ergebnis werden alle zutreffenden Boni addiert:

- Angriffsbonus entsprechend der Klasse und Stufe
- Stärkebonus
- Boni durch magische Waffen oder Effekte

Ist das Ergebnis gleich oder höher der Rüstungsklasse des Gegners, so war der Angriff erfolgreich und der Schaden wird ermittelt. Einen Gegner anzugreifen beendet die Runde des handelnden Charakters.

**Rüstungsklasse:** Die Rüstungsklasse (RK) beträgt 10 plus Geschicklichkeitsbonus plus Boni für Ausrüstung und magische Effekte. Geht es bei dem Angriff nur darum, das Ziel zu berühren, darf der Bonus durch eine Rüstung nicht zu der Rüstungsklasse gezählt werden. Ist sich ein Charakter eines Angriffs gegen ihn nicht bewusst, gilt er als auf dem falschen Fuß erwischt und darf den Geschicklichkeitsbonus und den RK-Bonus für einen Schild nicht addieren.

**Mehrere Angriffe:** Wenn ein Charakter mehrere Angriffe ausführen darf, dann kann er diese zwischen verschiedenen Gegnern aufteilen. Allerdings darf ein Charakter, der sich bewegt hat, in der selben Runde nur einen Angriff ausführen.

Ein Charakter kann in einer Runde nicht mehr als sechs Angriffswürfe ausführen, auch wenn er dank eines kritischen Treffers oder anderer Angriffsoptionen weitere ausführen könnte (siehe unten).

**20 und 1:** Eine gewürfelte ("natürliche") 20 beim Angriffswurf zählt als kritischer Treffer. Der Angriff trifft unabhängig von der Rüstungsklasse immer und hat außerdem einen positiven Effekt: Der Spieler darf wählen, ob der Charakter einen zusätzlichen Angriff ausführen darf oder ob er maximalen Schaden verursacht, so als ob

alle Würfel des Schadenswurfs die maximale Augenzahl zeigen.

Eine gewürfelte 1 dagegen ist immer ein Fehlschlag.

**Mit zwei Waffen kämpfen:** Arkane Krieger, Barbaren, Kämpfer, Mönche und Waldläufer dürfen im Kampf zwei Waffen führen. In dem Fall erhalten sie einen zusätzlichen Angriff, allerdings erhält jeder Angriffswurf einen Abzug von -3. Der zusätzliche Angriff durch eine zweite Waffe darf auch ausgeführt werden, wenn der Charakter sich bewegt hat.

## SCHADEN ERMITTELN

Nach einem erfolgreichen Angriff wird der verursachte Schaden entsprechend der verwendeten Waffe ermittelt, außerdem wird der Stärkebonus addiert.

Ein Langschwert beispielsweise verursacht 1W8 Schadenspunkte. Verfügt nun außerdem der Charakter, der das Langschwert führt, über einen Stärkebonus von +1, beträgt der ermittelte Schaden 1W8+1. Das Ergebnis des Wurfs wird dann von den TP des Ziels abgezogen.

## SCHILDE ZERBRECHEN

Ein Spieler darf entscheiden, dass sein Schild zerbricht, um den Schaden eines Angriffs nicht zu erhalten. Der Schild ist danach nutzlos und bietet keinen Bonus mehr auf die Rüstungsklasse.

## ANGRIFFSOPTIONEN

Einige Klassen und Völker haben eine oder mehrere zusätzliche Optionen im Nahkampf:

**Arkaner Krieger:** Bedrängen, Defensiv kämpfen

**Assassine:** Defensiv, Entwaffnen, Rundumschlag, Wuchtschlag

**Barbar:** Bedrängen, Wuchtschlag

**Barde:** Defensiv kämpfen, Entwaffnen

**Halblinge:** Defensiv kämpfen

**Kämpfer:** Bedrängen, Defensiv kämpfen, Entwaffnen, Rundumschlag, Wuchtschlag

**Mönch:** Bedrängen, Defensiv kämpfen, Entwaffnen

**Paladin:** Bedrängen, Rundumschlag, Wuchtschlag

**Zwerg:** Bedrängen, Wuchtschlag

## ERKLÄRUNG DER ANGRIFFSOPTIONEN

**Bedrängen:** Ein wilder Angriff, zu Lasten der Verteidigung. +2 auf Angriffswürfe, -4 auf RK.

**Defensiv kämpfen:** -4 auf Angriffswürfe, +2 auf RK.

**Entwaffnen:** Wenn der Angriff trifft, verursacht er keinen Schaden. Der Angreifer addiert seinen Geschicklichkeitswert auf das Wurfresultat. Die Summe bildet nun den SG für einen Reflexwurf des Gegners. Wenn dieser misslingt, verliert der Gegner einen in der Hand gehaltenen Gegenstand nach Wahl des Angreifers.

**Rundumschlag:** Wenn ein Angriff im Nahkampf einen Gegner ausschaltet, darf der Kämpfer einen weiteren Gegner in Reichweite angreifen. Die maximale Anzahl der möglichen weiteren Angriffe pro Runde entspricht dem Stärkebonus.

**Wuchtschlag:** Der Angreifer bestimmt vor dem Wurf eine Zahl, die als Abzug auf den Angriffswurf in Kauf genommen wird, bei Erfolg aber auf den Schadenswurf addiert



werden darf. Nicht mit kleinen Waffen möglich.

Änderungen der Rüstungsklasse wirken sich aus, bis der Charakter in der nächsten Runde an der Reihe war.

## GELEGENHEITSANGRIFF

Versucht ein Charakter, an einem Gegner vorbeizulaufen, erhält dieser einen freien Gelegenheitsangriff. Gelingt der Angriff, dann muss der Charakter seine Bewegung vorzeitig auf der Höhe des Gegners beenden.

## HINTERHÄLTIGER ANGRIFF

Wenn ein Charakter ein Ziel angreift, das sich des Angriffs nicht bewusst ist, gilt das Ziel als auf dem falschen Fuß erwischt. Es verliert seinen Geschicklichkeitsbonus sowie den Schildbonus auf die RK, und der Angreifer erhält +2 auf den Angriffswurf.

## HILFLOSE GEGNER

Hilflose Gegner sind wehrlos und werden im Nahkampf automatisch getroffen, wobei der maximale Schaden verursacht wird, so als ob alle Würfel des Schadenswurfs die maximale Augenzahl zeigen würden. Kann der Angreifer den Angriff in Ruhe vorbereiten (und dem Ziel einen Todesstoß versetzen), dann fügt er das doppelte des maximalen Schadens zu und das Ziel muss einen Zähigkeitswurf bestehen, dessen SG dem verursachten Schaden entspricht, oder stirbt unabhängig von seinen verbleibenden TP.

## ÜBERZAHL

Wenn mehrere Charaktere einen Gegner angreifen und selbst nicht in andere Nahkämpfe verwickelt sind, erhält jeder

Charakter einen Bonus von +1 für jeden zusätzlichen Angreifer.

Wenn beispielsweise fünf Goblins einen Charakter angreifen, erhält jeder Goblin einen Bonus von +4 auf seine Angriffswürfe.

Diese Regel verlangt etwas gesunden Menschenverstand: Wenn die fünf Goblins jeweils selbst von anderen Kreaturen im Nahkampf angegriffen werden, dann kommt der Bonus nicht zum Tragen.

## FERNKAMPFWAFFEN UND REICHWEITE

Für jede Waffe, die im Fernkampf eingesetzt werden kann, ist eine Reichweite angegeben. Bei Schüssen oder Würfeln auf weiter entfernte Ziele wird vom Angriffswurf -2 abgezogen. Die maximale Distanz einer Waffe entspricht in Innenräumen dem zweifachen, unter freiem Himmel oder mit ausreichend Deckenhöhe dem dreifachen der angegebenen Reichweite.

## ZIELEN

Ein Charakter mit einer Fernkampfwaffe kann eine Runde lang zielen. Dadurch verliert er in der Runde den Geschicklichkeitsbonus auf seine RK. In der folgenden Runde erhält der Charakter dann einen Bonus von +4 auf seinen Fernkampf-Angriffswurf.

## STURMANGRIFF

Alternativ kann ein Charakter einen Sturmangriff ausführen, dabei bewegt er sich zweimal seine volle Distanz und verursacht bei einem erfolgreichen Angriff doppelten Schaden, allerdings hat er -2 auf seine RK bis zum Ende seiner nächsten Runde.

Dabei muss die anfängliche Distanz zwischen Angreifer und Gegner mindestens 6

Meter betragen und der Charakter muss sich in einer weitgehend geraden Linie nähern können. Außerdem darf das Ziel des Sturmangriffs nicht in Deckung stehen.

Gegner, die in dieser Runde noch nicht agiert haben und mit einer Waffe ausgerüstet sind, die gegen einen Sturmangriff eingesetzt werden kann, haben einen freien Angriff auf einen anstürmenden Gegner und verursachen bei einem erfolgreichen Angriffswurf ebenfalls doppelten Schaden. Sie dürfen dann in dieser Runde nicht handeln.

## LEIBWÄCHTER

Ein Charakter kann seine Aktion halten, um einen Gefährten gegen Angriffe abzusichern. Er darf sich dazu nicht weiter als seine Bewegungsdistanz von dem Gefährten entfernt befinden. Er darf sich jederzeit zu seinem Gefährten bewegen, um sich zwischen diesen und einen Angreifer zu stellen. Er darf sich pro Runde so oft zwischen den Gefährten und einen Angriff stellen, wie er selbst Angriffe hat. Er darf in der Runde keine anderen Aktionen ausführen, und seine Initiative wird nicht beeinflusst.

## VERFOLGUNG

Wenn eine Partei vor einer anderen flieht und die Bewegungsdistanz auf einem Bodenplan keine Rolle mehr spielt, werfen die Beteiligten einen W20 und addieren ihre Bewegungsdistanz in Metern (Beispiel für Bewegungsdistanz 10 Meter/Runde: 1W20 + 10). Der höhere Wurf gewinnt bzw. wenn der Wurf eines Verfolgers höher ist als der eines Flüchtenden, wurde der Flüchtende eingeholt.

## BERITTENER KAMPF

Berittene Charaktere erhalten +2 auf Angriffswürfe und RK im Nahkampf gegen unberittene Gegner.

Berittene Charaktere erhalten einen Abzug von -5 auf Fernkampfangriffe.

Berittene Charaktere bewegen sich mit der Geschwindigkeit ihres Reittiers.

## DECKUNG

Als Deckung gilt ein physisches Hindernis zwischen Angreifer und Ziel. Deckung verbessert die RK des Ziels gegen Fernkampfangriffe wie in folgender Tabelle angegeben:

**Tabelle 40:** Deckung

<i>Deckung (%)</i>	<i>Weiche Deckung</i>	<i>Harte Deckung</i>
25 %	+1	+2
50 %	+2	+4
75 %	+3	+6
90 %	+4	+8
100 %	+4	Kein Treffer möglich

Beispiele für harte Deckung sind Bäume, Mauern oder Turmschilde. Weiche Deckung bieten dichte Hecken oder Lattenzäune.

## IN DEN NAHKAMPF SCHIEßEN

Wenn ein Charakter in einen Nahkampf schießt, wird das Ziel zufällig ermittelt. Wenn der Schütze vorher eine Runde lang zielt, dann zählt ein Ziel seiner Wahl als zwei Ziele und ist somit wahrscheinlicher zu treffen. Auch sehr große Ziele wie Oger oder Riesen zählen für die Ermittlung des zufälligen Ziels als zwei oder mehr Kreaturen. Extrem große Kreaturen können normal beschossen werden. Ob der Schuss tat-

sächlich trifft (also das Ergebnis des Angriffs die RK übersteigt), wird nach der Ermittlung des getroffenen Ziels geprüft.

Wenn zum Beispiel ein Charakter in einen Nahkampf schießt, an dem ein Verbündeter und zwei normal große Gegner beteiligt sind, dann hat jeder der drei Beteiligten eine Chance von 1 in 3, von dem Schuss getroffen zu werden. Zielt der Schütze eine Runde lang auf einen der Gegner, dann wird dieser zu 50 % getroffen und die beiden anderen zu je 25 %.

## UNSICHTBARKEIT UND DUNKELHEIT

Wenn ein Angreifer sein Ziel nicht sehen kann, erhält er -6 auf Angriffswürfe im Nahkampf. Alle Angriffe durch nicht sichtbare Gegner, die ihre Ziele sehen können, zählen als hinterhältige Angriffe. Fernkampfangriffe gegen nicht sichtbare Gegner verfehlen für gewöhnlich ihr Ziel.

## RINGKAMPF

Ein Charakter kann versuchen, einen Gegner niederzuringen, um ihn bewegungsunfähig zu machen oder ihm einen Gegenstand zu entwenden. Der Angreifer muss dazu beide Hände frei haben. Der angegriffene Gegner darf, falls er in dieser Runde noch nicht agiert hat, seinerseits einen einzelnen Angriffswurf gegen den Angreifer ablegen, bevor der Ringkampf beginnt.

Ein Ringkampf wird durch einen vergleichenden Wurf entschieden. Beide Beteiligten werfen einen W20 und addieren ihren Angriffs- sowie Stärkebonus. Fällt das Ergebnis gleich hoch aus, entscheidet der Geschicklichkeitsbonus, dann bei Bedarf der Konstitutionsbonus.

Der Gewinner des Wurfs bestimmt, ob er versuchen will, dem Gegner einen (nicht irgendwie befestigten) Gegenstand zu entwenden, ob er den Verlierer wegdrängt, ob der Verlierer bewegungsunfähig ist oder ob er sich aus dem Ringkampf löst.

**Gegenstand abnehmen:** Der Gegenstand darf nicht befestigt sein, beispielsweise festgeschraubt oder angekettet. Nimmt er dem Gegner einen Gegenstand ab, endet der Ringkampf.

**Wegdrängen:** Wegdrängen funktioniert nur bei Gegnern, die nicht mehr als doppelt so schwer sind wie der Gewinner des Wurfs. Drängt er den Verlierer weg, kann er sich und ihn bis zu seiner halben Bewegungsdistanz bewegen.

**Bewegungsunfähig machen:** Macht der Gewinner den Verlierer bewegungsunfähig, kann dieser keine Aktion ausführen (auch selbst in seiner Runde keinen Ringkampfwurf initiieren), bis er selbst einen Wurf gewinnt. Der Verlierer ist nach drei nacheinander verlorenen Würfeln am Boden festgenagelt und hilflos. Er kann dann nicht länger versuchen, sich zu befreien.

**Lösen:** Löst sich der Gewinner aus dem Ringkampf, endet der Ringkampf.

Jeder Angriff gegen ein Ziel, das einen Ringkampf ausführt, gilt als hinterhältiger Angriff.

Wenn mehrere Angreifer versuchen, einen Gegner niederzuringen, führen alle Beteiligten ihre Würfe normal durch, aber nur das beste Ergebnis gilt und erhält einen Bonus von +1 für jeden zusätzlichen Kämpfer auf der eigenen Seite.

Kreaturen mit Körpermerkmalen, die ihnen Vorteile im Ringkampf verschaffen (Tentakel, klebrige Haut, zusätzliche Glied-

maßen), erhalten einen Bonus von +1 pro TW.

Kreaturen, die ein Vielfaches ihres Gegners wiegen, dürfen ihren Angriffs- und Stärkebonus für den Wurf entsprechend multiplizieren. Eine Kreatur, die drei Mal so viel wiegt wie der Gegner, darf ihren Bonus verdreifachen.

## GEGENSTAND BENUTZEN

Gegenstände, die in der Hand gehalten werden, können verwendet werden. Je nach Gegenstand kann die Nutzung eine gleichzeitige Bewegung gestatten oder aber den Charakter hilflos gegenüber Angriffen machen, etwa weil die Benutzung die gesamte Aufmerksamkeit des Charakters fordert.

Einen Gegenstand aus einer Gürteltasche o. ä. zu holen dauert 1W2 Runden.

Gegenstände aus einem Rucksack o. ä. zu holen dauert 2W3 Runden, während derer der Charakter mit einem hinterhältigen Angriff angegriffen werden kann.

## WAFFEN WECHSELN UND ANGREIFEN

Ein Charakter kann einen Gegenstand aus seiner Hand fallen lassen und eine gut erreichbare Waffe ziehen, um damit anzugreifen. Er hat dann in dieser Runde einen Abzug von -2 auf seinen Angriffswurf.

## SCHADENSREDUKTION

Konstruktionen, Gemäuer oder gewachsener Stein sind nicht so einfach zu beschädigen und haben daher Schadensreduktion (SR). Auch magische oder besonders mächtige Kreaturen verfügen eventuell über eine Resistenz gegen Schaden.

Der für die SR angegebene Wert wird immer vom ermittelten Schaden abgezogen, bevor die TP des Ziels verringert werden. Wenn ein Charakter zum Beispiel versucht, eine Wand mit einer SR 15 einzureißen, muss er mindestens 16 Punkte Schaden erzielen, damit er überhaupt etwas ausrichtet.

Manchmal ist hinter dem angegebenen Wert eine bestimmte Schadensform angegeben, beispielsweise SR 15/Feuer. Das bedeutet, dass die SR für Feuer nicht zutrifft.

## ZAUBER WIRKEN

Während eines Kampfes zu zaubern ist immer eine riskante Angelegenheit, da der Charakter Angriffen schutzlos ausgeliefert ist.

Zu Beginn der Runde, bevor die Reihenfolge mit der Initiative ermittelt wird, wird bekannt gegeben, welche Charaktere oder Monster Zauber (memorierte oder von einer Spruchrolle) oder Gegenzauber wirken. Dies geschieht wie oben erläutert in umgekehrter Reihenfolge der Initiative, also von der niedrigsten zur höchsten. Mehr Informationen zu Gegenzaubern finden sich im Magiebuch.

Der Effekt eines Zaubers tritt in Kraft, wenn der jeweilige Charakter in der Initiativereihenfolge an der Reihe ist. Ebenso wirkt ein Gegenzauber, wenn der Charakter an der Reihe ist, der den Zauber wirkt, der aufgehoben werden soll.

Magier und Arkane Krieger müssen eine freie Hand haben, um Zauber zu wirken. Kleriker müssen bereits zu Beginn der Runde ihr heiliges Symbol in einer Hand halten.

Wenn ein Anwender arkaner Magie beim Wirken eines Zaubers Schaden erleidet oder in der Durchführung gestört wird, verliert er den Zauber und er muss einen Willenswurf ablegen. Der SG entspricht dem SG für Rettungswürfe gegen den entsprechenden Grad des verlorenen Zaubers (siehe Magiebuch). Misslingt der Wurf, manifestiert sich der magische Fluss als Ausbruch des Chaos.

Wenn ein Anwender von Druiden- oder göttlicher Magie angegriffen wird, bevor sein Zauber vollständig ist, muss er ebenfalls einen Willenswurf ausführen. Gelingt der Wurf, ist der Zauber unterbrochen, aber nicht verloren. Misslingt der Wurf, ist der Zauber misslungen und verloren.

Wenn der Schaden absehbar und andauernd ist und nicht zwangsweise die Ausführung eines Zaubers behindert, beispielsweise durch hohe Hitze oder reizendes Gas, darf der Zauberwirker einen Zähigkeitswurf ablegen, um einen Zauber zu wirken. Der SG beträgt 10 plus den erlittenen Schaden oder einen vom Spielleiter festgelegten Wert. Misslingt der Wurf, muss wie oben beschrieben ein Willenswurf abgelegt werden etc.

Wird ein Charakter bei einem Gegenzauber unterbrochen, dann kann er diesen nicht mehr ausführen. Er kann stattdessen normal handeln, wenn er an der Reihe ist.

Ein Charakter darf sich nach dem Wirken eines Zaubers einmal bewegen, aber nicht vorher.

Zauberstäbe bilden eine Ausnahme: Sie werden während der regulären Initiative-Reihenfolge verwendet und die ausgelösten Zauber wirken sofort. Damit sind gegen Zauberstäbe keine Gegenzauber möglich. Wer einen Zauberstab einsetzt, kann

sich einmal bewegen, aber keine anderen Aktionen mehr ausführen.

## **ZAUBERRESISTENZ**

Kreaturen, die über Zauberresistenz verfügen, haben eine Chance, dass ein Zauber nicht auf sie wirkt. ZR ist in Prozent angegeben. Ist die Kreatur Ziel eines Zaubers, darf sie einen W% werfen. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich der ZR, dann hat der Zauber keine Wirkung.

Manchmal gibt es Einschränkungen bei der ZR, zum Beispiel haben Zwerge Resistenz gegen arkane Magie, nicht aber gegen göttliche oder Druidenmagie.

# SCHLUSSWORT

Rollenspiele gibt es in verschiedenen Geschmacksrichtungen. Von Erzählspielen ohne Spielleitung bis zu geschlossenen Regelsystemen mit Brettspielcharakter wurden viele Spiele entwickelt. Das Ziel von Wilde Lande ist es, den schlanken Regelkern des Klassikers mit einigen bewährten Entwicklungen neuerer Editionen zusammenzubringen, um ein zügiges Spiel mit viel Freiheit seitens der Spieler zu erhalten.

Auch wenn manche der vorgestellten Regeln sehr ins Detail gehen, soll Spielleiterinnen und Spielleitern genug Raum gegeben werden, im Zweifelsfall eine Regel für unangebracht zu erklären und eine eigene Regelung ins Spiel zu bringen. Als Beispiel sei der Ringkampf erwähnt: Wenn zwei extrem ungleiche Kreaturen einen Ringkampf austragen würden, zum Beispiel ein Titan von 30 Metern Höhe und ein Zwerg, dann führt die strikte Anwendung der Regeln für Ringkampf zu unsinnigen Situationen.

Allen Spielerinnen und Spielern wünsche ich eine unparteiische Spielleitung, die Lösungsansätze auch jenseits des Charakterbogens annimmt und fördert.

## DANKSAGUNG

Mein Dank gilt der internationalen Do-it-yourself-Szene im Rollenspiel, die unablässig großartiges Material erstellt. Herausheben möchte ich Chris Gonnerman, der seinen großartigen D&D-Klon Basic Fantasy für kleines Geld unter das Volk bringt und mich sehr inspiriert hat. Für mich ist die niedrige Einstiegshürde über den Preis ein essentieller Beitrag zu Inklusion.

Ich bin außerdem allen Personen sehr dankbar, die durch Lektorat, zweite Meinungen und allgemeinen Zuspruch zum Entstehen beigetragen haben oder noch beitragen werden. Ganz besonders den Spielerinnen und Spielern in meiner Kampagne.

## ANDERE BÜCHER

Neben dem Spielerbuch erscheint außerdem ein Magiebuch, in dem Zauber und Regeln für magische Rituale erläutert werden.

# LIZENZEN

Das Regelsystem von Wilde Lande basiert auf dem System Reference Document v3,5 (SRD) und dem SRD 5.1 (CC-BY-4.0).

Designation of Open Game Content: Das Gesamtwerk ist Open Game Content.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

## 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Wilde Lande © 2016 – 2023 Benjamin Eisenhofer

SRD 5.1 CC-BY-4.0

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>

